

문화콘텐츠 산업의 활성화와 공연장 안전 및 보안 산업의 필요성

최정일* · 장예진**

요 약

본 연구의 목적은 국내 문화콘텐츠 산업의 활성화를 위해 대학생들을 대상으로 문화콘텐츠 산업에 관한 인식과 향후 발전방향을 살펴보는 데 있다. 더불어 공연장 안전 및 보안 산업의 필요성을 찾아보고자 한다. 최근 세계적으로 극장 및 공연장, 경기장 등 문화공간에서 불특정 민간인을 대상으로 '소프트 타겟' 테러가 발생하고 있다. 그러나 우리나라의 경우 이에 대비한 보안 및 안전시스템이 매우 부족한 상황이다. 미국의 보안시장은 범죄 및 테러 방지에 대한 관심이 증가하고 기술발전과 가격인하에 따라 매출액이 크게 증가하고 있다. 국내 대중음악 및 연극 공연과 인터넷 및 모바일 게임 등 문화콘텐츠산업이 발달하기 위해서는 다양한 분야에서 보안 산업이 필요할 것으로 기대된다.

Activation of Culture and Content Industry and Necessity of Security Industry & Concert Hall Safety

Jeong-Il Choi* · Ye-Jin Jang**

ABSTRACT

The purpose of this study is that there viewing at the future development direction and awareness of the cultural contents industry targeting college students for the activation of the domestic cultural content industry. And we want to find the need of the security industry & Concert Hall Safety. Recent worldwide it has occurred 'Soft target' terror targeting unspecified civilian in the cultural space of theater and music venues, stadiums etc. But security and safety systems against terror in Korea are very deficient situation. US security market has increased sales significantly interest in increasing against crime and terrorism prevention and depending on the price cut and technology development. It is expected to require a security industry in a variety of applications to the cultural contents industry development about Korean pop music and theatrical performances, and internet and mobile games etc.

Key words : Culture Content, Security Industry, Soft Target, Public Performance, Questionnaire

접수일 : 2016년 4월 20일, 게재확정일 : 2016년 5월 29일

* 성결대학교 경영학부 교수 (주저자)

** 국제대학교 경호보안과 교수 (교신저자)

1. 서론

지난 참여정보는 차세대 신 성장산업으로 정보통신기술(IT), 생명공학기술(BT), 환경공학기술(ET), 나노정밀기술(NT)과 더불어 문화산업기술(CT)을 선정하고 '세계 문화산업 5대 강국 실현'을 목표로 제시하였다. 문화관광부는 21세기 국가발전의 성장 동력으로 창의성(Creativity), 글로벌시대 경쟁력을 좌우하는 핵심역량으로 문화(Culture), 고용 없는 성장의 돌파구로 콘텐츠(Contents)의 3C를 바탕으로 국가 경쟁력 제고방안을 제시하였다[1]. 그리고 비전 달성을 위해 3대 목표¹⁾와 3대 추진계획²⁾을 선정하였다.

우리나라는 가공무역 중심의 제조업 위주 성장에는 한계가 있다. 골똥 없는 지식중심산업이며 초기비용이 적게 들고 효율성이 높은 문화콘텐츠산업의 지속적인 성장이 가능할 것으로 기대한다. 최근 한류 열풍으로 인해 국가 이미지가 개선되고 있으며 문화콘텐츠관련 중소기업의 육성이 가능하여 청년실업 해소에 큰 도움이 되기를 기대해 본다. 문화콘텐츠는 지역적 분배가 가능하여 균형 발전에 도움이 되며 정보통신기술과 융합을 통해 시너지효과를 얻을 수 있고 해외진출에 유리한 지식기반산업이다.

박근혜 정부는 콘텐츠산업을 창의력과 상상력을 토대로 고성장 및 고부가가치 산업으로 창조경제 실현을 위한 핵심 동력으로 성장하고 있다. 또한 창조경제 및 문화융성의 핵심인 콘텐츠산업의 중요성을 인식하고 정부의 역량을 집중하기 위해 2014년도 '문화산업진흥기본법³⁾'과 '콘텐츠산업진흥법⁴⁾'을 개정하고 2018년까지 문화재정을 연평균 11.2% 증액하여 정부재정 대비 2%까지 확대할 계획으로 있다[2].

본 연구의 목적은 문화콘텐츠 산업의 활성화를 위해 대학생들을 대상으로 문화콘텐츠 산업에 관한 인식과 향후 발전방향을 찾아보고 더불어 보안 산업의 필요성을 찾아보는데 있다. 대중음악 및 연극 공연과 인터넷 및 모바일 게임 등 문화콘텐츠산업이 발달하

기 위해서는 다양한 분야에서 보안 산업이 필요할 것으로 기대된다.

2. 선행연구

한국문화콘텐츠진흥원(2008)은 문화콘텐츠산업 활성화를 위한 온라인 조사를 대한민국 남녀 15세에서 34세까지 502명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사결과 '향후 5년을 내다보았을 때 국가발전을 위해 문화콘텐츠산업이 얼마나 중요한가?'에 대해 응답자의 95.4%가 '중요하다'고 대답하였다. 또한 '21세기를 이끌어갈 새로운 성장 산업'으로 문화콘텐츠산업(27.3%)과 정보통신산업(26.7%)을 선택하여 문화산업의 중요성과 경제적 비중을 높이 평가하였다[3].

김세훈(2013)은 문화예술과 콘텐츠산업의 융합이 보다 활성화되기 위해 정책적 차원에서 주목해야 하는 부분을 살펴보았다. 콘텐츠 산업과 문화예술의 융합이 효과적으로 이루어지기 위해서는 이를 지원하는 정책적 환경 및 실천이 매우 중요하다고 제시했다. 분석을 위해 미시적 수준, 중범위 수준, 거시적 수준으로 구분하였다. 분석결과 융합 활성화를 위해 대학 정규 교육과정에서 융합인재 양성을 위한 과목 개설과 조성된 법적 및 제도적 환경을 적극적으로 활용하는 정책적 실천 노력들이 필요하다고 제기하였다[4].

최종렬 외 3인(2010)은 콘텐츠 가치평가에 대한 연구에서 기존 기업평가 방식의 한계를 넘어 문화콘텐츠 산업의 특성에 맞는 새로운 콘텐츠 가치평가(COVA) 모형을 개발하였다. COVA 모형은 콘텐츠 가치평가에 있어서 정성적 분석과 정량적 분석을 동시에 수행하는 단일 의사결정 시스템으로 콘텐츠조건, 환경조건, 기업조건, 인적자원조건을 조건지표로 평가하고 있다. COVA 모형은 정부나 지방자치단체에서 지원하는 각종 사업에서 콘텐츠 제작기업이나 프로젝트의 투자가치 평가모형으로 적합하다고 제시

1) 3대 목표는 1. 문화와 과학의 융합을 통한 선진국 수준의 CT 기술역량 확보, 2. CT 인프라 구축을 통한 기술혁신 및 CT 산업육성 환경 조성, 3. CT 활성화 및 대내외 협력을 통한 기업의 글로벌 경쟁력 확보 (출처 : 다음 카페)

2) 3대 추진계획은 1. 연구개발 및 서비스 확대, 2. 인력양성 및 인프라 조성, 3. CT 활성화 및 대내외 협력강화

3) 21세기의 고부가가치 산업으로 떠오른 문화산업을 지원하고 육성하는 데 필요한 사항을 정하여 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질을 향상시키고 국민경제의 발전에 이바지하기 위한 목적으로 제정되었다.

4) 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 사항을 정함으로써 그 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하기 위한 법(법률 제10369호).

했다[5].

김선정(2009)은 2008년도 글로벌 금융위기로 인해 경상수지가 적자로 반전되자 상품수지를 이끌어 온 제조업을 보완할 새로운 성장수출산업의 발굴에 대한 필요성이 커지게 되었다. 세계 경제에서 기술과 창의력이 결합된 문화콘텐츠 산업의 중요성이 커지는 가운데 우리나라 서비스교역에서 관련항목의 수출증가와 한류현상을 통해 문화콘텐츠 산업의 가능성을 확인하게 되었다. 따라서 본 연구에서 문화산업통계를 활용하여 문화콘텐츠의 수출현황을 파악하고 전략을 도출하여 제시하였다[6].

정황용(2012)은 보안요원의 직무만족이 전체 직무만족도와 어떠한 관계가 있으며 서비스 제공인식도가 전체 직무만족에 어떠한 영향을 미치는지를 파악하였다. 연구결과 보안기업 검색 종사원의 직무만족과 서비스 인식도가 전반적 직무만족도에 미치는 영향이 크다는 사실을 제시하고 있어 보안요원의 직무만족도 질을 향상시켜 세계에서 가장 안전하고 신속한 서비스 제공이 가능할 것이라고 파악했다. 따라서 국제경쟁력과 세계적 수준의 안전을 위해 보안검색 종사원의 직무만족 향상이 매우 중요하다고 주장했다[7].

3. 이론적 배경

정부는 지난 2013년에 「지역문화진흥법」과 「문화기본법」 등 문화콘텐츠 관련 법률을 제정하고 예산을 4.4조 원(2012년 대비 7.7% 증가)으로 증액하는 등 문화발전의 기반을 마련하였다. 그동안 문화예술에 대한 국민들의 인식 부족과 지역 간 문화격차가 존재하고 있어 이를 해소하기 위해 2014년에는 일상생활 속에서 문화발전을 느낄 수 있도록 하기 위해 모든 정책을 집중하기로 했다. 이를 위해 「국민문화체감 확대, 인문·전통의 재발견, 문화기반서비스산업 육성, 문화가치의 확산」이라는 4대 전략과 이를 달성하기 위한 13개 주요 정책 과제를 제시하였다[8].

문화콘텐츠산업을 발전시키기 위한 주요 과제는 ‘문화기반 서비스산업 육성’이다. 정부는 콘텐츠산업을 육성하여 경제를 활성화시키고 일자리를 확대한다는 목표를 세웠다. 일자리 확대를 위해 새로운 시장

을 창출하고 글로벌 경쟁력을 제고하여 문화콘텐츠시장을 확장하고 국민인식을 제고하는 등의 정책을 실시하였다[9]. 선진국들은 문화콘텐츠의 경제적 가치와 일자리 확대 효과에 관심을 가지고 콘텐츠 및 관광 등 문화 산업 중심으로 핵심 서비스산업에 적극 지원하고 있다. 우리나라도 2013년 콘텐츠산업의 매출액과 수출액이 전년 대비 증가세를 보이며 거시지표가 개선되고 있다.

<표 1> 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위 : 십억원, %)

구분	2009	2011	2013	비중	연평균 증감률
출판	20,609	21,244	20,799	22.8	0.2
만화	739	751	797	0.9	1.9
음악	2,740	3,817	4,277	4.7	11.8
게임	6,580	8,804	9,719	10.7	10.2
영화	3,306	3,773	4,664	5.1	9.0
애니메이션	418	528	520	0.6	5.6
방송	9,884	12,752	14,940	16.4	10.9
광고	9,186	12,172	13,356	14.6	9.8
캐릭터	5,358	7,209	8,306	9.1	11.6
지식정보	6,071	9,045	10,388	11.4	14.4
콘텐츠솔루션	2,182	2,867	3,437	3.8	12.0
합계	67,078	82,967	91,209	100	8.0

출처 : 한국콘텐츠진흥원(2015)[10]

콘텐츠산업 매출액은 2013년에 전년 대비 4.5% 증가한 91조 2,096억 원으로 나타났다. 산업별로 출판산업, 방송산업, 광고산업, 지식정보산업, 게임산업, 캐릭터산업, 영화산업 순으로 조사되었다. 콘텐츠산업은 2009년부터 2013년까지 연평균 8.0% 성장하였다.

<표 2> 콘텐츠산업 종사자 현황

(단위 : 명, %)

구분	2009	2011	2013	비중	연평균 증감률
출판	206,926	198,691	193,613	31.3	△1.6
만화	10,748	10,358	10,077	1.6	△1.6
음악	76,539	78,181	77,456	12.5	0.3
게임	92,533	95,015	91,893	14.8	△0.2

영화	28,041	29,569	30,238	4.9	1.9
만화영화	4,170	4,646	4,502	0.7	1.9
방송	34,714	38,366	41,522	6.7	4.6
광고	33,509	34,647	49,114	7.9	10.0
캐릭터	23,406	26,418	27,701	4.5	4.3
지식 정보	55,126	69,026	71,591	11.6	6.8
콘텐츠 솔루션	17,089	19,813	21,731	3.5	6.2
합 계	582,801	604,730	619,438	100	1.5

출처 : 한국콘텐츠진흥원(2015)[10]

콘텐츠산업 종사자 수는 <표 2>에서 2013년 총 61만 9,438명으로 전년 대비 1.3% 증가했으며 2009년부터 2013년까지 연평균 1.5% 증가한 것으로 나타났다. 산업별로는 출판산업, 게임산업, 음악산업, 지식정보산업, 광고산업, 방송산업, 영화산업 순으로 나타났으며, 연평균 증가율은 광고산업, 지식정보산업, 콘텐츠솔루션산업, 방송산업 순으로 높게 조사되었다.

<표 3> 물리보안 산업 인력현황(2013년)

(단위 : 명, %)

구분	정보 보안	물리 보안	합 계			
			특급	고급	중급	초급
인원수	9,446	25,261	5,008	6,867	9,079	13,753
비 중	27.2	72.8	14.4	19.8	26.2	39.6

자료 : KISA 2013[11]

<표 3>에서 정보보호 산업의 인력현황은 총 34,707명(2013년 기준)이며 이 중 물리보안관련 인력은 25,261명으로 조사되었다. 정보보안기업 618개 중 340개(55%) 기업이 기업부설연구소를 운영하고 있으며 70개(11%) 기업이 연구개발 전담부서를 보유하고 있다[11].

<표 4> 물리보안 산업 매출액 현황

(단위 : 억 원, %)

구 분		2011	2012	2013	연평균 증감률
물리 보안 제품	DVR	5,550	6,111	6,468	5.03
	카메라	8,030	10,405	12,592	25.30
	IP 영상장치	1,560	3,699	4,512	79.64

	엔진/칩셋	960	1,009	1,157	0.10
	Solution	1,750	2,249	2,984	30.59
	주변장치	870	664	899	0.06
	Access Control	2,410	3,023	3,549	21.40
	바이오 인식	1,250	1,716	2,062	28.73
	알람/모니터링	1,630	1,655	1,867	6.41
	기타	1,070	1,381	2,516	55.59
	출동보안 서비스	10,280	11,347	12,880	11.96
물리 보안 서비스	영상보안 서비스	2,260	2,398	2,736	10.10
	기타보안 서비스	620	961	1,063	32.81

자료 : KISA(2013)[11]

<표 4>에서 물리보안제품은 IP 영상장치 및 바이오인식 분야가 주차관제나 출입통제, 무선영상전송시스템 등 새로운 보안관련 서비스의 규모가 커지면서 높은 성장세를 보이고 있다. IP 영상장치의 높은 성장세는 각종 범죄 및 사고를 미리 예방하고 생활주변을 보호·감시하기 위해 영상보안서비스에 대한 관심이 높기 때문으로 보인다[12].

4. 공연장 안전 및 공연법

지난 2015년 11월 파리에서 미국 밴드 '이글스 오브 데스메탈'의 콘서트 도중 발생한 IS 테러와 우리나라의 경우 지난 2014년 4월 세월호 사고 이후 안전에 대한 관심이 높아지고 2014년 10월 판교 테크노벨리에서 발생한 환풍구 붕괴로 인한 관람객 사고는 공연장 안전관리에 대한 필요성이 재고되었다.

이를 위해 정부는 지난 2015년도 4월 공연장 안전관리에 관한 공연법 개정안을 마련했는데 그 주요 내용은 다음과 같다.

첫째, 공연장 등록 대상을 모든 공연장으로 확대했다.

객석 수 50개 또는 객석 바닥면적 50㎡ 미만 등 모든 공연장에 대해 등록 의무를 부과했다.

둘째, 공연장 재해대처계획 관리 강화를 통해 안전관리를 내실화했다.

공연장 운영자는 화재예방 등의 재해대처계획을 1년 단위로 지방자치단체장에게 신고하고 제출된 계획이 미비할 경우 보완을 요구할 수 있도록 근거를 마련했다.

셋째, 공연장 이외 장소에서 공연 시 1천명 이상의 관객이 예상되는 경우, 재해대처계획을 신고하고 안전관리비, 안전관리 조직, 안전교육을 법제화하기로 했다.

공연장 및 공연의 안전관리에 필요한 비용을 공연장 운영 또는 공연비용에 계상하고 안전관리 조직 구성과 안전교육 실시를 의무화하기로 했다.

넷째, 무대시설에 대한 안전진단을 의무화했다.

모든 공연장의 경우 무대시설에 대해 등록된 날로부터 3년마다 정기안전검사를, 9년마다 정밀안전진단을 받도록 규정했다.

다섯째, 안전관리의무 위반에 대한 행정처분 및 벌칙을 강화했다.

공연장 운영 정지 명령 및 폐쇄 조치 대상에 공연장 등록을 하지 않은 자와 공연장 안전관리 의무 위반에 대한 벌칙과 과태료 수준을 상향 조정했다.⁵⁾⁶⁾

최근 문화콘텐츠 산업이 다양해지면서 공연예술의 범위가 공연장을 벗어나 점점 넓어지고 있다. 거리공연 등 예술가와 관객이 만나는 모든 공간이 바로 '공연장'이 될 수 있으나 공연장 안전관리를 위해 '모든 공연장'을 지자체에 등록해야 한다. 또한 안전관리조직과 그 비용의 계상 그리고 정밀진단의 의무화가 추가됩니다.

공연장 안전과 사고는 프로그램에 손이 베인 관객으로부터 테러나 화재 등 재난에 대한 대응까지 공연장을 찾아와 공연을 무사히 즐길 수 있도록 공연 당사자들이 주위를 기울여야 할 때이다.

5. 자료 수집 및 설문조사 분석

5.1 자료수집

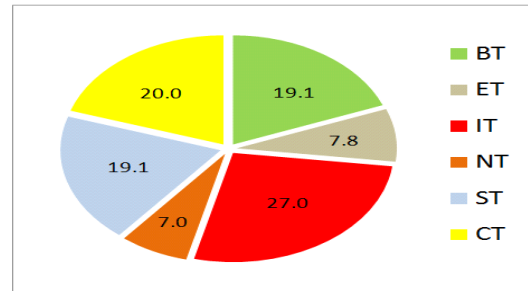
서울과 수도권에 거주하는 대학생들을 대상으로

2015년 8월 24일부터 9월 14일까지 총 22일 동안 설문조사를 실시하였다. 총 250명의 설문조사를 받아 이중 성실하게 설문지를 작성한 230명을 분석대상으로 선정하였으며 자료는 SPSS와 Excel을 통해 분석하였다[3].

5.2 설문조사 분석

설문조사는 13개 항목으로 구분하여 실시하였다.

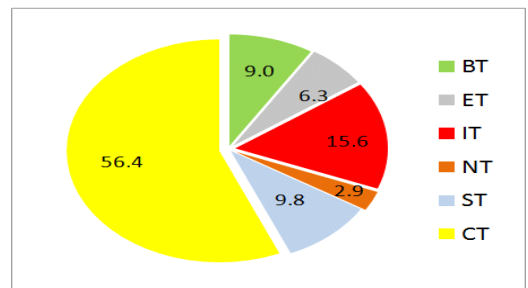
I 번 : 국가발전을 주도할 첨단 산업인 6T(IT, BT, NT, ET, ST, CT) 중에서 가장 성장 가능성이 높을 것으로 예상되는 분야는?



(그림 1) 설문조사 1번 문항

조사결과 IT(27%), CT(20%), BT(19.1%)와 ST(19.1%) 순으로 높게 산출되어 정보통신기술과 문화관광콘텐츠기술의 성장 가능성을 높게 평가하였다.

II 번 : 졸업 후 6T(IT, BT, NT, ET, ST, CT) 중에서 가장 취업하고 싶은 분야는?



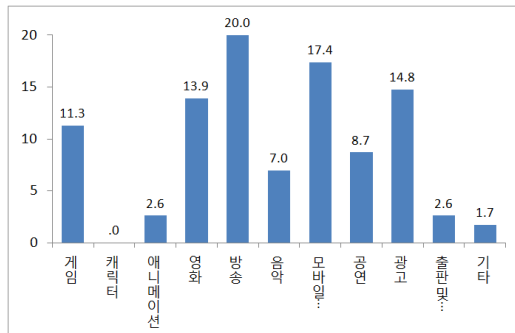
(그림 2) 설문조사 2번 문항

5) 문체부 보도자료 '공연장 안전관리 강화를 위한 '공연법 개정안'' 공연법 시행령 개정안' (<http://www.mcst.go.kr/>)

6) 공연법, 공연법 시행령, 공연법 시행규칙 (<http://www.law.go.kr/>)

조사결과 CT(56.4%), IT(15.6%), ST(9.8%)와 BT(9%) 순으로 높게 산출되어 문화관광콘텐츠기술이 졸업 후에 가장 취업하고 싶은 분야로 선정되어 대학생들이 가장 선호하는 것으로 판단된다.

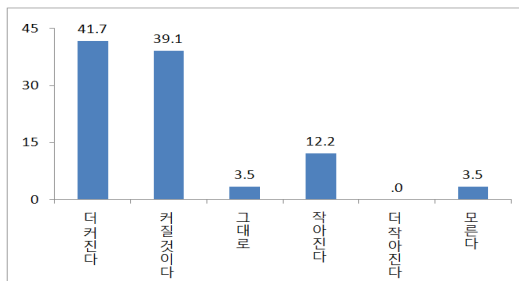
Ⅲ번 : 문화콘텐츠관련 산업 중에서 가장 일해 보고 싶은 분야는?



(그림 3) 설문조사 3번 문항

조사결과 방송(20%), 인터넷 및 모바일 콘텐츠(17.4%), 광고(14.8%), 영화(13.9%), 게임(11.3%) 순으로 높게 나타났으나 캐릭터(0%), 애니메이션(2.6%), 출판 및 만화(2.6%) 등은 선호도가 낮게 나타났다.

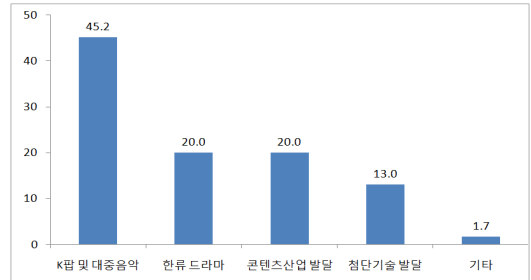
Ⅳ번 : 향후 10년 후 한류 및 문화콘텐츠 산업의 비중을 지금과 비교해 보면?



(그림 4) 설문조사 4번 문항

조사결과 '더욱 커질 것이다'(41.7%)와 '커질 것이다'(39.1%)로 조사되어 대학생들은 앞으로 한류 및 문화콘텐츠 산업이 더 발전하리라 기대하는 것으로 나타났다.

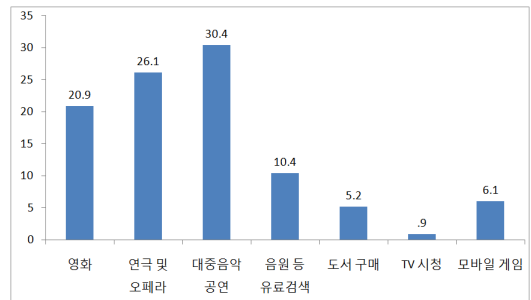
V번 : 문화콘텐츠 산업이 발전하는데 가장 영향을 많이 주었을 것으로 보이는 분야는?



(그림 5) 설문조사 5번 문항

조사결과 'K팝 및 대중음악의 한류로 국가이미지 상승'(45.2%), '시크릿가든 및 커피프린스 등 한류 드라마의 해외 판매'(20%), '영화 및 모바일게임 등 콘텐츠산업의 발달과 해외 수출'(20%) 순으로 나타나 'K팝 및 대중음악의 한류'가 문화콘텐츠 산업의 발전에 가장 많은 영향을 미친 것으로 나타났다.

Ⅵ번 : 가장 참여해 보고 싶은 문화 활동은 무엇인가요?



(그림 6) 설문조사 6번 문항

조사결과 '대중음악 공연'(30.4%), '연극 및 오페라'(26.1%), '영화'(20.9%) 순으로 나타나 대학생들은 대중음악 공연과 연극 등을 선호하고 있으나 경제적인 이유로 참여율은 낮은 것으로 이해된다.

6. 보안 산업의 필요성과 성장

6.1 국내 물리보안 산업의 필요성

지난 2015년 11월 13일 파리에서 불특정 민간인을 대상으로 ‘소프트 타겟(Soft Target)’ 테러가 발생하면서 많은 사상자가 발생했다. 테러의 목표물은 공공기관이 아니라 록밴드가 공연하고 있던 일반 극장이었다. 또한 8만 명의 관중이 모인 축구경기장과 일반인들이 이용하는 평범한 식당이었다.

당시 ‘스타드 드 프랑스’ 축구경기장은 올랑드 프랑스 대통령이 관람하고 있어 검문검색을 강화하다 폭탄조끼를 발견하고 참사를 피할 수 있었다는 분석이다. 만일 테러범이 경기장에 진입했다면 많은 피해자가 발생할 수 있었다. 미국에서 발생한 지난 2001년 9·11 테러 이후 불특정 민간인을 대상으로 ‘소프트 타겟’ 테러가 여러 나라에서 일어나고 있다.

우리나라도 불특정 민간인을 대상으로 ‘소프트 타겟’ 테러가 발생할 수 있으나 이에 대비한 보안 및 안전시스템은 매우 부족한 상황이다. 대부분의 공연장과 경기장은 모든 사람들이 검색대를 거치지 않고 쉽게 출입할 수 있다. 미국은 9·11 테러 이후 경기장 안전시스템을 완벽히 갖추고 있다. 메이저리그 야구 경기장은 작은 가방까지도 철저히 검사하며 국제공항 보안검색대 수준으로 테러를 사전에 방지하고 있다.

우리나라 프로농구의 경우 평균관중이 3,000명에서 7,000명이 모이지만 보안요원(아르바이트생 포함)은 20여명에 불과하고 공연장·철도·지하철의 경우에도 보안 및 경비인력이 부족한 수준이다. 일본의 경우 세계 수준의 치안을 자랑하고 있으나 1995년 옴진리교의 독가스 테러가 발생하였다[13].

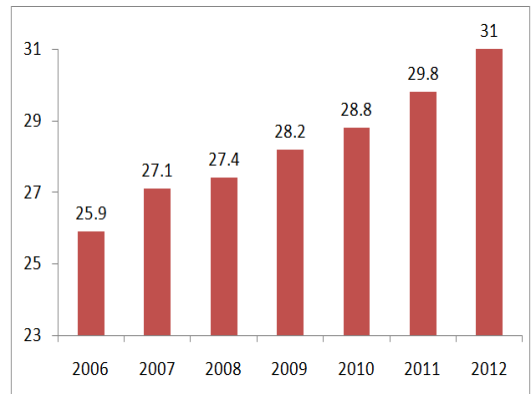
일반인 대상의 ‘소프트 타겟’ 테러는 국가 전체의 문화산업을 심각하게 위축시킬 수 있다. 우리나라도 공연장과 극장, 경기장의 보안을 더욱 강화하여 K팝과 한류를 주도하고 있는 문화 산업이 계속 발전해 나갈 수 있기를 기대해 본다.

6.2 미국 물리보안 산업의 현황과 전망

미국의 물리보안시장은 2012년 공공기관 및 대기업체 등을 중심으로 수요가 증가하면서 310억 달러를

기록하였다(그림 7). 건설경기 활성화로 상업용 빌딩의 건설이 늘어나고 침입탐지, 비디오감시 장비, 출입통제, 화재감지, 인터폰, 통합보안장비, 외부감지, 홈자동화 등에서 높은 매출이 발생하였다[17].

(기간 : 2006-2012, 단위 : 십억 달러)

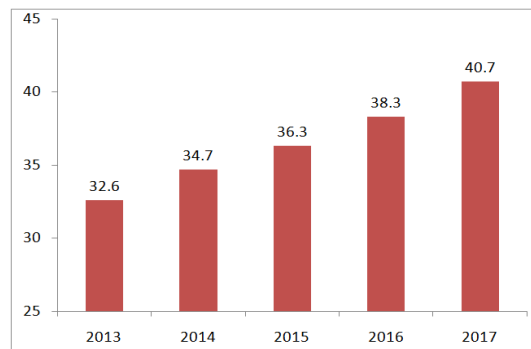


출처 : Ken Research(2013)[16]

(그림 7) 미국 물리보안 시장의 현황

(그림 8)에서 미국 물리보안시장은 2012년 310억 달러에서 2017년 407억 달러까지 꾸준히 증가할 것으로 기대하고 있다[14]. 주요 요인으로 범죄 및 테러 방지에 대한 관심이 증가하고 기술발전, 신제품 개발과 가격인하에 따라 새로운 수요가 증가하면서 매출액 증가를 전망하고 있다[15].

(기간 : 2013-2017, 단위 : 십억 달러)



출처 : Ken Research(2013)[16]

(그림 8) 미국 물리보안 시장의 전망

7. 결론

문화콘텐츠 산업의 활성화를 위해 서울과 수도권에 거주하는 대학생 250명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사결과 향후 국가발전을 주도할 첨단 산업으로 6T(IT, BT, NT, ET, ST, CT) 중에서 가장 성장 가능성이 높은 분야로 IT, CT, BT를 높이 선정했으나, 졸업 후 가장 취업하고 싶은 분야로는 CT, IT, ST를 선정하여 문화콘텐츠 산업에 대한 높은 선호도를 나타냈다.

문화콘텐츠관련 산업 중에서는 방송, 인터넷 및 모바일 콘텐츠, 광고 등에서 가장 일하고 싶은 분야로 선정했으며, 향후 10년 후 한류 및 문화콘텐츠 산업의 비중은 지금과 비교해 볼 때 더욱 커질 것이다'라는 의견이 가장 높게 나타났다. 문화콘텐츠 산업이 발전하는데 'K팝 및 대중음악의 한류'와 '겨울동화 및 대장금 등 한류 드라마' 등이 가장 많은 영향을 많이 주었을 것으로 판단했으며, 문화콘텐츠관련 기업 중에서는 YG, SM, 엔씨소프트, JYP 순으로 기업의 이미지가 좋은 것으로 조사되었다.

문화콘텐츠관련 산업 중에서는 '게임기획자, 게임 개발자, 디자이너'와 '촬영관련 및 컴퓨터 그래픽 등 엔지니어' 순으로 성장 가능성이 높은 직업으로 나타났다. 문화콘텐츠관련 산업을 더욱 활성화하기 위해서는 '콘텐츠관련 전문가를 다양한 분야에서 육성'과 '다양한 문화산업 콘텐츠 제작으로 한류 열풍 강화' 등이 높은 순으로 나타났다. 문화콘텐츠관련 산업에서 일하고 싶은데 문제가 되는 사항으로 '관련 전문지식이 부족해서'와 '관련 기업에 대한 정보가 부족해서' 등을 선정했다.

본인이 평소 가장 많이 참여하는 문화 활동으로는 '영화', '인터넷 및 모바일게임' 등이 조사되었고, 가장 참여해 보고 싶은 문화 활동으로는 '대중음악 공연', '연극 및 오페라', '영화' 순으로 높게 나타났다. 앞으로 해외에서 한류 열풍을 더욱 확산시키기에 방안으로 '새로운 콘텐츠 개발과 지역 확대를 위한 정부의 광범위한 지원'과 '겨울동화 및 대장금 등 수준 높은 한류 드라마 제작' 등을 선정했으며, 문화콘텐츠산업의 발전으로 '수준 높은 콘텐츠 제작으로 국가 이미지 상승'과 '문화 산업의 고용확대를 통해 청년

실업 해소' 등을 기대하는 것으로 조사되었다.

최근 전세계적으로 극장 및 공연장, 경기장 등 문화공간에서 불특정 민간인을 대상으로 '소프트 타깃' 테러가 발생하고 있다. 그러나 우리나라의 경우 이에 대비한 보안 및 안전시스템이 매우 부족한 상황으로 대다수 공연장과 경기장은 모든 사람들이 검색대를 거치지 않고 쉽게 출입하고 있다. 반면 미국은 9·11 테러 이후 경기장 안전시스템을 완벽히 갖추고 있다. 미국 보안시장은 범죄 및 테러 방지에 대한 관심이 증가하고 기술발전, 신제품 개발과 가격인하에 따라 새로운 수요가 증가하면서 2017년 407억 달러까지 매출액 증가를 전망하고 있다. 향후 국내 문화콘텐츠 산업의 발전과 더불어 보안 산업이 함께 발전해 나갈 것으로 기대해 본다.

참고문헌

- [1] 박정수, "문화산업에의 IT 활용 확대와 표준화 과제", KIET 산업경제분석, pp.26-35, 2006.
- [2] 장우석, 안중기, "콘텐츠산업의 시장 현황과 시사점", 현대경제연구원 VIP REPORT, pp.1-24, 2015.
- [3] 한국문화콘텐츠진흥원, "문화콘텐츠 산업 활성화를 위한 여론조사 결과 보고서", pp.1-22, 2008.
- [4] 김세훈, "문화예술과 콘텐츠 산업 융합 활성화 방안", 문화산업연구, Vol.13, No.3, pp.45-53, 2013.
- [5] 최종렬, 김동환, 서해숙, 전충헌, "콘텐츠 가치평가 시스템 개발을 통한 지역 문화콘텐츠산업 활성화 연구", 인문콘텐츠, Vol.17, pp.253-277, 2010.
- [6] 김선정, "문화콘텐츠 산업 수출현황과 활성화 방안", 국제무역 동향/연구보고서, pp.1-81, 2009.
- [7] 정황용, "항공보안요원의 직무만족요인과 서비스 제공의식이 직무만족에 미치는 영향 연구", 한국항공대학교 석사논문, 2012.
- [8] 한국콘텐츠진흥원, 「2014 콘텐츠 산업 백서」, 연차보고서, pp.1-412, 2015.
- [9] 방송통신위원회, "우리나라 다양한 콘텐츠 산업의 활성화 방안", 방송통신 2010 핵심과제, pp.1-16,

- 2010.
- [10] 한국콘텐츠진흥원, 「2014 콘텐츠산업 통계」, 2015.
 - [11] 한국인터넷진흥원, 「세계 지식정보보안 산업 비교 분석 : 지식정보보안 산업 심층 분석보고서」, 연구자료, pp.1-61, 2013.
 - [12] 정수민, "보안산업, 진화하다", 스몰캡 Issue Report, 하나대투증권, pp.1-19, 2013.
 - [13] 중앙일보, "한국, 불특정 민간인 대상 테러에 무방비 상태다", 2015.
 - [14] 인포더, "미국 물리보안 시장 전망 : 물리보안 제품, 미국 조달시장 공략법", 시큐리티월드, Vol.224, pp.84-85, 2015.
 - [15] 방보경, "물리적 보안 시장을 통해 보는 미국 산업동향", KOTRA 해외비즈니스정보포탈, 2015.
 - [16] Ken Research, Security Sales and Integration Association, 2013.
 - [17] 네이버 블로그 : blog.naver.com

————— [저 자 소 개] —————



최 정 일 (Jeong-Il, Choi)

서강대학교 (학사)
 서강대학교 대학원 (경영학석사)
 명지대학교 대학원 (경영학박사)
 성결대학교 경영학부 교수

E-mail : cji3600@hanmail.net



장 예 진 (Ye-Jin, Jang)

경기대학교 (학사)
 경기대학교 대학원 (석사)
 경기대학교 대학원 (박사)
 국제대학교 경호보안과 교수

E-mail : guardzi@daum.net