

저출산·고령화에 따른  
미래사회의 문화적 변화 예측 및 대응방안  
- Cultural changes and policy implications  
brought by low birth rate and rapid ageing  
in future Korean Society -

2005. 2

## 제 출 문

---

고령화및미래사회위원회위원장 귀하

본 보고서를 『저출산·고령화에 따른 미래사회의 문화적 변화 예측 및 대응방안』 용역의 최종보고서로 제출합니다.

2005년 2월

추계 예술대학교산학협력단 단장 남상문

---

## 연 구 진

---

연구책임: 김휴종(추계문화산업연구소장, 추계예술대학교 교수)

연 구 원: 안성아(추계예술대학교 교수)

이보아(추계예술대학교 교수)

연구보조: 고창만(추계문화산업연구소 연구원)

김지영(추계예술대학교 문화산업대학원)

서유정(추계예술대학교 문화산업대학원)

---

## <제목차례>

요약 .....	1
<b>제1장 서론 .....</b>	<b>25</b>
제1절 연구의 필요성 및 목적 .....	25
제2절 연구의 범위 .....	27
<b>제2장 기존 연구 .....</b>	<b>29</b>
제1절 저출산·고령화와 문화적 변화 연구 .....	30
제2절 감성화와 문화적 변화 연구 .....	37
제3절 지식정보화와 문화적 변화 연구 .....	42
제4절 세계화와 문화적 변화 연구 .....	46
<b>제3장 문화환경 변화 예측 .....</b>	<b>48</b>
제1절 동적문화(Dynamic Culture) .....	49
제2절 ‘레인보우’문화(Rainbow Culture) .....	55
제3절 산업으로서의 문화(Culture Industry) .....	60
<b>제4장 문화수요 변화 예측 .....</b>	<b>66</b>
제1절 문화인프라에 대한 수요 변화 .....	68
제2절 문화수요의 영역별 이동 .....	82
제3절 문화콘텐츠산업의 시장 수요 변화 .....	90
<b>제5장 정책비전 및 대응과제 .....</b>	<b>94</b>
제1절 통합적 문화정책 .....	98
제2절 소비자중심의 문화정책 .....	100

제3절 글로벌 선도 문화정책 .....	102
제4절 문화산업의 지속적 육성 .....	103
참고문헌 .....	107

## <표차례>

<표 4-1> 한국·일본·미국 공공도서관 비교 .....	69
<표 4-2> 한국·일본·미국 박물관 비교-2002년 .....	75
<표 4-3> 한국·일본·미국 공연장 및 영화스크린 수 비교 .....	78
<표 4-4> 국가별 스크린당 인구(2003년 현재) .....	79
<표 4-5> 일본 연령대별 여가활동 평균시간 추이(단위: 시간) .....	84
<표 4-6> 한국 문화콘텐츠 소비지출 규모 예측 .....	98
<표 5-1> 한·중·일, 미국의 문화콘텐츠산업관련 소비지출규모 변화예측 .....	104

## <그림차례>

<그림 1-1> 본 연구의 목표 .....	26
<그림 1-2> 미래사회 문화적 변화의 영향 요인 .....	28
<그림 2-1> 산업 시대의 세 가지 단계 인생 모델 .....	32
<그림 2-2> 다섯 가지 단계 인생 모델 .....	33
<그림 2-3> 스트라우스, 호우의 유형론 개관: 경제 호황 사이클과의 관계 .....	34
<그림 2-4> 연령별 연평균 엔터테인먼트 지출 .....	35
<그림 2-5> 저출산·고령화에 따른 문화변화 .....	37
<그림 2-6> 이성사회와 감성사회 .....	39
<그림 2-7> 감성세대의 특징 .....	40
<그림 2-8> 감성화에 따른 문화변화 .....	42
<그림 2-9> 지식정보화에 따른 문화변화 .....	46
<그림 2-10> 세계화에 따른 문화변화 .....	47
<그림 3-1> 미래사회의 문화적 변화 Trend .....	49
<그림 3-2> 연령별 컴퓨터 및 인터넷 사용시간 추이 .....	53

<그림 3-3> 연령별 직업선택의 기준 차이> .....	4
<그림 3-4> 기존 세대 구분 이론 .....	5
<그림 3-5> 본 연구의 감성 세대 구분 .....	5
<그림 3-6> 감성 세대의 가족관 .....	8
<그림 3-7> 디지털 사회의 키워드 .....	6
<그림 3-8> 게임산업과 반도체산업의 시장규모 비교 .....	6
<그림 3-9> 문화산업과 기존산업과의 시너지 .....	6
<그림 4-1> 문화적 변화 트렌드와 수요변화 .....	6
<그림 4-2> 한국·일본·미국 공공도서관 1개 당 비교 .....	7
<그림 4-3> 시나리오별 인구추계 .....	7
<그림 4-4> 공공도서관 수에 대한 수요 변화 추이 예측 .....	7
<그림 4-5> 한국·일본·미국 박물관 1개 당 인구 비교 .....	7
<그림 4-6> 박물관 수에 대한 수요 변화 추이 예측 .....	7
<그림 4-7> 공연시설 수에 대한 수요 변화 추이 예측 .....	8
<그림 4-8> 영화스크린 수에 대한 수요 변화 추이 예측 .....	8
<그림 4-9> 연령대별 미디어활동시간 추이 .....	8
<그림 4-10> 연령대별 취미/오락 활동시간 추이 .....	8
<그림 4-11> 연령대별 스포츠 활동시간 추이 .....	8
<그림 4-12> 연령대별 스키, 워킹 참여율(2001년 일본) .....	8
<그림 4-13> 연령대별 야구, 수영 참여율(2001년 일본) .....	8
<그림 4-14> 연령대별 골프, 볼링, 낚시, 조깅/마라톤 참여율(2001년 일본) .....	8
<그림 5-1> 미래 문화환경 변화와 대응 정책 목표 .....	9
<그림 5-2> 정책비전 및 추진방향 .....	9
<그림 5-3> 현 정책평가와 미래 정책 비교 .....	9
<그림 5-4> 한·중·일, 미국의 문화콘텐츠 소비지출 규모 비교 .....	10
<그림 5-5> 한·중·일 3국합계규모와 미국의 문화콘텐츠소비 지출규모비교 ..	10

## <요 약>

### 제1장 서론

- 우리나라는 급속한 저출산과 고령화에 따라 향후 인구구조의 빠른 변화가 예상되고 있으며 이러한 인구구조의 변화는 경제, 사회에 대한 변화와 함께 문화가치관의 변화, 문화에 대한 수요 및 시장구조의 변화도 예고하고 있음
- 그러나 문화적 요구 및 가치관, 시장구조의 변화에 따른 한국 문화의 미래 모습과 정책적 대응 방안에 대한 종합적인 연구는 거의 전무한 실정임
- 따라서 본 연구는 한국의 저출산·고령화와 향후 진행되리라 예상할 수 있는 감성화, 지식정보화, 세계화에 따른 전반적인 문화환경의 변화에 대한 개괄적 예측과 이에 따른 정책적 대응방안 강구를 목적으로 함
  - 기존에 존재하는 부분적인 이슈들을 정리하고 총합하며 한국의 미래사회에서 인구구조의 변화와 이에 따른 문화적 변화를 종합함
  - 문화환경 변화 분석에서는 광의의 문화 개념에 입각한 변화를 주로 분석하고 있으며 문화수요 변화 분석에서는 이러한 광의의 문화 개념에서의 변화에서 유추될 수 있는 협의의 문화적 변화를 주 내용으로 삼고 있음
  - 시기적으로는 중·단기적으로 2010년~2020년까지, 장기적으로는 2050년까지의 변화를 대상으로 함



## 제2장 기존 연구

- 미래 문화적 변화를 다룬 기존 연구들은 저출산·고령화, 감성화, 지식정보화, 세계화라는 네 가지 요인별 연구의 결과로 분류할 수 있음
  - 저출산·고령화와 문화적 변화를 직접적으로 고찰한 연구는 거의 존재하지 않으며 다만 일부 연구에서 이러한 변화의 가능성 및 개념적 접근을 통해 변화의 가능성과 방향을 도출하고 있는 정도임
  - 감성화와 문화적 변화를 고찰하고 있는 연구는 주로 세대구분 이론, 사회구분 이론 등에서 찾을 수 있으며 이밖에 문화, 혹은 엔터테인먼트 관련 연구, 소비학 등에서 도출되고 있음
  - 지식정보화에 따른 문화적 변화 연구는 주로 디지털 기술의 발전, 인터넷을 통한 웹라이프스타일(Web Lifestyle), 지식정보화 사회의 특징에 따른 창의력과 문화에 대한 변화를 부분적으로 예측
  - 세계화에 따른 문화적 변화는 주로 공동체 의식의 변화와 이에 따른 문화적 정체성 개념 변화, 그리고 시장의 통합 및 세계화에 따른 문화시장의 경쟁구도 등에 대한 연구가 존재
  - 이 밖에 문화정책에 대한 일부 연구에서 아주 제한적이지만 미래 문화의 모습에 대한 내용이 존재함
- 저출산·고령화가 초래할 문화적 변화에 대한 기존 연구 결과들을 정리하면 ‘나홀로가족’문화, ‘소황제’문화, 실버문화, 여성문화, ‘레인보우(혹은

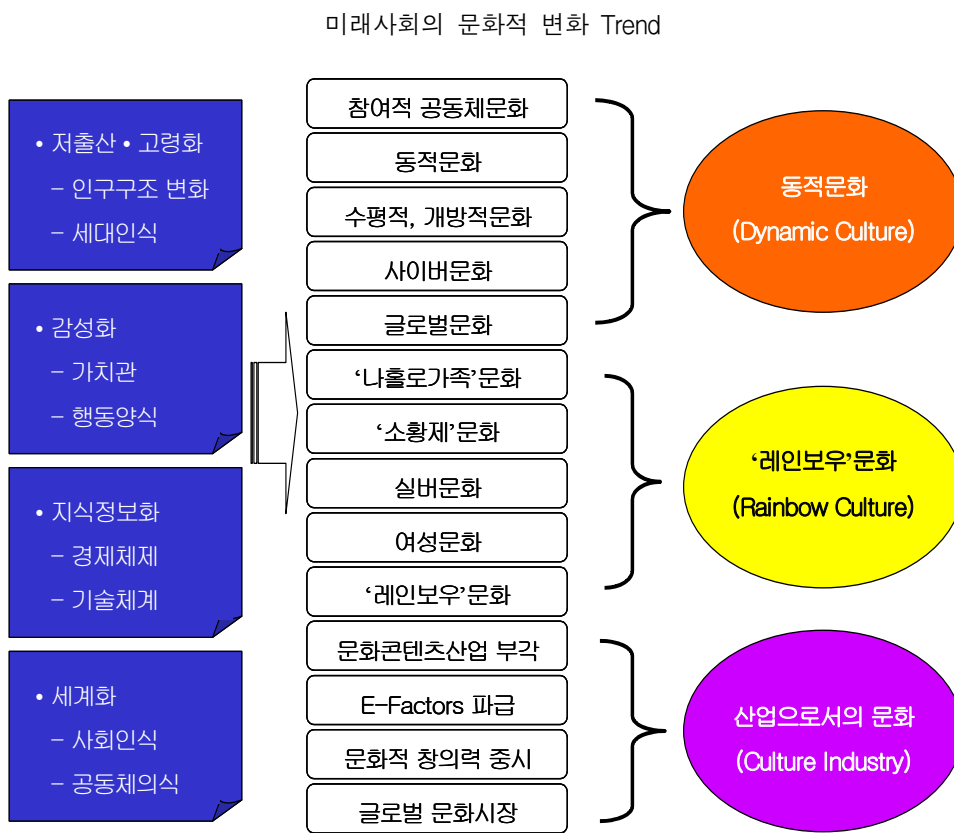
모자이크) 문화, 참여적 문화의 발현과 연령별 문화수요의 변화, 청소년 문화의 변화 등을 예견하고 있음

- 감성화가 초래할 문화적 변화에 대한 기존 연구 결과들을 정리하면 엔터테인먼트산업의 중요성 부각, e-factor의 파급, 동적문화(Dynamic Culture)의 발현, 수평적이고 개방적 문화의 발현, 여성문화의 발현 등을 예견하고 있음
- 지식정보화가 초래할 문화적 변화에 대한 기존 연구 결과들을 정리하면 문화콘텐츠산업의 중요성 부각, 온라인 문화의 확산, 사이버 공동체 문화 확산, 여성문화의 발현, 문화적 창의력 부상 등을 예견하고 있음
- 세계화에 의한 문화적 변화에 대한 기존 연구 결과들은 글로벌 문화시장의 형성과 수평적 조직문화의 보편화 등을 예견하고 있음

### 제3장 문화환경 변화 예측

- 미래 사회의 문화환경 변화를 동적문화, '레인보우'문화, 산업으로서의 문화 등 세 가지의 트렌드로 압축할 수 있음
  - 동적문화(Dynamic Culture)는 참여적 공동체문화, 수평적, 개방적 문화, 사이버문화, 글로벌문화 등의 문화적 변화를 포함하는 개념
  - '레인보우'문화(Rainbow Culture)는 연령별, 세대별, 영역별 문화적 다양성의 발현을 압축한 개념

- 산업으로서의 문화(Culture Industry)는 문화콘텐츠산업의 중요성 부각, e-factors의 파급 등을 압축한 개념



### 제1절 동적문화(Dynamic Culture)

□ 전반적인 사회의 가치관이 참여와 개방이라는 키워드를 중심으로 형성되어

사회구성원의 다양한 의사소통, 의견 표출이 예상되며 문화 자체의 생산과 소비에서도 일반 대중의 참여가 이루어짐

- 동적인 문화의 트렌드 속에서 문화는 대중일반의 소비를 기반으로 창조되고 그들의 참여가 생명임
- 이러한 문화트렌드 속에서 미래에는 순수감정의 집단행동화가 발현될 여지가 많으며 권위주의와 수직적 질서가 퇴조되는 양상을 보일 것임
  - 토론과 설득문화가 증대되며 독립된 의견의 개진과 이를 통한 consensus 구성을 선호함

## 제2절 ‘레인보우’문화(Rainbow Culture)

- 저출산·고령화에 따른 인구구조의 변화, 가족구조의 변화, 그리고 이로 인한 우리 사회의 이민 유입 가능성 및 감성사회화에 따른 가치관 및 행동양식의 변화에 의하여 한국사회의 문화는 다양한 문화의 발현과 정착, 이에 대한 존중 등의 변화가 발현될 것임
  - 저출산·고령화에 따라 노년층 인구구성비중의 증대로 기존 문화의 소외계층이었던 이들 연령대가 문화의 생산 및 소비의 주요층으로 인식
  - 여성의 사회 활동 증가로 인한 여성문화의 중요성 부각
  - 저출산·고령화 사회에서 불가결한 이민노동자의 증가 등으로 인한 한국사회의 순혈주의 퇴조
    - 다양한 국가와 민족의 문화적 유입

- 세계화에 따른 한국문화의 정체성에 대한 새로운 인식 발현
- 감성화에 따른 다른 문화의 포용, 존중

### 제3절 산업으로서의 문화(Culture Industry)

- 문화(콘텐츠)산업의 중요성 부각은 감성화, 지식정보화, 디지털화 등의 변화로 촉발되어 미래에는 국가의 부를 결정하는 주요한 산업
  - 감성화사회에서 Fun의 중요성, 지식정보화 사회에서 수확체증 및 수확폭 받을 가져다 줄 수 있는 아이템으로서의 문화산업, 그리고 디지털화사회에서 문화의 중요성은 산업으로서의 문화라는 트렌드를 예측하게 할 수 있는 바탕임
  - 디지털 사회에서 중요한 키워드는 네트워크, 사이버, 문화의 세 가지로 압축되고 있으며 이 중 문화는 디지털 사회의 콘텐츠를 제공하는 중심축으로서 디지털 사회 및 경제의 근간을 형성함
  - 문화산업의 중요성은 이미 20세기 말에 대부분의 미래학자에 의해 예견되어 왔음
    - 21세기를 주도할 산업군: BT, ET, NT, ST, IT, CT
    - 사실 현재시점에서 이미 이러한 예측들이 실현되고 있음
- 문화(콘텐츠)산업의 중요성은 이러한 직접적인 경제적 효과 이외에 간접적으로 거의 모든 산업에서 중요성이 부각되고 있는 e-factor의 원천을 공급하는 외부효과(externalities)에서도 존재함

- 거의 모든 기업이 생산하는 상품/서비스의 가치를 제고하여 고부가가치를 완성하는 e-factors의 원천은 문화산업의 콘텐츠들임
- 결국 이는 문화산업이 그 자체의 경제적 중요성에 머무르지 않고 거의 모든 다른 산업과의 시너지를 만들어 낼 수 있는 산업임을 나타냄

## 제4장 문화수요 변화 예측

- 저출산·고령화 등에 의한 미래사회의 문화트렌드 변화는 문화수요에도 영향을 미칠 것으로 예상됨
  - 문화트렌드 변화로 인하여 박물관, 도서관, 미술관 등 일반적인 문화인프라에 대한 수요 변화가 존재할 것임
  - 미래사회의 문화적 변화에 따라 양적인 수요량의 변화와 함께 문화수요의 영역별 변화의 차이가 존재할 것으로 예상되며 문화수요의 영역별 이동도 예상됨
  - 문화콘텐츠산업의 시장 수요 변화 또한 예상할 수 있으며 산업 전반의 시장규모 변화가 발현될 것임
- 본 장에서는 한국 미래사회의 문화적 변화 트렌드에 입각한 문화수요 변화 예측 모델링 및 예측 결과를 제시하고자 함

## 제1절 문화인프라에 대한 수요 변화

- 저출산·고령화 등 미래사회의 변화에 의해 기본적인 문화인프라라고 할 수 있는 도서관, 박물관 및 미술관, 공연장, 극장 등에 대한 수요변화를 개괄적으로 예측함
  - 미래 트렌드에 의해 문화인프라의 수요가 변화할 것은 분명하지만 어느 정도의 수준이 가장 적정할 것인지에 대해서는 각 영역별로 예측하기 어려움
  - 따라서 현재시점을 기준으로 이미 고령사회에서 초고령사회로의 진입을 목전에 두고 있는 일본의 수준과 다른 미래 트렌드가 가장 먼저 진행된다고 할 수 있는 미국의 수준을 참고하는 방안이 타당할 것으로 사료됨
  - 본 연구에서 분석하고 있는 문화인프라의 범위가 4개 분야(도서관, 박물관, 공연장, 극장)로 한정된 이유도 이들 두 국가의 통계자료와 한국의 통계자료 접근 가능성에 있음

### 1. 도서관

- 한국의 경우 통계청이 발표하고 있는 총도서관수는 2003년 현재 10,543개소이며 이 중 공공도서관 수는 463개소에 달함
- 공공도서관에 대한 미래 수요 변화에는 저출산·고령화에 따른 인구변화, 디지털화 및 지식정보화에 따른 동적문화로의 변화 및 오프라인 도서관에 대한 수요 변화 등이 영향을 미칠 수 있음
  - 본 연구는 분석의 단순화를 위하여 3개의 인구변화 시나리오에 따른 분석

을 포함

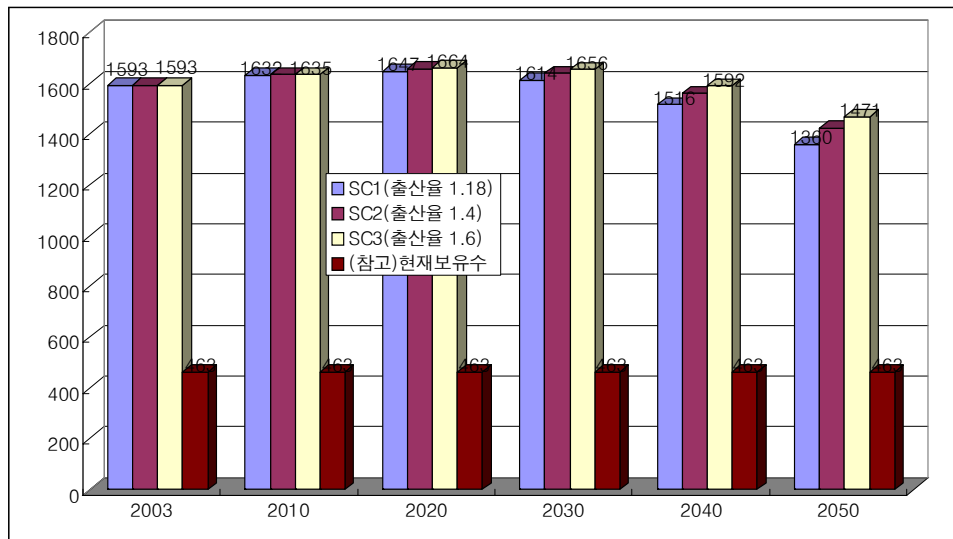
- SC1: 출산율 1.18, SC2: 출산율 1.4, SC3: 출산율 1.6

○ 디지털화와 지식정보화에 따른 동적문화로의 변화는 한국 미래사회에서 필요한 공공도서관의 적정 수준에 대한 상반된 영향을 가질 수 있음

○ 본 연구에서는 현재시점에서 미국과 일본의 수준을 기준으로 비록 자의적이긴 하지만 공공도서관 1개 당 3만 명 정도의 수준을 기준으로 함

□ 이러한 가정 하에서 한국의 공공도서관 수는 2003년 현재 1,593개가 필요하며 2050년에는 시나리오별로 다르지만 최저 1,360개가 필요함

공공도서관 수에 대한 수요 변화 추이 예측





- 전반적으로 공공도서관에 대한 수요는 현재 시점에서의 수요충족율이 지금  
히 낮기 때문에 미래에도 수요 충족에 대한 노력이 지속적으로 필요할 것  
으로 사료됨

## 2. 박물관

- 박물관에 대한 미래 수요 변화도 공공도서관과 마찬가지로 저출산·고령화에  
따른 인구변화, 디지털화 및 지식정보화에 따른 동적문화로의 변화 및 오프  
라인 박물관에 대한 수요 변화 등이 영향을 미칠 수 있음
- 인구변화에 따른 박물관 수요의 적정 수준 변화 분석은 공공도서관의 경우  
와 동일한 방법을 사용함
- 디지털화와 지식정보화에 따른 동적문화로의 변화는 공공도서관의 경우와  
마찬가지로 한국의 미래 박물관 수요에 대한 상반된 영향을 가질 수 있음
- 현재시점에서 미국과 일본의 수준을 기준으로 비록 자의적이긴 하지만 박  
물관 1개 당 10만 명 정도의 수준을 기준으로 함
- 이러한 가정 하에서 한국의 박물관 수는 2003년 현재 478개가 필요하며  
2050년에는 시나리오별로 다르지만 최저 408개가 필요함
- 전반적으로 박물관에 대한 수요는 현재 시점에서의 수요충족율이 낮기 때  
문에 미래에도 수요 충족에 대한 노력이 지속적으로 필요할 것으로 사료되  
나 공공도서관보다는 그 정도가 심하지 않음

### 3. 공연장 및 영화관

- 한국의 경우 통계청이 발표하고 있는 2002년 현재 영화관을 제외한 공연시설 수는 503개이고 영화진흥위원회가 발표한 2003년 현재 영화스크린 수는 1,112개임
- 공연시설 수와 영화스크린 수에 대한 미래 수요 변화 분석도 공공도서관이나 박물관과 동일한 방법을 사용함
  - 공연시설 수는 현재시점에서 미국과 일본의 수준을 기준으로 비록 자의적이긴 하지만 공연시설 1개 당 8만 명 정도의 수준을 기준으로 함
  - 영화 스크린 수는 선진국 수준을 기준으로 스크린 1개 당 2만 명 정도의 수준을 기준으로 함
- 이러한 가정 하에서 한국의 공연시설 수는 2003년 현재 597개가 필요하며 2050년에는 시나리오별로 다르지만 최저 510개가 필요함
  - 2003년 현재 94개의 공연시설 추가 수요가 존재한다고 할 수 있으나 2050년에는 현재 수준의 공연시설 수로 수요를 충족할 수 있음
  - 전반적으로 공연시설에 대한 수요는 2020년까지의 수요 확대 기간 동안에는 추가적인 수요 충족의 노력이 필요하나 2050년이 되면 현재 수준으로 수요 충족이 거의 가능할 것으로 예상됨
- 한국의 영화스크린 수는 2003년 현재 2,389개가 필요하며 2050년에는 시나리오별로 다르지만 최저 2,040개가 필요함
  - 2003년 현재 1,277개의 스크린 추가 수요가 존재하여 2050년까지 수요

충족을 위한 노력이 지속적으로 필요함

## 제2절 문화수요의 영역별 이동

- 미래사회의 문화 환경 변화 트렌드는 문화에 대한 양적 수요 변화뿐만 아니라 질적인 수요의 변화 및 영역별 수요 이동을 가져올 것임
  - 예를 들어 동적문화로의 추이로 인하여 기존 단순 감상, 수용의 문화영역에 대한 수요는 그 본질적인 변화가 없는 한 직접적인 참여와 Interaction 이 가능한 영역으로 이동할 가능성이 있음
  - 또한 저출산고령화에 따라 국민의 평균 연령이 상승하게 되고 노년층의 문화참여가 확산되는 과정에서 육체적으로 상당한 노력이 수반되는 문화영역보다는 손쉽고 가볍게 즐기며 참여하는 영역으로의 수요 이동도 예상할 수 있음
- 위와 같은 영역별 수요 이동을 분석하기 위해 본 연구는 우리사회보다 고령화로의 이행이 앞서 있는 일본의 경우를 분석함

일본 연령대별 여가활동 평균시간 추이(단위: 시간)

연령	연도	학습/연구 (학교 외)	취미/오락	스포츠	봉사활동	교제	신문/잡지 TV/Radio
15세~19세	1981	3.01	2.02	2.19	1.19	2.25	2.17
	1991	2.36	2.26	2.34	2.24	2.50	2.42
	2001	2.42	2.42	2.26	2.58	2.24	2.42
20세~29세	1981	2.40	2.12	1.33	2.31	2.33	2.19
	1991	2.03	2.33	2.06	2.38	2.76	2.39
	2001	2.44	3.09	1.46	2.41	2.77	2.43
30세~39세	1981	1.91	1.67	1.27	2.05	2.35	2.07
	1991	2.11	2.24	1.52	2.13	2.47	2.21
	2001	1.55	2.24	1.34	2.89	2.35	2.23
40세~49세	1981	1.50	1.59	1.25	2.09	2.36	2.09
	1991	1.47	2.19	1.50	2.20	2.48	2.23
	2001	1.80	2.31	1.41	2.25	2.48	2.33
50세~59세	1981	1.55	2.03	1.14	2.10	2.22	2.32
	1991	1.49	2.12	1.57	2.33	2.47	2.37
	2001	2.50	2.26	1.40	2.65	2.37	2.43
60세~64세	1981	1.57	2.41	1.03	2.14	2.19	2.78
	1991	1.59	2.50	1.39	2.43	2.29	3.27
	2001	2.17	3.01	1.48	2.29	2.18	3.41
65세 이상	1981	2.18	2.58	1.36	2.20	2.23	3.54
	1991	2.24	2.59	1.48	2.80	2.36	3.97
	2001	2.01	2.60	1.29	2.04	2.24	4.70

자료: 日本總務省統計局(www.stat.go.jp), 「사회생활기본조사보고」

- 시계열상으로 분석하였을 때 취미/오락활동과 미디어활동은 모든 연령대에서 증가하였음을 알 수 있으며 한국의 미래 문화 영역에서도 이러한 추세를 예측할 수 있음
- 이와 같은 결과는 감성화 등의 이유로 동적인 문화를 추구하여 자신의 취

미활동과 오락활동에 적극적인 환경 변화를 드러내고 있으며 또한 콘텐츠를 제공하는 미디어활동에 대한 수요 증가로 인식할 수 있어 미래 한국 문화의 수요 이동도 이와 같은 현상이 가속될 것으로 예측됨

- 횡단면적으로 분석하였을 때 취미/오락 활동에 대한 수요는 20대에서 최고조를 보이다가 하락하며 이후 다시 60대 이후에 증가하는 것으로 나타나 미래 우리의 문화수요에 있어서 하나의 시사점으로 인식됨
  - 20대에 가장 왕성한 수요를 보이다가 경제활동 등 부담으로 인하여 하락하며 은퇴 이후 60대 이후에 다시 상승하는 것으로 풀이됨
- 스포츠활동은 횡단면적으로 10대에 가장 왕성한 수요를 보이다가 이후 감소하며 시계열상으로 전 연령대에서 1990년대에 1980년대보다 증가하였으나 다시 2000년대에는 감소하는 것으로 나타남
  - 이는 거품경제의 소멸 등 다른 요인들도 존재하지만 고령화의 추세로 인한 물리적인 부담감도 하나의 원인일 것으로 추정
  - 이와 같은 사실은 개별 스포츠 종목 참여율에 대한 횡단면적 분석에서도 나타나 스키/스노우보드와 같은 종목에 대한 수요는 연령대가 높아지면서 급속하게 감소하는 반면에 건강을 위한 워킹 같은 종목은 연령대가 높아지면 오히려 증가함
    - 노령층이 쉽게 접근할 수 있는 스포츠인지 여부가 중요한 것으로 풀이됨
  - 한국의 미래 문화영역 중 스포츠 분야에서도 이와 유사한 수요 이동 현상이 발생할 것으로 예측할 수 있음

### 제3절 문화콘텐츠산업의 시장 수요 변화

- 문화콘텐츠산업은 동적인 문화로의 변화 및 산업으로서의 문화 추이 현상에 따라 그 중요성이 부각될 것으로 예상되나 저출산·고령화에 따른 인구변화에 의해 시장 규모 등 수요 변화를 겪을 것으로 예상됨
- 본 연구는 통계연감에 나타난 문화산업관련 소비지출을 근거로 추정함
- 국민 1인당 문화콘텐츠산업 소비지출을 추정하고 이를 근거로 향후2050년까지의 문화콘텐츠산업 시장규모의 기저를 추정하여 비교함
  - 경제성장률, 인구증가율, 물가상승율, 도시화율, 문화산업 소비지출 비중 증가율 등을 감안하여 추정
  - 기본적으로는  $CAPCULT_i = \alpha + \beta INCOME_i + \gamma SOC_i + \varepsilon_i$ 의 모델을 적용
    - $CAPCULT$ =국민 1인당 문화콘텐츠산업 관련 소비지출액
    - $INCOME$ =1인당 국민소득(1인당 GDP로 proxy 가능)
    - $SOC$ =문화콘텐츠산업 관련 소비지출에 영향을 미치는 사회적 변수들  
(도시화율, 인구구조, 문화인프라보급률 등)
    - $\alpha, \beta, \gamma$ =계수(coefficient),  $\varepsilon$ =오차항
  - 여기서 추정된 결과를 이용하여  $EXPCULT = CAPCULT \times POP$  추정
    - $EXPCULT$ =국가전체 문화콘텐츠산업 관련 소비지출액
    - $POP$ =전체인구

- 한국은 2003년 국민 1인당 문화콘텐츠산업 관련 소비지출액이 2000년 가격 기준 479불로 추정되며 국가 전체 문화콘텐츠산업 관련 지출액이 229억불 정도로 추정됨
  - 이를 근거로 본 연구는 인구변화 3개의 시나리오에 따른 문화콘텐츠산업 시장 수요의 변화를 분석함
    - SC1: 출산율 1.18, SC2: 출산율 1.4, SC3: 출산율 1.6
- 한국 문화콘텐츠산업 시장규모의 기저로 삼을 수 있는 문화콘텐츠산업 관련 전체 소비지출액은 인구변화의 시나리오별로 다르지만 2050년 최대 1,102억불, 최소 1,019억불(2000년 가격 기준) 규모로 성장할 것으로 전망됨
  - 2050년까지 매년 2~3% 경제성장률을 기준으로 추정한 결과임
  - 2003년 현재 6.1%로 추정되는 문화콘텐츠산업 관련 소비지출의 전체 소비지출 비중이 2050년 9%까지 증가한다고 가정
  - 이와 같은 가정하에서 2050년 한국의 국민 1인당 문화콘텐츠산업 관련 소비지출액은 2000년 불변가격으로 2,497불이 될 것으로 추정
  - 세 개의 시나리오 모두 문화콘텐츠산업 관련 전체 소비지출액이 2050년까지 지속적으로 증가할 것으로 나타남
    - 2050년을 기준으로 시나리오별 최대 수요 규모 차이는 83억불임

한국 문화콘텐츠 소비지출 규모 예측

(단위: 억불)

연도	SC1(출산율 1.18)	SC2(출산율 1.4)	SC3(출산율 1.6)
2003	229	229	229
2005	250	250	250
2010	309	309	310
2015	379	381	381
2020	461	465	466
2025	545	551	554
2030	638	648	654
2035	738	755	766
2040	845	870	887
2045	933	969	993
2050	1,019	1,068	1,102

## 제5장 정책비전 및 대응과제

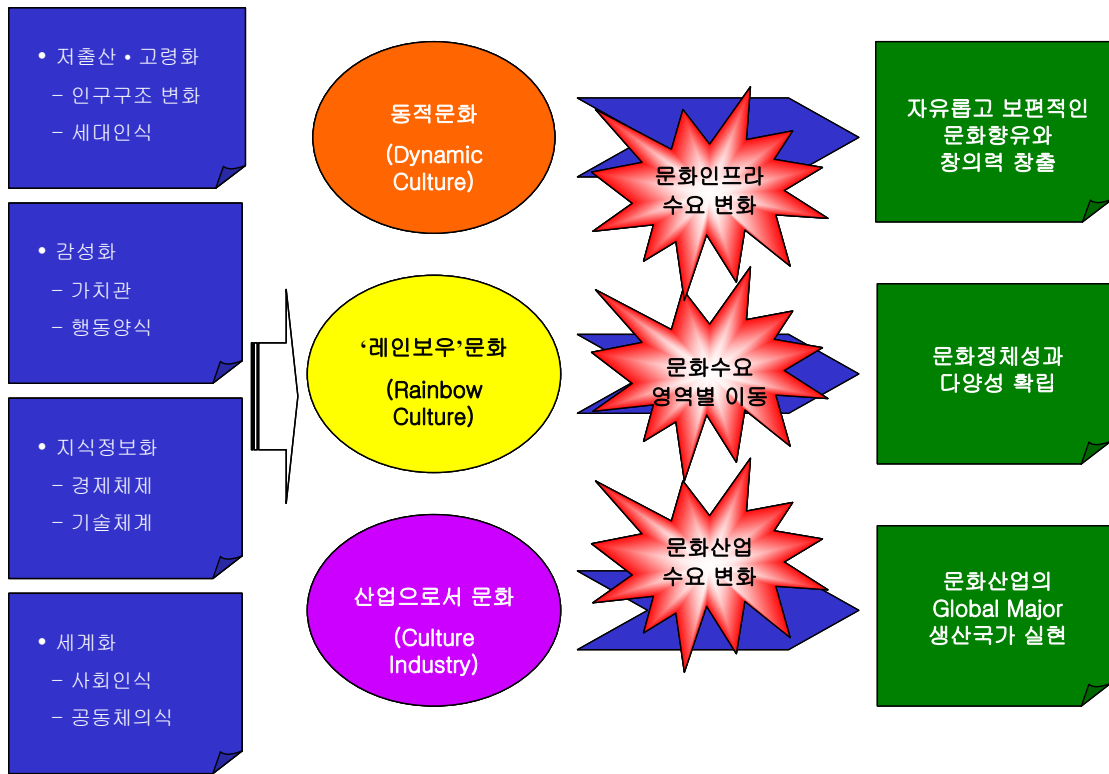
- 미래 문화적 환경 변화와 이에 의한 문화인프라 수요 변화, 문화 영역별 수요 이동, 문화콘텐츠산업 수요 변화에 대응하고 장기적으로 세계에서 선도적인 문화기반사회(Culture based Society)를 구축하는 것이 향후 문화정책의 비전
- 1996년 OECD 보고서 이후 제시된 지식기반사회(Knowledge based Society)에 대비되어 최근 문화역량의 중요성을 포함한 문화기반사회 개념이 대두되고 있음
- 한국의 미래사회는 이러한 문화기반사회의 의미에서 세계 중심국가로 부각



되어야 함

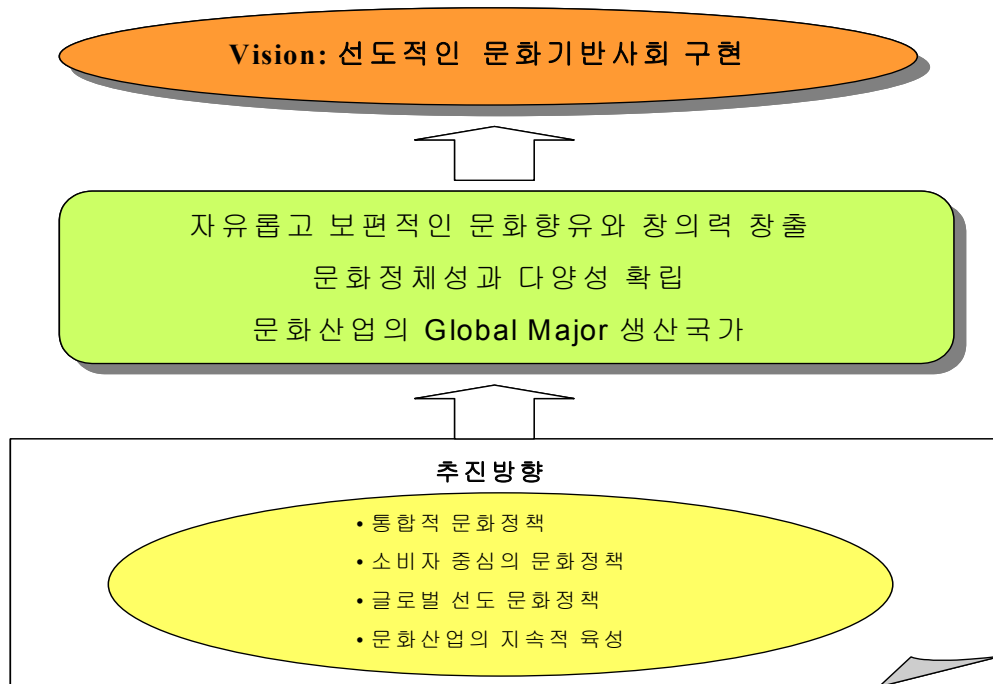
- 이러한 비전을 달성하기 위하여는 한국의 미래 문화정책이 ‘자유롭고 보편적인 문화향유와 창의력 창출’, ‘문화정체성과 다양성 확립’, ‘문화산업의 Global Major 생산국가 실현’ 이라는 세 가지 정책목표를 설정하는 것이 타당함
  - ‘자유롭고 보편적인 문화향유와 창의력 창출’은 주로 동적인 문화로의 변화에 대응하기 위한 것임
  - ‘문화정체성과 다양성 확립’은 ‘레인보우’문화로의 변화 과정에서 발생할 수 있는 정체성 혼란을 막고 다양한 문화가 조화롭게 혼재할 수 있도록 하기 위한 목표
  - ‘문화산업의 Global Major 생산국가 실현’은 산업으로서의 문화라는 변화에 대응하고 선도하며 이를 통해 국가경제 및 위상 제고를 위한 것임
- 이렇게 세 개의 정책목표를 설정하면 본 연구의 앞 장에서 설명하고 예측한 문화환경 변화 트렌드 각각에 대한 미래 우리의 정책방향이 완성된다고 할 수 있음
  - 트렌드 변화에 의한 문화수요 변화 등에도 적절히 대응할 수 있게 되며 이를 통해 미래 한국사회의 역동적이고 바람직한 문화를 구현할 수 있음
  - 이와 같은 정책목표의 구현은 미래를 준비하기 위한 최소한의 필수조건이라고 할 수 있음

미래 문화환경 변화와 대응 정책 목표



- 구체적으로는 ‘통합적 문화정책’, ‘소비자 중심의 문화정책’, ‘글로벌 선도 문화정책’, ‘문화(콘텐츠)산업의 지속적 육성’이라는 방향을 지향하여야 할 것으로 사료됨
- 이러한 정책방향을 유지하며 이의 실현을 위한 구체적인 세부 정책과제를 시행하여야 함

## 정책 비전 및 추진방향



- 통합적 문화정책은 문화가치의 전반적 증대를 위한 총체적 노력으로 정책의 효율성을 제고하고 민간부문과의 협력으로 정책 기초를 공고화하는 것임
- 소비자 중심의 문화정책은 동적문화로의 변화 과정에서 요구되는 모든 국민의 자유롭고 보편적인 문화생활 향유를 보장하고 수요자 중심의 정책 집행으로 문화범주의 전반적 질적 향상을 도모하는 것임
- 글로벌 선도 문화정책은 한국 문화의 글로벌 정체성 확립 및 세계시장 중

심 위상의 구축을 피하며 독자적 대응전략에서 주변국과의 협력적 대응전략으로 발상을 전환하는 것임

- 문화산업의 지속적 육성은 한국 문화산업의 다음 단계로의 도약을 위한 중점 지원과 기초 인프라 조성을 기반으로 발전근본인 인력양성과 해외진출 지원을 위한 것임

## Abstract

### **Cultural changes and policy implications brought by low birth rate and rapid ageing in future Korean Society**

According to the Presidential Committee on Ageing and Future Society, Korea recorded the lowest level of birth rate in the OECD countries in 2002. Korea has already been an ageing society since 2000 and will be an aged society in 2019 and a super-aged society in 2026. While currently Korea has relatively young population in OECD countries, it will have one of the oldest, just behind Japan by 2050.

Low birth rate and rapid ageing will lead to major changes in society and the economy. With these changes, cultural changes are also inevitable not only because of the demographic change brought by low birth rate and rapid ageing but also some trends of future society such as emotionalization, transition to the knowledge and information based society, and globalization. Even though these cultural changes will play a very important role to predict the shape and characteristics of future Korean society, there are very few researches which deal with this topic explicitly. Consequently, very few studies suggest policy implications to cope with these cultural changes even though a

prompt response to a new population structure is essential and urgent.

The main purpose of this research is to take the first step toward filling the gap between the urgent needs explained in the above and current academic archives. This research is to predict cultural changes brought by low birth rate and rapid ageing in future Korean society. Because culture itself is a very complicated and organic entity which is affected by many social environments, this research predicts cultural changes brought by not only low birth rate and rapid ageing but also some other trends which will lead the change in future society. This research also suggests some policy implications essential to cope with these cultural changes in future society.

This research paper is organized as follows.

The first chapter describes the purpose, methods and scope of this study.

Chapter two reviews the existing literature on cultural changes in future society. Four main trends of future society including demographic change brought by low birth rate and rapid ageing are categorized and insights of existing literature concern these trends are summarized.

Chapter three predicts possible cultural changes in future Korean

society. Many changes are categorized into three major changes such as 'Dynamic Culture', 'Rainbow Culture', and 'Culture Industry'. More detailed predictions and explanations are provided in this chapter.

Chapter four simulates the change in demand of culture, quantitatively and qualitatively. Quantitative analyses are tried to predict the change in demand of cultural infra-structure and cultural contents industry. Qualitative analysis is introduced to predict the transition among demands of various cultural parts.

Chapter five suggests policy implications which are believed to be needed to cope with these cultural changes.

## 제1장 서론

### 제1절 연구의 필요성 및 목적

우리나라는 급속한 저출산과 고령화에 따라 향후 인구구조의 빠른 변화가 예상되고 있다. 급속한 출산율 저하로 2002년도 합계출산율은 1.17로 세계 최저를 기록하고 있으며 이는 2002년 OECD 국가 평균출산율 1.6, 그리고 우리보다 고령화단계로의 이행이 빠른 것으로 그동안 인식되었던 일본의 1.32나 미국의 2.01과 비교하면 지극히 우려할 만한 수준이다. 이러한 저출산 경향으로 인하여 출생아수는 10년전과 비교하였을 때 33% 감소한 것으로 나타나 충격을 더하고 있다.

인구 고령화도 빠른 속도로 진행되고 있으며 2000년 고령화사회 진입 이후 2019년에는 고령사회, 2026년에는 초고령사회가 예상되고 있는 수준이며 이러한 속도는 세계 어느 나라에서도 유례를 찾을 수 없는 급격한 속도인 것이 분명하다.

이러한 인구구조의 변화는 단지 인구구조의 변화에서 그치는 것이 아니라 경제 및 사회 전반에 걸친 변화를 예고하고 있다. 경제인구 감소, 성장률 저하 등 경제적 변화가 예상되고 있으며 사회문제에 있어서도 세대갈등, 핵가족화 가속, 노인복지 문제 등이 예상된다.

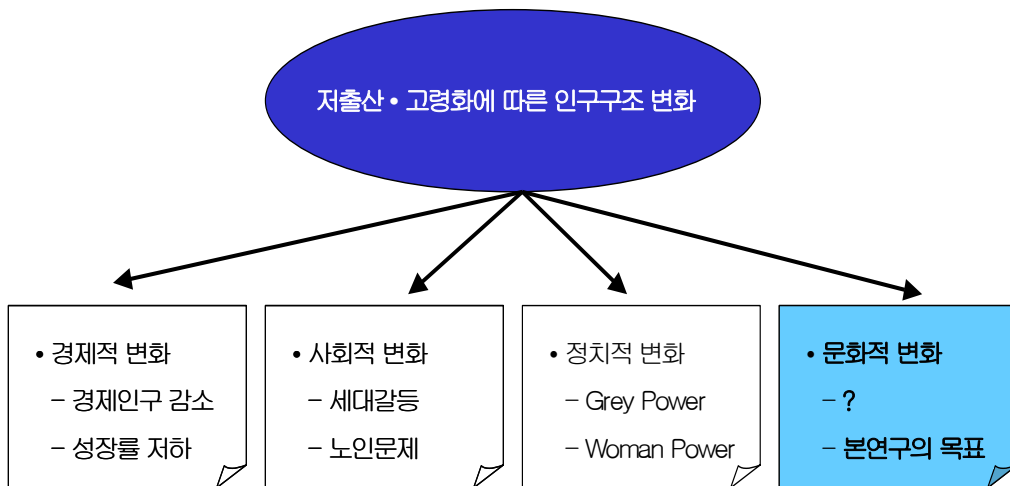
인구구조의 변화는 경제, 사회에 대한 변화와 함께 문화가치관의 변화, 문화에 대한 수요 및 시장구조의 변화도 예고하고 있다. 그러나 이러한 문화적 요구 및 가치관, 시장구조의 변화에 따른 한국 문화의 미래 모습과 이에 따른 정



책적 대응 방안에 대한 종합적인 연구는 거의 전무한 실정이다. 현재까지 국내 문화부분 연구는 향후 필요한 문화인프라의 설립, 문화수요의 충족을 위한 문화정책 발전방향 등의 이슈를 전개하는 과정에서 일부 문화환경의 변화를 부분적으로 예측하는 정도이며 해외연구의 경우에서도 인구구조의 변화와 문화환경 및 문화수요 등 문화적 변화에 대한 종합적인 연구보다는 이슈별 부분분석에 초점을 맞추고 있다. 다만 일부 연구의 경우 향후 미래사회의 변화와 관련한 문화의 트렌드 도출 등에서 간략하게 고찰하는 경우가 있는 정도이다.

본 연구는 향후 진행되리라 예상할 수 있는 한국의 저출산·고령화에 따른 전반적인 문화환경의 변화에 대한 개괄적 예측을 목적으로 하고 있다. 기존에 존재하는 부분적인 이슈들을 정리하고 총합하며 한국의 미래사회에서 인구구조의 변화와 이에 따른 문화적 변화를 종합하려는 것이다.

<그림 1-1> 본 연구의 목표



## 제2절 연구의 범위

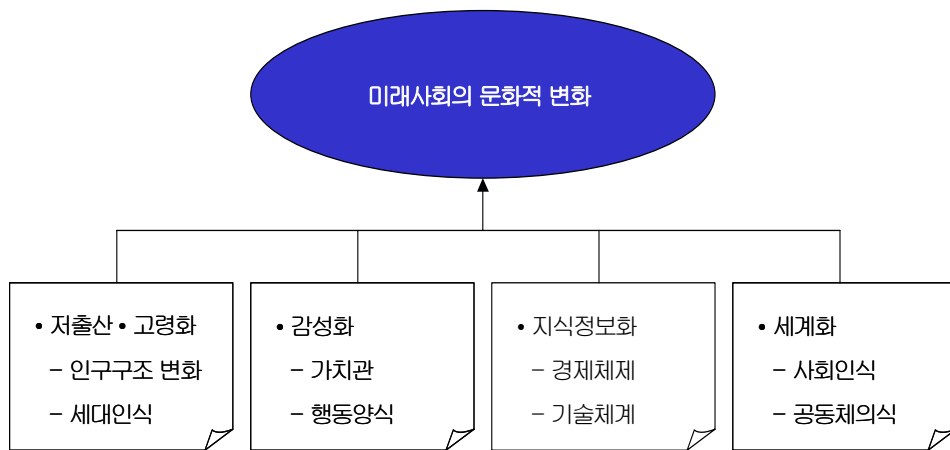
본 연구는 저출산·고령화와 함께 한국 문화의 미래 변화에 영향을 미칠 것으로 예상되는 다른 요인들을 함께 고찰함으로써 종합적인 미래사회의 문화변화를 구명하고자 시도하고 있다. 저출산·고령화에 따른 인구구조의 변화는 미래 한국 문화의 변화에 영향을 줄 수 있는 여러 요인들 중 하나이며 영향을 줄 수 있는 다른 요인들과 종합적으로 고찰해야 궁극적인 미래사회의 문화적 변화를 구명할 수 있기 때문이다.

저출산·고령화와 함께 미래 문화적 변화에 영향을 미칠 것으로 예상되는 요인으로는 감성화, 지식정보화, 세계화를 들 수 있다. 감성화는 여러 자극매체의 발달로 인하여 이성적 판단 이전에 감성적 선택이 중요하게 됨으로써 이루어지는 것으로 가치관 및 행동양식의 변화를 가져올 것이며 이에 따라 문화적 변화에도 영향을 미칠 것으로 예상된다. 지식정보화는 기술과 경제체제에 있어서 지식과 정보의 중요성이 부각되며 나타나는 것으로서 지식사회, 정보화사회라는 새로운 형태의 변화를 가져올 것으로 예상되며 이에 따른 문화적 변화도 수반될 것이다. 세계화는 지구촌의 지리적, 인지적 거리의 단축과 상거래의 무국적화로 인하여 세계적 기준과 인식이 기본으로 설정되는 과정으로 사회인식 및 공동체의식에서 문화적 변화를 초래할 것으로 예상된다.

‘문화’라는 개념은 크게 두 가지의 개념으로 정의될 수 있다. 하나는 우리 삶의 전체 틀을 규정하는 생활방식이라는 광의의 개념이고 또 하나는 그러한 광의의 문화 중에서 우리가 구체적인 소비 대상으로 생각하는 문화, 즉 상품으로서의 문화라는 협의의 개념이다. 본 연구에서 대상으로 하고 있는 문화의 개념은 사실 이 두 가지 개념 모두라고 할 수 있다. 저출산·고령화 등 미래사회의 변화가 광의의 문화적 변화를 유발할 것이고 또한 소비대상으로서 문화

상품에 대한 수요와 공급에도 영향을 미칠 것이기 때문이다. 본 연구의 문화적 변화 분석에서 그 범위를 나눈다면 3장의 문화환경 변화에서는 광의의 문화 개념에 입각한 변화를 주로 분석하고 있다고 할 수 있으며 4장의 문화수요 변화는 이러한 광의의 문화 개념에서의 변화에서 유추될 수 있는 협의의 문화적 변화를 주 내용으로 삼고 있다.

<그림 1-2> 미래사회 문화적 변화의 영향 요인



본 연구가 규명하고자 하는 미래 문화의 변화는 중·단기적으로는 2010년~2020년까지, 장기적으로는 2050년까지의 모습이다. 향후 10~20년이 지난 시점인 본격적인 고령사회로의 진입단계까지를 중·단기 예측시점으로 설정한 것이며 그 이후 2050년까지를 장기 예측시점으로 설정하였다. 이렇게 중·단기와 장기 변화의 예측을 구분함으로써 이에 대한 대응 방안이나 정책적 함의의 중요성, 우선순위 도출이 용이하게 됨은 물론이다.

## 제2장 기존 연구

미래 문화적 변화를 다룬 기존 연구들은 크게 나누어 저출산·고령화, 감성화, 지식정보화, 세계화라는 네 가지 요인별 연구의 결과로 분류할 수 있다. 저출산·고령화와 문화적 변화를 직접적으로 고찰한 연구는 거의 존재하지 않으며 다만 일부 연구에서 이러한 변화의 가능성 및 개념적 접근을 통해 변화의 가능성과 방향을 도출하고 있는 정도이다. 주로 인구구조의 변화를 다루는 사회학적 연구에서 부분적으로 도출되고 있으며 일부 미래학적 접근에서도 언급되고 있다.

감성화와 문화적 변화를 고찰하고 있는 연구는 주로 세대구분 이론, 사회구분 이론 등에서 찾을 수 있으며 이밖에 문화, 혹은 엔터테인먼트 관련 연구, 소비학 등에서 도출되고 있다. 감성사회의 특징과 감성세대의 행동양식 연구를 통한 문화적 영향이 도출되고 소비의 미래를 분석하는 연구에서 소비 행태로서의 문화소비 변화가 다루어지고 있다. 또한 문화적 접근에서 일반적인 문화영향력의 증가에 대한 연구도 존재하는 것을 알 수 있다.

지식정보화에 따른 문화적 변화 연구는 주로 디지털 기술의 발전, 인터넷을 통한 웹라이프스타일(Web Lifestyle), 지식정보화 사회의 특징에 따른 창의력과 문화에 대한 변화를 부분적으로 예측하고 있다. 구체적으로는 디지털 기술의 진전에 의한 문화콘텐츠산업의 부각, 지식기반경제에서의 창의적 역량과 문화의 중요성에 대한 고찰들이 이루어지고 있다.

세계화에 따른 문화적 변화는 주로 공동체 의식의 변화와 이에 따른 문화적 정체성 개념 변화, 그리고 시장의 통합 및 세계화에 따른 문화시장의 경쟁구도

등에 대한 연구가 존재한다. 이 밖에 문화정책에 대한 일부 연구에서 아주 제한적이지만 미래 문화의 모습에 대한 내용이 존재하고 있다.

## 제1절 저출산·고령화와 문화적 변화 연구

이현승·김현진(2003)은 인구구성의 세 번째 단계인 고령화단계(aged phase)에서 핵가족화의 가속으로 인한 ‘나홀로가족’ 문화, 소황제(小皇帝) 문화의 가능성을 언급하고 있다. 이들은 보고서에서 하버드대학의 제프리 윌리엄슨과 데이비드 블룸의 보고서를 인용하여 인구구성 변화의 단계를 세 가지로 제시하고 있는데 그 세 단계는 부담단계(burden phase), 보너스 단계(bonus phase), 그리고 마지막으로 고령화 단계(aged phase)로 구성된다.

이 세 가지 단계 중 고령화 단계는 경제성장의 원동력 중 하나로 작용했던 생산인구의 노령화와 저출산으로 인해 비생산인구의 증가가 이루어지고 결국 노동인구의 부양 부담이 증가하여 경제발전의 장애 요인이 되는 단계라고 풀이하고 있다. 이러한 이 단계에서 소위 ‘나홀로가족’, ‘DINK(Double Income, No Kids)’나 ‘THINKERS(Two Healthy Incomes, No Kids, Early Retirement)’의 증가로 인하여 ‘나홀로문화’의 가능성 증가가 예측되고 있는 것이다. ‘나홀로가족’은 미혼 독신의 증가, 이혼으로 인한 독신의 증가, 노인 독거가족의 증가에 기인하며 이러한 경우 독신자, 혹은 아이를 갖지 않은 부부가족들에 의한 라이프 스타일이 현재보다 상대적으로 일반화되고 이에 의해 각자의 개성을 추구하면서 문화영역에 심취할 가능성을 제시하고 있다

아이를 갖는 가족의 경우라도 많은 경우 하나의 자녀를 선호하는 까닭에 외동딸, 외동아들에 대한 지나친 관심과 보호로 인하여 ‘소황제문화’의 가능성이 또한 예견되고 있다. 아이들의 공주병/왕자병을 부추기고 하나뿐인 아이에

대한 맹목적인 관심이 발현될 가능성이 높으며 4명의 조부모와 2명의 부모가 아이 하나에게 매달리는 이른바 ‘4-2-1 증후군’의 발현도 예상되고 있다. 결국 좋은 관점에서는 강한 개성과 자신감을 소유하고 있지만 나쁜 관점에서는 지나치게 자기중심적이고 욕심 많은 아이들 문화가 형성될 것이 예상되는 것이다.

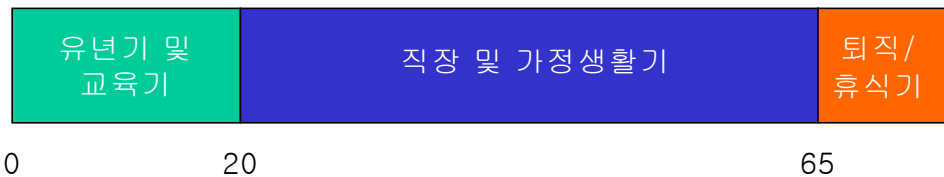
이현승·김현진(2003)은 또한 여성문화, 실버문화의 대두를 예견하고 있다. 저출산·노령화로 부담이 가중된 부부의 맞벌이가 필수적인 단계에서 여성의 인권신장, 사회활동 등가는 필연적이며 이로 인해 여성문화의 성장이 예상된다는 것이다. 여성이 가족의 문화수요에 있어서 주도권을 행사하는 경우가 증가할 것이며 여성 자신을 위한 문화욕구 충족의 기회에 대한 기대 또한 증가할 것으로 보고 있다. 고령화 단계에서 증가한 노년층은 자신들만의 실버문화를 발현시키며 이에 의해 실버층을 겨냥한 문화수요/공급의 증가 가능성이 대두된다. 실버층의 양적 증가로 인해 이들에 의한 문화수요가 증가하며 양적 증가뿐만 아니라 이제까지 문화수요의 취약세대인 실버층의 문화적 욕구도 증가함으로써 수요가 다양해질 것으로 예견되고 있다.

이현승·김현진(2003)은 이와 함께 무지개문화(Rainbow Culture), 혹은 모자이크문화(Mosaic Culture)의 대두 가능성도 예견하고 있다. 저출산·고령화로 인한 인구감소가 이민으로 인한 생산가능인구 유입으로 이어질 가능성이 높으며 이로 인한 다민족문화의 가능성도 배제할 수 없음을 피력하고 있다고 할 수 있는데 이는 곧 단일민족문화인 한국 문화의 변화 가능성을 제시하고 있는 것이며 문화적정체성(Cultural Identity) 개념의 변화, 여러 인종의 융광로로서 무지개, 혹은 모자이크문화의 탄생 가능성을 예측하는 것이라 할 수 있다.

마티아스 호르크스(Matthias Horx, 2004)는 노령화로 인하여 사람들이 두 번째 사춘기와 다섯 가지 단계의 인생을 맞게 된다고 예견하고 있으며 이로 인

해 연령별 문화 수요의 변화 가능성을 암시하고 있다. 기존 산업 시대에는 인생을 유년기 및 교육기, 직장 및 가정생활기, 퇴직·휴식기 등 세 가지 단계로 구분할 수 있으며 이 과정에서 한 번의 사춘기를 경험한다. 즉, 유년기 및 교육기에서 직장 및 가정생활기로 넘어가기 이전에 한 번의 사춘기를 경험하는 것이다.

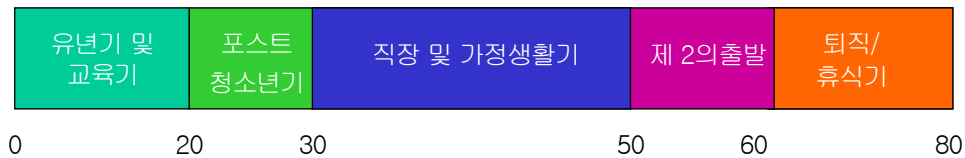
<그림 2-1> 산업 시대의 세 가지 단계 인생 모델



자료: 마티아스 호르크스(2004)

하지만 노령화의 진전으로 인하여 인생은 포스트 청소년기와 제 2의 출발기라는 두 단계가 추가되고 이로 인하여 제 2의 출발기 시점에서 또 한번의 사춘기, 즉 방황기를 경험한다는 것이 그의 주장이다. 두 번째의 사춘기는 우리가 흔히 말하는 사추기(思秋期)라고 이해할 수 있다. 이러한 인생의 단계 변화를 통해 현재 문화수요의 연령별 구조가 변화될 가능성을 암시하고 있으며 또한 문화수요 자체의 변화도 암시하고 있다고 할 수 있다. 예를 들어 제 2의 출발기에서 기존의 직장 및 가정생활기나 퇴직·휴식기에서는 찾아 볼 수 없던 문화수요의 증가를 예상할 수 있다.

&lt;그림 2-2&gt; 다섯 가지 단계 인생 모델



자료: 마티아스 호르크스(2004)

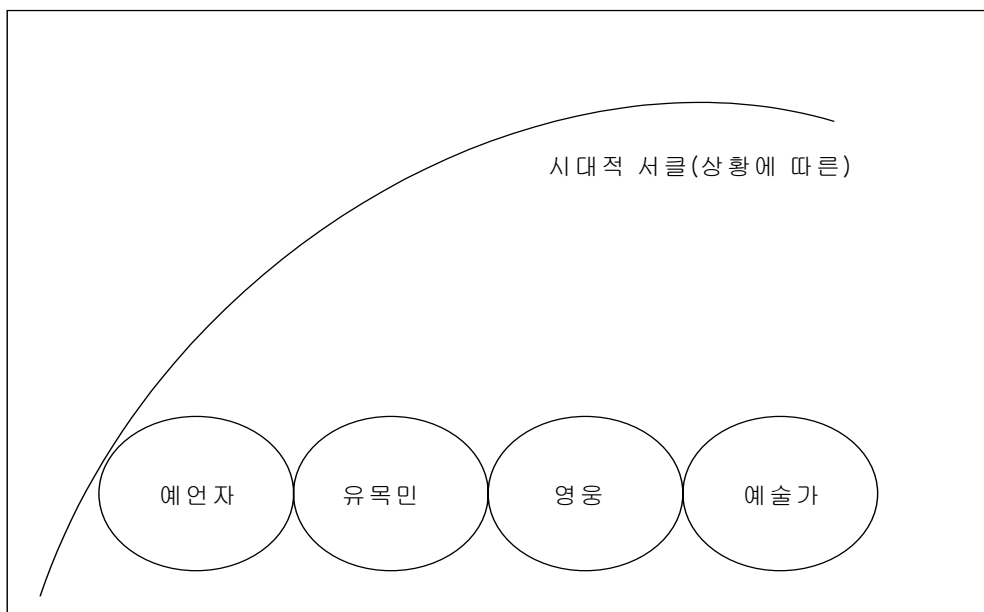
마티아스 호르크스(Matthias Horx, 2004)는 또한 청소년의 기본 감정 변화도 예견하고 있으며 이에 따라 청소년문화의 변화, 문화수요의 변화를 암시하고 있다. 그는 윌리엄 스트라우스와 닐 호우(William Strauss & Neil Howe, 1991)가 제시한 청소년 유형론을 소개하고 있는데 이에 따르면 청소년의 기본 감정을 예언자, 유목민, 영웅, 예술가 유형으로 분류하고 있으며 이러한 유형들이 사회 전반에 있는 경제적인 기대치에 따라 변화함을 주장하고 있다. 예언자 유형이란 경제 성장기, 혹은 성장의 초기 단계에서 청소년들은 진보와 반란의 주체이며 기성세대를 비판하는 것이며 유목민 유형은 청소년들이 급진주의에 등을 돌리고 정신적인 또는 환경보호 같은 제시적인 이념을 존중하며 현실도피적이고 몽상적인 삶의 태도를 보이는 것이다. 영웅 유형은 경제가 침체기에 돌입하면서 청소년들이 부모로부터 과보호를 받게 되고 이에 따라 개인주의적인 행동방식을 보이는 것을 의미하며 예술가 유형은 집단적인 이념이 퇴색하고 개개인은 자신의 삶의 방식을 매 순간 통찰해야 하며 재미와 삶에 대한 욕망이 전면에 등장하는 것을 지칭한다.

이러한 청소년의 근본 감정 변화를 한국의 저출산고령화와 이에 따른 경제 성장 예측에 비추어 본다면 한국의 청소년은 현재의 유목민 유형에서 영웅 유



형으로 변화할 것이 예측되며 이에 따라 문화적 수요의 변화도 예견해 볼 수 있다.

<그림 2-3> 스트라우스, 호우의 유형론 개관: 경제 호황 사이클과의 관계

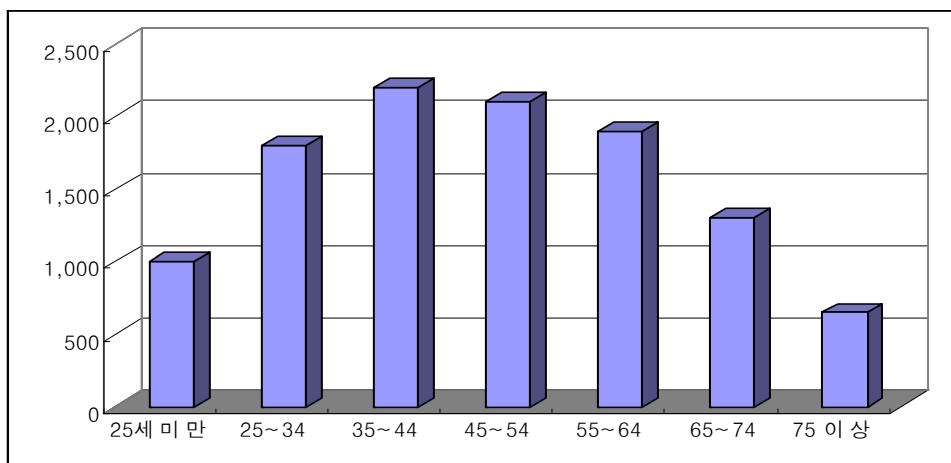


자료: 마티아스 호르크스(2004)

해롤드 보겔(Harold Vogel, 2001)은 미국 엔터테인먼트산업의 분석 과정에서 미국 전후세대의 고령화에 따라 이들이 10대, 20대에 일반적으로 수용하던 엔터테인먼트 영역에서 다른 영역으로 수요가 이동함을 간단하게 예견하고 있다. 미국 전후세대들이 10대, 20대에 수용했던 영화와 음악 관련 제품에 대

한 수요에서 점차 나이가 들고 고령화 됨에 따라 놀이공원, 카지노, 관광과 여행 등의 영역으로 이동할 것을 예견하고 있는 것이다. 또한 미국 엔터테인먼트 산업의 미래를 전망하면서 중요한 요인으로 연령별 인구 분포의 변화를 들고 있으며 주로 35세~64세 인구가 비록 자유시간은 적어도 엔터테인먼트에 대한 소비지출 성향이 가장 큰 연령대임을 제시하고 있다.

<그림 2-4> 연령별 연평균 엔터테인먼트 지출



자료: 해럴드 보겔(2001)

이를 기반으로 저출산·노령화에 따른 35~64세 인구의 부담 가중은 현재 중심을 이루고 있는 영화, 음악 같은 엔터테인먼트 영역에 대한 수요의 감소로 이어질 가능성이 높다는 가정으로 이어질 수 있다. 다만 이러한 가정과 함께 노령층에 의한 엔터테인먼트 다른 영역에 대한 수요 증가도 예상할 수 있기 때문에 엔터테인먼트 전반에 대한 수요의 변화는 영역별 이동으로 이해하는 것이

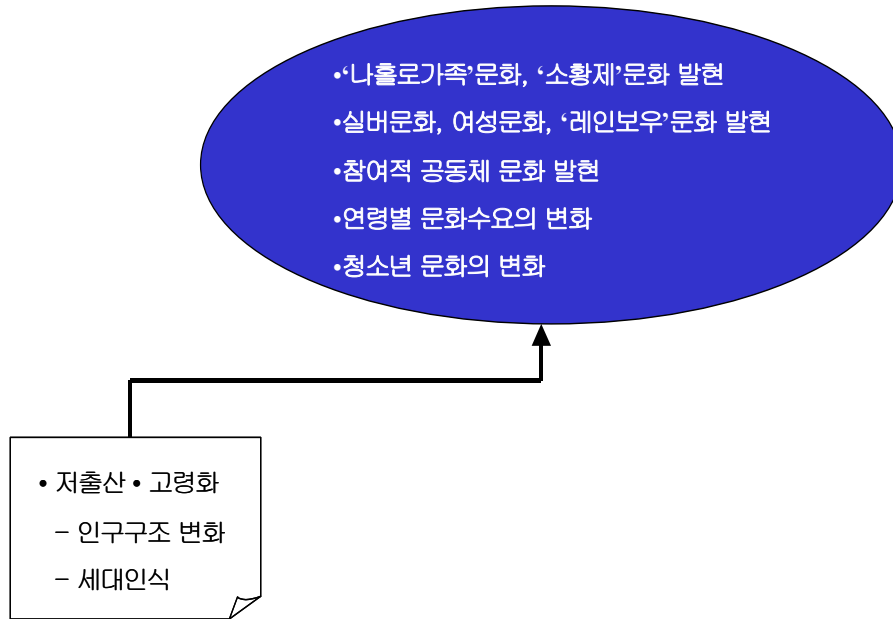
타당하다고 할 수 있다.

피터 드러커(Peter Drucker, 2002)는 그의 저서 「Managing in the Next Society」에서 저출산·고령화라는 미래사회에서 도시공동체의 중요성과 공동체 성격의 변화를 예견하고 있으며 이에 따른 공동체 문화의 변화도 암시하고 있다. 도시공동체로의 인구 집중, 참여적인 공동체 문화를 예견하고 있으며 이에 따라 참여적인 문화, 문화수요의 확대를 암시하고 있다.

이 밖에도 박동석 외(2003), 박광준 외(1999), 그리고 오오하시 켄사쿠(大橋謙策, 2003)의 연구들은 노령화에 따라 실버문화, 혹은 시니어문화의 부각을 예견하고 있다.

결론적으로 저출산·고령화가 초래할 문화적 변화에 대한 기존 연구 결과들을 정리하면 ‘나홀로가족’문화, ‘소황제’문화, 실버문화, 여성문화, ‘레인보우(혹은 모자이크)’문화, 참여적 문화의 발현과 연령별 문화수요의 변화, 청소년 문화의 변화 등을 예견하고 있다고 할 수 있다.

<그림 2-5> 저출산·고령화에 따른 문화변화



## 제2절 감성화와 문화적 변화 연구

롤프 옌센(Rolf Jensen, 1996)은 정보화 사회 이후 이제는 꿈의 사회, 즉 감성의 사회에 살고 있음을 피력하고 있으며 이에 따라 감성적 영역의 중요성이 부각될 것을 예견하고 있다. 인간의 역사를 기술·경제적 체제로 분류하였을 때 수렵·채집 사회, 농경 사회, 산업 사회, 정보화 사회, 꿈의 사회로 구분할 수 있으며 현재 우리는 다섯 번째 단계에 살고 있다고 주장하고 있는 것이다. 꿈의 사회는 감성의 사회이며 사람들은 꿈, 단순하고 열광적인 신화, 놀이, 감정 세계 등에 실제적인 관심을 가진다고 예견하고 있으며 이러한 감성화 사회의 도래에 따라 재미, 놀이라는 개념의 중요성이 부각될 수 있으며 따라서 이러한

것들을 제공하는 문화의 엔터테인먼트적 요소들의 중요성을 강조하고 있다.

다비트 보스하르트(David Bosshart, 2001)는 사회의 감성화에 따른 소비 개념의 변화가 이루어지고 있으며 소비자의 기본 목적은 기존 경제학의 효용(Utility)이 아니라 향유(Enjoyment), 행복(Happiness)으로 변화함을 주장하고 있다. 그는 노동에 대한 대가로서의 소비가 아니라 생활의 한 부분으로서의 소비로 변화, 분수에 맞는 소비가 아니라 욕망의 충족으로서의 소비로 변화하고 있음을 주장하고 있으며 최근의 소비자는 자극수신자이자 쾌락수집가이며 이에 따라 소비 전 영역에 걸쳐 재미/즐거움을 추구한다고 설명한다.

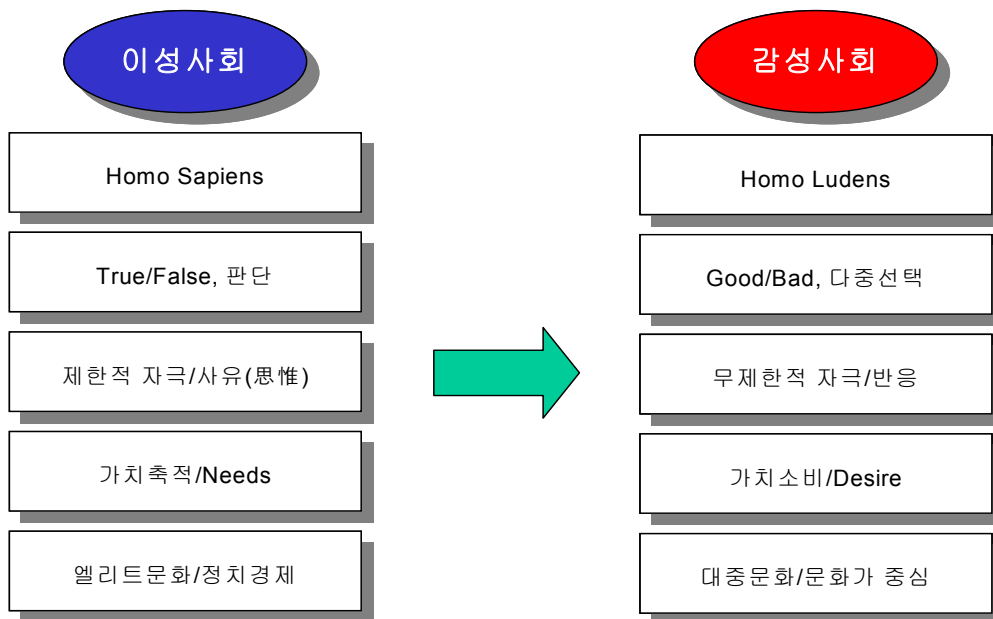
이러한 그의 예견은 문화의 엔터테인먼트적인 요소들이 부각되며 이를 체화하는 상품이 문화 자체의 영역뿐만 아니라 전 상품의 영역에서 필수적임을 시사하고 있으며 결국 문화의 콘텐츠산업화와 이에 의한 산업 및 국가의 경쟁력을 예견하고 있는 것으로 해석할 수 있다.

마이클 울프(Michael Wolf, 1999)는 엔터테인먼트의 경제적 중요성을 피력하며 향후 엔터테인먼트, 더 나아가서 문화산업의 경제적 중요성을 강조하고 있다. 그에 의하면 지금은 필요(Needs)의 충족은 기본이며 이제 모든 상품은 욕망(Desire)의 충족을 필요로 하고 있고 욕망의 충족에 있어서 ‘재미와 감동’이라는 요소가 가장 중요하게 부각되고 있으며 모든 상품에서 예외 없이 이를 충족시켜줄 가장 중요한 요소인 e-factor(entertainment factor)가 필수적이라고 할 수 있다. 결국 엔터테인먼트산업의 중요성이 크게 부각될 수밖에 없으며 엔터테인먼트산업을 비롯한 문화산업은 이제 산업의 변방에서 국가의 경쟁력과 국부를 결정하는 중심이라고 피력하고 있는 것이다.

김휴중(2003)은 이러한 감성화의 정리 및 특징에 대한 연구과정에서 동적 문화(Dynamic Culture)의 발현을 주장하고 있다. 소수 엘리트에 의해 문화가

창조되고 일반 대중은 단순히 수용하는 정적문화(Static Culture)에서 일반대중이 직접 참여하고 생산하는 동적문화, 대중문화가 발현된다고 보는 것이다. 이는 문화창조의 스폰서가 일부 기업, 귀족 등이 아닌 시장(market)으로 변화하고 있으며 결국 시장의 중심인 소비자가 문화창조의 핵심으로 대중문화가 발현된다는 것이다. 또한 정치, 경제, 사회 다음의 개념으로 변방에 위치했던 문화가 다른 것들과 동등한 개념으로, 더 나아가서 그 중심에 존재할 것임을 예견하고 있다

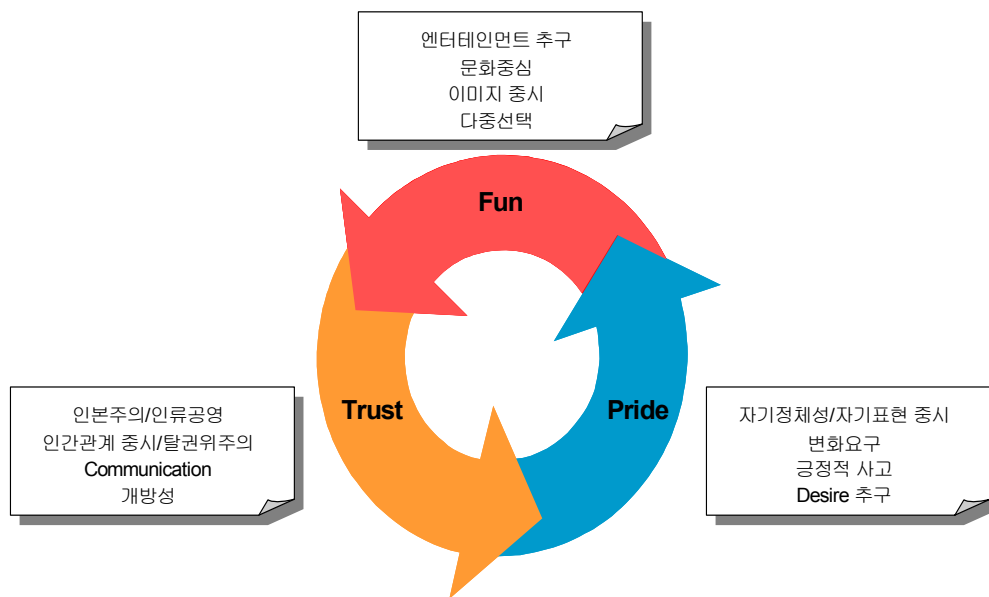
<그림 2-6> 이성사회와 감성사회



자료: 김휴종(2003)

김휴중(2003)은 또한 감성세대의 가치관 및 행동양식의 특징 연구를 통하여 엔터테인먼트 및 문화의 중요성 부각, 수평적이고 개방적인 문화의 발전, 개성과 다양성의 적극적인 표현이라는 변화를 예견하고 있다. 그의 연구에 의하면 감성세대의 특징은 FTP(Fun, Trust, Pride)로 압축할 수 있다. Fun은 재미와 감동을 추구하고 엔터테인먼트가 삶 자체의 한 양식이 됨을 의미하며 Trust는 수평적 문화, 개방형 문화를 대변하는 키워드로 탈권위주의, 인류공영과 같은 개념으로 연결된다. Pride는 자기정체성, 자기표현을 중시하는 특징을 나타내며 욕망의 충족이라는 개념과도 연결된다.

<그림 2-7> 감성세대의 특징



자료: 김휴중(2003)

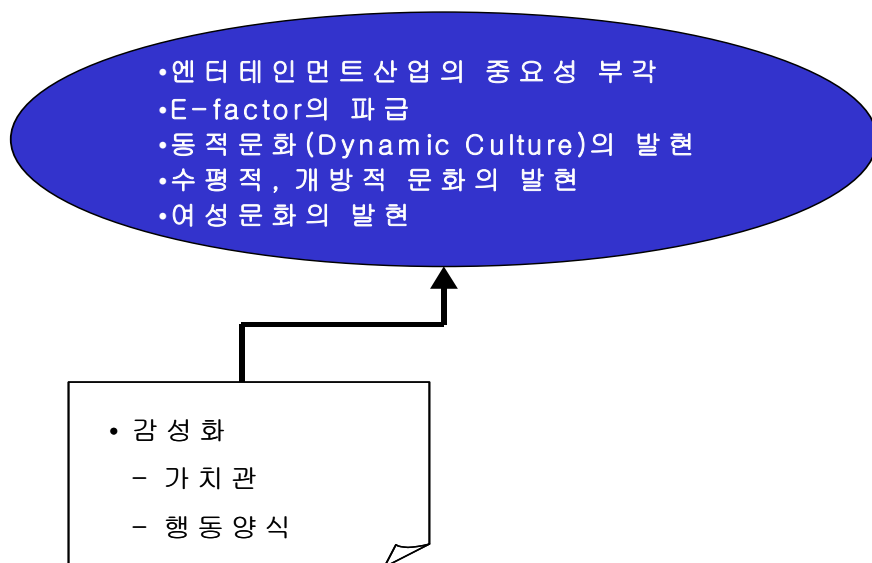
요한 호이징하(Johan Huizinga, 1981)는 인간의 본성에 대한 본인의 의견을 피력하면서 유희적 인간(Homo Ludens)적인 특성의 발현을 강조하고 있다. 놀이 그 자체가 인간생활 양식의 근본이며 이러한 놀이를 통하여 정치와 경제, 사회, 문화가 형성되었음을 피력하는 호이징하의 이러한 주장은 최근 문화콘텐츠산업의 부각 이유, 엔터테인먼트적 요소에 대한 광범위한 수요 등에 대한 이론적 배경으로 자주 인용된다.

이 밖에 새뮤얼 헌팅턴 외(Samuel Huntington etc., 2001)는 문화의 중요성에 대한 연구에서 젠더(Gender)간 인권의 평등화를 예견하며 이에 따라 여성의 지위 향상과 여권신장을 예측하고 있다.

이와 같이 감성화가 초래할 문화적 변화에 대한 기존 연구 결과들을 정리하면 엔터테인먼트산업의 중요성 부각, e-factor의 과급, 동적문화(Dynamic Culture)의 발현, 수평적이고 개방적 문화의 발현, 여성문화의 발현 등을 예견하고 있다고 할 수 있다.



&lt;그림 2-8&gt; 감성화에 따른 문화변화



### 제3절 지식정보화와 문화적 변화 연구

OECD(1996)는 지식기반경제에 대한 개념을 제시하면서 지식과 정보의 중요성, 그리고 그에 기반을 둔 지식기반경제에서 핵심 성장동력을 피력하고 있다. OECD 보고서는 지식기반경제(Knowledge-based Economy)를 “Economies which are directly based on the production, distribution and use of knowledge and information”으로 정의하고 있으며 이러한 정의에서 보고서는 특히 Knowledge를 정형지(codified knowledge)와 암묵지(tacit knowledge)로 구분하고 암묵지가 지식기반경제에서 중요성이 크게 부각될 것을 예견하고 있다. 여기서 정형지(codified knowledge)란 know-what과 know-why를 지칭하는 것이고 암묵지(tacit knowledge)는

know-how와 know-who를 말하는 것으로 보고서는 제시한다.

또한 이 보고서는 “directly”라는 단어를 통해 지식의 축적과 같은 요인들이 경제학의 생산함수에서 내부변수(internal variables)로 다루어져야하며 이로 인해 경제학 및 국가경제체제 전체의 근본적인 변화를 강조하고 있다. 이제까지 지식의 축적, 기술의 혁신(innovation) 등은 생산함수에서 외부적 변수요인(external variables)으로 취급되어 왔다. 따라서 경제정책이나 국가정책의 관리변수(control variables)가 아닌 외부 환경의 변화로만 인식되어 온 것이다. 하지만 이제는 내부변수로서 경제체제의 발전과 성장을 위해 적극적으로 관리해야 하는 변수로 변화한 것을 이 보고서는 명시하고 있다.

이러한 변화는 기존 생산함수의 ‘수확체감의 법칙(law of decreasing returns)’이 무너지고 ‘수확체증의 법칙(law of increasing returns)’, 혹은 ‘수확폭발의 법칙’이 가능하게 됨을 의미한다. 특히 ‘수확폭발의 법칙’은 SONY의 이데이 노부유키 회장의 주장이며 기존 경제학이나 정책의 목적 변화를 요하는 강력한 메시지라고 할 수 있다.

결국 OECD의 보고서는 이제까지 경제정책의 목적인 최적화문제(Optimization Problem)의 해결은 의미가 없으며 ‘수확체증’, 혹은 ‘수확폭발’을 거둘 수 있는 아이템의 확보와 이에 대한 집중이 가장 중요한 목적이 되어야 한다는 것을 암시한다. 따라서 이러한 아이템 중 하나로 손꼽을 수 있는 정보통신산업, 생명공학산업, 그리고 문화콘텐츠산업의 중요성에 대한 이론적 배경을 제시하고 있다고 할 수 있다.

빌 게이츠(William Gates, 1999)는 디지털화된 세계에서 비즈니스뿐만 아니라 일상적인 삶의 방식도 신경망처럼 연결된 네트워크를 통해 이루어지며 특히 사이버 공동체(Cyber Community)의 형성과 이를 통한 교류가 증가할 것

임을 예측하고 있다. 일상적인 삶의 방식도 인터넷 등 디지털 네트워크로 연결되는 웨라이프스타일(Web Lifestyle)이 발현될 것이며 사이버 공동체를 통한 교류가 확산되며 이로부터의 새로운 사이버 문화가 형성될 것을 내다보고 있다. 이와 비슷한 주장이 프랭크 피더(Frank Feather, 2001)에 의해서 이루어지고 있는데 그는 컴퓨터 시대에 태어난 이른바 ‘웹 세대’가 향후 미래사회에서 온라인문화와 가상 공동체 형성을 근본으로 인식할 것이며 여성의 구매력 증가 등 여성 문화의 발현이 이루어질 것으로 예측하고 있다.

영국의 DCMS(Department for Culture, Media and Sport, 2002)는 지식기반경제에서 창조적 산업(Creative Industry)의 역할을 강조하고 있으며 이를 위한 구체적 전략 및 계획을 제시하고 있다. 창조적 산업이 향후 지식기반경제에서 영국의 경제적 부가가치 창출과 부의 형성에 중요한 산업임을 강조하고 있으며 이러한 창조적 산업의 기반이 되는 문화적 창의력의 향상과 창조적 산업에 의한 경제적 순영향을 극대화하기 위해 DCMS는 향후 전략으로서 국립박물관과 미술관의 무료입장, 공공도서관 개선과 접근성 향상, 모든 국민에 대한 디지털 네트워크의 접근 가능성 제고 등을 계획하고 추진하고 있다.

이는 모두 DCMS의 네 가지 추진 전략에 맞추어 수행되고 있는 것인데 그 전략은 구체적으로 다음과 같다.

첫 째, 모든 청소년이 문화적 생활에 접근하도록 하며 그들의 능력을 최대한 향상시킬 수 있는 기회를 제공한다.

둘 째, 평생학습과 사회적 융합을 제고하기 위해 문화, 스포츠 기관을 더 광범위한 공동체에 개방한다.

셋 째, 창조적 산업이 경제에 미치는 효과를 극대화한다.

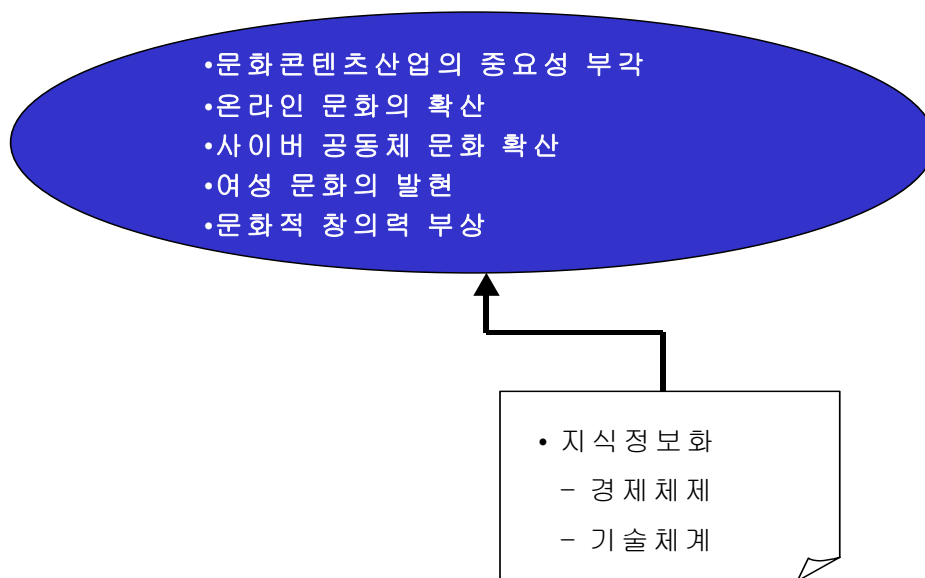
넷 째, 공공 문화기관을 정비하고 개선한다.

결국 DCMS의 목표와 추진 전략들은 지식정보사회에서 창조적 산업으로 표현되는 문화/예술산업의 중요성을 예견하고 있으며 이를 위한 문화적 역량 및 창의력의 중요성 부각을 전제로 하고 있는 것이라고 할 수 있다.

이밖에 도준호 외(2000)의 연구보고서에서는 인터넷 시대에 온라인 공동체의 중요성 부각과 콘텐츠시대에서 저작권 보호의 중요성을 강조하고 있으며 온라인 공동체 형성의 확산과 이에 의한 온라인 공동체 문화 형성을 예견하고 있다. 또한 이에 부수적인 사안으로 디지털 저작권의 확보와 이를 위한 법적 대응을 강조하고 있다.

지식정보화가 초래할 문화적 변화에 대한 기존 연구 결과들을 정리하면 문화콘텐츠산업의 중요성 부각, 온라인 문화의 확산, 사이버 공동체 문화 확산, 여성문화의 발현, 문화적 창의력 부상 등을 예견하고 있다고 할 수 있다.

&lt;그림 2-9&gt; 지식정보화에 따른 문화변화



#### 제4절 세계화와 문화적 변화 연구

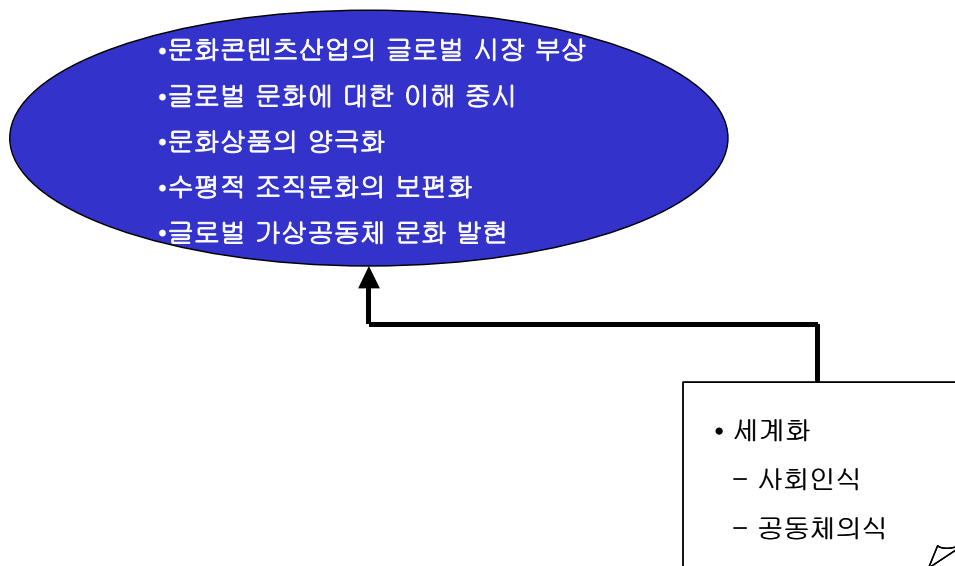
고바야시 가오루(小林 薫, 2001)는 피터 드러커(Peter Drucker)의 미래 비전을 설명하는 과정에서 세계화의 추세에 따라 기업의 비즈니스 영역이 확대되어 다국적기업(transnational)으로서 존재하는 것이 보편화 될 것으로 예견하고 있다. 이러한 다국적기업화는 세계시장에서의 경쟁이 불가피한 상황으로의 이행을 의미하며 이에 따라 지역의 문화도 기존 로컬문화뿐만 아니라 세계적인 글로벌문화에 대한 이해가 중시됨을 의미한다.

또한 그의 직관은 글로벌 문화시장의 형성과 이에 의한 문화상품의 양극화, 즉 글로벌 문화상품과 로컬 문화상품의 형성을 암시하고 있으며 세계화에 따른

글로벌 스탠다드의 확산으로 조직이나 공동체의 문화는 점점 더 수평적으로 정착될 것임을 주장한다. 이와 함께 세계시장에서의 여성 인력의 영향력 증가와 이에 의한 여성 권리의 향상도 예견하고 있는 것이 주목할 만하다.

피터 드러커 외(Peter Drucker, etc., 1998)는 미래의 공동체를 예측하는 과정에서 다원주의 공동체, 글로벌 공동체를 역설하고 있으며 하나의 공동체에 다양한 문화의 존재 가능성을 예견하고 있다. 다양한 인종들이 하나의 공동체를 형성하며 이 안에서 문화적 장벽을 극복하고 차별 없이 공존할 것을 예상하고 있으며 글로벌 가상 공동체의 형성 확산과 온-오프라인 문화의 공조도 피력하고 있다.

<그림 2-10> 세계화에 따른 문화변화

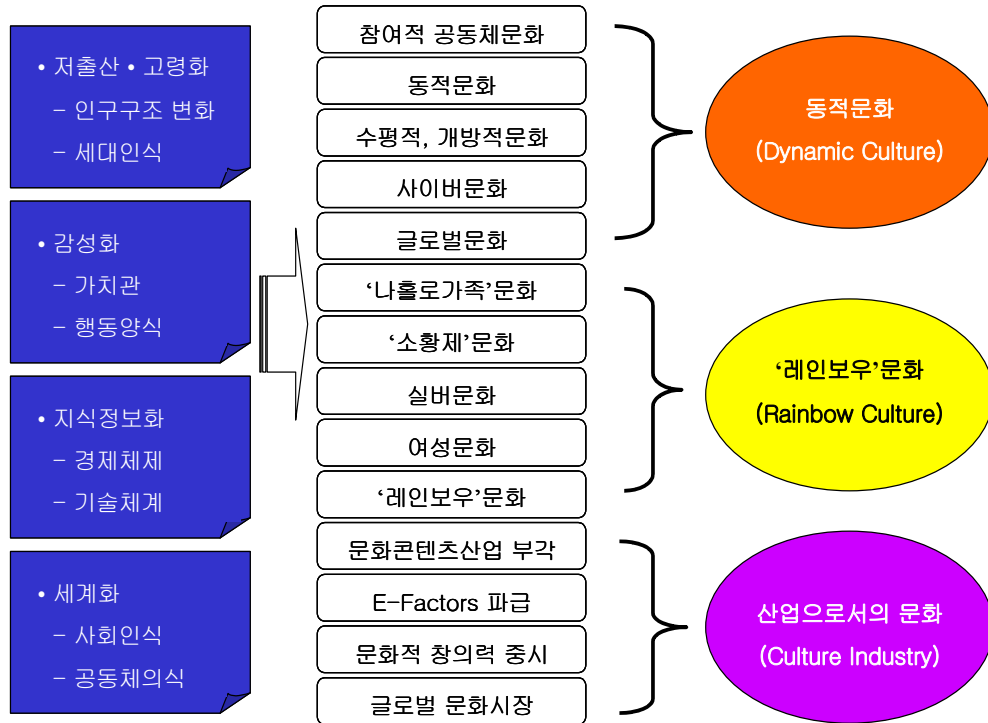


### 제3장 문화환경 변화 예측

위의 제2장에서 정리한 기존 연구들의 결과들은 영역별로, 또 주제별로 여러 가지 미래사회의 문화변화를 예측하고 있다. 인구구조의 변화 및 세대간 인식변화를 나타내는 저출산·고령화는 ‘나홀로 가족’문화, ‘소황제’문화, 실버문화, 여성문화의 발현을 초래할 것으로 예상되며 가치관과 행동양식에서의 감성화는 엔터테인먼트 산업의 중요성이 부각될 것이고 E-factor가 과급되며 참여적인 문화의 과급을 예상하고 있다. 또한 지식정보화와 세계화도 이와 비슷하거나 또 다른 문화적 변화들이 미래의 사회에서 나타날 것으로 연구결과들은 예측하고 있는 것이다.

이러한 다양하고 수많은 변화의 가지들을 종합하면 미래 사회의 문화환경 변화는 동적문화, ‘레인보우’문화, 산업으로서의 문화 등 세 가지의 트렌드로 압축할 수 있다. 비록 여러 가지 다른 결과들을 제시하고 있지만 이렇게 세 가지의 큰 트렌드로 정리하면 보다 명확한 미래 문화 환경의 맥락을 짚을 수가 있다. 세 가지 트렌드의 개념을 간단하게 제시한다면 먼저 동적문화(Dynamic Culture)는 참여적 공동체문화, 수평적, 개방적 문화, 사이버문화, 글로벌문화 등의 문화적 변화를 포함하는 개념이다. ‘레인보우’문화(Rainbow Culture)는 연령별, 세대별, 영역별 문화적 다양성의 발현을 압축한 개념으로 문화적 다양성을 의미한다. 마지막으로 산업으로서의 문화(Culture Industry)는 문화 콘텐츠산업의 중요성 부각, e-factors의 과급 등을 압축한 개념이라고 할 수 있다.

<그림 3-1> 미래사회의 문화적 변화 Trend



### 제1절 동적문화(Dynamic Culture)

동적문화란 전반적인 사회의 가치관이 참여와 개방이라는 키워드를 중심으로 형성되어 사회구성원의 다양한 의사소통, 의견 표출이 예상되며 문화 자체의 생산과 소비에서도 일반 대중의 참여가 이루어지는 것을 의미한다. 동적인 문화의 트렌드 속에서 문화는 대중일반의 소비를 기반으로 창조되고 그들의 참여가 생명이라고 할 수 있다.



문화의 창조를 위해 시장(market)이 sponsor 역할을 담당하는 것을 의미하며 결국 일반대중은 문화를 창조/생산하고 동시에 소비하는 prosumer의 역할을 하게 된다. 이는 기존의 문화와 확연하게 구분되는 것인데 기존 문화는 엘리트에 의하여 창조되고 일반대중은 감상/수용에 그치며 문화의 창조를 위해 일부 상류층이 스폰서(sponsor) 역할을 담당하였다.

문화가 정치와 경제에 예속되었던 기존 정적문화(Static Culture)에서 탈피하여 문화가 정치와 경제를 결정하는 것도 동적문화로의 변화에서 나타나는 특징이라고 할 수 있다. 문화는 정치적 이데올로기와 경제적 부가 그 규모와 방향을 결정하는 기존의 인식과 위상이었으며 결국 문화는 정치경제의 변방에 존재할 수밖에 없었다. 하지만 미래에는 문화적 역동성과 소양이 정치와 경제의 방향을 결정하며 결국 문화가 정치경제의 중심에 존재하게 될 것이다. 이는 많은 미래학자들에 의해서도 예견되고 있는 것으로 새뮤얼 헌팅턴 외(2001)는 “문화적 가치가 인류발전을 결정한다”고 단정짓기까지 하였다.

이러한 문화트렌드 속에서 미래에는 순수감정의 집단행동화가 발현될 여지가 많다는 것도 하나의 특징이다. 새로운 문화환경 및 행동양식들이 이러한 현상의 발현에 주된 요인으로 작용할 것으로 예측할 수 있으며 이는 주로 감성사회 구성원의 적극적 의사표현, 인터넷 등을 통한 Communication의 신속성, 의사결정에 가장 큰 영향력을 가진 peer group의 압력에 의해 영향받는 바 크다고 할 수 있다.

순수감정의 집단행동화는 인류애, 인본주의, 박애주의, 공존의식 등 순수감정을 자극하는 테제에 의해 촉발될 것이 예상된다. 인간의 존엄성과 평등이 대명제이며 모두 다 잘 사는 세계를 추구하고 단순한 피해의식, 욕망 추구와는 차별화된 이러한 감정들은 쉽게 집단적인 행동과 문화로 이어질 수 있을 것이

다. 그리고 이러한 집단행동이 다시 구성원의 정체성을 확인하는 기회로 작용하며 정체성의 확인은 적극적인 의사표현을 가속화 할 것으로 예상된다. 그것은 우리가 현 시점에서 월드컵 열기, 풋볼 시위, 반전 시위, 환경보호 시위 등에서 경험하듯이 구성원들 자신들이 집단행동과 의사표현에의 참여에 자부심을 가지는 결과이기 때문이기도 하다.

다만 이러한 행동의 발현이 주로 감성적인 사고에 기반을 두고 있어 논리적 대응보다는 기복이 심하고 지속성이 약하다는 약점을 보유하고 있다는 사실에 주의할 필요가 있다. 감성이 격렬한 시점에서는 극단적 행동을 감행하지만 감성이 희박해지는 시점에서는 다른 기폭제가 없는 한 자연소멸 또한 가능하다는 것이다.

동적인 문화로의 변화는 결과적으로 권위주의와 수직적 질서가 퇴조되는 양상을 보일 것이다. 세계질서, 국내사회, 직장, 가족에서의 권위주의가 배척되는 문화적 트렌드가 정립되어 강대국의 정글논리에 대항하고 기득권 계층의 형식주의, 순열주의가 배척되며 직장에서의 규제, 명령에는 거부감을 가질 것으로 예상된다. 또한 이러한 변화는 사회의 기본인 가족에까지 파급되어 기본적으로 가족구성원의 동등함, 독립성이 중시된 것이다.

수직적 관계 대신 수평적 관계가 선호되며 가부장적 조직에 대한 거부감이 자리 잡을 것으로 또한 예상된다. 동료의식, 인간관계가 중시되고 조직 의사소통의 개방성과 투명성이 추구될 것이다. 따라서 커뮤니케이션에 있어서는 토론과 설득문화가 증대되며 독립된 의견의 개진과 이를 통한 consensus 구성을 선호하게 될 것으로 예상할 수 있다. 이는 강압적 지시에 대한 심한 거부감으로 나타나고 자기 의견의 관철이 중요한 것이 아니라 토론 자체에 큰 비중을 두는 문화로의 정착으로 귀결될 것이다.

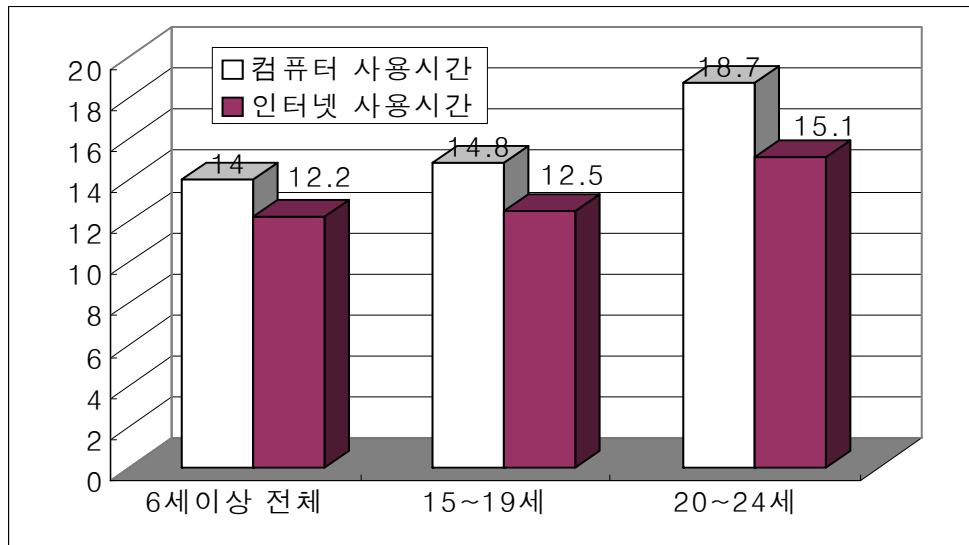
사회와 조직, 정보의 개방성을 추구하며 일방성보다는 상호교류 및 상호작용을 선호하게 되는 것도 동적인 문화로의 변화에서 예상할 수 있는 것이다. 이러한 개방성으로 인하여 조직과 정보의 독점, 폐쇄화보다는 공유, 개방화에 무게를 두게 되어 Copyright과 함께 Copy-left에 대한 관심과 지지가 증가할 것이 예상된다.

또한 어느 한 code로 대표되기보다는 다양한 code의 모습이 발현되는 것을 선호하는 양상도 예상해 볼 수 있다. 일방적인 labeling, grouping을 거부하고 다양한 자신들의 code 그대로를 인정 받기 원하게 될 것이다. 사실 이러한 트렌드는 뒤에서 설명할 ‘레인보우’문화와도 연결되는 개념이다. 결국 독점적 code에 대한 대항이 예상되며 일방적 브랜드/이미지 고착을 탈피하려는 노력과 다양한 대체재의 생성을 선호하고 선택의 가능성 확대에 주력하는 전반적인 문화들이 구현될 것으로 예상된다.

의사소통 등 communication에 있어서 가장 주된 상대는 peer group이며 On/Off 도구를 병용하여 사용하는 것도 동적인 문화에서 주목할 만한 일이다. 가장 활발하게 의사소통을 이루는 대상은 주로 친구 등 peer group이며 고민 등 속 깊은 대화의 대상도 이들 peer group이 담당할 것이다. 이는 미래사회의 성격상 이들 peer group과 가장 많은 시간을 보내기 때문이며 저출산으로 인하여 가족 구성원 중 자신들과 대화를 활발하게 할 수 있는 형제자매의 존재가 빈약한 것도 가장 큰 이유 중 하나이다.

이와 함께 발달하는 정보통신기기가 직접적인 대화 위주의 기존 사회와는 다른 communication 문화 형성을 촉진할 것이 예상된다. On-Line communication의 중요성이 부각되지만 한편으로는 속 깊은 이야기를 주로 Off에서 나누는 것도 자연스럽게 나타나는 현상일 것이다.

&lt;그림 3-2&gt; 연령별 컴퓨터 및 인터넷 사용시간 추이



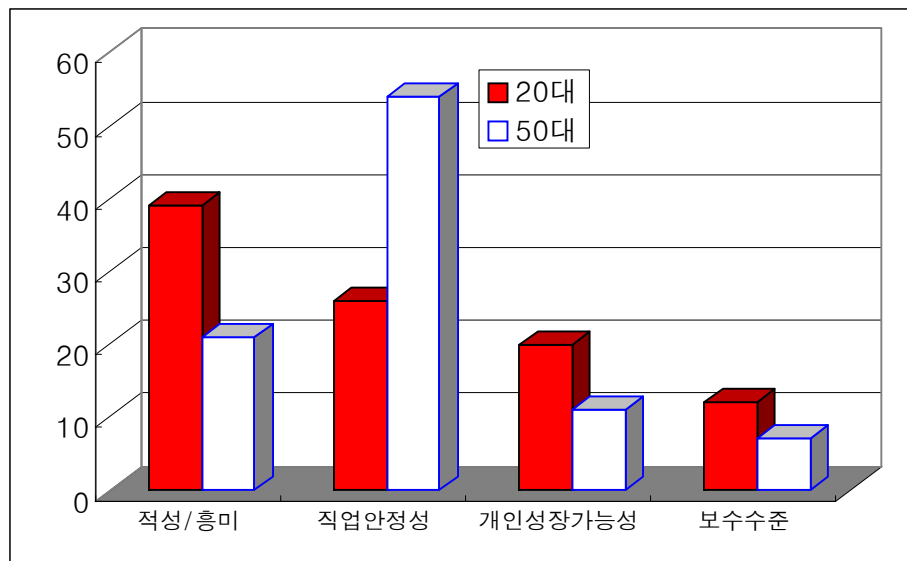
주: 2002년 기준 일주일 평균 사용시간임

자료: 통계청 청소년 통계 자료

인터넷 등의 정보통신 매체를 통한 정보수집이 가치관 및 사고 형성에 결정적인 요인으로 작용하며 인터넷 실명제가 도입되지 않는 한 다중인격적인 문화도 자리 잡을 것이 예상된다. 지금도 우리가 흔히 볼 수 있듯이 여러 아이디어를 소유하고 다양한 의견과 정보에 접근 가능한 상황들이 발생할 것이며 의사표현은 real/cyber 공간 어느 곳에서나 적극적이며 자신의 의견에 대한 타인의 평가에 큰 관심을 가지게 될 것이다. 게시판에 직접 글을 올리는 것에 열중한 다든지 내 글에 대한 리플 수에 관심을 가진다든지 하는 생활양식은 쉽게 찾아볼 수 있는 문화가 될 것이다.

직장에서도 상하관계를 탈피하여 서로 존중하고 개방적인 문화 정착을 선호하게 되는 것도 동적 문화의 특징이라고 할 수 있다. 원활한 대화소통과 개방적인 직장문화를 선호하며 이러한 문화를 제공하는 직장이 가장 선호하는 직장이 될 것이고 따라서 직장 선택에 있어서 연봉 등 물질적인 조건도 중요하지만 더 중요한 것은 자신의 적성과 흥미에 맞는 개방적이고 수평적인 직장문화가 될 것이다. 물론 사무실 환경이나 사무가구 등 물리적인 근무환경 등도 중요한 직장문화의 한 변수라고 할 수 있다.

<그림 3-3> 연령별 직업선택의 기준 차이



자료: 서울대

## 제2절 ‘레인보우’문화(Rainbow Culture)

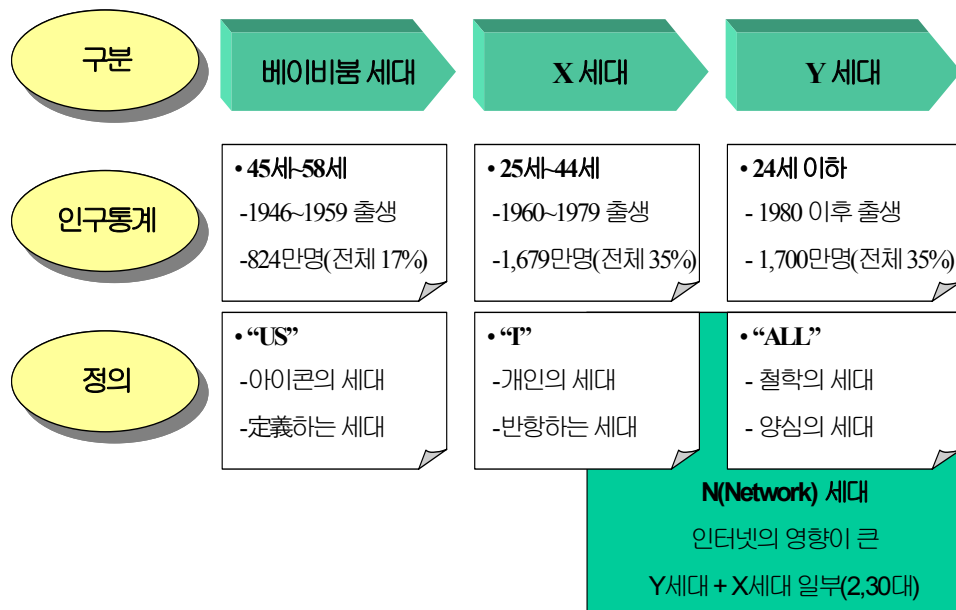
저출산·고령화에 따른 인구구조의 변화, 가족구성의 변화, 그리고 이로 인한 우리 사회의 이민 유입 가능성 및 감성사회화에 따른 가치관 및 행동양식의 변화에 의하여 한국사회의 문화는 다양한 문화의 발현과 정착, 이에 대한 존중 등의 변화가 발현될 것이라고 예상할 수 있다. 먼저 저출산·고령화에 따라 노년층 인구구성비중의 증대로 기존 문화의 소외계층이었던 이들 연령대가 문화의 생산 및 소비의 주요층으로 인식될 것이며 여성의 사회 활동 증가로 인한 여성 문화의 중요성 부각도 이루어질 것이다. 이러한 국내상황의 변화 이외에도 저출산·고령화 사회에서 불가결한 이민노동자의 증가 등으로 인하여 한국사회의 순혈주의가 퇴조되는 양상을 불가피하게 겪을 수밖에 없고 따라서 다양한 국가와 민족의 문화적 유입과 세계화에 따른 한국문화의 정체성에 대한 새로운 인식 발현이 이루어질 것이다. 이와 함께 감성화에 따른 다른 문화의 포용, 존중이 예상된다.

감성화에 따른 다른 문화의 포용, 존중과 이에 따른 ‘레인보우’문화의 정착 바탕에는 감성사회로의 이행에 주도적인 감성세대의 특징과 밀접한 관련이 있다고 할 수 있다. 현재 시점을 기준으로 감성사회를 주도하는 감성세대는 이성적 감성 세대와 순수 감성 세대로 볼 수 있는데 이는 전세계적으로 보편적인 세대구분 이론을 보완하여 감성화라는 심리적, 사회적 변화를 중심으로 재구성한 결과이다. 아래의 그림들은 기존 세대구분이론과 이렇게 감성화라는 요소를 첨가하여 재구성, 보완한 본 연구의 세대구분 결과를 나타내고 있다.

먼저 기존 세대구분에 따른 분류를 살펴보면 여러 가지 다양한 의견들이 개진되고 있으나 일반적으로 베이붐세대와 X세대, Y세대로 분류하는 것이 가장

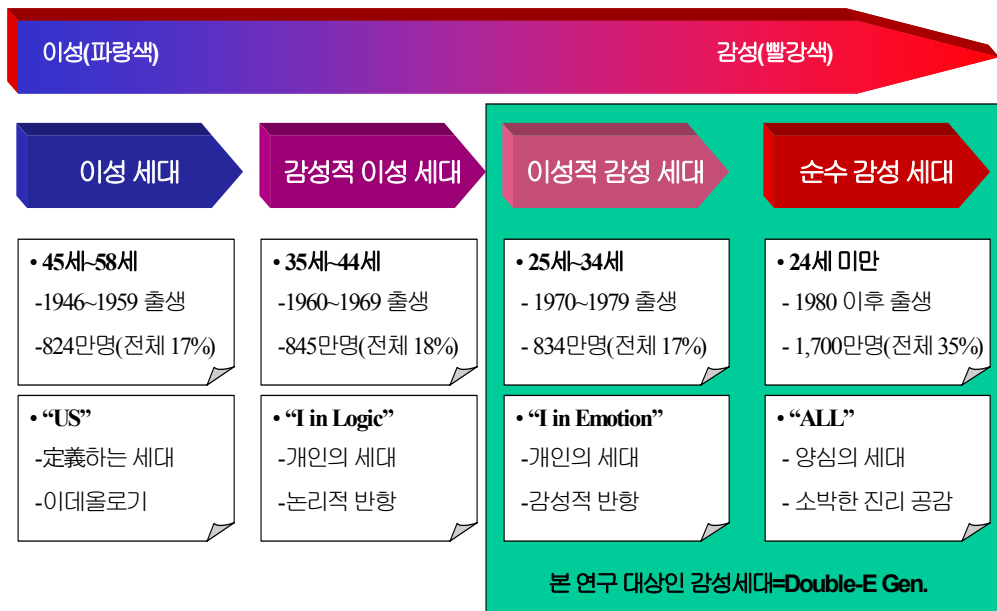
일반적인 분류라 할 수 있다. 여기에 최근 인터넷의 영향을 많이 받는 X세대 일부와 Y세대를 합쳐 N세대로 분류하기도 한다. 인구통계학적 분류는 사실 기술적인 분류이기 때문에 큰 의미가 있다고는 볼 수 없으나 이들 세대들이 갖고 있는 가치관, 혹은 의식의 차이는 우리가 눈여겨 살펴볼 만한 것이다. 즉, 베이비붐 세대는 한마디로 'US' 즉, '우리들'이라는 키워드를 중심으로 가치관이 이루어진다. 따라서 우리와 남을 구분하고 그 구분 기준에 소위 말하는 이데올로기가 존재하는 것이다. 하지만 X세대는 'I'라는 키워드로 상당히 개인주의적인 생각을 갖는 것으로 표현되며 여기에서 다 나아가서 Y세대는 'ALL'이라는 키워드로 무장되어 있다고 할 수 있다

<그림 3-4> 기존 세대 구분 이론



본 연구의 세대구분은 사실 X 세대를 ‘감성적 이성세대’와 ‘이성적 감성세대’로 구분하고 있다. 이는 그들이 자라면서 미디어 등의 영향으로 감성적인 사고를 겪었는지 아닌지가 기준이 된다.

<그림 3-5> 본 연구의 감성 세대 구분



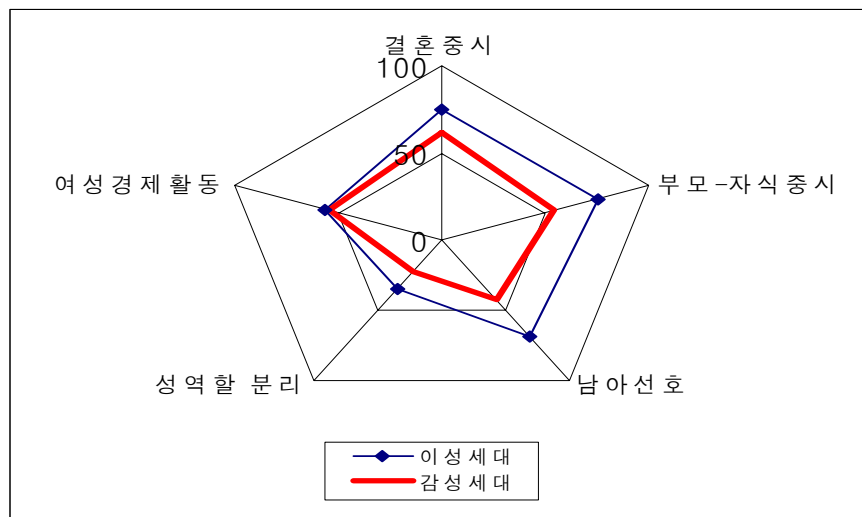
본 연구의 세대구분과 기존 세대구분 이론에 의하면 향후 한국 미래사회의 감성화를 주도할 순수 감성 세대는 “ALL”이라는 키워드를 가지고 있으며 이는 소박한 진리, 즉 인류공영, 인본주의 공유로 연결된다고 할 수 있다. 이러한 인식위에 향후 한국사회의 감성화는 ‘더불어 잘 사는’ 사회로의 consensus가 형성될 가능성이 높으며 이는 문화적 현상으로 바라볼 때 곧 한국문화의 다



양성으로 이어질 것을 예상할 수 있다. 즉, 다양한 계층의 다양한 문화를 존중하고 한민족 이외의 다른 민족 문화에 대한 포용, 존중으로 이어질 가능성이 높다는 것이다.

가족관계에 있어서는 저출산·고령화에 의해 축소된 가족구성원의 독립적인 인격을 보장하고 각각의 독립성을 보장하는 문화의 정착으로 이어질 것이 예상된다. 가족관계의 기본은 독립적인 구성원들 간의 대화와 신뢰, 관심의 표현이며 서로의 인격과 독립성을 보장하는 것이라는 인식이 현재도 나타나고 있으며 이러한 인식은 앞으로 한국의 미래사회에서 더욱 과급될 것이 예상된다. 부모와 자식과의 관계가 중심인 현재의 가족문화 대신 부부관계가 기본이 되는 문화로의 변화가 예상되는 것도 이 때문이다.

<그림 3-6> 감성 세대의 가족관



자료: 서울대

가족 내 성 역할에 있어서도 부부는 함께 노력하는 공동체라는 인식의 확산이 보편화 되며 따라서 가사, 문화향유의 역할에 있어서 부부공동, 또한 부모-자녀 공동이라는 문화 정착으로 이어질 것이다. 따라서 가족 내 문화의 생산과 소비는 독립적인 구성원의 다양한 문화를 존중하는 트렌드를 형성할 것으로 예상할 수 있다.

저출산·고령화에 따른 주요한 문화적 변화 중 하나는 우먼파워의 증대 및 이에 따른 여성문화의 부각이다. 이미 동적인 문화로의 변화에서도 설명하였지만 여성문화의 부각은 저출산·고령화라는 환경 변화에서 더욱 힘을 얻을 듯 하다. 평등주의의 확산으로 인한 성차별 퇴조와 전통적 가부장적 제도의 퇴조로 여성의 지위가 크게 향상되며 결혼에 대한 상호주의 확산, 가정 내 부부역할의 공동화에 따른 가사부담 감소, 그리고 적극적인 조직의 개방화로 인한 여성 인력 수요 증대는 모두 여성문화의 부각을 뒷받침하는 요소로 작용할 것이 틀림없다.

감성화에 따른 여성의 능력 및 역할의 필요성도 사회, 문화 전반에 걸친 우먼파워의 부각을 촉진한다고 할 수 있다. 조직 내 감성적 문화향상과 사회적 이미지 제고를 위한 여성 역할의 부각이 진행되고 있으며 문화의 소비자로서의 여성 중요성도 증대하고 있다. 이러한 양상은 더욱 가속화할 것이며 따라서 상품 및 서비스 소비결정에 있어서 여성의 의견 중시, 사회활동 증가에 따른 여성문화상품의 증가, 적극적인 communication을 통한 여성소비자의 단결력 증대가 결과적으로 이루어진다고 할 수 있다.

‘레인보우’문화는 위에서 설명하였듯이 미래 한국문화의 다양성을 확대하는 장점이 있는 반면 자칫하면 문화적 정체성의 위기를 초래할 수도 있다는 점을 주의해야 한다. 가족문화의 획일성 대신 다양성과 독립성이 보장될 수 있으

나 자칫하면 가족구성원들의 문화적 괴리와 단절로 귀결될 수 있고 노년층의 문화적 역할 증대와 세대간 문화교류로 이어질 수도 있으나 건실한 실버문화의 정착이 이루어지지 않는다면 문화적 소외계층의 확대라는 최악의 시나리오도 발생 가능하다. 한편 다양한 민족의 다양한 문화 유입으로 조화로운 글로벌 문화의 구현이 이루어질 수도 있으나 전통적인 한민족 문화의 붕괴와 이를 대체할 정체성 확보의 실패로 이어질 수도 있다는 점에 주의할 필요가 있다.

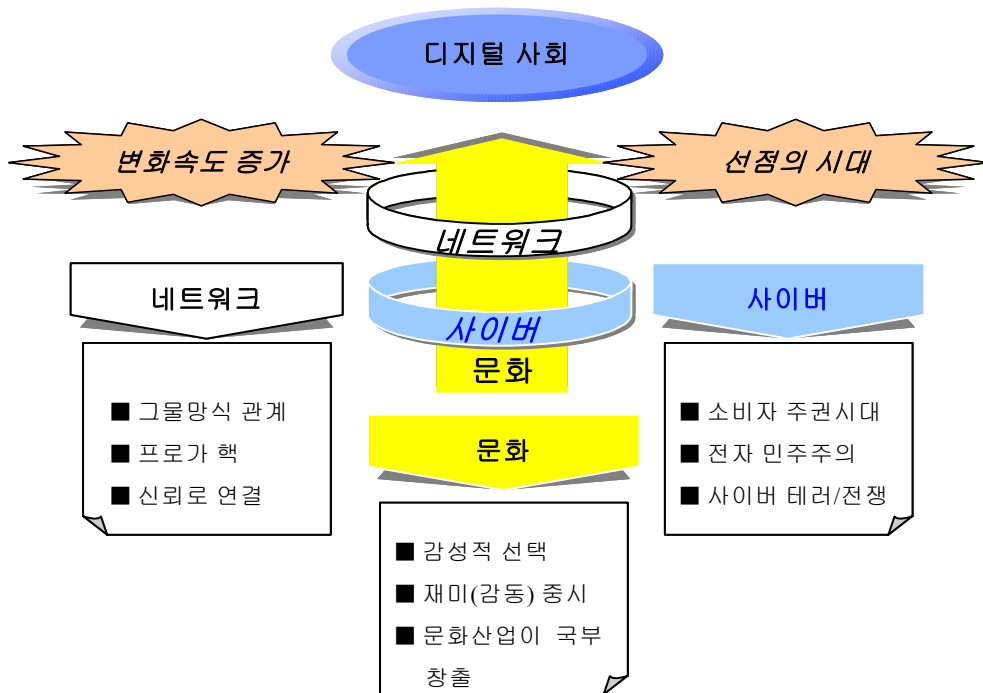
### 제3절 산업으로서의 문화(Culture Industry)

문화(콘텐츠)산업의 중요성 부각은 감성화, 지식정보화, 디지털화 등의 변화로 촉발되어 미래에는 국가의 부를 결정하는 주요한 산업으로서의 문화가 필연적으로 예상된다. 감성화사회에서 Fun의 중요성, 지식정보화 사회에서 수확체증 및 수확폭발을 가져다 줄 수 있는 아이템으로서의 문화산업, 그리고 디지털 사회에서 문화의 중요성은 산업으로서의 문화라는 트렌드를 예측하게 할 수 있는 바탕이라고 할 수 있는 것이다. 또한 디지털 사회에서 중요한 키워드는 네트워크, 사이버, 문화의 세 가지로 압축되고 있으며 이 중 문화는 디지털 사회의 콘텐츠를 제공하는 중심축으로서 디지털 사회 및 경제의 근간을 형성하는 점도 이러한 문화산업의 중요성을 뒷받침하고 있다.

문화산업의 중요성은 이미 20세기 말에 대부분의 미래학자에 의해 예견되어 왔다. 21세기를 주도할 산업군으로서 대부분의 미래학자들은 생명공학(Bio Technology:BT), 환경공학(Environment Technology:ET), 초정밀공학(Nano Technology:NT), 항공우주공학(Sky 혹은 Space Technology:ST), 정보통신공학(Information Technology:IT)과 함께 문화(콘텐츠)공학(기술)(Culture 혹은 Contents Technology:CT)를 예견하였으며 사실 현재시점

에서 이미 이러한 예측들이 실현되고 있다고 할 수 있다.

<그림 3-7> 디지털 사회의 키워드



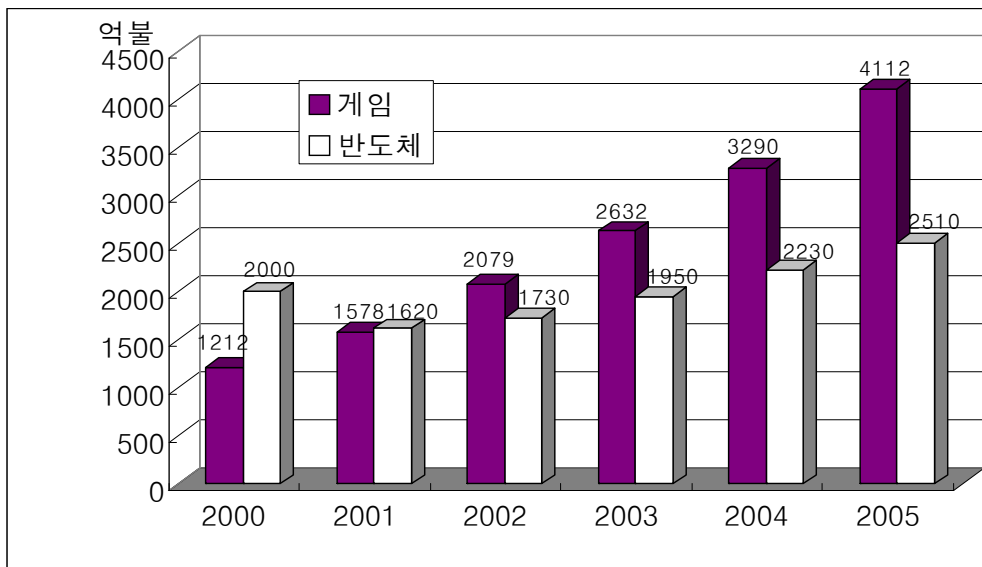
문화(콘텐츠)산업이 국가 및 지방의 경제적 부를 창출하는 사례로는 미국 캘리포니아주의 경우를 들 수 있으며 미국 경제의 전반적인 성장률을 비교할 때도 문화산업의 중요성은 이미 실현되고 있다고 할 수 있다. 먼저 캘리포니아 주의 사례를 살펴 보면 미국 캘리포니아주는 태평양 전쟁 이후 미국 군수산업과 항공산업의 중심지였으나 냉전종식으로 주 경제의 미래가 크게 흔들린 지역

이다. 많은 경제전문가들은 이 지역의 경제적 역량이 심각한 위기를 겪을 수밖에 없을 것이고 결국 지역경제의 쇠락이 예상된다는 비관적인 견해들을 쏟아냈다. 하지만 10 여년이 지난 후 결과는 오히려 장밋빛이었다. 지역경제가 쇠락함은커녕 오히려 경제는 활기에 가득차게 되었고 고용률도 미국 내 다른 지역보다 크게 높았다. 이는 할리우드를 중심으로 한 엔터테인먼트산업이 이러한 산업구조의 공백을 완벽하게 대체하여 오히려 경제의 활성화 및 일자리 창출이 이어지고 경기는 예상 밖 호황을 겪게 된 결과라고 분석하고 있다. 이제는 쓸모없게 되었다고 판단된 대규모 군수공장이 영화사의 스튜디오로 변신하였으며 항공우주산업의 시뮬레이션 기술이 게임산업의 기술로 전환되어 전세계 게임산업의 성장과 함께 지역경제의 큰 버팀목으로 작용하게 되었다. 결국 캘리포니아 주의 지역 경제는 엔터테인먼트산업의 성장으로 이전보다 더 풍요로운 상황을 맞게 된 것이다.

캘리포니아 사례와 같은 지역 경제뿐만 아니라 국가 전체의 경제에도 문화산업의 중요성은 이미 현실화 되고 있다. 1987년~1999년 동안 미국 경제의 부문별 GDP 성장률을 비교하면 문화산업의 성장률은 일반 제조업의 두 배 이상으로 미국 경제의 호황을 견인했다고 할 수 있다. 주지하다시피 이 기간은 미국 경제의 최고 호조기이다. 경제학자들이 일반적으로 주장하는 경기순환 이론, 즉 호황이 있으면 당연히 불황이 찾아온다는 이론도 새로 고쳐야 할 정도라는 소위 말해서 신경제체제(New Economy) 기간이다. 그런데 이 기간동안 전체 산업의 성장률은 5.8%이었으며 이를 부문별로 살펴보면 제조업이 4.5%, 서비스산업이 8.0%인데 반하여 문화산업은 9.7%의 성장률을 기록한 것으로 나타났다. 문화산업의 성장률이 제조업의 두 배 이상이라는 이러한 결과는 최근의 국가 경제에서 문화산업이 차지하는 중요성을 그대로 대변한다고 할 수 있다.

또 다른 재미있는 비교를 통하여도 문화산업의 중요성을 실감할 수 있다. 문화(콘텐츠)산업의 한 부분인 게임산업의 성장률은 20%를 상회하고 있으며 이미 한국 경제를 좌지우지하고 있는 반도체산업의 규모보다 더 큰 시장을 형성하고 있다는 것이 그것이다. 결국 문화산업은 지금 우리가 경험하는 중요성도 지대하지만 그 가능성 측면에서는 상상을 초월한다고 할 수 있다.

<그림 3-8> 게임산업과 반도체산업의 시장규모 비교



문화(콘텐츠)산업의 중요성은 이러한 직접적인 경제적 효과 이외에 간접적으로 거의 모든 산업에서 중요성이 부각되고 있는 e-factor의 원천을 공급하는 외부효과(externalities)에서도 존재한다. 미래의 소비자들은 상품이나 서비

스의 본질적인 기능 이외에 또 다른 무엇을 요구하며 이는 기존의 Needs는 이미 기본이고 Desire 충족이 상품/서비스의 가치를 결정하게 하는데 이러한 소비자의 Desire 충족에 가장 중요한 것은 entertainment와 emotion이라는 두 개의 e-factor라고 할 수 있다. 즉 재미를 더해주는 entertainment와 감동을 던져주는 emotion이 중요한 역할을 담당하는 것이다.

사실 e-factors의 추구는 소비뿐만 아니라 사회전반에 걸쳐 과급되고 있다. 예를 들어 정치분야에서는 패러디, 감동을 주는 정치인이 화두가 되고 있으며 경제분야에서는 사소한 것에도 감동을 주는 CEO, 그리고 사회조직에서도 소프트한 조직문화가 선호되는 것이 그 사례들이다. 따라서 거의 모든 기업이 생산하는 상품/서비스의 가치를 제고하여 고부가가치를 완성하는 e-factors를 필요로 하고 있으며 그 원천은 문화산업의 콘텐츠들에서 나오고 있다.

이러한 e-factors의 성공적인 접목이라는 하나의 사례로 싱가포르 항공사를 들 수 있다. 싱가포르항공사는 엔터테인먼트를 접목한 Kris World Program으로 세계최고의 서비스를 제공하는 항공사로 평가 받고 있는데 이 항공사는 개인비디오를 전좌석에 설치한 세계 최초의 메이저 항공사로 이를 통해 영화, TV, 게임, 이메일, 인터넷 검색 가능하다. 이는 항공여행(기본적 기능:needs)과 재미(부가적 기능:Desire)를 동시에 만족시키는 노력의 일환이며 결국 그들이 내세우는 슬로건, 즉 “재미있게 놀고 있을 때 시간이 지나 목적지에 도착한다(Time flies when you're having fun)!”이 완성되는 것이다.

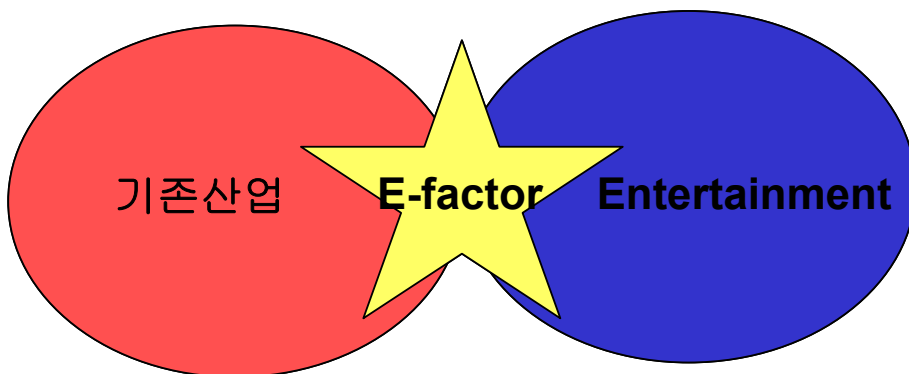
또 다른 사례는 McDonald의 어린이 특별 메뉴인 Happy Meal이다. Happy Meal은 그 음식 자체의 뛰어난 보다도 유명한 캐릭터가 담겨 있는 장난감을 제공함으로써 매출이 급증한 사례이다. 1977년 세인트루이스 매장에서 테스트하기 시작하여 1979년 미국전역에서 시작(circus wagon)된 Happy Meal은 경쟁사인 버거킹의 '라이언 킹', '포카혼타스' 성공에 자극받아 1997년 디즈니

캐릭터와 계약을 하게 되는데 그 해 7% 매출 증가라는 성공을 거두게 되었다. 결국 전체 23%라는 해피밀 매출 증가가 이루어져 좋은 사례로 항상 인용된다.

사실 이러한 e-factors의 성공사례는 국외에서 찾을 수 있는 것만은 아니다. 한국의 한류(韓流) 붐으로 인하여 대상국 진출 국내기업의 매출이 증가하고 비즈니스협상력이 증가하였으며 관광객 증가를 통한 수입증가, 한국에 대한 국가브랜드파워가 제고된 것 등도 문화산업의 외부효과(externalities)의 사례라고 볼 수 있는 것이다.

결국 이는 문화산업이 그 자체의 경제적 중요성에 머무르지 않고 거의 모든 다른 산업과의 시너지를 만들어 낼 수 있는 산업임을 나타낸다. 즉 e-factors는 보너스가 아니라 이제는 상품/서비스의 본질이며 바로 이러한 측면에서 문화산업과 여타산업과의 시너지가 창출될 때 거의 모든 산업에서 새로운 부가가치가 창출된다는 점에 또 다른 문화산업의 중요성이 존재하는 것이다.

<그림 3-9> 문화산업과 기존산업과의 시너지





## 제4장 문화수요 변화 예측

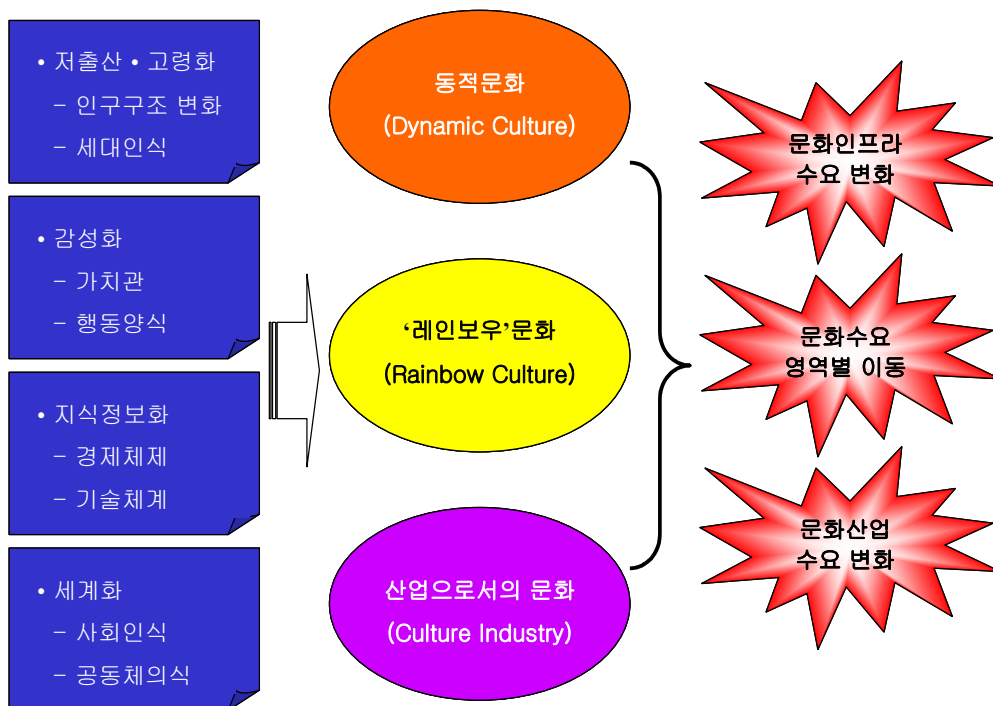
저출산·고령화 등에 의한 미래사회의 문화트렌드 변화는 문화수요에도 영향을 미칠 것으로 예상된다. 예측할 수 있는 수요의 변화는 먼저 문화트렌드 변화로 인하여 박물관, 도서관, 미술관 등 일반적인 문화인프라에 대한 수요 변화가 존재할 것이다. 또한 미래사회의 문화적 변화에 따라 위와 같은 양적인 수요량의 변화와 함께 문화수요의 영역별 변화의 차이가 존재할 것으로 예상되며 문화수요의 영역별 이동도 예상된다. 이 밖에도 문화콘텐츠산업의 시장 수요 변화 또한 예상할 수 있으며 산업 전반의 시장규모 변화가 발현될 것이다.

본 장에서는 저출산·고령화 등에 의해 촉발될 것으로 예상되는 한국 미래사회의 문화적 변화 트렌드에 입각한 문화수요 변화예측 모델링 및 예측 결과를 제시하고자 한다. 먼저 일반적인 문화인프라에 대한 수요 변화를 예측하고 있는데 박물관, 도서관, 미술관 등과 같은 문화인프라의 수요 변화 및 예측을 시도하고 있다. 다음은 문화수요의 영역별 이동을 개괄적으로 예상하고 있는데 미래사회의 문화적 변화에 따라 영역별 변화의 차이가 존재할 것이라는 기본적인 가정 위에 이러한 차이에 따른 미래사회의 영역별 수요 변화를 예측하고 있다. 마지막으로 문화콘텐츠산업의 시장 수요 변화를 고찰하고 있으며 특히 문화콘텐츠산업 전반의 시장규모 변화가 문화환경의 트렌드 변화에 따라 어떤 영향을 받을 것인지 예측하고 있다.

이러한 예측을 시도함에 있어서 일반적인 정량적 방법이 가장 타당하다고 할 수 있으나 그러한 정량적 분석이 불가능 할 수밖에 없는 경우 정성적인 방법도 같이 사용하였다. 즉, 문화인프라에 대한 수요 변화 예측과 문화콘텐츠산

업의 수요 변화 예측은 정량적 방법으로 기본적인 예측이 가능하였으나 문화수요의 영역별 이동은 새로운 패러다임 아래에서의 미래를 예측하는 어려움으로 인하여 정량적인 분석이 사실 불가능한 것으로 판단되며 따라서 근접한 사례를 기준으로 일반적이고 개괄적인 방향을 추출하는 정성적인 방법을 취하였다. 물론 이와 같은 방법의 시도는 그 객관성과 예측성에 있어서 다소 문제가 존재한다고 할 수 있으나 하나의 시작이라는 측면에서는 의미가 있다고 할 수 있다.

<그림 4-1> 문화적 변화 트렌드와 수요변화



## 제1절 문화인프라에 대한 수요 변화

본 절에서는 저출산·고령화 등 미래사회의 변화에 의해 기본적인 문화인프라라고 할 수 있는 도서관, 박물관 및 미술관, 공연장, 극장 등에 대한 수요변화를 개괄적으로 예측하려 한다. 사실 여러 가지의 미래 트렌드에 의해 이러한 문화인프라의 수요가 변화할 것은 분명하지만 어느 정도의 수준이 가장 적정할 것인지에 대해서는 각 영역별로 예측하기 어렵다. 따라서 현재시점을 기준으로 이미 고령사회에서 초고령사회로의 진입을 목전에 두고 있는 일본의 수준과 비록 우리와 같은 고령화사회이지만 다른 미래 트렌드가 가장 먼저 진행된다고 할 수 있는 미국의 수준을 참고하는 방안이 타당할 것으로 사료된다. 본 연구에서 분석하고 있는 문화인프라의 범위가 4개 분야(도서관, 박물관, 공연장, 극장)로 한정된 이유도 이들 두 국가의 통계자료와 한국의 통계자료 접근 가능성에 있다는 것을 명확하게 밝힌다.

### 1. 도서관

한국의 경우 통계청이 발표하고 있는 총도서관 수는 2003년 현재 10,543개소이며 이 중 공공도서관 수는 463개소에 달한다. 전체 도서관 수에서 공공도서관만을 포함시킨 것은 일본, 미국의 통계와 비교하여 시사점을 얻기 위한 목적과 함께 향후 정부의 대응방안에 대한 시사점을 찾기 위한 것이다. 이들 463개소의 도서관 직원 수는 5,586명이며 보유장서는 3,476만권인 것으로 파악된다.

일본의 경우 2002년 현재 공공도서관 수의 총계는 2,742개이며 직원 수는 27,276명이고 보유장서는 3억 808만권인 것으로 파악되며 미국의 경우에는

1998년 현재 공공도서관과 수의 총계가 16,250개이며 직원 수는 322,239명이고 보유장서는 38억 4,658만권인 것으로 파악된다.

한국과 일본, 미국의 공공도서관 수 등을 비교하였을 때 한국의 경우 공공도서관의 절대적 수와 보유장서 수가 크게 부족함을 알 수 있다. 공공도서관 1개 당 인구 수가 미국은 1.7만 명, 일본은 4.6만 명인데 비해 한국은 10만 명을 상회하고 있으며 공공도서관 1개 당 보유장서 수는 한국이 7.5만 권임에 비해 일본은 11.2만 권, 미국은 23.7만 권이라는 사실이 그러한 판단을 뒷받침한다.

<표 4-1> 한국·일본·미국 공공도서관 비교

	한국(2003)	일본(2002)	미국(1998)
공공도서관 수	463	2,742	16,250
직원 수(명)	5,586	27,276	322,239
보유장서 수(만 권)	3,476	30,808	384,658
총인구(만 명)	4,785	12,700	27,100
공공도서관 1개 당 인구 수(만 명)	10.3	4.6	1.7
공공도서관 1개 당 직원 수(명)	12.1	9.9	19.8
공공도서관 1개 당 보유장서 수(만 권)	7.5	11.2	23.7

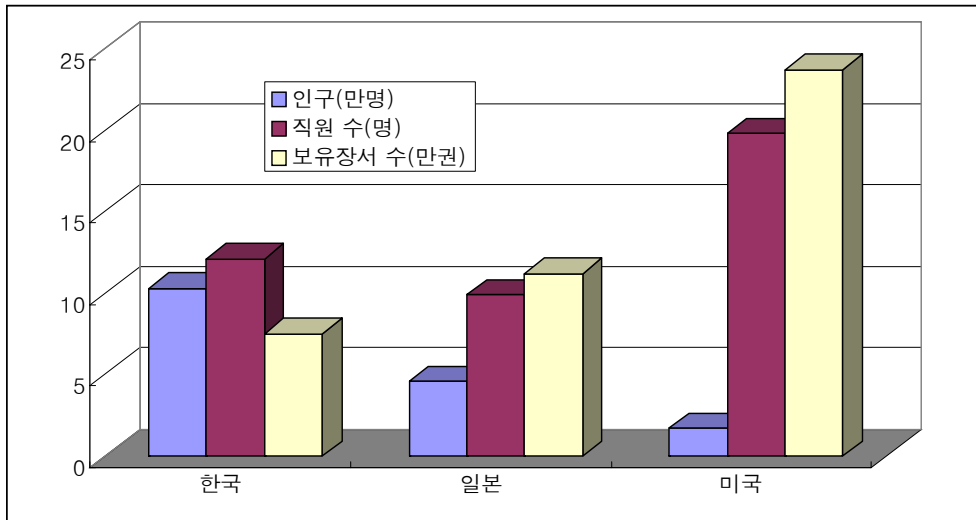
자료: 한국 통계청(www.nso.go.kr), 「사회통계조사」,

日本總務省統計局(www.stat.go.jp),

U.S. Census Bureau(www.census.gov), 「Statistical Abstract of United States」

공공도서관 1개 당 직원 수에 있어서는 오히려 일본이 가장 적은 9.9명이며 한국은 12.1명으로 미국의 19.8명에 비해 적지만 일본보다는 많은 것을 알 수 있다.

&lt;그림 4-2&gt; 한국·일본·미국 공공도서관 1개 당 비교



공공도서관에 대한 미래 수요 변화에는 저출산·고령화에 따른 인구변화, 디지털화 및 지식정보화에 따른 동적문화로의 변화 및 오프라인 도서관에 대한 수요 변화 등이 영향을 미칠 수 있다. 인구변화에 따라 미래 한국 사회에서 필요한 공공도서관의 적정 수준 변화가 예상되며 이를 분석하기 위하여 김태현 외(2004)가 미래사회위원회의 용역을 받아 분석한 인구추계를 사용하기로 한다. 김태현 외(2004)는 향후 출산율 변화에 따른 인구추계를 모두 7가지 시나리오별로 추정하고 있으며 그 각각의 시나리오는 아래와 같다.

가정 I: 현재 전국 평균 출산율이 2035년에 최근 서울과 부산의 합계 출산율 수준(약 1.0)까지 점진적으로 낮아질 것으로 가정(매우 비관적 입장)

가정 II: 최근 출산력 수준(2002년과 2003년 연령별출산율을 합성하여 평

균적 개념으로 도출한 합계출산율 1.18)이 향후에도 계속 유지되는 것으로 가정(비관적 입장)

가정Ⅲ: 새로운 가정이기보다 2001년 통계청에서 실시한 중위추계(1.40 유지 가정) 결과를 그대로 제시(이 연구에서 실시한 여러 가정별 인구변동 전망 결과와 기존 인구추계 결과간의 비교를 위함)

가정Ⅳ: 2001년 통계청 중위추계에 적용되었던 가정에 최근 출산력 변동을 반영하여 조정된 경우로 출산율이 2035년까지 1.40 수준으로 상승한 후, 유지되는 것으로 가정(중립적 입장)

가정Ⅴ: 우리나라 출산율이 2035년까지 OECD국가 평균수준인 1.60(2002년 기준)으로 상승 후, 유지되는 것으로 가정(다소 낙관적 입장)

가정Ⅵ: 우리나라 출산율이 장기간에 걸쳐 인구정책(출산장려)을 실시하여 2035년에 프랑스 등 비교적 고출산력 수준을 유지하고 있는 서구 국가들의 출산율 수준(약 1.80)까지 상승한 후, 유지되는 것으로 가정(낙관적 입장)

가정Ⅶ: 인구대치수준의 합계출산율(2.10)이 장기적으로 유지되는 경우 인구 규모 및 구조가 안정됨. 여기에서는 우리나라 향후 출산율수준이 2035년에 2.10까지 상승 후, 유지되는 것으로 가정(매우 낙관적 입장)

이러한 7개의 시나리오 중 본 연구는 분석의 단순화를 위하여 3개의 시나리오에 따른 분석을 피하기로 한다. 즉, 비관적 입장인 출산율 1.18(가정 Ⅱ), 2001년 통계청 추계모델인 출산율 1.4를 조정된 모델(가정 Ⅵ), 그리고 다소 낙관적 입장인 출산율 1.6(가정 Ⅴ)을 가정하며 따라서 세 개의 시나리오는 다음과 같다.

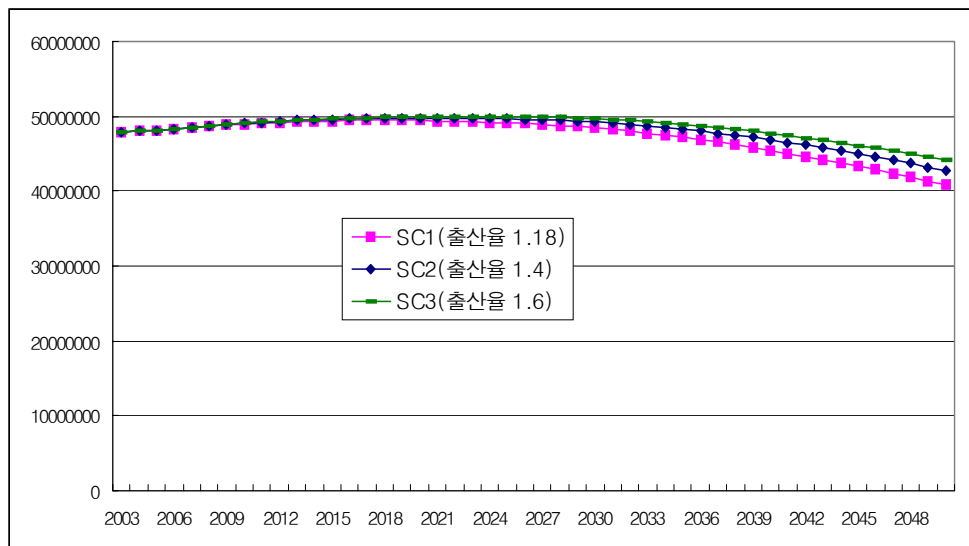
SC1: 출산율 1.18

SC2: 출산율 1.4

SC3: 출산율 1.6

이러한 시나리오에 따른 2050년까지의 인구추계는 아래의 그래프와 같다.

<그림 4-3> 시나리오별 인구추계



자료: 김태현 외(2004)

디지털화와 지식정보화에 따른 동적문화로의 변화는 한국 미래사회에서 필요한 공공도서관의 적정 수준에 대한 상반된 영향을 가질 수 있다. 동적문화로의 변화에 따른 참여와 적극적인 지식 습득으로의 변화는 더 많은 공공도서관

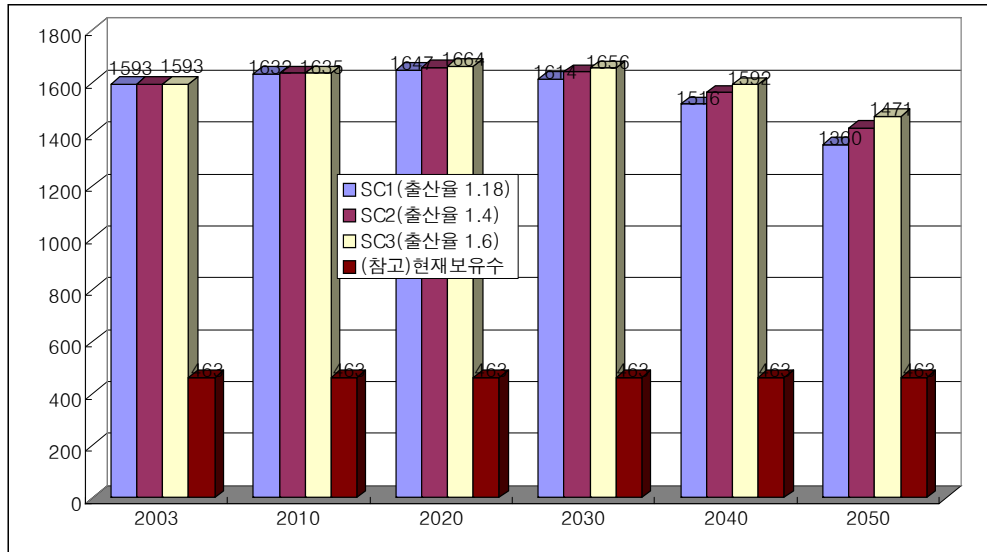
수를 요구하는 방향으로 영향을 미칠 것이다. 그러나 디지털화에 따른 기술의 변화는 사이버 공간에서의 도서관 및 지식 확산으로 오프라인에서의 공공도서관 수에 대한 수요를 감소시키는 방향으로 영향을 미칠 것이다. 이렇게 두 가지 상반된 영향의 균형수준을 예측할 수 있는 분석은 지극히 정성적일 수밖에 없으며 따라서 본 연구에서는 현재시점에서 미국과 일본의 수준을 기준으로 비록 자의적이긴 하지만 공공도서관 1개 당 3만 명 정도의 수준을 기준으로 하기로 한다.

이러한 가정 하에서 한국의 공공도서관 수는 2003년 현재 1,593개가 필요하며 2050년에는 시나리오별로 다르지만 최저 1,360개가 필요한 것으로 나타났다. 결국 이를 기준으로 2003년 현재 1,130개의 공공도서관 추가 수요가 존재한다고 할 수 있다. 시나리오별로 다소 차이가 있으나 공공도서관에 대한 수요는 일정기간 증가 후 감소할 전망이다. 2020년 정도에 최대 수요에 이른 후 완만하게 감소하는 것으로 나타난다. 시나리오별로 구체적으로 살펴보면 SC1의 경우 2020년 정도에 1,647개 수요를 보인 후 2050년 1,360개까지 감소하는 것으로 나타나고 SC2의 경우 2020년 정도에 1,659개 수요를 보인 후 2050년 1,425개까지 감소하며 SC3의 경우 2020년 정도에 1,664개 수요를 보인 후 2050년 1,471개까지 감소하는 것으로 시뮬레이션의 결과는 보여주고 있다. 결국 이러한 시나리오별 차이를 감안할 때 2050년을 기준으로 시나리오별 최대 수요차이는 111개이다.

이러한 결과를 바탕으로 전반적으로 공공도서관에 대한 수요는 현재 시점에서의 수요충족율이 지극히 낮기 때문에 미래에도 수요 충족에 대한 노력이 지속적으로 필요할 것으로 사료된다고 결론지을 수 있다.



&lt;그림 4-4&gt; 공공도서관 수에 대한 수요 변화 추이 예측



## 2. 박물관

한국의 경우 통계청이 발표하고 있는 2002년 현재 박물관(Museum) 수는 276개이고 미술관(Art Museum) 수는 63개로 이들 두 기관을 합한 수는 339개이다. 이와 함께 전시실과 화랑의 수도 발표하고 있지만 박물관과 미술관의 통합 수를 분석의 대상으로 삼은 것은 일본, 미국과 비교하여 분석의 결과를 얻기 위한 것이다. 일본의 통계자료에서는 박물관과 미술관 이외에 화랑의 수를 발표하고 있으나 우리 통계자료와 일맥상통한다고 할 수 있는 전시실의 수는 발표되지 않고 있어 전시실이라는 개념이 어느 통계에 포함되어 있는지 알 수 없다는 어려움이 있다. 또한 미국의 경우 박물관이라는 개념에 아예 미술관이 포함되어 있는 것으로 파악되고 전시실이나 화랑의 통계에 대한 설명

이나 독립적인 통계가 존재하지 않는 어려움이 있다. 따라서 이들 3국의 경우를 비교하여 시사점을 얻기 위해서는 박물관과 미술관의 수로만 분석하는 것이 가장 타당하다는 결론을 내렸다.

일본의 경우 2002년 현재 박물관 수는 637개이고 미술관 수는 383개로 이들 두 기관을 합한 수는 1,020개이며 미국의 경우에는 2002년 현재 박물관, 미술관 구분 없이 박물관(Museum) 수가 4,535개로 파악된다.

<표 4-2> 한국·일본·미국 박물관 비교-2002년

	한국	일본	미국
박물관 수	339	1,020	4,535
총인구(만 명)	4,764	12,700	28,100
박물관 1개 당 인구(만 명)	14.1	12.5	6.2

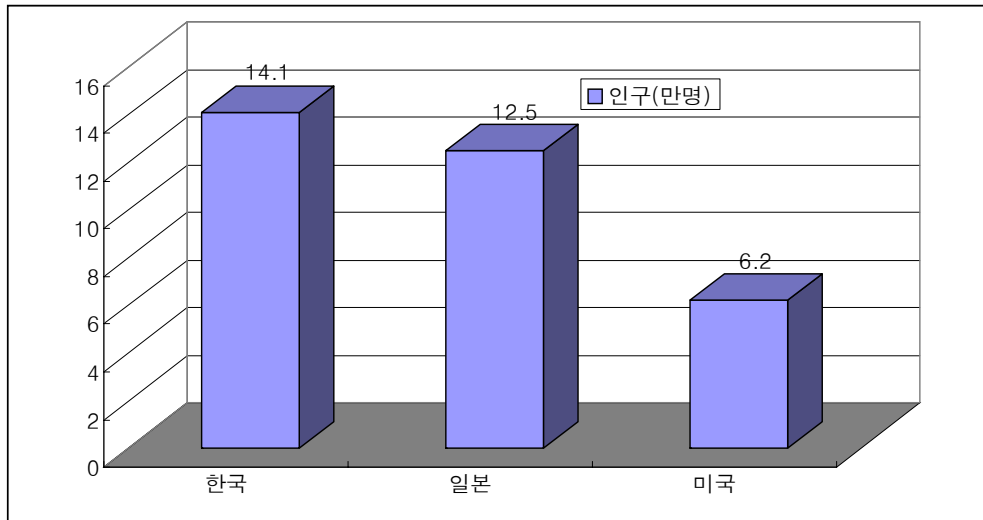
자료: 한국 통계청([www.nso.go.kr](http://www.nso.go.kr)), 「사회통계조사」,

日本總務省統計局([www.stat.go.jp](http://www.stat.go.jp)),

U.S. Census Bureau([www.census.gov](http://www.census.gov)), 「2002 Economic Census」

이러한 수치를 기준으로 한국과 일본, 미국의 박물관 수를 비교하였을 때 한국의 경우 일본과는 큰 차이를 보이고 있지 않으나 미국보다는 크게 적은 수준인 것을 알 수 있다. 박물관 1개 당 인구가 한국은 14.1만 명으로 12.5만 명인 일본과 비교하여 크게 많지 않으나 6.2만 명인 미국과 비교하면 상당히 많다고 할 수 있는 것이다. 물론 이러한 비교는 숫자를 기준으로 한 단순비교로 각각의 박물관 규모 등에 대한 통계자료 등에 기반한 비교는 아니라는 점에 유의할 필요가 있다.

&lt;그림 4-5&gt; 한국·일본·미국 박물관 1개 당 인구 비교



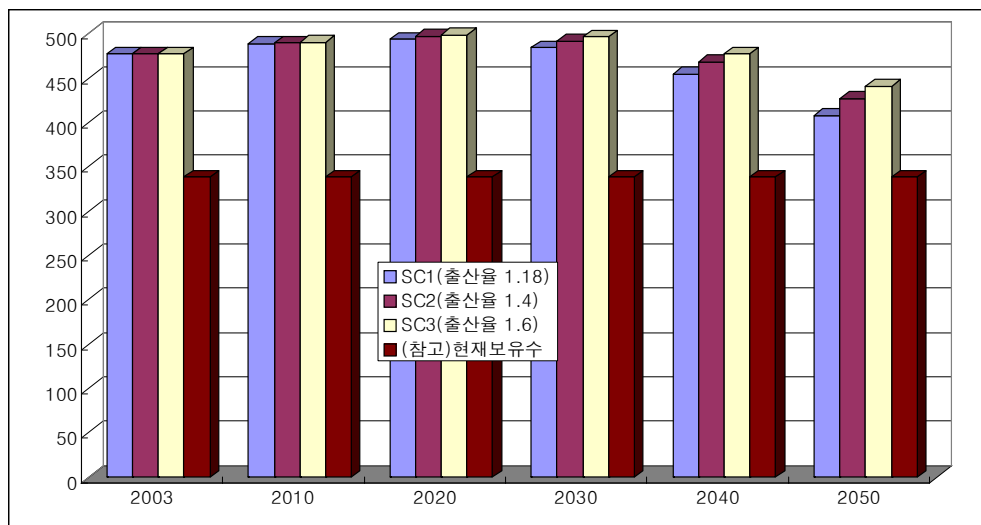
박물관에 대한 미래 수요 변화도 공공도서관과 마찬가지로 저출산·고령화에 따른 인구변화, 디지털화 및 지식정보화에 따른 동적문화로의 변화 및 오프라인 박물관에 대한 수요 변화 등이 영향을 미칠 수 있다. 인구변화에 따른 박물관 수요의 적정 수준 변화 분석은 공공도서관의 경우와 동일한 방법을 사용하고 있으며 디지털화와 지식정보화에 따른 동적문화로의 변화는 공공도서관의 경우와 마찬가지로 한국의 미래 박물관 수요에 대한 상반된 영향을 가질 수 있다. 따라서 현재시점에서 미국과 일본의 수준을 기준으로 비록 자의적이긴 하지만 박물관 1개 당 10만 명 정도의 수준을 기준으로 하기로 한다.

이러한 가정 하에서 한국의 박물관 수는 2003년 현재 478개가 필요하며 2050년에는 시나리오별로 다르지만 최저 408개가 필요한 것으로 나타났다.

결국 2003년 현재 139개의 박물관 추가 수요가 존재한다고 할 수 있다.

시나리오별로 다소 차이가 있으나 박물관에 대한 수요는 일정기간 증가 후 감소할 전망이다. 일반적으로 2020년 정도에 최대 수요에 이른 후 완만하게 감소할 것이 예상되며 구체적으로는 SC1의 경우 2020년 정도에 494개 수요를 보인 후 2050년 408개까지 감소하고 SC2의 경우 2020년 정도에 496개 수요를 보인 후 2050년 428개까지 감소하며 SC3의 경우 2020년 정도에 497개 수요를 보인 후 2050년 441개까지 감소하는 것으로 나타난다. 따라서 2050년을 기준으로 시나리오별 최대 수요차이는 33개이다.

<그림 4-6> 박물관 수에 대한 수요 변화 추이 예측



전반적으로 박물관에 대한 수요는 현재 시점에서의 수요충족율이 낮기 때

문에 미래에도 수요 충족에 대한 노력이 지속적으로 필요할 것으로 사료되나 공공도서관보다는 그 정도가 심하지 않은 것을 알 수 있다.

### 3. 공연장 및 영화관

한국의 경우 통계청이 발표하고 있는 2002년 현재 영화관을 제외한 공연시설 수는 503개이고 영화진흥위원회가 발표한 2003년 현재 영화스크린 수는 1,112개이다. 영화관 수가 아닌 스크린 수를 분석의 대상으로 삼은 것은 최근 멀티플렉스 및 메가플렉스 영화관으로의 추이로 인하여 하나의 영화관이 다수의 스크린을 보유하는 경우가 대부분이며 영화 소비자들에 의한 수요 분석에서 스크린 수로 분석하는 것이 더 합당하기 때문이다.

일본의 경우 2002년 현재 영화관을 제외한 공연시설 수는 1,761개이고 영화관 수는 2,635개이며 미국의 경우 2002년 현재 영화관을 제외한 공연시설 수는 3,598개이고 미국영화제작협회(MPAA)가 발표한 2003년 현재 영화스크린 수는 35,786개이다.

<표 4-3> 한국·일본·미국 공연장 및 영화스크린 수 비교

	한국	일본	미국
공연시설 수(2002년)	503	1,761	3,598
영화스크린 수(2003년)	1,112	- (영화관 수 2,635)	35,786
총인구(만 명)	4,764	12,700	28,100
공연시설 1개 당 인구(만 명)	9.5	7.2	7.8
스크린 1개 당 인구(만 명)	4.3	-	0.8

자료: 한국 통계청(www.nso.go.kr), 「사회통계조사」,  
 영화진흥위원회(www.kofic.or.kr)  
 日本總務省統計局(www.stat.go.jp),  
 U.S. Census Bureau(www.census.gov), 「2002 Economic Census」,  
 MPAA(www.mpa.org), 「2003 US Economic Review」

한국과 일본, 미국의 공연시설 수를 비교하였을 때 한국의 경우 일본이나 미국의 수준과는 다소 적다고 할 수 있으나 차이가 심하지는 않은 것을 알 수 있다. 공연시설 1개 당 인구가 한국은 9.5만 명으로 7.2만 명인 일본과 7.8만 명인 미국과 비교하였을 때 비록 많지만 그 차이는 크다고 볼 수 없기 때문이다.

한국의 영화스크린 당 인구 수는 2003년 현재 43,000명 수준으로 주요 선진국과 비교할 때 영화산업의 발전을 위해 향후 스크린 수 및 멀티플렉스, 혹은 메가플렉스의 수 증가 여지가 존재한다고 할 수 있다.

<표 4-4> 국가별 스크린당 인구(2003년 현재)

(단위: 명)

국가	한국	미국	프랑스	독일	영국	이탈리아
스크린당 인구	43,021	8,000	11,364	17,544	17,857	18,182

자료: UK Film Council

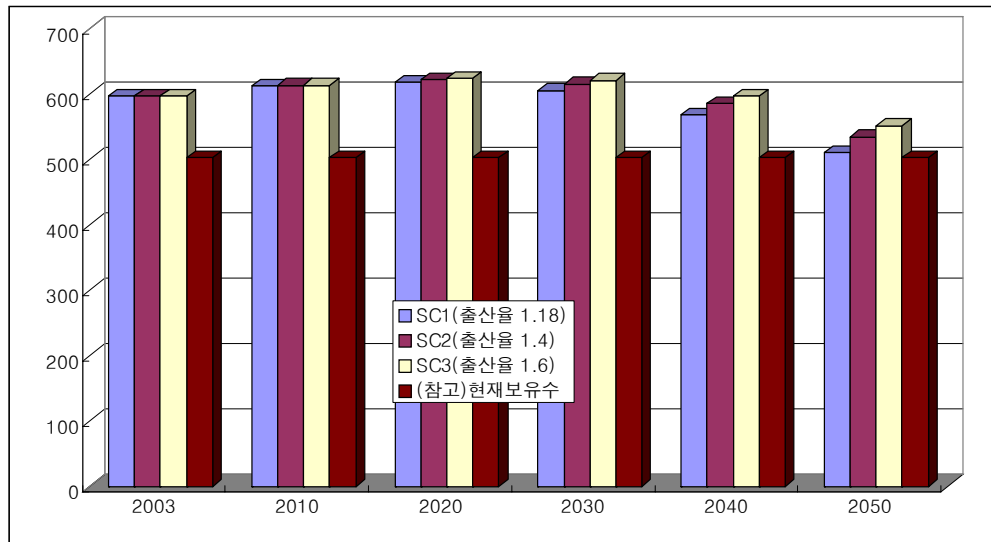
공연시설 수와 영화스크린 수에 대한 미래 수요 변화 분석도 공공도서관이나 박물관과 동일한 방법을 사용하였다. 공연시설 수는 현재시점에서 미국과 일본의 수준을 기준으로 비록 자의적이긴 하지만 공연시설 1개 당 8만 명 정도의 수준을 기준으로 하였으며 영화 스크린 수는 선진국 수준을 기준으로 스크린 1개 당 2만 명 정도의 수준을 기준으로 하였다.

이러한 가정 하에서 한국의 공연시설 수는 2003년 현재 597개가 필요하며 2050년에는 시나리오별로 다르지만 최저 510개가 필요한 것으로 나타났다. 2003년 현재 94개의 공연시설 추가 수요가 존재한다고 할 수 있으나 2050년에는 현재 수준의 공연시설 수로 수요를 충족할 수 있는 것으로 나타나 위에서 분석한 공공도서관이나 박물관의 결과와는 다른 결과를 얻을 수 있었다.

시나리오별로 다소 차이가 있으나 공연시설에 대한 수요는 일정기간 증가 후 감소할 전망이다. 이는 이미 공공도서관이나 박물관의 경우에서 살펴본 바와 일치하며 일반적으로 2020년 정도에 최대 수요에 이른 후 완만하게 감소하는 것으로 전망된다. 시나리오별로 구체적인 설명을 붙이자면 먼저 SC1의 경우 2015년 정도에 618개 수요를 보인 후 2050년 510개까지 감소하고 SC2의 경우 2020년 정도에 622개 수요를 보인 후 2050년 534개까지 감소하며 SC3의 경우 2020년 정도에 624개 수요를 보인 후 2050년 552개까지 감소하는 것으로 나타났다. 2050년을 기준으로 시나리오별 최대 수요차이는 42개이다.

전반적으로 공연시설에 대한 수요는 2020년까지의 수요 확대 기간 동안에는 추가적인 수요 충족의 노력이 필요하나 2050년이 되면 현재 수준으로 수요 충족이 거의 가능할 것으로 예상된다.

&lt;그림 4-7&gt; 공연시설 수에 대한 수요 변화 추이 예측



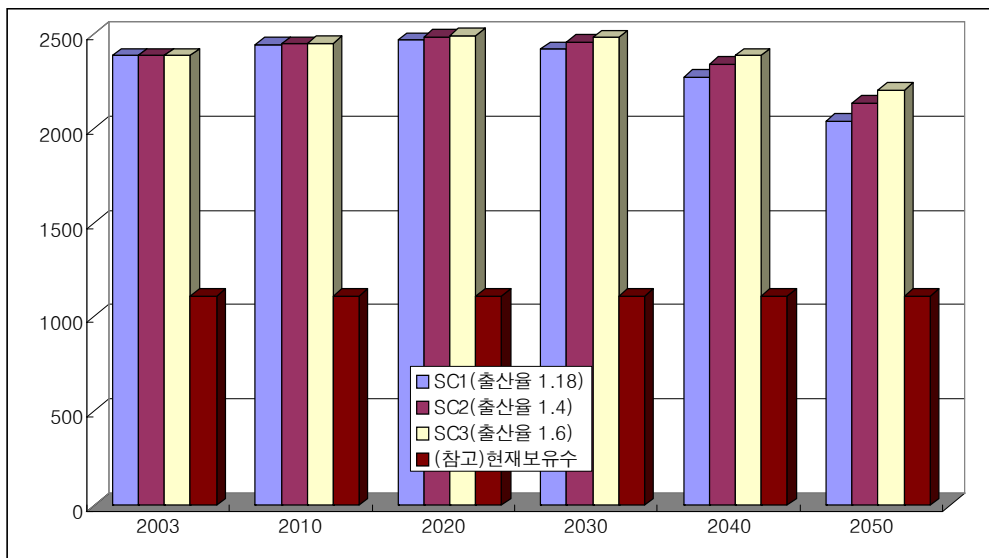
한국의 영화스크린 수는 2003년 현재 2,389개가 필요하며 2050년에는 시나리오별로 다르지만 최저 2,040개가 필요한 것으로 예측된다. 2003년 현재 스크린 수가 1,112개인 것을 감안할 때 1,277개의 스크린 추가 수요가 존재한다고 할 수 있다.

시나리오별로 다소 차이가 있으나 영화 스크린에 대한 수요는 다른 문화인프라의 경우와 마찬가지로 일정기간 증가 후 감소할 전망이다. 일반적으로 2020년 정도에 최대 수요에 이른 후 완만하게 감소하는데 이를 시나리오별로 살펴보면 SC1의 경우 2015년 정도에 2,471개 수요를 보인 후 2050년 2,040개까지 감소하고 SC2의 경우 2020년 정도에 2,488개 수요를 보인 후 2050년 2,138개까지 감소하며 SC3의 경우 2020년 정도에 2,496개 수요를 보인



후 2050년 2,206개까지 감소하는 것으로 나타났다. 2050년을 기준으로 시나리오별 최대 수요차이는 166개이다. 전반적으로 영화스크린은 2050년까지 수요 충족을 위한 노력이 지속적으로 필요한 분야라 할 수 있다.

<그림 4-8> 영화스크린 수에 대한 수요 변화 추이 예측



## 제2절 문화수요의 영역별 이동

미래사회의 문화 환경 변화 트렌드는 문화에 대한 양적 수요 변화뿐만 아니라 질적인 수요의 변화 및 영역별 수요 이동을 가져올 것으로 생각된다. 예를 들어 동적문화로의 추이로 인하여 기존 단순 감상, 수용의 문화영역에 대한 수요는 그 본질적인 변화가 없는 한 직접적인 참여와 Interaction이 가능한 영역

으로 이동할 가능성이 있으며 또한 저출산·고령화에 따라 국민의 평균 연령이 상승하게 되고 노년층의 문화참여가 확산되는 과정에서 육체적으로 상당한 노력이 수반되는 문화 영역보다는 손쉽고 가볍게 즐기며 참여하는 영역으로의 수요 이동도 예상할 수 있다.

위와 같은 영역별 수요 이동을 분석하기 위해서는 원칙적으로 한국 사회에서 문화 환경의 변화에 따른 기존 문화영역별 수요 이동에 대한 time-series 데이터를 분석하는 것이 타당하나 실제적으로는 환경 변화의 성격과 통계자료의 부족으로 어려움이 존재한다. 한국 미래사회에서의 문화 환경 변화는 기존 지엽적인 변화와는 다른 패러다임 자체의 변화로 이에 따른 선례 및 경험이 존재하지 않아 영역별 수요 이동 자체의 경험적 분석(Empirical Analysis)은 불가능하다는 것이 그 첫 번째 어려움이고 이와 함께 한국 문화 영역에 대한 수요를 직·간접적으로 나타내는 통계가 지극히 한정되어 있으며 실제적인 분석을 위한 연령별 수요 행태 및 수요량 등과 같은 경우에는 통계량 자체가 존재하지 않아 실질적인 분석이 불가능한 상태라는 것이 두 번째 어려움이다.

이러한 문제점을 우회적으로 해결하고 가능한 범위 내에서 최대한의 시사점을 도출하기 위해 본 연구는 우리사회보다 고령화로의 이행이 앞서 있는 일본의 경우를 분석하기로 하였다. 일본의 경우 시기별로 비교 가능한 영역별 수요 통계량이 각 연령별로 상당기간 축적되어 있어 이를 통한 분석과 시사점을 도출할 수 있기 때문이다.

&lt;표 4-5&gt; 일본 연령대별 여가활동 평균시간 추이(단위: 시간)

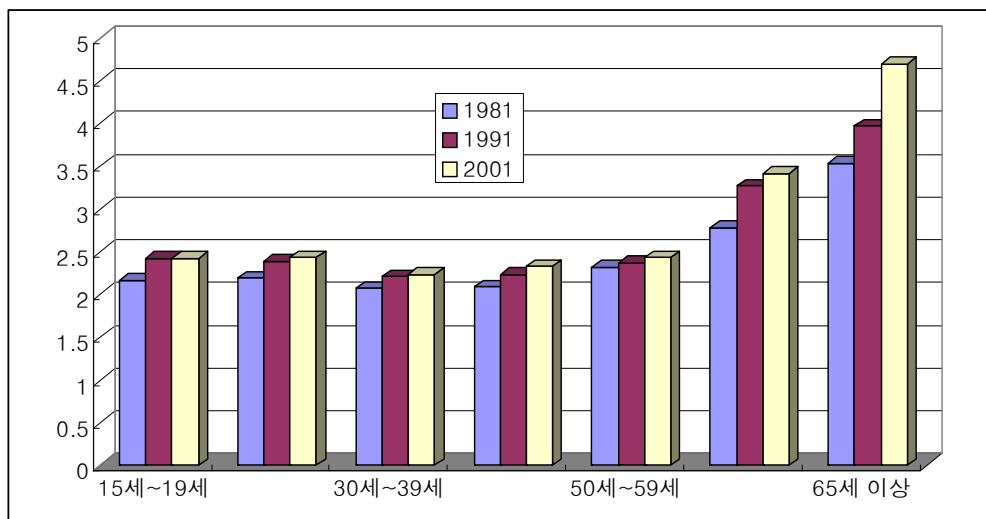
연령	연도	학습/연구 (학교 외)	취미/오락	스포츠	봉사활동	교제	신문/잡지 TV/Radio
15세~19세	1981	3.01	2.02	2.19	1.19	2.25	2.17
	1991	2.36	2.26	2.34	2.24	2.50	2.42
	2001	2.42	2.42	2.26	2.58	2.24	2.42
20세~29세	1981	2.40	2.12	1.33	2.31	2.33	2.19
	1991	2.03	2.33	2.06	2.38	2.76	2.39
	2001	2.44	3.09	1.46	2.41	2.77	2.43
30세~39세	1981	1.91	1.67	1.27	2.05	2.35	2.07
	1991	2.11	2.24	1.52	2.13	2.47	2.21
	2001	1.55	2.24	1.34	2.89	2.35	2.23
40세~49세	1981	1.50	1.59	1.25	2.09	2.36	2.09
	1991	1.47	2.19	1.50	2.20	2.48	2.23
	2001	1.80	2.31	1.41	2.25	2.48	2.33
50세~59세	1981	1.55	2.03	1.14	2.10	2.22	2.32
	1991	1.49	2.12	1.57	2.33	2.47	2.37
	2001	2.50	2.26	1.40	2.65	2.37	2.43
60세~64세	1981	1.57	2.41	1.03	2.14	2.19	2.78
	1991	1.59	2.50	1.39	2.43	2.29	3.27
	2001	2.17	3.01	1.48	2.29	2.18	3.41
65세 이상	1981	2.18	2.58	1.36	2.20	2.23	3.54
	1991	2.24	2.59	1.48	2.80	2.36	3.97
	2001	2.01	2.60	1.29	2.04	2.24	4.70

자료: 日本總務省統計局(www.stat.go.jp), 「사회생활기본조사보고」

일본의 통계자료를 시계열상으로 분석하였을 때 취미/오락활동과 미디어활동은 모든 연령대에서 증가하였음을 알 수 있으며 한국의 미래 문화 영역에서도 이러한 추세를 예측할 수 있다. 취미/오락활동은 전 연령대에서 조금씩 증가하는 추세를 보이고 있으며 신문, 잡지, TV, Radio를 이용하는 일반적인 미

디어활동은 전 연령대에서 증가하는 추세를 보이고 있다. 재미있는 사실은 특히 60세 이상의 연령대에서 급속한 증가세를 보이고 있다는 점이다. 그것은 미디어활동에 익숙한 연령대의 증가가 그 원인이라고 생각된다. 60세 이하의 연령대는 새로운 매체인 인터넷 등의 사용활동이 급격히 증가하였을 것으로 예측할 수 있으며 이 때문에 전통적인 미디어 활동시간의 증가가 60세 이상보다는 작은 것으로 풀이할 수 있다.

<그림 4-9> 연령대별 미디어활동시간 추이



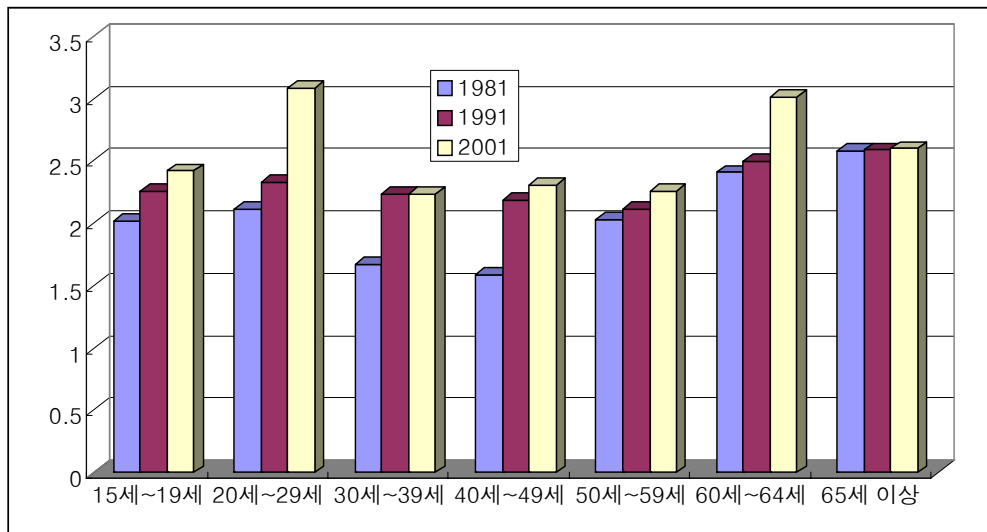
자료: 日本總務省統計局(www.stat.go.jp), 「사회생활기본조사보고」

이와 같은 결과는 감성화 등의 이유로 동적인 문화를 추구하여 자신의 취미 활동과 오락활동에 적극적인 환경 변화를 드러내고 있으며 또한 콘텐츠를 제공하는 미디어활동에 대한 수요 증가로 인식할 수 있어 미래 한국 문화의 수요

이동도 이와 같은 현상이 가속될 것으로 예측된다.

횡단면적으로 분석하였을 때 취미/오락 활동에 대한 수요는 20대에서 최고조를 보이다가 하락하며 이후 다시 60대 이후에 증가하는 것으로 나타나 미래 우리의 문화수요에 있어서 하나의 시사점으로 인식된다. 20대에 가장 왕성한 수요를 보이다가 경제활동 등 부담으로 인하여 하락하며 은퇴 이후 60대 이후에 다시 상승하는 것으로 풀이할 수 있다.

<그림 4-10> 연령대별 취미/오락 활동시간 추이

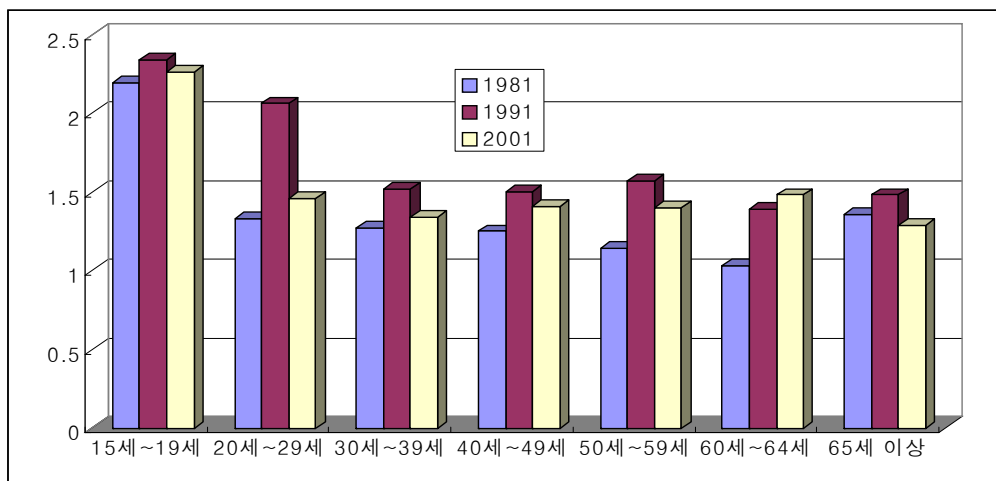


자료: 日本總務省統計局(www.stat.go.jp), 「사회생활기본조사보고」

스포츠활동은 횡단면적으로 10대에 가장 왕성한 수요를 보이다가 이후 감소하며 시계열상으로 전 연령대에서 1990년대에 1980년대보다 증가하였으나

다시 2000년대에는 감소하는 것으로 나타났다. 이는 거품경제의 소멸 등 다른 요인들도 존재하지만 고령화의 추세로 인한 물리적인 부담감도 하나의 원인일 것으로 추정된다.

<그림 4-11> 연령대별 스포츠 활동시간 추이



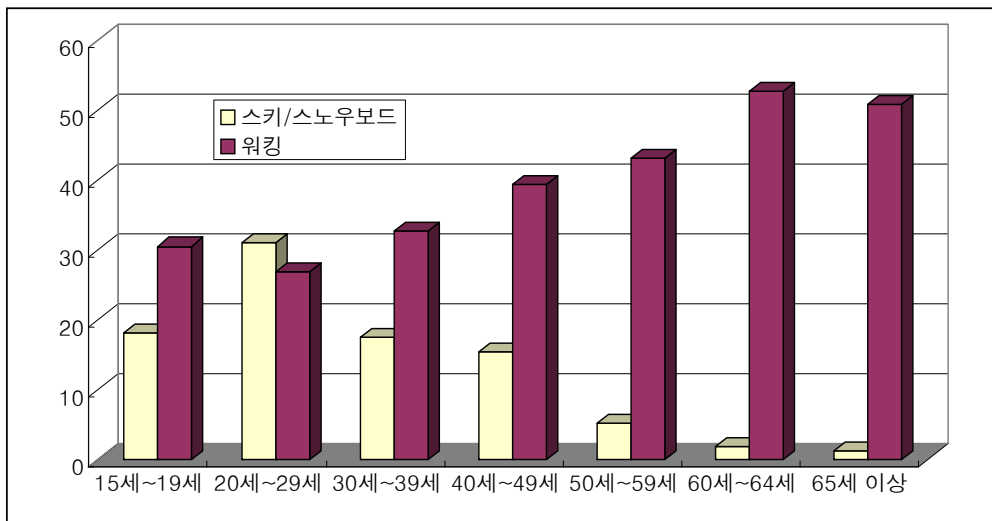
자료: 日本總務省統計局(www.stat.go.jp), 「사회생활기본조사보고」

이와 같은 사실은 개별 스포츠 종목 참여율에 대한 횡단면적 분석에서도 나타나 스키/스노우보드와 같은 종목에 대한 수요는 연령대가 높아지면서 급속하게 감소하는 반면에 건강을 위한 워킹 같은 종목은 연령대가 높아지면 오히려 증가하고 있다. 건강을 위한 워킹 같은 종목은 노령층에서도 쉽게 접근할 수 있는 스포츠이기때문인 것으로 풀이된다.

야구, 수영과 같은 종목들이 연령대가 증가하면서 수요가 급격하게 감소하

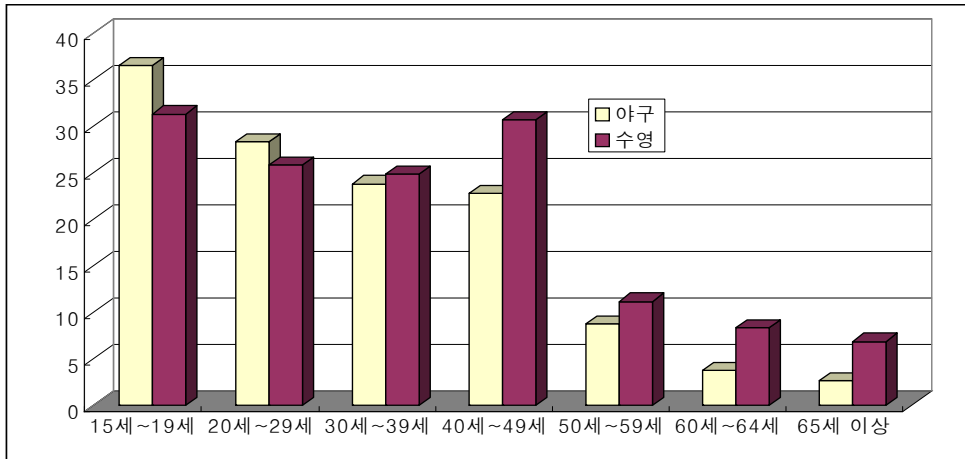
는 경우에 해당하며 물리적인 체력의 소모가 많은 경우 노령층으로 가면서 수요가 급격하게 감소하는 것으로 풀이할 수 있다. 골프, 볼링, 낚시, 조깅/마라톤 같은 종목들은 연령대가 증가하면서 수요가 감소하지만 그 감소속도가 크지 않아 완만하게 감소하는 경우이며 이는 물리적인 체력의 소모가 그리 많지 않아 노령층에서도 어느 정도 수요가 유지되는 경우로 풀이된다. 한국의 미래 문화 영역 중 스포츠 분야에서도 이와 유사한 수요 이동 현상이 발생할 것으로 예측할 수 있는 사실들이다.

<그림 4-12> 연령대별 스키, 워킹 참여율(2001년 일본)



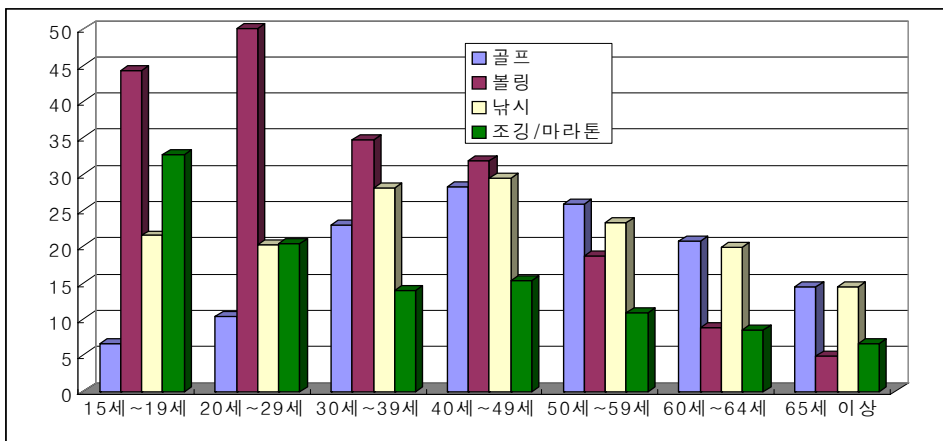
자료: 日本總務省統計局(www.stat.go.jp), 「사회생활기본조사보고」

<그림 4-13> 연령대별 야구, 수영 참여율(2001년 일본)



자료: 日本總務省統計局(www.stat.go.jp), 「사회생활기본조사보고」

<그림 4-14><연령대별 골프, 볼링, 낚시, 조깅/마라톤 참여율(2001년 일본)>



자료: 日本總務省統計局(www.stat.go.jp), 「사회생활기본조사보고」



### 제3절 문화콘텐츠산업의 시장 수요 변화

문화콘텐츠산업은 동적인 문화로의 변화 및 산업으로서의 문화 추이 현상에 따라 그 중요성이 부각될 것으로 예상되나 저출산·고령화에 따른 인구변화에 의해 시장 규모 등 수요 변화를 겪을 것으로 예상된다. 따라서 저출산·고령화 등에 대한 적절한 대응책이 시행되지 않는다면 인구 감소 및 평균연령의 상승 등이 한국 문화콘텐츠산업의 시장규모에 영향을 미칠 것으로 예상된다. 이러한 문화콘텐츠산업의 국내시장규모에 대한 영향은 세계시장에서 한국 문화콘텐츠 산업이 가지는 위상을 약화시키는 등 경쟁력 제한 요인으로까지 연결될 수 있다는 점에 유의할 필요가 있다.

본 연구는 한국의 문화콘텐츠산업 시장규모를 통계연감에 나타난 문화산업 관련 소비지출을 근거로 추정하였다. 문화콘텐츠산업에 대한 정의와 범위가 통일되어 있지 않은 현실에서 비교 가능한 문화콘텐츠산업의 규모를 정확하게 추정하기가 어려우며 특히 향후 문화콘텐츠산업의 발전적인 전략을 도출하기 위해서는 시장규모의 장기적인 예측이 필요하나 제한적이고 단편적인 정보만으로는 이의 도출이 불가능하다는 어려움이 존재한다. 더구나 향후 정책적 대응방안을 마련하기 위한 비교에서 필요한 중국의 문화콘텐츠산업에 대한 정보와 자료 부족은 큰 걸림돌이 될 수밖에 없다.

따라서 하나의 대안으로 각국에서 비교적 통일된 기준을 따라 집계되는 문화콘텐츠산업관련 소비지출을 전체 문화콘텐츠산업 시장규모를 추정하는 하나의 基底(basis)로 활용하는 방법을 사용하였다. 이렇게 추정된 시장규모와 실제 시장규모는 문화콘텐츠산업의 정의와 범위에 따라 차이를 보이는 것이 당연하나 국가간 비교와 장기적인 시장규모 트렌드의 자료로 활용할 수 있다는 현실적인 장점을 가지게 된다.

국민 1인당 문화콘텐츠산업 소비지출을 추정하고 이를 근거로 향후 2050년 까지의 문화콘텐츠산업 시장규모의 기저를 추정하여 비교하는 방법은 경제성장률, 인구증가율, 물가상승율, 도시화율, 문화산업 소비지출 비중 증가율 등을 감안하여 추정하는 것이다. 기본적으로는 아래와 같은 모델을 적용하는 것이라 할 수 있다.

$$\text{모델: CAPCULT}_i = \alpha + \beta \text{INCOME}_i + \gamma \text{SOC}_i + \varepsilon_i$$

CAPCULT = 국민 1인당 문화콘텐츠산업 관련 소비지출액

INCOME = 1인당 국민소득(1인당 GDP로 proxy 가능)

SOC = 문화콘텐츠산업 관련 소비지출에 영향을 미치는 사회적 변수들  
(도시화율, 인구구조, 문화인프라보급률 등)

$\alpha$ ,  $\beta$ ,  $\gamma$  = 계수(coefficient),  $\varepsilon$  = 오차항

여기서 추정된 결과를 이용하여  $\text{EXPCULT} = \text{CAPCULT} \times \text{POP}$  추정

EXPCULT = 국가전체 문화콘텐츠산업 관련 소비지출액

POP = 전체인구

이러한 모델의 추정 결과 한국은 2003년 국민 1인당 문화콘텐츠산업 관련 소비지출액이 2000년 가격 기준 479불로 추정되며 국가 전체 문화콘텐츠산업 관련 지출액이 229억불 정도로 추정된다. 이를 근거로 본 연구는 인구변화 3개의 시나리오에 따른 문화콘텐츠산업 시장 수요의 변화를 분석하고 있는데 각

시나리오는 본 장의 앞 절에서 사용한 시나리오와 동일하다.

SC1: 출산율 1.18

SC2: 출산율 1.4

SC3: 출산율 1.6

한국 문화콘텐츠산업 시장규모의 기저로 삼을 수 있는 문화콘텐츠산업 관련 전체 소비지출액은 인구변화의 시나리오별로 다르지만 2050년 최대 1,102억 불, 최소 1,019억불(2000년 가격 기준) 규모로 성장할 것으로 전망된다. 2050년까지 매년 2~3% 경제성장률을 기준으로 추정한 결과이며 기간에 따라 조금씩 다른 경제성장률을 가정하였다.

2004~2020년 기간에는 매년3% 경제성장을 가정

2021~2040년 기간에는 매년2.5% 경제성장을 가정

2041~2050년 기간에는 매년2% 경제성장을 가정

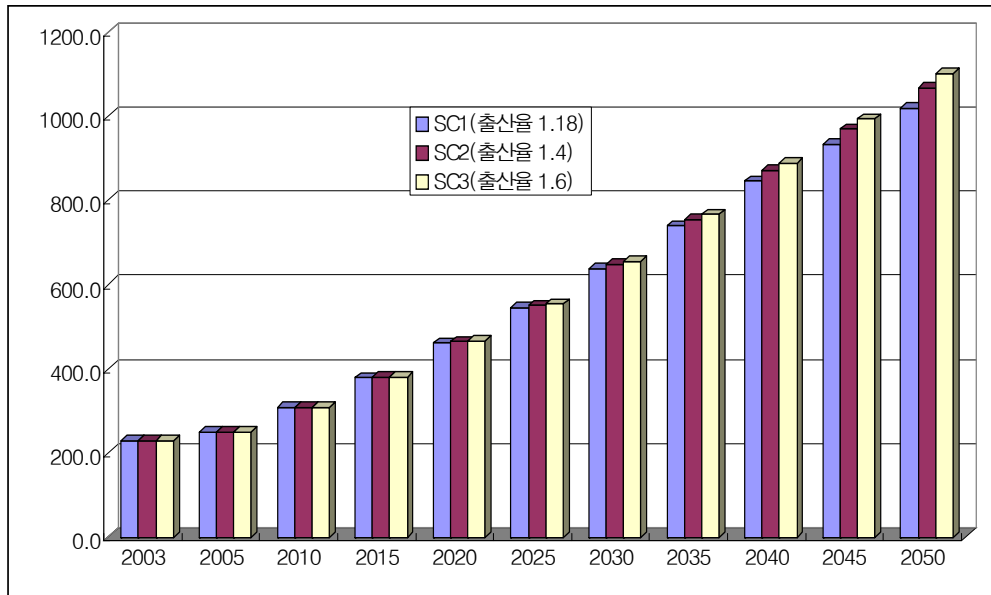
이 밖에도 2003년 현재 6.1%로 추정되는 문화콘텐츠산업 관련 소비지출의 전체 소비지출 비중이 2050년 9%까지 증가한다고 가정하였다. 이는 다른 선진국의 사례를 원용한 것으로 현재 일본, 미국과 같은 선진국은 각각 9.9%와 8.3%의 비중을 보이고 있다.

이와 같은 가정하에서 2050년 한국의 국민 1인당 문화콘텐츠산업 관련 소비지출액은 2000년 불변가격으로 2,497불이 될 것으로 추정된다. 세 개의 시나리오 모두 문화콘텐츠산업 관련 전체 소비지출액이 2050년까지 지속적으로 증가할 것으로 나타났으며 2050년을 기준으로 시나리오별 최대 수요 규모 차이는 83억불이다.

&lt;표 4-6&gt; 한국 문화콘텐츠 소비지출 규모 예측

(단위: 억불)

연도	SC1(출산율 1.18)	SC2(출산율 1.4)	SC3(출산율 1.6)
2003	229	229	229
2005	250	250	250
2010	309	309	310
2015	379	381	381
2020	461	465	466
2025	545	551	554
2030	638	648	654
2035	738	755	766
2040	845	870	887
2045	933	969	993
2050	1,019	1,068	1,102

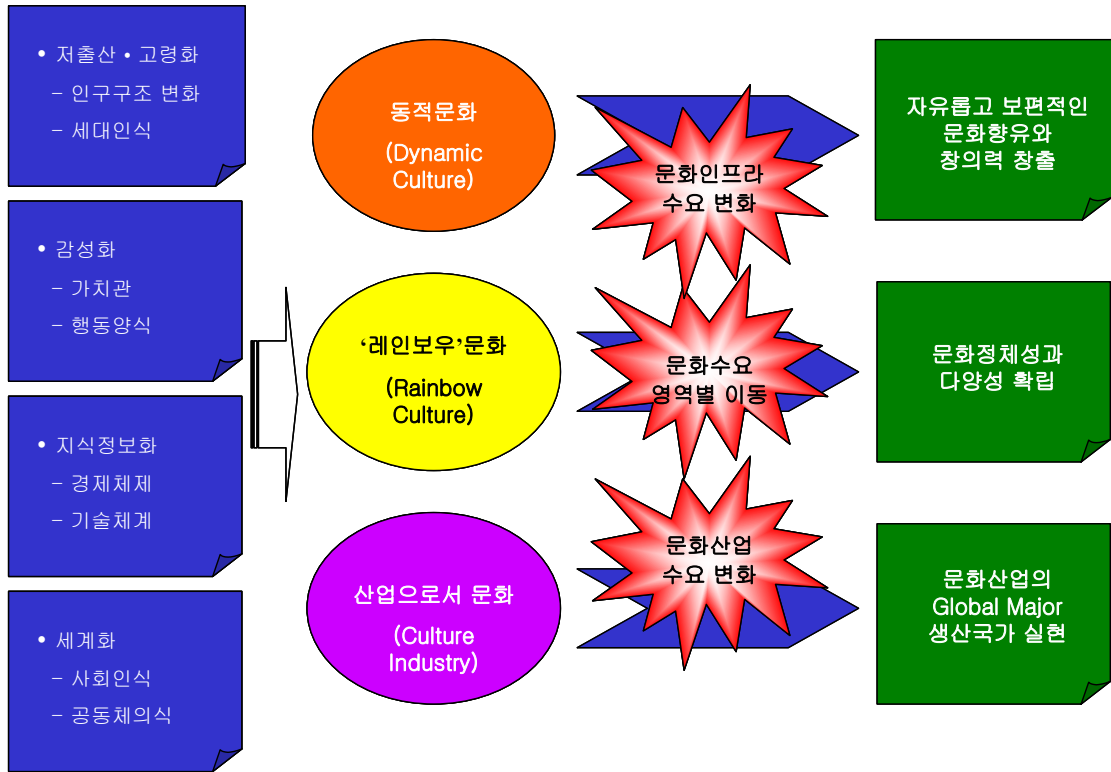


## 제5장 정책비전 및 대응과제

미래 문화적 환경 변화와 이에 의한 문화인프라 수요 변화, 문화 영역별 수요 이동, 문화콘텐츠산업 수요 변화에 대응하고 장기적으로 세계에서 선도적인 문화기반사회(Culture based Society)를 구축하는 것이 향후 문화정책의 비전이라고 할 수 있다. 1996년 OECD 보고서 이후 제시된 지식기반사회(Knowledge based Society)에 대비되어 최근 문화역량의 중요성을 포함한 문화기반사회 개념이 대두되고 있으며 한국의 미래사회는 이러한 문화기반사회의 의미에서 세계 중심국가로 부각되어야 한다.

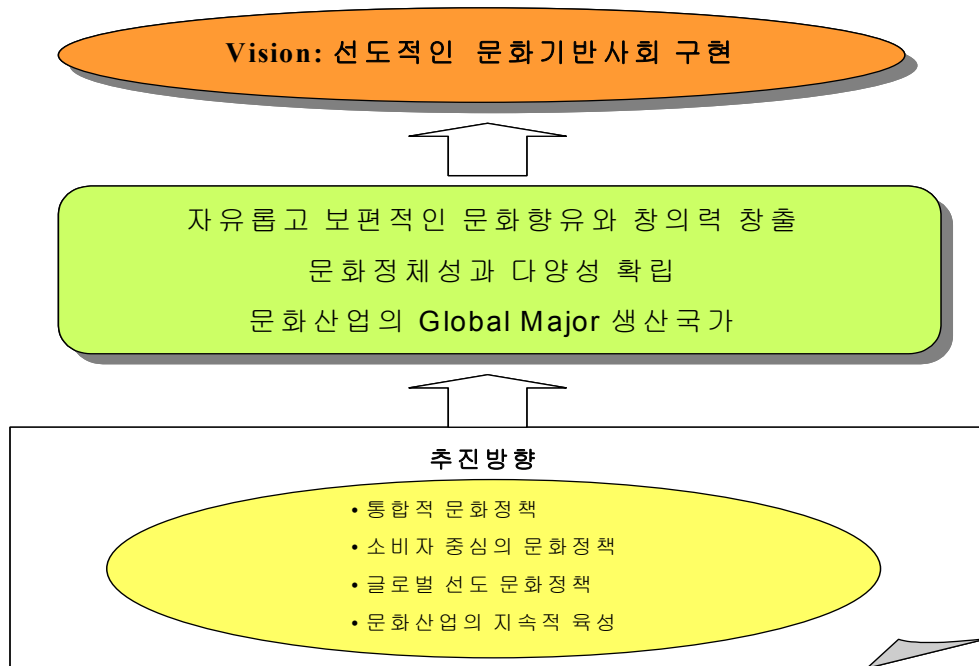
이러한 비전을 달성하기 위하여는 한국의 미래 문화정책이 ‘자유롭고 보편적인 문화향유와 창의력 창출’, ‘문화정체성과 다양성 확립’, ‘문화산업의 Global Major 생산국가 실현’이라는 세 가지 정책목표를 설정하는 것이 타당하다. ‘자유롭고 보편적인 문화향유와 창의력 창출’은 주로 동적인 문화로의 변화에 대응하기 위한 것이며 ‘문화정체성과 다양성 확립’은 ‘레인보우’문화로의 변화 과정에서 발생할 수 있는 정체성 혼란을 막고 다양한 문화가 조화롭게 혼재할 수 있도록 하기 위한 목표이다. 또한 ‘문화산업의 Global Major 생산국가 실현’은 산업으로서의 문화라는 변화에 대응하고 선도하며 이를 통해 국가경제 및 위상 제고를 위한 것이라고 할 수 있다. 이렇게 세 개의 정책목표를 설정하면 본 연구의 앞 장에서 설명하고 예측한 문화환경 변화 트렌드 각각에 대한 미래 우리의 정책방향이 완성된다고 할 수 있으며 트렌드 변화에 의한 문화수요 변화에 적절히 대응할 수 있게 되는 것이다.

<그림 5-1> 미래 문화환경 변화와 대응정책 목표



구체적으로는 ‘통합적 문화정책’, ‘소비자 중심의 문화정책’, ‘글로벌 선도 문화정책’, ‘문화(콘텐츠)산업의 지속적 육성’이라는 방향을 지향하여야 할 것으로 사료된다. 따라서 이러한 정책방향을 유지하며 이의 실현을 위한 구체적인 세부 정책과제를 시행하여야 한국 미래사회의 문화적 변화에 대응하는 바람직한 모습을 구현할 수 있을 것이다.

&lt;그림 5-2&gt; 정책 비전 및 추진방향

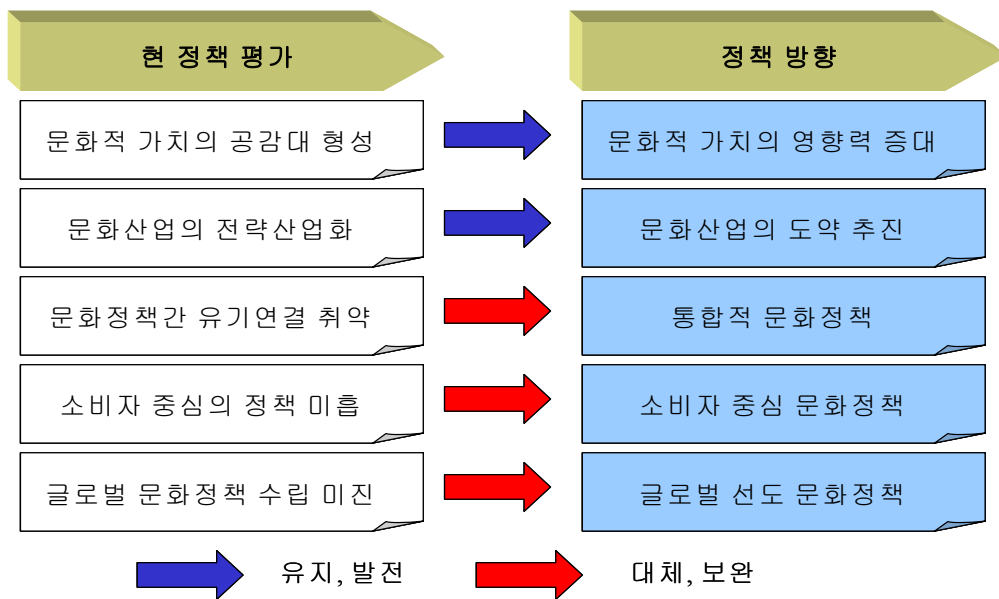


통합적 문화정책은 문화가치의 전반적 증대를 위한 총체적 노력으로 정책의 효율성을 제고하고 민간부문과의 협력으로 정책 기초를 공고화하는 것이다. 또한 소비자 중심의 문화정책은 동적문화로의 변화 과정에서 요구되는 모든 국민의 자유롭고 보편적인 문화생활 향유를 보장하고 수요자 중심의 정책 집행으로 문화범주의 전반적 질적 향상을 도모하는 것이며 글로벌 선도 문화정책은 한국 문화의 글로벌 정체성 확립 및 세계시장 중심 위상의 구축을 꾀하며 독자적 대응전략에서 주변국과의 협력적 대응전략으로 발상을 전환하는 것이다. 마지막으로 문화산업의 지속적 육성은 한국 문화산업의 다음 단계로의 도약을 위한

중점 지원과 기초 인프라 조성을 기반으로 발전근본인 인력양성과 해외진출 지원을 위한 것이라 할 수 있다.

이러한 기준에서 현재 문화정책은 참여복지와 삶의 질 향상·지식문화강국 실현을 목적으로 문화적 가치의 확산, 창조적 문화역량 강화, 문화산업의 육성을 추구하고 있으나 미래 문화적 변화에 대응하기 위해서 보완되어야 할 측면이 많다고 할 수 있다. 특히 문화소비자 중심의 정책 전개 미흡, 순수예술과 문화산업과의 괴리, 세계시장을 목표로 한 글로벌 문화정책 미진이라는 측면이 아직 미흡하다고 사료된다.

<그림 5-3> 현 정책평가와 미래 정책 비교





## 제1절 통합적 문화정책

통합적 문화정책을 위해서 가장 먼저 필요한 것은 대통령 직속하에 문화정책에 대한 최상위 통합정책결정 기구를 설립하는 것이다. 대통령 직속하에 문화관련부처(문화관광부, 교육인적자원부, 외교통상부, 정보통신부 등) 장관, 학자, 전문가가 참여하는 형태가 바람직하며 문화정책과 관련한 통합적인 결정을 내릴 수 있는 실질적 의사결정기구로 운영하여 문화와 관련되어 정부 행정기관 간 중복되거나 갈등 여지가 있는 문제들을 해결해야 한다. 이는 그 동안 이러한 통합의사결정기구의 부재로 인하여 정부부처간 갈등이나 협조 미비로 인하여 집중되어야 할 정책들이 오히려 분산되는 양상을 보였던 아래와 같은 사례들을 막기 위한 것으로 이해할 수 있다.

예) 문화콘텐츠산업 육성에 대한 중복 투자 비판(문화관광부, 정보통신부)

예) 스크린쿼터에 대한 문화계, 외교통상계의 갈등(문화관광부, 외교통상부)

예) 창조인력양성을 위한 종합적 협의 미비(문화관광부, 교육인적자원부)

이와 같은 최상위 통합정책결정 기구는 이미 영국에서 실시하고 있는 바이며 영국의 CITF(Creative Industry Task Force)를 모델로 하는 것이라 할 수 있다.

다음은 순수예술(문학, 음악, 미술, 무용, 공연 등)창작의 활성화 및 이렇게 생산된 창작물의 원활한 유통을 위해 시장형성을 촉진하는 것이 바람직하다. 경매, 경륜 수익금 활용을 통한 창작지원으로 다양한 창작물이 생산될 수 있는 기반을 조성하고 창작지원과 더불어 생산된 창작물이 개인의 만족에 그치지 않

고 시장에서 거래되도록 시스템을 갖추어 이를 유도하는 것이 중요하다. 예를 들어 이러한 시스템을 갖추기 위해 개방형 갤러리, 개방형 옥션 프로그램 등을 활용하는 방안이 검토되어야 할 것이다. 또한 옥션전문가, 감정사, 큐레이터 등의 전문인력 양성을 통하여 이러한 유통시장의 활성화를 도모하고 공인자격증 제도를 활용하는 것도 하나의 방법이라 할 수 있다.

창의력에 기반한 아이디어, 정책, 학문적 연구 및 실질적 기술 등 다양한 문화기반의 고리들을 통합적으로 연결시키기 위한 산·관·학·연 네트워크 구축도 필요하다. 이를 위해서 문화관련 종합 포럼을 설치하여 예술, 문학, 문화산업 등 다양한 분야의 산·관·학·연 관련자들이 정기적으로 모여 발전을 꾀하고 네트워크를 형성할 수 있는 공간을 제공하며 관련 학회, 협회 등을 포괄한 종합축제 형식의 포럼대회를 문화의 날에 개최하는 방안도 세부적인 과제로 생각해 볼 수 있다. 이와 함께 문화관련전문연구소 지원에 대한 확충과 실질적 연구 수행이 이루어질 수 있는 기반을 조성하는 것도 필요하다고 할 수 있다.

국가의 다양한 문화역량 증대를 위해 중앙과 지방문화간의 균형적 발전을 도모하는 것도 세부 정책과제 중의 하나로 중요시 되어야 한다. 각 지방의 문화적 특성 발굴에 노력하고 이를 위한 중장기 계획을 수립하며 지방 문화축제를 선별하여 "한국의 축제"로 집중 지원한다든지 지역별 문화산업 특화로 중앙과 지방, 지방간 중복투자를 방지하는 것은 이와 같은 맥락에서 시행되어야 할 과제들이다.

## 제2절 소비자중심의 문화정책

소비자중심의 문화정책에서 가장 먼저 시행되어야 할 세부 과제로는 근린생활문화공간 등 문화인프라의 확충이 시급하다는 것이다. 또한 디지털 및 지식정보화의 추세에 맞추어 오프라인 문화인프라의 확충과 더불어 사이버공간에서의 문화공간 구성도 필요하다. 미래 변화에 따른 문화인프라 수요 예측 결과에서도 알 수 있듯이 한국의 문화인프라는 전반적으로 그 절대적 수에 있어서 부족하다. 따라서 공공도서관, 박물관, 미술관, 공연시설 및 영화관 등의 인프라 구축이 필요하며 이를 통해 동적문화를 요구하는 국민의 수요 충족이 필요하다고 할 수 있다. 또한 국민 여가체육시설 등 공원시설의 확충과 정비도 아울러 필요하며 노령화 등의 영향으로 쉽게, 가까이 즐길 수 있는 스포츠문화의 확산도 필요한 정책이다. 하지만 현재 절대 수에 있어서 필요 수에 크게 모자라는 인프라를 일시에 증대시키는 것은 커다란 정책적 부담일 수밖에 없으며 이를 완화하기 위하여 디지털 기술을 활용한 사이버 문화인프라의 적극적 보급과 문화정보화 정책도 병행하여야 한다. 예를 들어 사이버 박물관, 사이버 도서관 등이 그것이며 단순비교하면 9만 명의 회원을 확보하는 사이버 도서관은 인구 3만명 당 1개의 필요수준에서 3개 도서관과 비슷한 효과를 가진다. 물론 이와 같은 과제들이 성과를 거두고 사이버 문화인프라의 조성을 위해서는 도서, 전시물, 예술품 등에 대한 DB 작업 등 문화정보화가 선결과제는 추가적인 설명이 필요 없다.

문화인프라에 있어서 절대적인 수의 부족은 문화인프라의 경영혁신 및 서비스의 질적 개선에 의한 소비자 욕망의 충족으로도 완화시킬 수 있다. 문화인프라 운영 책임자의 공개채용 등을 통해 민간 경영전문가 영입을 시도하며 이를 통해 지역적, 시설별 특성에 맞는 소비자 만족 프로그램을 제공할 수 있으며 또한 현재 한국의 문화인프라 수준에 있어서 이에 종사하고 있는 직원의 수

가 현저히 부족한 편은 아니라는 결과를 바탕으로 정확한 업무분장 및 조직체계의 이용자 우선 혁신을 통하여 서비스의 질과 부족한 양을 어느 정도 보완할 수 있다고 할 수 있다.

하드웨어인 인프라 자체의 부족과 함께 문제라고 볼 수 있는 소프트웨어, 즉 도서관 등의 보유장서 등을 확충하여 다양한 선택을 충족시킬 수 있는 실질적인 공간 추구가 필요하다. 인접한 문화인프라 간 네트워크를 구축하여 크지는 않지만 특성화되어 있는 중소규모의 인프라 몇 개로 대규모 인프라의 역할을 담당할 수 있는 방안도 시행되어야 하며 국내/외 네트워크 연결을 통해 실질적인 지식정보, 문화센터로서의 기능을 충족시켜야 할 것이다. 또한 현재 지극히 제한되어 있는 이용시간을 연장하고 다양한 서비스 프로그램을 제공하여 소비자 만족도를 제고해야 함도 물론이다.

국민 모두가 연령과 지역에 관계 없이 문화적 욕구를 충족할 수 있도록 문화수요 교육 및 기회를 확대하여야 하는 것도 과제이다. 문화예술 및 문화상품의 수요 교육을 위하여 각급학교의 예술, 교양 교육시간을 증대할 필요가 있으며 지역의 문화시설과 교육기관이 연계한 실질적 프로그램 운영에도 적극적으로 방안을 모색해야 한다. 노령층, 낙후지역 주민 등 소외 가능 계층에 대한 무료 문화체험 프로그램을 제공하여 예를 들면 노령층을 대상으로 한 Silver Culture Profram 개발이 필요한 것이다.

순수 아마추어 문화창작물에 대한 발표 공간을 마련하여 참여하는 문화로서의 변화를 충족하는 정책도 필요하다고 할 수 있다. 전문예술법인, 문화상품 제작사와 문화시설을 연계하여 문화시설 프로그램의 하나로 지역 문화창조자, 일반인의 공연이나 상품을 전시하는 방안도 여러 대응방안 중 하나이다.

### 제3절 글로벌 선도 문화정책

향후 문화의 세계화 과정에 맞추어 우리 문화 및 문화시장을 지키려는 방어적 입장에서 탈피하여 적극적으로 우리 문화를 세계에 진출시키려는 공격적 전략 채택이 필요한 시점이라 할 수 있다. WTO 등 향후 교역관계 협상에서 한국의 개방전략 로드맵을 수립할 필요가 있으며 이를 통해 개방전략의 단계별 수립과 공감대 형성을 이룰 수 있다. 즉, 시나리오별 대응전략을 수립하고 요구할 수 있는 반대급부에 대한 List-up이 필요하다고 할 수 있다. 또한 문화적 다양성 유지를 위하여 국제적 협력고리에의 적극적 참여가 필요하며 이를 통해 정체성 위협에 대한 협력적 대응을 시도하여야 할 것이다.

한국 문화에 대한 세계적인 브랜드 이미지 제고가 필요하며 이를 위해 해외 한국문화원 등의 기능 강화 등도 필요하다. 해외 한국문화원의 기능을 수동적인 전시 및 문화소개의 차원에서 업그레이드하여 한국 문화상품을 홍보하고 유통시키는 거점으로 강화할 필요가 있으며 해외 현지 박물관 및 미술관에 한국관(센터) 설치를 적극 지원하여 유도하고 공공도서관 등에는 한국 문화상품의 현지어 상품을 기부하는 적극적 정책이 필요하다.

시장에서 유통되는 문화로의 변화에 맞추어 해외마케팅 기능을 확충할 시점인 것도 이와 같은 맥락에서 이해될 수 있다. 단기적으로는 우수한 해외 문화상품 유통 네트워크와의 협력체계를 구축하고 협력관계의 중복 및 갈등을 막기 위해 국내파트너의 지정을 통한 창구 일원화를 시도할 필요가 있다. 이와 같은 단기적 전략이 실효를 거두는 시점에서 중장기적으로는 이러한 단기 목표를 통하여 노하우를 습득한 국내 파트너의 메이저 네트워크화를 유도하는 것이 바람직하다고 할 수 있다.

향후 미래에 가장 큰 관심을 받을 것으로 예상되는 아시안밸류(Asian

Value)의 선점과 확산을 위하여 중국, 일본을 포함한 아시아 국가와의 문화협력체계 구축도 시급하다. 아시아적 가치를 문화상품으로 공동 개발하는 관계 구축이 필요하며 세계적인 문화이벤트의 공동 설립, 운영도 하나의 전략이다. 한·중·일 문화산업 블록 구성을 시도해야 하며 이는 다음 절에서 제시되는 한국 문화산업의 지속적 육성과도 연결된 정책이다.

#### 제4절 문화산업의 지속적 육성

미래 가장 중요한 산업의 하나로 부각하고 있는 문화산업에서 한국 문화산업이 세계적 위상을 설정하기 위해서는 한·중·일 3국의 문화산업 블록형성을 통한 협력관계 구축이 무엇보다 절실한 과제이다. 이는 사실 아시안밸류의 세계화 과정에서 한국 문화산업의 미래를 위해 선택사항이 아닌 필요사항이자 유일한 대책이라고 할 수 있을 정도로 시급하고 중요한 과제이다.

한·중·일 각국의 문화산업은 각각 독립적인 시장으로서 세계시장에서 우월적 지위를 차지할 수 있는 규모를 형성하지 못한다는 취약점을 안고 있다. 자체 시장규모는 문화산업 생산물의 일차적인 수요 기반이라는 측면에서 문화산업의 장기적인 발전을 위해 기본적으로 필요한 요소인데 한국의 문화콘텐츠 산업 시장 규모 변화 예측 기법을 적용하여 중국, 일본, 미국의 향후 2050년까지 규모를 예측한 결과 자체 시장규모면에서 미국을 우월하지 못하는 것으로 나타났다. 일본의 경우 현재 미국의 22% 수준에서 2050년에는 12% 수준으로 오히려 저하될 것으로 예측되며 한국의 경우 현재 미국의 4% 수준에서 2050년 8.3% 수준으로 예측되고 중국의 경우 미국의 시장규모에 근접할 것으로 예측되나 문화산업의 미국 메이저에 대한 선점으로 인하여 미국보다 우월한 위상을 정립할 것으로는 보이지 않는다.

&lt;표 5-1&gt; 한·중·일, 미국의 문화콘텐츠산업관련 소비지출 규모 변화 예측

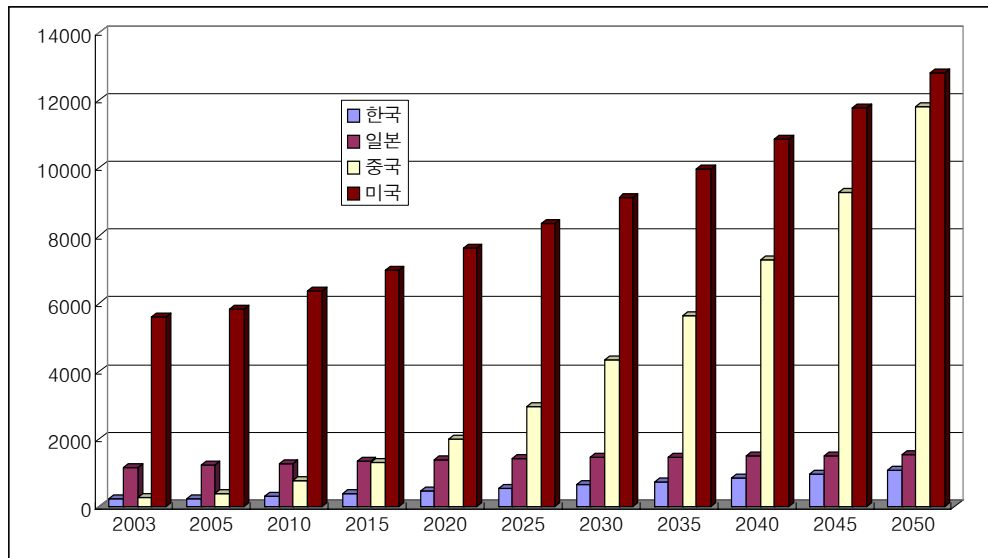
(단위: 억불)

연도	미국	일본	한국	중국
2003	5,615	1,169	229	292
2005	5,831	1,228	250	378
2010	6,383	1,291	309	768
2015	6,999	1,346	381	1,302
2020	7,638	1,381	465	2,006
2025	8,349	1,416	551	2,954
2030	9,111	1,451	648	4,344
2035	9,959	1,473	755	5,630
2040	10,840	1,493	870	7,278
2045	11,785	1,512	969	9,270
2050	12,797	1,528	1,068	11,794

주: 2000년 불변가격 기준

<표 5-1>에서 볼 수 있듯이 2003년 현재 미국의 문화콘텐츠산업관련 소비지출 규모는 5,615억불 정도인 것으로 예측되며 이는 한국의 229억불, 중국의 292억불 정도의 규모는 말할 것도 없고 일본의 1,169억불과 비교할 때도 사실 비교 자체가 무의미하다고 할 수 있을 정도로 차이가 크다. 하지만 문제는 이러한 현재 시점에서의 엄청난 차이가 2050년까지 장기에측에서도 그대로 이어져 2050년 미국의 규모는 1조 2,797억불 정도가 될 것으로 예측되어 일본, 한국과는 비교할 수 없을 정도이며 향후 세계 문화시장의 가능성 차원에서 주목 받고 있는 중국의 추정치 1조 1,794억불 정도보다도 크다는 점에 있다.

&lt;그림 5-4&gt; 한·중·일, 미국의 문화콘텐츠 소비지출 규모 비교

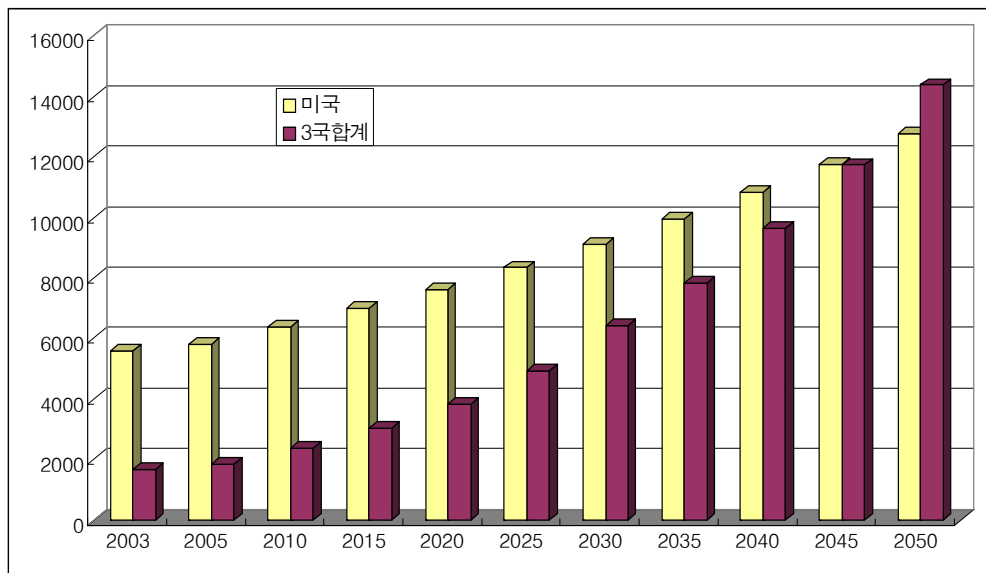


따라서 장기적인 발전을 위한 시장규모의 경쟁력을 확보하기 위해서는 한·중·일 3국의 협력적인 시장 형성이 절실하다는 결론을 도출할 수 있는데 이렇게 한·중·일 3국의 시장이 협력적인 관계를 통하여 문화상품 제작주체들에게 하나의 가능한 시장으로 인식된다면 시장규모의 경쟁력을 확보할 수 있게 된다. 2003년 현재 3국 시장규모의 합은 1,690억불 정도로 미국과 비교할 때 약 30% 수준이나 2045년이 지나면 미국시장의 규모를 추월할 것으로 예측되기 때문이다. 2045년 3국 합계는 1조 1,651억불로 미국의 규모인 1조 1,785억불과 비슷하게 성장하며 이 시점 이후에 3국 시장규모의 합계는 미국시장의 규모를 앞서게 될 것이라는 추정치를 얻을 수 있다. 이러한 시장규모는 현재의 상황이 지속된다는 가정하에서 미국과 유럽이라는 양대 시장과 견줄 수



있는 제 3의 시장으로서 3국의 시장이 가지는 가능성을 보여주는 것이라고 할 수 있는 것이다.

<그림 5-5> 한·중·일 3국 합계규모와 미국의 문화콘텐츠 소비지출 규모 비교



한·중·일 3국 문화산업블록과 함께 문화산업의 지속적 육성을 위해서 중장기적인 시각을 가지고 제작인력과 경영인력을 고루 양성하는 인력양성 시스템을 구축하여야 하는 것도 잊지 말아야 할 과제이다. 여기서 제작인력의 양성도 중요하지만 상품의 기획과 마케팅을 담당하고 미래 한국 문화산업의 시스템 정착을 위한 경영인력의 양성이 시급하며 이를 위해서 기존 교육체계 이외에 특수한 목적을 가진 교육체계의 도입을 고려하여 창조적인 인력의 창의성을 지속 개발하는 양성체계가 필요하다.

## <참고문헌>

- 고령사회대책 및 사회통합기획단(2004), 「저출산·고령사회 대응을 위한 국가실천전략」
- 고바야시 가오루(2001), 「미래를 읽는 힘」
- 고토 카즈코(2004), 「문화정책학」
- 김휴종(2003), 「감성사회, 감성세대」
- 다비트 보스하르트(2001), 「소비의 미래」
- 도준호 외(2000), 「인터넷의 사회·문화적 영향 연구」
- 마이클 J. 울프(1999), 「오락의 경제」
- 마티아스 호르크스(2004), 「미래는 '불면증에 걸린 좀비'들 세상이다」
- 문화관광부(2004), 「2003 문화정책백서」
- 박광준 외(1999), 「고령화사회와 노인복지」
- 박동석 외(2003), 「고령화 쇼크」
- 빌 게이츠(1999), 「빌 게이츠@생각의 속도」
- 새뮤얼 헌팅턴 외(2001), 「문화가 중요하다」
- 앤드류 달리(2003), 「디지털 시대의 영상문화」
- 오오하시 켄사쿠(大橋謙策, 2003), 「21세기 일본 사회복지의 전망」

요한 호이징하(1981), 「호모루덴스」

유승호(2002), 「디지털 시대와 문화콘텐츠」

이현승·김현진(2003), 「늘어가는 대한민국-저출산 고령화의 시한폭탄」

토마스 엘새서·케이 호프만(2002), 「디지털 시대의 영화」

프랭크 피더(2001), 「웹 혁명의 물결」

피터 드러커 외 (1998), 「미래의 공동체」

피터 드러커(2002), 「Managing in the Next Society」

DCMS(2001), 「Culture and Creativity : The Next Ten Years」

\_\_\_\_\_ (2002), 「Strategic Plan 2003 - 2006」

David Hesmondhalgh(2002), 「The Cultural Industries」

Rolf Jensen(1996), 「The Fifth Society-after the information society」

OECD(1996), 「The Knowledge-based Economy」

Pricewaterhousecoopers(2003), 「Entertainment and Media Outlook:  
2003-2007」

William Strauss & Neil Howe(1991), 「Generations」

David Throsby(2001), 「Economics and Culture」

Unesco(1999), 『World Communication and Information Report』

\_\_\_\_\_ (2000), 『World Culture Report』

Harold L. Vogel(2001), 『Entertainment Industry Economics』

통계청, “사회통계조사,” <http://www.nso.go.kr>

日本總務省統計局, “사회생활기본조사보고,” <http://www.stat.go.jp>

U.S. Census Bureau, "Statistical Abstract of United States,"  
<http://www.census.gov>

U.S. Census Bureau, "2002 Economic Census," <http://www.census.gov>

- 이 보고서의 내용은 고령화및미래사회위원회의 공식적인 견해와 다를 수 있습니다.
- 이 보고서의 저작권 및 출판권은 보건복지부에 있습니다.