

충북 문화산업 수요의 실증적 분석

Empirical Analysis on Cultural Industry Demand in Chung-Buk Province

정초시*, 신길수**

청주대학교 경제통상학부*, 충북문화포럼대표**

Cho-See Jung(jungc@cju.ac.kr)*, Gil-Soo Shin(cbculture@hanmail.net)**

요약

경제가 성장함에 따라 문화산업에 대한 수요는 빠르게 증가할 것으로 예상된다. 그러나 문화상품이 공공재적 특성을 가지고 있어 정부가 공급한다는 점에서, 얼마나 수요자의 욕구를 충족시킬지가 의문이다. 따라서 본 논문은 충북에서의 문화수요의 결정요인 분석을 통하여 향후 지방정부가 문화산업을 공급하는데 있어서 준거를 제시하고자 함을 목적으로 한다. 이를 위하여 수요자의 문화산업의 포괄적 만족도 결정요인, 문화산업 유형의 결정요인에서 참여형과 관람형 문화산업 중 어떤 유형을 결정할 것인가, 여가수요에서 재화집약적 여가수요 및 시간집약적 여가수요의 결정요인을 계량경제학적 방법을 이용하여 분석하였다. 그리고 분석결과를 활용하여 향후 지방정부가 최적의 문화상품을 공급하기 위하여 수요자의 필요를 최대한 반영할 수 있는 기준을 제시하였다.

■ 중심어 : | 문화산업 | 문화산업 유형 | 여가수요 유형 |

Abstract

It is expected that demand for cultural industry will be increased rapidly with economic growth. But it is doubtful how much desire of demander to be fulfilled. Because cultural products have public goods characteristics and they are supplied by government. Therefore this paper analysed deterministic factors of cultural demands in Chung-buk province, and suggested criteria of cultural products, which is supplied by regional government. For these purposes, we analysed three topics, first, deterministic factors of demander's satisfaction, second deterministic factors of cultural demand type, which are classified by type of participants and spectators, third deterministic factors of leisure type, which are classified by goods intensive leisure and time intensive leisure, and we analysed these through econometric methods. And we tried to suggest optimal criteria for cultural products supply by regional government, which needs of demanders are fully fulfilled.

■ keyword : | Cultural Industry | Type of Cultural Industry | Type of Leisure Demand |

I. 서론

21세기를 특징짓는 것 중의 하나는 “삶의 질이 심화

됨(deepening quality of life)”이라고 볼 수 있다. 그런데 삶의 질을 결정하는 것은 재화의 양적 소비에도 관

런이 있지만 정신적 욕구를 충족시켜주는 문화적 욕구의 충족이 매우 중요한 요소로 부각되고 있다. 이러한 추세를 반영하여 향후 문화산업을 제 5차 산업으로 확정하려는 움직임이 본격적으로 일어나고 있음을 보여주고 있다. 문화산업의 발전 속도는 정부예산에도 반영되고 있는데, 정부 예산 중 문화 분야가 차지하는 비중도 지난 2003년 정부 예산 총액 중 1%대를 진입한 이후 지속적인 성장을 하고 있다.

특히 최근 들어 국민경제의 발전이라는 측면에서 문화산업의 비중이 점차로 증가하고 있는 점에서 볼 때에, 지역의 발전도 이러한 추세와 무관하지 않을 것이다. 더욱이 지역이라는 소규모 공간구조에서 볼 때 문화적 밀집성과 밀착성이 매우 견고할 것이므로 문화적 요소가 지역 발전에서 모든 분야에 미치는 효과는 매우 클 것으로 예상된다. 결국 문화 및 문화산업의 발전은 지역의 발전을 가능케 할 것이며, 이를 위해서는 지역 단위에서 수요자의 욕구를 정확히 파악하고 이를 충족할 수 있는 문화산업의 공급이 필요할 것이다[1].

문화산업이 지역의 경제성장에 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 근거를 찾아보면, 첫째, 문화산업은 특성 상 윈도우 효과(window effect)를 가진다는 것이다. 즉, 초기에 개발된 문화상품은 그것이 소진되면서 수명을 다하는 것이 아니라 계속적으로 유발되어 관련 상품의 창조·생산된다는 것이다. 윈도우 효과가 나타나는 특성은 초기 문화상품의 생산비용은 많이 들지만, 일단 생산된 후 재생산에는 한계비용이 거의 영에 가깝기 때문에 나타나는 현상이다. 둘째, 문화 콘텐츠산업은 망외부성(network externalities)의 특성을 가지고 있는데, 이는 사용자의 수가 많을수록 가치가 증가하는 경향이 있어 수확체증산업의 구조를 가지고 있다. 셋째, 문화의 집적성을 가지는데, 문화산업은 문화를 소재로 한 상품이므로 이를 통해 소비자인 지역주민들의 문화욕구를 충족시킨다. 특히 문화산업이 디지털 기술과 접목되는 추세에서 집적과 확산이라는 이중적 경향을 가지는 것으로 파악할 수 있다[2].

이와 같은 문화산업의 특성 때문에 각 지역에서는 각종 문화상품의 개발에 진력하고 있으며, 충북도 예외는 아니어서 충북 고유의 문화자산을 상품화하려는 노력

을 기울이고 있다. 본 논문은 이러한 상황에서 충북 문화산업의 수요패턴의 결정요인을 분석함으로써 향후 가장 바람직한 문화산업의 발전방향에 대하여 연구함을 목표로 하고 있다. 그러나 아직 문화적 요소를 경제적 모형에 포함시켜 일반화된 모형을 구축하고 분석하는 것이 어렵기 때문에 단순히 문화산업의 수요 결정요인에 대한 분석으로 국한하고자 한다.

II. 충북 문화산업의 현황

세계 전체의 문화산업 시장규모는 2005년 기준으로 대략 1조 3,400억 달러에 이르는데, 이중 미국이 39.8%인 4,486억 달러에 이르고 있으며, 한국은 10위로 약 1.8%의 시장점유율에 203억 달러를 유지하고 있어 비교적 높은 수준이다[3]. 그러나 한국 문화산업은 주로 서울을 중심으로 하는 수도권에 집중하고 있어 충북과 같은 지역의 문화산업은 매우 낙후된 실정이다. 이러한 사정은 2006년 문화산업백서에서도 잘 나타나고 있는데, 문화산업을 출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털 교육 및 정보 등을 포함하는 산업으로 분류하였을 때 서울이 전체 매출액의 70.1%, 경기도가 13.5%를 차지하여 수도권이 83.6%를 차지하고 있는 반면, 충북은 전체 매출액의 0.5%에 불과하여 수도권과의 격차가 얼마나 심각한지를 알 수 있다.

이러한 상황에서 충북을 비롯한 각 지역은 기존의 문화산업을 육성하는 것도 중요하지만 지역 문화자산을 기초로 한 문화상품의 개발에 주력하고 있는 실정이다. 예를 들면 최근 각 지방자치단체에서 다양한 지역축제 및 이벤트를 가지는 것도 이러한 이유로 풀이할 수 있을 것이다.

먼저 충북의 문화기반시설 현황을 살펴보면, 다음의 [표 1]과 같다.

표 1. 문화기반시설별 현황 (단위: 개소)

구분	운영 중					건설중
	계	국립	공립	대학	사립	
계	71	1	50	8	12	6
문화회관	8		8			2
도서관	28		28 (교육청15)			3
박물관	26	1	8	8	9	1
미술관	5		2		3	
문학관	3		3			
야외음악당	1		1			

[자료 : 충청북도, 문화정책과 내부자료, 2006. 12. 31.]

위와 같은 문화기반시설은 상당 부분 정책적으로 이루어지기 때문에 충북 지역 내에서의 격차는 크게 나타나지 않는 특징을 가지고 있다. 그러나 상당부분 시장 경제에 의해 움직이는 문화산업의 경우에는 충북 내에서 청주를 중심으로 하는 도시권에 집중되고 있음을 알 수 있다. 다음의 [표 2]에서 볼 수 있는 바와 같이 전체적인 규모는 매우 영세한데, 청주권에 대부분의 문화산업이 집중되어 있음을 알 수 있다.

표 2. 충북의 주요 문화산업 현황

구분	계	청주권	비청주권
영화상영관	11(100)	7(64%)	4(36%)
게임관련산업	1,226(100)	783(64%)	443(36%)
음반제작업	6(100)	3(50%)	3(50%)
비디오제작및배급	90(100)	63(70%)	27(30%)
출판인쇄업	528(100)	273(52%)	255(48%)

*주 : 청주권은 청주와 청원, 비청주권은 나머지 10개 시군임
[자료 : 충청북도, 문화정책과 내부자료, 2006. 12. 31.]

이와 같이 청주권에 주요 문화기반시설과 문화산업이 집중되는 이유는 충북의 인구구조에 있어서 청주권으로의 인구증가가 두드러진 반면에 여타 지역은 오히려 인구가 정체하거나 감소하는 것과 무관하지 않다. 따라서 시장지향적인 문화산업은 청주권에 더욱 집중할 것으로 예상되는 가운데, 충북 도내 각 시군에서는 자체적인 전통문화상품을 생산하기 위 총력을 기울이고 있다.

다음의 [표 3]에서는 충북 각 시군에서의 문화산업

추진전략을 소개하고 있다.

표 3. 충북 시군별 문화산업 추진 전략

지역	대표 브랜드	기본방향	육성전략
청주시	직지, 공예	직지브랜드 가치 이미지 제고	직지문화상품과 연계 세계화 추진
충주시	가야금, 택견, 사과	중원문화권 중심도시	대표브랜드를 소재로 문화상품 개발
제천시	음악영화, 약초	중부권 영상문화중심 도시, 영상 콘텐츠	웰빙, 생명과학과 국제음악영화제
청원군	청남대, 초정약수, 韓-브랜드	韓-브랜드를 활용, 공연산업 클러스터 조성	한복의 패션산업화로 패션디자인의 발전과 지역경제
증평군	인삼, 대장간	조각공원, 지역박물관 등 문화시설확충	지역축제 재조명으로 문화상품 창출
괴산군	짚, 한지, 청결고추	민속공예, 짚공예 등 체험관광상품 개발	민속공예 체험학습 프로그램 개발
진천군	생거진천, 역사문화, 공예	평생학습도시기반구축, 역사문화의 고장으로 공예산업 육성	생거진천의 고장으로 공예문화 육성
음성군	청결고추, 품바	품바소재의 문화상품 콘텐츠 개발	품바활용 콘텐츠 개발, 공예체험장
단양군	수석, 동굴	문화원형 사업전개 공연역량 강화	문화콘텐츠 및 문화산업 인프라구축
보은군	대추, 장류, 공예	문화유산 계승발전, 브랜드 상품개발	자연자원 및 가족 체류문화상품개발
옥천군	문학, 전통 옷	문인마을 기반조성, 지용문화축제활성화	문화기반시설 및 문학 고장 육성
영동군	국악, 포도	국악타운 조성, 와인 체험프로그램 개발	국악의 메카, 포도와 와인의 고장

[자료 : 충북 시군별 내부자료, 2007년]

[표 3]에서 보는 바와 같이 충북 각 지역에서 추진하고 있는 지역문화산업 발전전략은 지역 간 커다란 차별성을 보이고 있지 않다. 한 가지 특징적인 것은 도시규모가 클수록 시장지향적인 지역문화산업을 강조하고 있는 반면, 지역규모가 작은 군 단위에서는 지역 전통적인 것을 작은 시장 단위에서 생산하려고 한다는 점이다. 이처럼 지역 문화콘텐츠의 개발은 불가피하게 시장의 규모와 연결되어 있는 점을 발견할 수 있는데, 결과적으로 시장규모가 작은 지역일수록 문화산업의 발전 가능성도 낮을 것이라는 추론을 할 수 있다[4].

III. 충북 문화산업 수요의 실증적 분석

1. 설문조사의 개요

충북 문화산업의 수요를 분석하기 위하여 설문조사를 수행하였는데, 설문 대상으로는 충북 도내의 시·군 별로 자치단체의 협조를 받아 민원부서를 통한 지역민에게 직접 설문하는 방식으로 이루어졌다. 한편 설문 내용은 크게 설문응답자의 인구학적 변수, 경제활동변수, 문화관련 행태 변수 등 3 부분으로 이루어졌다.

충북 도내 12개 시·군에서 조사한 총 표본의 수는 478매였으며, 이들을 청주·청원권과 기타 지역으로 분류하여 분석하였다. 이렇게 분류한 이유는 청주와 청원은 인접지역으로 충북 인구의 절반 이상을 차지할뿐더러 경제력이 집중되어 있는 반면, 기타 지역은 상대적으로 인구 및 경제력에서 열악한 위치에 있을 것으로 예상되는데, 이러한 차이가 문화수요에 어떠한 영향을 주고 있는지를 분석하고자 함 때문이다. 표본의 개수는 청주·청원지역이 138매, 기타 지역이 340매를 나타냈다.

2. 계량 분석 모형

2.1 모형의 설계

본 논문의 설문조사를 통한 실증분석의 주제는 크게 세 가지로 구분할 수 있다. 첫째, 두 그룹 간 문화산업의 만족도의 결정요인을 살펴보았으며, 둘째, 문화산업의 유형별 수요자의 선호도를 분석하였다. 문화산업은 매우 다양한 유형과 속성을 가지는데, 여기에서는 주로 수요자의 행동 패턴을 중심으로 하여 참여형 문화산업과 관람형 문화산업으로 분류하였다. 전자는 주로 문화산업에 직접 참여함으로써 만족을 가지는 것이며, 후자는 상당히 수동적이며 관찰하고 보는 문화산업을 지칭한다.

셋째, 문화산업은 매우 포괄적인 의미에서 인간의 지적, 정신적, 심미적인 것들의 추구를 뜻하는 문화의 산업화 결과라고 한다면, 여가는 좁은 의미에서 노동하는 것과의 대체개념으로서의 인간의 육신적이고 정신적인 쉼을 가져다주는 행위라고 볼 수 있다. 이러한 의미에서 여가 시간 및 여가행위의 증가는 인간의 삶의 질을 결정적으로 증가시켜 주게 된다. 특히 주 5일 근무제가 본격화됨에 따라 노동시간의 감소, 여가시간의 증가의 상황에서, 문제는 과연 어떤 유형의 여가패턴을 선호할 것인가이다. 본 논문에서는 여가의 유형을 시간 집약적

여가와 재화 집약적 여가로 분류하고자 한다. 이렇게 분류하는 이유는 여가의 선택이 기본적으로 노동시간과 대체개념이므로 임금의 수준에 따라 상이한 유형의 여가를 선택할 것이기 때문이다. 예를 들면 임금이 높은 사람은 시간의 기회비용이 매우 크므로 상대적으로 여가시간을 적게 소비하면서 많은 금액을 소비하는 방향으로 여가를 선택할 것이며, 임금이 낮은 사람은 반대로 시간을 집약적으로 사용하지만 지출액을 줄이는 방향으로 여가를 선택할 것으로 예상된다[5].

2.2 변수의 선정 및 추정모형의 설정

본 논문의 계량모형에서 사용될 변수는 다음과 같은 세 그룹으로 분류할 수 있다.

첫째, 인구학적 변수(demographic variables)로 여기에는 성별(SEX), 학력(EDU), 연령(AGE), 결혼 여부(MAR) 등을 포함하였으며, 둘째, 경제활동변수(economic activity variables)로 근로시간(WOH), 월평균소득수준(INC)을 포함시켰다. 셋째, 문화 관련변수(culture related variables)로 문화관련 지출비용비율(RELC), 문화산업에의 참여 패턴(TOC), 여가 참여 패턴(TOL), 문화산업의 발전가능성(CDP)을 포함시켰다.

변수에 대한 구체적인 설명은 다음과 같다.

- ▶ SAT : 문화산업 및 문화서비스에 대한 수요자의 만족도를 나타내며, 매우 만족하다고 응답하였으면 5점을, 순서대로 매우 불만족이라고 응답하였으면 1점을 부여하였음.
- ▶ SEX : 성별 변수로 남성이면 1, 여성이면 0의 값을 가지는 이산형 변수
- ▶ EDU : 교육 년수를 의미하며, 초졸은 6, 중졸은 9, 고졸은 12, 대졸은 16, 대학원 이상 졸은 18의 값을 부여하였음.
- ▶ AGE : 연령
- ▶ MAR : 결혼여부를 나타내며, 기혼이면 1, 미혼이면 0의 값을 가지는 이산형 변수
- ▶ WOH : 일일 평균 근로시간
- ▶ INC : 월 평균 급여소득수준
- ▶ RELC : 월평균 여가 및 문화산업에 지출하는 금액

을 만원 단위로 설문하였는데, 여기에서는 여가지출금액을 월평균 급여수준(INC)로 나누어 구하였음.

- ▶ TOC : 문화산업의 유형으로 참여형 문화산업은 1, 관람형 문화산업은 0의 값을 가짐. 이때 설문에서 관람형 문화산업에는 음악회, 영화관람 등과 같은 공연활동, 역사적 유물탐방 및 관람, 관광 등을 포함시켰으며, 참여형 문화산업으로는 게임 등과 같은 문화콘텐츠산업, 지역축제 참여, 인터테인먼트 참여 등을 포함시켰음.
- ▶ TOL : 여가의 유형으로 시간 집약적 여가는 1, 재화 집약적 여가의 경우는 0의 값을 가짐. 이때 시간 집약적 여가상품으로는 낚시, 등산, TV 시청, 근린생활체육시설 활용, 국내여행 등을, 재화 집약적 여가상품으로는 골프, 해외여행, 쇼핑, 연극 및 오페라 등과 같은 공연을 포함시켰음.
- ▶ CDP : 충북지역의 문화산업 발전가능성을 5 척도로 설문하였는데, 매우 높다고 응답하면 5점을, 순서대로 매우 낮다고 응답하였으면 1의 값을 부여하였음.

위의 설명변수를 활용하여 위의 세 가지 주제에 대한 추정모형을 설정하였다.

첫째, 문화산업 및 문화서비스에 대한 수요자의 만족도를 목적함수로 하였는데, 종속변수가 5척도의 순위변수이므로 순위 확률모형(Ordered Probit Model)을 이용하여 추정모형을 설정하였다.

$$SAT = a_1SEX + a_2EDU + a_3AGE + a_4MAR + a_5WOH + a_6INC + a_7ELC + a_8TOC + a_9TOL + a_{10}CDP + \epsilon_t$$

둘째, 문화산업의 유형과 여가의 패턴을 목적함수로 하여 추정모형을 설정하였는데, 이들 종속 변수가 0 혹은 1의 값을 가지는 이산형 변수이므로 로짓 모형(Logit Model)을 사용하였는데, 추정모형은 아래와 같다.

$$TOC_i = \ln\left(\frac{P_i}{1-P_i}\right) = a_0 + a_1SEX + a_2EDU + a_3AGE + a_4MAR + a_5WOH + a_6INC + a_7ELC + a_8TOL + a_9CDP + \epsilon_t$$

$$TOL_i = \ln\left(\frac{P_i}{1-P_i}\right) = a_0 + a_1SEX + a_2EDU + a_3AGE + a_4MAR + a_5WOH + a_6INC + a_7ELC + a_8TOC + a_9CDP + \epsilon_t$$

3. 추정결과

3.1 수요자 만족도 추정결과

먼저 문화산업 및 문화서비스의 수요자 만족도를 Ordered Probit 모형으로 추정한 결과가 다음의 [표 4]에 정리되어 있다.

표 4. 수요자의 문화산업 만족도 추정결과

변수명	충북전체	청주·청원 지역	기타 지역
SEX	0.070580 (0.625466)	0.153304 (0.640903)	0.114743 (0.850544)
EDU	-0.020962 (-0.717661)	0.063227 (1.224447)	-0.079435** (-2.148853)
AGE	0.008952 (1.114233)	0.014498 (0.829903)	0.003478 (0.369126)
MAR	-0.070481 (-0.506116)	0.499958* (1.998648)	-0.172066 (-1.122198)
WOH	-0.004133 (-0.160881)	-0.002040 (-0.047719)	-0.003504 (-0.103841)
INC	0.001138** (2.239032)	0.001618** (1.801786)	0.000572 (0.851302)
RELC	0.086243 (0.082431)	0.967950 (0.412871)	-0.465831 (-0.394158)
TOC	-0.065550 (-1.132603)	0.291450* (1.809246)	-0.121542** (-2.000049)
TOL	0.121678 (1.115333)	-0.041950 (-0.184643)	0.143540 (1.112540)
CDP	0.478022*** (7.278001)	0.468573*** (3.246885)	0.445071*** (5.827447)
Log Likelihood	-472.5156	-119.2506	-343.3180
Akaike info criteria	2.322270	2.422738	2.312738

주) 1) *는 10%, **는 5%, ***는 1% 내에서 통계적 유의성을 가지는 것을 의미함.
2) ()내의 값은 t 값을 의미함.

먼저 인구학적 변수의 영향력을 살펴보면, 두 지역 모두 남성일수록, 연령이 높을수록 문화수요에 대한 만족도가 높은 것을 추정되었다. 특히 연령효과가 양(+)의 효과를 보이는 것은 연령이 높을수록 근로시간에 대한 부담이 작고 소득수준도 높아 문화수요에 대한 욕구가 크기 때문으로 풀이된다. 그러나 교육수준(EDU)의 경우 기타 지역은 음(-), 청주·청원 지역은 양(+)의 효과를 보이고 있어 대조된다. 또한 결혼유무(MAR)가 만

족도에 미치는 영향은 두 지역 간 상이한데, 아마도 이러한 사실은 청주·청원 지역일수록 가족 단위의 문화상품의 수요패턴을 가지기 때문으로 풀이할 수 있을 것이다[6].

다음으로 경제활동변수의 영향력을 살펴보면, 예상했던 대로 이론적 부호와 일치하고 있었다. 먼저 평균 근로시간(WOH)이 미치는 효과는 두 지역 모두 음(-)의 값을 보이고 있었는데, 이는 근로시간과 여가 및 문화상품의 소비는 대체관계에 있음을 보여주는 것으로 해석된다. 그러나 소득수준(INC)은 두 지역 모두 양(+)의 효과를 보이고 있는데, 이러한 사실로부터 소득수준이 증가할수록 문화산업 및 문화 서비스로부터 받는 만족도는 증가하여 이론적으로 양(+)의 소득효과를 가지는 것임을 입증하였다.

마지막으로 문화관련 변수의 영향력을 보면, 총 소득 중에서 문화산업 및 여가에의 지출비율(RELC)이 만족도에 주는 효과는 이론적 기대치와는 달리 기타 지역의 경우는 음(-)의 효과를 나타냈는데, 이는 지출비용이 증가할수록 오히려 만족도는 감소하는 것으로 해석할 수 있어 문화공급의 부족으로 인하여 문화욕구를 제대로 충족시키지 못함을 알 수 있다.

또한 문화산업의 유형(TOC)의 효과를 보면 두 지역 상이하게 나타났다. 즉, 청주·청원 지역의 경우 참여형 문화산업을 많이 소비할수록 만족도는 증가하는 반면, 기타 지역의 경우는 관람형 문화산업의 소비가 증가할수록 만족도는 증가하는 결과를 나타내 두 지역 수요패턴의 차이를 드러내고 있다

여가의 유형(TOL)을 보면, 두 지역 모두 통계적 유의성은 없었지만 부호는 상이하게 나타났다. 청주·청원 지역의 경우 재화 집약적 여가패턴을 선호할수록 만족도는 증가하였으나, 기타 지역의 경우에는 시간 집약적 여가패턴을 선호할수록 만족도가 증가하는 것으로 추정되었다. 이러한 사실은 이론적 기대치와 동일한 결과를 얻었는데, 청주·청원 지역이 기타 지역에 비해 소득수준이 높으므로 상대적으로 시간의 기회비용이 높은 것으로 추정할 수 있으므로, 따라서 재화 집약적 여가패턴을 선호하는 것임을 알 수 있다[7].

충북지역 문화산업의 발전가능성(CDP)은 모두 양(+)

의 효과를 보이고 있는데, 이러한 사실로부터 미래의 문화산업에 대한 낙관적 시각을 가지는 응답자일수록 만족도가 증가하는 것임을 알 수 있다.

3.2 문화산업 유형의 결정요인

여기에서는 문화산업을 참여형 문화산업과 관람형 문화산업으로 분류하여 각각의 결정요인에 대하여 분석하였는데, 추정결과는 [표 5]와 같다.

[표 5]를 통하여 인구학적 요인변수의 효과를 살펴보면, 성별(SEX)의 경우 두 지역 모두 회귀계수의 부호가 음(-)으로 나타나, 여성일수록 참여형 문화산업을 선호하였으며 남성일수록 관람형 문화산업을 선호하는 것으로 추정되었다.

표 5. 수요자의 문화산업 유형별 결정요인

변수명	충북전체	청주·청원 지역	기타 지역
상수항	2.167809 (1.636658)	1.863258 (0.854400)	3.043441 (1.763952)
SEX	-0.888624*** (-3.855157)	-0.704277 (-1.548893)	-0.923278*** (-3.289999)
EDU	0.058866 (1.008878)	0.072949 (0.742654)	0.031099 (0.418515)
AGE	-0.050682*** (-2.839519)	-0.039336 (-1.185744)	-0.064120*** (-2.926189)
MAR	-1.190845*** (-3.860796)	-0.760633 (-1.106246)	-1.235593*** (-3.587007)
WOH	-0.050374 (-0.998026)	-0.076641 (-0.926803)	-0.033878 (-0.494404)
INC	0.002039** (2.008320)	0.000771 (0.450141)	0.002188 (1.621645)
RELC	-1.714537 (-0.809679)	-5.260968 (-1.157589)	-0.783163 (-0.317587)
TOL	0.233855 (1.068430)	0.259527 (0.605042)	0.236675 (0.891581)
CDP	0.095198 (0.741901)	0.163787 (0.613115)	0.011964 (0.078030)
Log Likelihood Akaike info criteria	-250.5369 1.264742	-70.81985 1.469452	-176.9505 1.238083

주) 1) *는 10%, **는 5%, ***는 1% 내에서 통계적 유의성을 가지는 것을 의미함.

2) ()내의 값은 t 값을 의미함.

이와 같은 추정결과는 매우 특이한 현상인데, 전통적으로 남성의 경우는 관람하는 정적인 문화산업보다는 동적으로 참여하는 문화산업을 선호하는 것으로 알려져 왔으나, 이러한 전통적 패턴이 상당히 변한 것으로 추정된다. 오히려 여성이 동적인 문화산업을 선호하는

것은 여성의 경제활동 참여의 증가에 따른 사회진출의 확대경향과 무관하지 않을 것으로 추정된다.

교육수준(EDU)의 경우, 두 지역 모두 통계적 유의성은 없었지만 정(+)의 효과를 보이고 있어, 교육수준이 높을수록 관람형 보다는 참여형 문화산업을 선호하는 것으로 드러났다. 한편 연령(AGE)의 효과를 보면 예상대로 두 지역 모두 음(-)의 효과를 가졌는데, 연령이 높을수록 관람형 문화유형을 선호하였으며, 반대로 연령이 낮을수록 참여형 문화유형을 선호하는 것으로 드러났다. 유사하게 결혼여부(MAR) 변수의 효과는 두 지역 모두 음(-)의 효과를 나타내 미혼일수록 참여형 문화패턴을, 기혼일수록 관람형 문화패턴을 선호하는 것으로 추정되었다. 특히 결혼한 사람일수록 가족 단위의 문화패턴을 수요할 가능성이 높으므로 이들은 상당한 정도로 관람형 문화상품을 수요할 것으로 추정할 수 있다.

다음으로 경제활동변수의 효과를 살펴보면, 일일 평균 근로시간(WOH)과 소득수준은 거의 문화유형의 결정에 영향을 주지 않는 것으로 추정되었다. 이것은 앞에서의 만족도 추정결과와 유사한데, 이를 종합하여 볼 때, 수요자들이 문화산업으로부터의 만족도나 문화산업의 유형을 결정할 때, 소득수준과는 무관하게 자신들이 가지는 일정한 선호체계에 의해서 이루어짐을 추정할 수 있다.

다음으로 문화관련 변수의 효과를 보면, 대체로 통계적 유의성이 작으면서 거의 영향을 주지 않는 것을 볼 수 있는데, 단지 부호를 가지고 그 의미를 찾을 수 있을 것이다. 그러나 소득 중에서 문화산업과 여가에 대한 지출금액비율(RELC)은 두 지역 모두 음(-)의 효과를 가지는 것으로 추정되었는데, 이는 여가지출성향이 클수록 참여형보다는 관람형 문화산업을 선호한다는 의미를 가진다. 아마도 이러한 추정결과는 단위당 비용에 있어서 관람형 문화산업을 참여형에 비해 높기 때문으로 풀이된다. 또한 여가패턴(TOL)에서 시간집약적 여가를 선호할수록 문화산업의 패턴에서는 참여형 여가를 선택할 가능성이 높았는데, 시간 집약적 여가는 참여 시간당 비용이 상대적으로 작은 특징을 가지고 있으므로, 문화상품의 수요에 있어서도 저비용의 참여형 문화산업을 선호하는 것으로 해석할 수 있다. 한편 미래

의 문화산업 발전가능성(CDP)은 두 지역 모두 문화산업의 유형을 결정하는데 거의 영향을 주지 못하였다. 그러나 CDP가 수요자의 만족도를 결정하는 데는 매우 중요한 역할을 하였으나 문화산업 패턴의 결정요인에 거의 영향을 주지 못하는 것은 아직 소비자들이 문화에 대한 막연한 수요는 있지만, 구체적으로 어떤 패턴의 수요를 할지에 대해서는 계획이 없음을 시사한다.

요약하면, 수요자의 분석에서 문화산업의 유형을 결정하는 요인은 주로 인구학적 요인변수의 효과가 매우 컸으며, 경제활동변수 및 문화관련 변수의 영향력은 상대적으로 작았다. 이러한 사실로부터 문화산업은 소득이 증가하면서 뚜렷한 수요의 증가세를 가질 것이지만, 아직 체계적이고 소비자들의 욕구를 충족시킬 수 있는 문화산업이 개발되지 못했음을 보여주는 것으로 해석할 수 있다.

3.3 여가패턴의 결정요인

여기에서는 여가를 시간 집약적 여가와 재화 집약적 여가로 분류하여 지역별로 각각의 결정요인을 분석하였는데, 추정결과는 아래의 [표 6]과 같다.

표 6. 수요자의 여가상품 유형별 결정요인

변수명	충북전체	청주·정원 지역	기타 지역
상수항	0.068939 (0.055432)	2.916958 (1.311404)	1.281790 (0.794496)
SEX	0.105407 (0.495567)	-1.081554*** (-2.379994)	0.513130** (1.999790)
EDU	-0.076221 (-1.395246)	0.133082 (1.336102)	-0.165574*** (-2.336481)
AGE	0.045825*** (2.666278)	-0.055288* (-1.646726)	0.045842** (2.098881)
MAR	-0.642398** (-2.116070)	-0.075331 (-0.107847)	-0.917884*** (-2.550578)
WOH	0.026669 (0.552766)	0.107077 (1.241167)	0.005702 (0.089352)
INC	-0.001070 (-1.110849)	-0.003596 (-1.759435)	-0.000368 (-0.279251)
RELC	-0.008523 (-0.004401)	-3.367634 (-0.728963)	0.251728 (0.113493)
TOC	0.150762 (1.287017)	0.238499 (0.554611)	0.124655 (1.000643)
CDP	-0.149622 (-1.258136)	-0.238649 (-0.884727)	-0.096356 (-0.684226)
Log Likelihood	-281.0736	-68.78298	-202.4356
Akaike info criteria	1.389373	1.432418	1.374988

주) 1) *는 10%, **는 5%, ***는 1% 내에서 통계적 유의성을 가지는 것을 의미함.
2) ()내의 값은 t 값을 의미함.

먼저 인구학적 요인변수가 여가패턴에 미치는 효과를 보면, 성별(SEX) 변수는 지역 간 상이한 효과를 나타냈는데, 청주·청원 지역의 경우 남성일수록 재화 집약적인 여가 패턴을 선호하고 여성일수록 시간 집약적인 여가 패턴을 선호하는 것으로 나타난 반면, 기타 지역은 반대의 결과를 가져왔다. 이와 같이 성별로 여가 패턴의 선호체계가 다른 것을 고려하여 지역별로 적합한 여가시설을 공급하는 것이 필요할 것이다.

다음으로 교육수준(EDU)의 효과를 보면, 지역별로 상이한 추정결과를 보이고 있는데, 교육수준이 높을수록 청주·청원 지역의 경우 시간 집약적인 여가패턴을 선호하였으나, 기타 지역에서는 재화집약적인 여가패턴을 선호하였다. 통상적으로 인적자본이론이 적용된다면, 교육수준이 높을수록 임금수준이 높을 것이고 따라서 시간에 대한 기회비용이 매우 커서 재화 집약적인 여가를 선호하는 것이 이론적 결과이다. 그러나 이러한 이론적 결과는 청주·청원 지역에는 적용되지 않는 반면 기타 지역의 경우에는 적절히 반영되는 것으로 보인다.

한편 연령(AGE)의 효과에 있어서도 두 지역 간 상이한 결과를 보이고 있다. 청주·청원 지역의 경우 통계적 유의성은 다소 낮았지만 음(-)의 효과를 보이고 있는데, 이는 연령이 높을수록 재화 집약적인 여가패턴을 선호하는 것으로 추정되었다. 그러나 기타 지역의 경우에는 오히려 연령이 높아질수록 시간 집약적인 여가를 선호하는 것으로 추정되어 이론적 부호와 동일한 결과를 얻었다. 따라서 연령층의 구성에 따라, 그리고 지역적 특성에 따라 다른 정책적 대안을 수립해야 할 필요성을 보여주고 있다. 그러나 결혼여부를 나타내는 변수(MAR)의 효과는 두 지역 모두 음(-)의 효과를 보이고 있어 결혼한 사람일수록 재화 집약적인 여가패턴을 선호하는 것으로 추정되었다.

다음으로 경제활동 변수의 여가 패턴 결정 효과를 보면, 먼저 일 평균 근로시간(WOH)의 경우 이론적 예상치와 다른 결과를 보이고 있다. 즉, 이론적으로 여가시간의 선택은 노동시간의 감소를 의미하므로 근로시간이 증가할수록 여가시간을 줄이며, 상대적으로 여가의 선택에 있어서 시간 집약적인 여가상품보다는 재화 집약적인 여가상품을 선택할 가능성이 높아지는 것이다. 그러

나 본 논문의 추정결과에 의하면 청주·청원 지역과 기타 지역 모두 양(+)의 값을 보이고 있어 근로시간이 증가할수록 시간 집약적인 여가상품을 더욱 더 선택함을 보여주고 있다. 그러나 예상했던 대로 추정결과를 보았을 때 두 지역 모두 소득수준(INC)이 높을수록 시간집약적인 여가상품에 대한 수요보다는 재화 집약적인 여가상품의 수요를 증가시키는 것으로 나타나 이론적으로 부합되는 결과를 얻을 수 있다. 그러나 이것을 역으로 해석한다면 만일 주 5일 근무제가 완전히 정착되고 소득수준이 증가하지 않는 상황에서 근로시간이 거의 불변이며 토요일이 휴무로 된다면 여가시간의 선택범위가 증가할 것이고, 따라서 시간 집약적인 여가상품의 선택 가능성이 높아질 것이라는 해석을 할 수도 있다[8].

한편 문화 관련변수의 효과를 살펴보면 대체로 통계적 유의성이 거의 없었으며 회귀계수의 크기도 매우 작았다. 먼저 소득 중에서 문화산업 및 여가에의 지출비율(RELC)이 미치는 효과는 지역별로 상이하게 나타났으나 통계적 유의성은 없었다.

또한 문화산업의 유형(TOC)에서 두 지역 모두 참여형 문화산업을 선호할수록 시간 집약적인 여가상품을 선호하는 것을 볼 수 있는데, 이는 매우 당연한 결과일 것으로 해석된다. 마지막으로 문화산업의 발전가능성(CDP)을 높게 평가할수록 두 지역 모두 시간집약적인 여가상품 보다는 재화집약적인 여가상품을 선호하는 추정결과를 얻었으나, 통계적 유의성은 없었다.

IV. 결론

지금까지의 분석결과부터 다음과 같은 몇 가지의 정책적 함축성을 도출할 수 있을 것이다.

첫째, 지역 문화상품이 상당 부분 시장재화이기 보다는 공공재적 성격을 가지기 때문에 문화상품에 대한 수요가 있다고 하더라도 공급의 주체는 지방정부일 가능성이 높다. 따라서 지방정부는 문화상품의 공급결정에 있어서 최대한 수요자들의 욕구를 최대한 반영하는 차원에서 의사결정이 이루어져야 할 것이다.

둘째, 문화수요에 대한 만족도 결정요인에서 인구학

적 요인의 영향력은 상대적으로 작았으며, 경제활동변수 및 문화관련 변수의 영향력이 비교적 높았다. 특히 소득수준과 만족도는 양(+)의 관계를 보여 향후 문화상품에 대한 수요가 증가할 것임을 시사한다. 또한 지역별로 보았을 때, 청주·청원 등 도심권 지역은 참여형 문화산업과 재화집약적 문화산업을 선호하고 있으며, 기타지역은 관광형 문화산업과 시간집약적 문화산업을 선호하여 차이를 드러냈다. 결국 어떤 문화산업을 공급할 것인가는 수요자의 욕구에 따라 결정되어야 할 것이다.

셋째, 문화산업의 패턴 결정요인에서는 지역에 관계없이 여성일수록, 교육수준이 높을수록 참여형 문화산업을 선호하는 것으로 드러나 차별화된 문화상품 공급이 필요함을 보여준다. 그러나 경제활동 변수와 문화관련 변수의 영향력은 비교적 작아 문화산업패턴 결정은 개인적 성향에 따라 크게 좌우되는 것임을 알 수 있다.

넷째, 여가패턴의 결정요인에서는 지역별로 인구학적 변수의 효과가 상이하았는데, 이는 지역별로 주민의 속성에 따라 상이한 여가시설이 필요함을 보여준다. 즉, 확립화된 문화상품의 공급은 지역주민의 후생을 증가시키는데 기여하지 못하며, 면밀한 수요분석을 통하여 공급이 이루어져야 할 것이다.

문화산업은 상당부분 지역적 특성을 가지고 있기 때문에 문화에 대한 지역주민의 욕구 및 선호도가 매우 다양할 수 있다. 따라서 문화산업에 대한 공급계획을 수립할 때에는 문화수요에 대한 차별화된 욕구를 반영하는 방향으로 이루어져야 할 것이다. 따라서 충북은 수도권에 근접한 지역으로 충북 지역주민 뿐 아니라 수도권에서의 잠재적 문화수요가 충분할 것으로 예상되므로 폐쇄적이 아닌 개방적이고 글로벌한 문화산업 진흥정책을 수립해야 할 것이다.

결국 문화산업은 인간의 정신적 욕구 뿐 아니라 육신의 쉼을 가져다주는 산업이라는 점에서 향후 급속한 성장을 예상할 수 있다. 따라서 지역 차원에서 주민들의 삶의 질을 향상시키기 위해서는 수요자의 욕구를 충족시키는 차원에서 공급이 이루어져야 할 것이다.

참고 문헌

- [1] 김남선, “지방문화가 지역발전에 미치는 영향”, 한국지방행정연구원, 지방행정연구, 제11권, 제3호, pp.1-17, 1996.
- [2] 김재범, *문화산업의 이해*, 서울경제경영, pp.10-13, 2005.
- [3] 한국문화콘텐츠진흥원, “디지털문화시대 지역문화의 중요성과 활성화방안 모색”, 제1회 정책포럼, p.26, 2006.
- [4] F. Colbert, *The Economic Impact of Festivals and Major Events : Who Benefits?*, paper presented at the National Conference on Tourism, Culture and Multiculturalism, Montreal, 1988.
- [5] 조현호, *여가론*, 대왕사, pp.70-83, 2001.
- [6] 이홍재, *문화예술과 도시경제*, 문자향, pp.209-213, 2002.
- [7] L. Husak and Y. Deng, and C. Hayter, “Economic Value of Great Lake Sportsfishing,” *Transaction of American Fisheries Society*, Vol.117, pp.363-373, 1988.
- [8] S. Parker, *Leisure and Work*, London: George Allen & Erwin Ltd, pp.132-141, 1983.

저자 소개

정 초 시(Cho-See Jung)

정희원



- 1981년 8월 : 연세대학교 경제학과(경제학 석사)
- 1992년 2월 : 연세대학교 경제학과(경제학박사)
- 1982년 3월 ~ 현재 : 청주대학교 경제학과 교수

<관심분야> : 문화경제학, 문화콘텐츠 개발, 인적자원 개발

신 길 수(Gil-Soo Shin)

정회원



- 1999년 8월 : 충북대학교 행정대학원(행정학 석사)
- 2007년 7월 : 청주대학교 경제학과(경제학 박사)
- 1999년 9월 ~ 현재 : 충북 문화포럼 대표

<관심분야> : 지역문화콘텐츠, 여가모형개발