

현안연구

2021

문화·체육·관광 ·콘텐츠 산업의 경제적 효과 측정 연구 - 산업연관분석을 중심으로 -

A Study on Measurement
for the Economic Impact of
Culture, Sports, Tourism,
and Contents Industries:
Based on the Input and
Output Analysis Approach

송철재 · 이관영 · 최준영

**문화·체육·관광·콘텐츠 산업의
경제적 효과 측정 연구
- 산업연관분석을 중심으로**

A Study on Measurement for the Economic Impact of Culture, Sports, Tourism, and Contents Industries: Based on the Input and Output Analysis Approach

송철재 이관영 최준영

연구책임

송철재

한국문화관광연구원 책임전문위원

공동연구

이관영

한국문화관광연구원 연구원

최준영

한국문화관광연구원 연구원

목차

제1장	서론	1
	제1절 연구배경 및 목적	3
	1. 연구 배경	3
	2. 연구 목적	4
	제2절 연구 범위 및 방법	5
	1. 연구 범위	5
	2. 연구 방법	5
	3. 연구 기대효과	6
제2장	문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제효과 측정 현황	7
	제1절 산업연관분석의 개요	9
	1. 산업연관분석의 의의	9
	2. 산업연관분석의 활용	10
	3. 산업연관분석의 특성	11
	제2절 경제효과 측정 관련 선행연구 검토	13
	1. 선행연구의 검토 기준과 범위	13
	2. 선행연구 검토	15
	제3절 선행연구의 시사점	31
	1. 기존 연구를 활용한 통합 경제효과 측정의 한계	31
	2. 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정을 위한 선행과제	33
제3장	통합 경제효과 측정 방안	35
	제1절 통합 경제효과 측정을 위한 주요 고려사항	37
	1. 기초데이터 부문	37

	2. 분류체계 부문	40
	3. 산업연관표 연계 부문	45
	제2절 통합 경제효과 측정을 위한 제언	49
	1. (1차년도 계획) 통합 경제효과 측정을 위한 분류체계 및 연계기준 정립 연구	49
	2. (2차년도 계획) 기초데이터 구성	50
	3. (3차년도 계획) 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 정기적 통합 경제효과 측정	51
제4장	결론	53
참고문헌	59
부록	61

표 목 차

〈표 2-1〉 산업연관분석 경제효과의 정의	10
〈표 2-2〉 선행연구 주요 내용 요약	14
〈표 2-3〉 선행연구 기초데이터 관련 내용 요약	15
〈표 2-4〉 선행연구 기초데이터 관련 내용 상세	17
〈표 2-5〉 선행연구 산업분류 및 범위 관련 내용 요약	18
〈표 2-6〉 콘텐츠산업과 스포츠산업 중복 업종 검토	19
〈표 2-7〉 관광산업과 스포츠산업 중복 업종 검토	20
〈표 2-8〉 문화예술산업과 관광산업 중복 업종 검토	20
〈표 2-9〉 선행연구 산업연관표 연계 내용 요약	24
〈표 2-10〉 영역별 산업연관표 중복 현황(산업연관표 기본분류 기준)	27
〈표 2-11〉 선행연구를 통해 파악한 통합경제효과 측정을 위한 이슈	31
〈표 2-12〉 선행연구를 통해 파악한 통합경제효과 측정을 위한 선행과제	33
〈표 3-1〉 산업별 경제효과 측정 연구의 기초데이터 시점	39
〈표 3-2〉 경제효과의 정의	40
〈표 3-3〉 문화체육관광산업 통합 분류체계	40
〈표 3-4〉 문화체육관광산업 모집단 사업체 현황(2018년 기준)	41
〈표 3-5〉 콘텐츠산업과 스포츠산업 중복	43
〈표 3-6〉 관광산업과 스포츠산업 중복 업종 검토	43
〈표 3-7〉 문화예술산업과 관광산업 중복 업종 검토	44
〈표 3-8〉 산업별 경제효과 측정 연구의 산업별 분류와 산업연관표 연계 방식-문화예술, 콘텐츠	45
〈표 3-9〉 산업별 경제효과 측정 연구의 산업별 분류와 산업연관표 연계 방식-관광, 스포츠	46
〈표 3-10〉 연구별 경제효과 측정 연구의 산업별 분류와 산업연관표 연계 방식-콘텐츠	48
〈표 3-11〉 통합 경제효과 측정을 위한 분류체계 및 연계기준 정립 방안	50
〈표 3-12〉 산업별 경제효과 측정 연구의 기초데이터 시점	51
〈표 3-13〉 산업별 경제적 효과 측정 개요 비교	52

그림 목차

[그림 1-1] 연구흐름도	6
[그림 2-1] 산업연관분석 활용 연구의 한계점과 개선 방향	9
[그림 2-2] 경제효과(경제적 파급효과): 직·간접 효과의 구분	11
[그림 3-1] 기초데이터 부문 통합 경제효과 산출 방안 요약	37
[그림 3-2] 산업연관표 연계 부문 통합 경제효과 산출 방안 요약	45
[그림 3-3] 통합 경제효과 측정을 위한 단계별 제언	49
[그림 4-1] 연구 요약 및 주요 연구 결과	57

문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제적 효과 측정 연구
- 산업연관분석을 중심으로

제1장 서론

제1절 연구배경 및 목적

1. 연구 배경

1) 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 전반을 포괄하는 경제적 파급효과 측정에 대한 정책적 요구가 증가

- 문화·체육·관광·콘텐츠 산업은 내수활성화 및 일자리 창출 등의 부가가치 효과가 높은 성장 동력 산업으로 인식되면서 경제발전측면에서 중요한 산업으로 강조되고 있음
- 문화·체육·관광·콘텐츠 관련 산업의 정책성과 측정 및 홍보를 위한 지표로서 경제적 효과 측정이 필요
 - 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제 규모의 성장과 활동성과(outcome & impact)인 경제적 파급효과는 사회 전체의 부가가치와 고용 등에 대한 비중을 나타내므로, 정책성과의 핵심적인 성과지표일 수 있음
 - 그러나, 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 분류의 특수성이 고려된 대표성 있는 수요·공급 데이터를 얻는 것이 쉽지 않으며, 산업연관표 상의 산업분류 또한 특수성을 반영하기 어렵고, 이로 인해 산업 분류 문제가 발생
 - 이러한 현실로 인해, 현재 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 정책성과의 정량적 평가가 어려움

2) 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합적 경제 규모와 영향 등의 성과 파악 한계

- 문화·체육·관광·콘텐츠 관련 산업에 대한 경제적 효과의 개별 분야에 대한 연구가 존재하나, 문화·체육·관광·콘텐츠 관련 산업 전체 경제효과의 포괄적 규모 파악이 어려움
- 다양한 산업들과 결합되어 관련 재화 및 상품을 생산·서비스하는 산업의 특성으로 인해 기존 국민계정체계 내에서 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제적 규모와 성과를 파악하는 데에는 한계를 가짐
 - 그간 문화·체육·관광·콘텐츠 분야의 경제적 파급효과 측정은 최근 'K-Culture'의 확산, 또는 월드컵, 올림픽과 같은 특정 이벤트가 발생할 때의 효과를 위주로 연구가 수행되어옴
 - 산업연관분석을 활용하는 문화·체육·관광·콘텐츠의 각 분야 경제효과의 측정 연구들은 필요에 따라 단발성으로 진행되어 왔기 때문에 경제적 효과 측정의 개념과 활용하는 분류체계, 투입지표가 연구자의 필요에 따라 서로 다른 경우가 많아 일관성 있는 정책 활용이 어려움
 - 그 결과 기존 연구로부터 문화·체육·관광·콘텐츠의 각 분야 경제효과를 특정 시점으로 분류하여 집계하기가 어렵고, 시점이 분류 가능할 때에도 각 분야의 경제효과 추정치를 서로 더할 수 없기 때문에 문화·체육·관광·콘텐츠 산업을 포괄하는 경제효과의 규모를 파악하기가 곤란함

3) 산업연관분석을 활용한 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정·분석 필요

- 산업연관분석을 활용한 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제적 효과 측정 연구들은, 경제적 효과의 개념 및 그 측정에 사용한 산업연관분석 방법론의 활용 방법이 연구별로 상이해 연구 결과의 상호 비교 및 대조에 어려움이 존재함
 - 특히, 문화·체육·관광·콘텐츠 관련 산업의 최종수요에 관련된 데이터를 사용하는 것이 이론적으로 타당하나, 이러한 고려가 부족한 연구들이 존재함
 - 매출액 등 중간투입 부분을 제거하지 않은 데이터를 사용할 때, 중간투입 요소에 대한 이중계산(double counting) 문제가 발생하며, 최종적으로 경제 효과는 과대 계상될 수 있음
 - 또한, 문화·체육·관광·콘텐츠에 연관된 산업을 분류하고 특정 산업에서의 비율을 산출하는 것 역시 쉽지 않은 과제임
 - 이러한 측면에서, 산업연관분석 방법론에 대한 이론적 정리를 통해 이론 내용을 환기하고, 기존 문화·체육·관광·콘텐츠 분야 경제효과 측정 연구 검토·분석을 통해 경제적 효과 측정을 체계적으로 추진할 수 있는 방안 마련이 필요함

2. 연구 목적

- 본 연구는 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 분야의 통합 경제효과 측정을 위한 기초단계로, 산업연관분석을 활용한 통합 경제효과 측정의 주요 고려사항 및 발전방안을 제시하는데 목적이 있음
- 보다 세부적인 연구목적은 살펴보면 다음과 같음
- 첫째, 경제적 효과 측정 관련 선행연구 분석을 통해 통합 효과 측정 시 표준화되어야 할 기초데이터, 분류체계, 산업연관표 연계 기준 등에 대한 시사점 도출
 - 경제적 효과 측정의 개념과 기초데이터의 기준년도, 작성주기가 이 연구에 따라 다르고 적용하는 분류체계가 표준화되어 있지 않아 발생할 수 있는 한계점을 도출
 - 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 특수성을 고려한 경제적 효과를 주기적으로 측정하고 결과의 정책적 활용이 가능한 표준화된 작성체계의 필요성을 제시
- 둘째, 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정을 위한 발전방안 및 로드맵 제시
 - (기초데이터 확충 및 개선) 최종수요 관점의 기초통계 확충 및 개선 방안 제시
 - (분류체계 체계화) 각 산업별 분류체계의 중복 문제를 고려한 산업분류의 체계화 방안 제시
 - (산업연관표 연계) 문화·체육·관광·콘텐츠 산업을 포괄하는 통합적 관점의 산업연관표 작성·활용 방안 제시
 - (통합 경제효과 측정) 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정 연구 추진 방안 제시
 - (로드맵 제시) 단계별 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 경제적 효과 측정을 위한 로드맵 제시

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 내용적 범위

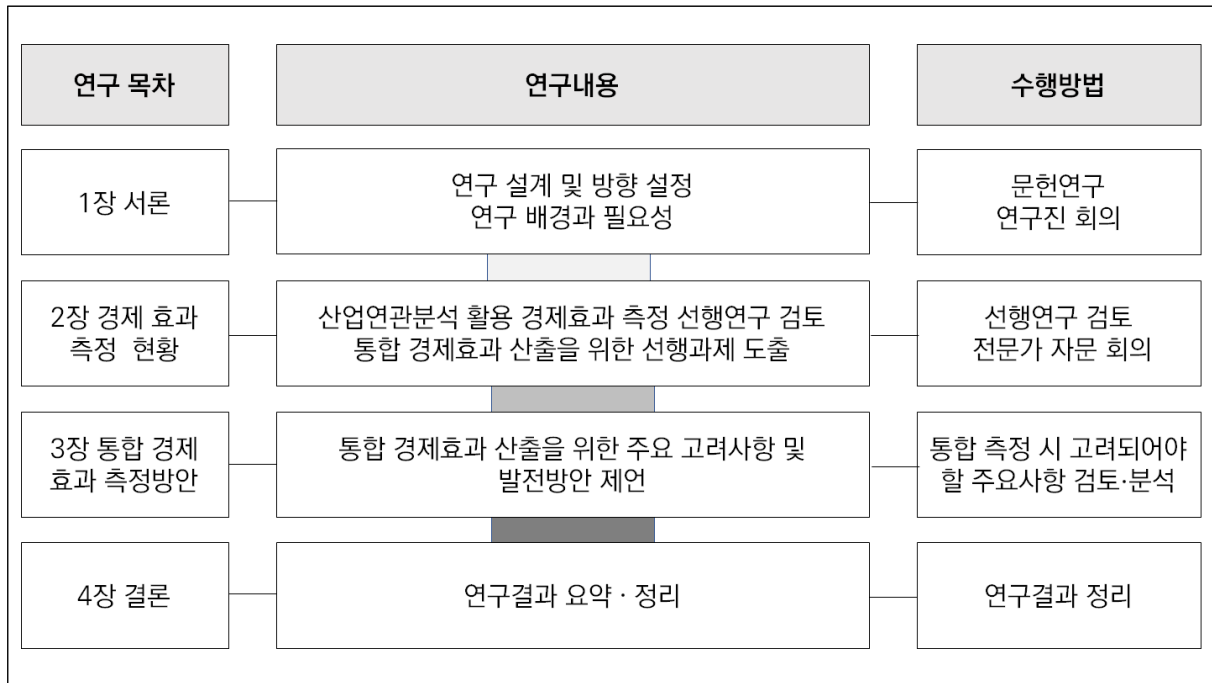
- 문화·체육·관광·콘텐츠 분야 경제적 효과의 개념 검토
- 산업연관분석 활용 경제적 효과 측정 선행연구 분석
- 산업연관분석 활용 경제적 효과 측정 선행연구 분석
- 산업연관분석 방법론을 활용한 문화·체육·관광·콘텐츠 분야 통합 경제적 효과 측정을 위한 발전방안 및 로드맵 제시

나. 대상적 범위

- 본 연구는 문화·체육·관광·콘텐츠 분야의 통합 경제적 효과 측정을 위한 사전적인 연구로, 대상적 범위는 문화·체육·관광·콘텐츠 각 부문을 포괄함
- 본 연구는 실제 정책 활용을 위해 정책 연구기관에서 수행된 문화·체육·관광·콘텐츠산업 경제효과 측정 연구로 범위를 한정

2. 연구 방법

- 산업연관분석의 의미, 활용분야, 특성에 대한 탐색
- 산업연관분석을 바탕으로 수행한 문화·체육·관광·콘텐츠 관련 선행 연구 검토
- 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 분야의 통합 경제효과 측정 방안을 '기초데이터 부문', '산업분류 부문', 그리고 '산업연관표 연계 체계 부문'으로 세분화하여 분석
- 각 산업별 산업연관분석 전문가 자문 및 심층 인터뷰



[그림 1-1] 연구흐름도

3. 연구 기대효과

- 최종수요 관점의 기초데이터 및 재구조화된 산업연관표를 활용하여 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과를 측정할 수 있는 기반을 마련함
- 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 분야 기존 산업연관분석 방법론 활용 경제적 효과 연구 정리 및 분석을 통해 향후 산업 분야 전체의 효과를 측정하는 후속 과제 추진 시 기초자료로 활용

제2장

문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제효과 측정 현황

제1절 산업연관분석의 개요

1. 산업연관분석의 의의

- 산업연관분석은 방법론이 가진 이론적 정합성으로 인하여 대부분의 나라에서 경제구조 분석, 산업연관효과 분석 등 정책수립을 위한 분석 도구로 활용되고 있으며 방법론이 가진 활용의 용이성으로 인해 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제효과 분석 정책연구에도 많이 활용되고 있어 제1절에서 산업연관분석 방법론을 검토하고 시사점을 도출함
- 투입산출분석(Input-output analysis)으로도 알려진 산업연관분석은 구조적 측면에서 산업간 연관관계를 파악하여 각 산업의 수요 변화에 따른 파급효과 분석 방법론으로 널리 활용되고 있음

이론적 측면에서 산업연관분석 활용 경제효과 측정연구 시 주요 고려사항	도출된 한계점	본 연구
<ul style="list-style-type: none"> • 경제효과의 정의 <ul style="list-style-type: none"> - 직접효과와 간접효과에 대한 이론적 정의 	<ul style="list-style-type: none"> • 직접효과와 간접효과의 정의가 부재하여 연구마다 다른 의미로 해석될 가능성 • 결과적으로 연구간 비교 및 결과해석이 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> • 산업연관분석 경제 이론서를 바탕으로 직접효과와 간접효과의 정의 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 직접효과: 최종수요+1차파급효과 - 간접효과: 2차+...+n차파급효과
<ul style="list-style-type: none"> • 산업연관분석 방법론의 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 이론적 정합성 확보를 위한 사용 가능한 데이터 특성에 대한 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 산업연관분석 활용 시 사용 데이터 특성에 따라 결과의 신뢰성에 상당한 영향을 줄 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> • 산업연관분석 경제 이론서와 문화, 체육, 관광, 콘텐츠 전문가 자문을 통하여 이론적 사용 가능 데이터 명시 <ul style="list-style-type: none"> - 데이터: 최종수요 데이터 - 최종수요 변화의 규모: 상관없음
<ul style="list-style-type: none"> • 기저에 깔린 산업연관분석의 이론적 배경에 대한 이해가 부재한 상태에서 연구가 진행될 경우 결과의 신뢰성에 상당한 영향을 줄 수 있음 • 본 연구는 산업연관분석 활용 정책연구에서 이론 측면의 필수 고려사항을 명확히 제시함 		

[그림 2-1] 산업연관분석 활용 연구의 한계점과 개선 방향

2. 산업연관분석의 활용

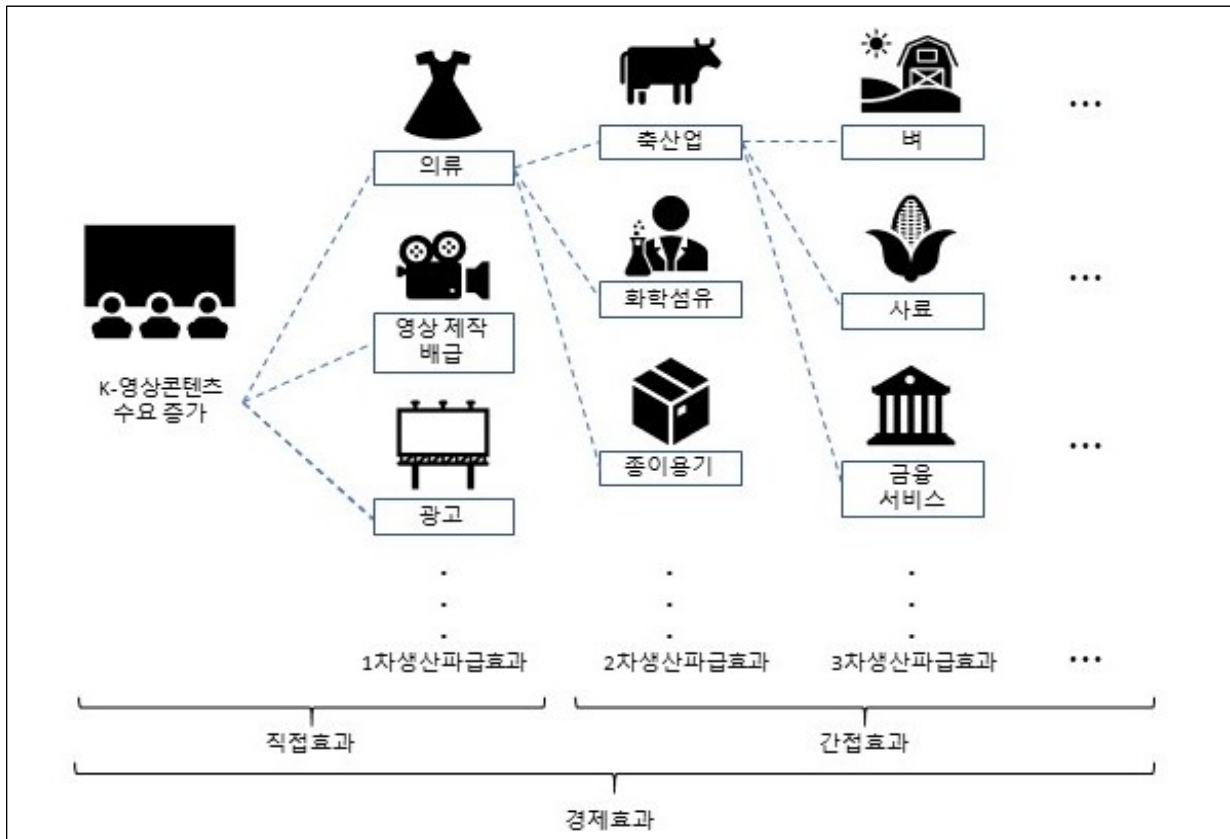
- 최종수요의 변화로 인한 각 부문별 생산 활동의 변화를 계측하여 파급효과를 정량적으로 산출하는 산업연관 분석은 정책의사결정 및 정책효과측정 연구에서 가장 많이 활용되는 방법론 중 하나임
 - 정책을 통한 특정 산업 혹은 품목의 최종수요의 변화가 경제 전반에 어떠한 영향을 미치는지를 계량적으로 분석하는 방법론으로 정책의사결정 및 정책효과측정 연구에서 사용되고 있음
 - 관련 연구들에서 경제적 파급효과라고도 칭하는 경제효과는 이론적으로 직접효과(direct effect)와 간접효과(indirect effect)를 통칭하는 개념임(Miller & Blair, 2009)
 - 한국은행(2014)은 산업연관분석에 의한 경제효과를 최종수요의 변동이 각 부문의 생산활동에 미치는 직·간접 파급효과라 정의(한국은행, 2014)하였고 개별적으로는 직접효과를 특정 산업의 최종수요 변화라 하였지만 간접효과에 관하여는 명확히 정의하지 않음
 - 기본적으로 경제효과의 정의는 Miller & Blair(2009)와 한국은행(2014)이 직접효과와 간접효과의 합이라는 점에서 동일하나 각각의 효과에 대한 정의와 용어 정의에 있어서 <표 2-1>과 같은 차이가 있음

<표 2-1> 산업연관분석 경제효과의 정의

문헌	경제효과의 정의	직접효과	파급효과	간접효과
Miller & Blair (2009)	경제효과는 최종수요 변화에 따른 직접효과와 간접효과의 합	특정 산업 최종수요 변화 + 최종수요 변화분 생산을 위한 중간투입(1차파급효과)		1차적으로 발생한 산업별 투입액으로 인해 발행되는 2차 중간투입 + 3차 + ... + n차중간투입
한국은행 (2014)	최종수요의 변동이 각 부문의 생산활동에 미치는 직·간접 파급효과	특정 산업 최종수요 변화	최종수요 변화분 생산을 위한 직접 중간투입(1차파급효과 + 1차적으로 발생한 산업별 투입액으로 인해 발행되는 2차 중간투입 + 3차 + ... + n차중간투입	
본 연구	특정 산업의 최종수요 변화가 각 부문의 생산활동에 미치는 직·간접효과의 합	특정 산업 특정 산업 최종수요 변화 + 최종수요 변화분 생산을 위한 중간투입(1차파급효과)		1차적으로 발생한 산업별 투입액으로 인해 발행되는 2차 중간투입 + 3차 + ... + n차중간투입

자료: 저자 정리

- 본 연구는 한국은행(2014)에서 인용하고 있는 산업연관분석에 관한 영향력 있는 이론서인 Miller & Blair(2009)의 「Input-Output Analysis」가 제시하는 직접효과와 간접효과의 개념을 따름
- <그림 2-2>은 경제효과(경제적 파급효과)의 구성요소인 직접효과와 간접효과를 설명하는 그림으로 직접효과와 간접효과의 개념적 차이를 보여줌
- 문화·체육·관광산업의 파급효과 정책연구에서도 산업연관분석이 주로 사용되고 있음



[그림 2-2] 경제효과(경제적 파급효과): 직·간접 효과의 구분

3. 산업연관분석의 특성

1) 산업연관분석 활용의 장점

- 정책의 경제적 효과 측정의 용이성
 - 산업연관분석은 한국은행의 산업연관표와 유발계수표를 활용하여 최종수요 변화에 대한 경제적 파급효과를 분석하는 방법론으로서 정책효과와 경제적 파급효과 분석이 용이하다는 장점이 존재함
 - 예를 들어, 생산유발계수표를 이용하여 영화의 수출 혹은 소비가 한 단위 증가했을 경우 각 산업부문에 미치는 생산유발효과를 계산할 수 있음
- 이론과 활용의 정합성
 - 산업연관분석에 활용되는 산업연관표는 국민소득통계, 국제수지표, 자금순환표, 국민대차대조표와 함께 국민계정을 구성하는 국가 기간통계로서 산업연관분석을 위한 활용 툴(tool)로서의 정합성을 가짐
 - 산업연관분석은 몇 가지 기본 가정 하에서 경제학적 도출 과정을 통해 산출된 방법론으로써 단단한 이론적 배경을 가진다는 장점을 가짐

2) 산업연관분석 활용의 한계점

- 이론적 활용 가능 데이터의 한계
 - 산업연관분석은 최종수요의 변화에 따라 산업의 각 부분의 생산활동에 미치는 직·간접적 파급효과를 분석하는 방법론으로써 이론적 가용 데이터는 최종수요 데이터임
 - 최종수요의 구성 요소는 소비지출, 기업이 쓰려고 하는 투자지출, 정부의 정부지출, 외국이 쓰려고 하는 수출이며 이론적으로 중간수요를 포함하지 않음
 - 따라서 콘텐츠 산업통계 등 접근성은 높지만 중간수요를 포함하는 매출액 데이터 등을 활용할 경우 파급효과가 과대 추정될 가능성이 높음
- 산업 전체의 경제적 파급효과 분석에서의 한계
 - 산업연관분석(Input-output analysis) 이론상으로는 분석 대상의 규모와 상관없이 파급효과를 분석할 수 있지만 실제 최종수요의 변화는 기술구조나 투입구조를 바꿀 수 있기 때문에 산업 전체의 최종수요에 대한 파급효과 산출 시 실제 경제 여건을 충분히 반영하지 못할 수 있음
- 레온티에프 시스템 기반의 방법론에서의 한계
 - 투입구조가 일정한 레온티에프 시스템 기반으로 도출된 방법론의 특성상 기술구조가 산출 규모에 상관없이 일정하다는 가정으로 인해 규모의 경제를 인정하지 않음
 - 실제 경제에서는 산업의 규모가 커질수록 가용 자원의 효율적 활용을 통해 생산이 더욱 효율적으로 이루어지는 규모의 경제가 발생하게 되는데 산업연관분석은 이론적으로 규모의 경제를 배제함

3) 산업연관분석 활용 이론적 분석의 시사점

- 산업연관분석을 통한 경제효과 연구에서 권장 활용 데이터
 - 최종수요 데이터, 즉 소비자의 소비지출, 정부지출, 수출 등 최종수요 데이터
 - 중간수요가 포함된 매출액 데이터 등의 활용은 지양함
- 산업연관분석 활용의 범위
 - 이론적으로는 최종수요의 규모에 상관없이 최종수요의 변화에 의한 파급효과를 분석할 수 있음
 - 하지만 실제 경제에서는 규모의 경제가 존재하여 최종수요의 규모와 최종수요 변화의 방향성에 따라서 산업연관분석 활용 및 그 결과 해석에 유의할 필요성이 있음

제2절 경제효과 측정 관련 선행연구 검토

1. 선행연구의 검토 기준과 범위

- 1절에서 산업연관분석의 기초적 내용을 검토함
 - 이론의 기초내용을 충실히 검토함으로써 '최종수요' 데이터를 사용해야 한다는 점과, 경제적 파급효과와 정의를 구체적으로 명시 할 필요가 있음을 보임
- 2절에서는 산업연관분석을 바탕으로 수행한 문화·체육·관광·콘텐츠 관련 선행 연구들을 조사하여, 실제 현황을 조사
 - 실제 적용사례를 파악하고 분석함으로써, 해당 연구에서 다루고자 하는 전반적인 맥락과 시사점을 포함하여, 산업연관분석과 관련된 개선점도 함께 파악하였음
 - 문화·체육·관광·콘텐츠의 산업연관분석을 활용하는 최근 연구 2건을 각 분야별로 분석함
- 선행연구 분석은 다음 세 가지 주제를 중심으로 파악하였음
 - 주요 쟁점이 되는 기초데이터 활용, 산업분류 범위, 산업연관표 연계 기준을 파악함으로써 현재의 과제와 향후 발전방안을 모색
 - 기초데이터는 이론적 취지를 고려할 때, 최종수요에 연관된 규모자료를 사용해야하지만, 연구의 성격별로 다를 수 있음
 - 산업분류와 산업연관표 연계는 현재의 탐색결과로 볼 때, 연구별로 상이할 가능성이 높으며, 얼마나 어떻게 분야별, 분야 내 연구별로 상이한지를 파악함으로써 장기 로드맵 구축을 위한 기초적 진단으로 수행하였음
 - (기초데이터 활용) 기초 데이터 활용현황과 계수들을 소개하고, 차이들을 확인함
 - (산업분류 범위) 기초 산업 분류의 기준을 파악하고, 연구 상호간 차이를 확인
 - (산업연관표 연계) 주요 논점 중 하나인 산업 간 영역 중복문제의 현황을 재확인하기 위함
- 선행연구의 전반적 내용은 아래 표와 같음

〈표 2-2〉 선행연구 주요 내용 요약

분류	선행연구 (출판연도)	작성기관	분석방법	주요 내용	중점 파악 주제
문화	「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」(2016)	문체부·산업연구원	<ul style="list-style-type: none"> 산업연관분석 활용 예술산업을 문화예술산업과 예술산업 두 분야로 분리하여 파악 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술산업은 청년 실업 해소와 고학력 인력의 취업기회 확대 등 성장동력 산업이 될 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 기초 데이터 활용의 연구간 일치성 산업분류 범위의 동질성 산업연관표 연계의 일치성과 합의 가능성
스포츠	「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」(2019)	한국스포츠정책과학원	<ul style="list-style-type: none"> 산업연관분석 활용 관람과 참여 영역으로 구분하여 분석 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠가치망을 활용하여 수요측면에서 시장별 규모를 파악 	
	「스포츠산업 실태 및 경제적 효과분석 연구」(2010)	체육과학연구원	<ul style="list-style-type: none"> 산업연관분석 활용 스포츠 용품, 서비스, 운영업으로 구분하여 파악 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠산업 실태를 기준으로 조사 신뢰성 제고에 기여 	
관광	「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」(2020)	문체부·한국문화관광연구원	<ul style="list-style-type: none"> (6장 내용에 한정) 산업연관분석 활용 내국인, 외국인 지출을 분리 분석 	<ul style="list-style-type: none"> 관광의 경제적 기여도를 타산업과 비교 가능하도록 도출 	
콘텐츠	「콘텐츠산업 경제적 파급효과 연구」(2020)	한국콘텐츠진흥원	<ul style="list-style-type: none"> 산업연관분석 활용 1~4단계로 콘텐츠 산업 범위를 분리하여 산출 	<ul style="list-style-type: none"> 분석을 위한 산업의 범위를 단계별로 설정하여 연구를 진행 	
	「한류 파급효과 연구」(2021)	한국국제문화교류진흥원	<ul style="list-style-type: none"> 산업연관분석 활용 수출효과에 대한 파급효과 분석 	<ul style="list-style-type: none"> 한류영향계수를 활용하는 연구 방법 제안 	

주: 각 제목의 연구들을 취합하여 관련 내용을 재작성

2. 선행연구 검토

가. 기초데이터 활용

〈표 2-3〉 선행연구 기초데이터 관련 내용 요약

분류	선행연구 (출판연도)	기초 데이터	데이터 출처	경제 규모	경제적 효과
문화	「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」(2016)	• 산업연관표의 최종수요액 자료	• 한국은행	(2014년) • 총산출액: 351,505 억원 • 종사자수: 252,061 명	(문화예술 산업) • 생산유발계수: 1.882 • 고용유발계수: 12.7명/10억
스포츠	「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」(2019)	• 자체조사(지출, 전 국가구 수요조사)	• 자체조사	(2017년) • 가구 총 지출액: 282,979 억원	(활동 지출) • 생산유발계수: 1.018 • 고용유발계수: 9.6명/10억 • 생산유발효과: 62,401 억원 • 고용유발효과: 57,133명
	「스포츠산업 실태 및 경제적 효과분석 연구」(2010)	• 산업연관표의 최종수요액 자료	• 한국은행	(2008년) • 최종수요: 228,624 억원	• 생산유발계수: 1.744
관광	「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」(2020)	• (민간소비) 국민 여행조사(지출) • (해외수요) 외래 관광객조사(지출)	• 문화체육관광부·한국문화관광연구원	(2019년) • 국내관광소비(민간지출): 961,395 억원	• 생산유발계수: 1.781 • 고용유발계수: 9.0명/10억 • 생산유발효과: 171,801 억원 • 고용유발효과: 954,535 명
콘텐츠	「콘텐츠산업 경제적 파급효과 연구」(2019)	• 콘텐츠산업통계 조사(매출)	• 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원	(2017년) • 매출액: 1,132,164 억원 • 종사자수: 644,847 명	• 생산유발계수: 1.95 • 취업유발계수: 14명/10억 • 생산유발효과: 2,340,000 억원 • 취업유발효과: 1,820,000 명
	「한류 파급효과 연구」(2021)	• 콘텐츠산업통계 조사(해외수요)	• 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원	(2020년) • 한류로 인한 수출액: 77,340억원 (65억 5,400만 달러)	• 생산유발계수: 1.885 • 취업유발계수: 14.4명/10억 • 생산유발효과: 218,466 억원 • 취업유발효과: 136,503 명

주: 각 제목의 연구들을 취합하여 관련 내용을 재작성

- 위 표는 선행연구에서 각각 제시된 기초데이터와 경제규모, 경제적 효과를 제시하고 있음
 - 왼쪽부터 앞 2열은 선행연구가 문화·체육·관광·콘텐츠의 각 영역 어디에 속하는지와 그 선행연구의 출판된 이름을 제시하였으며, 출판연도도 함께 제시
 - 3열은 경제효과 산출에 사용된 기초데이터를 제시하였으며, 4열은 이 자료의 출처를 표시하였음
 - 5열은 최종수요와 고용인원 등 경제효과 산출을 위한 기초 규모 자료를 적시하였으며, 6열은 이에 사용된 유발 계수와 그 효과를 제시하였음
- (기준 시점) 최신연구를 기준으로 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제효과 측정에 대한 기초데이터의 기준 시점이 상이함
 - 예컨대, 문화와 스포츠의 경제규모를 비교할 때, 문화의 경우 2015년 기준자료와 2012년 기준자료가 사용되고 있으며, 스포츠의 경우 2017년 자료와 2008년 자료를 사용하고 있어 같은 시점에서 비교할 수 없음
 - 즉, 기초데이터 시점이 상이함에 따라 문화 산업의 경제적 효과와 스포츠 산업의 경제적 효과를 직접비교하는 것이 어려움
 - 기초데이터의 사용시점이 다른 것은 경제적 영향에 대한 차이를 암시하므로, 경제효과에 과학적이고 엄밀한 파악을 위해서는 기초데이터 사용의 기준시점을 일치시킬 필요가 존재함
- (비교 및 통합의 어려움) 위의 기준시점 논지와 매우 유사하게, 현재 제시된 자료를 바탕으로 할 때, 각 영역 또는 영역간 비교 및 통합이 어렵다는 점을 확인할 수 있음
 - 예컨대, 2021년 기준으로 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제효과 산출 최신 연구의 활용 기초데이터를 살펴보면 문화예술의 경우 2010년, 콘텐츠 2017년, 관광 2019년, 그리고 스포츠 분야는 2017년 기초데이터를 활용하고 있어 통합적인 경제효과 산출이 어려움
 - 또한, 콘텐츠, 관광 분야는 경제효과 산출 연구를 주기적으로 진행하고 있지만 문화예술, 스포츠 분야는 경제효과 산출 연구가 주기적으로 이루어지고 있지 않아 기초데이터 기준시점의 관점에서 기존 연구를 활용한 통합 경제효과 산출은 어려운 상황임
- (기초데이터의 성격 차이) 연구에서 대부분 최종수요라는 취지에 맞추어, 국내 수요를 파악하기 위한 자료인 지출자료를 바탕으로 기초 자료를 수집하였고, 몇몇 연구는 해외부문을 파악하고 있으나, 데이터 수집의 어려움으로 인해 특정 연구는 최종수요라는 이론적 취지에 맞지 않는 자료를 사용한 경우도 존재
 - 통합 경제효과 산출을 위하여 같은 성격을 가지는 기초데이터를 활용한 결과를 합산할 필요가 있으나 콘텐츠산업과 같이 현실적으로 어려운 경우가 존재함
- 아래는 각 영역별로 이를 설명한 것임

〈표 2-4〉 선행연구 기초데이터 관련 내용 상세

분류	선행연구 (출판연도)	기초 데이터	내용
문화	「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」(2016)	• 산업연관표의 최종수요액 자료	- 산업연관표에서 제시되는 최종수요액을 기준으로 함 - 2014년 기준자료 사용
스포츠	「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」(2019)	• 자체조사(지출, 전국가구 수요조사)	- 자체조사를 통해 스포츠 시장 가계 지출액을 파악하여, 이를 토대로 산업연관분석을 수행 - 2017년 기준자료를 사용
	「스포츠산업 실태 및 경제적 효과분석 연구」 (2010)	• 산업연관표의 최종수요액 자료	- 『산업연관표』 상의 최종수요액 자료를 활용하였음 - 2008년 기준자료를 사용
관광	「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」 (2020)	• (민간소비) 국민여행 조사(지출) • (해외수요) 외래관광 객조사(지출)	- (민간소비와 내구재) 『국민여행조사』를 기반으로 함 - (해외부문 수요) 『외래관광객 조사』를 기반으로 함 - 2019년 기준자료를 사용
콘텐츠	「콘텐츠산업 경제적 파급효과 연구」(2019)	• 콘텐츠산업통계조사 (매출)	- 『콘텐츠산업 통계 조사』의 매출자료를 기반으로 함 - 2017년 기준자료를 사용
	「한류 파급효과 연구」(2021)	• 콘텐츠산업통계조사 (해외수요)	- 『콘텐츠산업 통계 조사』의 한류관련 수출자료를 기반으로 함 - 2020년 기준자료를 사용

주: 각 제목의 연구들을 취합하여 관련 내용을 재작성

나. 산업분류 범위

〈표 2-5〉 선행연구 산업분류 및 범위 관련 내용 요약

분류	선행연구 (출판연도)	산업분류 및 범위	시사점																
문화	「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」(2016)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>대분류</th> <th>중분류</th> <th>세부분야</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="5">문화 예술 부문</td> <td>공연예술</td> <td>음악, 연극, 무용 등</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">시각예술</td> <td>미술, 사진</td> </tr> <tr> <td>공예, 디자인, 건축설계 중 대량생산에 투입 되는 부분</td> </tr> <tr> <td>어문예술</td> <td>문학창작</td> </tr> <tr> <td>어문예술</td> <td>문학출판, 기타 출판(만화 등 포함)</td> </tr> <tr> <td>영화, 방송, 연예</td> <td>영화, 방송, 연예</td> </tr> </tbody> </table>	대분류	중분류	세부분야	문화 예술 부문	공연예술	음악, 연극, 무용 등	시각예술	미술, 사진	공예, 디자인, 건축설계 중 대량생산에 투입 되는 부분	어문예술	문학창작	어문예술	문학출판, 기타 출판(만화 등 포함)	영화, 방송, 연예	영화, 방송, 연예		
대분류	중분류	세부분야																	
문화 예술 부문	공연예술	음악, 연극, 무용 등																	
	시각예술	미술, 사진																	
		공예, 디자인, 건축설계 중 대량생산에 투입 되는 부분																	
	어문예술	문학창작																	
	어문예술	문학출판, 기타 출판(만화 등 포함)																	
영화, 방송, 연예	영화, 방송, 연예																		
스포츠	「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」(2019)	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th colspan="2">본원시장</th> <th>파생시장(1~n차)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">관람 레저 스포츠</td> <td rowspan="2">관람 레저 스포츠 시장</td> <td>프로 레저스포츠 이벤트 시장</td> <td>방송중계권 시장 스폰서십 시장 머천다이징 시장 선수양성 시장 용품 시장</td> </tr> <tr> <td>아마추어 레저스포츠 이벤트 시장</td> <td>시설운영 시장 시설개발 시장 정보 시장 관광 시장 사업지원서비스 시장</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">참여 레저 스포츠</td> <td rowspan="2">참여 레저 스포츠 시장</td> <td>참여 레저스포츠 이벤트 시장</td> <td></td> </tr> <tr> <td>참여 레저스포츠 비이벤트 시장</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		본원시장		파생시장(1~n차)	관람 레저 스포츠	관람 레저 스포츠 시장	프로 레저스포츠 이벤트 시장	방송중계권 시장 스폰서십 시장 머천다이징 시장 선수양성 시장 용품 시장	아마추어 레저스포츠 이벤트 시장	시설운영 시장 시설개발 시장 정보 시장 관광 시장 사업지원서비스 시장	참여 레저 스포츠	참여 레저 스포츠 시장	참여 레저스포츠 이벤트 시장		참여 레저스포츠 비이벤트 시장		<ul style="list-style-type: none"> • 분류기준이 연구간 서로 상이 • 경제효과 연구간 비교 및 통합은 어려움
	본원시장		파생시장(1~n차)																
관람 레저 스포츠	관람 레저 스포츠 시장	프로 레저스포츠 이벤트 시장	방송중계권 시장 스폰서십 시장 머천다이징 시장 선수양성 시장 용품 시장																
		아마추어 레저스포츠 이벤트 시장	시설운영 시장 시설개발 시장 정보 시장 관광 시장 사업지원서비스 시장																
참여 레저 스포츠	참여 레저 스포츠 시장	참여 레저스포츠 이벤트 시장																	
		참여 레저스포츠 비이벤트 시장																	
	「스포츠산업 실태 및 경제적 효과분석 연구」(2010)	- 스포츠 특수분류의 미비로, 특정한 형태의 분류가 제시되지 않으며, 산업연관표 상에서 직접분류를 수행																	
관광	「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」(2020)	- 표준산업분류 및 관광산업 특수분류를 이용하여 산업연관표에서 직접 연관산업을 분류																	
콘텐츠	「콘텐츠산업 경제적 파급효과 연구」(2020)	<ul style="list-style-type: none"> - 4단계 분류 - (1단계) 콘텐츠 특수분류 - (2단계) 시각디자인, 공간디자인, 산업공예디자인, 디자이너패션 - (3단계) 테마파크, 관광, e스포츠 - (4단계) 컴퓨터, 통신기기, 음향기기, 가전기기, 자동차산업 																	
	「한류 파급효과 연구」(2021)	- 콘텐츠 산업 특수분류 사용																	

주: 각 제목의 연구들을 취합하여 관련 내용을 재작성

- 위 표는 선행연구에서 각각 제시된 산업분류 및 범위 관련 내용을 요약한 것임
 - 왼쪽부터 앞 2열은 선행연구가 문화·체육·관광·콘텐츠의 각 영역 어디에 속하는지와 그 선행연구의 출판된 이름을 제시하였으며, 출판연도도 함께 제시
 - 3열에서 각 연구에 사용된 산업분류 범위 및 관련 내용을 요약하고 간략한 시사점을 도출

- (분류기준이 상이) 산업별 연구에 따라 분류기준이 상이한데 산업별로 그 특수성을 반영한 분류기준을 제시하는 경우가 있으며 한편으로는 산업연관표 분류기준에 따라 개별 기준을 마련하여 분류하기도 함
 - 예컨대, 스포츠 영역의 경우 2019년의 연구에서는 각 영역별 기준을 세워 분류하고, 이를 소분류 단위로 나누어 구체적인 시장 형태를 제시하고 있으나, 2010년 연구에서는 산업연관표 상에서 개별 기준을 마련하여 산업을 분류하였음
 - 연구 상호간 분류기준에 대한 공통점을 찾는 것이 쉽지 않으며, 이러한 체계의 차이로 인하여 산출된 결과 값이 산업 내에서도 다를 수 있음
- (비교 및 통합의 어려움) 위의 논지와 유사하게 표준산업분류와 (문화 산업 영역을 제외한) 특수분류 체계가 존재함에도 불구하고, 연구간 개별 체계는 상호간 다르며 이로 인해 연구간 비교가능성과 통합(시계열 구축)이 어려움
 - 통합적 경제효과 측정을 위해 이러한 중복분야에 대한 처리 방법을 강구할 필요가 존재함
- 아래는 영역간 산업분류 별 중복을 검토한 결과임

〈표 2-6〉 콘텐츠산업과 스포츠산업 중복 업종 검토

한국표준산업분류		콘텐츠산업 특수분류		스포츠산업 특수분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
58211	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	5-1-1 5-1-2	게임 기획 및 제작업 게임 배급업	3990101	온라인·모바일 스포츠 게임 개발 및 공급업
58212	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업			3990101	온라인·모바일 스포츠 게임 개발 및 공급업
58219	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업			3990199	기타 스포츠 게임 개발 및 공급업
73901	매니저업	12-2-2	매니저업	3010301	스포츠 에이전트업

(중복검토1) 한국표준산업분류 기준 '게임 소프트웨어 개발 및 공급업' 이 콘텐츠산업과 스포츠산업에서 중복되는 사업체는 총 1,628개임

→ 한국표준산업분류의 '소프트웨어 개발 및 공급업' 의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 콘텐츠산업의 게임분야로 분류

(중복검토2) '매니저업' 이 문화산업과 스포츠산업에서 중복되는 사업체는 총 37개임

→ 한국표준산업분류의 '전문 서비스업'의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 포괄적 범위의 콘텐츠산업으로 분류

〈표 2-7〉 관광산업과 스포츠산업 중복 업종 검토

한국표준산업분류		(관광산업) 관광산업 특수분류		(스포츠산업) 스포츠산업 특수분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
91113	경주장 및 동물경기장 운영업	1070601	경주장 운영업	1010103	경주장 및 동물경기장 운영업
91121	골프장 운영업	1070602	골프장 운영업	1010301	골프장 운영업
91122	스키장 운영업	1070603	스키장 운영업	1010302	스키장 운영업
91231	낙시장 운영업	1070604	낙시장 운영업	1010401	낙시장 운영업
91239	기타 수상오락 서비스업	1070605	수상 오락 서비스업 (유원시설 제외)	1010499	기타 수상 스포츠시설 서비스업
75210	여행사업	1050101 1050102 1050103	일반 여행업 국외 여행업 국내 여행업	3990200	스포츠 여행업
75290	기타 여행보조 및 예약 서비스업	1050200	여행보조 및 예약 서비스업		

(중복검토1) 경주장 및 동물 경기장 운영업, '골프장 및 스키장 운영업', '수상오락 서비스업' 이 관광산업과 스포츠산업에서 중복되는 사업체는 총 1,970개임
 → 한국표준산업분류의 '스포츠 및 오락 관련 서비스업'의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 스포츠산업으로 분류
 (중복검토2) '여행 및 기타 여행 보조 서비스업' 이 관광산업과 스포츠산업에서 중복되는 사업체는 총 8,089개임
 → 여행사업은 관광산업의 핵심분야로 분류되고 있는 점을 근거로 관광산업으로 분류

〈표 2-8〉 문화예술산업과 관광산업 중복 업종 검토

한국표준산업분류		문화예술산업 자체분류		관광산업 특수분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
90110	공연시설 운영업	4010400	공연시설 운영업	1070501	관광 공연시설 운영업
90221	박물관 운영업	4010200	문예시설 운영업	1070101	박물관 운영업(미술관 포함)
		4010501	박물관 운영업		
		4010502	미술관 운영업		
90222	사적지 관리 운영업	4010100	사적지 운영업	1070102	사적지 관리 운영업
90290	기타 유사 여가관련 서비스업			1070299	기타 관광지 운영업

(중복검토1) 공연시설 운영업 이 문화산업과 관광산업에서 중복되는 사업체는 총 205개임
 → 한국표준산업분류의 '창작 및 예술 관련 서비스업'의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 문화예술산업으로 분류
 (중복검토2) '박물관 및 사적지 관리 운영업', '기타 유사 여가 관련 서비스업' 이 문화산업과 관광산업에서 중복되는 사업체는 총 1,234개임
 → 한국표준산업분류의 '사적지 및 유사 여가 관련 서비스업'의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 관광산업으로 분류

- 선행연구의 산업분류 방식에 대한 문화·체육·관광·콘텐츠 각 구분별 분석을 실시

1) 문화

① 「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」(2016)

- 문화예술 부문의 국민경제적 위상과 산업경제적 파급효과를 분석하기 위해서는 우선적으로 문화예술분류와 표준산업분류 그리고 산업연관표의 연계필요하나, 표준산업분류와 산업연관표가 잘 대응되지 않는 한계로 인해 산업연관분석 활용이 어려움
- 기능적 투입의 특성을 가진 문화예술 분야의 산업연관표상에서의 분석은 매우 복잡한 문제를 야기할 수 있음을 지적
 - 특히, 디자인과 같은 분야는 디자인개발을 대행하는 서비스업종이 있지만, 기업 내부에서 디자인부서를 운영하거나 또는 디자인 전문 인력이 종사하는 것과 같이 내부화되어 있는 경우가 일반적으로 제기
- 또한 문화예술 분야의 경제활동 중에서는 다양성이 높은 반면 규모가 작은 분야가 다수 포함되어 있지만, 산업업종의 분류는 유사한 산출물을 생산하는 작은 업종을 한단위로 통합하는 등의 차이가 있음
 - 예를 들어, 출판산업에는 출판기획과 인쇄업 등이 포함될 수 있지만 산업 활동 면에서 이들은 서비스업과 제조업으로 차별화
 - 개인적인 자격으로 문화예술활동을 하는 경우, 명백히 경제활동인구임에도 불구하고 산업통계에 모두 포함시키는 것은 현실적으로 불가능에 가까울 수 있음
- 문화예술에 대한 정의에서 논의한 바와 같이 관점에 따라 정의와 분류가 다양할 수밖에 없으며, 이를 산업의 영역에 적용하면 문화예술 분류 그 자체의 문제와 함께 산업분류의 복잡함이 부가
- 동 연구에서의 문화예술산업 분류는 문화예술 활동 및 작품의 원천성과 창작성에 중점을 둬으로써 작품 활동 자체와의 연관성이 상대적으로 낮은 비전문적인 일반 유통점을 통한 소매 유통 등은 제외
 - 공예제품의 경우, 직접 창작한 작품을 본인이 판매하거나 유통시킬 수 있으나 일반 생활용품점을 통해서 유통될 수도 있음
 - 산업통계에서 이를 적절히 구별하고 있지 않기 때문에 공예산업의 규모가 과대 계상될 수 있음
- 대중문화콘텐츠의 경우도 제조영역의 복제와 매체에 수록된 문화상품의 단 순 유통부분은 제외하지만, 방송서비스나 음악 다운로드처럼 매체에 기록 되지 않고 서비스형태로 직접 제공되는 경우는 포함함
- 다른 산업 영역으로부터의 고정자본 또는 원재료의 형태로 투입되는 것은 제외하고, 이들 분야는 대부분 제조업 관련 업종으로 분류됨
 - 동일한 관점에서 보면, 음악교육은 음악이 필수적인 투입요소이지만, 산업활동의 관점에서 보면 교육서비스산업의 세부 분류로서 음악교육이 포함
- 문화예술 본연의 활동이 아니라 교육과 같이 관련 서비스에 해당하는 영역 은 제외
- 산업연관분석에서 문화예술의 고유한 특성을 분석하기 위해서는 투입-산출의 기술적 구조를 희석시킬 수 있는 유통이나 제조부문을 가급적 배제함으로써 문화예술만의 창작성과 원천성을 가진 산업의 경제적 특성을 강조

2) 스포츠

① 「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」 (2019)

- 레저스포츠 시장가치망 분류를 강준호 외(2014)의 스포츠 시장가치망 분류체계에 따라 레저스포츠 시장가치망을 분류함
 - 기존 한국표준산업분류 및 특수분류는 공급차원의 산업 규모와 성과를 측정하고 있으나, 하는 반면 이 연구에서는 수요차원에서 발생하는 시장 규모를 측정하는 차별성이 있었음
 - 문화에서 파생된 레저스포츠를 관람 레저스포츠와 참여 레저스포츠로 분류하고 관련 시장을 관람 레저스포츠시장과 참여 레저스포츠시장으로 분류함

② 「스포츠산업 실태 및 경제적 효과분석 연구」 (2010)

- 2003년 산업연관표 부터 스포츠 시설업에 대한 부문표가 제시되고 있지 않으나, 2009년 체육백서에서는 스포츠산업 분류를 스포츠용품업, 스포츠서비스업, 스포츠시설운영업 3개 세분 산업으로 분류함
 - 국내 스포츠산업분류로 스포츠시설운영업과 스포츠용품업, 스포츠서비스업으로 구분하여 널리 통용되고 있으나, 스포츠시설업과 스포츠용품업은 이전 산업자원부의 산업분류에 이미 편제되어 있으며, 스포츠산업진흥법을 제정함에 있어서도 반영되지 못함(정지명, 2010)
 - 2010년 전후 시점에는 스포츠산업 분류체계의 모호성으로 인해 관련 통계의 정확성 및 신뢰성을 담보하기 어려웠으며, 현재와 같은 수준의 스포츠산업특수분류가 작성되지 않았음
 - 스포츠서비스업 관련 분야의 사업 및 정책은 매우 미흡한 시점이었으며, 스포츠용품업과 스포츠시설업에 편중된 정책사업이 대부분이었음
- 이 연구는 스포츠산업의 경제적 규모와 영향 정도를 파악할 수 있도록 체계화된 스포츠산업 관련 분류체계(안)을 제시함
 - 체계화된 분류체계는 통일성 있는 분류기준과 세부 업종 간 중복 문제가 고려되어야 할 것이며, 빠르게 변화하고 있는 스포츠산업의 시장 규모를 파악 할 수 있는 기반이 되어야함을 강조함

3) 관광

① 「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」 (2020)

- 관광산업 특수분류 및 표준산업분류체계를 참고하여 산업연관표와 직접 연계하여 산업을 분류하였음

4) 콘텐츠

① 「콘텐츠산업 경제적 파급효과 연구」 (2019)

■ 콘텐츠산업의 분류

- (1단계 콘텐츠산업) 콘텐츠산업은 일반적으로 문화체육관광부의 <콘텐츠산업 통계조사>의 12개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연)를 의미함
- (2단계 콘텐츠산업 확장) 디자인산업과 패션산업까지 확장한 콘텐츠산업으로 한국디자인진흥원의 디자인 산업 실태조사 분류 중 시각디자인, 공간디자인, 산업공예디자인을 포함하며 패션산업의 경우에는 디자인패션만을 포함
- (3단계 콘텐츠연관서비스산업) 콘텐츠산업의 서비스층으로 1단계에 속하지 않는 테마파크, 관광, e스포츠 등이 포함됨
- (4단계 콘텐츠연관제조업산업) 콘텐츠 소비에 사용되는 기기와 콘텐츠가 활용되는 제조업을 포함하며 컴퓨터, 통신기기, 음향기기, 가전기기, 자동차산업 등이 여기에 포함됨

② 「한류 파급효과 연구」 (2021)

■ 한류의 수출효과 분석을 위한 문화콘텐츠산업 분류

- (직접수출효과) 문화콘텐츠 상품의 수출효과로 문화체육관광부의 <콘텐츠산업 통계조사>, 한국콘텐츠진흥원의 <콘텐츠산업 동향분석보고서>를 이용하여 추정된 수출액을 바탕으로 분석함
- <콘텐츠산업 통계조사>의 11개 부분인 방송, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 출판, 만화, 광고, 지식정보, 콘텐츠솔루션 중 한류로 보기 어려운 광고, 지식정보, 콘텐츠솔루션 부문은 연구에서 제외
- (간접수출효과) 한류와 관련 있는 소비재 상품의 수출효과로 무역협회에서 발표하는 상품 수출 데이터를 이용하며 관광의 경우 한국관광공사와 문화체육관광부 발표 자료를 이용함
- 한류 관련 소비재는 식음료, 화장품, 의류, 액세서리, 가전제품, 휴대전화, 자동차로 7개 부문이며 여기에 관광이 더해져 총 8개 분문을 바탕으로 경제효과를 분석함

다. 산업연관표 연계

〈표 2-9〉 선행연구 산업연관표 연계 내용 요약

분류	선행연구 (출판연도)	산업연관표 연계	시사점																																																																																																					
문화	「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」(2016)	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="508 626 662 702">문화예술 분류</th> <th colspan="3" data-bbox="662 626 1154 656">산업연관표 분류</th> </tr> <tr> <th data-bbox="508 702 570 833"></th> <th data-bbox="570 702 662 833">분류 번호</th> <th data-bbox="662 702 943 833">기본부문</th> <th colspan="2" data-bbox="943 702 1154 833">기초부문</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="508 833 570 1104">공연 예술</td> <td data-bbox="570 833 662 1104">음악, 연극, 무용, 자영예술가, 기타공연예 술</td> <td data-bbox="662 833 943 1104">372</td> <td data-bbox="943 833 1154 1104">연극, 음악 및 기타예술</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 833 1409 1104">0100,0210 (대중예술과 분할) 0202/0288/0301 8801/8802/8888</td> </tr> <tr> <td data-bbox="508 1104 570 1150"></td> <td data-bbox="570 1104 662 1150">국공립부문</td> <td data-bbox="662 1104 943 1150">371</td> <td data-bbox="943 1104 1154 1150">문화서비스(국공립)</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1104 1409 1150">0000</td> </tr> <tr> <td data-bbox="508 1150 570 1292" rowspan="3">시각 예술</td> <td data-bbox="570 1150 662 1292">비공영예술 가, 사진, 기타시각 예술</td> <td data-bbox="662 1150 943 1292">372</td> <td data-bbox="943 1150 1154 1292">연극, 음악 및 기타예술</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1150 1409 1292">0302(어문예술과 분할)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="570 1292 662 1338"></td> <td data-bbox="662 1292 943 1338">373</td> <td data-bbox="943 1292 1154 1338">기타 전문서비스</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1292 1409 1338">0200</td> </tr> <tr> <td data-bbox="570 1338 662 1407">디자인 (사진 포함)</td> <td data-bbox="662 1338 943 1407">356</td> <td data-bbox="943 1338 1154 1407">기타전문서비스</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1338 1409 1407">0101/0102/0103/0188 /0201/0202/0203</td> </tr> <tr> <td data-bbox="508 1407 570 1453"></td> <td data-bbox="570 1407 662 1453">건축 설계</td> <td data-bbox="662 1407 943 1453">353</td> <td data-bbox="943 1407 1154 1453">건축·토목관련서비스</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1407 1409 1453">0100/8801</td> </tr> <tr> <td data-bbox="508 1453 570 1499" rowspan="2">어문 예술</td> <td data-bbox="570 1453 662 1499">문학, 만화 등</td> <td data-bbox="662 1453 943 1499">332</td> <td data-bbox="943 1453 1154 1499">출판</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1453 1409 1499">전체</td> </tr> <tr> <td data-bbox="570 1499 662 1522"></td> <td data-bbox="662 1499 943 1522">372</td> <td data-bbox="943 1499 1154 1522">연극, 음악 및 기타예술</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1499 1409 1522">0302(시각예술과 분할)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="508 1522 570 1664" rowspan="7">대중 문화 예술</td> <td data-bbox="570 1522 662 1664" rowspan="4">영화</td> <td data-bbox="662 1522 943 1568">333</td> <td data-bbox="943 1522 1154 1568">영상, 오디오물제작/배급</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1522 1409 1568">0101/0102/0103/0400 (방송연예와 분할)8800(방 송연예와 분할)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="662 1568 943 1614">334</td> <td data-bbox="943 1568 1154 1614">영화상영</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1568 1409 1614">0000/0100/0200</td> </tr> <tr> <td data-bbox="662 1614 943 1660">328</td> <td data-bbox="943 1614 1154 1660">데이터베이스/온라인정보제공</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1614 1409 1660">0400(음악과분할)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="662 1660 943 1705">326</td> <td data-bbox="943 1660 1154 1705">지상파방송서비스</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1660 1409 1705">전부분</td> </tr> <tr> <td data-bbox="508 1664 570 1806" rowspan="3">방송 연예</td> <td data-bbox="570 1664 662 1806" rowspan="3">방송 연예</td> <td data-bbox="662 1664 943 1710">327</td> <td data-bbox="943 1664 1154 1710">유선, 위성 및 기타방송</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1664 1409 1710">전부분</td> </tr> <tr> <td data-bbox="662 1710 943 1756">333</td> <td data-bbox="943 1710 1154 1756">영상, 오디오물제작/배급</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1710 1409 1756">0200 0400(영화와 분할) 8800(영화와 분할)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="662 1756 943 1802">328</td> <td data-bbox="943 1756 1154 1802">데이터베이스/온라인정보제공</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1756 1409 1802">0400(영화와 분할)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="508 1806 570 1949" rowspan="3">대중 음악</td> <td data-bbox="570 1806 662 1949" rowspan="3">대중 음악</td> <td data-bbox="662 1806 943 1852">333</td> <td data-bbox="943 1806 1154 1852">영상, 오디오물제작/배급</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1806 1409 1852">0301/0302</td> </tr> <tr> <td data-bbox="662 1852 943 1898">372</td> <td data-bbox="943 1852 1154 1898">연극, 음악 및 기타예술</td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1852 1409 1898">0201(공연예술과분할)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="662 1898 943 1944"></td> <td data-bbox="943 1898 1154 1944"></td> <td colspan="2" data-bbox="1154 1898 1409 1944"></td> </tr> </tbody> </table>	문화예술 분류		산업연관표 분류				분류 번호	기본부문	기초부문		공연 예술	음악, 연극, 무용, 자영예술가, 기타공연예 술	372	연극, 음악 및 기타예술	0100,0210 (대중예술과 분할) 0202/0288/0301 8801/8802/8888			국공립부문	371	문화서비스(국공립)	0000		시각 예술	비공영예술 가, 사진, 기타시각 예술	372	연극, 음악 및 기타예술	0302(어문예술과 분할)			373	기타 전문서비스	0200		디자인 (사진 포함)	356	기타전문서비스	0101/0102/0103/0188 /0201/0202/0203			건축 설계	353	건축·토목관련서비스	0100/8801		어문 예술	문학, 만화 등	332	출판	전체			372	연극, 음악 및 기타예술	0302(시각예술과 분할)		대중 문화 예술	영화	333	영상, 오디오물제작/배급	0101/0102/0103/0400 (방송연예와 분할)8800(방 송연예와 분할)		334	영화상영	0000/0100/0200		328	데이터베이스/온라인정보제공	0400(음악과분할)		326	지상파방송서비스	전부분		방송 연예	방송 연예	327	유선, 위성 및 기타방송	전부분		333	영상, 오디오물제작/배급	0200 0400(영화와 분할) 8800(영화와 분할)		328	데이터베이스/온라인정보제공	0400(영화와 분할)		대중 음악	대중 음악	333	영상, 오디오물제작/배급	0301/0302		372	연극, 음악 및 기타예술	0201(공연예술과분할)						<ul style="list-style-type: none"> • 분류기준이 연구간 서로 상이 • 경제효과 연구간 비교 및 통합이 어려움
		문화예술 분류		산업연관표 분류																																																																																																				
			분류 번호	기본부문	기초부문																																																																																																			
		공연 예술	음악, 연극, 무용, 자영예술가, 기타공연예 술	372	연극, 음악 및 기타예술	0100,0210 (대중예술과 분할) 0202/0288/0301 8801/8802/8888																																																																																																		
			국공립부문	371	문화서비스(국공립)	0000																																																																																																		
		시각 예술	비공영예술 가, 사진, 기타시각 예술	372	연극, 음악 및 기타예술	0302(어문예술과 분할)																																																																																																		
				373	기타 전문서비스	0200																																																																																																		
			디자인 (사진 포함)	356	기타전문서비스	0101/0102/0103/0188 /0201/0202/0203																																																																																																		
			건축 설계	353	건축·토목관련서비스	0100/8801																																																																																																		
		어문 예술	문학, 만화 등	332	출판	전체																																																																																																		
				372	연극, 음악 및 기타예술	0302(시각예술과 분할)																																																																																																		
		대중 문화 예술	영화	333	영상, 오디오물제작/배급	0101/0102/0103/0400 (방송연예와 분할)8800(방 송연예와 분할)																																																																																																		
				334	영화상영	0000/0100/0200																																																																																																		
				328	데이터베이스/온라인정보제공	0400(음악과분할)																																																																																																		
				326	지상파방송서비스	전부분																																																																																																		
방송 연예	방송 연예		327	유선, 위성 및 기타방송	전부분																																																																																																			
			333	영상, 오디오물제작/배급	0200 0400(영화와 분할) 8800(영화와 분할)																																																																																																			
			328	데이터베이스/온라인정보제공	0400(영화와 분할)																																																																																																			
대중 음악	대중 음악	333	영상, 오디오물제작/배급	0301/0302																																																																																																				
		372	연극, 음악 및 기타예술	0201(공연예술과분할)																																																																																																				
스포츠	「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」 (2019)	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="524 1549 630 1579">중분류</th> <th data-bbox="630 1549 829 1579">소분류</th> <th data-bbox="829 1549 1167 1579">산업분류</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="524 1579 630 1664" rowspan="5">활동지출</td> <td data-bbox="630 1579 829 1609">시설이용료</td> <td data-bbox="829 1579 1167 1609">스포츠 및 오락서비스</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1609 829 1639">강습비</td> <td data-bbox="829 1609 1167 1639">스포츠 및 오락서비스</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1639 829 1669">음료다과비</td> <td data-bbox="829 1639 1167 1669">비알콜음료 및 얼음</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1669 829 1699">식사비</td> <td data-bbox="829 1669 1167 1699">음식점 및 주점</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1699 829 1728">교통비</td> <td data-bbox="829 1699 1167 1728">도로운송 서비스</td> </tr> <tr> <td data-bbox="524 1728 630 1770" rowspan="2">용품지출</td> <td data-bbox="630 1728 829 1758">자동차연료비</td> <td data-bbox="829 1728 1167 1758">윤활유 및 기타석유정제품</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1758 829 1788">동호회비</td> <td data-bbox="829 1758 1167 1788">사회단체</td> </tr> <tr> <td data-bbox="524 1788 630 2027" rowspan="7">대회지출</td> <td data-bbox="630 1788 829 1818">용품구입비</td> <td data-bbox="829 1788 1167 1818">기타 제조업 제품</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1818 829 1848">숙박비</td> <td data-bbox="829 1818 1167 1848">숙박서비스</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1848 829 1878">대회참가비</td> <td data-bbox="829 1848 1167 1878">스포츠 및 오락서비스</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1878 829 1907">음료다과비</td> <td data-bbox="829 1878 1167 1907">비알콜음료 및 얼음</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1907 829 1937">식사비</td> <td data-bbox="829 1907 1167 1937">음식점 및 주점</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1937 829 1967">교통비</td> <td data-bbox="829 1937 1167 1967">도로운송 서비스</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1967 829 1997">자동차연료비</td> <td data-bbox="829 1967 1167 1997">윤활유 및 기타석유정제품</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 1997 829 2027">동호회비</td> <td data-bbox="829 1997 1167 2027">사회단체</td> </tr> <tr> <td data-bbox="630 2027 829 2057">기타(잡비)</td> <td data-bbox="829 2027 1167 2057">도소매 및 상품중개서비스</td> </tr> </tbody> </table>	중분류	소분류	산업분류	활동지출	시설이용료	스포츠 및 오락서비스	강습비	스포츠 및 오락서비스	음료다과비	비알콜음료 및 얼음	식사비	음식점 및 주점	교통비	도로운송 서비스	용품지출	자동차연료비	윤활유 및 기타석유정제품	동호회비	사회단체	대회지출	용품구입비	기타 제조업 제품	숙박비	숙박서비스	대회참가비	스포츠 및 오락서비스	음료다과비	비알콜음료 및 얼음	식사비	음식점 및 주점	교통비	도로운송 서비스	자동차연료비	윤활유 및 기타석유정제품	동호회비	사회단체	기타(잡비)	도소매 및 상품중개서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 분류기준이 연구간 서로 상이 • 경제효과 연구간 비교 및 통합이 어려움 																																																															
중분류	소분류	산업분류																																																																																																						
활동지출	시설이용료	스포츠 및 오락서비스																																																																																																						
	강습비	스포츠 및 오락서비스																																																																																																						
	음료다과비	비알콜음료 및 얼음																																																																																																						
	식사비	음식점 및 주점																																																																																																						
	교통비	도로운송 서비스																																																																																																						
용품지출	자동차연료비	윤활유 및 기타석유정제품																																																																																																						
	동호회비	사회단체																																																																																																						
대회지출	용품구입비	기타 제조업 제품																																																																																																						
	숙박비	숙박서비스																																																																																																						
	대회참가비	스포츠 및 오락서비스																																																																																																						
	음료다과비	비알콜음료 및 얼음																																																																																																						
	식사비	음식점 및 주점																																																																																																						
	교통비	도로운송 서비스																																																																																																						
	자동차연료비	윤활유 및 기타석유정제품																																																																																																						
동호회비	사회단체																																																																																																							
기타(잡비)	도소매 및 상품중개서비스																																																																																																							

분류	선행연구 (출판연도)	산업연관표 연계	시사점																														
	「스포츠산업 실태 및 경제적 효과분석 연구」 (2010)	- 스포츠산업을 스포츠용품업, 스포츠장비업, 스포츠서비스업으로 구분 한 후, 산업연관표를 재구성하여 스포츠산업을 특성별로 재편성 - 산업연관표의 통합대분류(28부문)에서 스포츠 산업은 섬유 및 가죽제 품(04), 수송장비(15), 기타제조업제품(16), 사회 및 기타서비스(27) 등에 포함(정지명, 2010)																															
관광	「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」(2020)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">내국인 산업분류 (대분류 기준)</th> <th style="width: 50%;">기본분류 381부문 기준</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도소매 및 상품중개서비스</td> <td>5200. 도소매서비스</td> </tr> <tr> <td>운송서비스</td> <td>5310. 철도운송서비스 5321. 도로여객운송서비스 5401. 연안 및 내륙수상운송서비스 5402. 외항운송서비스 5500. 항공운송서비스 5611. 육상운송보조서비스</td> </tr> <tr> <td>음식점서비스</td> <td>5811. 일반음식점 5812. 기타음식점 5813. 주점 5814. 비알콜음료점</td> </tr> <tr> <td>숙박서비스</td> <td>5820. 숙박</td> </tr> <tr> <td>무선통신</td> <td>5912. 무선 및 위성 통신서비스</td> </tr> <tr> <td>보험서비스</td> <td>6601. 생명보험 6602. 연금보험 6603. 비생명보험</td> </tr> <tr> <td>장비 및 용품대여</td> <td>7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대</td> </tr> <tr> <td>문화 및 예술서비스</td> <td>7901. 문화서비스(국·공립) 7902. 연극, 음악 및 기타예술 7903. 기타 문화서비스</td> </tr> <tr> <td>여행사 서비스</td> <td>7904. 여행사 및 여행보조서비스</td> </tr> <tr> <td>스포츠 서비스</td> <td>8001. 스포츠 서비스</td> </tr> <tr> <td>오락 서비스</td> <td>8002. 오락 서비스</td> </tr> </tbody> </table>	내국인 산업분류 (대분류 기준)	기본분류 381부문 기준	도소매 및 상품중개서비스	5200. 도소매서비스	운송서비스	5310. 철도운송서비스 5321. 도로여객운송서비스 5401. 연안 및 내륙수상운송서비스 5402. 외항운송서비스 5500. 항공운송서비스 5611. 육상운송보조서비스	음식점서비스	5811. 일반음식점 5812. 기타음식점 5813. 주점 5814. 비알콜음료점	숙박서비스	5820. 숙박	무선통신	5912. 무선 및 위성 통신서비스	보험서비스	6601. 생명보험 6602. 연금보험 6603. 비생명보험	장비 및 용품대여	7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대	문화 및 예술서비스	7901. 문화서비스(국·공립) 7902. 연극, 음악 및 기타예술 7903. 기타 문화서비스	여행사 서비스	7904. 여행사 및 여행보조서비스	스포츠 서비스	8001. 스포츠 서비스	오락 서비스	8002. 오락 서비스							
내국인 산업분류 (대분류 기준)	기본분류 381부문 기준																																
도소매 및 상품중개서비스	5200. 도소매서비스																																
운송서비스	5310. 철도운송서비스 5321. 도로여객운송서비스 5401. 연안 및 내륙수상운송서비스 5402. 외항운송서비스 5500. 항공운송서비스 5611. 육상운송보조서비스																																
음식점서비스	5811. 일반음식점 5812. 기타음식점 5813. 주점 5814. 비알콜음료점																																
숙박서비스	5820. 숙박																																
무선통신	5912. 무선 및 위성 통신서비스																																
보험서비스	6601. 생명보험 6602. 연금보험 6603. 비생명보험																																
장비 및 용품대여	7300. 장비·용품 및 지식재산권 임대																																
문화 및 예술서비스	7901. 문화서비스(국·공립) 7902. 연극, 음악 및 기타예술 7903. 기타 문화서비스																																
여행사 서비스	7904. 여행사 및 여행보조서비스																																
스포츠 서비스	8001. 스포츠 서비스																																
오락 서비스	8002. 오락 서비스																																
콘텐츠	「콘텐츠산업 경제적 파급효과 연구」(2020)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">콘텐츠산업 (1단계, 2단계)</th> <th style="width: 85%;">산업연관표상 분류</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>출판</td> <td>신문 및 출판(6300)</td> </tr> <tr> <td>만화</td> <td>신문 및 출판(6300), 오락서비스(8200)</td> </tr> <tr> <td>음악</td> <td>영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401), 오락서비스(8200), 연극, 음악 및 기타예술(7902)</td> </tr> <tr> <td>게임</td> <td>게임소프트웨어출판(6211), 소프트웨어 개발공급(6212), 오락서비스(8002)</td> </tr> <tr> <td>영화</td> <td>영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401), 영화상영(6402)</td> </tr> <tr> <td>애니메이션</td> <td>영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401)</td> </tr> <tr> <td>방송</td> <td>지상파방송서비스(6001), 유선, 위성 및 기타방송서비스(6002), 영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401)</td> </tr> <tr> <td>광고</td> <td>광고(7120)</td> </tr> <tr> <td>캐릭터</td> <td>장남감 및 오락용품(4391), 문구용품(4394)</td> </tr> <tr> <td>지식정보</td> <td>정보제공서비스업(6100), 교육서비스(산업)(7603), 오락서비스(8002)</td> </tr> <tr> <td>콘텐츠 솔루션</td> <td>소프트웨어 개발공급(6212), 기타IT서비스(6290)</td> </tr> <tr> <td>공연</td> <td>연극, 음악 및 기타예술(7902)</td> </tr> <tr> <td>패션</td> <td>의복제품(1151, 1152, 1153, 1154, 1155), 가죽제품(1201, 1202, 1203, 1204, 1209)</td> </tr> <tr> <td>디자인</td> <td>주거용건물(5010), 비주거용건물(5020), 광고(7120), 모형 및 장식용품(4396), 가정용도자기(2611)</td> </tr> </tbody> </table>	콘텐츠산업 (1단계, 2단계)	산업연관표상 분류	출판	신문 및 출판(6300)	만화	신문 및 출판(6300), 오락서비스(8200)	음악	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401), 오락서비스(8200), 연극, 음악 및 기타예술(7902)	게임	게임소프트웨어출판(6211), 소프트웨어 개발공급(6212), 오락서비스(8002)	영화	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401), 영화상영(6402)	애니메이션	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401)	방송	지상파방송서비스(6001), 유선, 위성 및 기타방송서비스(6002), 영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401)	광고	광고(7120)	캐릭터	장남감 및 오락용품(4391), 문구용품(4394)	지식정보	정보제공서비스업(6100), 교육서비스(산업)(7603), 오락서비스(8002)	콘텐츠 솔루션	소프트웨어 개발공급(6212), 기타IT서비스(6290)	공연	연극, 음악 및 기타예술(7902)	패션	의복제품(1151, 1152, 1153, 1154, 1155), 가죽제품(1201, 1202, 1203, 1204, 1209)	디자인	주거용건물(5010), 비주거용건물(5020), 광고(7120), 모형 및 장식용품(4396), 가정용도자기(2611)	<ul style="list-style-type: none"> • 분류기준이 연구 간 서로 상이 • 경제효과 연구간 비교 및 통합 가능성 낮음
콘텐츠산업 (1단계, 2단계)	산업연관표상 분류																																
출판	신문 및 출판(6300)																																
만화	신문 및 출판(6300), 오락서비스(8200)																																
음악	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401), 오락서비스(8200), 연극, 음악 및 기타예술(7902)																																
게임	게임소프트웨어출판(6211), 소프트웨어 개발공급(6212), 오락서비스(8002)																																
영화	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401), 영화상영(6402)																																
애니메이션	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401)																																
방송	지상파방송서비스(6001), 유선, 위성 및 기타방송서비스(6002), 영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업(6401)																																
광고	광고(7120)																																
캐릭터	장남감 및 오락용품(4391), 문구용품(4394)																																
지식정보	정보제공서비스업(6100), 교육서비스(산업)(7603), 오락서비스(8002)																																
콘텐츠 솔루션	소프트웨어 개발공급(6212), 기타IT서비스(6290)																																
공연	연극, 음악 및 기타예술(7902)																																
패션	의복제품(1151, 1152, 1153, 1154, 1155), 가죽제품(1201, 1202, 1203, 1204, 1209)																																
디자인	주거용건물(5010), 비주거용건물(5020), 광고(7120), 모형 및 장식용품(4396), 가정용도자기(2611)																																

분류	선행연구 (출판연도)	산업연관표 연계		시사점
		한류관련상품	산업연관표상 분류	
「한류 파급효과 연구」 (2021)		문화콘텐츠	방송	방송서비스(소 600)
			음악	연극, 음악 및 기타예술 (기 7902)
			영화/애니메이션/캐릭터	영상·오디오물 제작 배급 (기 6401)
			게임	소프트웨어 개발 공급 (소 621)
			출판/만화	신문 및 출판 서비스 (소 630)
		소비재 및 관광	식음료	음식료품 (대 C01)
			화장품	비누 및 화장품 (소 222)
			의류	의복제품 (소 115)
			액세서리	귀금속 및 보석 (기 4395); 모형 및 장식품 (기 4396)
			가전제품	영상 및 음향기기 (소 352); 가정용 전기기기 (소 375)
			휴대전화	이동전화기 (기 3512)
			자동차	승용차 (기 4011)
		관광	도소매 및 상품중개서비스 (기 5200); 철도운송서비스 (기 5310); 도로여객운송서비스 (기 5321); 항공운송서비스 (기 5500); 일반음식점 (기 5811); 기타음식점 (기 5812); 주점 (기 5813); 비알콜음료점 (기 5814); 숙박 (기 5820); 문화서비스(국공립) (기 7901); 연극, 음악 및 기타 예술 (기 7902); 기타 문화서비스 (기 7903); 여행사 및 여행보조 서비스 (기 7904); 오락서비스 (기 8002)	

주: 본 연구에서 분석한 산업별 연구들을 취합하여 관련 내용을 재작성

- 위 표는 선행연구에서 각각 제시된 산업연관표 연계 관련 내용을 요약한 것임
 - 왼쪽부터 앞 2열은 선행연구가 문화·체육·관광·콘텐츠의 각 영역 어디에 속하는지와 그 선행연구의 출판된 이름을 제시하였으며, 출판연도도 함께 제시
 - 3열에서 각 연구에 사용된 산업연관표 연계 기준 및 관련 내용을 요약하고 간략한 시사점을 도출
- (분류기준이 상이함) 현재 파악한 연구들에서 산업연관표 활용을 위해서는 분류기준을 밝히는 것이 반드시 필요하므로 모든 연구에서 분류기준을 포함하고 있으나, 분류의 상세함 정도가 연구별로 상이함
 - 예컨대 콘텐츠 영역의 경우 구체적인 산업분류에서 서로 차이가 존재했으며, 그 결과 산업연관표와 연계할 때 서로 다른 기준으로 연계되는 경우가 존재
 - 산업연관표가 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 특수성을 충분히 반영하지 못하여 분류하고 있으며 따라서 산업 분류를 임의로 해석할 수 있는 여지가 존재함

〈표 2-10〉 영역별 산업연관표 중복 현황(산업연관표 기본분류 기준)

영역	문화-스포츠	문화-관광	문화-콘텐츠	스포츠-관광	스포츠-콘텐츠	관광-콘텐츠
중복 영역	-	3영역	10영역 이상	8영역	1영역	3영역
분야 예시	-	-문화서비스 -연극 음악 및 기타예술 -기타 문화서비스	출판, 방송, 영화, 만화, 광고, 예술 서비스 등 각 분야별 중복 여지 존재	-스포츠 서비스 -오락서비스 -도소매서비스 -숙박서비스 -운송서비스 -주점 -비알콜음료점	-오락서비스	-오락서비스 -연극, 음악 및 기타예술 -기타 문화서비스

*아래 연구를 기준으로 산업연관표 영역 간 중복 현황을 파악

- 문화: 「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」(2016)
- 스포츠: 「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」(2019)
- 관광: 「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」(2020)
- 콘텐츠: 「콘텐츠산업 경제적 파급효과 연구」(2020)

- (산업 영역간 중복 발생) 위의 기준시점 논지와 매우 유사하게, 현재 제시된 자료를 바탕으로 할 때, 각 산업 영역에서 중복이 발생하고 있다는 점도 확인할 수 있음
 - 예컨대, 대표적으로 '오락 서비스' 및 '스포츠 서비스'는 2019년 스포츠 분야 연구와, 2020년 관광분야 연구, 2020년 및 2021년 콘텐츠 영역 연구에 모두 포함되어 있음
 - 산업영역을 추가로 포함하는 경우, 각 산업영역의 계수값, 최종수요의 규모가 달라지므로 이러한 포함여부는 임의로 수행될 수 있음을 염두에 두어야 함
 - 따라서, 효과적이고 신뢰성 높은 통합 경제효과 측정을 위해서는 산업간 중복문제를 충분히 고려하여 이를 분야별로 배부하는 방법을 모색하거나, 전체 또는 개별 규모의 파악에 필요한 합의를 이끌어낼 수 있는 권위있는 협의체 구성이 필요함을 시사함
- 아래는 각 선행연구 별로 산업연관표 연계가 어떻게 이루어졌는지 문화·체육·관광·콘텐츠 산업별로 분석함

1) 문화

① 「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」(2016)

- 다음의 네 가지 원칙을 바탕으로 산업연관표와 문화예술부문을 연계
 - 문화예술 부문(장르)의 세부 분야를 표준산업분류 및 산업연관표의 최하위 단위의 세분류와 연계
 - 문화예술의 특정부문이 표준산업분류의 세세분류 또는 산업연관표의 기초부문 분류에서 연관됨에도 불구하고, 분류가 되지 않는 경우는 다른 통계출처를 사용하여 분류
 - 문화예술의 특정분야가 산업연관표 상의 특정 업종의 일부일 때, 기존의 생산기술구조를 반영(동일 계수 사용)

- 그 외는 기타 문화예술부문으로 분류

- 한국표준산업분류에는 포함되지만, 산업연관표상의 분류가 모호한 업종은 제외
- 산업연관표의 기초부분은 대체적으로 표준산업분류의 세세분류(5단위)와 유사하나 반드시 일치하지는 않음
- 산업연관분석의 분류보다 더 세분되어 있는 표준산업분류 세세분류(5단위)에서 구분이 되지 않는 분류는 특별한 사유가 없는 한 분류하지 않음
- 예를 들면, 자영예술가 중에서 배우, 가수 등 공연예술가가 이에 포함됨
- 표준산업분류의 세세분류(5단위)는 산업연관표의 세분류(384부문)보다 더 세분되어 있으며, 산업연관표에서는 384부문 이하의 단위에 대해서는 기초부분 으로 구분하여 산출액 통계만 제공함

2) 스포츠

① 「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」 (2019)

- (레저스포츠 활동 산업연관표 연계) 레저스포츠 활동의 경제적 파급효과를 분석하기 위하여 한국은행의 2017년 171부문 산업연관표를 통합하여 레저스포츠 관련 산업을 분류하였으며, 레저스포츠 활동을 위한 16개 지출부문의 관련 산업은 스포츠 및 오락서비스, 비알콜음료및 얼음, 음식점 및 주점, 도로운송서비스, 유희유 및 기타 석유정제품, 사회단체, 기타 제조업제품, 숙박서비스, 도소매 및 상품중개서비스의 9개 산업으로 분류됨(한국스포츠정책과학원, 2018)
- (레저스포츠 이벤트 소비지출 산업연관표 연계) 레저스포츠 이벤트 소비지출의 경제적 파급효과를 분석하기 위하여 한국은행의 2017년 171부문 산업연관표를 통합하여 레저스포츠 이벤트 관련 산업을 분류함
- 레저스포츠 이벤트 산업을 위한 10개 지출부문의 관련 산업은 스포츠 및 오락서비스, 숙박서비스, 음식점 및 주점, 비알콜음료 및 얼음, 도로운송서비스, 유희유 및 기타 석유정제품, 문화 및 여행관련 서비스, 기타 제조업 제품의 8개 산업으로 분류됨

② 「스포츠산업 실태 및 경제적 효과분석 연구」 (2010)

- 스포츠산업을 스포츠용품업, 스포츠장비업, 스포츠서비스업으로 구분한 후, 산업연관표를 재구성하여 스포츠산업을 특성별로 재편성함
 - 산업연관표의 통합대분류(28부문)에서 스포츠 산업은 섬유 및 가죽제품(04), 수송장비(15), 기타제조업제품(16), 사회 및 기타서비스(27) 등에 포함되어 있으며, 통합대분류는 통합중분류(78부문), 통합소분류(168부문), 기본부문(403부문)으로 나뉘기 때문에 스포츠산업은 403부문보다 하위인 부문별·품목별 공급액표에서 보다 세밀한 분석이 가능하기 때문에 분석의 편의상 산업연관표의 403기본부문을 기초로 하여 스포츠산업을 다음과 같이 재구성함(정지명, 2010)
 - 농림·어업·광업, 음식료품 등 스포츠 관련산업과 관련이 없다고 생각되는 산업은 통합대분류를 중심으로 분석하고 섬유·가죽제품 산업 중 스포츠관련 산업은 403기본부문을 중심으로 구분하여 분석을 진행하였

- 으며, 운동복, 텐트, 운동화 및 스포츠화는 통합대분류의 섬유 및 가죽제품(04)에 포함되어 있지만 운동복은 403부문의 직물제의류(101), 텐트는 직물제품(105), 운동화 및 스포츠화는 운동화 및 기타신발(112)로 각각 분류하여 분석을 진행했으며, 최종적으로 스포츠용품업으로 분류함(정지명, 2010)
- 403기본부문의 문화서비스(386), 체육관, 수영장, 골프장, 스키장, 체력단련시설, 경기단체 및 후원회, 경기장운영, 자영경기인 등은 운동 및 경기관련 서비스(391), 무도장, 유원지, 오락장, 도박장, 경마 및 경륜장 등은 기타 오락서비스(392), 체육단체는 기타사회단체(394)로 구분하여 분석을 진행했으며, 이들 산업을 스포츠서비스업으로 구분함(정지명, 2010)
 - 골프용품, 체력단련장비, 낚시·수렵용구 등은 통합대분류의 기타제조업제품에 포함될 수 있으나 기본부문의 운동·경기용품으로 구분하였으며, 이들 산업을 스포츠 장비업으로 구분함

3) 관광

① 「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」 (2020)

- 관광객의 지출액을 산업연관분석표에 적용하기 위해 2015년 산업연관분석표의 기본분류(381개 부문)와 고용표의 소분류(165개 부문)를 기준으로 외국인 49개, 내국인 41개 부문으로 세분화하여 통합함
 - 외국인의 경우 내국인에 비해 세분화된 지출을 산출할 수 있어, 음식점 서비스와 교통서비스가 세분화되었으며 의료 및 미용 기타 개인서비스가 내국인과 별도로 관광과 관련하여 소비되는 상품으로 나타남
 - 내국인의 경우 조사자료의 한계로 음식점과 교통서비스를 통합하여 산출하였으며, 보험서비스가 외국인과 별도로 관광과 관련하여 소비되는 상품으로 나타남
- (산업분류) 산업연관표 기본부문 분류인 381개 중 외국인 연계 48개, 내국인 연계 41개 산업으로 통합
- (거래된 재화의 처리) 서비스 품목을 제외한 재화의 경우 최종거래산업은 도소매업으로 하여, 동 산업의 매출액으로 처리

4) 콘텐츠

① 「콘텐츠산업 경제적 파급효과 연구」 (2019)

- 유발계수를 산출하기 위해 산업연관표 기준 콘텐츠산업 해당산업을 분류
 - 2015년 한국은행 산업연관표의 산업분류는 대분류(33개 부문), 중분류(83개 부문), 소분류(165개 부문), 기본부문(381개 부문)으로 구분
 - 이 연구는 381개 부문으로 세분화 되어있는 기본부문을 기준으로 콘텐츠산업을 산업연관표와 연계함
 - 1단계인 12개 분야 콘텐츠산업과 2단계인 패션산업, 디자인산업까지 14개의 콘텐츠분야 각각이 산업연관표 기본부문에 정확하게 분류되어 있지 않아 복수로 지정함
 - 분류표를 기준으로 총거래표와 국산거래표를 재배열하고 국산투입계수표를 작성

- 한국은행의 산업연관표 분류 기준에 따라 콘텐츠산업을 연계해야만 산업연관분석 방법론을 활용하여 파급효과 분석이 가능하기 때문에 복수지정의 한계가 존재함
- 예를 들어, 출판산업과 만화산업의 경우 산업연관표의 신문 및 출판(6300)을 중복으로 포함시키는 한계가 존재하며 또한 만화산업이 신문 및 출판(6300)에 얼마나 연계가 되는지에 대한 정확한 추정이 어렵다는 한계가 있음

② 「한류 파급효과 연구」 (2021)

- 유발계수를 산출하기 위해 산업연관표 기준 8개 부문 문화콘텐츠산업과 8개 부문 소비재산업을 분류
 - 2015년 한국은행 산업연관표의 산업분류는 대분류(33개 부문), 중분류(83개 부문), 소분류(165개 부문), 기본부문(381개 부문)으로 구분

제3절 선행연구의 시사점

1. 기존 연구를 활용한 통합 경제효과 측정의 한계

〈표 2-11〉 선행연구를 통해 파악한 통합경제효과 측정을 위한 이슈

부문	통합경제효과 측정을 위한 고려사항	내용
기초데이터	- 기준시점이 서로 상이	- 각 부문별 규모자료 취합시점이 상이하여, 그 결과 영역별 비교가능성 저해
	- 기초데이터 성격(지출, 해외, 매출)의 불일치	- 자료의 편성이 서로 달라, 값을 합칠 수 없고, 이론적 정합성이 낮을 수 있음
	- 이론적으로 적절하지 않은 자료	- 기초데이터 활용에 있어 현실적 어려움으로 인해 최종수요 자료가 아닌 자료의 사용
산업분류	- 분류기준이 상이	- 연구에서 새로운 분류를 사용하는 경우와, 기존 표준산업분류, 특수분류를 사용하는 경우가 존재하며, 둘 간의 비교가능성이 낮음
	- 산업 간 중복 발생	- 문화·콘텐츠 영역과 같이, 산업 영역간 중복이 존재할 수 있음
산업연관표 연계	- 분류기준 상이	- 연구별 산업연관표에 연계하는 기준이 서로 상이하며, 이로 인해 비교가능성이 저해
	- 산업 간 중복 문제 발생	- 산업연관표 상의 분류 한계로 문화체육관광콘텐츠 분야의 세부 적용에 한계가 존재

가. 기초데이터 부문

- 기초데이터 부문에서 기준 시점이 서로 다르며, 비교 및 통합을 위한 어려움이 있음을 파악하였음
 - 기초 데이터에서 최종수요와 같은 산출량의 시점이 다른 경우가 존재하며, 이러한 경우 시간에 따른 경제 효과를 무시하게 되는 결과를 낳게 되므로, 산출 결과의 통합(문화·체육·관광·콘텐츠 전체 규모 파악 가능성)과 비교 가능성을 저해함

- 규모 관련 자료의 취합시점이 다른 것은 경제적 영향에 대한 큰 차이를 암시하므로, 경제효과의 과학적이고 엄밀한 파악을 위해서는 자료 취합의 기준시점을 일치시킬 필요가 존재
- 또한, 자료의 편성 내용의 불일치로 인해 산출된 결과의 값들이 다르며 그 차이가 작지 않음
- 마지막으로, 이론적 내용에 근거 할 때 최종수요에 연관된 자료를 사용해야 함에도 불구하고, 특정 연구들은 이에 맞지 않는 자료를 사용하였음

나. 산업분류 부문

- 산업분류 부문에서 분류기준이 없거나 상이하며, 이에 따라 비교 및 통합가능성이 저해됨을 파악하였음
 - 특정 연구들은 기존 산업분류를 재구조화하여, 새로운 분류를 만들고 있으나 다른 연구들은 표준산업분류 및 특수분류를 기준으로 산업연관표와 직접 연계하고 있음
 - 연구 상호간 분류기준에 대해 공통점을 찾는 것이 쉽지 않으며, 이러한 체계의 차이로 포함되는 산업이 달라지게 되고 그 결과 산출된 결과값을 비교하기 어려움
 - 이로 인해, 경제효과 측정 연구간 비교가능성과 통합이 어려움이 존재

다. 산업연관표 연계 부문

- 분류기준을 제시하지 않거나 내용이 서로 상이하다는 점을 파악하였고, 산업 영역 간 중복문제가 있음을 확인
 - 동일 부문간 특정 연구에서는 산업연관표의 기본분류를 사용하는 반면, 다른 연구에서는 소분류나 중분류 기준을 사용할 때도 존재하였음
 - 연구자의 판단과 연구의 필요에 따라 이러한 연계기준이 달라질 수 있음
 - 또한, 대부분의 연구에서는 산업연관분석을 활용하는 경우, 연계기준을 명확히 밝히고 있으나, 그 내용이 미비한 경우가 간혹 존재함
 - 산업간 중복문제는 대표적으로 '오락 서비스' 및 '스포츠 서비스'를 들 수 있는데, 2019년 스포츠 분야 연구와, 2020년 관광분야 연구, 2020년 및 2021년 콘텐츠 영역 연구에 모두 포함되어 있음
 - 산업영역을 추가로 포함하는 경우, 각 산업영역의 계수값, 최종수요의 규모가 달라지므로 이러한 포함여부는 임의로 수행될 수 있음을 염두에 두어야 함

2. 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정을 위한 선행과제

〈표 2-12〉 선행연구를 통해 파악한 통합경제효과 측정을 위한 선행과제

부문	통합경제효과 측정을 위한 고려사항	경제효과 측정을 위한 선행과제
기초데이터	- 작성 기준시점이 서로 상이	- 통합된 기준 시점의 새로운 조사가 필요 - 자료의 편성 내용 일치 - 이론적 적합성 제고
	- 기초데이터 성격(지출, 해외, 매출)의 불일치	
	- 이론적으로 적절하지 않은 자료	
산업분류	- 분류기준이 상이	- 분류기준 통합 및 협의 - 산업 간 중복 영역 처리 방안 모색
	- 산업 간 중복 발생	
산업연관표 연계	- 분류기준 상이	- 산업연관표 연계 기준 협의 - 산업 간 중복 영역 처리 방안 모색 - 특히 문화, 오락, 스포츠 서비스 분야의 중복문제 처리방안을 모색할 필요
	- 산업 간 중복 발생	

- 문화·체육·관광·콘텐츠의 경제적 영향력이 높아지고 있으나 이러한 경제적 영향을 통합적으로 측정하기 위한 수요는 많으나, 이에 대응하기 위한 기초 단계의 문제가 존재하며, 이는 선행연구에서도 잘 드러나고 있음
- 선행연구들을 주요 3가지 부문인, 기초데이터, 산업분류, 산업연관표 연계의 기준으로 파악한 결과 위의 문제점들을 파악하였음
 - (기초 데이터) 기초 데이터 작성 기준 시점이 연구간 서로 상이하며, 최종데이터 성격(지출인지, 해외 부문인지, 매출인지)이 서로 다르고 이러한 것이 연구 별로 불일치 되며, 이론적으로 적합하지 않은 자료를 사용할 때도 있음을 파악하였음
 - (산업분류) 산업분류의 경우 연구 별로 새로운 분류를 적용할 때도 있으며, 이러한 분류 체계를 기존 표준산업분류 및 특수분류를 사용할 때도 있으나 그렇지 않은 경우도 존재하며, 산업간 중복 문제도 존재함을 파악하였음
 - (산업연관표 연계) 산업연관분석의 핵심이 되는 산업연관표 연계 역시, 산업연관표 상의 제약으로 분류기준이 연구별로 상이하며, 산업간 중복 문제가 존재함을 파악하였음
- 통합 경제효과 측정을 위해 기초 데이터 문제를 해결하기 위해서는 통합된 기준 시점의 새로운 조사의 필요성이 존재
 - 현재 대부분의 연구는 서로 다른 데이터 출처로 문화·체육·관광·콘텐츠의 민간 소비 실태를 기준으로 파악하고 있으므로, 이것을 통합하여 자료의 수집 시점을 일원화하고, 내용(지출)을 통합하여 자료의 신뢰성과 이론적 적합성을 제고해야 함

- 통합 경제효과 측정을 위해 산업분류 문제를 해결하기 위해서는 분류기준 통합에 대한 협의 필요성이 존재함
 - 현재 각 부문간, 부문 내를 불문하고 분류체계는 기본적으로 연구자의 판단에 기대어 각 연구가 진행되고 있으므로, 산업분류에 대한 표준 지침을 마련하여 이견을 줄이는 대안모색이 필요
 - 단, 각 연구기관 및 이해관계자들의 상호 이해가 다를 수 있으므로 이를 조율이 필요
- 통합 경제효과 측정을 위해 산업연관표 관련 문제를 해결하기 위해서는 문화·체육·관광·콘텐츠 분야에 맞는 새로운 분류기준의 연구 및 논의 필요
 - 산업연관표의 문제도 산업분류의 문제와 연관되며, 이러한 문제를 해결하기 위한 방안을 모색할 필요
 - 산업연관표 연계는 분류기준에 대한 일원적 지침이 없으며, 몇몇 서비스 영역들은 영역간 중복 이슈가 존재함
 - 산업연관표 연계를 위한 문화·체육·관광·콘텐츠 분야 특수 모듈 개발 등의 내용안 모색

제3장

통합 경제효과 측정 방안

제1절 통합 경제효과 측정을 위한 주요 고려사항

1. 기초데이터 부문

기초데이터	산업별 선행연구의 시사점	통합 경제효과 산출 방안
데이터의 성격	경우에 따라 최종수요 데이터를 확보하지 못하는 경우 산업의 매출 규모 등 활용	통합 경제효과를 정밀하게 측정하는 것이 목적일 경우 각 산업의 활용 데이터를 최종수요 특성을 가진 데이터로 통일시킬 필요가 있음 ▶ 산업의 수요 데이터를 측정할 수 있는 통계구성 필요성 제시
데이터의 주기	연구의 시점과 활용 데이터의 특성이 각 산업별로 상이함	통합 경제효과 산출을 위해서는 산업별 경제효과 산출 시점과 활용 데이터의 시점을 일치시키는 것이 바람직 함 ▶ 산업별 기초데이터 산출 주기와 연구 시점의 일치 필요성 제시
경제효과 정의	명확한 정의가 부재한 이유로 산업별 연구 특성에 맞는 경제효과 정의에 따라 산출	통합 경제효과 측정을 위해서는 각 산업별 경제효과를 합산하여 통합 경제효과를 산출해야하기 때문에 경제효과에 대한 명확한 정의가 선제되어야 함 ▶ 통합 경제효과 측정을 위한 경제효과 정의 제시

[그림 3-1] 기초데이터 부문 통합 경제효과 산출 방안 요약

- 2장에서 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제적 효과 측정 선행연구를 통해 통합 경제효과 측정을 위한 시사점을 기초데이터, 분류체계, 그리고 연계기준 중심으로 도출하였고, 3장에서는 2장의 내용을 바탕으로 통합 경제효과 측정을 위한 기초데이터, 분류체계, 그리고 연계기준 관련 통합 경제효과 측정 방안을 검토함
- 먼저 각 산업의 대표적 선행연구들을 통해 경제효과 측정을 위한 연구에서 대체적으로 산업연관분석을 활용하고 있다는 사실을 파악할 수 있음
 - 산업연관분석은 방법론이 가진 이론적 정합성으로 인하여 대부분의 나라에서 경제구조 분석, 산업연관효

- 과 분석 등 정책수립을 위한 분석 도구로 활용되고 있으며 방법론이 가진 활용의 용이성으로 인해 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제효과 분석 정책연구에도 많이 활용되고 있음
- 최종수요의 변화로 인한 각 부문별 생산 활동의 변화를 계측하여 파급효과를 정량적으로 산출하는 산업연관분석은 정책의사결정 및 정책효과측정 연구에서 가장 많이 활용되는 방법론 중 하나임
 - 산업연관분석을 활용한 경제효과 측정 시 기초데이터 부분에서 첫 번째로 고려해야 할 부분은 활용 데이터가 이론적으로 최종수요(final demand)란 사실임
 - 최종수요는 총수요에서 중간투입수요를 뺀 값으로 산업연관분석을 활용한 경제효과 측정 시 중간수요까지 포함되어있는 데이터 사용을 지양해야 함
 - 각 산업별 연구는 경우에 따라 최종수요 데이터를 수집할 수 없을 때에는 산업의 매출 규모 데이터를 사용하여 경제효과 측정을 하는 경우도 있으나 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정을 정밀하게 측정하는 것이 목적일 경우 각 산업의 활용 데이터를 최종수요 특성을 가진 데이터로 통일시킬 필요가 있음
 - 관광산업의 경우 정광민·강현수·박근화(2020) 연구에서 국민여행조사의 지출액과 외래관광객조사의 지출액을 바탕으로 최종수요 데이터를 구성하여 경제효과를 산출하였고, 스포츠산업의 경우 한국스포츠정책과학원(2019)는 자체적인 스포츠산업 수요조사를 통해 산출된 지출액을 활용하여 경제효과를 산출함
 - 문화산업과 콘텐츠산업의 경우 경제효과 측정에 이용 가능한 수요측 데이터가 없는 상황으로 통합 경제효과 산출을 위해서는 먼저 콘텐츠산업과 문화산업의 수요 데이터를 측정할 수 있는 조사통계의 구성이 요구됨
 - 수요 데이터 활용을 위한 조사통계의 구성을 통해 경제효과를 산출하는 방안이 정확한 통합 경제효과를 측정할 수 있는 방법이나, 산업연관표를 활용하여 공급특성의 데이터에서 최종수요 특성의 데이터를 유추하여 구성하는 방안이 있음
 - 예를 들어, 산업연관표 사용표를 활용하는 방안으로 2019년 기준 '방송서비스' 산업의 최종수요 비중은 총수요를 100이라 했을 때 27이며 이 비중을 활용하여 방송산업 매출액 데이터에 적용하여 최종수요 성격의 기초데이터를 추정할 수 있음
 - 하지만 산업연관표 분류체계가 산업별 특성을 반영하여 이루어지지 않았기 때문에 '방송서비스'와 같이 최종수요 성격의 데이터를 추정하여 구성하는 방안이 문화·체육·관광·콘텐츠 산업분류 전반에서 활용되기 어려움
 - 두 번째로 고려해야 할 사항은 산업별 활용 데이터의 시점을 통일시킬 필요가 있다는 부분임
 - 한국콘텐츠진흥원(2019)는 기초데이터로 2017년 기준 콘텐츠산업통계를 활용하여 경제적 파급효과를 분석하였고, 한국문화관광연구원(2020)은 2019년을 기준으로 국제수지, 국민여행조사 등을 활용하여 경제효과를 산출함

- <표 3-1>에서 볼 수 있는 것처럼 산업별 경제효과 측정 연구의 연구시점과 기초데이터의 시점이 연구마다 상이하여 개별연구의 경제효과 측정치를 단순히 합산하여 통합 경제효과를 산출하는 방법은 한계점이 존재함
- 즉, 통합 경제효과 산출을 위해서는 산업별로 활용한 기초데이터의 기준연도가 같아야하기 때문에 산업별로 연구 수행 시점과 각각의 연구에서 활용할 기초데이터의 기준연도를 통일시킬 필요성이 존재함
- 문화예술부문과 스포츠산업의 경우 주기적으로 생산되는 경제효과 측정 연구가 부재한 상황으로 통합측정을 위해서는 이 두 부문의 주기적 경제효과 측정 연구가 선행되어야 함

〈표 3-1〉 산업별 경제효과 측정 연구의 기초데이터 시점

	문화예술	콘텐츠	관광	스포츠
기초데이터	산업연관표	콘텐츠산업조사	국제수지 국민여행조사 등	전국가구 수요조사 (자체조사)
최근 연구 시점 (활용 기초데이터 시점)	2016년 (2010년)	2019년 (2017년)	2020년 (2019년)	2019년 (2017년)

- 통합 경제효과 산출을 위하여 기초데이터 활용의 측면에서 주요하게 고려해야 할 세 번째는 경제효과 혹은 경제적 파급효과의 개념을 명확히 하여 산업별로 같은 개념의 경제효과를 산출하여 합산해야 할 필요가 있다는 부문임
- 산업연관분석을 활용한 경제효과 연구에서 경제효과에 대한 명확한 정의가 부재한 관계로 각 산업별 연구는 연구 개별적으로 경제효과에 대한 조작적 정의를 세우고 경제효과를 산출함
- 통합 경제효과 산출을 위해서는 각 산업별 경제효과를 합산하여 통합 경제효과를 산출해야하기 때문에 경제효과에 대한 명확한 정의가 선제되어야 함
- 한국은행(2014)은 산업연관분석에 의한 경제효과를 최종수요의 변동이 각 부문의 생산 활동에 미치는 직·간접 파급효과라 정의하였고 개별적으로는 직접효과를 특정 산업의 최종수요 변화라 하였지만 간접효과에 관하여는 명확히 정의하지 않음
- 따라서 본 연구는 한국은행(2014)에서 인용하고 있는 산업연관분석에 관한 영향력 있는 이론서인 Miller & Blair(2009)의 「Input-Output Analysis」가 제시하는 직접효과와 간접효과의 개념을 따라 경제효과를 정의하는 방안을 제시함
- 경제효과의 정의를 “특정 산업의 최종수요 변화가 각 부문의 생산 활동에 미치는 직·간접효과의 합”으로 하며 직접효과를 “특정 산업 특정 산업 최종수요 변화 + 최종수요 변화 분 생산을 위한 중간투입 (1차 파급효과)”, 간접효과를 “1차적으로 발생한 산업별 투입액으로 인해 발행되는 2차 중간투입 + 3차 + ... + n차 중간투입”으로 정의

〈표 3-2〉 경제효과의 정의

경제효과의 정의	직접효과	간접효과
특정 산업의 최종수요 변화가 각 부문의 생산 활동에 미치는 직·간접효과의 합	특정 산업 최종수요 변화 + 최종수요 변화 분 생산을 위한 중간투입(1차 파급효과)	1차적으로 발생한 산업별 투입액으로 인해 발행되는 2차 중간투입 + 3차 중간투입+ ...+ n차 중간투입

2. 분류체계 부문

- 2장 선행연구에서 살펴본바와 같이 기존 경제적 효과 측정 관련 연구들의 산업분류 기준은 해당 산업의 경제적 효과를 측정하는 데는 효과적일 수 있으나, 산업 간 측정결과를 통합 시에는 산업별 분류체계 간 중복문제가 발생함
 - 산업 간 중복을 고려하지 않는다면 규모 추정에서 중복 사업체만큼의 해당 사업체의 값들이 중복 추정되는 문제가 발생하게 됨
- 이에 본 연구는 2018년도 기준 전국사업체조사 자료를 토대로 20년1월 한국문화관광연구원에서 구축한 ‘문화체육관광산업 통합 사업체 표본틀’상의 분류체계를 기준으로 산업 간 중복 없이 문화체육관광산업을 분류하는 방안을 제시함
 - 문화체육관광산업 통합 분류체계는 아래와 같이 규정된 4개의 대분류 산업과 26개의 중분류 업종으로 구분할 수 있으며, 산업(업종) 간 사업체 중복이 없이 분류체계를 구축할 수 있음

〈표 3-3〉 문화체육관광산업 통합 분류체계

대분류	중분류
콘텐츠산업 (12개 업종)	출판산업
	만화산업
	음악산업
	영화산업
	게임산업
	애니메이션산업
	방송산업
	광고산업
	캐릭터산업
	지식정보산업
	콘텐츠솔루션산업
	공연산업
문화예술산업 (3개 업종)	사진산업
	시각예술산업
	공예산업

대분류	중분류
관광산업 (8개 업종)	관광 쇼핑업
	관광 운수업
	관광 숙박업
	관광 음식점 및 주점업
	여행사 및 여행보조 서비스업
	국제회의업
	문화, 오락 및 레저 스포츠산업
	카지노업
스포츠산업 (3개 업종)	스포츠시설업
	스포츠용품업
	스포츠서비스업

- 콘텐츠산업·저작권산업·스포츠산업·관광산업 특수분류를 기준으로 특수분류가 없는 예술산업의 경우 관련 연구의 문화산업 임의분류(한국문화관광연구원, 2017) 적용하게 되며, <표 3-4>와 같은 사업체 간 중복이 없는 문화체육관광산업 모집단 사업체 현황을 도출 할 수 있음(문화체육관광부, 2021)
 - 기존 분류체계에서 존재하였던 중복 문제가 발생하지 않아 추정결과의 과대계상 문제가 발생하지 않음

<표 3-4> 문화체육관광산업 모집단 사업체 현황(2018년 기준)

산업구분	종사자 규모								전체	
	1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상		
콘텐츠	출판산업	24,714	4,562	1,893	1,037	194	115	26	8	32,549
	만화산업	1,174	120	18	5	2	1	.	.	1,320
	음악산업	35,885	393	82	29	8	4	2	.	36,403
	영화산업	1,383	218	97	266	87	19	1	.	2,071
	게임산업	12,021	3,363	483	201	55	61	12	8	16,204
	애니메이션산업	248	122	78	57	11	10	.	.	526
	방송산업	971	331	253	214	70	62	8	11	1,920
	광고산업	15,013	2,893	1,054	433	110	75	8	5	19,591
	캐릭터산업	5,634	439	109	29	10	3	.	.	6,224
	지식정보산업	5,896	890	305	171	68	48	11	9	7,398
	콘텐츠솔루션산업	163	73	36	27	7	7	.	1	314
	공연산업	34,606	2,282	695	350	87	72	10	2	38,104
합계	137,708	15,686	5,103	2,819	709	477	78	44	162,624	
문화예술	사진산업	9,330	550	188	67	15	4	.	.	10,154
	시각예술산업	26,877	4,180	1,185	412	96	51	19	13	32,833
	공예산업	83,820	8,105	2,155	998	211	84	2	3	95,378

산업구분	종사자 규모								전체	
	1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상		
합계	120,027	12,835	3,528	1,477	322	139	21	16	138,365	
관 광	관광 쇼핑업	529	28	20	17	13	11	1	619	
	관광 운수업	264	217	364	571	114	21	4	1,563	
	관광 숙박업	28,539	1,831	595	366	132	109	26	31,608	
	관광 음식점 및 주점업	18,263	3,182	1,531	1,353	288	51	4	24,674	
	여행사 및 여행보조 서비스업	8,192	1,133	412	271	55	28	5	10,099	
	국제회의업	100	32	20	16	4	3	1	176	
	문화, 오락 및 레저 스포츠산업	4,103	911	419	293	106	53	5	5,892	
	카지노업	9	2	5	16
합계	59,990	7,334	3,361	2,887	712	285	48	30	74,647	
스 포 츠	스포츠시설업	33,182	4,791	2,463	1,020	280	284	12	9	42,041
	스포츠용품업	39,159	3,261	851	404	123	42	6	5	43,851
	스포츠서비스업	26,634	1,771	379	92	39	42	2	1	28,960
합계	98,975	9,823	3,693	1,516	442	368	20	15	114,852	
전체	416,700	45,678	15,685	8,699	2,185	1,269	167	105	490,488	

- 단, 문화체육관광 통합 분류체계는 콘텐츠산업, 스포츠산업, 관광산업 3종 특수분류와 문화예술산업 자체 분류에 의해 작성되어 일부 산업간 중복이 되는 사업체가 존재함
 - 이에, 문화체육관광 통합 분류체계에서는 일부 산업간 중복이 되는 경우 아래와 같은 중복분류 기준을 설정하여 중복 산업분야 중 1개 산업만을 해당 사업체의 분류기준으로 설정함
- 콘텐츠산업과 스포츠산업 중복 업종 분류 기준
 - 한국표준산업분류 기준 '게임 소프트웨어 개발 및 공급업' 이 콘텐츠산업과 스포츠산업에서 중복되는 사업체는 총 1,628개의 경우 한국표준산업분류의 '소프트웨어 개발 및 공급업' 의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 콘텐츠산업의 게임분야로 분류
 - '여행 및 기타 여행 보조 서비스업' 이 관광산업과 스포츠산업에서 중복되는 사업체는 총 8,089개의 경우 여행사업은 관광산업의 핵심분야로 분류되고 있는 점을 근거로 관광산업으로 분류

〈표 3-5〉 콘텐츠산업과 스포츠산업 중복

한국표준산업분류		콘텐츠산업 특수분류		스포츠산업 특수분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
58211	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	5-1-1 5-1-2	게임 기획 및 제작업 게임 배급업	3990101	온라인·모바일 스포츠 게임 개발 및 공급업
58212	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업			3990101	온라인·모바일 스포츠 게임 개발 및 공급업
58219	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업			3990199	기타 스포츠 게임 개발 및 공급업
73901	매니저업	12-2-2	매니저업	3010301	스포츠 에이전트업

■ 관광산업과 스포츠산업 중복 업종 분류 기준

- 경주장 및 동물 경기장 운영업, '골프장 및 스키장 운영업', '수상오락 서비스업' 이 관광산업과 스포츠산업에서 중복되는 사업체는 총 1,970개의 경우 한국표준산업분류의 '스포츠 및 오락 관련 서비스업'의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 스포츠산업으로 분류
- '여행 및 기타 여행 보조 서비스업' 이 관광산업과 스포츠산업에서 중복되는 사업체는 총 8,089개의 경우 여행사업은 관광산업의 핵심분야로 분류되고 있는 점을 근거로 관광산업으로 분류

〈표 3-6〉 관광산업과 스포츠산업 중복 업종 검토

한국표준산업분류		(관광산업) 관광산업 특수분류		(스포츠산업) 스포츠산업 특수분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
91113	경주장 및 동물경기장 운영업	1070601	경주장 운영업	1010103	경주장 및 동물경기장 운영업
91121	골프장 운영업	1070602	골프장 운영업	1010301	골프장 운영업
91122	스키장 운영업	1070603	스키장 운영업	1010302	스키장 운영업
91231	낚시장 운영업	1070604	낚시장 운영업	1010401	낚시장 운영업
91239	기타 수상오락 서비스업	1070605	수상 오락 서비스업 (유원시설 제외)	1010499	기타 수상 스포츠시설 서비스업
75210	여행사업	1050101 1050102 1050103	일반 여행업 국외 여행업 국내 여행업	3990200	스포츠 여행업
75290	기타 여행보조 및 예약 서비스업	1050200	여행보조 및 예약 서비스업		

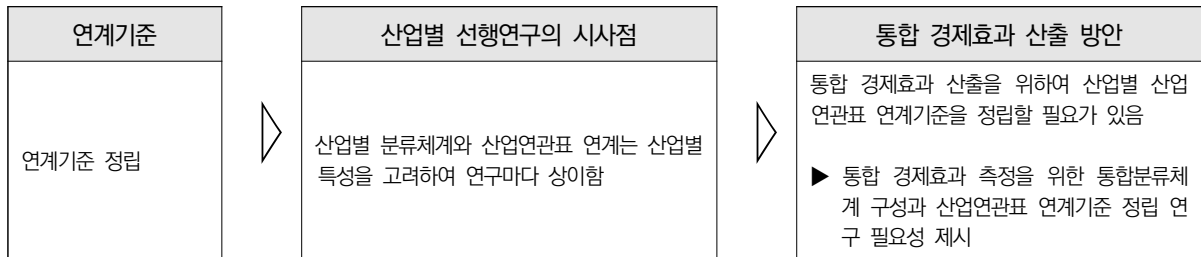
- 문화예술산업과 관광산업 중복 업종 분류 기준
 - 공연시설 운영업' 이 문화산업과 관광산업에서 중복되는 사업체는 총 205개의 경우 한국표준산업분류의 '창작 및 예술 관련 서비스업'의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 문화예술산업으로 분류
 - '박물관 및 사적지 관리 운영업', '기타 유사 여가 관련 서비스업' 이 문화산업과 관광산업에서 중복되는 사업체는 총 1,234개의 경우 한국표준산업분류의 '사적지 및 유사 여가 관련 서비스업'의 하위단계로 구분되고 있다는 점을 근거로 관광산업으로 분류

〈표 3-7〉 문화예술산업과 관광산업 중복 업종 검토

한국표준산업분류		문화예술산업 자체분류		관광산업 특수분류	
코드	분류명	코드	분류명	코드	분류명
90110	공연시설 운영업	4010400	공연시설 운영업	1070501	관광 공연시설 운영업
90221	박물관 운영업	4010200	문예시설 운영업	1070101	박물관 운영업(미술관 포함)
		4010501	박물관 운영업		
		4010502	미술관 운영업		
90222	사적지 관리 운영업	4010100	사적지 운영업	1070102	사적지 관리 운영업
90290	기타 유사 여가관련 서비스업			1070299	기타 관광지 운영업

- 앞서 〈표 3-3〉과 같이 분류된 문화체육관광산업 통합 분류체계*를 기준으로 표본설계를 진행할 경우 산업 간 사업체 중복 없이 추정 결과를 산출할 수 있음
 - 행정자료를 이용할 경우에도 사업체고유번호를 연계변수로 활용하여 문화체육관광산업 통합 분류체계에 해당하는 결과만을 도출할 수 있는 장점을 가짐
 - * 문화체육관광 전체 종사자수 파악을 목적으로 반기단위로 조사되고 있는 문화체육관광 일자리 현황조사(국가승인통계)의 분류체계로 활용하고 있음
- 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제적 효과 추정을 위해서는 '문화체육관광산업 통합 분류체계'를 기준으로 산업범위를 설정하고 산업 간 중복 없이 경제적 효과를 추정하는 방안 연구가 선행되어야 함
 - 일부 산업에서 품목 정보가 미비하여 분류할 수 없는 사업체가 대부분이거나, 관련 산업에 미치는 영향이 적을 수 있는 산업 연계를 검토하여 제외하거나 조작적 정의를 통해 포괄범위를 수정함
 - * 콘텐츠산업의 노래방 연습장 운영업, 스포츠 서비스업의 스포츠 시설 건설업 등

3. 산업연관표 연계 부문



[그림 3-2] 산업연관표 연계 부문 통합 경제효과 산출 방안 요약

- 2장에서 분석한 각 산업의 대표적 선행연구들의 사례를 통해, 분류체계가 산업별 특성에 따라 연구별로 각각 상이한 기준 하에서 구성되고 있다는 점과 산업 분류체계와 산업연관표 연계에 있어 각각의 연구별 특성을 반영한 연계기준을 통해 경제효과를 산출하고 있음을 확인할 수 있었음
 - 산업별 분류체계와 산업연관표상 분류체계가 정확히 일치하지 않는 경우가 많기 때문에 하나의 산업분류에 산업연관표상 분류가 복수로 지정되는 등 연구별로 연계 기준이 상이함
 - 콘텐츠를산업을 예로 들면, 출판산업과 만화산업의 경우 산업연관표의 신문 및 출판(6300)을 중복으로 포함시키고 있으며 또한 만화산업이 신문 및 출판(6300)에 얼마나 연계가 되는지에 대한 정확한 추정이 어렵다는 산업연관분석 방법론적 한계가 있음
 - 산업별 산업 분류와 산업연관표의 연계 방식을 정리한 <표 3-8>과 <표 3-9>에서 산업별 분류 중 중복되는 분류를 살펴보면 산업연관표와 연계 시 기준이 상이함을 알 수 있음
 - 예를 들어, <표 3-8>의 문화예술 부문 대중음악은 산업연관표 상 “데이터베이스/온라인정보제공”, “영상, 오디오물제작/배급”, 그리고 “연극,음악 및 기타예술”과 연계되는데 반하여 콘텐츠 부문 음악은 “영상, 오디오물제작/배급”, “오락서비스”, 그리고 “연극 음악 및 기타예술”과 연계됨
 - 디자인의 경우 문화예술 부문 연구보고서는 “기타 전문서비스”와 연계하였고 콘텐츠 부문 연구에서는 “주거용건물”, “비주거용건물”, “광고”, “모형 및 장식용품”, 그리고 “가정용도자기”와 연계함

<표 3-8> 산업별 경제효과 측정 연구의 산업별 분류와 산업연관표 연계 방식-문화예술, 콘텐츠

문화예술		콘텐츠	
산업 분류	산업연관표 연계	산업 분류	산업연관표 연계
음악, 연극, 무용, 자영예술가, 기타공연예술	연극, 음악 및 기타예술	출판	신문 및 출판
비공연예술가, 사진, 기타시각 예술	연극, 음악 및 기타예술 기타 전문서비스	만화	신문 및 출판 오락서비스
디자인 (사진포함)	기타 전문서비스	음악	영상, 오디오물제작/배급 오락서비스 연극 음악 및 기타예술

문화예술		콘텐츠	
건축 설계	건축·토목관련서비스	게임	게임소프트웨어출판 소프트웨어 개발공급 오락서비스
문학, 만화 등	출판 연극, 음악 및 기타예술	영화	영상, 오디오물제작/배급 영화상영
영화	영상, 오디오물제작/배급 영화상영	애니메이션	영상, 오디오물제작/배급
방송·연예	지상파방송서비스 유선, 위성 및 기타방송 영상, 오디오물제작/배급	방송	지상파방송서비스 유선, 위성 및 기타방송서비스 영상, 오디오물제작/배급
대중음악	데이터베이스/온라인정보제공 영상, 오디오물제작/배급 연극, 음악 및 기타예술	광고	광고
		캐릭터	장남감 및 오락용품 문구용품
		지식정보	정보제공서비스업 교육서비스 오락서비스
		콘텐츠솔루션	소프트웨어 개발공급 기타IT서비스
		공연	연극, 음악 및 기타예술
		패션	의복제품 가죽제품
		디자인	주거용건물 비주거용건물 광고 모형 및 장식용품 가정용도자기

- <표 3-9>를 살펴보면 관광과 스포츠분야에서는 분류체계의 차이로 인해 같은 산업분류를 찾아 비교하기는 어려우나 산업연관표 분류 중 스포츠 및 오락서비스가 관광의 경우 스포츠서비스와 오락서비스에 연계되어 있는 반면 스포츠산업 분류에서는 시설이용료, 강습비, 대회참가비와 연계되어 있음

<표 3-9> 산업별 경제효과 측정 연구의 산업별 분류와 산업연관표 연계 방식-관광, 스포츠

관광		스포츠	
산업 분류	산업연관표 연계	산업 분류	산업연관표 연계
도소매 및 상품중개서비스(외)	도소매서비스	시설이용료	스포츠 및 오락서비스
철도서비스(외)	철도운송서비스	강습비	스포츠 및 오락서비스
도로운송서비스(외)	도로여객운송서비스	음료다과비	비알콜음료 및 얼음
수상운송서비스(외)	연안 및 내륙수상운송서비스 외항운송서비스	식사비	음식점 및 주점

관광		스포츠	
항공운송서비스(외)	항공운송서비스	교통비	도로운송 서비스
일반음식점 서비스(외)	일반음식점 기타음식점	자동차연료비	유탈유 및 기타석유정제품
주점(외)	주점	동호회비	사회단체
비알콜음료점(외)	비알콜음료점	용품구입비	기타 제조업 제품
숙박서비스(외)	숙박서비스	숙박비	숙박서비스
무선통신(외)	무선 및 위성 통신서비스	대회참가비	스포츠 및 오락서비스
장비 및 용품대여(외)	장비·용품 및 지식재산권 임대	기타(잡비)	도소매 및 상품중개서비스
의료 서비스(외)	의료 및 보건서비스(국공립) 의료 및 보건서비스(비영리) 의료 및 보건서비스(산업)		
문화 및 예술서비스(외)	문화서비스(국·공립) 연극, 음악 및 기타예술 기타 문화서비스		
여행사 서비스(외)	여행사 및 여행보조서비스		
스포츠 서비스(외)	스포츠 서비스		
오락 서비스(외)	오락 서비스		
미용 서비스(외)	미용 서비스		
개인 서비스(외)	기타 개인 서비스		
도소매 및 상품중개서비스(내)	도소매서비스		
운송서비스(내)	철도운송서비스 도로여객운송서비스 연안 및 내륙수상운송서비스 외항운송서비스 항공운송서비스 육상운송보조서비스		
음식점서비스(내)	일반음식점 기타음식점 주점 비알콜음료점		
숙박서비스(내)	숙박서비스		
무선통신(내)	무선 및 위성 통신서비스		
보험서비스(내)	생명보험 연금보험 비생명보험		
장비 및 용품대여(내)	장비·용품 및 지식재산권 임대		
문화 및 예술서비스(내)	문화서비스(국·공립) 연극, 음악 및 기타예술 기타 문화서비스		
여행사 서비스(내)	여행사 및 여행보조서비스		
스포츠 서비스(내)	스포츠 서비스		
오락 서비스(내)	오락 서비스		

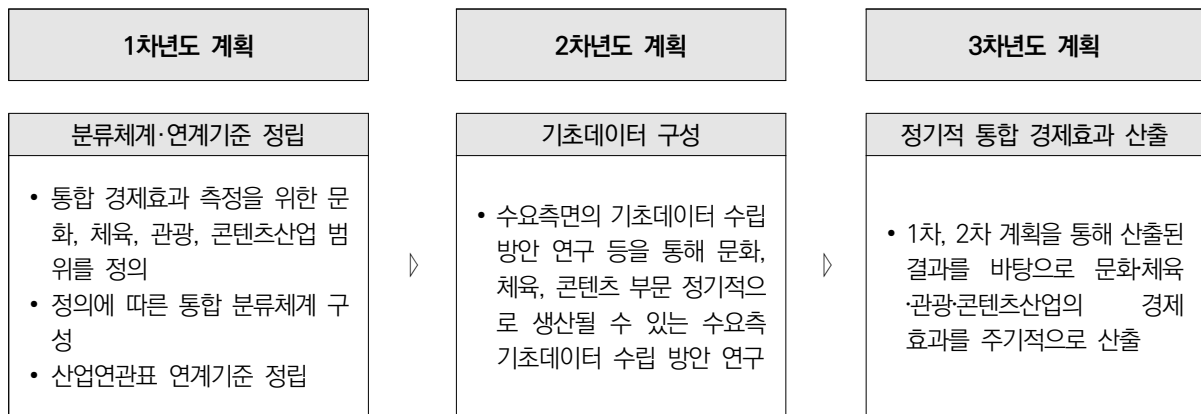
- 같은 산업 내에서도 연구별로 연계기준상의 특성을 가지는데 <표 3-10>과 같이 같은 산업 분류라도 연구에 따라 산업연관표 연계 기준이 상이함
- 통합 경제효과 측정을 위해 산업간, 연구간 산업연관표 연계 기준을 확립할 필요성이 있음

〈표 3-10〉 연구별 경제효과 측정 연구의 산업별 분류와 산업연관표 연계 방식-콘텐츠

콘텐츠산업 경제효과 연구		한류 경제효과 연구	
산업 분류	산업연관표 연계	산업 분류	산업연관표 연계
방송	지상파방송서비스 유선, 위성 및 기타방송서비스 영상, 오디오물제작/배급	방송	방송서비스
음악	영상, 오디오물제작/배급 오락서비스 연극 음악 및 기타예술	음악	연극, 음악 및 기타예술
영화/애니메이션/캐릭터	영상, 오디오물제작/배급 영화상영 장남감 및 오락용품 문구용품	영화/애니메이션/캐릭터	영상·오디오물 제작 배급
게임	게임소프트웨어출판 소프트웨어 개발공급 오락서비스	게임	소프트웨어 개발 공급
출판/만화	신문 및 출판 오락서비스	출판/만화	신문 및 출판 서비스

- 문화·체육·관광·콘텐츠 통합 경제효과 산출을 위해서는 산업별 분류체계와 산업연관표상 연계 시 연계기준 정립이 필요함
 - 현재는 산업연관표 연계 기준이 산업 특성에 따라, 개별 연구 특성에 따라 상이하여 통합 경제효과 측정을 위한 목적에는 적합하지 않음
 - 따라서 문화·체육·관광·콘텐츠 통합 경제효과 산출을 위한 분류체계 구성과 그에 상응하는 산업연관표 연계 기준이 정립될 필요가 있음

제2절 통합 경제효과 측정을 위한 제언



[그림 3-3] 통합 경제효과 측정을 위한 단계별 제언

1. (1차년도 계획) 통합 경제효과 측정을 위한 분류체계 및 연계기준 정립 연구

- 기존 경제효과 측정 연구는 각 산업별로 산업의 범위, 분류체계 구성상 특수성을 가지기 때문에 통합 경제효과 측정에 활용하기에는 어려움
- 통합 경제효과 측정을 위해서는 문화, 체육, 관광, 콘텐츠 산업 범위를 정의하고, 정의에 따른 통합 분류체계 구성 및 산업연관표 연계기준 정립을 위한 연구가 필요함
 - 각 산업별 분류체계의 중복 문제를 고려한 통합적 관점의 분류체계를 확립하는 연구가 선행되고, 이 연구를 바탕으로 통합 경제효과 측정을 위한 산업별 수요 측면의 통계 구축이 이루어졌을 때 이론적 정합성을 가진 통합 경제효과 산출이 가능함
 - 통합 측정을 위해 명확히 제시된 산업 정의를 바탕으로 관광산업특수분류, 콘텐츠산업특수분류, 스포츠산업특수분류, 문화체육관광 분야 사업체 표본들 등을 활용하여 문화체육관광콘텐츠 산업의 범위를 체계화할 필요가 있음

- 통합 경제효과 측정을 위한 분류체계 및 연계기준 정립 연구의 내용은 크게 산업 범위 설정, 분류체계 구성, 그리고 산업연관표 연계기준 정립에 있음
 - <표 3-11>은 분류기준과 산업연관표 연계기준 정립연구 시 고려해야할 주요 사항을 명시함
 - (산업분류 및 범위 체계화) 통합 측정을 위해 명확히 제시된 산업 정의를 바탕으로 관광산업특수분류, 콘텐츠산업특수분류, 스포츠산업특수분류, 문화체육관광 분야 사업체 표본틀 등을 활용하여 문화·체육·관광·콘텐츠산업의 범위를 체계화할 필요성이 있음
 - (산업별 분류체계 간 중복 문제 정리·검토) 특수분류체계 간 중복이 발생하는 경우를 정리·검토하고 산업 간 분류체계가 독립적으로 구축될 수 있는 방안이 마련되어야 함
 - (산업연관표 연계·도출) 한국표준산업분류와 특수분류체계에 근거한 문화·체육·관광·콘텐츠산업을 각 계 전문가 자문, 문화체육관광부 협의를 거쳐 산업연관표의 최소 분류단위인 기본부문*과 각 산업의 통합 분류체계 간 연계기준 정립

<표 3-11> 통합 경제효과 측정을 위한 분류체계 및 연계기준 정립 방안

작성·활용	주요 내용
산업분류 및 체계화	- 문화체육관광 관련 산업특수분류(저작권, 콘텐츠, 관광, 스포츠산업 등)와 전국사업체조사(2018년)에서 추출한 리스트를 활용하여 중복을 고려한 문화체육관광 통합 분류체계 구축 - 통합 측정을 위해 명확히 제시된 산업 정의를 바탕으로 관광산업특수분류, 콘텐츠산업특수분류, 스포츠산업특수분류, 문화체육관광 분야 사업체 표본틀 등을 활용하여 문화체육관광 산업의 범위를 체계화해야 함
산업연관표 연계·도출	- 통합 경제효과 산출을 위한 문화예술, 스포츠, 관광, 콘텐츠 관련 산업별 분류체계 구성과 이에 상응하는 산업연관표 연계기준을 확립한다면 향후 문화체육관광콘텐츠 산업 경제효과 연구에 의미 있는 정책자료로 활용될 수 있음 - 한국표준산업분류와 특수분류체계에 근거한 문화체육관광산업을 각 계 전문가 자문, 문화체육관광부 협의를 거쳐 산업연관표의 최소 분류단위인 기본부문과 연계기준 확립 필요

2. (2차년도 계획) 기초데이터 구성

- 현재 문화·체육·관광·콘텐츠 분야 국가승인통계 중 관광 부문에 포함되는 ‘국민여행조사’, ‘외래관광객조사’, 만이 최종수요 관점의 기초통계로서 경제적 효과 측정에 활용되고 있으며 이들 통계에서 도출 가능한 내국인 국내/국의 관광지출 및 외국인 국내관광 지출 데이터를 활용하여 관광위성계정을 작성하고 있음
 - 그러나 <표 3-12>와 같이 문화예술 및 스포츠, 콘텐츠 부문에 대해서는 정기적으로 생산되는 최종수요 관점의 실태조사가 수행되지 못하고 있음
 - 문화예술 부문에 ‘국민여가활동조사’, ‘국민문화예술활동조사’ 에서 지출 관련 항목에 대한 조사를 수행하고 있으나 지출항목의 분류범위가 너무 제한적이어서 통합 경제효과 산출 목적에는 적절치 않음

- 스포츠 및 콘텐츠 부분에서는 최종수요 관점의 소비지출 현황 파악을 목적으로 수행되고 있는 국가승인통계가 없는 상황이므로 관련 산업 또는 상품의 최종수요를 파악할 수 있는 지출 관련 통계 개발이 필요함

〈표 3-12〉 산업별 경제효과 측정 연구의 기초데이터 시점

	문화예술	콘텐츠	관광	스포츠
기초데이터	산업연관표	콘텐츠산업조사	국민여행조사 등	전국가구 수요조사 (자체조사)
산업별 특수분류체계 반영 여부	×	○	○	○
수요측 데이터 여부	○	×	○	○
기초데이터 정기성 여부	○	○	○	×
경제효과 측정 연구 정기성 여부	×	○	○	×
최근 연구 시점 (활용 기초데이터 시점)	2016년 (2010년)	2019년 (2017년)	2020년 (2019년)	2019년 (2017년)

3. (3차년도 계획) 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 정기적 통합 경제효과 측정

- 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 특수성을 고려한 경제적 효과를 주기적으로 측정하고 결과의 정책적 활용이 가능한 “문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정 연구”를 정기적으로 추진
 - 기존 국민계정체계 내에서 문화체육관광 산업 전반의 경제적 규모와 영향 요인 등의 파악에 한계를 가짐
 - 각 산업별 특수성 및 문화체육관광 산업 전체를 포괄하는 경제·산업의 규모(매출액, 부가가치 등) 및 경제적 효과 측정체계가 부재함
 - 경제적 효과 분석의 개념과 산업연관분석 활용 방법이 연구에 따라 다르고 측정방법, 분류체계가 표준화되어 있지 않아 일관성 있는 정책 활용이 어려움
 - 기존 관련 연구는 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 총체적 경제적 효과 측정 없이 기관별로 국지적 형태로 진행되고 있음(작성 기관별로 표준 지침 없이 비정기적 진행)
 - 문화체육관광콘텐츠 산업의 특수성을 고려한 경제적 효과를 주기적으로 측정하고 결과의 정책적 활용이 가능한 표준화된 작성체계가 필요함
- 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정 연구에서는 앞단의 연구를 통해 정립된 수요 측면의 기초데이터, 통합 분류체계, 산업연관표 연계기준을 바탕으로 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합적 경제적 효과를 정기적으로 측정하고 분석하는 보고서를 정기적으로 발간
 - 기존 연구와 달리, 문화, 체육, 관광, 콘텐츠산업의 통합 경제 규모 산출이 가능한 분류체계 구성과 산업연관표 상 381개 기본부문과 연계를 통한 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정·분석을 목적으로 함

- 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 통합 경제효과 측정 결과가 도출될 경우 문화·체육·관광·콘텐츠 부문 전체를 포괄할 수 있고, 국민경제에서 문화체육관광산업의 역할과 위상을 재조명하는 기회가 될 것으로 기대할 수 있음

〈표 3-13〉 산업별 경제적 효과 측정 개요 비교

	문화예술	콘텐츠	관광	스포츠	문화체육관광
기초데이터	지출 (산업연관표)	매출 (콘텐츠산업조사)	지출 (국제수지 국민여행조사 등)	지출 (전국가구 수요조사, 자체조사)	- -
주기적 측정여부	○	○	○	×	-
최근연구 연도 (조사기준 연도)	2016년 (2010년)	2019년 (2017년)	2020년 (2019년)	2019년 (2017년)	-
산업연관표 연계	각 산업별 분류체계와 산업연관표 기본부문 연계 기준이 각 연구마다 상이함, 연계기준을 명확하게 제시하지 않음				-
비고	<ul style="list-style-type: none"> - 산업간 분류체계 중복으로 단순 합계를 통한 문화체육관광산업 경제효과 추정은 불가능(산업간 중복 및 과대계상 문제 발생) - 기존 연구에서 명확한 기준 없이 사용되고 있는 직접효과, 간접효과, 기여도 등에 대한 개념 정의 필요 				

제4장

결론

- 본 연구는 산업연관분석을 기반으로 한 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 분야의 통합 경제효과 측정 방안을 ‘기초데이터 부문’, ‘산업분류 부문’, 그리고 ‘산업연관표 연계 체계 부문’ 이렇게 세 가지 부문으로 나누어 제시함
 - 산업연관분석은 방법론이 가진 이론적 정합성으로 인하여 대부분의 나라에서 경제구조 분석, 산업연관효과 분석 등 정책수립을 위한 분석 도구로 활용되고 있으며 방법론이 가진 활용의 용이성으로 인해 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제효과 분석 정책연구에도 많이 활용되고 있음
 - 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 분야에서도 산업연관분석을 기반으로 분야별로 경제효과를 산출하고 있으며 이러한 선행 연구를 바탕으로 산업연관분석을 활용한 통합 경제효과 측정 방안을 제시함
- 또한 본 연구는 산업연관분석을 활용하여 경제효과 측정 연구를 할 때 반드시 알아야 할 이론적 고려사항을 경제학 이론서 탐구와 전문가 자문을 거쳐 파악하여 통합 경제효과 산출을 위한 방안 도출에 있어 이론적 명료성을 더함
 - 산업연관분석 경제학 이론서인 Ronald E. Miller와 Peter D. Blair의 「Input-Output Analysis Foundations and Extensions」과 한국의 산업연관표를 작성하고 있는 한국은행이 2014년 출간한 「산업연관분석해설」을 참고하여 통합 경제효과 측정 방안을 제시함
- 첫째, 산업연관분석을 활용하여 통합 경제효과를 산출할 때 기초데이터 관련 핵심 고려사항을 제시함
 - (데이터의 성격) 산업연관분석을 활용하여 경제효과를 산출할 때 유발계수와 경제에 가해진 충격의 양을 곱하게 되는데 이때 충격의 양은 이론적으로 최종수요의 변화량이기 때문에 통합 경제효과를 산출하기 위해 기초데이터를 최종수요 특성을 가진 데이터로 통일시킬 필요가 있음
 - 최종수요는 한 나라 안에서 생산된 재화와 서비스를 사려고 하는 수요로 가계가 쓰고자 하는 소비지출, 기업이 쓰려고 하는 투자지출, 정부의 정부지출, 외국이 쓰려고 하는 수출을 뜻함
 - 산업연관분석은 한 산업 부문의 최종수요 증가로 인한 전체 경제에 대한 영향을 파악하는 방식이며, 따라서 기본적으로 제공되는 데이터는 원칙적으로 최종수요 데이터만을 제공해야함
 - 관광산업의 경우 국민여행조사 등 수요 측면의 데이터가 존재하나 문화예술, 스포츠, 콘텐츠 산업의 경우 정기적으로 생산되는 수요 측면의 데이터가 부재한 상황으로 통합 경제효과 산출을 위해서는 각각의 산업 부문을 대표하는 수요 측면의 조사통계 구성이 필요함
 - (데이터의 시점) 산업별 경제효과 측정 연구는 연구의 시점과 활용 기초데이터의 시점이 달라 특정 연도의 통합 경제효과를 위한 합산이 물리적으로 불가하기 때문에 통합 경제효과 산출을 위해 기본적으로 산업별 경제효과 연구의 시점과 활용 기초데이터의 시점이 통일되어야 함
 - (경제효과의 개념) 산업별, 연구별 특성에 따라 경제효과의 개념이 상이한데 정밀하게 통합 경제효과 측정을 위해서는 경제효과의 개념을 명확히 할 필요가 있으며 본 연구는 산업연관분석에 관한 영향력 있는 이론서인 Miller & Blair(2009)의 「Input-Output Analysis」가 제시하는 직접효과와 간접효과와의 개념을 따라 경제효과를 정의하는 방안을 제시함

- 경제효과는 이론적으로 직접효과(direct effect)와 간접효과(indirect effect)를 통칭하는 개념 (Miller & Blair, 2009)
- 둘째, 본 연구는 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 분야의 통합 경제효과를 산출하기 위해 이론적 정합성에 대한 고려뿐만 아니라 통합 경제효과 산출을 목적으로 하는 산업분류체계의 새로운 구성이 필요함을 제언함
 - 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 각 부문별 경제효과 측정 시 연구의 목적에 따라 산업의 범위가 상이하여 통합 경제효과 산출 목적에는 적합하지 않음
 - 예를 들어, 한국콘텐츠진흥원의 「콘텐츠산업 경제적 파급효과 분석 연구」와 산업연구원의 「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」 연구를 기준으로 콘텐츠 부문과 문화예술 부문에서 출판, 만화, 음악, 영화, 방송, 디자인 등 산업 영역이 교집합을 이룸
 - 또한, 한국문화관광연구원의 「한국 관광위성계정(KTSA) 개발 및 구축방안 연구」를 살펴보면 ‘연극, 음악 및 기타예술’이 포함되는데 이는 산업연구원의 문화예술 부문 중 공연예술 부문에도 포함되는 영역임
 - 이처럼 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 각 부문별 경제효과 측정 연구는 하나의 명확한 분류기준을 바탕으로 연구가 이루어지지 않아 통합 경제효과 분석을 위한 활용에는 한계가 존재함
- 셋째, 통합 경제효과 산출을 위한 방안으로 산업연관표 연계기준 정립 연구의 필요성을 제시함
 - 각 산업의 대표적 선행연구들의 사례를 통해, 분류체계가 산업별 특성에 따라 연구별로 각각 상이한 기준 하에서 구성되고 있다는 점과 산업 분류체계와 산업연관표 연계에 있어 각각의 연구별 특성을 반영한 연계기준을 통해 경제효과를 산출하고 있음을 확인함
 - 문화·체육·관광·콘텐츠 통합 경제효과 산출을 위해서는 산업별 분류체계와 산업연관표상 연계 시 연계기준 정립이 필요함
 - 현재는 산업연관표 연계 기준이 산업 특성에 따라, 개별 연구 특성에 따라 상이하여 통합 경제효과 측정을 위한 목적에는 적합하지 않음
 - 따라서 문화·체육·관광·콘텐츠 통합 경제효과 산출을 위한 분류체계 구성과 그에 상응하는 산업연관표 연계 기준이 정립될 필요가 있음
- 이 연구는 산업연관분석을 활용한 통합 경제효과 측정 연구의 핵심 고려사항 세 가지를 제시하여 향후 산업 분야 전체의 통합 경제효과를 실제 측정하는 연구의 기초자료로 활용될 수 있음
- 또한 이 연구는 산업연관분석을 활용한 통합 경제효과 측정 중장기 계획을 제언으로 제시하여 향후 통합 측정을 위한 중장기 계획 수립의 기초자료로 활용될 수 있음

연구요약	
연구 목적	<ul style="list-style-type: none"> • 산업연관분석을 바탕으로 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 통합 경제효과 측정 방안 도출
연구 필요성	<ul style="list-style-type: none"> • 문화·체육·관광·콘텐츠 산업 분야에서 경제효과 측정 연구가 산업별로 이루어지고 있으나 통합 경제효과 측정은 이루어지지 않고 있어 통합 측정 방안 도출 필요성 증대
주요 연구 결과	<ul style="list-style-type: none"> • 기초데이터 관련 핵심 고려사항 제시 <ul style="list-style-type: none"> - (데이터의 성격) 통합 경제효과 산출을 위해 기초데이터를 최종수요 특성을 가진 데이터로 통일 시켜야 하며 이를 위해 산업별 수요 측면 조사체계 구성 필요 - (데이터의 시점) 산업별 연구시점, 기초데이터시점 일치 필요 - (경제효과의 개념) 통합 경제효과 산출을 위해 경제효과의 개념 일치 필요 • 통합 경제효과 산출을 위한 산업분류체계의 새로운 구성 필요 <ul style="list-style-type: none"> - 산업 부문별 경제효과 측정 시 연구의 목적에 따라 산업의 범위가 상이하어 통합 경제효과 산출 목적에는 적합하지 않음 - 따라서 통합 경제효과를 산출하기 위해 목적에 부합하는 산업분류체계 구성 연구 필요 • 통합 경제효과 산출을 위한 산업연관표 연계기준 정립 필요 <ul style="list-style-type: none"> - 산업 부문별 경제효과 측정 연구는 산업별 특성에 따라 산업연관표 연계에 있어 각각의 연구별 특성을 반영한 연계기준을 통해 경제효과를 산출함 - 통합 경제효과 산출을 위해서는 산업별 분류체계와 산업연관표상 연계 시 연계기준 정립이 필요하며 산업분류체계 구성 연구와 함께 연계기준 정립을 위한 연구 필요

[그림 4-1] 연구 요약 및 주요 연구 결과

참고문헌

- 전승훈·홍인기, (2015), 문화산업의 경제적 효과 - 수요 및 공급 경로를 통한 정부 재정지출의 파급효과를 중심으로, 『문화정책논총』 제29집 1호, pp. 172-191.
- 정광민·강현수·박근화, (2020), 「한국 관광위성계정 개발 및 구축방안 연구」, 문화체육관광부·한국문화관광연구원.
- 지봉구·김태구·이계희, (2011), 관광산업의 경제적 효과 분석 -산업연관분석을 중심으로-, 『한국산학기술학회논문집』 제12권 제7호, pp. 3039-3045.
- 체육과학연구원, (2010), 「스포츠산업 실태 및 경제적 효과분석 연구」.
- 최봉현. (2016). 「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」, 문화체육관광부·산업연구원.
- 문화체육관광부. (2021), 「문화체육관광 일자리 현황조사」.
- 한국국제문화교류진흥원. (2020), 「한류 파급효과 연구」.
- 한국스포츠정책과학원, (2019), 「레저스포츠 시장 및 경제적 효과 분석 연구」.
- 한국은행. (2014). 산업연관분석해설.
- 한국콘텐츠진흥원. (2020). 「콘텐츠산업 경제적 파급효과 분석 연구」.
- Baumol, W. J. (2000). Leontief's great leap forward: beyond Quesnay, Marx and von Bortkiewicz. *Economic Systems Research*, 12(2), 141-152.
- Leontief, W. W. (1936). Quantitative input and output relations in the economic systems of the United States. *The review of economic statistics*, 105-125.
- Miller, R. E., & Blair, P. D. (2009). *Input-Output Analysis: Foundations and Extensions* (2nd edition). Cambridge university press.

문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제적 효과 측정 연구
- 산업연관분석을 중심으로

부록

부록 산업연관분석의 이론적 배경 및 특성

1. 산업연관분석의 이론적 배경

1) 산업연관분석의 기본 가정

- 산업연관분석 방법론은 규모의 수익불변(Constant Returns to Scale)이란 특성을 가진 레온티에프(Leontief)시스템을 통해 도출되며 다음과 같은 기본 가정을 전제로 함
- 결합생산이 존재하지 않음
 - 산업연관분석 투입산출표 작성을 위한 기본 가정으로 한 산업은 하나의 상품을 생산한다는 가정이며 각 상품과 각 산업은 1대 1의 대응관계를 가짐
 - 화학제품 산업은 화학제품만을 생산하며 농림수산물 산업은 농림수산물만을 생산한다는 가정으로 화학제품 산업이 농림수산물을 동시에 생산하지 않는다는 가정임
- 대체생산방법이 존재하지 않음
 - 레온티에프 시스템 하에서 하나의 상품을 생산하기 위한 생산방법은 유일함
 - A상품 한 단위 생산을 위한 투입요소가 a(2단위) 와 b(1단위)라고 할 때 이 비율이 A상품 생산량과 상관없이 언제나 동일하다는 가정임
- 규모의 경제가 존재하지 않음
 - 상품을 많이 생산할수록 평균비용이 감소하는 규모의 경제(economy of scale)가 존재하지 않고 각 부분이 사용한 투입량은 그 부분의 생산수준에 정확히 비례한다는 가정
 - 대체생산방법이 존재하지 않는다는 가정과 함께 규모의 경제가 존재하지 않는다는 가정으로 인해 수요변화의 경제적 파급효과를 분석할 때 수요변화의 규모와 상관없이 산업연관분석 방법론을 활용할 수 있는 이론적 근거가 됨
- 외부경제가 존재하지 않음
 - 각 부분이 개별적으로 행한 생산활동 결과의 총계는 각 부분이 동시에 행한 생산활동의 결과와 같다는 가정으로 레온티에프 시스템을 통해 도출된 산업연관분석의 기본 가정임
 - 산업별 수요변화의 경제 파급효과 분석에서 산업연관분석 방법론 활용의 이론적 근거가 됨

2) 이론적 도출 과정

- 산업연관분석에서 생산유발계수의 기본적인 경제학적 도출 과정을 다루는 것을 통해 산업연관분석 방법론을 활용한 파급효과 분석 시 고려해야할 사항을 도출하고, 사항별 이론적 배경을 명시하여 경제적 파급효과 정책연구의 방법론적 고도화 제고를 목적으로 함
- 산업연관분석 방법론의 이론적 도출과정을 생산유발효과 측정 방법론을 중심으로 다룸
 - 한 나라의 경제가 n개의 산업부문에 구성되어있고 i 산업의 총산출을 x_i 라 하고 i 산업의 생산품에 대한 최종수요를 f_i , j 산업의 생산품 생산을 위한 i 산업 생산물의 중간투입수요를 z_{ij} 라 할 때 i 산업의 총산출을 다음과 같은 수식으로 표현할 수 있음

〈수식 1〉	$x_i = z_{i1} + \dots + z_{ij} + \dots + z_{in} + f_i$
--------	--

- 〈수식 1〉의 뜻은 한 산업의 총산출은 생산을 위한 중간투입에 대한 수요($z_{i1} + \dots + z_{ij} + \dots + z_{in}$)와 최종 생산품에 대한 수요(f_i)의 합과 같다는 것임
- 예를 들어, 조명장치 생산업 총산출이 100만원이라 할 때 이 값은 중간투입수요 50만원(컴퓨터 생산을 위한 조명장치 수요 5만원, 전구 및 램프 생산을 위한 수요 10만원 등)과 최종 생산품인 조명장치에 대한 수요(소비자수요, 정부수요 등) 50만원의 합과 같음
- 즉 최종수요(f_i)는 총산출에서 중간투입수요를 뺀 값을 알 수 있음
- i 산업의 총산출을 표현하는 〈수식 1〉을 한 나라 전체 n개의 산업부문을 표현하는 수식으로 확장해 보면 〈수식 2〉와 같이 산업별로 한 개씩 n개의 수식으로 표현할 수 있음

〈수식 2〉	$\begin{aligned} x_1 &= z_{11} + \dots + z_{1j} + \dots + z_{1n} + f_1 \\ &\vdots \\ x_i &= z_{i1} + \dots + z_{ij} + \dots + z_{in} + f_i \\ &\vdots \\ x_n &= z_{n1} + \dots + z_{nj} + \dots + z_{nn} + f_n \end{aligned}$
--------	---

- 〈수식 2〉에서 1부문의 중간투입내역 z_{11}, z_{i1}, z_{n1} 을 총산출액 x_1 으로 나눈 값을 1부문 생산물 한 단위를 생산하기 위하여 필요한 각 산업 부문 생산물의 크기를 나타내는 투입계수(a_{ij})라고 한다면 〈수식 2〉는 〈수식 3〉과 같은 형태로 표현할 수 있음

- 수식으로는 $a_{11} = \frac{z_{11}}{x_1} \cdots a_{i1} = \frac{z_{i1}}{x_1} \cdots a_{n1} = \frac{z_{n1}}{x_1}$ 으로 표현할 수 있음
- <수식 3>은 경제 내 n개 부문의 수급방정식이라 볼 수 있음. 이 수급방정식을 통해 생산유발계수를 도출할 수 있음

<수식 3>

$$\begin{aligned} x_1 &= a_{11}x_1 + \cdots + a_{1j}x_j + \cdots + a_{1n}x_n + f_1 \\ &\vdots \\ x_i &= a_{i1}x_1 + \cdots + a_{ij}x_j + \cdots + a_{in}x_n + f_i \\ &\vdots \\ x_n &= a_{n1}x_1 + \cdots + a_{nj}x_j + \cdots + a_{nn}x_n + f_n \end{aligned}$$

- <수식 3>을 <수식 4>와 같이 행렬방정식 형태로 표현할 수 있고 더욱 간단하게 행렬(matrix)과 벡터(vector)로 이루어진 형태인 $x = A \times x + f$ 로 표현할 수 있음

<수식 4>

$$\begin{aligned} \begin{bmatrix} x_1 \\ \vdots \\ x_i \\ \vdots \\ x_n \end{bmatrix} &= \begin{bmatrix} a_{11} & \cdots & a_{1j} & \cdots & a_{1n} \\ \vdots & \ddots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{i1} & \cdots & a_{ij} & \cdots & a_{in} \\ \vdots & \ddots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{n1} & \cdots & a_{nj} & \cdots & a_{nn} \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} x_1 \\ \vdots \\ x_j \\ \vdots \\ x_n \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} f_1 \\ \vdots \\ f_i \\ \vdots \\ f_n \end{bmatrix} \\ x &= A \times x + f \end{aligned}$$

- $x = A \times x + f$ 는 간단한 연산과정을 거쳐 <수식 5>와 같이 표현할 수 있는데 여기서 $(I - A)^{-1}$ 를 레온티에프 역행렬 혹은 생산유발계수행렬이라 함
- <수식 5>의 $x = (I - A)^{-1} \times f$ 식은 최종수요 f 의 변화에 생산유발계수를 곱해주면 최종수요 변화분에 대한 경제 총산출액 변화량을 구할 수 있다는 뜻으로 정책변화에 따른 경제 파급효과에 대한 정책연구에서 많이 쓰이는 방법론의 이론적 배경임
- <수식 5>까지 전개 과정에서 알 수 있는 시사점은 경제적 파급효과 분석 시 경제의 총산출 변화량을 측정하기 위해 이용해야하는 데이터가 최종수요(f)라는 사실임
- 최종수요(f)는 한 나라 안에서 생산된 재화와 서비스를 사려고 하는 수요로 가계가 쓰려고 하는 소비지출,

- 기업이 쓰려고 하는 투자지출, 정부의 정부지출, 외국이 쓰려고 하는 수출을 뜻함
- <수식 1>에서 최종수요(f_i)는 총산출(=총수요)에서 중간투입수요를 뺀 값을 보였고 따라서 최종수요(f_i)는 중간수요까지 포함되어있는 데이터 사용을 지양해야 한다는 사실을 도출할 수 있음

<수식 5>
$ \begin{aligned} x &= Ax + f \\ &\downarrow \\ x - Ax &= f \\ &\downarrow \\ (I - A) \times x &= f \\ &\downarrow \\ x &= (I - A)^{-1} \times f \end{aligned} $

2. 산업연관분석의 계수

- 산업연관분석은 요컨대, 경제 모델에서 최종 수요의 요소(정부 지출, 가계소비, 수출)가 변했을 때 경제구조의 변화를 레온티에프 역행렬($1 - A$)⁻¹을 통해 제시하고, 이를 분석하는 방식으로 진행
- 산업연관분석에서 분석을 위해 자주 사용되는 계수 유형은 한 경제 부문의 산출과 그 산출로 인해 가계가 벌어들인 소득, 고용에 대한 영향(일자리), 그리고 새로운 산출로 인해 경제의 각 부문에서 창출되는 부가가치 등이며 이 소절에서 이를 살펴

1) 투입 계수 및 부가가치 계수

- 투입 계수(input coefficient)란 한 산업부문의 총투입액에 대해 투입된 각 부문의 중간투입액으로 나눈 것을 의미하며, 부가가치율 혹은 부가가치계수(소득률)은 파용자보수, 영업이익 등 부가가치액을 총투입액으로 나눈 것을 의미함
- (생산유발효과) 재화와 서비스에 대한 최종수요가 증가하는 경우, 증가된 최종수요를 만족하기 위한 산업의 생산량 증분으로 시스템에 영향을 주는데, 변화는 시스템 자체가 수렴하여 안정상태가 될 때까지 연속적으로(recursively) 발생하며, 최종수요의 증분에 의해 발생하는 직·간접적인 생산의 규모를 생산유발효과라 함
 - 생산유발계수는 역행렬계수(inverse matrix coefficients) 혹은 레온티에프 역행렬이라 불리며, 전 소절에서 제시된 방식으로 도출
 - 생산유발계수는 최종수요 한 단위의 증분에 대해, 이를 만족하기 위해 각 산업부문에서 직·간접적으로 유발되는 생산에 대한 비율을 금액단위로 표현한 것임
 - 예컨대, I 는 최종수요의 변화, A 는 1차 생산파급효과이고 $I+A$ 를 직접효과(direct effect)라 부르며

$\lim_{n \rightarrow \infty} \sum_{j=2}^n A^j$ (A 는 수렴 행렬이며 j 는 행렬 j 차 제곱을 의미, 예컨대 $A^2 = A \cdot A$ 임)는 간접효과(indirect effect)라 부름

- 앞 소절에서 언급된 내용을 확장해 설명할 때 이러한 투입계수는 산업 간의 연관관계를 나타내며, 한 경제 혹은 산업의 기술구조를 나타낸다고 간주할 수 있는데, 이러한 형태를 레온티에프 생산함수(Leontief Production Function)이라고 함
 - 즉, 한 산업 부문의 1단위 생산을 하려면 다른 산업 부문에 주어진 기술 비율로 요소들이 공급되어야만 한다는 의미임
 - 예컨대, 두 산업으로 이루어진 경제에, a산업의 기술계수가 a산업 자신에 대한 투입비율이 0.7이고, b산업에 대한 투입비율이 0.2, 그리고 이를 통해 산출되는 부가가치가 0.1일 때, a산업의 산출물 10단위 증가를 위해서는 a산업에 7단위, b산업에 2단위와 상등한 자원이 배분되어야함을 의미
 - 이론적으로 이러한 계수가 투입의 변화에 대해 안정적이라는 가정을 기초로 분석을 수행하는데, 이는 각 산업부문의 산출이 동질적이며, 산업의 기술구조가 동질적이라는 가정과, 규모의 경제(scale of economy)가 존재하지 않는다는 것을 의미
 - 예컨대, 콘텐츠 산업에서 소프트웨어 개발에 관련된 비디오 게임을 만드는 것과 만화가 등 작가들과 연계하는 웹툰을 제작하는 과정은 다른 산업과 연관되는 방식이 실제로는 다르지만, 레온티에프 생산함수의 조건에서는 이들에게서 생산되는 재화는 '콘텐츠'로 같게 취급됨을 의미함
 - 또한, 이러한 함수는 특정 산출을 많이 생산할수록 변동원가의 이득이 발생하는 방식으로 생산의 구조가 변한다는 가정을 취할 수 없으며, 산출에 대해 부가가치와 중간재 투입 비율이 언제나 일정한 것으로 간주

2) 생산유발계수

- 이러한 투입계수를 매개로 하여, 앞 소절에서 제시한 역행렬을 활용해 생산유발계수를 도출함
- 도출된 생산유발계수는 호킨스-사이먼 조건(Hawkins-Simon Condition)이 주어질 때, 경제분석을 위한 타당성을 갖는데, 이는 기술계수행렬 A 의 역행렬 산출을 위한 소행렬식(leading principle minor)들이 모두 0보다 크다는 것을 의미
 - 예컨대 2산업을 가진 한 경제의 2×2 산업연관을 $A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{bmatrix}$ 행렬로 표현 할 때, 행렬식이 0보다 크다는 것은 수식으로 $a_{11}a_{22} - a_{12}a_{21} > 0$ 임을 의미하는데, 만약 이것이 반대라면(즉 0보다 같거나 작을 수 있다면) 수학적으로는 투입 또는 산출이 음으로 전환될 수 있음을 암시(행렬식이 0인 경우는 해가 존재하지 않음)

- 즉, 특정한 행렬식 중 하나가 0보다 작다면, 특정 산업의 산출을 늘리는데 투입되는 요소가 산출되는 요소보다 더 클 수 있음을 의미하며, 합리적인 조건에서 이러한 생산이 계속된다고 가정하는 것은 무의미함
- 이러한 생산유발계수는, 경쟁수입형 투입산출표를 사용하는지 여부와, 수입을 외생적으로 간주하는지 여부에 따라 사용하는 기술구조가 달라질 수 있으며, 연구자의 주관에 따라 한국은행에서 제공하는 각기 다른 생산유발계수표를 사용할 수 있음
- 국산품에 대한 최종수요 증가로 인한 국내 산출 효과를 측정한다고 할 때는 비경쟁수입행표의 투입계수로 부터 도출된 생산유발계수를 이용하는 것이 적합함

3) 부가가치 및 수입유발 계수

- 산업연관표에서는 원자재 공급을 위한 거래비용이 없고, 생산을 위한 노동력이 탄력적으로 제공된다는 가정하에 최종수요의 변동이 국내 생산의 변동을 유발하고, 이러한 생산에 의해 부가가치가 창출되는 구조를 가짐
- 한 산업의 산출을 중간투입과 부가가치로 나눌 수 있고, 총투입액으로 이를 나누면 부가가치율을 구할 수 있음
- 예컨대, 2개의 산업으로 이루어진 경제는 부가가치를 $v = [v_1 v_2]'$ 로 요약할 수 있으며, 각 산업의 산출을 $x = [x_1 x_2]'$ 라고 할 때, $v = \hat{A}^v x$ 를 성립하는 비대각원소가 0인 2x2 행렬 \hat{A}^v 은 각 산업의 부가가치율로 이루어진 대각행렬임
- 이 행렬에 대해 레온티에프 역행렬을 곱한 $\hat{A}^v(1 - A)^{-1}$ 을 부가가치 유발계수행렬이라 하며, 수학적으로는 투입 및 직접효과와 간접효과의 합계를 각각의 부가가치율로 곱한 주대각행렬¹⁾임
- 수입유발계수도 이와 유사하게, 수입거래표를 사용하여 관계식으로 얻어지는 행렬을 연산하여 얻을 수 있음

4) 노동유발계수

- 노동의 산업부문간 파급구조를 파악하는데는 산업간 상호연관관계를 잘 나타내는 산업연관표가 주로 사용되며, 이는 최종수요의 발생이 생산을 유발하고 생산이 다시 노동수요를 유발하는 파급 매커니즘에 기초하여 최종수요와 노동 유발을 연계함
- 노동계수란 일정기간 동안 생산활동에 투입된 노동량을 총산출액으로 나눈 계수이며 한 단위(산출액 10억원)의 생산에 직접 필요한 노동량을 의미하며, 노동생산성과는 역수관계에 있음
- 자영업자와 무급가족종사자를 포함하느냐의 여부에 따라 취업계수와 고용계수로 구분

1) 예컨대, $A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{bmatrix}$ 일 때, $\hat{A}^v(1 - A)^{-1} = \begin{bmatrix} v_1 / \left[x_1^* \left(1 + \lim_{n \rightarrow \infty} \sum_{i=1}^n a_{11}^i + \lim_{n \rightarrow \infty} \sum_{i=1}^n a_{21}^i \right) \right] & 0 \\ 0 & v_2 / \left[x_2^* \left(1 + \lim_{n \rightarrow \infty} \sum_{i=1}^n a_{12}^i + \lim_{n \rightarrow \infty} \sum_{i=1}^n a_{22}^i \right) \right] \end{bmatrix}$ 임.

- 자영업자와 무급가족종사자를 포함하면 취업계수라 부르며, 피용자에 대한 것만 포함할 때 고용계수라 함
- 노동계수가 클수록 노동집약적 산업이며, 노동계수가 작을수록 자본집약적 산업임
- 총산출액을 활용하여 이를 최종수요와의 관계를 살필 때 $x = (I - A)^{-1}f$ 에서, 노동량 벡터의 노동계수 대각행렬 \hat{L}^* 이 존재할 때, 부가가치 행렬을 구한 방식과 유사하게 $l = \hat{L}^* x$ 로 정의하며, x 의 정의상 주어진 등식($x = (I - A)^{-1}f$)에 따라 $l = \hat{L}^*(I - A)^{-1}f$ 임을 알 수 있음

5) 영향력 계수와 감응도 계수

- 영향력 계수와 감응도 계수를 활용해 최종수요의 변화 또는 총량과 관계없이 산업구조를 분석할 수 있는 방안이 존재하며, 이를 통해 해당 산업의 구조를 파악할 수 있음
- 기술 계수를 활용하여, 각 산업 간의 상호의존 관계를 나타내는 영향력 계수와 감응도 계수를 구함
- 영향력 계수는 기술 계수 행렬의 열(column)을 합하여 전체 열합의 산술평균 값(전산업 평균)으로 나누어 준 것임

- 예컨대, 2부분으로 이루어진 경제를 가정할 때, 레온티에프 행렬 $L = (I - A)^{-1} = \begin{bmatrix} r_{11} & r_{12} \\ r_{21} & r_{22} \end{bmatrix}$ 에 대해,

1산업의 영향력 계수(e_1)는 $e_1 = \frac{\frac{1}{2}(r_{11} + r_{12})}{\frac{1}{2}(\frac{1}{2}(r_{11} + r_{12}) + \frac{1}{2}(r_{21} + r_{22}))}$ 이며, 레온티에프 행렬의 정의에 따라 r_{ij} 은

i 영역에서 투입되어 j 재화로 산출되는 과정의 생산유발계수임

- 파급과정에서 이루어지는 산업부문별 산출 계수의 비중이며, 생산물에 대한 최종수요 한 단위가 증가했을 때 전 산업에 미치는 영향을 의미하며, 이는 후방연쇄효과로 이해될 수 있음
- 영향력 계수가 1보다 크면, 해당 산업의 영향력이 전 산업 평균보다 크다는 것을 의미(타 산업에 영향력을 행사)
- 감응도 계수는 산출 계수 행렬의 행(row)을 합하여 전체 행합의 산술평균 값으로 나누어 준 것임

- 예컨대, 2부분으로 이루어진 경제를 가정할 때, 1산업의 감응도계수(l_1)는 $l_1 = \frac{\frac{1}{2}(r_{11} + r_{21})}{\frac{1}{2}(\frac{1}{2}(r_{11} + r_{21}) + \frac{1}{2}(r_{12} + r_{22}))}$

이며, r 은 i 영역에서 투입되어 j 재화로 산출되는 과정의 생산유발계수임

- 파급과정에서 이루어지는 산업부문별 산출 계수의 비중이며, 전 산업이 최종수요 한 단위를 증가시키기 위해, 어떤 산업이 생산해야만 하는 단위에 대한 전 산업대비 비율이며 전방연쇄효과를 나타냄
- 감응도 계수가 1보다 크면, 해당 산업의 감응도가 전 산업 평균보다 크다는 것을 의미(타 산업과 밀접하여, 변화에 민감하게 반응)

집필내역

연구책임

송철재 한국문화관광연구원 책임전문위원: 제1장 ~ 제4장, 연구총괄

연구진

이관영 한국문화관광연구원 연구원: 제1장 ~ 제4장

최준영 한국문화관광연구원 연구원: 제1장 ~ 제4장

문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제적 효과 측정 연구 - 산업연관분석을 중심으로

발행인 김대관
발행처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금남화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
<http://www.kcti.re.kr>
인쇄일 2021년 12월 31일
발행일 2021년 12월 31일
인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-912-3 93300
D O I <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2021.e51>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.
송철재 외(2021), 문화·체육·관광·콘텐츠 산업의 경제적 효과 측정 연구 - 산업연관분석을 중심으로,
한국문화관광연구원

아래의 DOI 또는 QR코드를 통해 이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.

<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2021.e51>



한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

www.kcti.re.kr

