



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

經濟學博士 學位論文

중국 문화산업의 효율성에 관한 연구

A study on the Efficiency of Chinese Cultural Industry



指導教授 鄭 鴻 悅

2019年 2月

韓國海洋大學校 大學院

貿易學科

SHI HUIMIN

本 論文을 史慧敏의 經濟學博士 學位論文으로
認准함.

委員長 經濟學博士 俞 日 善



委 員 經濟學博士 羅 昊 洙



委 員 經營學博士 金 在 棒



委 員 經濟學博士 洪 賢 杓



委 員 經濟學博士 鄭 鴻 悅



2018年 12月 20日

韓國海洋大學校 大學院

목 차

List of Tables	vi
List of Figures	vii
국문초록	ix
Abstract	xi
제 1 장 서론	1
1.1 연구의 배경	1
1.2 연구의 목적	2
제 2 장 문화산업의 특징과 선행연구	4
2.1 문화산업의 기원	4
2.2 문화산업의 정의와 분류	5
2.3 문화산업의 특징, 기능과 성격	10
2.3.1 문화산업의 특징	10
2.3.1.1 문화산업의 이중성	10
2.3.1.2 문화산업의 높은 탄력성	11
2.3.1.3 문화산업의 고위험	12
2.3.1.4 문화산업의 혁신집약형과 기술융합성	12
2.3.1.5 문화산업의 지속가능성	13
2.3.2 문화산업의 기능	13

2.3.2.1 문화서비스 제공	13
2.3.2.2 경제 성장 견인	14
2.3.2.3 산업의 파급효과	14
2.3.2.4 경제구조 개선	15
2.3.3 중국 문화산업의 성격	15
2.4 선행연구	17
2.4.1 중국 외부지역에서의 연구	17
2.4.2 중국 내에서의 연구	24
제 3 장 중국 문화산업의 발전 역사와 현황	36
3.1 중국 문화산업의 발전 역사	36
3.1.1 문화산업의 초기 단계(1978~1992년)	37
3.1.2 문화산업의 탐색 단계(1993~2001년)	38
3.1.3 문화산업의 개척 단계(2002~2008년)	39
3.1.4 문화산업의 구조전환 단계(2009년~)	40
3.2 중국 문화산업 발전의 현황	42
3.2.1 문화산업의 총량	42
3.2.2 문화산업 기업 현황	46
3.2.3 문화산업 종사자 상황	47
3.2.4 문화사업 기본 건설에 대한 투자	48
3.2.5 국립 예술 공연 단체	49
3.2.6 문화상품의 무역 상황	51

3.3 문화산업의 상관관계	51
3.3.1 문화산업, 3대 산업과 GDP의 상관관계 비교분석	53
3.3.2 문화산업과 3대 산업의 상관도	55
3.3.3 문화산업 업종별 국민경제와의 상관도	55
제 4 장 실증분석 모형 설정	57
4.1 추정모형설정	57
4.1.1 Super-SBM-DEA모형	60
4.1.2 Malmquist 생산성 지수모형	61
4.2 변수관련 설명 및 통계자료	63
제 5 장 분석결과 및 해석	66
5.1 Super-SBM-DEA 분석결과	66
5.2 Malmquist 생산성지수 변화	74
제 6 장 결론 및 제언	78
참고문헌	82
감사의 글	91

List of Figures

- <그림 1> 2004~2016년 중국 문화산업의 부가가치액과 GDP에서 차지한 비중43
- <그림 2> 2005~2016년 중국 문화산업 부가가치 성장률과 GDP의 성장률44
- <그림 3> 2004~2016년 중국 문화기업 수와 성장률47
- <그림 4> 2004~2016년 중국 문화산업 종사자 수와 성장률48
- <그림 5> 2004~2016년 중국 문화산업에 대한 투자액과 성장률49



List of Tables

<표 1> 각국의 문화산업의 명칭과 분류표	8
<표 2> 2004년 중국의 문화산업 및 관련산업 분류	9
<표 3> 2012년 중국의 문화산업 및 관련산업 분류	10
<표 4> 문화산업의 효율성에 관한 대표적인 추정방법	35
<표 5> 2016년 중국 문화산업의 부가가치액	45
<표 6> 2004~2016년 중국 문화산업 법인 단위의 부가가치	46
<표 7> 2007-2016년 중국 국립 예술 공연 단체	50
<표 8> 2005-2016 중국 문화상품의 무역 상황	51
<표 9> 2004-2016년 중국 GDP, 문화산업 부가가치와 3대산업 부가가치	54
<표 10> 문화산업, 3대 산업과 GDP의 상관관계	54
<표 11> 문화산업과 3대 산업의 상관도	55
<표 12> 문화산업 업종별 국민경제와의 상관도	56
<표 13> 문화산업 효율성 분석 사용된 투입변수와 산출변수	64
<표 14> 모형에 포함된 변수들	65
<표 15> 2005-2016년 중국 문화산업의 효율성 추정치	66
<표 16> 2015-2016년 중국 각 성시 문화산업의 효율성 추정치	67
<표 17> 2005-2016년 중국 문화산업 효율성 향상 경로	70
<표 18> 2015년 중국 각 성시의 문화산업 효율성 향상 경로	72
<표 19> 2016년 중국 각 성시의 문화산업 효율성 향상 경로	73
<표 20> 중국 문화산업의 Malmquist 생산성 지수	75

<표 21> 지역별 Malmquist 생산성 지수77



중국 문화산업의 효율성에 관한 연구

사혜민(史慧敏)

한국해양대학교 대학원 무역학과

초록

최근 몇 년 동안 문화산업은 각 국가들에 있어 가장 유망한 업종이 되었으며, 글로벌 산업구조가 업그레이드된 대표적 산업이 되었다. 그래서 국제 문화산업 경쟁력을 높이기 위해 문화경제 전략을 실행하기 시작한 나라도 점점 늘어나고 있다.

중국은 개혁·개방 정책을 실시한 후 급속한 경제성장을 이루었다. 이에 따라 국민들의 소득수준이 높아지면서 문화에 대한 수요도 같이 증가하였지만, 이를 뒷받침할 문화산업의 발전이 더더 대책수립이 요구된다. 중국은 세계 제조업 대국으로 전통적 업종의 자원 소모가 크고 오염이 심각하며 생산능력이 과잉되어 경제 구조전환과 구조조정이 절실히 필요하다. 문화산업은 과학기술 함량이 높고, 고부가가치, 녹색 환경 보호 등의 전형적인 특징을 가지고 있기 때문에 국민경제의 구조전환과 질적 향상에 도움을 주어 국민경제에 중요한 역할을 한다. 중국의 신창타이(新常态)시기 하에서 공급 측면의 구조개혁이 본격적으로 추진되면서 문화산업의 지속적이고 건전한 발전은 경제성장의 새로운 동력이 되고 있다.

요즘 중국 문화산업은 상대적으로 빠르게 발전하였고, 국민 경제에 대한 기여율도 꾸준히 증가하고 있다. 그러나 중국 문화산업의 전반적 능력이 상대적으로 취약하고, 구조는 불합리하며, 다른 산업과의 협업시스템도 구축되지 않는 등 많은 문제를 가지고 있다. 따라서 중국 문화산업의 경쟁력을 결정짓는 핵심지표인 기술효율성을 파악하는 것이 중국 문화산업의 경쟁력을 향상시키고 지속적인 발전을 촉진하는데 있어 매우 중요한 의미를 가지

고 있다. 이에 본 논문에서는 Super-SBM-DEA 모형과 Malmquist 생산성지수를 활용해 중국 문화산업의 지역별 기술효율성 수준을 자세히 분석하고, 중국 문화산업의 효율성을 측정하는 방법을 제시함으로써, 중국 문화산업의 지속적인 발전을 도모하는데 도움을 주려한다.

KEY WORDS: 중국, 문화산업, Super-SBM-DEA, Malmquist 생산성지수, 효율성.



A study on the Efficiency of Chinese Cultural Industry

SHI HUIMIN

Department of International Trade
Graduate School of Korea Maritime and Ocean University

Abstract

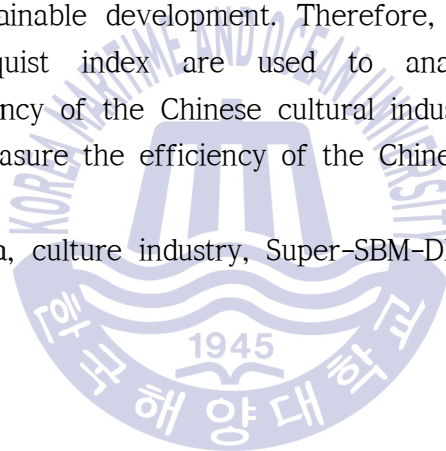
In recent years, the cultural industry has become the most promising industry, and has become a representative industry for the upgrading of global industrial structure. More and more countries have begun to implement cultural economic strategies in order to seek cultural industries to become the emerging pillar of the national economy.

Since the implementation of an opening and reform policy, China has achieved the rapid growth of the economy. With the growth of national income, the demand of culture is also increasing. China is a big manufacturing country in the world. Traditional industries have high resource consumption, serious pollution and overcapacity. There is an urgent need for economic transformation and structural adjustment. Due to its high technology content, low resource consumption and low environmental pollution, the Chinese cultural and creative industries have typical characteristics of low energy consumption, high added value, and environmental protection, which provide strong support for the transformation and upgrading of the national economy and the improvement of quality and efficiency. The economy has maintained an increasingly important role in maintaining high-speed growth. Under the new normal of economic development, when the structural reform of

the supply side is fully promoted, the cultural industry continues to accelerate its development and is becoming a new engine for economic and social development.

Nowadays, the Chinese cultural industry has developed relatively fast and the contribution rate to the national economy is steadily increasing. However, it has many problems such as the weakness of Chinese cultural industry in general ability, the structure of cultural industry is unreasonable, other industries and collaboration system are not built up. Understanding the technological efficiency, which is a key indicator determining the competitiveness of the Chinese cultural industry, is very important for enhancing the competitiveness of China's cultural industry and promoting sustainable development. Therefore, the Super-SBM-DEA model and Malmquist index are used to analyze the level of technological efficiency of the Chinese cultural industry in detail, and to suggest ways to measure the efficiency of the Chinese cultural industry.

KEY WORDS: China, culture industry, Super-SBM-DEA, Malmquist index, Efficiency.



제 1 장 서론

1.1 연구의 배경

문화산업은 21세기 유망 산업으로 전통 산업에 비하여 창의성이 수익창출의 핵심으로써 고부가가치, 친환경, 경제적 파급효과가 크고, 대외 수출에서 마찰이 발생하지 않고, 국가 이미지 향상에 도움이 되는 장점이 있다. 그리고 세계 경제 침체의 큰 배경에서 각 국은 경제성장의 초점을 문화산업으로 옮겨, 이를 국가거시경제 발전 전략 차원에서 경제성장의 새로운 동력으로 모색하고 형성하고 있다. 일부 선진국에서는 문화산업이 이미 국가 경제 발전에 기여하는 중요한 중심 산업이 되었다.

현재 세계 주요 경제침체 내에서 문화산업의 발전 속도는 일반적인 경제 발전 속도보다 높다. 2015년 미국 문화산업은 2조 972억 달러의 부가가치를 만들어 미국 GDP의 11.7%를 차지했다. 또한 2012~2015년 미국 문화산업의 실제 연간 성장률은 3.9%로 같은 기간 GDP의 성장률(2.1%)보다 높게 나타났다. 그리고 미국 문화산업을 미국정부, 건설업, 건강과 사회 보장업, 금융 및 보험업의 부가가치와 비교해 보면 미국 문화산업의 부가가치가 금융과 보험업을 훨씬 초과하여 논란의 여지가 없는 미국 1위 업종임을 보여준다.¹⁾ 또한 2015년 영국의 문화산업은 총 874억 파운드의 부가가치를 창출하여 영국 GDP의 5.3%를 차지하였으며, 2015년 문화산업의 성장률은 2010년보다 22.2%포인트로 높게 나타났다.²⁾ 한국콘텐츠진흥원과 문화체육관광부가 발표한 『2017년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서』에 따르면, 2017년 한국 문화산업 매출액은 110조 5,000억 원으로 전년 같은 기간 대비 4.8% 증가했고, 지난 5년간(2012~2016년) 연평균 성장률은 4.9% 였다. 이는 한국 지난 5년(2012~2016년) 전체 산업매출액증가율 연 1.5%에 비해 크게

1) Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2016 Report, <https://iipa.org/>.

2) <http://www.thecreativeindustries.co.uk/uk-creative-overview/news-and-views/news-creative-industries-add-%C2%A3874bn-to-uk-economy>

높아졌다. 2017년 한국 문화산업 수출액은 68억 9,000만 달러로 전년보다 8억 8,000만달러(14.7% 증가) 증가하였다.³⁾

한편, 2017년 중국의 문화산업 부가가치액은 전년 대비 12.8% 증가하였으며 3조 4,722억 위안으로 GDP의 4.2%를 차지하였다⁴⁾. 2005~2017년 중국 문화산업의 연평균 성장률은 19.7%로 같은 기간 GDP 성장률보다 6.3%포인트 높다. 그러나 중국 문화산업의 경우는 아직 발전 수준이 다른 선진국에 비해 많이 뒤떨어져 있는 실정이다. 하지만 2012년 11월 베이징 인민대회당에서 개최된 중국공산당 18차 대회는 ‘문화산업이 국민경제의 핵심 산업’을 전면적인 샤오캉 사회 건설과 개혁개방의 목표에 포함시켰다. 이러한 현실적 배경을 바탕으로 세계 문화산업의 발전 추세를 충분히 파악하고 국가의 문화적 소프트 파워와 영향력을 향상시킬 필요가 있으며, 경제사회 발전에서 문화산업의 중요한 가치를 깊이 탐구해야 하며, 새로운 경제성장 포인트를 찾아야 한다.

1.2 연구의 목적

국제적으로 보면 문화산업을 발전시키는 것이 오늘날 세계 각국의 경제 성장의 방법이며, 이미 세계 경제 발전의 새로운 패러다임을 열었으며, 문화산업은 새로운 경제 성장을 이끌 수 있는 전략적 신흥 산업으로 간주되었다. 중국 문화산업은 선진국에 비해 늦게 시작되었다. 그리고 중국은 세계 제조업 대국으로 전통적 업종의 자원 소모가 크고 오염이 심각하며 생산능력이 과잉되어 경제 구조전환과 구조조정이 절실히 필요하다. 반면, 문화산업은 과학기술 함량이 높고 고부가가치, 녹색 환경 보호 등의 전형적인 특징을 가지고 있기 때문에 국민 경제의 구조전환과 질적 향상에 도움을 주어 국민경제에서 점차 중요한 역할을 한다. 중국의 신창타이(新常态)시기 하에서 공급측면의 구조개혁이 본격적으로 추진되면서 문화산업의 지속적이고 건전한 발전은 경제성장의 새로운 동력이 되고 있다.

3) <http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000138/1835841.do?menuNo=200831>

4) http://www.stats.gov.cn/tjsj/zxfb/201810/t20181010_1626867.html

중국 문화산업의 전반적인 능력은 아직 선진 문화강국에 비해 상대적으로 취약하다. 시장 체제는 완비되어 있지 않으며, 문화산업 구조는 불합리하고, 전문인력 부족과 과학 기술력 후진성 등 여러 가지 해결해야 할 문제가 많다. 그리고 중국에서 문화산업은 과거에는 소비재로만 간주하고, 경제성장의 생산요소로 거의 인식하지 않고 경제성장에 기여하는 것도 무시하여 왔다.⁵⁾ 하지만 중국 문화산업의 경쟁력을 결정짓는 핵심지표인 기술효율성을 파악하는 것은 중국 문화산업의 경쟁력을 향상시키고 지속적인 발전을 촉진하는데 매우 중요한 의미를 가지고 있다. 이에 본 논문에서는 Super-SBM-DEA와 Malmquist 모형을 활용해 중국 문화산업의 지역별 기술효율성 수준을 자세히 분석하고, 이를 통해 중국 문화산업의 지역 간 격차를 해소하고 지속적인 발전을 도모하는데 필요한 방안들을 연구·제시한다.



5) 서정교, 「문화산업투자의 경제적 파급효과분석」, 『경제학연구』, 제51집, 제1호, 2003, pp.61-87.

제 2 장 문화산업의 특징과 선행연구

2.1 문화산업의 기원

문화는 라틴어 'cultura'에서 파생한 'culture'를 번역한 말이다. 원래는 경작이나 재배의 의미를 지니고 있다. 농업(agriculture)과 원예업(horticulture)이라는 단어 안에 'culture'가 들어 있다는 사실로도 짐작해 볼 수 있다. 즉, 문화는 땅을 가꾸고 식물을 경작하고 동물을 키우는 행위를 말한다. 이러한 물질적인 영역에서의 문화가 16세기가 되면서 점차 추상적인 형태를 띤 인간의 정신적인 측면으로 그 의미가 변화하였다. 즉, 인간의 정신 가운데서도 세련되고 일정한 유형을 지닌 정제된 형태의 의식 등을 지칭하게 되었다⁶⁾.

문화산업이라는 용어는 20세기 초반에 생겨났다. '문화산업'이라는 현상이 가장 일찍 주목된 것은 1936년 Benjamin⁷⁾이 발표한 '기계 복제 시대의 예술 작품'이다. 그는 1920~1930년대에 나온 새로운 문화 현상을 제안하였다. 즉, 라디오, 축음기, 영화의 등장으로 인한 문화적 변화를 지칭하였다. 또한 복제 기술은 문학 예술 작품의 질적 변화이며, 예술품은 일회성이 아닌 대량 생산되는 기계 복제를 문화산업의 상징이라는 이론을 제시하였고 기계적으로 복제된 것만으로는 현대적인 의미의 문화산업이 아니라고 하였다.

'문화산업'이란 단어는 1947년 독일 프랑크푸르트 학파(Frankfurt School of Germany)의 대표자인 Max Horkheimer와 Theodor Adorno가 공저한 『계몽의 변증법(Enlightenment Dialectics)』⁸⁾이라는 책에서 처음 등장하였다. 영어 이름 'culture industry'로 문자 그대로 '문화공업'으로 번역되었으며 '문화산업'으로도 번역되었다. 이 책에서 문화산업은 대중문화를 대중의 전파와 소비를 위해 생산되는 것으로 간주되며, 디자인의 구조에 따라 대량 생산

6) 김영순, 『문화산업과 문화콘텐츠』, 북코리아, 2010.

7) Walter Benjamin, Li Wei, Guo Dong(번역), 『机械复制时代的艺术』, 重庆出版社, 2006.

8) M. Max Horkheimer, Theodor Adorno, Qu Jingdong, Cao Weidong(번역), 『启蒙辩证法』, 上海人民出版社, 2006.

및 공식화하여 제조하는 산업으로 문화 소비의 성격을 좌우한다고 주장하였다.

Bernard Miège⁹⁾와 후기 학자들은 문화산업을 복수형으로 표현하는 것을 선호하였다. 이는 문화산업의 복잡성과 다양성을 강조할 수 있고 종류에 따라 생산방식이 다른 생산 논리를 준수할 수 있기 때문이었다. Miège는 문화공업화 방식과 신기술의 도입으로 문화 상품화를 가져오면서 새로운 트렌드와 혁신을 이끌어 낸다고 생각하였다. 이는 문화공업에서 문화산업의 변화는 문화 상품화와 문화의 경제적 기능에 대한 인식이 심화되는 과정을 반영하였다.

영국 버밍엄 학파(Birmingham School of British Birmingham)¹⁰⁾는 1964년 버밍엄 대학 문화 연구 센터 (University of Birmingham University Cultural Research Center)에서 창립되었으며, 그 대표자인 Raymond Williams, Stuart Hall, Fiske 등 있다. 이 학파는 문화적 관점에서 문화산업을 연구하고 문화제품의 문화적 내용을 이데올로기로 분석하는 동시에 문화 코드의 생산과 보급에도 주목하였다. 버밍엄 학파는 문화산업이 이데올로기의 속성을 지니고 있으면서도 경제적인 특성을 지니고 있음을 발견하였다. 문화산업에 대한 단순한 문화언어 영역을 경제적 영역으로 가져 왔으며 문화와 경제의 관계에서 문화산업을 연구하고 문화산업의 개념의 정의와 이론의 발전에 주도적인 역할을 하였다.

2.2 문화산업의 정의와 분류

각 나라마다 문화적 배경, 경제 발전 수준, 분류 기준, 문화적 요구, 문화산업에 대한 이해의 차이가 크기 때문에 각 나라는 문화산업을 다양한 시각으로 정의하였다. <표 1>은 각국의 문화산업의 정의와 분류표이다.

2001년 유네스코(UNESCO)는 『문화, 무역 및 세계화』란 보고서¹¹⁾에서 문

9) Bernard Miège, *The Capitalization of Cultural Production*, Intl General, 1989.

10) Chen Huiping, 「伯明翰学派“大众文化”的三大特征及其借鉴意义国外社会科学」, 『国外社会科学』, 2014, Vol.3, pp.134-141.

화산업은 공업표준에 따라 생산, 재생산, 저장, 및 그 상품과 서비스를 배포를 하는 일련의 활동이라고 정의하였다. 즉, 문화산업을 표준화 생산, 유통, 분배, 소비의 관점에서 규정하였다.

1998년 영국의 창의산업 태스크 포스팀은 문화산업을 처음으로 정의하였는데 창의산업은 주로 개인의 창의력, 기교 및 재능에서 파생되었으며 지적재산권 개발과 운용을 통해 부와 고용 창출의 재력을 창출하는 산업이라고 하였다. 이에 따르면 광고, 건축, 예술, 문화 유물, 예술 및 공예 디자인, 패션 디자인, 영화, 인터랙티브 레저 소프트웨어, 공연 예술, 출판, 소프트웨어, 음악, 텔레비전 방송 및 기타 산업 등 13개 산업을 포함시켰다. 현재 영국에서는 문화산업을 창의산업이라고 부른다.

미국은 문화산업이란 용어는 없고, 저작권산업만 있을 뿐이다. 1990년에 미국 국제 지적재산권 연합 (International Intellectual Property Alliance)은 미국의 저작권산업은 핵심 저작권 산업, 교차 산업, 부분 저작권 산업 및 직전 출판 저작권으로 나누었다. 구체적으로 보면 문학, 음악, 영화, TV, 광고, 소프트웨어, 방송 도구의 제조와 도소매, 의류, 보석, 가구, 인테리어 디자인, 도자기, 벽지, 카펫, 통신 및 인터넷 서비스, 운송 서비스 등을 꼽았다.

일본은 문화산업을 오락과 관광산업으로 분류하고 있다. 문화산업의 범위는 음악, 연극 공연, 영화 제작, 영화 상영, 미술 전시회, 정보 보급, 스포츠 및 피트니스, 개인 취미, 창조, 엔터테인먼트, 관광 등이다.

호주는 자연과학, 문학과 서적류, 음악류, 연예류, 미술류, 영화와 비디오류, 라디오와 방송류, 예술 교육, 대중문화, 레크리에이션 및 스포츠 분야를 창의산업으로 포함한다.

프랑스는 문화산업을 주로 전통문화 서비스의 인프라 건설, 문화 시설 관리 및 도서 출판, 영화, 관광업 등을 포함한다. 그러나 스포츠 피트니스, 광고 컨설팅과 같은 산업, 정보 통신 및 정보 서비스 산업의 교차 산업은 정

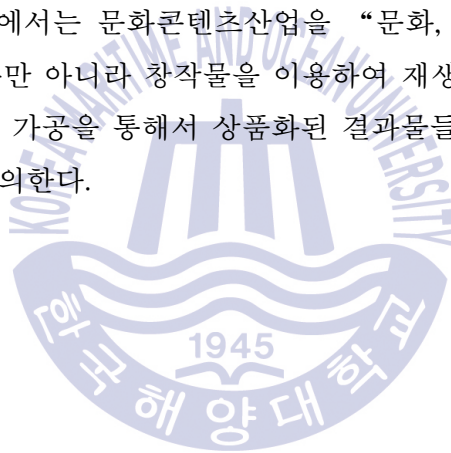
11) Unesco, *Estimation Culture, trade and globalization: questions and answers*, 2000.

부의 문화 정책의 범위에 속하지 않는다.

독일 문화 부서는 주로 사람들의 일상 생활에 영향을 미치는 문화 기관을 말한다. 구체적인 업종은 박물관, 도서관, 영화관, 예술, 라디오 및 텔레비전, 문화유산 보전과 보호 등이다.

캐나다 통계청은 문화산업을 예술적 표현형식, 문화 유산을 토대로 조성한 각종 행사와 산출물로 규정하고 있다. 문화산업 통계의 틀에는 전통 예술 문화산업, 현대 미술 활동, 유산 고적지 및 관련 지원 시설 등의 창작, 생산, 보존, 조직 지원, 및 서비스, 제조, 판매와 같은 전체 경제 활동 체인의 공급과 수요가 포함된다.

한국콘텐츠진흥원에서는 문화콘텐츠산업을 “문화, 예술, 학술적 내용의 창작 또는 제작물 뿐만 아니라 창작물을 이용하여 재생산된 모든 가공물 그리고 창작물의 수집, 가공을 통해서 상품화된 결과물들을 모두 포함하는 포괄적 개념”으로 정의한다.



〈표 1〉 각국의 문화산업의 명칭과 분류표

국가지역	명칭	분류
유네스코	문화산업	공업표준에 따라 생산, 재생산, 저장, 및 그 상품과 서비스를 배포하는 일련의 활동
영국	창의산업	개인의 창의력, 기교 및 재능에서 파생되었으며 지적 재산권 개발과 운용을 통해 부와 고용 창출의 재력을 창출하는 산업
미국	저작권산업	문화산업은 핵심 저작권 산업, 교차 산업, 부분 저작권 산업 및 직전 출판 저작권
일본	오락과 관광 산업	음악, 연극 공연, 영화 제작, 영화 상영, 미술 전시회, 정보 보급, 스포츠 및 피트니스, 개인 취미, 창조, 엔터테인먼트, 관광 등
프랑스	창의산업	전통문화 서비스의 인프라 건설, 문화 시설 관리 및 도서 출판, 영화, 관광업 등
호주	레저산업	자연과학, 문학과 서적류, 음악류, 연예류, 미술류, 영화와 비디오류, 라디오와 방송류, 예술 교육, 대중 문화, 레크리에이션 및 스포츠
독일	창의산업	박물관, 도서관, 영화관, 예술, 라디오 및 텔레비전, 문화유산 보전과 보호 등
캐나다	저작권산업	예술적 표현형식, 문화 유산을 토대로 조성한 각종 행사와 산출물
한국	콘텐츠산업	문화, 예술, 학술적 내용의 창작 또는 제작물 뿐만 아니라 창작물을 이용하여 재생산된 모든 가공물 그리고 창작물의 수집, 가공을 통해서 상품화된 결과물

자료: Chi Ying, 『中国文化产业国际拓展研究』, 东北师范大学, 2014.

중국은 문화산업에 대해 2003년 문화부는 ‘문화산업 육성 및 활성화에 관한 몇 가지 의견’에서 문화산업은 문화상품 생산과 문화서비스를 제공하는 경영적 업종이라고 정의하였다. 한편, 2004년 중국 국가통계국은 ‘문화산업 및 관련 산업 분류’에서 문화산업을 ‘사회와 민중을 위하여 문화, 오락상품과 서비스를 제공하는 활동과 이런 활동과 관련이 있는 활동의 집합이다’고 개념을 정의했다. 중국은 문화 및 관련 산업을 4층위(层次)로 구분하여 정의

하고 있는데, 제 1층위는 문화서비스와 문화와 관련된 문화서비스로 분류하였다. 제 2층위는 관리할 사항과 문화 생산 활동에 필요한 특징들을 고려하여 9개 대분류로 구분하였고, 이를 문화산업 핵심층, 문화산업 외곽층과 관련 산업층으로 나눈다. 제 3층위는 문화 생산 활동의 유사성에 따라 24개 중분류로 나누었다. 제 4층위는 문화 및 관련산업의 구체적인 활동의 유형별로 80개의 소분류로 나누었다.

〈표 2〉 2004년 중국의 문화산업 및 관련산업 분류

제 1층위	제 2층위	제3층위(개)	제4층위(개)
문화 서비스	신문서비스 (문화산업의 핵심층)	1	1
	출판발행과 판권 서비스(문화산업의 핵심층)	3	10
	방송, TV 및 영화 서비스(문화산업의 핵심층)	3	7
	문화 및 예술 서비스(문화산업의 핵심층)	5	7
	인터넷 문화서비스(외곽층)	1	11
	관련상품의 생산(외곽층)	2	11
	기타 문화서비스(외곽층)	3	6
관련된 문화서비스	문화용품, 문화설비 및 관련문화 상품의 생산(관련 산업층)	3	17
	문화용품, 문화설비 및 관련문화 상품의 판매(관련 산업층)	3	10

자료: 国家统计局设管司, 文化及相关产业分类(2004)

2012년 중국 국가통계국은 『문화 및 관련산업 분류』를 수정·보완하여 지금까지 적용하고 있는데, 이때 문화산업을 ‘사회와 민중을 위하여 문화제품과 문화관련 제품을 제공하는 생산활동의 집합이다’라고 정의하였다. 중국은 문화 및 관련 산업을 5층위(层次)로 구분하여 정의하고 있는데, 제 1층위는 문화상품 생산과 문화와 관련된 상품의 생산으로 분류하였다. 제 2층위는 관리할 사항과 문화 생산 활동에 필요한 특징들을 고려하여 10개 대분류

로 구분하였고, 제 3층위는 문화 생산 활동의 유사성에 따라 50개 중분류로 나누었다. 제 4층위는 문화 및 관련산업의 구체적인 활동의 유형별로 120개로 분류하였고, 제 5층위는 제 4층위에서 일부 문화생산 활동을 선정해 세분하였다.¹²⁾

〈표 3〉 2012년 중국의 문화산업 및 관련산업 분류

제1층위	제2층위	제3층위 (개)	제4층위 (개)	제5층위 (개)
문화 상품 생산	신문 출판 및 발행 서비스	3	12	-
	방송, TV 및 영화 서비스	2	6	-
	문화 및 예술 서비스	7	13	3
	문화 정보의 전송 서비스	3	5	3
	문화 창의 및 디자인 서비스	4	5	5
	문화레저 및 오락 서비스	3	11	2
	공예미술품의 생산	3	13	1
관련 상품 의 생산	문화상품 생산 지원	7	15	7
	문화용품의 생산	13	30	6
	문화 전용설비의 생산	5	10	2

자료: 国家统计局设管司, 文化及相关产业分类(2012)

2.3 문화산업의 특징, 기능과 성격

2.3.1 문화산업의 특징

문화산업은 산업으로서 일반 산업이 갖고 있는 특징 외에도 그 자체로 특별한 특징도 가지고 있는데 구체적으로 보면 다음과 같다.

2.3.1.1 문화산업의 이중성

문화산업은 일반적인 산업과는 다르며 상품속성과 이데올로기를 피할 수

12) 国家统计局设管司, 文化及相关产业分类(2012).

없는 이중 속성을 가지고 있다.

문화산업의 상품속성은 경제법칙에 의해 결정된다. 문화산업은 문화상품이 시장으로 향하는 산물이다. 문화는 산업화 과정에서 반드시 시장경제 규율에 의해 제약을 받고, 상품의 속성을 지닌다. 이런 측면에서 문화산업은 문화를 자원으로 활용하여 사회에 문화상품과 문화 서비스를 제공하는 산업 형태이며, 경제 효과를 극대화하기 위한 목적이다. 또한 경제적 이익을 추구하면서 문화산업은 문화의 정신적 특성을 발휘하여, 그 독자적인 가치로 사회문화 발전에 영향을 미친다. 이로써 사람들의 정신적 세계에 대한 위안과 사회 문명의 지침 역할을 달성하여, 미래의 발전을 위해 좋은 사회의 문화적 소비 환경을 조성한다.

상품의 속성은 경제적인 효과와 관련되고, 이데올로기의 속성은 사회적 효과와 관련되어 있다. 표면적으로 두 가지 측면에서 모순이 있지만 잘 처리되면 경제적 이익의 향상은 이데올로기의 확산을 위한 토대를 확대하고 부를 증가시킬 수 있으며, 사회효율성의 향상은 문화산업에 더 많은 빛을 내고 더 큰 시장을 얻도록 한다.¹³⁾

2.3.1.2 문화산업의 높은 탄력성

매슬로의 수요층 이론¹⁴⁾은 사회경제의 지속적인 발전을 통해 사람들의 기본적인 물질적 요구를 충족하면 문화 정신에 대한 수요는 증가하게 된다는 것을 밝혔다. 그러나 정신적 수요는 물질적 수요보다 높은 차원으로, 그에 비해 필수품이 아니기 때문에 정신적 수요에 대한 탄력성이 매우 높다. 또한 문화상품이 소비자에게 미치는 매력은 심미, 가치관 등 다양한 불확실한 요소의 영향을 받기 때문에 문화상품의 생산과 소비에도 높은 탄력성 있는 변화가 있을 것이다.

13) Zhang Yanxing, Qiu Xiaohua, Dong Jialan, 『中国文化产业概论』, 2008, pp.14-15.

14) A. H. Maslow, *Estimation Motivation and Personality*, New York: Harper, 1954, pp.1-30.

2.3.1.3 문화산업의 고위험

어떠한 산업 발전이든 모두 위험을 가지고 있지만, 문화산업의 위험성은 더욱 강하다. 한편으로, 문화산업의 이데올로기적 속성으로 국가와 정부가 문화산업을 규제함으로써 문화산업 발전에 정책 리스크를 가져올 수 있다. 다른 한편, 정보화 시대가 도래함에 따라 사람들의 생활 리듬이 빨라지고 문화 상품에 대한 수요를 점차 과약하기가 어려워졌다. 예술적인 아이디어가 소비자가 즐겨 보는 문화상품과 서비스로 이어질 수 있는지는 빠르게 변화하는 사회에 어떻게 적응하느냐에 달려 있다. 어떤 문화상품이 아직 완전히 유행하지 않았는데, 또 다른 새로운 문화상품이 이미 출현하여, 문화산업의 경영 리스크를 더욱 심해지게 하고 있다. 문화 제품의 생산 특성은 그 양호한 복제품성과 낮은 한계비용을 결정하여 대량적이고 저렴한 생산이 가능하게 하였다. 이 때문에 문화기업은 시장 반응을 잘 분석한 후, 저비용으로 대량 복사생산을 쉽게 해서 고액의 이윤을 얻게 된다. 이에 따라, 해적판이 문화상품 판매량에 대해 좋지 않은 영향을 초래하여, 문화기업의 수입과 이윤에 매우 높은 탄력성을 갖게 되었고, 창의적인 제품의 유출은 한 기업에 치명적인 타격을 줄 수 있다.¹⁵⁾

2.3.1.4 문화산업의 혁신집약형과 기술융합성

문화 창의의 발전은 새로운 기술과 방법의 탄생을 수반하며, 신기술의 탄생과 응용이 문화의 전파와 발전을 촉진하고, 문화의 진화와 변천은 신기술의 출현을 촉진한다. 영화에서 3D 및 4D 기술을 응용한 것은 사람들에게 세계의 무한한 가능성을 보여주었다. 인터넷, 모바일, 텔레비전 등 새로운 미디어의 등장과 함께 문화산업이 전파되고 발전하는 데도 새로운 변화가 생겼다. 문화의 융통성은 문화산업이 가장 빠른 속도로 신기술, 뉴미디어와 결합할 수 있게 되어 고유의 전파와 소비 방식을 바꿔 문화산업 발전에 새로운 활력을 불어넣었다. 선진국들은 이미 인터넷의 국제화된 색채를 심분

15) 김영순, 구문모, 조성면 외, 『문화산업과 문화콘텐츠』, 북코리아, 2010, pp.21-22.

활용하여 프로젝트 설립, 개발, 제작, 패키징 및 마케팅을 포함한 완전한 인터넷 문화산업 사슬을 개척하였다.

2.3.1.5 문화산업의 지속가능성

문화산업은 사회경제와 문화기능을 한 몸에 집약하는 중요한 사회산업으로, 자연과 문화자원을 합리적으로 이용하여 부를 창출하는 중요한 영역이다. 오늘날의 환경오염과 재생이 불가능한 자연자원의 소비가 급증하고 있으며, 갈수록 심각한 환경문제가 발생함에 따라 생태환경 보호와 경제사회의 발전을 조화롭게 추진해야 한다. 문화산업의 발전은 사람들의 환경에 대한 인식의 향상과 촉진을 동반했기 때문에 문화산업 발전 초기 자연자원의 보호와 환경오염에 대한 통제가 심사 조건에 포함되어 환경의 지속 가능한 발전에 도움이 되었다. 문화 제품의 생산은 문화적 정신이 핵심이기 때문에 자원의 배치를 최적화하고 에너지 소모를 감소시키며 효율을 높여 폐기물을 줄이는 데 있어서는 무한한 기여를 하여 경제의 지속 가능한 발전을 촉진시켰다. 문화산업이 끊임없이 확장 발전하면서 동시에 문화 콘텐츠에 독특한 무대를 제공하였으며, 세계 각국의 문화 상품이 현지의 문화 정신을 각지로 끌어들이며 세계 문화 교류 및 세계 평화를 촉진하고 국민들의 과학 수준을 높이는 데 적극적인 작용을 하여, 사회의 지속 가능한 발전에 도움이 되었다.¹⁶⁾

2.3.2 문화산업의 기능

문화산업을 발전시키는 것은 한 국가의 사회, 경제, 문화의 발전에 있어서 모두 중요한 기능을 가지고 있으며, 아래의 몇 가지 방면으로 구체적으로 나타난다.

2.3.2.1 문화서비스 제공

16) Zhang Yanxing, Qiu Xiaohua, Dong Jialan, 『中国文化产业概论』, 2008, pp.29-60.

문화산업이 발전하는 과정에서 사회를 위해 정신 소비의 문화상품을 제공하여, 사람들의 정신문화 수요를 만족시켰다¹⁷⁾. 한편 문화산업은 민족문화예술을 계승, 풍부하게 발전시키는 데 있어서 애국주의 교육을 하고 있으며, 민족 통합과 사회 통합을 촉진하고 민족 핵심 가치 체계를 형성하는 데 있어서도 중요한 역할을 하고 있다. 문화산업의 진보와 발전은 새로운 과학기술과의 융합을 포함하여, 국가의 소프트파워를 크게 제고시켜, 국가 종합국력의 향상에 도움이 된다. 또 문화산업의 국제무역은 세계 민족문화 교류를 촉진하는 데 중요한 역할을 하고 있고, 문화산업은 국제적으로 발전하는 동시에 각 나라의 민족문화가 상호 학습하고 교화하는 과정으로서 세계 문화, 인류 문명의 발전에 중요한 영향을 미친다.

2.3.2.2 경제 성장 견인

문화산업은 이미 세계 각국의 경제 성장을 이끄는 중요한 힘이 되었다. 첫째, 문화산업의 발전은 더 많은 일자리를 제공할 수 있다¹⁸⁾. 문화산업은 갈수록 제3차 산업에서 가장 현대적인 서비스의 핵심이 되고 있으며, 산업 관련도가 높고, 산업사슬이 방대하며, 과학기술의 융합도가 높기 때문에 자체 발전과 동시에 관련 산업과 경제활동에 추가적인 시장 수요와 잠재의 기회를 가져다 더 많은 일자리를 창출하고, 새로운 취업 공간을 개척할 수 있게 하였다.

둘째, 정보기술 등 하이테크 기술이 발전하면서 문화산업의 생산성이 지속적으로 높아지고 국민경제에서 차지하는 비중이 커지면서 전체 국민경제를 견인하는 중요한 힘이 되고 있다. 문화산업이 선진국에서 빠르게 성장하면서 국내 소비수요를 끌어모았고, 글로벌 금융위기 이후 각국의 경제성장에 강력한 원동력이 되어 각국의 국민경제 회복과 성장을 촉진시켰다.

2.3.2.3 산업의 파급효과

17) 中国国家统计局设管司, 『文化及相关产业分类2012』, 2012.

18) Gao Ya, 『文化产业带动经济发展』, 『长江丛刊』, 2017, Vol.25, pp.106.

문화산업은 단일 산업이 아니라 여러 관련 산업의 군집으로, 경제, 과학 기술, 문화가 융합 발전함에 따라 자신의 가치를 창출하면서 필연적으로 관련 산업의 발전을 이끌게 된다¹⁹⁾. 문화 제품의 생산 과정에 있어서 서로 부설하는 문화기업의 생산과 서비스가 많이 필요하여 업계와 관련된 상위 및 하위 산업에 영향을 미친다. 문화상품 시장 수요의 부단한 증가는 이 업종의 기술진보, 지적 투입과 혁신에 관심을 갖게 하여 더 많은 투자를 끌어와 관련 산업의 발전과 발전을 촉진시킬 것이다. 예를 들어, 문화관광업이 뒷받침되는 일부 국가나 지역에서 관광 관련 재배업, 건설업, 음식서비스 등의 업종도 상대적으로 발달할 것이다.

2.3.2.4 경제구조 개선

문화산업 자체가 갖는 지속 가능성과 첨단 신기술의 높은 융합성으로 인해 문화산업은 자원 배분을 최적화하고 자원활용 효율성을 높이며 환경오염을 줄이는 등에 매우 중요한 역할을 하고 있다. 문화산업의 부단한 발전 혹은 일정한 단계로 발전하는 것은 문화산업 구조와 배치의 최적화, 즉 문화산업 자원의 배치 최적화를 보여줌으로써 전체 산업의 생산성을 현저히 향상시켜, 더 많은 문화상품과 더 많은 부를 제공함과 동시에 국민경제구조의 업그레이드, 국민경제 전반의 질적 향상, 경제성장 방식의 변화, 국가경제 경쟁력 제고 등을 촉진 한다.²⁰⁾

2.3.3 중국 문화산업의 성격

문화산업은 강한 경제적인 성질을 지니고 있지만, 그 중 공공 문화와 관련된 부분은 대부분 영리를 목적으로 하지 않는다. 공공 문화에는 과학 기술 연구, 국가 의무 교육, 국립 박물관, 국립 도서관, 국립 과학 기술 박물관, 국립 공원, 국립 미술 전시회, 산업 전시회 등이 포함되며 이들과 관련

19) 서정교, 「문화산업투자의 경제적 파급효과분석」, 『경제학연구』, 제51집, 제1호, 2003, pp.61-87.

20) 오혜정, 『중국 문화산업과 지역경제』, 차이나하우스, 2016, pp.171-240.

된 문화활동은 시장의 경쟁과 조정에 적응하지 못하는 공공성이 갖고 있는데, 만약 이 문화사업들을 시장에 맡기면, 상상할 수 없는 결과를 초래하게 될 것이다. 따라서 문화산업은 그 성격에 따라 공익성과 상업성의 두 종류로 나눈다.

공익성 문화산업은 사회에 인지·교육·유도·심미 등의 공익적 문화 서비스를 제공하여 거대한 사회적 효과를 일으킨다. 공익적인 문화활동과 그 창조품은 공공재 성격을 가지고 있으며, 공공문화상품은 사회 전체를 대상으로 하고, 사회의 모든 구성원이 자신의 정신문화 욕구를 만족시킬 수 있도록 무상으로 획득할 수 있다. 공익성 문화상품의 공공재의 성격 때문에 공공문화재는 주로 정부의 재정 투입이나 사회 기부 등의 경로를 통해서만 개설할 수밖에 없다.

상업성 문화산업은 주로 영리 목적의 문화활동을 의미하며, 문화는 상업 을 위한 상품으로 삼을 뿐이다. 경영성 문화산업도 인지, 교육, 선도, 심미 적인 기능이 있지만 여가, 관광, 오락 등 문화체험이 더 많이 제공되고, 경제의 속성을 더 많이 가져 주로 경제 성장을 촉진하는 역할을 한다. 상품성 문화상품의 사적 성격은 문화산업이 시장화된 메커니즘을 통해 주로 민간 투자를 통한 문화상품이나 서비스를 생산하는데 주력하고 있다.

공익성과 상업성 문화산업은 한 국가의 발전과 전면적인 진보에 없어서 는 안 될 필수 요소이다. 문화 건설에 대하여 말하자면, 공익적인 문화를 발전시켜 국민의 대중적 공공문화 수요를 만족시킬 뿐만 아니라, 상업적인 문화도 발전시켜 일반 문화오락 수요를 만족시킬 필요가 있다. 경제 건설 측면에서 보면, 공익적인 문화를 발전시켜 노동력의 인적 자질을 제고할 필요가 있으니 상업성을 지닌 문화를 발전시켜 경제산업 운영을 통해 경제성장을 직접적으로 촉진해야 한다. 사회 발전 측면에서, 공익성과 상업성 문화 산업을 발전시키는 것은, 사회의 물질문명, 정신문명, 정치문명 건설에 매우 중요한 역할을 한다. 많은 국가의 발전 경험은 공익성과 상업성의 문화사업 과 문화산업의 발전이 똑같이 중요하고, 서로 보완하여 반드시 전면적으로

발전시켜야 한다는 것을 증명한다.²¹⁾

2.4 선행연구

중국 외부지역에서의 문화산업 발전에 대한 연구는 상대적으로 일찍 시작되어 20세기 전반으로 거슬러 올라간다. 중국은 문화산업에 대한 연구가 늦게 시작되어 1990년대에 비로서 문화산업 이론에 대한 연구를 본격적으로 시작했다.

2.4.1 중국 외부지역에서의 연구

중국 외부지역에서 대부분의 관련 연구는 주로 문화사회학이나 문화학의 관점에서 이루어졌다. 이후 경제가 발전하면서 문화산업의 연구 영역도 끊임없이 확장되고 심화되었다. 1970년대 이후 외국 학계의 문화산업에 대한 연구가 점차 경제학으로 전환되면서 문화산업조직에서부터 문화산업의 구조 및 배치 등으로 심화되고 있다. 90년대 이후, 외국 학계의 문화산업 연구는 문화산업 클러스터, 경쟁력, 문화산업 연계, 문화산업 정책 및 문화산업 발전 전략과 같은 주제로 확대되었다. 국가마다 문화산업에 대한 정의와 분류가 다르고 외국의 학자들의 이론적인 전통, 문화산업의 발전 상황, 연구 방법이 다르므로 문화산업 연구의 특성이 다르며 많은 가치 있는 이론과 실증적인 연구 결과는 다음과 같이 요약한다.

(1) 문화산업의 파급효과에 관한 연구

문화산업은 다른 산업과 광범위한 경제 관계가 존재하며, 산업 생산활동을 통해 문화산업 간의 상호 영향을 미친다.

日下公人(1989)²²⁾는 문화산업이 일본의 최종 수요 산업에서 가장 유망한 산업 중 하나로 새로운 문화적 가치를 창조하기 위해 문화 자원을 이용함으로써 문화산업은 자체가 높은 수익을 얻는 반면 중공업 등 다른 비문화산업

21) 十六大报告, 『中共中央关于完善社会主义市场经济体制若干问题的决定』, 2002.

22) 日下公人, Fang Shenzuo(번역), 『新文化产业论』, 北京东方出版社, 1989.

에 큰 영향을 미칠 수 있다고 주장하였다. Allen Scott(1977)²³⁾은 문화산업의 가치 사슬은 문화재 생산 부문에서 다루는 다른 산업부문이지만 문화재의 후속 부가가치 증가과정에서 다른 산업부문을 제외한다고 하였다. 이영두(1999)²⁴⁾는 한국 문화산업의 특성에 입각하여 문화산업의 분야별로 조사하고 산업간 연관분석을 통해 문화산업이 국가 경제의 다른 분야에 미치는 거시적 파급효과를 분석하였다. 서정교(2003)²⁵⁾는 한국의 문화산업에 대한 투자가 경제 성장에 미치는 파급효과를 분석하여 문화 자본 투자와 경제 성장 사이에 연관관계가 있다고 판단하여 한국 문화산업 발전의 기반을 마련하였다. 심재희(2013)²⁶⁾는 한국의 2008년, 2009년 산업연관표를 활용하며 한국 문화사업의 경제구조와 산업연관효과를 분석하였다. 그는 한국 문화산업의 발전을 위해 문화산업이 최종재 성격을 강화함으로써 더 높은 부가가치를 창출하는 산업이 될 수 있도록 해야 하며, 타 산업과의 유기적인 상호 연관 관계를 고려한 체계적인 발전계획이 요구된다고 하였다.

(2) 문화산업이 경제 성장에 미치는 영향에 관한 연구

대부분의 외국 학자들은 투입산출 모형을 이용하여, 문화산업이 경제 성장을 촉진하는 메커니즘을 분석하였다. 일반적으로 문화산업은 주로 생산 효율성과 생산자의 자질을 높이고, 자본 축적과 기술 혁신의 응용을 증가시켜 경제 성장을 촉진시킨다고 여긴다. 예를 들어 Solow(1956)²⁷⁾가 1958년 신고전경제성장 모델을 만들어 저축률, 자본축적, 경제성장의 상호작용을 설명했는데, 특히 모델에 기술변수를 도입하여 기술진보가 경제 성장에 어떤 결정적인 작용을 할 수 있는지 증명하였다. 이 이론에 의해 자본이나 노동

23) Allen J. Scott, "Estimation The Cultural Economy of Cities," *International Journal of Urban and Regional Research*, 1997, Vol.21, No.2, pp.323-339.

24) 이영두, 『韓國 文化産業의 領域別 特性과 育成政策에 관한 研究』, 명지대학교 박사학위논문, 2000, pp.43-94.

25) 서정교, 「문화산업투자의 경제적 파급효과분석」, 『경제학연구』, 제51집, 제1호, 2003, pp.61-87.

26) 심재희, 「문화산업의 경제적 파급효과에 관한 연구」, 『산업경제연구』, 2013, 제26집, 제6호, pp.2731-2750.

27) Robert M. Solow, "A Contribution to the Theory of Economic Growth," *The Quarterly Journal of Economics*, 1956, Vol.70, No.1, pp.65-94.

등 다른 요인보다 기술 함량이 상대적으로 높은 문화산업이 경제성장에 기여율이 높다는 것을 알 수 있고, 이는 문화산업이 국민경제에 미치는 파급 효과가 크다는 것을 의미한다. Robert Lucas²⁸⁾와 Paul Romer(1988)²⁹⁾는 문화, 지식, 기술의 기초 위에서 인적 자본의 성장을 내생화하여 문화, 지식, 기술이 경제 성장에 긍정적으로 작용한다는 새로운 경제 성장 이론을 내놓았다. Collin, Bosworth(1996)³⁰⁾는 한국, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 태국, 대만 등 7개 아시아 국가(지역)의 1인당 문화투자를 이용해 1인당 생산 증가 기여율을 보여줌으로써 문화산업의 기여가 경제성장의 중요한 원천임을 다시 한번 입증하였다. Dominic Power(2000)³¹⁾는 스웨덴의 1970-1999년의 데이터를 사용하여 스웨덴 문화산업의 번영이 더 많은 일자리를 창출할 수 있다는 것을 발견하고 경제발전에 일정한 기여를 하였다고 주장했다. Beyers(2002)³²⁾는 OECD국가 1980-1996년의 데이터로 사용하여 실증분석한 결과 문화산업 발전이 OECD국가 경제성장의 중요한 요소라는 것을 증명했다. Allen(2004)³³⁾은 미국 48개 주의 문화산업 발전을 수평적으로 비교한 결과, 문화산업은 사람들의 전통적인 소비 패턴과 기업의 투자 구조를 바꿔 성장에 큰 영향을 미쳤다는 연구 결과를 발표했다.

(3) 문화산업 정책에 관한 연구

문화산업 정책은 국가가 문화산업을 겨냥한 일련의 정책을 총괄하는 것이다. 문화산업 정책은 문화 기업의 생산적 투자 방향을 유도하고, 문화자

28) Robert E. LUCAS, "On the Mechanics Of Economic Development," *Journal of Monetary Economics*, 1998, Vol.22, No.1, pp.3-42.

29) Paul M. Romer, "Increasing Returns and Long-Run Growth," *The Journal of Political Economy*, 1986, Vol.94, No.5, pp.1002-1037.

30) Susan M. Collins, Barry Bosworth, "Economic Growth in East Asia: Accumulation versus Assimilation," *Brookings Papers on Economic Activity*, 1996, Vol.27, No.2, pp.135-204.

31) Dominic Power, "Cultural Industries in Sweden: An Assessment of Their Place in the Swedish Economy", *Economic Geography*, 2002, Vol.78, No.2, pp.103-127.

32) Beyers W B., "Culture, Services and Regional Development," *Service Industries Journal*, 2002, Vol.22, No.1, pp.4-34.

33) Allen J. Scott, "Cultural-Products Industries and Urban Economic Development," *Urban Affairs Review*, 2004, Vol.39, No.4, pp.461-490.

원의 배치를 조절하고 이를 통해 국민경제 발전을 촉진시키는 데 있어 중요한 역할을 한다.

미국과 유럽의 일부 국가들은 문화산업에 대한 엄격한 정의와 분류가 없기 때문에 문화산업 정책에 대한 별도의 연구를 하지 않았으며 문화산업 정책을 문화정책으로 일원화하고 있다. Roymond Willianms(1958)³⁴는 문화정책을 전시의 문화정책과 문화정책 자체로 구분하였으며, 전시의 문화정책이 국가 이미지의 문화정책이고 문화정책 자체가 공공요금 보조 예술의 정책, 문화 매체 조정의 정책과 문화조직 협의의 정책이라고 규정했다. Toby Miller(2002)³⁵는 문화정책이 미학적 창조와 집단생활을 연결하는 통로와 교량으로 문화 조직의 특정 목표를 달성하기 위해 취하는 시스템과 규범을 구현한다고 생각했다. Jim McGuigan(2004)³⁶은 문화정책이 문화와 권력에 대한 공공정책이라고 믿으며, 신자유주의와 문화정책의 관계에서 출발하여 문화생활과 국가 및 시장에 대한 사회적 선도 합리성의 추진 요소를 탐구했으며, 대중의 관점에서 문화정책의 경제적 합리성을 비판했다. 또한, Delgado Moreira(2000)³⁷는 EU문화정책에서의 응집력과 귀속감을, Tom Oreagan(2004)³⁸은 문화정책과 문화 기획과 지역 개발의 관계를 연구했다.

다른 한편의 연구는 주로 문화산업 정책의 경제적 타당성에 입각해 문화산업 조직, 문화산업 구조 및 문화산업 발전에 대한 정책 수립과 집행에 초점을 맞추고 있다. Brown(2000)³⁹은 영국에서 두 개의 문화산업 단지에 대한 차별화된 문화산업 정책을 실시하여 문화산업 정책의 개입과 적합성을

34) Raymond Henry Williams, Wu Songjiang, Zhang wending(번역), 『文化与社会』, 北京大学出版社, 1991.

35) Toby Miller, George Yudice, Liu Yongzi, Fu De(번역), 『文化政策』, 南京大学出版社, 2017.

36) Jim McGuigan, He Daokuan(번역), 『重新思考文化政策』, 中国人民大学出版社, 2010.

37) Juan, M Delgado Moreira, "Cohesion and citizenship in EU cultural policy," *Journal of Common Market Studies*, 2000, Vol.38, No.3, pp.449-470.

38) Tom Oreagan, Li Huibin, Lin Tuo, Xue Xiaoyuan, 『文化规划, 文化产业和地方发展, 世界文化产业发展前沿报告(2003)』, 社会科学文献出版社出版, 2004.

39) Adam Brown, Justin O'Connor, "Sara Cohen, Local music policies within a global music industry: cultural quarters in Manchester and Sheffield," *Geoforum*, 2000, Vol.31, No.3, pp.437-451.

분석하고 문화산업 활동을 더 넓은 문화산업 정책에 접목해야 문화재 생산과 마케팅의 부가가치를 향상시킬 수 있다고 지적했다. Mary Footer(2000)⁴⁰⁾는 국제 무역에서 문화 상품과 서비스가 전파되는 방식과 여러 나라에서의 외국 문화에 대한 인식을 분석함으로써 국제 무역 자유화와 국가 문화 정책 사이를 탐구하고 수입국의 문화산업 정책은 문화 상품과 서비스 무역에 대한 관리 및 규제 간에는 역의 관계가 있다고 지적하였다. David Hesmondhalgh(2002)⁴¹⁾는 정부가 법률, 규제, 보조금 등을 통해 문화산업 전반에 개입하여 강요하고 있는 것은 사회 문화, 경제, 기술에 대한 대응으로 문화산업의 패러다임 전환과 억제력을 자극하는 것이라고 지적했다. 문화산업 정책의 변천은 전체 문화산업의 발전 과정에 지대한 영향을 끼쳤다. 한국통일연구원(2004)⁴²⁾은 한국, 중국, 일본의 문화산업 발전의 기본 상황과 정책 방향을 비교함으로써 정부가 행정 명령을 문화 기업에 직접 관여하지 말고 문화산업 육성과 문화산업 법적 환경을 바로잡은 것 등 간접적인 조치를 취해 문화산업 발전을 촉진시켜야 한다고 하였다.

요약하면, 외국 학자들은 문화정책과 문화산업 정책에 대해 비교적 깊은 인지와 이론을 형성하고 충실한 이론과 실증적 연구 기반을 형성해 문화산업 정책에 대한 심도 있는 연구를 진행하였다. 외국의 문화산업 정책에 대한 연구는 정부나 정부 부처에 대한 직접적인 반응이 아니라 문화 정책의 수립과 논평을 기반으로 연구하였다.

(4) 문화산업 발전에 관한 연구

문화산업의 발전에 관한 연구는 문화산업의 부상을 배경으로 하여 생겨났으며, 각국의 문화산업 발전의 방식과 목적이 다르기 때문에 문화산업의 발전에 관한 연구는 다각도로 진행되고 있다.

40) Mary, E Footer, Christoph, Beat Graber, "Trade liberalization and cultural policy," *Journal of International Economic Law*, 2000, Vol.3, No.1, pp.115-144.

41) David · Hesmondhalgh, Zhang Feina(번역), 『文化产业』, 中国人民大学出版社, 2007.

42) 양영균, 문옥표, 송도영, 『동북아 문화공동체 형성을 위한 한국 중국 일본의 대중문화 산업에 대한 비교연구』, 통일연구원 협동연구총서, 2004.

김휴종(1999)⁴³⁾는 한국 문화산업의 경쟁력을 평가하고, 한국 문화산업 발전을 촉진하기 위해 강자와의 통합전략, 포괄적인 공격 전략, 국내시장 방어전략 및 이와 유사 시장 침투전략을 제안하였다. Cathy Brickwood(1999)⁴⁴⁾는 유럽의 문화산업에 대한 연구를 통해 문화산업을 유럽의 경제적 틀에 포함시켜 문화산업에 대한 연구와 개발을 강화하고, 문화산업을 사회발전의 동력으로 삼아 유럽의 기존 경제구조를 개선하고 문화산업을 발전시키기 위해 적극적인 지원조치를 수립하여, 문화산업의 국제경쟁력을 높이는 새로운 성장 동력 창출을 제안하였다.

John Howkins(2001)⁴⁵⁾은 문화 상품의 개발(R&D), 생산 및 판매를 연구하고 미시적 관점에서 문화 기업의 운영 수준을 향상시켜 기업이 발전하는 것이 문화산업의 발전을 촉진시킨다고 명시하였다. 강형원 (2002)⁴⁶⁾은 한국 문화산업의 현장 답사를 통해 문화산업의 세분화된 업종을 대상으로 하여 분석하고, 문화산업의 균형발전을 위해 상세한 발전계획을 제시하였다.

Charles Landry(2006)⁴⁷⁾은 문화산업의 발전이 도시의 건설과 결합해야 한다고 주장하였다, 문화 자원을 발굴하여 문화 혁신, 민족적 특성, 도시 생태 환경 및 사회적 수요를 하나로 합침으로써 문화산업을 발전시킬 수 있을 것이라고 진단하였다. Hesmondhalgh(2007)⁴⁸⁾는 문화산업 발전을 역사적 측면에서 북미와 유럽의 국가 및 지역의 문화산업 발전에 대한 전반적인 연구를 진행하여, 정치적, 경제적, 조직적, 기술적 및 문화적 변화가 문화산업에 커다란 영향을 미친다고 주장하였다.

(5) 문화소비에 관한 연구

문화소비는 항상 서양 학자들이 연구하는 핫이슈로 많은 연구 문헌을 축

43) 김휴종, 『한국 대중문화산업 발전전략』, 삼성연구소, 1999.

44) Cathy Brickwood, *New Media Culture in Europe*, Uitgeverij De Balie, 1999.

45) John Howkins, *Creative Economy*, Penguin Group (USA) Incorporated, 2001.

46) 강형원, 『한국문화산업 진흥을 위한 분야별 특성과 정책방향 연구』, 전남대학교석사학위논문, 2002, pp.55-82.

47) Charles Landry, *The Art of City Making*, Earthscan, 2006.

48) D Hesmondhalgh, *The Cultural Industries*, SAGE Publications, 2007.

적해 왔다. 처음에는 문화 소비에 관한 연구가 주로 사회학과 문화 연구의 차원에서 진행되어 왔으며, 경제가 발전함에 따라 연구 분야도 심화되고 넓어졌다. 문화소비에서 소비자와 소비자 행동 연구에 이르기까지 소비자의 교육 수준, 소비자 선호도, 소비 습관, 문화 소비자 취향, 소비자 동기 요인, 소비자가 문화 소비재에 대한 기대 등 문제가 포함되었다.

외국 학자들의 문화소비에 대한 초기 연구의 주된 방향 중 하나는 문화 소비가 소비주체, 사회적 여건, 소비객체 간의 다층적인 관계를 살펴보는 것이었다. 예를 들어 Bernier Warren(1993)⁴⁹⁾은 문화소비가 소비자들에게 창의적인 치료 효과가 있다고 밝혔다. 또 하나는 사회학의 시각으로 주로 소비대상 및 소비패턴을 중심으로 문화소비의 발전 메커니즘과 문화소비의 지위와 역할에 대해 심층 탐구하였다. 그리고 일부 학자들은 문화산업 화와 대중화를 착안점으로 삼아 문화소비를 연구하였다. Adorno, Horkheimer(1947)⁵⁰⁾는 문화산업화 이후 문화상품 특유의 인문학적 가치가 곡해돼 문화상품이 시장에 과도하게 치우쳐 산업화되면서 문화소비가 피동적인 과정이 되었다.

그리고 외국의 학자들은 문화소비 행위이론을 연구하면서 유의한 성과를 많이 거뒀는데 일부 학자들은 신고전주의 이론으로 소비자의 문화소비 행위를 독립적으로 분석하고 설명하기 위해 소득, 가격 및 소비자 선호도 등의 요인을 주로 사용하였다. 예를 들어, Felton(1994)⁵¹⁾은 신고전 소비이론에 입각하여 소비모델을 구축하고 소비자의 소득, 가격 등 요소를 이용하여 미국 소비자의 콘서트, 오페라와 발레단 감상에 대한 영향을 연구하였다. 어떤 연구자들은 신소비이론으로 문화상품의 소비자 행위를 분석하고, 문화상품의 품질 속성이 효용함수에 도입되어 문화상품의 품질속성과 가격

49) Bernie Warren, *Using the Creative Arts in Therapy: A Practical Introduction*, Routledge, 1993.

50) M. Max Horkheimer, Theodor Adorno, Qu Jingdong, Cao Weidong(번역), 『启蒙辩证法』, 上海人民出版社, 2006.

51) Marianne Victorious Felton, "Evidence of the Existence of the Cost Disease in the Performing Arts," *Journal of Cultural Economics*, 1994, Vol.18, No.4, pp.301-312.

요소가 소비자 수요에 대해 미치는 영향이 동일하다고 하였다. 그러나 신고전소비이론이든 신소비이론이든 소비자에 따라 소비 취향이 다른 것을 설명하지 못하였고, 반면에 일부 경제학자들은 이전 연구들을 바탕으로 습관형성이론과 소비기반 학습모델을 제안하여 소비자의 문화 소비 행위를 더 잘 설명하였다. 예를 들어, Throsby⁵²⁾를 비롯한 일부 학자들은 문화소비를 설명변수로써 소비습관이 현재와 미래의 문화소비에 미치는 모델에 도입하여 습관 형성이 문화소비에 긍정적이고 중요한 영향을 미치는 것을 밝혔다.

최근 몇 년 동안, 학자들은 문화소비에 대한 연구는 문화소비에 영향을 미치는 요인의 실증분석에 집중되어 있고, 실증의 결론도 풍부하고 다양해졌다. 설정된 요소를 나열하며 주민 소득, 문화상품과 서비스의 가격, 주민 교육 수준, 직업 계층, 지위, 나이, 성별, 문화상품과 서비스의 속성과 질, 사회적 지위와 계층, 지리적 요인 등이 있다. 연구의 결과에 따라 소득이 미술 공연 소비에 현저히 긍정적 영향을 끼친다는 것을 나타냈는데 Withers⁵³⁾의 연구도 소득이 문화소비에 대한 긍정적인 효과가 있는 반면 문화소비의 수요에 대한 소득 탄력성이 낮다고 하였다. Seaman⁵⁴⁾은 문화 소비에 대한 소득의 영향이 단일하지 않고 복잡한 관계가 있다고 지적하였다. 또한 다른 학자들의 연구 결과에 따르면 공연 예술 제품이 가격에 민감하지 않고 교육 수준과 직업적인 위상에 따라 긍정적인 영향을 보여 문화 소비에 유의미한 영향을 미친다는 연구 결과가 나왔고, 소비자의 연령, 성별, 사회적 지위, 문화 상품 및 서비스의 질, 지리적 요인 등이 모두 문화소비에 영향을 미친다는 사실을 증명했다.

2.4.2 중국 내에서의 연구

20세기 들어 중국의 급속한 경제성장과 국가 경제구조의 패러다임 전환

52) David Throsby, *Economics and Culture*, Cambridge University Press, 2001.

53) Withers, G.A, "Unbalanced Growth and the Demand for Performing Arts: An Econometric Analysis," *Southern Economic Journal*, 1980, Vol.46, No.3, pp.735-742.

54) Bruce A. Seaman, "Empirical Studies of Demand for the Performing Arts," *Handbook on the Economics of Art and Culture*, 2006, Vol.1, pp.415-472.

과 발전이 가속화하면서 새로운 산업으로서의 문화산업은 중국의 경제 사회 발전에 큰 영향을 미쳤고, 국가 경제에 있어 점차 중요한 위치를 차지하게 되었다. 중국의 학자들은 문화산업에 대한 범위를 점차적으로 넓혀 연구하고 있어 기본적인 문화산업 연구체계를 갖추게 되었다.

(1) 문화산업의 파급효과에 관한 연구

중국에서 투입산출방법을 이용하여 문화산업에 대해 분석한 연구는 주로 두 종류이다. 하나는 지역의 문화산업을 대상으로 분석한 것이고, 다른 하나는 전국의 문화산업을 대상으로 분석한 것이다. Zhang Yanhui(2008)⁵⁵⁾은 상하이시의 2002년 투입산출표의 자료를 기초로 상하이시 문화산업의 다른 산업과 연관관계 및 파급효과에 대한 실증분석을 통해 상하이시의 문화산업은 다른 산업과 밀접한 연관관계를 맺고 있으며, 문화산업의 발전은 최종 수요의 영향을 현저히 받고 있다는 것을 밝혔다. Li Lianyou, Li Bin(2012)⁵⁶⁾은 베이징시의 2002년과 2007년 산업 투입산출표를 근거로 문화산업의 베이징시 경제에 대한 영향을 분석하였고, 베이징시 문화산업을 발전시키는 정책들을 건의하였다. Lin Xiumei, Zhang Yali(2014)⁵⁷⁾는 지린성의 2007년 투입산출표를 이용하여 문화산업에 대해 분석하였다. 이 논문은 지린성 문화산업을 잘 발전시키려면 문화제조업이 먼저 발전해야 한다는 주장을 하였다. Cai Wangchun(2010)⁵⁸⁾은 중국의 2007년 투입산출표를 활용하여 문화산업에 대한 분석을 통해 중국 문화산업의 영향력과 감응도 계수는 전 산업의 평균수준보다 높고, 중국경제에 대해 강한 파급효과를 가지고 있다고 주장하였다. Zhou Qiang(2014)⁵⁹⁾의 연구에 따르면 문화산업은 최종수요의 기

55) Zhang Yanhui, 「上海市创意产业关联效应的实证分析」, 『中国软科学』, 1980, Vol.3, pp.63-71.

56) Li Lianyou, Li Bin, 「基于投入产出方法的北京市文化创意产业对经济贡献分析」, 『中央财经大学学报』, 2012, Vol.6, pp.86-91.

57) Lin Xiumei, Zhang Yali, 「吉林省文化产业的关联拉动效应分析-基于投入产出模型」, 『东北师大学报(哲学社会科学版)』, 2014, Vol.3, No.269, pp.112-117.

58) Cai Wangchun, 「中国文化产业关联程度与波及效应分析」, 『统计与决策』, 2010, Vol.19, No.319, pp.96-98.

59) Zhou Qiang, 「中国文化创意产业关联程度与波及效果分析——基于投入产出方法」, 『重庆工商大学学报:社会科学版』, 2014, Vol.31, No.1, pp.9-15.

반 산업으로 다른 산업에 대해 파급효과가 뛰어나지만, 다른 산업의 생산수요를 충족시키는 능력은 미흡하다는 결론을 얻었다. Zhang Yalin, Zhang Yanyan, Lin Xiumei(2015)⁶⁰)는 중국의 2007년 투입산업표를 사용하여 문화제조업과 문화서비스업으로 나누어 국민경제에서 그 역할과 파급효과를 분석하였다. Wang Huayi(2010)⁶¹)는 문화산업 클러스터에서 산업 사슬의 관련성을 분석하였다. Liu Ying(2012)⁶²)은 회색 관계 이론을 이용하여 문화산업 및 연관 산업의 관련성을 분석하였다.

(2) 문화산업 구조에 관한 연구

문화산업 구조를 최적화하는 것은 중국이 자발적으로 문화산업 발전을 이루는 방식으로 문화산업발전이 순조롭게 실행되도록 하는 필수요건이다. 중국 학자들은 다양한 측면에서 문화산업구조에 대한 많은 연구를 수행하였다.

문화산업 내부구조에 대한 연구에서, Zhang Peiqi(2008)⁶³)는 미시적 측면에서 출발하여 문화기업이 문화산업구조를 조정하는 과정에서 기업제도 갈등, 기업의 행동갈등과 기업 생산요소 갈등 등을 분석해 그 중에서도 문화기업의 위상이 제대로 갖춰지지 않은 것이 문화산업 구조 조정을 어렵게 하는 주요원인이라고 하였다. Chi Shugong(2012)⁶⁴)은 문화산업 발전을 촉진시키기 위해서는 문화산업 구조조정 및 최적화가 필수적이라고 생각하며, 투자 구조, 소유 구조, 기술 구조, 인재 구조 및 기업 구조 등 다양한 측면을 고려하여 문화산업 발전의 속도, 규모, 품질 및 수익성 등 문제를 중점적으로 해결하여 문화산업의 비약적 발전을 촉진하여야 한다고 명시하였다.

60) Zhang Yali, Zhang Yanyan, Lin Xiumei, 「中国文化产业的关联拉动效应分析」, 『统计与决策』, 2015, Vol.11, pp.134-137.

61) Wang Huayi, 『文化产业聚集中的产业链关联性研究』, (陕西师范大学硕士论文, 2010), pp.25-36.

62) Liu Ying, 「文化产业与相关产业的灰色关联度分析」, 『沈阳工业大学学报(社会科学版)』, 2012, Vol.5, No.2, pp.163-167.

63) Zhang Peiqi, 「从文化企业视角看我国文化产业结构调整面临的矛盾」, 『学术论坛』, 2008, Vol.31, No.7, pp.178-181.

64) Chi Shugong, 「调优文化产业结构研究」, 『理论学刊』, 2012, Vol.1, pp.50-53.

문화산업의 외부 구조연구에서는 Luo Nengsheng(2009)⁶⁵⁾는 미국의 문화산업의 구조와 비교하여 산업, 수준 및 지역의 3차원에서 호남 지방의 문화산업 구조의 최적화 문제를 연구하여 문화산업이 주요 산업으로 발전하기 위해서는 후남성의 문화산업 구조의 최적화를 촉진하는 것이라고 제안하였다. Xu Houbo(2009)⁶⁶⁾는 어떤 형태의 문화산업 구조든 과거 시대의 권력의 산물이라고 주장하였다. 그는 문화산업 구조의 진화에 영향을 미치는 요인을 연구하고 포괄적인 혁신 전략을 실행하는 것이 중국의 문화산업 구조의 최적화와 조정을 위한 핵심 전략이라고 제안했다.

(3) 문화산업 발전에 영향을 미치는 요인에 대한 연구

최근 국내 학자들은 문화산업의 발전에 영향을 미치는 요인에 대해 광범위한 연구를 수행했는데, 주로 아래와 같은 두 가지 측면에서 진행하였다. 첫 번째는 문화산업 발전에 영향을 미치는 요인에 대한 이론적 분석이다. Gao shusheng(2011)⁶⁷⁾는 문화상품과 서비스의 공급이 잠재적인 수요에서 현실적인 수요로 변환하고 주민의 문화 소비 수요의 확대를 통해 문화산업의 발전을 촉진시키는데 필요 조건이라고 생각하였다. Wang Jiaxin(2012)⁶⁸⁾은 문화산업 발전을 위한 재정적 지원의 역할을 검토할 때 재정지원을 통해 문화산업 혁신 역량과 문화 자원의 최적화 등 문제를 해결하고 혁신적인 재정지원이 문화산업 발전에 객관적인 수요라고 강조했다. Liu Yuzhu(2013)⁶⁹⁾는 문화산업의 발전 단계에 따라 효과적인 문화산업 정책을 만들어 문화산업의 신속한 발전을 촉진할 수 있다고 제시하였다.

두 번째는 문화산업의 발전에 영향을 미치는 요인에 대한 실증분석이다. 중국 학자들은 문화산업 발전의 영향 요인에 대한 실증적 연구에서 꽤 널 데

65) Luo Nengsheng, Lin Zhiqiang, Xie Li, 『湖南文化产业结构优化研究』, 『财经理论与实践』, 2009, Vol.30, No.5, pp.118-121.

66) Xu Mengbo, Xu Handuo, 『文化产业结构的演进及中国的战略选择』, 『社会科学战线』, 2009, Vol.3, pp.251-254.

67) <http://www.hxsh365.com/newsShow.asp?dataID=745>

68) Wang Jiaxin, 『完善文化企业国有资产监管与资产评估』, 『财政监督』, 2012, Vol.6, pp.9-10.

69) Liu Yuzhu, 『我国文化产业面临的发展机遇及空间』, 『前线』, 2013, Vol.5, pp.44-45.

이더 모델을 많이 사용하였다. Wang Jing(2008)⁷⁰⁾는 2000년부터 2004년까지 문화산업의 경제적 기여도를 분석하였다. 연구 결과에 따르면 1인당 문화오락 지출, 문화산업 기관의 수는 문화산업의 경제적 기여에 긍정적인 영향을 미치지만, 정부의 보조금이 문화산업의 경제적 기여에 미치는 영향은 나타나지 않았다. Wang Jiating, Zhang Rong(2010)⁷¹⁾은 동부·중부·서부 지역 2005-2007년 경제 발전의 관점에서 GDP, 1인당 문화 소비 지출, 경영적 문화산업 기관 수, 문화 기업 수와 정부의 문화사업 재정지원을 활용하여 중국문화산업의 영향요인을 분석하였다. 조사결과에 따르면 동부, 중부와 서부 지역의 문화산업 발전은 지역 경제의 영향을 받으며, 경영적 문화산업 기관의 수는 동부와 서부 지역의 문화산업 발전에 큰 영향을 미치며, 문화 소비에 대한 1인당 지출은 상당한 지역의 문화산업 발전에 미치는 영향은 현저하였다. Yuan Hai, Wu Zhengrong(2012)⁷²⁾은 2004년에서 2008년까지 각 성시의 문화산업 발전을 분석하고 인적 자본과 산업 집적도는 동부지역의 문화산업 발전에 중대한 영향을 미쳤고, 시장 수요는 중부지역 문화 발전의 영향이 가장 크고 도시화의 수준은 서부지역의 문화산업 발전에 중요한 영향을 미쳤다는 것을 밝혔다.

Zhao Shuhua(2008)⁷³⁾는 회색관계 이론을 사용하여 문화산업의 발전에 영향을 미치는 요인을 분석하였으며, 문화산업에 대한 수요를 반영하는 것은 문화산업의 발전을 촉진시키는 필요 요인이라고 지적했다. 章迪平(2013)⁷⁴⁾은 경제, 자원, 기술, 시장의 네 가지 측면에서 문화산업 발전에 영향을 미치는 지표 체계를 바탕으로 회색 관계형 모형을 이용하여 분석하였으며, 각

70) Wang Jing, 「中国文化产业经济贡献的影响因素」, 『统计与决策』, 2008, Vol.3, pp.111-114.

71) Wang Jiating, Zhang Rong, 「我国文化产业发展影响因素及提升路径的区域分析」, 『统计与决策』, 2010, Vol.2, pp.79-81.

72) Yuan Hai, Wu Zhengrong, 「中国省域文化产业效率测算及影响因素实证分析」, 『软科学』, 2012, Vol.26, No.3, pp.72-77.

73) Zhao Shuhua, Wang Huaqing, 「北京文化产业发展影响因素的灰色关联分析」, 『经济论坛』, 2008, Vol.9, pp.15-17.

74) Zhang Diping, 「基于灰色关联分析的文化产业发展影响因素研究——以浙江省为例」, 『浙江工商大学学报』, 2013, Vol.1, No.3, pp.92-96.

요인이 절감성의 문화산업 발전에 기여하는 크기순은 경제, 기술, 자원과 시장순이었다.

Bian Lu(2013)⁷⁵⁾는 확장된 모델을 사용하여 문화 및 관련 산업, 문화 예술과 과학 연구, 1인당 GDP 간의 관계를 연구했으며, 이들 간의 장기적인 안정 관계에도 불구하고 문화산업은 1인당 GDP와 음(-)의 상관관계가 있음을 지적했다. Cheng Xuezheng(2013)⁷⁶⁾은 Romer의 경제성장이론모델을 이용하여 문화산업 발전과 경제성장 간의 관계를 연구했으며, 문화산업 발전과 경제성장 간에는 장기균형 관계가 있다고 주장했지만 문화산업의 발전은 경제지원에 더 의존하고 있다고 진단했다. Lin Xiumei(2014)⁷⁷⁾는 1995년부터 2011년까지의 통계 자료를 바탕으로 VAR모델에서 Granger 인과성 검정, 임펄스 응답 함수와 분산분석을 활용하여 문화소비욕구, 문화적 인프라, 인적자본 수준, 경제발전 수준, 정부지원이 중국 문화산업 발전에 미친 영향력과 역동적인 변화를 분석하였으며, 문화소비 수요, 인적자본 수준, 경제발전 수준이 문화산업의 발전에 긍정적인 영향을 미치고 그 영향은 역동적인 성장 추세에 있음을 보여주며 문화 인프라 건설 투자와 정부지원이 문화산업 발전에 단기적인 영향을 미치지만 역동적인 연속성을 갖지는 못한다고 지적했다.

(4) 문화소비에 관한 연구

문화소비에 관한 연구는 주로 문화소비의 내포와 기능, 문화소비의 지역적 차이, 문화소비에 영향을 미치는 요인 등을 포함한다.

문화소비의 결합과 기능에 관한 연구에서 Xu Chunhou(1997)⁷⁸⁾는 문화소비가 정신적 문화생활을 만족시키기 위해 문화상품과 서비스를 소비하는

75) Bian Lu, Zhang Pu, Zhang Jiangpeng, 「我国文化产业与经济增长速度的效应研究」, 『统计与决策』, 2013, Vol.9, pp.91-94.

76) Cheng Xuezheng, Li Yu, 「文化产业发展对经济增长影响的实证研究」, 『统计与决策』, 2013, Vol.3, No.375, pp.114-117.

77) Lin Xiumei, Zhang Yali, 「我国文化产业发展影响因素的动态分析——基于VAR模型」, 『税务与经济』, 2014, Vol.2, pp.47-52.

78) Xu Chunhou, 「关于文化消费的几个问题」, 『北京商学院学报』, 1997, Vol.4, pp.45-48.

것이라고 주장하였다. Feng Yitao(2000)⁷⁹⁾는 이 연구에서 문화소비를 오락형과 교육형 두 가지 유형으로 분류했으며, 전자는 “여가”를 소비하고, 후자는 ‘학습’을 위해 소비한다고 설명했다. Luo Xiaoling(2004)⁸⁰⁾은 문화소비가 높은 수준의 욕구를 충족시키는데 목적을 두고 있고, 수준이 다르며, 정신문화 상품과 서비스에 첨부되어 있으며, 다양한 형태와 내용을 가지고 있다고 했다. Deng Anqiu(2007)⁸¹⁾는 문화소비와 문화산업 발전 사이의 내재적인 관계와 규칙을 논술했다

문화소비의 지역적 차이에 관한 연구에서 Chen Yanwu(2006)⁸²⁾는 패널 데이터를 이용하여 중국의 농촌지역 문화소비의 지역적 차이를 연구하였으며, 중국 동부 농촌 지역 주민들의 문화소비는 일관성을 갖고 있는데, 문화소비에 영향을 미치는 가장 중요한 요소는 소득으로 나타났다. 그러나 중서부 지역 주민들의 문화 소비는 상당한 개인적인 차이가 보이고 있어 전통적 소비 요인은 중부 및 서부 지방 농촌 주민들의 문화소비에 미치는 영향이 명확하지 않은 것으로 나타났다. Cheng Jing(2012)⁸³⁾은 현재 중국인의 문화소비 현황을 요약하고 현재인의 문화소비가 전반적인 소비 증가율에 비해 뒤떨어져 있으며 주민들의 문화소비는 문화소비 패턴, 소비계층, 소비 구조가 불균형하고 상당한 지역적 차이가 있음을 지적했다. Han Haiyan(2012)⁸⁴⁾은 1993년부터 2010년까지의 통계 자료를 이용하여 중국 도시주민들의 문화 소비와 경제성장 간의 관계에 대해 실증적 연구를 하였으며 도시주민들의 문화소비와 경제성장 간에 긍정적인 관계가 있음을 보여주었다. 그리고 현재 중국의 문화소비는 수급측면에서 여전이 부족한 것으로 나타나 경제

79) Feng Yitao, Zhou Xiaodong, 「上海市民收入变化对文化消费发展的影响」, 『上海经济研究』, 2000, Vol.11, pp.22-27.

80) Luo Xiaoling, 「近年我国文化消费研究述评」, 『华中农业大学学报(社科)』, 2004, Vol.3, pp.70-74.

81) Deng Anqiu, 「论文化消费与文化产业发展」, 『消费经济』, 2007, Vol.23, No.3, pp.16-19.

82) Chen Yanwu, Xia Tian, 「中国农村居民文教娱乐消费区域性差异分析——基于中国省际面板数据的研究」, 『经济问题探索』, 2006, Vol.9, pp.59-63.

83) Cheng Jing, 「居民文化消费现状及发展对策」, 『特区经济』, 2012, Vol.5, pp.231-233.

84) Han Haiyan, 「中国城镇居民文化消费与经济增长关系实证研究」, 『消费经济』, 2012, Vol.4, pp.61-64.

성장에 기여하는 역할을 제대로 하지 못하고 있다고 하였다.

문화소비의 영향 요인에 관한 연구에서 Chen Lixin(2009)⁸⁵⁾은 역동적인 패널 데이터 모델의 구축을 통해 중국 농촌 주민들의 문화소비에 영향을 미치는 요인을 연구하였다. 주민들의 가처분 소득이 현재의 문화소비에 유의미한 영향을 미치는 동시에 뚜렷한 지역 차이가 있는 것을 지적했다. Meng Hua(2012)⁸⁶⁾는 상해 도시 주민들의 문화소비에 영향을 미치는 요인들을 연구한 결과 주민의 교육 수준이 문화 소비 수준과 유의미한 양(+)의 상관 관계가 있으며, 교육 배경이 다른 주민들간의 문화 소비재 선택에 큰 차이가 있음을 지적했다. Li Xiong(2013년)⁸⁷⁾는 장쑤성 문화 소비재 사업을 연구하는 과정에서 문화예술과 문화와 문화사업 종사자를 문화산업 공급의 지표로 활용해 문화산업 공급과 문화소비 간의 관계를 연구했다. Li Baoyang(2013)⁸⁸⁾은 예방적 저축 이론을 바탕으로 절강성에서 1977년부터 2011년까지 거시 자료에 근거하여 도시과 농촌 주민의 문화소비 수준을 연구했고, 도시와 농촌의 문화 소비는 수입의 불확실성과 지출의 불확실성에 영향을 받지만 민감의 정도가 다르다고 하였다. 또한 주민의 문화적 수준, 사회 보장 제도, 문화재 공급, 신기술 등이 모두 문화소비의 차이에 영향을 미치는 요인으로 지적하였다. Chen Lei, Zhang Ying(2013)⁸⁹⁾은 중국 도시 주민의 문화소비 현황을 분석한 결과 문화소비 지출총액은 꾸준히 늘고 있지만 총소비에 차지한 비율은 여전히 낮고, 지역의 불균형 발전 문제는 여전히 뚜렷하며, 문화소비 구조는 단일이며 교육 소비가 문화소비의 과도한 비중을 차지하고 저축 투자는 문화 소비에 구축효과가 있다고 하였다.

85) Lu Lixin, 「农村居民文化消费影响因素的区域差异及动态效应分析」, 『统计与决策』, 2009, Vol.9, pp.81-83.

86) Meng Hua, Li Yimin, 「上海城镇居民文化消费的影响因素研究」, 『预测』, 2012, Vol.31, No.2, pp.70-74.

87) Li Xin, Zhang Ru, 「文化消费影响因素的实证研究——以江苏为例」, 『南京财经大学学报』, 2013, Vol.4, pp.28-35.

88) Li Baoyang, Xiong Xiulan, Yu Jingjing, 「浙江省城乡居民文化消费差异分析」, 『浙江金融』, 2013, Vol.5, pp.70-75.

89) Chen Lei, Zhang Ying, 「城镇文化消费的现状影响因素分析」, 『西安财经学院学报』, 2013, Vol.26, No.1, pp.5-10.

(5) 문화산업의 효율성에 관한 연구

중국의 문화산업이 급속히 발전함에 따라 중국의 학자들은 일정한 노동력과 자금 등의 투입조건에 근거하여 문화 자원을 최대한 활용하고 문화산업의 효율성을 높이는 것에 주목하기 시작했다. 중국의 학자들은 문화산업의 효율성에 대한 연구를 3가지 측면에서 검토하고 있다.

첫째, 자료포락분석(DEA)을 이용한 분석이다. 전통적 자료포락분석 연구에서, Hou Yanhong(2008)⁹⁰⁾은 전통적 자료포락분석법을 이용하여 효율성 평가 모델을 구축하여 천진시 문화산업 및 문화 기업의 효율성을 연구하였다. 그는 천진시 문화산업의 비효율에 대한 주된 이유가 문화산업에서 자원의 불합리한 배분, 투자의 단일화, 전문가의 부족에 있다고 지적했다. Ma Xuan, Zheng Shilin(2010)⁹¹⁾은 자료포락분석에서 규모불변모델과 규모가변 모델을 이용하여 1998년부터 2006년까지 중국 문화산업의 지방 패널 데이터에 대해 분석하여 중국 문화산업의 기술효율성이나 순수기술효율성이 모두 현저한 발전을 이루었다고 주장했다. Han Xuezhou(2012)⁹²⁾는 자료포락분석모델을 활용해 2000년부터 2009년까지 중국의 문화산업 세부업종의 발전 효율성을 연구하고, 각 세부업종의 기술효율성과 순수기술효율성이 점차 높아지고 있다고 주장했다.

3단계 모델 연구에서 Wang Jiating(2009)⁹³⁾, Jiang Ping(2011)⁹⁴⁾ 등은 3단계 자료포락분석 모델을 적용하여 중국 각 성의 문화산업의 효율성을 연구하였다. 환경요소가 중국 31개 지역의 문화산업 효율성에 대해 미친 영향이 크고, 환경 영향 및 무작위 오류의 영향을 제거한 후 각 성의 문화산업의

90) Hou Yanhong, 『文化产业投入绩效评价研究』, 天津工业大学, 2008.

91) Ma Xuan, Zheng Shilin, 『中国区域文化产业效率研究综述与展望』, 『经济学动态』, 2010, Vol.30, No.3, pp.83-86.

92) Han Xuezhou, Ma Xuan, 『基于DEA模型的中国文化产业发展效率研究』, 『云南财经大学学报』, 2012, Vol.28, No.3, pp.146-153.

93) Wang Jiating, Zhang Rong, 『基于三阶段DEA模型的中国31省市文化产业效率研究』, 『中国软科学』, 2009, Vol.9, pp.75-82.

94) Jiang Ping, Wang Yong, 『全口径中国文化产业投入产出效率研究——基于三阶段DEA模型和超效率DEA模型的分析』, 『数量经济技术经济研究』, 2011, Vol.12, pp.69-81.

기술 효율성 수준이 상대적으로 낮고 특히 규모 효율성 수준이 훨씬 낮다는 것을 밝혔다. Qiu Yi(2013)⁹⁵⁾은 상하이시와 선전시 거래소에 상장된 문화 기업을 표본으로 택하고 3단계 DEA모형을 이용하여 각 회사의 영업실적을 평가하였으며, 중국의 문화 상장 기업의 경영 효율성이 현저한 차이가 나는 것을 보여주었다.

또한 김상욱(2016)은 DEA-Window 모형을 이용하여 2005년~2013년 중국 31개 지역의 문화산업에 대한 효율성의 상대적 수준을 분석하였고, 중국의 지역별 문화산업의 효율성은 지역경제발전 수준과 반드시 일치하는 것은 아니라고 주장하였다⁹⁶⁾. Guo Shufen, Guo Jinhua(2017)는 SBM-DEA모형을 이용하여 문화산업을 문화제조업, 문화도소매업, 문화서비스업으로 나누어 분석하였다. 중국 문화산업의 3대 산업은 종합 효율성은 전반적으로 낮은 편이며, 순수 기술 효율이 낮은 것이 주요 원인이다. 대부분 성시의 문화 제조업이 상대적으로 잘 발전한 것은 중국 제조업이 먼저 발전한 것과 관련이 있다고 제시하였다.⁹⁷⁾

둘째, 확률적인 전방 모형을 이용한 분석이다. Dong Yajuan(2012)⁹⁸⁾은 확률적 전방 모델을 사용하여 산업 정책, 시장 문화 수요, 인적 자본, 도시화 수준, 산업 인프라 및 경제개발 수준의 6가지 측면에서 지역 문화산업의 효율성에 대해 실증 분석하였다. 산업정책, 시장 문화수요, 인적 자본, 도시화 수준, 경제발전수준은 문화산업 효율성 향상에 긍정적인 영향을 미치는 반면 산업 인프라는 문화산업 효율성에 부정적인 영향을 미친다고 지적했다. Ma Yueru(2012)⁹⁹⁾는 SFA로 중국의 문화산업의 효율성과 영향 요인을 연구

95) Qiu Yi, Ge Zhijie, 「基于三阶段DEA的文化类上市公司经营绩效评价研究」, 『成都理工大学学报(社会科学版)』, 2013, Vol.2, pp.93-100.

96) 김상욱, 「중국의 지역별 문화산업의 효율성 격차-DEA-Window 방법-」, 『한중관계연구』, 2016, Vol.2, No.1, pp.1-21.

97) Guo Shufen, Guo Jinhua, 「中国文化产业的行业效率比较及省域差异研究」, 『中国科技论坛』, 2017, Vol.5, pp.71-79.

98) Dong Yajuan, 「区域文化产业效率的影响因素研究——基于随机前沿模型的分析」, 『商业经济与管理』, 2012, Vol.1, No.7, pp.29-39.

99) Ma Yueru, Bai Yong, Cheng Weibo, 「基于SFA的我国文化产业效率及影响因素分析」, 『统计与决策』, 2012, Vol.8, pp.97-101.

한 결과 문화산업의 발전 속도는 빠르지만 규모의 경제는 형성되지 않았으며 각 요소는 문화산업에 미치는 영향이 서로 다르다고 지적했다. Li Xingjiang, Sun Liang(2013)¹⁰⁰⁾은 SFA모형을 사용하여 중국 문화산업의 효율성이 낮고 효율성의 크기를 보면 동·중·서부의 그라데이션 패턴을 보여주며 생산성지수와 공간 계량 모델을 사용하여 문화산업의 공간적 상관성과 집약성이 계속 증대되고 있음을 실증하였다.

셋째, Malmquist생산성지수 모델을 이용한 분석이다. He Liwen(2012)¹⁰¹⁾은 생산성지수 모델을 이용하여 2005년부터 2009년까지 중국의 31개 성시의 문화산업의 총요소생산성 변화를 실증적으로 분석하였다. 그는 2005년부터 2009년까지 중국 문화산업의 총요소생산성이 전반적으로 파도적인 성장 추세를 보였다고 지적했다. Jie Zhiqiang(2013)¹⁰²⁾은 Malmquist 생산성 지수모델과 Bootstrap-malmquist 모델을 사용하여 중국 동부, 중부 및 서부 지역 문화산업의 총요소생산성 성장을 실증했다. 그는 중국의 문화산업에서 총요소생산성의 진보는 주로 기술 진보로 인한 것이며, 문화산업의 총요소생산성이 지역 간에 현저한 차이가 있음을 지적했다. Yang Zuyi(2016)¹⁰³⁾은 DEA-Malmquist 지수를 활용하여 동·중·서부 지역의 문화산업 효율성을 측정하였으며, 동부 지역의 문화산업 효율성이 중·서부 지역보다 높고, 동부지역은 문화산업 효율성 향상이 주로 기술진보에 의존하였는데, 중·서부 지역은 기술효율성 향상에 크게 의존한다고 제시했다.

100) Li Xingjiang, Sun Liang, 「中国省际文化产业效率的区域差异分析」, 『统计与决策』, 2013, Vol.20, pp.124-128.

101) He Liwen, Yun Xiaoling, Deng Minhui, 「中国文化产业全要素生产率变动, 区域差异分析——基于Malmquist生产力指数的分析」, 『经济问题探索』, 2012, Vol.9, pp.71-77.

102) Jie Zhiqiang, 「我国地区文化产业全要素生产率增长状况研究」, 『统计与决策』, 2013, Vol.1, pp.141-145.

103) Yang Zuyi, 「文化产业效率及其影响因素研究——基于DEA-Malmquist指数法和Sys-GMM法」, 『宏观经济研究』, 2016, Vol.1, pp.96-104.

〈표 4〉 문화산업의 효율성에 관한 대표적인 추정방법

추정방법		연구자
DEA	전통 DEA	Hou Yanhong(2008)
		Ma Xuan, Zheng Shilin(2010)
		Han Xuezhou, Ma Xuan(2012)
	3단계 DEA	Wang Jiating, Zhang Rong(2009)
		Jiang Ping, Wang Yong(2011)
		Qiu Yi(2013)
	DEA-window	김상욱(2016)
SBM-DEA	Guo Shufen, Guo Jinhua(2017)	
SFA	Dong Yajuan(2012)	
	Ma Yueru, Bai Yong, Cheng Weibo(2012)	
	Li Xingjiang, Sun Liang(2013)	
Malmquist	He Liwen, Yun Xiaoling, Deng Minhui(2012)	
	Jie Zhiqiang(2013)	
	Yang Zuyi(2016)	

문화산업의 효율성에 관한 대표적인 추정방법을 요약하면 <표 4>와 같다. 그 중에서 대부분 연구자들은 사용한 DEA 모형은 투입과 산출의 여유분 문제에 대해 충분히 고려하지 않다. 그리고 3단계 DEA모형과 SFA모형 등을 이용한 실증분석 문화산업의 효율성에 영향을 미치는 요인을 분석할 때 환경요인과 무작위인 요인에 포함되었으나 포괄적이지도 않고 내생적인 문제를 고려하지 않아 추정결과가 부적절하였다. 그러나 2002년 Tone은 Super-SBM-DEA을 제시해 SBM의 유효 단위를 정렬하는 문제를 해결할 뿐만 아니라 DEA 여유분에 대해 고려하지 않는 단점을 극복하여 분석하였고, 이것이 더 좋은 연구방법이 되었다. 따라서 본 연구는 Super-SBM-DEA모형을 이용하여 중국 문화산업의 효율성을 측정하는 데 있어 전통적 DEA 모형이 여유분을 소홀히 해 문화산업의 효율성을 예측하는 편차 문제를 극복하고, 더욱 과학적이고 정확하게 중국 문화산업의 효율성을 향상된 경로로 측정하게 되었다.

제 3 장 중국 문화산업의 발전 역사와 현황

3.1 중국 문화산업의 발전 역사

모든 산업은 탄생, 흥기와 발전의 맥락을 가지고 있다. 중국의 문화산업의 역사적 발전단계에 관해서는 전문가와 학자들은 의론이 분분하여 일치된 결론을 내릴 수 없다. Liu Guanjun(2013)¹⁰⁴은 중국 문화산업의 발전을 4단계로 나누었다. 즉, 1978-1991년 정부의 인증을 받지 못하고 제한된 자발적으로 발전한 단계, 1992-2000년 정부의 인증을 받고 발전한 단계, 2001-2007년 산업 통합 조정 단계, 2007년부터 현재까지 전략 지원 단계이다. Xiang Yong(2015)¹⁰⁵은 중국 문화창의산업을 신화기, 동면기, 로맨스기, 사시기(史诗期) 등 4단계로 분류하였다. 19세기 말에서 1949년 초까지를 신화기로 구분하고, 이 때 음반업, 영화업, 신문출판업 등을 대표한 업계는 국가의 격동의 시대에 기적을 창조하였고, 예술적 영역에서 경탄할 만한 발전을 이루었다. 1949년부터 1985년까지 중국 문화산업은 동면기로 문화 시장은 거의 사라지고 문화 활동 정체되었다. 중국 문화산업의 로맨스기는 1985년 공포된 '제3차 산업에 관한 통계'에서 문화시장의 개혁은 문화산업의 빠른 발전을 촉진시켰다. 중국 문화산업 사시기(史诗期)는 1998년 문화부 문화산업사의 설립을 상징으로 중국의 정치·경제·문화·사회·생태 문명이 합작 발전하는 것을 강력하게 촉진시켰다. Wei Pengju(2016)¹⁰⁶는 중국 문화산업을 문화체제 개혁단계에 따라 4단계로 나누었다. 1978-1991년 중국의 '문화시장' 출현 및 확인 단계, 1992-2001년 중국의 '문화경제' 정책 범규 수립 단계, 2002-2010년 중국의 '문화산업' 경로가 명확한 단계, 2011년부터 현재까지 중국의 '문화강국' 목표 수립 단계이다. Wang Jianing(2016)¹⁰⁷은

104) Liu Guanjun, 『我国转型期文化创意产业与经济发展互动机理研究』, 博士论文, 西南财经大学, 2013.

105) Xiang Yong, 『发展文化产业学论纲』, 『探索与争鸣』, 2016, Vol.1, No.2, pp.29-30.

106) Wei Pengju, 『文化产业与经济增长』, 经济管理出版社, 2016.

107) Wang Jianing, 『我国文化产业政策轨迹及其趋势判断』, 『重庆社会科学』, 2016, Vol.5, pp.17-25.

개혁·개방 이후, 문화산업 발전이 걸음마, 탐색, 확대, 변조의 4단계를 겪었고 단계별로 특징이 다르게 나타난다고 했다. 1978~1992년 문화산업 제도의 변화기조는 통제였다. 문화의 이데올로기 기능을 강조하여 문화의 교육적 기능을 중시하지만, 그 산업에 대한 속성의 인식은 부족하였다. 1993~2001년, 문화산업 제도의 변화 기조는 규범이었다. 2002~2008년 점차 국민경제 발전의 중요한 산업으로 지정되어 문화산업은 급속한 발전 단계에 들어섰다. 2009년 이후 지금까지 문화산업이 국가의 전략성 산업으로 부상하여 국민경제의 버팀목인 산업계획에 포함되고, 문화산업이 확장단계에 접어들면서 문화산업 제도의 변천을 위한 기조가 되었다. 본 논문은 王佳宁을 참고로 하여 문화사업을 4단계로 나누어 그 발전과정을 살펴본다.

3.1.1 문화산업의 초기 단계(1978~1992년)

개혁개방 초기인 1979년, 광저우 동방호텔이 중국 최초의 음악다방을 열었던 것을 중국 문화산업 시작의 상징으로 간주하고 있다. 그 후 영업성 가무청 등 경영적인 문화공간이 대도시에서 경쟁적으로 개업하면서 중국에서 문화시장이 처음으로 나타났다. 1985년 국가통계국은 국무원에게 제출한 ‘제3차 산업통계 수립에 관한 보고서’에서 문화예술을 제 3산업의 한 축으로 국민생산통계 항목에 포함시켜 문화예술이 산업적 성격을 띠는 지를 확인하였다. 1987년 2월 문화부, 공안부, 국가공상국이 공동으로 발표한 ‘영업성 무도회 관리 개선에 관한 통지’는 영업성 무도회 개최의 합법성을 처음으로 명시했다. 1988년 문화부, 국가공상국은 ‘문화시장 관리업무 강화에 관한 통지’를 통해 처음으로 ‘문화시장’의 개념을 명시하고, 문화시장의 범위, 관리 원칙 및 임무를 명확히 규정하였다. 1989년 국무원의 승인을 받아 문화부는 전문 문화시장 관리기업인 문화시장 관리국을 설치하였는데, 이는 중국 문화시장 관리체계가 수립되었음을 나타낸다. 1991년 국무원은 문화부의 ‘문화사업 몇 가지 경제정책에 관한 의견보고에 관한 통지’에서 ‘문화경제’라는 개념을 정식으로 명시하였다. 1992년 장쩌민의 ‘제 14차 전국 인민대표대회’ 보고서에 문화경제정책을 보완해야 한다는 내용이 명시되어 있으며 그해

국무원 사무국이 편집한 ‘중대전략결정-제3산업 육성’이란 책이 ‘문화산업’이라는 용어를 정식으로 사용하게 되었다. 이로써 ‘문화산업’은 정부 주무부처의 공식 인정을 받게 되었다.

3.1.2 문화산업의 탐색 단계(1993~2001년)

1993년 12월 8일자 『중국문화보』에 당시 문화부 장관의 발언이 1면에 실렸으며 ‘개혁개방과정에서 문화산업을 발전시키자’는 제의는 중국 정부 문화행정부 장관이 문화산업에 대한 정책적 의견을 처음으로 전면적으로 설명한 것이다. 1997년 9월 중국 공산당 15차 대회에서 장쩌민은 중국 특색의 사회주의 문화건설 임무를 명시하고 문화건설을 위한 방침과 정책을 제시하고 문화건설의 중요성과 시급성을 강조했다. 그는 “사회주의 현대화에는 번영의 경제가 있어야 하고, 번영의 문화도 있어야 한다. 중국 현대화 건설의 과정은 국민의 자질 향상과 인재 자원의 개발 방향에 크게 달려 있다. 과학기술의 급속한 발전과 종합 국력의 경쟁에 직면하여, 세계의 각종 사상 문화가 서로 출렁이는 가운데, 소강사회 인민 대중이 날로 발전하는 문화 수요에 직면하여, 전당은 반드시 사회주의 사업이 번창하고 민족 진흥의 고도에서 문화 건설의 중요성을 충분히 인식해야 한다. 중국의 특색인 사회주의 문화를 가지고 있는 것은 ‘중국의 각 민족 인민을 응집하고 격려하는 중요한 힘이며, 종합 국력의 중요한 지표이다.’고 제시하였다. 그리고 ‘문화체제 개혁 심화, 문화경제정책을 정착하고 보완할 필요성’을 강조하였다. 이것은 중국 공산당이 처음으로 사회주의 문화를 종합 국력의 지표이자 요소로 삼았으며, 중국 특색의 사회주의 문화 건설 전략의 지위에 대한 과학적 진술을 한층 업그레이드할 것을 강조하였다. 1998년 정부기관 개혁 때 중국은 문화부에 문화산업사를 설립하고, 연구기획처와 종합지도처를 포함하여 문화산업계획, 법규, 정책 수립과 시행을 담당하였다. 2000년 10월, 중국 공산당의 15기 5중전회는 ‘문화산업 정책을 많이 시행하고, 문화시장 건설과 관리를 강화하며, 관련 문화산업 발전을 촉진하자’고 제안했다. 이것은 중국공산당 중앙 문건에서 ‘문화산업’의 개념이 처음으로 등장한 것으로 중국 문화

산업 제도의 변화를 촉진하는 데 결정적인 작용을 하였다. 2001년 3월 제9차 전국인민대표대회 제4차 회의에서 승인된 ‘국민경제사회발전 제10차 5개년 계획강요’는 이 같은 내용을 공식적으로 모두 명시하였다. 문화산업은 국민경제와 사회발전의 중요한 산업이 되었으며, 국가15계획요강에 정식으로 편입되어 국민경제발전 전반적인 계획에 들어갔으며, 이는 문화산업이 이론적 측면에서 국가 발전 전략 계획 수준으로 부상한 것을 의미하게 된다. 2001년 10월 문화부는 『문화산업발전 제10차 5개년 계획요령』을 발간하였다. ‘요령’은 문화산업 발전을 가속화하면 문화사업의 개혁과 발전을 촉진할 수 있고, 국민들의 날로 성장하는 정신문화 수요를 충족시키며, 내수 확대, 고용을 늘리고 사회경제 구조 개선에 도움이 되며, 계획 기간의 국민경제발전과 사회 전반의 진보에 적극적인 역할을 한다고 지적했다. 문화산업을 문예공연업, 영화업, 음반업, 문화오락업, 문화관광업, 예술교육업, 예술품업 등 7대 유형으로 나눈 것은 중국 최초의 문화산업 발전 계획이다. 문화산업의 공식적인 제안은 중국 문화산업의 속성을 인정받은 상징이고, ‘문화적 사업의 여러 경제 정책’에서 ‘문화 경제 정책’, ‘문화산업 정책’ 및 ‘문화산업 발전 계획’에 이르기까지 중국의 문화산업 전략은 전체 산업 전략 체계에서 중시되고, 독립적인 산업 전략의 자성 체계로서 시작됨을 나타내고 있다.

3.1.3 문화산업의 개척 단계(2002~2008년)

2002년 11월 중국공산당의 16차 보고에서 처음으로 문화를 ‘문화사업’과 ‘문화산업’ 두 부분으로 나누고, ‘다양한 문화사업과 문화산업의 발전은 선진 문화 발전요구를 철저히 이행하여야 하며 언제나 사회적 효과를 최우선 순위에 둔다’는 사항을 적시하였다. 이 보고서에서 처음으로 문화를 공익적 문화사업과 상업적 문화산업으로 나누어 문화산업이 문화건설의 주체로서 위치를 명확히 정하고, 문화산업을 발전시키는 것이 시장경제의 조건하에서 국민들의 대중문화 수요를 만족시킬 수 있는 중요한 경로로 제시하여 선진문화의 전진 방향을 시장경제와 대립시킨다는 잘못된 인식을 극복하였

다. 이로 인해 문화산업은 결국 중국 본토 발전의 합법성에 기반을 얻게 되었으며, 문화산업의 합법성 구조가 실질적인 돌파구를 열었다. 2003년 10월 중국공산당의 16기 3중 전회에서 『사회주의 시장경제체제의 개선에 관한 중국 공산당 중앙위원회의 결정』은 ‘당위 지도, 정부 관리, 업계 자율화와 법에 따라 운영되는 문화관리 체제를 단계적으로 수립해야 한다’고 제안했다. 그리고 공익성 문화사업단위와 상업성 문화산업단위에 대한 구체적인 요구사항도 제시했다. 2003년 12월 중국 공산당 중앙 위원회는 전문적으로 문화체제 개혁시범사업 지도그룹을 조직하고, 중선부에 문화체제 개혁과 발전 사무실을 설치하고, 문화 체제 개혁 시점 관련 업무를 전담시켰다. 2005년 12월 중국 공산당 중앙 국무원은 ‘문화체제의 개혁을 심화시키는 몇 가지 의견’을 발표하여, 전략적으로는 ‘가속적인 문화사업과 문화산업 발전을 가속화하는 것은 사회주의 현대화를 위한 내재적 요구이며, 중국 종합국력을 제고하는 것이 시급한 요구되며, 경제·정치·문화·사회의 조화 발전·사회주의 조화사회의 구축을 실현하는 중요한 내용’을 명시하였다. 이것은 중국 문화체제 개혁을 심화시키는 강경한 문건으로, 중국 문화산업 발전을 가속화하는 데 있어서 매우 중요한 의의가 있다. 2006년 1월 『중공 중앙·국무부 문화체제의 심화·개혁에 관한 몇 가지 의견』이 공포되어 중국 문화체제 개혁의 지도 문헌 되었다. 2007년 11월 중국 공산당의 17대 보고서에서 ‘문화산업을 대대적으로 발전시키자’고 명시해 중국 문화산업의 전략적 지위를 한층 높이게 하였는데, 이는 중국 문화산업을 경제 활성화와 경제발전 방식 전환에 중요한 역할을 하기 시작했다는 것을 보여준다.

3.1.4 문화산업의 구조전환 단계(2009년~)

2009년 7월 중국의 첫번째 문화산업발전을 위한 특별계획인 ‘문화산업진흥계획’이 정식으로 출범했는데, 이는 문화산업이 이미 중국의 전략산업으로 부상했음을 의미하고 있다. 이 계획은 문화산업은 문화시장 주체가 더욱 완벽해지고 문화산업 구조가 더욱 최적화되고, 문화혁신 능력이 더욱 향상되고, 현대문화시장 체계가 더욱 완벽해지고, 문화제품과 서비스 수출이 더

육 확대되는 것을 목표로 하고 있다. 8가지 중점 임무도 제시했다. 2010년 10월 중공중앙위원회 제17기 5중전회는 ‘문화산업을 국민경제의 기둥산업’으로 삼겠다는 입장을 분명히 제시하여 문화산업을 전에 없이 강력하게 언급하였다. 2011년 3월 발표한 ‘중화인민국 경제와 사회발전 12차 5개년 계획강요’는 ‘문화산업 발전을 가속화하라’, ‘문화산업이 국민경제의 버팀목이 될 수 있도록 문화산업 전체의 역량과 경쟁력을 강화하라’고 제안했다. 『강요』는 문화산업을 위해 국민경제의 버팀목 산업 발전의 목표를 확고히 세웠다. 2011년 10월, 중국 공산당 중앙위원회의 17기 6중전회가 채택한 ‘중공중앙의 심층 문화 체제 개혁, 사회주의 문화 대발전 대 번영에 관한 몇 가지 중대한 문제 결정’은 문화산업체, 문화산업구조, 문화과학창신 및 문화소비 등 4개 방면에서 문화산업을 국민경제 지주산업으로 육성하기 위한 구체적 조치를 내놓았다. 2012년 11월, 중국공산당 18차 대회는 샤오강사회의 전면적인 건설과 개혁개방의 심화 목표와 임무를 제시하면서, ‘사회주의 문화강국 건설의 착실한 추진’이라는 전략지침을 제시하였다. ‘전면적으로 샤오강 사회를 건설하고 중화민족의 위대한 부흥을 실현하려면, 반드시 사회주의 문화 대발전의 번영을 밀어붙여 사회주의 문화건설의 새로운 봄을 일으켜 국가문화 소프트파워를 높여야 한다’고 지적하였다. 문화강국 전략의 확립은 중국 문화 건설과 발전을 역사의 새 출발로 밀어붙여, 중국 문화 개혁과 혁신의 발전을 선도하도록 하였다. ‘문화산업이 국민경제의 버팀목이 되는 산업’이라는 18대 보고서가 들어가면서 문화산업은 국가 경제 발전 구도에서 중요한 지위와 역할을 더욱 부각시켰다. 2013년 11월, 중국 공산당 18기 3중전회는 『중공중의 전면적인 개혁 심화에 관한 몇 가지 중대한 문제 결정』, 문화체제 개혁은 ‘5위일체¹⁰⁸⁾’의 전방위적 심화 개혁의 중요한 내용으로 국가 전체의 심도 깊은 개혁에 포함되었다. 2014년 2월 중앙전면심화 개혁영도소조 제 2차 회의 심의를 통과한 ‘심화문화체제 개혁실시 방안’은 문화체제 개혁의 지도 사상, 목표 사고, 주요 임무와 정책보장을 더욱 명확

108) 경제 건설·정치 건설·문화 건설·사회 건설·생태 문명 건설을 추진하는 전략구도. 「중국 공산당 제18차 전국 대표 대회」에서 제기됨

하게 했다. 이것은 중국의 전면적인 개혁과 경제의 새로운 변혁 속에서 문화와 경제, 개혁과 발전이 선순환 구조를 형성하고, 문화 체제 개혁은 문화산업 발전에 강력한 동력을 제공하여 문화산업 발전이 경제 발전의 중요한 역할을 한다는 것을 보장하였다. 2016년 3월 '현대 문화산업 가속화 발전'이 중국 13차 5개년 계획서에 기록되었으며, 인터넷 시청각, 모바일 멀티미디어, 디지털 출판, 애니메이션 게임 등 신흥 산업이 빠른 속도로 발전하고 중국의 문화산업은 이로부터 전면적으로 전환하게 되었다. 2017년 10월 시진핑 제19대 보고서에서 문화적 자신감을 확고히 하고 사회주의 문화의 번성을 추진하는 것을 제안하였다. 이것은 중국 문화산업은 이미 사회주의 사업의 구도에서 중요한 구성 부분이 되었다는 것을 의미한다.

3.2 중국 문화산업 발전의 현황

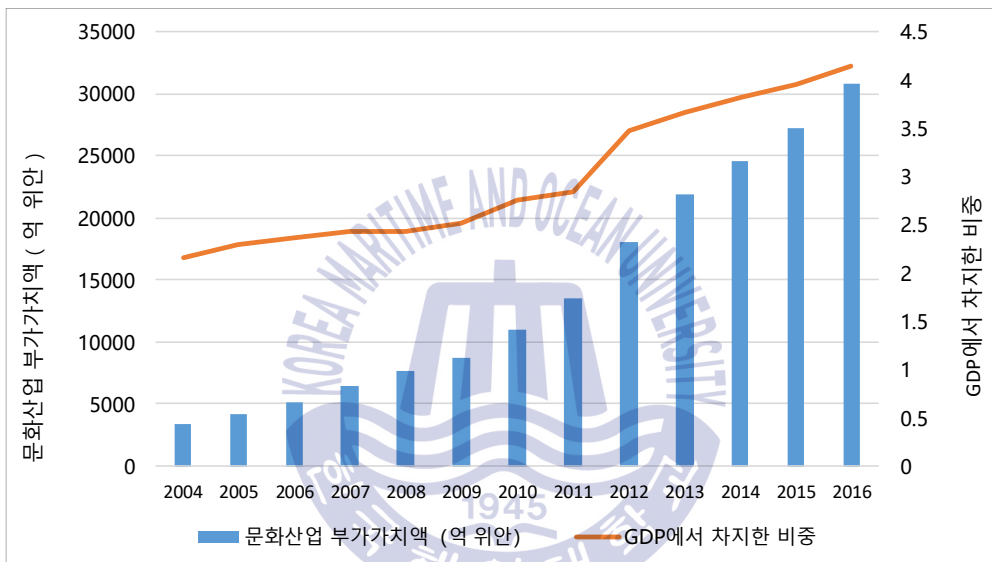
본 장은 주로 중국 문화산업 발전의 기본적인 상황을 정리하여 서술하였으며, 산업 규모, 종사자 등으로 부터 중국 문화산업 발전의 기본적인 상황을 심도 있게 분석하여, 가일층 실증연구를 확대할 수 있는 기초를 마련하였다.

3.2.1 문화산업의 총량

산업의 부가가치는 산업의 전체 규모를 측정하는 종합지표로 국가 경제에서 차지하는 비중이 한 나라나 지역의 문화산업의 발전 상황을 반영할 수 있다. 중국 국가통계국에 따르면 2004년 중국 문화산업의 부가가치는 3,440억 위안이었으나, 2016년에는 문화산업 부가가치가 3조 2,254억 위안으로 약 8배 성장하였고, 연간 평균 부가가치는 2조 277.5억 위안으로 성장하였다. 2010년 문화산업의 증가치가 1조 위안, 국민경제의 새로운 성장점이 되었고, 2013년 2조 위안, 2016년 3조 위안을 달성한 것을 보여준다. 이를 통해 2010년 이후 중국문화산업의 부가가치의 성장 폭이 현저히 높아졌고 빠른 속도로 성장한 것을 알 수 있다. 또한 문화산업이 GDP에서 차지하는 비중은 2004년 2.15%, 2012년 3.28%, 2016년 4.14%로 국민경제 발전에서 차지

하는 지위가 이미 매우 중요해졌고, 이는 경제구조 전환을 촉진하고, 안정적이고 지속 가능한 발전을 촉진 시키는데 중요한 역할을 하였다. 두 돌파구는 문화산업이 '13차 5개년 계획'에서 좋은 시작을 달성했으며 문화산업이 국가 경제의 기둥 산업이 될 수 있는 기반을 마련했음을 보여준다.

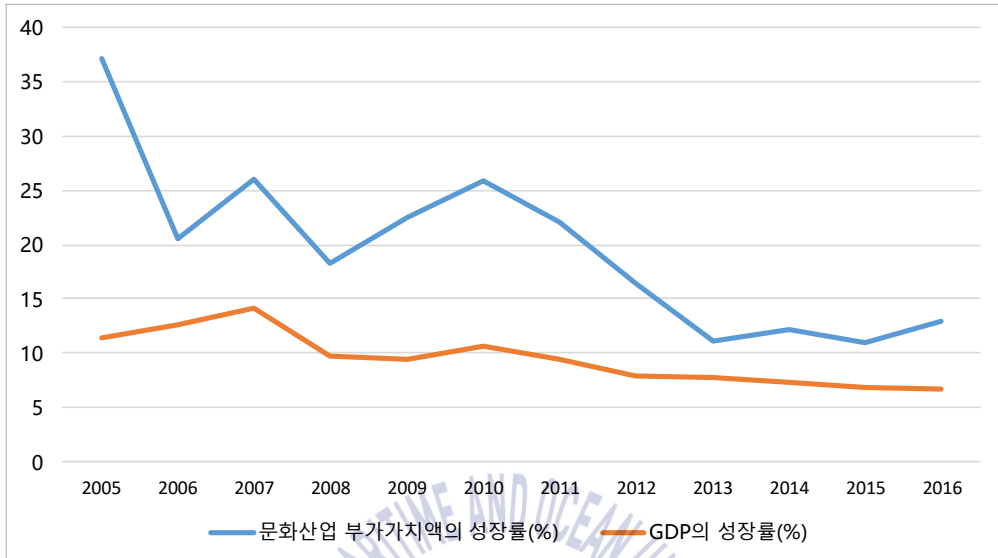
〈그림 1〉 2004~2016년 중국 문화산업의 부가가치액과 GDP에서 차지한 비중



자료: 『중국 문화 및 관련산업 통계연감 2005~2017』

중국 문화산업 부가가치의 성장률은 줄곧 두 자릿수의 성장률을 유지하여 연평균 19.67%로 GDP보다 빠른 속도로 성장하고 있다. 이는 문화산업을 크게 발전시키는 것이 국민경제 전체의 빠른 발전에 도움이 된다는 것을 암시한다.

<그림 2> 2005~2016년 중국 문화산업 부가가치 성장률과 GDP의 성장률



자료: 『중국 문화 및 관련산업 통계연감 2005~2017』

2004~2010년 중국 문화산업 부가가치 성장률의 변동폭은 상대적으로 컸고, 2008년 금융 위기의 영향으로 문화산업의 부가가치 성장률이 급격히 낮아지고, 2010년 경제성장의 둔화로 인해 문화산업의 부가가치는 해마다 하락하면서 중국 문화산업은 근 10년간 상장과 하락을 반복하는 과도물결식 발전을 거쳐 점차 상승세로 돌아가고 있다.

〈표 5〉 2016년 중국 문화산업의 부가가치액

	부가가치(억 위안)	전년 대비(%)	구성비(%)
문화산업	30,785	13	100
문화상품 생산	19,655	15.1	63.8
신문 출판 및 발행 서비스	1,398	7.6	4.5
방송, TV 및 영화 서비스	1,373	11.9	4.5
문화 및 예술 서비스	1,443	15	4.7
문화 정보의 전송 서비스	3,687	29	12
문화 창의 및 디자인 서비스	5,843	18	19
문화레저 및 오락 서비스	2,270	11.1	7.4
공예미술품의 생산	3,640	5.9	11.8
관련상품의 생산	11,130	9.5	36.2
문화상품 생산 지원	3,356	7.2	10.9
문화용품의 생산	6,694	9.7	21.7
문화 전용설비의 생산	1,079	16.4	3.5

자료: 『문화 발전통계 분석 보고서 2017』

산업 유형별로는 문화상품 생산의 부가가치는 19,655억 위안으로 전년보다 15.1%를 증가했으며, 문화산업의 전체 부가가치에서 차지하는 비중은 63.8%에 달했다. 문화 관련상품 생산의 부가가치는 11,130억 위안으로 전년도에 비해 9.5% 증가하여 문화산업의 전체 부가가치에서 36.2%를 차지했다. 문화산업의 10개 분야 중 ‘인터넷’이 주력인 문화정보방송서비스업은 급속히 발전하였으며 2016년에 부가가치가 3,687억 위안으로 전년 동기 대비 29% 증가했으며, 문화산업 전체 부가가치에서 12.0%를 차지하였다. 문화 창의와 디자인 서비스업이 왕성한 성장세를 보이며, 2016년 5,843억 위안으로 전년동기 대비 18% 증가한 문화산업 부가가치에서 19.0%를 차지했다.

〈표 6〉 2004~2016년 중국 문화산업 법인 단위의 부가가치
(단위: 억 위안)

연도	문화산업	문화 제조업	문화 도소매업	문화 서비스업
2004	3,102	1,481	328	1,293
2008	7,166	2,945	527	3,695
2009	8,786	3,555	522	4,709
2010	11,052	4,391	638	6,023
2011	13,479	5,123	725	7,631
2012	18,071	7,253	1,187	9,631
2013	21,870	9,418	2,146	10,307
2014	24,538	10,201	2,386	11,952
2015	27,235	11,053	2,542	13,640
2016	30,785	11,889	2,872	16,024

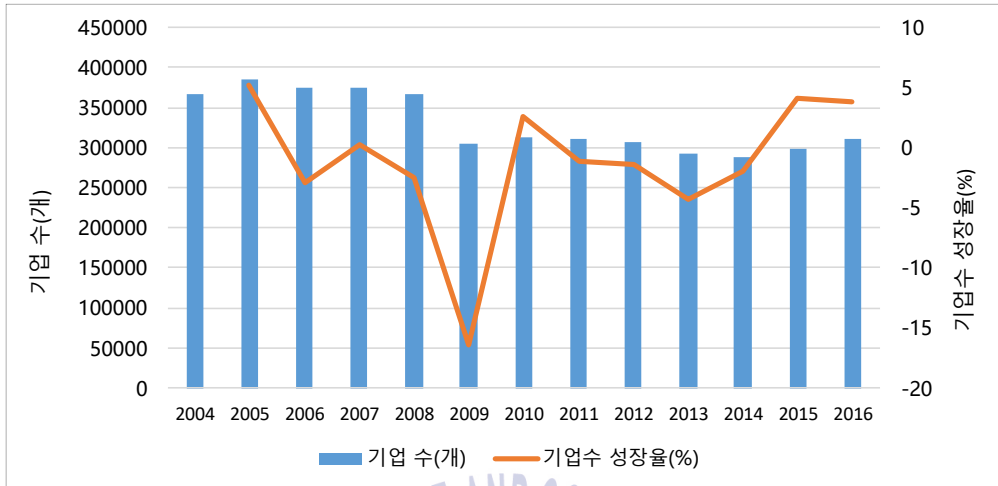
자료: 『중국 문화 및 관련산업 통계연감 2017』

업종별로는 문화제조업의 부가가치는 1조 1,889억 원으로 2004년보다 8.02배 성장하였고, 2008~2016년 동안 연평균 19.6% 증가하여, 문화산업의 부가가치에서 38.6%를 차지하였다. 문화 도소매업의 부가가치는 2,872억 원으로 2004년보다 8.8배 증가하여 연평균 26.3%로 성장하여 문화산업의 부가가치의 9.3%를 차지하였다. 문화서비스업의 부가가치는 16,024억 원으로 2004년보다 12.4배 증가하여 2008~2016년 동안 연평균 20.35% 성장하여 문화산업의 부가가치에서 38.6%를 차지하였다. 문화 서비스 산업은 가장 빠른 성장을 보이며 문화산업의 발전을 촉진하는 주체적인 동력이 되었다.

3.2.2 문화산업 기업 현황

문화산업 기업의 규모는 사회 대중들에게 문화 상품과 서비스를 제공하는 기업 수를 합친 것이다.

〈그림 3〉 2004~2016년 중국 문화기업 수와 성장률



자료: 『중국 문화 문물 통계연감 2005~2017』

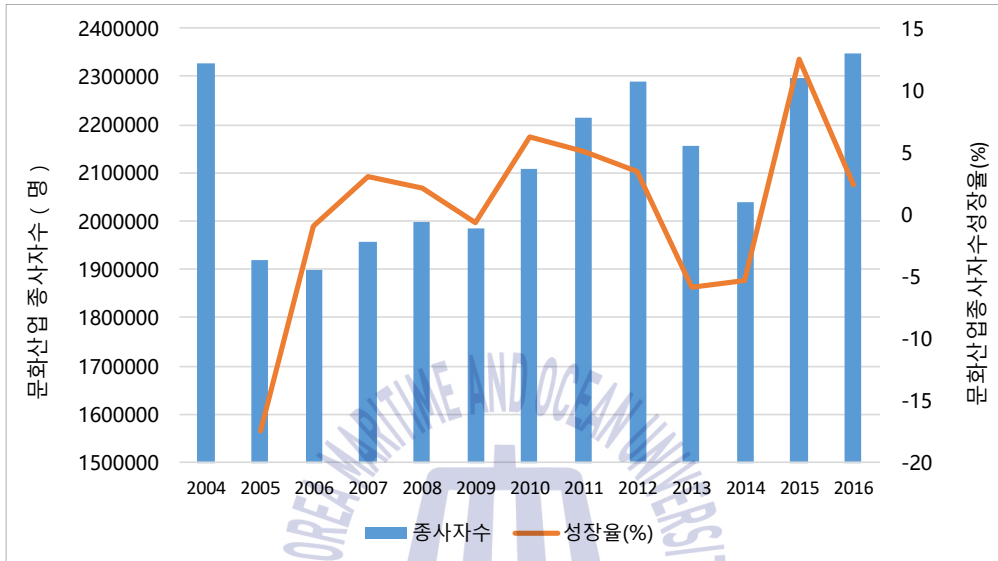
중국의 문화산업 기업 수는 2004년 36만 6,600개가 있었고, 2016년 3만 6,641으로 50만 3,550개로 크게 줄었고, 연평균 3만 332개 있었으며 그 중에서 2004~2008년 문화산업 기업 수가 평균을 웃돌면서 2009년 금융위기의 영향으로 16.45%로 감소한 이후 문화산업 기업의 수는 점차 안정되고 있는 것으로 보인다. 2008년까지 문화산업 기업의 규모가 큰 이유는 2001년 중국이 WTO에 가입한 이후 문화방송, 라디오, 영화 등 기업의 체질 개혁이 심화되고 문화기업 유형이 다양해져 문화산업기업의 규모가 더욱 커졌기 때문인 것으로 보인다. 2009년 문화산업기업의 규모가 급격히 줄어든 것은 2008년 글로벌 금융위기 이후 중국 문화산업 발전이 큰 영향을 받았기 때문이다. 최근 몇 년 동안 문화기업의 성장이 둔화된 것은 산업체제 개혁과 시장 수요의 변화에 기인했기 때문에 양적 증가에 치중하지 않고 질적 향상을 추구하여 중점적으로 문화 과기형 기업으로 육성하거나 개조한 때문이다.

3.2.3 문화산업 종사자 상황

산업 발전을 촉진하는 중요한 요소 중 하나는 인적 자원이다. 따라서 인적자원과 인적 자원의 축적은 문화산업 발전의 중요한 전제와 기본적인 조

건이며 문화산업의 지적 성과인 중요한 자원의 매체이며, 동시에 문화산업 발전의 중요한 구현 중 하나이다.

<그림 4> 2004~2016년 중국 문화산업 종사자 수와 성장률



자료: 『중국 문화 문물 통계연감 2005~2017』

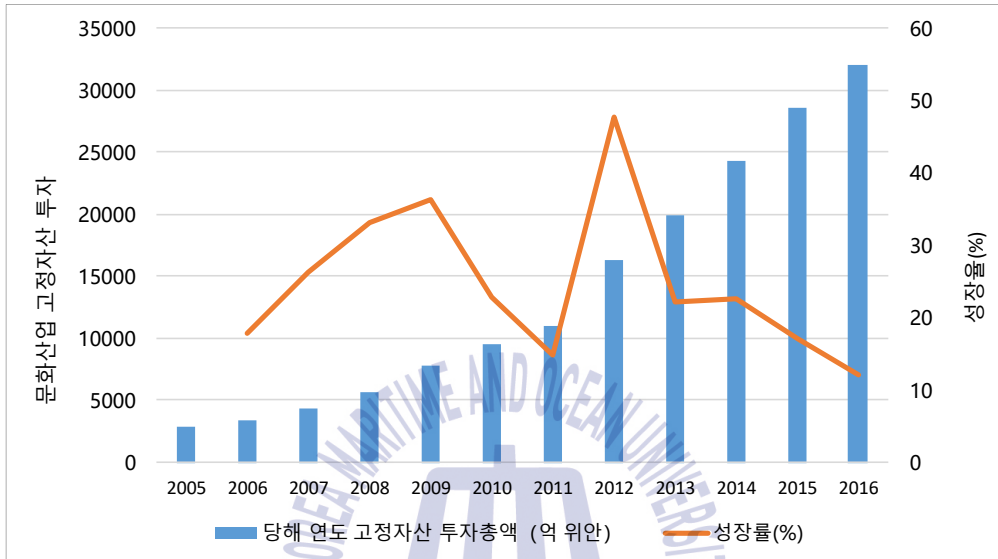
<그림 4>를 보면, 2016년 중국 문화산업 종사자 수는 2004년에 비해 215,440명 증가했고, 연평균 성장률은 0.4%이고, 연평균 종사자 수는 211,723명으로 이 중에서 2004, 2011, 2012, 2013, 2015, 2016년의 중국 문화산업 종사자 수는 평균을 넘어섰다. 2005년 종업원 감소 폭이 가장 컸지만 2006~2010년 중국의 문화산업 종사자 수는 증가 폭이 크지 않고 비교적 평온했던 것은 2006년 이후 국가통계국의 문화산업기업 인력에 대한 통계 변화가 있었기 때문이다. 문화산업이 지속적으로 발전하고 문화시장의 수요가 증가하면서 문화산업 종사자가 더욱 커질 수밖에 없는 것이 현재의 문화산업 발전과 경제의 성장세에 대한 이중 수요이다.

3.2.4 문화사업 기본 건설에 대한 투자

문화사업 고정자산 투자는 문화산업과 관련 산업에 대한 고정자산 투입 자금으로, 즉 문화산업 생산과 재생산에 투입되는 자금 총액으로 볼 수 있

으며, 총 규모는 문화산업 발전의 자본 형성 속도와 자본 축적 능력을 반영할 수 있다.

〈그림 5〉 2004~2016년 중국 문화산업에 대한 투자액과 성장률



자료: 『중국 문화 및 관련산업 통계연감 2017』

2005-2010년 중국 문화산업은 고정자산 투자가 비교적 적어 모두 1천만 위안 미만이었으며 그 증가폭이 분명하지 않았다. 2010년 이후 중국 문화산업의 고정자산 투자는 크게 성장하였으며 2014년 처음으로 2천만 위안을 돌파했고, 2016년에는 문화산업 고정자산 투자액이 31,983만 1,000위안에 달해 문화산업 발전을 뒷받침하는 고정자산 투자 보장이 급속히 강화됐다.

3.2.5 국립 예술 공연 단체

2016년 전국 예술 공연 단체는 계속해서 ‘깊은 삶, 인민에 뿌리 내리기’를 주제로 실천활동을 전개하여 창작 계획의 지도를 강화하고, 우수한 작품의 창작을 촉진하였다.

〈표 7〉 2007-2016년 중국 국립 예술 공연 단체

연도	단체 수 (개)	종사자 (명)	공연 횟수 (만회)	국내 공연 관객 수 (만명)	총수입 (만 위안)	공연 수입 (만 위안)
2007	4,512	220,653	92.7	75,895.6	829,045	203,757
2008	5,114	208,174	90.5	63,186.8	933,685	204,842
2009	6,139	184,678	120.2	81,715.9	1,121,559	288,214
2010	6,864	185,413	137.1	88,455.8	1,239,255	342,696
2011	7,055	226,599	154.7	74,585.1	1,540,263	526,745
2012	7,321	242,047	135	82,805.1	1,968,802	641,480
2013	8,180	260,865	165.1	90,064.3	2,800,266	820,738
2014	8,769	262,887	173.9	91,019.7	2,264,046	757,028
2015	10,787	301,840	210.8	95,799	2,576,483	939,313
2016	12,301	332,920	230.6	118,137.7	3,112,276	1,308,591

자료: 『문화 발전통계 분석 보고서 2017』

2016년 말 현재 전국 예술공연단체는 12,301개로 2007년 말보다 1.73배 증가하였으며 연평균 성장률 12.0%이다. 2016년 현재 종사자 수는 33만 2,900명으로 0.5배, 연평균 5.1%의 증가율을 보이고 있다. 2016년 한 해 전국예술공연단체 공연 횟수는 230만 60여 회로 2007년보다 1.5배, 연평균 11.43% 증가했고, 국내 관객은 11억 8,100만 명으로 2007년보다 0.56배 증가했다. 공연 시장의 확대는 예술공연단체의 수입의 대폭적인 증가를 이끌었다. 2016년 전국 예술공연단체의 연간 총수입은 311억 2,300만 위안으로 2007년보다 2.75배, 연평균 17.0% 증가했으며, 이 중 공연수입은 130억 8,600만 위안으로 2007년보다 5.4배 증가했다.

전국 예술단체의 기관 수, 종사자 수, 공연수입을 보면, 2007년부터 2016년 말까지 중국 예술단체의 기관 수와 종업원 수의 변화가 미미한 반면, 같은 기간 공연 수입은 5배 이상 증가하면서 연평균 24.4% 성장했다. 주된 이유는 문화산업의 1인당 노동력과 사업 효율성의 증가와 거주민의 문화 소비 확대 때문이다.

3.2.6 문화상품의 무역 상황

최근 몇 년간 중국 문화상품의 수출입 총액은 꾸준히 증가하였으며, 문화상품 무역이 연속으로 흑자를 기록하였다. 2017년 중국 문화상품 수출입액은 971억 달러로 2006년에 비해 869억 달러 증가하여, 8.5배 성장하였다. 2007~2017년간 성장률은 연평균 22.7%이다. 2017년 문화재 무역 흑자 규모는 793억 달러로 2006년보다 702억 달러 증가하여 7.7배 증가했으며 연평균 21.8%의 성장률을 보였다.

〈표 8〉 2005-2016 중국 문화상품의 무역 상황

연도	수출입 총액	수출액	수입액	무역차액
2005	187.2	176	11.2	164.7
2006	213.6	201.7	11.9	189.8
2007	382.4	349.2	33.2	315.9
2008	433	390.5	42.5	348
2009	388.9	346.5	42.4	304.1
2010	487.1	429	58.1	370.8
2011	671.4	582.1	89.3	492.9
2012	887.5	766.5	121	645.5
2013	1,070.8	898.6	172.2	726.4
2014	1,273.7	1,118.3	155.4	962.9
2015	1,013.1	871.2	141.9	729.3
2016	885.2	786.7	98.6	688.1

자료: 『중국 문화 및 관련산업 통계연감 2017』

3.3 문화산업의 상관관계

회색관계이론은 주로 일부 정보는 이미 알고 있고, 일부 정보는 모르는 경우에 쓰인다. 회색 관련 분석은 회색 시스템 이론의 중요한 구성 부분으로, 운행기제와 물리원형이 뚜렷하지 않거나 근본적으로 물리적인 원형이

부족한 회색관계열의 계열을 서열화, 모형화하여 회색 관련 분석모형을 형성하여 복잡한 시스템의 모델을 세우는 데 중요한 수단을 제공하고 있다. 1982년 회색관계이론이 제기된 이래, 회색 관련 분석은 경제 사회 등 많은 분야에 성공적으로 응용되어 과거에 해결하기 어려웠던 문제들을 해결하였다.

회색연관분석은 시스템에서의 요소별 상관관계를 분석하는 방법으로, 기본 추정방식은 시스템 동태의 발전 태세, 즉 통계수치와 관련된 기하 관계 및 이와 유사 정도를 집계하여 관련도를 판단한다. 간단히 말하면, 회색 관련도 분석은 곡선간의 기하학적 모양을 분석하는 것으로, 기하학적 모양이 가까울수록 관련도가 크고 반면에 멀수록 관련도가 작다. 회색연관도는 '부분회색 상관관계'와 '전체회색 상관연관'으로 나눌 수 있다. 가장 큰 차이점은 부분회색 상관관계에는 참조 시퀀스가 하나 있고 전체회색 상관은 모든 시퀀스가 참조 시퀀스가 될 수 있다는 것이다. 문화산업 관련 데이터의 출처가 광범위하고 정보의 다양화가 필연적으로 오차를 발생시키고, 문화산업 관련 통계의 발전이 더더 다량의 정확한 데이터를 얻기가 어렵다. 결과를 더욱 과학적이고 합리적으로 도출하기 위해, 본 문장은 회색 관련도 분석 방법을 채택하여 분석한다.

관련분석절차는 다음과 같다:

첫째, 참고 서열을 확정한다. 참고 서열이란 비교하는 모든 서열이다.

둘째, 무차원화 한다. 본 논문은 본래 값을 무차원화 처리하였는데, 즉 같은 수열의 모든 데이터를 모두 첫 번째 수치로 나누어 새로운 수열을 얻었다. 참고 서열은 X_0 를 설정하며, 비교 서열은 $X_1, X_2, X_3, \dots, X_i$ 로 설정한다.

셋째, 절대차의 서열을 구한다, 즉 g 기 각각 참고서열 X_0 과 X_i 의 비교서열의 절대 차이를 구한다. 즉, $\Delta_{0i} = |x_0(g) - x_i(g)|$.

넷째, 2단계의 절대차 서열에서 최대 값 $\Delta_{0i}(\max)$ 와 최소값 $\Delta_{0i}(\min)$ 을 구한다. 구체적인 단계는 1단계에서 가장 큰 절대차 값을 먼저 찾는다.

$\max_g |x_0(k) - x_i(k)| = \Delta_{0i}(\max_g)$, 즉 절대차 서열에서 $\Delta_{0i}(g)$ 의 최대 값을 뽑고 $\Delta_{0i}(\max_g)$ 로 표시한다. 그리고 2단계의 최대값을 구한다 $\max_g(\max_g |x_0(k) - x_i(k)|) = \Delta_{0i}(\max_g)$, 즉 1 단계의 최대 절대차들에서 제일 큰 값을 $\Delta_{0i}(\max)$ 로 표시한다. 2단계의 최소값 $\Delta_{0i}(\min)$ 도 똑같은 방법으로 구한다.

다섯 째, 분별계수 P 를 정한다. 계수 P 의 범위는 $0 < P < 1$, 여기는 값 $P = 0.5$ 로 정한다.

여섯 째, 상관계수를 구한다, 즉 g 시에서 비교서열 X_i 과 참고서열 X_0 의 상대적 차이를 구한다. 즉,

$$\epsilon_{0i}(g) = \frac{\Delta_{0i}(\max) + P^* \Delta_{0i}(\max)}{|x_0(g) - x_i(g)| + P^* \Delta_{0i}(\max)}$$

일곱 째, 상관도를 구한다. 즉, $r_{0i} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n \epsilon_{0i}(g)$.

3.3.1 문화산업, 3대 산업과 GDP의 상관관계 비교분석

<표 9>는 2004-2016년 중국 GDP, 문화산업 부가가치와 3대산업 부가가치이다. 그 중 GDP는 X_0 계열로 문화산업별 증가치, 1차산업 증가치, 2차산업 증가치, 3차산업 증가치, X_1, X_2, X_3, X_4 순으로 표시한다. X_0 은 참고 서열이고, X_1, X_2, X_3, X_4 를 비교 서열로 한다.

〈표 9〉 2004-2016년 중국 GDP, 문화산업 부가가치와 3대산업 부가가치
(단위: 억 위안)

연도	GDP(X_0)	문화산업(X_1)	1차 산업(X_2)	2차 산업(X_3)	3차 산업(X_4)
2004	161,840.2	3,440	20,904.3	74,286.9	66,648.9
2005	187,318.9	4,253	21,806.7	88,084.4	77,427.8
2006	219,438.5	5,123	23,317	10,4361.8	91,759.7
2007	270,232.3	6,455	27,788	126,633.6	115,810.7
2008	319,515.5	7,630	32,753.2	149,956.6	136,805.8
2009	349,081.4	8,786	34,161.8	160,171.7	154,747.9
2010	413,030.3	11,052	39,362.6	191,629.8	182,038
2011	489,300.6	13,479	46,163.1	227,038.8	216,098.6
2012	540,367.4	18,071	50,902.3	244,643.3	244,821.9
2013	595,244.4	21,870	55,329.1	261,956.1	277,959.3
2014	643,974	24,538	58,343.5	277,571.8	308,058.6
2015	689,052.1	27,235	60,862.1	282,040.3	346,149.7
2016	744,127.2	30,785	63,670.7	296,236	384,220.5

회색 상관도를 이용해 계산된 결과는 〈표 10〉과 같다. r_{01} , r_{02} , r_{03} , r_{04} 는 각각 참고서열 X_0 과 비교 서열 X_1, X_2, X_3, X_4 의 회색 관련성을 표시하였다. 〈표 10〉를 통해 $r_{03} > r_{04} > r_{02} > r_{01}$ 볼 수 있다, 즉 GDP와 산업 부가가치의 회색 상관도의 크기는 제2차 산업 증가치 > 제3차 산업 증가치 > 제1차 산업 증가치 > 문화산업 증가치 순으로 볼 수 있다.

〈표 10〉 문화산업, 3대 산업과 GDP의 상관관계

회색 관련성	r_{01}	r_{02}	r_{03}	r_{04}
상관도	0.7027	0.7761	0.9478	0.8838

2004년에서 2016년까지의 데이터를 바탕으로 한 회색 상관 관계 분석 결과는 경험적 사실과 비교적 부합하는 것으로 나타났으며, 2차 산업과 3차 산업은 GDP에 영향을 미치는 주요 요인이며 국가 경제에서 선도적 위치를

차지하였다. 그러나 문화산업은 경제에 미치는 영향이 2차 산업 및 3차 산업만큼 중요하지 않고 1차 산업보다도 못하다는 것을 알 수 있다.

3.3.2 문화산업과 3대 산업의 상관도

<표 9>에서 문화산업의 부가가치, 3대 산업의 부가가치의 데이터를 활용하고 문화산업은 3대 산업과 회색 상관도를 구하여, 그중 r_{12} , r_{13} , r_{14} 로 문화산업은 각각 1차산업의 증가치와 2차산업의 상관계수를 표시한다. <표 11>를 통해 $r_{14} > r_{13} > r_{12}$ 임을 알 수 있다, 즉 문화산업의 3차산업과 상관도가 가장 뚜렷하고, 2차산업의 증가치와 문화산업의 증가치와 상관도는 중이고, 1차산업의 증가치는 상관도가 가장 낮다.

<표 11> 문화산업과 3대 산업의 상관도

회색 관련성	r_{12}	r_{13}	r_{14}
상관도	0.6644	0.7448	0.7853

문화산업은 3대 산업과 일정한 연관이 있으며, 문화산업이 3대 산업에 미치는 영향은 모두 같지 않으며, 그중에서도 특히 3차 산업에 미치는 영향이 매우 크다는 것은 경험적 사실과 부합한다. 1차 산업과 2차 산업의 산업이 업그레йд되고 구조전환됨에 따라 문화산업이 1차, 2차 산업에 미치는 영향도 끊임없이 심화될 것이라고 생각한다.

3.3.3 문화산업 업종별 국민경제와의 상관도

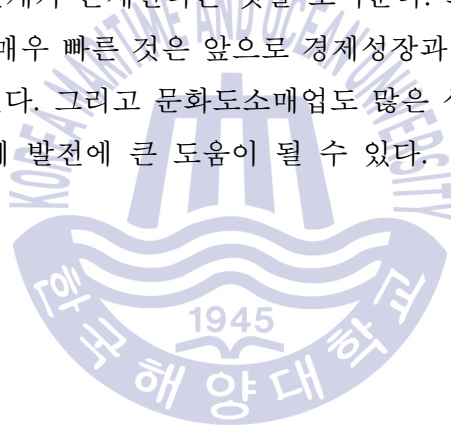
<표 12>를 통해 중국문화산업은 문화제조업, 문화도소매업과 서비스업으로 나눌 수 있다. 그 중 어느 산업이 경제성장과 가장 밀접하게 연관되어 있는지를 더 정확히 알 수 있도록 하기 위해 회색 관련도 분석을 하였다. 분석에는 <표 11> 2008~2016년의 데이터를 이용하여 GDP는 참조 서열 X_0 로 표시하고 비교 서열인 문화제조업, 문화도소매업과 서비스업을 각각 핵심층 X_5 , X_6 , X_7 로 표시한다.

〈표 12〉 문화산업 업종별 국민경제와의 상관도

회색 관련성	r_{05}	r_{06}	r_{07}
상관도	0.7110	0.6703	0.6915

〈표 12〉을 보면 문화 제조업이 GDP와의 상관도가 가장 강하고 회색의 상관도가 0.7110으로 문화도소매업과 서비스업보다 훨씬 높다. 즉, 문화제조업의 생산액이 GDP에 미치는 영향이 문화도소매업이나 문화서비스업 생산액이 GDP에 미치는 영향보다 크다는 것이다.

중국 문화산업 발전이 아직 낮은 수준이라서 문화산업을 잘 발전시키기 위한 인프라를 구축하는 것이 문화제조업에 대한 강한 수요로 이어져 GDP의 성장과 밀접한 관계가 존재한다는 것을 보여준다. 최근 몇 년 동안 문화서비스업의 발전이 매우 빠른 것은 앞으로 경제성장과 더욱 강한 관계를 맺고 있는 추세로 보인다. 그리고 문화도소매업도 많은 성장가능성이 있기 때문에 추후 중국 경제 발전에 큰 도움이 될 수 있다.



제 4 장 실증분석 모형 설정

중국 문화산업의 경쟁력을 결정짓는 핵심지표인 기술효율성을 파악하는 것은 중국 문화산업의 경쟁력을 향상시키고 지속적인 발전을 촉진하는데 매우 중요한 의미를 가지고 있다. DEA 모형은 대부분 방사(radial)와 지형의 측정 방법에 속하여 투입과 산출의 여유분 문제에 대해 충분히 고려하지 못하고 있지만, Super-SBM-DEA 모델은 SBM의 유효 단위를 정렬하는 문제를 해결할 뿐만 아니라 DEA의 여유분에 대해 고려의 미흡함을 극복한 진전된 분석방법이다. 따라서 본 연구는 Super-SBM-DEA모형을 이용하여 중국 각 지역의 문화산업의 효율성을 측정함으로써 전통 DEA 모델이 여유분을 소홀히 해 생겨나는 편차 문제를 극복하고, 더욱 과학적이고 정확하게 중국 각 성 문화산업의 효율성을 측정하였다.

4.1 추정모형설정

DEA(Data Envelopment Analysis: 자료포괄분석)는 다수의 투입물과 산출물을 가지고 DMU(의사결정단위)의 상대적 효율성을 측정하는 선형계획모형으로 투입물과 산출물 간의 관계를 정의하는 생산함수 및 각 요소들 간의 상대적 중요성에 대한 사전 가정이 필요 없는 비모수적 기법이다. DEA측정 기법은 CCR모형과 BBC모형 두 가지가 있다. Cooper, Charnes와 Rhodes(1978)에 의해 처음 개발된 CCR모형은 투입물과 산출물의 관계가 규모에 상관없이 일정 비율로 동일한 규모수익불변을 가정하며, Banker, Cooper와 Charnes (1984)에 의해 제시된 BBC모형은 투입물과 산출물의 관계가 규모에 따라 변하는 규모수익가변을 가정한다.

전통적 DEA 모형은 투입지향과 산출지향 두 가지 모형으로 나눌 수 있다. 투입지향모형은 산출물을 고정한 상태에서 투입물을 최소로 줄여 효율성을 개선하는 것을 목적으로 하며, 산출지향모형은 투입물을 고정한 상태에서 산출물을 최대화하여 효율성을 개선하는 것을 목적으로 하는 모형이다.

투입지향 CCR 모형은 아래와 같다.

$$\begin{aligned}
 & \min \theta \\
 & \text{s.t. } \sum_{j=1}^n \lambda_j X + s_i^- = \theta x_i, \quad i = 1, 2, \dots, p \\
 & \sum_{j=1}^n \lambda_j Y - s_r^+ = y_r, \quad r = 1, 2, \dots, q \\
 & \lambda_j \geq 0, \quad j = 1, 2, \dots, n
 \end{aligned} \tag{1}$$

산출지향 CCR 모형은 아래와 같다.

$$\begin{aligned}
 & \max \phi \\
 & \text{s.t. } \sum_{j=1}^n \lambda_j X + s_i^- = \theta x_i, \quad i = 1, 2, \dots, p \\
 & \sum_{j=1}^n \lambda_j Y - s_r^+ = \phi y_r, \quad r = 1, 2, \dots, q \\
 & \lambda_j \geq 0, \quad j = 1, 2, \dots, n
 \end{aligned} \tag{2}$$

$X = [x_1, \dots, x_I]$ 은 $N \times I$ 투입물 벡터행렬, x 은 생산자 $N \times 1$ 투입물벡터 (vector), $Y = [y_1, \dots, y_J]$ 은 $M \times I$ 산출물 벡터행렬, y 은 생산자 $M \times 1$ 산출물 벡터(vector), $\lambda = [\lambda_1, \dots, \lambda_n]$ 은 $I \times 1$ 투입변수에 대한 가중치 벡터행렬이다 (비효율적 성의 투입산출요소에 대한 효율적 성들의 가중치행렬), $\theta(\phi)$ 는 스칼라이고 $0 \leq \theta(\phi) \leq 1$, 또한 산출물에 대한 가중치이다. 즉 i 번째 DMU의 기술효율성을 의미한다. $\theta(\phi)$ 는 1에 가까이 접근하면 이 DMU의 기술효율성이 높다는 뜻이고, 0에 접근하면 이 DMU의 기술효율성이 낮다는 뜻이다.

CCR모형은 투입물과 산출물의 관계가 규모에 상관없이 일정 비율로 동일한 규모수익불변을 가정한 효율성 평가 모델이다. CCR효율성은 기술효율성 또는 종합효율성(TE)이라고도 불린다. CCR모형에서 제한조건 $\sum_{j=1}^n \lambda_j = 1$ 를 더하면 BCC모형이 된다. 투입지향 BCC 모형은 식(3)과 같다.

$$\begin{aligned}
& \min \theta \\
& \text{s.t. } \sum_{j=1}^n \lambda_j X + s_i^- = \theta x_i, \quad i = 1, 2, \dots, p \\
& \sum_{j=1}^n \lambda_j Y - s_r^+ = y_r, \quad r = 1, 2, \dots, q \\
& \lambda_j \geq 0, \quad j = 1, 2, \dots, n \\
& \sum_{j=1}^n \lambda_j = 1
\end{aligned} \tag{3}$$

산출지향 BCC 모형은 식(4)와 같다.

$$\begin{aligned}
& \max \phi \\
& \text{s.t. } \sum_{j=1}^n \lambda_j X + s_i^- = \theta x_i, \quad i = 1, 2, \dots, p \\
& \sum_{j=1}^n \lambda_j Y - s_r^+ = \phi y_r, \quad r = 1, 2, \dots, q \\
& \lambda_j \geq 0, \quad j = 1, 2, \dots, n \\
& \sum_{j=1}^n \lambda_j = 1
\end{aligned} \tag{4}$$

2001년 Tone Kaoru는 비방사의 SBM(Slack-based Measure, SBM) 모델을 제시했는데, 전통 DEA 여유분에 대해 고려하지 않는 단점을 극복하여 여유분의 크기에 따라 효율성을 고려한 방향으로 해석할 수 있다¹⁰⁹⁾. 2002년 Tone은 Super-SBM-DEA을 다시 제시해 SBM의 유효 단위를 정렬하는 문제를 해결했을 뿐만 아니라, 변수의 여유분도 고려하여 투입산출 요소를 분석한 분석하여 더 좋은 방법을 제시하였다¹¹⁰⁾. 따라서 본 연구는 Super-SBM-DEA모형을 이용하여 중국 각 지역의 문화산업의 효율성을 측정하는 데 있어 전통 DEA 모형이 여유분을 소홀히 해 문화산업의 효율성을 예측할 때 발생하는 편차 문제를 극복하고, 더욱 과학적이고 정확하게 중국 각 성 문화산업의 효율성을 추정한다.

109) Kaoru Tone, "A Slacks-Based Measure of Efficiency in Data Envelopment Analysis," *European Journal of Operational Research*, 2001, Vol.130, No.1, pp.498-509.

110) Kaoru Tone, "A Slacks-Based Measure of Super Efficiency in Data Envelopment Analysis," *European Journal of Operational Research*, 2002, Vol.143, No.1, pp.32-41.

4.1.1 Super-SBM-DEA모형

본 연구는 투입의 최소화와 산출의 극대화를 고려하여 무지향(투입지향도 아니고 산출지향도 아닌) 모델을 택하였다. 규모수익불변인 Super-SBM-DEA 모델은 식(5)와 같다.

$$\begin{aligned} \min p = & \frac{1 - \frac{1}{m} \sum_{i=1}^m \frac{s_i^-}{x_{ik}}}{1 + \frac{1}{s} \sum_{r=1}^s \frac{s_r^+}{y_{rk}}} \\ \text{s.t. } & \sum_{j=1, j \neq k}^n x_{ij} \lambda_j + s_i^- \leq x_{ik} \\ & \sum_{j=1, j \neq k}^n y_{rj} \lambda_j - s_r^+ \geq y_{rk} \\ & \lambda, s^-, s^+ \geq 0 \end{aligned} \quad (5)$$

m 은 투입물 종류, s 은 산출물 종류, s_i^- 투입변수의 잔여 벡터이고, s_r^+ 는 산출변수의 잔여 벡터이다. 결국 잔여분이 모두 0인 경우에 효율적인 상태가 된다. 잔여분(Slack)을 통해 효율성 개선 시에 우선적으로 고려해야할 요소를 파악할 수 있다. SBM-DEA모델에 따라 특정한 DMU의 경우 $p \geq 1$ 이어야만, 즉 각 투입 지표의 여유분과 산출지수의 여유분 $s = 0$ 가 있는 경우에만 이 특정한 DMU의 운영 효율성이 효율적이라고 볼 수 있다. $p < 1$ 일 때, 이 DMU의 운영효율이 비효과적, 즉 여유분 $s \neq 0$ 인 경우에는 투입과잉 및 산출부족 등 문제가 존재하고 투입량 및 산출량의 조정 및 개선이 필요하다.

수익가변인 Super-SBM-DEA모델은 식(5)를 바탕으로 제한조건

$$\sum_{j=1, j \neq k}^J \lambda_j = 1 \text{을 더한다. 즉,}$$

$$\begin{aligned}
\min p &= \frac{1 - \frac{1}{m} \sum_{i=1}^m \frac{s_i^-}{x_{ik}}}{1 + \frac{1}{s} \sum_{r=1}^s \frac{s_r^+}{y_{rk}}} \\
s.t. & \sum_{j=1, j \neq k}^n x_{ij} \lambda_j + s_i^- \leq x_{ik} \\
& \sum_{j=1, j \neq k}^n y_{rj} \lambda_j - s_r^+ \geq y_{rk} \\
& \sum_{j=1, j \neq k}^n \lambda_j = 1 \\
& \lambda, s^-, s^+ \geq 0
\end{aligned} \tag{6}$$

효율성은 일정한 양의 산출물을 생산하는데 있어 한 DMU가 다른 DMU에 비해 투입물을 상대적으로 얼마나 많이 사용하는가를 측정하는데, 그 값은 1보다 같거나 크면 효율적임을 의미하며, 1보다 작으면 그 차이만큼 투입물을 다른 DMU에 비해 더 많이 사용하여 비효율적임을 의미한다. 투입지향 BCC모형의 투입물 여유분(slack)은 비효율적인 DMU가 효율적인 DMU로 되기 위해 감소시켜야 할 투입물의 초과분을 뜻한다. 모형에서 DMU의 기술효율성은 순수기술효율성과 규모효율성으로 나뉜다. 순수기술효율성은 기업의 경영수준과 기술에 달려 있고, 규모효율성은 기업규모에 달려 있다($crste = vrste \times scale$).

4.1.2 Malmquist 생산성 지수모형

Malmquist 생산성지수는 여러 시점의 관측치를 포함한 패널 데이터를 평가한 경우, 생산성지수의 변화 및 기술효율성 변화와 기술변화가 생산성지수 변화에 미치는 영향을 분석한다. Malmquist지수의 개념은 Malmquist¹¹¹⁾가 제시하였고, Caves¹¹²⁾ 등 학자들은 Malmquist 지수를 생산성의 측정방법

111) Sten Malmquist, "Index Numbers and Indifference Surfaces," *Trabajos de Estadística*, 1953, Vol.4, No.2, pp.209-242.

112) Douglas W. Caves, Laurits R. Christensen and W. Erwin Diewert, "Multilateral Comparisons of Output, Input, and Productivity Using Superlative Index Numbers," *The Economic Journal*, 1985, Vol.92, No.365, pp.73-86.

으로 적용하였고, Färe¹¹³⁾등 학자들은 처음으로 DEA의 방법으로 Malmquist 지수를 계산하고 이를 기술효율성 변화지수(EO)와 기술변화지수(TO)로 분해하였다.

$$M_0(x^{t+1}, y^{t+1}, x^t, y^t) = \left[\frac{D_0^t(x^{t+1}, y^{t+1})}{D_0^t(x^t, y^t)} * \frac{D_0^{t+1}(x^{t+1}, y^{t+1})}{D_0^{t+1}(x^t, y^t)} \right]^{\frac{1}{2}} \quad (7)$$

x^t : t 기의 투입벡터,

x^{t+1} : $t+1$ 기의 투입벡터,

y^t : t 기의 산출벡터,

y^{t+1} : $t+1$ 기의 산출벡터,

$D_0^t(x^t, y^t)$: t 기의 기술효율성,

$D_0^{t+1}(x^{t+1}, y^{t+1})$ 는 $t+1$ 기의 생산활동을 t 기의 생산가능집합과 비교하여 측정되는 거리, 즉 기술가치의 거리를 나타내며, $D_0^t(x^t, y^t)$ 는 t 기의 생산활동의 거리함수를 t 기의 생산가능집합을 기준으로 측정한 것이다.

Malmquist 생산성지수는 기술효율성 변화(rate of efficiency change: EO)와 기술 변화(rate of technical change: TO)로 분해가 가능하다.

$$\begin{aligned} M_0(x^{t+1}, y^{t+1}, x^t, y^t) &= \left[\frac{D_0^t(x^{t+1}, y^{t+1})}{D_0^t(x^t, y^t)} * \frac{D_0^{t+1}(x^{t+1}, y^{t+1})}{D_0^{t+1}(x^t, y^t)} \right]^{\frac{1}{2}} \\ &= \frac{D_0^{t+1}(x^{t+1}, y^{t+1})}{D_0^t(x^t, y^t)} \left[\frac{D_0^t(x^{t+1}, y^{t+1})}{D_0^t(x^{t+1}, y^{t+1})} * \frac{D_0^t(x^t, y^t)}{D_0^{t+1}(x^t, y^t)} \right]^{\frac{1}{2}} \end{aligned} \quad (8)$$

113) R. Färe, S. Grosskopf, B. Lindgren, P. Roos, "Productivity changes in Swedish pharmacies 1980-1989: A non-parametric Malmquist approach," *Journal of Productivity Analysis*, 1992, Vol.3, No.1-2, pp.85-101.

$\frac{D_0^{t+1}(x^{t+1}, y^{t+1})}{D_0^t(x^t, y^t)}$ 는 기술효율성 변화(EC), 즉, t기와 t+1기 사이의 기술효

율성 변화를 나타낸다. $\left[\frac{D_0^t(x^{t+1}, y^{t+1})}{D_0^t(x^{t+1}, y^{t+1})} * \frac{D_0^t(x^t, y^t)}{D_0^{t+1}(x^t, y^t)} \right]^{\frac{1}{2}}$ 는 t기와 t+1기 사이의 기술변화(TO)를 나타낸다. $EC > 1$ 는 기술효율성이 높아진 경우이며 최대효율성을 발휘하는 생산자와 기술효율성 측면에서 유사해졌다는 것을 의미한다. $TC > 1$ 는 t기와 t+1기 사이에 기술발전이 있다는 것을 뜻하고, $TC < 1$ 은 같은 시기에 기술의 퇴보가 발생했다는 것을 의미한다, Malmquist 생산성 변화지수가 1이상이면 t기에 비해 t+1기에 생산성이 증가했다는 의미이며, 1보다 작으면 생산성이 감소했다는 의미이다.

4.2 변수관련 설명 및 통계자료

투입변수와 산출변수를 어떻게 정하는가에 따라서 효율성의 결과가 달라지기 때문에 정확한 효율성 평가를 위해서는 무엇보다도 적절한 투입물과 산출물 선정이 중요하다. 기존의 연구에서 선정하였던 변수들을 정리하면 <표 13>과 같다. 그 중에서 대부분의 연구자들은 문화산업의 종사자 수, 기업 수, 규모이상의 기업 수, 자산총액, 당해년도 고정자산 투자총액, 자본스톡, 문화사업비 등을 투입변수로 설정하고 있는데, 부가가치, 영업수입, 그리고 총생산액을 산출변수로 설정하고 있었다. 중국 문화산업 통계는 통계추출방법의 변화로 인해 일치하지 않는다. 따라서 본 연구는 통계방법의 일관성을 보장하기 위해 2005-2016년 중국 전체의 문화산업 효율성을 측정할 때 당해년도 문화사업 고정자산 투자액으로 자본스톡(capital stock)을 투입물 변수로 선정했으며, 노동자변수는 대부분 연구자들이 선정한 문화산업 종사자 수와 문화 및 관련 산업 기업 수를 이용하였다. 2015-2016년 중국 각 성시의 문화산업 효율성을 추정할 때 문화산업 자산총액으로 문화산업 자본스톡(capital stock)을 투입물 변수로 선정하였다. 노동자변수는 대부분 연구자들이 선정한 문화산업 종사자 수를 이용하였다.

〈표 13〉 문화산업 효율성 분석 사용된 투입변수와 산출변수

연구자	투입변수	산출변수
Hou Yanhong(2008)	종사자 수 자산총액 당해년도 고정자산 투자총액	부가가치 총산출 세금
Wang Jiating, Zhang Rong(2009)	자산총액 종사자 수	영업수입 부가가치
Ma Xuan, Zheng Shilin(2010)	자본스톡 종사자의 임금	총산출 부가가치
Jiang Ping, Wang Yong(2011)	자본총액 종사자 수 기업 수	부가가치 영업수입
Le Xianghai, Chen Xiaohong(2013)	자산 종사자 수	영업수입
Guo Shufen, Wang Yanfen, Huang Guiying(2015)	기업 수 종사자 수	영업수입 부가가치
김상욱(2016)	자산 종사자 수 문화사업비	영업수입
Guo Shufen, Guo Jinhua(2017)	종사자 수 규모이상의 기업 수 자본총액	영업수입

그리고 규모 이상의 문화 및 관련 산업 기업 단위 수¹¹⁴⁾를 기업규모의 변수로 대체하였다. 산출물변수는 문화산업의 부가가치로 선정하였고, 더 합리적인 결과를 얻기 위해 문화 산업의 영업수입도 산출물 변수로 같이 선정하였다¹¹⁵⁾. 문화산업 데이터의 출처는 <표 14>와 같다.

114) 규모 이상의 문화 및 관련 산업의 통계 범위는 『문화 및 관련 산업분류 (2012)』에 명시된 산업 분야에서 연간 주요 영업수입이 2천만 위안 이상인 공업(工業)기업으로, 연간 주요 영업수입은 2천만 위안 이상인 도매기업 또는 주요 영업수입이 5 백만 위안 이상인 소매기업, 50인 이상의 종업원 또는 연간 영업수입이 1천만 위안 이상인 서비스업에서 영업수입이 5백만 위안 이상인 문화 및 오락 서비스업이다.(2005-2016년 중국 전체의 문화산업의 영업수익 자료는 국가통계국이 발표하지 않았음)

115) 문화산업의 산출을 부가가치로 볼 것인가 아니면 영업수입으로 볼 것인가에 대해서는 영업수입이 더욱 현실적인 의미가 있다. 왜냐하면 문화산업에서 중간재를 별도로 추출해 내는 것이 현실적으로 많은 한계가 있기 때문이다. (김상욱, 「중국의 문화제조업과 문화서비스업의 지역별 상대적 효율성 비교」, 『동북아경제학연구』, 제28집, 제3호, pp.115-137.)

〈표 14〉 모형에 포함된 변수들

D M U	변수		단위	출처
중국전체	투입물	당해 연도 고정자산 투자 총액	억 위안	중국 문화 및 관련산업 통계연감 2017
		문화산업 종사자	명	
		문화산업 기업 수	개	중국 문화 문물 통계연감 2005~2017
	산출물	부가가치액	억 위안	중국 문화 및 관련산업 통계연감 2017
중국각성시	투입물	문화산업 자산총액	만 위안	중국 문화 및 관련산업 통계연감 2016-2017
		문화산업 종사자	명	
		규모 이상의 문화산업 기업 수	개	
	산출물	부가가치액	억 위안	
		문화산업의 영업수입	만 위안	

인플레이션 영향을 없애기 위해 2005-2016년 중국 문화산업의 효율성을 측정할 때 GDP디플레이터를 사용하여 2005년 기준으로 실질 고정자산 투자액과 실질 부가가치액으로 변환해 사용했다. 또한 2015-2016년 중국 각성시의 효율성을 추정할 때 GDP디플레이터를 기초로 하여 2015년 기준으로 실질 자산총액, 실질 부가가치액과 실질 영업수입으로 변환해 사용했다.

제 5 장 분석결과 및 해석

5.1 Super-SBM-DEA 분석결과

먼저 2005-2016년 자료를 바탕으로 DEA-SLOVER Pro5.0 소프트웨어를 이용하여 중국 문화산업 전체의 효율성을 측정하였고, 결과는 <표 15>에 정리하였다.

<표 15> 2005-2016년 중국 문화산업의 효율성 추정치

DMU	CRS	순위	VRS	순위	SE	순위
2005	0.8056	11	1.0441	2	0.7715	11
2006	1.0009	6	1.0163	8	0.9848	4
2007	1.0213	2	1.0215	6	0.9998	1
2008	0.8944	9	0.9519	12	0.9396	8
2009	0.7091	12	1.0365	4	0.6841	12
2010	0.8090	10	0.9663	10	0.8372	10
2011	1.0103	4	1.0251	5	0.9856	3
2012	0.8986	8	0.9570	11	0.9389	9
2013	1.0196	3	1.0209	7	0.9988	2
2014	1.0030	5	1.0396	3	0.9647	6
2015	0.9463	7	0.9699	9	0.9757	5
2016	1.0581	1	1.1168	1	0.9474	7
평균값	0.9313		1.0138		0.9190	

중국 문화산업의 효율성 평균값을 보면, 2005~2016년 중국 기술효율성은 0.9313, 순수기술효율성은 1.0138, 규모효율성은 0.9019로 나타나는데, 이는 중국 문화산업의 전체적인 효율성이 상대적으로 높은 것으로 볼 수 있다. DEA모형에서 기술효율성= 순수기술효율성×규모효율성, 즉 기술효율성은 순수기술효율성과 규모 효율성 두 부분에서 함께 결정하는 것이다. 의사결정과 관리수준을 대표하는 순수기술효율성이 높게 나타났지만, 중국 문화

산업의 규모효율성은 낮아서 중국 전체의 기술효율성 향상을 제약하는 주요 요인이 되었다.

〈표 16〉 2015-2016년 중국 각 성시 문화산업의 효율성 추정치

DMU		2015			2016		
		CRS	VRS	SE	CRS	VRS	SE
동부	베이징시	0.7795	1.0336	0.7542	0.7667	1.0039	0.7637
	톈진시	0.8631	0.9481	0.9103	0.8593	0.8640	0.9946
	허베이성	0.7299	0.8106	0.9005	0.6739	0.7025	0.9593
	랴오닝성	0.6817	0.6836	0.9973	0.6478	0.6518	0.9939
	상하이시	1.2102	1.2316	0.9826	1.2070	1.2664	0.9531
	장쑤성	1.0088	1.1590	0.8704	1.0341	1.1989	0.8625
	저장성	0.7163	0.8395	0.8532	0.7667	1.0034	0.7641
	푸젠성	1.0113	1.0138	0.9975	1.0331	1.0335	0.9996
	산둥성	0.8609	1.0313	0.8348	0.8349	1.0263	0.8135
	광둥성	0.7547	1.0318	0.7314	0.7174	1.0591	0.6774
	하이난성	0.5950	0.6454	0.9219	0.5471	0.5538	0.9880
	평균값	0.8374	0.9480	0.8867	0.8262	0.9422	0.8881
중부	산시성(山西省)	0.4817	0.4952	0.9728	0.4388	0.4426	0.9914
	지린성	0.4915	0.5097	0.9643	0.4388	0.4532	0.9681
	헤이룽장성	1.2020	1.2115	0.9922	1.1444	1.1686	0.9794
	안후이성	0.7230	0.7405	0.9764	0.7202	0.7384	0.9754
	장시성	1.0409	1.0444	0.9967	1.0319	1.0330	0.9990
	허난성	0.6102	0.6742	0.9050	0.5901	0.6362	0.9275
	후베이성	0.6072	0.6179	0.9827	0.6088	0.6101	0.9978
	후난성	1.0164	1.0994	0.9244	0.9483	1.0524	0.9011
		평균값	0.7716	0.7991	0.9643	0.7402	0.7668
서부	네이멍구자치구	1.0078	1.0308	0.9777	0.6552	1.0061	0.6512
	광시좡족자치구	0.7741	0.7870	0.9837	1.0141	1.0151	0.9990
	충칭시	0.7129	0.7205	0.9895	0.7360	0.7368	0.9989

쓰촨성	0.7948	1.0274	0.7735	0.7831	1.0300	0.7603
꾸이쑤우성	0.5235	0.5247	0.9977	0.4738	0.4782	0.9908
윈난성	0.6721	0.6761	0.9941	0.6310	0.6372	0.9904
시짱자치구	0.5902	2.7937	0.2113	1.0344	2.4859	0.4161
산시성(陕西省)	1.0450	1.0921	0.9568	1.0851	1.1353	0.9558
간쑤성	0.3689	0.3853	0.9575	0.3034	0.3071	0.9880
칭하이성	1.0272	1.0695	0.9604	1.1605	1.2114	0.9580
닝샤회족자치구	0.3969	0.4452	0.8917	0.3398	0.3639	0.9337
신장위구르 자치구	0.5790	0.6239	0.9280	0.5542	0.5823	0.9517
평균값	0.7077	0.9314	0.8852	0.7309	0.9158	0.8828
전체 평균값	0.7702	0.9031	0.9061	0.7671	0.8867	0.9065

기술효율적인 연도의 수를 보면, 2005-2016년 중국 문화산업에서 6개년이었다. 즉, 효율성의 크기에 따라 2016, 2007, 2013, 2011, 2014, 2006년 순으로 배열한다. 이 6년간 본 투입산출지표 평가체계하에서 다른 해보다 운영 효율성이 상대적으로 높고 투입요소의 조합이 합리적이고 의사결정과 관리 수준이 높아서 비교적 좋은 생산효과를 얻었다는 것이다. 그리고 기술효율성 값이 1보다 낮은 연도는 6개 있다. 2005년과 2009년에는 순수기술효율성의 값이 1을 초과했으나 규모 효율성 값으로 인한 비기술효율성 연도가 되었으며 규모 효율성 향상의 여지가 크다고 생각된다. 2008, 2010, 2012, 2015년은 비기술효율적인 이유는 순수기술효율성과 규모효율성이 모두 낮아서이다. 또한 이 4년간의 문화산업의 규모효율성이 향상의 여지가 있는 동시에 투입요소의 조합을 관리한 수준도 큰 상승 가능성이 있다는 것을 보여 줬다.

중국 각 지역 문화산업의 효율성을 잘 살펴하기 위해 2015와 2016년 중국 31개성을 대상으로 투입물자료를 이용하여 추정한 결과는 <표 16>과 같다. 2016년 중국 각 지역의 문화산업 평균 기술효율성은 0.7671로 전반적으로 낮은 수준에 머물렀다. 평균 순수기술효율성과 규모효율성의 값은 0.8867,

0.9065인 것을 보면 순수기술효율이 규모효율보다 낮기 때문에 문화산업의 기술효율성이 낮아졌다고 볼 수 있다. 즉, 순수기술효율성이 높지 않은 것이 중국의 대다수 성시 문화산업의 효율성 향상을 제약하는 주요원인임을 알 수 있다. 2015년 중국의 각 성시의 평균 기술효율성 값은 0.7702로 2016년보다 0.0031을 높다는 것은 2016년 중국의 각 성시의 문화산업 기술효율성이 전반적으로 하락세를 보였기 때문이라 할 수 있다. 2015년 순수기술효율성 평균치는 0.9031로 2016년 보다 0.0164 높은 것은 2016년 중국 각 성시 문화산업의 관리수준이 떨어졌다는 것을 의미한다. 마지막으로 2015년의 규모 효율성은 0.9061로 2016년보다 0.0004 낮으며 비슷한 수준이지만 2016년 중국의 각 성시 문화산업의 규모효율성은 조금 향상되었음을 보여주었다.

기술효율성 값이 1보다 높은 지역은 2015년과 2016년에 각각 9개 있어서 전체 샘플 수의 29.03%를 차지하는 것을 알 수 있다. 2015년 기술효율성 값의 크기에 따라 상하이시, 헤이룽장성, 산시성(陕西省), 장시성, 칭하이성, 후난성, 푸젠성, 장쑤성과 네이멍구 자치구 순으로 있는데, 2016년에는 후난성과 네이멍구 자치구의 규모효율성이 떨어졌기 때문에 비효율성 지역이 되었고, 나머지 7개 지역은 여전히 효율적인 지역으로 분류되었다. 또한, 시짱 자치구는 규모효율성이 상승하였고, 광시장족 자치구는 순수기술효율성이 상승하였기 때문에 효율적인 지역이 되었다.

2015년과 2016년의 기술효율성 1위는 모두 상하이시였고, 최하위는 간쑤성이었고, 그 격차가 0.8412에서 0.9036로 확대되었는데 이는 중국 성시의 문화산업 기술효율성 격차가 크게 벌어졌다는 것을 의미한다. 또 2년간 기술효율성이 1보다 높은 지역이 7개인데 이 중 동부 지역이 3개(상하이시, 푸젠성, 장쑤성), 중부와 서부가 지역이 각각 2개(중부: 헤이룽장성과 장시성, 서부: 칭하이성과 산시성(陕西省))이다. 동중서부 지역의 기술효율성의 평균치를 보면, 각 지역 간에 뚜렷한 효율성의 차이가 존재하고 있음을 알 수 있고, 즉 동부> 서부> 중부의 순서로 나타내고 있다. 그러나 2015년보다 2016년 동부지역의 기술효율성이 낮아지고 서부 지역의 기술효율성이 높아

지기 때문에 동서부 지역의 격차는 좀 줄었다. 이 중 순수기술효율성이 낮은 것은 중부지역의 종합효율이 낮은 주된 이유이며, 낮은 규모 효율성은 동부와 서부 지역의 종합효율성 향상을 제약하는 주요 원인으로 볼 수 있다.

전통적인 DEA 모델과 비교할 때, SBM-DEA 모델은 효율성을 측정하기 위한 투입지표와 산출지표의 여유분을 목표 함수(object function)에 포함시켜 투입산출효율성을 측정하는 동시에 비효율적인 DMU의 효율성을 개선하는 지표 조정 경로와 크기도 함께 제시한다.

〈표 17〉 2005-2016년 중국 문화산업 효율성 향상 경로

DMU	CRS	투입잉여			산출부족
		자본	노동	규모	부가액
2005	0.8056	0.00%	-26.93%	-31.40%	0.00%
2008	0.8944	0.00%	-12.22%	-19.46%	0.00%
2009	0.7091	0.00%	-40.37%	-46.91%	0.00%
2010	0.8090	0.00%	-26.05%	-31.25%	0.00%
2012	0.8986	0.00%	-16.12%	-14.31%	0.00%
2015	0.9463	0.00%	-7.69%	-6.33%	0.74%
평균값		0.00%	-21.56%	-24.94%	0.12%

6년간의 문화산업 투입잉여를 보면, 비효율적인 주요 원인은 문화산업의 종사자 수와 문화산업 기업 수에 기인한다. 비효율적인 6년간 문화산업 종사자가 많은 반면, 노동 자원이 효율적으로 활용되지 못하였다. 문화산업 인력의 질과 수준을 높이려면, 과잉된 노동을 도태시키고 인재 구조를 최적화해야 한다. 또한 중국은 문화산업의 발전 초기단계여서 문화 기업의 숫자가 많고 규모가 작으며, 시장 메커니즘은 잘 작동되지 않고 있다. 기업 규모가 작으면, 규모효율성을 이루기 어렵다. 또한 문화산업의 자본과 노동력 등 자원을 낭비할 수 있다. 따라서 문화 산업의 발전을 크게 제한하고 문화 산업 기업의 수를 줄여야 한다. 또한 비효율적인 문화산업의 산출이 부족한

것을 보면, 2015년에만 문화산업의 산출이 부족한 문제가 있었다는 것을 볼 수 있다.

위의 분석에 따르면 2015년과 2016년에 각각 22개 비효율적인 지역이 있고, 비효율적인 지역의 투입잉여와 산출부족을 분석한 결과는 <표 18>, <표 19>와 같다. 이를 통해 중국 문화산업의 비효율성 지역은 효율성 지역과 비교하여 효율성을 향상하기 위해 조정해야 할 폭을 알 수 있다.

비효율적인 지역의 투입잉여를 보면 2015년과 2016년 비효율성의 주요원인은 노동력 과잉이고, 그 다음으로 문화산업의 기업 수가 과잉이고, 자본 투입의 잉여율도 가장 낮다. 2015년과 비교하면, 2016년 중국 문화산업의 자본과 규모 이상의 기업 수의 잉여가 감소했지만 노동 잉여는 증가하였다. 비효율적인 지역의 산출부족을 보면, 주로 영업 수입에 기인하며 그 다음으로 문화 산업의 부가가치이다. 2015년에 비해 2016년의 영업수입 산출부족은 더욱 심화되었지만 문화산업에서의 부가가치 생산부족은 완화되었다.

동부, 중부와 서부 3개의 지역에서 서부 지역의 비효율성의 가장 큰 원인은 노동력의 잉여와 문화산업 영업 수익의 생산 부족이고, 중부 지역은 규모 이상의 기업 수의 여유와 증가치의 산출 부족에 대한 문제가 가장 심각하고 동부 지역은 노동력 투입의 잉여 문제가 다른 지역보다 심각하다. 2016년 베이징시는 3개의 투입지표 모두에 잉여가 있는 유일한 지역이다.

노동력 투입의 잉여를 보면 서부와 중부 지역은 조정해야 할 폭이 비교적 크다는 것을 알 수 있다. 이 두 지역에 문화산업의 종사자가 많고 노동력 자원이 효율적으로 활용되지 못하였기 때문에, 인재 구조 체계를 최적화하여, 더 많은 자질을 가진 문화 인재를 끌어들이는 필요가 있다.

자본 투자의 잉여에 대해 살펴보면 동부의 잉여율이 가장 높고 자금 투입의 규모를 통제하여 자금 활용도를 높이면 지속적인 개혁과 혁신을 통해 문화산업의 효율성을 높일 수 있다.

규모면에서 볼 때, 중부 지역은 조정해야 할 폭이 가장 크게 나타났다. 많

은 자금을 투입한 것은 맹목적인 발전이고, 중복 건설은 자원의 낭비를 초래하여 문화산업의 발전을 크게 제약하였다.

〈표 18〉 2015년 중국 각 성시의 문화산업 효율성 향상 경로

DMU		CRS	투입잉여			산출부족	
			노동력	자본	규모	영업수익	부가가치
동부	베이징시	0.7795	0.00%	-27.32%	-31.15%	0.00%	6.57%
	톈진시	0.8631	0.00%	-12.56%	-16.64%	9.18%	0.00%
	허베이성	0.7299	-18.94%	0.00%	-21.76%	36.83%	0.00%
	랴오닝성	0.6817	-5.35%	0.00%	-24.69%	63.99%	0.00%
	저장성	0.7163	0.00%	0.00%	-28.49%	0.00%	52.71%
	산둥성	0.8609	0.00%	0.00%	-9.53%	0.00%	24.93%
	광둥성	0.7547	0.00%	0.00%	-2.99%	0.00%	62.37%
	하이난성	0.5950	-26.52%	-47.96%	0.00%	52.69%	0.00%
	평균값	0.7476	-6.35%	-10.98%	-16.91%	20.34%	18.32%
중부	산시성(山西省)	0.4817	-39.76%	0.00%	-21.79%	130.02%	0.00%
	지린성	0.4915	-44.58%	0.00%	-29.40%	106.57%	0.00%
	안후이성	0.7230	-3.99%	0.00%	-33.42%	0.00%	42.14%
	허난성	0.6102	-23.39%	0.00%	-38.83%	0.00%	59.79%
	후베이성	0.6072	0.00%	-4.72%	-23.69%	0.00%	98.17%
	평균값	0.5827	-22.34%	-0.94%	-29.43%	47.32%	40.02%
서부	광시장족자치구	0.7741	-30.48%	0.00%	-37.29%	0.00%	0.00%
	충칭시	0.7129	-2.48%	0.00%	-5.48%	0.00%	73.08%
	쓰촨성	0.7948	-27.28%	0.00%	-25.06%	7.74%	0.00%
	꾸이조우성	0.5235	-52.24%	0.00%	-15.39%	95.93%	0.00%
	윈난성	0.6721	-19.95%	0.00%	0.00%	77.77%	0.00%
	시짱자치구	0.5902	-35.87%	0.00%	0.00%	98.33%	0.00%
	간쑤성	0.3689	-69.94%	0.00%	-32.68%	156.68%	0.00%
	닝샤회족자치구	0.3969	-43.07%	0.00%	-18.43%	200.56%	0.00%
	신장위구르자치구	0.5790	-39.70%	0.00%	-27.43%	68.11%	0.00%
	평균값	0.6014	-35.67%	0.00%	-17.97%	78.35%	8.12%
전체 평균값		0.6439	-21.45%	-3.97%	-21.44%	48.67%	22.15%

〈표 19〉 2016년 중국 각 성시의 문화산업 효율성 향상 경로

DMU		효율값	투입잉여			산출부족	
			노동력	자본	규모	영업수익	부가가치
동부	베이징시	0.7667	-5.88%	-15.46%	-24.51%	21.01%	0.00%
	톈진시	0.8593	0.00%	-8.71%	-18.72%	11.47%	0.00%
	허베이성	0.6739	-25.21%	0.00%	-22.21%	49.86%	0.00%
	랴오닝성	0.6478	-14.21%	0.00%	-20.50%	73.01%	0.00%
	저장성	0.7667	-21.42%	0.00%	-30.44%	15.77%	0.00%
	산둥성	0.8349	0.00%	-0.65%	-5.62%	0.00%	34.53%
	광둥성	0.7174	-6.08%	-7.54%	0.00%	0.00%	66.13%
	하이난성	0.5471	-6.68%	-27.92%	0.00%	123.40%	0.00%
	평균값	0.7267	-9.94%	-7.54%	-15.25%	36.82%	12.58%
중부	산시성(山西省)	0.4388	-39.87%	0.00%	-12.19%	176.65%	0.00%
	지린성	0.4388	-52.54%	0.00%	-51.71%	97.43%	0.00%
	안후이성	0.7202	-11.43%	0.00%	-35.45%	0.00%	34.31%
	허난성	0.5901	-23.98%	0.00%	-37.55%	5.77%	63.67%
	후베이성	0.6088	-39.66%	0.00%	-37.54%	43.97%	0.00%
	후난성	0.9483	-12.77%	0.00%	-2.75%	0.00%	0.00%
	평균값	0.6241	-30.04%	0.00%	-29.53%	53.97%	16.33%
서부	네이멍구자치구	0.6552	0.00%	-17.14%	0.00%	87.82%	0.00%
	충칭시	0.736	-5.28%	0.00%	-0.23%	8.98%	57.76%
	쓰촨성	0.7831	-22.48%	0.00%	-5.41%	31.63%	0.00%
	꾸이조우성	0.4738	-58.86%	0.00%	-28.93%	87.65%	10.93%
	윈난성	0.631	-33.11%	0.00%	-10.21%	71.17%	0.00%
	간쑤성	0.3034	-65.23%	0.00%	-16.97%	247.63%	30.89%
	닝샤회족자치구	0.3398	-44.95%	0.00%	-8.71%	283.31%	0.00%
	신장위구르자치구	0.5542	-36.23%	0.00%	-28.64%	82.86%	0.00%
	평균값	0.5596	-33.27%	-2.14%	-12.39%	112.63%	12.45%
전체 평균값		0.6380	-23.90%	-3.52%	-18.10%	69.06%	13.56%

비효과적인 성시(省市) 문화산업 생산부족을 보면 대부분 영업수입이 부족하다. 특히 서부지역 영업이익의 산출부족률은 112.63%이고, 중부지역은 53.97%, 동부지역은 최소로 36.82%이다. 부가가치의 산출부족률이 가장 높은 곳은 중부지역이고, 서부와 동부 지역은 크기는 그리 크지 않다.

5.2 Malmquist 생산성지수 변화

문화산업의 효율성 평가를 토대로 각 성의 문화산업의 효율성을 동태적으로 평가하여 연구 기간 동안 각 성마다 효율성 값의 변화를 파악하기 위해 Maxdea7.6을 이용하여 산출한 Malmquist 지수는 <표 20>과 같다.

<표 20>을 볼 때 중국 문화산업은 2015~2016년 평균 생산성지수 변화지수가 0.9617로 1보다 적기 때문에 중국 문화산업의 효율성은 전반적으로 하락세를 보이고 있다는 것을 알 수 있다. 기술효율성 변화지수와 기술변화지수는 0.9899, 0.9819로 하락세를 기록했고, 최근 2년간 중국 문화산업 기술변화의 마이너스 효과와 기술효율성 변화의 마이너스 효과로 인해 중국 문화산업 생산성지수 변화의 향상을 저해하였다.

문화산업의 생산성지수 변화가 1보다 높은 지역이 8개로 표본 총량의 25.81%를 차지하고 있는 것을 알 수 있다. 저장성, 충칭시, 시짱 자치구의 문화산업 기술효율성 변화지수가 모두 1보다 크며, 기술변화가 감퇴하고 있지만 생산성지수 변화는 모두 1보다 크다. 베이징시, 상하이시의 문화산업 자원의 배치 효율은 다소 떨어지지만, 기술 진보의 효과가 기술효율의 떨어지는 효과보다 크기 때문에, 이 지역들의 문화산업 생산성지수 변화는 성장세를 보이고 있다. 장쑤성, 푸젠성, 칭하이성 3 성은 기술효율성 변화지수와 기술변화지수가 모두 1보다 큰 성시로, 두 가지 플러스 효과로 문화산업 생산성지수 변화는 성장세를 보이고 있다.

〈표 20〉 중국 문화산업의 Malmquist 생산성 지수

DMU	MI	EC	TC	DMU	MI	EC	TC		
동부	베이징시	1.0126	0.9836	1.0296	중부	후베이성	0.9981	1.0026	0.9956
	톈진시	0.9951	0.9956	0.9995		후난성	0.8725	0.9330	0.9352
	허베이성	0.9146	0.9232	0.9906		평균값	0.9027	0.9557	0.9445
	랴오닝성	0.9405	0.9503	0.9897	서부	네이멍구자치구	0.8693	0.6501	1.3371
	상하이시	1.0261	0.9974	1.0288		광시 좡족 자치구	0.9929	1.3101	0.7579
	장쑤성	1.0704	1.0251	1.0442		충칭시	1.0103	1.0324	0.9786
	저장성	1.0513	1.0704	0.9822		쓰촨성	0.9689	0.9854	0.9833
	푸젠성	1.0653	1.0216	1.0428		꾸이조우성	0.8852	0.9051	0.9780
	산둥성	0.9620	0.9698	0.9920		윈난성	0.9352	0.9388	0.9961
	광둥성	0.9265	0.9506	0.9747		시짱자치구	1.1979	1.7525	0.6836
	하이난성	0.9364	0.9195	1.0183		산시성(陝西省)	0.9921	1.0384	0.9555
평균값	0.9910	0.9825	1.0084	간쑤성		0.8200	0.8225	0.9970	
중부	산시성(山西省)	0.8968	0.9110	0.9844		칭하이성	1.4288	1.1298	1.2647
	지린성	0.8870	0.8927	0.9937	닝샤회족자치구	0.8507	0.8560	0.9937	
	헤이룽장성	0.7212	0.9521	0.7575	신장위구르자치구	0.9454	0.9571	0.9878	
	안후이성	0.9947	0.9961	0.9986	평균값	0.9914	1.0315	0.9928	
	장시성	0.9015	0.9914	0.9093	중국평균값	0.9617	0.9899	0.9819	
	허난성	0.9493	0.9671	0.9817					

MI:생산성지수 변화, EC:기술효율성 변화, TC:기술변화, $MI = EC * TC$.

문화산업 생산성지수 변화 값은 기술효율성 변화지수와 기술 변화지수에 달려 있다($MI = EC * TC$). 따라서 각 성시의 생산성지수 변화 값이 낮은 주된 요인은 3가지로 나눈다. 1) 후베이성, 광시장족 자치구, 산시성(陕西省)의 생산성지수 변화가 높지 않은 이유는 기술효율성 변화 지수가 1보다 컸지만 기술 퇴보가 더 심하기 때문이다. 2) 하이난성, 네이멍구 자치구 등 성시들은 문화산업의 기술변화지수가 모두 1보다 높지만, 그 기술효율성이 비교적 낮아서 생산성지수 변화도 1보다 낮다. 3) 나머지 비효율성 지역은 기술 효율성의 하락과 기술 퇴행으로 인한 두 가지 마이너스 효과에 의한 것이다.

문화산업 생산성지수 변화가 가장 큰 성시는 칭하이성 1.4288, 시짱 자치구 1.1979이고, 헤이룽장성은 최저 0.7212이다. 가장 높은 값과 가장 낮은 값의 차이가 크므로 각 지역의 문화 산업의 역동적 효율성에 큰 차이가 있음을 알 수 있다.

각 지역의 생산성지수 변화의 평균치를 보면, 서부 > 동부 > 중부의 순서이다. 서부 지역의 평균 생산성지수 변화계수가 중부와 동부보다 높게 나타난 이유가 기술효율성 변화지수가 1보다 크며, 시짱 자치구와 칭하이성의 계수가 비교적 크고, 이 두 지역의 기술효율성 변화가 크게 향상된 때문인데, 이는 중국의 '서부 대개발' 등 전략적 조치의 실행 때문이다. 이와 함께 내몽골과 칭하이의 기술적 진보 또한 매우 크게 작용했다. 동부 지역의 생산성지수 변화계수가 1보다 작은 것은 주로 기술효율성의 쇠퇴로 인한 것이고, 중부 지역은 기술효율성 변화지수 및 기술변화 지수의 동시 감소로 인한 것이다.

〈표 21〉 지역별 Malmquist 생산성 지수

DMU	MI	EC	TC
동부	1.0109	1.0076	1.0033
중부	0.9112	1.0152	0.8976
서부	0.8923	0.9740	0.9161
전국	0.9585	1.0000	0.9585

지역간 격차를 더 자세히 살펴하기 위해 동·중·서부와 전국의 모든 요소의 효율값과 그 분해를 계산한 결과 <표 21>과 같이 나타났다. 이 표를 보면, 전국 문화산업 생산성지수 변화는 0.9585, 기술효율성 변화지수는 1, 기술변화는 0.9585로 중국 전체의 생산성이 떨어지고 그 원인은 기술진보의 쇠퇴에 있다. 지역별로 보면 동부 지역의 생산성지수 변화는 중서부보다 높고, 기술효율성 변화지수와 기술변화지수도 모두 1보다 높다는 것은 동부지역의 문화산업이 타지역에 비해 특별히 발전우위를 가지고 있으며, 산업 발전도가 높고, 우수한 인재를 더 많이 유치할 수 있을 뿐만 아니라, 선진기술 투입에도 더욱 치중할 수 있음을 보여준다. 중부와 서부 지역의 기술변화가 1보다 낮고 쇠퇴하고 있기 때문에 중서부 지역의 과학기술 혁신 투입을 강화하여야 하며, 지리적 위치로 인한 경제발전 수준 차이로 자원 배치에 미치는 영향을 줄여 외부의 유입과 내부 이동을 통한 기술혁신 수준을 높여야 한다. 또 서부지역의 효율성 변동지수도 1보다 낮으므로 기존 자원의 통합 배치와 관리수준을 높여 서부에 대한 지속적인 지원이 필요하며, 서부지역 노동력 투입의 잉여율이 매우 높기 때문에 고급 인력을 유치하여야 한다.

제 6 장 결론 및 제언

문화산업은 21세기의 유망 산업이며, 다른 산업에 비하여 창의성이 수익 창출의 핵심으로써 고부가가치, 친환경, 경제적 파급효과가 크고, 대외 수출에서 마찰이 발생하지 않고, 국가 이미지 향상에 도움이 되는 장점이 있다. 그리고 문화산업을 발전시키는 것이 오늘날 세계 경제 발전의 새로운 패러다임으로 부상했고, 문화산업은 새로운 경제 성장을 이끌 수 있는 전략적 신흥산업으로 간주한다.

중국은 개혁·개방 정책을 실시한 후 급속한 경제성장을 이루었다. 이에 따라 국민들의 소득수준이 높아지면서 문화에 대한 수요도 같이 증가하였다. 중국은 세계 제조업 대국으로 전통적 업종의 자원 소모가 크고 오염이 심각하며 생산능력이 과잉되어 경제 구조전환과 구조조정이 절실히 필요하다. 또한 중국 문화산업은 상대적으로 빠르게 발전하였고, 국민 경제에 대한 기여율도 꾸준히 증가하고 있다. 중국의 신장타이(新常态)시기 하에서 공급측면의 구조개혁이 본격적으로 추진되면서 문화산업의 지속적이고 건전한 발전은 경제성장의 새로운 동력이 되고 있다.

중국 문화산업의 경쟁력을 결정짓는 핵심지표인 기술효율성을 파악하는 것이 중국 문화산업의 경쟁력을 향상시키고 지속적인 발전을 촉진하는데 있어 매우 중요한 의미를 가지고 있다. 따라서 본 논문에서는 Super-SBM-DEA 모형과 Malmquist 생산성지수를 활용해 중국 문화산업의 지역별 기술효율성 수준을 자세히 분석하였다. 그리고 분석결과를 바탕으로 아래와 같은 결론을 얻었다.

첫째, 2005~2016년 중국 평균 기술효율성은 0.9174, 순수기술효율성은 1.0169, 규모효율성은 0.9027로 나타나는데, 문화산업의 규모효율성은 낮아서 중국 전체의 기술효율성 향상을 제약하는 주요 요인이 되었다. 비효율적인 연간 문화산업 투입잉여를 보면, 문화산업 기업 수의 잉여가 제일 많고 그 다음은 노동자 잉여이고 자본의 잉여는 0이다.

둘째, 2015년 중국 각 성시의 평균 기술효율성 값이 2016년보다 0.0031을 높다는 것은 2016년 중국의 각 성시의 문화산업 기술효율성이 전반적으로 하락했다는 의미이다. 2015년 순수기술효율성 평균치는 2016년 보다 0.0164 높은 것은 2016년 중국 각 성시 문화산업의 관리수준이 많이 떨어졌다는 것이다. 2015년의 규모효율성은 0.9061로 2016년보다 0.0004 낮아 비슷한 수준이지만, 2016년 중국의 각 성시 문화산업의 규모효율성은 조금 향상되었음을 보여주었다. 2015와 2016년 비효율적인 성시의 문화산업 투입잉여를 보면, 가장 심한 잉여는 노동력이고 규모이상의 기업수의 잉여가 그 다음이고 자본의 잉여가 가장 적었다.

셋째, 2015년과 2016년의 기술효율성 1위는 모두 상하이시였고 최하위는 간쑤성인데, 그 격차가 0.8412에서 0.9036로 확대되어 중국 성시의 문화산업 기술효율성 격차가 크게 벌어졌다는 것을 의미한다. 그러나 2015년보다 2016년 동부지역의 기술효율성이 낮아지고 서부 지역의 기술효율성이 높아졌기 때문에 동서부 지역의 격차는 다소 줄었다. 서부 지역 비효율성의 가장 큰 원인은 노동력 잉여와 문화산업 영업 수익의 산출 부족이고, 중부 지역은 규모 이상의 기업 수의 여유와 증가치의 산출 부족에 대한 문제가 가장 심각하고 동부 지역은 노동력 투입의 잉여 문제가 다른 지역보다 심각하다.

넷째, 2015-2016년 문화산업의 생산성지수 변화가 1보다 높은 성시가 8개로 표본 총량의 25.81%를 차지하고 있는 것을 보면, 대부분의 문화산업 생산성지수 변화가 높은 주요 원인은 기술변화의 증가에 있음을 알 수 있다. 가장 높은 값과 가장 낮은 값의 차이가 크므로 각 지역의 문화 산업의 역동적 효율성에 큰 차이가 있음을 다시 한번 증명하였다.

다섯째, 2015-2016년 중국 문화산업 생산성지수 변화는 0.9585, 기술효율성 변화지수는 1, 기술변화는 0.9585로 중국 전체의 생산성이 떨어졌는데, 그 원인은 기술진보의 쇠퇴에 있다. 지역별로 보면 동부 지역의 생산성지수 변화는 중서부보다 높고, 중부와 서부 지역의 기술변화는 1보다 낮았다.

이러한 문화산업에 대한 분석을 통해 나타난 결과를 바탕으로 중국 문화산업의 발전을 위해 몇 가지 방안을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 중국은 넓은 국토를 보유할 뿐만 아니라 오랜 역사와 전통도 지니고 있다. 각 지역마다 자신들만의 특징과 문화요소를 살려 문화상품의 매력과 영향력을 높여야 한다. 특히 문화산업을 얼마나 창의적으로 접목하느냐가 문화산업의 핵심 경쟁력을 높이는 열쇠가 될 수 있다¹¹⁶⁾. 따라서, 정부가 문화산업인재를 육성하는 동시에 문화산업의 창의성을 활용하는 것도 중시해야 한다. 중국 문화산업의 효율성은 지역간 현저한 차이가 있고, 중서부 지역의 경제 발전이 동부지역보다 뒤떨어졌으니, 정부는 중서부 지역의 문화산업 인프라 건설을 강화해야 한다. 또한 각 지역의 지방정부도 자신의 특성에 맞게 현지의 특색 있는 문화산업을 발전시켜 문화산업의 효율성을 높여야 한다.

둘째, 문화산업 종사자는 문화산업의 효율성의 높고 낮음을 측정하는 주요 변수이므로, 문화산업 종사자의 자질은 문화산업 발전에 매우 중요한 작용을 한다. 기획·혁신·관리·시장 등에 필요한 인재를 육성할 뿐만 아니라, 인재의 도입도 강화해야 한다. 높은 수준의 인재를 유치하고 붙잡아 두기 위해 정부가 인재 유치를 위해 실제로 실행가능한 정책 수립, 근무환경 최적화, 인센티브 평가 시스템 등을 마련해야 한다. 그리고 과학기술 혁신 능력은 문화산업의 기술 효율을 직접적으로 높일 뿐만 아니라, 문화산업의 다양성 발전을 촉진하는 작용을 한다. 또 각 대학은 교육 계획을 세울 때, 실제 수요와 결합하여, 학생들의 이론 지식과 전문 기능을 고양하고, 문화와 과학이 융합된 인재를 양성하기 위해 노력해야 한다.

셋째, 규모의 확대를 꾀하여야 한다. 이미 언급하였듯이 중국 문화산업과 관련된 기업의 수는 많고 규모는 작다. 정부는 기업들을 연합이나 합병, 구조조정 등을 통해 기업 규모를 확대하여야 한다. 하지만 이렇게 하더라도

116) Pan Xiaoxi, 『探讨文化创意产业和文化产业之间的关联』, 『大众文艺』, 2010, Vol.17, pp.174-174.

근본적으로 작은 규모 문제를 해결하기 쉽지 않으므로, 정부정책을 통해 문화산업에 대한 자금지원도 확대하고, 세금 혜택도 받을 수 있도록 해주어야 한다.

넷째, 운영 관리 능력을 높여야 한다. 중국의 문화산업은 여전히 초기 단계에 있기 때문에 많은 자금을 투자해야 하므로 정부의 재정적 지원만으로는 턱없이 부족하다. 민간자본의 투입을 장려하여 게임, 애니메이션, 영화와 같은 초기 단계에 있는 문화 기업을 지원해야 한다. 한국 정부가 벤처기업 투자펀드를 통해 과거 중소벤처기업 지원방식을 직접투자 위주에서 간접투자 위주로 전환한 방식을 벤치마킹해야 한다.

마지막으로, 과학기술은 생산성을 높일 수 있는 동력이고, 문화산업도 신기술을 활용하여 빨리 발전시켜야 한다. 특히 현대사회는 정보화 사회이므로 통신서비스 산업과 문화 소프트웨어 서비스는 과학기술과 밀접하게 관련된 부문이라서 신기술을 계속 개발해야 한다. 그리고 과학기술의 발전은 문화산업의 부가가치를 높이는데 큰 힘이 될 수 있다.

본 연구는 몇 가지 한계점을 가지고 있는데, 첫째, 본 연구는 중국 국가통계국이 최근에 2015년과 2016년 문화산업 자료를 발표했기 때문에 중국 각 성시 문화산업의 효율성을 측정할 때 2년치 자료만 이용하였다. 그러나 이 2년의 자료는 해당 년도의 상황만 설명하기 때문에 향후 더 많은 패널 데이터를 활용하여 문화산업의 효율성 변화 추세를 살펴보면 더욱 의미가 있는 연구가 될 것이다. 둘째, 중국의 문화산업이 타국에 비해 더디게 성장하는 것도 문화산업을 잘 발전된 문화 선진국과의 국가 간 비교연구를 필요로 한다.

참고문헌

- 강형원, 『한국문화산업 진흥을 위한 분야별 특성과 정책방향 연구』, 석사학위논문, 전남대학교, 2002, pp.55-82.
- 김상욱, 「중국의 문화제조업과 문화서비스업의 지역별 상대적 효율성 비교」, 『東北亞經濟研究』, 제28집, 제3호, 2016, pp.115-137.
- 김상욱, 「중국의 지역별 문화산업의 효율성 격차-DEA-Window 방법-」, 『한중관계연구』, 2016, Vol.2, No.1, pp.1-21.
- 김영순, 『문화산업과 문화콘텐츠』, 북코리아, 2010.
- 박노경, 「확률프론티어분석을 통한 국내컨테이너 터미널의 효율성 측정방법 소고」, 『한국항만경제학회지』, 제26집, 제4호, 2010, pp.63-87.
- 사혜민·정홍열·강교언, 「3단계 DEA 모형을 중국 문화산업의 기술효율성에 경제적 파급효과」, 『동북아문화연구』, 제52권, 제3호, 2017, pp.41-61.
- 서정교, 「문화산업투자의 경제적 파급효과분석」, 『경제학연구』, 제51집, 제1호, 2003, pp.61-87.
- 심재희, 「문화산업의 경제적 파급효과에 관한 연구」, 『산업경제연구』, 2013, 제26집, 제6호, pp.2731-2750.
- 양영균, 문옥표, 송도영, 『동북아 문화공동체 형성을 위한 한국 중국 일본의 대중문화산업에 대한 비교연구』, 통일연구원 협동연구총서, 2004.
- 유금록, 「공공서비스의 효율성 측정에 있어서 환경변수의 조정」, 『한국행정학보』, 제42집, 제4호, 2008, pp.117-149.
- 유유개·맹해양·배기형, 「중국 문화산업 투자의 경제적 파급효과」, 『문화산업연구』, 제17 권, 제2호, 2017, 23-128쪽.
- 이영두, 『韓國 文化産業의 領域別 特性和 育成政策에 관한 研究』, 명지대학교 박사학위논문, 2000, pp.43-94.
- 이중하, 나호수, 2016. 「한국과 중국은행의 효율성 변화 분석」, 『산업혁신연구』, 제32권, 제3호, 2016, pp.83-110.
- 주희엽, 김승모, 「DEA에 의한 수도권 소재 문화예술회관의 효율성 분석」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제12권, 제3호, 2012, pp.181-189.
- 양영균, 문옥표, 송도영, 『동북아 문화공동체 형성을 위한 한국 중국 일본의 대중문화산업에 대한 비교연구』, 통일연구원 협동연구총서, 2004.

한국은행, 『산업연관분석해설』, 2014.

A. Charnes, W. W. Cooper and E. Rhodes, “Measuring the efficiency of decision making units,” *European Journal of Operational Research*, 1978, Vol. 2, No. 6, pp. 429-444. pp.429-444.

A. H. Maslow, *Motivation and Personality*, New York: Harper, 1954.

A. N. Berger and D. B. Humphrey, “The Dominance of Inefficiencies Over Scale and Product Mix Economies in Banking,” *Monetary Economics*, 1991, Vol. 28, No. 1, pp. 117-148. pp. 117-148.

Adam Brown, Justin O'Connor, “Sara Cohen, Local music policies within a global music industry: cultural quarters in Manchester and Sheffield,” *Geoforum*, 2000, Vol.31, No.3, pp.437-451.

Allen J. Scott, “Cultural-Products Industries and Urban Economic Development,” *Urban Affairs Review*, 2004, Vol.39, No.4, pp.461-490.

Bernard Miège, *The Capitalization of Cultural Production*, Intl General, 1989.

Bernie Warren, *Using the Creative Arts in Therapy, A Practical Introduction*, Routledge, 1993.

Beyers W B., “Culture, Services and Regional Development. Service Industries Journal,” 2002, Vol.22, No.1, pp.4-34.

Bruce A. Seaman, “Empirical Studies of Demand for the Performing Arts,” *Handbook on the Economics of Art and Culture*, 2006, Vol.1, pp.415-472.

Cathy Brickwood, *New Media Culture in Europe*, Uitgeverij De Balie, 1999.

Charles Landry, *The Art of City Making*, Earthscan, 2006.

Charnes, W. W. Cooper and E. Rhodes, “Measuring the efficiency of decision making units.,” *European Journal of Operational Research*, 1978, Vol.2, No.6, pp.429-444.

D Hesmondhalgh, *The Cultural Industries*, SAGE Publications, 2007.

David Throsby, *Economics and Culture*, Cambridge University Press, 2001.

Dominic Power, “Cultural Industries in Sweden: An Assessment of Their

Place in the Swedish Economy,” *Economic Geography*, 2002, Vol.78, No.2, pp.103-127.

Douglas W. Caves, Laurits R. Christensen and W. Erwin Diewert, “Multilateral Comparisons of Output, Input, and Productivity Using Superlative Index Numbers,” *The Economic Journal*, 1985, Vol.92, No.365, pp.73-86.

Franco Bianchini, *Michael Parkinson, Cultural Policy and Urban Regeneration: The West European Experience*, Manchester, Manchester University Press, 1993.

Kaoru Tone, “A slacks-based measure of efficiency in data envelopment analysis,” *European Journal of Operational Research*, 2001, Vol.130, No.1, pp.498-509.

Kaoru Tone, “A slacks-based measure of super efficiency in data envelopment analysis,” *European Journal of Operational Research*, 2002, Vol.143, No.1, pp.32-41.

L. Simara and P. W. Wilson, “Estimation and inference in two-stage, semi-parametric models of production processes,” *Journal of Econometrics*, 2007, Vol.136, No.1, pp.31-64.

M. K. Epstein and J. C. Henderson, “Data Envelopment Analysis for Managerial Control and Diagnosis,” *Decision Sciences*, 1989, Vol.22, No.1, pp.90-119.

Marianne Victorious Felton, “Evidence of the Existence of the Cost Disease in the Performing Arts,” *Journal of Cultural Economics*, 1994, Vol.18, No.4, pp.301-312.

Mary, E Footer, Christoph, Beat Graber, “Trade liberalization and cultural policy,” *Journal of International Economic Law*, 2000, Vol.3, No.1, pp.115-144.

N. Berger and D. B. Humphrey, “The Dominance of Inefficiencies Over Scale and Product Mix Economies in Banking,” *Monetary Economics*, 1991, Vol.28, No.1, pp.117-148.

John Howkins, *Creative Economy*, Penguin Group (USA) Incorporated, 2001.

- Paul M. Romer, "Increasing Returns and Long-Run Growth," *The Journal of Political Economy*, 1986, Vol.94, No.5, pp.1002-1037.
- R. Färe, S. Grosskopf, B. Lindgren, P. Roos, "Productivity changes in Swedish pharmacies 1980-1989: A non-parametric Malmquist approach," *Journal of Productivity Analysis*, 1992, Vol.3, No.1-2, pp.85-101.
- Robert E. LUCAS, "On the Mechanics Of Economic Development," *Journal of Monetary Economics*, 1998, Vol.22, No.1, pp.3-42.
- Robert M. Solow, "A Contribution to the Theory of Economic Growth," *The Quarterly Journal of Economics*, 1956, Vol.70, No.1, pp.65-94.
- S. Zeng, M. Hu and B. Su, "Research on Investment Efficiency and Policy Recommendations for the Culture Industry of China Based on a Three-Stage DEA," *Sustainability*, 2016, Vol.8, No.4, pp.1-15.
- Sten Malmquist, "Index numbers and indifference surfaces," *Trabajos de Estadística*, 1953, Vol.4, No.2, pp.209-242.
- Susan M. Collins, Barry Bosworth, "Economic Growth in East Asia: Accumulation versus Assimilation," *Brookings Papers on Economic Activity*, 1996, Vol.27, No.2, pp.135-204.
- T. Coelli, "A Multi-Stage Methodology for the Solution of Orientated DEA Models," *Operations Research Letters*, 1998, Vol.136, No.3-5, pp.143-149.
- Juan, M Delgado Moreira, "Cohesion and citizenship in EU cultural policy," *Journal of Common Market Studies*, 2000, Vol.38, No.3, pp.449-470.
- Unesco, "Culture, trade and globalization: questions and answers", 2000.
- Withers, G.A, "Unbalanced Growth and the Demand for Performing Arts: An Econometric Analysis," *Southern Economic Journal*, 1980, Vol.46, No.3, pp.735-742.
- Y. Fan¹, X. Yuan¹ and J Qin, "Research on China's Regional Cultural Industries' Efficiency Based on Factor Analysis and BCC & Super Efficiency Model," *International Business Research*, 2013, Vol.6, No.7, pp.22-31.

- Bao Feng(鲍枫), Sheng Songdong(沈颂东), 「文化创意产业竞争力评价与集聚水平的关系分析」, 『当代传播』, 2013, Vol.1, pp.84-86.
- Bian Lu(边璐), Zhang Pu(张璞), Zhang Jiangpeng(张江朋), 「我国文化产业与经济增长速度的效应研究」, 『统计与决策』, 2013, Vol.9, pp.91-94.
- Cai Wangchun(蔡旺春), 「中国文化产业关联程度与波及效应分析」, 『统计与决策』, 2010, Vol.19, No.319, pp.96-98.
- Chen Lei(陈雷), Zhang Ying(张莹), 「城镇文化消费的现状及其影响因素分析」, 『西安财经学院学报』, 2013, Vol.26, No.1, pp.5-10.
- Chen Xiaohong(陈晓红), Yi Guodong(易国栋), Liu Xiang(刘翔), 「基于三阶段 SBM-DEA 模型的中国区域碳排放效率研究」, 『运筹与管理』, 2017, Vol.3, pp.15-122.
- Chen Yanwu(陈燕武), Xia Tian(夏天), 「中国农村居民文教娱乐消费区域性差异分析——基于中国省际面板数据的研究」, 『经济问题探索』, 2006, Vol.9, pp.59-63.
- Cheng Xuezhen(成学真), Li Yu(李玉), 「文化产业发展对经济增长影响的实证研究」, 『统计与决策』, 2013, Vol.3, No.375, pp.114-117.
- Chi Shugong(迟树功), 「调优文化产业结构研究」, 『理论学刊』, 2012, Vol.1, pp.50-53.
- Cheng Jing(程静), 「居民文化消费现状及发展对策」, 『特区经济』, 2012, Vol.5, pp.231-233.
- David · Hesmondhalgh, Zhang Nafei(张菲娜)(번역), 『文化产业』, 中国人民大学出版社, 2007.
- Deng Anqiu(邓安球), 「论文化消费与文化产业发展」, 『消费经济』, 2007, Vol.23, No.3, pp.16-19.
- Dong Yajuan(董亚娟), 「区域文化产业效率的影响因素研究——基于随机前沿模型的分析」, 『商业经济与管理』, 2012, Vol.1, No.7, pp.29-39.
- Feng Yitao(冯义涛), Zhou Xiaodong(邹晓东), 「上海市民收入变化对文化消费发展的影响」, 『上海经济研究』, 2000, Vol.11, pp.22-27.
- 国家统计局, 国民经济行业分类(GB/T 4754-2011).
- 国家统计局设管司, 文化及相关产业分类, 2004, 2012.
- Han Haiyan(韩海燕), 「中国城镇居民文化消费与经济增长关系实证研究」, 『消

费经济』, 2012, Vol.4, pp.61-64.

Han Xuezhou(韩学周), Ma Xuan(马萱), 「基于DEA模型的中国文化产业发展效率研究」, 『云南财经大学学报』, 2012, Vol.28, No.3, pp.146-153.

He Liwen(何里文), Yuan Xiaoling(袁晓玲), Deng Minhui(邓敏慧), 「中国文化产业全要素生产率变动, 区域差异分析——基于Malmquist生产力指数的分析」, 『经济问题探索』, 2012, Vol.9, pp.71-77.

Hou Yanhong(侯艳红), 『文化产业投入绩效评价研究』, 天津工业大学, 2008.

Jiang Ping(蒋萍), Wang Yong(王勇), 「全口径中国文化产业投入产出效率研究——基于三阶段DEA模型和超效率DEA模型的分析」, 『数量经济技术经济研究』, 2011, Vol.12, pp.69-81.

Jie Zhiqiang(揭志强), 「我国地区文化产业全要素生产率增长状况研究」, 『统计与决策』, 2013, Vol.1, pp.141-145.

Raymond Henry Williams, Wu Songjiang(吴松江), Zhang Wending(张文定)(번역), 『文化与社会』, 北京大学出版社, 1991.

Li Baoyang(李宝杨), Xiong Xiulan(熊秀兰), Yu Jingjing(俞京京), 「浙江省城乡居民文化消费差异分析」, 『浙江金融』, 2013, Vol.5, pp.70-75.

Li Lianyou(李连友), Li Bin(李宾), 「基于投入产出方法的北京市文化创意产业对经济贡献分析」, 『中央财经大学学报』, 2012, Vol.6, pp.86-91.

Li Xiong(李杏), Zhang Ru(章孺), 「文化消费影响因素的实证研究——以江苏为例」, 『南京财经大学学报』, 2013, Vol.4, pp.28-35.

Lin Xiuli(林秀梅), Zhang Yali(张亚丽), 「我国文化产业发展影响因素的动态分析——基于VAR模型」, 『税务与经济』, 2014, Vol.2, pp.47-52.

Lin Xiuli(林秀梅), Zhang Yali(张亚丽), 「吉林省文化产业的关联拉动效应分析-基于投入产出模型」, 『东北师大学报(哲学社会科学版)』, 2014, Vol.3, No.269, pp.112-117.

Liu Guanjun(刘冠军), 『我国转型期文化创意产业与经济发展互动机理研究』, 西南财经大学, 2013.

Liu Ying(刘莹), 「文化产业与相关产业的灰色关联度分析」, 『沈阳工业大学学报(社会科学版)』, 2012, Vol.5, No.2, pp.163-167.

Liu Yuzhu(刘玉珠), 「我国文化产业面临的发展机遇及空间」, 『前线』, 2013, Vol.5, pp.44-45.

Lu Lixin(陆立新), 「农村居民文化消费影响因素的区域差异及动态效应分析」,

『统计与决策』, 2009, Vol.9, pp.81-83.

Luo Nengsheng(罗能生), Lin Zhiqiang(林志强), Xie Li(谢里), 『湖南文化产业结构优化研究』, 『财经理论与实践』, 2009, Vol.30, No.5, pp.118-121.

Luo Xiaoling(罗晓玲), 『近年我国文化消费研究述评』, 『华中农业大学学报(社科)』, 2004, Vol.3, pp.70-74.

Luo Li(骆莉), 『韩国的文化发展战略与文化产业的发展』, 『东南亚研究』, 2005, Vol.3, pp.32-34.

Max Hockheimer, Theodore Adorno, Qu Jingdong(渠敬东), Cao Weidong(曹卫东)(번역), 『启蒙辩证法』, 上海人民出版社, 2006.

Ma Xuan(马萱), Zheng Shilin(郑世林), 『中国区域文化产业效率研究综述与展望』, 『经济学动态』, 2010, Vol.30, No.3, pp.83-86.

Ma Yueru(马跃如), Bai Yong(白勇), Cheng Weibo(程伟波), 『基于SFA的我国文化产业效率及影响因素分析』, 『统计与决策』, 2012, Vol.8, pp.97-101.

Meng Hua(孟华), Li Yimin(李义敏), 『上海城镇居民文化消费的影响因素研究』, 『预测』, 2012, Vol.31, No.2, pp.70-74.

Qin Qing(秦青), 2018. 『区域工业企业技术创新效率及影响因素-基于三阶段SBM模型的分析, 地域研究与开发, 2, pp.47-51.

Qiu Li(邱煜), Ge Zhijie(葛智杰), 『基于三阶段DEA的文化类上市公司经营绩效评价研究』, 『成都理工大学学报(社会科学版)』, 2013, Vol.2, pp.93-100.

日下公人, Fan Zuoshen(范作申)(번역), 『新文化产业论』, 北京东方出版社, 1989.

Song Zhitao(宋志涛), 『市场分割对区域文化产业结构趋同影响的实证分析』, 『山东社会科学』, 2011, Vol.2, pp.28-32.

Sun Lihua(孙丽华), Tang Tianwei(唐天伟), 2015. 『中国省域文化产业效率测度及分析, 金融教育研究, 1, pp.64-69.

Tom o'Regan, Li Huibin(李惠斌), Lin Tuo(林拓), Xue Xiaoyuan(薛晓源), 『文化规划, 文化产业和地方发展, 世界文化产业发展前沿报告(2003)』, 社会科学文献出版社出版, 2004.

Toby Miller, George Yudice, Liu Yongzi(刘永孜), Fu Degen(付德)(번역), 『文化政策』, 南京大学出版社, 2017.

Walter · Benjamin, Li Wei(李伟), Guo Dong(郭东)(번역), 『机械复制时代的艺术』, 重庆出版社, 2006.

- Wang Huayi(王花毅),『文化产业聚集中的产业链关联性研究』,陕西师范大学硕士论文,2010, pp.25-36.
- Wang Jianing(王佳宁),『我国文化产业政策轨迹及其趋势判断』,『重庆社会科学』,2016. Vol.5, pp.17-25.
- Wang Jiating, Zhang Rong,『基于三阶段DEA模型的中国31省市文化产业效率研究』,『中国软科学』,2009, Vol.9, pp.75-82.
- Wang Jiating(王家庭), Zhang Rong(张容),『我国文化产业发展影响因素及提升路径的区域分析』,『统计与决策』,2010, Vol.2, pp.79-81.
- Wang Jiabin(王家新),『完善文化企业国有资产监管与资产评估』,『财政监督』,2012, Vol.6, pp.9-10.
- Wang Jing(王婧),『中国文化产业经济贡献的影响因素』,『统计与决策』,2008, Vol.3, pp.111-114.
- Wei Pengju(魏鹏举),『文化产业与经济增长』,经济管理出版社,2016
- Xiang Yong(向勇),『文化体制改革中公平与效率的关系探讨』,『中国行政管理』,2011, Vol.1, pp.58-61.
- Xiang Yong(向勇),『发展文化产业学论纲』,『探索与争鸣』,2016, Vol.1,(2), pp.29-30.
- Xie Hua(谢韡),『韩国促进文化产业投资的政策』,『文化学刊』,2015, Vol.56(6), pp.78-81.
- Xu Chunhou(徐淳厚),『关于文化消费的几个问题』,『北京商学院学报』,1997, Vol.4, pp.45-48.
- Xu Mengbo(许梦博), Xu Handuo(许罕多),『文化产业结构的演进及中国的战略选择』,『社会科学战线』,2009, Vol.3, pp.251-254.
- Yang Xiao(杨潇), Chen Liang(陈亮),『基于灰色关联度的我国文化产业上市公司经营绩效评价』,『企业导报』,2013, Vol.22, pp.124-126.
- Yuan Hai(袁海), Wu Zhengrong(吴振荣),『中国省域文化产业效率测算及影响因素实证分析』,『软科学』,2012, Vol.26, No.3, pp.72-77.
- 张培奇(张培奇),『从文化企业视角看我国文化产业结构调整面临的矛盾』,『学术论坛』,2008, Vol.31, No.7, pp.178-181
- Zhang Yali(张亚丽), Zhang Yanyan(张延延), Lin Xiumei(林秀梅),『中国文化产业关联拉动效应分析』,『统计与决策』,2015, Vol.11, pp.134-137.
- Zhang Yanhui(张艳辉),『上海市创意产业关联效应的实证分析』,『中国软科学

』, 1980, Vol.3, pp.63-71.

Zhang Diping(章迪平), 「基于灰色关联分析的文化产业发展影响因素研究——以浙江省为例」, 『浙江工商大学学报』, 2013, Vol.1, No.3, pp.92-96.

Zhao Shuhua(赵书华), Wang Huaqiang(王华强), 「北京文化产业发展影响因素的灰色关联分析」, 『经济论坛』, 2008, Vol.9, pp.15-17.

Zheng Shilin(郑世林), Ge Junyi(葛珺沂), 「文化体制改革与文化产业全要素生产率增长」, 『中国软科学』, 2012, Vol.10, pp.48-58.

Zhou Qiang(周强), 「中国文化创意产业关联程度与波及效果分析——基于投入产出方法」, 『重庆工商大学学报:社会科学版』, 2014, Vol.31, No.1, pp.9-15.

Zhou Sanduo(周三多), Chen Chuanming(陈传明), Lu Minghong(鲁明泓), 『管理学——原理与方法』, 复旦大学出版社, 2009.

中国国家统计局, <http://www.stats.gov.cn/>

《文化及相关产业分类 2004》

《文化及相关产业分类 2012》

《中国统计年鉴 2017》

《中国文化及相关统计年鉴 2016》

《中国文化及相关统计年鉴 2017》

《中国文化文物统计年鉴 2016》

《中国文化文物统计年鉴 2017》



감사의 글

저는 한국해양대학교에서 석·박사과정을 공부하면서 한국에서 보낸 시간은 저에게 정말 소중한 시간이었습니다. 대학시절에 저에게 많은 응원과 사랑을 보내주신 여러분께 진심으로 감사드리며 그 감사의 마음을 담아 이 글을 적게 되었습니다.

가장 먼저, 저의 지도교수이신 정홍열 교수님께 진심으로 깊은 감사의 인사를 전하고 싶습니다. 정 교수님께서 저에게 전공 지식을 가르쳐주셨을 뿐만 아니라 제 인생의 선배로서 제가 밝고 긍정적인 삶을 살 수 있게 많이 도와주셨습니다. 이번 논문의 주제 선정부터 시작해서 많은 부분에 있어 정홍열 교수님의 지도를 받았습니다. 논문을 쓰는 과정에서 많은 문제를 겪었지만, 교수님의 끊임없는 가르침을 통해 문제를 해결해 나갈 수 있었습니다. 이에 교수님께 다시 한 번 감사드립니다.

또한 한국해양대학교 무역학과 교수님들께도 감사의 마음을 전하고 싶습니다. 제가 한국어와 전공을 공부할 때 이국에서 고향 같은 따뜻함을 느낄 수 있도록 세심한 배려를 해 주셔서 감사합니다. 더불어 저의 논문을 심사해 주신 유일선 교수님, 나호수 교수님과 김재봉 교수님, 그리고 해양수산연구원의 홍현표 박사님께 감사드립니다. 박사 논문 심사 과정에서 많은 소중한 조언을 해주셨고 덕분에 논문을 무사히 완성할 수 있었습니다.

또한, 제가 해양대학교에서 만난 친구들에게 감사하고 싶습니다. 왕국명, 박형열, 고나예, 루영, 호약음, 손명명, 유사기, 반보봉, 왕조일, 강교언, 이곤명, 장홍박, 마란 등 소중한 친구들이 제 옆에 있었기 때문에 저의 한국생활은 더욱 다채로웠습니다. 그들과 함께 보낸 시간은 제 마음 속에 영원히 좋은 추억으로 남을 것입니다.

마지막으로, 저를 항상 응원해 주신 제 가족들께 감사드립니다. 가족의 사랑과 지원은 제가 공부에만 집중할 수 있었던 원동력이었고 제가 힘들 때 가족의 응원 한마디는 저에게 있어 가장 힘이 되는 위로였습니다.

앞으로도 한국생활 중에 배운 가르침을 잊지 않으며 열정과 신념을 가지고 더 멋진 인생을 살아갈 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

감사합니다.

2019년 2월 사 해 민 드림

