

# 영화산업의 경제적 파급효과 분석

## Estimation of Economic Value of the Film Industry in the National Economy

배기형

세종대학교 경제통상학과

Ki-Hyung Bae(baekh@sejong.ac.kr)

### 요약

영화산업은 고부가가치 문화산업이며, 한 나라의 문화에 대한 척도로서 국민들의 자긍심을 높여주는 산업으로 반드시 육성해야 하는 전략산업 중의 하나이다. 그러나 영화산업의 중요성과 가치에 대한 국가적인 공감대의 형성 부족과 영화산업을 국가 전략산업으로서의 가치 인식의 미미로 인하여 영화산업의 발전에 큰 어려움을 겪고 있다. 이러한 문제점을 해결하기위해 본 연구는 한국은행의 2009년 산업연관표에서 영화 제작 및 배급, 영화상영 등 2개 부문만을 영화산업으로 한정하고 새로이 영화 산업연관표를 작성, 활용하여 영화산업의 경제적 효과를 분석하였다. 연구 결과 다음과 같다. 영화산업의 총생유발액은 82.8조원이며, 특히 영화산업 산업(영화제작 및 배급부문과 영화상영 부문)의 생산유발계수는 2.324(2.240, 2.478), 감응도 계수 0.825(0.825, 0.501), 영향력계수 1.163(1.121, 1.240), 부가가치유발계수는 0.884(0.479, 0.547), 소득유발계수 0.454(0.211, 0.236), 생산세유발계수 0.110(0.090, 0.146) 그리고 노동유발계수 0.017(0.014, 0.022) 등을 보여주고 있다.

■ 중심어 : | 영화산업 | 산업연관표 | 산업연관효과 |

### Abstract

The film industry is a high value-added industry, boosts the self-esteem of the people as a measure of a country's culture industry, and is one of the strategic industries to be fostered. However, the film industry is struggling due to the lack of national consensus on the importance and value of the film industry. Therefore, in order to resolve this issue, the study used the film Input-Output Table of year 2009 of Korea to analyze how much the film industry contributes to the national economy. The results shows that film industry induce 82,838.7 billion won of national production, especially the film industry(the sector of film product & distribution and film screenings) shows that production inducement coefficient is 2.324(2.240, 2.478), Index of the power of dispersion is 1.163(1.121, 1.240), index of the sensitivity of dispersion is 0.825(0.825, 0.501), value-added coefficient is 0.884(0.479, 0.547), income inducement coefficient is 0.454(0.211, 0.236), tax inducement coefficient is 0.110(0.090, 0.146) and employment inducement coefficient is 0.017(0.014, 0.022).

■ keyword : | Film Industry | I-O Table | Industrial linkage Effect |

## I. 서론

영화산업은 영화제작, 활용, 유통, 보급, 수출, 수입 등과 관련된 제반사업 활동을 의미하는 종합예술산업으로 원도우효과를 통해 고수익 창출이 가능하며, 소비의 비반복성, 짧은 제품수명주기 높은 수요의 소득탄력성 그리고 경험재의 특징을 지니고 있다[1][2].

우리나라의 영화산업은 1990년대 한국 문화 콘텐츠 산업의 하나의 축이자 성장 동력이었으며 2000년대 중반까지 '한국영화 르네상스'라고 불릴 만큼 한국 영화산업이 급성장하였다. 그러나 2006중반이후 특정 흥행 영화에 대한 관객 집중, 연간 국내 영화 콘텐츠 제작 및 공급 능력 부족(연간 개봉작 수 기준, 국산 영화의 비중 약 25% 전후), 영화산업의 부가시장의 위축, 불법 복제물의 유통에 따른 수익성의 악화, 지속적으로 늘어난 제작비 상승 압박과 국내 시장의 한계 등으로 여러 가지 문제점이 노출되고 있다[3]. 특히 2010년 우리나라의 극장매출액은 995.1백만달러로 전세계에서 차지하는 비중이 미국의 1/10수준인 3%에 지나지 않는다. 또한 자국 영화 비중도 46.5%에 불과하다[4].

영화산업은 한 나라의 문화에 대한 척도로서 국민들의 자긍심을 높여주는 산업일 뿐만 아니라 국경제발전과 국민의 삶의 질 향상에 기여하고 있어 반드시 육성해야 하는 전략산업 중의 하나이다. 그러나 이러한 영화산업의 국민경제적 중요성에도 불구하고 영화산업의 중요성과 가치에 대한 국가적인 공감대의 형성 부족과 영화산업을 국가 전략산업으로서의 가치 인식의 미미로 인하여 영화산업의 발전에 큰 어려움을 겪고 있다.

따라서 영화산업이 국가전략산업으로써 자리매김하기 위해서는 영화산업의 위상을 분석하여 영화산업에 대한 국민들의 인식 전환이 필요하다. 이를 위해서는 영화산업에 대한 산업 연구 분석과 아울러 국민경제적 효과에 대한 연구분석이 이루어져 영화산업이 국민경제에 얼마나 영향을 미치는지를 정확히 파악할 필요가 있다. 그러나 이에 대한 연구는 한국은행이 영화산업의 경제적 효과를 『태극기 휘날리며』와 『실미도』 등 국내 흥행영화를 중심으로 분석하였으며[5], 김휴중은 부산영화제 개최에 따른 경제적 효과를 산업연관표를

이용하여 분석하였다[6]. 영화진흥위원회는 1990년, 1995년, 2000년의 산업연관표의 기본 부문 분류에 기초하여 35개 부문으로 통합하여 영화산업의 경제적 효과를 분석하였다[2]. 그리고 임응순 외 2인은 한국영화산업에 대한 경제적 효과분석을 2007년 산업연관표를 이용하여 분석하였다[7]. 이처럼 기존의 영화산업에 대한 국민경제적 효과 분석 연구는 영화 흥행 또는 영화 전체에 대한 경제적 효과 분석을 주로 산업연관표를 중심으로 하여 살펴보았을 뿐 영화산업을 세부적으로 분석한 것은 전무한 실정이다.

따라서 본 연구는 한국은행이 2010년에 발표한 2009년 산업연관표를 이용하여 영화산업을 영화제작과 배급, 영화상영으로 구분하고 영화산업이 국민경제에 얼마만큼 기여하는지를 타산업과 비교분석하여 향후 영화산업에 대한 국민들의 인식 제고는 물론 영화산업에 대한 정부의 정책 및 전략 수립을 위한 기초자료를 제공하는데 목적이 있다.

본 연구의 구성은 다음과 같다. 제1장 서론에 이어 제2장에서는 영화산업의 산업연관분석의 기본구조와 이 연구에 사용될 여러 분석 모형들을 제시한다. 제3장에서는 앞에서 제시한 분석모형을 통하여 우리나라 영화산업의 국민경제적 파급효과들을 규명해 본 다음, 제4장에서는 본 연구에 대한 결론을 맺는다.

## II. 영화산업 산업연관모형의 이론적 분석

### 1. 영화산업의 산업연관표 기본구조

산업연관표는 국민경제의 구조변화 분석, 경제예측과 경제정책의 효과 측정 및 각종 경제 파급효과 분석에 유용하다. 따라서 산업연관분석은 일정기간(보통 1년) 동안 국민경제 내에서 발생하는 재화와 서비스의 생산 및 처분과 관련된 모든 거래내역을 일정한 원칙과 형식에 따라 기록한 산업연관표 이용하여 최종수요의 변동이 각 산업부문의 생산 활동에 미치는 직·간접적인 파급효과를 계측, 분석하는 것이다[8][9].

영화산업의 산업간 연관관계를 수량적으로 파악하여 국민경제적 기여도를 분석하기 위해서는 영화산업을

대상으로 한 산업연관표를 먼저 작성해야 한다. 왜냐하면 산업연관표는 일정기간(통상 1년) 동안 제화와 서비스의 생산 및 처분내역을 일정한 원칙과 형식에 따라 행렬 형태로 기록한 통계표로서 국민경제내 각 부문간에 거래된 실물경제의 상세한 흐름을 일목요연하게 보여주기 때문이다. 따라서 산업연관표를 이용하면 한 나라의 경제구조나 산업 상호간의 연관관계를 파악할 수 있으며 최종수요 변화에 따른 각 산업부문의 생산 활동에 미치는 직·간접적인 파급효과를 측정할 수 있다[10].

본 연구에서는 한국은행이 2010년 발행한 2009년 산업연관표를 이용하여 기본분류인 403개 산업 중 영화제작 및 배급과 영화상영을 영화산업으로 분류하고 [11]. 이를 제외한 나머지 산업은 대분류를 기준으로 분류하여 [표 1]에서 보는 바와 같이 산업별 분류를 새로이 작성하였다.

영화산업의 구체적인 경제적 효과 분석을 위해서는 보다 세부적인 산업분류가 필요하나 산업연관표상 영화산업과 관련해서는 영화 제작 및 배급과 영화상영 두 산업만 언급되어 있고, 영화산업의 가치사슬 측면에서도 두 산업이 영화산업의 주를 이루고 있어 두 산업을 영화산업으로 분류하였다.

행 열	내 생 부문			외 생 부문			수입 (공제)	총산 출액			
	1	j	n	중간 수요 계	소비 투자	수출			최종 수요 계		
내 생 부 문	1	$X_{11}$	$X_{1j}$	$X_{1n}$	$ID_1$	$C_1$	$I_1$	$E_1$	$Y_1$	$M_1$	$X_1$
	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
	i	$X_{i1}$	$X_{ij}$	$X_{in}$	$ID_i$	$C_i$	$I_i$	$E_i$	$Y_i$	$M_i$	$X_i$
외 생 부 문	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
	n	$X_{n1}$	$X_{nj}$	$X_{nn}$	$ID_n$	$C_n$	$I_n$	$E_n$	$Y_n$	$M_n$	$X_n$
중간 투입 계	$II_1$	$II_j$	$II_n$								
외생 부문	부가 가치 계	$V_1$	$V_j$	$V_n$							
총투입 액	$X_1$	$X_j$	$X_n$								

그림 1. 영화 산업연관표의 기본구조

[표 1]의 영화산업분류를 중심으로 [그림 1]에서 영화

산업연관표의 기본구조를 살펴보면 우선 영화산업연관표의 세로방향(열)은 각 산업의 비용구성 즉 투입 구조를 나타내는데 이는 각 산업부문에서 생산한 생산물을 원료로 구입하여 사용하는 중간투입과 임금, 지대, 이자 등을 지급하는 부가가치 부분으로 나누어지며 그 합계를 총투입액이라 한다. 반면에 가로방향(행)은 각 산업의 생산물의 판매 즉 분배구조를 나타내는데 이는 중간수요와 최종수요를 합한 총수요액이다. 그리고 여기서 수입을 뺀 것이 바로 총산출액이며 이는 총투입액과 항상 일치한다[8].

표 1. 영화 산업연관표 작성을 위한 산업분류

산 업	세부 산업 분류	
1	농림수산물	벼, 채소, 양돈, 해면어종 등 29개
2	광산물	무연탄, 철광석 등 15개
3	음식료품	도축육, 제분, 맥주 등 41개
4	섬유 및 가죽제품	견사, 모직물, 가죽 등 31개
5	목재 및 종이제품	합판, 펄프, 종이제품 등 15개
6	인쇄, 출판, 복제	신문, 인쇄 등 2개
7	석유 및 석탄제품	연탄, 등유 등 11개
8	화학제품	석유화학기초제품, 합성고무, 농약 등 30개
9	비금속광물제품	유리, 시멘트, 연마제 등 16개
10	제1차 금속	선철, 주철물, 동괴 등 21개
11	금속제품	건물용 금속제품, 공구류 등 11개
12	일반기계	내연기관, 보일러, 섬유기계 등 20개
13	전기전자기기	발전기, TV, 세탁기 등 29개
14	정밀기기	의료기기, 촬영기, 시계 등 6개
15	수송장비	승용차, 선박, 항공기 등 14개
16	가구 및 기타제조업 제품	목재가구, 악기, 도자기 등 10개
17	전력가스 및 수도	수력, 도시가스, 수도 등 7개
18	건설	주택, 도로시설, 토목건설 등 17개
19	도소매	도매, 소매 등 2개
20	음식점 및 숙박	음식점, 숙박 등 2개
21	운수 및 보관	철도운송, 도로운송 등 14개
22	통신	우편, 전화 등 7개
23	금융 및 보험	은행, 생명보험 등 6개
24	부동산 및 사업서비스	주택소유, 정보제공서비스 등 11개
25	공공행정 및 국방	중앙정부, 지방정부 등 2개
26	교육 및 보건	교육기관, 의료 및 보건 등 14개
27	사회 및 기타서비스	산업 및 전문단체 세탁, 이미용 등 8개
28	기타	사무용품 등 3개
29	영화산업	영화제작 및 배급, 영화상영 등 2개
30	영화제작 및 배급	영화제작 및 배급
31	영화상영	영화상영

영화 산업연관표를 활용하여 영화 산업의 국민경제적 파급효과를 분석하기 위한 모형은 다음과 같다. [그림 1]에서  $ID_i$ 를 중간수요부분,  $Y_i$ 를 최종수요부분,  $M_i$

를 해외 조달되는 수입,  $X_i$ 를 국내 총생산출액,  $X_j$ 를 총 투입,  $C_i$ 를 소비,  $I_i$ 를 투자,  $E_i$ 를 수출,  $\Pi_j$ 를 중간투입,  $V_j$ 를 부가가치라고 하면,  $ID_i = \sum_{j=1}^n X_{ij}$ ,  $Y_i = C_i + I_i + E_i$  그리고  $\Pi_j = \sum_{i=1}^n X_{ij}$ 의 관계가 성립하므로 아래의 식이 도출된다.

$$X_i = ID_i + Y_i - M_i \quad (1)$$

$$X_j = \Pi_j + V_j \quad (2)$$

이러한 영화 산업연관표의 기본구조를 중심으로 생산유발계수 등 각종 분석계수를 이용하면 영화산업의 국민경제적 효과를 분석할 수 있다.

## 2. 영화산업의 산업연관분석을 위한 이론적 분석(8)

### 1.1 생산유발계수

영화산업의 산업연관표의 기본구조에서  $X$ 를 총산출 벡터,  $A^d$ 를 국산투입계수행렬,  $Y^d$ 를 최종수요벡터라고 하면, 아래와 같은 행렬식을 도출할 수 있다.

$$A^d X + Y^d = X \quad (3)$$

이를  $X$ 에 대해 풀면 일반적으로 사용되는  $(I - A^d)^{-1}$ 형의 생산유발계수를 얻을 수 있다.

$$X - A^d X = Y^d \quad (4)$$

$$(I - A^d) X = Y^d \quad (5)$$

$$X = (I - A^d)^{-1} Y^d \quad (6)$$

$(I - A^d)^{-1}$ 형의 생산유발계수행렬에서 열 합계는 어떤 한 산업부문 생산물에 대한 최종수요 한 단위 증가에 따라 전 산업부문에서 유발되는 직·간접 생산파급효과를 나타내며, 행합계는 각 산업부문 생산물에 대한 최종수요가 각각 한 단위씩 증가할 경우 어떤 한 산업부문에서 유발되는 직·간접 생산파급효과를 나타낸다. 일반적으로 생산유발계수가 높을수록 그 산업으로 인하여 여타 산업에 추가적으로 생산을 증가시키는 효과가 있다는 것을 의미한다. 따라서 영화산업부문의 생산유발계수를 파악하게 되면 그 영화산업부문이 타 산업에 미치는 경제적 파급효과를 파악할 수 있다.

### 1.2 부가가치유발계수, 소득유발계수, 생산세 유발계수

부가가치는 최종수요 발생에 의해 생산이 유발되는 과정에서 창출되기 때문에 최종수요의 발생이 부가가치 창출의 원천이라고 할 수 있다. 이러한 관계를 통하여 최종수요 발생에 의한 부가가치유발 효과도 파악할 수 있다. 부가가치유발계수는 어떤 산업에서 생산한 제품에 대한 최종수요가 1단위 발생하였을 때 해당산업 및 타 산업(국민경제 전체)에서 직·간접적으로 창출된 부가가치의 크기를 나타내며,  $(I - A^d)^{-1}$ 형 생산유발계수를 이용하여 파악할 수 있다. 즉, 부가가치 벡터를  $V$ , 부가가치계수행렬을  $\hat{A}^V$  라 하면  $V = \hat{A}^V X$ 의 관계가 성립한다. 이 식에서 생산유발관계식  $X = (I - A^d)^{-1} Y^d$ 을 대입하면  $V = \hat{A}^V (I - A^d)^{-1} Y^d$ 의 식을 얻을 수 있으며, 이 때  $V = \hat{A}^V (I - A^d)^{-1}$ 을 부가가치유발계수행렬이라 한다. 소득유발계수는 피용자보수를 총투입액으로 나눈 소득계수를 대각행렬로 하여 생산유발계수를 곱하면  $Y = A^V (I - A^d)^{-1}$ 을 얻을 수 있으며, 생산세유발계수는 생산세를 총투입액으로 나눈 생산세 계수를 대각행렬로 하여 이에 생산유발계수를 곱하면  $T = A^T (I - A^d)^{-1}$  식을 얻을 수 있다.

### 1.3 수입유발계수

수입은 소비, 투자 등 최종재로 직접 사용되거나 국산품 생산을 위한 중간재로 사용된다. 중간재로 사용된 수입도 결국 국산품 최종수요를 충족하기 위해 유발된 수입이므로 이를 이용하여 최종수요와 수입의 관계를 파악할 수 있다. 수입유발계수는 생산액의 1단위 변화당 증가되는 수입액의 크기인 수입계수에 생산유발계수를 곱하여 구할 수 있다. 산업연관표에서 수입균형식은  $A^m X + Y^m = M$ 으로 정의되는데 이 식에 생산유발관계식  $X = (I - A^d)^{-1} Y^d$ 를 대입하면  $A^m (I - A^d)^{-1} Y^d + Y^m = M$ 의 관계식을 얻을 수 있으며 이 식에서  $A_m (I - A^d)^{-1}$ 을 수입유발계수행렬이라고 한다. 이는 어떤 산업부문의 국내생산물에 대한 최종수요가 한 단위 발생할 경우 국민경제전체에서 직·간접적으로 유발되는 수입 단위를 나타낸다.

#### 1.4 노동유발계수

노동유발계수는 생산유발계수 산출시 이용한 최종 수요와 총산출액간의 수요방정식에서 도출할 수 있다. 즉 (식 6)에서 양변에 노동계수의 대각행렬( $L^1 = L/X$ )를 곱하면  $L = L^1 (I - A^d)^{-1} Y^d$ 이 성립한다. 여기서  $L^1 (I - A^d)^{-1} Y^d$ 이 노동유발계수이며, 노동계수에 최종수요 한 단위당 직·간접 생산유발효과를 나타내는 생산유발계수를 곱한 것으로 어느 산업부문의 생산물 한 단위(산출액 10억원) 생산에 직접 필요한 노동량, 즉노동계수 뿐만 아니라 생산과급과정에서 간접적으로 필요한 노동량까지 포함하는 개념이다. 노동유발계수 행렬에서 열의 합계는 어떤 부문에 대한 최종수요가 10억원 발생할 때 그 산업부문을 포함한 전산업부문에서 직·간접적으로 유발되는 총 노동량을 의미한다. 일반적으로 어떤 산업의 노동계수가 전산업평균 노동계수보다 크면 노동집약적 산업, 작으면 본집약적산업이라고 한다.

#### 1.5 영향력계수와 감응도계수

경제를 구성하는 각 산업은 생산활동을 하기 위해 다른 산업의 생산물을 중간재로 구입하기도 하고 생산활동의 결과인 산출물을 다른 산업의 생산활동을 위한 중간재로 판매하기도 한다. 이와 같이 특정산업이 생산을 위해 다른 산업의 생산물을 필요로 한다면 그 산업의 생산증가는 다른 산업들의 생산증가로 이어지게 되는데 이를 후방연쇄효과라고 한다. 반대로 특정 산업의 생산물이 다른 산업의 생산에 중간재로 사용된다면 다른 산업들의 생산이 늘어날 때 동 산업의 생산도 함께 늘어나는 효과가 발생하는데 이를 전방연쇄효과라고 한다. 이러한 전후방연쇄효과 크기를 나타내는 지표로 널리 사용되는 것이 생산유발계수행렬을 통해 계산되는 영향력계수와 감응도계수이다.

영향력계수는 어떤 산업부문의 생산물에 대한 최종수요가 한 단위 증가하였을 때 전산업부문에 미치는 영향, 즉 후방연쇄효과의 정도를 나타내는 계수로서 당해 산업의 생산유발계수의 열합계를 전산업의 평균으로 나누어 구한다. 일반적으로 영향력계수가 1보다 큰 산업은 그 산업에 대한 최종 수요가 경제 전체에 미치는 영향이 다른 산업에 비해 상대적으로 큼을 가리키며,

영향력계수가 1보다 작은 산업은 그 재화에 대한 최종수요가 경제전체에 미치는 영향이 다른 산업에 비해 상대적으로 작음을 의미한다.

감응도계수는 모든 산업부문의 생산물에 대한 최종수요가 각각 한 단위씩 증가하였을 때 어떤 산업이 받는 영향, 즉 전방연쇄효과가 어느 정도인가를 나타내는 계수로서 그 산업의 생산유발계수의 행합계를 전산업의 평균으로 나누어 구한다. 일반적으로 감응도계수는 어떤 산업의 제품이 각 산업부문에 중간재로 널리 사용되는 산업일수록 크며, 감응도계수가 1보다 큰 산업은 경제 여건에 상대적으로 민감하게 반응하는 산업인 반면, 1보다 작은 산업은 경제여건에 상대적으로 둔감하게 반응하는 산업이라 할 수 있다.

#### 1.6 최종수요의 생산, 부가가치, 수입유발효과

어떤 산업의 최종수요 1단위를 국가경제에 투입할 경우 전 산업에서 유발되는 총생산유발액은 생산유발계수행렬에 국내최종수요 벡터를 곱하면 된다. 즉  $(I - A^d)^{-1} Y^d$ 를 구하면 된다. 또한 총부가가치 유발액은 부가가치유발계수행렬과 국내최종수요 벡터의 곱인  $(I - A^d)^{-1} Y^d$ 를 계산하면 된다. 그리고 총수입유발액은 수입유발계수행렬에 국내총생산 최종수요 벡터를 곱하고 여기에 수입품 최종수요액을 더하면 된다. 즉 총수입유발액은  $A^m(I - A^d)^{-1} Y^d + Y^m = M$ 을 구하면 된다.

### III. 영화산업의 국민경제적 파급효과 분석 결과

#### 1. 생산유발효과

영화산업 산업의 생산유발계수는 2.324로 제1차 금속제품, 금속제품, 일반기계 다음으로 높게 나타났으며, 영화제작 및 배급부문과 영화상영 부문도 2.240, 2.478의 높은 값을 보였다. 이는 영화산업 산업의 최종 수요에 대해 1억원을 투입했을 때 2.324억원의 직·간접적 생산유발효과가 국민경제에 파급된다는 것을 의미한다. 또한 생산유발계수의 행 합계는 일반기계, 금속제품보다 낮은 1.648로 나타났으며, 영화상영 부문의 경우 가장 낮은 값을 보여주고 있다. 이는 각 산업의 최종수

표 2. 산업별 생산유발계수

산업별	생산유발계수 (열합계)	생산유발계수 (행합계)
농림수산물	1.876	1.910
공산품	1.732	1.126
음식료품	2.130	2.280
섬유 및 가죽	2.051	1.587
목재 및 종이	1.999	2.173
인쇄 및 복제	2.119	1.324
석유 및 석탄	1.170	2.625
화학제품	2.040	3.862
비금속광물제품	1.927	1.448
제1차금속제품	2.354	4.191
금속제품	2.459	1.907
일반기계	2.375	1.719
전기 및 전자제품	1.924	2.063
정밀기기	2.106	1.207
수송장비	2.295	1.756
기타제조업제품	2.244	1.253
전력가스 및 수도	1.483	2.258
건설	2.131	1.179
도소매	1.682	2.633
음식점 및 숙박	2.067	2.105
운수 및 보관	1.595	2.241
통신 및 방송	1.914	1.849
금융및보험	1.738	2.638
부동산 및 사업서비스	1.567	4.199
공공행정	1.563	1.032
교육 및 보건	1.591	1.267
사회 및 기타서비스	1.924	1.750
영화	2.324	1.648
영화제작 및 배급	2.240	1.647
영화상영	2.478	1.001
기타	2.839	2.057

요가 각각 1억원이 발생할 경우 영화산업 전체에서 1.648억원, 영화상영 부문에서 1.001억원의 의·간접적 생산유발효과가 있음을 의미한다.

이처럼 영화산업 산업이 높은 생산유발효과를 보이고 있는 것은 영화산업이 국가의 전략산업의 하나로써 산업활동의 중추적 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

2. 전방연쇄효과와 후방연쇄효과

전방연쇄효과는 타 산업에 대한 판매를 통한 연관관계를 나타내며, 후방연쇄효과는 타 산업으로부터의 구매를 통한 연관관계를 나타낸다. 영화산업의 전방연쇄효과는 영화산업의 산출물이 다른 산업생산의 원료로 파악하는 것이고, 후방연쇄효과는 영화산업의 산출물을 최종재로 보고 다른 산업의 생산물을 영화산업의 생산을 위한 원료로 파악하는 것이다. 영화산업의 감응도

표 3. 산업별 영향력계수와 감응도계수

산업별	영향력계수	감응도계수
농림수산물	0.939	0.956
공산품	0.867	0.564
음식료품	1.066	1.141
섬유 및 가죽	1.027	0.794
목재 및 종이	1.000	1.088
인쇄 및 복제	1.061	0.663
석유 및 석탄	0.586	1.314
화학제품	1.021	1.933
비금속광물제품	0.965	0.725
제1차금속제품	1.178	2.097
금속제품	1.231	0.955
일반기계	1.189	0.861
전기 및 전자제품	0.963	1.033
정밀기기	1.054	0.604
수송장비	1.149	0.879
기타제조업제품	1.123	0.627
전력가스 및 수도	0.742	1.130
건설	1.066	0.590
도소매	0.842	1.318
음식점 및 숙박	1.035	1.053
운수 및 보관	0.798	1.122
통신 및 방송	0.958	0.925
금융및보험	0.870	1.320
부동산 및 사업서비스	0.784	2.102
공공행정	0.782	0.516
교육 및 보건	0.796	0.634
사회 및 기타서비스	0.963	0.876
영화	1.163	0.825
영화제작 및 배급	1.121	0.825
영화상영	1.240	0.501
기타	1.421	1.030

계수는 1보다 작은 0.825이며, 특히 영화상영부분의 경우 0.501로 가장 낮은 값을 보여주고 있다. 이는 영화산업이 타산업의 최종수요의 변화에 민감하게 반응하지 못함을 의미한다. 영화산업의 영향력계수는 1.163으로 1보다 커 비교적 높은 영향력을 나타내며, 다른 산업을 견인하는 정도가 크다고도 말할 수 있다. 특히 영화상영부문은 1.240으로 산업 중 가장 높은 값을 보여주고 있어 영화산업의 수요변화가 타 산업들의 수요변화에 커다란 영향을 미치는 것을 의미한다.

3. 부가가치 유발효과, 소득유발효과 및 생산세 유발효과

부가가치란 노동,토지 등 본원적 생산요소를 구입하고 그 댓가로 임금,지대 등을 지급하는 것으로 생산활동에 의하여 창출되는 가치이다. 영화산업 전체의 생산

물에 대한 최종수요가 1단위 발생할 경우 국민경제전체에서 직·간접으로 유발되는 부가가치유발계수는 0.884로 금융 및 보험, 부동산 및 사업서비스 다음으로 높게 나타났다. 반면에 영화 제작 및 배급과 영화상영 부분은 각각 0.479, 0.547로 낮은 수준에 머물렀다. 이는 영화산업 전체에서는 영화산업에 1억원을 투입하였을 때 각각 약 884만원, 479만원, 547만원의 부가가치가 발생함을 의미한다.

영화산업 산업의 소득유발효과는 공공행정, 교육 및 보건 다음으로 높은 0.454을 나타내고 있다. 이는 전체 산업의 최종수요 1단위가 증가될 때마다 영화산업 산업 전체로는 0.454의 소득이 유발됨을 의미한다. 영화산업의 생산세유발효과는 석유 및 석탄제품, 음식점 및 숙박 그리고 사회 및 기타 서비스에 이어 4번째로 높은 0.110의 값을 보이고 있다. 이는 최종수요 1단위가 증가할 때 영화산업 산업에서 0.110단위의 생산세가 유발되어 제조업 등 다른 산업에 비해 영화산업 산업에 대한 세부담이 그만큼 많음을 알 수 있다.

4. 노동유발효과

영화산업의 노동유발계수는 음식점 및 숙박, 도소매, 교육 및 보건, 사회 및 기타서비스 다음으로 높은 0.017을 보여주고 있다. 특히 영화제작 및 배급보다는 영화상영 부분에서 노동유발계수가 0.022로 높은 값을 보여주고 있다. 이는 국가경제에 10억원을 투입할 경우 직·간접으로 17명(영화부분은 22명)의 노동이 유발됨을 의미한다. 이 중 직접유발계수를 보면 영화산업 전체에서 10억원의 생산을 위해서는 직접적으로 7명의 노동이 필요함을 알 수 있으며, 영화산업전체 17명에서 직접유발된 7명을 뺀 10명이 간접 유발된 노동유발인원이다. 영화산업을 부문적으로 살펴보면 영화상영부문은 노동유발계수가 0.022로 높은 값을 보여주고 있으며 특히 영화제작 및 배급보다 직접유발계수가 커 직접적으로 노동유발이 큼을 알 수 있다. 반면에 영화제작 및 배급 부문은 간접유발계수가 0,010으로 간접유발율은 전체 산업중 5번째로 높다.

표 4. 산업별 부가가치유발계수, 소득유발계수 및 생산세 유 발계수

산업별	부가가치유발 계수	소득유발 계수	생산세유발 계수
농림수산물	0.817	0.161	0.067
공산품	0.817	0.320	0.043
음식료품	0.703	0.192	0.169
섬유및가죽	0.651	0.291	0.073
목재및종이	0.599	0.262	0.060
인쇄및복제	0.774	0.318	0.101
석유및석탄	0.259	0.033	0.179
화학제품	0.500	0.199	0.057
비금속광물제품	0.631	0.248	0.046
제1차금속제품	0.461	0.175	0.032
금속제품	0.638	0.288	0.038
일반기계	0.652	0.319	0.048
전기및전자제품	0.501	0.199	0.034
정밀기기	0.624	0.294	0.064
수송장비	0.603	0.266	0.062
기타제조업제품	0.663	0.331	0.076
전력가스및수도	0.452	0.153	0.058
건설	0.750	0.386	0.095
도소매	0.866	0.354	0.045
음식점및숙박	0.779	0.309	0.156
운수및보관	0.577	0.293	0.065
통신및방송	0.846	0.330	0.085
금융및보험	0.913	0.352	0.084
부동산및사업서비스	0.909	0.335	0.097
공공행정	0.871	0.547	0.024
교육및보건	0.869	0.610	0.027
사회및기타서비스	0.847	0.397	0.139
영화	0.884	0.454	0.110
영화제작 및 배급	0.479	0.211	0.090
영화상영	0.547	0.236	0.146
기타	0.690	0.278	0.119

5. 최종수요 투입에 의한 영화산업 산업의 경제적 효과

최종수요란 산업연관표에서 가계나 일반정부의 소비 혹은 기업의 자본형성 등과 같이 최종적인 목적으로 수요되는 것으로 각 산업부분의 생산과정에서 원재료로 투입되어 중간소비되는 중간수요의 상대개념으로 소비, 투자, 수출, 수입(-)으로 구성된다[11]. 영화산업의 최종수요는 13,939억원으로 이 중 영화제작 및 배급은 180억원, 영상상영은 13759억원이며[11], 이를 국가경제에 투입할 경우 전 산업에서 유발되는 총생산유발액은 [표 8]에서 보는 바와 같이 82.8조원으로 이 중 영화산업 산업자체는 2.3조원으로 전체의 2.8%를 차지하며, 영화상영의 경우 1.4조원으로 1.7%에 달한다. 그리고 영화산업 산업의 부가가치유발액은 29.6조원으로 이중

영화산업 자체에서는 0.9조원으로 총부가가치 유발액의 3.0%이다. 또한 소득유발효과는 12.8조원으로 이중 영화산업 자체에서는 0.5조원의 소득이 창출되어 전체의 3.9%를 점하고 있다. 부문별로는 영화제작 및 배급부문이 영화상영부문보다 최종수요에 따른 국민경제적효과가 훨씬 큰 것으로 나타났다.

#### IV. 결론

본 연구는 영화산업의 국민경제적 파급효과를 분석하기 위해 한국은행의 2009년 산업연관표 403개 기본 부문 중 영화제작 및 배급, 영화상영 등 2개 부문만을 영화산업으로 한정하여 새로이 영화 산업연관표를 작성, 활용하였다. 연구 결과 영화산업의 국민경제적 파급효과를 살펴보면 다음과 같다. 우선, 영화산업 산업의 생산유발계수는 2.324로 제1차 금속 제품, 금속제품, 일반기계 다음으로 높게 나타났으며, 영화제작 및 배급부문과 영화상영 부문도 2.240, 2.478의 높은 값을 보였다. 이처럼 영화산업 산업이 높은 생산유발효과를 보이고 있는 것은 영화산업이 국가의 전략산업의 하나로써 산업활동의 중추적 역할을 하고 있음을 알 수 있다. 둘째, 영화산업의 감응도 계수는 1보다 작은 0.825이며, 특히 영화상영부분의 경우 0.501로 가장 낮은 값을 보여주고 있다. 이는 영화산업이 타산업의 최종수요의 변화에 민감하게 반응하지 못함을 의미한다. 영화산업의 영향력 계수는 1.163으로 1보다 커 비교적 높은 영향력을 나타내며, 다른 산업을 견인하는 정도가 크다고도 말할 수 있다. 셋째, 영화산업의 부가가치유발계수는 0.884로 높게 나타났으나, 영화제작 및 배급과 영화상영부분은 각각 0.479, 0.547로 낮은 수준에 머물렀다. 이는 영화산업 전체에서는 영화산업에 1억원을 투입하였을 때 각각 약 884만원, 479만원, 547만원의 부가가치가 발생함을 의미한다. 넷째, 영화산업 산업의 소득유발계수는 공공행정, 교육 및 보건 다음으로 높은 0.454을 나타내고 있다. 또한 영화산업의 생산세유발계수는 석유 및 석탄제품, 음식점 및 숙박 그리고 사회 및 기타 서비스에 이어 4번째로 높은 0.110의 값을 보이고 있다. 이는 최종수요

표 5. 산업별 직·간접 노동유발계수

부문명칭	노동유발계수	직접유발계수	간접유발계수	간접유발율
농림수산물	0.040	0.033	0.008	0.241
광산물	0.009	0.005	0.004	0.918
음식료품	0.019	0.003	0.016	5.495
섬유 및 가죽제품	0.014	0.007	0.007	0.987
목재 및 종이제품	0.010	0.004	0.006	1.485
인쇄 및 복제	0.017	0.009	0.008	0.822
석유 및 석탄제품	0.001	0.000	0.001	4.854
화학제품	0.007	0.002	0.005	2.298
비금속광물제품	0.008	0.003	0.005	1.619
제1차금속제품	0.005	0.001	0.004	4.979
금속제품	0.010	0.005	0.005	1.095
일반기계	0.010	0.004	0.006	1.613
전기 및 전자기기	0.007	0.002	0.004	2.053
정밀기기	0.012	0.006	0.006	1.111
수송장비	0.008	0.002	0.006	2.320
기타제조업제품	0.013	0.006	0.007	1.106
전력, 가스 및 수도	0.003	0.001	0.002	1.632
건설	0.014	0.009	0.006	0.646
도소매	0.028	0.023	0.005	0.198
음식점 및 숙박	0.031	0.021	0.011	0.525
운수 및 보관	0.013	0.010	0.003	0.296
통신 및 방송	0.010	0.003	0.007	2.775
금융 및 보험	0.010	0.005	0.005	0.904
부동산 및 사업서비스	0.012	0.008	0.004	0.478
공공행정 및 국방	0.013	0.009	0.004	0.440
교육 및 보건	0.018	0.014	0.004	0.269
사회 및 기타서비스	0.022	0.016	0.006	0.375
영화산업	0.017	0.007	0.010	1.369
영화제작 및 배급	0.014	0.004	0.010	2.368
영화상영	0.022	0.013	0.010	0.775
기타	0.024	0.000	0.024	0.000

1단위가 증가할 때 영화산업 산업에서 0.110단위의 생산세가 유발되어 제조업 등 다른 산업에 비해 영화산업 산업에 대한 세부담이 그만큼 많음을 알 수 있다. 다섯째, 영화산업의 노동유발계수는 음식점 및 숙박, 도소매, 교육 및 보건, 사회 및 기타서비스 다음으로 높은 0.017을 보여주고 있다. 특히 영화상영 부분은 노동유발계수가 0.022로 높은 값을 보여주고 있다. 이는 국가경제에 10억원을 투입할 경우 직·간접으로 17명(영화부분은 22명)의 노동이 유발됨을 의미한다. 마지막으로, 영화산업의 최종수요 1,397억원을 국가경제에 투입할 경우 전 산업에서 유발되는 총생산유발액은 82.8조원으로 이중 영화산업 산업 자체는 2.3조원으로 전체의 2.8%를 차지하며, 영화상영의 경우 1.4조원으로 1.7%에 달한다. 그리고 영화산업 산업의 부가가치유발액은 29.6조원으로 이중 영화산업 자체에서는 0.9조원으로 총부

표 6. 영화산업의 최종수요 투입에 의한 경제적 효과

산업별	소득 유발	부가가치 유발	생산 유발
농림수산물	176.5	1,391.5	2,668.3
공산품	352.2	920.5	1,573.2
음식료품	205.9	810.1	3,185.2
섬유 및 가죽	315.6	661.2	2,217.6
목재 및 종이	384.7	833.6	3,036.6
인쇄 및 복제	291.3	720.5	1,850.4
석유 및 석탄	44.5	744.7	3,667.9
화학제품	452.6	1,082.8	5,396.5
비금속광물제품	235.8	614.5	2,023.4
제1차금속제품	322.8	866.7	5,855.2
금속제품	366.7	720.1	2,664.8
일반기계	362.6	629.5	2,402.2
전기 및 전자 제품	239.7	606.9	2,882.6
정밀기기	241.1	430.3	1,685.9
수송장비	269.9	582.8	2,453.4.5
기타제조업제품	293.1	493.3	1,750.9
전력가스 및 수도	297.7	915.3	3,155.5
건설	399.0	660.7	1,647.7
도소매	885.1	2,149.2	3,678.4
음식점 및 숙박	537.5	1,116.0	2,940.6
운수 및 보관	681.3	1,173.8	3,131.0
통신 및 방송	435.4	1,141.5	2,582.9
금융 및 보험	784.3	2,045.2	3,685.5
부동산 및 사업서비스	1419.3	3,982.4	5,867.0
공공행정	667.3	968.9	1,441.6
교육 및 보건	927.6	1,174.3	1,770.1
사회 및 기타서비스	643.3	1,266.2	2,445.4
영화	539.9	879.0	2,303.1
영화제작 및 배급	688.8	1,033.7	2,301.8
영화상영	159.6	358.8	1,98.5
기타	0	0	2,874.4
합계	2,773.3	29,581.7	82,838.7

가가치 유발액의 3.0%이다. 또한 소득유발효과는 12.8조원으로 이중 영화산업 자체에서는 0.5조원의 소득이 창출되어 전체의 3.9%를 점하고 있다. 부문별로는 영화제작 및 배급부문이 영화상영부문보다 최종수요에 따른 국민경제적효과가 훨씬 큰 것으로 나타났다.

지금까지 살펴본 우리나라 영화산업의 경제적 파급효과의 결과를 토대로 다음과 같은 시사점을 도출할 수 있다. 우선 영화산업은 높은 고용 창출과 소득을 유발하며 높은 유발수율로 다른 산업과의 경제활동을 연계 시킴으로써 21세기 국가전략산업으로써 발전할 가능성은 충분히 있음 알 수 있다. 또한 우리나라의 영화산업은 최종수요적 제조업형으로 향후 인프라 투자를 통한 영화산업의 활성화 및 영화산업의 경쟁력 강화를 통해 연관산업과의 협력을 강화한다면 우리나라가 세계 영

화산업의 중심국로서의 위상을 확고히 함으로써 국가 경제발전의 성장엔진으로 활용될 수 있다. 본 연구에서는 산업연관분석을 이용하여 영화산업의 경제적 파급효과를 분석함으로써 그 동안 다소 소홀히 취급되었던 경제활동 주체로서 영화산업의 역할을 거시적 관점에서 분석하였다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

본 연구에서는 2009 단일 년도를 중심으로 국민경제적 효과를 분석하였으나 영화산업의 구조변화와 경제적 효과가 년도별로 어떻게 변화하여 왔는지를 분석하기 위해서는 특정년도의 가격을 기준으로 작성된 접속불변 산업연관표를 이용할 필요가 있다. 또한 산업연관표를 이용한 분석방법이 내포하고 있는 여러 가점과 통계적 처리방법 등의 한계점을 보완하기 위해 추후 연구과제인 일반연산균형(CGЕ) 등을 이용하여 영화산업의 공급 및 수요정책의 파급효과를 분석할 필요가 있다.

#### 참고 문헌

- [1] 배기형, *문화경제의 이해*, 두남, 2009.
- [2] 영화진흥위원회, “영화산업의 경쟁력과 경제적 효과”, KOFIC 연구보고, 2005-1, pp.262-304, 2005.
- [3] <http://www.kobiz.or.kr/jsp/foreign/main.jsp?conCd=WORLD>
- [4] 최은영, “한국영화산업의 발전 방향 분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제11호, pp.134-143, 2008.
- [5] 한국은행, “우리나라 영화산업의 경제적 파급효과”, 투입산출팀 보고서, pp.1-7, 2004.
- [6] 김휴중, 영화산업의 구조적 변화와 경제적 효과, 국회도서관보, 2004년 7월호, pp.28-33, 2004.
- [7] 임응순, 정군오, 김의범, 영화산업의 경제적 파급효과 추정, 산업혁신연구, 제27권, 제1호, pp.89-108, 2011.
- [8] 한국은행, *산업연관분석해설*, 1987.
- [9] 강광하, *산업연관분석론*, 비봉출판사, 1994.
- [10] 한국은행, *알기쉬운 경제지표 해설*, 2004.
- [11] 한국은행, *2009년도 산업연관표*, 2010.

저 자 소 개

배 기 형(Ki-Hyung Bae)

정회원



- 1984년 2월 : 세종대학교 경제학과(경제학석사)
- 1992년 2월 : 세종대학교 경제학과(경제학박사)
- 1998년 3월 ~ 현재 : 세종대학교 경제통상학과 교수

<관심분야> : 문화콘텐츠산업, 응용미시, 산업조직