■ 우리나라 콘텐츠산업의 국가경쟁력 평가와 방향 ■

김영수(KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

20세기 전 세계를 주도하는 힘이 군사력과 경제력이었다면 21세기에는 문화력에 집중되고 있다. 즉, 현재까지는 국가의 핵심이자 경쟁력을 주도하는 경쟁요인이 하드파워(군사력·경제력·기술력)에서 비롯되었다면, 앞으로는 소프트·스마트파워(정치/제도·사회자본·문화력)로 패러다임이 변화하고 있다.

대표적인 국가경쟁력 평가결과를 발표하는 조사기관으로는 WEF(스위스세계경제포럼), IMD(스위스국제경영개발대학원), IPS(한국산업정책연구원) 등이 있다. 지난 9월 5일 WEF는 세계경쟁력보고서(Global Competitiveness Report 2012-2013)에서 국가경쟁력 평가결과를 발표했다. 우리나라는 조사대상국 144개국 중 19위로 지난해보다 5단계 상승했다. IMD의 세계경쟁력연감(WCY 2012, World Competitiveness Yearbook 2012)에서도 우리나라는 조사대상국 59개국 가운데 22위로 전년과 동일한 순위를 보였다. 국내 IPS에서도 'IPS 국가경쟁력연구보고서 2011-2012'를 발표했는데 조사대상국 65개국 중 19위를 기록했다.

이들 조사기관의 국가경쟁력 평가지표는 국가경제, 정부 및 비즈니스 효율성, 인프라 등 물적요소(physical factors)를 바탕으로 한 거시경제학적 측정이기 때문에 주로 제조업, 금융업 등 분야의 국가경쟁력 측정에 유용하다. 또한 콘텐츠산업 자체보다는 전체산업이나 미디어환경에 준하는 지표로서 창의력을 바탕으로 인적요소(human factors)가 강조되는 콘텐츠산업의 속성과 제도·사회자본·문화력 등을 측정할 수 있는 사회 및 문화의 환경 관련 평가지표는 일부분 밖에 해당하지 않는다.

<표 1> 세계 주요 조사기관의 국가경쟁력 평가지표 중 콘텐츠산업 관련지표

구분		분야	부문	세부항목 중 콘텐츠산업 관련 평가지표
WEF (111)*		기본요인(46)	제도적 요인(21)	지적재산권 보호
			인프라(9)	전화회선, 모바일 가입자
		효율성증진(49)	상품시장 효율성(15)	반독점 정책의 효율성, 무역장벽 정도
			기술수용 적극성(6)	기업 수준에서의 기술(ICT) 흡수, FDI
			시장규모(2)	국내시장 크기 및 해외시장 크기
IMD (327)*		경제운용성과(76)	국제투자(17)	FDI
		인프라(113)	기술인프라(22)	정보통신투자
			과학인프라(23)	지적재산권
IPS (115)*	물적요소 (74)	경영여건(18)	해외 투자	외향 해외직접투자, 내향 해외직접투자, 개방도
		관련산업(32)	통신	이동전화 가입자 수, PC보유 대수, 전화, 인터넷 사용자 수
		수요조건(14)	시장의 크기	GDP, 상품수출, 상품수입, 서비스 수출, 서비스 수입, 수출입 개방도, 1인당 GDP, GDP 성장률
			시장의 질	소비자의 제품 정보 파악도, 품질 민감도, 가격 민감도, 브랜드 민감도, 친환경 제품 민감도, 불법복제 제품 용납도

*주1) 괄호안의 숫자는 전체 평가지표 수를 의미함
※출처 : WEF(2012), IMD(2012), IPS(2011) 재구성

한편, Future Brand의 '2011-2012 Country Brand Index(2012)'에서 전 세계 각 국가의 브랜드 지수를 설정하여 국가별 브랜드 순위를 발표하고 있는데 여기에 적용된 브랜드 지표로는 국가의 인식도(awareness), 친숙함(familiarity), 분야별 종합(associations), 선호도(preference), 친화력(consideration), 결정력/방문의사(decision/visitation), 지지정도(advocacy)로 구분된다. 이 가운데 분야별 종합 평가에서는 **가치사슬**(정치적 자유, 관용, 안정적 법치 환경, 언론의 자유, 환경 친화력), **삶의 질**(생활의 만족도, 교육, 보건, 생활수준, 안보, 취업기회), **비즈니스 환경**(숙련된 인력, 기술진보, 투자환경, 규제환경), **문화유산**(자연의 미, 역사, 예술&문화, 진정성), **관광**(화폐가치, 숙박시설, 매력도, 음식)으로 총 5개의 분야별 조사지수를 발표하고 있는데, 콘텐츠산업과 관련된 정성·정량지표를 포함하고 있어 국가경쟁력 평가를 위한 지표로서의 적용을 고려할 수 있을 것이다.

<표 2> 한국 문화산업의 국가경쟁력 평가지표(KOCCA, 2004)

경쟁력 요인	부문	평가구분
시장 및 유통구조 (6)	내수시장 규모	양적
	수출규모	양적
	디지털 유통 경쟁력[1]	양적
	민간투자규모	양적
	저작권보호 수준	질적
	불법복제율	양적
사업환경 및 경쟁역량 (5)	국가별 콘텐츠시장 점유율	양적
	자국기업의 콘텐츠시장 점유율	질적
	FDI	양적
	라이선스와 로열티 수입	양적
	시장구조	질적
양질의 차별적 자원공급 (7)	고등교육 수준	양적
	관련분야 종사자수	양적
	평균인건비	양적
	R&D 지출비용	양적
	콘텐츠산업 기술력[2]	양적/질적
	기업의 자산규모	양적
	콘텐츠산업 SCM 구축	양적
콘텐츠 창작의 기반환경 (5)	영화관수	양적
	박물관수	양적
	도서관수(공공도서관)	양적
	콘텐츠생산량	양적
	자국콘텐츠 점유율	양적

2004년 연구된 문화산업의 국가경쟁력 평가지표는 M. Porter(1990)의 'Competitive Advantage of Nations'에서 제시한 외생요인(국내외에서 발생하는 기회와 정부의 역할)과 내생요인/물적요인(요소조건, 기업의 전략/조직 및 경쟁양상, 관련 및 지원산업, 수요조건), 조동성(1990)의 인적요인과 기회요인, IMD, WEF의 경쟁력 평가지표를 혼합 및 보완하여 작성되었다. 이 모형에서 경쟁력 요인은 4가지, 23개 부문으로 구분되며 주요 콘텐츠산업별 적용과 콘텐츠산업 전반에 적용되는 것을 고려하여 설계되었다.

각 경쟁력 요인별을 살펴보면, 시장 및 유통구조는 콘텐츠시장 규모와 질적수준 평가가 핵심이고, 사업환경 및 경쟁역량은 경영환경 및 여건이며, 양질의 차별적 자원공급은 인력, 기술력, 자산규모 등 부존자원을 포함한다. 마지막으로 콘텐츠 창작 기반환경은 콘텐츠 생산과 점유율 등과 같이 창작을 위한 환경을 평가하는 내용으로 구성되었다.

2000년대 중반 이후 미디어와 기술의 환경변화에 따라 문화산업이 콘텐츠산업으로 재편되었고, 통신기술이 접목된 융합서비스뿐만 아니라 최근의 SNS, 스마트미디어, 클라우드 환경 등의 스마트 혁명까지 콘텐츠산업 전 분야가 복합적·역동적으로 변화하고 있다. 향후 ICT 산업발전의 핵심원천은 IT인프라(Network, Platform, Device)보다는 이를 기반으로 창의적으로 활용되는 서비스와 콘텐츠가 부각될 가능성이 크다. 특히 소프트웨어를 포함한 디지털콘텐츠는 콘텐츠산업과 IT산업 전반에 걸쳐서 성장을 견인할 것으로 전망된다.

따라서 문화산업 국가경쟁력 평가지표가 전체 산업 가운데 콘텐츠산업의 속성과 특성을 반영한 국가경쟁력 평가의 틀을 처음으로 제공했다는 측면에서는 시사하는 바가 크지만 전 분야에 걸쳐 빠르게 변모하는 콘텐츠산업 특성상 국가경쟁력 평가지표는 개선될 필요가 있다.

<표 2> 콘텐츠산업의 국가경쟁력 평가지표 개선(안)

경쟁력 요인	부문	평가구분	비고
시장 및 유통구조 (시장의 크기와 질, 7)	수출규모	양적	유지
	민간투자규모	양적	유지
	불법복제율	양적	유지
	관용적 태도	질적	추가
	콘텐츠내수시장 규모	양적	수정
	디지털 유통 경쟁력[3]	양적	수정
	저작권보호 수준[4]	양적/질적	수정
사업환경 및 경쟁역량 (경영환경 및 여건, 8)	국가별 콘텐츠시장 점유율	양적	유지
	자국기업의 콘텐츠시장 점유율	질적	유지
	라이선스/로열티 수입	양적	유지
	시장구조	질적	유지
	FDA 체결국가수	양적	추가
	언론의 자유	질적	추가
	규제환경	질적	추가
	FDI, 대외개방도	양적	수정
양질의 차별적 자원공급 (부존자원, 8)	관련분야 종사자수	양적	유지
	평균인건비	양적	유지
	콘텐츠산업 R&D 지출비용	양적	유지
	콘텐츠산업 기술력[5]	양적/질적	유지
	기업의 자산규모	양적	유지
	콘텐츠산업 SCM 구축	양적	유지
	문화창작예술인수	양적	추가
	고등교육 수준/인력양성	양적	수정
콘텐츠 창작의 기반환경 (관련 및 지원환경, 7)	콘텐츠생산량	양적	유지
	자국콘텐츠 점유율	양적	유지
	PC방수, 노래연습장수	양적	추가
	공연장수	양적	추가
	2D, 3D영화관수	양적	수정
	박물관수, 전시관수, 미술관수	양적	수정
	도서관수(공공도서관)/서점수	양적	수정

※출처 : 한국콘텐츠진흥원 재구성

즉, 콘텐츠산업의 국가경쟁력 평가지표 개선안을 통해서 부문별 보완점을 고려할 필요가 있다. 첫째, 콘텐츠 소비시장에서 이용자의 관용적(tolerance) 태도는 구매의사를 결정하는 핵심요인으로 작용하므로 소비시장의 잠재규모를 측정하는 지표로서 고려되어야 한다. 또한, 콘텐츠의 디지털 유통 경쟁력을 판단할 수 있도록 디지털전환율, 디지털TV보급률, PC보급률, 브로드밴드보급률, 무선인터넷(3G, 4G-LTE)보급률, 스마트폰보급률, SNS가입률 등을 반드시 추가할 필요가 있다. 예컨대, Facebook, Twitter, Youtube 등과 같이 SNS의 일상화로 미디어 산업구조가 변동함에 따라 이러한 요소는 반드시 포함되어야 한다.

둘째, 콘텐츠산업 분야에도 다른 분야와 마찬가지로 외국인직접투자(FDI)가 보편화되고 있는 만큼 우리나라의 제도적·정책적 대외개방도 측정은 대외적으로 FDI를 결정하는 준거틀로서 작용할 것이다. 또한 최근 몇 년간 우리나라는 미국, 유럽 등의 국가들과 자유무역협정(FTA)을 체결하고 콘텐츠산업의 국가교류를 활발히 하고 있는데, 기업의 사업환경과 경쟁역량 판단을 위한 경쟁 요인으로서 고려되어야 할 것이다.

뿐만 아니라 언론의 자주권(자유) 확보와 규제환경 완화는 관련 기업의 대내외 시장경쟁력을 강화할 수 있는 요인으로서 기능하고 나아가 대외개방도 인식에도 영향을 미칠 것이다. 셋째, 양질의 차별적 자원공급에서 문화창작예술인 확보와 고등교육 수준(인력양성) 향상은 부존자원으로서 추가, 수정되어야 할 요인이다. 예컨대 스웨덴의 경우, 중앙정부의 문화지출 관심도, 인터넷보급률, 도서관 이용 빈도 등에서 우리나라와 매우 유사하다. 그러나 스웨덴의 1인당 GDP(USD $53,000), 삶의 만족도, 예술인, 예술행사수, 박물관 관람횟수, 영화관수, 문화개방도 등에서는 큰 차이를 보이고 있다. 즉, 스웨덴이 1인당 문화복지 수준(문화창작예술인수, 문화창작예술행사수)이 월등한 것은 우리나라가 문화창작예술인수를 그만큼 확보하지 못한데서 그 원인을 찾을 수 있다. 따라서 국민들의 예술작품 향유기회 증대와 높은 문화 복지수준 확보를 위해서는 반드시 측정해야 할 평가지표이다. 넷째, 미디어 환경변화에 따라 콘텐츠의 소비창구가 다변화되는 만큼 PC방, 노래연습장, 공연장, 2D·3D 영화관, 박물관, 전시관, 미술관, 서점 등으로 다양한 창구별 요인을 고려해야 할 것이다.

마지막으로 국가별 콘텐츠산업의 범위와 분류기준이 상이하여 경쟁력 판단을 위해 공통지표로서 100% 일치시키기는 어려울 것이다. 그러나 경쟁력 요인의 정량적 고유지표와 더불어 요인별 대리변수를 세분화하여 경쟁력을 평가한다면 의미있는 평가가 가능할 것으로 기대한다.

1) DVD보급률, 디지털TV보급률, PC보급률, 브로드밴드보급률, 이동통신보급률
2) IT산업 특허수, 절대기술력, 기술력평가
3) 디지털전환율, 디지털TV보급률, PC보급률, 브로드밴드보급률, 무선인터넷(3G, 4G-LTE)보급률, 스마트폰보급률, SNS가입률
4) 미무역대표부(USTR)의 지적재산권 보호국가 분류기준 적용
5) IT산업 특허수, 절대기술력, 기술력평가