

문화유산산업 분류체계 수립

A Study on the establishment of classification system
for Cultural Heritage Industry

2019

제 출 문

문화재청장 귀하

본 보고서를 “문화유산산업 분류체계 수립용역”의 최종보고서로 제출합니다.

2019. 12.

연구기관명 : 더랩 씨

연구기관대표 : 박성환 더랩 씨 대표

책임 연구원 : 박성환 더랩 씨 대표

공동 연구원 : 손성달 앤더슨코리아 대표

전주희 더랩 씨 수석연구원

이소현 BIRC 책임연구원

김연주 더랩 씨 프로젝트 디렉터

김나영 더랩 씨 연구원

연구 보조원 : 오윤정 더랩 씨 보조연구원

보 조 원 : 차정윤 더랩 씨 보조연구원

자 문 위 원 : 이석준 광운대학교 교수

윤태석 전 국립일제강점동원역사관장

변종필 제주현대미술관장

문화유산산업 분류체계 수립

발 행 일 : 2019년 12월 10일

발 행 처 : 문화재청

대전광역시 서구 청사로 189

Tel. 042-481-3116 Fax. 042-481-4829

<http://www.cha.go.kr>

연 구 기 관 : 더랩 씨 The lab c

집 필 : 박성환 더랩 씨 대표

손성달 앤더슨코리아 대표

전주희 더랩 씨 수석연구원

이소현 BIRC 책임연구원

김연주 더랩 씨 프로젝트 디렉터

김나영 더랩 씨 연구원

연 구 지 원 : 오윤정 더랩 씨 보조연구원

그래픽디자인 : 차정윤 더랩 씨 보조연구원

자 문 위 원 : 이석준 광운대학교 교수

윤태석 전 국립일제강점동원역사관장

변종필 제주현대미술관장



연구기간 : 2019년 5월 23일 - 2019년 12월 10일

초 록

사업명	문화유산산업 분류체계 수립용역		
연구과제명	한글	문화유산산업 분류체계 수립	
	영어	A Study on the establishment of classification system for Cultural Heritage Industry	
연구기간	2019. 5. 23. ~ 12. 10.		
연구기관명	더랩 씨	연구기관대표	박성환
책임연구원	박성환	참여연구원 수	8명
연구목적	문화유산산업 통계조사를 위한 사전단계로 문화유산산업에 대한 정의와 범위를 확립하고 그에 따른 문화유산산업 분류체계를 마련하여, 이를 산업특수분류 등록 및 국가승인통계화 하는 것을 목적으로 함		
주요 연구내용	1. 문화유산산업 및 산업특수분류 관련 동향 - 국내외 문화유산산업 관련 분류 및 산업특수분류 동향 조사·분석 2. 문화유산산업 특수분류 체계 수립 - 추진 방안에 따라 문화유산산업의 정의·개념·범위를 정립하고, 제정 원칙과 기준에 따라 문화유산산업특수분류안 제시 3. 문화유산산업 실태조사 - 문화유산산업 통계조사를 위한 방법을 설계하고, 이에 따른 자료 수집 및 실태조사 방법을 제시한 후 국가승인통계 추진방안 및 산업특수분류 제정 추진방안 제안 4. 문화유산산업 통계 생산 및 활용방안 - 문화유산산업 통계의 생산 및 기반 구축방안, 통계 관리 및 협조체계 구축 방안, 통계 활용방안 제시		
연구 성과품	1. 최종보고서 : 50부 2. 최종성과품 전체내용 수록 CD : 20개 3. 제작 및 수집자료 일체 : 최종성과품 전체내용 수록 CD에 포함		
색인어	한글	문화유산, 문화유산산업, 산업분류, 산업특수분류, 문화유산산업 통계	
	영어	Cultural heritage, Cultural heritage industry, Industrial classification, Special industrial classification, Cultural heritage industry statistics	

문화유산산업 분류체계 수립

A Study on the establishment of classification system
for Cultural Heritage Industry

2019

목 차

그림 목록

표 목록

1. 연구 목적 및 방향

1.1. 연구 목적	1
1.2. 연구 내용	4
1.3. 연구 방법	5

2. 문화유산산업 및 산업특수분류 관련 동향

2.1. 문화유산산업 관련 분류 동향	9
2.1.1. 국내 동향	9
2.1.2. 국외 동향	12
2.1.3. 시사점	28
2.2. 산업특수분류 동향	31
2.2.1. 산업특수분류 현황	31
2.2.2. 문화유산 관련 산업특수분류 사례 분석	42
2.2.3. 시사점	51

3. 문화유산산업특수분류 체계 수립

3.1. 추진 방안	55
3.1.1. 추진 목표와 전략	55
3.1.2. 분류체계 정립 방향	57
3.2. 문화유산산업분류 체계	62
3.2.1. 문화유산산업 정의 및 범위	62
3.2.2. 분류 제정 원칙 및 기준	64
3.2.3. 문화유산산업특수분류안	66

4. 문화유산산업 실태조사

4.1. 조사 기획 및 설계	85
4.1.1. 조사 개요	85
4.1.2. 모집단 구축 및 표본 설계	88
4.2. 조사 추진	90
4.2.1. 조사 구조 설계	90
4.2.2. 조사 결과 활용	99

5. 문화유산산업 통계 생산 및 활용방안

5.1. 통계 생산 및 기반 구축방안	111
5.1.1. 통계 생산방안	111
5.1.2. 통계 기반 구축방안	114
5.2. 통계 관리 및 활용방안	116
5.2.1. 통계 관리 협조체계 구축방안	116
5.2.2. 통계 활용방안	118

6. 결론

.....	123
-------	-----

부록 : 문화유산산업분류와 17개 산업특수분류 연계표

그림 목록

〈그림 1〉 연구 목적과 배경 요약도	1
〈그림 2〉 연구 필요성에 따른 과제 요약도	3
〈그림 3〉 연구 방법 개념도	5
〈그림 4〉 유네스코의 Framework for Cultural Statistics(2009) 개념도	14
〈그림 5〉 문화유산 산업의 정의·개념·범위 개념도	63
〈그림 6〉 실태조사 수행 프로세스	86
〈그림 7〉 참고 예시	89
〈그림 8〉 통계작성 승인 절차별 세부 내용	101
〈그림 9〉 산업특수분류 지정 절차	105

표 목 록

〈표 1〉 전통문화 산업분류 사례	10
〈표 2〉 국가직무능력표준에서 분류한 문화유산분야 관련 직무 사례	11
〈표 3〉 국가별 문화산업 개념 현황	12
〈표 4〉 유네스코 문화통계기본계획의 산업분야 및 국제표준산업분류코드	14
〈표 5〉 영국 창조산업분류에 따른 직업종류 및 산업종류	16
〈표 6〉 영국의 창조산업 산업분야별 GVA 및 고용자 수	18
〈표 7〉 프랑스 문화·창조 산업분야 매출액과 고용자 수	19
〈표 8〉 미국의 문화산업분야 구분	20
〈표 9〉 중국 문화 및 관련 산업 카테고리 명칭, 업종코드	21
〈표 10〉 중국 문화 및 관련 산업 카테고리 명칭과 직종구분	22
〈표 11〉 일본 4개 문화예술 분야 경제파급효과 집계 결과	27
〈표 12〉 Heritage Industry 주요 사전별 정의	28
〈표 13〉 관련부처별 담당 특수산업분류 현황	31
〈표 14〉 문화관광부 담당 특수산업분류 주요내용	34
〈표 15〉 산업통상부 담당 특수산업분류 주요내용	36
〈표 16〉 과학기술정보통신부 담당 특수산업분류 주요내용	37
〈표 17〉 국토교통부 담당 특수산업분류 주요내용	38
〈표 18〉 보건복지부, 소방청, 해양수산부 등 담당 특수산업분류 주요내용	40
〈표 19〉 문화관광부 제정 특수산업분류별 문화유산 관련항목	43
〈표 20〉 산업통상부 제정 특수산업분류별 문화유산 관련항목	47
〈표 21〉 그 외 부처 제정 특수산업분류별 문화유산 관련항목	50
〈표 22〉 문화유산 산업 관련 법령	57
〈표 23〉 한국표준산업분류 내 문화유산 분야 관련 업종	59
〈표 24〉 통계단위	68
〈표 25〉 문화유산산업 분류 내용 및 포괄 범위	68
〈표 26〉 문화유산산업 분류표	70
〈표 27〉 문화유산산업 정의서	71

〈표 28〉 한국표준산업분류 연계표	74
〈표 29〉 실태조사 대상 범위 구안	85
〈표 30〉 실태조사(시범조사) 개요	87
〈표 31〉 신청서류 심사 내용	102
〈표 32〉 표본 설계 검토 내용	103
〈표 33〉 특수목적분류 제정 검토 내용	106
〈표 34〉 전국 사업체 조사 개요	112
〈표 35〉 경제 총조사 개요	112
〈표 36〉 해외 상대표준오차 허용범위 사례	113
〈표 37〉 예산산출 내역(안)	115

1. 서론

1.1. 연구 목적

1.2. 연구 내용

1.3. 연구 방법

1. 서론

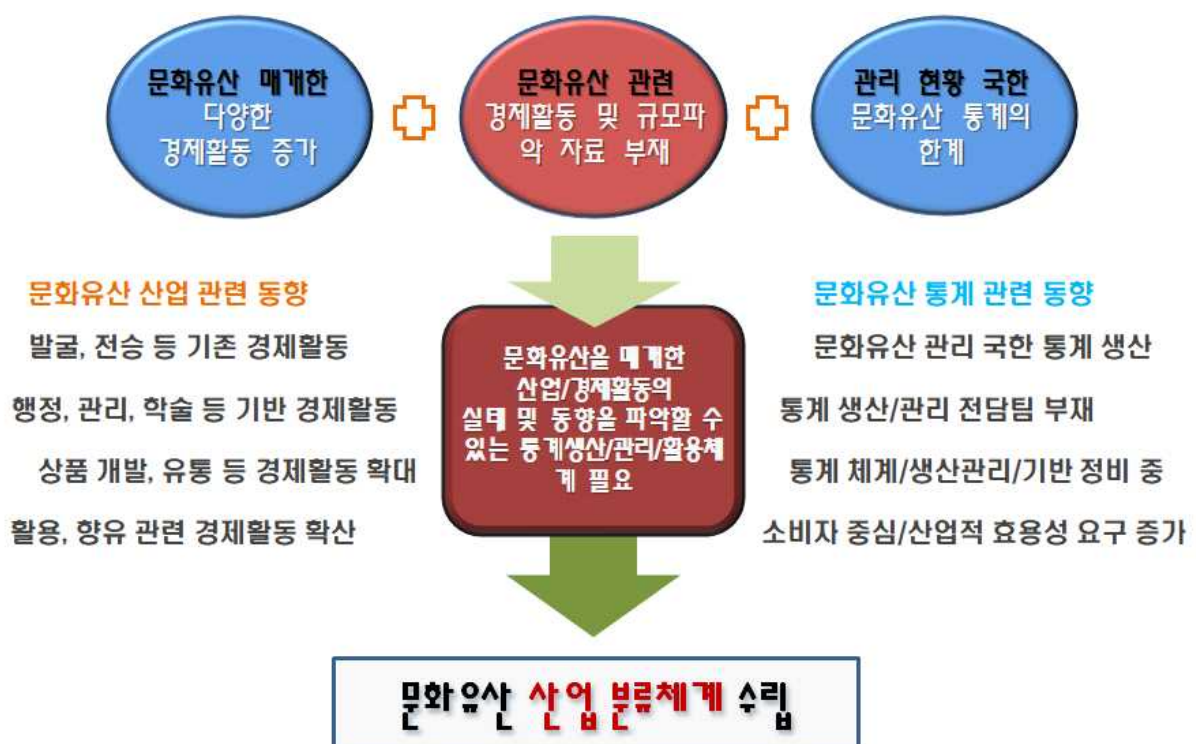
1.1. 연구 목적

■ 연구 목적과 배경

본 연구는 문화유산산업 통계조사를 위한 사전단계로 문화유산산업에 대한 정의와 범위를 확립하고 그에 따른 문화유산산업 분류체계를 마련하여, 이를 산업특수분류 등록 및 국가승인통계화 하는 것을 목적으로 한다.

연구의 추진 배경은 문화유산을 매개로 한 다양한 정책 시행과 관련 경제 활동의 증가가 국민생활과 산업적 측면에 많은 영향을 미치고 있어, 이러한 현상을 파악하고 대응할 수 있는 관련 정책 수립이 요청되고 있기 때문이다. 시의성에 따른 요청 사유를 대략적으로 살펴보면 다음 세 가지로 정리할 수 있다.

- 문화유산을 통한 국민의 다양한 경제활동 증가
- 문화유산을 통한 경제활동 현상 및 경제 규모를 파악할 수 있는 자료 부재
- 문화유산의 관리 현황에 초점을 맞춘 현행 문화유산 통계의 한계



〈그림 1〉 연구 목적과 배경 요약도

이에 본 연구팀은 주어진 과업내용에 따라 문화유산 산업을 정의하고 업종을 구체화하여 분류체계를 마련한 후 분류에 따른 실태조사를 실시하여 정책통계 자료로 작성하는 한편, 그 결과를 특수산업분류 등록 및 국가승인통계화 하고 향후 문화유산 산업 통계생산 및 활용방안을 제시하고자 한다.

■ 연구 필요성

1962년 문화재보호법의 시행 이후 우리나라 문화유산 정책은 보존 또는 보호를 중심으로 전개되다가 2000년대 중반 이후부터는 보존과 활용을 병행함으로써 문화유산 분야의 다양한 콘텐츠가 생산되고 이와 관련한 공급과 수요가 활발해졌다.

공급과 수요의 활성화는 곧 문화유산을 통한 다양한 경제활동으로 이어졌으며, 문화유산 분야가 국민의 삶 속에 여가의 범위를 넘어 생활의 범위로 확장하는 계기가 되었는데, 문화유산과 관련해 다양하게 생겨난 경제활동은 점차 산업적 규모를 지니게 되었다.

그러나 지금까지 문화유산의 보존·관리·활용을 위한 정책 수립과 집행, 정책의 결과에 대한 행정자원으로서의 자료 축적은 있었으나, 정책의 결과가 우리 경제와 산업에 미친 영향에 대한 고민과 관심은 거의 전무하였다.

이러한 상황에 따라 과업 수행의 필요성을 과업내용서를 바탕으로 정리하면 다음과 같다.

첫째, ‘문화유산분야 산업 및 경제’에 대한 정부 정책 마련 필요

- 현 황 : 그간 ‘문화유산 보존 및 활용’에 대한 정책과 집행은 있었으나, ‘문화유산 산업 및 경제’에 대한 정책은 전무
- 지향점 : 문화재 수리 방재, 발굴(조사), 보존처리, 전통상품 판매 등 문화유산을 통한 경제활동 현상을 담보한 문화유산산업 분류체계 수립

둘째, ‘문화유산산업’에 관한 정책을 수립할 수 있는 공신력 있는 통계자료 필요

- 현 황 : 현행 문화재 관련 국가통계자료(문화재 관리현황)에는 매출액, 종사자 수 등 산업의 경제적 규모를 파악할 수 있는 정보 누락되어 기초자료로 활용 불가
- 지향점 : 문화유산산업을 지원·활성화하는 정책 수립이 가능하고, 관련 시장 확대 및 일자리 창출을 촉진할 수 있는 객관적이고 공신력 있는 통계자료 필요

셋째, 문화유산산업의 특수산업 분류 등록 및 국가승인통계 필요

- 현 황 : 문화유산의 보존 및 활용에 국한된 ‘문화재 관리현황’ 만 국가승인 통계로 등록
- 지향점 : 문화유산산업 통계조사의 근거가 되고, 특수산업 분류 및 국가승인통계화가 가능한 문화유산산업 분류체계 수립하여 국가승인통계로 등록

그러므로 본 연구팀은 위의 세 가지 필요에 따라 문화유산 산업 분류체계를 마련하여 산업특수분류 등록 및 국가승인통계화 하고, 문화유산 산업 통계 생산 및 활용방안을 제시함으로써 문화유산 산업 통계조사의 기반을 마련하는 데 일조하고자 한다.

■ 문화유산산업 및 경제에 대한 정부 정책 마련 필요

- a. 현황 : 문화유산 보존 및 활용에 정책 국한
- b. 지향점 : ‘발굴·보존·관리·수리·활용’ + ‘전승·향유·생산·유통’
⇒ 문화유산 매개한 다양한 경제 활동과 현상 담보한 산업 분류체계 수립

문화유산 산업
분류체계 수립
및 업종 구체화

■ 문화유산산업에 관한 정책 수립이 가능한 공신력 있는 통계 자료 필요

- a. 현황 : 현행 관리 중심 통계는 경제규모 파악 및 관련 동향 분석 불가
- b. 지향점 : 문화유산산업을 지원 및 활성화하는 정책 수립이 가능하고, 관련 시장 확대 및 일자리 창출을 촉진할 수 있는 통계 자료 개발

문화유산 산업의
경제규모/동향 파악 가능한
통계자료 구축

■ 문화유산산업의 특수산업분류 등록 및 국가승인 통계화 필요

- a. 현황 : 문화유산 보존 및 활용에 국한된 ‘문화재 관리현황’ 만 등록
- b. 지향점 : 문화유산산업 통계조사의 근거가 되고, 공신력을 담보한 문화유산 산업 분류체계를 작성해 특수산업분류체계 및 국가승인통계 등록

문화유산 산업 분류체계
특수산업분류 등록 및
국가승인통계화 추진

p. 6

〈그림 2〉 연구 필요성에 따른 과제 요약도

1.2. 연구 내용

■ 연구 과제 및 방향

과업지시서상 과업내용은 ①문화유산산업 분류체계 마련 ②문화유산산업 실태조사 실시 ③산업특수분류 등록 및 국가승인통계화 추진 ④문화유산산업 통계생산 및 활용 방안 제시 이상 네 가지이다.

본 연구팀은 문화유산산업 분류체계 마련을 위하여 우리나라 문화유산분야 경제활동 현황을 조사·분석하고 그 결과를 문화유산산업의 근거로 수렴하고자 하였다. 이를 위하여 문화유산산업에 대한 국내외 연구 동향을 조사하였는데, 현재까지는 본 연구에서 의미하는 문화유산산업과 일치하는 국내외 유관 동향이 없어 그 이유와 우리나라만의 특수성을 확인하고자 하였다. 또한 산업특수분류 등록을 위하여 현재 17개 산업특수분류를 모두 분석하여 시사점을 도출하고, 문화유산산업과의 연관성도 살펴보았다. 국가승인통계 지정 및 산업특수분류 등록을 위해서 표본조사를 설계하고 그에 따른 시범조사를 실시하여 타당성을 검토하였다. 이러한 방향에 따라 최종보고서의 주요내용을 ①문화유산산업 및 산업특수분류 관련 동향 ②문화유산산업특수분류 체계 수립 ③문화유산산업 실태조사 ④문화유산산업 통계 생산 및 활용방안 제안 이상 네 가지 주제로 구성해 작성하였다.

■ 주요 내용

본 연구팀은 과업지시서의 연구범위를 바탕으로 총 6장으로 내용을 구성하여 연구를 수행하였으며, 그 주요 내용은 다음과 같다.

‘2장 문화유산산업 및 산업특수분류 관련 동향’에서는 국내외 문화유산산업 관련 동향 및 우리나라 산업특수분류 동향을 분석하고 시사점을 도출하여 문화유산산업특수분류 체계 수립을 위한 참고로 삼았다.

‘3장 문화유산산업특수분류 체계 수립’에서는 우리나라 문화유산분야 경제활동 현황을 파악하고, 통계 및 관련 산업 분류 전문가의 자문과 문화재청 소관부서와의 논의 과정을 거쳐 분류체계를 수립하여 제시하였다.

‘4장 문화유산산업 실태조사’에서는 시범조사를 위한 통계조사방법을 설계하고 관련 자료를 수집한 후 실태조사 추진방안 및 조사 결과의 활용방안을 제시하였다.

‘5장 문화유산산업 통계 생산 및 활용방안 제안’에서는 연구 결과를 바탕으로 문화유산산업 통계의 생산 및 활용방법에 대하여 제안하였다.

1.3. 연구 방법

연구의 기본적 수행방법은 전방위에 걸친 철저한 자료조사 및 분석, 실태조사를 바탕으로 문화유산산업 분류체계를 수립하고, 이를 산업특수분류 등록 및 국가승인통계화 하는 과업 목적을 달성하는 것이다.

이를 위하여 각종 문화유산 산업 및 경제활동 관련 자료 및 관련 통계자료 수집·조사·분석, 문화유산 실태조사 및 통계등록 추진, 전문성 담보를 위한 전문가 활용을 기반으로 연구를 추진하였다.

이상 연구방법을 그림으로 나타내면 다음과 같다.



〈그림 3〉 연구 방법 개념도

2. 문화유산산업 및 산업특수분류 관련 동향

2.1. 문화유산산업 관련 분류 동향

2.1.1. 국내 동향

2.1.2. 국외 동향

2.1.3. 시사점

2.2. 산업특수분류 동향

2.2.1. 산업특수분류 현황

2.2.2. 문화유산 관련 산업특수분류 사례 분석

2.2.3. 시사점

2. 문화유산산업 및 산업특수분류 관련 동향

2.1. 문화유산산업 관련 분류 동향

2.1.1. 국내 동향

■ 국내 문화유산 관련 산업 분류 동향

- ‘문화유산산업’ 또는 ‘문화유산 산업’이란 용어의 개념·정의·범위는 학술적으로나 정책적으로 아직 확립되지 않은 상태임.
- 최근 학계와 정책 분야에서 ‘문화유산’이란 용어 사용이 빈번해지면서 산업 분야와의 연계방안을 시도하고 있음. 그러나 그 사례는 매우 적는데, 대체로 관광 분야와의 연계를 중심으로 제시하고 있으며, 구체적인 개념·분류·관리 등에 대한 내용이 아니라 문화유산을 통한 산업적 발전의 필요성과 그에 따른 국지적 정책 제언 정도에 그치고 있음.¹⁾
- 또한 ‘문화유산산업’을 적시한 분류체계 수립이나 통계 생산 사례는 전무한 것으로 파악됨. 그나마 2000년대 중반 이후 무형유산을 활용한 전승자와 기업, 전승자와 디자이너의 콜라보레이션이 시도되면서 ‘전통문화 활용’에 대한 관심이 높아져 정책 분야에서도 ‘산업’과 관련한 전통문화의 활용 및 육성에 대한 연구 사례가 등장함. 하지만 그 결과 역시 본 과업이 요구하는 문화유산산업과는 크게 차이가 있는데, 무엇보다 전통기술(특히 공예산업)에 국한한 분류체계라는 한계를 지님.

■ 문화체육관광부 연구 사례

- 문화체육관광부는 2010년, 2011년 두 번에 걸쳐 ‘전통문화산업’이란 개념을 설정하고 관련 진흥방안 연구를 추진함. 연구 수행은 한국관광연구원(전통문화산업 실태조사 및 종합육성계획 수립을 위한 기초연구, 2010), 안동대학교 창조산업연구소(전통문화산업 육성진흥방안 연구, 2011)가 맡았는데, 두 연구에서 제시한 산업분류 체계만을 놓고 보면 ‘생산’ 및 ‘생산품’에 집중한 결과 전통문화 전반을 아우르지 못한 협소한 결과에 머무르고 있음.

1) ‘문화유산산업(Cultural heritage Industry)’이란 단어를 정확하게 표기한 논문으로는 「문화유산산업의 발전에 대한 제언」이 현재까지 찾아 본 결과 유일한데, 청년취업과 문화유산산업 증진을 위하여 문화재 보존인력양성, 문화재의 디지털 데이터베이스화, 문화재 스토리 발굴 제안이 주 내용임. 다음 글 참조 : 김시우, 「문화유산산업의 발전에 대한 제언」, 『문화기술의 융합』, 국제문화기술진흥원, 2018, pp.99~104

- 이들 선행 연구 결과는 전통문화라는 광의의 개념으로 접근하였음에도 불구하고, 무형유산 전통기술 분야에만 국한한 분류체계를 제시하였기에 본 과업이 목적으로 하는 문화유산산업의 범주보다 더 협소한 결과를 보여 줌.

〈표 1〉 전통문화 산업분류 사례

구분	한국관광연구원	안동대학교 창조산업연구소																						
특징	무형유산 전통기술 관련 업종에 국한. 전반적으로 관련 분야에 대한 이해 부족.	선행연구 기본안 바탕으로 개선안 제시하고자 하였으나, 단순 분류에 그침.																						
분류체계	대분류 5항목, 중분류 26항목, 소분류 95항목으로 구성. 주요 내용은 아래 참조.	분류체계 제시하지 않고, 내용상 대분류 4항목, 중분류 21항목으로 구성. 아래 참조.																						
	<table><tr><th>대분류</th><th>중분류</th></tr><tr><td>1.전통 섬유·복식산업</td><td>①섬유제품 원재료 생산업 ②방직 및 가공사 제조업 ③직물직조 및 직물제품 제조업 ④섬유제품 염색 가공업 ⑤봉제의복 및 의복액세서리 제조업 ⑥섬유·복식제품 도소매 및 임대업</td></tr><tr><td>2.전통식품산업</td><td>①떡류 및 과자류 제조업 ②장류 및 식품첨가물 제조업 ③염장·절임·조미 식품 제조업 ④음료 제조업 ⑤기타 가공식품제조업 ⑥전통식품 도소매업</td></tr><tr><td>3.전통건축산업</td><td>①전통건축 건설업 ②건축설비 및 마무리공사업 ③건축 내외장재 제조업</td></tr><tr><td>4.가구, 장식용품 및 기타 생활용품 산업</td><td>①옷칠 및 조물 재료·조물 재배업 ②목가구 및 옷칠 제조업 ③조물제품제조업 ④장신 및 장식용품제조업 ⑤주방용품제조업 ⑥가구, 장식용품 및 기타 생활용품 도소매업 ⑦기타 철물제품제조업</td></tr><tr><td>5.문예, 의례 및 체육용품 산업</td><td>①전통연희 및 종교, 의례용품 ②문방사우 제조업 ③체육용품 제조업 ④문예, 의례 및 체육용품 도소매업</td></tr></table>	대분류	중분류	1.전통 섬유·복식산업	①섬유제품 원재료 생산업 ②방직 및 가공사 제조업 ③직물직조 및 직물제품 제조업 ④섬유제품 염색 가공업 ⑤봉제의복 및 의복액세서리 제조업 ⑥섬유·복식제품 도소매 및 임대업	2.전통식품산업	①떡류 및 과자류 제조업 ②장류 및 식품첨가물 제조업 ③염장·절임·조미 식품 제조업 ④음료 제조업 ⑤기타 가공식품제조업 ⑥전통식품 도소매업	3.전통건축산업	①전통건축 건설업 ②건축설비 및 마무리공사업 ③건축 내외장재 제조업	4.가구, 장식용품 및 기타 생활용품 산업	①옷칠 및 조물 재료·조물 재배업 ②목가구 및 옷칠 제조업 ③조물제품제조업 ④장신 및 장식용품제조업 ⑤주방용품제조업 ⑥가구, 장식용품 및 기타 생활용품 도소매업 ⑦기타 철물제품제조업	5.문예, 의례 및 체육용품 산업	①전통연희 및 종교, 의례용품 ②문방사우 제조업 ③체육용품 제조업 ④문예, 의례 및 체육용품 도소매업	<table><tr><th>(대분류)</th><th>(중분류)</th></tr><tr><td>1.전통의류 분야</td><td>①섬유제품 원재료 생산업 ②방직 및 가공사 제조업 ③직물직조 및 직물제품 제조업 ④섬유제품 염색 가공업 ⑤봉제의복 및 의복액세서리 제조업 ⑥섬유·복식제품 도소매 및 임대업 ⑦전통의류 활용 및 창조업</td></tr><tr><td>2.전통식품 분야</td><td>①식재료 가공업 ②식품 제조업 ③전통식품 도·소매업 ④음식점, 관광, 교육 서비스업</td></tr><tr><td>3.전통건축 분야</td><td>①재료, 중간재 판매업 ②내·외장재 제조업 ③설계 및 시공 건설업 ④기능별 공사업 ⑤콘텐츠, 관광</td></tr><tr><td>4.전통공예 분야</td><td>①전통공예 재료 생산 가공업 및 판매업 ②전통공예 재료별 제조업 ③전통공예 용도별 제조업 ④전통공예 도·소매업 ⑤전통공예 활용 및 창조업</td></tr></table>	(대분류)	(중분류)	1.전통의류 분야	①섬유제품 원재료 생산업 ②방직 및 가공사 제조업 ③직물직조 및 직물제품 제조업 ④섬유제품 염색 가공업 ⑤봉제의복 및 의복액세서리 제조업 ⑥섬유·복식제품 도소매 및 임대업 ⑦전통의류 활용 및 창조업	2.전통식품 분야	①식재료 가공업 ②식품 제조업 ③전통식품 도·소매업 ④음식점, 관광, 교육 서비스업	3.전통건축 분야	①재료, 중간재 판매업 ②내·외장재 제조업 ③설계 및 시공 건설업 ④기능별 공사업 ⑤콘텐츠, 관광	4.전통공예 분야	①전통공예 재료 생산 가공업 및 판매업 ②전통공예 재료별 제조업 ③전통공예 용도별 제조업 ④전통공예 도·소매업 ⑤전통공예 활용 및 창조업
	대분류	중분류																						
	1.전통 섬유·복식산업	①섬유제품 원재료 생산업 ②방직 및 가공사 제조업 ③직물직조 및 직물제품 제조업 ④섬유제품 염색 가공업 ⑤봉제의복 및 의복액세서리 제조업 ⑥섬유·복식제품 도소매 및 임대업																						
	2.전통식품산업	①떡류 및 과자류 제조업 ②장류 및 식품첨가물 제조업 ③염장·절임·조미 식품 제조업 ④음료 제조업 ⑤기타 가공식품제조업 ⑥전통식품 도소매업																						
	3.전통건축산업	①전통건축 건설업 ②건축설비 및 마무리공사업 ③건축 내외장재 제조업																						
	4.가구, 장식용품 및 기타 생활용품 산업	①옷칠 및 조물 재료·조물 재배업 ②목가구 및 옷칠 제조업 ③조물제품제조업 ④장신 및 장식용품제조업 ⑤주방용품제조업 ⑥가구, 장식용품 및 기타 생활용품 도소매업 ⑦기타 철물제품제조업																						
5.문예, 의례 및 체육용품 산업	①전통연희 및 종교, 의례용품 ②문방사우 제조업 ③체육용품 제조업 ④문예, 의례 및 체육용품 도소매업																							
(대분류)	(중분류)																							
1.전통의류 분야	①섬유제품 원재료 생산업 ②방직 및 가공사 제조업 ③직물직조 및 직물제품 제조업 ④섬유제품 염색 가공업 ⑤봉제의복 및 의복액세서리 제조업 ⑥섬유·복식제품 도소매 및 임대업 ⑦전통의류 활용 및 창조업																							
2.전통식품 분야	①식재료 가공업 ②식품 제조업 ③전통식품 도·소매업 ④음식점, 관광, 교육 서비스업																							
3.전통건축 분야	①재료, 중간재 판매업 ②내·외장재 제조업 ③설계 및 시공 건설업 ④기능별 공사업 ⑤콘텐츠, 관광																							
4.전통공예 분야	①전통공예 재료 생산 가공업 및 판매업 ②전통공예 재료별 제조업 ③전통공예 용도별 제조업 ④전통공예 도·소매업 ⑤전통공예 활용 및 창조업																							

[참고] 2010년 한국관광연구원이 제시한 분류체계에는 소분류 및 해당 분류에 대한 주요 품목 제시되어 있음

■ 한국산업인력공단 국가직무능력표준(NCS)개발 사례

- 문화유산산업에 대한 접근과는 다소 거리가 있지만 2016년 한국산업인력공단에서는 NCS(한국표준산업분류) 내 문화유산 분야에 대한 직무 분류 및 능력단위를 정리한 바 있으며, 그 결과를 현재 ‘국가직무능력표준’ 홈페이지(www.ncs.go.kr)에 ‘NCS 및 학습모듈 검색’을 통해 공개 중임.
- 이 사례는 문화유산 관련 현행 직무 중심으로 분류되어 있어 ‘산업적 현황’은 제시하고 있지 않지만, 향후 문화유산산업 직종 분류 시 참고할 만한 사례임.
- 다음 표는 관련 직무 분류 내용을 간략히 정리한 것임(경로 : NCS통합⇒NCS 및 학습모듈 검색⇒분야별 검색⇒8.문화·예술·디자인·방송⇒01.문화·예술⇒04.문화재 관리).

〈표 2〉 국가직무능력표준에서 분류한 문화유산분야 관련 직무 사례

대분류	중분류	소분류	세분류	능력단위(세세분류)
08. 문화예술 디자인·방송	01.문화·예술 02.디자인 03.문화콘텐츠	01.문화예술경영 02.실용예술 03.공연예술 04.문화재관리	01.학예	①문화재 수집 ②문화재 관리 ③문화재 조사 ④문화재 연구 ⑤문화재 전시 ⑥문화재 교육 ⑦문화재 교류 ⑧문화재 평가 ⑨문화재 경영 ⑩문화재 마케팅 ⑪문화재 정보서비스
			02.문화재보수	①문화재 보수 기법조사 ②문화재 실측설계 ③문화재 목조 보수 ④문화재 석조 보수 ⑤문화재 미장 보수 ⑥문화재 온돌 보수 ⑦문화재 기와 보수 ⑧문화재 단청 보수 ⑨문화재 감리 ⑩문화재 유지관리 ⑪문화재 조경 보수 ⑫문화재 회화 보수 ⑬문화재 칠 보수 ⑭문화재 기와제작
			03.문화재보존	①문화유산 보존 계획 ②고고유물 보존 ③미술품 보존 ④직물 보존 ⑤건축 문화유산 보존 ⑥사적 보존 ⑦근대 문화유산 보존 ⑧기록 문화유산 보존 ⑨자연 문화유산 보존 ⑩무형 문화유산 보존 ⑪문화유산 분석 조사 ⑫문화유산 예방 보존 ⑬문화유산 안전 관리 ⑭문화유산 보존자료 개발 ⑮문화유산 보존 감리 ⑯문화유산 보존 교육

2.1.2. 국외 동향

■ 국외 문화유산 관련 산업 분류 동향

- 국외 역시 본 과업에서 요구하는 ‘문화유산산업’ 관련 분류체계 수립 사례는 찾아볼 수 없는데, 이는 지역별·국가별 근대화 과정의 특수성 및 문화유산 관리부서 독립 유무와 관련한 것으로 판단됨. 현재까지는 대부분 ‘문화산업’을 분류하고, 그 분류체계 내에 문화유산과 관련한 산업을 설정하고 있음.
- 세계 주요 국가에서는 문화 및 예술에 관한 산업분류에 있어 문화산업(Cultural Industries), 창조산업(Creative Industries), 문화·창조산업(Cultural and Creative Industries) 등의 용어를 사용 중임. 그러나 그 개념이나 대상이 되는 산업 분야는 각국마다 차이를 보이고 있음.
- 1980년대부터 각국의 정책 분야나 연구자들은 문화예술 분야의 경제 활동에 대하여 ‘문화산업’이란 용어를 사용하기 시작했는데, 특히 유네스코(UNESCO)가 미술, 음악, 무대예술, 문학, 패션, 디자인 등 문화예술 분야의 다양한 경제 활동을 개념화한 용어로 ‘문화산업’이란 단어를 사용한 이후 세계에 널리 보급되었음.
- UN무역개발협의회는 문화산업이 창출하는 창조 경제(Creative Economy)에 대해 “사회의 통합과 문화적 다양성, 인간의 개발을 촉진하는 동시에 일자리 창출과 소득 증대의 원동력”으로 정의한바 있음(UNCTAD, 2008). 또한 UN은 전 세계 문화산업이 매년 10% 정도 확대될 것으로 예상한 바 있음.
- 이처럼 국제사회의 문화산업에 대한 관심이 증대되면서, 영국의 Creative Britain(1998), 미국의 Creative America(2000), 중국의 文化創意產業(2005) 등 국가마다 문화산업을 개념화 하고 국가차원의 전략산업으로 적극 육성하고 있음.
- 그 외에 문화산업의 개념을 지니고 있는 대표적 국가는 프랑스, 독일, 이탈리아, 스페인, 네덜란드, 덴마크, 스웨덴, 캐나다, 중국, 싱가포르, 홍콩, 호주 등임.

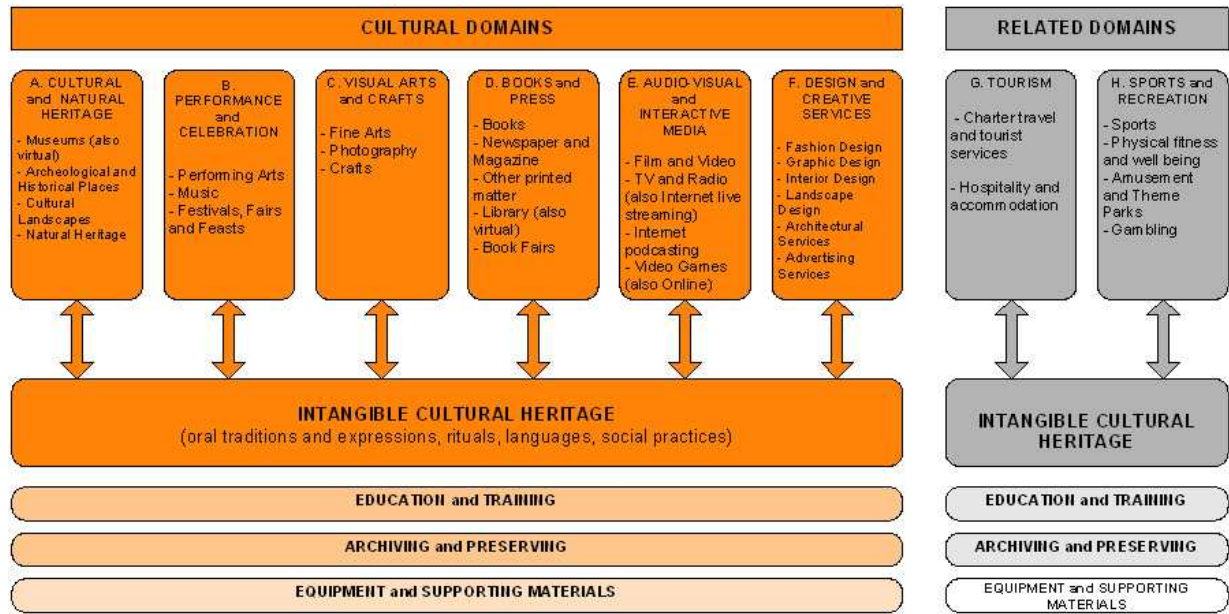
〈표 3〉 국가별 문화산업 개념 현황

개념구분	사용국가
문화산업 (Cultural Industries)	스페인, 캐나다, UNESCO
창조산업 (Creative Industries)	영국, 미국, 중국, 싱가포르, 네덜란드, 홍콩, 덴마크, 스웨덴, 호주
문화·창조산업 (Cultural and Creative Industries)	프랑스, 독일, 이탈리아

- 이들 국가 모두에 공통되는 문화산업 분야는 음악, 무대예술, 박물관·미술관, 영화, 방송, 출판, 건축, 디자인 등의 분야인데 유네스코의 문화통계기본계획(FCS)과 연계성을 갖추고 있음. 그 외 광고와 IT·소프트웨어·게임·비주얼 아트는 영국을 중심으로 한 창조산업을 채용하고 있는 나라의 산업 분야에 포함되는 경향이 있음.
- ‘문화유산·자연유산’이 문화산업 분야에 포함된 국가는 이탈리아, 스페인, 캐나다, 중국, 싱가포르, 호주이며, 무형유산과 많은 관련성을 지닌 ‘공예’의 경우 산업 분류상 수공업과 기계공업을 구별한 통계 자료 작성이 매우 어렵기 때문에 관련 산업종을 귀금속에만 국한하는 경우가 적지 않음(특히 유럽국가).
- ‘음식’을 문화산업의 한 분야로 분류하고 있는 국가는 이탈리아가 유일한 것으로 조사됨. 이탈리아는 음식과 와인을 「와인법」을 통해 문화·창조산업의 한 분야로 규정하고 있음.

■ 유네스코 문화통계기본계획(FCS)

- 유네스코 통계연구소(UIS)와 유네스코 문화부(Culture Sector)는 1986년에 작성된 「문화통계 프레임워크」에 기초하여 2009년 「유네스코 문화통계기본계획(Framework for cultural statistics)」을 새로 발표함.
- 개정된 유네스코의 문화통계 방법론은 1986년 이후 문화 분야에서 등장한 새로운 개념들인 무형유산, 문화관습, 문화정책 등을 반영한 것으로 보다 포괄적인 문화개념을 기반으로 문화통계가 작성되도록 유도하고 있음. 특히 국제적으로 비교 가능한 데이터의 생산을 지향하고 있음. 통계 모델과 더불어 문화산업에 관한 국제표준 산업분류, 잠정중앙품목분류(Provisional Central Product Classification), 국제표준직업분류를 제시하고 있으며, 문화관련 상품들의 생산과 유통과정에 대한 세계화의 영향을 고려하는 한편, 지적재산권 문제 등을 반영하고 있음.
- 유네스코 문화통계기본계획은 문화영역을 A: 문화유산·자연유산, B: 공연·축제, C: 비주얼 아트·공예, D: 책·출판, E: 오디오 비주얼·인터랙티브 미디어, F: 디자인 크리에이티브 서비스의 6개 분야로 구분하고 있으며, 관련 영역으로서 G: 관광, F: 스포츠, 레크레이션을 설정하고 있음. 또한 이 모든 분야와 교차되는 영역으로 무형유산(무형문화재)를 설정하고 있음.



〈그림 4〉 유네스코의 Framework for Cultural Statistics(2009) 개념도

〈표 4〉 유네스코 문화통계기본계획의 산업분야 및 국제표준산업분류코드²⁾

영역	분야	산업분야	국제표준산업분류코드
문화영역	A. 문화유산, 자연유산	· 박물관 · 고대유적, 사적 · 문화경관 · 자연유산	· 9000 창조적활동, 예술·오락활동 · 9102 박물관 및 사적·역사 건축물 운영 · 9103 식물원·동물원 등 자연보호활동 · 4774 골동품 소매업
	B. 공연, 축제	· 무대예술 · 음악 · 페스티벌, 페어, 축제	· 9000 창조적활동, 예술·오락활동 · 3220 악기제조업 · 5920 음성녹음·음악출판업 · 4762 전문 음악녹음·영상물 소매업
	C. 비주얼아트, 공예	· 미술 · 사진 · 공예	· 9000 창조적활동, 예술·오락활동 · 7420 사진업 · 5819 기타 출판활동 · 3211 옥석 및 관련제품 제조업 · 7220 사회·인문과학연구·실험개발업
	D. 책, 출판	· 책 · 신문, 잡지 · 기타 인쇄물 · 도서관 · 북페어	· 9101 도서관 및 공문서관 · 5811 서적출판업

2) UNESCO, 「Framework for Cultural Statistics」, 2009

영역	분야	산업분야	국제표준산업분류코드
	E. 오디오 비주얼아트, 인터랙티브 미디어	· 영화, 비디오 · TV, 라디오 · 인터넷, 팟캐스팅 · 비디오 게임	· 5813 신문, 잡지 및 정기간행물출판업 · 5819 기타 출판활동 · 4761 전문 서적, 신문 및 문방구 소매업 · 6391 통신사 · 6399 기타 정보서비스업 · 4649 기타 가정용품 도매상 · 9000 창조적활동, 예술·오락활동 · 5820 소프트웨어 제조업 · 5911 영화, 비디오 및 TV 방송제작업 · 5912 영화, 비디오 및 TV 방송프로덕션업 · 5913 영화, 비디오 및 TV 방송 배급업 · 5920 음성녹음, 음악출판업 · 5914 영사업 · 6010 라디오방송업 · 6020 TV방송편성·방송업 · 6312 웹 포탈 · 7722 비디오테이프, 디스크 임대업 · 4762 전문 음악녹음·영상물 소매업 · 4791 통신판매 및 인터넷 소매업
	F. 디자인, 크리에이티브서비스	· 패션디자인 · 그래픽디자인 · 인테리어디자인 · 랜드스케이프디자인 · 건축적 서비스 · 광고서비스	· 7410 전문디자인업 · 7110 건축·엔지니어링 컨설턴트업 · 7310 광고업
관련영역	G. 관광	· 개인여행, 단체여행서비스 · 요양서비스, 숙박	
	H. 스포츠, 레크레이션	· 스포츠 · 휘트니스 · 어뮤즈먼트파크, 테마파크 · 캠핑	

■ 영국 창조산업

- 영국은 1970년대 제조업 공동화³⁾에 따른 경제위기를 극복할 대안으로 1980년대 정부가 창조산업을 위한 성장발판을 마련한 후 1997년부터 창조산업을 본격적으로 추진해 오고 있음. 이와 관련해 문화미디어스포츠부(Department for Digital, Culture, Media & Sport)가 창조산업 관련 통계자료인 「Creative Industries Economic Estimates」를 발표하고 있음.
- 영국 문화미디어스포츠부는 창조산업을 “개인의 창조성, 기술, 재능 등을 이용해 지적재산권을 설정하고, 이를 활용함으로써 부와 고용을 창출 할 수 있는 잠재력을 지닌 산업”이라고 정의하고 있음.
- 「Creative Industries Economic Estimates」는 영국의 창조산업을 ①비주얼아트, 음악, 무대예술 ②박물관, 미술관, 도서관 ③영화, 영상, TV, 라디오, 사진 ④출판 ⑤IT, 소프트웨어, 컴퓨터서비스 ⑥공예 ⑦건축 ⑧디자인 ⑨광고, 마케팅 이상 9개 카테고리로 분류하고 있음.
- 영국의 창조산업분류 상 특징은 공예와 건축이 각각 독립된 카테고리로 설정되어 있으며, 공예는 주얼리 제조만을 대상으로 하고 있다는 점인데, 그 이유는 산업분류상 수공업과 기계공업을 제대로 분류할 수 없기 때문임. 또한 출판에는 인쇄업이나 출판물의 유통 및 판매에 관련된 산업이 포함되어 있지 않음.
- 영국의 창조산업은 타 산업에 비하여 지난 10년 동안 부가가치(GDP의 6.4%), 수출(전체 수출의 4.3%), 고용(전체 고용의 7%), 기업체(전체 기업의 7.3%) 규모면에서 국민경제에 미치는 파급효과가 커 벤치마킹 사례가 되고 있음.

〈표 5〉 영국 창조산업분류에 따른 직업종류 및 산업종류(부분)⁴⁾

산업분야	직업종류		산업종류	
비주얼아트, 음악, 무대예술	3411	예술가	59.20	녹음·음악출판업
	3413	배우, 엔터테이너	85.52	문화교육
	3414	무용수, 안무가	90.01	무대예술
	3415	음악가	90.02	무대예술지원활동
			90.03	예술창작
			90.04	문화시설운영

3) 2차 세계대전 뒤 영국에서는 제조업이 쇠퇴하면서 맨체슬, 리버풀, 셰필드 등의 주요 공업·항만 지역을 중심으로 도심 공동화(空洞化) 현상이 급속하게 진행되었다. 특히, 1980년대 등장한 대처정부는 사양산업인 제조업, 광업 등에 대한 대규모 구조조정과 폐업을 통해 영국 도시지역을 더욱 황폐하게 만들었다. 이때 등장한 것이 ‘도시재생’사업이었고, 영국의 창조산업은 이러한 배경 속에서 추진되었다.

4) Department for Digital, Culture, Media & Sport, 「Creative Industries Economic Estimates」, 2016

산업분야	직업종류		산업종류	
박물관, 미술관, 도서관	2451	도서관사서	91.01	도서관 및 공문서보관소
	2452	큐레이터, 문서보존인	91.02	박물관
영화, 영상, TV, 라디오, 사진	3416	프로듀서, 디렉터	59.11	영화, 비디오 및 TV 방송 제작
	3417	사진가, 음악·영상·방송기자·퍼레이터	59.12	영화, 비디오 및 TV 방송 프로덕션업
			59.13	영화, 비디오 및 TV 방송 배급업
			59.14	영사업
			60.10	라디오방송업
			60.20	TV방송 편성, 방송업
			74.20	사진업
출판	2471	저널리스트, 신문·잡지·정기간행물 편집자	58.11	서적출판업
	3412	문필가, 번역가	58.12	주소, 인명록 등 출판업
			58.13	신문출판업
			58.14	잡지 등 정기간행물 출판업
			58.19	기타출판활동
			74.30	번역, 출판업
공예	5211	주물제조·단조 종사자	32.12	보석 및 관련제품 제조업
	5411	편직물 제조 종사자		
	5441	유리·세라믹 제조 종사자		
	5442	가구 및 목공품 제조		
	5449	기타 기술자		
건축	2431	건축가	71.11	건축설계업
	2432	도시계획오피서		
	2435	건축기술자		
	3121	건축·도시계획기술자		

○ 「Creative Industries Economic Estimates」는 총부가가치(GVA)⁵⁾를 추계하고 있는데, 2013년의 영국 문화 GVA의 합계는 약 769억 파운드(약 114조 7천억 원)로 창조산업의 고용자 수는 약 171만 명이었음. GVA의 값이 가장 높은 문화산업 분야는 IT 소프트웨어, 컴퓨터분야였으며 전체의 약 46%를 차지했음.

5) 총부가가치(GVA, Gross Value Added) : 국내 총 가치 추가. 산업의 상품과 서비스 생산량을 포함하는 것으로 국내 총 생산액인 GDP에서 세금과 보조금을 제외한 금액

〈표 6〉 영국의 창조산업 산업분야별 GVA 및 고용자 수⁶⁾

산업분야	GVA(100만 파운드)		고용자 수	
	2011	2013	2011	2013
비주얼아트, 음악, 무대예술	4,184	5,453	212,000	243,000
박물관, 미술관, 도서관	-	-	90,000	85,000
영화, 영상, TV, 라디오, 사진	9,987	9,308	209,000	231,000
출판	9,286	9,938	207,000	197,000
IT, 소프트웨어, 컴퓨터	27,672	35,073	482,000	576,000
공예	264	172	9,000	8,000
건축	3,235	3,592	93,000	94,000
디자인	2,504	3,094	100,000	122,000
광고, 마케팅	8,128	10,248	147,000	153,000
합계	65,180	76,909	1,551,000	1,708,000

- 영국은 창조산업 정책을 시행함에 있어 지역과의 연계를 중요시 하여 지역특화 클러스터를 조성하고 있음. 해당 지역은 문화·예술품(도자기, 미술품 등), 명품 소비재(패션 의류, 구두, 선글라스 등)를 생산하는 특산지로 숙련기술자와 예술가들이 모여 문화 경제지구를 형성함. 대표적인 지역으로는 런던, 에딘버러, 리버풀, 허더스필드 등이 있음.

영국 창조산업 클러스터 사례_ 에딘버러(Edinburgh)

- 'The Festival City'를 도시 슬로건으로 설정하여 전통과 현대가 공존하는 유럽의 대표적인 축제 중심 도시로 활성화됨.
- 에딘버러는 유럽 중세 도시의 외관을 그대로 간직하고 있어 1995년 유네스코 세계문화유산에 등재되었음. 또한 18세기부터 본격적으로 성장한 영국 출판 산업의 중심지이자 유수의 문인들을 배출한 에딘버러는 지속적인 문화 인프라 자원개발로 2004년 유네스코 문학(literature) 창조도시로 선정됨.
- 에딘버러시의 대표적인 축제는 11개로 요약할 수 있으며, 크게 국제적인 성격의 축제와 지역 주민을 위한 전통 축제로 구분하여 운영됨.
- 1947년부터 시작된 에딘버러 국제 페스티벌은 오페라, 클래식 음악, 연극, 춤, 비주얼 아트 분야에서 활약하는 여러 나라의 공연팀들을 초청하여 꾸미는 세계 최대의 공연 축제로 성장하였음.
- 또한 에딘버러 프린지페스티벌에는 해마다 수백 개의 공연 단체가 참가하여 수천 건이 넘는 공연이 행해지며, 당일 판매되는 티켓 수만도 200만 장에 육박할 정도임.
- 그 외 에딘버러 호그마니(Hogmanay), 에딘버러 국제 과학 페스티벌, 스코틀랜드뱅크 국제 아동극 축제, 에딘버러 아트 페스티벌, 에딘버러 재즈앤블루스 페스티벌, 에딘버러 군악대 축제, 에딘버러 국제스토리텔링 페스티벌, 에딘버러 국제 영화 페스티벌, 에딘버러 국제 책 축제 등이 개최 중임.

6) Department for Digital, Culture, Media & Sport, 「Creative Industries Economic Estimates - January 2015」(2015년)



■ 프랑스 문화 · 창조산업

- 프랑스는 2013년에 발표된 「1st Overview of Cultural and Creative Industries - At the heart of France's Influence and Competitiveness」에 문화 · 창조산업에 관한 분류와 그에 따른 매출 규모, 고용자 수의 추계 결과를 공식 자료로 발간함.
- 이 자료에서는 프랑스의 문화 · 창조산업을 ①비주얼아트 ②음악 ③무대예술 ④영화 ⑤TV ⑥라디오 ⑦비디오게임 ⑧출판산업 ⑨신문 · 잡지 이상 9개 분야로 분류하고 있음.
- 이 자료에 의하면 프랑스 문화 · 창조 산업의 2011년도 매출은 7,462억 유로였으며, 고용자 수는 약 123만 명이었음.

〈표 7〉 프랑스 문화 · 창조 산업분야 매출액과 고용자 수⁷⁾

산업분야	매출액(100만 유로)			고용자수(명)		
	(직접)	(간접)	(합계)	(직접)	(간접)	(합계)
비주얼아트	18,759	1,055	19,814	298,446	9,270	307,716
음악	6,041	2,559	8,600	233,857	7,016	240,847
무대예술	5,989	2,396	8,385	249,712	18,001	267,713
영화	3,297	1,087	4,384	101,699	4,191	105,890
TV	10,048	4,873	14,921	134,967	41,501	176,467
라디오	1,355	240	1,595	16,556	894	17,450
비디오게임	3,677	1,314	4,991	18,597	5,038	23,635

7) CISAC , 「1st Overview of Cultural and Creative Industries」(2013년)

산업분야	매출액(100만 유로)			고용자수(명)		
	(직접)	(간접)	(합계)	(직접)	(간접)	(합계)
출판산업	5,095	520	5,615	71,416	8,197	79,613
신문·잡지산업	10,402	270	10,672	89,514	12,419	101,933
합계	61,425	13,193	74,618	1,124,089	104,166	1,228,255

■ 미국 문화산업(예술·문화생산 위성계정)

- 2018년 미국 상무부 분석국은 미국의 문화 GDP를 추산하고, 그 보고서로 「U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account 1998-2016」을 발표함.
- 이 자료에서는 미국의 문화산업을 “핵심 문화 예술의 생산(Core arts and cultural production)” 및 “문화·예술을 뒷받침하는 생산(Supporting arts and cultural production)”으로 크게 구분하고, 그 아래 ①무대예술 ②박물관·미술관 ③디자인·서비스 ④예술교육 ⑤예술지원서비스 ⑥정보서비스 ⑦제조업 ⑧유통업 ⑨소매업 ⑩건설업 이상 10개 분야를 분류하였음.

〈표 8〉 미국의 문화산업분야 구분⁸⁾

핵심 문화예술의 생산 분야	문화예술을 뒷받침하는 생산 분야
<ul style="list-style-type: none"> - 무대예술 - 박물관, 미술관 - 디자인·서비스 - 예술교육 	<ul style="list-style-type: none"> - 예술지원서비스 - 정보서비스 - 제조업 - 유통업 - 소매업 - 건설업

- 미국 문화산업분류의 특징으로는 ①디자인·서비스를 ‘핵심 문화·예술의 생산’으로 분류하고 광고, 건축, 인테리어디자인, 공업디자인, 그래픽디자인, 사진을 포함하고 있지만 디자인의 행위만 포함할 뿐 그 결과 생산되는 산물은 산업분류에 포함하고 있지 않다는 점, ② ‘예술교육’에 미술교육이 포함됐지만 미술이라는 분야는 포함하고 있지 않다는 점, ③다른 국가와 달리 ‘정보서비스’에 영화, 방송, 출판, 레코드, 음악이 포함되어 있다는 점, ④문화상품과 관련된 제조업(도소매업 소매업)이 산업분야로 설정돼 있고 제조업에 인쇄물 제도가 포함되어 있지만 문화상품만 그 대상인 점 등을 들 수 있음.

8) National Endowment for the Arts, 「US Arts and Cultural Production Satellite Account 1998-2012」 (2013년)

■ 중국 문화 및 관련 산업분류와 문화창의산업

- 2012년 중국은 기존의 「국민경제업종분류(GB/T 47542011)」를 바탕으로 문화 및 관련 단위 생산 활동의 특성에 따라 업종 분류 중 관련 카테고리를 재조합한 「문화 및 관련 산업분류(文化及相关产业分类)」를 제정함(2018년 개정).
- 중국은 본 분류를 시행하며, 문화 및 관련 산업을 ‘사회 일반에게 문화 제품과 문화 관련 제품을 제공하는 생산 활동의 집합’으로 규정하고 있음.
- 중국의 문화 및 관련 산업분류는 문화를 핵심 내용으로 하여 사람들의 정신적 욕구를 직접적으로 충족시키기 위한 창작, 제조, 전파, 전시 등 문화제품(화물과 서비스 포함)의 생산 활동을 포함하고 있음. 구체적으로는 뉴스 정보 서비스, 콘텐츠 창작 생산, 크리에이티브 디자인 서비스, 문화 전파 채널, 문화 투자 운영과 문화 엔터테인먼트 레저 서비스 등의 활동을 포함함. 또한 문화제품의 생산활동을 실현하기 위해 필요한 문화보조 생산 중개 서비스, 문화장비 생산과 문화 소비 단발 생산(제조 판매 포함) 등의 활동도 포함되어 있음.
- 무엇보다 유네스코의 Framework for Cultural Statistics를 참고하여 「국민경제업종분류(GB/T 47542011)」를 개정해 「문화 및 관련 산업분류(2012)」를 구성하고 국가 간의 통계 비교가 가능하며 시대적 발전 수요에 부응하도록 만들었음. 또한 2018년 개정 분류에는 인터넷 시대를 반영한 항목을 추가함.

〈표 9〉 중국 문화 및 관련 산업 카테고리 명칭, 업종코드(문화부분)⁹⁾

구분	명칭	국민경제업종코드
제1부분 문화산품의생산	3. 문화예술업무	
	(3) 문화예술보호업무	
	문화재 및 무형문화재 보호	8740
	박물관	8750
	열사능원, 기념관	8760
	(4) 대중문화서비스	
	대중문화활동	8770
	(5) 문화연구와 단체 활동	
	사회인문과학연구활동	7350
	전문서비스단체활동	9421
	(6) 문화예술 양성 업무	

9) 国家统计局, 「文化及相关产业分类」, 2018

구분	명칭	국민경제업종코드
	문화예술 전승 및 양성교육	8293
	기타 미래 양성교육	8299
	6. 문화향유업무	
	(1) 명승유람업무	
	공원관리	7851
	명승지관리	7852
	야생동물보호	7712
	야생식물보호	7713
	7. 공예미술품의 생산	
	(1) 공예미술품 제조	
	조각공예제조	2431
	금속공예제조	2432
	칠기공예제조	2433
	화화(花畵)공예제조	2434
	천연식물섬유직조공예	2435
	자수공예	2436
	카펫제조공예	2437
	보석, 장신구 제조공예	2438
	기타공예	2439
	(2) 장식·도자공예제조	
	장식·도자공예제조	3079
	(3) 공예미술품의 판매	
	장신구, 공예품 및 수집품 도매	5146
	보석, 장신구판매	5245
	공예미술품 및 소장품 소매	5246

〈표 10〉 중국 문화 및 관련 산업 카테고리 명칭과 직종구분(전체)

구분	명칭	직종명	
제1부분 문화산품의 생산	1.신문출판발행업무	(1)신문업무	신문업
		(2)출판업무	도서출판, 신문출판, 정기간행물간행, 음향영상제작, 전자출판물출간, 기타 출판업
		(3)판매업무	도서도매업, 신문판매업,

구분	명칭	직종명
		음향영상 및 전자출판물 판매업 도서·신문 소매업 음향영상 및 전자출판물 소매업
2. 라디오, TV, 영화업무	(1)라디오, TV	라디오, TV
	(2)영화	영화제작, 영화배급, 영화상영, 녹음제작
3. 문화예술업무	(1)문예창작공연업무	문예창작공연, 공연장운영
	(2)도서 및 문서보존업무	도서관, 문서보관소
	(3)문화유산보호업무	문물 및 비물질문화유산보호 박물관, 열사능원, 기념관
	(4)대중문화서비스	대중문화활동
	(5)문화연구와 단체 활동	사회인문과학연구활동, 전문서비스단체활동
	(6)문화예술 양성 업무	문화예술 전승 및 양성교육, 기타 미래 양성교육
	(7)기타문화예술업	기타문화예술업
4.문화콘텐츠업무	(1)인터넷정보서비스	인터넷정보서비스
	(2)부가통신서비스	기타통신업무(문화부분)
	(3)라디오,TV서비스	유선방송, 무선서비스, 위성전송서비스
5.문화 창의, 디자인 업무	(1)광고업무	광고업
	(2)문화소프트웨어서비스	소프트웨어개발(멀티미디어, 애니메 이션, 게임 소프트웨어개발) 디지털 콘텐츠 서비스
	(3)건축설계서비스	건축설계, 주택건축공사업, 실내인테리어 디자인업, 조경전문설계업
	(4)전문디자인서비스	전문 설계 서비스
6.문화향유업무	(1)명승유람업무	공원관리, 명승지관리, 야생동물보 호, 야생식물보호
	(2)오락레저업무	노래방, 전자오락, PC방, 기타실내오 락, 놀이공원, 기타오락업
	(3)촬영인쇄업	촬영 확대 인쇄업
7.공예미술품생산	(1)공예미술품제조	조각공예, 금속공예 칠기공예, 화화(花畵)공예, 천연식물섬유직조공예, 자수공예 카펫제조공예, 보석·장신구제조공예, 기타공예

구분	명칭	직종명	
제2부분 문화관련제품의 생산		(2)장식·도자공예제조	장식·도자공예제조
		(3)공예미술품판매	장신구, 공예품 및 수집품 도매 보석, 장신구 판매 공예미술품 및 소장품 소매
	8.문화상품보조생산	(1)저작권업무	지식재산권서비스 (저작권문화 소프트웨어 서비스)
		(2)인쇄복제업무	책, 간행물인쇄업, 포장·의장 및 기 타인쇄, 제본 및 인쇄관련업무, 기 록매체복제
		(3)문화대행업무	문화오락중개업, 기타문화예술운영
		(4)문화무역대리 및 경매업무	무역(문화무역대리업무) 경매(미술품, 문물, 골동품, 서화 경 매업무)
		(5)문화대여서비스	오락 및 체육장비 대여업무 비디오장비, 사진, 기자재, 엔터테인 먼트장비 대여업무 도서대여업, 음향물품대여업
		(6)컨벤션업무	회의 및 전시업무
		(7)기타문화보조생산업	기타 비즈니스 업무, 이벤트업무, 회사파견업무, 사무업
	9.문화용품의생산	(1)사무용품의 제조	문구제조, 붓제조, 먹, 먹물제조
		(2)악기제조	중국악기제조, 서양악기제조 전자악기제조, 기타 악기 및 부품제조
		(3)완구제조	장난감제조
		(4)놀이 및 오락용품제조	야외놀이터 기구제조 놀이용품 및 실내놀이기구제조 기타오락용품제조
		(5)시청각물품제조	TV제조, 음향설비제조 영상녹화장비제조
		(6)불꽃놀이, 폭죽제조	불꽃, 폭죽제조
		(7)종이제조	종이기계생산, 수공예종이제작
		(8)안료제조	잉크류 생산, 안료생산
		9)화학용품제조	통신화학용품제조
		(10)기타문화용품제조	조명기구제조, 기타전자장비제조
		(11)문구·악기·사진기자재판매	문구용품판매, 문구재료판매 악기판매, 사진기자재판매
		(12)문화용 가전판매	가전제품도매업, 가전제품소매업
		(13)기타용품판매	기타문화용품 도매, 소매

구분	명칭	직종명	
	10.문화전용설비의 생산	(1)인쇄전용설비제조	인쇄전용설비제조
		(2)방송, 극장전용설비제조	라디오방송 프로그램제작 및 송출 장비제조 TV수신장비 및 기자재 제조 기타 응용 TV장비제조 영화기계제작
		(3)기타문화전용설비제조	환등기 및 영상장비 제조 카메라 및 기자재 제조 복사 및 인쇄장비 제조
		(4)방송 극장 전용설비 도매	통신 및 방송장비 도매업 무대조명 및 사진설비의 도매업 전기설비 도매업

- 중국의 문화창의산업은 시작 초창기이지만 매우 활발히 진행되고 있는데, 이는 중국 중앙정부의 강력한 문화창의산업 육성 의지가 있었기 때문임. 「11.5 문화발전계획강령」의 서문에는 ‘전면적 소강사회를 건설하고 사회주의 현화 건설을 추진하는 중요한 시기이자 문화 발전을 위한 주요한 단계’임이 강조되어 있음.
- 관련하여 산업 육성을 위한 정책들이 쏟아져 나오고 있고, 법인세, 수출세, 개인소득세 감면 등 각종 세금우대정책을 비롯해, 중소기업 지원기금 마련, 출자 보조, 학생 창업지원센터 등이 실행되고 있음.
- 또한 시장과 정부가 동시에 주도하는 문화산업 클러스터가 전국으로 확산되고 있는데 초기에는 개별 기업들이 모여 자생적으로 소규모 클러스터를 형성했으며, 점차 규모 기업이 등장하면서 정부로부터 우대정책을 받아 기업 단위의 클러스터 위주로 발전하다가, 최근에는 중앙정부 및 지방정부 가 주도하는 초형 클러스터 건설이 중흥기를 맞고 있음.

중국 문화창의산업 클러스터 사례_ 상하이(上海)

- 상하이는 중국에서 문화창의산업 발전이 가장 빠른 도시로 상하이의 문화창의산업 규모는 2006년 4641억 2200만 위안(한화 약81조원)에서 2012년에는 7695억 3600만 위안(한화 약134조원)으로 상승함. 이는 상하이 GDP의 11.29%를 차지하고 있고, 전체 상하이시 경제성장 공헌도의 20.20%를 차지하는 수치임.
- 또한 상하이는 중국내에서 문화창의산업 클러스터 역시 가장 활성화 된 도시로, 공식적으로 집계된 클러스터는 87개이며, 총면적은 315만 제곱미터에 달함. 관련하여 상하이 도심 내 창의클러스터를 총괄 기획하는 기구인 상하이 창의산업센터(SCIC)가 설립되어 활동 중에 있음.
- 상하이 문화창의산업 클러스터는 주로 디자인 산업군을 이루고 있으며, 특히 산업디자인, 패션, 건축, 멀티미디어 디자인이 주를 이룸.

- 2010년 상하이 엑스포가 개최되었으며, 유네스코 창의도시 네트워크에 포함되면서 ‘디자인 도시’에 선정된 바 있음.



■ 일본 문화예술 경제파급효과 조사

- 일본은 현재 국가차원의 문화산업과 관련한 산업 분류체계나 정책을 시행하지 않고 있지만, 각 지역별 문화예술을 활용함으로써 얻는 교육, 복지, 마을 조성, 관광 등 폭넓은 분야에 대한 파급효과와 지역에 공헌하고 있는 사례를 조사하고 있으며, 경제적 산출결과가 공개되고 있음. 그러나 모두 개별 사례의 경제파급 효과의 파악에 머무르고 있어 일본의 문화예술에 관한 경제파급효과를 총체적으로 파악하는 시도는 이루어지지 않았음.
- 이에 문화청은 2015년 “문화산업의 경제규모 및 경제파급효과에 관한 조사연구사업”을 실시함. 이 연구는 해외의 문화 산업의 정의나 문화 GDP의 산출 수법의 정도를 참고로 일본 문화 산업의 경제 규모(문화 GDP)를 산출해 국제 비교를 실시했으며, 다음으로 문화청이 2014년도 지원한 예술제, 무대예술, 문화시설 및 문화재에 초점을 맞추고 그것들이 창출하는 경제파급효과의 전체상 산출을 시도했음.
- 그 결과 일본의 문화 GDP산업 규모는 약 8.8조엔이라는 계산 결과가 나왔지만, 나라 전체의 GDP대비 비율은 1.8%로 선진국보다 훨씬 낮은 수준인 것으로 밝혀졌음. 또한 문화청이 2014년 지원한 4개 분야의 경제파급효과의 합계는 약 12조엔인 것으로 파악됨.

〈표 11〉 일본 4개 문화예술 분야 경제파급효과 집계 결과¹⁰⁾

분야	예술제	무대예술	문화시설	문화재
예산 대상사업	지역발 · 문화예술 창 조발신 이니셔티브	문화예술진흥비보조금 (톱레벨 문화예술창조 사업)	극장 · 음악당 등 활성 화사업 (특별지원사업, 공동 제 작 지원 사업, 활동별 지원 사업, 극장 · 음악 당간의 네트워크 구축. 지원 사업)	국보, 중요문화재 등 보존정비비 보조금 (건조물, 미술공예품, 기념물, 매장문화재, 사 적 등)
사업년도	2014	2014	2014	2014
①보조사업에 대한 문화청의 지출액	10억 4,807만엔	31억 2,800만엔	28억 2,881만엔	349억 156만엔
②사업지출에 의한 직접수요	35억 1,373만엔	487억 9,380만엔	325억 8,034만엔	551억 8,141만엔
③사업지출에 의한 경제파급효과	57억 4,826만엔	813억 752만엔	539억 5,366만엔	1,045억 5,515만엔
관객, 관광객 등 수	124만 850명	940만 4,796명	2,315만 4,781명	3억 3,125만명
④소비지출에 의한 직접수요	259억 611만엔	1084억 2,249만엔	1653억 8,722만엔	6조 9,156억 4,019만엔
⑤소비지출에 의한 경제파급효과	422억 5,268만엔	1703억 3,347만엔	2610억 5,879만엔	11조 2,793억 6,175만엔
⑥전체파급효과	480억 94만엔	2,516억 4,219만엔	3,150억 1,245만엔	11조 3,839억 1,691만엔
파급계수 (=⑥÷(②+④))	1.63	1.60	1.59	1.63
문화청 투입 대비 경제파급효과 배율(= ⑥÷①)	약46배	약80배	약111배	약326배

10) 株式会社ニッセイ基礎研究所, 「文化産業の経済規模及び経済波及効果に関する調査研究事業」, 文化庁, 2016

2.1.3. 시사점

■ 문화유산산업과 Heritage Industry의 개념

- 2019년 10월 현재까지 ‘문화유산산업’의 개념을 독립적으로 정립하거나 설정하여 관련 정책을 시행중인 국가는 없는 것으로 파악됨. 우리가 산업 분류를 하고자 하는 ‘문화유산·자연유산’은 대부분 문화산업분류 내 부분적으로 포함되어 있음.
- 현재 문화정책을 시행하고 있는 국가나 UNESCO 등 국제기구에서 본 과업에서 요구하는 ‘문화유산산업’이라는 개념을 정책적으로 사용하는 사례는 찾아볼 수 없음(일부 학자의 문화·관광산업 관련 논문에서 표제어로 사용된 사례는 존재함).
- ‘문화유산산업’을 영어로 직역하면 ‘Cultural Heritage Industry’로 표현할 수 있으나 영어사전에서는 ‘Heritage Industry’만 존재하며, 이 용어 역시 본 과업이 목적으로 하는 개념과 범위에 비하면 관광 분야에 국한한 협의의 개념임.
- 아래 표에서 확인 할 수 있는 것처럼, 사전마다 약간씩 차이를 보이기는 하지만 문화유산을 활용하여 관광을 목적으로 시행되는 산업을 ‘Heritage Industry’라고 정의하고 있음. 실제로 영국에서 ‘Heritage of Industry’는 문화유산 중 특히 산업유산(Industrial Heritage)을 둘러보는 투어 프로그램을 소개하는데 주로 사용 중임.

〈표 12〉 Heritage Industry 주요 사전별 정의

사전명	Heritage Industry 정의
Cambridge Dictionary	the business of managing places that are important to an area's history and encouraging people to visit them (한 지역의 역사에 중요한 장소를 관리하고 사람들에게 그곳을 방문하도록 장려하는 사업)
Collins English Dictionary	an industry that manages the historical sites, buildings, and museums in a particular place, with the aim of encouraging tourism (관광 장려를 목적으로, 특정 장소의 유적, 건물, 박물관을 관리하는 산업)
Longman Business Dictionary	the business activity of managing places that are related to a country's past and bringing tourists to them (한 나라의 과거와 관련된 장소를 관리하고 관광객을 유치하는 사업 활동)

■ 문화산업의 중요성 증가

- 최근 문화산업 성장 동력의 중요성이 강조되면서 각 국가별로 문화를 기반으로 한 산업을 국가전략산업으로 적극 육성하고 있으며, 관련해 자국의 문화관련 산업 분류체계를 설정하고 각 분야별 문화산업 부흥을 위해 다양한 정책을 시행하고 있음.

- 문화산업은 여러 국가에서 이미 그 경제적 성과가 입증됐는데, 특히 영국의 창조 산업은 지난 10년 동안 부가가치(GDP의 6.4%), 수출(전체 수출의 4.3%), 고용(전체 고용의 7%), 기업체(전체 기업의 7.3%) 규모 등에서 국민경제적 파급효과가 타 산업에 비해 높아 타 국가들의 벤치마킹 사례가 되고 있음.
- 또한 문화산업을 지역과 연계한 지역 특화 문화산업 클러스터가 조성되고 있으며, 이를 중앙정부 및 지방정부 가 주도하는 형태가 많음. 또한 이러한 클러스터를 통해 생산되는 경제파급효과 역시 증가추세임.

■ 문화산업분류체계 구축 및 국제화

- 문화산업정책을 시행하는 국가는 모두 문화산업분류 및 관련 직종분류를 하고, 매해 문화산업 통계생산을 하고 있음.
- 각 국가의 문화산업분류에는 문화·예술과 관련한 음악, 무대 예술, 박물관·미술관, 영화, 방송, 출판, 건축, 디자인, 광고와 IT·소프트웨어·게임·비주얼 아트 등이 포함되고 있으며, 문화재 분야 역시 별도로 문화유산산업의 항목으로 존재하는 것이 아니라 문화산업의 일부분으로서 문화산업의 영역 안에 포함되고 있음.
- ‘문화유산·자연유산’ 이 문화산업 분야에 포함된 국가는 이탈리아, 스페인, 캐나다, 중국, 싱가포르, 호주 등인데 문화유산의 보호와 관련 단체에의 지원, 무형문화재 생산물에 관한 매매 등이 포함되어 있으나 대부분 문화재의 향유에 산업분류가 집중되어 있음.
- ‘공예’ 에 대해서는 무형문화재에 의해 제작되는 수공예품에 대한 산업적 결과를 집계하기에 어려움이 있기에 일부 종목만 포함되어 있으나 비교적 늦게 문화산업분류가 이루어진 중국의 분류에는 국가급비물질문화유산에 선정된 공예종목 대부분이 문화산업분류에 포함되어 있음.
- 무엇보다 2009년 유네스코가 「문화통계기본계획」 을 새로 발표한 이후, 분류 개정을 통해 국가간의 통계 비교가 가능하며 시대적 발전 수요에 부응하도록 하는 사례가 증가하고 있음. 또한 인터넷시대가 도래함에 따라 관련 항목을 추가하는 것도 특징 중에 하나임.

■ 국제표준 참고하되 한국 실정에 맞는 분류체계 마련 필요

- 우리나라는 최근 ‘문화유산’ 이란 용어 사용이 확산되면서 사용 빈도가 높아지고 있으나 아직 ‘문화산업’ 혹은 ‘문화유산산업’ 에 대한 개념 정리나, 범위 등이

설정되진 않은 실정임.

- 기존 문화산업을 시행중인 대부분 국가의 경우 1970년대 이후 경제위기를 극복할 대안으로 정책이 생성된 만큼 현재 우리나라의 배경과는 큰 차이를 보임. 즉 우리나라의 경우 ‘문화산업’ 혹은 ‘문화유산산업’을 설정하는데 있어 한국형 모델을 도입할 필요가 있음.
- 무엇보다 우리나라의 문화유산 관련 산업 내, 산업간 시너지 효과를 유발시켜야 함. 한국형 문화유산산업은 문화산업(예술포함), 제조업, 서비스업이 융합된 신 성장산업으로서 콘텐츠 산업과 문화재 관련 산업 연관효과를 극대화 하는 전략이어야 할 것으로 판단됨.

2.2. 산업특수분류 동향

2.2.1. 산업특수분류 현황

■ 산업특수분류 개요

- 산업특수분류란 한국표준산업분류(산업·직업) 중 특정분야에 해당하는 항목을 선정하여 재구성한 분류로서, 관련 산업·직업의 통계작성 및 정책수요에 부응하기 위한 분류
- 2000년 과학기술정보통신부에서 정보통신기술산업과 로봇산업 산업분류를 표준분류 체계와는 별도로 전문화된 특수분류로 재정하기 시작
- 현재 통계청에 등록된 특수산업분류는 총17개로 담당부처별 현황은 아래와 같음

〈표 13〉 관련부처별 담당 특수산업분류 현황 : 2019년 9월 현재(출처 : 통계청)

번호	담당부처	특수분류수	명칭
1	문화체육관광부	5개	① 관광산업특수분류, ② 스포츠산업특수분류, ③ 저작권산업특수분류, ④ 콘텐츠산업특수분류, ⑤ 지식재산서비스산업특수분류(농축식부·특허청과 공동)
2	산업통상자원부	4개	⑥ 디자인산업특수분류, ⑦ 에너지산업특수분류, ⑧ 이력산업특수분류, ⑨ 로봇산업특수분류(과기정통부와 공동)
3	과학기술정보통신부	2개	⑨ 로봇산업특수분류(산통자부와 공동) ⑩ 정보통신기술산업특수분류,
4	국토교통부	2개	⑪ 공간정보산업특수분류, ⑫ 물류산업특수분류
5	보건복지부	1개	⑬ 사회서비스산업특수분류
6	소방청	1개	⑭ 소방산업특수분류
7	해양수산부	1개	⑮ 해양수산업특수분류
8	재난안전처	1개	⑯ 안전산업특수분류
9	환경부	1개	⑰ 환경산업특수분류
10	농림축산식품부	1개	⑤ 지식재산서비스산업특수분류(문체관부·특허청과 공동)
11	특허청	1개	⑤ 지식재산서비스산업특수분류(문체관부·농축식부와 공동)

■ 문화체육관광부 제정 특수분류 : 총5개

○ 관광산업 특수분류

- 정의 : 관광객을 위하여 운송·숙박·음식·운동·오락·휴양 또는 용역을 제공하거나 그 밖에 관광에 딸린 시설을 갖추어 이를 이용하게 하는 산업 / 주요산출물과 생산활동이 관광특성활동과 관련된 모든 사업체의 산업활동
- 목적 : 관광정책을 수립하기 위한 기초조사의 기준을 마련하기 위해 제정
- 포괄범위 : 건설업, 자동차판매업, 운수업, 숙박 및 음식점업, 부동산 및 기계장비 임대업, 여행사 및 기타 여행 보조업 등
- 근거 : 세계관광기구(WTO)와 유엔통계위원회가 공동 작성한 국제관광표준분류(Standard International Classification of Tourism Activities)를 기초로 국내산업의 특성을 반영하여 작성

○ 스포츠산업 특수분류

- 정의 : 스포츠와 관련된 재화와 서비스를 통하여 부가가치를 창출하는 산업
- 목적 : 건강한 신체와 정신을 기르고 여가를 선용하는 국민 건강증진 산업이 증대됨에 따라 스포츠관련 산업의 통계작성 및 구조분석을 할 수 있는 기본틀 제공
- 포괄범위 : 체육(운동경기, 야외운동 등 신체활동을 통하여 건전한 신체와 정신을 기르고 여가를 선용하는 것) 활동을 지원하는 제조업, 건설업, 관련 서비스(시설업, 기타 운동관련 서비스업)업과 스포츠라는 재화를 수동적 여흥거리로 제공하기 위해서 재화와 서비스를 생산 유통하는 산업(스포츠 정보 제공업, 스포츠 이벤트업)을 포괄
- 근거 : 국민체육진흥법, 체육시설의 설치·이용에 관한 법률, 국제표준산업분류(ISIC Rev.4.0)와 중앙생산물분류(CPC2.0)의 스포츠관련 산업 및 생산물의 특성을 반영

○ 저작권산업 특수분류

- 정의 : 창작물 및 보호대상물(소설·시·음악·미술·지도·설계도안·영화·소프트웨어 등)의 창작, 생산, 공연, 방송, 전시 또는 도소매 활동을 영위하는 산업과 저작권이 그 산업의 수립에 중요한 역할을 하는 산업
- 목적 : 저작권산업 범위 확대와 사회적 관심 증대에 따른 체계적인 저작권산업 통계 생산
- 포괄범위 : 핵심저작권 산업, 상호의존저작권 산업, 부분저작권 산업, 저작권 지원사업 등 WIPO 저작권산업의 포괄범위를 참고하여 국내산업 실태에 맞게 포괄범위 설정

- 근거 : WIPO(World Intellectual Property Organization)의 「저작권기반산업의 경제적기여도 조사 가이드」

○ 콘텐츠산업 특수분류

- 정의 : 신문·라디오·텔레비전 등의 매스미디어 형태로 출판, 공개된 대량의 정보나 지식을 의미(2012년 1차 개정시 정의)
[콘텐츠산업진흥법(2018년 제정)의 용어 정의 : “콘텐츠“란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보 / “콘텐츠산업“이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업]
- 목적 : 2008년 정부조직개편에 따라 문화부에서 콘텐츠산업 진흥정책을 일원화하기로 결정됨에 따라 해당 정책을 지원하기 위해 작성
- 포괄범위 : 음악, 영화·비디오, 애니메이션 산업, 방송 산업, 게임 산업, 공연 산업, 공예품 및 디자인업, 광고 산업, 정보서비스업, 지적재산권 관리업 등을 포함
- 근거 : OECD(콘텐츠미디어산업분류)와 UNESCO(2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics)가 작성한 국제기준을 참조하고 국내산업의 특성을 반영하여 작성

○ 지식재산서비스산업특수분류 (문화체육관광부, 농림축산식품부, 특허청 공동)

- 정의 : 지식재산 관련 정보의 분석·제공, 지식재산의 평가·거래·관리, 지식재산 경영전략의 수립·자문 등 지식재산에 관련된 서비스 산업
- 목적 : 특허 출원 및 분쟁 등 증가로 국제적인 가치가 높아지고 있는 지식재산서비스산업 분야의 통계기반을 구축하고, 관련 산업에 대한 체계적인 육성정책 수립을 지원하기 위한 분류체계 기본 틀 제공
- 포괄범위 : 지식재산 창출, 보호, 활용 및 유통, 제공 등 지식재산서비스 활동과 관련된 지식재산 법률 대리업, 지식재산 평가·임대 및 중개업, 지식재산 유통업, 지식재산 정보서비스업, 지식재산 컨설팅·교육 및 홍보업 등의 산업활동을 포함
- 근거 : 지식재산기본법 및 발명진흥법에서 정하는 지식재산서비스산업

〈표 14〉 문화관광부 담당 특수산업분류 주요내용

명칭 (제정/개정년도)	제/개정 분류기준(방향)	대분류	분류 체계/코드	문화유산 연관성
①관광산업 특수분류 (2010년 /1차 2012년)	-세계적 추세반영하고 국제적 적용 가능한 분류체계 참고하여 국내실태에 맞는 분류 품목 및 포괄 범위 설정 -주로 수요측면에서 분류하면서 추가적으로 공급측면(시설)을 고려	1.핵심 관광산업 2.상호의존 관광산업 3.부분적용 관광산업 4.관광 지원산업	4단계 : 대분류 4개, 중분류 22개, 소분류 57개, 세분류 106개 /코드 1010101	다수 있음
②스포츠산업 특수분류 (2010년 /1차 2012년)	-스포츠산업 정책시 사용되는 분류를 최대 반영 -스포츠 재화 및 서비스가 제조에서 유통까지 흐름이 이어지도록 세부산업을 추가	1.스포츠용품업 2.스포츠시설업 3.스포츠서비스업	4단계 : 대분류 3개, 중분류 8개, 소분류 20개, 세분류 66개 /코드 1010101	소수 있음
③저작권산업 특수분류 (2014년)	-WIPO 저작권산업의 포괄범위를 참고하여 국내산업 실태에 맞게 분류 -대분류1,3,4는 산업활동이고, 대분류2는 산업활동의 영역에 해당	1.핵심저작권 산업 2.상호의존저작권 산업 3.부분저작권 산업 4.저작권지원 사업	4단계 : 대분류 4개, 중분류 12개, 소분류 56개, 세분류 309개 /코드 1010101	다수 있음
④콘텐츠산업 특수분류 (2010년 /1차 2012년)	-관련 국제기준을 최대 반영, 타분류와의 중복성 배제 -모바일 솔루션, 가상현실 등 신규 분야 반영, 관련산업 정책지원, 통계작성의 편의성 제고를 위해 분류 세분화 및 확대 -분류의 비교가능성 제고를 위해 분류코드의 구분 명확화 -연계 산업분류 보완	1.출판산업 2.만화산업 3.음악산업 4.영화산업 5.게임산업 6.에니메이션산업 7.방송산업 8.광고산업 9.캐릭터산업 10.지식정보산업 11.콘텐츠솔루션산업 12.공연산업	3단계 : 대분류 12개, 중분류 51개, 소분류 131개 /코드 1-1-1	소수 있음
⑤지식재산 서비스산업 특수분류 (2014년)	-법령상 지식재산권을 중심으로 관련 서비스활동영역을 광범위하게 파악하여 구조화 -현존 산업이 주대상이나 향후 확장 가능성 고려 -국내외 산업분류, 선행연구 등을 참조하고 국내 지식재산서비스산업의 실정 고려 -단위업무를 기준으로 모집단의 사업체수와 매출액 등 종합고려	1.지식재산법률대리업 2.지식재산평가, 임대 및 중개업 3.지식재산유통업 4.지식재산정보서비스업 5.지식재산컨설팅·교육 및 홍보업 6.지식재산 금융·보험업 7.지식재산 창출지원 및 출판, 시설 운영업	3단계 : 대분류 7개, 중분류 13개, 소분류 17개 /코드 111	있음

■ 산업통상자원부 제정 특수분류 : 총4개

○ 디자인산업 특수분류

- 정의 : 제품 및 서비스 등의 미적·기능적·경제적 가치를 최적화함으로써 생산자 및 소비자의 물질적·심리적 욕구를 충족시키기 위한 창작 및 개선 행위와 그 결과물로 매개 또는 창출된 디자인 산업
- 목적 : 국가와 사회를 위한 디자인의 역할이 증대됨에 따라 디자인 관련 산업의 통계작성 및 구조분석의 기본틀을 제공하여 디자인 경쟁력 제고
- 포괄범위 : 제품디자인·포장디자인·환경디자인·시각디자인·서비스디자인 등을 포함한 산업
- 근거 : 산업디자인진흥법 제2조, 제10조의 2

○ 에너지산업 특수분류

- 정의 : 에너지 및 신·재생 에너지를 생산·공급·이용하는 것과 관련된 산업
[에너지산업융합단지의 지정 및 육성에 관한 특별법(2017년 제정) 제2조의 2 정의]
- 목적 : 환경 및 에너지 산업의 중요성이 증대됨에 따라 에너지 관련 산업의 통계작성 및 구조분석을 할 수 있는 기본틀을 제공
- 포괄범위 : 에너지원의 획득, 발전 및 송배전, 전기 가스 및 수도사업
- 근거 : UN의 제3차 개정 국제표준산업분류(1989년)에서 권고한 에너지산업을 현행 한국표준산업분류(2000년 개정)의 체계로 전환

○ 이러닝산업 특수분류

- 정의 : 전자적 수단, 정보통신 및 전파·방송기술을 활용하여 이루어지는 학습으로, 이러닝콘텐츠 및 이러닝콘텐츠 운용소프트웨어를 연구·개발·제작·수정·보관·전시·유통 또는 이러닝의 수행·평가·컨설팅과 관련된 서비스 등 그 밖에 이러닝을 수행하는 데에 필요한 산업
- 목적 : 이러닝 산업에 대한 구조분석, 시장규모 등 기초 현황 파악으로 이러닝산업 육성정책추진
- 포괄범위 : 이러닝 콘텐츠, 솔루션, 서비스 부문과 함께, 이러닝 관련 설비 및 기기가 대상인 하드웨어 부문을 포괄
- 근거 : 이러닝산업발전법 제27조

○ 로봇산업 특수분류

- 정의 : 지능형로봇 완성품이나 로봇부품을 제조, 판매, 서비스하는 산업

- 목적 : 국가전략산업으로 선정된 로봇산업을 정책적으로 지원하기 위한 통계인프라 구축
- 포괄범위 : 제조업용 로봇, 서비스용 로봇 및 그 관련부품, 로봇시스템, 로봇임베디드*, 로봇 서비스 등을 포함 (*외형적으로 로봇이 아니지만 로봇의 기술이 적용되어 있는 제품)
- 근거 : 국가과학기술위원회에서 국가전략산업으로서 로봇산업을 선정하고 “지능형 로봇산업 비전 및 발전전략” 사업계획을 수립, 이를 근거로 산업자원부, 정보통신부, 통계청 등이 공동 작업하여 제정. (지능형 로봇 개발 및 보급촉진법 2017년 제정)

〈표 15〉 산업통상부 담당 특수산업분류 주요내용

명칭 (제정/개정년도)	제/개정 분류기준(방향)	대분류	분류 체계/코드	문화유산 연관성
⑥디자인산업 특수분류 (2012년 /1차 2018년)	-현재 존재하고 영위되고 있는 산업디자인의 구조를 유지 또는 단순화 -8개의 대분류는 국내외 표준분류, 학제 분류, 선행연구 등을 참조하고 현재의 국내 디자인산업의 실정을 고려하여 설정 -중분류는 기본적으로 소분류의 단위업무를 업무영역 기준으로 통합하여 작성 -소분류는 산업현장의 단위업무를 기준으로 하되 특수분류(안) 모집단의 사업체 수, 매출액, 디자인 투자금액 등을 종합적으로 고려하여 레벨조정 및 소분류로 존치	1제품디자인 2시각디자인 3디지털/멀티미디어디자인 4공간디자인 5패션/텍스타일디자인 6서비스/경험디자인 7산업공예디자인 8디자인인프라 (디자인기반기술)	3단계 : 대분류 8개, 중분류 42개, 소분류 154개 /코드 1-1-1	다수 있음
⑦에너지산업 특수분류 (2000년 /1차 2007년)	-에너지 관련제품의 채굴, 제조 및 공급활동만을 포함 -유통, 운송 등의 활동은 에너지 생산활동으로 보지 않아 불포함	1광업 2제조업 3전기, 가스, 증기 및 수도사업	3단계 : 대분류 3개, 중분류 3개, 소분류 16개 /코드 1-1-1	없음
⑧이러닝산업 특수분류 (2015년)	-이러닝산업의 범위를 명확히 설정 -여러 분야에 산재된 업종을 분야별로 구체화	1이러닝콘텐츠 2이러닝솔루션 3이러닝서비스 4이러닝하드웨어	3단계 : 대분류 4개, 중분류 12개, 소분류 33개 /코드 111	소수 있음
⑨로봇산업 특수분류 (과기정통부와 공동) (2000년 /1차 2003년 /2차 2009년 /3차 2018년)	-로봇관련 기존 제조업 이외 서비스업 등 로봇관련 산업을 포괄하여 개정 -제조품목에 국한되었던 기존 특수분류의 범위를 전 산업품목으로 확대	1제조업용 로봇 2전문서비스용 로봇 3개인서비스용 로봇 4로봇부품 및 부분품 5로봇시스템 6로봇임베디드 9로봇서비스	3단계 : 대분류 7개, 중분류 48개, 소분류 229개 /코드 1-1-1	소수 있음

■ 과학기술정보통신부 제정 특수분류 : 총2개

○ 로봇산업 특수분류 : 이전 문화관광부 페이지 참고

○ 정보통신기술산업 특수분류

- 정의 : 주로 전자적 수단을 통해 전송 및 표시를 포함한 정보의 처리 및 통신기능을 실현시키거나 가능하게 하는 산업
- 목적 : 정보통신기술 관련 산업현황 파악 및 관련 정책에 활용
- 포괄범위 : 정보통신기술과 관련된 제조업과 서비스업. 단, 정보통신기술관련 기계 및 장비 임대업 부분은 삭제.

[OECD 정보경제측정지킴(MIE, Measuring the Information Economy)에서 권고한 ICT(정보통신기술) 분류와 콘텐츠미디어 분류를 수용하여, ICT 관련 제조업·도매업·수리업과 함께 정보통신업 중 소프트웨어·통신·프로그래밍·SI·자료처리 및 포털산업, 정보통신업 중 출판·기록물 제작·방송·기타 정보서비스업을 포괄]

- 근거 : 한국표준산업분류 및 OECD 정보경제측정지킴(MIE)

〈표 16〉 과학기술정보통신부 담당 특수산업분류 주요내용 : 2019년 9월 현재(출처 : 통계청)

명칭 및 (제정/개정년도)	제/개정 분류기준(방향)	대분류	분류 체계/코드	문화유산 연관성
⑨로봇산업 특수분류	이전 산업통상부 페이지 참고			
⑩정보통신 기술산업 특수분류 (2000년 /1차 2007년 /2차 2009년 /3차 2018년)	-KSIC 제10차 개정결과 반영 -국제기구 OECD MIE 지침서 권고내용 수용, 통계법 제22조 통계분류 작성기준, UNSD 및 OECD 지침서 권고 내용 등 국제비교성을 고 려하고, 국내에서 작성 중인 관련 국가통계 분 류활용 측면 등을 고려	1제조업 2서비스업	4단계 : 대분류 2개, 중분류 6개, 소분류 13개, 세분류 53개 /코드 1111	소수 있음

■ 국토교통부 제정 특수분류 : 총2개

○ 공간정보산업 특수분류

- 정의 : 공간정보*를 생산·관리·가공·유통하거나 다른 산업과 융·복합하여 시스템을 구축하거나 서비스 등을 제공하는 산업활동

(*지상·지하·수상·수중 등 공간상에 존재하는 자연 또는 인공적인 객체에 대한 위치정보 및 이와 관련된 공간적 인지정보)

- 목적 : 물류·문화 등 다양한 분야에서 급성장한 공간정보산업을 국가 신성장 동력

으로 육성하기 위하여 관련 산업 범위를 구체화하고 정확한 산업현황 통계의 생산을 위해 작성

- 포괄범위 : LBS(Location based services) · ITS(Intelligent transport system) 게임 등 공간정보와 융·복합 및 연계 또는 다양하게 접목하여 활용하는 유관산업분야도 포함. (측량업 및 위성영상을 공간정보로 활용하는 사업, 위성측위 등 위치결정 관련 장비산업 및 위치기반 서비스업, 공간정보의 생산·관리·가공·유통을 위한 소프트웨어의 개발, 공간정보 관련 교육 및 상담 등).
- 근거 : 공간정보산업진흥법 제2조

○ 물류산업 특수분류

- 정의 : 타인의 수요에 응하여 유상으로 화물의 운송·보관·하역·포장·검수 및 유사대리업과 이와 관련된 제반활동을 영위하는 산업
- 목적 : 한국표준산업분류에서 직접 파악할 수 없는 화물 운송과 관련된 활동(물류)에 대한 산업 연관분석 및 비용 편익분석 등을 할 수 있는 틀을 제공
- 포괄범위 : 화물운송을 직접 운송하는 활동, 운송 지원시설 운영 및 임대, 운송관련 서비스, 운송장비 제조활동을 포함
- 근거 : 물류정책기본법에서 정하는 물류사업 및 조세특례제한법에서 정하는 물류산업을 근거로 작성

〈표 17〉 국토교통부 담당 특수산업분류 주요내용 : 2019년 9월 현재(출처 : 통계청)

명칭 및 (제정/개정년도)	제/개정 분류기준(방향)	대분류	분류 체계/코드	문화유산 연관성
⑪공간정보 산업 특수분류 (2013년 /1차개정 2019년)	-모바일매핑시스템, 드론측량 등 변화된 공간정보 관련 산업구조 반영 -다른 분류와 관련성이 높은 분류를 분류체계 연관성, 조사의 효율성 등을 고려하여 통합 -공간정보 관련 서적 출판업, 프로그래밍 서비스업, 온라인 정보제공업, 엔지니어링 서비스업 등 포괄범위 확대	1공간정보관련 제조업 2공간정보관련 도매업 3공간정보관련 출판 및 정보서비스업 4공간정보관련 기술 서비스업 5공간정보관련 교육 서비스업 6공간정보관련 협회 및 단체	3단계 : 대분류 6개, 중분류 16개, 소분류 20개 /코드 1-1-1	소수 있음
⑫물류산업 특수분류 (2014년)	-국토부 홈페이지 인터넷 등 자료없음-	1화물 운송업 2물류시설 운영업 3화물운송관련 서비스업 4물류장비 임대업 5물류장비 제조업	4단계 : 대분류 5개, 중분류 15개, 소분류 32개, 세분류 8개 /코드 1-1-1-1	없음

■ 그외 부서 제정 특수분류 : 총6개

○ 사회서비스산업 특수분류 (보건복지부)

- 정의 : 국가·지방자치단체 및 민간부문의 도움이 필요한 모든 국민에게 복지, 보건의료, 교육, 고용, 주거, 문화, 환경 등의 분야에서 인간다운 생활을 보장하고 상담, 재활, 돌봄, 정보의 제공, 관련 시설의 이용, 역량 개발, 사회참여 지원 등을 통하여 국민의 삶의 질이 향상되도록 지원하는 제도와 관련된 산업
- 목적 : 새로운 사회서비스 개발, 사회서비스 융·복합 및 수요자 중심의 사회서비스산업을 확립하고, 관련 산업의 정책수립을 위한 기초통계 작성 수단으로 활용
- 포괄범위 : 사회보장기본법의 사회서비스산업에 속하는 사업
- 근거 : 사회보장기본법, 사회서비스 이용 및 이용권 관리에 관한 법률 및 동법 시행령 제2조

○ 소방산업 특수분류 (소방청)

- 정의 : 소방활동 및 소방시설 제조판매, 소방시설의 관리·설계·공사·감리, 방염처리, 위험물 보관·운반용기 제작판매, 제조소 등 설계시공과 관련된 산업 그리고 이에 필요한 인력 교육 및 장비의 개발, 유통, 서비스 등과 관련된 모든 산업
- 목적 : 소방산업의 중요성과 규모 증대로 관련 산업분야의 체계적인 육성 전략 수립을 위한 분류체계 마련하고, 관련 산업의 정책수립을 위한 기초통계 작성 수단으로 활용
- 포괄범위 : 소방활동, 소방시설, 위험물 안전관리 등에 필요한 설계, 공사, 감리, 관리, 방염, 제조, 도소매, 교육, 기타 등
- 근거 : 소방산업의 진흥에 관한 법률 제2조, 제12조, 제18조 등

○ 재난안전산업 특수분류 (재난안전처)

- 정의 : 국민의 생명·신체·재산과 국가에 피해를 주거나 줄 수 있는 자연재난과 사회재난이나 그 밖의 각종 사고로부터 사람의 생명·신체 및 재산의 안전을 확보하기 위하여 하는 활동과 관련된 산업
- 목적 : 재난안전산업 관련 구조분석, 시장 규모 등 기초 현황 파악, 육성정책 수립·지원 등을 위한 통계기반을 구축하고, 관련산업에 대한 체계적인 육성정책 수립을 지원하기 위한 분류체계 제공
- 포괄범위 : 자연재난과 사회재난 및 각종 사고의 재난예방·대응·복구에 속하는 사업
- 근거 : 자연재해대책법 제61조의 3, 재난 및 안전관리기본법

○ 해양수산업 특수분류 (해양수산부)

- 정의 : 해양공간에서 해양수산자원을 이용하여 재화 및 서비스를 생산·제공하는 산업활동과 관련 활동
- 목적 : 해양산업 및 수산업 부문의 구조 분석, 시장 규모 등 기초 현황 파악, 해양수산업 관련 국가통계작성 및 정책지원
- 포괄범위 : 해양수산자원 이용과 관련한 산출물 및 투입물과 관련 활동을 포함
- 근거 : 해양수산업발전 기본법 3조

○ 환경산업 특수분류 (환경부)

- 정의 : 물·공기·토양의 환경적 유해요인과 폐기물·소음·환경시스템과 관련된 문제를 측정, 방지, 조절 및 최소화할 수 있는 재화 및 서비스를 생산하는 산업
- 목적 : 환경관련 산업현황 파악 및 관련 정책에 활용하기 위해 작성
- 포괄범위 : 물·공기·토양의 환경적 유해요인과 폐기물·소음·환경시스템과 관련된 문제를 측정, 방지, 조절 및 최소화할 수 있는 재화 및 서비스를 생산하는 산업 / 또한 환경위험을 감소시키고 오염 및 자원이용을 최소화시키는 청정기술, 재화 및 서비스를 포함
- 근거 : OECD 「환경 재화 및 서비스 산업」

○ 지식재산서비스산업 특수분류 (농림수산부, 특허청, 문화관광부 공동) : 문화관광부 페이지 참조

〈표 18〉 보건복지부, 소방청, 해양수산부, 재난안전처, 환경부, 농림축산식품부, 특허청 담당 특수산업분류 주요내용

명칭 및 제정/개정년도	제/개정 분류기준(방향)	대분류	분류체계/코드	문화유산 연관성
⑬사회서비스 산업 특수분류 (2013년)	-개정된 사회보장기본법에 명시된 복지·보건의료·고용 등 7대 분야를 가 능한 포괄하되, 육구의 사회성을 중 심으로 분류하고 기타 사회서비스 관련 행정을 별도 대분류로 신설 -중분류와 소분류는 기존 표준산 업분류를 존중하되, 산업특수성이 있는 경우 별도의 항목으로 분류 정부뿐만 아니라 제3섹터·영리기 관 등 민간 부문도 포함	1종합사회서비스업 2돌봄서비스업 3상담·재활서비스업 4건강지원서비스업 5교육 및 역량 개발관련 사회서비스업 6문화·체육관련 시설이용 지원 사회서비스업 7사회참여지원 서비스업 8사회서비스관련 행정	3단계 : 대분류 8개, 중분류 15개, 소분류 44개 /코드 1-1-1	소수 있음

⑭소방산업 특수분류 (2013년)	-기존 소방산업 분류체계의 연속성 유지(7대 분류 유지) -수집 가능하고 활용 가능한 분류 체계 작성 -모집단의 사업체 수, 매출액 등을 종합 고려하여 분류수준 조정 및 소분류로 유지여부 판단	1소방 설계업 2소방 공사업 3소방 감리업 4소방 관리업 5방염업 6소방 제조업 7소방 도매 및 소매업 8소방 교육 서비스업 9소방관련 기타 서비스업	3단계 : 대분류 9개, 중분류 21개, 소분류 38개 /코드1-1-1	없음
⑮해양수산업 특수분류 (2015년 /1차개정 2018년)	-기존 수산업 특수분류를 해양수산업 특수분류로 확대 개정 -해양수산업 관련 정책 활용성, 조사통계 통합 작성 측면을 고려하여 구성 -대분류 부문별 산출물 및 투입물 특성, 관련 활동, 산업 내 규모 수준 등을 고려하여 구성	1.해양자원 개발 및 건설업 2.해운항만업 3.선박 및 해양플랜트 건조수리업 4.수산물 생산업 5.수산물 가공업 6.수산물 유통업 7.해양수산 레저관광업 8.해양수산 기자재 제조업 9.해양수산 관련 서비스업	4단계 : 대분류 9개, 중분류 29개, 소분류 68개, 세분류 143개 /코드 1111	소수 있음
⑯재난안전 산업 특수분류 (2015년)	-부처별 안전관련산업정책을 일원화 -재난안전산업 특수분류와 방재산업 특수분류를 통합 -재난 예방 및 대비, 대응 및 복구 관련 산업내용을 포괄하되 7대 방재분야별 안전유형을 고려 -기존산업활동중심에서 재난예방, 대응, 복구단계 중심으로 변경	1.안전용품 제조업 2.안전용 기기 및 장비 제조업 3.안전용 운송장비 제조업 4.안전시설 건설, 설계 감리업 5.안전 관련 제품 도소매업 6.안전시스템 개발 및 관리업 7.안전 관리 서비스업	3단계 : 대분류 7개, 중분류 21개, 소분류 62개 /코드 111	없음
⑰환경산업 특수분류 (2014년 /4차개정 2017년)	-관련자료 없음-	1자원순환 관리 2물 관리 3환경복원 및 복구 4기후 대응 5대기 관리 6환경안전·보건 7지속가능 환경·자원 8환경 지식·정보·감시	단계 : 대분류 8개, 중분류 52개, 소분류 125개, 세분류 292개 /코드 1010101	소수 있음

2.2.2. 문화유산 관련 산업특수분류 사례 분석

■ 문화관광부 제정 특수분류 분석

○ 관광산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총18항목
- 중분류에서 숙박, 음식·주점, 문화·오락, 쇼핑, 공공기관행정과 관련된 산업
- 문화유산 중 도시나 민속마을 등의 고택활용, 궁중음식·전통주·전통차 판매, 박물관·사적지·자연공원 등 운영, 그리고 문화재청·한국문화재단·무형유산원 등의 행정업무와 연관가능

○ 스포츠산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총4항목
- 중분류에서 스포츠 교육기관, 기타스포츠 서비스업과 관련된 산업
- 문화유산 중 민속무예 교육(택견, 전통군영무예 등), 향후 문화재콘텐츠를 활용한 온라인·모바일스포츠게임 개발 및 공급 가능

○ 저작권산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총118항목
- 문화유산과 가장 많은 항목을 공유하며, 무형문화재 기능과 예능 분야에 전반적으로 분포됨 (항목수로는 기능분야가 70%이상 차지)
- 중분류에서 출판, 음악·연극 공연, 사진, 소프트웨어, 시각·그래픽아트, 저작권, 저작권지원과 관련된 산업
- 문화유산 중 무형문화재 기능·예능 전수와 예술활동, 기관의 인쇄기록물(정기간행물) 제작 및 출판, 무형문화재 예능분야의 공연 기획 및 관리, 음악·오디오 출판, 공연시설 및 기획 및 대리, 사진기록 제작·출판, 소프트웨어 개발·공급, 예술품·골동품·관광기념품 유통, 무형재산권 임대 및 중개, 국악기·문구용품·한지·한복·의복·의상소품·보석·귀금속·가구·가정용품·장식용품·주방용품·철물·공구·마루덮개·벽지·장판의 제작 및 도소매, 내외부 공간 디자인, 박물관·사적지·식물원·동물원·자연공원·도서관 유사여가관련서비스업 운영, 저작권지원 일반도소매업과 연관가능

○ 콘텐츠산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총14항목
- 중분류에서 출판, 음악제작, 이러닝, 공연과 관련된 산업
- 문화유산 중 인쇄기록물(정기간행물) 출판, 무형문화재 예능분야 공연·음악·오디오의 기획 및 제작 및 출판과 연관가능

○ 지식재산권서비스산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총11항목
- 중분류에서 문화재청·고궁박물관·한국전통문화대학교·무형유산원·문화재연구소·유무형문화재(예·기능)의 지식재산 평가·임대 및 중개·유통, 지식재산소프트웨어개발·공급, 지식재산 컨설팅·교육, 지식재산의 출판·복제·창출지원, 제공시설운영과 연관가능

〈표 19〉 문화관광부 제정 특수산업분류별 문화유산 관련항목 : 2019년 9월 현재(출처 : 통계청)

명칭	문화유산 관련산업 (KSIC 분류코드)	문화유산 항목
관광 산업 특수 분류	<p>1핵심관광산업</p> <p>>103관광숙박업</p> <p>>10304일반관광숙박업>1030402게스트하우스(55109*), 1030405민박업(55104), 1030406외국인관광도시민박업(홈스테이)(55104), 1030408한옥체험업(55104*), 1030499기타관광숙박시설운영업(템플스테이등)(55109, 85614*)</p> <p>>104관광음식점 및 주점업</p> <p>>10401관광식당업>1040100관광식당업(5611*,5612*)</p> <p>>10402관광주점업>1040203관광공연장업(식사주류포함)(5621*), 1040204외국인전용유흥음식점업(5621*)</p> <p>>107문화, 오락 및 레저스포츠산업</p> <p>>10701박물관및사적지관리운영업>1070101박물관운영업(미술관포함)(90221), 1070102사적지관리운영업(90222)</p> <p>>107문화, 오락 및 레저스포츠산업</p> <p>>10702식물원,동물원및자연공원운영업>1070202자연공원운영업(90232), 1070299기타관광지운영업(90290*)</p> <p>>10705관광공연자업>1070501관광공연시설 운영업(90110*)</p> <p>>10706관광레저스포츠시설운영업>1070601경주장 운영업(소싸움)(91113)</p> <p>3부분적용 관광산업</p> <p>>301관광 비인증쇼핑업</p> <p>>30100관광비인증쇼핑업>3010000관광비인증쇼핑업(47*)</p> <p>>304부분관광음식점 및 주점업</p> <p>>30401부분관광음식점업>3040101관광일반음식점업(5611*)</p> <p>>30402부분관광주점업>3040201비알콜관광음료점업(5611*)</p> <p>4관광지원산업</p> <p>>402관광 공공기관</p> <p>>40201문화 및 관광행정(84212*, 84229*)>4020100문화 및 관광행정</p>	<p>-민속마을고택체험, 사찰 등</p> <p>-궁중음식</p> <p>-문배주, 밥주, 송순주</p> <p>-한국의집</p> <p>-고궁박물관, 무형유산원 등</p> <p>-궁궐, 사찰, 향교 등</p> <p>-유형문화재, 천연기념물 등</p> <p>-무형문화재 예능</p> <p>-무형문화재 기능</p> <p>-민속마을</p> <p>-제다</p> <p>-문화재청,문화재단</p>

스포츠 산업 특수 분류	<p>3스포츠서비스업</p> <p>>303스포츠 교육기관</p> <p>>30300스포츠교육기관</p> <p>>3030001태권도교육기관(85611*), 3030002무술교육기관(85611*)</p> <p>>399기타스포츠 서비스업</p> <p>>39901스포츠게임개발 및 공급업</p> <p>>3990101온라인·모바일스포츠게임개발 및 공급업(58211*,58212*), 3990199기타스포츠게임개발 및 공급업(58219*)</p>	<p>-택견, 전통군영무예</p> <p>-문화재콘텐츠 개발업 관련</p>
저작권 산업 특수 분류	<p>1핵심저작권산업</p> <p>>101출판 및 문학</p> <p>>10101작가및번역활동>1010101비공연예술가(90132*)</p> <p>>10105서적출판업>1010599기타 서적 출판업(58113)</p> <p>>10106카드,지도,기타인쇄물출판업</p> <p>>1010600기타 인쇄물 출판업(카드,지도 등)(58190)</p> <p>>10107서적,잡지,신문,광고물의인쇄업</p> <p>>1010797기타인쇄업(서적,잡지,신문,광고물)(18119)</p> <p>1010703제책업(서적,잡지,신문,광고물)(18122)</p> <p>1010798기타인쇄관련산업(서적,잡지,신문,광고물)(18129*)</p> <p>>10108출판및문학유통업>1010804문구용품소매업(47612*)(인쇄용지,노트,연하장 등)</p> <p>>10109도서관운영업>1010900도서관및기록보존소운영업(90211*)</p> <p>>102음악, 연극, 오페라</p> <p>>10201음악,연극,오페라예술단체및관련시설운영업(1인 산업활동 포함)</p> <p>>1020101연극단체(90121), 1020102무용및음악단체(90122), 1020103기타공연단체(18129*), 1020104공연예술가(음악,연극,오페라분야)(90131*), 1020105비공연예술가(음악,연극,오페라분야)(90132*), 1020106매니저업(73901)</p> <p>>10202음악및기타오디오물 출판업>1020200음악및기타오디오물출판업(59201)</p> <p>>10206공연관련대행업(티켓예약및대행사)</p> <p>>1020601공연시설운영업(음악연극오페라분야)(90110)</p> <p>1020602공연기획업(음악연극오페라분야)(90191*)</p> <p>1020603공연및제작관련대리업(90192)</p> <p>>105사진</p> <p>>10501스튜디오운영및사진촬영업>1050101인물사진및행사용비디오촬영업(73301), 1050102상업용사진촬영업(73302)</p> <p>>10502사진관련 서비스업 >1050202제책업(사진분야)(18122*), 1050203기타인쇄관련산업(사진분야)(18129*), 1050204도서관및기록보존소운영업(사진분야)(90211*)</p> <p>>106소프트웨어, 데이터베이스</p> <p>>10601프로그래밍개발및공급업</p> <p>>1060101온라인·모바일게임소프트웨어개발및공급업(58211, 58212), 1060102기타게임소프트웨어개발및공급업(58219)</p> <p>>107시각과 그래픽 아트</p> <p>>10701예술가(미술,공예,시각그래픽분야)</p> <p>>1070100비공연예술가(미술,공예,시각그래픽분야)(90132*)</p> <p>>10702예술작품유통업>1070201예술품(미술품,공예품)및골동품유통업(47841)</p> <p>1070202시각예술서비스업(갤러리분야)(90199*)</p> <p>>10703표구관련서비스업>1070300표구관련서비스업(33933)</p> <p>>10704그래픽디자인업>1070401시각디자인업(73203)</p> <p>1070402인쇄관련간업(그래픽디자인분야)()</p> <p>>109저작권 협회</p>	<p>-무형문화재보유자</p> <p>-각자장, 활자장</p> <p>한지장, 색지장 등</p> <p>-각자장, 활자장 등</p> <p>-금박장, 각자장 등</p> <p>-문화재청, 재단, 무형유산원 등</p> <p>-벼루장, 붓장 등</p> <p>-무형유산원, 연구소</p> <p>-무형문화재 예능, 전통군영무예 등</p> <p>-무형문화재 예능</p> <p>-무형문화재 예능관련</p> <p>-무형문화재기예능 공방/연구소</p> <p>-무형유산원, 연구소</p> <p>-고궁/유적지 관련 앱 또는 게임</p> <p>-무형문화재 기능</p> <p>-고미술중개상, 화랑</p> <p>-배첩장</p> <p>-민화, 각자 등</p> <p>-금박장</p>

<p>>10900저작권협회 >1090002무형재산권임대업(76400), 1090003사업및무형재산권중개업(73903) 2상호의존저작권산업 >200상호의존 저작권 >20003음향기기및악기제조및유통업 >2000302전자악기제조업(33209*), 2000304국악기제조업(33209*), 2000398기타악기제조업(33209*), 2000305악기도매업(46462), 2000306악기소매업(47593) >20006기록매체 제조 및 유통업>2000603문구용품도매업(필기용구)(46452) 2000603문구용품소매업(필기용구)(47612*) >20007종이 제조 및 유통업 >2000706한지제조업(17129*), 2000713벽지및장판지제조업(17903), 2000716종이제품도매업(46451), 2000717문구용품소매업(종이재질)(47612*) 3부분저작권산업 >300부분저작권 >30001어패럴, 직물, 신발 제조 및 유통업 >3000104한복제조업(14130), 3000107가족의복제조업(14193), 3000191그외기타복제의복제조업(14199), 3000109편조의복제조업(14300), 3000192기타 편조의복 액세서리 제조업(14419), 3000111모자 제조업(14491), 3000193그외기타의복액세서리제조업(14499), 3000112침구및관련제품제조업(13221), 3000113자수제품및자수용재료제조업(13222), 3000194기타직물제품제조업(13229), 3000117구두류제조업(15211), 3000195기타신발제조업(15219), 3000118신발부분품제조업(15220), 3000126가방및가죽모피제품도매업(46416) 300127의복액세서리및모조장신품도매업(46417) 3000196기타가정용섬유및직물제품도매업(46419) >30002보석, 귀금속 제조 및 유통업 >3000201귀금속 및 관련제품 제조업(33110) 3000203시계 및 귀금속제품 도매업(46492) 3000204시계 및 귀금속 소매업(47830) >30003기타 공예품 유통업>3000300관광기념품용 공예품(47842) >30004가구 제조 및 유통업 >3000403소파및기타내장가구제조업(32019), 3000405나전칠기가구 제조업(32029*), 3000497기타목재가구 제조업(32029), 3000406금속가구제조업(32091), 3000407가정용가구도매업(46431), 3000409가구소매업(47520), 3000499그외기타개인및가정용품입대업(69299*) >30005가정용품, 자기, 유리 제조 및 유통업 >3000501가정용유리제품제조(23191), 3000502가정용및장식용도자기제조업(23211), 3000504목재도구및기구제조업(16291), 3000505주방용및식탁용목제품제조업(16292), 3000506장식용목제품제조업(16292), 3000594그외기타나무제품제조업(16299), 3000510금속위생용품제조업(25994), 3000511금속표시판제조업(25995), 3000595그외기타금속가공제품제조업(25999), 3000512전구램프및조명장치도매업(46432), 3000513가정용요업제품,비전기식주방용품및날붙이도매업(46433), 3000596기타비전기식가정용기기및기구도매업(46439), 3000597그외기타가정용품도매업(46499), 3000521철물및난방용품소매업(47511), 3000521기계공구소매업(47512), 3000525전기용품및조명장치소매업(47591), 3000526식탁및주방용품소매업(47592), 3000598그외기타가정용품소매업(47599) >30006벽지, 카펫제조 및 유통업 >3000601카펫마루덮개및유사제품제조업(13910), 3000602벽지및장판지제조업(17903),</p>	<p>-무형문화재, 고궁박물관 등</p> <p>-악기장</p> <p>-붓장, 벼루장 등</p> <p>-한지장, 색지장 -명주, 모시 (섬유벽지포함) -한지, 색지</p> <p>-관모장, 홍염장, 탕건장, 완초장, 침선장, 화해장, 옥장, 갓일장, 자수장, 한산모시장, 돌실나이장, 매듭장, 누비장, 명주짜기장, 염색장, 장도장 등</p> <p>-옥장, 입사장, 유기장 등</p> <p>-무형문화재, 재단</p> <p>-칠장, 나전장, 소목장, 화각장 유기장, 장도장 등 -목조각장, 나전장</p> <p>-사기장, 옹기장, 칠장, 나전장, 소목장, 화각장, 유기장, 주철장, 대장장, 장도장 등</p> <p>-침선장, 자수장, 한지장, 색지장</p>
--	---

	<p>3000603벽지및장판류도매업(46692), 3000604벽지및장판류소매업(47513) >30009생활공간 디자인업 >3000901인테리어디자인업(73201*), 3000902외부공간디자인업(73201*) >30010박물관 외 관련 시설 운영업 >3001001박물관운영업(90221), 3001002사적지관리운영업(90222), 3001003식물원및동물원운영업(90231), 3001004자연공원운영업(90232), 3001099기타도서관,사적지및유사여가관련서비스업(90290) 4저작권지원사업 >400저작권지원 >40001일반도소매업 >4000101상품중개업(461), 4000102가정용품도매업(464), 40000106종합소매업(471), 40000108섬유,의복,신발및가죽제품소매업(474), 40000197기타가정용품소매업(475), 40000109문화,오락및여가용품소매업(475), 40000198기타상품전문소매업(478), 40000111무점포소매업(479)</p>	<p>누비장, 염색장 등 -소목장, 대목장 등</p> <p>-고궁박물관, 궁궐관리본부, 천연기념물, 무형유산원 등</p> <p>-무형문화재 기능</p>
콘텐츠 산업 특수 분류	<p>1출판산업 >1-1출판업>1-1-1서적출판업(중이매체출판업)(58119), 1-1-4잡지및정기간행물발행업(58122), 1-1-9기타인쇄물출판업(58190) >1-1인쇄업>1-2-0인쇄업(18111*, 18119*) 3음악산업 >3-1음악제작업>3-1-1음악기획및제작업(5920*) >3-2음악 및 오디오물 출판업>3-1-1음악오디오출판업(59201) >3-6>음악공연업>3-6-1음악공연기획및제작업(90101*), 3-6-2기타음악공연서비스업(90199*) 10지식정보산업 >10-1e-learning업>10-1-1e-learning 기획업(63991*, 62010*), 10-1-4에듀테인먼트기획 및 제작업(63991*, 62010*) 12공연산업 >12-1공연업>12-1-1공연기획및제작업(90121, 90122), 12-1-2공연시설운영업(90110) >12-2공연관련서비스업>12-2-1공연및제작관련대리업(90192), 12-2-2매니저업(73901*)</p>	<p>-활자장, 각자장, 문화재청, 문화재단 -활자장, 각자장</p> <p>-무형문화재 예능 -무형문화재 예능</p> <p>-무형문화재, 문화재청</p> <p>-무형문화재 예능, 매니저먼트</p>
지식 재산 서비스 산업 특수 분류 (농축 식부, 특허청)	<p>2지식재산 평가, 임대 및 중개업 >21지식재산평가업>211지식재산평가업(76400, 73903) >22지식재산임대및중개업>221지식재산권임대및중개업(76400, 73903)) 3지식재산유통업 >31지식재산 유통업>311지식재산유통업(47841) 4지식재산정보서비스업 >43지식재산소프트웨어개발 및 시스템통합자문 및 구축서비스업 >421지식재산정보조사·자료처리,데이터베이스구축및정보서비스사업 (63120, 63991, 63999) 431지식재산 소프트웨어 개발 및 공급업(58222, 62101) 5지식재산 컨설팅·교육 및 홍보업 >51지식재산 컨설팅·교육 및 홍보업>511지식재산 컨설팅 및 교육업(85650, 85669) 7지식재산 창출 지원 및 출판, 시설 운영업 >71지식재산출판및복제업>711지식재산서적출판업(58112, 58122), 712지식재산음악및기타오디오물출판업(59201), 713지식재산기록매체복제업(18200) >72지식재산창출지원업>721지식재산창출지원업(90110, 90192) >73지식재산제공시설운영업>731지식재산제공시설운영업...도서관,기록보존소,박물관등 (90211, 90199, 90221, 90290)</p>	<p>-무형문화재, 문화재청 등 -문화재청, 재단 등 -문화재청, 무형유산원 등</p> <p>-문화재청, 재단, 무형유산원 등</p> <p>-문화재청, 전통문화대학교, 무형유산원, 문화재단, 무형문화재, 문화재연구소 등 -고궁박물관, 연구소, 무형유산원 등</p>

명칭	문화유산 관련산업 (KSIC 분류코드)	문화유산 항목
디자인 산업 특수 분류	1제품디자인 >1-2다목적기계및공구디자인 >1-2-1공구디자인(25933* 25934* 29194* 29199* 29176*) 1-2-2악기디자인(33201* 33202* 33209*) >1-3생활/환경용품디자인 >1-3-4사무/회화용품디자인(33920*), 1-3-6용기(用器)디자인(17223*), 1-3-7생활용품디자인(22299*, 33993*, 33999*, 31991*), 1-3-8종이및판지제품디자인 (17122*, 17125*, 17124*, 17211*, 17212*, 17221*, 17222*, 17901*, 17902*, 29291*) >1-4운송기기디자인>1-4-1요트/선박디자인(31114* 31120*) >1-5가구디자인 >1-5-1리빙가구디자인(32011*, 32019*), 1-5-2주방가구디자인(25992*, 32021*), 1-5-4기타가구디자인(25995*, 25999*, 32029*, 32091*, 32099*)	-대장장, 유기장 등 -악기장 -필장, 벼루장, 선자장, 사기장, 옹기장, 유기장, 염장 등 -조선장 -소목장, 칠장, 나전장, 염장, 소반장, 두석장

	<p>>1-7기타제품디자인>1-7-1기타제품디자인(73202)</p> <p>2시각디자인</p> <p>>2-1편집디자인</p> <p>>2-1-1일반서적편집디자인(18113*, 18119*, 18121*, 18122*, 58111*), 2-1-2신문/잡지편집디자인(58121* 58122* 58123*) 2-1-3기타인쇄물편집디자인(18111*, 18113*, 58190*)</p> <p>>2-5기타시각디자인</p> <p>>2-5-1일러스트레이션(72924*), 2-5-4타이포그래피(18129*), 2-5-6기타시각디자인(73203)</p> <p>4공간디자인</p> <p>>4-1건축디자인>4-1-1인테리어디자인(42411*, 42412*, 42491*, 42500*) >4-3전시및무대디자인>4-3-1전시디자인(75992*), 4-3-2무대디자인(75999*) >4-4인테리어디자인>4-4-1목재자재디자인(16221*, 16232*) 4-4-3금속자재디자인(25111*, 25112*, 25122*, 25123*) 4-4-4기타자재디자인(16211*, 23112*, 23119*, 23324*, 23325*, 42420*, 42500*) >4-5익스테리어디자인>4-5-3예술장식품디자인(42492*, 42500*)</p> <p>5패션/텍스타일디자인</p> <p>>5-1패션디자인>5-1-1남성복디자인(14111*), 5-1-2여성복디자인(14112*), 5-1-3유아동복디자인(14194*), 5-1-4모피디자인(14200*, 14499*, 15110*), 5-1-5전통복식디자인(14130*, 47415*) >5-3텍스타일디자인>5-3-1인테리어텍스타일디자인(13221*, 13223*, 13910*), 5-3-4프린팅디자인(13402*, 13403*), 5-3-5기타프린팅디자인(13992*, 13994*) >5-4잡화디자인>5-4-1패션악세서리디자인(33991*, 46417*), 5-4-2슈즈디자인(15211*, 15219*), 5-4-3가방디자인(15121*, 15129*), 5-4-4기타잡화디자인(14411*, 14491*, 14499*) >5-5기타패션스타일디자인>5-5-1기타패션스타일디자인(73209)</p> <p>6서비스/경험디자인</p> <p>>6-1서비스디자인>6-1-5공공행정서비스디자인 (529*, 641*, 682*, 761*, 739*, 7599*, 66199*, 66209*, 74300*, 84219*) >6-2인터랙션디자인>6-2-3디지털간행물디자인(63120*)</p> <p>7산업공예디자인</p> <p>>7-1금속공예</p> <p>>7-1-1금속단조디자인(25911*, 25912*), 7-1-2금속압형디자인(25913*, 25914*), 7-1-3금속주조디자인(24311*, 24312*), 7-1-4비철금속주조디자인(24321*, 24322*, 24329*), 7-1-5커머셜주얼리디자인(33120*), 7-1-6귀금속디자인(33110*), 7-1-7금속표면장식디자인(24191*, 25921*, 25922*, 25923*, 25924*, 25929*) >7-2도자공예>7-2-1도자디자인(23221*), 7-2-3건축도자디자인(23231*, 23232*) >7-3섬유공예>7-3-1자수디자인(13222*, 13409*), 7-3-2매듭디자인(13999*), 7-3-3염색디자인(13401*), 7-3-4직조디자인(1321*) >7-4목공예>7-4-1대목디자인(1622*), 7-4-2소목디자인(1629*) >7-5기타공예>7-5-1나전칠공예디자인(20411*, 32029*), 7-5-2유리공예디자인(23191*), 7-5-3가죽공예디자인(15110*), 7-5-4지물공예디자인(17229*), 7-5-5석공예디자인(23911*, 23919*)</p> <p>8디자인 인프라(디자인 기반 기술)</p> <p>>8-3기타디자인서비스>8-3-2행정 서비스(8411*, 71532*, 84229*)</p>	<p>-문화재청, 무형유산원 등</p> <p>-민화장, 각자장 등</p> <p>-소목장, 대목장 -무형유산원, 재단 -소목장, 대목장 -유기장, 입사장 -무형문화재 기능 -목/석조각장, 주철장</p> <p>-침선장, 누비장 등 염색장, 자수장 등</p> <p>-완초장, 자수장, 염색장, 홍염장 등 -옥장, 화혜장, 입사장, 선자장 등</p> <p>-문화재청, 재단 등</p> <p>-문화재청, 재단 등</p> <p>-유기장, 주철장, 입사장, 장도장, 옥장, 동장각장</p> <p>-사기장, 옹기장 등 -누비장, 자수장, 침선장, 매듭장 등 -대목장, 소목장 -나전장, 칠장, 한지장, 석조각장, 화각장, 전통장, 색지장, 지화장 등 -문화재청 등</p>
이러닝 산업 특수 분류	<p>3이러닝서비스>32직무훈련서비스업</p> <p>>321기업직무훈련서비스업(85650), 322직업훈련서비스업(85650, 85669), 323교수자연수서비스업(85650)</p> <p>3이러닝서비스>33기타교육훈련서비스업>331기타교육훈련서비스업(85640, 85699)</p>	<p>-문화재청 직무교육 -무형문화재 이수자 교육</p>

로봇 산업 특수 분류	2전문서비스용 로봇 >2-7엔터테인먼트용 로봇>2-7-4테마파크 로봇 3개인서비스용 로봇 >3-3여가지원용 로봇>3-3-1게임용 및 오락용 로봇 3개인서비스용 로봇 >3-4교육 및 연구용 로봇>3-4-1연구용로봇, 3-4-2교육용로봇, 3-4-3교보재용로봇, 3-4-9기타 교육 및 연구용 로봇	-고궁박물관, 무형유산원 안내 -문화재관련 게임 콘텐츠개발 -연구소, 무형문화재 교육용
----------------------	---	---

■ 그외 부처 제정 특수분류 분석

○ 정보통신기술산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총4항목
- 중분류에서 통신, 소프트웨어, 정보서비스를 공통, 유적지 관련 앱/웹 서비스 및 게임 개발과 관련 가능

○ 공간정보산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총1항목
- 중분류에서 공간정보 탐사·측량을 문화재 실측 및 설계 그리고 장소기반게임 개발 등과 관련 가능

○ 사회서비스산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총6항목
- 중분류에서 역량개발서비스, 문화사회서비스, 관리행정을 관련기관의 직무교육, 고궁박물관, 무형유산원의 전시·공연및 아카이브 구축, 기관의 행정과 관련 가능

○ 해양수산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총3항목
- 중분류에서 해양레저관광업과 수산물요리를 천연기념물 보호지, 해양문화재연구소, 궁중음식, 전통음식점 등과 관련 가능

○ 환경산업 특수분류

- 문화유산 관련항목 : 총2항목
- 중분류에서 생물다양성·경관보호서비스를 천연기념물 보호지, 유적지 등과 관련 가능

〈표 21〉 그 외 부처 제정 특수산업분류별 문화유산 관련항목 : 2019년 9월 현재(출처 : 통계청)

명칭	문화유산 관련산업 (KSIC 분류코드)	문화유산 항목
정보통신 기술산업 특수분류	2서비스업 >22통신, 소프트웨어 및 정보서비스업 >222컴퓨터 소프트웨어, 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업 >2221유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업(58211), 2222모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업(58212), 2223기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업(58219), 2225응용 소프트웨어 개발 및 공급업(58222)	-고궁, 유적지 관련 앱, 웹 서비스 및 게임 개발
공간정보 산업 특수분류	4공간정보 관련 기술 서비스업 >42공간정보관련 탐사 및 측량업 >420공간정보 관련 탐사 및 측량업(72921)	-문화재실측설계, 장소기반게임개발
사회 서비스 산업 특수분류	5교육 및 역량개발관련 사회서비스업 >5-2역량개발 관련 서비스업 >5-2-1사회교육시설(85640), 5-2-2직원훈련기관(85650), 5-2-9그 외 분류안된 역량개발 관련서비스업(85699) 6문화체육관련 시설 이용지원 서비스업 >6-1문화관련사회서비스업 >6-1-1도서관, 사적지 및 유사여가관련 서비스업(902), 6-1-2창작 및 예술관련 공공서비스업(901) 8사회서비스관리행정 >8-1사회서비스관리행정 >8-1-2문화 및 관광 행정(84212), 8-1-3환경행정(84213)	-기관 직무교육 -무형문화재 연수 -무형유산원 -무형문화재 -문화재청, 재단 등
해양 수산업 특수 분류	7해양수산레저관광업 >71해양레저관광업 >712해양관광시설운영업 >7122해양유원지 및 테마파크 운영업(91210), 7123해양박물관 및 사적지 운영업(90221, 90222) 9해양수산관련서비스업 >99수산물요리전문점 >990수산물요리전문점>9900수산물요리전문점(56114)	-천연기념물 -박물관 -궁중음식장
환경산업 특수분류	7지속가능 환경·자원 >712생물다양성 및 경관보호관련서비스업 >71201생물다양성및경관보호관련서비스업 >7120102생태자원관리및체험서비스업(90232*), 7120103생물다양성및경관보호관련환경행정(84213*, 74300*)	-천연기념물, 유적지

2.2.3. 시사점

■ 문화유산 특수분류 제정시

○ 국제기준과 국내실정 사이의 조율 필요

- 현재 운영 중인 17개의 산업 특수분류에서 국제기준 또는 국제표준산업분류에 근거하여 제정한 특수분류는 관광산업·스포츠산업·저작권산업·콘텐츠산업·디자인산업·로봇산업·환경산업으로 비교적 국제기준이 명확한 분야이거나 제정 당시 국내 관련법이 부재하여 국제기준에 근거함
- 그러나 국제기준과 국내산업 현장과의 괴리가 있어 이에 대한 조율이 특수분류 제정의 중요한 포인트로 작용함. 문화유산 특수분류의 지향점은 유네스코의 문화통계기본계획과 해외 선행사례를 참고하여 포괄범위를 일관성 있게 분류하여 구조를 명확히 해야함. 이와 함께 정밀한 통계와 실효성 있는 정책수립을 위해서는 국내 문화유산 산업현장의 특수성을 고려한 전략적 분류가 필요
- 따라서 향후 산업구조의 변화에 따른 특수분류 체계 변경도 염두에 둔 유연한 접근이 필요함

○ 특수분류 중 겹치는 소분류 관련 고려사항

- 17개 산업 특수분류에서 일부 소분류항목의 경우, 2-4개의 특수분류에 공통적으로 기입된 항목들이 발견됨. 예를 들어, 박물관운영, 사적지관리운영, 도서관·기록보존소 운영은 관광·저작권·지식재산서비스·사회서비스 산업 특수분류와 연계되고, 음악 및 기타 오디오출판업은 저작권·지식재산서비스·콘텐츠 산업 특수분류와 연계되어 있음
- 그러나 검토 결과, 각 산업별 특수분류의 성격적 차이가 있어, 이를 한곳으로 통합하여 정리하는 것은 각 특수산업별 성격을 하나에 수렴할 수 없는 문제가 생김. 따라서 금번에는 존치하고 향후 산업구조의 변경에 따라 조정하는 것이 합리적일 것이라 판단됨.

■ 문화유산 특수분류 향후 개정시

○ 문화유산 특수산업의 규모를 확장 필요

- 문화유산 특수산업의 사회적 가치와 산업적 가치의 확장을 위해 경계를 넓혀서 국가관리 유무형문화재 뿐만 아니라 시도관리 유무형문화재까지 수렴

- 향후 문화유산 특수산업의 규모를 넓히고 밀도를 높이기 위해서는 산업통상자원부에서 관리 중인 ‘대한민국명장’의 구조와 분류까지 수용한 통합체계 마련 필요

○ 미래의 산업구조를 대비하는 문화유산 특수산업으로 준비 필요

- 문화유산과 1차적 산업관계만을 분류하기보다는 2-3차적 산업의 파생관계를 염두에 분류체계 작성하여, 타산업과의 융복합 가능한 소분류 등을 배치하여 탄력적인 분류체계 작성
- 국제산업사회에 대응가능한 한국의 문화유산에 대한 저작권 확보 및 선취를 위한 특수분류 체계 마련 필요

■ 문화유산산업 및 관련산업의 통계 및 정책 수립을 위한 데이터 활용시

○ 유사 공통항목 관련 소관부처들 간의 협력 필요

- 관광·저작권·지식재산서비스·사회서비스 산업 특수분류에서 박물관운영, 사적지관리운영, 도서관·기록보존소 운영이나, 저작권·지식재산서비스·콘텐츠 산업 특수분류에서 음악 및 기타 오디오출판업과 같이 문화유산산업과 연계된 항목 또는 중첩되는 소분류를 가진 부처 간의 협력을 통해 미래 정책수요에 적합한 데이터 수집을 위한 통계 설계 필요
- 이를 바탕으로 문화유산산업의 사회적 생산성과 문화적 활용성을 높일 수 있는 시너지 효과 창출

3. 문화유산산업특수분류 체계 수립

3.1. 추진 방안

3.1.1. 추진 목표와 전략

3.1.2. 분류체계 정립 방향

3.2. 문화유산산업특수분류 체계

3.2.1. 문화유산산업 정의 · 개념 · 범위

3.2.2. 분류 제정 원칙 및 기준

3.2.3. 문화유산산업특수분류안

3. 문화유산산업 분류체계 정립 방안

3.1. 추진 방안

3.1.1. 추진 목표와 전략

■ 추진 목표

- 문화유산산업의 정의·범위·분류의 체계화를 통해 문화유산산업 발전에 이바지하고, 향후 특수산업분류 등록 추진
- 문화유산 산업의 업종을 세분화하여, 직무 진행 순서에 따라 단계적으로 전체적인 범위를 구체적으로 분류
- 문화유산 산업의 업종에 대한 실태조사와 통계 생산을 통해 분류체계에 대한 객관적 근거 제시

■ 추진 방향

- 문화유산 산업 정의·개념 정립 및 특수산업분류 체계 준비
 - 문화유산 산업이 전통문화의 대중화, 현대화, 세계화를 위한 중요한 산업적 좌표가 될 수 있도록 구조화
 - 유형 무형의 문화유산 자원이 온전히 전승 보존함과 동시에 전통문화 자원의 발굴과 전승이 활성화 되도록 개발
 - 전통문화 전문 인력의 양성과 일반인 및 각급학교 학생에 대한 교육 활성화를 염두에 두고 개발
- 문화유산 산업 분류 체계의 세분화
 - 문화유산 산업의 범위 확대 및 관련 산업 분야에 대한 업종 분야 확대
 - 다수의 업종을 영위하는 업체들에 대해 분류별 중복을 최소화도록 집중적으로 분석
 - 문화유산 교육의 활성화, 문화유산 디지털콘텐츠, 문화재테마파크 개발 등을 통한 문화산업 육성에 이바지
- 문화유산 산업 분류 실태 조사 및 통계 수립
 - 문화유산 산업의 분류체계 정립을 통해 관련 통계의 활용성 강화

- 지속가능한 문화유산 산업 관리 및 통계 생산을 위한 관리운영시스템 구축
- 문화유산 산업의 분류체계에 따른 정확한 실태조사를 통한 안정적이고 체계적인 DB 구현

■ 추진 전략

- 문화유산 산업에 대한 정의 -> 산업 범위 선정 -> 업종 분류 -> 실태조사 -> 통계 생산 -> 특수산업 등재 준비 작업의 순서로 과업 추진
- 체계적인 통계조사 및 관리를 위해 문화재청 및 지방자치단체 담당부서와의 협조체제 구축 및 운용
- 추후 확대 가능성을 지닌 문화유산 파생산업을 흡수하기 위하여 문화체육관광부 및 관련 부처와의 협조체제 구축 및 유지

3.1.2. 분류체계 정립 방향

■ 분류체계 설정

- 전통문화산업진흥과 관련된 법률인 「문화재보호법」, 「매장문화재 보호 및 조사에 관한 법률」, 「문화재수리 등에 관한 법률」, 「무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률」, 「고도 보존 및 육성에 관한 특별법」, 「문화재보호기금법」, 「문화유산과 자연환경자산에 관한 국민신탁법」, 「한국전통문화대학교 설치법」, 「문화예술진흥법」, 「문화산업진흥 기본법」에 근거하여 문화유산 산업 분류체계 수립을 위한 분류체계 제정 원칙 및 포괄 범위 설정
 - ▶ (포괄 범위) 문화유산(문화유산 파생상품 포함)의 발굴, 보호, 활용 및 유통·제공 등을 지원하는 민간과 공공 부문의 서비스업을 모두 포함
- 「문화산업진흥기본법」에 근거해 전통문화 발전이 일반문화와 달리 한국인의 삶과 정서가 반영되어 전해지는 고유한 기술과 기법이 담긴 특별한 영역임을 인식
- 「유네스코(UNESCO)의 협약」이행을 위해 유네스코 권고안을 참조하여 설정
 - ▶ 유네스코의 「무형문화유산의 보호를 위한 협약」이행을 장려하고, 아시아·태평양 지역 등의 무형문화유산 보호활동 등을 지원하기 위하여 설립된 문화재청 산하에 유네스코 아시아·태평양 무형문화유산 국제정보네트워킹센터(이하 “아·태무형문화유산 국제정보네트워킹센터”라 한다)와의 조율을 염두에 두고 진행

〈표 22〉 문화유산 산업 관련 법령

관련 법령	법령 내용
문화재 보호법	<ul style="list-style-type: none"> • 문화재를 보존하여 민족 문화를 계승하고 이를 활용할 수 있도록 함으로써 국민의 문화적 향상을 도모함과 아울러 인류문화의 발전에 기여함을 목적으로 1962년 제정됨. • 문화재의 보존, 관리 및 활용의 기본법적 지위를 가지고 있음. 문화재보호의 기본원칙으로 ‘원형 유지’를 선언하고, 문화재의 보존 및 전승에 중점을 둔 보호체계로 구성됨. • 문화재 보호 정책의 수립 및 추진, 문화재 보호의 기반 조성, 국가지정문화재의 지정, 관리 및 보호, 공개 및 관람료, 보조금 및 경비지원, 국가등록문화재, 일반동산문화재, 국유문화재에 관한 특례, 국외소재문화재, 시·도지정문화재 및 시·도등록문화재, 문화재매매업 등, 보칙, 벌칙에 대한 내용으로 구성됨.
매장문화재 보호 및 조사에 관한 법률	<ul style="list-style-type: none"> • 매장문화재를 보존하여 민족문화의 원형(原形)을 유지·계승하고, 매장문화재를 효율적으로 보호·조사 및 관리하는 것을 목적으로 2018년 제정됨. • 매장문화재의 정의, 범위, 지표조사, 발굴 및 조사, 발견신고된 매장문화재의 처리, 매장문화재 조사기관에 대한 내용으로 구성됨. • 보칙으로 문화재 보존 조치에 따른 토지의 매입, 조사영역 대가의 기준, 기록 작성에 관한 내용이 있으며, 벌칙으로 도굴, 가중죄, 미수범, 과실범, 조사 방해죄, 행정명령 위반등의 관련 죄와 양벌규정, 과태료에 대한 내용으로 구성됨.

관련 법령	법령 내용
문화재수리 등에 관한 법률	<ul style="list-style-type: none"> 문화재를 원형으로 보존·계승하기 위하여 문화재수리·실측설계·감리와 문화재수리업의 등록 및 기술관리 등에 필요한 사항을 정함으로써 문화재수리의 품질향상과 문화재수리업의 건전한 발전을 도모함을 목적으로 2016년에 제정됨. 문화재수리의 정의, 문화재수리등의 기본원칙, 계획 수립, 문화재수리 및 실측설계 제한, 문화재수리기술자 및 문화재수리기능자의 자격, 문화재수리업등의 등록과 종류, 양도, 도급 및 하도급, 문화재수리기술자의 배치, 손해배상책임, 감리전통건축수리기술진흥재단, 문화재수리협회 설립, 문화재수리 감독에 대한 내용으로 구성됨.
무형문화재 보존 및 진흥에 관한 법률	<ul style="list-style-type: none"> 무형문화재의 보존과 진흥을 통해 전통문화를 창조적으로 계승하고, 이를 활용할 수 있도록 하여 국민의 문화적 향상을 도모하고 인류문화 발전에 이바지하는 것을 목적으로 2015년 제정됨. 민족정체성 함양, 전통문화의 계승 및 발전, 무형문화재의 가치 구현과 향상을 포함하는 것을 기본 원칙으로 함. 국가와 지방자치단체의 책무, 무형문화재 전승자의 책무, 다른 법률과의 관계에 대한 내용으로 구성되어 있음. 구체적으로는 무형문화재 정책의 수립 및 추진, 국가무형문화재의 지정, 보유자 및 보유단체 등의 인정, 전수교육 및 공개, 시·도무형문화재, 무형문화재의 진흥, 유네스코 협약 이행, 보칙과 벌칙에 대한 내용으로 구성됨.
고도 보존 및 육성에 관한 특별법	<ul style="list-style-type: none"> 우리 민족의 문화적 자산인 고도(古都)의 역사문화환경을 효율적으로 보존·육성함으로써 고도의 정체성을 회복하고 주민의 생활을 개선하여 고도를 활력 있는 역사문화도시로 조성하는 데 기여함을 목적으로 2007년 제정됨. 고도의 정의, 고도의 지정, 보존육성사업(주민지원, 이주대책, 토지 건물 매수 등)과 보칙, 벌칙에 대한 내용으로 구성됨. "고도"란 과거 우리 민족의 정치·문화의 중심지로서 역사상 중요한 의미를 지닌 경주·부여·공주·익산, 그 밖에 제7조의 절차를 거쳐 대통령령으로 정하는 지역을 말함.
문화재보호 기금법	<ul style="list-style-type: none"> 문화재를 효율적으로 보존·관리하는 데 필요한 자금을 조성하기 위하여 문화재보호기금을 설치하고 그 관리·운용에 관하여 필요한 사항을 규정하는 것을 목적으로 2016년 제정됨. 문화재 및 지정문화재의 정의, 문화재보호기금의 설치, 조성, 용도, 관리 및 운용, 문화재보호기금심의회, 기금의 회계연도, 회계처리, 회계기관, 계정의 설치, 벌칙, 부칙의 내용으로 구성됨.
문화유산과 자연환경자산에 관한 국민신탁법	<ul style="list-style-type: none"> 문화유산 및 자연환경자산에 대한 민간의 자발적인 보존·관리 활동을 촉진하기 위하여 문화유산국민신탁 및 자연환경국민신탁의 설립 및 운영 등에 관한 사항과 이에 대한 국가 및 지방자치단체의 지원에 관한 사항을 규정함을 목적으로 2006년 제정됨. 용어 정의, 국민신탁법인의 설립, 재산, 기관, 보존협약, 보칙, 벌칙에 대한 내용으로 구성됨.
한국전통문화대학교 설치법	<ul style="list-style-type: none"> 한국전통문화대학교를 설치하여 전통문화의 창조적 계승·발전과 문화재의 보존·관리 및 활용에 관한 이론과 실제적인 응용력을 갖춘 전통문화전문인을 양성하고, 이를 통하여 한국문화의 보급과 창달에 이바지함을 목적으로 2011년 제정됨. 한국전통문화대학교의 설치, 운영의 원칙, 총장, 교직원, 학교규칙, 단과대학, 대학원, 학생의 정원, 입학자격, 학생의 선발방법, 수업연한, 학위의 수여, 전통문화전문과정, 부속시설, 하부조직, 교육재정, 시설 및 교원의 배치기준, 유사명칭의 사용금지, 교육관계법령의 준용, 과태료, 부칙에 대한 내용으로 구성됨.
문화예술 진흥법	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원함으로써 전통문화예술을 계승하고 새로운 문화를 창조해 민족문화의 창달에 이바지함을 목적으로 1972년 제정됨. 문화산업을 문화예술적 측면에서 정의함과 동시에 문화예술문화산업의 진흥을 위한 국가 및 지방자치단체의 시책, 문화예술공간의 설치 권장, 전문인력 양성, 전문예술법인·단체의 지정·육성, 건축물에 대한 미술작품의 설치, 문화예술 복지의 증진 (장려금 지급, 문화강좌 설치, 학교등의 문화예술 진흥, 문화산업 육성·지원, 도서·문화 전용 상품권 인증제도, 장애인 문화예술 활

관련 법령	법령 내용
	동의 지원, 문화소외계층의 문화예술복지 증진 시책 강구, 문화이용권의 지급 및 관리 등), 문화예술진흥기금, 한국문화예술위원회의 설립과 운영에 대한 내용으로 구성됨.
문화산업 진흥 기본법	<ul style="list-style-type: none"> 문화산업의 지원 및 육성에 필요한 사항을 정해 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 1999년 제정됨. 「문화산업진흥기본법」은 문화산업진흥의 기본법적 지위를 갖고 있으며, 문화산업을 산업적 관점에서 정의함과 동시에 문화산업의 진흥을 위한 국가와 지방자치단체의 책무, 창업의 지원, 제작자의 지원, 유통 활성화, 유통전문회사의 설립·지원, 전문 인력의 양성, 기술 및 문화콘텐츠 개발의 촉진, 협동개발·연구의 촉진, 국제교류 및 해외시장 진출 지원, 문화산업진흥시설의 지정, 문화산업단지의 조성 및 지원, 각종 부담금 등의 면제, 세제지원, 문화산업진흥지구, 문화산업통계의 조사, 소비자 보호, 한국콘텐츠진흥원의 설립, 문화산업전문회사에 대한 내용으로 구성됨.

- 문화유산 산업의 종류를 설정함에 있어 현재 문화유산 산업의 실체가 타 산업부문과 확연하게 구분되지 않는 단점을 해결하는 방향으로 체계 설계
- 유형 및 무형 유산 분야 전반에 걸쳐 ‘한국표준산업분류’ 등에 이미 분류된 경우 표준산업분류와의 변별성을 확보하고 분리해 문화유산 산업에 관한 특수산업분류 체계에 편입될 수 있도록 고려
- 문화유산 산업 업종 구체화 : 문화유산 산업 업종을 분류하려 할 때 가장 큰 문제는 기존의 관광 및 문화예술 분야와 차별성임. 이에 따라 문화유산 산업 업종은 ‘지속가능’한 문화유산 산업의 용어·개념을 정하고 그에 해당하는 ‘변별성’을 지닌 문화유산 산업의 업종을 규정하여 구체화

〈표 23〉 한국표준산업분류 내 문화유산 분야 관련 업종

한국표준산업분류	문화유산 분야 관련 업종
제조업	각종 전통공예품, 궁중음식·김치·차·전통주 등의 전통음식, 문화유산을 활용한 문화상품 등의 제조업
건축업	고건축업(대목장, 번와장, 제와장 등의 활동)
광업	제염업(소금 생산)
도매 및 소매업	문화재매매업, 한약재 및 전통재료 판매업, 전통공예품 또는 각종 전통 문화상품 판매업 등
숙박 및 음식점업	전통가옥을 활용한 숙박업, 한식 서비스업
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	문화재청 및 소속기관, 국공립 문화재 유관기관, 박물관, 사적지, 전수 교육관 등의 행정 서비스업
교육 서비스업	문화유산 관련 학술인, 문화유산 분야 전문연구소(문화재 발굴 조사기관), 문화유산 관련 학원·사설 교육기관 등의 종사자들의 경제활동

한국표준산업분류	문화유산 분야 관련 업종
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	무형문화재 전승자 및 전통미술인, 국악 등 전통공연 및 예능인, 태권·태권도 등 전통무술인의 관련 서비스업
보건업 및 사회복지 서비스업	한의사, 민간의료인 등의 의료 서비스업
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인서비스업	문화유산 관련 협회 및 단체, 수리 및 개인 서비스업 등의 종사자들의 관련 업종

■ 분류체계(안) 구성

- 분류개요 => 문화유산 산업의 정의·개념·범위에 따라 ‘분류목적’, ‘분류기준’, 생산단위의 산업결정방법, ‘통계단위’, ‘산업분류의 분류원칙’, ‘분류구조 및 부호체계’를 설정
- 분류체계 구성 => 대분류-중분류-소분류의 3단계로 구분한 후 ‘코드’와 ‘항목’지정
- 주요 내용 => ‘(가칭)문화유산산업특수분류 제정 개요’란 제목 아래 ①문화유산 산업의 정의 ②제정 배경 및 필요성 ③추진경과 ④제정안 주요 내용 : 포괄범위 및 분류기준 ⑤향후 계획
이상 다섯 가지 필수 구성에 따라 제정 개요를 작성하고, 그에 따른 분류체계표 작성해 제시
- 분류체계표 => ‘목적’, ‘근거’, ‘포괄범위’로 개요를 구성한 후 상기한 수립 방법에 따라 대분류-중분류-소분류-세분류-세세분류의 5단계로 구분한 분류표 작성해 제시

■ 통계조사 실시

- 2019년도 문화유산 관련 산업에 대한 시범통계조사 실시
- 조사는 해당 사업체를 설문조사, 전화조사, 이메일 조사 방법으로 조사하고, 타조사 인용부문은 기존 작성자료를 인용하되 본 사업 목적에 맞게 재분류하여 집계함
- 실태조사 결과 중 매출액, 종사자수는 조사결과를 바탕으로 추정하여 수치화 하고, 그 외는 추정되지 않고 조사자료 그대로를 집계하여 수치화
- 사업체가 여러 개의 산업을 영위할 경우 중복하여 조사하지 않고, 전체 매출액을 기준으로 각 산업별로 구분하도록 하여 최대한 중복집계가 되지 않도록 함
- 시범조사 완료 후 국가 승인통계 추진

■ 범부처 협조체제 구축

- 향후 통계조사 및 관리 시 관계부처 간 긴밀한 협조체제 유지 및 역할 분담 필요
 - 문화재청 내부 : 본청 외 소속기관, 한국문화재단 등과 역할 분담 통해 통계조사 및 관리 필요
 - 문화재청 외부 : 통계청, 문화체육관광부, 환경부, 교육인적자원부 등과 통계조사 및 관련 정보 공유에 대하여 협력 필요

3.2. 문화유산산업분류 체계

3.2.1. 정의 및 범위

■ 정의

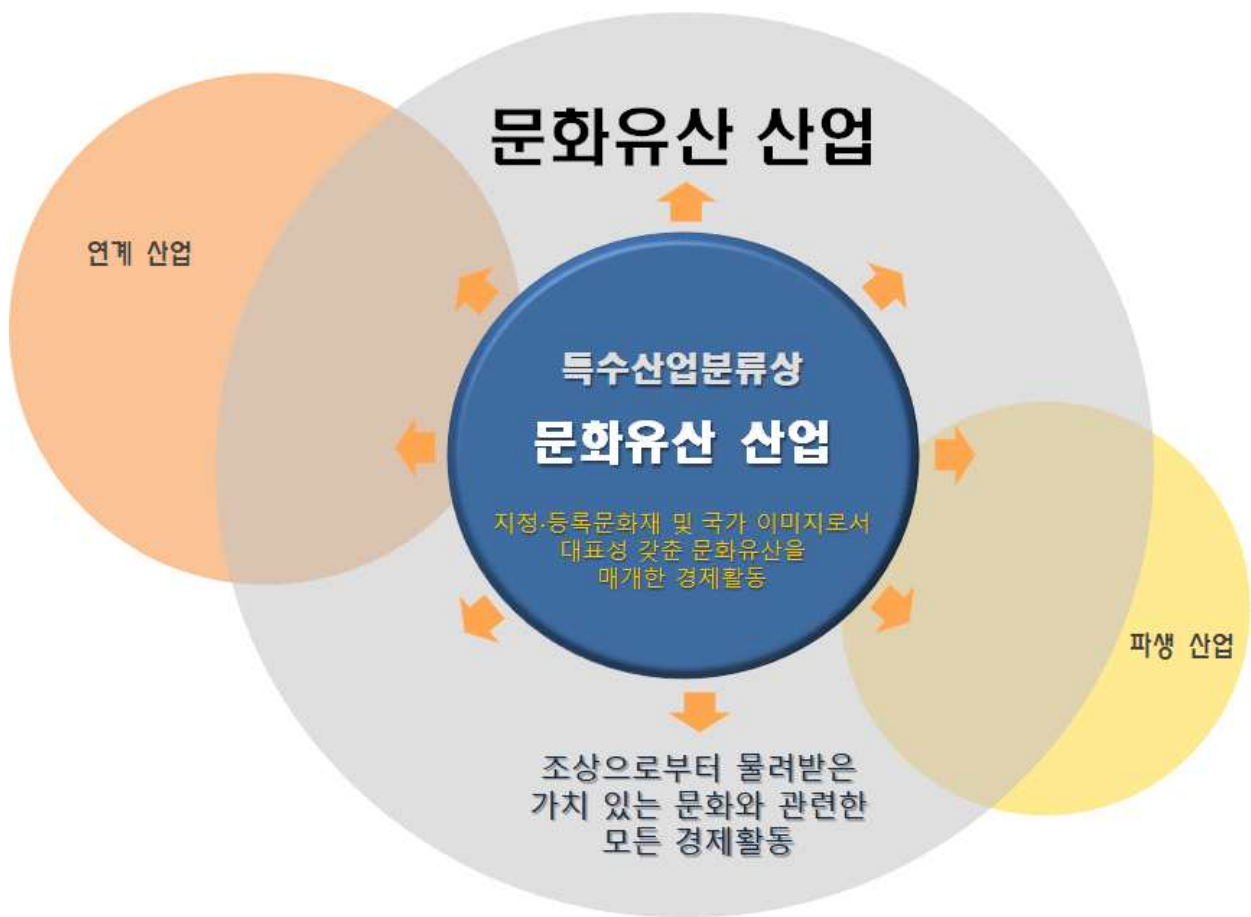
- 문화유산산업이란 “문화유산의 보존, 관리, 활용, 매개 활동을 통해 재화나 서비스를 창출하는 산업”을 말함.

■ 개념

- 문화유산산업은 광의의 개념과 협의의 개념으로 나누어 규정할 수 있음. 광의의 개념은 조상으로부터 물려받은 가치 있는 문화와 관련한 모든 경제활동을 포함하며, 협의의 개념은 국가 및 시도가 지정·등록한 문화재를 중심으로 행해지는 경제활동에 국한됨.
- ‘문화유산’이란 용어에 집중한다면 문화유산산업은 광의의 개념으로 이해할 수 있고, ‘산업’의 특수성과 변별성에 집중한다면 문화유산산업은 협의의 개념으로 이해할 수 있음.
- 본 과업은 문화유산산업의 실체를 파악하여 분류체계를 마련하고, 그에 대한 통계 생산 및 관리, 관련 정책 수립을 통한 문화유산산업의 진흥 기반 마련을 목적으로 하기에 실현가능하며 지속가능한 문화유산산업에 대한 개념 정립 요구됨.
- 한편, 한국표준산업분류와의 연계성 및 변별성을 고려하여 문화유산산업을 특수분류화 하기 위해서는 한국표준산업분류가 구체화하지 못하는 영역 및 업종을 정립하고 문화유산산업의 육성 및 경쟁력 강화 기반을 창출해야 함.
- 그러므로, 본 과업의 목적 달성을 위해서는 단계적 또는 전략적 방법을 고려한 선택적 개념이 필요하기 때문에 본 과업에서의 문화유산산업의 개념은 “문화유산의 보존, 관리, 활용, 매개 활동을 통해 재화나 서비스를 창출하는 산업”이라는 정의 아래 “국가 및 시도가 지정·등록해 관리하는 문화재와 지정·등록되지 않더라도 국가 및 지역 이미지로서의 대표성을 지닌 문화유산을 매개로 한 경제활동”이라 할 수 있음.

■ 범위

- 문화유산 산업의 일반적 범위는 “문화유산을 활용한 유형물의 생산 및 국민 경제에 불가결한 무형의 사업” 이라 할 수 있음.
- 본 과업의 목적 달성을 위한 선택적 범위는 “국가 및 시도가 지정·등록해 관리하는 문화재 및 국가와 지역 이미지로서 대표성을 지닌 문화유산을 매개로 한 유형물의 생산 및 무형의 사업” 이라 할 수 있음.



〈그림 5〉 문화유산 산업의 정의·개념·범위 개념도

3.2.2. 분류 제정 원칙 및 기준

■ 산업분류 일반 원칙 준수

- 산업분류는 사업체가 주로 수행하는 산업활동을 그 유사성에 따라 체계적으로 유형화(분류)한 것으로, 구체적으로 사업체가 수행하는 주된 산업활동의 특성(산출물, 원재료, 제조공정 및 방법, 기능 및 용도, 제공하는 서비스 및 제공방법 등)에 따라 분류함.
- 본 연구는 이러한 산업분류 일반원칙, 특히 통계청 특수(목적) 산업분류 체크리스트를 준수하여 분류기준을 설정함.

■ 현존하는 문화유산 관련 산업 및 경제 활동 구조 체계화

- 산업분류 체계화는 대중류-중분류-소분류 기준으로 현존하는 문화유산 관련 산업 및 경제활동의 범위를 광범위하게 조사, 파악하여 구조화함.
- 문화유산 관련 산업 및 경제활동을 크게 ‘문화유산업’과 ‘문화유산 관련산업’으로 구분하여 구조화 함. 문화유산업은 문화유산을 직접 다루는 경제활동으로 전승, 발굴, 보존관리, 기획관리에 관한 산업에 대하여 구조화 하였으며, 문화유산 관련산업은 문화유산을 활용하여 새로운 가치를 생산하거나 문화유산 보호를 지원하는 산업에 대하여 구조화 한 것임.
- 새로운 영역의 기존의 범위(영역)에 최대한 반영하여 최대한 구조를 단순화하고, 기본적으로 통계 생성 가능성을 염두에 두되, 현재 존재하는 산업을 주 대상으로 하되 향후 확장 가능성도 고려함.
- 정책당국의 특수분류산업 활용과 신산업과 양질의 일자리 창출을 지원할 수 있는 산업분류체계를 고려하여 체계화 하였으며, 각 대분류 내에 유사하거나 이원화되어 있는 분류항목 조정에는 전문가 자문과 연구 참여자 협의 및 검증 등을 통해 항목간 독립성 확보함.

■ 분류단계 구분 및 원칙

- 대분류는 국내외 표준분류(특수분류 포함), 학제분류, 선행연구 등을 참조하고 현재의 국내 문화유산 관련 산업 및 경제활동 실정을 고려하여 관련 서비스 활동을 4개로 구분함.
- 중분류는 대분류 업무를 중심으로 세부 서비스 활동(소분류)을 기준으로 단위 업무

를 업무영역으로 통합하여 작성함.

- 중분류와 소분류는 산업현장의 단위 업무를 기준으로 하되 특수분류(안) 모집단의 사업체 수, 매출액 등을 종합적으로 고려함.

3.2.3. 문화유산산업특수분류안

3.2.3.1. 문화유산산업 분류 개요

(1) 문화유산산업 정의

- 문화유산산업 특수분류 상 문화유산산업이란 “문화유산의 보존, 관리, 활용, 매개 활동을 통해 재화나 서비스를 창출하는 산업”이라 정의하며, 국가 및 시도가 지정·등록해 관리하는 문화재와 지정·등록되지 않더라도 국가와 지역 이미지로서 대표성을 지닌 문화유산을 매개로 한 경제활동을 중심으로 함.
- 이 때 경제활동이란 “문화유산의 발굴·전승·보존·관리·매개 과정에서 일어나는 모든 생산적 활동”을 말하며, 문화유산 산업 활동의 범위는 영리적·비영리적 활동을 모두 포함함.

(2) 분류 목적

- 문화유산산업 분류는 생산단위(개인, 사업체, 기업체 등)별로 수행하는 경제활동을 그 유사성에 따라 체계적으로 유형화 한 것임. 이러한 문화유산산업 분류는 경제활동에 의한 통계 자료의 수집, 제표, 분석 등을 위해서 활동 분류 및 범위를 제공하기 위한 것으로 통계법에서 요구하는 자료의 정확성 및 비교성에 근거하여 체계화 함.
- 문화유산산업 분류는 통계작성 목적 이외에도 문화유산 행정을 위한 기초자료이자 정책 수립을 위한 적용대상 한정을 위한 기준으로 준용하기 위하여 체계화 함.

(3) 분류 범위

- 문화유산산업 분류는 문화유산의 발굴·전승·보존·관리·매개 과정에서 일어나는 모든 생산적 활동을 유형화·체계화 한 분류임.
- 한국표준산업분류의 경우 산업활동에 따라 국민계정(SNA)에서 정의한 경제활동에 종사하고 있는 단위에 대한 분류로 국한하고 있음. 단, 국제표준산업분류(ISIC)에서 규정하고 있는 982(자가 소비를 위한 가사 서비스 활동)은 SNA 생산영역 밖에 있지만 가구의 생계활동을 측정하기 위한 중요한 틀이 되기 때문에 981(자가 소비를 위한 가사 생산 활동)과 병행하여 분류하고 있음. 이들 분류는 일반적인 사업체 조사에서는 이용되지 않으나, 이를 통해 노동력조사 같은 가구대상 조사에서 한국표준

산업분류(KSIC)의 다른 산업활동 영역으로 분류하기 어렵거나 불가능한 가계활동을 분류할 수 있음.

- 그러므로, ISIC의 981, 982에 근거하여 문화유산산업의 범위는 문화유산의 발굴·전승·보존·관리·매개 과정에서 일어나는 경제활동을 대상으로 하여 ‘문화유산업’ 및 ‘문화유산관련산업’으로 구분하여 경제활동 단위별로 유형화·체계화하여 업종을 분류함.

(4) 분류 기준

- 문화유산산업 분류는 생산단위가 주로 수행하는 경제활동을 그 유사성에 따라 유형화 한 것으로 다음과 같은 분류 기준에 의하여 적용됨.

■ 산출물(생산된 재화 또는 제공된 서비스)의 특성

- 산출물의 물리적 구성 및 가공 단계
- 산출물의 수요처
- 산출물의 기능 및 용도

■ 투입물의 특성

- 원재료, 생산 공정, 생산기술 및 시설 등

■ 생산활동의 일반적인 결합형태

(5) 통계 단위

■ 개념

- 통계단위란 생산단위의 활동(생산, 재무활동 등)에 관한 통계작성을 위하여 필요한 정보를 수집 또는 분석할 대상이 되는 관찰 또는 분석단위를 말함. 관찰단위는 산업활동과 지리적 장소의 동질성, 의사결정의 자율성, 자료수집 가능성이 있는 생산단위가 설정되어야 함. 생산활동과 장소의 동질성의 차이에 따라 통계단위는 다음 표와 같이 구분할 수 있음.

〈표 24〉 통계단위

구분	하나 이상 장소	단일 장소
하나 이상의 산업활동	기업집단 단위	지역 단위
	기업체 단위	
단일 산업활동	활동유형 단위	사업체 단위

■ 사업체 단위 정의

- 사업체 단위는 공장, 상점, 사무소 등과 같이 산업활동과 지리적 장소의 양면에서 가장 동질성이 있는 통계단위임. 이 사업체 단위는 일정한 물리적 장소에서 단일 산업활동을 독립적으로 수행하며, 영업 잉여에 관한 통계를 작성할 수 있고 생산에 관한 의사결정에 있어서 자율성을 갖고 있는 단위이므로 장소의 동질성과 산업활동의 동질성이 요구되는 생산통계 작성에 가장 적합한 통계단위라고 할 수 있음.
- 그러나 실제 운영면에서 사업체 단위에 대한 정의가 엄격하게 적용될 수 있는 것은 아닌데, 실제 운영상 사업체 단위는 “일정한 물리적 장소 또는 일정한 지역 내에서 하나의 단일 또는 주된 경제활동에 독립적으로 종사하는 기업체 또는 기업체를 구성하는 부분 단위” 라고 정의할 수 있음.
- 한편, 기업체 단위란 재화 및 서비스를 생산하는 법적 또는 제도적 단위의 최소 결합체로서 자원 배분에 관한 의사결정에서 자율성을 갖고 있음. 기업체는 하나 이상의 사업체로 구성될 수 있다는 점에서 사업체와 구분됨.

(6) 분류 내용

■ 분류 내용 및 포괄 범위

- 문화유산산업을 ‘문화유산업’ 과 ‘문화유산관련산업’ 으로 구분하여 다음과 같이 분류 내용 및 포괄 범위 설정함.

〈표 25〉 문화유산산업 분류 내용 및 포괄 범위

구분	대분류	포괄 범위
문화유산업	문화유산 전승업	무형문화재 전승에 종사하는 전승자의 전승활동 중 재화를 창출하는 공연업, 전시업, 전통건설업, 음식업
	문화유산 보존관리업	문화재 보호 및 보존 행위의 기본이 되는 문화재발굴조사업, 문화재수리업, 문화재관리업

구분	대분류	포괄 범위
문화유산 관련산업	문화유산 서비스업	문화재 및 문화재를 활용한 각종 사업을 통해 재화와 서비스를 창출하는 문화재매매업, 문화재교육업, 여가관련서비스업, 전문기술서비스업
	문화유산 협회 및 단체, 기타 서비스업	문화재 보호 및 보존을 위한 협회 및 단체, 개인 서비스, 국제 및 외국기관

(7) 분류 구조

○ 분류 구조는 대·중·소분류의 3단계로 구성하되 코드는 아라비아 숫자를 이용

* 대분류(1자리), 중분류(2자리), 소분류(3자리)

단계	코드	분류명
1단계(대분류)	1	전승업
2단계(중분류)	1-1	공연업
3단계(소분류)	1-1-1	공연예술업

3.2.3.2. 문화유산산업 분류표

(1) 분류표

■ 분류 구조 : 문화유산업 및 문화유산관련산업으로 성격 구분하여 대분류-중분류-소분류 3단계 구성

■ 분류 내용 : ①대분류 : 전승업, 보존관리업, 서비스업 등 4개 대분류

②중분류 : 공연업, 매장문화재발굴조사업, 매매업 등 13개 중분류

③소분류 : 공연예술업, 육상조사업, 문화재매매업 등 27개 소분류

■ 분류표 : 아래와 같음

〈표 26〉 문화유산산업 분류표

구분	대분류		중분류		소분류	
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
문화유산업	1	문화유산 전승업	1-1	공연업	1-1-1	공연예술업
					1-1-2	무대예술업
			1-2	시각예술·공예업	1-2-1	시각예술업
					1-2-2	공예업
					1-2-3	전시서비스업
			1-3	건설업	1-3-1	건축·설비업
					1-3-2	건설보조업
			1-4	기타 전승업	1-4-1	음식업
					1-4-2	전통지식업
	2	문화유산 보존관리업	2-1	매장문화재발굴조사업	2-1-1	육상조사업
					2-1-2	수중조사업
			2-2	수리업	2-2-1	종합문화재수리업
					2-2-2	전문문화재수리업
			2-3	관리업	2-3-1	문화재예방관리업
					2-3-2	문화재안전관리업
					2-3-3	문화재행정관리업
문화유산 관련산업	3	문화유산 서비스업	3-1	매매업	3-1-1	문화재매매업
					3-1-2	비문화재매매업
			3-2	교육업	3-2-1	문화유산공공교육업
					3-2-2	문화유산시설교육업
			3-3	여가관련서비스업	3-3-1	활용서비스업
					3-3-2	숙박·음식서비스업
			3-4	전문기술서비스업	3-4-1	문화재연구개발서비스업
					3-4-2	문화재정보서비스업
					3-4-3	문화재콘텐츠서비스업
	4	문화유산 협회 및 단체 국제 기관	4-1	협회 및 단체	4-1-1	협회 및 단체
			4-2	국제 및 외국기관	4-2-1	주한 국제기관

(2) 문화유산산업 정의서

■ 문화유산산업 정의서 : 문화유산산업의 소분류에 해당하는 27개 업종에 대한 산업 정의

■ 정의서 : 아래와 같음

〈표 27〉 문화유산산업 정의서

대분류		중분류		소분류		산업 정의
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	
1	문화유산 전승업	1-1	공연업	1-1-1	공연예술업	무형문화재 전통공연·예술분야인 음악·춤·무예·기예·연희·놀이·축제·의례·의식 등의 종목 전승에 종사하는 전승자들의 산업활동
				1-1-2	무대예술업	무형문화재 전통공연·예술분야 종목 전승활동을 위한 무대기획, 무대설치, 무대운영 등을 수행하는 산업활동
		1-2	시각예술·공예업	1-2-1	시각예술업	무형문화재 전통기술분야 중 회화 및 조각 종목 전승에 종사하는 전승자들의 산업활동
				1-2-2	공예업	무형문화재 전통기술분야 중 공예 종목 전승에 종사하는 전승자들의 산업활동
				1-2-3	전시서비스업	무형문화재 전통기술분야 종목 전승활동을 위한 전시기획, 전시시설 설치, 전시운영 등을 수행하는 산업활동
		1-3	건설업	1-3-1	건축·설비업	무형문화재 전통기술분야 중 건축 종목 전승 및 설비 관련 종목에 종사하는 전승자들의 산업활동
				1-3-2	건설보조업	무형문화재 전통기술분야 중 건축 종목 전승에 필요한 각종 재료를 제조하는 일에 종사하는 전승자들의 산업활동. 문화재 보수 등에 필요한 재료를 제조하는 산업활동 포함
		1-4	기타 전승업	1-4-1	음식업	무형문화재 전통생활관습분야 중 식생활 종목인 조선왕조궁중음식, 전통주, 제다, 김치담그기 종목 전승에 종사하는 전승자들의 산업활동
				1-4-2	전통지식업	무형문화재 전통지식분야 중 생산지식인 해녀, 제염, 전통어로 방식·어살 종목 전승에 종사하는 전승자들의 산업활동

대분류		중분류		소분류		산업 정의		
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명			
2	문화유산 보존관리업	2-1	매장문화재발굴조사업	2-1-1	육상조사업	육상에서 매장문화재 발굴을 위한 지표조사 및 발굴조사를 수행하는 산업활동		
				2-1-2	수중조사업	수중에서 매장문화재 발굴을 위한 지표조사 및 발굴조사를 수행하는 산업활동		
		2-2	수리업	2-2-1	종합문화재수리업	문화재를 보수·복원하는 일 중 보수단청을 수행하는 산업활동		
				2-2-2	전문문화재수리업	문화재를 보수·복원하는 일 중 조경, 보존과학, 식물보호, 목공사, 석공사, 번와공사를 수행하는 산업활동		
		2-3	관리업	2-3-1	문화재예방관리업	평상시 문화재를 보수·정비하여 문화재를 관리하는 일을 수행하는 산업활동		
				2-3-2	문화재안전관리업	비상시에 대비하거나 대응하기 위하여 방재사업 시행, 방재 인프라 구축 등 문화재 안전을 관리하는 일을 수행하는 산업활동		
				2-3-3	문화재행정관리업	문화재 보호정책을 수립·시행하고, 각종 문화재 관리 업무 및 관련 사업을 지원하는 산업활동		
		3	문화유산 서비스업	3-1	매매업	3-1-1	문화재매매업	문화재청장의 허가를 받아 문화재를 매매하는 일을 수행하는 산업활동
						3-1-2	비문화재매매업	무형문화재 전승자들의 전승활동에 의하여 생산된 작품 및 문화상품, 문화재의 이미지·외형·스토리 등을 활용하여 제조한 각종 문화상품을 매매하는 일을 수행하는 산업활동
3-2	교육업			3-2-1	문화유산공공교육업	국립고궁박물관, 국립무형유산원, 한국문화재단, 한국전통문화대학교, 전수교육관 등 문화재 전문 공공기관 또는 공공교육기관에서 수행하는 교육에 관한 산업활동		
				3-2-2	문화유산사설교육업	지정문화재에 매개로 사설교육단체나 기관이 수행하는 교육에 관한 산업활동		
3-3	여가관련서비스업			3-3-1	활용서비스업	문화재를 활용한 전시·공연사업 및 관광연계사업을 기획·운영·경영하는 일을 수행하는 산업활동		

대분류		중분류		소분류		산업 정의
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	
				3-3-2	숙박·음식서비스업	고택·민속마을·한옥마을 등의 문화재를 숙박시설로 운영하며 수행하는 산업활동 및 문화재 전문기관, 음식분야 무형문화재 전승자가 문화재를 테마로 음식점을 운영하며 수행하는 산업활동
		3-4	전문기술서비스업	3-4-1	문화재연구개발서비스업	문화재분야 정책 및 전략수립, 조사 및 연구, 콘텐츠 개발, 실무운영, 상담 및 자문서비스를 수행하는 산업활동
				3-4-2	문화재정보서비스업	출판, 사진, 영상, 음향 등 문화재의 기록화에 관한 서비스 및 문화재 정보화를 통한 서비스를 수행하는 산업활동
				3-4-3	문화재콘텐츠서비스업	문화재를 매개하거나 활용하여 문화, 예술, 경영, 신산업 등 각종 산업에 필요한 콘텐츠를 개발하거나 서비스를 수행하는 산업활동. AR·VR 등 점차 확대될 4차산업 중 문화재 활용 콘텐츠 서비스업 포함
4	문화유산 협회 및 단체, 국 제기관	4-1	협회 및 단체	4-1-1	협회 및 단체	문화재청에 등록된 문화유산분야 협회 및 단체가 문화재보호와 활용을 위한 비영리 사업을 수행하는 산업활동
		4-2	국제기관	4-2-1	주한 국제 기관	유네스코 한국위원회, 아태무형유산센터 등 국내 소재의 국제기관이 수행하는 산업활동

(3) 한국표준산업분류 연계표

■ 연계 구조 : 한국표준산업분류의 세세분류 1,196개 중 문화유산산업 분류 소분류 32개에 대응하는 분류 연계

■ 연계표 : 아래와 같음

〈표 28〉 한국표준산업분류 연계표

대분류		중분류		소분류		표준산업분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
1	문화유산 전승업	1-1	공연업	1-1-1	공연예술업	47415	한복 소매업
						47422	의복 액세서리 및 모조 장 신구 소매업
						47593	악기 소매업
						47620	음반 및 비디오물 소매업
						59201	음악 및 기타 오디오물 출 판업
						59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
						71310	광고 대행업
						71393	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
						90110	공연시설 운영업
						90191	공연 기획업
						90192	공연 및 제작관련 대리업
						90122	무용 및 음악단체
						90131	공연 예술가
						90110	공연시설 운영업
						90191	공연 기획업
						90192	공연 및 제작관련 대리업
				1-1-2	무대예술업	47415	한복 소매업
						47422	의복 액세서리 및 모조 장 신구 소매업
						47620	음반 및 비디오물 소매업
						59201	음악 및 기타 오디오물 출 판업
						59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
						71310	광고 대행업
						71393	광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업
						90110	공연시설 운영업
90191	공연 기획업						

대분류		중분류		소분류		표준산업분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
						90192	공연 및 제작관련 대리업
						90123	기타 공연단체
						90131	공연 예술가
						90110	공연시설 운영업
						90191	공연 기획업
						90192	공연 및 제작관련 대리업
		1-2	시각예술·공예업	1-2-1	시각예술업	59120	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
						59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
						71310	광고 대행업
						71393	광고물, 문안, 도안, 설계 등 작성업
				1-2-2	공예업	13211	면직물 직조업
						13212	모직물 직조업
						13213	화학섬유직물 직조업
						13219	특수직물 및 기타 직물 직조업
						13221	침구 및 관련제품 제조업
						13222	자수제품 및 자수용 재료 제조업
						13300	편조 원단 제조업
						13401	솜 및 실 염색 가공업
						13402	직물, 편조 원단 및 의복류 염색 가공업
						13403	날염 가공업
						13409	섬유제품, 기타 정리 및 마무리 가공업
						13921	끈 및 로프 제조업
						14130	한복 제조업
						14491	모자 제조업
						15110	모피 및 가죽 제조업
						15219	기타 신발 제조업
						16103	목재 보존, 방부처리, 도장 및 유사 처리업
						16221	목재 문 및 관련제품 제조업
						16229	기타 건축용 나무제품 제조
						16292	장식용 목제품 제조업
						16299	그 외 기타 나무제품 제조업

대분류		중분류		소분류		표준산업분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
						17129	기타 종이 및 판지 제조업
						17901	문구용 종이제품 제조업
						17909	그 외 기타 종이 및 판지 제품 제조업
						18119	기타 인쇄업
						18122	제책업
						23221	가정용 및 장식용 도자기 제조업
						23919	기타 석제품 제조업
						24113	합금철 제조업
						24119	기타 제철 및 제강업
						24191	도금, 착색 및 기타 표면처리 강재 제조업
						24211	동 제련, 정련 및 합금 제조업
						24219	기타 비철금속 제련, 정련 및 합금 제조업
						24311	선철 주물 주조업
						24322	동 주물 주조업
						24329	기타 비철금속 주조업
						25912	금속 단조제품 제조업
						25914	그 외 금속 압형제품 제조업
						25922	도금업
						25932	일반 철물 제조업
						32029	기타 목재 가구 제조업
						32091	금속 가구 제조업
						33110	귀금속 및 관련제품 제조업
						33120	모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업
						33209	기타 악기 제조업
						33303	납시 및 수렵용구 제조업
						33933	표구 처리업
				1-2-3	전시서비스업	58190	기타 인쇄물 출판업
						59111	일반 영화 및 비디오물 제작업

대분류		중분류		소분류		표준산업분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
						65121	손해보험업
						73201	인테리어 디자인업
						73203	시각 디자인업
						73301	인물 사진 및 행사용 영상 촬영업
		1-3	건설업	1-3-1	건축·설비업	16101	일반 제재업
						16103	목재 보존, 방부처리, 도장 및 유사 처리업
						16229	기타 건축용 나무제품 제조업
						16299	그 외 기타 나무제품 제조업
						41210	지반조성 건설업
						41229	기타 토목 시설물 건설업
						72921	측량업
						72922	제도업
						72923	지질 조사 및 탐사업
				1-3-2	건설보조업	16221	목재 문 및 관련제품 제조업
						16292	장식용 목제품 제조업
						25932	일반 철물 제조업
						42133	조적 및 석공사업
		1-4	기타 전승업	1-4-1	음식업	10301	김치류 제조업
						10302	과실 및 그 외 채소 절임식품 제조업
						10711	떡류 제조업
						10743	장류 제조업
						10792	차류 가공업
						11111	탁주 및 약주 제조업
						11119	기타 발효주 제조업
						11122	소주 제조업
						56111	한식 일반 음식점업
						56112	한식 면 요리 전문점
						56113	한식 육류 요리 전문점
						56114	한식 해산물 요리 전문점
				1-4-2	전통지식업	21220	한의학약품 제조업
2	문화유산	2-1	매장문화재발굴조	2-1-1	육상조사업	27212	전자기 측정, 시험 및 분석 기구 제조업

대분류		중분류		소분류		표준산업분류			
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명		
	보존관리업	사업				27213	물질 검사, 측정 및 분석 기구 제조업		
						72921	측량업		
						72922	제도업		
						72923	지질 조사 및 탐사업		
						72924	지도 제작업		
				2-1-2	수중조사업	27211	레이더, 항행용 무선 기 기 및 측량 기구 제조업		
						27219	기타 측정, 시험, 항해, 제 어 및 정밀 기기 제조업		
						31113	기타 선박 건조업		
		2-2	수리업	2-2-1	종합문화재수리업	16103	목재 보존, 방부처리, 도 장 및 유사 처리업		
						16221	목재 문 및 관련제품 제조업		
						16229	기타 건축용 나무제품 제조		
						16292	장식용 목제품 제조업		
						16299	그 외 기타 나무제품 제조업		
						33933	표구 처리업		
				2-2-2	전문문화재수리업	16103	목재 보존, 방부처리, 도 장 및 유사 처리업		
						16221	목재 문 및 관련제품 제조업		
						16229	타 건축용 나무제품 제조		
						16292	장식용 목제품 제조업		
						16299	그 외 기타 나무제품 제조업		
						33933	표구 처리업		
				2-3	관리업	2-3-1	문화재예방관리업	75320	보안 시스템 서비스업
						2-3-2	문화재안전관리업	74220	소독, 구충 및 방제 서비스업
74300	조경관리 및 유지 서비스업								
75320	보안 시스템 서비스업								
2-3-3	문화재행정관리업	84112	중앙 최고 집행기관						
		84113	지방행정 집행기관						
		84212	문화 및 관광 행정						
3	문화유산 서비스업	3-1	매매업	3-1-1	문화재매매업	47841	예술품 및 골동품 소매업		
						47830	시계 및 귀금속 소매업		
						47415	한복 소매업		

대분류		중분류		소분류		표준산업분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
						47430	신발 소매업
						47440	가방 및 기타 가죽제품 소매업
						47511	철물 및 난방용구 소매업
						47520	가구 소매업
						47592	주방용품 및 가정용 유리, 요업제품 소매업
						47593	악기 소매업
						47612	문구용품 및 회화용품 소매업
		3-1-2	비문화재매매업	47842	기념품, 관광 민예품 및 장식용품 소매업		
		3-2	교육업	3-2-1	문화유산공공교육업	85110	유아 교육기관
						85120	초등학교
						85211	중학교
						85212	일반 고등학교
						85221	상업 및 정보산업 특성화 고등학교
						85222	공업 특성화 고등학교
						85229	기타 특성화 고등학교
						85301	전문대학
						85302	대학교
						85303	대학원
						85410	특수학교
						85420	외국인학교
				85430	대안학교		
				3-2-2	문화유산시설교육업	85501	일반 교과학원
						85502	방문 교육학원
85503	온라인 교육학원						
85611	태권도 및 무술 교육기관						
85614	청소년 수련시설 운영업						
85621	음악학원						
85622	미술학원						
85629	기타 예술학원						
85632	기타 교습학원						
85640	사회교육시설						

대분류		중분류		소분류		표준산업분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
		3-3	여가관련서비스업	3-3-1	활용서비스업	90221	박물관 운영업
						90222	사적지 관리 운영업
						90231	식물원 및 동물원 운영업
						90232	자연공원 운영업
						90290	기타 유사 여가관련 서비스업
				3-3-2	숙박·음식서비스업	55101	호텔업
						55102	여관업
						55103	휴양 콘도 운영업
						55104	민박업
						55109	기타 일반 및 생활 숙박 시설 운영업
						55909	그 외 기타 숙박업
						56111	한식 일반 음식점업
						56112	한식 면 요리 전문점
						56113	한식 육류 요리 전문점
						56114	한식 해산물 요리 전문점
						56141	출장 음식 서비스업
						56219	기타 주점업
		3-4	전문기술서비스업	3-4-1	문화재연구개발서비스업	70209	기타 인문 및 사회과학 연구개발업
				3-4-2	문화재정보서비스업	58113	일반 서적 출판업
						58122	잡지 및 정기 간행물 발행업
						58123	정기 광고 간행물 발행업
						59120	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
						59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
						59130	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
						60100	라디오 방송업
						60210	지상파 방송업
						63112	호스팅 및 관련 서비스업
						63120	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
						63910	뉴스 제공업
						63991	데이터베이스 및 온라인 정보 제공업
						63999	그 외 기타 정보 서비스업

대분류		중분류		소분류		표준산업분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
						71391	옥외 및 전시 광고업
				3-4-3	문화재콘텐츠서비스업	59130	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업
						60100	라디오 방송업
						60210	지상파 방송업
						63112	호스팅 및 관련 서비스업
						63120	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
						63910	뉴스 제공업
						63991	데이터베이스 및 온라인 정보 제공업
						63999	그 외 기타 정보 서비스업
4	문화유산 협회 및 단체, 국제기관	4-1	협회 및 단체	4-1-1	협회 및 단체	94990	그 외 기타 협회 및 단체
		4-2	국제기관	4-2-1	주한 국제 기관	99001	주한 외국 공관

4. 문화유산산업 실태조사

4.1. 조사 기획 및 설계

4.1.1. 조사 개요

4.1.2. 모집단 구축 및 표본 설계

4.2. 조사 추진

4.2.1. 조사 추진 설계

4.2.2. 조사 결과 활용

4. 문화유산산업 실태조사

4.1. 조사 기획 및 설계

4.1.1. 조사 개요

■ 조사 범위 구안

○ 문화유산산업 및 관련 경제활동에 종사하는 우리나라 소재의 1인 이상 2,258개 사업체+ α 로 추정됨.

- 개인 : 453명 144종목 전승자 이상(국가무형문화재 이수자 추가)
- 3인 이상 사업체 : 2,258개 사업체 이상

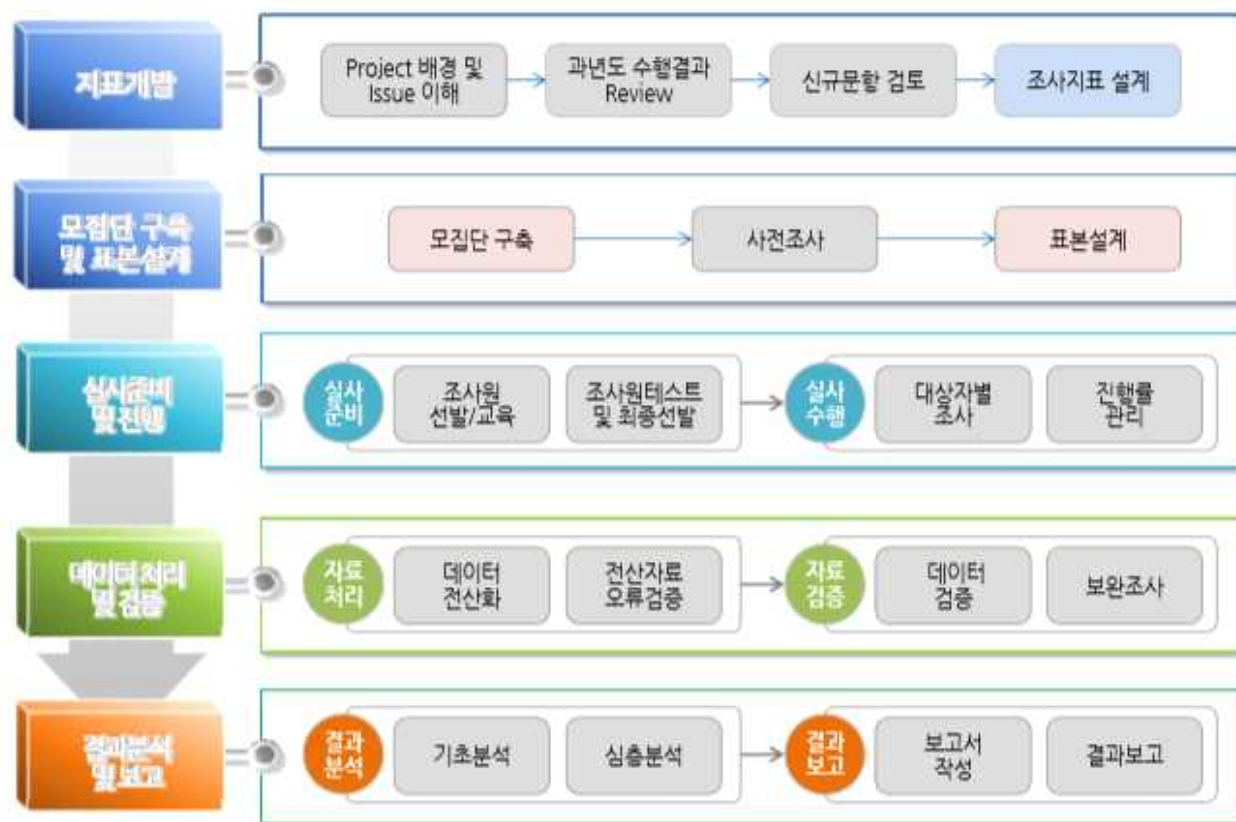
〈표 29〉 실태조사 대상 범위 구안

구분	대분류	중분류	소분류	대상
문화유산산업	전승업	공연업	공연예술업	종묘제례악 등 81개 종목
			무대예술업	종묘제례악 등 81개 종목+ α
		시각예술·공예업	시각예술업	불화장 등 9개 종목
			공예업	갓일 등 40개 종목
			전시서비스업	불화장, 갓일 등 49개 종목+ α
		건설업	건축·설비업	대목장 등 3개 종목
			건설보조업	온돌문화 1개 종목+ α
		기타 전승업	음식업	문배주 등 7개 종목+ α
			전통지식업	제염 등 3개 종목
	보존관리업	매장문화재발굴조사업	육상조사업	178개 사업체
			수중조사업	1개 사업체
		수리업	종합문화재수리업	271개 사업체
			전문문화재수리업	198개 사업체+실측·감리 112개
		관리업	문화재예방관리업	문화재 보수정비업체
			문화재안전관리업	방재업체, 안전시설업체 등
			문화재행정관리업	문화재청, 지자체 해당 부서
문화유산 관련산업	서비스업	매매업	문화재매매업	891개 사업체
			비문화재매매업	한국문화재재단, 해당 전승자

구분	대분류	중분류	소분류	대상
		교육업	문화유산공공교육업	국립무형유산원, 전수교육관 등
			문화유산사설교육업	해당 전승자
		여가관련서비스업	활용서비스업	약 600개 박물관 외
			숙박·음식서비스업	고택, 한옥마을, 한식업체 등
		전문기술서비스업	문화재연구개발서비스업	문화재 관련 연구소
			문화재정보서비스업	기록화, 도록제작, 영상제작 등
			문화재콘텐츠서비스업	상품, 교육관련 콘텐츠 서비스업체
	협회 및 단체, 국제기관	협회 및 단체	협회 및 단체	무형문화재협회, 환수단체 등
		국제기관	주한 국제 기관	유네스코한국위원회, 아태센터 등

■ 조사 방법

○ 실태조사는 다음과 같은 단계별 수행 프로세스를 기본안으로 삼아 수행



〈그림 6〉 실태조사 수행 프로세스

■ 조사 개요

- 실태조사는 2019년도를 회기년도로 정하여 2020년 1월~2월 추진하며, 2020년 국가승인통계 신청을 위한 시범조사로 실시함.

〈표 30〉 실태조사(시범조사) 개요

구분		내용
조사 대상 및 범위	목표 모집단	<ul style="list-style-type: none"> 문화유산의 보존, 관리, 활용, 매개 활동을 통해 재화나 서비스를 창출하는 산업을 영위하는 사업체(문화유산산업 분류체계에 따른 정의 적용)
	조사 모집단	<ul style="list-style-type: none"> 경제활동을 하기 위한 사업자등록을 마친 사업체(사업자 미등록자 제외) 물리적으로 사업장이 우리나라에 소재하고 종사자가 1인 이상인 사업체 조사기준시점 영업 실적이 있는 사업체 한국표준산업분류(KSIC) 상의 문화유산 관련 업종(문화유산산업 특수분류 체계 수립을 위한 분류를 감안하여 재분류) <p>※ 모집단 확보방법</p> <ul style="list-style-type: none"> 문화재청 소관부서·한국문화재단 등 보유 사업체 리스트 기타 전국사업체조사에 등록되어 있는 사업체 리스트
표본 규모		문화유산산업 27개 소분류상 표본 사업체(1,000개~3,000개)
최종 유효 표본		최종적으로 회수/검증된 사업체
조사방법		<ul style="list-style-type: none"> 일대일 방문면접조사(Face to Face Interview) 응답자에 따라 편의 및 응답률 제고를 위한 전화, E-mail 조사
자료수집도구		구조화된 설문지
기준시점 및 수행기간		<ul style="list-style-type: none"> 조사기준시점 : 2019. 1. 1. ~ 2019. 12. 31. 조사실시기간 : 2020. 1. 6. ~ 2020. 2. 29.
조사수행주체		<ul style="list-style-type: none"> 조사 주최기관 : 문화재청 조사 주관 및 전담기관 : 더랩 씨

4.1.2. 모집단 구축 및 표본 설계

■ 모집단 구축 및 산업규모 추정방법

- 모집단은 문화유산산업 분류체계에 제시된 문화유산 관련 사업을 영위하는 사업체로, 그 중 공통항목을 제외한 문화유산산업이 영위될 수 있는 업종(제조, 도/소매)의 사업체 위주로 리스트 확보.
- 현재 문화유산산업을 모두 포괄하는 모집단(목표/조사) 및 표본추출틀이 존재하지 않기 때문에 확률표본추출이 불가능함에 따라, 대표본(master sample) 내 몇 개의 문화유산사업체가 발견되는지를 조사하고 이를 출현률로 산정해 모집단의 규모를 추정하는 발견조사로 진행 필요.
- 한국표준산업분류 및 문화유산산업분류를 기준으로 문화유산산업 후보 사업체를 확보하고, 문화유산사업체 출현률을 파악하기 위해 이중 문화유산산업 사업체 포함률을 30%로 가정한 후 세분류 내 비례배분으로 대표본을 추출하여 표본 사업체 선정.
- 문화유산산업 후보사업체를 이용한 문화유산사업체 확보조사의 결과를 토대로 추정하는 문화유산 산업 사업체 수 추정방법은 다음과 같은 단계로 구성.

전체 사업체 모집단 크기 추정(E_h) ※ h = 업종

$$E_h = 2019\text{년 전체 후보사업체 수} \times \text{연평균 사업체 증가율} \times (1 - \text{휴·폐업률})$$

문화유산산업 사업체 수 추정(\hat{N}_h)

$$\hat{N}_h = E_h \times \frac{\text{표본에서 문화유산산업 사업체 수 추정}}{\text{표본에서 유효한 후보사업체 수}}$$

- 추정은 다음의 한계를 지님.
 - 조사의 특성상 응답 거부율이 높으나, 응답 거부 사업체의 경우 문화유산산업 사업체가 아닌지, 단순한 응답거부인지 구별하기가 매우 어려움
 - 문화유산산업이 아닐 경우에 응답거절 가능성이 높기 때문에 응답거절도 유효한 표본 으로 포함함
 - 접촉불가 등은 유효하지 않는 것으로 판단하여 적용함

■ 표본의 추출방법

- 대표본을 대상으로 한 사전 조사를 통해 조사모집단으로 확보한 사업체 중 실제 조사에 참여(방문면접조사 및 전화조사)한 사업체를 조사표본으로 확보.
- 시범조사 시 목표한 표본 수가 부족할 경우 부족분 확보를 위해 문화유산산업 집락 조사 및 판단/눈덩이 추출 등을 통해 추가 사업체 수를 확보하고, 본조사 후 회수된 표본의 수에 대하여 데이터 검수를 진행하여 최종 유효표본을 도출.

〈표-8〉 2015년 기준 공예산업 소재별 총 매출액 및 종사자 추정결과

구분		총 매출액(백만원)		종사자 수(명)	
		2014년	2015년	2014년	2015년
전체		3,484,400	3,553,437	59,230	67,698
업종별	제조/생산	1,093,628	1,296,685	20,434	25,792
	유통/판매	2,390,771	2,256,751	38,796	41,906
작업 방식별	수공예	1,331,016	1,406,824	22,533	26,284
	일반공예	2,153,384	2,146,613	36,697	41,414
영역별	협업적 영역	2,804,248	2,745,398	53,719	59,888
	광의적 영역	680,152	808,039	5,511	7,810
종목별	도자	387,610	408,427	7,302	8,092
	유리	9,049	8,978	155	142
	석	55,083	54,435	1,375	1,430
	금속	207,485	228,488	3,531	4,151
	귀금속/보석	1,353,010	1,390,524	16,333	18,888
	목	265,117	257,476	5,077	5,204
	죽세/초경	(목에 포함)		(목에 포함)	
	종이/한지	21,847	23,395	405	662
	섬유	761,115	770,990	16,682	19,560
	가족	106,308	105,885	1,956	2,479
	기타	46,759	41,384	1,103	1,087
	공통	264,664	260,124	5,171	5,826

※ 2014년 종목별 '특수/복합소재' 매출액 6,532백만원, 종사자 158명

※ 2014년의 항목별 추정값은 2015년 추정

※ 2014년, 2015년의 광의적 영역에는 도매업만 포함됨

〈그림 7〉 참고 예시

모집단 구축 및 가중치 적용 예시	
• 전승업 중 공연예술업 모집단 ⇒	춤 50% 연희 30% 연주 20% 등 구성 비율에 따라 모집단 설정
• 표본 추출 시 가중치 적용 ⇒	춤 모집단 50% 중 회수율이 20%인 경우 적용 연희 모집단 30% 중 회수율이 30%인 경우 적용 연주 모집단 20% 중 회수율이 10%인 경우 적용

4.2. 조사 추진

4.2.1. 조사 추진 설계

■ 조사 구조 설계

○ 조사 기획 및 계획 수립

- 효율적 사업 수행을 위한 조사단계별 운영 계획 수립
- 조사 과정 중의 오류 및 오차율을 낮추기 위한 방안 마련
- 응답자의 언어 습관이나 인지적 차이로 인하여 사용 단어나 어휘에 따라 응답이 달라질 수 있으므로 공통적으로 인식할 수 있는 단어와 어휘 사용

○ 조사 설문지 작성 및 확정

- 사전조사(pre-test)를 통하여 설문 문항의 구성 및 표현의 적정성 검증 후 최종 조사 설문지 확정
- 실제 모집단(20개 표본 이상) 대상으로 사전조사 진행 필수
- 조사결과 분석 및 시계열 분석을 고려한 설계 필요
- 사업체 조사 시 대표상품사진 함께 수집
- 기본 조사 내용 : 다음과 같음

기본 조사 내용
<ul style="list-style-type: none"> • 사업체 기본정보 : 사업체명, 소재지, 대표자 정보, 사업체 형태 등 • 사업체 기본현황 : 주요업종, 종사자 현황, 주요 제품 내역 등 • 사업내용 : 제조/생산 분야, 유통/판매 분야 해당 내용 • 수출·입 현황 : 수출·입 실적, 박람회 참여활동, 해외 판매 사이트 등록 등 • 재무현황 : 매출액, 월평균 사업체 운영비 및 자금조달 방법, 향후 사업 전망 등 • 기술수준 : 지적재산권 취득·등록 현황, 지적재산권별 취득·등록 건수 • 정부지원 현황 : 정책 및 제도 현황, 인지·활용, 정부지원 필요사항 등 • 지원 요구 사항 : 연구개발 지원 내용, 지원 형태 등 수요조사

○ 모집단 확보

- 조사 모집단에 해당하는 모집단 수집
- 주요 기관(발주기관, 통계청 등) 및 국내 관련 협회/학회/단체 등 적극 활용
- 모집단 확보 및 관리를 위한 효과적/체계적 전략 마련

- 모집단 업체별 유효성 확인(실재 여부, 연락처 여부), 유효 모집단 리스트 정리 및 사업체 정보 업데이트
- 유효 모집단으로서 조사 모집단 확정

○ 모집단 확보

- 표본설계 및 추출(표본오차, 비표본오차 최소화)
- 조사의 대표성 및 신뢰도 제고를 위한 표본추출방법 설계
- 조사 규모 및 유효표본 수(목표)

조사단위	조사 모집단	유효 표본수
문화유산산업 사업체	<ul style="list-style-type: none"> 제조·생산, 유통·판매, 교육·서비스 분야로 사업자 등록을 한 사업체/개인사업자 영세, 소기업, 중기업 이상 포함 	1,000개 이상
	사업체 필요 정부지원사업, 연구개발사업, 지원 형태 등 조사	수요조사
행정기관	<ul style="list-style-type: none"> 정부부처: 17부 5처 16청 내 문화유산 지원 정책 및 사업 담당자 행정자치단체(226개) : 17개 시도 및 시·군·구(75개 시, 82개 군 69구) 내 문화유산 지원 정책 및 사업 담당자 각 산하기관 사업 및 담당자 	전수조사

■ 실태조사 시행

○ 조사일정 수립 및 조사지침서 작성

- 전국 단위로 실시됨에 따라, 지역별/일정별 조사운영계획 수립
- 표준화된 조사 운용을 위한 조사지침서 마련

○ 조사원 교육

- 문화유산산업 실태조사의 특성, 조사방법, 문의사항 대응 등 교육

○ 조사 시행

조사단위	자료수집방법
문화유산산업 사업체	<ul style="list-style-type: none"> 면접조사 응답자 여건 등을 고려해 전화/인터넷/전화(팩스)조사 병행(유효표본 40% 범위 내에서 진행) ※필요시 집단조사법, 표적집단면접법(FGI) 등 진행 가능
행정기관	면접조사, 인터넷/전화(팩스)조사 병행

■ 실태조사 설문안

○ 실태조사 실시 시 설문 기본안은 다음과 같음.

2020 문화유산산업 실태조사

안녕하십니까?

문화재청과 더랩 씨(The lab c)가 진행하는 본 조사는 국내 문화유산산업의 발전을 위해 정확한 실태를 파악하고, 동산업의 문제점과 개선방안, 그리고 발전방향을 발굴해 내기 위한 조사입니다.

우리나라 문화유산산업의 육성과 진흥을 위한 정책을 수립하고 집행하는데 중요한 기초 정보로 활용될 예정이며, 이에 따라 통계의 신뢰성과 정확성 확보를 위해 문화유산산업을 영위하고 계신 여러분들의 적극적인 협조가 필요합니다.

작성해 주신 자료는 반드시 조사와 연구에 관련된 목적에만 사용될 것이며, 비밀은 철저히 보장될 것임을 약속드립니다.

설문조사에 응해주셔서 감사합니다.

2020년 1월

▣ 조사 주최 : 문화재청(정책총괄과 / TEL.042-481-3116)

▣ 조사 주관 : 더랩 씨

▣ 조사 수행 : 더랩 씨

※ 문 의 : 더랩 씨 박성환(auscus@naver.com, C.P.010-3296-5508)

응답자 정보

회사명		부서명	
성명		직급/직책	
이메일		전화번호	() -

세무/회계사무소 (대행의 경우만 기입)	사무소명			
	담당자		연락처	() -

Part 1 기업체 일반현황

문 1-1. 귀사의 일반 현황 정보를 기재해 주십시오.

사업체명			실제상호	※사업체명(사업자등록명)과 실제 상호가 다른 경우 기입
사업자 등록번호			창설연월	년 월
대표자명			전화번호	() -
이메일			홈페이지	
소재지 (주 소)				
조직형태	형태구분 (해당란에 √ 표시)	1. 개인사업체 ()	2. 법인사업체 ()	
		3. 비법인단체 ()	4. 국가·지방자치단체 ()	
	법인등록번호 (법인의 경우 기입)			

문 1-2. 귀사의 사업의 분류(주사업) 정보를 기재해 주십시오.

사업자 등록에 따른 표준산업 분류 현황	※사업자등록 상 아래 한국표준산업분류 대분류(21개) 상 해당란에 √ 표시			
	A. 농업, 임업 및 어업 ()	L. 부동산업 ()		
	B. 광업 ()	M. 전문, 과학 및 기술서비스업 ()		
	C. 제조업 ()	N. 사업시설관리, 사업지원 및 임대서비스업 ()		
	D. 전기, 가스, 증기 및 공기 조절 공급업 ()	O. 공공행정, 국방 및 사회보장 행정 ()		
	E. 수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료 재생업 ()	P. 교육 서비스업 ()		
	F. 건설업 ()	Q. 보건업 및 사회복지 서비스업 ()		
	G. 도매 및 소매업 ()	R. 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 ()		
	H. 운수 및 창고업 ()	S. 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업 ()		
	I. 숙박 및 음식점업 ()	T. 가구 내 고용활동 및 달리 분리되지 않는 자가 소비 생산활동 ()		
	J. 정보통신업 ()	U. 국제 및 외국기관 ()		
K. 금융 및 보험업 ()				
산업분류부호 (5자리)				
주사업의 사업자 등록이 없는 경우	※사업자등록이 없어 위 한국표준산업분류 상 해당 사항이 없는 경우 사업 업종 및 업태 내용 설명			

문 1-3-1. 귀사의 사업의 종류 및 내용 정보를 기재해 주십시오.

※한국 표준산업분류 상 다음 대분류에 해당하는 업종의 경우에만 기입				
B. 광업		C. 제조업		

구분	최종 생산제품 (생산품 종류, 명칭 등)	주요 원재료	전체 매출액 대비 비중(%)	산업분류부호 (5자리)
주사업				
사업 특징 및 주의 사항				
구분	무엇을 생산·제공하는지? (최종 재화, 용역)	무엇을 갖고 어디에서? (원재료, 생산활동, 영업장소 등)	전체 매출액 대비 비중(%)	산업분류부호 (5자리)
부사업 1				
부사업 2				
부사업 3				
사업 특징 및 주의 사항				

문 1-3-2. 귀사의 사업의 종류 및 내용 정보를 기재해 주십시오.

※한국 표준산업분류 상 다음 대분류에 해당하는 업종의 경우에만 기입				
G. 도매 및 소매업				

구분	주요 취급 상품 (상품 종류, 명칭 등)	판매 대상처와 장소 (주요 고객, 영업장소 등)	전체 매출액 대비 비중(%)	산업분류부호 (5자리)
주사업				
사업 특징 및 주의 사항				
구분	무엇을 생산·제공하는지? (최종 재화, 용역)	무엇을 갖고 어디에서? (원재료, 생산활동, 영업장소 등)	전체 매출액 대비 비중(%)	산업분류부호 (5자리)
부사업 1				
부사업 2				
부사업 3				
사업 특징 및 주의 사항				

문 1-3-3. 귀사의 **사업의 종류 및 내용** 정보를 기재해 주십시오.

※한국 표준산업분류 상 다음 대분류에 해당하는 업종의 경우에만 기입		
A. 농업, 임업 및 어업	D. 전기, 가스, 증기 및 공기 조절 공급업	F. 건설업
H. 운수 및 창고업	I. 숙박 및 음식점업	J. 정보통신업
K. 금융 및 보험업	M. 전문, 과학 및 기술서비스업	O. 공공행정, 국방 및 사회보장 행정
P. 교육 서비스업	Q. 보건업 및 사회복지 서비스업	S. 수리 및 기타 개인 서비스업

구분	주요 사업 내용		전체 매출액 대비 비중(%)	산업분류부호 (5자리)
주사업				
사업 특징 및 주의 사항				
구분	무엇을 생산·제공하는지? (최종 재화, 용역)	무엇을 갖고 어디에서? (원재료, 생산활동, 영업장소 등)	전체 매출액 대비 비중(%)	산업분류부호 (5자리)
부사업 1				
부사업 2				
부사업 3				
사업 특징 및 주의 사항				

문 1-4. 귀사의 매출액 및 영업이익 현황 정보를 기재해 주십시오.(단위: 백만원)

구분	2017년	2018년	2019년
전체 매출액			
전체 영업이익			
문화유산산업 관련 매출액			

문 1-5. 귀사의 영업시간에 대하여 기재해 주십시오.

구분	응답
연간 영업일 수	
일일 평균 영업시간	
월간 정기휴무일 수	

Part 2 사업 인력 및 자원 현황

문 2-1. 귀사의 종사자 수 및 연간 급여액에 대하여 기재해 주십시오 (단위: 명, 백만원)

구분	2019년 12월 종사자 수(명)			연간 급여액	
	남	여	소계	1인당 평균 급여	급여 총액
상용근로자					
임시/일용근로자					
자영업자					
무급가족종사자					
기타 종사자					
합계					

문 2-1. 귀사의 유형별 인력 현황을 기재해 주십시오. (단위: 명)

구분	인력 현황					
업무 유형별	전승활동	기획/경영/관리	영업/마케팅	학술/R&D	기타	합계
인력수						
학력 유형별	고졸 이하	학사	석사	박사	기타	합계
인력수						
전공 유형별	인문계열	사회계열	자연계열	공학계열	예체능 계열	합계
인력수						
경력별	3년 미만	3-5년	5-10년	10-15년	15년 이상	합계
인력수						

문 2-3. 귀사의 문화유산산업 관련 기술 자원은 어떻게 되십니까? (단위: 개)

구분	명칭	수량
전문 자격증 (보유자증 포함)		
지적재산권 취득/등록		
기타 기술자원 관련 무형자산		

문 2-4. 귀사에서 **인력을 확보하고 관리하는데 있어 가장 큰 애로사항**은 무엇입니까?

(해당되는 응답칸에 "√" 체크해 주십시오.)

구분	응답(√)
전문 인력 부족	
인력 수준 저하	
인력 지원 기피	
잘은 인력 이직	
인력 직무 교육	
기타(직접 기입)	

문 2-5. 귀사의 **유형자산**은 어떻게 되십니까? (단위: 백만원)

구분	연초 잔액	연간 증가액	연간 감소액	연간 감가상각비	연말 잔액
토지					
건물					
구축물					
기계장치 ·용광로·요					
선박·차량운반구					
기타 (공구·가구·비품)					
건설 중인 자산					
합계					

Part 3 사업 실적

문 3-1. 귀사의 문화유산산업 관련 사업 실적을 기재해 주십시오. (단위: 백만원)

구분			응답(백만원)
매출액	총 수입	2019년 1년간 사업활동으로 얻은 수입총액	
	주사업 수익	주사업 사업활동을 통한 수입액	
	문화유산산업 관련 수익	문화유산산업 사업활동을 통한 수입액	
영업비용	상품매출원가	재료비, 상품구입비 등 직접소요비용	
	급여총액	근로자에게 준 급여, 임금, 제수당 등의 비용	
	퇴직급여	퇴직급여 또는 퇴직급여충당금 전입액	
	복리후생비	종사자의 복리 및 후생을 위해 사용된 비용	
	임차료	사업 목적으로 빌린 건물, 토지, 장비 등에 지급한 비용	
	세금과공과	각종 세금과 공과금(부가가치세, 법인세, 소득세 제외)	
	감가상각비	유형자산 및 무형자산의 당기 감가상각액 총액	
	대손상각비	외상매출금, 받을 어음 등 채권의 회수 불능 처리비용	
	연구개발비	기술 개발 또는 제품 연구 등을 위해 지출한 비용	
	기타 영업비용	광고선전비 등 위의 영업비용을 제외한 모든 비용	
영업이익		매출액-영업비용=영업이익	

문 3-2. 귀사의 주요 생산품에 대하여 기재해 주십시오.

구분		응답
주사업의 대표 생산품	명칭	
	생산량	
	거래량	
	기타 설명	
문화유산산업 관련 생산품	명칭	
	생산량	
	거래량	
	기타 설명	

4.2.2. 조사 결과 활용

4.2.2.1. 국가승인통계 추진

■ 국가승인통계 신청

- 시범조사 결과를 분석하여 통계 작성하되, 국가승인통계 신청을 위하여 통계청이 요구하는 바에 의거하여 다음과 같은 내용으로 통계 작성.
- 신규통계 작성 승인신청 시 검토사항
 - 유사·중복 통계여부 검토(기 승인된 통계 중 활용 가능한 통계 사전 검토)
 - 새로이 생산하는 수량적 정보가 통계법 적용대상 통계인지 여부판단(통계법 제3조 관련, 자체판단이 곤란한 경우 통계협력과로 질의)
 - 통계작성의 ‘승인’ 신청 대상인지, 협의 ‘대상인지 구분

협의	승인
다른 법률에 따라 통계를 작성하는 경우 통계법 제18조 제1항에 따라 승인을 받아야 하는 사항 중 그 법률에서 정하지 아니한 사항에 관하여는 미리 통계청장과 협의하여야 함	새로운 통계(통계법 적용 대상 통계)를 작성하고자 하는 경우 미리 통계청장의 승인을 받아야 함(통계법 제18조제1항)

- 통계작성 승인을 받아야 하는 경우
 - 승인된 통계와 유사·중복 통계가 아니어야 함
 - 작성하려고 하는 통계가 통계법 시행령 제2조 (법 적용 대상이 아닌 수량적 정보)에 해당되지 않아야 함
 - 처음 통계를 작성하고자 하는 경우는 물론 기존의 승인통계 이외의 새로운 통계를 작성하고자 하는 경우 모두 해당
- 통계작성승인을 얻어야 할 사항
 - 통계법 시행령 제25조에 나타난 승인사항은 아래와 같음

통계작성 승인사항(통계법 시행령 제25조)

1. 통계의 명칭 및 종류
2. 통계의 작성 목적
3. 통계작성의 사항(다만, 작성사항이 자연인이면 성별 구분을 포함)
4. 통계작성의 대상(다만, 작성대상이 자연인이면 성별 구분을 포함)
5. 통계작성의 기준시점·기간 및 주기(조사통계의 경우에는 통계작성기간 대신 통계조사기간을 적는다)

6. 통계작성의 방법
7. 자료수집 체계
8. 통계작성에 사용하려는 분류 또는 기준(법 제22조에 따른 표준분류 또는 미리 통계청장의 동의를 받은 다른 기준을 말한다)
9. 조사표, 보고서식 및 통계표 등 통계의 작성이나 공표와 관련된 서식

○ 구비서류: 별지 제7호 서식(시행규칙 제12조제1항)

- 통계의 작성을 위한 기획서
- 통계의 작성을 위한 지침서 또는 요령서
- 조사표, 보고서식 등 자료의 수집을 위한 표 또는 서식
- 통계결과를 나타내는 표 또는 서식
- 작성하려는 통계와 관련된 용어 및 그 해설자료
- 표본설계의 명세(표본조사의 경우에만 첨부)
- 표본설계 요약서
- 표본설계 내용 및 검토기준을 기술한 세부내역서(예: 표본설계 용역보고서, 표본설계 최종보고서 등)

○ 승인절차

- 신청서 제출 : 해당 통계의 조사 등 자료수집 시작하기 30일 전까지 또는 부득이한 경우 사유서를 첨부 15일 전까지 신청서를 작성, 통계책임관(정책통계담당관)과 협의·검토 후 통계청 제출
- 제출방법
 - ▶ 통계정책관리시스템(narastat.kr/pms/index.do)을 이용하여 제출
 - ▶ 통계정책관리시스템은 결재기능이 없으므로 정부 전자문서시스템을 통하여 신청문서를 제출하거나, 시행문을 통계정책관리시스템에 첨부하여야 함
 - ※ 문서는 해당기관의 통계책임관(보건복지부 : 정책통계담당관)의 결재 또는 검토과정(통보) 등을 거쳐야 함(통계법 제6조 관련)
- 접수·처리
 - ▶ 통계법 시행규칙 제13조 별표1에서 정하는 기간 내 통계청장은 통계작성 승인신청을 처리하고 통보함

○ 처리절차

- 통계작성 승인 처리절차는 다음과 같음



〈그림 8〉 통계작성 승인 절차별 세부 내용

■ 국가승인통계 주요 심사내용

○ 공익성·연속성·절차성 및 활용성을 중심으로 심사

- 조사통계, 보고통계, 가공통계별 특성을 감안하여 심사내용 및 기준을 달리 적용
- 조사통계는 대부분 표본조사이고 조사결과를 추정하므로 신뢰성을 유지하기 위해

표본설계내역에 대해 중점 심사

- 보고통계는 통계법상 통계의 정의에 해당되는지 여부를 중점 심사
- 가공통계는 기초 자료의 신뢰성 여부 및 가공기법 등을 심사

○ 주요 심사 내용

- 통계법에서 규정한 통계의 정의 및 범위에 해당되는지 여부
- 기존 승인통계와 유사·중복이 아닌지 여부
- 통계청장이 작성·고시한 표준분류를 사용하는지 여부
- 통계의 신뢰성에 문제가 없는지 여부
- 응답부담 감소를 위하여 적절한 조치를 취하고 있는지 여부

〈표 31〉 신청서류 심사 내용

구분	심사 내용
① 통계명칭 및 유사중복 여부	<input type="checkbox"/> 심사기준 <ul style="list-style-type: none"> - 기존 승인통계와 명칭이 달라야 함 - 기존 승인통계와 작성대상 및 항목 등이 달라야 함 <input type="checkbox"/> 통계명칭이 유사한 통계가 있는 경우 유사중복 여부 심사 <input type="checkbox"/> 통계의 명칭은 이해하기 쉽고 통계내용을 잘 반영하여야 함
② 통계의 작성목적	<input type="checkbox"/> 공공의 이익을 목적으로 작성되어야 하며 특정이익 집단에 편중되지 않아야 하며 개인 학술연구 목적이 아니어야 함 <input type="checkbox"/> 작성된 통계는 법에서 정한 사항을 제외하고는 공표하여야 하며 통계이용자는 이해관계자 일부에 한정되어서는 안 됨
③ 통계작성의 사항	<input type="checkbox"/> 통계작성 목적에 맞게 항목이 구성되어야 하며 내부이익을 위한 항목은 없어야 함 <input type="checkbox"/> 주관적 인식·의식 등의 항목이 지나치게 많아서는 안 됨 <input type="checkbox"/> 자연인을 대상으로 하는 경우 성별로 구분하여 작성
④ 통계작성의 대상	<input type="checkbox"/> 모집단이 명확하게 정의되어야 함 <input type="checkbox"/> 통계적 기법을 사용한 표본설계, 표본추출방법, 표본오차, 신뢰수준 등 이를 검증할 수 있는 구체적인 자료가 제시되어야 함
⑤ 통계작성의 기준시점·기간 및 주기	<input type="checkbox"/> 통계작성 기준시점이 구체적으로 제시되어야 함 <input type="checkbox"/> 실지조사기간과 기준시점 및 대상기간의 시차가 적정하여야 함 <input type="checkbox"/> 일정한 작성주기를 가지고 규칙적으로 통계를 작성하여야 함
⑥ 통계작성방법	<input type="checkbox"/> 조사통계는 정형화된 조사표, 적절한 조사방법, 미응답처리방법 등 검증된 통계적 기법의 사용 등의 요건을 충족하여야 함 <input type="checkbox"/> 내부적 사용 목적이나 현황 및 업무실적 등을 단순 집계하는 보고 자료는 통계가 아닌 수량적 정보에 해당 <input type="checkbox"/> 가공통계는 수집한 한 종류 이상의 투입자료(관련 통계 및 외부자료)를 분류, 집계, 편집, 단계별 가공 등의 통계작성절차에 따라 작성되어야 함 ※ 투입자료를 단순 분류하거나 수집 자료를 종합 수록하는 것은 가공통계로 볼 수 없음

구분	심사 내용
⑦ 자료수집 체계	<input type="checkbox"/> 작성기관이 자료수집 시 자체조직 및 인력의 부실 여부 <input type="checkbox"/> 위탁 시 위탁 받은 기관의 적합성 여부를 판단하여야 함
⑧ 통계작성에 사용하려는 분류 또는 기준	<input type="checkbox"/> 통계청장이 작성·고시한 한국표준분류를 사용하여야 함 <input type="checkbox"/> 특수분류를 사용할 경우 표준분류와 연계표를 작성하여야 함 <input type="checkbox"/> 표준분류가 아닌 경우 사전에 통계청장의 동의를 받아야 함
⑨ 조사표, 보고서식 및 통계표 등 관련 서식	<input type="checkbox"/> 조사표 표지 좌측 윗부분에 국가통계승인(협의)마크 표시 <input type="checkbox"/> 표본설계 시 고려된 항목/분류와 조사항목에 근거하여 결과표를 작성하여야 함 <input type="checkbox"/> 조사원 및 응답자를 위해 항목별 작성지침(조사기준 및 방법) 작성·제공
⑩ 응답부담 경감 및 기타	<input type="checkbox"/> 응답부담 감소를 위하여 적절한 조치를 취하고 있는지 여부 <input type="checkbox"/> 모집단 및 표본에 관한 보완 및 정비여부

〈표 32〉 표본 설계 검토 내용

구분	검토 내용
모집단 및 표본추출틀	<input type="checkbox"/> 모집단의 정확한 정의가 이루어졌는가? <input type="checkbox"/> 표본추출틀의 구성가능성/포함정도는 어느 정도인가? <input type="checkbox"/> 사용가능한 보조프레임이 있는가?
목표오차 또는 표본규모	<input type="checkbox"/> 목표오차를 고려하여 표본규모를 산출하였는가? <input type="checkbox"/> 주어진 예산과 현실성이 반영되었는가? <input type="checkbox"/> 표본크기 산출공식이 명시되었는가?
표본추출방식	<input type="checkbox"/> 조사목적에 적합한 표본추출방식을 채택하였는가? <input type="checkbox"/> 확률표본추출방법을 채택하였는가? <input type="checkbox"/> 층화, 복합표본, PPS, 자체가중 등의 방식을 채택하였는가? <input type="checkbox"/> 효율적인 층화기준을 고려하였는가?
표본배정방식	<input type="checkbox"/> 합리적인 층별 표본배정 방식을 채택하였는가? <input type="checkbox"/> 층별 또는 주요 범주별 최소표본수를 할당하였는가? <input type="checkbox"/> 층별 또는 주요 범주별 예상 상대표준오차를 제시하였는가?
추정식(평균, 총합, 비율, 분산)	<input type="checkbox"/> 표본추출방식에 의한 가중치를 적용하였는가? <input type="checkbox"/> 무응답 및 사후층화 가중치를 고려하였는가? <input type="checkbox"/> 가중치 및 표본추출방식을 고려한 평균, 총합, 비율, 분산식을 채택하였는가? <input type="checkbox"/> 복합설계의 경우 선형화 또는 반복분산 추정방법을 고려하였는가?

■ 국가승인통계 추진시 고려사항

- 문화유산산업 통계가 통계청으로부터 국가승인통계로 지정받기 위해서는 통계법에
서 정한 요건과 절차를 공통적으로 구비해야 함.

- 지정통계로 지정받으려면 지정통계로서의 요건을 구비해야 하며, 통계작성기관의 장은 별지5호서식의 지정통계 지정신청서를 제출하여 통계청장의 승인을 받아야 함. 이 경우 신청서에는 통계법 제17조 제1항의 지정요건을 갖추었음을 증명하는 서류를 첨부함
 - 승인통계로 지정받으려면 중앙행정기관 또는 지방자치단체가 아닌 경우 통계작성 지정기관으로 지정을 받아야 함
 - 통계작성지정기관으로 지정을 받으려면 통계법 시행령 제18조(통계작성지정기관의 지정요건)의 요건을 구비하여 통계청장에 지정신청을 하여야 함
 - 통계청장은 신청기관의 통계(통계법 상 통계)작성계획, 법인의 공익성 여부 등을 심사하여 통계작성지정기관 지정여부를 결정함
 - 통계작성기관(중앙행정기관, 지방자치단체, 통계작성지정기관)의 장은 새로운 통계를 작성하고자 하는 경우 통계법 시행령 제25조(통계작성의 승인사항)의 승인사항을 통계청장에게 승인을 받아야 함. 이 경우 통계작성기관의 장은 작성하려는 통계가 국가통계에 대상여부, 기승인된 통계와 유사·중복여부를 사전검토 필요함
- 지정통계와 승인통계 중 선택 시에는 구비요건, 장단점 등을 검토 후 통계청과 협의를 거쳐 판단하는 것이 바람직함.
- 지정통계는 응답자로 하여금 응답의무를 두고 있어 조사에 있어 효과적일 수 있으나, 절차와 요건에 있어 더 까다로운 편임
 - 모든 승인통계는 지정통계로 지정을 신청할 수 있으나, 지정통계는 국가기본통계로서 다른 통계의 준거기준으로 활용되고 응답의무 및 응답 거부 시 과태료부과 등의 부담이 있어 정확성, 활용성 등을 중심으로 신중하게 심사·결정되는 상황임
 - 따라서 통계청과 충분한 사전협의를 통해 신청을 추진하는 것이 바람직함

4.2.2.2. 산업특수분류 지정 추진

■ 산업특수분류 지정 신청

- 특수분류체계는 한국표준산업분류체계로는 파악이 곤란한 산업을 대상으로 하기 때문에 분류의 필요성이 입증되어야 하며, 분류체계가 통계분류의 기본 원칙에 준수하는 지 여부가 중요하다.
- 통계청은 특수분류를 지정할 경우 ‘수요 파악→필요성 검토→분류체계 작성→관련 기관 의견 수렴→특수분류 지정’의 절차를 따르고 있음. 통계분류포털 홈페이지(<https://kssc.kostat.go.kr:8443>)에서 안내하고 있는 특수분류 제·개정절차는 다음 그림과 같음.

◆ 특수분류



〈그림 9〉 산업특수분류 지정 절차

- 통계 분류에 대한 제정 심의는 2년 단위로 ‘수요발굴 및 이용실태조사(제·개정 수요발굴 및 타당성조사)’를 실시함.
 - 해당연도 5월에 신청 마감하며, 10월 ‘경제분류위원회’ 심의를 거쳐 최종 결과를 발표함
 - 2019년도의 경우 6개 신청 건 중 2개 확정함(신재생에너지, 농림축산)
 - 일반적으로 산업특수분류 제정 추진과정은 다음과 같음
 - ① 수요부처에서 기초연구용역을 통해 분류체계 수립
 - ② 분류체계 수립 후 1~2년 기간 동안 1~2회 정도 시범조사를 실시하여 적정성 검토(유관 부처 간 협의 병행)
 - ③ 시범조사를 통한 안정화 단계를 거쳐 통계조정과 거쳐 통계기준과 검토
 - ④ 2년 단위 제·개정 심의를 통해 산업특수분류 등록 여부 확정

■ 국가승인통계 주요 심사내용

○ 특수분류체계 지정을 위해 필요한 요소들은 다음과 같음

- 분야별 정의/범주 설정
- 분류 항목 구성
- 분류체계 구조(대, 중, 소) 설정
- 항목설명서 작성
- 산업분류와 연계
- 모집단구축, 시험조사
- 분류재조정
- 수요기관 분류작성 동의요구
- 분류제정 및 서비스

○ 특수분류체계 지정 시에도 일반적인 산업분류체계 제정 시 적용되는 기준이 동일하게 적용하고 있음.

- 특수목적에 필요한 자료를 얻기 위해서는 표준분류 상의 항목을 합리적인 방법으로 재구성해야 함
- 특수목적에 위한 통계작성에 적합한 별도의 특수제표용 항목분류표를 작성해야 함
- 각종 표준분류항목과 특수분류의 상호연계 부호체계를 구축해야 함
- 작성한 특수목적분류의 분석목적에 맞도록 표준분류 자료를 종합 분석 및 조사 모집단 구축을 통한 현장조사가 가능하도록 해야 함

〈표 33〉 특수목적분류 제정 검토 내용

번호	검토 내용
1	책임기관이 명확하게 명시되었나?
2	분류사용목적(통계작성/행정목적)이 구체적으로 명시되었나?
3	분류사용자가 무엇을 측정하는지 쉽게 식별할 수 있도록 분류개발 시 사용된 주요개념이 명확한가? ※분류 레벨(대·중·소)이 결정되는데 사용된 개념, 산업분류의 경우 원재료, 생산과정, 산출물의 특성 고려
4	측정대상인 통계단위가 명확하게 명시되었나? / 통계단위들이 통계 집계시에 적합하게 구성되었나?
5	분류의 포괄범위가 명확한가? / 관련 국제분류가 있는 경우 포괄범위가 일치하는가?
6	분류의 구조는 명확한가?
7	분류구조의 레벨수는 적절한가?
8	분류항목들의 명칭 및 정의가 쉽게 이해할 수 있게 정리되었는가? / 분류항목들이 상호배타적으로 설계되었는가?
9	부호구조는 논리적이고 체계적으로 설정되었는가?(숫자, 영문, 기호 등 Code structure)

번호	검토 내용
10	분류를 사용할 기관 및 영향을 미칠 수 있는 이해관계자들이 식별되었는가? / 상기 기관들과 충분한 논의가 있었는가?
11	예비/시범조사를 통하여 분류적용의 적절성이 검증되었는가?
12	한국표준산업분류와의 연계표가 작성 가능한가?
13	분류를 사용하기 위한 구체적인 이행계획을 수립하였는가?
14	개정주기 및 분류항목 변경/수정기준에 대한 계획이 있는가?

■ 산업특수분류 등록 시 장점

- 통계청 승인을 받아 특수분류 제정이 이루어질 경우 관련 통계작성 승인시 분류에 대한 검토 생략으로 신속한 승인이 가능하게 됨.
 - 통계작성기관이 새로이 작성하는 통계를 국가승인 통계화 할 경우 통계청장의 승인을 받아야 하며(통계청법 제18조), 승인사항은 통계의 명칭, 작성목적, 작성사항, 방법, 분류 등으로 통계청장이 작성한 표준분류 이외의 분류를 작성하고자 할 때는 미리 통계청장의 동의 필요함(통계청법 제22조)
 - 그러나 미리 통계청과 협의하여 분류를 작성하게 되면 관련통계의 국가승인통계 승인시 별도의 분류에 대한 검토 없이 승인가능. 다만 관련 산업의 포괄범위가 불분명하거나 분류 범용성이 제한적인 경우 특수분류 제정에서 제한하고 있음
- 특수분류를 기반으로 한 승인통계는 예산확보의 안정성, 통계작성의 지속성 담보 등이 가능하게 되며, 특수분류 제정을 통해 산업분류와 통계 작성에서 국내외 선도적 역할도 가능할 수 있음.
 - 특수분류 제정 내용은 국내는 물론 국제적으로도 선도적 역할이 가능하고 선진사례로 타 국가의 분류작성에 권고도 가능함

5. 문화유산산업 통계 생산 및 활용방안

5.1. 통계 생산 및 기반 구축방안

5.1.1. 통계 생산방안

5.1.2. 통계기반 구축방안

5.2. 통계 관리 및 활용방안

5.2.1. 통계 관리 협조체제 구축방안

5.2.2. 통계 활용방안

5. 문화유산산업 통계 생산 및 활용방안

5.1. 통계 생산 및 기반 구축방안

5.1.1. 통계 생산방안

■ 문화유산산업 통계 생산의 중요성

- 데이터가 화폐, 부동산, 지적재산권에 견줄 만한 새로운 형태의 자산으로 주목받으면서 데이터 유통을 핵심으로 하는 새로운 생태계인 ‘데이터 경제’가 빠른 속도로 성장하고 있음.
- 정부와 공공부문은 열린 정부(Open Government)와 오픈 데이터(Open Data)를 표방하며 데이터에 기반한 행정은 물론 데이터 공유와 활용을 통한 부가가치 창출과 경제 활성화에 사활을 걸고 있음.
- 정부 정책 의사결정에 있어서 데이터의 중요성이 강조되는 데이터 기반(data-driven)환경에서 신뢰할 수 있는 통계 생산 체계의 정립은 물론 활용이 매우 중요함.

■ 기존 통계 활용방안

- 기본지표(매출액, 종사자수, 부가가치)집계를 위해 활용 가능한 기존통계는 크게 총조사 통계와 산업별 개별조사 통계가 있음.
- 우리나라의 산업부문 총조사는 1년 주기 조사인 전국사업체 조사와 5년 주기조사인 경제총조사가 있으며, 각 산업 부문별 연간조사가 시행됨.
- 총조사와 산업별 연간 조사는 조사 대상과 주기, 조사항목이 상이하므로, 문화유산산업 및 문화유산보조산업과 관련 있는 각 조사별 특징과 조사항목에 대해 검토해야 함.
- 전국 사업체 조사
 - 전국 사업체 조사는 사업체의 지역별 특성, 구조 등을 파악하여 국가 및 지방자치단체의 각종 정책수립과 민간기업체의 기업경영 계획수립, 학계, 연구소 등의 학술연구를 위한 기초 자료를 제공하고, 사업체를 대상으로 하는 각종 통계조사의 모집단 자료를 제공하고자 실시됨.

〈표 34〉 전국 사업체 조사 개요

조사대상	종사자 1인 이상 전국의 모든 사업체 (약 330만개)
조사항목	사업체명, 창설년월, 사업장변동, 산업분류, 종사자수 등 10개 항목
KOSIS 수록통계	사업체구분별 사업체수, 종사자수(사업체수, 종사자수), 조직형태별, 종사자규모별, 종사자지위별, 대표자성별, 종사자성별 등

○ 경제총조사

- 2007년부터 산업총조사와 서비스업총조사 등을 통합한 경제총조사를 추진하였으며, 2011년에 ‘2010년 기준 경제총조사’가 최초 실시됨.
- 국가 전체의 산업에 대하여 통일된 조사기준과 방법에 의하여 구조와 분포, 경영실태 등에 관한 사항을 종합적으로 파악하는 것을 목적으로 함.
- * 정부의 경제 및 산업별 정책 수립과 기업의 경영계획 수립·평가의 기초자료 제공
- * 각종 통계의 모집단자료, 국민소득(GDP), 지역별소득(GRDP), 산업연관표작성의 기초자료, 월간 및 연간통계의 기준점(Bench-Mark)자료, 소지역단위 통계작성 등으로 활용

〈표 35〉 경제 총조사 개요

조사대상	• 한국표준산업분류 21개 대분류(A~U) 중 T(자가소비 생산활동), U(국제 및 외국기관)를 제외한 산업의 모든 사업체(약 330만개)
조사기간	• 약 1개월
조사표·항목	<ul style="list-style-type: none"> • 조사표 종류 : 15종 * 각 조사표는 20개 내외 조사항목으로 구성 (공통항목, 특성항목) - 전산업 공통항목 : 사업체명, 대표자명, 창설연월, 소재지, 사업자등록번호, 조직형태, 사업의 종류(산업분류 등), 종사자수 연간급여액, 전자상거래 여부, 사업실적, 유형자산, 무형자산 * 조사표 종류(총 15종) : 1 농림어업. 2 광·제조업. 3 전기업. 4 가스업. 5 증기 및 온수업. 6 수도사업 7 건설업. 8 도·소매업. 9 운수업. 10 숙박·음식점업. 11 금융·보험업. 12 공공행정 13 서비스업 I : E(하수·폐기물), J(출판·영상), L(부동산·임대), M(전문·과학·기술), N(사업시설), R(예술·스포츠). 14 서비스업 II : P(교육서비스), Q(보건·사회복지), S(협회단체·수리). 15 본사
인력동원	• 약 3만 4천명 : 공무원 1천명, 조사원 3만 3천명, 조사예산 : 52,586백만원(2011년 기준)

■ 통계자료 검증방안

○ 기존 통계와의 일관성 검토

- 사업체조사, 경제총조사, 산업연관표 등의 기존 통계자료 비교 작업 수행
- 사업체수, 종사자수 및 전산업 대비 상대적인 비중 등을 검토
- 최근 5년간 수행된 기존 관련 연구결과와의 비교 검토를 통하여 집계된 통계 자료

값의 정합성을 검토

- 전문가 및 자문단 등에 의한 추가 검증

○ 통계의 대표성 검토

- 표본조사 결과의 상대표준오차를 토대로 통계자료의 허용범위 검토

〈표 36〉 해외 상대표준오차 허용범위 사례

○ 캐나다 통계청 표본조사 기준

- 0.00% ~4.99% : 매우 우수
- 5.00%~9.99% : 우수
- 10.00% ~14.99% : 좋음
- 15.00% ~ 24.99% :허용가능
- 25.00% ~34.99% :주의사항과 함께 사용가능
- 35% : 공표 시 신뢰불가

○ 호주 통계청의 표본조사 기준

- 25% 이하 : 대부분 목적에 그대로 사용
 - 25~50% : *표시를 하여 주의하여 사용
 - 59% 이상: **표시를 하여 이용 시 주의할 것 명시
-

5.1.2. 통계 기반 구축방안

■ 기관

- 통계생산 조직은 정부부처보다는 문화유산산업 통계 생산 관련 공공기관에서 수행하는 것이 바람직함.
 - 기관 설립 목적 및 기능, 전문인력 보유현황, 연구수행 실적, 문화유산 전문가 네트워크 등을 고려해야함.
 - 특히 문화유산산업 전반에 걸친 통계정보의 생산 및 제공, 산업동향분석 보고서 발간, 학술대회 발표, 대정부 정책지원 등을 고려해야함.
- 문화유산산업 통계사업 업무를 전담으로 하는 센터(또는 컨트롤타워)를 설립·운영함으로써 사업의 안정성 및 전문성을 도모하는 것이 바람직함.
 - 통계업무 전담 인력을 배치하고, 조사팀, 분석팀, 지원팀으로 구성함으로써 효율적인 분업 및 유기적인 협업체제를 구축함.
 - 관련 전문가를 외부 자문단으로 구성하여 통계 생산, 품질, 관리, 활용 향상에 기여토록 함.

■ 인력

- 문화유산산업 통계사업 업무를 전담 조직(센터 또는 컨트롤 타워) 내에 통계업무 총괄, 보고서 발간 등을 수행할 전담인력 6인 배치
 - 센터장 : 1인 - 통계업무 총괄
 - 조사팀 : 2인 - 조사기관 관리, 조사원 교육, 설문지 수정, 통계청 협의, 해수부 등 유관기관 협의 등
 - 분석팀 : 2인 - 통계자료 분석, 동향보고서 집필, 전망 분석 등(주요지표, 부가지표 각 1인)
 - 지원팀 : 1인 - 정보시스템 운영 및 유지관리 1인, 행정지원 1인
- 통계정보의 검증체계 강화, 지속적인 개선을 위해 각계 전문가로 자문단 등 구성·운영
 - 전문가 자문단 : 문화유산산업 전문가, 통계 전문가 등 10인 내외의 비상설 자문단 구성·운영, 통계자료의 검증, 분류체계 보완, 정보시스템 개선 등 자문
 - 연구감리위원 : 전담조직의 기관 내 전문가로 내부 검증 실시(부원장 감리위원장 수행, 총 5인으로 구성)

■ 예산

- 문화유산산업 통계생산 및 기반구축 사업비로 연간 10억 원 반영(타산업 예산 참고)
- 문화유산산업 실태조사, 통계조사보고서 및 산업동향 분석보고서 발간, 통계포털, 문화유산산업 통계분석센터 등 통계기반 확충

〈표 37〉 예산산출 내역(안)

항목	예산	내역
조사비	5.4억	오차 목표치 5% 기준, 약 9만개×20%×3만원= 5.4억
통계자료 검증비	0.7억	관련 산업별 분배
문화유산산업 통계 홍보·확산 학술행사 개최	0.2억	상반기 0.1억, 하반기 0.1억
인건비	2.85억	박사급 5명×5천만원 + 학사급 1명×3.5천만원 = 2.85억
문화유산산업 통계 기반구축 연구사업	0.5억	
문화유산산업 통계보고서 발간	0.3억	1,000부×3만원=30백만원
경상운영비	0.05억	

5.2. 통계 관리 및 활용방안

5.2.1. 통계 관리 협조체계 구축방안

■ 타 기관들의 통계 관리 거버넌스 구축 현황

- 현재 주요 기관들은 통계를 총괄하는 전담 부서(통계담당관)를 설치하는 방식으로 자체적인 통계 관리조직을 구성하여 부처의 통계 관리체계 개선을 위한 노력을 도모하고 있음.
 - 문화체육관광부, 교육부, 보건복지부 등 타기관들은 통계관리규정을 제정 및 시행하였으며, 통계 발전을 위한 중장기 계획을 수립하고 통계위원회를 설치, 해당 분야 통계발전을 위한 관련 사항을 심의 하도록 명시하고 있음. (기타 과학기술정보통신부, 고용노동부, 행정안전부, 식품의약품안전처, 환경부, 해양수산부, 문화체육관광부, 인사혁신처, 국가보훈처, 국방부 등)
 - * 최근 환경부의 경우 환경통계 재정립, 품질관리체계 개선, 활용성 강화 (접근성 포함)의 3가지로 주제를 나누어 환경통계에 개선 및 발전 방안을 수립
 - * 문화체육관광부의 경우 통계생산에 대한 요구 관리 환경이 변화함에 따라 전체적인 관리체계 및 관련 훈령을 지속적으로 개정하여 정책기획관과 통계 책임관이 부처에서 생산 관리하고 있는 통계를 관리할 수 있는 체계를 구축
 - * 통계청 부처 중심의 관리체계에서 관련 기관 간의 협업체계를 제도화하여 산학연관 협치(거버넌스)로 패러다임 전환

■ 문화유산산업 통계 관리 협조체계 구축

- 문화유산산업 관련 조직 간 협업 제도화로 통계관리 협조 체계 구축이 필요함.
 - 각 과(조직)에서 작성하고 있는 통계별로 개선을 위한 계획을 수립 취합하여 모으고 문화유산산업 통계를 주도하는 과(컨트롤 타워)에서 검토하여 통계 및 개선방안을 모두 취합, 종합적인 계획을 수립하는 방식이 필요함.
 - 각 담당 부서에서 통계를 작성하고 있는 분산된 통계 작성체제를 유지하면서 각 영역이 상호 배타적이지 않고 중복된 부분들이 존재하지 않도록 통계 책임관(가칭)이 기획조정 단계에서 관리하는 중앙 집권적 관리체계를 수립 및 유지해야 함.
 - * 예를 들어 각 부서에서 통계 작성, 변경하는 경우 통계 책임관 실무자의 검토를 의무적으로 거치도록 하는 등 각 과의 통계 생산, 관리, 보급에 걸친 전반적인 부분의 진행사항을 컨트롤 타워에서 모니터링함.

- 국가승인통계 이외에 정책수립 및 업무추진 등에 중요하다고 판단되는 통계는 “등록통계”로 지정하여 관리하며 통계작성 부서의 장은 통계작성 협의요청서를 제출하여 통계 책임관과 협의하도록 규정하는 것이 필요함.
- 또한 통계책임관은 등록통계 중 품질진단이 필요하다고 판단되는 통계에 대하여 내부통계품질진단을 별도로 실시할 수 있도록 통계관리규정에 명시함.
- 문화유산산업 관련 기관 간의 협업체계를 제도화하여 산학연관 협치(거버넌스)로 패러다임 전환
- * 문화유산산업 관련 기관별로 업무 전문성을 보유한 통계 관리 전문 기관을 선정하여 기관 통계 전반에 대한 기획 평가 수행을 통한 전문성 및 관리 효율성 제고 방안이 필요함.
- 국가승인통계 작성 과정에 정부, 공공기관(진흥원, 공사, 공단, 재단연구소), 협회, 조사회사 등이 협력할 수 있음을 고려하여 조사회사와 같은 민간 기관의 경우 자체 생산 통계 중 품질이 우수한 통계는 민간 품질인증기구의 인증 제도를 통해 광의의 국가통계 생산 시스템에 포괄하는 것이 필요함.

■ 문화유산산업 통계 관리의 중요성

- 데이터가 4차 산업혁명 시대를 이끄는 새로운 자산이며 국가경쟁력의 원천으로 부상하고 있는 상황에서 타 산업들은 통계 생산 및 관리, 활용에 주력하고 있음.
 - 미국, 영국, 일본 등 주요국의 통계개혁과 증거기반 정책 강화를 위한 노력은 데이터 시대를 대비하여 정부 및 기관 기능의 재정립을 통한 효율적인 데이터 관리 체계의 재설계를 의미함.
 - 우리나라도 통계와 데이터의 중요성을 강조하고 있지만 이를 뒷받침하기 위한 정부 조직의 재편과 전문성 강화 노력은 미흡한 실정임.
 - 특히 데이터에 기반한 행정을 정착시키기 위한 법안 제출 등으로 통계 거버넌스와 데이터 거버넌스의 연계가 국가 중요 사안으로 대두되었음.
- 통계와 정책간의 연계 강화 추세를 감안하면 통계 생산 중심에서 지표생산 중심으로 변화가 필요하며, 이를 지원하기 위한 새로운 통계 조사 방법론과 이론의 개발 등 연구개발 전문성 강화가 시급함.
 - 특히 조사 환경 악화에 따라 행정자료와 빅데이터 등 민간자료를 활용한 통계 생산을 위해서는 통계 이론과 방법론 개발을 담당할 전담조직이 필수적이며 이를 위한 통계개발원의 전문 인력 확충이 시급함.

5.2.2. 통계 활용방안

■ 일반인을 대상으로 하는 정보제공 서비스

- 내부위주로 활용되는 산업통계를 외부화 하여 일반 국민들이 쉽게 접근할 수 있도록 수요자 중심의 서비스를 제공함으로써 국민들의 정보욕구를 해소할 수 있음
 - 특정 사안은 행정정보공개절차를 거쳐서 정보를 획득할 수 있는 시스템을 구축하고 사안에 따라 이러한 절차를 거치지 않고 직접 공개를 통해 수요자들이 통계를 접할 수 있도록 하는 것임.
 - 특히 행정자료가 승인통계가 될 시 다양한 경로를 통하여 자료를 취득할 수 있게 됨.
- 정보공개 방식은 온라인 방식과 오프라인 방식을 병행할 수 있으며, 비용적인 측면에서 효율적이고 현재 온라인상으로 제공되는 서비스가 활성화 되어가는 추세임.
 - 따라서 국민들이 접근하기 편리한 형태로 문화유산산업 통계 시스템의 구축을 통해 내부행정통계 이용 위주가 아니라 일반 국민이 접근하고 활용하기 편한 Navigation 방식과 콘텐츠로 보완을 하여 서비스를 제공하면 효과적일 수 있음.

■ 담당자들의 적극적인 활용 유도

- 문화유산산업통계를 담당하는 담당자들이 이 통계를 통하여 무엇을 도출할 수 있는지에 대한 적극적인 사고방식이 필요함.
 - 통계가 단순한 숫자로서만 역할을 하지 않고 이들을 연계하여 문화유산산업 관련 사업에 대한 정책을 결정하는데 정량화된 지표로 활용할 수 있어야 함.
 - * 각 지역, 문화유산산업 및 관련 산업에서 수많은 통계가 작성이 되고 일을 수행하면서 통계가 축적이 되고 있고 앞으로도 지속될 것임
 - * 이러한 통계를 활용하여 문화유산산업의 미래를 예측하는데 활용할 수 있는지 보다 나은 정책을 추진하기 위해서 타 자료와 연계하여 활용할 수 있는지에 대한 고민이 필요함.
 - * 통계의 활용가능성에 대해서는 실제로 일선에서 통계를 관리하고 있는 담당자들보다 더 자세히 알 수 있는 경우가 드물기 때문에 담당자들의 지속적인 모니터링과 교육을 통하여 추가적인 지표 및 가공통계의 작성에 대한 논의가 지속되어야 함.
 - 그럼에도 불구하고 가장 담당자들이 신경을 써야 하는 부분은 통계의 취합 및 작성을 하는데 있어 정확함임.
 - * 자료가 정확하지 않으면 이러한 자료를 활용하여 세운 정책은 방향 자체가 틀어지게 되어 크나큰 낭비를 초래할 것이기 때문임.

■ 가공통계개발을 위한 연구수행

- 행정자료를 활용하여 가공통계를 생산할 수 있는 가능성은 매우 높음
 - 그러나 통계를 작성하여 승인을 받고 공표를 위해서는 통계작성에 사용되는 통계가 승인통계이어야 함.
 - 물론 내부적으로 활용하기 위하여 만들어진 가공통계는 승인을 받을 필요가 없으나 이러한 가공통계는 공신력이 문제가 될 수밖에 없음.
 - 이를 위해 행정자료가 일반통계화 되어야 하며 이를 활용하여 가공통계를 개발할 수 있을 것임
 - 이러한 자료를 활용하여 가공통계화 할 수 있는 구체적인 방안은 개별적인 연구를 통해서 가공통계가 작성될 수 있을 것으로 보임.
 - 따라서 가공통계 및 지표 발굴 가능 분야, 지자체 관심분야 등을 선정하여 연구를 수행해야 함.

■ 기타 활용 방안

- 보고서 발간
 - 기본통계 및 부가통계를 활용한 ‘문화유산산업 연차보고서’ 발간
 - * 관계부처, 국회, 유관기관 등에 배포 및 홈페이지 공개
 - * 필요 시 요약본 발간(국문, 영문)
- 정책보고자료 작성
 - 각종 보고자료, 예산설명자료 등 정책자료의 근거로 활용
 - * 현황 분석, 경제적 파급효과분석, 전망분석 등 기초자료 제공
- 학술행사 개최
 - 문화유산산업 전망대회(매년 연초에 개최)에서 정량적 분석에 의한 전망 발표
 - 문화유산산업 관련 학술행사에서 발표

6. 결론



6. 결론

산업이란 “인간의 생활을 경제적으로 풍요롭게 하기 위하여 재화나 서비스를 창출하는 생산적 기업이나 조직”(국립국어원 표준국어대사전) 또는 “인간이 생계를 유지하기 위하여 일상적으로 종사하는 생산적 활동”(두산백과)을 말한다. 그리고 산업의 범위는 경제적 풍요와 생계를 위해 행하는 농업·목축업·임업·광업·공업 등 유형물(有形物)의 생산 이외에 상업·금융업·운수업·서비스업 등과 같이 생산에 직접 결부되지 않으나 국민 경제에 불가결한 무형(無形)의 사업까지 포함한다.

본 과업은 문화유산산업 분류체계를 수립하기 위하여 수행한 연구로 문화유산분야에서 전개 중인 다양한 경제활동을 ‘문화유산산업’이라는 체계 내에 수렴하여야 했다. 이에 따라 문화유산에 대한 개념을 정립하고, 문화유산분야의 경제활동 동향을 파악한 후, 문화유산산업의 분류체계를 설정하여 그에 대응하는 업종을 세분화 하는 등 오랜 논의와 연구 과정을 거쳐 문화유산산업 분류체계를 수립하였다. 이와 관련하여 연구를 마무리하며 예상되는 문제는 ‘문화유산산업’에 대한 개념과 규정도 초유의 것이었지만, 그 이전 ‘문화유산’이란 용어에 대한 사용 근거를 확보해야 한다는 점이다. 최근 학계와 정책분야 일부에서는 ‘문화유산’이란 용어를 빈번하게 사용하고 있으나, 1962년 제정된 「문화재보호법」을 모법(母法)으로 하는 정책에 있어 ‘문화유산’이란 용어의 사용 근거를 확보하는 것은 여러 가치 측면에서 문제를 야기할 수 있기 때문이다. 이에 대한 결론은 본 연구 후 추진될 국가승인통계 지정 및 산업특수분류 제정 과정에서 ‘문화유산산업’이 아니라 ‘문화재산업’이란 용어로 변경이 필요할 수도 있어 이에 대한 대비도 필요하다는 것이다.

본 연구에서 정의한 문화유산산업은 “문화유산의 보존, 관리, 활용, 매개 활동을 통해 재화나 서비스를 창출하는 산업”을 말한다. 광의의 개념으로는 조상으로부터 물려받은 가치 있는 문화와 관련한 모든 경제활동을 포함하며, 협의의 개념은 국가 및 시도가 지정·등록한 문화재를 중심으로 행해지는 경제활동에 국한된다. 그리고 문화유산산업의 일반적 범위는 “문화유산을 활용한 유형물의 생산 및 국민 경제에 불가결한 무형의 사업”이지만, 본 과업의 목적 달성을 위한 선택적 범위는 “국가 및 시도가 지정·등록해 관리하는 문화재 및 국가와 지역 이미지로서 대표성을 지닌 문화유산을 매개로 한 유형물의 생산 및 무형의 사업”으로 설정하였다. 이에 따라 분류된 문화유산산업분류체계는 문화유산과 관련한 ‘발굴’, ‘보존’, ‘관리’, ‘전승 및 계승’, ‘향유’에 이르는 전 과정에서 이뤄지는 경제활동을 수렴하고 있다. 물론, 향후 새롭게 생겨날 문화유산산업의 업종까지 염두에 두었으나, 본 연구 단계에서는 실태조사

및 국가승인통계 신청을 위하여 통계청이 요구하는 기준에 부합하는 업종으로 제한하여 제시하였다.

한편, 본 연구가 목적으로 하는 문화유산산업에 대한 국외 사례를 조사하며 우리나라 및 아시아지역 국가의 문화유산분야의 특수성을 재확인 할 수 있었는데, 근대화 과정에서 서구문물의 영향으로 인한 변화가 지대하게 작용했던 아시아 국가들은 자연스럽게 서구문물의 본격적인 영향을 받은 20세기 이후 근·현대화가 이루어진 특수성으로 인하여 옛것을 전통, 새것을 현대라고 이해하는 사고가 일반화된 것으로 보인다. 더구나 우리나라의 경우 문화유산(문화재)에 대한 인식이 20세기 초 일제의 고적조사를 통하여 확립되기 시작하였고, 1962년 「문화재보호법」 시행 이후 국민의 정체성 확립을 위한 기재로 활용하기 위하여 국가가 문화재보호정책을 강력하게 펼쳐가면서 전 세계적으로 찾아보기 힘든 문화유산(문화재)에 대한 개념이 성립하였다. 이렇게 성립된 문화유산에 대한 개념은 국외의 문화유산산업 분류 사례를 조사하며 더욱 확인해졌는데, 유네스코를 위시하여 영국·프랑스·미국 등의 선진국에서는 문화유산에 관한 산업분류를 별도로 수립하지 않고 ‘문화산업’의 대분류 중 하나로 예술산업이나 관광산업과 관련하여 분류하고 있었다. 이는 곧 본 연구에서 수립한 문화유산산업분류체계가 우리나라만이 갖는 독자적인 산업분류이자 특수분류라는 것을 말한다. 이 지점에서 긍정적인 부분과 부정적인 부분이 발생하는데, 긍정적인 부분은 문화유산산업과 관련한 선도적인 분류체계를 확립한다는 것이고, 부정적인 부분은 국제산업표준이나 문화유산관련 분류표준에 부합하는 데 어려움을 지닌다는 것이다. 이러한 점은 향후 문화유산산업을 관리하면서 대비해야 할 특수성이다.

또 한 가지 강조하고 싶은 바는 2019년 이후 추진할 본 연구와 관련한 사항들에 대한 것이다. 우선, 문화유산산업 시범조사의 건으로 현재까지 한 번도 수행한 적이 없는 데다 단순 시범조사의 차원을 넘어 그 결과를 국가승인통계로 이어가야 하기에 철저하고 정확한 수행이 필요하다. 수행과정에서 인식해야 할 것은 다른 분야의 산업특수 사례와 문화유산산업 사례는 차이가 있다는 점인데, 여타 산업특수분류의 경우 업종들간 이질성이 크지 않은 반면 문화유산산업은 예술-제조-행정-관리-관광-교육-단체활동 등 업종들간의 이질성이 큰 편이어서 이를 어떻게 ‘문화유산산업’이라는 테두리 내에 객관적이고 논리적으로 묶을 것인지에 대한 지속적인 고민이 뒤따라리라 예상된다. 요구되는 객관성과 논리성은 곧 국가승인통계 및 산업특수분류 제정의 타당성과 연결되기에 승인 및 제정 여부를 결정할 수도 있는 중요한 부분이다. 목적하는 바를 이루고자 한다면 시범조사 수행자, 문화재청, 관계부처, 통계청 간의 꾸준한 소통과 이해가 필요하다. 다음으로, 국가승인통계 및 산업특수분류로서의 위상에 맞는 통계의 생산과

관리체계를 확립해야 한다는 것이다. 이를 위하여 전문적으로 문화유산 및 문화유산산업에 대한 통계를 다루는 전담팀이 필요하다. 문화유산산업에 관한 통계는 현행과 같이 해당 종목과 관련한 소관부서에서 다루기에는 내용이나 범위, 요구되는 지식과 경험이 지극히 전문적이기 때문이다. 특히, 문화유산분야에서 최초로 관련 산업에 대하여 분류하고 그에 관한 현황을 조사한 후 통계를 생산한다는 것은 그 의미도 크지만, 생산 이후 지속가능하도록 하기 위한 책임은 더욱 크다고 할 수 있다. 더구나 국가승인 통계일 경우 통계생산 주기를 반드시 지켜야 하고, 통계생산 결과를 문화유산정책의 중요한 매개로 활용하기 위해서는 회가 거듭될수록 발전하면서 높은 신뢰도를 확보하여야 한다. 그러므로, 이에 관한 책임감, 예산, 인력 등에 대한 전략 수립과 실천, 관련 투자를 아끼지 않아야 할 것이다.

이상의 몇 가지 연구 완료 후 검토 및 대비해야 할 사항에도 불구하고, 본 연구의 결과는 문화유산 산업의 개념과 내용을 공식화 하는 계기가 될 것이며, 문화유산산업 분류체계를 마련하고 관련 통계자료를 생산·활용함으로써 문화유산산업과 경제활동에 대한 정책 수립, 시장 확대에 기여할 것이라고 기대한다. 나아가 국가승인통계 지정 및 특수산업분류 제정을 통해 문화유산 산업을 효율적으로 관리하는 출발점이 될 것이며, 문화유산에 관한 풍부한 통계 생산 및 활용의 기반을 마련함으로써 국민의 문화유산에 대한 알 권리를 신장하고 관련 산업 활성화에도 기여할 것으로 예상된다. 이러한 연구 결과의 기여도를 보다 구체적으로 정리하면서 본 연구를 마무리한다.

본 연구의 과정과 결과를 통해 기대되는 바는 다음과 같다.

- 문화유산 산업에 대한 용어·개념·범위를 정의함으로써 지금까지 존재하였지만 실체화 할 수 없었던 문화유산 산업을 명확화·공식화하는 계기 마련
- 문화유산 산업 분류체계 마련을 통해 지금까지 기존의 산업분류체계 내에 모호한 위치에서 활동 및 지원의 변방에 있던 문화유산 관련 산업 및 경제활동을 활성화 하는 계기 마련
- 문화유산 산업 현황에 대하여 최초의 제대로 된 실태조사를 통하여 문화유산 산업 실체를 파악하고, 산업 현황을 객관적 통계자료로 생산·활용함으로써 문화유산 산업 및 경제활동 활성화에 기여
- 문화유산 산업 분류체계를 특수산업분류 및 국가승인통계로 등록함으로써 공신력과 객관성을 바탕으로 한 문화유산 산업 및 경제활동에 대한 정책 수립 및 지원, 효율적 관리 기반 마련
- 본 과업을 통해 새롭게 작성될 문화유산 산업통계는 기존의 문화재 관리현황 통계와

함께 우리나라 문화유산 통계자료의 질적·양적 수준을 제고하고 다양화하는 결과 창출

- 문화유산 산업 통계생산 및 활용방안 마련을 통해 전세계적으로도 사례가 드문 문화유산을 매개로 한 현상 및 활동을 실체화·전략화·고도화하는 모범 사례를 창출

본 연구의 결과물들은 다음과 같은 다양한 용도로 활용할 수 있다.

- 문화유산 산업을 명확화·객관화하여 국민의 삶과 경제활동에 기여하는 문화유산 분야 가치를 제고하는 근거자료로 활용
- 문화유산 산업 및 경제활동에 관한 정책 및 전략 수립, 현황 분석 및 미래를 진단하는 기초자료로 활용
- 문화유산 산업과 관련한 문화재청의 관련 부서 업무용, 국회 또는 감사 보고용, 대외 정책추진용(유네스코 등) 등 행정자료로 활용
- 우리나라 문화유산 분야의 우수성 및 문화재청의 활동 성과를 우리 국민과 세계에 홍보하는 정책자료로 활용
- 지금까지 산업분류상 정책 수립과 지원 근거가 모호했던 문화유산 분야의 산업 및 관련 산업에 종사하는 국민의 경제 활동을 국가 차원에서 지원·관리하는 정책자료로 활용
- 우리나라 문화유산 및 유관 분야, 우리나라 산업 분야 외 관련 일자리 창출 및 정책 지원에 관한 근거자료로 활용
- 문화유산을 활용한 문화·관광·교육·예술·정치·경제 등 우리나라 산업 및 사회 각 분야의 다양한 목적에 대응하는 응용자료로 활용

[부록]

문화유산산업분류와 17개 산업특수분류 연계표

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
문화유산업	1	전승업	1-1	공연업	1-1-1	공연예술업	3030001	태권도교육기관	스포츠
							3030002	무술교육기관	
							1020102	무용및음악단체	저작권
							1020103	기타공연단체	
							1020104	공연예술가 (음악,연극,오페라분야)	
							1020101	연극단체	콘텐츠
							3-1-1	음악기획및제작업	
							3-1-1	음악오디오출판업	
							3-6-1	음악공연기획및제작업	
							3-6-2	기타음악공연서비스업	
							12-1-1	공연기획및제작업	
							221	지식재산권임대 및중개업	지식재산서비스
							6-1-2	창작 및 예술관련 공공서비스업	사회서비스
					1-1-2	무대예술업	1020105	비공연예술가 (음악,연극,오페라분야)	저작권
							1020106	매니저업	
							2000304	국악기제조업	
							2000398	기타악기제조업	
							12-1-1	공연기획및제작업	콘텐츠
							12-1-2	공연시설운영업	
							12-2-1	공연및제작관련대리업	
							12-2-2	매니저업	
							221	지식재산권임대 및중개업	지식재산서비스
							1-2-2	악기디자인	디자인
							4-3-2	무대디자인	
							6-1-2	창작 및 예술관련 공공서비스업	사회서비스
			1-2	시각예술· 공예업	1-2-1	시각예술업	1070100	비공연예술가 (미술,공예,시각그래픽분야)	저작권
							1070401	시각디자인업	
							1070402	인쇄관련산업 (그래픽디자인분야)	

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
							221	지식재산권임대 및중개업	지식재산서비스
							2-5-1	일러스트레이션	콘텐츠
							2-5-4	타이포그래피	
							2-5-6	기타시각디자인	
							6-1-2	창작 및 예술관련 공공서비스업	지식재산서비스
					1-2-2	공예업	1070100	비공연예술가 (미술,공예,시각그래픽분야)	저작권
							1010599	기타 서적 출판업	
							1010600	기타 인쇄물 출판업 (카드,지도 등)	
							010797	기타인쇄업 (서적,잡지,신문,광고물)	
							1010703	제책업 (서적,잡지,신문,광고물)	
							1010798	기타인쇄관련산업(서적,잡 지,신문,광고물)	
							1010804	문구용품소매업 (인쇄용지,노트,연하장 등)	
							1070300	표구관련서비스업	
							2000713	벽지및장판지제조업	
							3000104	한복제조업	
							3000107	가죽의복제조업	
							3000191	그외기타봉제의복제조업	
							3000109	편조의복제조업	
							3000192	기타편조의복 액세서리제조업	
							3000111	모자제조업	
							3000193	그 외기타의복 액세서리제조업	
							3000112	침구및관련제품제조업	
							3000113	자수제품 및 자수용재료제조업	
							3000194	기타직물제품제조업	
							3000117	구두류제조업	
							3000195	기타신발제조업	
							3000118	신발부분품제조업	
							3000201	귀금속및관련제품 제조업	
							3000403	소파및기타내장가구제조업	
							3000405	나전칠기가구제조업	
							3000497	기타목재가구제조업	
							3000406	금속가구제조업	
							3000501	가정용유리제품제조	

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
							3000502	가정용밋장식용도자기제조업	
							3000504	목재도구밋기구제조업	
							3000505	주방용밋식탁용목제품제조업	
							3000506	장식용목제품제조업	
							3000594	그외기타나무제품제조업	
							3000510	금속위생용품제조업	
							3000511	금속표시판제조업	
							3000595	그외기타금속가공제품제조업	
							3000601	카펫,마루덮개 밋유사제품제조업	
							3000602	벽지밋장판지제조업	
							3000901	인테리어디자인업	
							3000902	외부공간디자인업	
							1-1-1	서적출판업(종이매체출판업)	콘텐츠
							1-1-4	잡지밋정기간행물발행업	
							1-1-9	기타인쇄물출판업	
							1-2-0	인쇄업	
							221	지식재산권임대 밋중개업	지식재산서비스
							1-2-1	공구디자인	디자인
							1-3-4	사무/회화용품디자인	
							1-3-6	용기(用器)디자인	
							1-3-7	생활용품디자인	
							1-3-8	종이밋판지제품디자인	
							1-4-1	요트/선박디자인	
							1-5-1	리빙가구디자인	
							1-5-2	주방가구디자인	
							1-5-4	기타가구디자인	
							1-7-1	기타제품디자인	
							2-5-1	일러스트레이션	
							2-5-4	타이포그래피	
							2-5-6	기타시각디자인	
							4-1-1	인테리어디자인	
							4-4-1	목재자재디자인	
							4-4-3	금속자재디자인	
							4-4-4	기타자재디자인	
							4-5-3	예술장식품디자인	
							5-1-1	남성복디자인	
							5-1-2	여성복디자인	
							5-1-3	유아동복디자인	
							5-1-4	모피디자인	
							5-1-5	전통복식디자인	
							5-3-1	인테리어텍스타일디자인	

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
							5-3-4	프린팅디자인	상업서비스 디자인 관광 해양수산
							5-3-5	기타패브릭디자인	
							5-4-1	패션악세사리디자인	
							5-4-2	슈즈디자인	
							5-4-3	가방디자인	
							5-4-4	기타잡화디자인	
							5-5-1	기타패션스타일디자인	
							7-1-1	금속단조디자인	
							7-1-2	금속압형디자인	
							7-1-3	금속주조디자인	
							7-1-4	비철금속주조디자인	
							7-1-5	커머셜주얼리디자인	
							7-1-6	귀금속디자인	
							7-1-7	금속표면장식디자인	
							7-2-1	도자디자인	
							7-2-3	건축도자디자인	
							7-3-1	자수디자인	
							7-3-2	매듭디자인	
							7-3-3	염색디자인	
							7-3-4	직조디자인	
							7-4-1	대목디자인	
							7-4-2	소목디자인	
							7-5-1	나전칠공예디자인	
							7-5-2	유리공예디자인	
							7-5-3	가죽공예디자인	
							7-5-4	지물공예디자인	
							7-5-5	석공예디자인	
							6-1-2	창작 및 예술관련 공공서비스업	
					1-2-3	전시서비스업	4-3-1	전시디자인	
			1-3	건설업	1-3-1	건축·설비업	-	-	
					1-3-2	건설보조업	-	-	
			1-4	기타 전송업	1-4-1	음식업	1040100	관광식당업	
							1040203	관광공연장업	
							1040204	외국인전용유흥음식점업	
							3040101	관광일반음식점업	
							3040201	비알콜관광음료점업	
							9900	수산물요리전문점	
					1-4-2	전통지식업	-	-	
2	보존 관리업	2-1	매장문화재 발굴조사업		2-1-1	육상조사업	-	-	-
					2-1-2	수중조사업	-	-	-

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
			2-2	수리업	2-2-1	종합문화재수리업	-	-	-
					2-2-2	전문문화재수리업	-	-	-
					2-2-3	문화재실측설계업	420	공간정보관련탐사및 측량업	국가정보
					2-2-4	문화재감리업	-	-	
			2-3	관리업	2-3-1	문화재예방관리업	36892	전문소방시설설계업	소방
							36923	일반소방시설설계업	
							37257	전문소방시설공사업	
							37288	일반소방시설공사업	
							38718	경보기류제조업	
							38719	소화기류제조업	
							38720	기계류제조업	
							38721	기타소방용품제조업	
							38750	기타소방장비제조업	
					2-3-2	문화재안전관리업	37987	소방시설관리업	소방
							39873	화재경비서비스업	
							39904	화재보험업	
							39934	소방소프트웨어	
							39935	기타소방서비스업	
					2-3-3	문화재행정관리업	4020100	문화및관광행정	관광
							1-1-4	잡지및정기간행물발행업	콘텐츠
							1-1-9	기타인쇄물출판업	
							211	지식재산평가업	지식 재 산 서 비 스
							221	지식재산권임대및중개업	
							311	지식재산유통업	
							421	지식재산정보조사·자료 처리,데이터베이스구축및 정보서비스사업	
							431	지식재산소프트웨어 개발 및 공급업	
							511	지식재산컨설팅및교육업	
							711	지식재산서적출판업	
							712	지식재산음악및기타오디 오물출판업	
							713	지식재산기록매체복제업	
							721	지식재산창출지원업	
							2-1-1	일반서적편집디자인	디 자 인
							2-1-2	신문/잡지편집디자인	
							2-1-3	기타인쇄물편집디자인	
							6-1-5	공공행정서비스디자인	
							6-2-3	디지털간행물디자인	
							8-3-2	행정 서비스	
							6-1-2	창작 및 예술관련 공공서비스업	사회서

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
							8-1-2	문화 및 관광 행정	비스
							8-1-3	환경행정	
							7120103	생물다양성및경관보호 관련환경행정	환경
					2-3-4	기획관리업	-	-	
문화유산 관련산업	3	서비스업	3-1	매매업	3-1-1	문화재매매업	1070201	예술품(미술품,공예품)및 골동품유통업	저작권
							1070202	시각예술서비스업 (갤러리분야)	
							2000305	악기도매업	
							2000306	악기소매업	
							2000603	문구용품도매업(필기용구)	
							2000603	문구용품소매업(필기용구)	
							2000716	종이제품도매업	
							2000717	문구용품소매업(종이재질)	
							3000126	가방및가죽모피제품도매업	
							300127	의복액세서리및 모조장신품도매업	
							3000196	기타가정용섬유및직물제 품도매업	
							3000203	시계및귀금속제품도매업	
							3000204	시계및귀금속소매업	
							3000407	가정용가구도매업	
							3000409	가구소매업	
							3000499	그외기타개인및가정용품 입대업	
							3000512	전구래프및조명장치도매업	
							3000513	가정용요업제품,비전기식 주방용품및날붙이도매업	
							3000596	기타비전기식가정용기기 및기구도매업	
							3000597	그외기타가정용품도매업	
							3000521	철물및난방용품소매업	
							3000522	기계공구소매업	
							3000525	전기용품및조명장치소매업	
							3000526	식탁및주방용품소매업	
							3000598	그외기타가정용품소매업	
							3000603	벽지및장판류도매업	
							3000604	벽지및장판류소매업	
							4000101	상품중개업	
							4000102	가정용품도매	
							4000106	종합소매업	
							4000108	섬유,의복,신발및가죽제품 소매업	
							4000197	기타가정용품소매업	
							4000109	문화,오락및여가용품소매업	
							4000198	기타상품전문소매업	
							4000111	무점포소매업	

[illegible]

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
							511	지식재산컨설팅및교육업	지식재산
							321	기업직무훈련서비스업	이러닝
							322	직업훈련서비스업	
							323	교수자연수서비스업	
							331	기타교육훈련서비스업	
							5-2-1	사회교육시설	사회서비스
							5-2-2	직원훈련기관	
							5-2-9	그 외 분류 안 된 역량개발관련서비스업	
					3-2-2	문화유산시설교육업	10-1-1	e-learning기획업	콘텐츠
							511	지식재산컨설팅및교육업	지식재산
							321	기업직무훈련서비스업	이러닝
							322	직업훈련서비스업	
							323	교수자연수서비스업	
							331	기타교육훈련서비스업	
							5-2-1	사회교육시설	사회서비스
							5-2-2	직원훈련기관	
							5-2-9	그 외 분류 안 된 역량개발관련서비스업	
			3-3	여가관련 서비스업	3-3-1	활용서비스업	1070101	박물관운영업(미술관포함)	관광
							1070102	사적지관리운영업	
							1070202	자연공원운영업	
							1070299	기타관광지운영업	
							1070501	관광공연시설운영업	
							1070601	경주장운영업(소싸움)	
							1020601	공연시설운영업 (음악연극오페라분야)	저작권
							1020602	공연기획업 (음악연극오페라분야)	
							1020603	공연및제작관련대리업	
							1090002	무형재산권임대업	
							1090003	사업및무형재산권중개업	
							3001001	박물관운영업	
							3001002	사적지관리운영업	
							3001003	식물원및동물원운영업	
							3001004	자연공원운영업	
							3001099	기타도서관,사적지및 유사여가관련서비스업	
							1-1-4	잡지및정기간행물발행업	콘텐츠
							1-1-9	기타인쇄물출판업	
							12-1-2	공연시설운영업	
							711	지식재산서적출판업	지

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
							712	지식재산음악 및 기타오디오물출판업	식재 산
							713	지식재산기록매체복제업	
							721	지식재산창출지원업	
							731	지식재산제공시설운영업 도서관, 기록보존소, 박물관 등	
							2-7-4	테마파크로봇	로봇
							7122	해양유원지및테마파크운영업	해양
							7123	해양박물관및사적지운영업	
							7120102	생태자원관리및체험서비스업	환경
					3-3-2	숙박·음식서비스업	1030402	게스트하우스	관 광
							1030405	민박업	
							1030406	외국인관광도시민박업	
							1030408	한옥체험업	
							1030499	기타관광숙박시설운영업	
							1040100	관광식당업	
							1040203	관광공연장업	
							1040204	외국인전용유흥음식점업	
							3040101	관광일반음식점업	
							3040201	비알콜관광음료점업	
			3-4	전문기술 서비스업	3-4-1	문화재기록서비스업	1020200	음악및기타오디오물출판업	저 작 권
							1050101	인물사진및행사용비디오 촬영업	
							1050102	상업용사진촬영업	
							1050202	제책업(사진분야)	
							1050203	기타인쇄관련산업(사진분야)	
							1050204	도서관및기록보존소운영업 (사진분야)	
							1-1-4	잡지및정기간행물발행업	콘 텐 츠
							1-1-9	기타인쇄물출판업	
							1-2-0	인쇄업	
							3-1-1	음악기획및제작업	
							3-2-1	음악오디오출판업	
							3-6-1	음악공연기획및제작업	
							3-6-2	기타음악공연서비스업	
					3-4-2	문화재정보서비스업	711	지식재산서적출판업	지 식 재 산
							712	지식재산음악및 기타오디오물출판업	
							713	지식재산기록매체복제업	
							2-1-1	일반서적편집디자인	디 자 인
							2-1-2	신문/잡지편집디자인	
							2-1-3	기타인쇄물편집디자인	
							6-2-3	디지털간행물디자인	
							1010900	도서관및기록보존소운영업	저 작
							1050204	도서관및기록보존소운영업	

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
								(사진분야)	권
							1090002	무형재산권임대업	
							1090003	사업및무형재산권중개업	
							3001099	기타도서관, 사적지및유사 여가관련서비스업	콘 텐 츠
							1-1-4	잡지및정기간행물발행업	
							1-1-9	기타인쇄물출판업	
							1-2-0	인쇄업	지 식 재 산
							211	지식재산평가업	
							221	지식재산권임대및중개업	
							421	지식재산정보조사·자료처 리, 데이터베이스구축및정보 서비스사업	
							431	지식재산소프트웨어개발및 공급업	
							711	지식재산서적출판업	
							712	지식재산음악및기타오디 오물출판업	
							713	지식재산기록매체복제업	
							721	지식재산창출지원업	
							731	지식재산제공시설운영업 도서관, 기록보존소, 박물관등	
							3-4-1	연구용로봇	로 봇
							3-4-2	교육용로봇	
							3-4-3	교보재용로봇	
							3-4-9	기타교육및연구용로봇	
							6-1-1	도서관, 사적지및 유사여가관련서비스업	사 회 서 비 스
					3-4-3	문화재콘텐츠 서비스업	3990101	온라인·모바일스포츠게임 개발및공급업	스 포 츠
							3990199	기타스포츠게임개발및공급업	
							1060101	온라인·모바일게임소프트 웨어개발및공급업	저 작 권
							1060102	기타게임소프트웨어개발및 공급업	
							10-1-4	에듀테인먼트기획및제작업	코 텐츠
							421	지식재산정보조사·자료처 리, 데이터베이스구축및정 보서비스사업	지 식 재 산
							431	지식재산소프트웨어개발 및 공급업	
							3-3-1	게임용및오락용로봇	로 봇
							2221	유선온라인게임소프트웨어 개발및공급업	정 보 통 신 기
							2222	모바일게임소프트웨어 개발및공급업	
							2223	기타게임소프트웨어 개발및공급업	

구분	대분류		중분류		소분류		특수산업분류		
	코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명	분류번호	분류명	비고
4	협회 및 단체, 기타 서비스업	4-1	협회 및 단체, 개인 서비스업	4-1-1	협회 및 단체	2225	응용소프트웨어 개발및공급업	술	
						420	공간정보관련탐사및측량업	공간	
						1090002	무형재산권임대업	지식재산	
						1090003	사업및무형재산권중개업		
						221	지식재산권임대및중개업		
						311	지식재산유통업		
						421	지식재산정보조사·자료 처리,데이터베이스구축및 정보서비스사업		
						431	지식재산소프트웨어 개발및공급업		
						511	지식재산컨설팅및교육업		
						711	지식재산서적출판업		
						712	지식재산음악 및 기타오디오물출판업		
						713	지식재산기록매체복제업		
						721	지식재산창출지원업		
						2-1-1	일반서적편집디자인	디자인	
						2-1-2	신문/잡지편집디자인		
						2-1-3	기타인쇄물편집디자인		
						6-2-3	디지털간행물디자인		
				4-1-2	기타 개인 서비스업	1090002	무형재산권임대업	저작권	
						1090003	사업및무형재산권중개업	지식재산	
						221	지식재산권임대및중개업		
						311	지식재산유통업		
						511	지식재산컨설팅및교육업		
		4-2	국제 및 외국 기관	4-2-1	주한 국제 기관	-	-	-	
				4-2-2	기타 국제 및 외국기관	-	-	-	