

중국 허난(河南)성 문화창의산업의 경제적 파급효과 분석

A Study on the Spill-over Economic Effect Analysis of Cultural and Creative Industries in Henan Province, China

장빈원*, 가장장**, 배기형*

세종대학교 경제학과*, 세종대학교 디자인이노베이션학과**

Zhang Binyuan(zhangbinyuan1989@naver.com)*, Jia Tingting(jiatingting1989@naver.com)**,
Ki-Hyung Bae(baekh@sejong.ac.kr)*

요약

본 연구는 허난성 산업연관표를 활용하여 중국 허난성 문화창의산업에 대한 경제적 파급효과의 분석 결과를 바탕으로 문화창의산업의 미래지향적인 시사점을 제시하는 데 목적을 두고 있다. 본 연구를 위해 중국 허난성 통계국의 2017년 산업연관표의 42개 산업 중 문화·체육·오락, 연구 및 시험 발전, 종합 기술 서비스, 정보 전송·컴퓨터 서비스 및 소프트웨어, 교육 등 5개 부문을 문화창의산업으로 분류하였다. 분석 결과는 다음과 같다. 허난성 문화창의산업의 총생산유발액은 48,848 십억 위안이며, 특히 허난성 문화창의산업 산업의 생산유발계수는 2.72809, 2.23909 (열 합계, 행 합계), 감응도계수 0.26325, 영향력계수 0.87535, 소득유발계수 0.55211, 생산세유발계수 0.09291 등을 보여주고 있다. 중국 허난성 문화창의산업은 발전할 잠재력이 충분히 있기 때문에 정부의 정책 지원 필요하고 법적 규정과 시장관리에 대한 감독이 요구되고 문화창의산업의 혁신력을 높이고 "문화창의산업+X" 융합 모델 개발도 필요하다.

■ 중심어 : | 문화창의 | 경제적 파급효과 | 산업연관표 | 산업연관효과 | 생산유발 |

Abstract

The purpose of this research is to analyze the Spill-over economic effect of the cultural and creative industries(CCI) in Henan Province, China. The research object is the CCI of Henan Province, which is mainly based on five sectors out of 42 industries in the industrial association table of the Statistical Bureau of Henan Province, China in 2017 (culture, sports; recreation and research sector; experimental development and integrated technical services sector; information transmission, computer services and software sector; education sector, etc), and is analyzed through secondary integration and redefinition of the CCI of Henan Province. Through the analysis of Henan Province Industry Association Table, this paper provides some enlightenment to the future direction of the cultural and creative industries. The main analysis results are as follows.

The total production inducement of the CCI in Henan province is 48,848 billion yuan, and in particular, the production inducement coefficient of the industry in Henan province is 2.72809, 2.23909 (total of columns and rows), Index of the power of dispersion is 0.26325, and the index of the sensitivity of dispersion is 0.87535. Income induction coefficient is 0.55211, production tax induction coefficient is 0.09291. Because CCI of Henan Province has full development potential, the government needs to provide active support and policy support, in addition to the need for legal provisions and supervision of market management. In order to improve the innovative development of the CCI, it is necessary to develop a new model of "CCI+X".

■ keyword : | Cultural and Creative Industries | Economic Ripple Effect | I-O Table | Industrial Linkage Effect | Production Inducement |

I. 서론

문화창의산업(Culture&Creative Industry)은 문화 예술, 신문출판, 방송, 인터넷 및 컴퓨터 서비스, 디자인 서비스, 여행 등 다양한 분야 포함하고, 연관 산업에 대해 경제적 효과와 사회적 효과가 높은 고부가가치 지식 서비스와 경제적 파급효과가 매우 큰 종합 서비스 산업이다[1].

문화창의산업은 각각의 나라나 사회의 특징적인 문화성을 창조적인 기획력을 바탕으로 재구성해내는 벤처 산업으로 리스크와 리턴(high risk and high return)이 공존하는 산업이다. 최근 중국은 지역경제를 활성화하기 위해 성장주도형 문화창의산업을 육성하는데 투자방침을 적극적으로 시행하고 있으며, 그 중 소득수준 상승에 따라, 여가활동 및 문화활동에 대한 요구도 신속히 증가하면서 문화창의산업은 투자자본이 대거 몰려드는 유망산업으로 자리잡고 있다[2].

중국의 문화창의산업은 2003년 중국 홍콩 <시정 보고>에서 처음으로 '문화창의산업'이란 말을 사용한 후 2004년 홍콩에 창의디자인센터가 설립하면서 정부의 체계적인 지원 아래에 발전시킬 수 있는 기반을 잡았다[3]. 지역경제 발전을 위해 2005년 허난성이 '문화강성(文化強省)' 전략을 먼저 제안했다. 중국 허난성 정부는 2005년<허난성 건설문화 강성 계획요령(2005년~2020년)>, 2007년 <문화산업의 대대적인 발전에 관한 의견>, 2008년 <문화자원 대성의 문화자원 강성의 도약에 관한 몇 가지 의견>, 2013년 <허난성 문화산업 발전 전략 중점방안의 통지>, 2015년 <허난성 문화창의 및 디자인 서비스 및 관련 산업융합 발전계획(2015년~2020년)> 등을 발표함으로써 문화창의산업을 국민경제의 지주 산업으로 확대하기 위해 적극적인 지원정책을 시행하고 있다. 그 결과 중국 허난성 인민 정부에 따르면 2013년 성(省) 전체에서 문화창의와 디자인 서비스 법인 약 6,000여 개, 종사자는 8만 명을 넘어섰다. 2014년 허난성은 하이테크 기업이 1,100개가 넘고, 국가급 기업 기술 센터 74개, 국가급 공정 실험실(공정 연구 센터) 32개, 국가 공정 기술 연구 센터 10개, 상급 이상 혁신형(시책) 기업 424개를 보유하고 있다[4]. 2006년부터 2011년까지 허난성 문화창의산업

의 부가가치는 395.04억 위안, 480.10억 위안, 557.45억 위안, 623.31억 위안, 780억 위안, 865억 위안으로 성(省) GDP의 3.20%, 3.20%, 3.08%, 3.20%, 3.38%, 3.21%로 연평균 성장률은 17% 성장하였다[5][25]. 2014년~2019년, 중국 문화창의산업의 단계적으로 발전이 끊임없이 중국 문화창의산업의 단계적 발전을 이루고 있다. 특히 허난성을 비롯한 중서부 지역의 계층적인 변화가 가장 뚜렷하다. 지난 6년간, 허난성의 문화창의산업은 지속적으로 고속성장을 유지하고 있으며, 중국 문화창의산업 지역 발 수준 측도에서 평균 점수 76.92점으로 31개 성의 10위권에 진출하였다[6]. 2025년에는 2,339억 위안에 달할 것으로 예상되어 허난성 문화창의산업 시장의 발전 전망이 매우 밝을 것으로 예상된다.

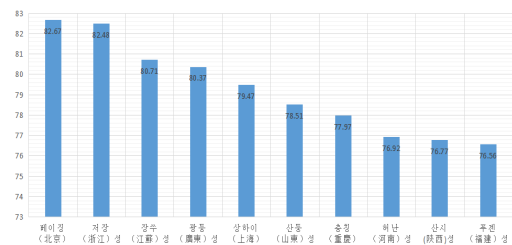


그림 1. 중국 2019년 성(省)·시(市) 문화창의산업 종합발전지수[6]

문화창의산업은 한 성(省)의 문화의 기준으로서 국민들의 자부심을 높일 수 있는 산업이며 나라 경제발전과 국민의 생활개선을 차는 전략산업직중 중의 하나로서 반드시 발전시켜야 하는 것이다. 이러한 문화창의산업의 경제적 중요성에도 불구하고 국가 차원에서 문화창의산업의 중요성과 가치에 대한 공감대 부족, 국가 전략 산업으로서 가치 인식 부족으로 문화창의산업의 발전에 큰 어려움을 겪고 있다.

따라서 문화창의산업이 성(省)역 전략산업으로써 자리매김하기 위해서는 문화창의산업의 위상을 분석하여 문화창의산업에 대한 국민들의 인식 전환이 필요하다. 이를 위해서는 문화창의산업의 산업 연구 분석 및 국민경제 효과의 연구 분석을 동시에 진행하여 문화창의산업이 국민경제에 미치는 영향의 정도를 정확히 파악해야 한다. 그러나 선행연구를 고찰하면 현재 허난성 문

화창의산업에 대한 연구들이 주로 문화창의산업의 정책적 조인, 활성화 방안, 특정 분야 혹은 지정 지역을 위주로 진행되는 연구가 대부분이다. 이지석(2011)은 지역축제의 총 경제성 분석을 위해 한국은행(2009)에서 직접조사를 통해 작성한 '지역산업연관표'를 사용하여 산업승수(생산유발계수, 수입유발계수, 부가가치유발계수)를 도출하며 지역축제의 경제적 파급효과 분석은 지역축제를 기획하는 지방자치단체에게 의미 있는 시사점을 주는 것을 분석하였다[7].李佳勳(2012)은 산업용자 측면에서 허난성 문화창의산업의 발전을 모색하고 제조업과 차별화하며 민간용자활동의 문화창의산업 진출을 적극적으로 장려하고 규제해 발전시켜야 한다고 지적했다[8]. 배기형(2013)은 한국은행의 2009년 산업연관표를 이용하여 연극, 음악 및 기타 예술(390 부문)만을 공연산업으로 한정하고 새로이 공연 산업연관표를 작성하여 생산유발계수, 감응도계수, 영향력계수, 부가가치유발계수, 소득유발계수, 생산세유발계수로 공연산업의 경제적 파급효과를 분석하였다[9].楊國平(2013)은 비교 분석을 통해 허난성 문화창의산업이 경제성장 기여도, 산업발전을 위한 정책환경, 자금력, 시장운영, 창의력 등 5가지 면에서 중국의 문화강성과 차이가 있다는 사실을 밝혀냈고, 허난성은 선진지역의 경험을 살려야 격차를 줄여 문화강성이 될 수 있다[10].許勤(2015)은 허난성 문화창의산업 발전을 위해 베이징, 상하이 등 문화창의산업이 발달한 지역의 경험을 살려 문화창의산업 육성, 문화산업 클러스터 조성, 문화창의산업 인재 양성 및 유치 확대 등 일련의 조치를 시행해야 한다고 주장했다[5].杜紅芳(2016)은 허난성 문화창의산업 중복건설, 동질화 현상이 심각하고 산업의 비중이 낮아 중원 브랜드를 내세워 혁신 드라이브를 걸고 창의인재를 양성해 영향력 있는 유명 기업과 문화창의 브랜드를 만들어야 한다고 주장했다[11].유유개, 맹해양, 배기형(2017)은 중국문화산업에 대한 경제적 효과분석을 2010년 산업연관표를 이용하여 분석하였다[12].寧劉寧 외 3인(2018)은 패널 데이터를 기반으로 고정효과 모델을 통해 인재 공급, 과학기술력, 인건비, 정부 정책과 관용의 정도, 교통 접근성, 인프라 등 6개 요인이 허난성 문화창의산업 발전에 미치는 영향을 분석하였다[13].李娟娟(2018)은 허난성 문화창의산업이

미래 버팀목인 만큼 창의관리·창의기획·창의디자인·창의경영 등 4가지 인재의 육성·도입을 특히 중시해야 한다고 주장하였다[14]. 그리고 王麗莉 외 3인(2020)은 허난성 문화창의산업이 현대 지식재산권 제도의 보호와 운영을 통해 산업 내실을 높이고, 산업구조를 최적화하며, 문화강성(文化強省)의 건설을 더욱 강화해야 한다고 주장했다[15]. 이러한 노력에도 불구하고 여전히 산업연관표를 활용하여 중국 허난성 문화창의산업의 경제적인 기여도를 분석하는 연구가 아직 부족한 실정이다.

따라서 본 연구의 목적은 중국 허난성의 산업연관표를 활용하여 허난성 문화창의산업의 경제적 파급효과를 분석하여 향후 허난성 문화창의산업의 추진전략에 일근하는데 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 본 연구는 중국 허난성 통계국의 2020년 연감에서 발표한 2017년 투입산출표(42×42)를 중심으로 <허난성 문화창의 및 디자인 서비스 및 관련 산업융합 발전계획(2015년-2020년)>과 <허난성 문화창의산업 분류목록(2013년)>에 근거하여 문화창의산업을 문화·체육·오락, 연구 및 시험 발전, 종합 기술 서비스, 정보 전송·컴퓨터 서비스 및 소프트웨어, 교육 등 5개 산업을 선정하였다.

II. 문화창의산업 산업연관모형의 이론적 분석

1. 중국 산업연관표의 기본구조

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 생산활동에 미치는 직·간접적인 파급효과를 계측, 분석하는 것이다[16]. 따라서 산업연관분석은 1년 동안 재화와 서비스 같은 경제 활동의 생산과 처분과정에서 모든 거래를 원칙과 규정에 따라 기록한 국민경제에 대한 종합적인 통계지표이다. 산업연관표는 이러한 재화 및 서비스의 거래를 첫째 산업 상호간의 중간재 교역부분, 둘째 각 산업부문의 노동, 자본 등 본원적 생산요소의 구입부분, 셋째 각 산업부문 제품의 최종 판매 대상

에게서 발생하는 소비자 매출부분의 세 가지로 구분한다. 산업연관표를 이용하면 최종 수요 변동에 따른 산업부문별 생산활동에 끼치는 직·간접적인 파급효과를 측정 또는 분석을 할 수 있다[17][18].

중국의 산업연관표의 기본 구조가 일반적인 형태와 같으며 내생부문인 중간부문과 외생부문인 최종수요부문과 부가가치부문이 포함되어 있다. 이것을 1, 2, 3 상한선이라고 부른다. 행(가로) 방향인 중간부문 1상한선은 중간소비를, 열(세로) 방향인 중간에 투입되는 산업연관표의 핵심부분으로 국민경제에 각 상품과 서비스 부문의 상호의존 및 상호제약을 나타내는 기술적인 경제관계를 뜻한다. 최종수요부문 2상한선은 행 방향 각 상품과 서비스의 최종수요 항목에 최종소비 가치를 반영하고, 열 방향은 최종소비항목의 규모와 구성을 반영하며, 1상한선과 연결된 가로 표는 국민경제에서 각종 재화, 서비스의 소비구조를 보여준다. 부가가치부문인 3상한은 행 방향의 경우 1상한과 동일하고, 열 방향은 노동자임금, 순생산세액, 고정자산 감가상각, 영업이익 등의 부가가치 항목별 규모 및 구성을 반영하며, 1상한과 연결한 세로 표는 국민경제의 각 생산부문에 투입된 중간재의 가치구조를 나타낸다[19].

투입	산출	중간수요			최종수요													
		농산물	공공관리와 사회도덕	중간수요 합계	최종소비			자본형성총액			수입				총산출			
					주민소비	고정	고정	고정	고정	고정	고정	고정	고정	고정	고정	고정	고정	
					주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	주민소비	
중간투입	농산물 ... 공공관리와 사회도덕 중간투입 합계		제1상한															
부가가치	노동자임금 순생산세액 고정자산감가상각 영업이익 부가가치 합계		제3상한															
총투입																		

그림 2. 중국 산업연관표 기본 구조[26]

이처럼 산업연관표는 1, 2, 3 상한선이 서로 연결되어 있으며, 아래 관계에 따라 국민경제의 총량과 구조 및 각 부문의 생산부터 소비까지 일련의 과정의 상호관계를 반영한다[20].

즉, 이를 정리하면 아래와 같다.

행의 균형관계 : 최종수요+중간수요+기타 = 총산출

열의 균형관계 : 부가가치+ 중간투입 = 총투입

총량 균형관계 : 총산출=총투입

각 부문의 총투입=각 부문의 총생산

전체 부문 중간투입 합계=전체 부문 중간수요 합계

2. 중국 허난성 문화창의산업의 산업연관표 기본구조

허난성의 산업연관표는 중국 산업연관표와 마찬가지로, 한 성(省)의 경제 각 부문 간의 투입 생산 관계를 반영한다. 이에 대한 산업연관표 분석은 도출된 투입계수를 사용하여 다양한 유발계수를 계산하여서 한 구역의 경제구조나 산업의 연관관계를 파악할 수 있고 최종수요 변화에 따라 산업별의 생산에 대한 미치는 경제적 파급효과를 분석하는 연구 방법이다[19].

따라서, 문화창의산업을 대상으로 한 산업연관표를 만들어내기만 하면 문화창의산업의 산업간 상관관계를 양적으로 파악하고 경제적 파급효과를 분석할 수 있다[21]. 그러므로 본 연구는 2017년 중국 허난성 통계국이 작성한 산업연관표를 이용하여 중국 허난성 문화창의산업의 국민경제 파급효과를 분석하였다. 그러나 문화창의산업은 명확한 분류를 하지 않고 있으며, 중국 문화창의산업연감에서는 문화·체육·오락, 종합 기술 서비스, 컴퓨터 서비스 및 소프트웨어 부문이 주로 포함된다. 본 논문은 허난성 통계국의 2017년 산업연관표를 이용하였으며 42개 산업 중 문화창의산업의 관련 범위에 따라 문화·체육·오락, 연구 및 시험 발전, 종합 기술 서비스, 정보 전송·컴퓨터 서비스 및 소프트웨어, 교육 등 5개 부문을 문화창의산업으로 분류하고있다. 이를 제외한 나머지 산업은 38개 산업별 대분류에 의한 새로이 작성하였다. 중국 허난성 문화창의산업의 산업연관표 산업별 분류된 산업부문을 [표 1]와 같다.

표 1. 중국 허난성 문화창의산업의 산업연관표 작성의 필요 산업 분류

번호	산업 분야	번호	산업 분야
1	농림수산물	20	통신설비(컴퓨터) 및 기타 전자 설비
2	석탄채굴제품	21	기계
3	천연가스 및 석유 채굴 제품	22	기타 제조 제품 및 폐기물
4	금속 광석 제품	23	금속가공제품, 기계 및 설비보수서비스
5	비금속 광물과 기타 광석 제품	24	전력 열력 생산 및 공

			급
6	음식 및 담배	25	가스 생산 및 공급
7	직물	26	물 생산 및 공급
8	섬유, 의류, 신발, 가죽 제품 및 기타 제품	27	건설
9	목재 가공품 및 가구	28	도매 및 소매
10	제지 인쇄	29	교통운송 및 창고
11	석유 가공품 및 핵 연료 가공품	30	숙박 및 식사
12	화학제품	31	금융
13	비금속광물제품	32	부동산
14	금속제련업 입연가공품	33	임대 및 비즈니스
15	금속제품	34	수리환경 및 공공시설
16	일반설비	35	주민 수리 서비스 및 기타서비스
17	전용설비	36	위생 및 사회사업
18	교통 운송 설비	37	사회보장 공공관리
19	전기의 기계와 장비	38	문화창의산업

출처: 國家統計局國民經濟核算司編著, 「中國2012年投入產出表編制方法」, 2014

3. 문화창의산업의 산업연관분석을 위한 이론적 분석

3.1 투입계수

투입계수는 각 산업부문이 재화, 서비스의 생산을 위해 다른 산업에서 산 다양한 원재료, 연료등 중간 투입액을 그 산업의 투입액 총수(=총 산출액)으로 나눠 각 부문별로 생산물 1단위의 해당 생산에 필수 원자재의 투입 비중을 가리킨다[20]. 즉, 투입계수는 산업 부문이 1단위의 생산물의 생산을 위해 투입되는 각 산업 부문의 생산물의 크기로 다음과 같은 계산법으로 계산된다 [20].

$$a_{ij} = \frac{x_{ij}}{x_j} \quad (1)$$

단, a_{ij} : 투입계수

x_{ij} : i산업부문의 중간투입액

x_j : j산업의 총 투입액

이처럼 투입계수는 매개변수로 상품, 서비스의 최종 수요가 발생할 경우에 각 품종 부문에 파급되는 생산유발 효과의 정도를 측정하는 데 주로 사용된다. 수출, 소비, 투자 등 최종수요의 직·간접적인 생산변동에 따른 생산유발 효과의 측정 등 경제 분석 시 부문수가 적고 단순할 경우 투입계수를 산출할 수 있으나 부문수가 늘어나는 경우에는 투입계수를 이용해 일일이 무한반복적인 생산유발효과를 계산하는 것은 불가능하다[20].

이를 극복하기 위해 역행렬이라는 수학 방법을 사용해 생산유발계수를 도출하여 분석에 활용하게 된다.

3.2 생산유발계수

생산유발계수란 최종수요가 한 단위씩 늘어날 경우, 이를 충족하기 위해 산업별로 간접 또는 직접적으로 생산금액의 수준을 유발하는 출산 과정에서 역행렬이라 불리는 수학적 방법을 사용하므로 역행렬계수로 불리기도 한다[22]. 문화창의산업의 생산유발계수는 $(I - A^d)^{-1}$ 형 생산유발계수를 유형별 생산유발계수 행렬에서 얻을 수 있는데, X 를 총산출벡터, A^d 를 국산 투입계수행렬, Y^d 를 최종수요벡터라고 하면, 아래와 같은 수급방정식 식(2)을 산출할 수 있다.

$$A^d X + Y^d = X \quad (2)$$

식(2)을 X 에 대해 풀면 $(I - A^d)^{-1}$ 형의 생산유발계수를 얻을 수 있다. 식(4)에서 1은 I의 주대각요소이며, 그 이외의 모든 요소는 0인 단위행렬뿐이다.

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

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

$$X = (I - A^d)^{-1} Y^d \quad (5)$$

식(5)의 $(I - A^d)^{-1}$ 형 생산유발계수행렬에서 구한 생산유발계수의 열 합계는 한 산업부문의 생산물에 대한 최종수요 1단위의 증가함에 따라 전체 산업부문이 유발하는 직간접 생산 파급효과를 이끌어내고, 행 합계는 각 산업부문 생산물의 최종수요가 1단위씩 증가할 경우 한 산업부문이 유발하는 간·직접 생산파급효과를 나타낸다.

생산유발계수행렬에서 열 합계란 산업부문 생산물의 최종수요가 1단위 증가해 산업부문별 직·간접 생산효과가 발생하고, 행 합계란 산업부문별 생산물 최종수요가 1단위씩 증가할 때마다 한 산업부문에서 발생하는 직·간접 생산효과를 의미한다. 이와 같이 생산유발계수는 한 산업의 최종수요의 1단위가 각 부문의 생산에 간·직접으로 얼마만큼 영향을 미치는 지를 나타낸 계수로 일

반적인 생산유발계수가 높을수록 그 산업으로 인해 기타산업에 추가로 생산을 증가시키는 효과가 있음을 의미한다[22].

3.3 영향력계수와 감응도계수

영향력계수는 한 산업 생산물에 대한 최종 수요는 한 단위로 발생할 때 전체 산업생산에 끼치는 영향, 즉 후방연쇄효과와 크기를 나타내는 계수로 해당 산업의 생산유발계수 열 합계를 전체 산업 평균치로 나눈 값이다[23]. 이 같은 영향력계수는 해당 산업의 생산유발계수의 전체 수치를 합해 전 산업의 평균(열 합계/산업부문수)으로 나뉘 산출할 수 있다[20]. 영향력계수가 1보다 큰 산업은 그의 최종수요가 전체 산업에 상대적으로 큰 영향을 미치는 반면, 영향력 계수가 1보다 낮은 산업은 재화에 대한 최종수요가 경제 전반에 미치는 영향이 상대적으로 적은 것을 의미한다[20]. 이에 따라 산업의 생산유발계수가 크면 클수록 그의 영향력계수는 1보다 더 크다. 이 때문에 고산업 영향력 계수의 산업이 항상 국민경제를 발전시킬 수 있는 주도적인 산업이다[23].

이와 반대로 감응도계수는 모든 산업부문의 최종수요가 1단위씩 발생할 경우 어떤 산업이 영향을 받는다는 것을 의미하며, 즉 전방에 연쇄적으로 나타나는 효과로, 이 산업의 생산유발계수를 합쳐 전체 산업평균치로 나눈다[20]. 1보다 큰 감응도계수를 가지고 있는 산업은 상대적으로 경제여건에 민감하게 반응하는 산업 반면 1보다 작은 감응도계수를 가지는 산업은 상대적으로 경제여건에 둔하게 반응하는 산업이다[22]. 따라서 산업부문별로 중간재 산업을 광범위하게 사용할수록 감응도 계수는 높아진다[23].

일반적으로 제조업의 유형은 영향력계수와 감응도계수를 통해 판단할 수 있다. 중간수요적제조업형 산업의 전후방연쇄효과가 높고, 최종수요적제조업형산업의 전후방연쇄효과가 낮다. 중간수요적원시산업형산업의 전방연쇄효과는 높지만 후방연쇄효과는 낮다. 반면에, 최종수요적원시산업형산업의 전방연쇄효과가 낮지만 후방연쇄효과가 높다[24].

영향력계수 :

$$F_j = \frac{\sum_{i=1}^n b_{ij}}{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n b_{ij}} \quad (6)$$

감응도계수 :

$$E_i = \frac{\sum_{j=1}^n b_{ij}}{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n b_{ij}} \quad (7)$$

3.4 최종수요에 의한 소득유발과 생산세유발계수

소득유발계수와 생산세 유발계수를 구하면 다음과 같 소득유발계수는 피용자보수를 총 투입액으로 나눈 소득계수를 대각행렬로 하여 생산유발계수를 곱하면 $Y = A^y(I - A^d)^{-1}$ 을 얻을 수 있으며, 생산세 유발계수는 생산세를 총 투입액으로 나눈 생산세계수를 곱하면 $T = A_t(I - A^d)^{-1} Y^d$ 을 얻을 수 있는데 $A_t(I - A^d)^{-1}$ 을 생산세유발계 수라 한다[9].

3.5 최종수요의 생산유발, 소득유발, 부가가치유발 및 생산세유발효과

최종수요는 산업연관표에서 기록된 가계 또는 정부의 소비, 기업의 자본 형성 등 최종목적용 사용하여 산업부문별 생산활동은 최종수요의 변동과 일정한 함수관계를 갖게 되는 것이다. 국가경제에 한 산업의 최종수요 1단위를 투입할 때 산업 전체가 유발하는 총생산유발액은 생산유발계수 대열에서 국내의 최종수요량을 곱하면 된다. 즉 총생산유발액은 생산유발계수행렬에 국내최종수요 벡터 $(I - A^d)^{-1} Y^d$ 을 곱하면 된다. 총 부가가치유발액에 부가가치 유발 계수행렬과 국내최종수요 벡터 $(I - A^d)^{-1} Y^d$ 를, 총 소득 유발액에 소득유발계수행렬과 국내최종수요 벡터 $(I - A^d)^{-1} Y^d$ 를, 총 생산세 유발액에 생산세 유발계수행렬과 국내 최종수요 벡터 $(I - A^d)^{-1} Y^d$ 를 각각 곱하면 된다.

III. 문화창의산업의 경제적 파급효과 분석

1. 생산유발효과

중국 허난성 문화창의산업의 생산유발효과는 생산유발계수의 열 합계와 행 합계를 통해 파악할 수 있다. 본 연구는 제2장에서 제시하는 생산유발계수 계산방법으로 [표 2]의 결과를 도출하였다. [표 2]에서 보듯 중국 허난성 문화창의산업의 생산유발계수는 2017년 열 합계 2.72809로 농림수산물, 수리환경 및 공공시설, 부동산, 도매 및 소매 등에 비해 높지만 전체적으로 제조업에 비해 낮고 38개 산업 중 25위로 매우 낮은 수준이다. 이는 문화창의산업의 최종수요에 1단위로 투입했을 경우 38개 산업 중 2.72809단위의 직·간접적 생산유발효과가 국민경제에 파급될 수 있다는 의미다. 즉 문화창의산업은 최종 수요가 1억 위안을 발생할 때 국민경제에 2.72809억 위안의 직·간접적 생산파급효과가 있음을 의미한다. 또한 [표 2]에서 보듯이 생산유발계수를 합한 2017년 2.23909로 위생 및 사회사업, 사회보장 공공관리, 물과 천연가스의 생산 및 공급, 건설 등 14개 항목보다 높은 순위를 차지했다. 이는 문화창의산업의 최종수요에 대해 1단위가 발생할 경우 문화창의산업 전체에서 2.23909단위가 직·간접적으로 유발됨을 의미한다. 즉 문화창의산업은 최종수요가 1억 위안이 발생할 경우 문화창의산업에서 2.23909억 위안의 직·간접적으로 생산유발효과가 국민경제적 파급됨을 의미한다.

표 2. 중국 허난성 문화창의산업의 생산유발계수

산업 분야	열 합계	행 합계
농림수산물	2.24343	3.99387
석탄채굴제품	2.65343	4.80400
천연가스 및 석유 채굴 제품	2.12556	3.48637
금속 광석 제품	3.04937	3.19236
비금속 광물과 기타 광석 제품	3.04299	1.91117
음식 및 담배	3.18807	3.22678
직물	3.75640	3.31636
섬유, 의류, 신발, 가죽 제품 및 기타 제품	3.71407	1.53700
목재 가공품 및 가구	3.38460	2.03497
제지 인쇄	3.60918	3.07371
석유 가공품 및 핵 연료 가공품	2.89667	3.02972
화학제품	3.57946	9.10927
비금속광물제품	3.45480	2.71747
금속제련업 압연가공품	3.75270	7.28306
금속제품	4.03337	2.95707
일반설비	4.00324	3.22772

전용설비	4.06572	2.08982
교통 운송 설비	4.15186	3.25047
전기의 기계와 장비	4.09011	3.57062
통신설비(컴퓨터) 및 기타 전자 설비	4.77263	4.94596
기계	3.89484	1.41627
기타 제조 제품 및 폐기폐료	2.73581	2.04583
금속가공제품, 기계 및 설비보수서비스	3.50142	2.24908
전력 열력 생산 및 공급	3.34925	6.35672
가스 생산 및 공급	2.85449	1.80090
물 생산 및 공급	2.47917	1.24092
건설	3.46124	1.39785
도매 및 소매	1.77387	4.80242
교통운송 및 창고	2.70221	3.13535
숙박 및 식사	2.64800	1.67111
금융	2.34764	5.12951
부동산	2.29029	2.26005
임대 및 비즈니스	2.06400	4.82163
수리환경 및 공공시설	2.14656	1.14350
주민 수리 서비스 및 기타서비스	2.87460	1.83324
위생 및 사회사업	2.83782	1.03359
사회보장 공공관리	2.17215	1.09428
문화창의산업	2.72809	2.23909

출처: 河南省統計局 (2021), '河南省2017年 投入產出表'에 의해 분석함

2. 전방연쇄효과와 후방연쇄효과

중국 허난성 문화창의산업의 전·후방연쇄효과는 감응도계수와 영향력계수를 통해 알 수 있다. 본 연구는 감응도계수와 영향력계수 계산방법으로 [표 3]의 결과를 도출하였다. [표 3]을 보는 바와 같이 중국 허난성의 문화창의산업 감응도계수(전방연쇄효과) 역시 2017년 0.26325로 위생 및 사회사업 등 작은 산업보다 높지만 1보다 작게 나타났다. 이는 문화창의산업의 전방 연쇄효과는 타 산업의 최종수요 변화에 민감하게 반응하지 못하고 있음을 의미한다. 또한 문화창의 산업의 영향력계수(후방연쇄효과)는 2017년에는 0.87535로 1보다 작으며, 농림수산물, 부동산, 수리환경 및 공공시설, 도매 및 소매 등에 비해 높을 뿐이지만 일반적으로 제조업에 비해 크게 낮은 것으로 나타났다. 문화창의산업이 타 산업의 수요변화에 영향을 크게 미치지 못하고 있음을 알 수 있다.

표 3. 중국 허난성 문화창의산업의 감응도계수 및 영향력계수

산업 분야	감응도계수	영향력계수
농림수산물	0.41956	0.71984
석탄채굴제품	1.23498	0.85140
천연가스 및 석유 채굴 제품	7.59946	0.68202
금속 광석 제품	0.79592	0.97844
비금속 광물과 기타 광석 제품	1.10013	0.97639
음식 및 담배	0.26144	1.02295

직물	0.48364	1.20530
섬유, 의류, 신발, 가죽 제품 및 기타 제품	0.20415	1.19172
목재 가공품 및 가구	0.34104	1.08601
제지 인쇄	0.47421	1.15807
석유 가공품 및 핵 연료 가공품	1.04180	0.92945
화학제품	0.58339	1.14853
비금속광물제품	0.25371	1.10853
금속제련업 압연가공품	0.54273	1.20412
금속제품	0.39578	1.29417
일반설비	0.41934	1.28451
전용설비	0.24666	1.30456
교통 운송 설비	0.38004	1.33219
전기의 기계와 장비	0.42554	1.31238
통신설비(컴퓨터) 및 기타 전자 설비	0.55196	1.53138
기계	0.37430	1.24973
기타 제조 제품 및 폐기폐료	2.01032	0.87783
금속가공제품, 기계 및 설비보수서비스	9.83416	1.12349
전력 열력 생산 및 공급	1.10434	1.07466
가스 생산 및 공급	1.01205	0.91591
물 생산 및 공급	1.30760	0.79548
건설	0.15231	1.11060
도매 및 소매	0.57977	0.56918
교통운송 및 창고	0.30583	0.86705
숙박 및 식사	0.23777	0.84966
금융	0.56501	0.75328
부동산	0.32547	0.73488
임대 및 비즈니스	1.12809	0.66227
수리환경 및 공공시설	0.39878	0.68876
주민 수리 서비스 및 기타서비스	0.35575	0.92236
위생 및 사회사업	0.14235	0.91056
사회보장 공공관리	0.14735	0.69697
문화창의산업	0.26325	0.87535

출처: 河南省統計局 (2021), 『河南省2017年 投入產出表』에 의해 분석함

3. 소득유발효과 및 생산세유발효과

3.1 소득유발계수

본 연구는 소득유발계수 계산방법으로 [표 4]의 결과를 도출하였다. 중국 허난성 문화창의산업의 소득유발계수는 [표 4]에서 나타나듯이 2017년 0.55211로 모든 산업이 1단위의 최종수요가 증가하면 문화창의산업 전체로는 0.55211단위의 소득이 유발됨을 의미한다. 즉 최종수요 1억 위안 발생할 경우 문화창의산업 전체로는 5521만 위안의 소득이 유발할 수 있다. 이처럼 문화창의산업 산업이 높은 생산유발효과를 보이고 있는 것은 문화창의산업이 성(省)급의 잔락산업의 하나로써 산업활동의 증추적 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

표 4. 중국 허난성 문화창의산업의 소득유발계수

산업 분야	소득유발계수
농림수산물	0.79970
석탄채굴제품	0.45168
천연가스 및 석유 채굴 제품	0.30762
금속 광석 제품	0.41073
비금속 광물과 기타 광석 제품	0.50728
음식 및 담배	0.55319
직물	0.55990
섬유, 의류, 신발, 가죽 제품 및 기타 제품	0.48448
목재 가공품 및 가구	0.46788
제지 인쇄	0.43033
석유 가공품 및 핵 연료 가공품	0.34811
화학제품	0.41222
비금속광물제품	0.39335
금속제련업 압연가공품	0.39629
금속제품	0.40421
일반설비	0.41153
전용설비	0.42253
교통 운송 설비	0.42204
전기의 기계와 장비	0.40443
통신설비(컴퓨터) 및 기타 전자 설비	0.51809
기계	0.42820
기타 제조 제품 및 폐기폐료	0.41652
금속가공제품, 기계 및 설비보수서비스	0.68182
전력 열력 생산 및 공급	0.46407
가스 생산 및 공급	0.33614
물 생산 및 공급	0.40218
건설	0.47683
도매 및 소매	0.45715
교통운송 및 창고	0.51170
숙박 및 식사	0.62028
금융	0.46009
부동산	0.38380
임대 및 비즈니스	0.69876
수리환경 및 공공시설	0.50009
주민 수리 서비스 및 기타서비스	0.56761
위생 및 사회사업	0.61529
사회보장 공공관리	0.75821
문화창의산업	0.55211

출처: 河南省統計局 (2021), 『河南省2017年 投入產出表』에 의해 분석함

3.2 생산세유발계수

본 연구는 생산세유발계수 계산방법으로 [표 5]의 결과를 도출하였다. 중국 허난성 문화창의산업의 생산세유발계수는 [표 5]에서 보는 바와 같이 2017년 0.09291로 농림수산물, 사회보장 공공관리, 위생 및 사회사업, 숙박 및 식사에 비해서만 높다. 이는 최종수요 1단위가 증가할 때 문화창의산업에서 0.09291의 생산세가 유발되었다. 즉 최종수요가 1억 위안을 투입할 때 문화창의산업에서 929만 위안의 생산세가 유발됨을 의미한다.

표 5. 중국 허난성 문화창의산업의 생산세유발계수

산업 분야	생산세유발계수
농림수산물	0.04734
석탄채굴제품	0.20756
천연가스 및 석유 채굴 제품	0.31438
금속 광석 제품	0.21012
비금속 광물과 기타 광석 제품	0.16483
음식 및 담배	0.11477
직물	0.10031
섬유, 의류, 신발, 가죽 제품 및 기타 제품	0.09999
목재 가공품 및 가구	0.10234
제지 인쇄	0.11371
석유 가공품 및 핵 연료 가공품	0.26612
화학제품	0.12233
비금속광물제품	0.13397
금속제련업 압연가공품	0.17165
금속제품	0.17152
일반설비	0.12363
전용설비	0.12329
교통 운송 설비	0.12034
전기의 기계와 장비	0.13180
통신설비(컴퓨터) 및 기타 전자 설비	0.11049
기계	0.10776
기타 제조 제품 및 폐기료	0.12168
금속가공제품, 기계 및 설비보수서비스	0.11953
전력 열력 생산 및 공급	0.14352
가스 생산 및 공급	0.21959
물 생산 및 공급	0.19727
건설	0.14594
도매 및 소매	0.19054
교통운송 및 창고	0.10492
숙박 및 식사	0.09031
금융	0.14040
부동산	0.24097
임대 및 비즈니스	0.10530
수리환경 및 공공시설	0.09420
주민 수리 서비스 및 기타서비스	0.10585
위생 및 사회사업	0.08052
사회보장 공공관리	0.05187
문화창의산업	0.09291

출처: 河南省統計局 (2021), 『河南省2017年 投入產出表』에 의해 분석함

4. 최종수요 투입에 의한 문화창의산업의 경제적 효과

본 연구는 생산유발액, 부가가치유발액, 소득유발액, 생산세유발액 계산방법으로 [표 6]의 결과를 도출하였다. 중국 허난성 문화창의산업의 최종수요 598 십억 위안이 국가 경제에 투입될 경우 전체 산업이 유발하는 총생산유발액은 [표 6]에서 나타나는 바와 같이 48,848 십억 위안으로 이 중 문화창의산업은 1,207 십억 위안으로 전체의 2.5%를 차지하는 것으로 나타났다. 그리고 문화창의산업의 부가가치유발액은 15,096 십억 위안으로 이중 문화창의산업 자체에서는 611 십억 위안으로 총부가가치 유발액의 4.1%이다. 또 소득유발

액은 7,330 십억 위안으로 이중 문화창의산업 자체에서는 4.1%인 301 십억 위안의 소득이 창출되었다. 생산세 유발액은 총 1,921 십억 위안으로 이중 문화창의산업 자체에서는 31 십억 위안으로 1.6%로 나타났다.

표 6. 중국 허난성 문화창의산업 최종수요 투입에 따른 경제효과 (단위: 십억 위안)

산업 분야	생산 유발액	부가가치 유발액	소득 유발액	생산세 유발액
농림수산물	2,413	1,375	1,343	3
석탄채굴제품	1,657	697	292	188
천연가스 및 석유 채굴 제품	596	367	67	152
금속 광석 제품	1,302	458	140	141
비금속 광물과 기타 광석 제품	452	165	101	31
음식 및 담배	2,840	569	163	99
직물	1,044	162	79	15
섬유, 의류, 신발, 가죽 제품 및 기타 제품	540	101	34	4
목재 가공품 및 가구	542	112	33	7
제지 인쇄	1,170	239	73	15
석유 가공품 및 핵 연료 가공품	1,016	259	49	95
화학제품	4,835	932	217	55
비금속광물제품	2,193	495	120	30
금속제련업 압연가공품	3,653	521	140	65
금속제품	1,170	182	61	41
일반설비	1,352	266	87	15
전용설비	899	163	59	10
교통 운송 설비	1,308	206	72	11
전기의 기계와 장비	1,494	251	71	18
통신설비(컴퓨터) 및 기타 전자 설비	1,917	211	148	6
기계	154	39	13	2
기타 제조 제품 및 폐기료	441	199	68	23
금속가공제품, 기계 및 설비보수서비스	508	132	160	11
전력 열력 생산 및 공급	2,440	578	276	51
가스 생산 및 공급	260	57	18	2
물 생산 및 공급	108	41	20	3
건설	1,258	312	175	54
도매 및 소매	2,105	1439	618	305
교통운송 및 창고	1,632	681	402	26
숙박 및 식사	562	238	175	8
금융	2,236	1,078	413	155
부동산	819	426	109	144
임대 및 비즈니스	1,672	1,049	856	92
수리환경 및 공공시설	84	48	23	4
주민 수리 서비스 및 기타서비스	504	190	135	8
위생 및 사회사업	162	69	57	1
사회보장 공공관리	305	177	163	1
문화창의산업	1,207	611	301	31

출처: 河南省統計局 (2021), 『河南省2017年 投入產出表』에 의해 분석함

IV. 결론

본 연구는 중국 허난성 문화창의산업의 국민경제 파

급효과를 분석하기 위해, 중국 허난성 통계국이 2021년 발표한 2017년 기준 연표를 중심으로 기존에 있는 5개 부문만을 문화창의산업으로 분류해 중국 허난성 문화창의산업의 경제적 파급효과를 분석하였다.

분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 중국 허난성 문화창의산업의 생산유발계수의 열 기여도를 합계는 2017년 2.72809로 나타났다. 이는 문화창의산업의 최종수요가 1단위로 발생했을 때 2.72809단위의 직·간접적 생산유발효과가 국민경제에 파급될 수 있다는 것을 의미한다. 또한 생산유발계수 열 합계는 제조업분야보다 낮지만, 일반적으로는 서비스산업보다 높게 보였다. 중국 허난성 문화창의산업의 생산유발계수는 행 합계는 2017년 2.23909로 나타났다. 이는 문화창의산업은 제조업보다 높은 생산유발효과를 보이는 것으로 기타 산업을 이끌어가는 역할이 뚜렷한 국가전략산업의 하나를 알 수 있다.

둘째, 2017년 중국 허난성 문화창의산업의 감응도 계수(전방연쇄효과)는 0.26325였다. 즉 문화창의산업의 전방연쇄효과가 1보다 작다는 것은 문화창의산업이 다른 산업의 최종수요 변화에 민감하게 반응하지 않는다는 것을 뜻한다. 또한 문화창의산업의 영향력 계수(후방연쇄효과)는 2017년 0.87535로 나타났다 1보다 작다. 즉, 중국 허난성 문화창의산업의 수요변화가 기타 산업들의 수요변화에 영향을 크게 못 끼쳐 타 산업을 견인할 수 있는 가능성이 낮음을 볼 수 있다. 이처럼 중국 허난성의 문화창의산업은 2017년 감응도계수와 영향력계수가 모두 1보다 작은 것으로, 최종 수요적 원시 산업 형으로 꼽힐 수 있다.

셋째, 중국 허난성 문화창의산업의 소득유발계수는 2017년 기준으로 0.55211로 이는 최종수요1단위가 증가할 때 문화창의산업 전체로는 0.55211단위의 소득이 유발됨을 의미한다. 또한 2017년 기준 문화창의산업의 생산세유발계수는 0.09291이었다. 이는 최종수요가 1단위로 늘어날 때마다 문화창의산업에서 0.09291단위의 생산세가 유발되어 문화창의산업 전체에서의 생산세 창출의 기회가 타 산업보다 크다는 것을 알 수 있다.

마지막으로 중국 허난성 문화창의산업의 최종수요 598 십억 위안을 국가 경제에 투입하면 전체 산업의 총

생산유발액은 48,848 십억 위안으로 이 중 문화창의산업은 1,207 십억 위안으로 전체의 2.5%에 도달한다. 그리고 문화창의산업의 부가가치유발액은 15,096 십억 위안으로 이중 문화창의산업 자체에서는 611 십억 위안으로 총부가가치 유발액의 4.1%이다. 또한, 소득유발액은 7,330 십억 위안으로 이중 문화창의산업 자체에서는 301 십억 위안의 소득이 창출되어 전체 비율의 4.1%를 차지하고 있다. 생산세 유발액은 총 1,921 십억 위안으로 이중 문화창의산업 자체에서는 31 십억 위안으로 1.6%로 나타났다.

이러한 분석 결과를 바탕으로 이하의 시사점을 획득할 수 있다. 중국 허난성 문화창의산업은 최근에는 전반적으로 제조업보다 높은 수준으로 중국처럼 산업을 선도하는 국가전략산업으로 발전할 가능성이 큰 만큼 정부의 적극성과 정책적 혜택이 요구된다. 중국 허난성 문화창의산업의 전·후방연쇄효과가 1보다 작은 원시적 제조업형 산업인 만큼 문화창의산업의 혁신력을 높이고 새로운 "문화창의산업+X"(X는 다른 산업) 융합 발전모델 개발이 필요하다. 문화창의산업은 부가가치와 소득 및 생산세에 미치는 경제적 파급효과가 크기 때문에 문화창의산업의 법적 규정과 기준의 수립과 시장관리에 대한 감독이 필요하다.

본 연구에서는 산업연관표를 근거하여 중국 허난성의 문화창의산업의 경제적 파급효과를 분석하였다. 본 연구결과는 중국 허난성 문화창의산업의 생산유발효과, 소득유발효과 등 경제적 파급효과가 두드러짐을 알 수 있다. 본 연구를 통해 향후연구에서 한국 문화콘텐츠산업 분야의 연관성을 검토하여 한중 양국의 문화교류를 촉진하는데 활용되기를 바란다.

참 고 문 헌

- [1] 北京市人民政府網, <http://www.beijing.gov.cn/>
- [2] 韓順法, 《文化創意產業對國民經濟發展的影響及實證研究》, 南京航空航天大學, 博士學位論文, 2010.
- [3] 香港特別行政區政府統計處, 《香港文化創意產業發展報告》, 中國香港, 2018.
- [4] 河南省人民政府網, <http://www.henan.gov.cn/>
- [5] 許勤, “基於文化強省的河南省文化創意產業發展研究,”

河南財稅稅務高等專科學校學報, Vol.29, No.01, pp.42-45, 2015.

[6] 曾涛, 刘红升, “中国文化创意产业区域发展水平测度,” 统计与决策, Vol.37, No.01, pp.55-59, 2021.

[7] 이지석, “안동국제탈춤페스티벌의 경제적 파급효과 분석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제1호, pp.371-378, 2011.

[8] 李佳勳, “文化創意產業融資問題研究—基於中原經濟區建設的視角,” 管理學刊, Vol.25, No.06, pp.61-64, 2015.

[9] 배기형, “공연산업의 경제적 파급효과 분석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제1호, pp.147-155, 2013.

[10] 楊國平, “河南省文化產業與文化強省(市)的五大對比研究,” 新鄉學院學報(社會科學版), Vol.27, No.04, pp.13-15, 2013.

[11] 杜紅芳, “文化創意產業發展現狀及對策研究—以河南省為例,” 人民論壇, Vol.08, No.08, pp.72-74, 2016.

[12] 유유개, 맹해양, 배기형, “중국 문화산업 투자의 경제적 파급효과,” 문화산업연구, 제17권, 제2호, pp.123-128, 2017.

[13] 寧劉寧, 吳帆, 衛會芳, “河南省文化創意產業發展影響因素與實證研究,” 經濟論壇, Vol.04, No.04, pp.23-26, 2018.

[14] 李娟娟, “河南省文化創意產業與創意人才需求研究,” 美與時代(上), Vol.03, No.03, pp.22-24, 2018.

[15] 王麗莉, 李建偉, 夏勇輝, “傳統文化載體下河南文創產業知識產權保護研究,” 河南科技, Vol.06, No.06, pp.13-20, 2020.

[16] 한국은행, *산업연관분석해설*, 1987.

[17] 한국은행, *산업연관분석해설*, 2004.

[18] 배기형, “영화산업의 경제적 파급효과 분석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제9호, pp.172-181, 2012.

[19] FENG JIANJIE, 중국 교육산업 투자의 경제적 파급효과 분석, 세종대학교 대학원, 박사학위논문, 2019.

[20] 맹해양, *중국 물류산업의 경제적 파급 효과에 관한 연구*, 세종대학교 대학원, 박사학위논문, 2016.

[21] CAI ZHIXIN, *중국 유통산업의 경제적 파급효과*, 세종대학교 대학원, 석사학위논문, 2017.

[22] 한국은행, *산업연관분석해설*, 2014.

[23] 한국은행, *산업연관분석해설*, 2008.

[24] 왕사이, 맹해양, 배기형, “중국 섬유산업의 국민경제적 기여도 분석,” 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제8호, pp.651-660, 2016.

[25] 葉朗, *中國文化產業年度發展報告*, 北京大學出版社, 2012.

[26] 國家統計局, <http://www.stats.gov.cn/>

저 자 소 개

장 빈 원(Zhang Binyuan)

정회원



- 2012년 7월 : 중원공대학 경영학과 (경영 학사)
- 2015년 7월 : 중원공대학 철학과 (철학 석사)
- 2020년 9월 ~ 현재 : 세종대학교 경제학과 박사과정

〈관심분야〉 : 문화창의, 산업경제학

가 장 장(Jia Tingting)

정회원



- 2011년 7월 : 중원공대학 시각 디자인학과(문학 학사)
- 2015년 7월 : 중원공대학 시각 디자인학과(예술학 석사)
- 2020년 9월 ~ 현재 : 세종대학교 디자인이노베이션학과 박사과정

〈관심분야〉 : 문화 디자인 , 브랜드 커뮤니케이션

배 기 형(Ki-Hyung Bae)

정회원



- 1984년 2월 : 세종대학교 경제학과 (경제학 석사)
- 1992년 2월 : 세종대학교 경제학과 (경제학 박사)
- 1998년 3월 ~ 현재 : 세종대학교 경제학과 교수

〈관심분야〉 : 문화경제학, 문화콘텐츠산업, 응용미시