

문화위성계정 체계

김지영^{1,a}

^a한국은행 경제통계국

요약

본 논문은 국민계정의 문화부문 위성계정인 문화위성계정의 체계와 우리나라가 문화위성계정을 작성하기 위해 필요한 사항 등을 내용으로 한다. 문화위성계정은 각기 개별적 기능을 갖는 5개 부문으로 구성하도록 권고되고 있다. 동 권고안에 의하면 제 1부문부터 제 4부문까지는 각각 해당부문의 공급과 수요측면의 통계를 수록하도록 되어 있고, 제 5부문은 참고사항 모듈(documentation module)로 편제하도록 권고되고 있다. 문화위성계정의 제 1부문은 문화활동 개요 모듈(macro-information module), 제 2부문은 문화생산량 모듈(quantity/volume output module), 제 3부문은 특성 모듈(characterization module), 제 4부문은 목표분석 모듈(targeted analysis/analytical module)로 구성된다.

주요용어: 문화위성계정, 국민계정, 투입산출표, 문화상품 및 서비스 공급, 문화상품 및 서비스 수요.

1. 서론

특정 경제부문의 수요와 공급을 국민계정 체계내에서 살펴보는 위성계정 편제와 관련하여, 우리나라에서는 2000년 이후 환경과 관광부문에 대한 관심 증대로 환경위성계정과 관광위성계정의 편제작업이 수행되고 있다. 향후 연구자들의 관심을 집중시킬 수 있는 통계분야중 하나는 문화관련 통계가 될 수 있을 것으로 생각하며, 국제적 통계작성 유관기관들은 문화관련 통계의 체계적 작성 필요에 따라 문화위성계정 편제방향을 논의하고 있다. 문화산업 발전이 경제성장과정에서 삶의 질 개선과 제조업 등 여타 산업 발전을 위해 중요하다면 문화산업 구조분석 및 동향 파악의 필요성은 앞으로 점차 증대될 것으로 생각한다. 문화관련 기초통계를 국민계정체계에 부합되게 작성하여 문화산업의 수요, 공급구조를 볼 수 있도록 하는 문화위성계정의 체계는 2007년에 OECD 통계국에 의해 제시되었다. 현재 문화위성계정은 핀란드가 시험편제중이며, 칠레, 콜롬비아, 캐나다, 멕시코 등은 작성에 관심을 갖고 있다. 본 연구에서는 문화산업의 정의 및 분류방법, 문화산업이 각국 경제에서 차지하는 비중과 OECD 통계국이 제시한 문화위성계정 체계를 살펴봄으로써 우리나라가 문화위성계정통계 편제를 준비하기 위하여 필요한 사항을 살펴보았다.

2. 문화산업 개관

2.1. 문화산업 정의 및 분류

문화산업에 대한 정의는 각국이 서로 조금씩 상이하다. OECD의 문화산업 통계(OECD, 2007)에 의하면 문화산업은 광고, 건축설계, 비디오·필름·사진, 음악·시청각·행위예술, 인쇄·출판, 라디오·TV방송, 예술품·골동품판매, 디자인, 공예품 등의 산업을 포함한다. 도서관, 박물관, 유적, 컴퓨터게임산업 등은 국별로 문화산업 범주에 포함시키는 나라도 있고 제외하는 나라도 있다.

¹ (100-794) 서울특별시 중구 남대문로 3가 110, 한국은행 경제통계국, 국장대우. E-mail: kimjy@bok.or.kr

표 1: 우리나라 문화산업 개요(2008년 기준)

	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (십억원)	수출액 (백만달러)	수입액 (백만달러)
출판	29,255	210,084	21,053	260	369
만화	10,180	10,709	723	4	6
음악	37,637	75,648	2,602	16	11
게임	29,293	42,730	5,605	1,094	387
영화	4,893	19,908	2,955	21	79
애니메이션	276	3,924	405	81	6
방송	487	29,669	10,958	160	78
광고	4,767	30,700	9,312	14	781
캐릭터	1,521	21,092	5,099	228	199
에듀테인먼트	269	2,465	240	6	1
합계	118,578	446,929	58,951	1,884	1,916

표 2: 문화산업이 주요국 GDP에서 차지하는 비중

	(GDP 구성비, %)						
	미국 2002	영국 2003	프랑스 2003	캐나다 2002	호주 1998/1999	한국	
						2005	2008
광고	0.2	0.7	0.8	0.3	0.5	0.1	0.1
건축설계	0.2	0.5	0.2	0.1	0.1	0.3	0.3
비디오, 필름, 사진	0.4	0.3	0.4	0.4	0.4	0.1	0.1
음악·시청각·행위 예술	0.3	0.5	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1
인쇄, 출판	1.1	2.1	0.8	1.8	1.2	0.5	0.4
라디오·TV	1.0	0.9	0.3	0.5	0.6	0.3	0.3
예술품·공동품판매	0.0	0.1	0.0	0.1	0.0	-	-
디자인	0.1	0.7	0.0	0.1	0.1	-	-
공예품	-	-	-	-	-	-	-
계	3.3	5.8	2.8	3.5	3.1	1.4	1.3
도서관	0.0	-	-	0.1	-	0.0	0.0
박물관	0.0	-	0.0	0.1	-	0.0	0.0
유적	0.0	-	-	0.1	-	0.0	0.0
전자게임	1.2	2.8	0.6	-	-	0.2	1.3

우리나라 문화관광체육부에서 작성하는 문화산업통계(문화관광체육부, 2010)상의 문화산업은 10개 대분류로 되어 있으며, 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트산업이 포함되어 있다. 10개 대분류산업은 다시 각각 중분류, 소분류산업으로 구분된다. 동 문화산업통계에는 문화산업 전체와 대분류 및 중, 소분류별 매출액(사업형태별, 지역별, 매출액 규모별, 종사자 규모별), 부가가치, 수출입액, 종사자수(성별, 고용형태별, 직무별, 지역별, 매출액 규모별, 종사자 규모별) 등이 포함되어 있다.

2.2. 문화산업의 경제적 비중

우리나라에서 문화산업을 영위하는 사업체수는 2008년 현재 118,578개로, 매출액규모는 58조 9,510억원, 총종사자수는 44만 6,929명, 수출액은 18억 8,400만달러, 수입액은 19억 1,600만달러이었다. 표 1은 우리나라 문화산업의 개요이다(문화관광체육부, 2010).

표 2는 문화산업이 주요국 GDP에서 차지하는 비중이다(OECD, 2007; 한국은행, 2010). 문화산업이 주요국 경제에서 차지하는 비중은 영국(2003)이 5.8%, 캐나다(2002) 3.5%, 미국(2002) 3.3%, 호주(1998/1999) 3.1%, 프랑스(2003) 2.8% 등으로 나타났다. 우리나라는 2005년의 1.4%에서 2008년 중

1.3%로 감소한 가운데 다른 나라에 비해 크게 낮은 것으로 나타났다. 도서관, 박물관, 유적, 전자게임 산업은 문화산업 범주에 포함시키는 나라도 있고 제외하는 나라도 있는데, 동 산업이 전체 GDP에서 차지하는 비중도 참고로 제시하였다.

3. 문화위성계정 체계

3.1. 문화위성계정의 의미

국민계정체계(SNA; System of National Account)에서 모든 경제활동은 국제적 기준에 의거 구분, 기록되는 등 작성 기본원칙이 국제적으로 동일하게 적용됨에 따라 통계편제결과를 국제적으로 인정 받을 수 있게 된다. 그러나 국민계정체계내에서 문화활동을 처리하는 데에는 다음과 같은 어려운 점이 있다. 즉, 문화(culture)는 개별 사안별로 모두 문화적활동(culture activity)과 비문화적활동(non-culture-related activity)이 동시에 포함되기 때문에 표준적 통계기준(standard statistical convention)을 언제나 적용시킬 수 없다는 한계가 있다. 또한 문화활동은 많은 경우 주활동(primary activity)이 아닌 부수활동(secondary activity)으로 이루어지고 있다. 문화위성계정은 이와 같은 개념적 한계를 극복하고 국민계정 개념과 기준과의 연계를 유지하기 위하여 고안된 접근법중 하나이며, 문화, 인구, 사회, 경제 등의 측면에서 통계자료의 정합성을 확보하기 위하여 국민계정체계 개념을 연장 활용하고 있다.

여러 한계점에도 불구하고 문화위성계정(SAC; Satellite Accounts for Culture)을 작성하는 것은 큰 의미가 있다. 핀란드는 2007년 1월부터 문화위성계정을 시험편제하고 있으며, 콜롬비아의 정부간기구인 CAB(Conventino Andre Bello)는 문화위성계정을 편제하기 위하여 칠레와 콜롬비아 정부와 공동 작업을 하고 있다. 멕시코와 캐나다도 문화위성계정 편제에 깊은 관심을 갖고 있다.

문화위성계정의 미래를 간접적으로 전망 해볼 수 있는 것으로는 관광위성계정(TSA; Tourism Satellite Account)이 있다. 문화와 유사하게 관광은 국제적인 분류기준이 잘 정비되어 있지 않고, 비슷한 여러 문제점을 갖고 있는 분야이다. 관광위성계정의 이론적 체계는 OECD, Eurostat, 세계관광기구(World Tourism Organization), UN통계국 등에 의해 개발되었다. 동 그룹에 의해 권고된 방법론 체계는 2000년에 유엔통계위원회에서 승인을 받았다. 문화위성계정 편제의 모델 역할을 한 것 이외에도 관광위성계정은 비록 적은 부분이라 할지라도 문화부문의 일정부분을 나타내고 있으며 다른 산업부문과 함께 집계된다. 한편 환경에 관한 관심과 정부의 역할 기대 등으로 환경위성계정인 환경경제통합계정(SEEA; the System of Environmental Economic Account)이 작성되고 있다.

3.2. 문화위성계정 작성 목적

OECD 통계청이 2007년 작성한 문화위성계정 체계 초안에 의하면 문화위성계정은 문화상품 및 서비스의 경상 및 실질가액, 수량, 발생률, 지수 등과 문화적, 경제적, 사회적, 그리고 인구 측면의 문화활동 자료, 문화소비, 문화생산, 문화투입(input), 문화산출(output), 보조기구활동(activities of support organization), 문화상품 및 서비스의 공급과 수요에 영향을 미치는 요인 등의 문화활동 관련 정보를 포함한다.

문화위성계정을 작성하는 목적으로는 문화정책과 문화산업 동향의 통계적 집계시스템에 대한 서술, 문화통계의 개념, 편제방법, 문화통계 정의에 대한 표준화와 계속성 유지, 상이한 문화위성계정 기초통계간의 상충 문제 완화 모색, 문화위성계정과 국민소득계정 기초자료간의 정합성 추구, 문화부문의 통계수집과 조사 및 통계품질평가가시 발견될 수 있는 서로간의 관계 확인, 중대한 문화통계상 부정합 발생으로 개선이 필요한 부문 발견 및 자료간 격차 축소 등을 들 수 있다. 문화활동 조사자료를 수집하여 문화위성계정 체계로 구성하게 되면 동 계정은 미시 및 거시경제적으로 광범위하게 유용한 정보를 제공할 수 있게 된다.

문화위성계정의 잠재적 이용자는 정부, 문화정책 입안 기구, 문화상품 생산산업을 영위하는 기업, 문화산업협회 등 문화관련 협회 등이며, 이들은 동 문화위성계정을 문화활동 소비수요 형태와 문화산업구조, 문화상품 및 서비스 수요추세 등 문화관련 활동의 현황 및 분석, 경제효과, 문화정책 추진방향 연구, 국제교역, 내국기업 및 내국 콘텐츠상품의 경쟁력 등 문화관련 활동의 효율성 점검 등을 위하여 이용할 수 있다.

3.3. 문화위성계정 체계

국민계정체계는 모든 경제부문의 경제활동을 포착하는 회계시스템이다. 국민계정체계 메커니즘은 문화위성계정 편제의 참고 자료가 된다. 문화위성계정은 문화상품과 서비스의 공급과 수요를 나타내는 통계로서 투입산출표의 문화관련부문 자료를 기초로 하여 작성된다. 두 통계는 모두 화폐가치로 표시되는 통계를 이용하여 경제의 생산과 소비활동을 포착하고 생산과 소비간에 서로 어떤 연관관계가 있는가를 나타낸다. 화폐가치로 표시되는 통계를 이용한다는 점이 문화위성계정 편제에 중요한 요소이며, 다양한 문화활동을 화폐가치로 나타낼 수 있다는 점 때문에 경제활동간 비교나 경제활동 예측이 가능하다. 화폐가치표시 통계가 작성되고 부문별 연관관계가 파악될 수 있다면 각 문화활동별 현황과 동향을 파악하기 위해 물량통계 또는 다른 가치로 표시되는 다양하고 상세한 통계가 편제될 수 있다. 국민계정체계를 바탕으로 문화통계 데이터베이스를 발전시키면 문화통계의 정합성이 확보될 수 있다. 문화위성계정의 가장 중요한 특성은 정보의 일부분에 그친 구조화되지 못한 문화통계를 큰 통계의 틀로 체계화하여 보다 가치있는 정보를 제공한다는 점이다.

OECD (2007)에서는 문화위성계정이 각기 개별적 기능을 갖는 아래 5개 부문(module)으로 구성될 것을 권고하고 있다.

(1) 제 1부문: 문화활동 개요 모듈(Macro-information module: money flows)

제 1부문은 비교표준 통계치로서의 각종 문화활동의 경상 및 실질가액이며, 동 통계를 이용하여 전체 경제대비 특정 문화활동의 상대적 중요도를 알 수 있도록 한다. 동 통계의 비교, 연관성 확인 등을 통하여 문화통계의 신뢰성을 확보할 수 있다. 제 1부문 통계는 제 3부문의 문화활동 특성모듈(characterization module)의 CT(control totals)로 사용된다.

제 1부문의 공급통계는 문화부문 분야별 규모 또는 경제적 효과, 문화부문 정부소비액(value of government spending on culture), 문화상품 및 서비스 국제교역액(value of international trade in culture goods/services), 민간부문 지원액(value of private sector support) 등으로 구성되며, 제 1부문의 수요통계는 문화상품 및 서비스 소비수요액(value in consumer demand for culture goods/services), 문화-관광수요액(value of culture-tourism)으로 구성된다.

한편 동 자료에서는 정부지출과 민간소비지출, 직업분류에 관하여 다음과 같이 기술되어 있다.

문화부문의 정부지출은 충분하게 규정되어 있지 않아서 현행 기준은 분석에 거의 사용되지 않고 있다. 최종소비, 중간소비, 총고정자본형성, 자본 및 경상이전에 관한 정부 거래에 관한 UN 국제기준은 COFOG(the Classification of the Functions of Government)이다. COFOG의 한계점 때문에 각국은 OECD와 EUROSTAT이 문화와 관련된 COFOG의 부문별 세분류를 보다 세분해줄 것을 원하고 있다.

문화부문의 민간소비지출을 규정하는 기준인 UN통계국의 COICOP(the Classification of Individual Consumption According to the Purpose)에 의하면 문화의 민간소비지출은 가계, 가계봉사비영리단체, 일반정부에 의해 발생된 개별소비지출(individual consumption expenditures)을 의미한다. 동 개념이 문화상품에 대한 가계지출(expenditure of household on cultural products) 통계편제에 사용

표 3: 문화부문 고용 표현형태

	문화산업 (cultural industries)	비문화산업 (non-cultural industries)
문화직종직업 (cultural occupations)	-	-
비문화직종직업 (non-cultural occupations)	-	-

된다. 그러나 가계지출이 정확하게 가계에 의한 실제적소비(actual consumption by households)와 일치하지 않을 수도 있다는 점을 유념할 필요가 있다. 지출은 가계가 직접적으로 지불한 상품에 대한 부분, 즉 박물관 입장권 등을 의미한다. 실제적소비는 가계에 의해 지출된 것과 일반정부와 가계봉사비영리단체(예: 박물관이 수령한 보조금)에 의해 지출된 것의 합계액이다. 문화에 대한 직접 및 간접 지출의 구성비가 국가별로 상이하기 때문에 가능하면 문화상품에 대한 가계소비와 실제적소비를 비교해보는 것이 바람직하다. 그러나 동 비교는 실무상 매우 어렵다. COICOP에 의한 문화관련 소비의 세부항목 자료 부족으로 각 국은 문화정책 수립의 필요에 의해 COICOP과는 다른 정의를 이용하거나, 부분적으로만 동 개념을 적용한다. 개별 국가의 동 개념 통일을 위하여는 COICOP의 개정이나 다른 분류에 대한 필요성 등을 검토할 필요가 있다.

직업분류(Occupation Classifications)는 어떤 국가나 산업의 특정 직업에서 수행되어야 할 업무와 의무를 정확하게 정의하는 것이다. UN통계국의 직업분류기준은 ISCO(International Standard Classification of Occupations)이다. 문화부문 고용에 대하여는 보통 표 3과 같이 문화산업과 비문화산업 각각에 대해 문화직종직업과 비문화직종직업의 2×2 행렬형태로 표현된다.

(2) 제 2부분: 문화생산량 모듈(Quantity/volume output module)

문화활동과 관련있는 기업체수, 상품수, 고용자수, 소비자수 등의 계량통계가 포함되며 제 3부분의 CT로 사용된다.

제 2부분의 공급통계는 문화기관 및 문화기업체수, 합병, 신설, 폐업, 산출량(volume output produced), 문화부문 고용자수, 문화부문 자원봉사자수로 구성되며, 제 2부분의 수요통계는 문화소비자수(quantities of consumers), 청중수 및 문화참여율(attendance and participation rates)로 구성된다.

(3) 제 3부분: 특성 모듈(Characterization module)

제3부분은 제 1부분과 제 2부분의 각 부문별로 문화, 사회, 인구, 경제 등의 특성을 나타내주는 통계이다.

제 3부분의 공급통계는 상품형태별(콘텐츠, 언어 등) 생산량(volume output by product type: content, language etc.), 직업별 고용, 형태별 고용(정규직, 비정규직, 자영업자), 업종별, 언어별 생산액(output by commercial category, language)으로 구성되며, 제 3부분의 수요통계는 인구변수별 문화소비(consumer spending by demographic variable), 인구변수별 문화참여율(participation rates by demographic variable)로 구성된다.

(4) 제 4부분: 목표분석 모듈(Targeted analysis: analytic module)

제 4부분은 문화, 사회, 인구, 경제 및 기타 문화관련 사항에 관한 분석을 위하여 제 1부분, 제 2부분의 자료를 조사, 종합, 분석한 통계이다.

제 4부문의 공급통계는 경제효과분석, 노동시장분석, 재무분석, 사회적효과분석(social impact analysis), 정부소비분석(government spending analysis), 지방정부별 분석(provincial profile), 부문별 분석(sector analysis), 외국인기업분석(ownership/foreign-control market share), 자국콘텐츠 시장 점유율(market share of domestic content), 대기업의 문화시장 점유율(market share of large companies), 문화생산함수, 문화비용함수(production or cost function: input), 문화투자 통계로 구성되며, 제4부문의 수요통계는 잠재적 문화소비자 스톡(stock of potential consumers), 문화소비자의 개인 소득, 개인저축, 개인소비 통계로 구성된다.

(5) 제 5부문: 참고사항 모듈(Documentation module)

제 5부문은 문화통계를 체계적으로 정리한 내용과 문화관련 기획을 위한 항목을 포함한다. 제 5부문의 구성항목은 개념, 방법론 등 기술적 자료(technical papers: concepts, methodologies, etc.), 문화정책적 이슈, 요구되는 통계, 통계간불일치 내용, 분야별 담당기관 및 담당자, 설문조사서, 문화관련 전략계획 등으로 구성된다.

3.4. 문화위성계정 체계 구성 사례(캐나다)

OECD에서 권고한 앞의 문화위성계정 체계를 참고하여 캐나다 통계청은 실제 편제하기에 앞서 자국의 통계환경을 감안하여 구체적인 편제체계 구성방안을 다음과 같이 수립하여 발표하였다.

(1) 제 1부문: 문화활동 개요 모듈(Macro-information module: money flows)

문화위성계정의 제 1부문은 가장 핵심적 내용인 문화활동의 거시경제적 정보이다. 동 부문에서 편제되는 문화활동의 기초적 자료는 문화상품 및 서비스의 총공급과 총수요에 관한 정보를 포함하여야 한다. 이 부문의 지표들은 국민계정체계의 지표와 연계, 부합되게 작성되어야 한다.

제 1부문에는 국내가계로부터 발생된 문화상품 및 서비스수요의 화폐가치가 표시된다. 동 금액은 모든 문화활동의 개략적 규모가 될 수 있기 때문에 여타 경제활동을 나타내는 통계와 비교할 수 있다. 국내가계의 문화상품 및 서비스수요는 총문화수요(국내 및 국외수요 포함), 기업의 문화수요 및 정부의 문화수요, 국민계정의 총가계소비 등과 비교된다. 문화의 생산액(공급)도 표시된다.

제 1부문 자료는 국민계정 등 주요 경제통계와 금융시장지표 및 문화산업 전체 통계와 비교 사용된다. 문화부문의 통계를 국민계정 통계와 직접 관련지어 볼 수 있게 하는 것은 문화위성계정이 국민계정 주계정(main account)과의 연계성에 의해 신뢰를 받기 때문이다. 문화위성계정 편제는 문화산업서베이, 고용서베이, 국제교역서베이, 가계지출 및 소비자서베이 등의 통계자료 활용으로 가능하다.

제 1부문의 거시지표 관련 통계는 문화부문 경제규모(경제적 효과) (size of the culture sector: economic effect), 고용자수, 자원봉사자수, 정부지원 및 정부소비(government support and spending), 개인부문(개인 및 기업)지원(private sector support/individual and corporations), 소비수요, 국제교역, 문화관광(culture tourism) 등이다.

(2) 제 2부문: 문화생산량 모듈(Quantity/volume output module)

제 2부문은 금액으로 표시되지 않는 통계를 제공한다. 동 부문에는 기업체수, 법인설립, 폐업, 합병 등 문화산업 기반에 관한 사항, 문화산업부문 생산물 수량, 고용자수, 문화소비자수와 문화활동 참여빈도 등 문화수요 기초통계 등이 포함된다. 제 1부문에서 금액으로 표시된 문화활동관련 통계는 물량 정보를 이용하여서도 표현 가능하다. 물량 통계는 제 3부문 작업과정에서 CT로 이용된다.

금액과 물량통계가 작성되면 부문내분석(intra-layer analysis)과 부문간분석(inter-layer analysis)을 통해 총문화수요에 대한 내국인가계, 외국인, 기업, 정부의 상대적 기여도, GDP 등 경제활동에 대한 문화부문의 기여도, 추가계지출중 문화지출의 중요도, 문화관련 기업체수, 고용자수, 매출액 등이 불경기, 소비행태 변화, 보조금 삭감 등의 요인에 따라 변화하는지 여부, 고용정책, 가격정책, 생산성, 기업집중도, 합병 등의 변화 효과, 정부정책 변화 효과, 수출시장의 문화부문 활력 증대 경로, 문화상품 및 서비스 수요 변화 여부 등을 파악할 수 있다.

(3) 제 3부문: 특성 모듈(Characterization module)

제 3부문은 문화산업의 구조, 변화, 문화산업부문간 관계 등을 평가하는 데 필요한 문화 공급자와 수요자(기업, 기관, 개인, 활동, 상품, 서비스)의 특성에 대한 심층 분석 및 보완 통계를 제공한다. 동 부문의 편제는 제 1부문과 제 2부문의 특정 매트릭스와 개별 셀을 분해, 조사함으로써 이루어진다. 동 부문에서는 제 1부문과 제 2부문에서 작성된 CT가 문화, 사회, 인구 등의 특성에 따라 분해된다. 예를 들어 문화활동 소비금액과 거주자 문화행사는 연령, 소득계층, 세대주직업 등으로 분류되어 질 수 있다. 제 1부문에서 제시된 문화구성요소와 문화활동의 하위분류는 문화, 사회, 인구, 경제 및 기타요인 등으로 세분될 수 있다.

제 1부문, 제 2부문의 문화공급 통계(기업, 상품통계 포함: business or product statistics)는 주(province), 언어, 기업규모, 콘텐츠 범주(content category), 특화 또는 사업 범주(specialization or commercial category), 통제국가(country of control), 콘텐츠 원천별(origin of content)로 구분될 수 있다. 제 1부문, 제 2부문의 문화수요 및 소비 통계는 성별, 교육정도, 연령, 언어, 소득수준, 및 기타 인구 또는 사회경제적 변수(demographic and socio-economic variables)에 따라 구분될 수 있다.

(4) 제 4부문: 목표분석 모듈(Targeted analysis: analytic module)

제 4부문은 문화산업분석을 위한 통계이다. 동 부문은 국제비교, 목표그룹(target group), 지자체별 지표(sub-provincial indicators), 문화재단별 분석(analysis of funded companies) 등 분석을 지향하는 통계와 목표분석을 포함한다. 또한 재무비율, 생산성비율, 산출량, 노동 및 경쟁력지수 등 보다 전문화된 통계를 포함하기도 한다.

제 4부문에서는 제 3부문 정보가 문화와 관계없는 상세 정보와 연계된다. 예를 들어 센서스의 소득그룹별 가구수와 관련하여 소득그룹별 특정 문화활동 청중수(the total attendance to specific culture activities by income groups) 등이 동 부문 통계에 포함된다. 제 4부문에는 문화정책 및 문화산업관련 이슈 조사, 모수 설정, 문화콘텐츠에 다양한 개념 설정, 역사성 부여, 현상 조사 등을 위하여 물량적, 질적 기준으로 문화를 다양한 방법으로 비교하는 한편, 지방자치단체와 사회단체간의 문화활동 행태 차이와 전반적 문화활동 추세를 파악한다.

동 부문에 포함될 수 있는 지표 및 지수로는 문화부문의 경제적 효과, 문화노동시장분석(culture labour market analysis), 문화관광통계, 자원봉사자, 재무분석(재무비율, 부채비율, 수익성 등), 문화상품 및 서비스의 국제교역(international trade in culture goods and services: net trade position), 부문 통계(sector profiles), 비용함수 및 비용지수(투입 및 산출 통계)(cost function and indices/input and output measures), 생산성비율, 경쟁력비율(내외국인 기업별, 시장규모별, 콘텐츠별, 언어별 시장점유율)(competitiveness ratios: market share by control, size, domestic content, language), 집중도, 분산도(concentration and diversity ratios), 시장성과지수(market performance indices), 투자, 기술침투(technology penetration) 및 효과분석, 가격 및 비용(물가상승률, 세금)(pricing and costs: inflation, taxes), 정부 및 개인부문 보조금(비율 및 규모)(government and private sector support: ratios

and other measure), 소비수요분석(금액 및 행태)(consumer demand analysis: value and behaviour) 등이 있다.

동 부문은 완벽한 정보를 제공하기 위하여 제 1부문부터 제 3부문까지의 통계와 관련한 지표 및 데이터 등을 보조통계로 할 수 있으며, 문화위성계정 체계의 주요 부분을 구성한다. 가장 유용한 보조통계는 GDP, 물가상승률, 소비자물가지수, 인구추세, 경제의 전반적 건전성 등 공급과 수요와 관련이 있는 데이터일 것이다. 수요측면 보조통계는 수요 잠재력에 관한 정보를 포함한다. 문화위성계정에 나타나는 문화활동 참여자수(소비자수)는 인구통계의 소득, 연령, 직업 등과 연계되어 잠재적 청중이나 소비자를 알 수 있다. 소비자행태를 나타내는 통계나 문화활동으로 인한 복지통계는 문화위성계정의 수요항목에 나타낼 수 있다

동 부문에서는 문화상품과 문화서비스의 사용을 측정하기 위하여 투입산출표에서와 같이 모든 산업의 비용함수를 조사, 제시해볼 수 있다. 여기서 문화산업이라함은 문화와 관련된 상품이나 서비스의 주공급자로 파악된 산업이나 정부를 포함한다.

다른 산업에서의 디자이너, 소설가, 건축가 등 문화상품 및 서비스 사용(use)을 추계할 수 있다. 제 4부문에서 각 문화산업의 생산비로 추계된 것은 동 산업 산출액(문화와 관련되지 않은 상품의 생산에 소요된 것까지를 포함)의 생산비와 연관되어 있을 것이다. 이러한 자료는 회계부서에서 문화와 비문화 상품 생산자료를 모두 관리하고 있을 경우에 작성 가능하다. 이 경우 상품생산물이나 생산라인에서 상기 두 가지 형태와 관련된 노동비용이 분리가 가능하지 않을 수도 있다. 또 어떤 때는 내국소비자에게 판매된 상품산출액과 외국관광객에게 판매된 상품산출액을 생산자가 구분할 수 없는 경우도 있을 수 있다.

특정 상품의 공급과 수요의 균형을 유지시키기가 특별히 어려운 부분이 있다. 소비자가 특정 상품에 지불한 가격인 구매자가격은 생산자가 상품대금으로 받은 가격인 생산자가격과 동일하지 않을 수 있다. 이는 소비자가 상품을 구입하기 전에 운반비, 간접세, 도매관측비, 소매관측비 등 다른 비용이 생산자가격에 추가되었기 때문이다. 문화위성계정의 정보를 생산자가격(추가비용을 별도로 표시하되 추가비용을 제외한 가격)으로 표현할지 또는 구매자가격(공급매트릭스에서 추가비용이 포함된 가격)으로 표현할지를 결정하여야 한다.

목표분석을 위해 기초가 되는 통계와 지표는 다음과 같다. 경제효과분석 지표로는 GDP 직접기여분, 직접고용유발효과, 간접효과, 정부부문에 대한 효과, 수출입효과, 전체 경제대비 문화의 GDP 및 고용비중 등이 있고, 문화교역 및 투자지표로는 문화상품, 문화서비스 및 지적소유권 수출액(value of culture commodity, culture service & intellectual property exports), 문화상품, 문화서비스 및 지적소유권 수입액(value of culture commodity, culture service & intellectual property imports), 문화국제순교역(culture international net trade position) 등이 있다.

문화관광지표로는 문화행사 및 활동 참가 관광객수(attendance by tourists to culture events and activities), 관광객에 의한 문화소비(culture spending by tourists)가 있고, 문화노동시장분석지표로는 문화부문 전체 고용규모, 실업률, 비문화부문의 문화관련 직종 종사자수(culture occupations outside the culture sector), 정규직원수, 비정규직원수, 자영업자수 등이 있다. 자원봉사자 지표로는 문화부문의 자원봉사자수, 전체 자원봉사자수 대비 문화부문 자원봉사자수 비중이 있고, 정부 및 개인의 문화부문 지원 지표로는 정부의 문화부문 활동 및 투자, 정부의 문화부문 보조금 및 기부금, 1인당 정부소비(per capita government spending), 전체 소비중 공공부문 문화소비 비중(share of public culture spending to total spending)이 있다. 외국기업 국가별 통계로는 기업체수, 형태별 고용자수, 국가별 콘텐츠별 생산량(volume output by origin and content), 기업별 평균 생산액, 문화

활동부문별 매출(revenue by source), 상위 4, 8, 12위까지 기업의 시장점유율, 종업원 1인당 매출, 공공보조금 비중, 민간보조금 비중, 내국콘텐츠 점유율, 콘텐츠 원천국별 문화상품 매출액(product sales by origin of content), 문화 매출액중 수출비중, 문화 수출액중 내외국인 기업별 비중(foreign and domestic share of exports), 문화 수입중 내외국인 기업별 비중(foreign and domestic share of imports), 문화 매출액 대비 수입비중(imports and share of total sales), 문화부문별 소비(expenditure by source), 급여복지 대비 문화소비 비중(expenditure share of wage & benefits and other remuneration) 등이 있다. 보조지표로는 연령별, 성별, 교육수준별 인구추이, 개인소비, 개인가처분소득, 개인의 상품및서비스 소비, 소비자물가지수, GDP, 산업디플레이터, 총고용자수, 정부소비, 문화상품및서비스 수출, 문화상품및서비스 수입, 문화수수출입 등이 있다. 각종 분석은 대외비자료가 포함되어 있지 않다면 나라 전체나 지방자치단체별로 작성할 수 있다.

(5) 제 5부분: 참고사항 모듈(Documentation module)

제 1부분부터 제 4부분까지는 문화관련 기구들과 기관의 역사적 관점을 확립하기 위한 지표들과 각 문화산업의 경제적, 재무적, 문화사회적 특정 이슈를 이해하고 분석하기 위해 정보를 수집하여 여타 상세 지표들과 균형을 유지시키기 위한 통계이다.

제 5부분은 문서화와 커뮤니케이션을 위한 것이다. 동 참고사항에는 현재의 문화정책 및 문화산업 관련 이슈와 필요 통계, 현재 이용가능한 통계(자료출처, 문의처, 이용상 주의사항), 문화활동의 건전성과 활성화를 위해 이해를 제고시킬 수 있는 통계작성방법, 개념, 정의, 현재 시행되고 있는 커뮤니케이션 계획과 전략, 통계의 질적 수준 및 적시성 확보를 위한 권고, 현재 및 미래의 문화관련 조사, 분석, 통계 필요사항, 통계 정합성 개선을 위한 조사 기초자료 수준 제고 방법, 조사자료의 적시성 개선을 위한 방법 등이 있다.

문화위성계정은 문화정책과 문화산업 이슈와 관련된 지표를 제공함으로써 국가 전체나 지방자치단체에 필요한 광범위하고 통합된 문화통계를 제공할 수 있으며, 국가 전체나 지방자치단체 또는 일부 국제적 기준에서 문화통계와 관련된 통일된 개념과 정의 및 비교 가능한 지표를 개발하는데 기여할 수 있다. 또한 다양한 통계이용자 그룹에 의한 통계 해석의 일관성 확보를 위해 통계청과 정부기타부처, 민간부문 등의 데이터베이스간에 상호보완 기능을 제고할 수 있으며, 관련 통계와 지표 개선이 필요한 분야를 파악할 수 있다. 문화산업관련 단기, 중기, 장기 조사 필요우선 순위를 더 잘 이해할 수 있는데 기여할 수 있으며, 통계이용자와 통계작성기관간의 커뮤니케이션 기능을 하는 한편, 동 통로를 통해 통계이용자에게 문화위성계정 이용 및 이해방법을 전달한다.

3.5. OECD의 편제권고대상 문화통계

현재 OECD 통계국은 문화예술관련 통계에 관하여 비교가능한 문화부문의 통계 작성방법 개발과 통계수집을 위한 사업을 추진하고 있다. 동 프로젝트에는 국제적으로 통용되는 문화의 기초 개념을 정립하는 것부터 시작해서 문화산업 포괄범위 등과 함께 현재 핀란드, 캐나다 등에서 시험편제중에 있는 문화위성계정을 발전시켜 다른 나라에도 확산시키기 위한 작업이 포함되어 있다. OECD가 문화통계의 각국 비교를 위한 통계치(measures)로서 편제대상으로 권고하고 있는 것은 다음과 같은 통계이다.

먼저 문화활동관련 수입(revenues)통계로는 기관별로 영업수입(operating revenues), 공공부문보조금, 개인부문보조금, 개인기부금(contributions from individuals) 등이 작성될 것이 권고되고 있으며, 문화활동 관련 소비통계로는 기관별로 급여, 복리후생, 기타소비 등이 작성될 것이 권고되고 있다.

또한 문화관련 고용통계로는 문화산업부문의 고용(문화산업직종 및 비문화산업직종)통계와 비문화산업부문의 문화산업직종자 고용통계의 편제가 권고되고 있으며, 문화산업부문에 대한 공공부

문의 예산(public sector funding to the culture sector)과 함께 문화단체에 대한 기업 및 재단의 보조금(corporate and foundation grants to culture establishments) 및 문화단체에 대한 개인기부금(donations from individuals to culture establishments) 등 문화산업부문에 대한 민간부문의 예산(private sector funding to the culture sector) 통계도 편제가 권고되고 있다. 그 밖에 문화산업의 GDP기여분, 문화상품 및 서비스의 국제교역, 문화상품 및 서비스에 대한 가계 및 개인소비, 문화활동에 대한 가계 및 개인 참여(household/individual participation in cultural activities), 문화의 사회적 영향 통계 등도 작성이 권고되고 있다.

4. 결론

문화위성계정이 아직은 외국에서도 핀란드 등에서만 시안 작성단계에 있으나, 문화통계가 환경통계에 이어 중요한 통계 이슈 중 하나가 될 가능성이 큰 점을 감안 할 때 우리나라의 문화통계를 국제적 문화통계 작성기준에 부합되게 편제할 수 있도록 준비를 해나갈 필요가 있을 것으로 생각한다. 문화산업통계는 현재의 10개 대분류외에 OECD가 문화산업 대분류 기준으로 지정하고 있는 건축설계, 시청각·행위예술, 예술품·골동품판매, 디자인, 공예품 산업도 조사대상업종에 포함시키는 것이 바람직하다고 생각하며, 선택적 편제권고 업종인 도서관, 박물관, 유적(유적지, 유적지관리기관), 전자게임도 조사대상업종에 포함시키는 것이 좋을 것으로 본다.

문화위성계정 작성 기초자료로서 문화산업 산출, 투입관련 통계중 매출액은 현재 각 업종별 매출액 통계만 작성하고 있으나 OECD 권고안과 같이 영업수입, 공공부문보조금, 개인부문보조금, 개인기부금 통계도 편제하는 방안을 검토하는 것이 바람직하다고 생각한다. 또한 문화부문의 지출통계와 관련하여 문화산업 업종별 급여, 복리후생 및 기타지출 통계가 필요하고, 문화산업부문에 대한 공공부문의 예산, 문화산업에 대한 민간부문의 예산(기업 및 재단 보조금, 개인기부금), 문화상품 및 서비스에 대한 가계 및 개인소비 등 문화산업 배분구조 통계 편제가 필요하다고 판단된다. 문화활동에 대한 가계 및 개인의 참여율 통계도 필요하며, 특히 문화산업 고용통계는 문화산업부문의 고용을 문화산업직종 업종별 종사자수와 비문화산업직종 업종별 종사자수로 구분한 통계와 비문화산업부문의 고용을 문화산업직종 업종별 종사자수와 비문화산업직종 업종별 종사자수로 구분한 통계도 편제할 필요가 있을 것으로 생각한다.

참고 문헌

- 문화체육관광부 (2009). <2009 문화기반시설 총람>.
 문화체육관광부 (2010). <2008년 기준 2009년 문화산업통계>.
 OECD (2007). *International Measurement of the Economic and Social Importance of Culture*.
 Statistics Canada, Culture Statistics Program (2004). *Canadian Framework for Culture Statistics*.
 Statistics Canada (2000). *Canadian Culture in Perspective a Statistical overview*.

System of Culture Satellite Account

Ji-Young Kim^{1,a}

^aEconomic Statistics Department, the Bank of Korea

Abstract

In this paper I summarize the compiling method of culture satellite account which has been recommended by international statistic organizations, and I suggest the required statistics which is need to compile Korean culture satellite account. Culture satellite account is recommended to be composed of five modules and each module has to has its specific function respectively. The first module is macro-information module, the second module is quantity/volume output module, the third module is characterization module, the fourth module is targeted analysis/analytical module, and the fifth module is documentation module. Each module is recommended to contain cultural demand and supply statistics of respective module from the first module to the fourth module.

Keywords: Culture satellite account, national account, input-output table, demand for culture goods and services, supply for culture goods and services.

¹ Deputy Director General, Economic Statistics Department, the Bank of Korea, 110, 3-Ga, Namdaemun-Ro, Jung-Gu, Seoul 100-794, Korea. E-mail: kimjy@bok.or.kr