

문화산업의 서울, 부천시 비교 접근방법연구

전태석*

A Study on Regional Approaches in Seoul city & Bucheon city of the Culture Industry

Chun-Tae Suk*

요약

본 논문에서는 문화산업이 국가경쟁력의 새로운 척도로 부각되는 가운데 국가단위에서 지역도시단위로 옮겨가고 있고 지역 특성과 방안으로 문화산업 즉, 엔터테인먼트산업에 대한 지역 및 주민의 요구가 크고 다양하게 증대되고 있다. 문화산업의 도시별 차이점을 고찰함으로써 대.중소도시별 상관관계와 문화산업의 접근방법에 따른 이해와 이용의 차이를 분석하였고 대도시와 중소도시에 따른 변화나 문화정책도 연구목적으로 하였다. 연구결과에서 첫째, 문화가 변화함에 따라 문화산업이 변화하는 것으로 나타났다. 둘째, 사회적 여건에 따라 도시별 차이점을 발견할 수 있었는데 대도시에선 대중문화 부상이 영향을 미치는 요인으로 나타났으며 중소도시에서는 대중문화 부상이 영향을 미치고 있으나 문화생활화도 중요시됨을 도출 할 수 있었다. 셋째, 경제적인 여건에 따라 도시별 차이점을 발견할 수 있었는데 대도시에선 문화유통체계다양화와 문화상품화, 문화클러스터화가 고루 영향을 미치는 요인으로 나타났으며 중소도시에서는 문화유통체계다양화와 문화상품화가 영향을 미치고 있으나 문화 클러스터화에 대해 영향을 못 미치는 것으로 나타났다.

Abstract

In this paper, as the culture industry rises as the new scale of the nation's competitiveness, it is moving from the national standard to regional standard, and the demands of the regions and people for the culture industry, also known as the entertainment industry, are increasing. Also, the study executed an empirical analysis on regional approaches and efficiency of the approaches for the development of culture industry in Korea. The followings show the summarized results of the study. The culture is changed by the social and economical conditions, and the culture industry is changed by changes in culture consumers and introduction of cultural policies. Under the social conditions, the rise of mass culture in big cities appear as the influentive factors and the rise of mass culture in small towns also work as the influentive factors but the people of the small towns emphasize the culture lifestyles. The shows that the big cities emphasize the masses but on the other hand, the small towns emphasize the lifestyles. Under the economical conditions, the diversification of culture distributions, culture commercialization, and culture cluster show to be the influentive factors in the big cities. Even in the small towns, the diversification of culture distributions and culture commercialization work as the influentive factors but the culture cluster could not have any influences.

▶ Keyword : Cultural industry, Big city culture, Small town culture, Cultural factor

• 제1저자 : 전태석
• 접수일 : 2005.10.14, 심사완료일 : 2005.10.26
* 서강대학교 영상대학원 겸임교수

I. 서론

세계는 국가와 민족의 개념을 뛰어넘어 오직 경쟁력 있는 브랜드와 기업만이 살아남는 무한경쟁시대로 접어들고 있는데 아이디어와 첨단기술이 융합된 문화산업(entertainment industry)을 국가경쟁력의 새로운 척도로 삼고 있으며 세계 각국은 문화산업시장을 선점하기 위해 치열한 경쟁을 하고 있다. 또한 사회 전반적으로 삶의 질에 대한 관심과 문화산업에 대한 주민들의 요구가 증대되고 있으며 국제 경쟁력이 국가단위에서 지역도시단위로 옮겨가는 최근의 세계적 경향으로 도시문화수준과 독자성은 주민의 삶의 질 외에 도시경쟁력을 보여주는 수단이 되고 있다. 이러한 차원에서 문화산업에서도 여러 가지 특이 할만한 성향이 나타나는데 첫째, 과거 문화산업에 있어 많은 부분은 대도시적인 성향(대자본, 시설, 인구, 기술 등)을 가지고 있었던 것에 비해 현재에는 문화의 유통이 발달하고 미디어가 다양해지고 새로운 기술이 도입되면서 대도시에서만 향유할 수 있었던 문화가 점차 중·소도시도 접할 수 있고 대도시와 같이 향유할 수 있어졌다는 것이다. 둘째, 우리나라의 경우 1991년도 이후 새로운 지방자치체가 실시됨에 따라 각 지역의 수익 증대와 관광유치 및 홍보의 역할, 주민 고용 창출이라는 문제를 해결하는 방안으로 지역 활성화 차원의 문화축제가 우후죽순처럼 나타나게 되었고 그중 몇몇 도시들은 타 도시와 차별화되고 실질적인 중책사업이자 승부 산업으로 접근함으로써 지방시대를 예고하고 있다. 셋째, 삶의 질이 개선되고 문화가 생활화 되어지고, 여가생활이 확대되고, 문화소비성향도 높아지면서 문화적 욕구는 점차 높아졌고 앞으로 더 높아 질 것이다. 중·소도시문화정책전략에 관한 기존연구들은 대부분 대도시와 직접경쟁을 회피하고 틈새(Niche)시장에서 안주하는 소극적 전략을 주장하였다. 이에 반해, 본 연구는 일정한 환경조건 아래에서 특유의 장점을 살릴 경우 중·소도시는 대도시와의 직접경쟁에서도 생존전략이 가능함을 주장하고자 한다. 이를 위해 “효과적인 대도시 경쟁전략은 무엇인가? 어떠한 전략을 사용하여야 대도시와의 직접경쟁에서 성공할 수 있을까?”라는 문제를 제기한다. 대도시의 교통, 주택, 환경문제 등의 도시문제 상황에 이르렀고 문화편중현상도 형평성을 고려해야할 시기에 이르렀다. 지금까지

지의 대도시중심에서 벗어나 지역적인 자생력을 증진시키는 지방 중·소도시 중심의 문화산업개발정책이 절실히 요구되고 있다.

1.1 문화산업

문화산업이란 현재 전 세계적으로 관심이 집중되고 있는 인터넷과 바이오산업과 함께 급격한 발전이 예상되는 산업이다. 고도의 산업 발전 속에서 개개인들은 각각의 삶에 대한 질적 추구라는 의식변화로 연극, 영화, 음악 및 게임 등 미래지향적인 문화산업의 지적, 예술적 표현에 더 많은 관심을 가지게 될 것으로 전망되고 있다. 즉, 과거 전통적인 제조업이 초기 과도한 투자비용, 일률적이고 획일적인 생산 방식 및 개개인이 무시된 산업이라고 한다면 문화산업은 개개인의 욕구가 표출되면서 인간의 창작능력과 이를 관리하는 능력이 서로 융화되어 수익을 창출하는 산업이면서 문화적 요소, 경제적 부가가치 창출, 생산과 유통 과정 등을 속성으로 하는 산업 활동이다. 이러한 문화산업은 순수예술, 전통예술, 인문학 등 문화 예술적 토대 위에 다양하게 발전하고 있으며 문화 산업화 과정을 통해 출판, 공연, 영화 등 문화예술의 대중화에 기여하고 있다. 또한 소비자의 감성과 재미, 저작권을 존중하는 합리적인 콘텐츠 이용문화가 정착하고 있다. 앞으로 문화산업은 국가경제 기여도 및 연관 산업 파급효과는 확대될 것이고 21세기는 지식기반사회에서 정책패러다임이 산업생산(industrial production)에서 문화생산(culture production)으로 전환될 것이며 문화전쟁이라 불릴 만큼 국가간 경쟁은 치열해 질 것이다. 또한 지역간 격차는 해소될 것이고 차별화된 문화산업으로 도시를 대표하게 될 것이다. 이에 대도시와 중소도시를 각각 비교해 보고자 한다. 이는 한국의 대표문화도시인 서울과 중소도시의 대표로 시골도 대도시도 아닌 중소도시규모의 편차를 감안 중위급 표준형도시인 부천을 표본화하여 비교해 되었다.

• 대도시의 문화산업 - 서울의 문화산업을 중심으로 •

대도시는 통계상으로 중·소도시에 비해 문화공간이 집중되어 있음을 보여주고 있음에 반해 기본 문화정책 수립 및 활용은 현행 지방자치법에 의한 지방 자치구단위로 이루어지고 있어 대도시 차원에서의 계획이 정책적으로 접근되지 못하고 있다. 이러한 연유로 인해 오히려 다양한 계층별 문화향수, 균형 있는 지역별 문화정책 수립 및 시행 등이 이루어지는데 어려움이 있어 왔고, 기본 지방 자치구 단위 및 중·소도시에서 보이는 밀착적인 문화 활성화 노력과 실

행 등이 미비하였으며 대도시 지역의 문화적 빈곤과 소외현상도 나타나고 있다. 또한, 공간 및 시설의 조직적인 활용이 비교적 부재해 왔다. 서울시의 경우, 모든 정치, 경제, 사회, 문화적 요소를 집중하고 있다는 점이다. 여타부문도 그렇지만 문화부문 또한 마찬가지이다. 전국 사업체와 인력의 집중도를 나타내는 서울시 문화산업 집중도와 입지계수에 따르면, 서울시의 경우 모든 문화산업분야에서 높은 집중도와 입지계수를 나타내고 있다. 또한 서울시의 산업적 기반을 살펴보면 제조업 중심에서 점차 제3차 산업인 서비스와 문화, 정보산업으로 이동하고 있다. 즉 서울시의 산업별 GRP(Gross Regional Product: 지역총생산) 추이를 보면, 서울시 제조업의 비중은 1986년 19.0%에서 1986년 16.1%, 1992년 13.0%, 1995년 11.7%, 1996년 11.5%로 급격히 감소한 반면, 3차 산업의 비중은 1986년 80.0%에서 1996년 88.2%로 꾸준히 증가하였으며, 전체산업에서 문화산업이 차지하는 비중 또한 1998년 현재 사업체의 경우 4.90%, 인력의 경우 4.68%를 차지하고 있는 실정이다. 서울시는 현재 다양한 문화들이 새롭게 성장하고 있다. 특히 세계적인 문화요소들이 급속히 유입되면서 나타나는 새로운 문화지형(테크노/사이버문화 등 하위문화 진영)의 출현과 문화산업 확장에 따른 새로운 문화공간의 유입, 새로운 문화세대의 형성과 문화소비 방식의 출현 등이 나타나면서 서울은 전통주의와 세계주의에 기반한 다양한 문화적 요소와 가치를 뿜어내고 있다. 이에 서울시 문화정책은 전통성과 세계성, 예술성과 산업성을 조화시키는 새로운 정책이 필요하다. 즉 서울이 지니고 있는 문화적 요소와 자원을 최대한 고려하여, 서울을 서울답게 발전시키는 정책이 필요한 것이다.

• 중·소도시의 문화산업 - 부천 문화산업을 중심으로 •

지역문화 특화의 방안으로는 타 지역과 차별화 할 수 있는 도시의 특화된 정체성 확립 및 개발 방안과 지속 가능한 문화 문화산업 개발을 들 수 있다. 지역만의 특성 있는 문화적 정체성 확립은 지역민들로 하여금 자부심과 동질감을 유발할 수 있으며, 한편 외부인들로 하여금 특성 있고 매력적인 문화적 저력이 있는 지역으로 이미지를 표출할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 또한 특화된 문화산업은 지역의 문화적 전통 내지 소재, 산업 배경을 통합하여 고부가가치의 산업을 육성하는 한편, 지역 홍보를 꾀할 수 있는 부분으로 세밀한 계획을 통하여 육성 정책을 추진할 필요가 있다.

부평공단 등의 인근에 입지하여 공업도시의 이미지가 강하였던 부천시는 '21세기 문화도시'를 표방하고 이미지 변신을 시도하고 있다. 인구밀도는 2002년 주민등록 인구 기준으로 15,361.7(명/Km²)으로 서울 다음으로 높은 과밀지역이고 주변에 산이나 하천 등 자연경관자원이 적고 대부분의 지역이 시가지로 개발됨에 따라 열악한 도시환경을 가지고 있다. 부천시는 '그저 그렇고 그런 복잡한 도시'를 아름답고 쾌적한 '살기 좋은 도시', '살고 싶은 도시'로 변화하기 위한 노력을 지속적으로 해왔다. 과거 IMF시절 부천시는 800억원이나 세수(稅收)가 줄어드는 가운데에서도 '문화'라는 아이템을 일관성 있게 정책화시킴으로서 열악한 환경에서 극복을 이루어 왔다. 또한 부천은 기형적으로 비대해진 도시에다가 재원조차 넉넉하지 못한 현실을 극복하려 하드웨어적 발전보다 소프트웨어적인 방향으로 도시발전전략을 수립하고 '문화도시'의 건설을 목표로 하게 되었다. 1999년 5월 하드웨어적 기반시설물인 '만화정보센터'를 건립해 구심점을 마련하고 만화산업에 대한 인식전환과 붐을 조성 '부천만화축제'와 '부천국제대학애니메이션페스티벌(PISAF)'를 매년 개최하고 있다. 만화산업과 함께 부천을 대표하는 문화소프트웨어는 영화, 음악이다. 국내외 다른 영화제와는 차별되는 아주 독특한 색깔의 얼굴인 '부천국제판타스틱영화제(PiFan)'는 젊은 도시를 지향하는 부천시의 분위기와 어울리는 환상과 사랑, 모험을 주제로 지난 1997년부터 매년 여름에 개최되고 있다.

II. 문화산업의 이론적 고찰과 분석틀 연구

2.1 문화이론의 이론적 배경

본 논문의 이론적인 배경으로서 문화의 변화를 중심으로 현재 문화의 대표적인 포스트모더니즘을 근간으로 한다. 문화는 점차 생활 속에 점차적으로 통합되고 있으며 고급문화와 대중문화의 경계는 무너지고 새로운 문화형태가 부상하는 경향이 두드러진다. 이러한 문화적 상황을 라쉬(Lash)는 포스트모더니즘 문화라고 규정하고 오늘날 문화의 성격 변화를 "언술적 모더니즘 문화로부터 형상적인 포스트모더니즘 문화로의 이행"으로 설명한다 [1].

포스트모더니즘 문화에서는 단어나 의미보다는 이미지나 감각이 우선하며, 문화수용자인 관객이나 독자들을 대상으로부터 거리를 두게 하기보다는 그 대상에 몰입하게 한다. 포스트모더니즘을 사회적으로 경제적으로 보다 구체적으로 나열하면 모더니티에서 포스트모더니티로의 전이를 사회적 측면에서 고찰하려고, 경제적인 측면에서 포드주의에서 포스트포드주의로의 전환을 현대의 생산양식으로 살펴보고 게오르그 짐멜의 도시문화 연구를 이론적 배경으로 제시한다.

2.1.1 사회적측면에서 고찰한 모더니티와 포스트모더니티의 등장

모더니티(modernity)란 르네상스 이래 계몽주의, 프랑스혁명 그리고 산업혁명을 거치면서 인간을 억압하고 무지로부터 해방을 주장하면서 사회적 문화적으로 중세의 서구와는 구별되면서 변화하였다. 리오타르는 1979년에 출판된 『포스트모던의 조건』에서 모던한 것과 대조하여 포스트모던한 것을 <표1>처럼 분석하였다. 여기서 눈여겨 볼 것은 계층화 되었던 '계급사회'가 '대중'으로 흡수되고 '노동' 중심에서 '여가'중심으로 변화하였다는 것이다. 그 가운데 예술/문화영역 그 가운데 대중문화의 부상과 그 논리적 기반으로 포스트모더니즘은 선진자본주의 국가들의 사회·경제조건과 명확하게 결합되어있다.

표 1 전통에서 포스트모던으로 초점의 이동
Table 1. Shift of Focus from Traditional to Postmodern

전통	근대	포스트모던
어제	내일	오늘
관습	법	기준의 변경(변화는 규범)
계급	계층	대중
말	문장	동화상
검소	생산	향락
감수(체념)	주도(술선)	자기중심충족
일	노동	여가
유통(순환)	생산	소비
신성의 규칙	사회의 규칙	문화의 규칙
경험	의사결정	자발성
식민	시민	소비자
명령	논증	유혹
잉여시장	제품시장	상징시장

* 자료: 리오타르, 『포스트모던의 조건』, 1979

최근 한국사회의 대중문화의 부상이 선진자본주의 국가들과 같은 사회·경제적 조건에서 자생적으로 이루어진 것이 아니라 그들 나라에서 만들어지고 유행하는 예술/문화적 기법들의 단순한 모방에 지나지 않을지라도, 그 문화의 특성이 '문화적'생산/유통/소비구조가 일정정도 갖추어 있을 때 가능한 문화형태이기 때문에 최근에 논의되는 예술/문화 논리로 포스트모더니즘은 상당한 의미를 갖는다[2].

2.1.2 포드주의에서 포스트포드주의로의 이행

근대산업사회의 준거 틀로서 경제적 측면에서의 모더니티는 대량생산의 시대로서 표현될 수 있는 포드주의인 것이다. 1970년대는 대량생산과 대량소비의 특징을 나타내는 포디즘(Fordism)이 한계에 직면하기 시작한 시기였으며, 1980년대는 경직성으로 대표되던 포디즘의 시대가 막을 내리고 유연적 생산을 지향하는 포스트포디즘의 시대가 도래함과 동시에 전 세계가 국경을 초월하여 긴밀한 상호협력 체제를 형성하였던 시기이다. 규격화되고 획일화된 그리고 거대하게 중앙 집중적인 대량생산 시대가 끝나고 분화되고 다양화된 그리고 유연한 소규모 다품종 생산 시대가 도래하였다. 오늘날 세계는 대량생산, 대량소비, 거대도시, 독재 국가, 보기 흉하게 짝 짝은 주택단지, 민족국가 등은 쇠퇴하고 있으며 그 대신 유연성, 다양성, 차별성, 유동성, 의사소통, 탈중심화, 국제화 등이 증가 추세에 있다. 이러한 과정에서 우리는 새로운 시대로 이행하고 있다[3].

우리나라의 경우도 대량생산위주의 포드주의적 산업구조에서 다품종소량생산의 포스트포드주의로 진입하게 됨에 따라 중앙정부주도의 총량적인 국가발전이 한계에 봉착하게 되면서 지방정부주도의 다원적인 지역발전전략으로의 전환이 모색되면서 도시경제의 활성화를 위한 수단적 차원에서 지역문화정책에 대한 관심이 제고되고 있다. 이에 따라 실제로 1990년들의 지역차원의 문예행사와 축제가 빈번하게 개최되고 지역문예시설에 대한 투자가 늘어나고 문예관련 조직도 강화되고 있음을 볼 수 있다[4].

2.2 문화산업의 변화요인

문화는 사회, 대중, 도시의 영향을 주고받는 상관관계에 있고 문화산업도 이러한 변화의 요인들에 의해서 영향을 받고 그에 따라 도시에 영향을 미치게 된다. 도시의 변화에 대해서 대도시와 소도시의 차별적으로 다르게 나타나는 부분을 중심으로 다루게 될 것이다. (그림 1)에서 보는 것처럼 사회적접근, 경제적접근, 문화산업요소, 문화정책, 문화소비자, 문화격차해소 등의 변화로 인하여 문화산업이 변화하고 있다. 또한 이러한 문화산업은 도시의 정책과 도시민

의 사고방식, 생활패턴을 변화시키고 있으며 문화와 상관관계를 갖는다. 또한 대도시와 중·소도시의 구분으로 도시의 환경과 도시민의 영향은 다르게 나타날 것이다. 포스트모더니티와 포스트포드주의의 이론적 근거를 이용하여 문화산업에 접근되는 사회적/경제적인 변화에 따라 문화적요소의 요소들은 체계화, 구체화되어 도시환경에 맞게 적용된다. 서두에서 제시한 것과 같이 대도시와 중·소도시의 특성에 맞게 접근되는데 종속변수로서 문화소비와 문화정책에 영향을 받게 된다. 그 외 새롭게 대두되는 콘텐츠의 저작권보호와 관리, 산업발전에 있어 또한 매우 요구되어진다[5].

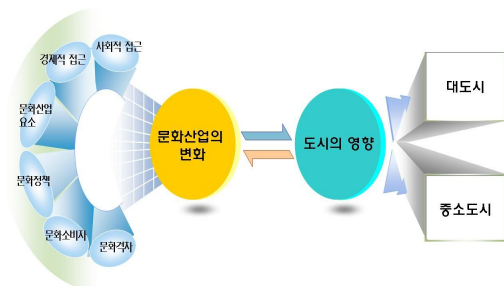


그림 1 문화와 도시의 변화에 따른 상관 모형도
Figure 1. Correlational Model based on Changes of Culture and City

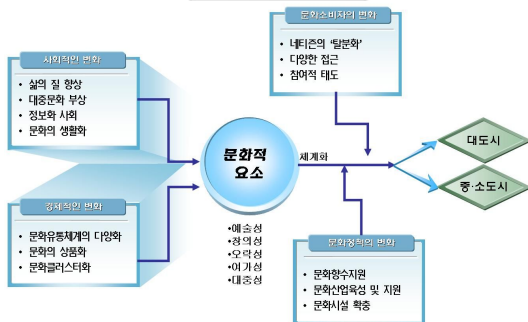


그림 2 문화산업 접근방법의 모형도
Figure 2. Model for Approaching Cultural Industry

위 그림의 이론적 배경으로는 포스트모더니즘의 문화적 이론에서 취하였으며 문화산업의 일부분인 문화산업에 있어서 특성과 변화요인을 분석하여 재구성하였다.

III. 문화산업의 연구분석과 실증적 검증

시민들이 즐기고 향유하고 있는 문화산업에 대해 도시별 차이점을 구분하고 접근방법의 변화를 살펴보고 문화에 대해 얼마나 어떻게 누리고 있는가를 통계적으로 파악하기 위하여 설문조사를 실시하였다. 이번조사에서는 조사대상 영역을 크게 8가지로 구분하고, 총 24개의 설문문항으로 구성하였다. 조사대상영역은 1) 문화적 요소, 2) 문화정책 개입, 3) 문화 소비자의 참여도, 4) 문화격차해소이다. 그리고 집단별 특성을 살펴보기 위해 지역(서울·부천), 성, 연령, 학력, 직업도 함께 조사하였다. 조사는 서울과 부천을 모집단으로 삼고, 250명을 대상으로 2004년 5월1일부터 5월20일까지 방문하여 설문하였으며 설문지는 250부를 서울시와 부천시의 해당 담당기관 및 해당부서에서 근무하는 직원을 상대로 80부 일반시민을 상대로 170부를 설문하였고 불성실한 답변자의 11부를 제외한 239부를 기반으로 작성되었다. 먼저, 문헌연구(literature review)를 통해 문화산업의 변화와 도시별 접근방법을 정부기관 및 지역경제연구원, 대기업경제연구원 등 해당 관련한 광범위한 자료를 검토한 후 문화산업에 영향을 주는 결정요인을 선행연구를 통해 정의된 문화산업백서, 문화정책백서, 문화향수실태조사 등의 자료를 이용하였다. 구체적으로 분석대상인 서울, 부천 지역에 대해서 각각 문화비교분석모형을 적용시켜 각 도시별 문화산업 방향을 주민들의 의견조사를 통해 실증적 분석을 하였다. 실증적 분석으로는 첫째, 문화산업에 있어 영향을 미칠 것으로 예측되는 지역의 여건을 현황과 정책비교를 통해 대도시와 중·소도시로 구분하였고 문화에 영향을 미치는 변수로서 사회적인 변화(삶의 질 향상, 대중문화부상, 정보화 사회로 변화, 문화의 생활화), 경제적인 변화(문화유동체계의 다양화, 문화상품화, 문화클러스터화)를 독립변수로 영향을 받는 변수로서 문화적 요소(예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성), 문화정책(문화향수지원, 문화산업육성 및 지원, 문화시설 확충)개입, 문화소비자의 변화를 종속변수로 하여 문화산업정책의 방향성과 주민의 문화욕구에 어떠한 관계가 있는지 회귀분석을 하였다. 둘째, 문화산업에 있어 영향을 주는 변수와 영향을 받는 변수를 실증적 분석하기 위해 SPSS 10.0 WINDOWS를 사용하여 상관관계

분석(Pearson's Correlation Analysis)을 실시하였고 가설 검증을 위하여 회귀분석(Multiple Regression Analysis)을 사용하였다.

3.1 가설의 도출

문화는 사회, 대중, 도시의 영향을 주고받는 상관관계에 있다. 문화산업도 이러한 변화의 요인들에 의해서 영향을 받고 그에 따라 도시에 영향을 미치게 된다. 대도시와 중·소도시의 차별적으로 정치, 사회, 경제, 정책, 환경 등의 변화로 인하여 문화가 변화하고 있다. 또한 이러한 문화는 도시의 정책과 도시민의 사고방식, 생활패턴을 변화시키고 있으며 문화와 상관관계를 갖는다. 또한, 도시는 대도시와 소도시의 구분으로 양상이 달라지는데 여건의 변화가 미치는 도시의 환경과 도시민의 영향에 대하여 분석하려 한다.

가설의 도출은 연구모형에서 독립변수와 종속변수를 구분하여 관계도를 도출하였다.

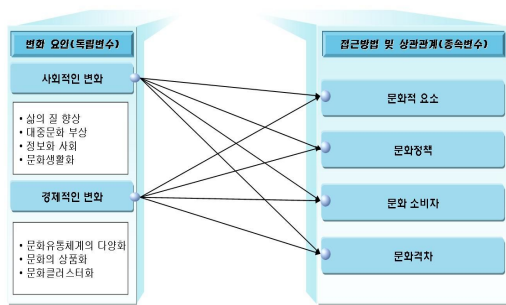


그림 3 변화요인에 따른 접근방법 및 상관관계 모형도
Figure 3. Correlation Model based on Approaches to Change Factors

3.2 분석 방법

첫째, 표본의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도분석(Frequency Analysis)을 실시하였고 측정도구에 대한 신뢰도를 파악하기 위하여 신뢰도 분석(Reliability Analysis)을 실시하였다. 둘째, 가설 검증에 앞서 측정도구와의 관계를 파악하기 위하여 피어슨의 상관관계 분석(Pearson's Correlation Analysis)을 실시하였고 가설 검증을 위하여 회귀분석(Multiple Regression Analysis)을 사용하였다. 통계분석은 SPSS 10.0 WIN를 사용하였고 95%신뢰수준에서 검증하였다.

본 연구에 사용된 응답지는 총 239명으로 그 중 대도시가 114명(47.7%), 중소도시가 125명(52.3%)로 조사되었

다. 성별은 남성이 50.6%, 여성이 49.4%였으며 연령은 20대가 48.5%, 30대가 37.2%, 40대 이상이 14.2%로 나타났다. 학력은 고졸이상이 17.6%, 대졸이상은 82.4%로 나타났으며 직업은 사무직이 48.5%로 가장 많았고 학생이 20.9% 등으로 조사되었다.

3.3 가설 검증

가설 검증을 위한 회귀분석에 앞서 각 변수간의 상관관계를 살펴보면 아래 <표2>와 같다. 전체적으로 각 변수간의 상관관계는 유의미한 것으로 나타났으며 정(+)의 상관관계를 보임을 알 수 있었다.

표 2 상관관계 분석
Table 2. Result of Correlation Analysis

구분	사회적 변화	경제적 변화	문화적 요소	문화 정책	소비자 변화	지역간 격차 해소
전체	사회적 변화	1.000				
	경제적 변화	.625**	1.000			
	문화적 요소	.208**	.205**	1.000		
	문화정책	.405**	.143*	.045	1.000	
	문화소비자	.526**	.734**	.222*	.178*	1.000
	지역간 격차 해소	.564**	.221**	.014	.365*	.288**
대도시	사회적 변화	1.000				
	경제적 변화	.602**	1.000			
	문화적 요소	.216*	.241**	1.000		
	문화정책	.498**	.129	-.042	1.000	
	문화소비자	.443**	.698**	.204*	.176	1.000
	지역간 격차 해소	.652**	.200*	.020	.580*	.292**
중소도시	사회적 변화	1.000				
	경제적 변화	.642**	1.000			
	문화적 요소	.233**	.208*	1.000		
	문화정책	.323**	.159	.229*	1.000	
	문화소비자	.581**	.761**	.262*	.186*	1.000
	지역간 격차 해소	.501**	.239**	.104	.047	.288**

*p<.05, **p<.01

가설 1은 '사회적인 변화에 따른 문화적 요소의 영향은 지역간 차이가 있다.'로 설정하였다. 이를 위하여 지역별로 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 아래 <표 3>와 같다.

표 3 가설 1의 검증
Table 3. Verification of Hypothesis 1

지역	구분	β	SE	B	t	ρ
전체	(상수)	3.690	.371		9.664	.000
	사회적인 변화	.239	.073	.208	3.282	.001**
	R=208		F2=.043		F(p)=10.771(.001)**	
대도시	(상수)	3.924	.503		7.809	.000
	사회적인 변화	.233	.099	.216	2.344	.021*
	R=216		F2=.047		F(p)=5.495(.021)*	
중소 도시	(상수)	3.196	.506		6.322	.000
	사회적인 변화	.261	.098	.233	2.662	.009**
	R=233		F2=.054		F(p)=7.087(.009)**	

*p<.05, **p<.01

전체적으로 사회적인 변화는 문화적 요소(B=.208, p<.01)에 영향을 미치는 것으로 나타났으며 대도시(B=.216, p<.05)와 중소도시(B=.233, p<.01) 모두 사회적인 변화는 문화적 요소에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 삶의 질 향상·대중문화 부상·정보화 사회로 변화·문화의 생활화 등의 사회적인 변화에 대한 인식이 클수록 문화적 요소에 대한 중요성이 부각되는 것으로 나타났다.

표 4 가설2의 검증
Table 4. Verification of Hypothesis 2

지역	구분	β	SE	B	t	ρ
전체	(상수)	2.295	.388		5.911	.000
	사회적인 변화	.518	.076	.405	6.812	.000***
	R=405		F2=.164		F(p)=46.399(.000)***	
대도시	(상수)	.840	.646		1.299	.197
	사회적인 변화	.776	.128	.498	6.082	.000***
	R=498		F2=.248		F(p)=36.987(.000)***	
중소 도시	(상수)	3.405	.446		7.643	.000
	사회적인 변화	.328	.087	.323	3.785	.000***
	R=323		F2=.104		F(p)=14.323(.000)***	

***p<.001

가설 2는 ‘사회적인 변화에 따른 문화정책의 영향은 지역 간 차이가 있다.’로 설정하였다. 이를 위하여 지역별로 회귀 분석을 실시하였으며 그 결과는 위 <표4>와 같다. 전체적으로 사회적인 변화는 문화정책을 16.4%를 설명하며 사회적인 변화에 대한 인식이 클수록(B=.405, p<.001) 문화정책 개입의 필요성이 높은 것으로 나타났다. 대도시(B=.498, p<.001)와 중소도시(B=.104, p<.001) 모두 사회적인 변화에 대한 인식이 클수록 문화정책 개입의 필요성 인식이 높은 것으로 나타났다.

가설 3은 ‘사회적인 변화에 따른 문화 소비자 변화의 영향은 지역간 차이가 있다.’로 설정하였다. 이를 위하여 지역별로 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 아래 <표5>와 같다.

표 5 가설 3의 검증
Table 5. Verification of Hypothesis 3

지역	구분	β	SE	B	t	ρ
전체	(상수)	2.237	.327		6.849	.000
	사회적인 변화	.610	.064	.526	9.532	.000***
	R=526		F2=.277		F(p)=90.861(.000)***	
대도시	(상수)	2.805	.478		5.871	.000
	사회적인 변화	.493	.094	.443	5.230	.000***
	R=443		F2=.196		F(p)=27.348(.000)***	
중소 도시	(상수)	1.843	.449		4.105	.000
	사회적인 변화	.690	.087	.581	7.908	.000***
	R=581		F2=.337		F(p)=62.536(.000)***	

***p<.001

전체적으로 사회적인 변화가 문화 소비자 변화를 27.7%를 설명하며 유의한 영향(B=.526, p<.001)을 미치는 것으로 나타났다. 이를 거주지역별로 살펴보면 대도시(B=.443, p<.001)와 중소도시(B=.337, p<.001) 모두 사회적인 변화가 높을수록 문화 소비자의 참여도가 높아지는 것으로 나타났다.

가설 4는 ‘사회적인 변화에 따른 문화격차 해소의 영향은 지역간 차이가 있다.’로 설정하였다. 이를 위하여 지역별로 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 아래 <표6>와 같다. 분석 결과 전체적으로 사회적인 변화가 문화산업의 지역간 격차 해소를 31.9%를 설명하며 유의한 정(+)의 영향을 미치

는 것으로 나타났다(B=.564, p<.001). 즉, 사회적인 변화가 클수록 엔터테인먼트 특성은 탈중심화하고 지역간 차이를 해소함을 알 수 있었다. 이를 지역별로 살펴보면 대도시 (B=.652, p<.001)와 중소도시(B=.501, p<.001) 모두 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 지역에 따른 차이 없이 사회적인 변화는 문화화산업의 지역간 격차 해소한다는 인식이 높은 것으로 나타났다.

표 6 가설 4의 검증
Table 6. Verification of Hypothesis 4

지역	구분	β	SE	B	t	p
전체	(상수)	.140	.460		.305	.761
	사회적인 변화	.949	.090	.564	10.526	.000***
		R=.564 F2=.319		F(p)=110.807(.000)***		
대도시	(상수)	-.1409	.672		-2.098	.038
	사회적인 변화	.1208	.133	.652	9.109	.000***
		R=.652 F2=.426		F(p)=82.979(.000)***		
중소도시	(상수)	1.364	.604		2.260	.026
	사회적인 변화	.752	.117	.501	6.416	.000***
		R=.501 F2=.251		F(p)=41.171(.000)***		

***p<.001

가설 5는 '경제적인 변화에 따른 문화적 요소의 영향은 지역간 차이가 있다.'로 설정하였다. 이를 위하여 지역별로 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 아래 <표7>와 같다.

경제적인 변화가 문화적 요소에 미치는 영향에 대한 분석 결과, 전체적으로 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 경제적인 변화에 대한 인식이 클수록 문화적 요소에 대한 중요성이 부각되는 것으로 나타났다.

표 7 가설 5의 검증
Table 7. Verification of Hypothesis 5

지역	구분	β	SE	B	t	p
전체	(상수)	3.607	.372		9.689	.000
	경제적인 변화	.227	.070	.205	3.227	.001**
		R=.205 F2=.042		F(p)=10.411(.001)**		
대도시	(상수)	3.834	.484		7.927	.000
	경제적인 변화	.241	.092	.241	2.627	.010*
		R=.241 F2=.058		F(p)=6.909(.010)*		
중소도시	(상수)	3.311	.522		6.342	.000
	경제적인 변화	.230	.098	.208	2.353	.020*
		R=.208 F2=.045		F(p)=5.538(.020)*		

*p<.05, **p<.01

가설 6은 '경제적인 변화에 따른 문화정책의 영향은 지역간 차이가 있다.'로 설정하였다. 이를 위하여 지역별로 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 아래 <표8>와 같다.

표 8 가설 6의 검증
Table 8. Verification of Hypothesis 6

지역	구분	β	SE	B	t	p
전체	(상수)	3.974	.421		9.445	.000
	경제적인 변화	.177	.079	.143	2.228	.027*
		R=.143 F2=.021		F(p)=4.962(.027)*		
대도시	(상수)	3.749	.716		5.237	.000
	경제적인 변화	.187	.136	.129	1.372	.173
		R=.129 F2=.017		F(p)=1.883(.173)		
중소도시	(상수)	4.221	.477		8.850	.000
	경제적인 변화	.160	.089	.159	1.792	.076
		R=.159 F2=.025		F(p)=3.210(.076)		

*p<.05

경제적인 변화가 문화정책에 미치는 영향은 전체적으로 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 경제

적인 변화(B=.143, p<.05)에 대한 인식이 클수록 문화정책의 개입이 필요하다는 인식이 높았다.

이를 지역별로 살펴보았을 때 대도시와 중소도시는 경제적인 변화가 문화정책에 미치는 영향은 없는 것으로 나타났다.

가설 7은 '경제적인 변화에 따른 문화 소비자 변화의 지역간 차이가 있다.'로 설정하였다.

표 9 가설 7의 검증
Table 9. Verification of Hypothesis 7

지역	구분	β	SE	B	t	ρ
	(상수)	1.020	.261		3.907	.000
전체	경제적인 변화	.821	.049	.734	16.654	.000***
		R=.734	F2=.539	F(p)=277.372(.000)***		
	(상수)	1.512	.369		4.094	.000
대도시	경제적인 변화	.724	.070	.698	10.328	.000***
		R=.698	F2=.488	F(p)=106.661(.000)***		
	(상수)	.632	.367		1.723	.087
중소도시	경제적인 변화	.897	.069	.761	13.024	.000***
		R=.761	F2=.580	F(p)=169.632(.000)***		

***p<.001

경제적인 변화가 문화 소비자 변화에 미치는 영향은 전체적으로 유의한 정(+)의 영향으로 나타났다. 즉, 경제적인 변화에 대한 인식이 높을수록(B=.734, p<.001) 문화 소비자의 참여도가 높은 것으로 나타났다. 이를 지역별로 살펴보면 대도시(B=.698, p<.001)와 중소도시(B=.761, p<.001) 모두 경제적인 변화에 대한 인식이 높을수록 문화 소비자의 참여도가 높은 것으로 나타났다. 이를 위하여 지역별로 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 아래 <표9>와 같다.

가설 8은 '경제적인 변화에 따른 문화격차 해소의 영향은 지역간 차이가 있다'로 설정하였다. 이를 위하여 지역별로 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 아래 <표10>와 같다.

표 10 가설 8의 검증
Table 10. Verification of Hypothesis 8

지역	구분	β	SE	B	t	ρ
	(상수)	3.086	.545		5.574	.000
전체	경제적인 변화	.369	.103	.221	3.494	.001**
		R=.221	F2=.049	F(p)=12.207(.001)**		
	(상수)	2.832	.840		3.369	.001
대도시	경제적인 변화	.345	.160	.200	2.163	.033*
		R=.200	F2=.040	F(p)=4.679(.033)*		
	(상수)	3.303	.665		4.752	.000
중소도시	경제적인 변화	.366	.130	.239	2.730	.007**
		R=.239	F2=.057	F(p)=7.455(.007)**		

*p<.05, **p<.01

전체적으로 경제적인 변화가 문화산업의 지역간 격차 해소에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타나 경제적인 변화에 대한 인식이 클수록 문화산업이 지역간 격차를 해소한다는 인식(B=.221, p<.01)이 높은 것으로 나타났다. 대도시(B=.200, p<.05)와 중소도시(B=.239, p<.01) 모두 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 지역의 차이없이 경제적인 변화가 문화산업의 지역간 격차를 해소한다는 인식이 높은 것으로 나타났다. 가설 1 : 문화적 요소에 미치는 영향은 대중문화 부상에 대한 인식이 가장 높게 나타나 예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성에 미치는 대중문화의 비중을 알수 있었다. 반면에 삶의 질과는 부(-)의 관계를 보여 삶의 질에 있어서 문화적 요소가 아직 많이 부족함을 보여 주고 있다. 두 도시간 비교로서는 중소도시에서만 보이는 문화의 생활화가 대도시보다 아직 문화의 생활화가 부족함으로 보여준다. 가설 2 : 사회적인 변화에 대한 문화정책은 대체적으로 문화의 생활화와 아주 밀접한 관계를 나타냈다. 문화정책이 먼저 가셔도 안 되고 문화의 생활과 함께 문화정책의 개입도 되어야 한다는 해석을 할 수 있다. 이점에서는 두 도시간 일부를 제외한 같게 나타나 가설로서는 부분적 채택을 하였다. 가설 3 : 문화소비자들은 다양하게 문화를 참여하고 있었으며 만족도에서도 두 도시간 비슷한 경향을 나타냈다. 차이점으로는 중요도의 순서가 조금 다를 뿐 대중문화부상, 삶의 질 향상, 정보화 사회가 문화소비자에게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 문화행사에 대하여 대도시의 경우 삶의 질과는 관계가 적었지만 중·소도시에

서는 중요하게 나타났다. 가설 4 : 사회적 변화에 대한 문화격차 해소에 대한 질문에서는 사회적 변화 중 삶의 질 향상이 가장 영향을 많이 미쳤으며 대도시에서는 문화생활화가 미치는 반면 중소도시에서는 미치지 않았다. 삶이 질이 개선된다는 것은 대도시와 중·소도시의 문화적 격차 해소를 의미하여 격차가 심할 수록 삶의 질 개선은 아직 해결해야 할 과제인 것이다. 가설 5 : 경제적인 변화와 문화적 요소의 관계에서 문화유통체계다양화는 정(+의) 관계, 문화클러스터화에선 부(-)의 관계를 보이고 있다. 문화적 요소가 모여 문화상품이 되므로 문화상품에 유통체계가 다양해진 것은 문화상품의 판매경로가 다양해지므로 정(+의) 관계가 성립하고 문화클러스터화가 될수록 예술성, 창의성, 대중성에는 마이너스 영향을 미친다는 결과이다. 가설 6 : 경제적인 변화 중 문화유통체계의 다양화와 문화상품화는 문화정책과 유의한 값이 나오질 않았으며 문화클러스터 경우만 유의한 영향을 미치고 있다. 문화유통과 문화상품은 정책적 지원은 가능하나 정책의 개입에 의해서 결정되어지거나 영향을 받기 어렵다고 해석할 수 있다. 가설 7 : 문화 소비자에게 미치는 영향 중 가장 큰 영향은 문화유통체계의 다양화이다. 매체가 다양해지고, 매체가 믹스(먹으면서 놀고, 보면서 즐기고, 놀면서 배우고)되면서 문화를 즐기는 소비자는 다양하게 접하게 될 것이고 만족과 적극적 참여가 계속될 것이다. 가설 8 : 경제적 변화에 있어 문화격차는 문화상품화와 문화클러스터에 영향을 받는데 대도시의 경우 문화상품화가 될 수록 격차가 해소될 것으로 보고 있고 중소도시에서는 문화클러스터화가 격차를 해소할 것으로 본다. 대도시의 입장에서는 '문화격차해소를 문화혜택의 격차해소'라고 해석하려는 것이고 중소도시 입장에서는 '문화격차해소를 문화생산능력배양'라고 보는 것으로 사료된다.

IV. 결론 및 시사점

본 연구는 대도시를 서울, 중소도시를 부천이라고 먼저 정리하고 첫째, 문화가 변화함에 따라 문화산업이 변화하는 것으로 나타났다. 문화는 사회적, 경제적 여건에 의해 변화하고 문화산업은 문화적 요소와 문화소비자의 변화, 문화정책의 개입에 대해 변화하였으며 이에 대한 실증분석에서는 모두 영향력이 있는 것으로 나타났다. 둘째, 사회적 여건에

따라 도시별 차이점을 발견할 수 있었는데 대도시에선 대중문화 부상이 영향을 미치는 요인으로 나타났으며 중·소도시에서도 대중문화 부상이 영향을 미치고 있으나 문화생활화도 중요시 됨 을 도출 할 수 있었다.

이는 대도시는 문화에 있어 대중성을 중요시하는 반면 중·소도시에서는 생활화를 더욱 중요시하는 것으로 분석된다. 셋째, 경제적 여건에 따라 도시별 차이점을 발견할 수 있었는데 대도시에선 문화유통체계다양화와 문화상품화, 문화클러스터화가 고루 영향을 미치는 요인으로 나타났으며 중·소도시에서도 문화유통체계다양화와 문화상품화가 영향을 미치고 있으나 문화 클러스터화에 대해 영향을 못 미치는 것으로 나타났다. 이는 정책이 앞서가는 문화클러스터의 경우 도시에 미치는 영향이 적을 수 있다는 것이고 주민이 원하는 정책에서 벗어나 있다는 것을 보여주는 것이다. 이러한 연구결과가 시사하는 것은 문화의 생성과정에서 도시는 공간적 이미지에서 벗어나 내용을 담는 그릇역할을 수행하고 포장하는 역할까지를 수행함으로써 국가의 일부로서가 아닌 독립적인 문화의 주체로 형성되어지고 있다. 여건의 변화와 환경의 차이를 문화비교분석으로 제조명하여 문화산업의 접근방법에 있어 방향과 문제점을 지적하고자 하였다. 문화산업은 고도의 산업발전 속에서 개개인들은 각자의 삶에 대한 질적 추구라는 의식 변화로 연구 및 영화, 음악, 게임 등 문화산업의 지적, 예술적 표현에 더 많은 관심을 가지고 있고 앞으로 더욱 관심도가 높아질 것이다. 문화산업은 이제 단순히 오락산업을 넘어 지식기반경제를 이끌어갈 대표적인 산업으로 부각되고 있다. 1991년부터 다시 실시된 지방자치제는 대도시 중심개발정책이 지닌 문제점을 극복하기 위한 방안으로 활용될 수 있는 것으로 지방자치제를 통해 지역사회가 지닌 정치적, 사회적, 인구분산 등과 함께 전 국토의 효율적 활용이라는 측면에서 지방 중·소도시의 자체적인 발전할 수 있게 된다. 하지만 지방 중·소도시는 대도시와는 달리 경제적 능력의 취약, 사회기반시설의 미비 자금력의 부족 등으로 자체적인 문화산업발전을 추진하기에는 부족한 여건이 한 두가지가 아니다. 이러한 한계를 극복하기 위해서는 각 지역이 지닌 제반여건을 충분히 분석하여 각 지역이 지닌 잠재력을 충분히 발휘할 수 있는 다각적인 문화산업개발정책을 강구해야 할 것이다.

본 연구는 문화적 접근방법을 다음과 같이 구분하고 도시에 미치는 영향을 실증분석으로 도출 하였다. 첫째, 문화산업의 접근방법은 사회적으로 주5일 근무제, 여가문화의 생활화 등 삶의 질 향상으로 인해 문화를 접할 수 있는 기회

과 문화소비자가 참여 할 수 있는 문화프로그램을 개발해 나가야 할 것이며 이를 뒷받침할 문화시설을 확충은 물론 문화산업 육성/지원하고 이를 운영할 인력을 양성해 나가야 한다. 대도시는 문화에 접할 기회가 많고 문화의 교류의 장으로서 또는 문화네트워크의 중심지로서 대중문화를 부상시켜 문화의 메카니즘적 역할을 수행하여야 할 것이다. 반면 중소도시는 지역문화육성정책에 적극적 참여와 다양한 문화채널을 확보하여 문화의 생활화를 자리매김 해야 할 것이다. 둘째, 문화산업 접근방법의 경제적으로 문화산업은 국가자원의 효율적 배분관리, 지역경제의 활성화, 지방행정의 생산성 향상은 물론 주민의 문화욕구를 충족시킴으로서 지역주민 삶의 질적 개선을 추구하는 등 지역 개발적 차원에서 뿐만 아니라 국가경쟁력 향상에 필수적 선행관계이다. 대표적으로 대도시는 문화를 생산하고 보급하고 개척해 나가며 문화의 중심이자 촉매자의 역할을 하는 반면 소도시는 문화흐름에 동참하고 수준으로 소자본과 비전문성 등 다소 대도시와 차이점을 드러내고 있다 하지만 소도시의 특성과 차별성을 중심으로 주민의 참여도가 높은 장점을 가지고 있음을 잘 알 수 있다. 연관 산업과의 제휴 및 연계를 통한 '문화상품화'의 도입으로 문화유통체계를 다양화 시키고 문화산업에 있어 '공동마케팅'을 추진한다면 더욱더 좋은 효과를 거둘 수 있다.

마지막으로 문화산업화 과정의 산물인 지역개발 격차의 해소를 도모하고 지역의 중앙에 대한 수직적 연속화를 완화시키며, 지역의 특성에 맞는 정보화를 지향함으로써 지역 내 통합을 추구하는 동시에 지역간 교류를 활성화시키며, 이로써 국토의 균형을 발전을 이루고 사회의 편익을 모든 국민이 골고루 누릴 수 있도록 하는데 그 의의가 있다. 지역문화산업화는 지역주민의 풍요롭고 편리한 삶을 보장해 주고 인간과 정보가 만들어 내는 아름답고 매력 넘치는 지역사회의 구현을 추진 기조로 하고 있다. 특히, 지방자치제 실시와 함께 지역문화산업화를 통하여 수도권과 지방간, 지역 상호간 정보격차를 해소함으로써 지역균형발전을 도모하고 지역정주환경을 조성하리라는 새로운 지역발전 패러다임을 부각되고 있다. 문화산업의 대도시와 중·소도시의 비교에서 서울과 부천을 비교한다는 것은 규모나 성장환경에서 보면 비교의 대상이 되지 않지만 중·소도시의 성장의 중심점, 또한 시정정책의 승부정책으로 문화산업은 주민의 자발적 참여와 소득 증대, 일자리 창출 등 도시의 기반 산업으로 육성, 지원함으로써 도시의 경쟁력을 높이는 좋은 수단이 되고 있다. 거시적인 접근방법을 취하고 있으며 보다 실질적인 미시적인 접근방법에 대한 의견을 취하지는 못하였

다. 대도시와 중·소도시의 형평성을 고려한 정책들의 효과를 연구하여 지역균형발전, 문화산업접근에 대한 바람직한 방향을 제시하고 전략적인 계획을 수립할 수 있는 도움이 될 것이다.

참고문헌

- [1] Lsch, S., *Sociology of Postmodernism*, London: Routledge, 1991, chap. 7.
- [2] 최홍준, "1980년대 후반 이후 문화과정의 정치경제적 조건과 도시적 경험에 관한 연구", 서울대학교 환경대학원 석사논문, p.38.
- [3] 임상훈 이동연 역, 「포스트모더니즘 비판」, 성림1992, p.16.
- [4] 이기혁, "도시문화정책과 결정요인에 관한 연구", 호남대학교 행정학과, 박사논문, 1999.
- [5] 고병수, 장제혁, 최용락, "디지털 콘텐츠 유통 및 보호를 위한 인증 시스템 설계 및 구현", 한국컴퓨터정보학회지, 제8권, 제5호, 2003. 9.

저자소개



전 태 석

1991년 8월 KBS기획조정실 차장
 2000년 10월 KBS미디어 영상사업
 부장
 2000년~2005년 한양대, 경기대
 강사
 2002년~2004년 홍익대학교
 광고홍보대학원 겸임교수
 2005년 9월 현재 서강대학교
 영상대학원 겸임교수
 2005년 현재 영상테크주식회사
 (KBS미디어분사회사) 이사
 <관심분야> 문화컨텐츠 마케팅,
 미디어경영, 광고