

문화관광산업 활성화를 위한 스토리텔링 육성정책의 가치평가

Contingent Valuation of Fostering Storytelling for Culture and Tourism Industry

이민재*, 김주연**, 김철민***

경희대학교 무역학과*, 경희대학교 국제관광전략연구소**, 문화체육관광부 문화산업정책과***

Min Jae Lee(sophie@khu.ac.kr)*, Ju-Yeon Kim(judy3737@hanmail.net)**,
Chul-Min Kim(cmkim313@korea.kr)***

요약

본 연구는 조건부가상가치법(CVM)을 이용하여 스토리텔링 지원사업에 대한 경제적 가치를 추정함으로써 스토리텔링 육성의 필요성과 이를 활용한 문화·관광산업 활성화 방안 수립 및 정책 시행에 시사점을 제시하는 데 그 목적이 있다. 로짓모형과 WTP 평균치를 이용하여 지불의사액을 추정한 결과 스토리텔링 활성화 사업에 대한 경제적 가치는 1인당 연간 약 1만6천원으로 나타났다. 문화콘텐츠에 대한 지출액과 스토리텔링 활성화 정책에 대한 인지도 및 지지도, 그리고 지불의사액이 정책지원에 대한 참여의사에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 향후 문화콘텐츠에 대한 관심과 소비가 증가함에 따라 스토리텔링 활성화에 대한 경제적 가치는 더욱 증가할 것이며, 스토리텔링 육성에 대한 정책 및 사업을 국민들에게 알리고 지지를 얻도록 소통하는 것도 스토리텔링 육성의 경제적 가치를 높이는 데 필요한 부분이라는 점을 시사하고 있다.

■ 중심어 : | 스토리텔링 | 문화콘텐츠 | 조건부가치측정법 | 지불의사액 |

Abstract

The purpose of this paper is to enrich storytelling contents for culture and tourism industry and provide the implication for carrying out governmental policy by estimating economic value of storytelling using a Contingent Valuation Method. The empirical result shows that the economic value of storytelling development in culture and tourism industry is annually estimated 16,000 won per person, resulting from logit model and WTP mean method. The willingness-to-pay, degree of support and perception of the policy and culture contents expenditure have meaningful effects on probability of supporting and participating in execution of the policy. The findings imply that the economic value of storytelling development highly increases as the interest and expenditure of culture contents increase. Furthermore, informing storytelling related policy and business to the people will increase economic value of fostering storytelling-based culture and tourism.

■ keyword : | Storytelling | Culture Contents | Contingent Valuation Method | Willingness-to-pay |

* 본 연구에서 사용된 WTP 분석을 위해 문화체육관광부 발주 연구용역 “문화·관광산업 전략적 육성을 위한 스토리텔링 활성화 방안”에서 수행된 자료를 사용하였습니다.

접수번호 : #110302-012

심사완료일 : 2011년 05월 13일

접수일자 : 2011년 03월 02일

교신저자 : 김주연, e-mail : judy3737@hanmail.net

I. 서론

‘스토리텔링’이 다양한 산업의 영역에 있어서 고부가가치를 창출하는 신성장동력으로서 중요성이 높아지고 있으며, 문화·관광산업에서의 스토리텔링은 영화, 드라마, 공연, 관광 등의 산업적 활용으로 인한 부가가치가 확대되고 있다. 또한 스토리텔링은 영화, 드라마, 만화, 게임, 공연, 캐릭터산업 등에 있어서 원 소스 멀티 유즈(OSMU)의 핵심으로서 그 가치가 높아지고 있다.

소설, 뮤지컬, 영화, 음악 등 세계적인 이야기산업의 콘텐츠를 보유한 영국 문화콘텐츠산업의 2002년 총 시장규모는 1,334억 달러였고, 고용인력은 195만명, 수출 규모는 175억 달러에 이르러 자국 내 핵심산업으로 자리 잡고 있다[24]. 판타지소설 ‘해리포터’ 시리즈가 소설, 영화, DVD, 캐릭터상품 등의 산업에서 1997년부터 2006년까지 기록한 총매출액은 308조원이었으며, 이는 같은 기간 한국의 반도체 수출총액 231조원을 넘어서는 규모이다. 미국의 영화산업의 경우에도, 여러 국가에 산재한 경쟁력 있는 스토리를 발굴, 이를 영화나 애니메이션의 소재로 제작하여 엄청난 수익을 창출하고 있다. 예를 들어, 헐리우드의 영화사인 디즈니는 일본의 <밀림의 왕자 레오>를 리메이크한 <라이온 킹>은 7억 3,000만 달러, 중국 복고시대의 장편서사시 『목란사』를 원전으로 한 <물란>은 1억 2,000만 달러의 순익을 달성하였다[23]. 소설 『반지의 제왕』이 영화로 만들어져 세계적 인기를 끌면서 영화촬영지인 뉴질랜드가 새로운 관광명소로 부각되어 2001년 이후 뉴질랜드 관광객 수가 연평균 5%이상 증가, 2만 명의 고용효과와 4800만 달러의 국가홍보효과를 거둔 것으로 파악된다 [25].

우리나라도 매력적인 스토리를 소재로 한 드라마, 영화, 게임, 공연 등의 분야에서 활발한 해외수출이 진행되고 있으나, 이러한 콘텐츠상품의 타겟시장의 확대와 콘텐츠상품의 글로벌 경쟁력제고를 위해서 스토리텔링 활용 산업의 전략적 육성방안 마련이 요구된다. 즉, 스토리텔링 활용 산업의 활성화를 위해서는 원천자원이 되는 이야기자원의 지속적인 개발 및 공급, 스토리텔러

의 전략적 양성, 또, 이의 산업적 연계·활용노력과 정책적 지원이 요구된다. 최근 정부에서 스토리텔링의 잠재가치를 인식하여 스토리공모전을 비롯해 민족문화산업 발굴사업, 문화원형 디지털 콘텐츠화, 한-중양아시아 문화원형 발굴 및 디지털화사업을 추진하고 있으며, 관광분야에서는 스토리텔링 고궁안내해설서 개발, 지역의 대표음식 스토리텔링 책자개발, 문화생태탐방로의 스토리텔링 개발 등에 총 20여억 원의 예산을 투입하고 있다. 우리나라의 스토리텔링 지원의 수준과 규모는 그 잠재가치에 비하면 매우 부족하다고 할 수 있다.

다양한 이야기소재를 보유하고 있으며, 이야기의 콘텐츠상품화에 높은 경쟁력을 가진 영국의 경우, 스토리텔링 지원을 위해 체계적인 정책을 시행하고 있다. 지역의 예술위원회가 중앙정부로부터 전적인 지원을 받아 문학작품 창작자를 지원하고, 프로젝트별 지원을 위한 발전기금을 운영하고 있다. 또한, 일반인의 독서와 창작을 촉진하기 위해 일반작가를 지원하며, 강독회를 통해 일반인의 문학경험을 확대하기 위한 다양한 노력을 기울이고 있다. 지역예술위원회는 복권기금, 중앙정부와 지방정부의 지원금 등을 포함한 예산으로 스토리텔링 관련 페스티벌, 프로젝트 활동, 관련기반시설에 지속적으로 투자하고 있으며, 영국 저변에 확산된 스토리텔링 클럽의 활동을 지원해 오고 있다. 해리포터의 작가인 조안 롤링도 스코틀랜드 예술진흥원으로부터 받은 재정적 지원이 창작활동을 지속하는데 큰 도움이 되었다고 강조한 바 있다. 이 밖에, 정규교육과정에서 창작글쓰기(Creative Writing) 수업이 개설·운영되고 있어 스토리텔러 양성을 위한 기반이 마련되어 있다. 영국의 사례에서 보듯이, 우리나라의 문화·관광산업 활성화를 위해서 스토리텔링을 지원하기 위해서는 스토리텔러 양성과 스토리텔링 저변확산을 위한 지속적이고 일관적인 정책이 요구되며, 이를 위해서는 지원규모를 확대해야 할 것으로 여겨진다. 본 연구를 이러한 인식을 기반으로 스토리텔링 육성의 경제적 가치를 파악하고자 한다.

스토리텔링이라는 원천소스가 갖는 무형적이고 범위가 명확하지 않다는 특성과 비경합적이고 비배제적이라는 공공재적 성격 때문에 문화자원 및 문화원형, 그

1) 주간동아, 2007, 10.30일자

리고 문화를 활용한 재화나 서비스와 마찬가지로 스토리텔링의 경제적 가치를 측정하는 데에는 많은 어려움이 있다. 즉, 문화산업과 관광산업에 활용되는 스토리텔링의 가치는 관광지 입장료 또는 영화 관람비 등으로 나타나는 시장가격으로 측정할 수 없는 외부효과와 유사(quasi)공공재적 특성을 갖는다. 또한, 문화·관광산업 진흥을 위한 공공정책에 대한 투자는 장기적이고 많은 비용이 투입되는데 비해 발생하는 이익이 투자주체에 직접적으로 회수되기 어렵기 때문에 전 국민에게 영향을 미치는 공공사업으로 육성되는 경우가 많다. 그러므로 전 국민에게 영향을 미치는 문화 정책은 이로 인해 발생하는 혜택을 인지함으로써 얻게 되는 효용을 측정함으로써 그 타당성을 주장할 필요가 있다.

이런 맥락에서 스토리텔링 육성도 잠재 수혜자들에게 돌아갈 편익을 바탕으로 스토리텔링이 갖는 경제적 가치를 추정할 필요가 있다. 비용편익분석은 다방면으로 경제적 가치를 평가하는데 사용되고 있으나 비사용 가치를 측정할 수 없다는 한계점을 가지고 있다. 그러나 문화는 관람객이 느끼는 사용가치 뿐만 아니라 혁신과 창의성에 대한 문화의 중요성과 국민의 삶의 질에 대한 문화의 중요성[29] 등 직접적인 사용자가 아니더라도 가지게 되는 비사용가치도 포함하고 있다. 그러므로 사용가치 뿐만 아니라 존재가치 및 유산가치 등과 같은 비사용가치도 모두 포괄하는 경제적 가치 측정이 필요하다. 이에 본 연구에서는 스토리텔링 육성에 대한 가치를 추정하기 위해 사용가치 및 비사용가치를 모두 측정할 수 있는 조건부가상가치법(contingent valuation method: CVM)을 이용하여 스토리텔링 육성에 대한 경제적 가치를 측정하고 정책적 시사점을 모색하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 스토리텔링 관련 연구

스토리텔링이 가진 높은 가치가 인식되면서 영화, 게임 등의 콘텐츠산업에서의 스토리텔링을 비롯해 관광 분야에서의 스토리텔링의 활용에 대한 연구들이 이뤄

져 오고 있다.

대표적인 대중문화의 유형으로 영화와 만화에서의 스토리텔링의 구조와 경쟁력을 다룬 연구들이 다수 이뤄져왔으며[1][4][6][19], 컴퓨터게임의 스토리텔링 구조분석 및 적용모델에 관한 연구들이 다뤄졌다[12][17][11]. 이 밖에, 드라마촬영지 등을 중심으로 대중문화 콘텐츠를 활용한 관광지 스토리텔링을 통한 관광지 활성화[21], 관광안내서에서의 스토리텔링 활용[13], 관광프로그램 개발에 있어서의 스토리텔링 활용방안[7], 테마파크 기획에 있어서의 스토리텔링 활용[10], 문화관광축제의 스토리텔링 속성 분석[9] 등 관광 자원으로서의 스토리텔링의 활용을 다룬 연구들이 수행되어 왔다. 반면, 인문학 분야에서도 문화콘텐츠의 개발 및 활용을 위해 전설, 민담, 문학 등의 이야기원천의 문화콘텐츠로의 활용을 위한 연구들이 시도되고 있다[20].

2. 조건부가치측정법(CVM)과 지불의사액(WTP)

조건부가치측정법(CVM)은 공공재적 성격을 갖는 자연자원 또는 비시장재화 등을 가상적 상황을 설정하여 설문조사를 통해 경제적 가치를 추정하는 방법이다. CVM은 효용이론을 바탕으로 응답자의 지불의사에 대한 이산선택을 확률모형으로 전환하여 지불의사금액을 추정한다[28]. CVM은 설문지법을 이용하기 때문에 경제학 분야에서 인정되지 않았으나 미국 오하이오 재판에서 사법당국이 CVM을 환경에 대한 피해보상액수의 산정방법으로서 인정한 후 물적피해 외의 피해를 추정하는데 널리 이용되기 시작했다. 학계에서도 노벨경제학상 수상자로 구성된 미국 국립해양대기 관리국(NOAA) 조건부가치측정법 검증위원회가 일정한 가이드라인을 준수할 경우 CVM을 인정한다고 발표함에 따라 널리 이용되기 시작하였다. CVM은 재화의 가치를 개인에게 직접 질문하여 구하는 직접가치평가법이며, 여행비용방법 등 간접가치평가법은 비사용가치를 추정할 수가 없는 반면 CVM은 비사용가치도 평가가 가능하다는 장점이 있다. 이러한 CVM의 장점으로 인해 전 세계적으로 약 2천개 이상의 논문이 발표되어 오고 있으며 미국의 육군 공병대, 어류·야생동물협회, 환경청에서까지 관련사업의 타당성을 분석하는데 사용되고

있다[5].

2. CVM을 이용한 문화·관광부문 연구

본 연구의 목적에 따라 CVM을 이용한 문화 또는 관광재의 가치측정에 관한 연구들을 중심으로 검토하였다. CVM은 환경재 등의 공공재의 경제적 가치를 추정하는데는 많이 이용되어 왔으나 상대적으로 관광 또는 문화 부문에 대한 연구는 많지 않다. 그러나 최근 들어 관광자원에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있다. 특히 국립공원과 같은 자연자원은 문화자원과 마찬가지로 유사 공공재적 성격을 갖기 때문에 입장료가 자원의 가치를 충분히 나타내고 있다고 볼 수 없으며 비사용가치도 존재한다. 이러한 관광자원에 대한 가치평가 연구대상으로는 주로 공공투자가 이루어지는 자연·문화관광자원[15][22][26]과 축제 및 지역이벤트[16][3]가 다뤄지고 있다.

이희승·조민·박종구는 창덕궁에 대한 가치를 방문객의 추가 지불의사액을 통하여 추정하였으며[15] 한상현은 하회마을의 입장료를 통하여[22], 허민희는 수원화성의 복원 및 관광자원화에 대한 가치에 대해 경제적 편익을 추정하였다[26]. 이희승·조민·박종구는 선형로짓 분석과 로그로짓 분석의 경우 유사한 분석결과를 도출하였음을 보여주고 있으며[15], 한상현의 연구에서는 지불의사액 추정법에 있어 WTP mean, WTP median, WTP truncated 방법이 모두 비슷한 WTP를 도출했음을 보여주었다[22]. 특히 한상현의 연구는 외지로부터의 방문객과 지역민 사이에 지불의사액에 있어 지역민이 더 높다는 분석을 바탕으로 보존가치의 중요성을 강조하였다[15]. 안동민속축제의 가치를 추정한 연구에서도 지역민이 외지인에 비해 지불의사액이 더 높은 것으로 나타났으나[3], 광주비엔날레에 대한 추가 지불의사에 대한 연구에서는 외지인의 지불의사액이 더 높게 나타나는 상반된 결과를 보였다[16].

문화자원에 대한 가치추정으로는 울산역사문화자원[8]과 근대문화유산인 인천 최초의 박물관[18]에 대한 연구가 있으나 관광자원에 비해 상대적으로 적은 것으로 나타났다. 이상의 문화·관광자원의 경제적 가치평가에 관한 연구들은 대부분 양분선택형(이중 또는 단일)

을 이용하여 지불금액을 제시하였으며, 입장료 또는 기금의 형태로 하여 측정대상의 보존이나 개발을 위한 지불의사를 바탕으로 WTP금액을 추정하였다. 한편, 대부분의 연구가 방문객을 대상으로 조사를 실시하여 비사용가치에 대한 부분이 충분히 반영되었다고 보기 어려워 측정대상이 갖는 경제적 가치가 다소 과소평가되었을 가능성을 배제할 수 없다.

해외 연구에서는 주로 공공투자에 대한 타당성을 검증하기 위해 박물관[34], 유적지[33][35], 공원[32], 체육시설 및 프로팀 운영[30][31] 등이 CVM을 이용한 가치 측정 대상으로 연구되어 왔다. Sanz·Herrero·Bedate는 CVM을 통한 국립 건축박물관의 경제적 가치 추정에 있어 모수법과 비모수법 뿐만 아니라 준모수법도 시도하여 모수법과 비모수법의 차이를 줄이고자 하였는데[34] 이는 공원이나 자연자원과는 다르게 입장객을 명확하게 측정할 수 있는 박물관을 측정대상으로 했기 때문에 가능했다고 볼 수 있다. Willis와 Lee & Han는 각각 유적지인 카포디몬테공원[35]과 관광지인 국립공원[32]의 경제적 가치 추정을 통해 적정 입장료 또는 입장료 인상액을 추정하고자 하였다. Johnson·Groothuis·Whitehead는 프로스포츠팀 운영에 대한 공공재적 편익을 추정하였으나 프로 스포츠팀이 창출해 내는 공공재적 편익을 추정해내지 못하여 정부보조금의 타당성을 입증해내지 못하였다[31]. 이는 Johnson & Whitehead의 연구에서 소개된 것과 같이 주민에게 주는 자부심이나 삶의 활력 등과 같은 프로스포츠는 주는 다양한 공공재적 편익을 제대로 측정해내지 못한 데에 기인한 것으로 보인다[30]. 이러한 점에서 볼 때 문화의 가치 역시 그 간접적 파급효과로 인하여 경제적 추정이 완벽할 수 없음을 시사해 준다. Hansen 역시 문화의 경제적 가치를 평가하는 데에는 혁신과 창의성에 대한 문화의 중요성과 국민의 삶의 질에 대한 문화의 중요성을 고려해야 하여야 한다고 지적하였다[29].

III. 연구방법

1. 연구모형

1.1 지불의사(WTP) 모형

특정한 정책 시행을 위하여 기금(X원)을 모금할 경우, 소비자들은 이를 지불하면서 소득이 감소하더라도 재화의 질을 개선하거나, 혹은 지불하지 않고 더 나은 문화·관광생활의 질을 포기하는 두 가지 선택에 직면하게 된다.

효용함수를 $U = u(j, Y; s) + \epsilon_j$ $j = 0, 1$ 라고 한다면, 기금을 지불하고 대상 재화의 질을 개선시키는 경우의 간접효용함수는 $u(1, Y - X; s)$ 가 되고, 반대로 지불하지 않고 재화의 질을 포기할 경우의 간접효용함수는 $u(0, Y; s)$ 가 된다. 여기서 U는 효용함수, u는 간접효용함수, Y는 소득수준을 나타낸다. j=1인 경우는 임의의 금액 X를 지불하면서 사업시행 이후 대상재화의 질 개선을 선택할 경우를 j=0인 경우는 임의의 금액 X를 지불하지 않고 대상재화의 질 개선 포기하는 경우이다. 따라서 소비자가 무작위로 제시된 금액 X원에 대하여 이를 기꺼이 지불하고서라도 혜택을 원하는 경우의 효용 u_1 은 그렇지 않을 경우의 효용 u_0 보다 크거나 같게 되어야 한다.

만약 응답자가 제안된 금액에 대해 지불의사가 있다고 응답한 경우, [식 1]의 관계가 성립된다.

$$u_1(1, Y - X; s) + \epsilon_1 \geq u_0(0, Y; s) + \epsilon_0 \quad (1)$$

여기서, 1과 0은 각각 사업시행 이후 상태와 이전 상태를 뜻하는 것으로 부등호에 따라 소득 감소에도 불구하고 사업 시행으로 전체 효용이 증가한다는 것을 뜻한다. 이로부터 응답자의 반응은 [식 2]와 같은 확률변수로 표현할 수 있다.

$$P_1 \equiv \Pr[WTP] \\ = \Pr[u_1(1, Y - X; s) + \epsilon_1 \geq u_0(0, Y; s) + \epsilon_0] \quad (2)$$

이로부터 변화된 가격 하에서 혜택을 얻을 확률과 얻지 못할 확률에 대한 차이(Δv)는 [식 3]과 같이 변화된 상황 하에서 소비자가 얻는 효용의 크기로 측정될 수 있다.

$$\Delta v = u_1(1, Y - X; s) - u_0(0, Y; s) + (\epsilon_1 - \epsilon_0) \quad (3)$$

Δv 를 지불의사금액의 로그함수로 간단히 표시하면 [식 4]와 같다.

$$\Delta v = \alpha + \beta \ln X + \gamma \ln Y \quad (4)$$

1.2 로짓모형

문화관광 재화의 개선으로 효용을 증가시킬 확률과 그렇지 못할 확률에 대한 효용의 차이 Δv 는 제안금액 X원을 지불할 것인지 말 것인지에 대한 범주형 자료로 주어지지 때문에 로짓모형을 이용하여 분석할 수 있다. 확률모형 추정에는 일반적으로 로짓모형이 프로빗 모형이 이용되는데 로짓모형이 프로빗 모형에 비해 상대적으로 추정이 용이하고 적합도가 높게 나타나 지불의사액 추정에 일반적으로 많이 사용된다[15][27][32]. 로짓모형에 의해 참가할 확률(P1)을 [식 5]와 같이 표현할 수 있다[14].

$$P_1 = F_\eta(\Delta v) = \frac{1}{1 + e^{-\Delta v}} \\ = \frac{1}{1 + e^{-(\alpha + \beta \ln X + \gamma \ln Y)}} \quad (5)$$

여기서 F_η 는 standard logistic variate의 누적밀도함수를 나타낸다.

로짓모형의 추정에는 최우추정법이 이용되며, 지불의사액에 해당하는 순경제적 편익은 효용함수의 면적을 계산하여 [식 6]과 같이 측정된다.

$$\text{지불의사액} = \int_0^\infty F_\eta(\Delta v) dX \\ = \int_0^\infty F_\eta\left(\frac{1}{1 + e^{-(\alpha + \beta \ln X)}}\right) dX \quad (6)$$

$$\ast \alpha^* = \alpha + \gamma \ln \bar{Y}$$

2. 설문 설계

2.1 설문방법

스토리텔링 육성 사업에 대한 경제학적 가치를 추정하기 위한 설문조사는 1) 대상재화 선정 2) 지불수단 선

택 3) 지불의사 유도방법 선택 4) 제시금액의 설계 5) 설문방법 선택의 단계로 설계되었다.

본 연구의 측정대상인 스토리텔링은 그 자체로 측정이 불가능하므로 스토리텔링 육성사업으로 구체화시켰으며 지불수단은 기금으로 제시하였다. 지불수단으로 입장료를 이용하는 경우 응답자가 가장 간단명료하게 반응할 수 있으며 추정이 용이하다는 장점이 있으며 [15] 세금의 경우 강제적인 부담방식으로 응답자들이 지불에 대해 명확하게 인식할 수 있다는 장점이 있다 [26]. 그러나 스토리텔링은 입장료를 부과할 수 있는 특정 재화의 이용으로 한정하기에는 광범위하며 세금은 심리적 반감으로 지불 저항이 발생할 우려가 있으므로 양자를 보완할 수 있는 기금으로 제시하였다. 지불의사 유도방법으로는 NOAA의 권고사항이며 가장 많이 사용되고 있는 양분선택형을 사용하였으며 지불의사액의 경우 개방형 사전조사를 거쳐 500원, 1000원, 2000원, 4000원, 8000원을 도출하였다. 설문은 일반적으로 경제능력이 있다고 판단되는 전국의 20세 이상 성인을 대상으로 하였으며 표본은 인구 비중에 따라 지역분포를 고르게 하여 할당 추출하였다. 설문방법은 응답자가 직접 기입하는 설문방법을 선택하였으며 사전에 조사자를 교육시켜 필요 시 추가적인 설명을 제공하여 응답을 돕도록 하였다.

2.2 설문구성

도입부에서는 문화콘텐츠와 관광활동에 대한 응답자의 관심여부 및 세부 콘텐츠별 소비 횟수 및 지출액을 질문하였으며 스토리텔링의 정의 및 사례, 경제적 파급효과에 대한 설명과 스토리텔링 활성화를 위해 현재 진행 중인 사업을 소개하였다. 덧붙여 현재 진행 중인 정책에 대한 응답자의 인지도 및 지지도를 설문에 포함하였다. 또한 응답자의 판단을 돕기 위해 스토리텔링 지원 사업의 확장계획 및 기대효과를 설명하였으며 확장계획을 위한 재원의 필요성 및 본인의 지불의사 결정에 따른 사업의 지속여부 설명을 추가하여 실제 상황에 가까운 환경을 제공하였다. 가치추정질문으로 본 사업의 지속적인 시행을 위해 3년 간 매월 X원의 기금을 지불할 의사가 있는지 여부를 응답하도록 하였다. 마지막으

로 성별, 연령, 거주지, 소득, 학력, 직업 등 사회경제적 변수 항목을 포함시켰다.

2.3 자료수집 및 변수선택

전국을 대상으로 설문한 결과 910부의 설문지를 수거하였으며 결측치 및 이상치를 제외하고 877개의 유효설문을 대상으로 분석을 실시하였다. 설문항목 중에 지불의사액에 영향을 미칠 수 있는 변수로 문화관심도, 관광관심도, 정책인지도, 정책지지도, 문화 및 관광 소비행태와 관련된 항목들과 인구통계학적 특징 중에서 연령, 소득, 교육수준을 독립변수로 포함시켰다. 성별과 직업 등 기타 인구통계학적 변수는 연령, 소득 및 교육수준과 높은 상관관계를 보여 변수에 포함시키지 않았다. WTP 추정에 사용한 변수를 정리하면 [표 1]과 같다.

표 1. 변수의 정의

변수	변수의 정의
제시금액	응답자가 제시받은 금액
문화관심도	전혀없음=1 없음=2 보통=3 있음=4 매우있음=5
영화관람	0=1 1~3=2 4~6=3 7~9=4 10~15=5 16이상=6
드라마 시청	0=1 1~3=2 4~6=3 7~9=4 10~15=5 16이상=6
소셜/만화 소비	1미만=1 1~3=2 4~6=3 7~9=4 10~15=5 16이상=6
게임 소비	1미만=1 1~3=2 4~6=3 7~9=4 10~15=5 16이상=6
문화콘텐츠지출	1미만=1 1~3=2 3~5=3 5~10=4 10이상=5
관광 관심도	전혀없음=1 없음=2 보통=3 있음=4 매우있음=5
국내관광횟수	0=1 1~3=2 4~6=3 7~9=4 10~12=5 12이상=6
해외관광횟수	0=1 1=2 2=3 3~5=4 6~9=5 10이상=6
국내관광지출	5미만=1 5~10=2 10~20=3 20~50=4 50~100=5 100이상=6
해외관광지출	50미만=1 50~100=2 100~200=3 200~500=4 500~700=5 700이상=6
정책 인지도	전혀모름=1 들어본것같음=2 들어봄=3 조금알=4 매우잘알=5
정책 지지도	매우반대=1 반대=2 보통=3 찬성=4 매우찬성=5
연령	20~29=1 30~39=2 40~49=3 50~59=4 60이상=5
소득	100미만=1 100~199=2 200~299=3 300~399=4 400~499=5 500~799=6 800이상=7
교육수준	초졸이하=1 중졸=2 고졸=3 대제=4 대졸=5 대학원재학=6 대학원졸업 이상=7

IV. 분석결과

1. 표본의 특성

1.1 인구통계학적 특성

응답자의 인구통계학적 특성을 살펴보면, 성별은 남성 46%, 여성 54%, 연령은 20대 38%, 30대 33%, 40대 이상 약 29% 분포되었다. 지역분포는 경기/인천 25%, 서울 24%, 경상/부산/대구/울산 21%, 충청/대전 15%, 전라/광주/제주 11%, 강원 4%로 집계되었다. 모집단인 전국의 20세 이상의 인구를 대상으로 연령, 성별, 지역 간 비율을 맞춰 표본을 추출하여 설문을 실시하였으나 결혼지 등을 제외한 유효설문에서는 여성에 비해 남성이, 20대와 30대의 비중이 다소 높게 집계되었다. 지역 분포는 대부분 모집단의 분포와 비슷하게 집계되었으나 영남지역이 다소 적게, 서울 및 충청권이 다소 많게 나타났다. 교육수준은 고졸 이하가 약 16%, 대졸 및 졸업 66%, 대학원 재학 이상이 약 18%로 나타났으며, 소득 수준은 100만원 미만 13%, 100-199만원 37%, 200-399만원이 38%, 400만원 이상이 12%를 차지하였다. 직업별로는 사무/기술직 29%, 전문/자유직 26%, 판매/서비스직 13%, 경영/관리직 7% 순으로 나타났으며 기타 일용/생산직, 주부, 자영업, 농림축산업, 학생, 무직 등이 나머지 25%를 구성하였다.

1.2 문화·관광활동 수준

응답자들의 문화관광활동 수준을 살펴보면, 문화콘텐츠에 대한 관심도는 응답자의 과반수 이상인 63%가 관심이 있거나 매우 관심이 있는 것으로 나타났으며 관광활동에 대한 관심 역시 전체의 약 69%가 관심이 있거나 매우 관심이 있는 것으로 응답하였다.

문화콘텐츠별로 소비행태를 살펴보면, 영화 관람의 경우 최근 3개월 간 1-3편 관람이 전체의 50.9%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 드라마는 1주일 동안 1-3시간이 32.7%, 소설/만화는 6개월 동안 1권미만이 39.9%, 게임은 1주일 동안 1시간 미만이 61.6%로 가장 많은 비중을 차지하였다. 최근 1개월 동안 문화콘텐츠 상품(영화, 드라마, 애니메이션, 만화, 게임 등) 구입에 대한 지출은 1만원 미만이 41%로 가장 많았으며, 1-3만원이

34%, 3-5만원이 16%로 응답자의 과반수 이상이 월 3만원 미만을 문화콘텐츠 상품 구입에 지출하는 것으로 나타났다.

국내외 관광활동에 대해 살펴보면, 응답자의 과반수 이상인 66%가 6개월간 1-3회의 국내관광을 한다고 응답한 반면 해외활동의 경우 '1년 동안 한 번도 하지 않는다'는 응답자가 62%를 차지하였다. 한편 '6개월 동안 국내관광을 한 번도 하지 않는다'는 응답자는 15%, 4-6회는 13%로 나타났으며 '연간 해외관광을 1회 한다'는 응답자는 26%로 나타났다. 6개월 간 국내관광 지출은 20-50만원이 30%, 10-20만원이 22% 순으로 집계되어 과반수 정도가 10만원 이상 50만원 이하를 국내관광 활동에 지출하고 있는 것으로 파악되었다. 국내관광 활동으로 6개월 간 50만원 이상 지출한다는 응답도 17%를 기록했다. 한편 해외관광 지출은 연간 해외관광횟수가 없다고 답한 응답자가 많은 만큼 연간 50만원 미만이 51%를 차지하였으며 다른 항목에 비해 무응답율도 13%로 높게 나타났다.

1.3 스토리텔링 지원 사업에 대한 인식

스토리텔링 지원 사업에 대한 인지도는 조금 알거나 들어본 적 있다는 응답자가 48%로 과반수 정도 되었으며 전혀 모른다는 응답자도 28%로 집계되었다. 한편 스토리텔링 활성화 사업에 대해서는 과반수 이상인 55%의 응답자가 찬성하거나 매우 찬성하는 것으로 응답하였다. 반면 매우반대(2%) 또는 반대(4%)한다는 응답자는 매우 소수인 것으로 집계되었다.

2. 지불의사액(WTP) 추정결과

2.1 제시금액에 따른 응답분석

제안금액은 500원에서 시작하여 2배씩 증가시켜 8,000원까지 5가지 종류로 설문을 실시하였다. 각 금액별로 비슷한 비중이 되도록 응답자에게 무작위로 제시되었다. 전체적인 응답률은 지불의사가 있다는 응답자가 31%, 없다는 응답자가 69%로 나타났다.

지불의사 행태는 [표 2]과 같이 제시금액이 증가함에 따라 지불의사가 있다(“예”라는 응답)는 응답이 낮아지고, 지불의사가 없다(“아니오”라는 응답)는 응답은 증

가하는 정상적인 수요곡선의 성격을 잘 나타내고 있다.

표 2. 제시금액별 수락 및 거절 비율

제안금액	예		아니오		합계
500원	85	50.0%	85	50.0%	170
1000원	72	40.4%	106	59.6%	178
2000원	55	29.4%	132	70.6%	187
4000원	38	22.2%	133	77.8%	171
8000원	24	14.0%	147	86.0%	171
합 계	274	31.2%	603	68.8%	877

2.2 로짓모형 추정

로짓모형 분석결과 제시금액, 문화콘텐츠 지출액, 정책인지도 및 정책지지도가 지불의사에 유의하게 나타났다. [표 3]에서 보는 것과 같이, 제시금액, 정책인지도, 정책지지도는 $p < 0.000$ 수준에서 통계적으로 유의하게 나타났으며 문화콘텐츠 지출액은 $p < 0.05$ 수준에서 유의하게 나타나 지불의사에 영향을 미치는 변수로 포함되었다.

표 3. 계수추정 결과

설명변수	β	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp (B)
제시금액	-0.034	0.004	58.421	1	0.000	0.966
문화관심도	-0.048	0.134	0.129	1	0.719	0.953
영화관람	-0.094	0.106	0.777	1	0.378	0.911
드라마 시청	-0.040	0.081	0.239	1	0.625	0.961
소설/만화 소비	0.053	0.071	0.562	1	0.453	1.055
게임 소비	-0.006	0.086	0.005	1	0.945	0.994
문화콘텐츠 지출액	0.278	0.099	7.800	1	0.005	1.320
관광 관심도	0.086	0.133	0.414	1	0.520	1.089
국내관광(횟수)	0.008	0.144	0.003	1	0.953	1.009
해외관광(횟수)	0.166	0.150	1.218	1	0.270	1.180
국내관광(지출)	-0.167	0.088	3.621	1	0.057	0.846
해외관광(지출)	0.163	0.099	2.707	1	0.100	1.176
정책 인지도	0.373	0.092	16.410	1	0.000	1.451
정책 지지도	1.059	0.167	40.370	1	0.000	2.884
연령	0.184	0.111	2.763	1	0.096	1.202
소득	-0.007	0.086	0.007	1	0.933	0.993
교육수준	0.024	0.093	0.067	1	0.796	1.024
상수(α_0)	-5.752	0.788	53.272	1	0.000	0.003
N(표본수)	877					
분류정확% (classification table)	74.7%					
모형 요약	-2 로그우도 692.042 Cox와 Snell의 R-제곱 0.263 Nagelkerke R-제곱 0.366					
Hosmer와 Lemeshow 검정	카이제곱 9.857 자유도 8 유의수준 0.275					

제시금액은 응답자마다 하나의 금액을 무작위적으로 제시하였으며 각 금액은 표본에 동일한 비중을 차지하도록 설계되었다. 이러한 제시금액의 β 값은 음(-)의 부호를 나타냈는데 이는 응답자가 제시받은 금액이 클수록 지불의사가 감소한다는 뜻으로 회귀계수는 -0.034는 다른 변수 값이 일정하다면 제시금액이 1단위(원) 증가할 때마다 지불할 의사가 $\text{Exp}(-0.034) = 0.967$ 배 증가, 즉 다소 감소한다는 것을 의미한다. 문화콘텐츠 지출액의 경우 지출액이 1단위 증가할 때 마다 지불할 의사가 각 1.320배 증가하며, 정책인지도와 정책지지도는 인지도와 지지도가 1단위 증가할 때 마다 1.451배, 2.884배 지불할 의사가 증가한다는 것을 나타낸다. 이상의 유의한 변수들은 로짓함수를 적용하여 최우추정법으로 계수를 추정한 것이며 이 계수들을 중심으로 1인당 평균 지불의사액을 도출할 수 있다. 스토리텔링 활성화 사업 지원에 대한 지불의사금액을 추정하기 위한 로짓모형의 형태는 다음과 같이 [식 7] 표현할 수 있다.

$$\Pi_1 = \frac{1}{1 + e^{(-\Delta v)}} \quad (7)$$

여기서,

$$\Delta v = \alpha_0 + \beta_1 bid + \alpha_1 cul6 + \alpha_4 pol1 + \alpha_5 pol2$$

2.3 지불의사액 산출

지불의사액은 앞서 알아본 대로 위의 [식 7]의 로짓모형을 이용하여 [식 8]과 같이 추정효용함수의 면적을 구하여 추정할 수 있다.

$$WTP_{mean} = \int_0^{\infty} F_{\eta}(\Delta v) dX = -\frac{1}{\beta_1} \ln[1 + \exp(\alpha)] \quad (8)$$

여기서 지불의사는 일반 국민들이 스토리텔링 육성 사업에 대해 느끼는 경제적 가치로 해석할 수 있는데, 추정결과 1인당 월평균 지불의사액은 약 1,341원으로 나타났다. 이를 설문에 표시한 것처럼 3년을 지속적으로 지불할 경우로 환산하면 1인당 총 지불액은 약 48,294원(1인당 월평균 WTP * 36개월)로 추정된다. 이를 전국표본에 적용하면 전국의 20세 이상 65세 인구가

약 3천만 명이므로 스토리텔링 육성사업의 가치는 1조 4,773억여 원(1년 기준 4,924억원) 이라고 해석할 수 있다. 추정결과를 정리하면 [표 4]와 같다.

표 4. 지불의사액(WTP) 추정결과

설명변수	추정계수(A)	평균값 (B)	(A)* (B)
문화 지출액(α1)	0.278	1.96	0.544
정책 인지도(α4)	0.373	2.43	0.905
정책 지지도(α5)	1.059	3.55	3.760
상수(α0)			-5.752
β1	-0.034		
1인당 WTP (1개월)	1,341원		
1인당 WTP (1년)	16,098원		
평균 WTP (3년)	48,294원		
모집단 (3년)	30,589,565명 약 1조4,773억원	20세 이상 65세 미만 인구 [36]	

V. 결론 및 시사점

본 연구는 조건부가상가치법(CVM)을 이용하여 스토리텔링 지원사업에 대한 경제적 가치를 추정함으로써 스토리텔링 육성의 필요성과 이를 활용한 문화·관광산업 활성화 방안 수립 및 정책 시행에 시사점을 제시하는데 그 목적이 있다.

추정 결과, 스토리텔링 활성화 사업에 대한 경제적 가치는 1인당 연간 약 1만6천원으로, 3년 간 지불할 경우로 환산하면 약 4만8천원으로 추정된다. 그리고 이를 전국 20세 이상 65세 이하의 인구를 모집단으로 하여 계산하면 스토리텔링 육성에 대한 경제적 가치는 약 1조 4,773억원으로 추정된다. 지불의사에 영향을 미치는 요인으로는 문화콘텐츠에 대한 지출액과 스토리텔링 활성화 정책에 대한 인지도 및 지지도가 유의한 것으로 나타났다.

이러한 분석결과를 바탕으로 시사점을 제시하자면 다음과 같다.

첫째, 로짓분석 결과 문화콘텐츠에 대한 지출액이 지불의사에 유의한 영향력을 갖고 있으므로 향후 문화콘텐츠에 대한 관심과 소비가 증가함에 따라 스토리텔

링 육성에 대한 경제적 가치는 더욱 증가할 것으로 예상된다. 또한 스토리텔링 육성에 대한 정책 및 사업을 국민들에게 알리고 지지를 얻도록 소통하는 것도 스토리텔링 육성의 경제적 가치를 높이는데 필요함을 시사하고 있다.

둘째, 본 연구에서 도출된 스토리텔링 육성정책의 경제적 가치를 바탕으로 몇 가지 육성방안을 제안해볼 수 있다. 문화·관광산업 활성화를 위한 스토리텔링 육성을 위해서 스토리텔러 양성, 산재한 스토리의 발굴, 그리고 스토리텔링의 저변 확대를 위한 지속적인 지원정책이 수립되어야 한다는 것이다. 구체적으로, 스토리텔러 양성을 위한 정규 교육과정에서의 글쓰기 수업개설이나 전문작가 양성을 위한 체계적 교육프로그램의 지원을 통해 스토리텔러 육성의 환경이 마련될 필요가 있다. 이를 통해, 보다 많은 예비작가들이 배출되어 보다 경쟁력 있는 이야기가 창작될 수 있을 것이며, 기성작가들은 글로벌 시장에서 공감을 얻을 수 있는 이야기를 창작함으로써 국내 문화콘텐츠산업의 발전을 꾀할 수 있을 것이다. 또한, 스토리 개발을 위해 설화, 민담, 역사 등의 다양한 지역원천스토리 발굴을 지원하는 정책 수립도 요구된다. 지역의 원천스토리는 다양한 문화콘텐츠산업의 유형에 적용이 가능하며, 보편적으로 지역관광자원으로서 활용가치가 높다. 이 때문에 최근 많은 지역자치단체들이 관심을 갖고 있다. 중앙정부 차원에서 이를 차별적으로 지원해주는 방안도 고려해 볼 수 있을 것이다.

한편, 본 연구는 다음과 같은 한계점을 갖는다. CVM은 문화상품과 같은 비시장재화의 가치를 측정하는 도구로 잘 알려져 있으나 문화는 형태나 범위가 명확하지 않기 때문에 경제적 가치를 정확히 측정하는데 한계가 있다. 이에 본 연구에서는 스토리텔링 육성정책이라는 구체적인 측정대상을 제시함으로써 과대평가될 수 있는 요소를 제거하였다. 그러나 상징적인 의미나 문화가 갖는 역사적·정신적 중요성, 고유성과 보전성과 같은 가치를 완전히 측정하는 데에는 한계가 있다고 볼 수 있다. 그러므로 본 연구에서 밝혀진 경제적 가치를 참조하는 한편 스토리텔링 육성을 통하여 발전된 문화가 가져다주는 비금전적인 가치에 대한 추가적 고려도 필

요하다고 하겠다.

참 고 문 헌

- [1] 강현구, “강풀 장편만화 스토리텔링의 경쟁력 인문콘텐츠학회”, 인문콘텐츠, 제10호, pp.235-261, 2007.
- [2] 권오상, *환경경제학*, 박영사, 2007.
- [3] 김 영, 이상영, 신용광, 김은자, “CVM을 이용한 안동민속축제의 가치평가”, 농업경영·정책연구 제31권 제3호, pp.444-461, 2004.
- [4] 김정희, *멜로 영화 콘텐츠의 스토리텔링 전략 분석*, 인문콘텐츠, 제10호, pp.211-233, 2007.
- [5] 박영정, 이성태, *공공도서관 가치추정 연구*, 한국문화관광정책연구원, 2006.
- [6] 박유희, “디지털영화의 스토리텔링 전략”, 인문콘텐츠, 제10호, pp.347-362, 2007.
- [7] 박한식, 박용순, 고동완, “관광프로그램개발의 스토리텔링 적용사례: 김삿갓 방랑 서사구조 중심”, 관광학연구, 제33권, 제2호, pp.191-208, 2009.
- [8] 변일용, 김선범, “울산의 역사문화자원 이용 특성 및 가치평가 연구”, 한국도시지리학회지, 제10권 3호, pp.69-78, 2007.
- [9] 신현식, “문화관광축제 스토리텔링 속성 분석에 관한 연구”, 인문콘텐츠, 제19호, pp.511-532, 2010.
- [10] 안승범, 최혜실, “공간 스토리텔링을 적용한 테마파크 기획 연구”, 인문콘텐츠, 제17호, pp.279-303, 2010.
- [11] 이용욱, 김인규, “게임스토리텔링의 재미요소와 기제분석에 대한 기초 연구”, 인문콘텐츠, 제18호, pp.7-29, 2010.
- [12] 이재홍, “게임 스토리텔링 연구”, 한국게임학회지, 제6권, 제1호, pp.33-36, 2009.
- [13] 이정현, “관광안내서의 스토리텔링적 방문설득 메시지 구조-대충청 방문의 해 공식 안내서를 중심으로-”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제11호, pp.380-390, 2010.
- [14] 이충기, *관광응용경제학*, 일신사, 1997.
- [15] 이희승, 조민, 박종구, “창덕궁의 사용가치 추정: 조건부시장 가치평가법의 적용”, 관광·레저연구, 제18권, 제2호, pp.211-225, 2006.
- [16] 이희찬, “文化藝術祭의 價値評價: 條件附 市長價値評價法의 適用”, 관광학연구, 제26권, 제4호, pp.129-143, 2003.
- [17] 전경란, “모바일 게임의 스토리텔링 - 새로운 디지털 서사 경험의 창조”, 인문콘텐츠, 제12호, pp.29-45, 2008.
- [18] 정민섭, 한혜숙, 박선희, “CVM을 이용한 근대문화유산의 가치평가에 관한 연구(인천 최초의 박물관의 건립사례를 중심으로)”, 호텔경영학연구, 제17권, 제3호, pp.175-195, 2008.
- [19] 최수용, “요리만화의 스토리텔링 양상 연구”, 인문콘텐츠, 제18호, pp.147-166, 2010.
- [20] 최원오, “한국무속신화의 문화콘텐츠 활용방안 점검·스토리창작을 위한 신화소재 추출과 분류 및 활용방안을 중심으로”, 한국문화논총, 제46권, pp.229-268, 2007.
- [21] 최인호, “대중문화 콘텐츠를 활용한 관광지 스토리텔링”, 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제12호, pp.396-403, 2008.
- [22] 한상현, “이중양분선택형 조건부 가치추정법을 이용한 문화유산 관광자원의 가치평가”, 관광학연구, 제31권, 제1호, pp.443-464, 2007.
- [23] 한국콘텐츠진흥원, *미국 문화산업 심층보고서*, 2007.
- [24] 한국콘텐츠진흥원, *영국 문화산업 심층보고서*, 2007.
- [25] 한국콘텐츠진흥원, *프로도경제효과 - 반지의 제왕을 통해보는 뉴질랜드의 성공사례 분석*, 2004.
- [26] 허민희, 사영준, 김원준, “水原華性 觀光資源化 프로그램의 經濟的 便益推定”, 지역연구, 제25권, 제2호, pp.23-46, 2009.
- [27] R. C. Bishop and T. A. Heberlein, “Measuring Values of Extra-Market Goods: Are Indirect Measures Biased?,” *American Journal of*

Agricultural Economics, Vol.61, pp.926-930, 1979.

[28] W. M. Hanemann, "Welfare Evaluations in Contingent Valuation Experiment with Discrete Responses," American Journal of Agricultural Economics, Vol.66, pp.332-341, 1984.

[29] T. B. Hansen, "Measuring the value of culture," International Journal of Cultural Policy, Vol.1, No.2, pp.309-322, 1995.

[30] B. K. Johnson and J. C. Whitehead, "Value of Public Goods from Sports Stadiums: The CVM Approach," Contemporary Economic Policy, Vol.18, No.1, pp.48-58, 2000.

[31] B. K. Johnson, P. A. Groothuis, and J. C. Whitehead, "The Value of Public Goods Generated by a Major League Sports Team: The CVM Approach," Journal of Sports Economics, Vol.2, No.1, pp.6-21, 2001.

[32] C. Lee and S. Han, "Estimating the use and preservation values of national parks' tourism resources using a contingent valuation method," Tourism Management, Vol.23, No.5, pp.531-540, 2002.

[33] W. Santagata and G. Signorello, "Contingent Valuation of a Cultural Public Good and Policy Design: The Case of "Napoli Musei Aperti," Journal of Cultural Economics, Vol.24, pp.181-204, 2000.

[34] J. A. Sanz, L. C. Herrero, and A. M. Bedate, "Contingent Valuation and Semiparametric Methods" A Case Study of the National Museum of Sculpture in Valladolid, Spain," Journal of Cultural Economics, Vol.27 pp.241-257, 2003.

[35] K. G. Willis, "Research Note: Iterative Bid Design in Contingent Valuation and the Estimation of the Revenue Maximising Price for a Cultural Good," J. of Cultural Economics,

Vol.26, No.4 pp.307-324, 2002.

[36] 2005년 인구통계 <http://kostat.go.kr>

저 자 소 개

이 민 재(Min Jae Lee)

정회원



- 1997년 8월 : 이화여자대학교 경영학과(경영학사)
 - 1998년 12월 : 라스베가스네바다주립대학교 호텔경영학과(호텔경영학사)
 - 2005년 2월 : 경희대학교 관광대학원 컨벤션경영학과(관광학석사)
 - 2010년 2월 : 경희대학교 일반대학원 무역학과 국제경영전공(경영학박사)
 - 2009년 3월 ~ 현재 : 경희대학교 무역학과 객원교수
- <관심분야> : 문화관광, 관광경제, 문화·관광경쟁력

김 주 연(Ju-Yeon Kim)

정회원



- 2002년 2월 : 서울시립대학교 일반대학원 국제관계학과(정치학석사)
 - 2007년 2월 : 경희대학교 일반대학원 관광학과(관광학박사)
 - 2010년 2월 ~ 현재 : 경희대학교 국제관광전략연구소 학술연구교수
- <관심분야> : 문화관광, 콘텐츠관광, 관광정보서비스

김 철 민(Chul-Min Kim)

정회원



- 1996년 2월 : 서울대학교 행정대학원(행정학석사)
 - 2010년 8월 : 경희대학교 일반대학원 관광학과(관광학박사)
 - 2009년 10월 ~ 현재 : 문화체육관광부 문화산업정책과 과장
- <관심분야> : 관광마케팅, 문화관광, 콘텐츠관광