

문화산업클러스터에 대한 교차네트워크 효과 측면의 검토 - 창조경제와 문화융성을 위한 전략방안을 중심으로

박 찬 희*
박 다 인**

창조경제가 국가경쟁력을 위한 정책대안으로 제시되면서 구체적 실천전략이 필요한 시점이다. 본 연구는 문화산업 클러스터를 네트워크 효과와 교차 네트워크 효과의 관점에서 재조명하여 다양한 사업자들과 사용자들의 관계를 살피고 시너지 창출을 위한 가능성을 탐색하고자 한다. 개인의 창의적 역량을 키우는 인적자원 정책에서 더 나아가 관련된 인재와 자원, 이들을 엮어주는 사업자들이 맞물린 생태계적 구조에서 더 큰 시너지를 만들어낼 수 있는 조건과 이를 위한 정책적 지원을 연구하고자 한다. 이를 위해 산업 클러스터에 대한 연구를 바탕으로 문화산업 클러스터 고유의 특질과 정책적 과제를 살펴본 후, 기존의 정책제안들이 갖는 의미를 네트워크 효과와 교차 네트워크 효과의 관점에서 재해석한다. 다양한 사업들이 맞물려 새로운 가치를 창출하는 경우, 특정 산업을 넘는 연결과 변화를 이해하는데 있어 특히 교차 네트워크 효과는 매우 유용한 분석수단을 제공하기 때문이다. 이를 바탕으로 본 연구는 기존의 문화산업 클러스터의 구조와 기능에 대해서도 네트워크의 범위와 구성원, 연결 구조를 중심으로 생태계적 발전의 가능성을 탐색하고자 한다.

주제어: 창조경제, 문화산업클러스터, 교차네트워크 효과

1. 서론

최근 창조경제가 국가경쟁력 강화를 위한 정책대안으로 제시되면서 그 구체적 실천전략이 관심을 끌고 있다. 문화산업은 감성과 경험을 중시하면서 경제의 핵심적 가치와 활동이 되는 문화소비를 이끌어낼 수 있기 때문에 창조경제를 이끄는 기반산업(infrastructure)의 역할을 수행할 수 있다. 문화의 산업화는 문화예술, 문화유산 등이 시장과 유기적 순환관계를 형성하게 하여 사회적, 경제적 효과를 획득하게 되며 더 나아가 문화가 국가발전의 미래 성장 동력으로서 작용한다(김소영, 2005). 실제로 영국의 경우 문화콘텐츠를 기반으로 하는 산업의

부가가치가 전체 부가가치의 2.89%를 차지할 정도로 높은 수준을 보이며 이태리의 경우는 GDP의 13%를 차지하는 등의 경제적 효과를 보이고 있다. 이와 같이 대량생산에서 정보, 혁신, 지식을 거쳐 창조경제라는 화두로 바뀐 현 시점에 국가 및 지역단위의 혁신, 발전의 정책에 있어 문화콘텐츠가 핵심적 연결고리로 등장하고 있는 추세이다. Garnham(2005)은 그 폭이 매우 넓은 문화의 개념 대신에 문화콘텐츠를 대상으로 하여 창조산업(creative industry)의 개념이 낫다고 지적한바 있는데, CITF(1998)은 창조산업을 개인의 창의성이나 기술, 재능을 기반으로 지적재산을 창출하여 경제적인 부가가치와 일자리를 창출할 수 있는 산업으로 정의하고, 그 핵심요소를 문화, 예술, 콘텐츠 등의 분야로 예술과 비즈니스, 기

논문접수일: 2015. 10. 05.

1차 수정본 접수일: 2016. 01. 11.

게재확정일: 2016. 01. 15.

* 중앙대학교 교수(cparkdba@cau.ac.kr), 제1저자

** 중앙대학교 박사과정(cweds517@gmail.com), 교신저자

술이 교차하는 지식기반 활동으로 정의한 바 있다.¹⁾

산업 경제시대에는 토지, 노동, 자본을 바탕으로 자동차, 조선, 철강 등의 산업이 발전되어 왔지만 후기 산업사회의 전개와 함께 지식과 정보를 바탕으로 한 산업의 비중이 눈에 띄게 커졌으며, 특히 문화콘텐츠가 경제와 사회적 활동의 중심에 자리하게 되었다(김동윤, 2010). 이를 위해서는 개인의 창의적 역량을 키우고 잠재력을 실현할 수 있도록 하는 인적자원 정책이 필요하며, 인문적 지식기반과 창의성이 그 핵심을 이루게 된다(김동윤, 2010). 또한, 문화콘텐츠에 관련된 인재와 자원, 관련 사업들이 더 쉽게 맞물려 시너지를 창출할 수 있는 여건을 조성하는 정책도 필요하다. 이에 과거에 산업육성과 지원을 위해 일정 지역에 산업단지 클러스터를 조성하던 방식을 확대하여 문화산업 클러스터를 조성하는 정책으로 구현되고 있다.

클러스터는 관련된 인재와 자원, 관련 사업들이 지역적으로 모였을 때 더 긴밀한 상호작용이 가능하고 원활한 생태계적 발전을 이룰 수 있다는 전제에서 출발한다. 실리콘밸리(Silicon Valley)와 같은 혁신 클러스터가 대표적 성공사례로 꼽히고 있지만, 밀라노를 중심으로 한 일련의 패션산업이나 우리나라가 경제개발 과정에서 육성한 ‘공업단지’ 역시 클러스터의 개념이 실친 성공사례라 할 수 있다. 이를 문화산업에 적용한 것이 문화산업 클러스터이다. 문화산업클러스터는 문화를 기반으로 삶의 질(quality of life)을 높이고 경쟁력을 높이는 효과를 추구하고자 한다(Florida, 2003). 미국 및 유럽 등지의 경우 쇠퇴한 도심지역 혹은 부지가 정부 정책에 힘입어 문화예술 활동을 기반으로 다시 활성화 되어 경제적 이익을 창출한 사례들이 보고되고 있다(Evans et al., 2004; Mommaas, 2004;

Nowak, 2007). 국내에서는 문화산업에 대한 관심이 부각되면서 부산, 춘천, 대전, 청주, 광주, 전주, 대구 8개 지역에 문화산업 클러스터가 지정된 바 있다.

문화산업 클러스터에 대한 정책적 지원은 2008년부터 본격적으로 시작되었는데, 2015년 현재 광역경제권 발전전략의 일환으로서 과거의 혁신클러스터 정책을 개편한 산학연관 개방형 네트워크를 지향하고 있다. 성공적인 문화산업 클러스터의 추진을 위해서는 다른 산업클러스터와 마찬가지로 다양한 사회적 관계를 구축하여 신뢰를 쌓아야 하며 보완적 자원의 공유에 기초한 네트워크 구축을 필수적으로 이행해야 한다(Vatne and Taylor, 2000), 그러나 문화산업 클러스터는 생산기능 중심의 제조업 집적지와 달리 콘텐츠를 그 중심으로 한다. 이에 창조경제의 정책적 취지를 달성하기 위해서는 다양한 분야의 이질적 사업들이 서로 결합되어야 하기 때문에 최근 산업경제학 분야에서 제기되는 교차네트워크 효과의 관점에서 문화산업의 복합적 생태계를 살피는 노력이 요구된다.

다양한 사업들이 맞물려 새로운 가치를 창출하는 경우, 특정 산업(industry)을 넘는 연결과 변화를 이해해야 한다. 다양한 사업들 사이의 외부성(externality), 특히 네트워크로 맞물린 사업관계에서 가치가 창출되는 네트워크 외부성(network externality)이 발생하며, 서로 다른 성격의 사업관계가 연결된 양면시장(two-sided market)에서 창출되는 교차 네트워크 외부성(cross-side network externality)이 발생한다.²⁾ 특정 산업을 중심으로 경쟁력과 지원정책을 생각해서는 살려낼 수 없는 부분이다. McGrath(2013)는 다양한 사업 분야가 서로 연결되는 상황에서 산업분류를 중심으로 경쟁력과 전략을 정의하는 것은 한계가 있으며, 관련된 사업자

1) Garnham(2005)은 문화의 개념이 모호함을 지적하고 문화산업 대신에 문화콘텐츠를 대상으로 하는 창조산업(creative industry)의 개념이 낫다고 지적한 바 있다. 본 연구는 창조산업을 문화산업과 같은 개념으로 두고 논지를 전개한다.

2) 네트워크 외부성은 네트워크 효과(network effect)로 부르기도 한다. 본 연구에서는 후자를 주로 사용한다.

들과 고객들이 맞물려 만들어내는 경쟁과 협력의 관계를 읽고 조율해서 사업기회를 만들어 내야 한다고 주장한다. 정보통신(IT)의 발달은 경영자에게 다양한 사업들 사이의 연결과 변화에서 기회를 만들어내는 능력을 요구하게 되었으며, 경영자는 다양한 삶의 양식이 합해진 융합(融合)을 이해해야하며 이를 위해 통섭(通涉)의 시각이 필요하다(박찬희, 2015). 창조경제의 정책적 가치는 이러한 융합과 통섭을 통해 구현될 수 있다. 기존산업에 정보기술에 문화를 더하여 새로운 가치를 창출하려는 노력이 창조경제의 핵심이며, 문화융성은 이를 위한 기반이라 정의되기 때문이다.

본 연구에서는 문화산업클러스터를 네트워크 효과와 교차 네트워크 효과의 관점에서 재조명하여 다양한 사업자들과 사용자들의 관계를 살피고 시너지 창출의 가능성을 탐색하고자 한다. 이를 위해서 광역 지역 내의 문화산업 관련 기업들뿐만 아니라 금융, 미디어, 대학 등 더 넓은 범위에서 참여자들을 정의하고, 문화산업클러스터를 연결하는 더 넓은 범위 내에서의 생태계를 효과적으로 조성하기 위한 전략을 도출하고자 한다. 또한 클러스터들 사이의 연결과 변화, 차별적인 역할, 경쟁과 협력의 생태계적 구조를 모색하고자 한다. 이를 통해서 창조경제와 문화융성의 정책목표를 달성하기 위한 구체적인 실천 방안을 제시하고자 한다.

II. 클러스터와 문화산업클러스터

2.1 클러스터

클러스터란 산업의 공통성, 보완성 및 대체성 등을 바탕으로 상호간에 연계되어 있는 기업들과 관련

기관들이 지리적으로 집중된 공간을 의미한다(Porter, 1998). 클러스터를 이루고 있는 경우, 관련된 행위 주체 간 연결이 매우 강하며 연관 산업 및 기관 간 핵심적인 상호연결성이 높다는 특징이 있다. 즉, 구매자-공급자 관계, 공통의 기술, 공통의 구매자, 공통의 유통경로 또는 공통의 인력자원 풀 등에 의해 연계된 산업집단을 의미한다(Porter, 1998).

클러스터는 부가가치를 창출하는 가치사슬(value chain)에 연계된 모든 독립적인 기업 및 참가자들의 네트워크로 정의되기도 하며(Ter Wal et al., 2009), 지식정보를 생산 및 확산하는 거래비용을 감소시키고 지역의 경제성장을 향상시킬 수 있다는 이점이 있다(Humphrey, 2002). 지리적 인접성이 중요한 변수가 되는 것은 제품, 서비스, 기자재의 이동에 따른 비용 뿐 아니라 관련 사업자들의 교류와 상호작용에 있어서도 물리적 거리와 함께 공유된 지역적 배경이 주는 부가적 효과가 가능하기 때문이다. 이렇게 형성된 클러스터는 하나의 생태계를 이루어 사업자들이 경쟁과 협력의 관계를 발전시켜 나가는 데 토대를 제공한다. 또한 클러스터에 속한 기업은 규모의 경제, 범위의 경제를 실현하기 용이하며 연구개발을 협력하여 수행함으로써 연구개발에 따른 리스크 및 비용을 공유할 수 있다(Batenburg and Rutten, 2003). 이와 같은 클러스터가 형성되기 위해서는 자원(resource)과 역사적 배경(history)와 같은 사회 제도적 요인과 기업, 관련 인프라, 고객, 수요, 공급업체, 우수인력의 유치 등이 전제되어야 한다(Krugman, 1991).

클러스터는 다양한 기준에 따라서 분류될 수 있는데, 우리나라의 경제개발 계획에서 중요한 역할을 수행했던 '공업단지'의 경우 수출입을 위한 지리적 이점에 더하여 관련된 산업시설을 집적시켜 생산과 정책지원의 효율을 도모한 경우이다(오원철 외, 2010).³⁾

3) 이와 같은 오원철의 견해는 2013년 필자와의 사전 인터뷰에서도 확인된 바 있다.

혁신클러스터는 일련의 가치창출 과정에서 연구개발(R&D)의 중요성에 착안하여 이와 관련된 기업과 기관들의 집적이 이루어지는 경우로서, 이탈리아 북부의 섬유단지, 미국 서부의 실리콘밸리가 대표적인 사례로 인용된다(Liyanage, 1995). OECD는 기존 클러스터 혁신주체에 대학, 연구기관, 정책기관, 컨설팅회사 등의 지식을 생산하고 발전시킬 수 있는 조직체를 클러스터에 포함시켜야 한다고 주장하면서 혁신클러스터 내 지속적인 생산성을 강조한 바 있다.

혁신클러스터는 관련 기업들이 지식과 경험을 공유하는데 유리한 구조를 제공하는데, 특히 공식화된 매체를 통해 공유되기 어려운 암묵지(tacit knowledge)와 학습 메커니즘을 형성하는데 도움을 준다(Lawson and Lorenz, 1999). 일정 지역에 집적된 기업들 사이의 경쟁과 협력의 과정에서 지식과 경험이 공유되고 발전되는 선순환 구조를 이룰 때 혁신클러스터의 가치는 높아지게 된다(Liyanage, 1995).

우리나라의 혁신클러스터는 포터(Porter)의 클러스터 개념에 지역혁신체제 개념이 더해진 개념이다. 혁신클러스터는 노무현 정부의 지역균형발전 정책과 맞물려 추진되면서 본격화 되었는데(이공래, 2004),

<표 1>에서 보듯이 2000년대 혁신클러스터 정책은 공업단지 개발에서 시작된 이전의 정책들과 달리 지역의 산업과 대학, 연구소 등 기술과 지식자산의 기반을 육성하는데 초점을 두고 있다. 또한, 기존의 클러스터에 지역 기관들과 연계된 연구개발과 인력양성을 더하여 산업기반을 고도화 하려는 목표를 제시한 바 있다(최근희, 2010).

2.2 문화산업 클러스터

문화클러스터(Culture Cluster)는 문화예술에 관련된 주체들이 지리적 근접성을 통해 서로 밀접한 연계를 갖고 있는 집합체를 의미한다(Stern and Sifert, 2010). 문화클러스터는 문화예술이 상품화되기 이전의 창조, 창작 기능을 중심으로 연계성을 갖는 형태로, 창작활동에 대한 특별한 정책적 개입이 없는 한 지리적 접근성과 더불어 인적 네트워크 중심의 자생적 네트워크를 이루는 경우가 대부분이다.

문화산업클러스터(Culture Industry Cluster)는 문화콘텐츠의 생산 기능을 보유한 문화산업⁴⁾ 범주에 속하는 기업들의 집적체를 의미한다(Scott, 1997).

<표 1> 국내 산업 클러스터 산업의 변천

구분	60년대	70년대	80년대	90년대	00년대
정책대상	계획입지 개발 시도	수도권내 집중산업	지역적 불균형 심화	개별입지 증대 및 첨단산업 입지 수요 급증	지식기반산업 입지공급 및 기존단지의 경쟁력 제고
정책기조	수출 위주의 경공업 입지	수도권 억제 및 대규모 산업단지 조성	산업단지 내실화 및 농공단지 개발	입지유형 다양화 및 입지규제 완화	전문화된 집적지구 및 산업단지 클러스터 사업 추진
목표산업	경공업	중화학공업	기술집약적 산업	정보통신산업	지식집약 산업
세부산업	섬유, 합판, 전기제품, 신발류 등	석유화학, 철강, 선박, 자동차, 기계 등	반도체, 전자공업, 자동차 등	반도체, 정밀화학, 자동차 프로그램 개발 등	정보통신산업, 게임산업, 생명산업 등

4) 국내의 문화산업은 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트의 10개 장르를 의미하며 국가마다 범위가 상이하다(문화체육관광부, 2011).

창작 활동 위주의 네트워크를 중시하는 문화클러스터와 달리, 문화산업클러스터는 대학, 연구소, 전후방 연관 산업 기업 등이 특정 지역에 집적해 유기적인 네트워크를 구성하고 기술개발, 인적자원 교류, 지식 공유, 기술 공유 등을 기반으로 사업적 시너지를 창출하는데 목표를 둔다.

문화콘텐츠를 핵심 대상으로 하는 문화산업의 경우, 생산설비와 같은 물질 자원에 비해 사람에 체화된 고유의 감각과 기능의 중요성이 크고 인적 상호작용을 통해 이루어지는 교류와 협력, 비평과 토론이 각별히 중요하므로 인적자원의 연계를 지원하는 제도적 기반이 필요하다. 즉, 이를 위한 물리적 환경, 문화적 환경, 혁신적 환경이 갖추어질 때 비로소 클러스터가 가치창출에 공헌할 수 있다(최정수, 2006).

문화산업은 가치평가에 있어 개인적 주관이 크게 작용하고 거래의 빈도와 폭이 한정적이어서 객관적 가치평가를 통한 시장형성이 어려운 면이 있다. 이로 인한 시장실패는 좋은 문화콘텐츠가 제대로 가치를 인정받지 못하는 시장의 실패로 이어질 수 있다(Peneder, 2001). 문화산업에 대한 정책적 개입이 문화 콘텐츠 고유의 창의적 자유와 독립성에 저해요인이 될 수 있다는 지적이 있고(Pratt, 2005), '산업'을 내세운 시장적 접근이 문화콘텐츠의 창작과 비평을 비롯한 생태계 전반을 왜곡시킬 수 있다는 지적이 있다(문현병, 2002). 이러한 지적에 답하려면 시장실패에 대한 정책적 개입은 문화콘텐츠의 창작과 비평, 대중적 향유에 직접 간여하는 것보다 좋은 문화콘텐츠가 만들어지고 평가될 수 있는 생태계 환경을 조성하는데 초점을 두어야 한다.⁵⁾

국내의 문화산업클러스터는 크게 민간주도와 정부 지원으로 구분되는데, 특히 정부지원 차원에서 문화체육관광부의 주도적 역할이 두드러진다(한승준, 2007) 문화체육관광부는 문화산업클러스터를 기본적인 산

업클러스터의 기능을 보유하되 문화산업과 직접적으로 관련된 단위 사업체, 이와 상호의존적 관계를 형성하는 단위 사업체 및 관련 기구와 조직체 등의 집합체로 정의하고, 10개 지역을 특정 장르로 특화하여 지원하고 있다. 이러한 정책적 방향에 대하여 지방자치단체, 지역기업, 지역대학이 더 적극적으로 참여하는 네트워크 거버넌스(network governance) 형태의 접근이 필요하다는 지적이 제기되기도 한다(한승준, 2007). 또한, 지역 특성화를 중심으로 한 문화산업클러스터 구축은 특정 장르를 추구하는 기업들의 집적에 중점을 두어 다양하고 이질적인 장르들 사이의 융합에 제약요인으로 작용할 수 있다. 행정구역과 산업분류를 중심으로 한 인위적인 클러스터 정책은 정보기술의 발전으로 더 폭넓게 이루어지는 네트워킹 구조에 부합하지 않으며, 인위적 구조가 고착화되어 장기적 발전을 저해할 수 있다는 지적이 제기된 바 있다(남기범, 2004)

이탈리아 북부의 섬유단지는 오랜 시간에 걸쳐 형성된 장인 중심의 구조를 바탕으로 하고 있으며, 미국 서부의 실리콘밸리의 경우 사업 아이디어를 중심으로 인적 물질 자본이 자연적으로 모인 경우라는 점을 생각하면 행정구역과 산업분류를 중심으로 한 인위적 정책이 다양한 참가자들의 연결과 변화를 담아내기에 한계가 있으며, 이 때문에 더욱 세심한 전략이 필요하다. 따라서 본 연구는 다양한 문화콘텐츠와 참가자들이 맞물린 네트워크를 통해 만들어지는 가치를 네트워크 효과와 교차 네트워크 효과의 관점에서 살피고 이를 살리기 위한 정책적 방안을 모색하고자 한다.

2.3 클러스터의 교차네트워크 효과

다양한 사업들이 서로 연결되는 것은 새로운 가치

5) 문화콘텐츠의 창작에 대한 정책적 개입을 배제하고 관련된 비평과 전시-공연을 지원하는 정책이 대표적인 사례이다.

가 만들어질 수 있기 때문이다. 참가자들의 개별적 효용의 합보다 전체의 효용이 크거나 개별적 비용의 합보다 전체의 효용이 작아지는 경우 이를 경제학에서는 외부성(externality)이라 한다(Rochet and Tirole, 2003). 다양한 사업자들과 사용자들이 맞물려 가치를 창출하는 상황에서 더 많은 사용자가 맞물리는 경우 사용자들 사이에 추가적 효용 증대가 가능한데, 이를 '네트워크 외부성(network externality)' 혹은 '네트워크 효과(network effect)'라고 한다(Shapiro and Varian, 1998). 통신, 온라인 게임, 채팅, 중매 등 더 많이 모이면 기회가 더 많아지는 사업들에서 특히 중요하다. 다양한 사업들이 사용자들과 함께 맞물리는 네트워크적 사업구조(networked business)에서 이들을 연결해서 외부성을 만들어내는 사업자(intermediary)는 주도적 입지를 갖게 되는데, 이를 플랫폼(platform)이라고 정의한다. 플랫폼을 중심으로 형성된 거래관계는 기존의 '생산-판매'의 단선적 흐름과 달리 거래의 양면이 서로 영향을 주는 '양면시장(two-sided market)'의 성격을 갖게 되는데, 이를 통해 서로 다른 성격의 사업관계가 연결되어 교차네트워크효과(cross-side network effect)가 발생하게 된다(Parker and Van Alstyne, 2005). 더 많은 PC사용자들이 윈도우OS를 사용하면 서로 문서나 정보를 교환하기 쉬워지는 네트워크 효과에 더하여, PC의 사용자 기반이 커지면 이를 대상으로 애플리케이션 소프트웨어를 만드는 개발자들이 모이는 경우이다. 플랫폼을 중심으로 양면시장이 형성되고 네트워크 효과가 작동하면 한번 고객과 사업자들이 급속히 몰리면 후발 주자들이 따라잡기 어려워지는 승자독식(winner-takes-all) 현상이 발생하고, 플랫폼 지위를 다른 사업자가 점령하는 플랫폼 흡수(envelopment)가 발생하기도 한다. 때문에 네트워크의 주도권을 쥐 플랫폼 사업자는 무료로 (혹은 보조금으로 유인해) 고객기반을 확보하기도 하며, '훌륭한' 업체나 고객

을 선별적으로 확보해 네트워크의 기반을 강하게 만들기도 한다(Eisenmann and Hagiu, 2008).

산업클러스터의 형성과 발전을 관련된 인재와 자원, 사업들의 지리적 집적을 통한 시너지 효과로 설명한 연구들의 경우, 초기에는 클러스터 내 발생하는 기술 및 제품, 가치 등이 지리적인 영역 내에서만 확산 되는 현상을 보였다(Audretch and Feldman, 1996; Bresnahan et al., 2001). 그러나 기술이 발전되면서 점차 지리적인 영역 범위를 벗어나기 시작했으며 이에 외부성과 집적 이익에 대한 중요성이 높아지기 시작했다(Audretch, 1999). 클러스터를 통해 형성된 네트워크 내에서 소통되는 암묵지(tacit knowledge), 즉, 공동의 노동력 풀, 신뢰와 협력의 연계망, 타 기업의 혁신동향에 대한 정보 등도 외부 효과라고 볼 수 있다(Hill and Brennan, 2000; Scott, 1997).

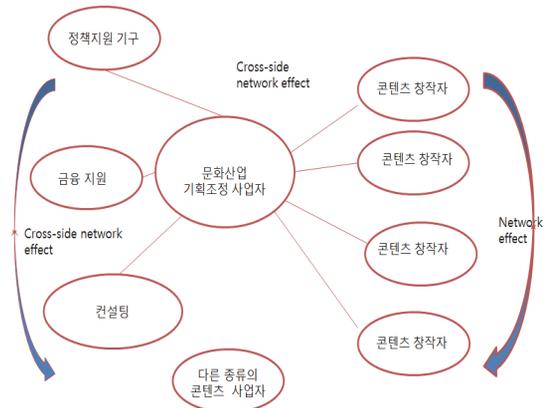
클러스터 내 입주한 관련 기업들 사이에서 인적, 물적 상호작용이 긍정적으로 작용하여 지식정보의 생산, 활용, 확산이 원활해지고 제품 및 서비스가 더 원활하게 상업화되고, 장기적으로 지역적, 국가적인 경제성장을 이끌어 낼 수 있는 경우, 기대했던 외부 효과가 달성되었다고 볼 수 있다. 클러스터의 경우 기업들이 지리적으로 가까운 곳에 입지함으로써 사회적인 연계망, 즉 네트워크를 형성하고 이를 통한 네트워크 효과를 누리게 되는데 이때 클러스터 내의 기업들과 연결된 벤처 투자자들이나 대학, R&D 센터 등 서로 이질적인 참가 주체들에게 발생하는 사업규모 확대나 기술진보의 이득을 교차네트워크효과로 해석할 수 있다.

교차 네트워크 효과가 있으면 서로 다른 성격의 사업이 연결되어 가치가 만들어지기 때문에 참가자들은 서로에게 끌리게 된다. 좋은 고객이 모이면 좋은 상점이 모이고 먹거리, 볼거리가 생기는 동네시장의 원리는 백화점이나 쇼핑몰, 온라인 마켓의 경우에서도 나타난다(박찬희, 2015).

문화산업 클러스터에도 이러한 개념이 적용될 수 있다(Bathelt, 2001; Markusen and Gadwa, 2010). 클러스터를 통하여 문화 예술 활동의 긍정적인 확산효과(spill over effect)가 가능하는데(Stern and Seifert, 2008), 문화콘텐츠의 수요자 기반이 확대되고 관련 기업들 사이의 외부효과가 창출되며, 나아가 기술진보와 확산, 지역개발로 이어지는 긍정적 강화(positive reinforcement)의 과정이 이루어지면 기대하던 외부효과가 창출되게 된다. 즉, 이 경우 창조경제와 문화융성의 정책목표가 달성된다. 예술가 집단이 모이면서 창작 등의 직접적인 작업뿐만 아니라 예술가의 정체성을 획득하고 예술가로서의 인정을 받는 것도 모두 동료와의 관계 속에서 이루어므로, 문화콘텐츠의 창작자 측면에서 네트워크 효과가 발생한 것으로 해석된다. 문화콘텐츠에 대한 수요자의 저변이 넓어지는 것도 네트워크효과로 해석할 수 있다. 예를 들어, 고객들이 모여 집단을 이루면 상점이 생기고, 상점들이 활성화되면 다양한 먹거리와 볼거리가 생겨 교차네트워크가 증대되는 시장의 원리와 유사하다(박찬희, 2015).

문화산업은 본질적으로 다양한 이질적 활동들과 이를 수행하는 창작자, 사업자, 지원기구 등이 맞물려 이루어지며(이호영, 김희연, 2007), 콘텐츠별로 다양한 구조를 갖고 있다. 미술 분야는 작가와 작품을 발굴하고 후원하며 전시공간을 제공하는 미술관의 플랫폼 역할이 새롭게 부각되고 있으며, 음악 분야에서는 음원의 기획과 제작, 음악가의 발굴과 훈련을 맡는 사업자와 디지털 콘텐츠를 만들고 유통하는 사업자의 두 축이 부각되고 있다. 관련된 참가자들 사이에 외부효과가 클수록 작은 투입으로 더 큰 정책효과를 거둘 수 있게 된다. 문화콘텐츠는 그 자체로 다양한 장르의 융합적 시도를 통해 구현되고

발전하는 성격을 갖고 있으며, 정보통신기술의 발전으로 콘텐츠가 구현되는 수단들도 더욱 다양해졌다(정준희, 김예란, 2010). 이와 같은 변화들은 문화산업의 생태계 전반에 새로운 기회와 위협을 부여하는 바, 그 선순환적 진화를 뒷받침하는 것이 새로운 정책과제로 부각되고 있다(임학순, 2010).⁶⁾ 따라서 문화산업클러스터의 외부효과에 있어 교차네트워크의 비중은 더 클 수 밖에 없다. <그림 1>은 문화산업클러스터에 있어 관련된 창작자들과 다양한 사업자들 및 지원기구들 사이의 네트워크효과와 교차네트워크효과를 보여준다.



<그림 1> 문화산업클러스터의 네트워크효과와 교차네트워크 효과

문화콘텐츠를 사업화하고 관련된 정책적 지원을 활용하는 사업자를 중심으로 다양한 콘텐츠 창작자와 지원기관들이 맞물려 있는 구조는 산업클러스터나 혁신클러스터와 비슷할 수 있는데, 여기서 창작자들 사이의 네트워크효과나 다른 종류의 콘텐츠들과 이루어지는 교차네트워크효과가 그 비중이 더 클 수 있다. 교차네트워크효과와 존재는 네트워크를 이

6) 하나의 콘텐츠를 다양한 방식을 통해 구현하고 공유하는 OSMU(one source multi-use)는 이러한 융합적 성격이 사업으로 실현된 경우이다.

〈표 2〉 국내에서 추진되었던 문화산업 클러스터 (일부 수록)

유형	지역	클러스터명	주요 활동
자발적 조성형	서울	문래 예술창작촌	작품 전시, 창작
민간 주도형	파주	헤이리 아트밸리	작품 전시, 공연, 창작
	서울	쌈지 스페이스	미술 전시, 창작
	담양	예술창작스튜디오	예술 관련 아카데미
	서울	금호 창작스튜디오	창작 활동
정부 지원형	춘천	춘천 문화산업클러스터	애니메이션
	부천	부천 문화산업클러스터	애니메이션, 만화 등
	대전	대전 문화산업클러스터	영상, 게임
	전주	전주 문화산업클러스터	디지털 영상 및 소리
	광주	광주 문화산업클러스터	디자인, 캐릭터, 공예 등
	청주	청주 문화산업클러스터	교육 및 게임, 콘텐츠
	경주	경주 문화산업클러스터	VR산업 외

어주는 매개체(intermediary)를 중심으로 형성되는 사업자들 사이의 상관관계(correlation)를 계산하여 확인하는데,⁷⁾ 문화산업클러스터에 있어 다양하게 발생하는 교차네트워크효과를 구체적으로 측정하는 연구는 없었다. 다만, 산업연관분석을 적용하여 전후방효과를 측정할 경우, 관련 사업들 사이의 관련도를 간접적으로 살펴볼 수 있는데, 주수현 등(2007)은 부산지역 문화산업클러스터를 대상으로 관련 사업들 사이의 산업연관효과를 측정하려 시도한 바 있다. 변미영과 맹승렬(2008)은 설문조사를 통해 문화산업클러스터들의 혁신잠재력을 측정하려 시도하였는데, 각 지역의 현황과 발전방향을 분석함에 있어 관련 사업자들 및 창작자들 사이의 관계를 주요 설명요인으로 사용하였다.

III. 국내 문화산업 클러스터의 현황

3.1 문화산업 클러스터의 유형

1990년대 말 이래 본격 추진중인 문화산업클러스터 조성사업은 문화산업의 참가자들 사이의 협력체계 구축을 목표로 하고 있다(한승준, 2007). 문화산업클러스터에 대한 정책적 지원과 함께 연구 또한 꾸준히 진행되었는데 〈표 2〉와 같이 박세훈과 정소양(2012)은 문화산업클러스터를 도시문화전략의 대안으로 설정하면서 자발적 조성형, 민간 주도형, 정부 지원형의 세 가지로 구분하여 도시개발정책을 제시한 바 있다. 박세훈과 김은란(2013) 역시 같은 분류체계에서 도시재생 사업의 가능성을 모색한 바 있어, 본 연구는 이들 연구의 유형분류를 활용해서 정책적 시사점을 도출하고자 한다.

7) 아겐테시 등(Argentsei et al., 2007)은 신문시장을 대상으로 양면시장에서의 입지를 분석한 바 있다. Chen and Xie(2007)은 신문시장에 있어 소비자 충성도가 양면시장의 구조와 경쟁자와의 상호작용에 주는 영향을 연구한 바 있다.

3.1.1 자발적 조성형

자발적 조성형은 외부적인 도움이나 지원 없이 자생적으로 클러스터를 형성한 유형을 의미한다. 예를 들어 수제 구두화를 만드는 사람들이 자연스럽게 모여들어 수제화 거리를 만들거나 문구업체들이 모여 문구 거리를 만드는 형태와 비슷한데, Frenken and Boschma(2007)은 이러한 조성과정을 진화론의 틀로 설명한 바 있다. 문화산업 또한 예술가들이 오랜 시간에 걸쳐 자연스럽게 모여살면서 나름의 네트워크를 형성하고 응집력을 갖게 되는데, 이러한구조가 사업적 시도들과 맞물려서 하나의 클러스터 구조를 형성하게 된다. 본 연구의 현장조사에 따르면 문래 예술창작촌의 경우는 특별한 정책적 개입이나 인위적 지역개발사업이 없이 자연발생적으로 클러스터 형태로의 진화를 이루었다. 서울의 홍대 앞이나 대학로의 경우도 음악이나 연극 등의 대표적인 장르가 부각되면서 나름의 정체성을 얻고 여기에 공연장, 제작 스튜디오, 음식점, 카페 등이 맞물리면서 자연발생적으로 클러스터 형태로 진화해 왔다. 박세훈과 정은란(2012)은 적극적인 정책적 개입을 통해 이러한 자연발생적 네트워크가 도시개발 정책의 효과적 수단이 될 수 있음을 제시하였으며, 박세훈과 정소양(2013)은 이러한 자연발생적 네트워크가 도시 재개발이나 비계획적인 상업화로 문화예술적 가치를 잃을 수 있음을 지적하였다.

3.1.2 민간 주도형

자연발생적인 조성과정과 달리 관련 참가자들이 집단적으로 입주하여 공동체를 형성하는 유형이다. 창작 공간을 원하는 예술가들이 모여서 토지나 건물 등을 매입해 공동체를 형성하거나 유희시설들을 확

용해 집단적으로 입주하는 경우로서, 파주 헤이리의 예술마을은 15만평 규모에 300명 이상의 예술인들이 모여 문화예술 단지를 조성한 사례이다.⁸⁾ 본 연구의 현장조사에 따르면, 파주 헤이리마을의 경우 초기 참가자들이 입주한 이레 언어 및 문자, 출판으로 구성된 문화예술, 영화 등의 영상예술, 건축, 미술 등의 공간예술, 음악 연극 등의 공연예술이 맞물린 형태로 형성되었으며, 각 장르별로 서로 독립적이면서도 융합되는 형식으로 공간을 조성해 왔다. 주변에 조성된 출판문화단지의 경우 이러한 민간주도형 클러스터 형성과 밀접한 연계를 갖지 못하고 있는데, 이는 민간주도형의 문화산업 클러스터가 입지 유지에 대한 부담감은 낮지만 지역 인프라 및 관련 산업과 연결된 발전에 어려움이 있다는 점을 보여주는 사례이다.

3.1.3 정부 지원형

문화관광체육부 주도하에 전개한 문화산업클러스터 조성사업은 정부 지원형의 대표적인 사례이다. 적절한 정책적 개입을 통해서 입지를 확보하고 참가자를 유치하여 협력체계를 구축함으로써 클러스터 본연의 가치를 만들어 낼 수 있다. 그러나, 정책의 주체와 추진방법에 따라서 정책개입의 성과는 달라질 수 있다. 본 연구진은 지방자치단체 현장조사와 국회 관련자 인터뷰를 통해 행정구역체계와 문화예술 장르구분에 따라 기획된 클러스터 조성사업의 한계를 발견하였다. 하나의 콘텐츠가 다른 장르로 전이되거나 결합되고 다양한 매체를 통해서 변형되는 융·복합의 추세에서 장르 구분에 따른 클러스터 육성은 사업화에 불필요한 제약요인으로 작용하기도 한다. 또한 인위적 행정구역 구분이 자연발생적인 연결과 협력과 맞지 않는 경우도 발생하였다. 지역

8) 파주 헤이리마을의 경우, 2000년 문화예술진흥법이 개정되면서 문화지구로 지정되었다. 그러나, 이는 문화예술인들에 의해 공동체 네트워크가 구성된 이후로, 정부지원의 효과는 주로 출판문화단지 개발에서 찾을 수 있다.

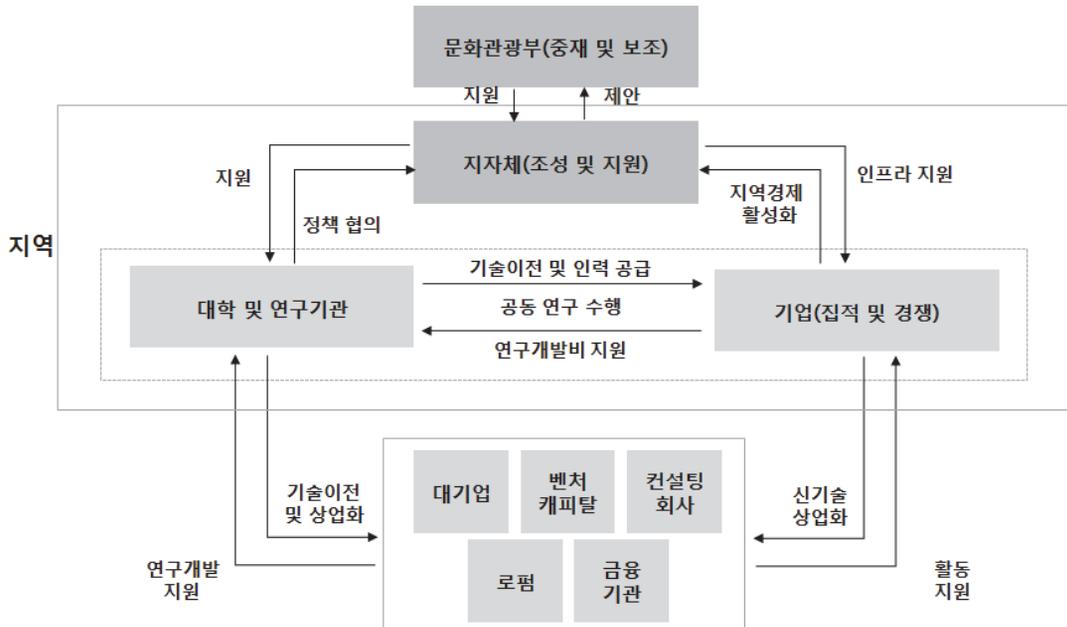
의 기반여건이 클러스터의 형성과 발전을 지원하지 못하는 경우도 있었다. 대전에 위치한 영상 및 게임 관련 문화산업클러스터의 경우, 조직편제상 문화산업과 문화예술을 분리시켰는데, 정책 현실에서 이 구분은 애매할 수 밖에 없었다.

지자체와 운용조직간 협조가 이루어지지 않은 경우도 있었다. 춘천에 위치한 애니메이션 전문 문화산업클러스터의 경우 클러스터의 면모를 갖추기 위해 기업들을 입주시켰으나 창업이나 사업을 발전시킬 인력기반이 부족하고, 이들에게 지속적으로 지식과 정보를 제공할 업체도 절대적으로 부족하여 지속적인 클러스터 운용에 어려움이 있었다. 또한 <그림 2>와 같이 문화관광부를 중심으로 협력 체계를 구축했으나 눈에 띄는 성과를 거두지 못한 것으로 평가되고 있다. 지역 기반의 협력체계가 작동하지 않으면서 민간 기업이나 전문 투자회사의 투자가 이루어지지 않자 정부 기관의 지원에 대한 의존이 점차 커지는 문제도 드러나게 되었다.

3.2 국내 문화산업 클러스터의 문제점

본 연구진은 문헌연구와 현장조사, 관련자 인터뷰를 통해 문화산업 클러스터에 있어 다음과 같은 문제점을 정리할 수 있었다.

첫째, 클러스터가 생태계의 선순환적 발전을 위한 자생력을 갖추지 못하고 있다. 문화콘텐츠의 창작을 넘어서 지역발전에 동력을 제공하려면 콘텐츠의 사용자가 충분한 지불의사(willingness to pay)를 가져야 한다. 사용자와 사업자가 맞물린 네트워크적 구조에서 돈이 되는 부분(money-side)을 상실하면 그 존재 자체가 위협받는다(Eisenmann and Hagiu, 2008). 문화콘텐츠의 사용자 기반과 연결되지 못한 상태에서 콘텐츠의 창작이 사업적 기획, 관련된 연관산업과의 연결, 조성기구의 지원과 맞물려 교차네트워크효과를 지속적으로 발생시킬 수는 없다. 현재 문화산업클러스터는 법제도와 실제 상황 간 차이의 갭이 크고, 전국적으로 네트워크 연계가 미흡하기 때



<그림 2> 문화산업 클러스터 운영 체계 (문화체육관광부, 재구성)

문에 클러스터의 교차네트워크를 이끌어내기 어려운 상황이다(Kocca, 2011). 또한 정책적 자금지원에 유지할 경우 극단적으로는 행정기구의 일부로 전락할 수도 있다. 관련 상임위원회에서 해당 사안을 다루었던 국회의원이 본 연구진에게 답한 내용이다.

“세상에 문화가 아닌 일이 없는데, 지역에 특화된 문화라고 인위적으로 지정을 하고 예산을 투입해 보면 결국 찾는 사람은 없고 지원금 갖고 연명하는 상황이 된다. 이러면 외부 투자가 들어오지 않는다. 한번 시작한 사업이니 접을 수도 없고 계속 행사 만들고 언론에 기사 내고 하는데, 나중에는 지역 주민들 동원하는 경우도 있다. 처음에 사업 시작할 때 건물 짓고 지원금 풀고 할 때는 돈이 도는데, 어떨 때는 그 돈값대 쓸 생각에 사업 벌였다 생각도 든다. 돈 번 사람만 창작자나 기획자, 관련 업체들이 문광부나 지방자치단체 돈으로 연결되면 무슨 외부 효과가 있겠나.”

변미영과 맹승렬(2008)은 문화산업클러스터 정책에 있어 자본재 중심으로 사업비가 지원되는 현실을 지적한바 있는데, 위의 인터뷰 내용과 일치한다. 사용자 기반에 대한 충분한 검토가 없이 기획, 조성되는 클러스터는 자생력을 가질 수 없다.

둘째, 클러스터가 자연발생적 진화를 이루지 못하고 있다. 창작자들의 주도적 활동이든 정부나 기업의 의도적 개입이든 시작 단계의 클러스터는 관련된 사용자와 사업자, 창작자들 사이에 네트워크 효과를 만들면서 진화해야 한다. 그러나, 본 연구진의 조사에 따르면 창작자들의 모임이 그들만의 공동체에 머물러 사업적 발전을 이루고 있지 못하거나 주관 기관의 인위적 행정체계에 종속되는 경우를 볼 수 있다. 또한 정부가 일방적으로 사업권을 쥐고 있어 지역 수요자들의 의견이 반영되지 못하여 창작자들이 지역 수요자들의 의견을 반영하지 못하고 있는 실정이다(Kocca, 2011). 다음은 국회 관련 상임위원회에서 활동했던 국회의원이 답한 내용이다.

“예술가들의 공동체는 당연히 아름다운 일이다. 하지만 사업으로 연결되면 사람도 돈도 더 모이고 지역 발전에도 도움이 된다. 그러자고 클러스터를 만드는 것 아닌가. 그런데 사업화도 전문가가 있어서 예술 하는 분들이 갑자기 돈 벌자고 나서면 돈독 올랐다 소리 듣고 외면당한다. 베토벤이 표 파는 셈이다. 요즘 세상에 문학이 따로 있고 영화나 연극이 따로 있다. 지역 전통문화는 그냥 그대로 두고 사람들 오라고 하면 되나. 극단적으로 비유하자면 예술가 동물원이나 지역문화 박물관을 만드는 셈이다. 그런데 문광부나 지방자치단체는 장르를 두고 행정구역을 구분해서 지원을 하니 당장 일하는 입장에선 여기에 따라야 편하다. 원래 있던 융합과 연결도 끊길 판이다.”

실제로 자발적 주도형이나 민간 주도형의 경우 대부분 예술가 공동체로 집적되어 있어 내부지향적인 특성을 내포해 지역사회에서 고립되어있는 경우가 발견된다. 또한, 주관 기관을 중심으로 진흥원이나 관련 기업들과 연결되어 있어 장르라는 특성에 고립되는 경우도 발견된다. 이 경우 정부정책의 변화에 민감할 수 밖에 없는데, 지원기관과 연관되는 소수의 기업만이 명맥을 유지하는 상황에서 클러스터를 바탕으로 한 네트워크효과가 발생하기는 어렵다. 자연스러운 시스템을 구축하여 타 산업 및 사업과 연계를 강화할 수 있는 환경이 조성되지 않고 성과 위주의 정책을 통해 운영되는 인위적인 시스템이 구축되어 운영된다(임덕순, 2010).

IV. 해외의 문화산업의 성공사례

4.1 중국 상하이의 창의산업클러스터

중국은 창조산업 육성 정책을 제시하면서 상하이로 시작으로 베이징, 충칭, 쉐젠 등 지역에서 창의산업클러스터를 추진하였다. 창의산업클러스터는 문

화상품제조업, 여가 관광산업, 뉴미디어 산업 등의 문화산업 분야의 관련기업과 교육, 연구 기관, 각종 서비스 제공 기관 등이 일정한 공간 영역에 집적하여 가치를 창출해내는 산업적인 공간으로 구현되는데, 상하이 경우 상하이 창의산업센터(SCIC)가 클러스터를 기획, 조성하고 발전하는 컨트롤타워의 역할을 수행하고 있다(한지은, 2012)

상하이 창의산업클러스터의 경우, 창조산업 육성 정책 이전부터 자발적으로 전개된 문화·예술가들의 오프라인 네트워크를 기반으로 조성되었다. 1999년 산업구조조정으로 인해 공장들이 문을 닫는 상황에서 실직 노동자들의 문제를 해결하기 위해 공장건물 및 창고 등의 공간 등을 임대하기 시작했는데, 이 때 문화·예술가들이 저렴한 임대 공간을 찾아 이곳으로 몰려들게 되면서 M50라는 집적 공간이 탄생하게 되었다. 중국정부는 이러한 물리적 인프라를 적극적으로 활용하기 위해 M50를 기반으로 한 창의 산업단지를 구축하게 되고, 여행객과 입주자, 부동산 투자자가 모이면서 생태계적 선순환 구조가 갖춰지게 되었다. 상하이시 당국은 다양한 장르의 문화 행사를 주도하여 인근 주민들의 소비를 이끌어 내었으며 예술적인 분위기와 공업 유산을 동시에 활용하여 단지의 특색을 살려 주변 지역의 레저업과 외식업 연계를 통해 인근 산업의 발전이 전개되었다. 또한 클러스터를 개발하면서 예술적인 디자인 공간을 연출하거나 관련 업체가 입주하는 공간을 탄생시키면서 부가가치가 높은 부동산 사업으로 해당 지역을 성장시키기도 했다.

이후 저렴한 물리적 공간 제공에서 서비스 중심으로 전략을 옮겨가면서 시장 수요에 맞춘 제품 및 서비스를 창출할 수 있도록 지원을 강화하고 있다. 또한 입주자를 유치, 유지 시킬 뿐만 아니라 내부 시스템이나 산업 전체와의 연계를 통해 비즈니스가 활성화 될 수 있는 다양한 전략들을 구축하고 있다

상하이 창의산업클러스터의 경우, 콘텐츠를 중심

으로 한 사용자와 사업자의 연계, 학교와 연구기관의 조성적 역할이 맞물려 교차네트워크효과를 만들어내고 있다. 상하이의 경우 생산업무 중심구역과 소비 중심구역의 구분이 특징적이다. 자동차 브레이크 생산공장을 리모델링한 공간인 8호교의 경우 예술 갤러리, 건축 디자인, 미디어, 영화 등 분야의 30개 기업들이 입주되어 전체 입주 기업의 약 60%를 차지하고 있으며, 나머지 입주기업들은 커피숍 혹은 식당 등의 요식업 관련 기업들로 문화 콘텐츠를 매개로 소비적 지출이 사업적 활동과 연결되고 있다. 본 연구진은 중국 현장조사에서 현지의 한국 기업 관계자들로부터 다음과 같은 평가를 얻을 수 있었다.

“중국의 경우 부동산 거품에 대한 우려가 계속되고 있다. 상하이의 경우도 마찬가지인데, 창의산업클러스터의 경우 콘텐츠를 기반으로 하기 때문에 상주인구나 방문자 측면에서 유리한 면이 있다. 베이징의 경우 정보통신 단지로 시작해서 문화콘텐츠로 분야를 넓힌 경우인데, 뚜렷한 콘텐츠가 없어 상하이와 대조된다. 정치의 중심지 역할을 해온 베이징과 경제와 문화의 중심지로서 발전해 온 상하이의 역사적 차이도 반영된 면이 있다.”

생산업무 중심구역은 기업들 사이의 연결도 중요하지만 업무의 효율성과 기밀보호도 필요하기 때문에 활발한 인적 교류를 위해서는 보다 개방적인 상업적 소비구역의 역할이 필요하다. 상하이의 경우 문화체험, 제품 전시 등과 더불어 예술가들이 생산한 제품들을 한자리에서 다양하게 소비할 수 있는 공간이 있어 다양한 사업기회가 연결되기에 유리한 조건을 갖추고 있다. 요식업이나 관광업의 발전도 같은 맥락에서 창의산업클러스터의 선순환 구조에 기여하고 있다.

산학연계 체제는 상하이 창의산업클러스터의 지속적 발전을 위한 과제이다(Lu and Chen, 2003). 상하이의 경우, 푸단 대학, 교통대학 같은 전통적 명

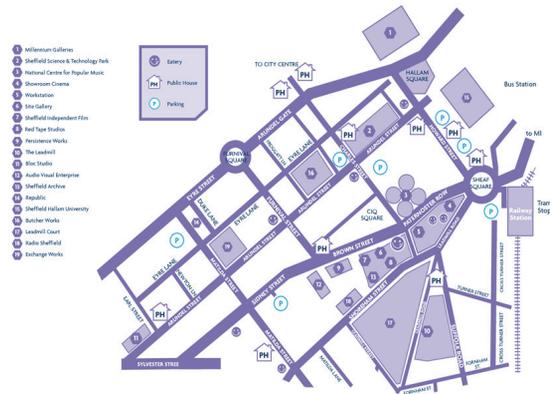
문대학이 있고 영상아카데미 산하의 창조대학 등 세 부 산업별 전문기관들이 분포하고 있는 유리한 여건을 갖고 있다. 그러나, 문화콘텐츠를 다양한 사업기회로 연결하고 새로운 미디어기술과 접목하기 위해서는 더 높은 수준의 연계가 필요한 실정이다.

4.2 영국 셰필드의 CIQ

영국의 대표적 문화산업클러스터를 보유하고 있는 셰필드(Sheffield)는 런던에서 북쪽으로 20km 지점에 위치한 요오크셔 지방의 중심도시이다. 셰필드에 조성된 문화산업지구(문화산업지구)는 철강중심의 도시에서 지역경제의 재활성화(revitalization)을 목적으로 개편된 경우인데, 농업중심 지역이 70년대 이후 철강산업을 중심으로 재편되는 과정에서 전통 제조업의 쇠퇴라는 새로운 상황을 맞아 도시 경제가 침체되고 말았다. 이에 80년대 초부터 새로운 산업을 모색하던 셰필드 시의회는 미래 사회의 원동력은 문화 및 미디어, 첨단산업을 기반으로 한 경제 전략이라고 판단하고 구공업지역을 문화산업지구로 지정하여 육성하기 시작했다.

셰필드 시는 88년부터 본격적으로 산업인프라 구축과 설계에 나서 대학과 관련 업체들과 연결하여 CIQ(Cultural Industry Quarter)라는 클러스터를 형성하였다. CIQ는 업체들이 입주한 워크스테이션⁹⁾과 예술극장인 시네마 쇼룸¹⁰⁾ 등으로 구성되는데, <그림 3>과 같이 셰필드역을 중심으로 설계된 도로 연결망을 통해 분포된다. 현재 대학, 과학단지, 영화관, 전시장, 복합문화공간, 워크스테이션 등의 공간에 다양한 업체들이 입주하고 있다.

셰필드의 사례는 국내의 문화산업지구의 벤치마킹 제도로 활용되기도 하였으며 현재까지도 다양한 국



<그림 3> 셰필드 CIQ 개발구역

제적 페스티벌, 영화제 등이 열리는 대표적인 클러스터로 자리 잡고 있다. 셰필드는 도심재개발 사업과 클러스터 사업을 병행하여 전개한 계획적 클러스터에 해당한다(Tams, 2002). <표 3>과 같이 문화 및 미디어, 디자인을 중심으로 한 창작산업을 기반으로 시의회 내 부처들과 관련 기업들이 연계되어 조성되었으며 이와 더불어 아마추어, 학생들의 일반 시민들을 흡수할 수 있는 환경을 조성하였다. 문화산업 내 장르 구분 없이 네트워크 형성이 가능한 환경을 구축하여 다양한 생산자, 아티스트, 시민들, 아마추어 등의 참여가 주요 시설들을 중심으로 이루어질 수 있도록 조성하였다. 이는 생산 중심의 산업단지와 소비 중심의 시민 이용 시설들의 연계를 이끌어내어 생산과 소비가 한곳에서 이루어질 수 있도록 설계된 좋은 전략이라고 볼 수 있다.

예를 들어 아파트와 쇼핑몰, 카페 등을 보유한 문화콘텐츠 창작자 마을을 설립하여 소비자들이 손쉽게 클러스터 내에서 문화 및 예술을 접하고 소비할 수 있도록 추진했으며 밀레니엄 갤러리와 윈터가든을 구축하여 문화휴식공간을 배치하였다. 또한 기존

9) 기존에 셰필드시에 존재하던 건물을 개조하여만든 관련 사업체의 작업 및 전시공간, 교육 공간 등의 제공이 가능한 클러스터 활용 공간
 10) 1991년도에 폐쇄되었던 극장을 개조해 예술극장을 설립하여 운영

〈표 3〉 웨필드 CIQ의 공간 구성요소

구분	설명	해당 기관
생산(창조) 기능 공간	장르와 산업에 국한되지 않은 창의적인 활동을 통해 창조적인 아이টে를 생산해낼 수 있는 공간	문화예술 관련 업체, IT 업체 등
연구(개발) 기능 공간	CIQ에 위치한 기업 및 연구소 등에 핵심 인적자원을 공급하는 역할을 수행하며 산업 수요를 반영한 R&D를 수행할 수 있는 공간	대학, 연구소 등
지원(금융) 기능 공간	공공 재원뿐만 아니라 민간 자본을 투자받을 수 있도록 관련 기관들을 집적시킨 공간	컨설팅회사, 캐피탈사 등
소비 기능 공간	문화산업의 공공 접근성을 증대시키기 위한 공간으로 운영재원을 마련할 수 있으며 웨필드 내 모든 시민과 관광객들이 편안하게 소비할 수 있도록 집적 된 공간	음악센터, 갤러리, 쇼룸, 카페, 호텔

에 설립되어있는 기업 빌딩 내 클러스터 내에서 전개하고 있는 다양한 사업시설들을 배치하여 지역주민들의 문화적 삶의 질을 높였을 뿐만 아니라 관광자원으로 활용하여 관광객들을 끌어들이는 효과도 얻을 수 있었다.

대학의 시설과 지식자산을 활용하기 위해 CIQ 내에 속한 웨필드 할람대학과 웨필드 종합대학을 중심으로 Sheaft Valley를 구축했다. 대학의 기술력과 정보력은 지역 내 중소기업들의 R&D수요와 문화산업 관련 사업들에 부응할 정도는 되었다고 한다.¹¹⁾ 2000년대 이후 웨필드 지역에 청년층을 중심으로 인구가 증가하고 있으며 특히 웨필드 내에서 대학교육을 받은 청년층들이 영국의 주요 도시로 떠나지 않고 CIQ 내에 취업하여 또 다른 인력을 양성하고 수요를 창출하고 있다는 점을 클러스터의 성과라고 해석하기도 한다.

CIQ에 설치된 워크스테이션은 지역 내 교육과 R&D, 창작, 사업적 교류의 중심 역할을 수행하였다. 특히 국내의 창업보육활동에 해당하는 교육훈련을 통해 향후 해당 클러스터 내의 잠재적인 기술자

들을 발굴하였을 뿐만 아니라 미래 시장 분석을 통해 기업을 지원하였다. 교육 및 지원은 워크스테이션 이외에도 도시 내 각종 기관 및 시설을 통해서도 이루어졌으며 하부구조들을 완비할 수 있었다. 이를 통해 웨필드 지역 내 주민들의 소득이 증가하였으며 18%까지 떨어졌던 고용률이 2배 이상 높아지는 등 산업 내 성과 뿐만 아니라 지역 내 경제적인 성과를 함께 거둘 수 있었다.

4.3 해외 사례의 시사점

앞서 살펴본 사례들에서는 몇가지 시사점을 얻을 수 있다.

첫째, 새로운 시설을 만들기 전에 일단 유휴시설을 활용하고 있다. 기존의 도시를 대표하는 건축물을 리모델링해서 그 정서적 상징성을 유지하면서 공간을 활용하였다. 클러스터가 형성되어 나름의 자생력을 갖는데는 일정한 시간이 필요하므로, 대규모 시설투자를 앞세우는 방식으로는 타당성을 얻기 어렵다. 특히 문화산업클러스터는 참가자들의 인적 교

11) 지역내 대학과 기업들의 기술을 연계하는 e-campus 시스템을 구축했다는 보고서들은 다소 과장이라고 한다. 대학은 참가자들의 인적 연결의 장으로서의 역할이 가장 큰 수준이라는 증언도 있다.

류와 정보공유를 통해 비관련 분야들 사이의 교차네트워크를 창출하는 것이 핵심이며 정보통신 기술의 발달로 단순한 물리적 집적의 의미는 줄어들고 있다. 상하이와 셰필드의 경우, 저렴한 가격에 임대한 클러스터의 다양한 공간들이 클러스터의 활성화와 더불어 가치가 상승하면서 또 다른 수익 자산으로 자리매김한 바 있다.¹²⁾

둘째, 클러스터가 단순한 지리적 집적성을 넘어서 자생적 네트워크로 유지되려면 지역 내 인적자원이 고유의 가치를 갖고 역할을 수행해야 한다. 이는 지역의 문화를 핵심 고리로 하는 문화산업클러스터의 경우, 특히 중요한데, 해당 지역의 인재들이 계속 활동할 수 있는 유인이 있어야 한다. 셰필드의 사례에서 젊은 인력들의 지역 내 잔류가 주목받는 이유인데, 이를 위해서는 대학을 중심으로 한 교육 서비스와 관련 기업들의 연결구조가 중요해진다.

지방자치단체의 관련 업무를 총괄했던 인사는 본 연구진과의 인터뷰에서 해외 사례와 비교해서 우리나라의 문화산업클러스터 정책의 문제를 다음과 같이 지적하였다.

“셰필드의 사례를 많이 얘기하지만, 우리와 비교할 때 가장 큰 차이는 절박함이다. 대단한 프로젝트를 구상한 것이 아니라, 먹고 살기 힘든 상황에서 지역이 가진 콘텐츠와 사업여건을 갖고 돈과 사람을 끌어들이려 노력한 것이다. 우리는 그런 절박함이 없다. 문화 콘텐츠를 얘기하지만, 한번 해보고 아니면 말하는 생각은 없을까. 절박한 여건에서 살길을 찾기 보다는 혁신이나 문화, 창조경제 같이 정책 방향이 서고 지원금이 풀리면 사업을 벌여서 그 돈을 갖다 써보자는 생각이 더 크다. 경제가 나름 계속 성장해 왔고, 대부분 지역이 중앙정부에 재정적으로 의존하는 상황에서 나랏돈 갖다 쓰는 일은 실패할 가능성이 늘 있는 기업들을 끌어들이고 솔직히 무슨 말인지 들어도 모르는 말만 하는 연구기관들 만나서 설득하

는 일보다 훨씬 쉽다. 안 갚아도 되는 돈을 심혈을 다해 아이디어를 내며 쓰는 사람이 많을까. 상하이는 세계의 돈이 투자처를 찾아 모여드는 행복한 경우다. 상하이방이라는 정치적 결속이 준 나름의 든든한 배경도 있다. 그러나, 문화산업클러스터의 측면에서만 볼 때, 이런 돈을 분별없이 쓴 사례가 없다. 나름의 절제가 있었다는 얘인데, 우리로선 생각해볼 점이다.”

V. 문화산업 클러스터의 전략방향과 정책

다양한 사업자와 사용자가 맞물려 가치를 창출하는 구조에서 어떤 참가자들을 끌어들이고 이들 사이에 네트워크효과와 교차네트워크효과를 만들어내느냐가 전략의 핵심이 된다. 양면시장의 가능성이 확실하지 않은 상황에서 투자위험을 안게 되는 사업자들에게 확신과 유인을 줄 수 있는 정책이 필요하다 (Eisenmann and Hagiu, 2008).¹³⁾ 중앙정부나 지방자치단체의 정책적, 재정적 지원이 타당성을 갖는 부분이다. 문화산업클러스터가 자생력을 갖추어 창조경제 본연의 목표를 달성하기 위한 전략방안을 생각해 보겠다.

5.1 문화산업 클러스터 내 참여자 재편

문화산업클러스터에 있어 물리적 운송비용의 비중은 작다. 또한, 정보통신 기술의 발전으로 지식과 정보의 교류, 콘텐츠의 공유에 있어 지리적 집적의 의미는 훨씬 약해졌다. 따라서, 클러스터는 참가자들이 상호작용하면서 지식과 정보를 공유하고 사업적 기회를 만들어내는 네트워크로서의 의미가 더욱 중요해진다.

12) 상하이의 CIQ는 부동산 경기와 맞물려 투자 활성화의 촉매역할을 하였다.

13) 통신시장에서 서비스사업자와 단말기 제조업체, 운영체제와 어플리케이션 관련 업체들 사이의 게임이 대표적인 경우인데, 보조금정책은 네트워크효과를 발생시키는 촉매 역할을 한다.

미국의 영화산업이 LA 할리우드에 영국의 뮤지컬 산업은 런던 웨스트엔드에 몰려있는 것은 물류비용 절감 때문이 아니라 지식과 정보의 공유, 인적 네트워크를 통한 기회창출 가능성 때문이다. 돈과 사람과 정보가 모여서 콘텐츠를 중심으로 사업을 만들고 관련된 다른 사업기회들이 모여드는 구조이다.

이를 위해서는 클러스터의 가치를 높이는 핵심 참가자의 역할이 매우 중요하다. 자연발생적으로 진화한 클러스터의 경우 핵심 참가자를 유지하는 노력이 필요하며, 정책적으로 기획, 조성한 클러스터의 경우 적극적으로 핵심 참가자를 유치해야 한다. 칸느 영화제는 세계 영화인과 제작자, 배급업체, 투자자, 미디어가 모여 관광산업에 더해서 나름의 가치를 만들어낸다.¹⁴⁾ 실리콘밸리는 그 상징적 가치만으로도 세계의 유망 벤처기업들과 투자자들을 모여들게 한다. 문화산업클러스터를 정책적으로 육성하는 경우, 정책의 목표는 참가자를 확보하는 일이지 건물 짓고 행사 만드는 일이 아니다. MIT에서 정보통신을 연구하며 국내 기업의 해외진출을 지원하던 연구자의 설명이다.

“국내 정부 인사들이 실리콘밸리에 가면 유명한 회사들 건물 앞이나 행사장에서 사진을 찍습니다. 보스턴 외곽의 Rt128지역에 가도 마찬가지인데, 그런 장소들은 사실 서울과 크게 다를 바가 없습니다. 실리콘밸리나 Rt128지역의 핵심은 눈에 보이지 않는 네트워크 구조입니다. 개발자와 벤처기업, 연구기관, 대기업, 투자자들 사이에 오가는 이메일이나 메신저가 훨씬 중요할지 모르고, 거리의 식당에서 오가는 대화가 훨씬 중요할 수도 있습니다. 사람이 모여서 클러스터가 되니까. 이것이 네트워크효과의 실체입니다.”

문화산업클러스터가 지역경제개발의 수단이라고 해

서 해당 지역의 대학과 연구소만 참여해서는 바람직한 선순환구조를 만들 수가 없다. 확장적인 연결과 협력이 없이는 이질적 콘텐츠 사이에, 이질적 사업들 사이에 시너지를 만들 수가 없다. ‘셰필드의 절박함’과 ‘안 값아도 되는 정부지원금’을 비교한 정책지원 담당자의 솔직한 인터뷰를 되새겨 봐야 할 부분이다.

문화산업클러스터가 나름의 정체성을 갖고 다양성을 포용하여 개방적 융합을 이루기 위해서는 관련된 사업자들과 조성기구의 역할도 중요하지만 결국 일하는 사람들의 연결과 협력이 중요하다. 사람의 감성과 통찰력을 통해 콘텐츠가 생산되고 사업화되는 문화산업의 특성 때문이다. 소비자 혹은 사용자들 역시 사업자 못지않게 핵심 인력의 개인적 매력에 유인되는 면이 있다.¹⁵⁾ 창조경제는 창조적 인간과 창조적 산업, 창조적 도시 기반의 새로운 경제체제로 경제적 가치가 창조적 행위와 결합된 거래를 의미한다(Howkins, 2010 ; 차두원, 유지연, 2013). 따라서 기업이 입지한 곳에 인적자원들이 모여드는 것이 아니라 창조적인 인적자원들이 모인 곳으로 기업이 이동해 창조적인 생산물을 탄생시켜야 하며 이런 점에서 People in Firm 체제에서 Firm in People로의 개념 변화가 필요하다.

네트워크에서 창출되는 가치가 네트워크 노드(node)의 숫자가 아니라 노드들 사이의 연결(link)에서 나오듯, 문화콘텐츠클러스터의 발전을 위해서는 참여자들의 범위를 넓히는 노력과 함께 그들 사이의 연결과 협력을 확대하는 노력이 더해져야 한다. 이를 위해서 정부와 지자체는 먼저 기존 클러스터 내 참여자들에게 지속적으로 투자하되 민간 투자가 활성화 될 수 있도록 은행과 벤처캐피탈 등의 고객들을 흡수할 수 있는 전략적 방안을 마련해야 할 것이다.

14) 칸느는 관광지로서의 유리한 입지를 갖고 있어 영화산업의 상시적 클러스터로서의 역할을 수행하지는 않는다. 관광을 핵심으로 영화가 연결되어 교차네트워크효과를 발생시키는 것으로 해석할 수 있다.

15) 애플의 제품들은 나름의 문화적 정체성을 갖는데, 여기에는 스티브 잡스(Steve Jobs)의 개성이 크게 작용하는 사례를 생각할 수 있다.

정부 및 지자체는 은행과 벤처캐피탈 등의 금융 고객들이 믿고 투자할 수 있도록 클러스터 내 참여자들의 능력을 확인할 수 있는 다양한 검증 시스템을 구축하여 인증하거나, 단계별 투자 시스템을 마련하여 안심하고 투자할 수 있는 체계를 만들어야 할 것이다. 또한 지역 축제 및 전시, 영화제 등의 공간과 연계된 문화콘텐츠의 상업화를 극대화하기 위해 인접 사업인 호텔, 카페, 바, 교육, 유통 등의 참여자들과 연계한 생태계를 구축하여 교차네트워크 효과를 극대화 할 수 있으며, 부산국제영화제는 이런 측면의 성공 사례이다. 시설물, 공연장, 교육장에 대한 투자, 정보시스템에 대한 투자는 다양한 이해관계자들과의 교류를 위한 인프라를 구축하는데 초점을 두어야 한다.

5.2 문화산업 클러스터 운영 방향 재편

문화산업클러스터가 창조경제를 위한 혁신적인 발판이 되기 위해서는 독립적인 장르 및 행정구역을 넘어서는 연계가 이루어져야 한다. 이를 위해 현재 전개되고 있는 클러스터들에 대해 거버넌스 관점에서 관리 및 운영체계를 개선해야 한다. 클러스터를 운영하는 정책 기관들이 특정 업종에만 중점을 두면 콘텐츠 장르의 융합이나 지역 클러스터의 경계를 넘

어서는 협력이 이루어지는 경우 혼선이 발생할 수 있다(변미영, 맹승렬, 2008). 이미 조성된 클러스터들 사이의 협력사업이 어려운 이유이다. 이를 해결하기 위해서는 핵심적인 Hub(중심지)클러스터를 중심으로 Spoke(지역)클러스터들이 뻗어나가는 전략을 구상해볼 수 있다.

민간이 주도하거나 정부가 지원하는 클러스터들이 독립된 장르를 지정하여 산발적으로 흩어져 있는 상황에서 <표 4>나 <표 5>와 같은 허브클러스터 구조는 장르와 행정구역의 제약을 넘어 네트워크효과를 창출하는데 기여할 수 있다. Hub가 운영할 수 있는 클러스터의 범위 및 역할의 범위가 넓을수록 연계할 수 있는 장르의 범위와 지역도 넓어져 창작산업(creative industry)에 부합하는 융합된 환경의 클러스터를 구축할 수 있다. Spoke는 기존에 운영되고 있는 독립적인 문화산업클러스터들로서 R&D, 생산, 소비, 투자 기능을 할 수 있는 기관 및 기업들이 집적되어야 한다. 이를 통해 Hub와 연계하여 창의적인 인력 양성부터 혁신적인 제품 및 서비스를 생산하고 재투자 되는 선순환 구조가 만들어질 수 있다. 예를 들어 클러스터 내 디자인, 영화, 사진, 출판 분야의 아티스트와 제작자, 교육 인력 등을 연계되고 경력과 사업성고가 갖추어지면 관련된 사용자 기반이 확충되고 투자와 금융지원이 원활해진다.

<표 4> 문화산업클러스터 간 이원 체제 역할(Hub-Spoke)

구분	설명	해당 기관	
Hub	문화산업클러스터의 네트워크와 발전을 주도할 수 있는 컨트롤 타워로서의 역할을 수행하며 중·장기 로드맵을 통해 클러스터의 발전을 촉구	정부 중앙기관 혹은 광역별 지자체	
Spoke	장르별로 구분된 지역형 문화산업클러스터로 Hub 클러스터와 연계하여 지역경제 활성화를 높일 수 있는 역할을 수행	R&D	대학, 연구기관 등
		생산	문화산업 관련 기업, 문화산업 비관련 기업
		소비	전시관, 상영관, 복합 문화 소비 공간 등
		투자	은행, 벤처캐피탈 등

〈표 5〉 타 산업클러스터 연계가 가능한 삼원 체제 역할(Main·Sub Hub-Spoke)

구분	설명	해당 기관	
Main Hub	클러스터의 융합으로 발생할 수 있는 중복·과잉 투자 및 법·제도적 문제 등을 관리하며 효과적인 융합 체제를 위한 인프라를 제공	정부 중앙기관	
Sub Hub	각 지역의 산업클러스터를 주도하는 지자체로서 다른 지역의 산업클러스터와의 협력 네트워크를 이끌 수 있는 역할을 수행	해당 지역 내 주체 기관	
Spoke	지역 내 위치한 산업클러스터 기관들로 지역 경제를 활성화 시키고 다양한 융합 사업을 전개할 능력을 갖춘 기업 및 소비 클러스터들의 집합체	R&D	대학, 연구기관 등
		생산	클러스터 내 입주 기업
		소비	호텔, 카페, 복합소비센터 등
		투자	은행, 벤처캐피탈 등

현재 문광부에서 추진하고 있는 의료관광클러스터와 가상현실(Virtual Reality)에 초점을 맞춘 문화산업클러스터를 연계하는 아이디어가 논의되고 있는데, 의료관광이 많은 서울 강남지역과 정보기술 업체들이 많은 가산 디지털밸리 사이에서 IT와 CT가 접점을 찾는 사례가 될 수 있다(KBS, 2015). 웨필드의 경우, 문화산업클러스터를 조성하기 이전 융성했던 철강 산업과 디자인 산업을 연계하여 창작사업에 부합하는 융합 사업을 추진하여 성공한 이력이 있다.

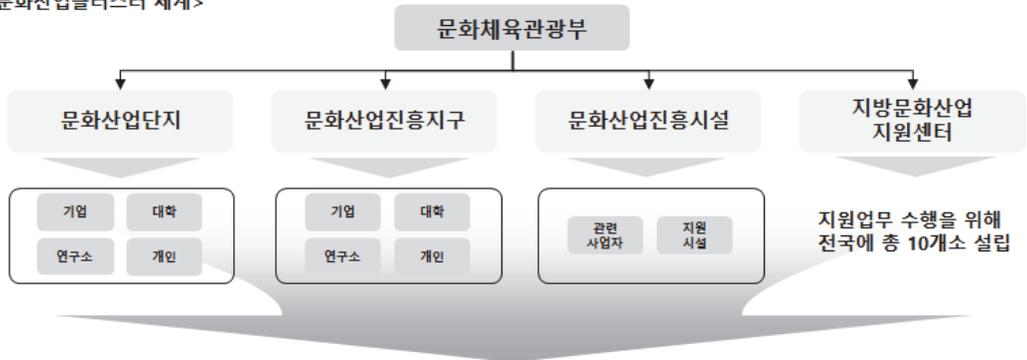
복수의 장르가 연결되거나 복수의 지역에 걸쳐 사업적 연결이 이루어지는 경우, 누가 주된 책임을 맡고(Main Hub) 누가 지원하는 책임을 맡느냐가(Sub Hub) 문제가 된다. 이는 사모펀드의 구성과 운영에서 전반적 책임을 맡는 GP(General Partner)와 제한적 책임을 맡는 LP(Limited Partner)의 역할 구분을 참고할 수 있다.

문화산업 클러스터의 경우 공식적인 네트워크를 통한 사업적 거래나 공동연구와 함께 비공식적인 사회 네트워크를 통한 정보와 지식의 교류, 인적 신뢰 기반 구축을 통해 네트워크효과를 확대할 수 있다. 지리적 집적성은 이를 위해 유리한 조건을 제공하는데, 정보기술의 발전은 지리적 집적을 넘어선 교류와 협력의 가능성을 확대하고 있다. 이는 클러스터

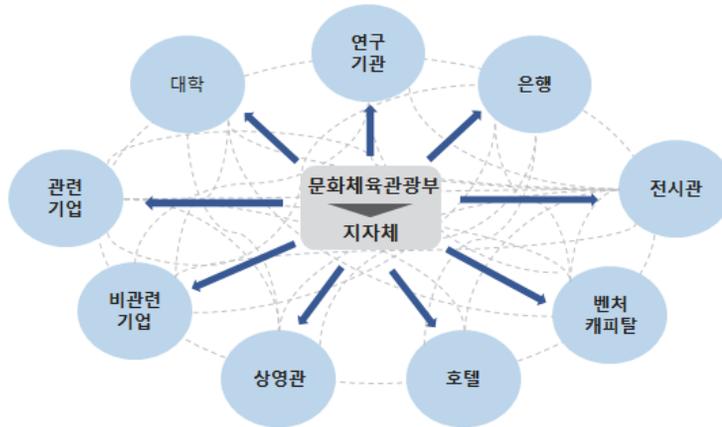
들 사이의 더 확대된 개념의 교차 네트워크효과를 가능하게 하는데, IT를 활용한 가상 클러스터는 이를 위한 수단을 제공할 수 있다. 특히, 다수의 콘텐츠 관계자들과 사업체, 조성기관이 수도권에 몰려있는 상황에서 지역의 문화산업클러스터에게 새로운 기회를 만들어 줄 수 있다.

〈그림 4〉를 통해 문화산업단지, 문화산업진흥지구, 문화산업진흥시설, 지방문화산업 지원센터의 하위요소로 구분된 현재의 문화산업클러스터와 연구에서 제안하는 Hub-Spoke 체제의 문화산업클러스터를 비교할 수 있다. 정책적인 지원뿐만 아니라 민간 기업들의 투자를 유치하기 위한 다양한 지원 제도를 마련할 수 있는 문화체육관광부가 Hub(Main) 역할에 해당 되며, 각종 사업을 기획하고 수행할 수 있는 역량을 보유한 기관 역시 Hub(Sub)역할을 수행하게 된다. Hub의 구분은 기관별로 특정 업종에만 중점을 두거나 중복으로 투자·지원하는 문제를 미연에 방지할 수 있다. 그러나 정부 차원의 적극적 개입은 공공부문 의존형 산업구조를 고착화 시킬 수 있다는 문제가 있다(변미영, 맹승렬, 2008). 정부에 의존적인 클러스터는 재정적 기반을 정부 기관에 의지해 단순히 예산을 확보하는데 급급하여 자생력을 잃게 된다(Kocca, 2011). 따라서 국가 경제 위

<現 문화산업클러스터 체계>



<제안 문화산업클러스터 체계>



(그림 4) 현재 문화산업클러스터와 제안 문화산업클러스터의 구조 비교

기, 지역의 위기를 견디고 지속적으로 생존할 수 있는 자생력을 증진시킬 수 있도록 Spoke 내에서도 클러스터 네트워크를 구축해야 한다. 지속적으로 네트워크 시스템을 구축하는 경우 위기 상황에 대처할 수 있는 다양한 매뉴얼이 생기고, 한 쪽 측면의 클러스터에 문제가 발생하는 경우 이를 보완할 수 있는 체계가 구축될 수 있다. 즉, 기존 클러스터의 기본적인 틀은 활용하되 정부 의존적 클러스터 구조가 아닌 유기적인 네트워크 구조를 선택함으로써 관련 산업 간 자생력을 강화시킬 수 있다. Hub의 역할을 수행하는 기관들은 단순 지원자에서 전반적인 프로세스를 지휘하고 수요를 창출할 수 있는 조력자로 변모하되 시장의 자율적인 구조를 침해하지 않는 범

위 내에서 개입해야 하며 시장은 자율적인 생산구조를 갖출 수 있도록 자생적인 성장을 지속적으로 해 나가야 할 것이다.

VI. 결론

산업의 패러다임이 창조경제를 기반으로 한 창조산업으로 변화함에 따라 새로운 융합 산업들이 탄생하고 새로운 수익구조가 탄생하고 있다. 신산업이 구축되면서 더 넓은 범위에서 이해관계가 생성되며 경쟁과 협력의 생태계적 구조가 개편되어 경제 활성화

화를 달성하는데 이바지하고 있다.

특히, 문화산업클러스터는 현 정부의 창조경제를 통한 패러다임 변화 추진전략에 맞게 문화산업뿐만 아니라 제조업과 서비스업을 아우를 수 있는 미래 신성장 산업으로 성장할 수 있는 가치가 충분하다. 그러나 현재 국내에서 진행되고 있는 문화산업클러스터는 민간과 정부의 역할이 구분되어 있지 않고 독립적인 장르 및 지역 구분이 명확하여 서로 유기적으로 연결 될 수 있는 인프라가 구축되어 있지 않다는 한계점이 존재한다. 이에 문화산업클러스터 조성·육성에도 많은 변화가 필요하다. 산업 간의 장벽이 무너지고 있는 상황에서 장르의 구분은 융합의 어려움을 야기하기 때문에 획일적인 구분은 적합하지 않다. 따라서 변화와 연결에 주목하여 기존에 구분된 장르 및 산업 간 융합이 가능하도록 시스템을 재구축해야 한다.

이에 본 연구에서는 클러스터에 참여할 수 있는 참여자들의 범위를 넓히고 Hub-Spoke 개념을 도입하여 다차원적인 클러스터를 구축해야 함을 주장했다. 클러스터 내 시너지 효과를 창출하기 위해서는 다양한 자원 요소들을 연계하여 활용할 수 있는 구조적 인프라를 갖추어야 한다. 이에 클러스터 내 참여자들을 문화산업 관련 기업에만 국한시키는 것이 아니라 교육 및 투자, 기술, 관광 등에 종사하는 기관·기업들까지 확대시켜 새로운 인력 양성부터 소비까지 이어지는 선순환 구조를 구축해야 한다. 또한 기존의 문화산업클러스터 간의 연계를 추진할 뿐만 아니라 다른 산업클러스터와의 유기적인 연계도 이끌어내어 보이지 않는 네트워크 효과를 극대화시켜 새로운 수익구조를 창출해야 한다.

창조경제 시대에 부합하는 창조 생태계를 구축하기 위해 문화산업클러스터 역시 융합적인 창조클러스터를 구축해야 한다. 하나의 생태계 내에서 다양한 구성요소들의 제약을 없애 요소 간 순환할 수 있고 상호간에 교류가 가능하며 이를 기반으로 진화할

수 있는 기능을 갖추어야 한다. 창조산업의 일환인 문화·예술이 콘텐츠, 기술들과 융합되고 순수예술과 창조예술이 2차적으로 결합되는 진화적인 선순환 구조를 구축해야 생태계가 지속적으로 진화하며 발전할 수 있을 것이다. 이와 같은 일련의 클러스터 구조 재편 움직임을 통해 산출물들이 확대, 재생산 과정을 거쳐 성공사례가 도출되면 또 다른 투자자들과 소비자들이 관심을 가져 자금이 유입되고 정부의 관심이 증대되어 더욱 발전할 수 있는 생태계 구조를 갖추게 될 것이다. Hub-Spoke과 복합클러스터 시스템을 기반으로 한 클러스터 구축은 집적을 통한 근접성이라는 클러스터의 기본적인 특성과 구성원 간의 활발한 네트워킹이라는 특성을 결합할 수 있는 체계적인 전략이라고 볼 수 있다. 지역 내 공간의 유기적인 연계뿐만 아니라 타 지역, 타 장르, 타 산업과의 시너지가 발현되어 국가경제 활성화를 이끌 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김동윤(2010), "창조적 문화와 문화콘텐츠의 창발을 위한 인문학적 기반 연구," **인문콘텐츠**, 19, 417-442.
- 김소영(2005), "정부 문화산업정책의 성과 분석과 새로운 추진전략," **문화과학**, (43), 210-235.
- 남기범(2004), "클러스터 정책실패의 교훈," **한국경제지리학회지**, 7(3), 407-432.
- 문현병(2002), "문화산업과 대중문화," **진보평론**, 34-57.
- 박세훈, 김은란(2013), "문화클러스터를 활용한 도시문화 전략의 가능성과 한계," **국토연구**, 241-260.
- 박세훈, 정소양(2012), "예술가가 도시를 바꾼다," **국토정책 Brief**, 380, 1-6.
- 박찬희(2015), "융합과 통섭... 산업 경계 넘어 Arena로 간다," **동아비즈니스리뷰**, 179호, 50-57.
- 변미영, 맹승렬(2008), "'문화산업클러스터 지형도' 작성을 통한 지역문화산업 육성방안" 소개. **한국콘텐츠학회**

- 회지, 6(2), 48-56.
- 오원철, 임중연, 이만섭(2010), "[커버스토리] 박정희 정부 경제 2 수석비서관 오원철," **기계저널**, 50(12), 9-13.
- 이공래(2004), "초광역 지역혁신체제의 연구개발거점 구축 전략," **과학기술정책**, (145), 30-42.
- 이호영, 김희연(2007), "네트워크 사회로의 전환에 따른 문화산업 정책의 변화 방향," **정보통신정책연구원, 이슈리포트**.
- 임덕순(2010), "IASP 총회 현장에서... '혁신 클러스터' 다시 생각한다," **HelloDD.com(대덕넷)**, 기고문.
- 임학순(2010), "예술과 문화기술(CT)의 연계를 위한 문화정책의 과제," **예술경영연구**, 16, 57-76.
- 주수현, 유영명, 원광해(2007), "부산지역 문화산업클러스터 분석에 관한 연구," **산업경제연구**, 20(5), 1821-1845.
- 정준희, 김예란(2010), "컨버전스의 현실화," **언론정보연구**, 47(1), 5-42.
- 차두원, 유지연(2013). "창조경제개념과 주요국 정책분석," **한국과학기술기획평가원**.
- 최근희(2010), "우리나라 첨단산업도시 개발정책의 변화에 관한 연구," **도시행정학보**, 23(4), 213-246.
- 최정수(2006), "경북 문화산업의 혁신환경과 클러스터 구축방향," **한국지역지리학회지**, 12(3), 364-381.
- 한승준(2007), "지방문화산업클러스터의 거버넌스체제 분석에 관한 연구," **한국지방자치학회지**, 19(4), 177-196.
- 한지은(2012), "창조도시의 중국적 맥락: 상하이 창의산업구를 사례로," **한국도시지리학회지**, 15(2), 137-151.
- KBS(2015). 정부, 인천에 첫 '의료관광클러스터' 조성, **KBS News**
- Audretsch, D. B., and Feldman, M. P (1996). R&D spillovers and the geography of innovation and production, *The American economic review*, 630-640.
- Batenburg, R., and Rutten, R(2003), Managing innovation in regional supply networks: a Dutch case of "knowledge industry clustering," *Supply Chain Management: An International Journal*, 8(3), 263-270.
- Bathelt, H(2001), *The rise of a new cultural products industry cluster in Germany: the case of the Leipzig media industry*. Iwsg.
- Bresnahan, T., Gambardella, A., and Saxenian, A (2001). 'Old economy' inputs for 'new economy' outcomes: cluster formation in the new Silicon Valleys. *Industrial and corporate change*, 10(4), 835-860.
- Chen, Y., and Xie, J(2007), Cross-market network effect with asymmetric customer loyalty: Implications for competitive advantage, *Marketing Science*, 26(1), 52-66.
- Cultural Industries Task Force(1998), *Creative Industries Mapping Document*, England.
- Eisenmann, T., and Hagi, A(2008), *Staging two-sided platforms*, Harvard Business School.
- Evans, G., and Shaw, P(2004), *The contribution of culture to regeneration in the UK: a review of evidence*, London: DCMS, 4.
- Frenken, K., and Boschma, R. A(2007), A theoretical framework for evolutionary economic geography: industrial dynamics and urban growth as a branching process, *Journal of Economic Geography*.
- Florida, R(2003), *Cities and the creative class*, *City and Community*, 2(1), 3-19.
- Garnham, N(2005), From cultural to creative industries: An analysis of the implications of the "creative industries" approach to arts and media policy making in the United Kingdom, *International journal of cultural policy*, 11(1), 15-29.
- Hill, E. W., and Brennan, J. F(2000), A methodology for identifying the drivers of industrial clusters: the foundation of regional competitive advantage, *Economic Development Quarterly*, 14(1), 65-96.

- Howkins, J(2002), *The creative economy: How people make money from ideas*, Penguin UK.
- Howkins, J(2011), *Creative Ecologies: Where thinking is a proper job*, Transaction Publishers.
- Humphrey, J., and Schmitz, H(2002), How does insertion in global value chains affect upgrading in industrial clusters?, *Regional studies*, 36(9) 1017-1027.
- Kocca(2011), 2011년 지역문화산업 클러스터 실태조사, 연구보고서.
- Krugman, P(1991), History and industry location: the case of the manufacturing belt, *The American Economic Review*, 80-83.
- Lawson, C., and Lorenz, E(1999), Collective learning, tacit knowledge and regional innovative capacity, *Regional studies*, 33(4), 305-317.
- Liyanage, S(1995), Breeding innovation clusters through collaborative research networks, *Technovation*, 15(9), 553-567.
- Lu, R. Y., and Chen, L(2003), Sharing and Integration in the Enterprise Knowledge Management [J], *R&D Management*, 1, 004.
- Markusen, A., and Gadwa, A(2010), Arts and culture in urban or regional planning: A review and research agenda, *Journal of planning education and research*, 29(3), 379-391.
- McGrath, L(2013), Manufacturing Strategy and Operations: Reflections on Key Current Issues: Challenges and Associated Human Resource Implications.
- Mommaas, H(2004), Cultural clusters and the post-industrial city: towards the remapping of urban cultural policy, *Urban studies*, 41(3), 507-532.
- Nowak, J(2007), *Creativity and neighborhood development: Strategies for community investment*. Reinvestment Fund.
- Parker, G. G., and Van Alstyne, M. W(2005), Two-sided network effects: A theory of information product design, *Management Science*, 51(10), 1494-1504.
- Peneder, M(2001), *Dynamics of Initial Cluster Formation: The Case of Multimedia and Cultural Content*, Innovative Clusters, 303.
- Pratt, A.C(2005), Cultural industries and public policy: An oxymoron?, *International journal of cultural policy*, 11(1), 31-44.
- Porter, M. E(1998), *Clusters and competition: new agendas for companies, governments, and institutions*, Harvard Business School Press.
- Rochet, J. C., and Tirole, J(2003), Platform competition in two sided markets, *Journal of the European Economic Association*, 1(4).
- Scott, A. J(1997), The cultural economy of cities. *International, Journal of Urban and Regional Research*, 21(2), 323-339.
- Shapiro, C., and Varian, H. R (2013). *Information rules: a strategic guide to the network economy*. Harvard Business Press.
- Stern, M. J., and Seifert, S. C. (2010), Cultural clusters: The implications of cultural assets agglomeration for neighborhood revitalization, *Journal of Planning Education and Research*.
- Tams, E(2002), Creating divisions: Creativity, entrepreneurship and gendered inequality—a Sheffield case study, *City*, 6(3), 393-402.
- Ter Wal, A. L., and Boschma, R. A(2009), Applying social network analysis in economic geography: framing some key analytic issues, *The Annals of Regional Science*, 43(3), 739-756.
- Vatne, E., and Taylor, M(2000), Small firms, networked firms and innovation systems: an introduction, *The Networked Firm in a Global World*. Small firms in new environments. Aldershot: Ashgate.

How to develop 'Cultural Industry Cluster' through the Cross-Side Network Effect - Focusing on the Strategic Implication for 'Creative Economy and Cultural Enrichment'

Chanhi Park* · Dain Park**

Abstract

'Creative Economy' has been proposed as a national agendum of the incumbent government. Assumed to be a booster of national competitiveness, this national agendum still needs implementable policy details. 'Cultural Industry Cluster(CIC)' is considered a promising vehicle of Creative Economy. Extant research on the industry cluster provides useful insights, but does not fully explain the synergy creation potential among the players in the 'unrelated' fields. Based on the ecological perspective, this study attempts to analyze the structure and function of CIC through the lens of network effect and cross-side network effect, and identify the synergy creation potential. Network effect provides a strong analytical tool to validate the roles of the players as well as the relationship among them. Through the critical review of the various policy agenda, this study will propose key discussion points for the policy makers.

Key Words: Creative Economy, Culture Industry Cluster, Cross-side network Effects

* Professor, Chungang University, Seoul, Korea

** Ph.D Student, Chungang University, Seoul, Korea