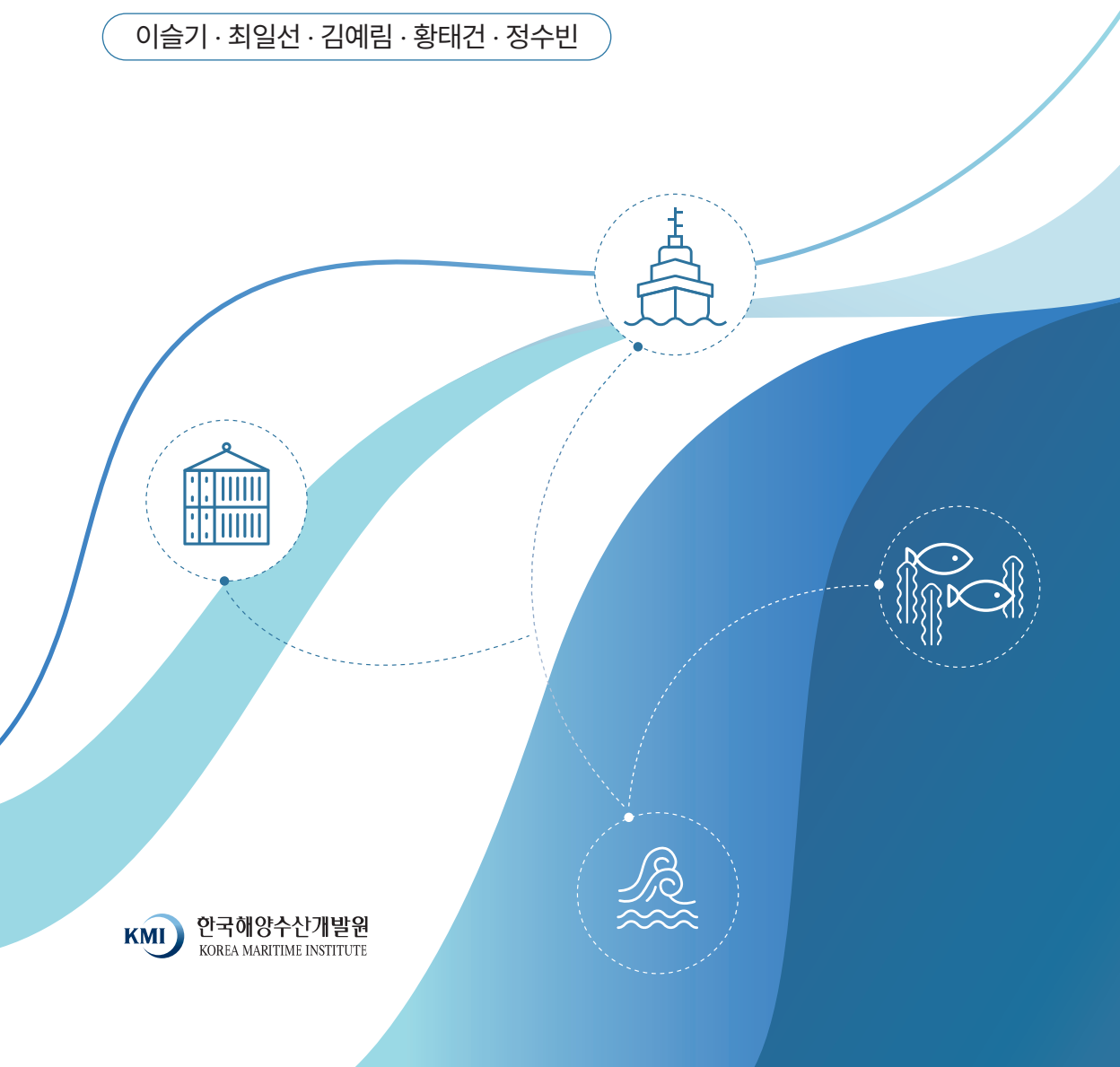
기본연구 2025-02

해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 발전전략 연구

A Study on Regional Competitiveness Assessment and Development Strategies for the Marine Cultural Industry

이슬기 · 최일선 · 김예림 · 황태건 · 정수빈



KMI 한국해양수산개발원
KOREA MARITIME INSTITUTE

기본연구 2025-02

해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 발전전략 연구

A Study on Regional Competitiveness Assessment and Development Strategies for the Marine Cultural Industry

이슬기 · 최일선 · 김예림 · 황태건 · 정수빈

KMI 한국해양수산개발원
KOREA MARITIME INSTITUTE

저자 **이슬기, 최일선, 김예림, 황태건, 정수빈**

내부연구진
연구책임자 이슬기 한국해양수산개발원 경제전략연구본부 전문연구원
공동연구원 최일선 한국해양수산개발원 경제전략연구본부 부연구위원
공동연구원 김예림 한국해양수산개발원 경제전략연구본부 전문연구원
공동연구원 황태건 한국해양수산개발원 경제전략연구본부 전문연구원
공동연구원 정수빈 한국해양수산개발원 경제전략연구본부 부연구위원

연구기간 2025. 1. 1. ~ 2025. 10. 31.

보고서 집필내역

연구책임자 이슬기 연구총괄, 제1장, 제2장 1절, 제3장 1절, 제3장 3절, 제5장 1절, 제5장 2절 일부, 제5장 3절, 제6장

내부연구진
최일선 제3장 2절, 제5장 2절 일부
김예림 제2장 2절, 제5장 2절 일부
황태건 제4장 1절, 제4장 2절, 제5장 2절 일부
정수빈 제2장 3절

산·학·연·정 연구자문위원
김태진 국립한국해양대학교 교수
권태현 세종대학교 겸임 교수
정종은 부산대학교 교수
김봉태 국립부경대학교 교수
강동진 경성대학교 교수
김보미 해양수산부 해양정책과 사무관

※ 순서는 산·학·연·정 순임

발간사

최근 전 세계적으로 문화 산업은 지역 경제 활성화와 일자리 창출의 핵심 동력으로 부상하고 있다. 특히 K-컬처의 괄목할 만한 성장은 문화가 지닌 전략적 가치와 파급력을 명확히 보여준다. 이러한 흐름 속에서 '해양'이라는 고유한 자산과 문화를 기반으로 하는 해양문화산업 역시 K-컬처에 버금가는 잠재력을 지닌 국가적 전략 분야로 주목받을 가치가 있다.

우리나라는 전 세계적으로도 드물게 3개의 국립해양박물관을 비롯하여 전국 연안에 풍부한 해양문화 인프라와 콘텐츠를 보유하고 있다. 그러나 이러한 풍부한 자원과 잠재력에도 불구하고, 해양문화산업이 지역의 핵심 성장동력으로 이어지는 성과는 아직 미미한 실정이다. 이는 해양문화산업이 국가 및 지역 정책에서 우선적인 투자·지원 영역으로 인식되지 못한 구조적 한계가 복합적으로 작용한 결과로 볼 수 있다.

본 연구는 해양문화산업을 독립된 산업 영역으로 규정하고, 그 잠재력을 실질적인 지역 발전 전략으로 연결하기 위한 종합적인 시도라는 점에서 그 필요성과 중요성이 매우 크다. 이를 위해 본 연구에서는 '해양문화산업 특수분류체계(안)'을 새롭게 마련하고, 74개 연안 시군구의 경쟁력을 계량화하여 지역별 강점과 약점을 과학적으로 진단하였다.

특히 본 연구의 가장 큰 성과는 해양문화산업의 경제적 가치를 최초로 정량 규명한 것이다. 본 연구는 산업 연관 분석과 전국 사업체 조사 자료를 활용하여 해양문화산업의 실질적 규모와 파급 효과를 계량적으로 도출함으로써, 문화와 산업을 연결하는 새로운 정책 연구의 전형을 제시하였다. 그 결과 2022년 기준 광의의 해양문화산업의 총산출은 90.9조 원, 부가가치는 42.2조 원에 달하는 것으로 분석되었으며, 이는 예술·스포츠·여가 서비스업의 규모를 상회하는 수치이다. 즉, 해양문화산업이 단순한 향유와 교육을 넘어, 국가 경제 전반에 실질적 파급력을 지닌 핵심 전략 산업임을 실증적으로 입증한 것이다. 나아가 이러한 분석을 토대로 지역별 특성을 반영한 'K-Marine Culture Grand Design'과 권역별 거점 전략을 제시함으로써, 정부의 균형 발전 국정 목표를 달성하기 위한 구체적인 정책 대안을 마련하였다.

본 연구는 해양문화산업이 더 이상 보조적인 영역에 머무르지 않고, K-컬처와 어깨를 나란히 하는 국가 창의 산업의 핵심축으로 도약해야 함을 역설한다. 해양은 우리 사회의 역사, 경제, 문화를 관통하는 정체성의 공간이며, 이를 산업적 자산으로 활용하는 것은 시대적 소명이자 필수적인 전략이다. 본 연구는 이러한 인식의 출발점으로서, 해양문화산업의 개념 정립, 분류 체계 수립, 계량적 가치 분석, 거점 전략 및 정책 제언을 망라하는 최초의 종합적 청사진을 제시하였다. 앞으로 본 연구의 성과가 정부와 지자체의 긴밀한 협력을 통해 후속 연구와 실질적인 정책으로 이어진다면, 해양문화산업은 명실상부한 국가 전략 산업으로 공고히 자리매김할 것이다.

마지막으로 이 연구의 책임을 맡은 해양연구본부 이슬기 전문연구원과 연구진의 노고에 깊은 감사를 표한다. 아울러 본 연구 수행 과정에서 아낌없는 조언과 도움을 주신 학계 및 정부 관계자분들께도 진심으로 감사의 말씀을 드린다.

2025년 12월
한국해양수산개발원
원장 조 정 희

목차

정책제안_i

요약_iii

Executive Summary_xv

01 서론 _1

제1절 연구의 배경과 목적 1
1. 연구의 배경 및 필요성 1
2. 연구의 목적 9

제2절 연구의 내용과 방법 10
1. 연구의 범위 및 내용 10
2. 연구의 방법 13

제3절 선행연구 검토 15
1. 선행연구 검토 15
2. 본 연구의 차별성 17

02 해양문화산업의 개념과 경제적 파급 효과 분석 _21

제1절 해양문화산업의 정의와 분류 22
1. 해양문화산업의 정의 22
2. 해양문화산업의 분류 체계 30

제2절 해양문화산업의 발전 동향 52
1. 글로벌 해양문화산업 발전 현황 52
2. 국내 해양문화산업 발전 여건 69
3. 소결 88

제3절 해양문화산업의 경제적 파급 효과 91
1. 분석 개요 91
2. 해양문화산업의 산업 구조 95
3. 해양문화산업의 경제적 파급 효과 99

03 해양문화산업의 지역 경쟁력 분석 체계 _109

제1절 해양문화산업의 지역 경쟁력 개념 109
1. 경쟁력 개념과 구성 요소 109
2. 해양문화산업의 지역 경쟁력 특성 113

제2절 국내외 문화·지역 경쟁력 지표 개발 사례 115
1. 글로벌 문화 및 산업 경쟁력 지표 115
2. 국내 문화 및 산업 경쟁력 지표 120
3. 소결 129

제3절 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 설계 131
1. 지표 개발 방향 및 원칙 131
2. 지표의 구성 체계 및 활용 자료 132
3. 지표 체계의 타당성 검토 139
4. 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 149

04 해양문화산업의 지역 경쟁력 진단 _153

제1절 분석개요 153
1. 분석 절차 153
2. 분석 방법 156

제2절 부문별 경쟁력 진단 158
1. 입지 기반 역량 158
2. 산업 기반 역량 163
3. 문화 향유 역량 169
4. 정책 집행 역량 175
5. 종합 진단 181

05 권역별·거점별 해양문화산업 특성화 전략 _187

제1절 기본 방향 187

제2절 권역별 해양문화산업 특성화 전략 192
1. 인천·경기 192
2. 충남·전북 201
3. 전남·제주 209
4. 부산·울산·경남 220

제3절 주요 거점별 해양문화산업 특성화 전략 240
1. 산업·문화 융합 거점 전략 (창원·포항·경주 중심) 242
2. 수도권 연계 소비시장 허브 전략 (안산·화성 중심) 246
3. 생태·문화 콘텐츠 융합형 전략 (순천 중심) 248
4. 사계절형 해양문화·체험 다변화 전략 (강릉 중심) 251

06 결론 및 정책 제언 _255

제1절 요약 및 결론 255

제2절 정책 제언 259
1. 해양문화산업 육성을 위한 관련 법제 정비 259
2. 해양문화산업 통합 조직 설립 및 운영 체계 마련 265
3. 해양문화산업 통계 생산 기반 구축 268

제3절 기대효과 272

참고문헌 _275

표 목차

〈표 1-1〉 연안시도의 전년 대비 문화 예산 증가율 비교 ····· 6
〈표 1-2〉 선행연구와 본 연구의 차별성 ····· 18
〈표 2-1〉 OECD가 정의한 광의의 문화 산업 개념 및 분류 ····· 24
〈표 2-2〉 국내외 문화 산업의 정의 ····· 25
〈표 2-3〉 본 연구에서 정의한 해양문화산업 분류 체계 ····· 35
〈표 2-4〉 본 연구에서 검토한 타 분야 특수분류 및 포괄 영역 ····· 36
〈표 2-5〉 국가유산산업 특수분류 체계 중 해양전통문화산업과 관련된 영역 ····· 38
〈표 2-6〉 문화예술산업 특수분류 체계 중 해양예술창작산업과 관련된 영역 ····· 40
〈표 2-7〉 콘텐츠산업 분류 체계 중 해양문화콘텐츠산업과 관련된 영역 ····· 42
〈표 2-8〉 해양수산업 및 디자인산업 특수분류 중 해양문화융합산업과 관련된 영역 44
〈표 2-9〉 해양문화산업 특수분류 체계(안) ····· 47
〈표 2-10〉 해양문화산업 유형별 해외 사례 도시 ····· 55
〈표 2-11〉 해양문화산업 유형별 국내 활용 도시 ····· 71
〈표 2-12〉 인천 개항로프로젝트에 참여한 로컬 브랜드 목록 ····· 81
〈표 2-13〉 지역 문화 패러다임의 전환 ····· 85
〈표 2-14〉 해양문화정책과 일반문화정책의 차이점 ····· 87
〈표 2-15〉 해양문화산업 발전 동향 관련 국내외 사례의 주요 내용 및 성과 ····· 90
〈표 2-16〉 분석 대상 산업 ····· 92
〈표 2-17〉 전산업과 해양문화산업 규모 비교(2022년) ····· 95
〈표 2-18〉 해양문화산업의 부문별 산출 및 부가가치(2022년) ····· 98
〈표 2-19〉 해양문화산업 부문별 생산 유발 계수 ····· 101
〈표 2-20〉 해양문화산업의 생산 유발 효과 상세 내역 ····· 102
〈표 2-21〉 해양문화산업 총액 환산 생산 유발 금액 ····· 104
〈표 2-22〉 해양문화산업 부문별 부가가치 유발 계수 ····· 105
〈표 2-23〉 해양문화산업의 부가가치 유발 효과 상세 내역 ····· 106
〈표 3-1〉 지역 경쟁력 개념 ····· 111
〈표 3-2〉 해양문화산업의 지역 경쟁력 개념과 범위 ····· 114
〈표 3-3〉 UNESCO 문화 지표 체계(2009) ····· 116
〈표 3-4〉 IMD 국가 경쟁력 지표 체계 ····· 118
〈표 3-5〉 지역 문화지수 지표 체계 ····· 122

〈표 3-6〉 2024년 지역 발전지수 구성 지표 ····· 124
〈표 3-7〉 연안 지역 발전지수(CoDI) 지표 체계 ····· 127
〈표 3-8〉 국내외 문화 및 지역 경쟁력 지표 공통 영역 분석 결과 ····· 129
〈표 3-9〉 입지 기반 역량 지표 체계 및 자료 ····· 134
〈표 3-10〉 산업 기반 역량 지표 체계 및 자료 ····· 135
〈표 3-11〉 문화 향유 역량 지표 체계 및 자료 ····· 136
〈표 3-12〉 정책 집행 역량 지표 체계 및 자료 ····· 137
〈표 3-13〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지표 종합 ····· 138
〈표 3-14〉 전문가 설문조사 설계 ····· 140
〈표 3-15〉 전문가 설문조사 응답자 특성 ····· 140
〈표 3-16〉 델파이 패널 수에 따른 내용타당도 비율(CVR)의 최솟값(p=.05) ····· 142
〈표 3-17〉 입지 기반 역량 지표 타당성 조사 결과 ····· 142
〈표 3-18〉 산업 기반 역량 지표 타당성 조사 결과 ····· 145
〈표 3-19〉 문화 향유 역량 지표 타당성 조사 결과 ····· 147
〈표 3-20〉 정책 집행 역량 지표 타당성 조사 결과 ····· 149
〈표 3-21〉 최종 도출된 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 ····· 151
〈표 4-1〉 입지 기반 역량 지표 및 세부 데이터의 순위 및 점수(상위 5개 시군구) ··· 162
〈표 4-2〉 산업 기반 역량 지표 및 세부 데이터의 순위 및 점수(상위 5개 시군구) ··· 168
〈표 4-3〉 문화 향유 역량 지표 및 세부 데이터의 순위 및 점수(상위 5개 시군구) ·· 174
〈표 4-4〉 정책 집행 역량 지표 및 세부 데이터의 순위 및 점수(상위 5개 시군구) ··· 180
〈표 4-5〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지수(상위 6개 시군구) ····· 185
〈표 5-1〉 인천·경기 주요 해양문화사업체 업종 현황 ····· 195
〈표 5-2〉 인천·경기 시군구별 해양문화산업 경쟁력 주요 지표 결과 ····· 196
〈표 5-3〉 인천·경기 해양문화산업 특성화 사업 제안 ····· 200
〈표 5-4〉 충남·전북 주요 해양문화사업체 업종 현황 ····· 204
〈표 5-5〉 충남·전북 시군구별 주요 지표 결과 ····· 205
〈표 5-6〉 충남·전북 해양문화산업 특성화 사업 제안 ····· 208
〈표 5-7〉 전남·제주 주요 해양문화사업체 업종 현황 ····· 214
〈표 5-8〉 전남·제주 시군구별 주요 지표 결과 ····· 216
〈표 5-9〉 전남·제주 해양문화산업 특성화 사업 제안 ····· 219

〈표 5-10〉 부산·울산·경남 주요 해양문화사업체 업종 현황 ····· 225
〈표 5-11〉 부산·울산·경남 시군구별 주요 지표 결과 ····· 226
〈표 5-12〉 부산·울산·경남 해양문화산업 특성화 사업 제안 ····· 230
〈표 5-13〉 강원·경북 주요 해양문화사업체 업종 현황 ····· 234
〈표 5-14〉 강원·경북 시군구별 주요 지표 결과 ····· 236
〈표 5-15〉 강원·경북 해양문화산업 특성화 사업 제안 ····· 239
〈표 6-1〉 해양교육문화법 내 해양문화 관련 조항 ····· 259
〈표 6-2〉 해양문화산업 육성 관련 법제도 정비(안) ····· 262
〈표 6-3〉 해양문화산업 육성을 위한 「해양교육문화법」 법률 개정(안) ····· 264
〈표 6-4〉 문화·콘텐츠·관광분야 진흥을 위해 별도 조직된 기관 사례 ····· 267
〈표 6-5〉 해양수산부 및 문화체육관광부 관련 통계 조사 현황 ····· 269

그림 목차

〈그림 1-1〉 해양문화산업의 경제적 파급 효과 ····· 4
〈그림 1-2〉 국내 해양문화자원 분포 현황 ····· 7
〈그림 1-3〉 본 연구의 공간적 범위 ····· 11
〈그림 1-4〉 본 연구의 흐름도 ····· 12
〈그림 2-1〉 문화 산업 관점에서의 해양문화산업 주요 특성 ····· 27
〈그림 2-2〉 해양문화산업과 타 산업의 연계 구조 ····· 29
〈그림 2-3〉 해양문화산업의 범위 설정 기준 ····· 31
〈그림 2-4〉 본 연구에서 정의한 해양문화산업 위계도 ····· 35
〈그림 2-5〉 글로벌 엔터테인먼트와 미디어 수익 ····· 53
〈그림 2-6〉 정부 총지출 내 문화 서비스 비중 ····· 54
〈그림 2-7〉 하펜시티의 동부 지역 마스터플랜 개정 ····· 56
〈그림 2-8〉 하펜시티의 슈파이허슈타트와 엘브필하모닉 콘서트홀 ····· 57
〈그림 2-9〉 바르셀로나 포트벨 일대 22건의 민간투자 위치 ····· 61
〈그림 2-10〉 헐(Hull) 해양역사 가이드투어 모습과 투어 루트 ····· 63
〈그림 2-11〉 헐(Hull) 거리 내 문화자산 분포 지도 및 문화 산업의 경제적 효과 ····· 65
〈그림 2-12〉 투르쿠(Turku) 포럼 마리눔(Forum Marinum)의 박물관 선박들 ····· 66
〈그림 2-13〉 투르쿠(Turku) 해양도시 계획 ····· 68
〈그림 2-14〉 연안시도별 문화 산업 매출액 비교 ····· 69
〈그림 2-15〉 통영한산대첩축제 개최지 및 삼도수군통제영 디지털 실감 영상관 ····· 73
〈그림 2-16〉 제주 해녀의 부엌 공연 및 펀딩 성공률 ····· 76
〈그림 2-17〉 인천아트플랫폼과 근대 주택을 재현한 중구생활사전시관 ····· 78
〈그림 2-18〉 신안 태평염전 소금박물관 및 '천일염 힐링캠프' 캐라반 ····· 82
〈그림 2-19〉 해양문화산업 식별 ····· 93
〈그림 3-1〉 한국의 IMD 국가 경쟁력 순위 현황 ····· 119
〈그림 3-2〉 지역 문화 지표 선정 원칙 ····· 121
〈그림 3-3〉 지역 발전지수 개념도 ····· 123
〈그림 3-4〉 2024년 지역 발전지수 분석 결과 ····· 125
〈그림 3-5〉 연안 지역 발전지수(CoDI) 개념도 ····· 126
〈그림 3-6〉 연안 지역 발전지수(CoDI) 분석 결과 종합 ····· 128
〈그림 3-7〉 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 선정 원칙 ····· 132
〈그림 3-8〉 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 체계도 ····· 133

〈그림 4-1〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지수 산출 과정 ····· 156
〈그림 4-2〉 입지 기반 역량 지표의 지역별 차이 ····· 160
〈그림 4-3〉 입지 기반 역량 지표 지도 ····· 161
〈그림 4-4〉 산업 기반 역량 지표의 지역별 차이 ····· 165
〈그림 4-5〉 산업 기반 역량 지표 지도 ····· 167
〈그림 4-6〉 문화 향유 역량 지표의 지역별 차이 ····· 171
〈그림 4-7〉 문화 향유 역량 지표 지도 ····· 173
〈그림 4-8〉 정책 집행 역량 지표의 지역별 차이 ····· 177
〈그림 4-9〉 정책 집행 역량 지표 지도 ····· 178
〈그림 4-10〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지수의 지역별 차이 ····· 182
〈그림 4-11〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지수 현황도 ····· 184
〈그림 5-1〉 해양문화산업 활성화 기본 방향 ····· 191
〈그림 5-2〉 인천 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 193
〈그림 5-3〉 경기 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 194
〈그림 5-4〉 충남연안과 전북연안 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 202
〈그림 5-5〉 전남 여수시 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 209
〈그림 5-6〉 전남 목포시 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 211
〈그림 5-7〉 제주 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 212
〈그림 5-8〉 부산연안 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 222
〈그림 5-9〉 울산연안과 경남연안 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 223
〈그림 5-10〉 강원(강릉) 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 231
〈그림 5-11〉 경북 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 ····· 233
〈그림 5-12〉 우리나라 해양문화산업 활성화 거점 5대 지역 ····· 241
〈그림 5-13〉 창원 해양레저관광 거점 공모 사업 구상도 ····· 243
〈그림 5-14〉 포항시 복합 해양레저관광도시 국가 공모 사업 선정 ····· 244
〈그림 5-15〉 수도권 최대 해양문화 축제, 화성 뱃놀이 축제 ····· 247
〈그림 5-16〉 순천시에 위치한 글로벌 웹툰 허브센터 ····· 249
〈그림 5-17〉 강릉여행의 달 캠페인 '개성 있는 강릉여행: 해양체험 & 미술' ····· 252
〈그림 6-1〉 K-Marine Culture Grand Design 구상(안) ····· 258
〈그림 6-2〉 해양수산 통계 시스템 ····· 271

정책제안

▌분석 내용 및 방법

1. 국내외 문헌 조사, 주요국 지표 분석, 전문가 자문을 통해 해양문화산업의 개념과 범위를 명확히 정립하고, 해양수산업 및 문화 산업 특수분류 체계와 연계한 '해양문화산업 특수분류 체계(안)'을 도출
2. 2022년 산업 연관표에 '해양문화산업 특수분류 체계(안)'을 적용·재분류하는 산업 연관 분석을 수행하여, 국가 경제에 미치는 생산·부가가치·고용 유발 효과 및 전·후방 연관 효과를 정량적으로 측정
3. 74개 연안 시군구를 대상으로 4개의 핵심 역량(입지 기반, 산업 기반, 문화 향유, 정책 집행)을 포괄하는 통합 데이터베이스를 구축하고, 공간통계 분석(EDA)을 활용하여 지역별 경쟁력 수준과 격차를 진단
4. 상기 경제적 파급 효과와 지역 경쟁력 진단 결과를 토대로, 11개 연안권의 고유 특성을 반영한 권역별 특성화 전략과 'K-Marine Culture Grand Design'을 제시

▌정책제안

1. 해양문화산업 육성을 위한 법적 기반 마련: 「해양교육 및 해양문화 활성화법」 개정

- 현행법이 해양문화자원의 '보존과 확산'에 머무르는 한계를 극복하고 '산업 진흥'을 포괄하도록 법률 제1조(목적) 및 제2조(정의)에 '해양문화산업'의 개념과 진흥 목적을 명시

- '해양문화산업 진흥' 장(章)을 신설하여, 5년 단위의 진흥 기본 계획 수립, 통계 조사 및 분류 체계 마련을 의무화

- 지역 해양문화산업 거점 지정·지원, 전문 인력 양성, 진흥 기금 조성 근거를 포함하여 안정적이고 지속 가능한 산업 육성 기반 확보

2. 해양문화산업 육성 컨트롤타워 구축: (가칭) '국가해양문화산업진흥원' 설립 제안

- 분절적으로 운영되는 국립 해양문화시설과 지역 거점들을 총괄·조정하고, 국가 단위의 정책 기획 및 전략 수립을 전담하는 구심점(컨트롤타워) 역할 수행

- 국립 시설-지역 거점을 연계하는 허브-스포크형(Hub-Spoke) 발전 모델을 설계하고, 중복 투자를 방지하며 민·관·학·연 협력 플랫폼 기능 제도화

3. 객관적 데이터 기반 정책을 위한 통계 생산 기반 3단계 구축 제안

- (1단계) 본 연구에서 도출한 '해양문화산업 특수분류 체계(안)'에 대한 통계청의 공식 승인을 추진하여 통계 작성의 제도적 기반 마련

- (2단계) 산업 규모, 매출, 고용 등 실측 데이터를 확보하기 위한 '(가칭) 해양문화사업체 실태 조사'를 정례적으로 도입

- (3단계) 신규 실태 조사 결과를 기존 해양수산 통계 시스템(KOSIS)과 구조적으로 연계하여, 수요-공급 통합 분석 및 정책 환류 기반 마련

요 약

해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 발전전략 연구

이슬기 · 최일선 · 김예림 · 황태건 · 정수빈

1. 서론

1) 연구의 배경

- 최근 전 세계적으로 문화 산업은 지역 경제 활성화와 일자리 창출의 핵심 동력으로 부상하고 있으며, K-컬처의 성장은 이러한 문화의 전략적 가치를 증명함
- '해양'이라는 고유 자산을 기반으로 한 해양문화산업 역시 K-컬처에 버금가는 잠재력을 지녔음에도, 풍부한 인프라와 자원에 비해 산업적 성과는 미미한 실정임
- 이는 해양문화산업에 대한 독립된 산업적 정의, 체계적인 분류, 경제적 가치 분석, 지역 경쟁력 진단이 부재했기 때문으로 판단됨
- 따라서 본 연구는 해양문화산업의 잠재력을 국가 성장동력으로 활용하기 위해, 산업의 경제적 가치를 정량적으로 규명하고 지역별 경쟁력을 과학적으로 진단할 필요성에서 출발함

2) 국정 과제 연계성

- 본 연구는 K-컬처 콘텐츠산업을 국가 전략 산업으로 육성하는 '글로벌 5대 문화 강국 실현' 국정 과제와 맞닿아 있음
- 또한, 지역 고유 자산의 산업화를 강조하는 '5극 3특' 지역 성장 전략과 연계하여 '모두가 잘사는 균형 성장' 목표 달성에 기여함
- 나아가 어촌·연안 경제 활성화를 위한 해양관광 및 관련 산업 혁신, 세계인 3천만 명 관광객 유치 기반 구축 등 주요 국정 과제의 실행 기반을 제공함

3) 연구의 목적

- 연안 지역의 잠재력에도 불구하고 성장 동력화가 미흡한 해양문화산업의 지역 경쟁력을 진단하고 경제적 파급 효과를 분석하여, 체계적인 발전 전략을 제시하는 것을 핵심 목적으로 함
- 이를 위해 다음의 세부 목적을 가지고 연구를 진행함

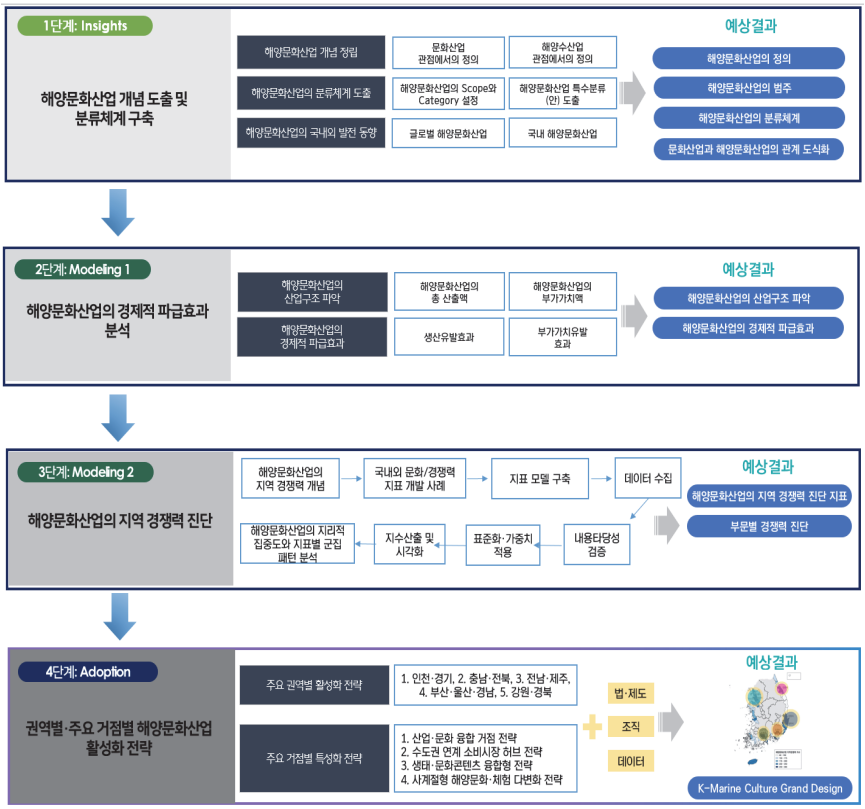
- 첫째, 해양문화산업의 개념과 범위를 명확히 정립하고, 한국표준산업 분류(KSIC)와 해양수산업 특수분류 체계를 기반으로 한 '해양문화산업 분류체계(안)'을 수립함
- 둘째, 산업 연관 분석을 활용하여 해양문화산업이 국민 경제에 미치는 생산·부가 가치·고용 유발 효과 등 경제적 파급 효과를 정량적으로 측정함
- 셋째, 국내외 문화 지표 분석을 통해 해양문화산업의 지역 경쟁력을 진단할 수 있는 새로운 지표 체계를 구축하고, 74개 연안 시군구의 경쟁력을 분석함
- 넷째, 분석 결과를 토대로 지역별 특성에 맞는 맞춤형 고도화 전략과 권역별 'K-Marine Culture Grand Design'을 제시함

2. 연구의 방법

1) 학술적 방법

- **본 연구는 문헌 조사, 통계 분석, 공간 분석, 산업 연관 분석 등 질적·양적 연구 방법론을 혼합하여 사용함**
  - 국내외 학술 문헌과 정책 보고서 분석을 통해 해양문화산업의 개념과 분류 체계, 지역 경쟁력 진단 지표 등 이론적 토대를 구축함
  - 74개 연안 시군구를 대상으로 4개의 핵심 역량(입지 기반, 산업 기반, 문화 향유, 정책 집행)을 포괄하는 통합 데이터베이스를 구축하고, 공간통계 분석(EDA)을 활용하여 지역별 경쟁력 수준과 격차를 진단
  - 해양수산업 특수분류 체계(안)을 기반으로 2022년 산업 연관표를 재분류하여 산업 연관 분석을 수행, 해양문화산업의 경제적 파급 효과와 전·후방 연관 효과를 실증적으로 분석함

〈본 연구의 흐름도〉



자료: 저자 작성

2) 정책화 방법

- **새로 시도하는 연구 내용과 방법론이기 때문에 다양한 분야의 전문가와 이해관계자, 정책 집행자의 의견을 폭넓게 수렴하고 반영**

  - 해양문화, 경제학, 통계학, 지역학, 인문학 등 분야별 전문가 자문 회의를 개최하여 해양문화산업의 분류 체계, 경쟁력 진단 지표의 타당성, 분석 결과의 해석 및 정책적 함의를 검토함

- 또한 산업계, 학계, 연구 기관, 정부 관계자(산·학·연·정)를 대상으로 인터뷰를 실시하여 권역별 특성화 전략과 법·제도 개선 방안의 타당성 및 현장 실현 가능성을 제고함

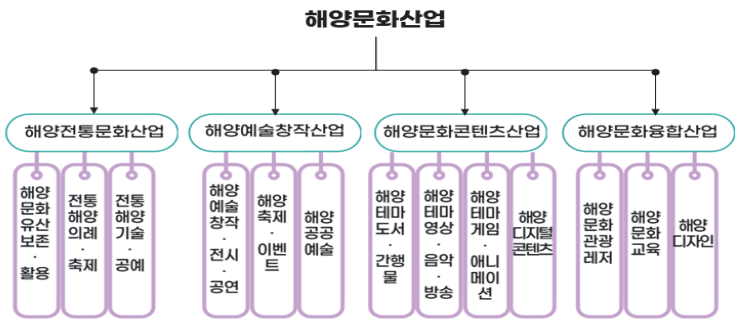
3. 연구 결과

1) 연구 결과 요약

▪ **해양문화산업 개념 정립 및 특수분류 체계(안) 도출**

- 해양문화산업을 '해양과 연관된 문화적 표현을 담은 상품과 서비스를 기획·생산·유통하고, 이를 통해 소비자에게 문화적으로 의미 있는 경험을 제공하는 산업'으로 개념화함
- 이는 기존 문화 산업의 특성에 '장소성(해양 공간)', '생태·환경적 가치', '복합 문화유산 기반', '국가 정체성 상징', '참여 중심의 체류형 산업 구조'라는 5대 핵심 차별성을 반영한 것임
- 기존 국가유산, 문화, 해양 산업, 콘텐츠산업 분야의 특수분류 체계를 종합적으로 검토하여 4개의 대분류(해양전통문화, 해양예술창작, 해양문화 콘텐츠, 해양문화융합), 10개의 중분류로 구성된 '해양문화산업 특수분류 체계(안)'을 최종 도출함

〈 본 연구에서 정의한 해양문화산업 위계도 〉



자료: 저자 작성

▪ **해양문화산업의 경제적 가치 및 파급 효과 규명**

- 본 연구에서 도출한 특수분류 체계(안)을 2022년 산업 연관표에 적용하여 경제 규모를 최초로 정량 규명함
- (산업 규모) 2022년 기준 광의의 해양문화산업 총산출은 90.9조 원(전산업 대비 1.59%), 부가 가치는 42.2조 원(1.84%)으로, 예술·스포츠·여가 서비스업(총산출 54.1조 원)보다 큰 규모임
- 협의의 해양문화산업(숙박·식음료업 제외) 총산출은 46.3조 원, 부가 가치는 26.7조 원으로, 2020년 기준 전체 해양수산업 부가 가치의 64%에 해당하는 높은 비중을 차지함
- (생산 유발 효과) 해양문화산업의 평균 생산 유발 계수는 1.8315로, 총산출 90.9조 원이 경제 전반에 175.5조 원의 생산을 유발함
- 특히 '해양 제품 제조업'(2.3708)과 '숙박·식음료업'(2.1654)이 타 산업으로의 파급 효과가 높게 나타남
- (부가 가치 유발 효과) 평균 부가 가치 유발 계수는 0.8100으로 전 산업 평균(0.7331)보다 높음

〈 해양문화산업의 부문별 산출 및 부가 가치(2022년) 〉

[단위: 조 원, %]

산업명		산출	비중	부가 가치	비중
해양전통 문화산업	해양 제품 제조업	8.8	9.7	1.5	3.6
	해양유산 발굴·보존·관리업	1.9	2.1	1.3	3.2
해양예술 창작산업	해양문화예술창작업	0.7	0.7	0.3	0.7
	해양문화예술기획·제공업	1.2	1.3	0.7	1.6
해양문화 콘텐츠산업	해양수산 출판업	0.2	0.2	0.1	0.2
	해양영상 및 음악 산업	0.9	1.0	0.3	0.8
	해양게임 및 캐릭터 산업	2.6	2.9	1.5	3.5
해양문화 융합산업	해양문화관광시설 운영업	5.2	5.7	2.4	5.8
	숙박·식음료업	44.6	49.0	15.6	36.9
	해양수산 관련 서비스업	24.8	27.3	18.5	43.8
(광의) 해양문화산업 계		90.9	100.0	42.2	100.0
(협의) 해양문화산업 계		46.3		26.7	
전 산업 계(B)		5,722.2		2,295.2	
(광의) 해양문화산업비중(A/B)		1.59		1.84	
(협의) 해양문화산업비중(A/B)		0.81		1.16	

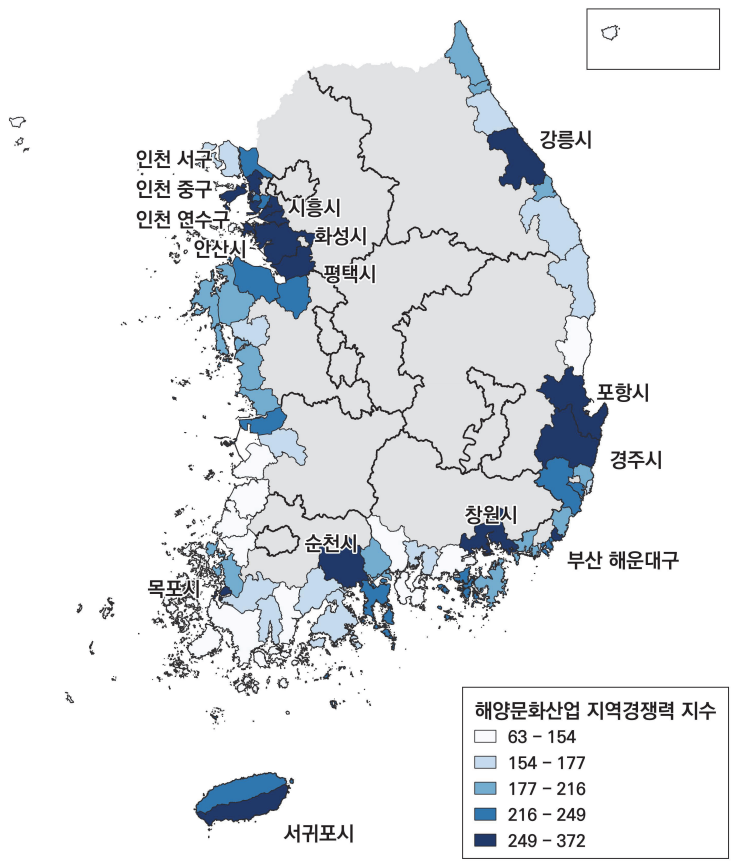
자료: 저자 작성

■ **해양문화산업 지역 경쟁력 종합 진단**

- 74개 연안 시군구를 대상으로 4대 핵심 역량(입지 기반, 산업 기반, 문화 향유, 정책 집행)을 진단한 결과, 지역별 강점과 약점이 뚜렷하게 구분됨
- (입지 기반) 부산, 인천 등 대도시 인근 / (산업 기반) 제주, 경북 / (문화 향유) 부산, 인천, 제주 / (정책 집행) 충남, 전남, 경북에서 강점을 보임
- 지역 경쟁력 지수 상위 5개 시군구는 경남 창원시(371.6), 경북 포항시(311.1), 경기 안산시(302.0), 전남 순천시(285.8), 경기 화성시(278.5) 순으로 나타남

- 특히 창원시는 4개 역량 모두 고르게 높아 전국적 중심 거점 가능성을 보였으며, 잠재 거점들이 특정 권역에 편중되지 않고 전국에 분산되어 있음을 확인함

〈 해양문화산업 지역 경쟁력 지수 현황도 〉



자료: 저자 작성

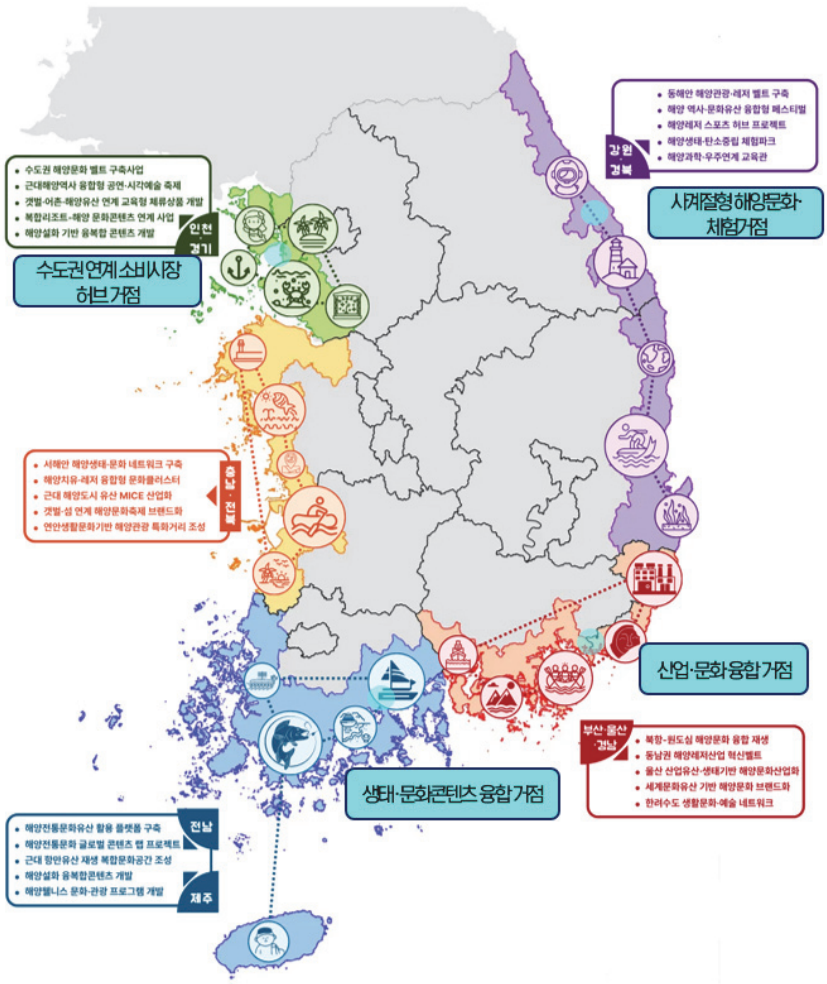
▪ **해양문화산업 활성화 기본 방향 및 거점 전략**

- 해양문화산업의 5대 차별성(공간성, 생태성, 복합성, 상징성, 체류성)에 기반하여 5대 활성화 전략을 도출함
- ① 지역 원형기반 특성화(Local Identity) ② 거점 중심 확산(Hub-based Diffusion) ③ 공공-민간-지역 간 협업 생태계(Co-Governance) ④ 디지털 창의 산업 전환(Digital Transformation) ⑤ 해양 교육·문화·관광의 융합적 공공성(Education & Sustainability)을 도출함
- 경쟁력 상위 6개 지역(창원, 포항, 안산, 순천, 화성, 강릉)을 5대 핵심 거점으로 설정하고, 이들 거점이 인근 지역으로 성과를 확산하는 '허브-스포크형(Hub-Spoke)' 특성화 전략을 제시함

▪ K-Marine Culture Grand Design 제시

- 국가균형 발전 전략('5극 3특')과 연계하여, 중앙-지방 공동설계(Co-Design) 원칙에 부합하는 4대 권역별 해양문화산업 발전 구상을 제시함
- 권역별 특성화 전략으로 (수도권) 첨단 ICT 기반 해양콘텐츠산업, (서해권) 해양유산·관광 융합산업, (남해권) 해양레저·예술·축제형 산업, (동해권) 해양에너지·과학문화 융합산업을 수립함

〈 K-Marine Culture Grand Design 구상(안) 〉



자료: 저자 작성

2) 정책화 방안

- **해양문화산업 육성을 위한 법적 기반 정비: 「해양교육문화법」 개정**
  - 현행법의 '보존·확산' 중심의 선언적 한계를 극복하고 '산업 진흥'을 위한 실질적 법제화 추진
  - 제1조(목적)에 '산업 진흥'을 명시하고, 제2조(정의)에 '해양문화산업' 개념을 신설하여 정책 대상을 명확화
  - '해양문화산업 진흥' 장(章)을 신설하여 5년 단위 진흥 기본 계획 수립, 통계 기반 마련(실태 조사) 등 국가 의무를 명문화
  - '지역 거점 지정·지원', '전문 인력 양성', '진흥 기금 조성' 근거를 신설하여 지속 가능한 산업 생태계 기반을 확보
- **산업 육성 컨트롤타워 구축: (가칭) '국가해양문화산업진흥원' 설립**
  - 국립해양문화시설의 분절적 운영 한계를 극복하고, 국가 단위의 통합적 정책 기획 및 전략 조정을 전담할 컨트롤타워 필요
  - 5대 국립 시설과 지역 거점을 연계하는 '허브-스포크형(Hub-Spoke)' 발전 모델을 설계하고, 중복 투자를 방지하며 국가 전략을 실행
  - 민간·지자체·학계·시민 사회를 아우르는 협력 플랫폼을 구축하여, 산업 생태계 전반을 조율·지원하는 구심점 기능 수행
- **데이터 기반 정책을 위한 통계 생산 기반 3단계 구축**
  - (1단계) 본 연구의 '해양문화산업 특수분류 체계(안)'에 대한 통계청 공식 승인을 추진하여, 국가승인통계의 제도적 기반을 확보
  - (2단계) 추정치가 아닌 실측 데이터(사업체 수, 매출, 고용) 확보를 위해 '(가칭) 해양문화사업체 실태 조사'를 정례적(격년)으로 도입
  - (3단계) 신규 실태 조사 결과를 기존 해양수산 통계 시스템과 연계하여, 수요-공급 통합 분석 및 정책 성과 검증이 가능한 환류 체계 마련

4. 기대효과

1) 정책적 기대효과

- 기존의 보존·활성화 논의를 넘어, 해양문화를 '산업'의 관점에서 체계적으로 접근하고 경제적 가치를 정량화한 최초의 종합 연구
- 해양문화산업의 실질적 규모(총산출 90.9조 원)와 파급 효과를 실증적으로 입증함으로써, 향후 국가 재정투자 및 사업타당성 평가의 객관적 근거 제공

2) 사회·경제적 기대효과

- '5극 3특' 국가균형 성장 전략과 연계하여 4대 권역별 'K-Marine Culture Grand Design'을 제시, 중앙-지방 공동설계(Co-Design) 원칙에 부합하는 실천적 모델 수립
- 해양문화산업을 단순 진흥사업이 아닌 '권역별 균형 성장을 견인하는 신(新) 성장 엔진'으로 구체화하여, 국가 균형 성장 비전 실현을 위한 정책적 방향을 제시

Executive Summary

A Study on Regional Competitiveness Assessment and Development Strategies for the Marine Cultural Industry

Seulgi Lee · Il-Sun Choi · Ye-Lim Kim ·
Taekeon Hwang · Soo-Bin Jeong

1. Introduction

1) Research Background

- The cultural industry has emerged as a key driver of regional economic revitalization and job creation worldwide, as evidenced by K-Culture's success in proving culture's strategic value.
- The marine cultural industry, grounded in the ocean as a distinctive asset, holds comparable potential to K-Culture, yet its industrial performance remains limited relative to its abundant infrastructure and resources.
- This disparity can be attributed to the absence of an independent industrial definition, systematic classification, economic value analysis, and regional competitiveness assessment for the marine cultural industry.

- In this context, this study stems from the necessity to quantitatively identify the economic value of the marine cultural industry and scientifically assess regional competitiveness in order to leverage the industry's potential as a national growth engine.

2) Relevance to National Projects

- This study aligns with the national agenda of ‘Realizing Global Top 5 Cultural Powerhouse,’ which aims to foster the K-Culture content industry as a national strategic industry.
- Furthermore, it contributes to achieving the goal of ‘Balanced Growth for Shared Prosperity’ by aligning with the ‘Five Poles and Three Special Zones (5-Poles 3-Special zones)’ regional growth strategy, which emphasizes the industrialization of region-specific assets.
- Moreover, this study provides an implementation foundation for key national agendas including innovation in marine tourism and related industries to revitalize fishing communities and coastal economies, and establishing infrastructure to attract 30 million global tourists.

3) Purpose

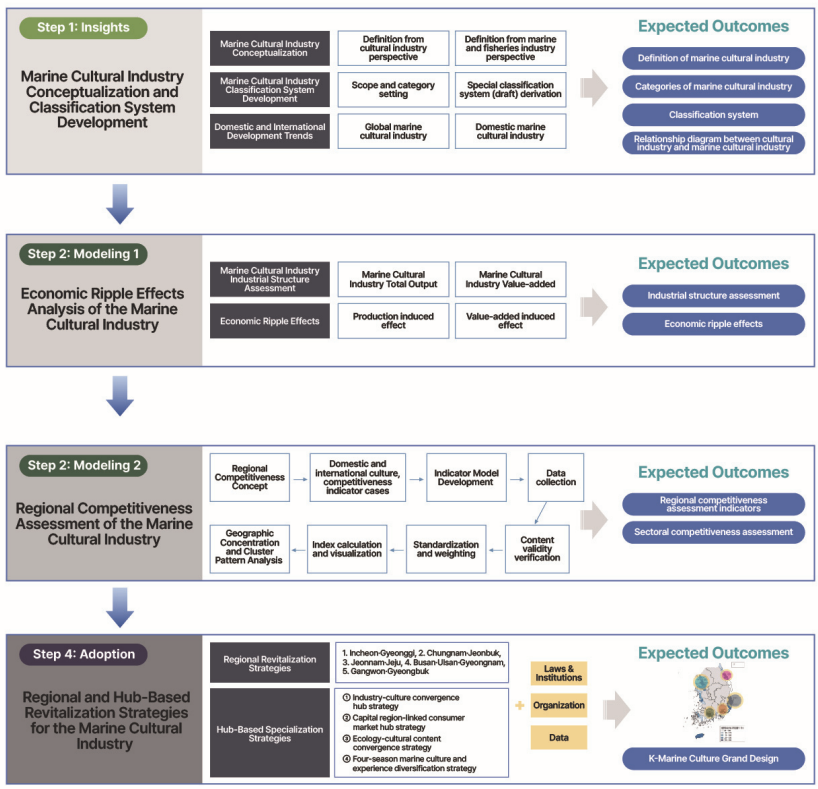
- Despite the potential of coastal areas, the marine cultural industry remains underdeveloped as a growth driver. This study's primary purpose is to diagnose regional competitiveness and analyze economic ripple effects of the industry, thereby proposing systematic development strategies.
- To achieve this, the study pursues the following specific objectives:
  1) Establish a clear conceptual framework and scope of the marine cultural industry, and develop a 'Marine Cultural Industry Classification System (draft)' based on the Korean Standard Industrial Classification (KSIC) and the Special Classification System for Marine and Fisheries Industries.
  2) Quantitatively measure the economic ripple effects of the marine cultural industry on the national economy, including production, value-added, and employment induced effects, using input-output analysis.
  3) Develop a new indicator system for diagnosing regional competitiveness of the marine cultural industry through analysis of domestic and international cultural indicators, and analyze the competitiveness of 74 coastal cities and counties.
- Propose customized advancement strategies tailored to regional characteristics and a regional 'K-Marine Culture Grand Design' based on the analysis results.

2. Methodology

1) Academic Methods

- This study employs mixed qualitative and quantitative research methodologies including literature review, statistical analysis, spatial analysis, and input-output analysis.
  - Establish a theoretical foundation for the concept and classification system of the marine cultural industry, as well as regional competitiveness diagnostic indicators, through analysis of domestic and international academic literature and policy reports.
  - Construct an integrated database covering four core competencies (locational foundation, industrial foundation, cultural engagement, and policy implementation) for 74 coastal cities and counties, and diagnose regional competitiveness levels and disparities using spatial statistical analysis (Exploratory Data Analysis).
  - Perform input-output analysis by reclassifying the 2022 Input-Output Tables based on the Special Classification System for Marine and Fisheries Industries (draft), and empirically analyze the economic ripple effects and backward-forward linkage effects of the marine cultural industry.

〈Research Flowchart〉



Source: Prepared by the author

2) Policy Formulation Methods

- As this study introduces new research content and methodologies, extensive opinions from experts, stakeholders, and policy officials across diverse fields were gathered and incorporated.

- Hold expert advisory meetings across marine culture, economics, regional studies, and humanities to review the validity of the classification system, competitiveness indicators, analysis interpretation, and policy implications.
- Conduct interviews with industry, academia, research institutions, and government officials (industry-academia-research-government) to enhance the validity and practical feasibility of regional specialization strategies and legal-institutional reform measures.

3. Result

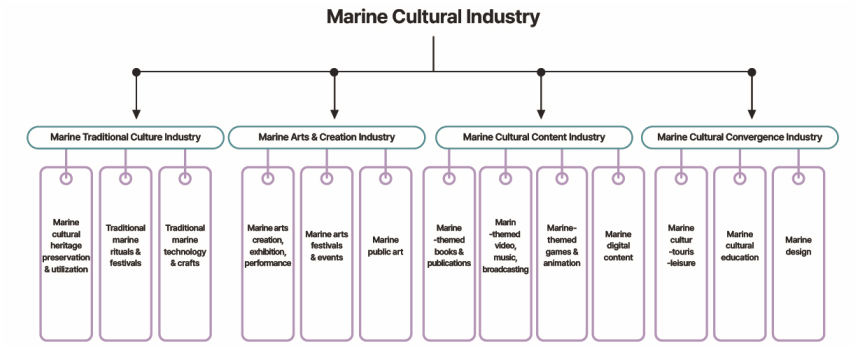
1) Summary

▪ Conceptualization of the Marine Cultural Industry and Development of a Special Classification System (draft)

- This study conceptualizes the marine cultural industry as ‘an industry that plans, produces, and distributes products and services containing cultural expressions related to the ocean, thereby providing consumers with culturally meaningful experiences.’
- This definition reflects five key distinctive characteristics of the marine cultural industry that differentiate it from conventional cultural industries: 'place-based identity (marine space),' 'ecological and environmental value,' 'integrated cultural heritage foundation,' 'national identity symbolism,' and 'participatory stay-oriented industry structure.

- Through a comprehensive review of existing special classification systems in the fields of national heritage, culture, marine industries, and content industries, this study ultimately derives a ‘Special Classification System for the Marine Cultural Industry (draft)’ consisting of four major categories (Marine Traditional Culture, Marine Arts and Creation, Marine Cultural Content, Marine Cultural Convergence) and ten subcategories.

〈 Hierarchy of the Marine Cultural Industry Defined in This Study〉



Source: Prepared by the author

- Identification of the Economic Value and Ripple Effects of the Marine Cultural Industry

- This study quantitatively assesses the economic scale of the marine cultural industry for the first time by applying the Special Classification System (draft) developed in this research to the 2022 Input-Output Tables.
- (Industry Scale) As of 2022, the marine cultural industry in its broad definition generated a total output of 90.9 trillion won (1.59% of total national output) and value-added of 42.2 trillion won (1.84%), which exceeds the scale of the arts, sports, and leisure services sector (total output of 54.1 trillion won).

- The narrow definition of the marine cultural industry (excluding accommodation and food services) records a total output of 46.3 trillion won and value-added of 26.7 trillion won, accounting for 64% of the total value-added of the entire marine and fisheries industry as of 2020.
- (Production Induced Effect) The marine cultural industry shows an average production induced coefficient of 1.8315, indicating that its total output of 90.9 trillion won generates 175.5 trillion won in production throughout the economy.
- In particular, Marine Product Manufacturing (2.3708) and Accommodation, Food and Beverage Services (2.1654) exhibit high ripple effects on other industries.
- (Value-Added Induced Effect) The average value-added induced coefficient reaches 0.8100, which exceeds the all-industry average of 0.7331.

〈 Marine Cultural Industry Output and Value-Added by Sector (2022)〉

[Unit: Trillion KRW, %]

Industry Name		Output	Share	Value-added	Share
Marine Traditional Culture Industry	Marine product manufacturing	8.8	9.7	1.5	3.6
	Marine heritage excavation, preservation, and management	1.9	2.1	1.3	3.2
Marine Arts and Creation Industry	Marine cultural arts and creation	0.7	0.7	0.3	0.7
	Marine cultural arts planning and services	1.2	1.3	0.7	1.6
Marine Cultural Content Industry	Marine and fisheries publishing	0.2	0.2	0.1	0.2
	Marine-themed video and music industry	0.9	1.0	0.3	0.8
	Marine-themed games and character industry	2.6	2.9	1.5	3.5

Industry Name		Output	Share	Value-added	Share
Marine Cultural Convergence Industry	Marine cultural tourism facility operation	5.2	5.7	2.4	5.8
	Accommodation, food, and beverage services	44.6	49.0	15.6	36.9
	Marine and fisheries-related services	24.8	27.3	18.5	43.8
(Broad Definition) Marine Cultural Industry Total		90.9	100.0	42.2	100.0
(Narrow Definition) Marine Cultural Industry Total		46.3		26.7	
All Industries Total (B)		5,722.2		2,295.2	
(Broad Definition) Marine Cultural Industry Share (A/B)		1.59		1.84	
(Narrow Definition) Marine Cultural Industry Share (A/B)		0.81		1.16	

Source: Prepared by the author

▪ Comprehensive Assessment of Regional Competitiveness in the Marine Cultural Industry

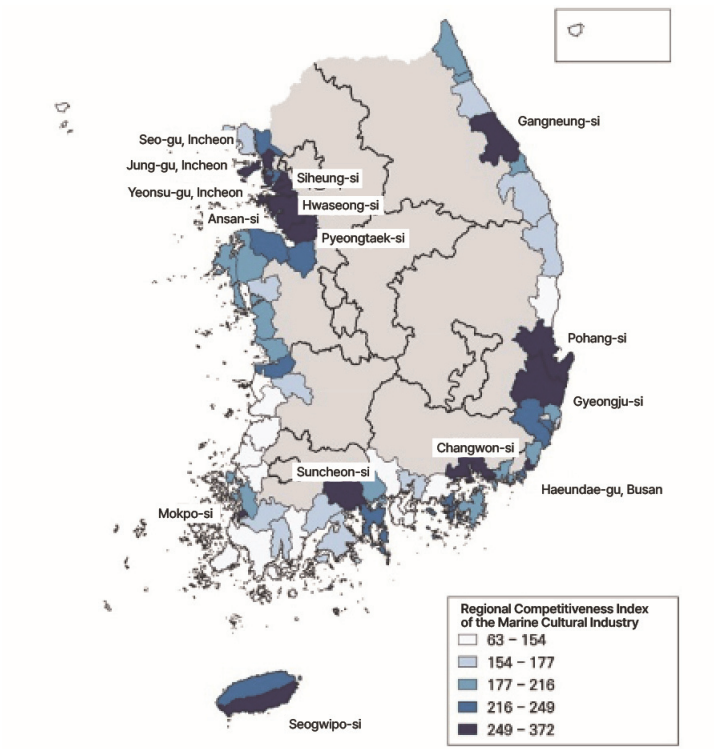
- An assessment of four core competencies (locational foundation, industrial foundation, cultural engagement, and policy implementation) across 74 coastal cities and counties demonstrates distinct regional strengths and weaknesses.

▪ The following regions demonstrate strengths in each area:

- (Locational Foundation) Areas near major cities such as Busan and Incheon / (Industrial Foundation) Jeju and Gyeongbuk provinces / (Cultural Engagement) Busan, Incheon, and Jeju / (Policy Implementation) Chungnam, Jeonnam, and Gyeongbuk provinces

- The top five municipalities by regional competitiveness index are Changwon-si, Gyeongnam (371.6), Pohang-si, Gyeongbuk (311.1), Ansan-si, Gyeonggi (302.0), Suncheon-si, Jeonnam (285.8), and Hwaseong-si, Gyeonggi (278.5).
- Notably, Changwon-si demonstrates consistently high performance across all four competencies, suggesting its potential as a national hub, while the analysis confirms that potential hubs are distributed nationwide rather than concentrated in specific regions.

〈Regional Competitiveness Index Map of the Marine Cultural Industry〉



Source: Prepared by the author

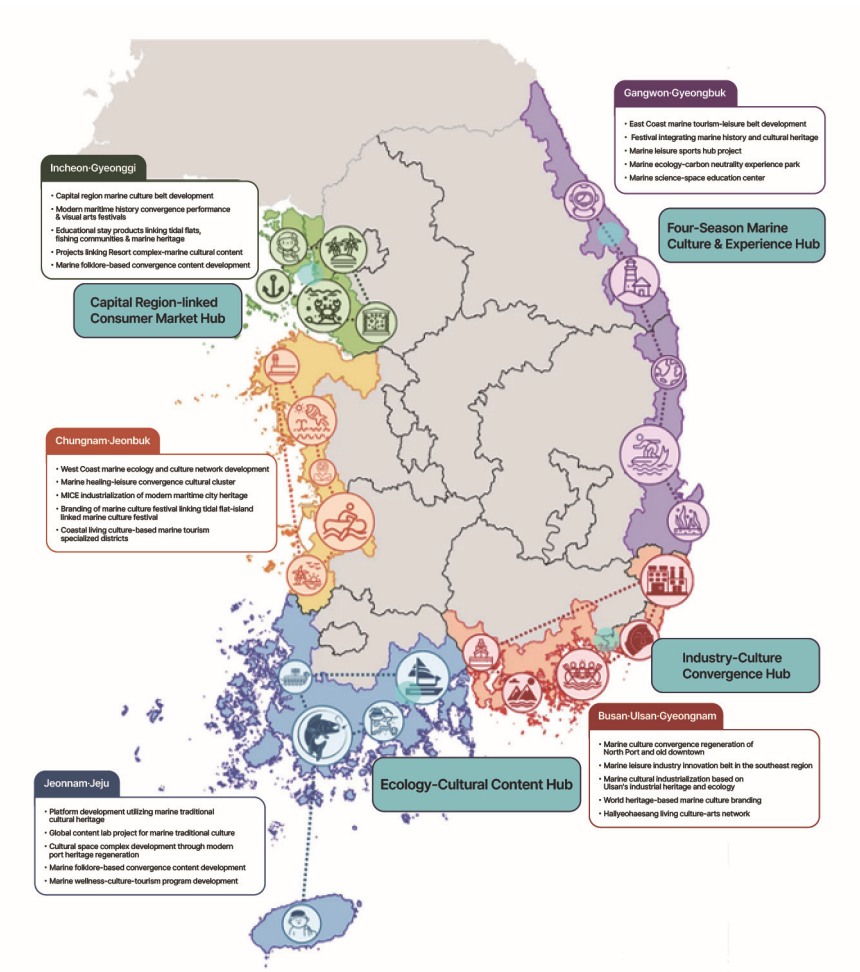
▪ Basic Direction and Hub Strategy for Revitalizing the Marine Cultural Industry

- Five major revitalization strategies are derived based on the five distinctive characteristics of the marine cultural industry (spatiality, ecological value, complexity, symbolism, and stay-based character).
- The strategies include: ① specialization based on regional authenticity (local identity), ② hub-based diffusion, ③ public-private-regional collaborative ecosystem (co-governance), ④ transformation into digital creative industry (digital transformation), and ⑤ integrated public value of marine education, culture, and tourism (education and sustainability).
- Six regions with the highest competitiveness (Changwon, Pohang, Ansan, Suncheon, Hwaseong, and Gangneung) are designated as five core hubs, and a 'Hub-Spoke' specialization strategy is proposed whereby these hubs disseminate achievements to neighboring regions.

▪ Proposal of the K-Marine Culture Grand Design

- Aligned with the national balanced development strategy (Five Poles and Three Special Zones), this study proposes a marine cultural industry development vision for four major regions that conforms to the central-local co-design principle.
- Regional specialization strategies are established as follows: (Capital Region) advanced ICT-based marine content industry, (West Sea Region) marine heritage-tourism convergence industry, (South Sea Region) marine leisure-arts-festival industry, and (East Sea Region) marine energy-science culture convergence industry.

〈 K-Marine Culture Grand Design Framework (draft)〉



Source: Prepared by the author

2) Policy Recommendations

- Legal Framework Enhancement for Fostering the Marine Cultural Industry: Revision to the Ocean Education and Culture Promotion Act

- The revision overcomes the declarative limitations of the current Act, which centers on ‘preservation and dissemination,’ and pursues substantive legislation aimed at ‘industry promotion.’
- The revision explicitly stipulates ‘industry promotion’ in Article 1 (Purpose) and introduces the concept of ‘marine cultural industry’ in Article 2 (Definitions) to clarify policy targets.
- The revision establishes a new chapter on "Promotion of the Marine Cultural Industry" to codify national obligations, including the formulation of a five-year basic promotion plan and the establishment of a statistical foundation through status surveys.
- Legal grounds are established for ‘designation and support of regional hubs,’ ‘cultivation of professional personnel,’ and ‘establishment of promotion funds’ to build a sustainable industrial ecosystem.

- Creation of a Control Tower for Industry Promotion: Establishment of the National Marine Cultural Industry Promotion Agency (tentative name)

- A control tower dedicated to integrated policy planning and strategic coordination at the national level is necessary to overcome the fragmented operation of national marine cultural facilities.

- The agency will design a ‘Hub-Spoke’ development model that connects the five national facilities with regional hubs, prevent redundant investment, and implement national strategies.
- The agency will establish a collaborative platform encompassing the private sector, local governments, academia, and civil society, serving as a central coordinating body to support and guide the entire industry ecosystem.

▪ Three-Stage Development of Statistical Production Infrastructure for Data-Based Policy

- (Stage 1) Work to obtain official approval from Statistics Korea for the "Special Classification System for the Marine Cultural Industry (draft)" developed in this study to secure an institutional foundation for nationally approved statistics.
- (Stage 2) Introduce the ‘Marine Cultural Business Establishment Survey (tentative name)’ on a regular basis (biennially) to obtain measured data (number of establishments, sales, and employment) rather than estimates.
- (Stage 3) Establish a feedback system that enables integrated demand-supply analysis and policy performance verification by linking the results of the new survey with the existing marine and fisheries statistical system.

4. Expected Outcomes

1) Policy Effects

- This is the first comprehensive study to systematically approach marine culture from an ‘industrial’ perspective and quantify its economic value, going beyond existing preservation and revitalization discussions.
- By empirically demonstrating the substantial scale of the marine cultural industry (total output of 90.9 trillion won) and its ripple effects, this study provides objective grounds for future national fiscal investment and project feasibility assessments.

2) Social and Economic Effects

- This study presents the ‘K-Marine Culture Grand Design’ for four major regions in alignment with the national ‘Five Poles and Three Special Zones’ balanced growth strategy, establishing a practical model that conforms to the central-local co-design principle.
- The study repositions the marine cultural industry from a simple promotion initiative to a 'new growth engine for balanced regional development,' offering policy directions to achieve the national balanced growth vision.

01
서론

제1절 연구의 배경과 목적

1. 연구의 배경 및 필요성

최근 전 세계적으로 문화 산업은 지역 경제 활성화와 일자리 창출의 중요한 축으로 부상하고 있다. 유네스코(UNESCO)에 따르면 글로벌 문화 산업은 전 세계 GDP의 약 3.1%를 차지하며 전체 고용의 6.2%를 책임지는 주요 성장 동력으로 자리 잡았다.[1] 뿐만 아니라 문화는 사회적 포용, 기후위기 대응, 평화와 안정 등을 위한 새로운 역할로서 주목받고 있으며, 이러한 국제적 흐름은 2020년 G20 정상회의와 멕시코시티 세계문화장관회의('22.9.)에서도 강조되었다. 특히 사우디아라비아에서 열린 G20 정상회의에서는 코로나19 이후 전 세계적으로 훼손된 경제·사회·정신적 회복을 위한 핵심 요소로 '문화'의 역할이 공식적으로 인정되었으며, 경제 분야 국제협력체가 문화를 경제 및 사회 회복의 주요 수단으로 채택한 것은 역사상 처음으로 평가된다.[2]

1) UNESCO, Reshaping Policies for Creativity(2022). p. 44.
2) 연합뉴스(2020.11.11.)(검색일: 2025.5.29.)

문화 산업은 단순한 여가 활동을 넘어 지역과 국가 경제의 핵심 동력으로 부상하고 있다. OECD의 'Culture and Local Development' 보고서에 따르면 문화 산업이 지역 경제에 미치는 효과는 두 가지 주요 메커니즘을 통해 발현된다. 첫째, 글로벌 문화 흐름과 지역 문화 환경의 상호 작용이 경제적 시너지를 창출한다. 글로벌 문화 기업들은 투자를 통해 일자리와 경제 활동을 창출하는 한편, 지역 문화는 창의적 인재와 혁신의 장을 제공한다. 이러한 협력은 지역이 글로벌 가치 사슬에 연결되는 기회를 창출한다. 둘째, 문화의 본질적 가치와 도구적 가치의 결합이 경제적, 사회적 영향력을 확장한다. 문화 경험에서 비롯되는 창의성의 잠재력은 보건, 사회 통합, 도시 계획 등 다양한 영역으로 확장되어 산업 간 경계를 넘나드는 혁신을 촉진하고 경제적 부가 가치를 창출한다. 무엇보다 문화는 지역의 정체성을 반영하고 차별성을 부여함으로써 지역 경쟁력의 핵심 자원으로 기능한다. 이러한 문화 산업의 복합적 가치는 지역과 국가 경제의 지속 가능한 발전에 핵심적 역할을 수행하고 있다.

특히 최근 K-컬처의 급격한 성장과 글로벌 확산은 문화 산업의 전략적 가치를 잘 보여준다. 2023년 기준 우리나라 콘텐츠산업의 매출액은 154조 1,785억 원으로 나타났으며, 수출액은 133억 3,941만 달러, 수입액은 8억 9,382만 달러로 나타나 124억 4,559만 달러의 흑자를 보였다.[3] 음악·영상·게임 등 한류 콘텐츠는 국가 브랜드 가치를 높이고 관광, 패션, 식품 등 연관 산업까지 확산되며 전방위적인 경제·사회적 파급 효과를 창출하고 있다. 이러한 맥락에서 해양이라는 특수한 자원과 문화를 토대로 한 해양문화산업 역시 K-컬처와 유사하게 지역 정체성을 기반으로 한 글로벌 파급력을 지니며 국가 전략 차원에서 주목해야 할 분야임을 시사한다.

나아가 해양문화산업 육성은 현 정부의 국정 운영 방향과도 밀접한 관련

3) 정보통신기획평가원 홈페이지(2025.3.17.)(검색일: 2025.8.29.)

을 지닌다. 정부는 K-컬처 콘텐츠산업을 국가 전략 산업으로 지정하고 글로벌 5대 문화 강국 실현을 목표로 추진 중이다.[4] 이와 더불어 '모두가 잘 사는 균형 성장'이라는 국정 목표 달성을 위해 '5극 3특' 지역 성장 전략을 추진하며, 문화 자원을 포함한 지역 고유 자산의 산업화와 성장 거점화, 주민 삶의 질 제고를 핵심 정책 방향으로 제시하고 있다. 이는 K-컬처 및 지역 특화와 연계하여 세계인 3천만 명이 찾는 관광 산업 기반을 구축하려는 국정 과제와도 연결된다.[5] 또한 정부는 어촌·연안 경제 활성화를 위한 해양관광 및 관련 산업 혁신을 국정 과제로 포함하고 있다.[6] 따라서 지역 해양문화산업의 경쟁력을 체계적으로 진단하고 발전 전략을 도출하는 본 연구는 문화 산업 경쟁력 강화와 지역 균형 성장, 관광 산업 육성이라는 국가적 정책 목표를 동시에 달성하는 핵심 수단으로 기능한다. 특히 해양문화 자원이라는 고유한 지역 자산을 효과적으로 활용함으로써 현 정부의 국정 과제와 정합성을 갖춘 실행 기반의 정책 대안 마련에 기여할 것으로 판단된다.

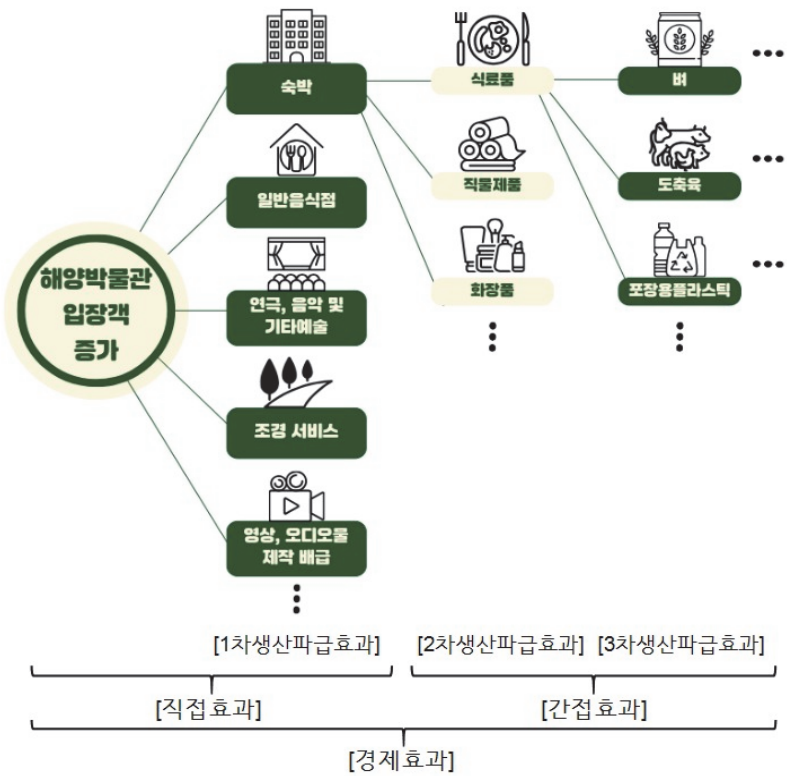
모든 문화 산업이 그러하듯 해양문화산업은 내생 산업으로서 지역 경제 내부에서의 다양한 경제적 파급 효과를 발생시키는 특성을 가진다. 즉, 해양문화산업의 활성화는 단순히 문화 자체의 발전에 머무르지 않고 지역 내 여러 산업과 연계되어 전방 및 후방 연쇄 효과를 창출한다. 예컨대 해양박물관 입장객이 증가하면 숙박 시설, 일반 음식점, 문화예술 서비스, 조경 서비스, 영상 및 오디오물 제작 등 다양한 관련 산업이 동반 성장하는 효과가 발생한다.

구체적으로 보면, 해양박물관의 방문객 증가는 숙박 및 음식 서비스업, 공연과 같은 문화예술 서비스, 그리고 조경 및 영상 제작 산업의 수요를 증가시킨다. 이는 곧 식료품 산업, 직물제품, 화장품 등 다양한 제조업 및

4) 국정기획위원회(2025), p. 48. 국정 과제 103. K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가 전략 산업화 추진
5) 국정기획위원회(2025), p. 48. 국정 과제 107. 3천만 세계인 찾는 관광 산업 기반 구축
6) 국정기획위원회(2025), p. 46. 국정 과제 71. 어촌·연안 경제 활성화를 위한 수산·해양 산업 혁신

유통업 분야에까지 그 영향이 확산된다. 특히 식료품 수요 확대는 농업과 축산업, 식품 가공업을 활성화시키고 다른 분야로 경제적 효과가 이어진다.

〈그림 1-1〉 해양문화산업의 경제적 파급 효과



자료: 저자 작성

이러한 경제적 파급 효과의 구조적 특성 때문에 해양문화산업의 발전을 위해서는 국가 차원의 정책적 지원과 예산 투입이 필수적이다. 특히 해양문화산업은 초기 투자 비용이 높아 민간 자본만으로는 장기적이고 안정적인 운영과 발전이 어렵기 때문에 국가적 차원에서 전략적 투자와 정책 지원이 더욱 요구된다. 정부가 주도하는 지속적이고 체계적인 예산 투입과

정책 지원은 문화 산업의 경쟁력을 강화시켜 경제적 가치를 창출할뿐만 아니라 지역의 지속 가능한 발전과 일자리 창출, 사회적 통합 등의 국가적 목표를 달성하는 데 기여할 수 있다.

실제 사례를 살펴보면, 영국 북부에 위치한 항구도시 헐(Hull)은 해양문화를 창의적으로 결합한 관광 상품 개발을 통해 최근 6년간 지역 부가 가치를 20% 증가시키는 데 기여했다.[7] 이와 함께 영국은 예술 진흥과 창의산업 육성 정책을 혁신 기술, 지역 발전과 연계하는 한편, 문화를 통한 사회적 처방(Creative Health 정책)도 강화하고 있다.[8] 이외에도 중국은 천진에 세계 최대 규모의 국가해양박물관을 세워 해양문화를 지역 발전의 핵심으로 삼고 있으며, 일본 또한 115개 이상의 해양문화시설을 지역 경제 활성화의 거점으로 적극 활용하고 있다.

우리나라는 전 세계적으로 드물게 3개의 국립해양박물관을 보유하고 있는 해양문화 강국이다(부산, 인천, 완도('30년 예정)). 이외에도 전국적으로 등대 시설, 해양자연사 박물관, 해양과학관, 어업박물관 등 해양문화 인프라가 구축되어 있다. 인프라뿐만 아니라 이순신 장군 순례길, 제주 해녀 문화, 어촌 문화, 해양 축제 등 해양을 기반으로 한 독특한 문화 콘텐츠가 지역별로 개발되고 있다. 자원과 콘텐츠뿐만 아니라 정책 여건도 해양문화산업 발전에 유리하게 조성되어 있다. 연안 지역의 문화 관련 예산 증가율은 부산연안 15.68%, 인천연안 9.65%, 울산연안 21.50%, 충남연안 2.35%, 경남연안 1.63%, 제주연안 18.84% 등으로 대부분의 지역이 중앙 정부(문화체육관광부 -2.2%)의 증가율을 초과하고 있어 지역 차원에서 해양문화산업 발전에 대한 관심과 기대가 높다는 점을 뒷받침한다.

7) KADA Research(2023), p. 2.
8) 문화체육관광부(2025), p. 32.

〈표 1-1〉 연안시도의 전년 대비 문화 예산 증가율 비교

[단위: 천원, %]

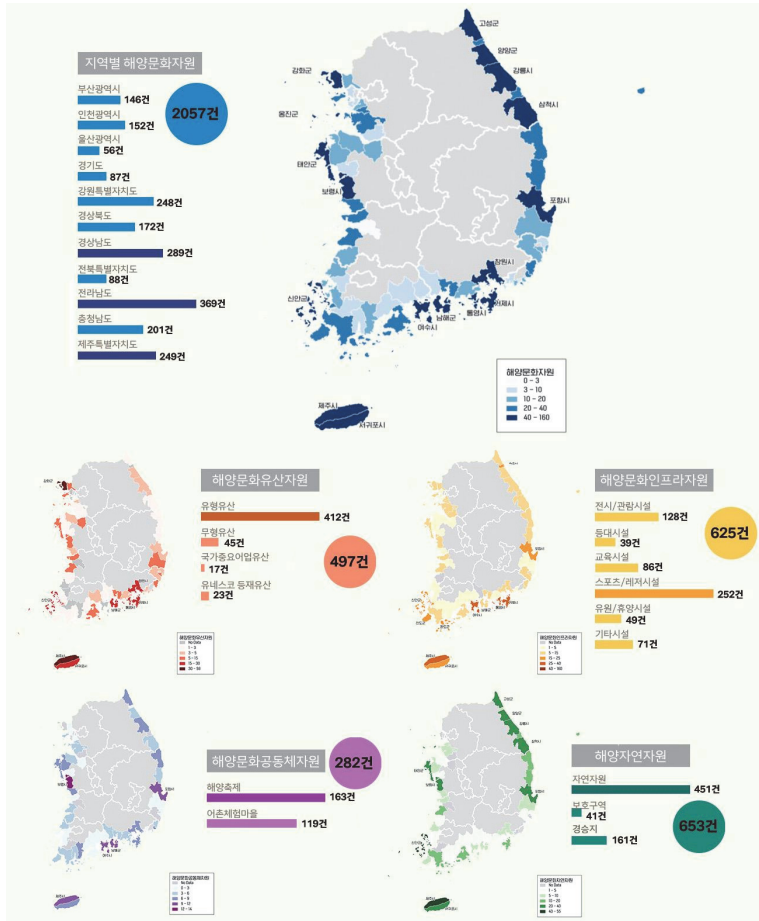
구분	'25년도 예산	'24년도 예산	'24-'25 예산 증감률
문화체육관광부	2,959,553,000	3,026,657,000	-2.2
부산연안	318,895,099	275,667,867	15.68
인천연안	192,708,587	175,744,655	9.65
울산연안	84,341,423	69,417,385	21.50
경기연안	315,066,983	317,957,039	-0.91
강원연안	72,753,057	68,479,485	6.24
충남연안	240,784,345	235,251,961	2.35
전북연안	132,914,040	99,643,762	33.39
전남연안	106,518,431	114,392,698	-6.88
경북연안	93,762,536	75,370,783	24.40
경남연안	82,469,884	81,151,046	1.63
제주연안	131,245,990	110,437,055	18.84

자료: 각 시도별 2025년도 본예산 세출총괄표(기능별, 코드명 061 문화예술)를 참고하여 저자 작성

그러나 우리나라의 해양문화산업은 다양한 인프라, 콘텐츠, 예산을 보유하고 있음에도 불구하고 산업으로서의 발전과 지역의 핵심 성장동력으로서의 성과는 미비한 실정이다. 전국 74개 연안 시군구에 평균 27.8건의 해양문화자원이 존재함에도,[9] 이러한 풍부한 자원이 지역 경제의 실질적 성장으로 이어지지 못하는 현실은 국가적 차원에서 미활용 기회비용의 손실을 의미한다.

9) 이슬기 외(2024), p. 31.

〈그림 1-2〉 국내 해양문화자원 분포 현황 (2024년 기준)



자료: 이슬기 외(2024), p. 31 활용 저자 일부 수정

또한 「해양교육 및 해양문화의 활성화에 관한 법률」 시행으로('21) 해양문화자원 발굴 및 산업화를 위한 제도적 기반이 마련되었음에도 우리나라 해양문화자원과 산업이 지닌 잠재력에 대한 분석과 이해는 여전히 미흡하다.[10] 반면 문화체육관광부는 실효적인 지역 문화 정책 수립을 위해 기초

10) 동법 제7조(실태 조사 및 정보체계 구축·운영)에는 해양교육 시설 및 단체의 활동현황과 해양문화 자료의

통계 생산이 필요하다는 판단 하에 문화 산업과 관련한 다양한 수요 및 공급 통계자료를 지속적으로 생산[11]하고 있어, 해양문화산업에도 이러한 체계적 접근이 요구된다.

해양문화산업의 지속적인 발전과 지역 성장 동력화를 위해서는 지역 특성, 산업 연계성, 정책 효과성에 대한 정교한 분석에 기반한 정책 추진이 필수적이다. 무엇보다 지역별 특성 및 현황을 면밀히 파악하고, 다양한 산업이 복합적으로 연결된 해양문화산업의 경쟁력을 객관적으로 진단하는 작업이 선행되어야 한다. 또한 해양문화산업에 대한 정책적 지원과 소비 활성화의 경제적 파급 효과를 분석함으로써, 정부의 해양문화산업 확대 정책에 대한 타당성과 설득력 있는 근거를 마련하는 것이 중요하다.

본 연구는 단순한 지역별 해양문화산업의 경쟁력 파악을 넘어, 해양문화산업의 잠재력을 지역 특성에 맞게 차별화하고 산업화할 수 있는 전략적 방안을 모색하고자 한다. 이를 위해 먼저 해양문화산업이 국가 및 지역 경제에 미치는 사회경제적 파급 효과를 객관적으로 측정하고 분석한다. 이는 단순한 문화적 가치를 넘어 고용 창출, 지역 경제 활성화, 관광 수익 증대, 연관 산업 발전 등 다차원적 경제 효과에 대한 실증적 데이터를 제공함으로써, 국가와 지방자치단체가 해양문화산업 육성 정책을 추진할 수 있는 명확한 근거와 정당성을 확보하는 데 기여할 것이다. 이러한 정량적 분석은 한정된 재원을 효율적으로 배분하고 투자 우선순위를 결정하는 데 있어 필수적인 의사결정 도구가 될 뿐만 아니라, 민간 부문의 적극적 참여를 유도할 수 있는 설득력 있는 논거를 제공할 것으로 기대된다.

조사·연구·발굴·수집 등에 대한 실태 조사 이행에 관해 규정하고 있으나 해양문화와 관련된 실태 조사는 공식적으로 추진된 바 없음

11) 「지역 문화진흥법」('14 시행), 「대중문화예술산업발전법」('14 시행) 등의 시행으로 '지역 문화실태 조사', '콘텐츠산업조사', '대중문화예술산업 실태 조사' 등을 통해 맞춤형 정책개발을 위한 정기적인 실태조사 실시 중

2. 연구의 목적

본 연구의 핵심은 해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 경제적 파급 효과 분석이다. 연안 지역이 보유한 해양문화자원 잠재력에도 불구하고 산업으로서의 발전과 지역 성장 동력화가 미흡한 현실을 개선하기 위해, 해양문화산업에 대한 체계적 분석과 전략적 발전 방안 제시가 본 연구의 목적이다.

이를 위해 다음의 세부 목적을 가지고 연구를 진행한다. 먼저 해양문화산업의 개념과 범위를 명확히 정립한다. 본 연구에서는 해양문화산업을 공간적 측면(연안 지역)과 활동적 측면(해양 관련성)으로 구분하여, 연안 공간에서 이루어지는 문화 활동이거나 해양을 직·간접적으로 이용 또는 연관된 문화 활동을 통해 부가 가치를 창출하는 산업으로 접근한다.

둘째, 해양문화산업이 국가 경제에 미치는 파급 효과를 실증 분석한다. 산업 연관 분석을 활용하여 해양문화산업의 국민 경제 기여도, 여타 산업과의 연관 관계, 생산·부가 가치·고용 유발 효과 등을 정량적으로 측정함으로써, 해양문화산업 육성의 경제적 타당성을 제시한다.

셋째, 해양문화산업의 지역 경쟁력 진단을 위한 새로운 지표 체계를 구축한다. 유네스코, 미국, 캐나다 등 주요국의 문화 지표와 국내 지역 경쟁력 비교 지표를 분석하여 해양문화산업 특성에 맞는 지표 모형과 세부 항목을 도출한다. 이를 바탕으로 지역 단위 공간통계 분석을 실시하여 해양문화산업의 지리적 집중도와 지표별 군집 패턴을 과학적으로 규명한다.

넷째, 국민의 해양문화 향유 측면에서 지역별 해양문화자산의 보전·특화 방안과 권역별 특성을 고려한 K-Marine Culture Grand Design을 제시한다. 11개 연안 지역 중 해양문화산업 활성화 거점지역을 도출하고, 지표별·산업별 특성에 맞는 맞춤형 고도화 전략을 수립하여 지역 간 균형 발전

과 해양문화자원의 최적 활용방안을 제언한다.

상술한 바와 같이 해양문화산업 발전을 위한 핵심은 지역 특성에 맞는 차별화된 전략과 경제적 파급 효과에 대한 객관적 근거 확보이다. 지역별 해양문화산업 경쟁력을 과학적으로 진단하고, 정책적 지원과 소비 활성화가 창출하는 경제적 가치를 명확히 함으로써, 정부의 해양문화산업 육성 정책 추진에 필요한 타당성과 논리적 근거를 제공한다.

제2절 연구의 내용과 방법

1. 연구의 범위 및 내용

본 연구는 해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 경제적 파급 효과 분석을 위해 다음과 같은 공간적·시간적·내용적 범위에서 연구를 수행한다.

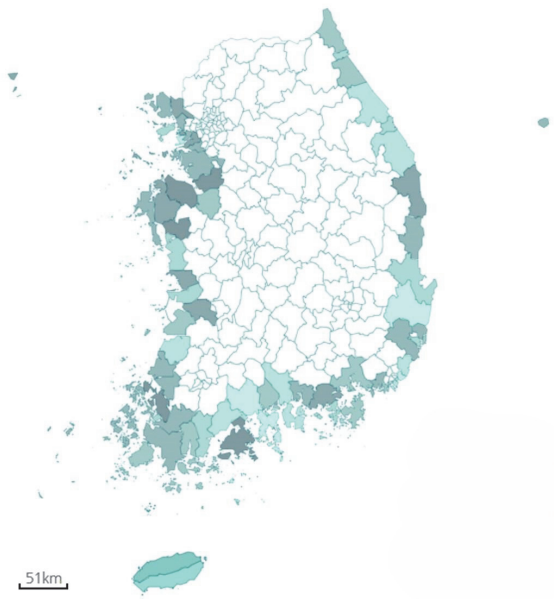
본 연구의 공간적 범위는 전국 11개 연안시도 74개 시군구이다. 이는 동해안권, 서해안권, 남해안권을 아우르는 국내 전체 연안 지역을 포괄함으로써, 지역별 특성과 여건이 해양문화산업에 미치는 영향을 종합적으로 파악하기 위함이다.

시간적 범위는 최근 5년간의 해양문화산업 관련 데이터를 중심으로 분석하며, 특히 2022년 산업 연관표를 활용한 경제적 파급 효과 분석을 통해 최신 산업 구조를 반영하고자 한다.

본 연구의 내용적 범위는 연구 흐름도에 따라 다음과 같이 구성된다. 첫째, 개념 정립 단계이다. 문화 산업과 해양수산업의 융합 관점에서 해양문

화산업의 개념을 재정립하고, 한국표준산업 분류(KSIC)와 해양수산업 특수분류 체계를 기반으로 한 해양문화산업 분류 체계를 수립한다. 또한 글로벌 해양문화산업의 발전 동향과 국내 해양문화산업의 발전 여건을 분석함으로써 산업 육성을 위한 기초자료를 확보한다.

〈그림 1-3〉 본 연구의 공간적 범위



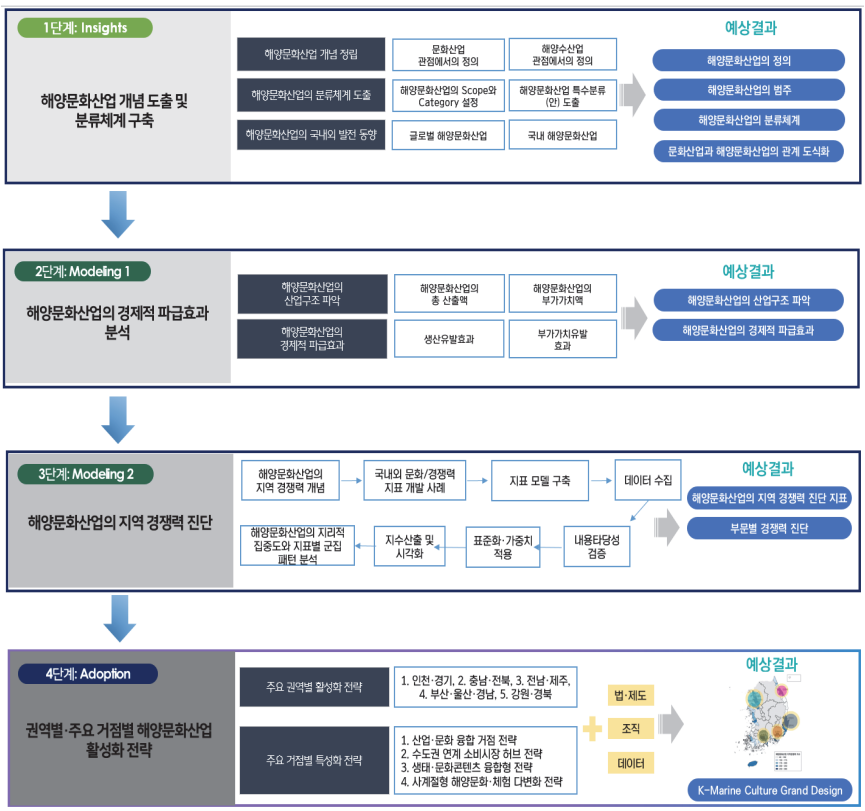
자료: 저자 작성

둘째, 경제적 파급 효과 분석 단계로, 산업 연관 분석을 활용하여 해양문화산업이 국가 경제에 미치는 영향을 정량적으로 측정한다. 생산 유발 효과, 부가 가치 유발 효과, 고용 유발 효과 등 다양한 경제적 파급 효과를 산출하고, 전·후방 연관 효과 분석을 통해 산업 간 연관 관계를 파악함으로써 해양문화산업 육성의 경제적 타당성을 검증한다.

셋째, 지역 경쟁력 진단 단계로, 국제기구 및 주요국의 문화 산업 경쟁력 지표 체계 분석을 통해 해양문화산업 지역 경쟁력 진단을 위한 표준화된

지표 모형을 개발한다. 공급 측면과 수요 측면을 종합적으로 고려한 지표 체계를 구축하고, 지역 단위 공간통계 분석을 통해 해양문화산업의 지리적 집중도와 지표별 군집 패턴을 도출한다.

〈그림 1-4〉 본 연구의 흐름도



자료: 저자 작성

넷째, 특성화 전략 수립 단계로, 앞서 분석한 지역 경쟁력 진단 결과와 경제적 파급 효과 분석을 토대로 권역별 차별화된 발전전략을 수립한다. 동해안권, 서해안권, 남해안권의 해양문화자원 특성과 산업 기반을 고려한 맞춤형 산업 육성 방안을 도출하고, K-Marine Culture Grand Design을

제시함으로써 지역 균형 발전과 해양문화자원의 최적 활용을 도모한다.

마지막으로 결론 및 정책 제언 부분에서는 본 연구의 주요 분석 결과를 종합하고, 해양문화산업의 체계적 육성을 위한 법·제도 개선 방안을 도출한다. 해양교육문화법 개정, 해양문화사업체 실태 조사 추진, 해양수산업 특수분류 체계 개편 등 제도적 기반 마련과 산업 육성을 위한 정책적 방안을 제시함으로써 연구 결과의 실효성을 제고한다.

이상의 연구 내용을 통해 해양문화산업의 지역 경쟁력을 과학적으로 진단하고, 경제적 파급 효과를 실증적으로 분석함으로써, 정부의 해양문화산업 육성 정책 추진에 필요한 객관적 근거와 타당성을 제공하고자 한다.

2. 연구의 방법

본 연구는 해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 경제적 파급 효과 분석을 위해 문헌 조사, 통계 분석, 공간 분석, 산업 연관 분석, 전문가 자문 등 다양한 연구 방법을 활용한다. 각 연구 방법에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 문헌 조사와 선행연구 분석을 통한 이론적 토대 구축이다. 국내외 해양문화산업 관련 학술 문헌과 정책 보고서를 분석하여 해양문화산업의 개념, 범위, 특성을 체계적으로 정립한다. 문화 산업 관점과 해양수산업 관점에서의 정의를 종합하고, 한국표준산업 분류와 해양수산업 특수분류 체계를 기반으로 한 분류 체계를 도출한다. 또한 유네스코, 미국, 캐나다 등 주요국의 문화 지표 체계와 국내 지역 경쟁력 비교 지표를 심층 분석하여 해양문화산업 지역 경쟁력 진단을 위한 핵심 평가 요소를 도출한다.

둘째, 통계 데이터 구축 및 공간통계 분석이다. 해양문화산업의 지역 경

쟁력 진단을 위해 74개 연안 시군구를 대상으로 제도, 자원, 인프라, 예산 등 공급 측면과 매출액, 부가 가치, 종사자 수 등 수요 측면을 포괄하는 통합 데이터베이스를 구축한다. 구축된 데이터를 바탕으로 지역 단위 공간통계 분석 모형을 활용하여 해양문화산업의 지리적 집중도와 지표별 군집 패턴을 도출한다. 특히 지역별 특성과 현황을 보다 정밀하게 파악하기 위해 탐색적 자료 분석(Exploratory Data Analysis, EDA)을 사용하여 각 역량 지표와 해양문화산업 지수를 시각적으로 표현하였다.

셋째, 산업 연관 분석을 통한 경제적 파급 효과 측정이다. 해양수산업 특수분류 체계와 한국표준산업 분류를 기반으로 산업 연관표상의 해양문화산업 부문을 재분류하고, 2022년 산업 연관표를 활용한 분석을 수행한다. 해양문화산업의 총 산출액, 부가 가치, 취업자 수 등 주요 경제 지표의 변화 추이를 분석하고, 생산 유발 계수, 부가 가치 유발 계수, 고용 유발 계수를 산출하여 타 산업과의 비교 분석을 실시한다. 또한 전·후방 연관 효과 분석을 통해 해양문화산업과 타 산업 간의 연관 관계를 파악함으로써, 산업 생태계 구축을 위한 전략적 방향성을 도출한다.

넷째, 전문가 자문 회의 및 산·학·연·정 정책 협의회 개최이다. 해양문화, 경제학, 지역학, 인문학 등 다양한 분야의 전문가 자문 회의를 개최하여 해양문화산업의 개념과 분류 체계, 지역 경쟁력 진단 지표, 경제적 파급 효과 분석 결과 등에 대해 전문적으로 검토하고 의견을 수렴한다. 특히 세부 지표 항목의 타당성 검증과 가중치 설정, 분석 결과의 해석과 정책적 함의 도출 과정에서 전문가 의견을 적극 반영함으로써 연구의 객관성과 신뢰성을 제고한다. 또한 산업계, 학계, 연구 기관, 정부 관계자가 참여하는 정책 협의회를 개최하여 권역별·부문별 해양문화산업 특성화 전략의 타당성과 실현 가능성을 검토하고, 해양문화산업 활성화를 위한 법·제도 개선 방안에 대한 다양한 의견을 수렴한다. 이를 통해 현장에서 실현 가능한 정책대안을 도출하고, 연구 결과의 정책적 활용도를 높인다.

이상의 연구 방법을 통해 해양문화산업의 개념 정립에서부터 지역 경쟁력 진단, 경제적 파급 효과 분석, 권역별·부문별 특성화 방안 도출에 이르기까지 체계적이고 실증적인 분석을 수행함으로써, 해양문화산업의 지속 가능한 발전을 위한 과학적 근거와 정책적 시사점을 제공하고자 한다.

제3절 선행연구 검토

1. 선행연구 검토

선행연구 검토는 본 연구의 세부 목적별로 구분하여 살펴보았다. 먼저 해양문화산업의 정의와 분류 체계 도출을 위해 문화 산업의 개념과 범위 설정에 관한 선행연구를 검토하였다. 문화 산업의 정의와 범주에 관한 연구들은 주로 산업 전반의 생산활동과 경제적 가치를 포착하기 위한 분류 체계 정립에 초점을 맞추고 있으며, 국제기구 및 해외 주요국의 분류 사례를 참고하여 독자적인 한국형 분류 체계를 제시하는 방향으로 발전해 왔다(양혜원·전진영, 2021; 정광렬, 2018; 최훈, 2017; 나혜영, 2011; 이다영, 2015; 노수경, 2022 등). 산업의 지역 경쟁력을 진단하기 위한 지표 개발 연구는 크게 사업별 특성화 지표 개발과 지역 발전 관점의 통합 지표 개발로 구분된다. 산업별 특성화 지표 개발 연구는 해당 산업의 고유한 특성을 반영한 정성적·정량적 평가 요소를 도출하고, 이를 통합적 관점에서 구조화하여 경쟁력 진단 프레임워크를 개발하는데 초점을 맞췄다(봉미희, 2020; 조성철 외, 2020; 고대영 외, 2023; Chaaban, 2009; Spielman et al., 2020 등). 한편 지역 발전 관점의 지표 연구는 경제, 혁신, 인프라, 산업, 사회 문제 등 다차원적 요소를 고려한 종합 지표를 개발하고 이를

통해 지역 간 발전 격차를 측정하는데 주력하였다(김동수 외, 2011; Guillaume et al., 2016; Axelsson et al., 2013; Komasi et al., 2023 등). 특히 문화와 관련해서는 UNESCO 등 국제기구를 중심으로 문화 산업의 경제적·사회적 가치를 측정하기 위한 표준화된 지표 체계 개발이 시도되고 있으며, 국가 및 지역 단위의 문화 경쟁력을 비교·분석하는 연구가 수행되었다(UNESCO, 2014; UNESCO, 2019; 김주호·이은정, 2012).

다음으로 지역별 격차 수준을 분석하는 방법론을 살펴본 결과 공간적 접근성 분석, 불평등 측정 지수 활용, 다기준 의사결정 방법론으로 정리할 수 있었다. 먼저 공간적 접근성 분석에서는 E2SFCA(Enhanced Two-step Floating Catchment Area) 방법론이 주로 활용되어 왔으며, 특히 공급과 수요 측면을 동시에 고려하여 지역 간 서비스 접근성의 차이를 정량적으로 측정하는데 초점을 맞췄다(강전영·박진우, 2021; Liu, B. et al., 2022; Beairsto, J. et al., 2022; Kang, J. Y. et al., 2020). 불평등 측정을 위해서는 지니계수, 국지적 공간자기상관(LISA) 분석 등이 활용되어 왔으며, 이를 통해 지역 간 격차의 공간적 패턴과 군집 현상을 파악하는데 주력하는 경향을 보였다(이현애 외, 2022, 강전영·박진우, 2021; Sharma & Patil, 2022; Wu, & Kim, 2020). 최근에는 TOPSIS, MABAC, EDAS 등 다기준 의사결정방법론을 활용하여 다차원적인 요소들을 통합적으로 고려한 지역 간 격차 분석이 시도되고 있음을 Komasi, H. et al.(2023) 연구에서 확인하였다.

마지막으로 산업 연관 분석을 활용한 경제적 파급 효과 분석은 전통적 산업 연관 모형의 발전과 함께 다양한 방법론적 확장이 이루어져 왔다. 기본적인 산업 연관 분석은 수요유도형, 공급유도형, 레온테에프 가격 모형 등을 통해 생산 유발 효과, 부가 가치 유발 효과, 취업 유발 효과, 물가 파급 효과 등을 분석하는데 활용되어 왔다(임병호·최철순, 2024; 민용식 외, 2009; 신용재·이동현, 2016; Tian, Y., 2024). 지역 단위 분석에서는 지역 산업 연관 모형(Regional Input-Output Model)이 주로 활용되었으

며, 입지상계수 방법 등을 통해 국가 단위의 산업 연관표를 지역 수준으로 전환하여 분석하는 방식이 발전해 왔다(심효진 외, 2024; 김한주·이충기, 2007; Kronenberg, K. et al., 2018). 최근에는 비선형 산업 연관 모형(NLIO), 가상제거법(Hypothetical Extraction Method), CGE 모델링 등 새로운 방법론이 도입되면서 보다 정교한 파급 효과 분석이 시도되고 있다(Klijs, J., et al., 2015; Pereira, F. S et al., 2023; Diedering & Kwiatkowski, 2015).

2. 본 연구의 차별성

이상의 국내외 선행연구 검토 결과를 토대로 본 연구의 차별성을 아래와 같이 정리하였다.

첫째, 본 연구는 기존의 포괄적 문화 산업 분류 체계에서 한걸음 더 나아가 해양문화산업만의 고유한 특성과 범주를 정립하고, 지역 경쟁력 관점에서 산업 육성 방안을 도출하고자 한다. 기존 문화 산업 분류 체계와 해양문화자원의 특수성을 종합적으로 고려하여 해양문화산업의 개념과 범위를 새롭게 정립하고, 특히 지역의 해양문화자원과 연계한 산업 육성 관점에서 해양문화산업 분류 체계를 구체화하여 실효성 있는 정책 방안을 도출하고자 한다.

둘째, 본 연구는 해양문화산업을 독립된 산업 영역으로 설정하고, 연안 공간에서 이루어지는 문화 활동이나 해양을 직간접적으로 활용하는 문화 활동을 통해 부가 가치를 창출하는 산업으로 범위를 명확히 규정한다. 연안과 해양은 다양하고 복잡한 생태적·사회문화적·정치적 특성을 지닌 공간으로, 한정된 자원의 이용과 배분을 둘러싼 다양한 이해관계가 존재한다. 이러한 해양공간의 특수성을 이해하고 해양문화산업의 관점에서 11개 연

안시도의 74개 시군구를 대상으로 지역 경쟁력을 체계적으로 진단하는 것은 기존에 시도되지 않았던 접근 방식이다.

〈표 1-2〉 선행연구와 본 연구의 차별성

구분	선행연구		본 연구
	요약	참고문헌	
연구목표	• 문화예술산업의 생산활동과 경제적 가치를 포착하기 위한 분류 체계 정립 및 국제기구·해외 주요국의 분류사례 분석 연구 • 지역 산업의 경쟁력 진단을 위한 정성적·정량적 평가 요소 도출 및 통합적 프레임워크 구축에 관한 연구 • 문화 산업의 경제적 파급효과와 지역 발전 기여도를 측정하기 위한 다양한 방법론 개발 및 적용 연구	• 양혜원·전진영 등 (2021) • 한국지방행정연구원 (2022) • 나혜영(2011) • 노수경(2022) • 홍장원 외(2017) • UNESCO(2014) • UNESCO(2019) • Grodach, C. (2011) • G. Evans. (2005)	• 해양문화산업의 고유한 특성을 반영한 분류 체계와 경쟁력 진단 지표를 개발하고, 11개 연안시도를 대상으로 지역 경쟁력을 종합적으로 분석하여 실효성 있는 발전전략 도출 • 해양문화산업의 지역별 특성과 연관 산업과의 연계구조를 고려한 맞춤형 발전전략을 제시하고, 권역별 해양문화산업을 활용한 K-Marine Culture Grand Design 제안
연구대상	• 문화예술산업, 콘텐츠산업, 창조산업 등 포괄적인 문화 산업 전반을 대상으로 연구 수행 • 주로 전체 산업 단위에서의 경쟁력 분석과 경제적 파급 효과 중심으로 접근 • 해양문화자원을 부분적으로 다루고는 있으나, 관광자원화나 콘텐츠 개발 등 제한적 범위에서만 고려	• 봉미희(2020) • 조성철 외(2020) • 고대영 외(2023) • 이현애 외(2022) • 홍승일(2023) • Spielman et al.(2020) • Liu, B. et al.(2022) • Sharma & Patil(2022)	• 해양문화산업을 독립된 산업영역으로 설정하고, 연안공간에서 이루어지는 문화 활동이나 해양을 직간접적으로 활용하는 문화 활동을 통해 부가가치를 창출하는 산업으로 범위를 명확히 규정 • 11개 연안시도를 대상으로 해양문화산업의 지역 경쟁력을 진단하고, 권역별 특성을 고려한 맞춤형 발전전략 도출에 초점

구분	선행연구		본 연구
	요약	참고문헌	
연구범위	• 대부분의 연구가 전국단위 혹은 특정 광역시도 단위의 문화 산업 분석에 초점 • 일부 연구는 도시 단위나 개별 문화시설을 중심으로 한 미시적 분석 수행 • 문화 산업의 공간적 분포나 입지특성 분석 시에도 전국 단위의 거시적 접근이 주를 이룸	• 강전영·박진우(2021) • Guillaume et al.(2016) • Axelsson et al.(2013) • Benevenuto & Caulfield(2020) • Havard et al.(2008)	• 11개 연안시도의 74개 시군구를 대상으로 해양문화산업의 공간적 분포와 지역 경쟁력을 체계적으로 분석 • 연안 지역의 공간적 특수성과 해양문화자원의 분포를 고려한 권역별 차별화 전략 도출에 중점
연구방법	• 문화 산업의 지표개발, 경쟁력 분석, 경제적 파급효과 등이 각각 개별적인 연구로 수행됨 • 공간적 접근성 분석, 불평등 측정지수, 산업 연관 분석 등 단일 방법론 중심의 분석이 주를 이룸 • 지역의 특수성을 반영한 통합적 분석체계 구축 및 실증 분석은 미흡	• 신용재·이동현(2016) • 김동수 외(2011) • 김한주·이충기(2007) • Sabokbar, H. F. et al.(2021) • Komasi, H. et al.(2023) • Kang, J. Y. et al.(2020) • Wu, & Kim(2020)	• 해양문화산업의 분류 체계 정립, 지역 경쟁력 진단 지표 개발, 공간 분석, 산업 연관 분석 등 다각적 방법론을 활용한 종합적 실증 분석 수행 • 객관적 현황 진단을 토대로 지역 맞춤형 발전전략과 정책대안을 체계적으로 제시

자료: 저자 작성

셋째, 본 연구는 해양문화산업의 분류 체계 정립, 지역 경쟁력 진단 지표 개발, 공간 분석, 산업 연관 분석 등 다각적 방법론을 활용한 종합적 실증 분석을 수행한다. 다양한 요인들이 복합적으로 연결되어 있는 해양문화산업의 특성을 반영하여 지역별 해양문화산업의 현황과 잠재력을 다차원적으로 분석하고, 이를 기반으로 세부 정책 설계 방안을 제시한다. 특히 해양문화산업의 고유한 산업 구조를 반영한 산업 분류 체계를 구축하고, 지역별 해양문화산업의 특성과 연관 산업과의 연계구조를 고려한 맞춤형 발전전략을 도출한다.

넷째, 본 연구 결과가 해양문화산업 육성 현장에서 실질적으로 활용될 수 있도록 권역별 해양문화산업을 활용한 K-Marine Culture Grand Design을 제안하고 구체적인 정책 제언을 제시한다. 지역의 해양문화자원과 산업 특성을 반영한 맞춤형 발전전략은 지역 경쟁력 강화와 해양문화산업의 지속 가능한 발전에 기여할 수 있을 것으로 판단된다. 또한 이러한 접근은 해양문화산업 관련 정책 수립 및 사업 추진 과정에서 활용될 수 있는 실용적인 지침으로 기능할 수 있을 것이다.

02
해양문화산업의 개념과 경제적 파급 효과 분석

본 장은 해양문화산업을 개념-분류-산업 연계-경제 효과의 흐름으로 체계화하여 이후 장에서 전개될 정책 설계와 거점 전략의 논거를 견고히 하는 것을 목적으로 한다. 먼저 국제적 논의에서 정립된 "문화적으로 의미 있는 경험의 생산[12]"이라는 표준 개념을 해양이라는 특수한 공간 맥락(바다·연안·섬·항만의 장소성) 속에서 재해석하고, 이를 국내 법·제도 및 통계체계와 호환 가능한 분류 틀로 재구성한다. 이러한 분류는 산업 활동의 경계를 명료화하고, 가치 사슬 전반을 포괄하는 분석 단위를 마련함으로써, 이후 지역 경쟁력 진단과 정책 수단의 효과 측정을 가능하게 한다.

12) OECD(2018), p.14.

제1절 해양문화산업의 정의와 분류

1. 해양문화산업의 정의

1) 문화 산업 관점에서의 정의

본래 문화 산업(culture industry)이라는 용어는 1947년 프랑크푸르트 학파의 철학자인 막스 호르크하이머(Max Horkheimer)와 테오도어 아도르노(Theodor W. Adorno)가 공동 저술한 『계몽의 변증법(Dialectic of Enlightenment)』에서 처음 등장[13]하였다. 당시에는 문화 산업 개념이 자본주의 체제 하에서 문화가 산업적인 생산 방식으로 대량 생산되고 상품화된다는 비판적인 시각에서 사용되었으나, 오늘날은 이데올로기적 가치 판단이나 정치 논리가 배제된 채 소비자의 수요를 창출하고 그것을 채워주는 비즈니스 시스템으로 사용되고 있다.

문화 산업 개념은 20세기 중후반부터 더욱 광범위한 분야를 포괄하는 용어로 확장되었다. 2005년 제33차 유네스코 총회에서 채택된 UNESCO 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression)에서는 문화 상품 또는 문화 서비스를 생산, 배포하는 산업을 말한다고 정의하고 있다.[14] 이후 EU가 발표한 녹서(Green Paper) 'Unlocking the potential of cultural and creative industries'(2010)에서 문화 산업은 상업적 가치와 관계없이 문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 전달하는 특정한 속성, 이용 또는 목적을 갖는 상품이나 서비스를 생산하고 유통하는 산업을 뜻하며, 공연 예술, 시각 예술, 문화유산, 공공 영역을 포함한

13) Max Horkheimer & Theodor W. Adorno(1947), p. 95.
14) UNESCO 홈페이지(검색일: 2025.3.14.)

전통적인 예술 부문 외에 영화, DVD, 비디오, TV, 라디오, 비디오 게임, 뉴미디어, 음악, 서적과 언론을 포함한다고 정의하였다.[15]

이후 OECD(2018)는 'Culture and Local Development' 보고서에서 광의의 문화 산업을 비산업 분야, 문화 창의 산업 그리고 디지털 콘텐츠 플랫폼으로 구분하였다. 비산업 분야에는 직접적인 수익성이 제한되지만 시민 참여 플랫폼으로서 가치를 가지는 시각 예술, 공연 예술, 축제, 문화유산 및 박물관 시설이 포함된다. 문화 창의 산업 분야는 세부적으로 문화 산업과 창의 산업으로 특징을 구분하였다. 문화 산업의 결과물이 문화적으로 가치있는 경험의 생산(production of culturally meaningful experiences)과 관련되어 있다면, 창의 산업의 결과물은 문화적 의미와 다른 기능적 요소의 혼합적 측면을 가지고 있다는 점에서 차이가 있다고 보았다.[16] 이러한 기준에 따라 문화 산업은 출판, 음악, 시네마, 라디오 및 TV, 게임산업이 포함되며, 창의 산업은 디자인, 패션, 기호 산업, 건축 디자인, 광고 및 통신, 건강이나 교육 목적 게임이 포함된다. 마지막으로 디지털 콘텐츠 플랫폼은 최근 기술 혁신의 결과물로 전통적인 문화 창작 분야에 속하는 기능 및 특성과 인터랙티브한 특징이 복합적으로 혼재되어 있다. 여기에는 유튜브, 페이스북, 인스타그램 등과 같이 생산자이자 동시에 소비자인 사용자에 의해 매일 엄청난 양의 콘텐츠가 공급되는 것이 특징이다. 이러한 특징으로 콘텐츠 플랫폼은 문화 및 창작 생태계를 위한 R&D 연구소의 역할을 하고 있다.

15) EU(2010), p. 5, 양혜원·전진영(2021), p. 6.
16) 양혜원·전진영(2021), p. 96.

〈표 2-1〉 OECD가 정의한 광의의 문화 산업 개념 및 분류

구분		특징	분야
비문화 산업 (Non-industrial Culture sectors)		• 직접적인 수익성이 제한됨 • 시민참여 플랫폼으로서 가치를 지님	• 시각예술, 공연 예술, 축제, 문화유산, 박물관 시설
문화 창의 산업 (Culture and Creative industries)	문화 산업	• 문화적으로 가치있는 경험의 생산과 관련됨	• 출판, 음악, 영화, 라디오 및 TV, 게임
	창의 산업	• 문화적 의미와 기능적 요소의 혼합적 측면을 가짐	• 디자인, 패션, 기호산업, 건축디자인, 광고 및 통신, 건강이나 교육목적 게임
디지털 콘텐츠 플랫폼 (Digital Content Platforms)		• 전통적인 문화창작 분야의 특성과 인터랙티브한 특징이 복합적으로 혼재 • 생산자이자 소비자인 사용자에 의해 대량의 콘텐츠가 공급됨 • 문화 및 창작 생태계를 위한 R&D 연구소 역할 수행	• 유튜브, 페이스북, 인스타그램 등

자료: OECD(2018) 보고서 내용을 기반으로 저자 재구성

앞에서 살펴본 문화 산업의 개념들을 종합해 보면, 문화 산업의 핵심 특성은 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 문화적 표현의 생산과 유통이다. UNESCO, EU, OECD는 모든 정의에서 문화 산업은 본질적으로 문화적 표현을 담은 상품과 서비스를 생산하고 유통하는 산업으로 규정된다. 둘째, 경제적·문화적 가치의 결합이다. 문화 산업은 단순한 경제 활동이 아닌, 문화적으로 의미 있는 경험의 생산이라는 특수성을 지닌다. 이는 OECD가 강조한 '문화적으로 가치 있는 경험의 생산'이라는 개념에서 명확히 드러난다. 셋째, 영역의 확장성이다. 전통적인 예술 분야에서 시작하여 미디어, 엔터테인먼트, 디지털 콘텐츠까지 포괄하는 확장성을 보였으며, 특히 디지털 기술의 발전에 따라 그 경계는 계속 확장되고 있다.

한편 국내에서는 「문화예술 진흥법」과 「문화 산업진흥기본법」에서 각각 문화 산업을 정의하고 있다. 「문화예술 진흥법」에서는 문화 산업을 문화예

술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업 수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것을 말한다[17]고 정의한다. 「문화 산업 진흥기본법」은 문화예술보다는 경제적 부가 가치를 창출하는 '문화 상품'과 관련된 산업에 초점을 두고 있다는 점에서 차별성을 가진다.

〈표 2-2〉 국내외 문화 산업의 정의

구분(연도)	정의
Max Horkheimer & Theodor W. Adorno (1947)	• 문화가 공업적으로 생산되고 상품화된 형태로 제공되는 산업을 의미함. 표준화와 획일화를 특징으로 하며, 문화 상품은 자본주의 체제하에서 이윤을 목적으로 제작·유통됨
UNESCO(2005)	• 문화 상품 또는 문화 서비스를 생산, 배포하는 산업을 말함
EU(2010)	• 상업적 가치와 관계없이 문화적 표현(cultural expressions)을 내포하거나 전달하는 특정한 속성, 이용 또는 목적을 갖는 상품이나 서비스를 생산하고 유통하는 산업을 뜻하며, 공연 예술, 시각 예술, 문화유산, 공공 영역을 포함한 전통적인 예술부문 외에 영화, DVD, 비디오, TV, 라디오, 비디오 게임, 뉴미디어, 음악, 서적과 언론을 포함
OECD(2021)	• 문화적으로 의미 있는 경험의 생산과 관련이 있으며, 일반적으로 출판, 음악, 영화, 라디오 및 TV, 비디오 게임 등 다섯 가지 문화 산업이 포함
「문화예술 진흥법」 (2012 개정)	• 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업 수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것
「문화 산업진흥기본법」 (2010 개정)	• 문화 상품의 기획 · 개발 · 제작 · 생산 · 유통 · 소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며 여기서 문화 상품이란 경제적 부가 가치를 창출하는 유·무형의 재화와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말함

자료: 저자 작성

지금까지 살펴본 국내외 문화 산업의 정의와 특성에 기반하여 해양문화산업을 정의한다면, 해양과 연관된 문화적 표현(cultural expressions)을 담은 상품과 서비스를 기획·생산·유통하고, 이를 통해 소비자에게 문화적으로 의미 있는 경험(culturally meaningful experiences)을 제공하는 산업으로 개념화할 수 있다. 이러한 정의는 문화 산업의 본래적 개념이자 UNESCO, EU, OECD가 강조한 문화적 표현과 문화적 가치의 생산이라는

17) 「문화예술 진흥법」 제2조.

특성을 해양이라는 특수한 공간적·문화적 맥락 속에서 구체화한 것이다. 이를 법률적 개념으로 보완한다면, '해양문화산업은 해양 및 연안과 관련된 문화적 표현, 지식, 전통, 가치를 담은 상품과 서비스를 기획·개발·생산·유통하는 산업으로, 경제적 가치 창출과 함께 해양문화의 보존 및 확산을 통해 문화적으로 의미 있는 경험을 제공하는 활동 전반을 포괄한다.'고 정의할 수 있다.

문화적 관점에서 보는 해양문화산업은 다음과 같은 주요 특징을 지닌다. 첫째, 해양의 문화적 표현을 기반으로 한 상품과 서비스의 기획과 생산이 이루어진다. 해양과 관련된 역사, 신화, 전통문화, 예술, 생활 양식 등 다양한 문화적 표현을 담은 콘텐츠와 서비스를 생산하고 유통한다. 이는 해양 민속, 해양 문학, 해양 예술, 해양관광, 해양유산 등 다양한 형태로 나타난다. 둘째, 해양문화산업은 단순한 경제 활동이 아닌, 바다와 관련된 문화적으로 의미 있는 경험을 창출하는 특성을 지닌다. 이는 상업적 가치와 함께 해양문화의 고유성과 다양성을 보존하고 확산하는 문화적 가치를 동시에 추구한다는 점에서 중요하다. 셋째, 해양 및 연안 지역이라는 물리적 공간은 단순한 배경이 아닌 문화 생산의 핵심 요소로 작용한다. 이는 「문화 산업진흥기본법」에서 정의하는 문화 상품의 특성(예술성·창의성·오락성·여가성·대중성)에 '장소성'을 추가한 것으로 해양이라는 특수한 공간과 연계된 문화적 경험과 콘텐츠를 강조한다. 넷째, 해양문화산업은 전통적인 해양문화 영역에서부터 현대적인 디지털 콘텐츠까지 포괄하는 확장성을 지닌다. EU의 문화 산업 정의를 참고하면, 해양문화산업은 해양 관련 공연 예술, 시각 예술, 문화유산, 해양 축제 등 전통적인 영역뿐만 아니라, 해양 영화, TV 프로그램, 비디오 게임, 뉴미디어 콘텐츠, 출판물 등 다양한 현대적 문화 산업 분야를 포함한다. 다섯째, 기후변화, 해양 오염, 생물 다양성 감소 등 전 지구적 해양 환경 위기 속에서 해양문화산업은 환경적·사회적 가치를 창출하는 중요한 매개체로 기능할 수 있다. 해양 환경 주제의 다큐

멘터리, 해양쓰레기를 활용한 예술 작품, 전통 어업 방식에서 영감을 얻은 지속 가능한 해양관광 프로그램 등은 환경적 메시지를 효과적으로 전달하는 동시에 경제적 가치를 창출할 수 있다.

〈그림 2-1〉 문화 산업 관점에서의 해양문화산업 주요 특성



자료: 저자 작성

2) 해양수산업 관점에서의 정의

해양수산발전 기본법 제3조에 따르면 '해양수산업'은 해양 및 해양수산 자원의 관리·보전·개발·이용과 관련된 산업을 의미한다. 해양수산업의 하위 분류로는 해양 자원 개발 및 건설업, 해운 항만업, 선박 건조 및 수리업, 수산물 생산업과 같은 전통적인 분야뿐만 아니라 해양수산 레저관광업, 해양수산 관련 서비스업 등도 포함된다. 그러나 해양문화산업은 현재 법상에서 해양수산업의 하위 산업으로 분류되어 있지 않다.

해양수산업의 정의에서 나타나는 핵심 요소는 크게 세 가지 측면으로 구분할 수 있다. 공간적 측면에서 '해양'이라는 공간을, 자원적 측면에서 '해양 자원·환경·재화·서비스'를, 행위적 측면에서는 '관리·보전·개발·이용'

이라는 활동이 포함된다.[18]

해양수산업이 해양 자원을 활용하여 경제적 가치를 창출하는 인간의 활동적 측면을 강조하는 개념으로 접근한다면, 해양문화와 해양 경제의 가장 직접적인 결합을 해양문화산업으로 볼 수 있다. 경제 생산 측면에서 해양문화산업은 해양문화자원을 이용하고 문화 상품 생산을 통해 소비자의 경제·사회·문화적인 요구를 만족시키는 산업이다.[19]

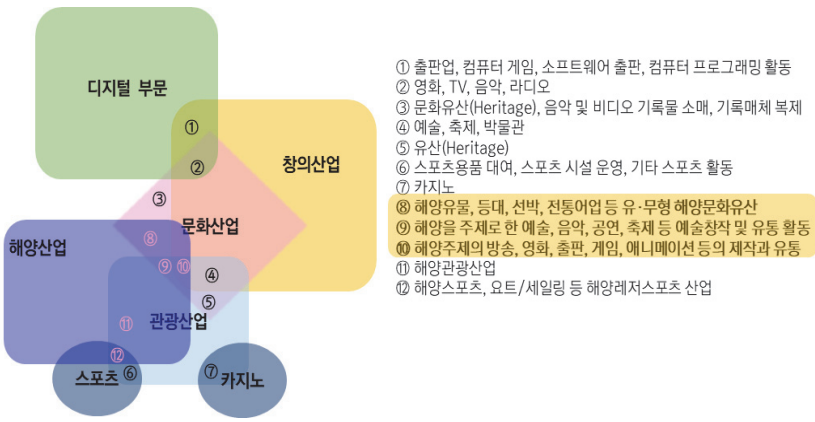
〈그림 2-2〉는 해양문화산업과 타 산업의 연계 구조를 도식화한 것으로 영국 정부의 DCMS(디지털, 문화, 미디어, 스포츠) 분류 체계를 참고하여 새롭게 작성하였다. 본 모식도는 기존 광의의 문화 산업이 타 주요 산업 영역과 어떻게 교차되고 융합되는지를 보여준다. ①번부터 ⑦번까지의 교차 영역은 영국 정부 보고서의 모식도를 그대로 활용하였다. ②번 영역은 문화 산업과 창의 산업, 그리고 디지털 부문이 교차하는 영역으로 영화나 TV, 음악, 라디오 등의 콘텐츠가 해당된다. ④번 영역은 문화 산업과 창의 산업, 그리고 관광 산업이 교차되는 영역으로 예술과 축제, 박물관 시설 등 문화 자원을 기반으로한 관광 산업이 주요 영역이다.

여기에 해양 산업 분야를 포함하여 해양문화산업의 영역을 보다 명확히 구분해 보았다. 모식도에서 ⑧번은 순수한 해양문화산업으로 해양 유물, 등대, 선박, 전통 어업 등 유·무형의 해양문화유산의 보존과 활용이 해당된다. ⑨번은 해양을 소재로 하거나, 해양(연안)에 소재한 예술, 박물관 관람, 축제 등의 활동이 해당되며, 문화적, 사회적, 역사적 가치를 중시한다. 반면 ⑩번은 창의적 콘텐츠와 지적 재산권의 생성 및 산업화에 더 중점을 둔다. 즉, 해양을 소재나 배경으로 활용한 창작물을 개발하고 이를 통해 경제적 가치를 창출하는데 초점을 두었다. 이러한 산업 연계 모델은 현대경제

18) 박광서 외(2015), p. 88.
19) 김성민 외(2024), p. 2.

에서 산업 간 경계가 점차 모호해지고 상호 연결되는 복합적 생태계를 명확히 드러낸다.

〈그림 2-2〉 해양문화산업과 타 산업의 연계 구조



자료: 영국 DCMS(Department for Digital, Culture, Media and Sport)의 'DCMS Sector Economic Estimates Methodology(2018)', p. 20. 보고서를 참고하여 저자 재구성

해양문화산업은 이처럼 다양한 산업과의 융합을 통해 새로운 가치를 창출할 수 있는 잠재력을 지니고 있다. 특히 4차 산업혁명 시대에 들어서면서 디지털 기술과의 결합을 통한 해양 디지털 문화 콘텐츠 개발, 가상현실(VR)이나 증강현실(AR)을 활용한 해양문화 체험, 해양 데이터를 활용한 새로운 문화 상품 개발 등 다양한 혁신이 가능해지고 있다. 이러한 융복합적 해양문화산업의 발전을 위해서는 산업 간 경계를 넘어선 정책적 지원과 제도적 기반 마련, 창의적 인재 양성, 그리고 국제적 협력 네트워크 구축 등이 필요하다. 향후 해양문화산업은 해양 강국으로서의 국가 정체성 확립과 더불어 새로운 경제적 가치 창출의 중요한 동력이 될 것으로 보인다.

2. 해양문화산업의 분류 체계

1) 해양문화산업의 범위(Scope)

해양문화산업을 체계적으로 분류하기 위해서는 해양문화산업의 범위(scope)가 먼저 정해져야 한다. 이때 해양문화산업의 범위를 과도하게 넓게 잡거나, 반대로 협소하게 잡을 경우 해양문화산업 분류 체계 수립의 당위성이 약화될 수 있으며 경제적 효과 분석 시 과대 또는 과소 추정되는 오류를 범할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 해양문화산업의 범위를 설정하는 기준으로 공간적 측면과 산업적 측면을 동시에 고려하고자 한다.

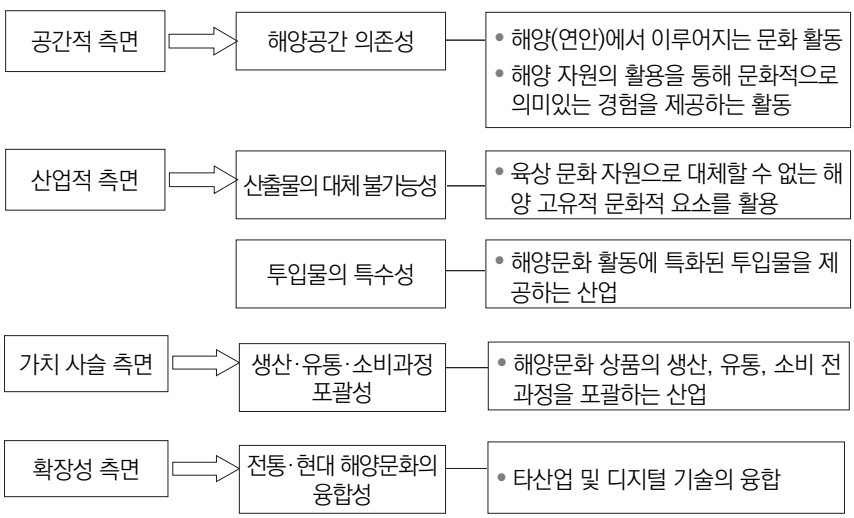
먼저 해양(연안)에서 이루어지는 문화 산업은 해양문화산업의 범위에 포함한다. 해양(연안)공간을 이용하거나, 해양 자원을 이용·개발하거나, 해양 자원을 관리·보존하는 행위를 통해 문화적으로 의미 있는 경험을 제공하는 활동 전반을 해양문화산업의 범주에 포함한다.

다음으로 산업적 측면을 고려한다면, 해양문화산업은 해양의 고유한 문화적 가치와 특성을 활용하여 부가 가치를 생산하는 산업으로 볼 수 있다. 단, 육상 문화 자원으로 대체할 수 있거나 투입물이 타 산업과 범용성이 있는 생산 산업은 제외한다. 예컨대 해양과 무관한 일반 레저 스포츠 활동, 일반 영상 제작 장비 생산, 일반적인 교육 자재 및 장비 생산업은 해양문화산업 범주에 포함되지 않는다. 다만 숙박 시설 및 식음료 서비스의 경우, 초기 검토 단계에서는 일반 서비스업으로 간주되어 해양문화산업의 범위에서 제외하려 하였다. 그러나 해양문화의 개념이 단순한 예술·전시·공연 활동을 넘어, 해양과 관련된 문화적 경험과 상징적 의미를 담은 생활 서비스 전반을 포괄한다는 점을 고려할 필요가 있다. 즉, '바다를 배경으로 한 일상적 체험 활동' 자체가 해양문화 향유의 중요한 형태로 인식되며, 이는 연안 지역의 숙박·식음료·카페 이용과 같은 소비 행태를 통해 구체화된다. 특히

해양관광객이 해양문화공간(박물관·등대·해양유산지 등)을 방문하면서 인근 숙박 시설이나 음식점, 카페를 이용하는 행위는 단순한 상업적 소비가 아니라 해양 경관·정체성·지역성에 기반한 '문화적 소비 활동'으로 평가될 수 있어 숙박 시설 및 식음료 서비스업을 해양문화산업의 광의적 범위에 포함하였다.

이외에도 가치 사슬 측면에서 해양문화의 생산, 유통, 소비 전 과정을 포괄하되 해양문화의 고유성과 특수성이 반영되는 영역을 중심으로 분류한다. 마지막으로 확장성 측면에서 전통적인 해양문화 영역에서부터 첨단 디지털 기술과 융합된 현대적 해양문화산업까지 포괄할 수 있는 유연한 분류 체계를 고려하였다.

〈그림 2-3〉 해양문화산업의 범위 설정 기준



자료: 저자 작성

이러한 해양문화산업의 개념과 특성은 문화 산업의 핵심 개념인 '문화적으로 의미 있는 경험의 생산'을 해양이라는 특수한 맥락에 적용한 것으로,

바다가 가진 물리적·상징적·문화적 의미를 반영하는 동시에 경제적 가치 창출이라는 산업적 특성을 결합한 개념이다. 해양문화산업은 단순히 해양 관련 상품과 서비스를 생산하는 것을 넘어, 해양문화의 가치를 창조적으로 재해석하고 확산함으로써 해양에 대한 인식과 경험을 풍요롭게 하는 역할을 담당한다.

2) 해양문화산업의 세부 영역(Category)

앞에서 살펴본 해양문화산업의 범위 설정기준과 OECD, UNESCO, EU 등 국제기구의 문화 산업 분류 체계의 특성을 고려하여 해양문화산업만의 고유한 분류 체계를 개발하였다. 해양문화산업 범주 분류 체계는 해양전통문화산업을 중심으로 이와 관련된 산업 영역 간의 재구조화와 구체화를 통해 해양문화산업의 전체 영역을 설정하였다. 그 결과 해양전통문화산업, 해양예술창작산업, 해양문화콘텐츠산업, 해양문화융합산업 등 네 가지로 대분류를 구성할 수 있다.

(1) 해양전통문화산업(Marine Traditional Cultural Industry)

해양 및 연안과 관련된 역사적·문화적 유산과 전통 지식, 생활 방식 등을 보존·계승·활용하는 산업 활동으로 해양문화의 역사성과 전통성을 기반으로 가치를 창출하는 산업이다. 주요 특징으로는 해양과 관련된 유·무형 문화유산의 보존 및 현대적 활용, 세대 간 계승되어 온 해양 관련 지식과 기술의 전승, 지역 사회의 해양 정체성과 밀접하게 연관된 문화적 가치 구현 등이다. 해양문화유산의 보존과 활용에는 해양 관련 유물·유적의 발굴·보존·복원·전시, 등대와 전통 선박, 항만 시설 등 해양근대 유산의 활용, 해양 관련 박물관, 전시관, 기념관 운영, 해양설화, 해양신화 등 구전 문학 아카이빙 등이 포함된다.

전통 해양의례·축제로는 전통 해신제(海神祭), 풍어제, 용왕제 등 의례 재현, 어촌 마을 공동체 전통 의례 보존 및 계승, 전통 해양신앙 관련 문화 활동, 전통 어업 활동 관련 세시풍속 재현 등이 포함된다. 마지막으로 전통 해양기술·공예로는 조선술 및 선박 제작 기술 계승, 전통 항해 기술, 어로 기술, 염전 기술 전승, 해양 관련 전통 공예품 제작, 전통 해양식품 가공 기술 계승 및 현대화가 포함된다.

(2) 해양예술창작산업(Marine Arts Creation Industry)

해양을 주제 또는 소재로 하여 예술적 표현을 통해 창의적 가치를 창출하고 해양 관련 예술 작품의 창작, 공연, 전시, 유통 등을 담당하는 산업이다. 해양이라는 공간에서 이루어지는 예술 활동을 포함하며 해양문화에 대한 창의적 재해석과 현대적 표현이 주요 특징이다. 해양을 테마로 하는 시각 예술, 공연 예술, 문화 창작 등이 포함된 해양예술 창작·전시·공연과 해양 축제·이벤트·영화제·문화 교류 행사 등이 하위 분야로 포함된다. 또한 워터프론트 공공 예술 프로젝트, 해양 환경 인식 제고를 위한 환경 예술 활동, 연안 도시재생 예술 프로그램, 연안 지역 문화 공간 조성 및 운영 등으로 구성되는 해양 공공 예술 분야를 하위 범주로 구성하였다.

(3) 해양문화콘텐츠산업(Marine Cultural Content Industry)

해양을 주제 또는 소재로 활용하여 대중적 소비를 목적으로 하는 문화콘텐츠를 기획, 제작, 유통하는 산업으로 창의성과 기술을 결합하여 고부가가치를 창출하는 산업이다. 해양문화의 콘텐츠화를 통한 대중적 확산과 상업화, 디지털 기술을 활용한 해양문화 재현 및 유통, 해양 관련 지식 재산권 생성 및 활용을 통한 경제적 가치 창출을 특징으로 한다. 하위 범주로는 해양테마 도서, 잡지, 간행물 등 창작물의 기획 및 출판, 해양 주제 영화,

다큐멘터리, 방송 프로그램, 음원 등이 포함되며, 해양 소리를 활용한 음향 콘텐츠도 해당된다. 해양테마의 게임, 애니메이션, 웹툰 제작 및 캐릭터 개발 및 상품화와 해양 교육용 게임 및 인터랙티브 콘텐츠 개발도 포함된다. 마지막으로 해양문화유산의 디지털 복원 및 AR/VR콘텐츠, 해양 관련 디지털 아트 및 시각화, 메타버스 및 가상체험 플랫폼 개발 등 디지털 콘텐츠도 본 산업의 하위 범주로 구성하였다.

(4) 해양문화융합산업(Marine Culture Convergence Industry)

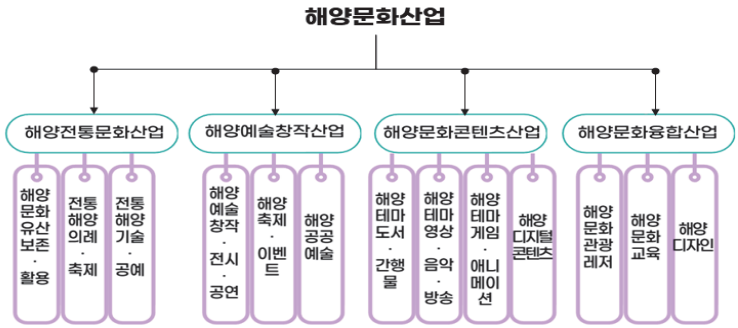
해양문화와 타 산업 분야가 융합하여 새로운 가치를 창출하는 산업으로 해양문화자원의 원형과 타 영역의 기술, 서비스, 지식이 결합하여 새로운 상품과 서비스를 제공하는 산업이다. 본 산업 분야는 해양문화의 원형을 다양한 영역에 적용한 응용 산업으로서 해양문화를 매개로 한 다학제적 접근이 가능하다. 하위 범주로는 해양문화관광레저, 해양문화교육, 해양디자인이 포함된다. 해양문화관광레저 분야에는 해양문화유산 기반 관광 상품 개발 및 프로그램 운영, 크루즈 및 마리나 서비스, 생태문화관광 프로그램, 해양치유·웰니스 관광 등이 포함된다. 해양문화교육 분야에는 교육 프로그램 개발 및 운영, 해양문화 연구 및 학술 활동, 전문 인력 양성 사업, 해양문화 정책 연구 및 컨설팅이 포함된다. 마지막으로 해양디자인 분야에는 요트/선박 디자인, 해양에서 영감을 받은 인테리어, 건축, 공간 디자인, 해양 환경 친화적 상품 디자인, 해양레저서비스 디자인 등이 포함된다.

〈표 2-3〉 본 연구에서 정의한 해양문화산업 분류 체계

구분	특징	하위분야
해양전통문화산업 (Marine Traditional Cultural Industry)	• 해양 관련 유·무형 문화유산의 보존 및 현대적 활용 • 세대 간 계승되어온 해양 관련 지식과 기술의 전승 • 지역 사회의 해양 정체성과 밀접하게 연관된 문화적 가치 구현	1. 해양문화유산 보존·활용 2. 전통 해양의례·축제 3. 전통 해양기술·공예
해양예술창작산업 (Marine Arts Creation Industry)	• 해양의 미학적, 상징적 가치의 예술적 표현 • 해양이라는 공간에서 이루어지는 예술 활동 • 해양문화에 대한 창의적 재해석과 현대적 표현	1. 해양예술 창작·전시·공연 2. 해양축제·이벤트 3. 해양 공공 예술
해양문화콘텐츠산업 (Marine Cultural Content Industry)	• 해양문화의 콘텐츠화를 통한 대중적 확산과 상업화 • 디지털 기술을 활용한 해양문화 재현 및 유통 • 해양 관련 지식 재산권 생성 및 활용을 통한 경제적 가치 창출	1. 해양테마 도서·간행물 2. 해양테마 영상·음악·방송 3. 해양테마 게임·애니메이션 4. 해양 디지털콘텐츠
해양문화융합산업 (Marine Culture Convergence Industry)	• 해양문화와 타 산업 간 경계를 넘어선 융합적 가치 창출 • 해양문화의 원형을 다양한 영역에 적용한 응용산업 • 해양문화를 매개로 한 다학제적 접근과 혁신	1. 해양문화관광레저 2. 해양문화교육 3. 해양디자인

자료: 저자 작성

〈그림 2-4〉 본 연구에서 정의한 해양문화산업 위계도



자료: 저자 작성

3) 해양문화산업 특수분류(안)

해양문화산업 분류 체계를 도출하기 위해 앞에서 정의한 해양문화산업의 세부 영역을 중심으로 기존에 개발된 문화와 해양수산 분야의 특수분류 체계를 검토하였다. 검토한 자료는 '국가유산산업 특수분류', '콘텐츠산업 특수분류', '해양수산업 특수분류', '디자인산업 특수분류', 그리고 '문화예술산업 분류 체계', '해양관광산업 분류 체계'이며, 이들이 포괄하고 있는 영역과 기준을 최대한 존중하였다. 본 연구에서 해양문화산업 분류 체계를 수립하고자 하는 목적은 통계 산출보다는 해양문화산업의 구조를 분석하고 경제적 파급 효과를 분석하기 위함이다. 따라서 해양문화산업의 모산업이 최대한 반영되면서 과도한 범위 확대와 타 산업과의 중복 문제가 발생하지 않도록 주의하였다. 특수분류(안)의 구조는 대분류(영역)-중분류(기능)-소분류(활동, 상품, 서비스)로 구성하였으며 한국표준산업분류(KSIC)와 연계하였다.

〈표 2-4〉 본 연구에서 검토한 타 분야 특수분류 및 포괄 영역

영역	관련된 타분야 특수분류	포괄 영역
해양전통문화산업 (Marine Traditional Cultural Industry)	• 국가유산청 국가유산산업 특수분류 체계	유산의 보존과 현대적 활용을 통한 가치 창출 중심
해양예술창작산업 (Marine Arts Creation Industry)	• 문화체육관광부 문화예술산업 분류 체계	예술 창작과 표현 활동 중심
해양문화콘텐츠산업 (Marine Cultural Content Industry)	• 문화체육관광부 콘텐츠산업 특수분류 체계	창의성 및 지식 재산권(IP) 중심의 대중적 확산과 상업화
해양문화융합산업 (Marine Culture Convergence Industry)	• 해양수산부 해양수산업 특수분류 • 산업통상자원부 디자인산업 특수분류 체계 • 해양수산부 해양관광산업 통계조사표	관광과 여가 활동, 그리고 디자인 중심의 융복합 산업

자료: 저자 작성

(1) 해양전통문화산업

앞서 정의한 바와 같이 해양전통문화산업은 해양 및 연안과 관련된 역사적·문화적 유산과 전통 지식, 생활 방식 등을 보존·계승·활용하는 산업 활동으로 해양문화의 역사성과 전통성을 기반으로 가치를 창출하는 산업이다. 해양전통문화산업은 본질적으로 국가유산의 일부로서 해양이라는 특수한 환경과 맥락에서 발전해 온 문화유산을 다루기 때문에, 「국가유산산업 특수분류」 체계를 참고하는 것이 적합하다고 판단하였다. 국가유산산업 특수분류는 국가유산청이 2024년 12월에 제정한 표준화된 분류 체계로, 유산의 보존·관리에서부터 활용, 교육에 이르는 전주기적 접근 방식을 제공하고 있어 해양전통문화산업의 체계적 분류에 유용한 기준이 된다. 또한 이미 정부 차원에서 공식적으로 인정받은 분류 체계를 활용함으로써 향후 해양문화산업 정책 수립 및 통계 작성 시 타 문화유산 분야와의 호환성과 일관성을 확보할 수 있다는 장점이 있다.

해당 영역은 국가유산산업 특수분류를 기반으로 다음과 같은 원칙과 기준에 따라 해양문화 연계 산업을 도출하였다. 먼저 소분류의 각 항목이 해양 및 연안과 관련된 유·무형 문화유산, 전통 지식, 생활 방식 등과 직접적으로 연관되는지를 평가하였다. 예를 들어 국가유산 관련 제품 제조업과 국가유산 매매업은 해양전통문화산업의 직접적인 연관 산업으로 보기 어렵다는 점에서 제외했다. 이외에도 가치 사슬 포괄성의 원칙을 적용하여 해양전통문화의 보존에서부터 계승, 활용, 교육에 이르는 전주기적 가치 사슬이 반영되도록 분류 체계를 구성하였다. 단순히 물리적 보존에 그치지 않고 연구 개발, 교육·전수, 전체·체험, 콘텐츠 제작 등 해양전통문화의 가치를 확산하고 지속 가능하게 활용하는 산업 활동들을 포함하였다.

위의 원칙과 기준에 따라 국가유산산업 특수분류 중 해양전통문화산업과 관련된 영역을 도출한 결과는 〈표 2-5〉과 같이 4개 대분류, 9개 중분류, 17개 소분류로 분류하였다.

〈표 2-5〉 국가유산산업 특수분류 체계 중 해양전통문화산업과 관련된 영역

대분류	중분류	소분류	해양전통문화산업 영역
국가유산 보존·관리업	• 국가유산발굴업	국가유산 발굴업	해양 관련 유물·유적의 발굴
	• 국가유산보수 정비업	국가유산 수리업	전통 선박, 등대, 건축물 등의 보수
		국가유산 실측설계업	해양문화유산 관련 실측 설계
		국가유산 감리업	해양문화유산 관련 감리
		기타 국가유산 보존·관리업	해양 천연기념물, 서식지 등 관리
	• 국가유산 안전 관리 및 기록물 제작업	국가유산 기록물 제작업	해양설화, 해양신화 등 아카이빙
국가유산 관련 제품 제조업	• 국가유산 공예품 및 식품 제조업	국가유산 공예품 제조업	해양 관련 전통 공예품 제작
		국가유산 식품 제조업	전통 해양식품 가공
	• 국가유산 관련 기념품 제조업	국가유산 관련 기념품 제조업	해양유산 모형 제작·판매 등
국가유산 여가, 매매 및 기타 서비스업	• 국가유산 관련 여가 서비스업	국가유산 공연 예술업	해신제, 풍어제 등 전통의례 재현
		국가유산 전시 관람업	해양박물관, 전시관, 갯벌체험관 등 운영
		국가유산 숙박 및 체험업	전통 어업 체험, 어촌 체험 마을, 갯벌 체험 운영 등
		국가유산 콘텐츠 제작 서비스업	해양유산을 활용한 콘텐츠 제작
	• 국가유산 관련 지원 서비스업	국가유산 연구개발업	해양전통문화 연구 업체
		국가유산 공공 행정, 협회 및 단체	해양문화 관련 단체
국가유산 교육 서비스업	• 국가유산 전수업	국가유산 전수업	조선술, 항해 기술, 어로 기술, 염전 기술 등 해양무형유산 전수
	• 국가유산 전문 인력 양성업	국가유산 전문 인력 양성업	해양문화유산 전문 인력 양성

자료: 국가유산청(2024). 국가유산산업 특수분류 체계를 참고하여 저자 재구성

(2) 해양예술창작산업

앞서 정의한 바와 같이 해양예술창작산업은 해양을 주제 또는 소재로 하여 예술적 표현을 통해 창의적 가치를 창출하고 해양 관련 예술 작품의 창작, 공연, 전시, 유통 등을 담당하는 산업이다. 해양예술창작산업은 본질적으로 문화예술산업의 특수한 영역으로서 해양이라는 소재와 공간을 활용한 예술 창작 활동을 다루기 때문에, 문화체육관광부의 「문화예술산업 분류체계」를 참고하는 것이 적합하다고 판단하였다. 문화예술산업은 고부가 가치를 창출하는 서비스 산업으로 국가적 중요도가 점차 커지고 있으나 아직 문화예술산업 특수분류는 제정되지 않은 상태이다. 따라서 본 연구에서는 문화체육관광산업 통계의 문화예술산업 분류표를 참고하였다. 본 분류 체계는 문학, 공연, 예술과 문화유산 및 문화시설 분야까지 포함하고 있어 해양을 주제로 한 예술 활동의 체계적 분류의 유용한 기준이 된다. 다만 본 연구에서 해양테마 도서, 잡지, 간행물 등 창작물의 기획 및 출판과 관련된 영역은 해양문화콘텐츠산업으로 분류했기 때문에 문화예술산업 분류 체계의 문학 및 출판 영역은 포함시키지 않았다.

문화예술산업 분류 체계는 대분류, 중분류, 소분류, 세분류로 구성되어 있다. 따라서 본 영역에서는 해양예술창작산업과 직접적으로 관련된 영역만을 선별하기 위해 세분류 수준까지 상세히 검토하였다.

해당 영역에서는 문화예술산업 분류 체계를 기반으로 다음과 같은 원칙과 기준에 따라 도출하였다. 먼저 예술 창작의 주제나 소재로 해양이 중요하게 활용될 수 있는 활동인지를 평가하였다. 출판업 중 교과서 출판업과 신문 발행업 그리고 출판 인쇄업 등은 해양예술과는 직접적인 관련성이 없기에 제외했다. 또한 예술 장르의 포괄성 원칙에 따라 시각 예술, 공연 예술, 문학 등 다양한 예술 장르를 포괄하되, 해양이라는 공간에서 이루어지거나 해양을 표현하는 예술 활동과 연계하였다. 다만 악기, 공연 의류, 미

술 용품 제조업 등은 해양예술의 특수성보다 일반적인 제조업 성격이 강하다고 판단하여 제외하였다.

위의 원칙과 기준에 따라 문화예술산업 분류 체계 중 해양예술창작산업과 관련된 영역을 도출한 결과는 〈표 2-6〉과 같다.

〈표 2-6〉 문화예술산업 특수분류 체계 중 해양예술창작산업과 관련된 영역

대분류	중분류	소분류	세분류	해양예술창작산업 영역
공연	• 연극	연극 제공업	연극인	해양소재(어촌생활, 해녀이야기 등) 연극 창작
			연극단체	해양공간 특화 공연, 항구/등대 등 해양문화유산 활용 연극 단체
	• 무용	무용 제공업	무용인	해녀, 해양생활, 해양 자원 모티브 안무 창작
			무용단체	해양전문 무용 단체
	• 음악	음악 제작업	음악 및 기타 오디오물 출판업	해양소리(파도, 고래소리 등) 활용 음원 제작
	• 공연관련산업	공연 기획 및 제조업	공연 기획업	해양소재 및 해양공간 활용 공연 기획
			그 외 기타 공연관련 서비스업	해양 페스티벌, 해양축제 행사 대행
시각예술	• 미술	미술 제공업	미술인	해양풍경화, 해양테마 현대미술, 수중 설치미술 등
	• 디자인	디자인업	환경 및 건축 디자인업	해안경관, 워터프론트 디자인
			시각 디자인업	해양 모티브 그래픽 디자인, 해양캐릭터 디자인
	• 사진	사진 제공업	사진 작가	해양풍경, 수중사진, 해양생물 사진가
	• 공예	공예 제공업	공예가	조개, 산호, 해초 등 해양소재 활용 공예
	• 전시 서비스업	전시 서비스업	전시 서비스업	해양 주제 전시회, 해양아트페어, 해안가 설치미술 전시 등

대분류	중분류	소분류	세분류	해양예술창작산업 영역
문화유산 및 문화시설	• 문화유산 및 문화시설	사적지 운영업	사적지 운영업	등대, 전통포구, 해양 관련 역사 유적지 운영
		문예시설 운영업	문예시설 운영업	해양문학관, 해양문화원 운영
		도서시설 운영업	도서시설 운영업	해양도서관 운영
		공연시설 운영업	공연시설 운영업	해안 야외공연장, 선상 공연장 운영
		전시시설 운영업	박물관 운영업	해양테마 박물관, 해양생물 박물관 운영
			미술관 운영업	해양예술 전문 미술관, 해양생활문화 전시관 운영

자료: 문화체육관광부(2022b)를 참고하여 저자 재구성

(3) 해양문화콘텐츠산업

앞서 정의한 바와 같이 해양문화콘텐츠산업은 해양을 주제 또는 소재로 활용하여 대중적 소비를 목적으로 하는 문화 콘텐츠를 기획, 제작, 유통하는 고부가 가치 산업이다. 해양문화콘텐츠산업 분류 체계는 「콘텐츠산업 특수분류」를 참고하였다. 2024년에 개정된 콘텐츠산업 특수분류는 K-콘텐츠에 대한 전 세계적 수요 증가와 함께 최근의 환경 변화 등을 반영하여 대분류 12개, 중분류 51개, 소분류 132개로 세분화하였다. 이 분류 체계는 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠 장르와 관련 산업을 포괄하고 있어 해양을 주제로 한 콘텐츠 활동의 체계적 분류에 유용한 기준이 된다.

해양문화콘텐츠산업의 하위 영역에는 출판·만화산업, 음악산업, 영화산업, 게임산업, 애니메이션산업, 방송 및 영상산업, 캐릭터 산업, 지식정보산업, 콘텐츠 솔루션 산업 등이 포함된다. 다만 콘텐츠산업의 제작업은 포함하되 출판산업을 제외한 도·소매업이나 유통·배급업, 임대업, 광고산업 등은 해양콘텐츠와 직접적인 관련성이 약하다고 판단하여 제외하였다. 또한

공연산업 분류는 앞서 다룬 해양예술창작산업에 포함되므로 중복을 피하기 위해 본 영역에서는 제외하였다.

〈표 2-7〉 콘텐츠산업 분류 체계 중 해양문화콘텐츠산업과 관련된 영역

대분류	중분류	소분류	해양문화콘텐츠산업 영역
출판산업	• 출판업	일반서적 출판업	해양역사, 해양생물 관련 일반교양도서 및 교육용 서적 발간
		잡지 및 정기 간행물 발행업	해양관광, 수상레저, 해양 스포츠 관련 잡지 발행
	• 출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업	해양 관련 도서를 전문으로 유통하는 업체
		서적 및 잡지류 소매업	해양도서관, 수족관, 해양테마 관광지에서 해양도서 판매
	• 온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판제작업	모바일 어플리케이션을 통한 해양생태 안내서, 전자책 발간
		인터넷/모바일 전자출판서비스업	해양전문도서의 온라인 플랫폼 유통
		인터넷서점 (만화제외)	온라인 해양서적 전문 큐레이션 및 판매 플랫폼 운영
만화산업	• 만화 출판업	일반 출판사 (만화부문)	해양역사나 해양영웅을 소재로 한 만화책 출간
	• 온라인 만화 제작·유통업	디지털만화 제작 및 제공(CP)	해양보호, 해양 환경을 주제로 한 디지털 만화 콘텐츠 제작
		웹툰 제작 및 제공(CP)	해양문화를 소재로 하는 웹툰 콘텐츠 제작 및 제공
음악산업	• 음악제작업	음악 기획 및 제작업	해양 환경보호 캠페인송, 어업 노동요 등 제작
	• 온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업 (CP)	해양자연, 고래 등 해양생물, 해녀 숨소리 등 음원 제작
	• 음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업	해양축제, 바닷가 콘서트 등 공연 기획·진행
		기타 음악공연 서비스업	유람선이나 크루즈 내 음악공연 제공 서비스

대분류	중분류	소분류	해양문화콘텐츠산업 영역
영화산업	• 영화 제작, 지원, 및 유통업	영화 기획 및 제작	해양 환경 보호를 주제로 한 다큐멘터리 영화 제작, 해양탐험 관련 영화 기획
	• DVD/VHS 제작 및 유통업	DVD/VHS 제작	해양 관련 교육 다큐멘터리 및 영화 콘텐츠의 DVD/VHS 제작·배포
게임산업	• 게임 제작 및 배급업	게임 기획 및 제작업	해양생물 보호를 주제로 한 모바일 게임, VR 해양탐험 게임 제작
애니메이션산업	• 애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	해양 환경 및 생태계 보호 관련 애니메이션 시리즈 제작
		온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	온라인 스트리밍을 통한 해양 생태 애니메이션 콘텐츠 제공
방송 및 영상산업	• 방송영상물제작업	방송영상독립제작사	해양 환경, 어촌생활, 섬 등을 등을 주제로 한 독립 다큐멘터리 및 방송 프로그램 제작
		기타독립영상창작	해양관광 홍보 영상, 지역 해양문화 홍보 영상 제작
	• 인터넷 영상물 제공업	인터넷 영상물 서비스업	유튜브 채널을 통한 해양관광지 홍보, 수중 촬영 영상 서비스 제공
캐릭터 산업	• 캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	지역을 대표하는 해양생물 캐릭터 개발 및 굿즈 라이선스 사업
		캐릭터상품 제조업	해양 캐릭터 인형, 피규어, 생활용품 제작 및 판매
	• 캐릭터 놀이시설 운영업	캐릭터 놀이시설 운영업	해양테마파크 내 캐릭터 체험 놀이시설 운영
	• 캐릭터 상품 온라인 유통업	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업	모바일을 통한 해양 캐릭터 게임, 앱 서비스 제공
지식정보산업	• 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	해양정보 데이터베이스 구축 및 온라인 서비스 제공
	• 가상세계 및 가상현실업	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업	VR 기반 해양 탐험, 해양 유적지 방문 콘텐츠 기획 및 제작
		기타 가상세계 및 가상현실 서비스업	VR·AR 기반 해양관광 체험 서비스 제공
콘텐츠 솔루션 산업	• 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	해양 박물관, 수족관 전시 및 해양 다큐멘터리 콘텐츠의 컴퓨터그래픽스(CG) 제작

자료: 문화체육관광부(2024). 콘텐츠산업 특수분류 체계를 참고하여 저자 재구성

(4) 해양문화융합산업

앞서 정의한 바와 같이 해양문화융합산업은 타 산업 분야와 융합하여 새로운 가치를 창출하는 산업으로 하위 영역으로는 해양레저관광산업, 해양교육산업 그리고 해양디자인산업이 포함된다. 해당 영역에서는 해양문화융합산업의 분류 체계를 명확하게 설정하기 위하여 기존의 「해양수산업 특수분류」 체계와 「해양관광산업 통계조사」를 기반으로 작성하였다. 「해양수산업 특수분류」는 해양수산업과 관련된 산업 영역을 체계적이고 종합적으로 분류하여 구체적인 정책과 산업 육성 방안을 마련하는 데 활용되고 있다. 특히, 본 분류 체계는 해양수산 분야의 전문성을 갖추면서도 다양한 산업 영역과의 융합 가능성을 명확히 구분하여 제시할 수 있다는 점에서 본 연구의 목적과 부합한다. 하지만 해양수산업 특수분류에는 해양디자인산업 영역이 포함되어 있지 않다는 한계가 있어 해양디자인 영역은 「디자인산업 특수분류 체계」를 참고하였다.

「해양수산업 특수분류」 체계와 「디자인산업 특수분류 체계」에서 해양 관련 산업을 도출한 결과는 〈표 2-8〉과 같다. 다만 해양레저관광산업 중에서도 제조 및 수리업은 해양문화 요소가 중요하게 작용하는 영역이 아니기 때문에 제외하였다. 반면 해양수산 관련 서비스업 중 수산물 요리 전문점은 해양문화의 일상적 접점을 확대하고 대중화하는 데 기여하는 중요한 산업으로 판단하여 포함하였다.

〈표 2-8〉 해양수산업 및 디자인산업 특수분류 중 해양문화융합산업과 관련된 영역

대분류	중분류	소분류	세분류
해양수산레저관광업	• 해양레저관광업	해양레저시설 운영업	마리나업
			기타 해양레저시설 운영업
		해양관광시설 운영업	유람선 및 크루즈 운영업
			해양유원지 및 테마파크 운영업

대분류	중분류	소분류	세분류
			해양박물관 및 사적지 운영업
			해양수족관 운영업
			해양자연공원 운영업
	• 수산레저관광업	낚시관광업	낚시터 운영업
			낚시선박 운영업
		기타 수산레저 관광업	기타 수산레저관광업
해양수산 관련 서비스업	• 해양수산 기자재 도소매업	해양레저스포츠장비 도소매업	해양 레저 스포츠장비 도소매업
		낚시용 기자재 도소매업	낚시용 기자재 도소매업
	• 해양수산교육 서비스업	해양수산교육 서비스업	해양수산고등학교
			해양수산 고등교육기관
			해양수산 직업훈련 교육기관
	• 해양수산 전문, 과학 및 기술 서비스업	해양수산 출판 및 정보 시스템 개발업	해양수산잡지 및 정기 간행물 발행업
	• 수산물 요리 전문점	수산물 요리 전문점	수산물 요리 전문점
제품디자인	• 운송기기 디자인	요트/선박디자인	요트/선박디자인
시각디자인	• 식품 패키지 디자인	축·수산물 가공식품 패키지그래픽디자인	수산물 가공식품 패키지 디자인
공간디자인	• 건축디자인	건축디자인	해양건축 디자인
	• 익스테리어디자인	경관디자인	해양경관 디자인
스포츠/경험 디자인	• 서비스디자인	여가/레저서비스 디자인	해양레저스포츠 서비스 디자인

자료: 해양수산부(2024), 해양수산업 특수분류 체계 및 산업통상자원부(2021), 디자인산업 특수분류 체계를 참고하여 저자 재구성

(5) 종합 : 해양문화산업 특수분류 체계(안) 도출

네 가지 세부 영역별로 도출된 해양문화산업의 분류 체계를 하나의 '해양문화산업 특수분류'로 통합하는 과정은 단순한 물리적 결합을 넘어 체계

적이고 전략적인 접근이 필요하다. 구체적으로 본 연구에서는 해양문화산업 분류 체계 내 소분류 항목들의 중복과 상호 연관성을 면밀히 분석하여 재조정을 실시하였다. 특히 국가유산 관련 콘텐츠 제작 서비스업, 국가유산 공연 예술 및 전시관람업 등과 같은 소분류 항목들은 본래 국가유산의 특성을 중심으로 해양전통문화산업 내에 분류되었으나, 실제 수행되는 산업 활동의 특성과 목적을 고려할 때 해양예술창작산업 또는 해양문화콘텐츠산업의 분류 체계와 중복되거나 더욱 적합한 성격을 보이고 있었다. 이에 따라 국가유산 관련 공연 예술 및 전시관람 활동은 예술적 창작과 표현이라는 본질적 성격을 반영하여 해양예술창작산업으로, 국가유산 콘텐츠 제작 서비스는 콘텐츠의 제작과 유통이라는 산업 특성상 해양문화콘텐츠산업 내 별도의 영역으로 이동 및 통합하였다.

또한, 해양예술창작산업 내 포함된 문화시설 운영업과 해양문화융합산업 내 해양레저관광시설 운영업 간의 중복 문제에 대해서는 두 영역이 공유하는 문화관광적 성격을 분석하여 '해양문화관광시설 운영업'이라는 통합된 분류 항목을 신설하고 이를 해양문화융합산업으로 재구성하였다. 이러한 통합 과정은 단순한 분류 체계의 정리 차원을 넘어 해양문화산업 각 부문의 경제적 파급 효과와 산업 간 연계성 분석에 있어 보다 명확하고 전략적인 분석 틀을 제공하는 데 목적이 있다. 더불어 국가유산 공예품 제조업과 기념품 제조업 역시 해양문화유산을 소재로 한 제조업으로 공통점이 명확하여 '국가유산 공예·기념품 제조업'으로 통합하고 해양전통문화산업 내에 유지함으로써 산업의 전통성과 역사성을 명확히 하였다.

이와 같은 기준으로 정리된 해양문화산업 특수분류 체계(안)의 적합성을 검토하기 위해 전문가 평가를 실시하였다. 전문가 검토 결과 제시된 분류 체계는 해양문화산업의 장소성(Spatiality)과 투입·산출물 특수성(Specificity)을 적절히 반영하고 있으며, 산업 현황과 해양문화산업의 특수성을 포괄하는 데 대체로 적합한 것으로 평가되었다. 다만 일부 세부 사항에 대해서는

개선이 제안되었는데 특히 해양예술창작산업 분야의 세분화 필요성, 해양유산 관련 제품 제조업 부분의 과대 대표 가능성, 해양유산 명칭 조정 필요성 등이 지적되었다. 또한 다수의 전문가들은 바닷가 지역에서 일상적으로 이루어지는 식당·카페 이용과 같은 활동이 해양관광의 중요한 축을 형성한다는 점을 강조하며, 기존 분류 체계에는 누락되어 있던 식음료업을 해양문화산업 특수분류에 포함시킬 필요성을 제기하였다. 이에 따라 최종 분류 체계에서는 '식음료업'을 별도의 세부 항목으로 추가하여 해양문화산업이 지역 주민과 관광객의 일상생활 속에서 체험되고 소비되는 영역까지 포괄할 수 있도록 하였다. 이러한 전문가 의견을 반영하여 최종 도출한 해양문화산업 특수분류 체계(안)은 〈표 2-9〉와 같다.

〈표 2-9〉 해양문화산업 특수분류 체계(안)

대분류	중분류	소분류	세분류	KSIC 11차 연계	
				코드명	분류명
해양전통문화 산업	해양 제품 제조업	해양 공예품 제조업		13222	자수제품 및 자수용 재료 제조업
				14419	기타 편조 의복 액세서리 제조업
				16292	장식용 목제품 제조업
				16299	그 외 기타 나무제품 제조업
				23199	그 외 기타 유리제품 제조업
				23221	가정용 및 장식용 도자기 제조업
				23919	기타 석제품 제조업
				25931	날붙이 제조업
				25999	그 외 기타 분류 안된 금속 가공제품 제조업
				33110	귀금속 및 관련제품 제조업
				33120	모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업
				33401	인형 및 장난감 제조업
				33932	전시용 모형 제조업
		해양식품 제조업		10212	수산동물 건조 및 염장품 제조업
				10833	장류 제조업
				10892	차류 가공업

대분류	중분류	소분류	세분류	KSIC 11차 연계	
				코드명	분류명
				11111	탁주 및 약주 제조업
				11119	기타 발효주 제조업
				11121	주정 제조업
				11122	소주 제조업
				11209	기타 비알코올 음료 제조업
	해양유산 발굴·보존·관리업	해양유산 발굴·보존·관리업		72923	지질 조사 탐사 및 지도 제작업
				73905	고고유산 조사연구 서비스업
				72111	건축 설계 및 관련 서비스업
				72921	측량업
				72112	도시 계획 및 조경 설계 서비스업
				72919	기타 기술 시험, 검사 및 분석업
				72122	환경 관련 엔지니어링 서비스업
				72911	물질 성분 검사 및 분석업
해양예술 창작산업	해양문화 예술창작업	해양공연 예술업		90131	공연 예술가
				90132	비공연 예술가
				90121	연극단체
				90122	무용 및 음악 단체
		해양시각 예술업		90132	미술인
				90132	사진작가
		해양문학 창작업		90132	문학예술인
				90132	문학 협회·단체
	해양문화 예술 기획·제공업	해양문화 예술 기획업		90191	공연 기획업
				75992	전시, 컨벤션 및 행사 대행업
				90199	그 외 기타 창작 및 예술 관련 서비스업
		해양문화 예술제공업		90110	공연시설 운영업
				90221	미술관 운영업
				90199	그 외 기타 창작 및 예술 관련 서비스업
해양문화 콘텐츠산업	해양수산 출판업	해양수산 출판업		58113	일반 서적 출판업
				58112	만화 출판업
	해양영상 및 음악산업	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작		59111	일반 영화 및 비디오물 제작업
				59112	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업

대분류	중분류	소분류	세분류	KSIC 11차 연계	
				코드명	분류명
		및 서비스업		59113	광고 영화 및 비디오물 제작업
				59114	방송 프로그램 제작업
				60310	영상물 제공 서비스업
				60229	위성 및 기타 방송업
		음악 및 오디오물 제작 및 서비스업		59202	녹음시설 운영업
				59201	음악 및 기타 오디오물 출판업
	해양게임 및 캐릭터 산업	해양게임 제작 및 서비스업		58211	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
				58212	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		해양캐릭터 제작 및 유통업		73203	시각 디자인업
				33120	모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업
				33401	인형 및 장난감 제조업
				33409	기타 오락용품 제조업
	해양지식 정보산업	해양수산정보시스템 개발업		63991	데이터베이스 및 온라인 정보 제공업
				62010	컴퓨터 프로그래밍 서비스업
해양문화 융합산업	해양문화관광시설 운영업	해양문화 시설 운영업	사적지운영업	90222	사적지 관리 운영업
			해양박물관 운영업	90221	박물관 운영업
			공연시설 운영업	90110	공연시설 운영업
			해양 체험업	75210	여행사업
				90290	기타 유사 여가 관련 서비스업
				91229	기타 오락장 운영업
		해양레저시설 운영업	마리나업	91239	기타 수상오락 서비스업
			기타 해양레저시설 운영업	85612	기타 스포츠 교육기관
				85613	레크리에이션 교육기관
				91131	종합 스포츠시설 운영업
				91139	그 외 기타 스포츠시설 운영업
				91239	기타 수상오락 서비스업
		해양관광시설 운영업	유람선 및 크루즈 운영업	50111	외항 여객 운송업
				50121	내항 여객 운송업
				50209	내륙 수상 여객 및 화물 운송업

대분류	중분류	소분류	세분류	KSIC 11차 연계	
				코드명	분류명
				50201	항만 내 여객 운송업
			해양유원지 및 테마파크 운영업	91210	유원지 및 테마파크 운영업
			해양수족관 운영업	90231	식물원 및 동물원 운영업
			해양자연공원 운영업	90232	자연공원 운영업
	숙박·식음료업	숙박업		55101	호텔업
				55102	여관업
				55103	휴양 콘도 운영업
				55104	민박업
		식음료업		56111	한식 일반 음식점업
				56112	한식 면 요리 전문점
				56114	한식 해산물 요리 전문점
				56121	중식 음식점업
				56122	일식 음식점업
				56123	서양식 음식점업
				56129	기타 외국식 음식점업
				56221	커피 전문점
				56150	제과점업
	해양수산 관련 서비스업	수산레저 관광업	낚시관광업	91231	낚시장 운영업
				50130	기타 해상 운송업
				91239	기타 수상오락 서비스업
			기타 수산레저 관광업	91239	기타 수상오락 서비스업
				91299	그 외 기타 분류 안된 오락 관련 서비스업
		해양수산 기자재 도소매업	해양레저 스포츠장비 도소매업	46464	운동 및 경기 용품 도매업
				47631	운동 및 경기 용품 소매업
			낚시용 기자재 도소매업	46463	장난감 및 취미, 오락 용품 도매업
				47640	게임 용구, 인형 및 장난감 소매업

대분류	중분류	소분류	세분류	KSIC 11차 연계	
				코드명	분류명
		해양수산 교육 서비스업	해양수산 교육 서비스업	85222	공업 특성화 고등학교
				85229	기타 특성화 고등학교
				85301	전문대학
				85302	대학교
				85303	대학원
			해양 전문 인력 양성업	85650	직원 훈련기관
				85669	기타 기술 및 직업 훈련학원
		해양문화 연구개발 및 서비스업	해양 연구 개발업	70112	농림수산학 및 수의학 연구개발업
				70119	기타 자연과학 연구개발업
				70129	기타 공학 연구개발업
				70209	기타 인문 및 사회과학 연구개발업
				73905	고고유산 조사연구 서비스업
			해양공공행정, 협회 및 단체	84212	문화 및 관광 행정
				84113	지방행정 집행기관
				94110	산업 단체
				94120	전문가 단체
				94939	기타 시민운동 단체
		해양문화 제품 디자인업	해양문화 제품 디자인업	73202	제품 디자인업
				73203	시각 디자인업
				31120	오락 및 스포츠용 보트 건조업
		해양공간 디자인업	해양건축 디자인	72111	건축 설계 및 관련 서비스업
				72129	기타 엔지니어링 서비스업
				72922	제도업
			해양경관 디자인	72112	도시 계획 및 조경 설계 서비스업
				42209	기타 건물 관련 설비 설치 공사업
				42500	시설물 유지관리 공사업

자료: 저자 작성

그러나 본 연구에서 도출한 해양문화산업 특수분류 체계는 영역별로 산업 활동을 구분하다 보니 각 영역 간의 유기적 연결이 약화되어 있다는 한

계를 내포하고 있다. 특히, 각 산업 영역 간 생산-유통-소비의 가치 사슬(Value Chain) 구조가 체계적으로 반영되지 못하고 산업 활동이 분절적으로 배치됨으로써, 산업 생태계의 실제 흐름과 동태적 특성을 충분히 나타내지 못하였다. 따라서 향후 분류 체계 보완 시에는 산업 활동 간 가치 사슬을 명확히 나타낼 수 있는 분류 기준을 추가로 설정하여, 해양문화산업의 생태계를 더욱 현실적으로 반영할 필요가 있다고 판단된다.

제2절 해양문화산업의 발전 동향

1. 글로벌 해양문화산업 발전 현황

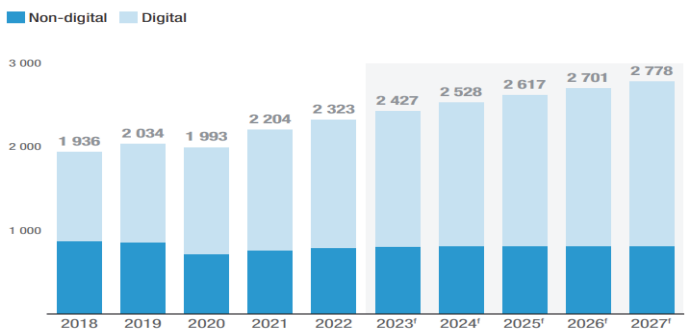
1) 글로벌 문화 산업 시장 동향

문화 산업은 직접적으로는 일자리와 소득 창출을 통해 지역 발전을 촉진하며, 간접적으로는 경제 전반에 혁신을 촉진하고 사회적 포용 · 지역 사회 자본 증진에도 영향을 주는 핵심 동력이자 거주·근무·투자를 위한 매력적인 장소를 만드는 데 일조한다.[20] 이 산업은 세계적으로 연 매출 약 2조 3천억 달러를 창출하면서[21] 세계 경제에 기여하는 핵심 산업이다. UNCTAD의 조사에 따르면, 문화 산업은 다양한 국가에서 적게는 GDP의 0.5%에서 많게는 7.3%까지 경제적으로 기여하며, 노동 인구의 0.5%에서 12.5%를 고용하면서 경제 성장에 핵심적인 역할을 하고 있다.[22] 특히 문화 서비스 부문의 수출은 '17년 이후 29% 급증하면서 '22년에는 1조 4천억 달러를 기록했다.[23]

20) OECD Homepage(검색일: 2025.3.28.)
21) United Nations(2024), p. 5.
22) United Nations(2024), pp. 1-20.

최근 글로벌 문화 산업 시장에서 강조되고 있는 부분은 디지털 문화 콘텐츠이다. 디지털 문화 콘텐츠는 책, 영화, 음악 등 실물 상품을 대체하고 있으며(〈그림 2-5〉 참조), 디지털 플랫폼과 같은 새로운 비즈니스 모델을 지원하고 산업 간 협업을 촉진하고 있다. 이러한 문화 산업의 디지털화는 관련 상품과 서비스의 국제 무역을 촉진했다고 보아도 무방하다. 전체 서비스 수출이 1.5배 증가한 것과는 대조적으로 문화 상품 수출은 지난 20년간 3.5배 이상 증가했고, 서비스 수출은 지난 10년간 2.8배 증가했으며, 21년 팬데믹 이후 계속 성장세를 보인다.[24]

〈그림 2-5〉 글로벌 엔터테인먼트와 미디어 수익



단위: 10억 USD
자료: United Nations(2024), p. 8.

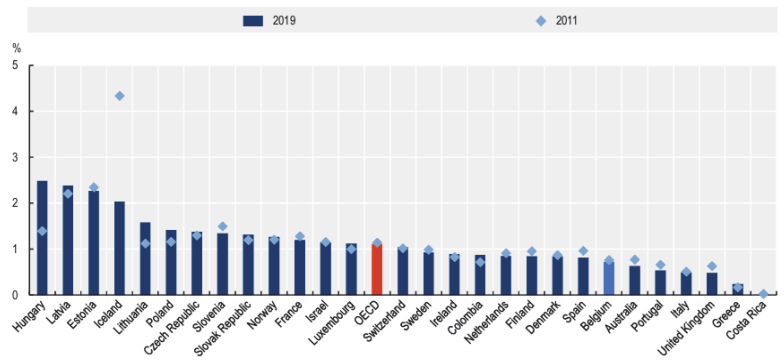
한편, 유럽은 OECD 국가 중에서 정부 총지출 내 문화 서비스 비중이 큰 상위권 국가로, 문화 산업은 특히 유럽 경제에서 중요한 부분으로 여겨진다(아래 그림 참조). 유럽에서 문화 산업은 EU 부가가치의 약 3.95%를 차지하고, 약 120만 개의 기업에서 약 800만 명의 고용을 창출하고 있다.[25] 유럽 국가 중 벨기에 한 국가만 보더라도, 2023년 기준 문화 산업 분야의 고용률은 수도인 브뤼셀 전체 고용의 8.8%를 차지했고(EU27 평균

23) United Nations(2024), pp. 1-21.
24) United Nations(2024), p. 21.
25) European Commission Homepage(검색일: 2025.3.28.)

3.7%), 2014년부터 2021년까지 브뤼셀 지역의 문화 산업 고용 증가율은 26.8%로 EU 평균(7.5%)을 훨씬 앞섰다.[26]

다만, 문화 산업은 국가마다 정의가 달라 국제 비교가 어렵고, 시기적절하게 세분된 데이터가 부족해 경제적·사회적 영향을 측정하기 매우 어려운 특징이 있다.[27] 측정뿐만 아니라 이 산업은 다양성과 특수성을 지녀 문화 산업에 맞춤화된 지원 정책이 필요한 실정이다.[28]

〈그림 2-6〉 정부 총지출 내 문화 서비스 비중 (2011년 vs. 2019년)



자료: OECD(2023), p.21.

2) 주요국 해양문화산업 활용 사례

본 절에서는 제1절에서 정리한 해양문화산업의 네 가지 유형(해양전통문화산업, 해양예술창작산업, 해양문화콘텐츠산업, 해양문화융합산업)을 중심으로 주요국에서 해양문화산업을 어떻게 기획·육성하고 있는지 살펴보고자 한다. 특히 각 국가가 해양문화의 고유성과 정체성을 어떻게 해석하

26) OECD(2023), p. 7.
27) OECD(2022), p. 22.
28) 문화 산업은 도서관, 문화센터부터 축제와 예술가에 이르기까지 모두 이 산업에 속하는 다양성이 있고, 대게 무형 자산을 기반으로 하며, 대부분 소규모 회사와 프리랜서로 구성되어 있고 다른 부문의 일자리보다 더 불안정하다는 특수성이 있다. 2018년 OECD 국가의 문화 산업 기업 중 99.9%가 중소기업이었고, 이 중 96.1%는 직원 수가 10명 미만인 소기업이었다(OECD, 2022).

고 이를 경제적으로 활용하고 있는지를 중점적으로 분석하였다. 사례 선정은 유형별 대표성을 기준으로 하되, 문화적 가치를 경제적 가치로 전환한 구체적인 정책과 사업의 효과를 중심으로 비교하였다.

〈표 2-10〉 해양문화산업 유형별 해외 사례 도시

구분	특징	사례도시
해양전통문화산업 (Marine Traditional Cultural Industry)	• 해양 관련 유·무형 문화유산의 보존 및 현대적 활용 • 세대 간 계승되어 온 해양 관련 지식과 기술의 전승 • 지역 사회의 해양 정체성과 밀접하게 연관된 문화적 가치 구현	• 독일 함부르크: 해양문화유산 건축물의 보전과 현대적 활용
해양예술창작산업 (Marine Arts Creation Industry)	• 해양의 미학적, 상징적 가치의 예술적 표현 • 해양이라는 공간에서 이루어지는 예술 활동 • 해양문화에 대한 창의적 재해석과 현대적 표현	• 스페인 바르셀로나: 지중해 해양문화예술의 산업화
해양문화콘텐츠산업 (Marine Cultural Content Industry)	• 해양문화의 콘텐츠화를 통한 대중적 확산과 상업화 • 디지털 기술을 활용한 해양문화 재현 및 유통 • 해양 관련 지식 재산권 생성 및 활용을 통한 경제적 가치 창출	• 영국 헐(Hull): 해양문화 콘텐츠의 산업화
해양문화융합산업 (Marine Culture Convergence Industry)	• 해양문화와 타 산업 간 경계를 넘어선 융합적 가치 창출 • 해양문화의 원형을 다양한 영역에 적용한 응용산업 • 해양문화를 매개로 한 다학제적 접근과 혁신	• 핀란드 투르쿠(Turku): 해양조선산업과 문화창조산업의 융합

자료: 저자 작성

(1) 독일 함부르크: 해양문화유산 건축물의 보전과 현대적 활용

독일 함부르크의 하펜시티(HafenCity) 사업은 해양문화유산 건축물의 보전과 현대적 활용의 균형을 보여주는 대표 사례이다. 함부르크는 오랜 해양 무역 역사를 지닌 유럽을 대표하는 항만 도시였으나 해운물류가 대규모 컨테이너 선박 중심으로 전환되면서 도심과 인접한 옛 항만 지역은 낙후되었다.

함부르크시는 민관합작으로 대규모 항만도시재생사업인 하펜시티 사업을 기획하기 시작했고, 2000년에 마스터플랜이 수립되었다.[29] 초창기 마스터플랜은 수립할 때부터 유연하고 업데이트가 가능하도록 구상하면서 2010년에 개정된 마스터플랜이 공개되었다. 사업 추진을 위해 하펜시티 함부르크 유한공사(HafenCity Hamburg Gmbh)를 설립해 지역 문화와 커뮤니티를 우선시하는 워터프론트재개발을 추진하였다.[30] 이 사업은 도심 157ha 규모의 쇠퇴 지역을 주거·교육·문화·관광·상업 등 복합 공간으로 탈바꿈하는 대규모 사업으로, 완료되면 함부르크 도심 면적의 40%가 확장될 예정이다.[31] 1997년부터 시작된 이 항만도시재생사업은 2025년까지 민간이 117억 달러, 공공 33억 달러를 투자해 총 150억 달러를 투입한다.[32]

〈그림 2-7〉 하펜시티의 동부 지역 마스터플랜 개정(2010년)



자료: Mitteilung des Senats an die Bürgerschaft(2013), p. 14.

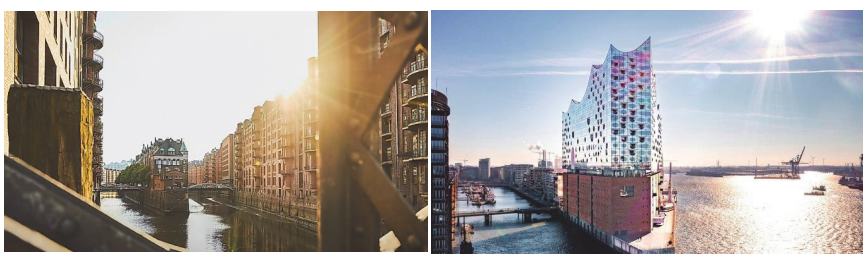
하펜시티는 이전 항구의 모습을 유지하면서도 엘베강을 기점으로 단절되

29) Hafencity Homepage(검색일: 2025.4.15.)
30) 이금진(2013), p. 28.
31) Hafencity Homepage(검색일: 2025.4.15.)
32) 황재희·강창우·김예림(2023), p. 32.

었던 도심과 항만 지역을 연계하는 복합도시개발을 추진 중이다. 그래서 과거 항만 배후에 있던 창고 건물이나 철도 기지 등 다수의 건물·시설들을 해양박물관과 같은 다양한 문화시설로 탈바꿈하고 있다. 그중 오버하펜(Oberhafen)은 옛날 철도 차량 기지였던 곳을 문화공간으로 전환한 사례로, 일부는 사용 중이고 일부는 현대화 중이다.

창고 도시라는 뜻의 슈파이허슈타트(Speicherstadt)는 하펜시티와 맞닿아있는 26만㎡ 면적의 세계 최대 규모 창고 단지로, 2015년 유네스코 세계문화유산으로 지정되었다.[33] 이 자유무역항 지역에 1883년부터 1920년까지 대규모 창고 단지가 건설되었다가 2013년에 자유경제구역이 해제되면서 유휴화되었다.[34] 하펜시티 재개발로 이곳은 다양한 문화·여가 활동이 가능해졌다. 100년이 넘은 빌헬름 시대의 벽돌 고딕 양식의 건물들이 보존되어 항구 투어와 도시 투어를 위한 관광객들의 인기 명소로 거듭났다.

〈그림 2-8〉 하펜시티의 슈파이허슈타트와 엘브필하모닉 콘서트홀



자료: Hamburg Travel Homepage(검색일: 2025.4.16.) ; Elbphilharmonie Homepage (검색일: 2025.4.15.)

함부르크 국제 해양박물관과 엘브필하모니 콘서트홀 등 주요 문화시설들은 역사적 흔적과 기억을 유지하면서 새로운 기능을 접목했다는 것이 특징이다. 하펜시티 내 콘서트홀은 1960년대 항구의 벽돌 창고를 새롭게 디자

33) Hamburg Homepage(검색일: 2025.4.16.)
34) Hamburg Homepage(검색일: 2025.4.16.)

인한 엘브필하모니(Elbphilharmonie) 콘서트홀이 2017년부터 운영 중이다.[35] '90년대부터 유휴화된 창고를 2003년에 건물의 역사를 느낄 수 있도록 일부 붉은벽돌의 외형은 살리되 내부는 새롭게 재구성하도록 설계한 것이 특징이다.[36] 이처럼 하펜시티 항만재개발사업은 문화시설들을 전략적으로 유치하면서 이곳을 단순 비즈니스 지구가 아닌 문화·관광 목적지로 부각하고 있다.

하펜시티 개발은 아직 진행 중인 사업이지만, 이미 다양한 경제적 성과를 실현하고 있다. 민간이 약 24억 4,600만 유로를 투자해 '25년 하펜시티 내 94,000㎡ 규모의 쇼핑 센터 웨스트필드 함부르크-우버제쿼터(Westfield Hamburg-Überseequartier)가 오픈해 약 40개의 음식점, 10개의 키노 폴리스 영화관, 170개의 소매점, 식장, 오락시설을 갖추면서 연간 1,620만 명의 방문객을 유치할 것으로 예상한다.[37]

사업 완료 시 일자리 창출은 45,000개에 달할 것으로 예측되고, 현재 약 15,000개의 일자리가 창출되었다.[38] 또한 완공 시 약 7천 개의 주거시설을 제공할 계획으로, 현재 약 8천 명이 하펜시티에 거주하는 것으로 나타나 '22년 6,950명보다 증가했다.[39] 완공 시 5천 명의 대학생과 7만 명의 방문객을 수용할 수 있게 될 예정으로,[40] 함부르크의 경제 구조를 기존 항만 물류 중심에서 서비스·문화 산업 중심으로 다변화하는 데 기여할 것으로 기대된다.

35) 2017년에 개관한 엘브필하모니 콘서트홀 건물은 뮤직스튜디오, 아파트, 호텔, 식당 등이 모여있는 복합 문화·주거공간으로 사용되고 있다(Elbphilharmonie Homepage, 검색일: 2025.4.15.)
36) 황재희·강창우·김예림(2023), p. 32.
37) RE+D magazine(2025.10.4.)(검색일: 2025.4.16.)
38) Hafencity Homepage(검색일: 2025.4.15.)
39) Hafencity Homepage(검색일: 2025.4.15.)
40) Hafencity Homepage(검색일: 2025.4.15.)

(2) 스페인 바르셀로나: 지중해 해양문화예술의 산업화

스페인 바르셀로나는 지중해 연안의 중심 도시로, 해양문화예술의 산업화를 보여주는 대표 사례로 볼 수 있다. 바르셀로나는 여느 항구도시들처럼 포트벨(Port Vell)이라는 항구를 중심으로 도시가 발전했다. 과거 산업항만중심지였던 포트벨 지역은 항만 기능이 약해지면서 낙후되었고, 1970년대 제조업의 대규모 구조조정으로 인해 특히 연안 지역이 쇠퇴하기 시작했다.[41] 그러다 1992년 바르셀로나 올림픽이라는 메가 이벤트를 기점으로 도시개발사업의 규모가 확장되었고, 개발 속도는 가속화되었으며, 도시를 세계적인 관광지로 재편하는 데 기여했다. 바르셀로나가 올림픽 개최지로 확정된 1986년부터 다중 중심 도시개발을 추구하면서 연안을 포함한 12개 지역을 개발하기 시작했고,[42] 오랫동안 단절되었던 항구 지역을 도심 지역과 연계하였다.

포트벨 항구 재개발을 통해 연안에 수족관, 쇼핑센터, 영화관, 국제컨퍼런스센터, 레스토랑을 도입하고 해양박물관과 해안산책로 등이 연결되면서 바르셀로나는 해양문화예술과 관광 중심지로 전환됐다. 포트벨 마리나(Marina Port Vell)에서의 국제 보트쇼나 요트 대회뿐만 아니라 포트벨과 해안가를 중심으로 다양한 해양문화예술 행사가 연중 개최되고 있다. 카탈루냐 도서 주간과 워크숍부터 바르셀로나 국제영화제, 항구의 피아노(Maria Canals porta cua), 하루 동안의 어부 체험 전시, 세계 문화와 자연유산의 날 행사 등 주요 문화예술 행사들이 열리는 장소로 탈바꿈했다.[43] 포트벨 항구 인근에는 바르셀로나 도심의 중세 건축물과 예술가들의 공간이 밀집된 고딕 지구, 연안의 과거 산업지대를 디자인·예술·테크 스타트업이 모인 창조산업중심지로 전환한 포블레노우 지구 등이 있어 해양문화유산과 창

41) 최일선 외(2023), p. 111.
42) Jauhiainen(1995), p. 9.
43) Port de Barcelona Homepage(검색일: 2025.4.16.)

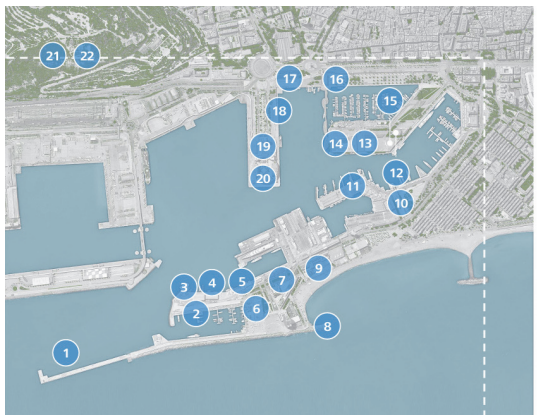
작예술산업이 공존하는 도시 전체가 복합문화클러스터로 기능한다고 할 수 있다.

바르셀로나는 해양문화예술이 융합된 다양한 축제와 행사가 개최되고 있다. 그중 지중해 해양문화예술을 중심으로 한 행사는 '지중해의 날(Mediterranean Day)' 음악 축제로, 지중해 국가들의 문화적 연대를 강화하는 역할을 한다. '지중해의 날'은 2020년 바르셀로나에 있는 유일한 국제기구인 지중해 연합의 42개 회원국이 공동유산을 기념하고 지역 문화와 교류를 위해 지정되었다.[44] 이날을 기념하기 위해 '24년에는 포트벨 항구 인근 살로 델 티넬(Saló del Tinell)에서 콘서트가 개최되기도 했다.

특히 해양문화와 관련한 주요 국제행사가 이곳에서 개최되면서 바르셀로나는 해양문화도시로서의 면모를 갖춰나가고 있다. 작년 바르셀로나 국제컨벤션센터에서는 유네스코 정부 간 해양학위원회(IOC/UNESCO)의 '2024년 해양 10개년 컨퍼런스(2024 Ocean Decade Conference)'가 개최되었다. 이 컨퍼런스에서 발표된 「바로셀로나 선언문」에는 향후 10년간 해양지식·과학 발전을 위한 우선순위를 고지했고, 특히 바르셀로나 시의회와 바르셀로나 항구가 지속 가능한 해양경제에 초점을 맞춘 10년 협력센터를 개발하기로 약속했다.[45]

44) IEMed 홈페이지(검색일: 2025.4.16.)
45) IOC/UNESCO홈페이지(검색일: 2025.4.16.)

〈그림 2-9〉 바르셀로나 포트벨 일대 22건의 민간투자 위치('24년 기준)



자료: Port de Barcelona Homepage(검색일: 2025.4.16.)

이 지역의 재개발사업과 해양문화산업의 직접적인 경제적 효과는 장기간 사업 추진으로 인해 단기적인 수치를 정확하게 추산하기는 어려운 점이 있다. 하지만 올림픽 개최는 바르셀로나와 그 배후 지역에 상당한 경제적 성과를 제공했다. 실업자 수는 1986년 11월 사상 최고치인 127,774명에서 올림픽이 개최된 1992년 7월에는 60,885명으로 감소했고, 올림픽 준비 단계에서는 관련 활동으로 평균 35,309명의 추가 고용을 창출했다.[46] 올림픽과 연계된 인프라시설 투자는 약 20,019명의 추가 정규직 고용으로 이어졌고, 1987년~1993년 기간 동안 연평균 약 59,328명의 고용 창출이 있었고, 실업률은 88.7%(실업자 수 66,889명 감소) 감소하는 효과가 있었다.[47]

무엇보다 바르셀로나는 올림픽을 계기로 도시 브랜드를 제고하고, 도시 인프라 현대화를 통해 세계적인 관광지로 거듭났다는 것이 가장 큰 성과이다. 이를 바탕으로 올림픽 이후에도 다양한 문화예술 관련 투자를 활성화

46) Brunet, Ferran(2005), p. 8.
47) Brunet, Ferran(2005), p. 9.

하는 도시개발 전략·정책을 지속해서 확대해 나갔다. '24년 기준 바르셀로나 포트벨 항구 일대에는 22건의 민간투자가 유치되었다(위 그림 참조). '20년에는 바르셀로나 최초의 항구인 포트벨 역사문화유산인 건물들을 중심으로 문화 루트를 조성하여 시민들에게 구항의 역사를 알리고 유서 깊은 건축물들을 보전하면서도 관광상품으로 활용하기 위한 계획을 발표하기도 했다.[48]

이처럼 바르셀로나는 지중해 해양문화예술을 기반으로 한 문화예술지구, 다양한 문화예술 행사, 예술가들을 지원하는 도시 정책 등을 통해 해양문화예술의 산업화를 성공적으로 이끌어가고 있다고 할 수 있다.

(3) 영국 헐(Hull), 해양문화 콘텐츠의 산업화

영국의 헐(Hull)은 해양문화 콘텐츠의 산업화를 대표적으로 보여주는 도시로, 독특한 역사적 해양자산을 활용하는 것으로 잘 알려져 있다. 영국 동해안의 항만 도시로 과거 번성했던 수산업과 해운산업이 쇠락하면서 지역경제가 침체했으나, 2000년대 이후 지역재생을 위해 문화예술에 집중적으로 투자하면서 지금은 국제행사를 유치하는 문화적 핫스팟이 되었다.

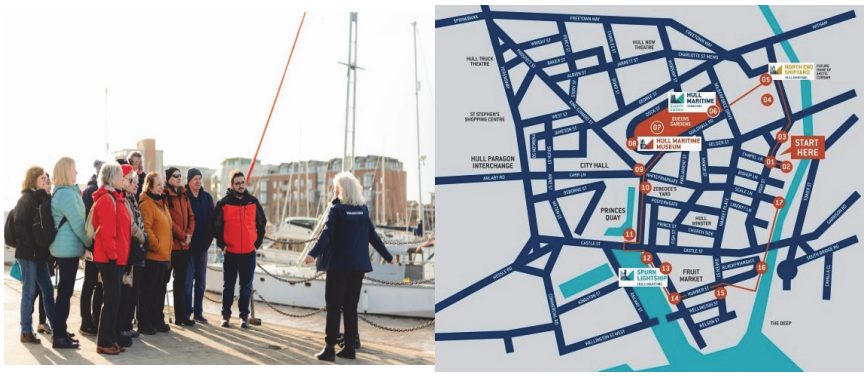
헐은 2017년에는 영국 문화도시(UK City of Culture)로 선정되어 "이야기는 아직 끝나지 않았다(There's more to the story)"라는 슬로건으로 해양, 예술, 문화유산을 되짚어보는 동시에 도시의 사람, 장소, 문화를 기반으로 지속적인 유산을 만들어내면서 대규모 문화 콘텐츠사업을 추진했다. 도시 전역 300개의 장소에서 공연 예술, 설치미술, 전시, 축제 등 2,800개의 문화행사를 개최했고, 465개의 신규 문화 콘텐츠가 생산·공유됐다.[49] 이를 통해 2017년 한 해 동안 6백만 명의 방문객을 유치해 목표보

48) Idencity & Port Vell(2020.7).
49) MarketingWeek(2019.2.8.)

다 26% 초과한 성과를 거두었고, Marketing Week Masters 2018에서 여행·레저·교통 부문 상을 받기도 했다.[50]

특히 헐 시의회와 국립복권문화유산 기금이 공동 투자해 만든 '헐 해양사업(Hull Maritime Project)'는 6개의 장소, 3개의 골목, 2개의 선박을 중심으로[51] 과거의 해양역사유산과 현재의 문화 콘텐츠를 결합한 도시재생을 추진하고 있다. 해당 사업을 통해 해양박물관 리노베이션, 북극 해적선(Arctic Corsair) 복원, 옛 조선소 부지 재생 등과 해양유산을 보전·활용하는 문화재생사업을 진행 중이다.

〈그림 2-10〉 헐(Hull) 해양역사 가이드투어 모습과 투어 루트



자료: Hull Maritime Homepage(검색일: 2025.4.15.)

현재 헐에서는 다양한 해양문화 콘텐츠를 활용한 이벤트가 연중 진행되고 있다. '25년 3월 '콜라이더페스트 2025(Colliderfest 2025)'라는 해양문화 축제를 개최하면서 박물관, 갤러리, 극장, 야외 등 도시 곳곳에서 예술·과학·교육 관련 행사들이 열렸다. 또한 해양역사를 문화 콘텐츠로 활용해 자원봉사자들이 관광객들과 함께 도보로 해양박물관, 헐 마리나, 노스 엔드 조선소 등을 돌아보는 무료 해양역사 가이드 투어를 주말마다 실시하고 있다.[52]

50) MarketingWeek(2019.2.8.)(검색일: 2025.4.15.)
51) Hull Maritime Homepage(검색일: 2025.4.15.) 참고 저자 작성

헐시의 문화예술자산은 영구 자산(113개, 81%)과 임시 시설(26개, 19%)로 이루어져 있고 대부분은 도시 중심에 집중되어 있는데, 기차역에서부터 도보 거리 5분 이내가 10개(7%), 10분 20개(14%), 15분 35개(25%), 20분 46개(33%) 등이 분포되어 있다(아래 그림 참조).[53]

다양한 문화예술자산을 바탕으로 한 헐의 문화 산업은 지역 경제와 고용에 긍정적인 영향을 주었다. '21년 기준 직접, 간접, 유발 효과를 모두 고려했을 때 헐의 문화 산업 규모는 총 4.6억만 파운드(한화 약 8,675억 원)였다. 헐의 '21년 문화 산업 직접 총 부가가치는 2억 2,480만 파운드로 '15년에 비해 20.0% 증가했고, '21년 문화 산업 간접 총 부가가치는 7,870만 파운드로 '15년 대비 20% 증가했으며, '21년 문화 산업의 유발 총 부가가치는 1억 5,740만 파운드로 산출됐다.[54] 문화 산업은 고용에도 큰 영향을 주었는데, '21년 기준 헐의 문화 산업 종사자는 약 6,976명이었고, '15년부터 '21년까지 문화 산업 분야의 고용은 전국 증가율에 맞춰 6.6%(433명) 증가했다.[55] 중소기업, 자영업자, 프리랜서가 많은 문화 산업 특성상 코로나-19 팬데믹으로 인해 가장 큰 타격을 입은 부문임을 고려하면, 이 증가율은 상당히 높은 수치라고 여겨진다.

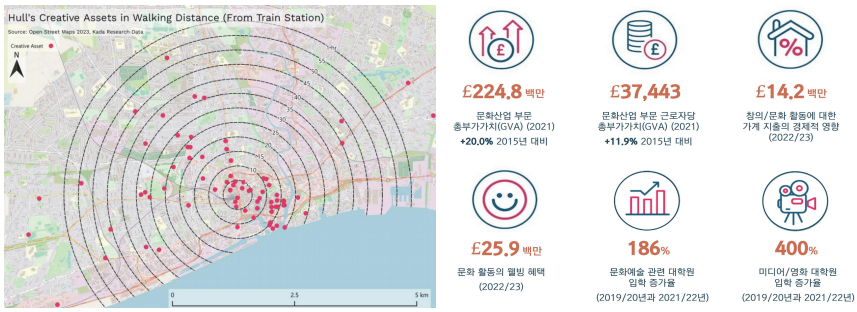
사회적 효과로는 주민들이 지역에 대한 자긍심이 높아지는 효과가 있었다. 주민들이 헐을 자랑스럽게 말할 수 있다는 비율이 2012년에 약 50%였다면, 문화도시로 선정된 2017년에는 80%로 증가했다.[56]

헐은 다양한 부문의 문화 산업을 성장시키기 위해 여전히 노력하고 있다. 영국 문화도시에 이어 후속적으로 2027년 유네스코 창의 도시 네트워크의 음악 도시(UNESCO City of Music) 지정을 목표로 음악산업을 집중

52) Hull Maritime Homepage(검색일: 2025.4.15.) 참고 저자 작성
53) KADA(2023.12.), pp. 48-51.
54) KADA(2023.12.), p. 24.
55) KADA(2023.12.), p. 8.
56) Raconteur(2018.6.4.)(검색일: 2025.4.15.)

적으로 육성하고, 문화 콘텐츠산업화 노력을 이어가고 있다.

〈그림 2-11〉 헐(Hull) 거리 내 문화자산 분포 지도 및 문화 산업의 경제적 효과



자료: KADA(2023.12.), p. 51

(4) 핀란드 투르쿠(Turku): 해양조선산업과 문화창조산업의 융합

옛 수도였던 투르쿠(Turku)는 핀란드에서 가장 오래된 도시로, 스웨덴 왕국의 일부였던 13세기에 건설되었고, 항구도시이자 유럽의 무역 중심지로 제조업과 해운산업을 기반으로 성장하였다.[57] 투르쿠 군도(Turku Archipelago)에는 2만여 개의 섬이 독특한 해양경관을 이루고 있기도 하다.[58]

투르쿠는 조선업과 문화창조산업 및 해양문화·관광 등을 성공적으로 융합한 사례로 볼 수 있다. 이 도시는 조선업에서 많은 수익을 창출하면서 세계 최대 규모의 크루즈 선박을 건조하고 있으며, 유럽문화도시 선정 이후에는 창의 산업도 중요해지면서 문화 및 디지털 콘텐츠 생산과 문화관광도 주목받고 있다. 투르쿠의 기반 산업 중 하나인 조선업은 세계 최대 규모인 조선소 마이어 투르쿠(Meyer Turku)를 중심으로 발달했다. 마이어 투르쿠(Meyer Turku)는 1737년부터 시작된 조선산업을 280년 이상 유지하면서, 1,300개의 플랫폼을 구축해 크루즈선, 카페리선, 특수선박 등을

57) Urban Transitions Alliance(검색일: 2025.7.28.)
58) Meyer Turku Homepage(검색일: 2025.7.28.)

설계·건조 하여 현재 시장 점유율 10%를 차지한다.[59] 이 조선소의 크루즈 선박 시장 점유율은 약 15%이며, 매출액 18억 유로('24년 기준), 2,200명의 고용 효과를 누리고 있다.[60] 이와 연계해, 투르쿠와 스톡홀름을 오가는 다양한 크루즈 관광상품들을 운용 중이다. 그중 크루즈 회사인 로얄 캐리비안 인터네셔널은 2,805개의 객실과 5,610명의 승객이 탑승할 수 있는 친환경 LNG 크루즈 여객선 3척을 마이어 투르쿠에 의뢰하는 등[61] 조선업과 해양관광업이 긴밀하게 연계된 것을 확인할 수 있다.

또한 국립해양박물관이자 해군 박물관인 포럼 마리눔(Forum Marinum)을 중심으로 핀란드의 오랜 선박 건조 역사를 문화·관광 자원화하기도 했다. 특히 아우라 강(Aura River)에는 박물관 통합 티켓을 구매하면 입장이 가능한 대형 박물관 선박들이 정박해 있어, 독특한 해양경관을 보여준다. 포럼 마리눔에는 해양역사 관련 전시품과 거대한 박물관 선박들뿐만 아니라 핀란드에서 건조된 100척 이상의 보트도 소장·전시하고 있다.[62] 현재 포럼 마리눔은 문화유산보전지역이면서 해양관광명소이자 공공 행사 장소로도 활용되고 있다.

〈그림 2-12〉 투르쿠(Turku) 포럼 마리눔(Forum Marinum)의 박물관 선박들



자료: Forum Marinum(검색일: 2025.7.28.)

59) Meyer Turku Homepage(검색일: 2025.7.28.)
60) Meyer Turku Homepage(검색일: 2025.7.28.)
61) Meyer Turku Homepage(검색일: 2025.7.28.)
62) Forum Marinum(검색일: 2025.7.28.)

2011년 투르쿠는 유럽문화수도(European Capitals of Culture, ECOC)로 선정되면서 문화 산업이 도시 발전의 원동력이 되었다. 유럽문화도시 선정에 따라 165개의 다양한 문화 프로젝트에 20,995명의 예술가·프로듀서·자원봉사자들의 참여로 약 8천 개의 개별 행사(그중 약 5천 개가 무료 행사)를 개최하면서 약 200만 명의 방문객을 유치해 도시의 경제 및 문화 활성화에 상당한 영향을 미쳤다.[63] 게다가 투르쿠 주민의 77%가 유럽문화수도 관련 문화행사에 참여하고, 13,000명 이상의 자원봉사자가 사업에 기여하면서[64] 지역 사회의 참여와 문화 접근성을 높이기도 했다. 유럽문화도시 선정에 따른 직접적인 도심 내 문화시설은 로고모(Logomo)로, 2011년 VR 기계 공장이자 복합문화공간으로 개관해 문화행사 개최를 위한 주요 거점으로 사용되었다. Logomo에서는 '19년 기준 약 1,300개의 문화행사가 개최되면서 방문객 수는 377,000명에 달했고, 해당 시설에는 90여 개의 기업의 400명 이상의 직원이 근무 중이며 예술가 스튜디오도 마련되어 있다.[65] 투르쿠 경제대학원의 보고서에 따르면, 유럽문화수도 선정에 따라 투르쿠에는 약 3,300명의 1년 치 고용에 해당하는 일자리가 창출되었고, 이 중 약 2,500인년(人年, person-years)은 관광 분야에서 발생했으며, 총 2억 6천만 유로(한화 약 4,180억 원)의 수익 증가에 기여한 것으로 추정됐다.[66]

각종 문화 행사가 투르쿠에 개최되면서 조선업의 침체에도 불구하고 관광객이 증가하는 효과를 누리기도 했다. 실제 2011년 투르쿠의 호텔과 호스텔 숙박객 수는 7% 증가하였고(같은 해 핀란드 전체 평균은 4%), 당일 관광객을 포함하면 전체 관광 증가율은 약 17%로, 당초 목표를 소폭 상회한 것으로 추정한다.[67] 같은 해 투르쿠는 약 68개의 국제 회의가 개최되면

63) Ecorys(2012.8.), p. 43.
64) Ecorys(2012.8.), p. 62.
65) Logomo(검색일: 2025.7.29.)
66) Ecorys(2012.8.), p. 58.

서 핀란드에서 헬싱키에 이어 두 번째로 국제학술대회가 가장 많이 열린 도시가 되었고, 2010년 대비 방문객 수도 2배로 증가했으며, 컨퍼런스로 인한 관광 수익은 약 1,410만 유로(한화로 약 211억 원)에 달했다.[68] 더 나아가 투르쿠 주민의 59%는 문화 수도의 해가 고향에 대한 자부심을 강화했다고 인식했고, USA Today는 2011년 주요 관광지 중 하나로 투르쿠를 선정하기도 했다.[69]

이러한 투르쿠의 해양도시로의 문화적·산업적 배경과 문화 산업과의 융합을 기반으로, 시는 해양문화도시로서의 발전을 전략적으로 추진하고 있다. 2024년에 발표한 '투르쿠 해양도시비전(Turku Maritime City Vision)'에 따라 해안선을 더 개방해 시민들의 해안 접근성을 향상할 계획이다. 그중 린난니에미(Linnanniemi) 대규모 재개발사업으로는 '27년 페리 공동터미널 및 '30년 역사·미래박물관 개관 등을 추진하면서 투르크 성과 항구 지역을 해양예술지구로 변화시킬 예정이다.[70]

〈그림 2-13〉 투르쿠(Turku) 해양도시 계획



자료: Turku Homepage(검색일: 2025.7.28.)

67) Ecorys(2012.8.), p. 58.
68) Ecorys(2012.8.), p. 59.
69) Ecorys(2012.8.), p. 63.
70) Turku Homepage(검색일: 2025.7.28.)

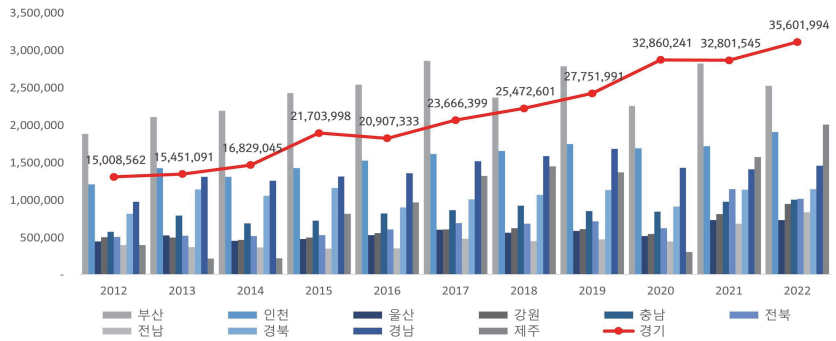
2. 국내 해양문화산업 발전 여건

1) 국내 문화 산업 규모와 특성

국내 문화 산업 규모를 살펴보면, 2023년 기준 매출액 154.2조 원, 수출액 133억 3,940만 달러(한화 20조원), 고용은 66.5만명에 달한다.[71] 같은 해 문화 산업 사업체 수는 11만 8,064개였으며, 부가가치액은 55조 3,063억 원으로 부가가치율은 35.9%, 수입액은 8억 9,382만 달러로 124억 4,559만 달러의 흑자를 기록했다.[72]

국내 문화 산업은 글로벌 문화 산업 시장과 마찬가지로 대부분 중·소규모 사업체들로 구성되어 있다는 특징이 있다. '23년 기준, 10인 미만 사업체(소기업)는 109,034개로 전체 문화 산업 사업체의 92.4%를 차지했다.[73]

〈그림 2-14〉 연안시도별 문화 산업 매출액 비교 (2012년~2022년)



단위: 백만 원
자료: KOSIS 국가통계포털 〈콘텐츠산업 통계 조사〉 자료(검색일: 2025.4.2.) 활용 저자 작성

71) 문화 산업은 문화 콘텐츠상품의 생산, 유통, 소비 관련 산업으로 정의되며, 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 국내 문화 콘텐츠산업 11개 분야별 총 매출액, 수출액, 고용현황을 매년 집계하고 있다(지표누리 홈페이지, 검색일: 2025.3.31.)
72) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2023), p. 3.
73) '23년 기준, 10인 미만~50인 미만 사업체는 7,465개, 50인 이상은 1,517개였다(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2023, p. 63.).

지역별 문화 산업 매출액 통계에 따르면, 수도권이 다른 지역에 비해 현저히 높은 비중을 차지하면서 문화 산업의 지역 간 불균형이 심화된 실상을 보여주었다. '12년부터 '22년까지의 문화 산업 평균 매출액은 수도권(서울·경기·인천)이 87.6%를 차지했는데, 그중 서울은 평균 64.9%(74조 원)를, 경기는 평균 21.4%(24조 원)를, 인천은 평균 1.4%(1.6조 원)를 기록했다.[74]

연안시도만 따로 분석을 해봐도 비슷한 양상을 보였다. 경기·인천 등 수도권의 '12년부터 '22년까지의 문화 산업 평균 매출액은 전체 11개 연안시도의 74.2%에 달하면서 문화 산업의 지역 불균형을 나타냈다(〈그림 2-14〉 참조). 구체적으로 살펴보면, 경기는 평균 69.7%, 인천 평균 4.5%였고, 수도권 외 연안시도 중에서는 부산이 평균 7%(2.4조 원)로 가장 높았다.[75]

우리나라는 아시아 국가 중에서는 일본 다음으로 국제적 위상이 높으며, 특히 문화 분야에서는 상당한 두각을 나타낸다. 2023년 안홀트-입소스 국가브랜드지수 기준, 대한민국은 60개국 중 24위를 차지하면서 일본(1위)과 함께 상위 25위권에 포함되었다.[76] 이는 우리나라의 국가브랜드 평판이 안정적인 위상을 확보하고 있음을 보여준다. 구체적으로 문화 분야의 경쟁력을 파악할 수 있는 국가문화지수(Global Culture Index)[77]를 기준으로 OECD 38개국을 분석한 결과에 따르면, 대한민국은 9위를 차지하면서 프랑스(1위), 독일(2위), 스위스(3위) 외에 아시아 국가 중에서는 일본(6위)과 대한민국이 유일하게 상위 10위권을 차지했다. 이를 통해 우리나라는 문화

74) KOSIS(검색일: 2025.3.31.) 데이터를 참고하여 저자 작성
75) KOSIS(검색일: 2025.3.31.) 데이터를 참고하여 저자 작성
76) Ipsos(2023.11.)의 The Anholt-Ipsos Nation Brands Index 참고 저자 작성
77) 국가문화지수는 국가별 '문화역량'과 '문화 자원 및 활동'을 측정하는 지표 체계로 '문화 산업의 경쟁력'을 포함한 9개의 구성요인으로 구분되어 있으며, 해당 순위는 가중치 적용 결과임(양혜원 외, 2023. p. 7.참고).

산업 및 콘텐츠 역량 측면에서도 글로벌 영향력이 상당하다는 것을 알 수 있다.

종합하면, 우리나라 문화 산업 규모는 점차 커지고 있고, 수출 및 고용 증가에 기여하는 바가 증가하고 있으며, 국제적 위상도 상당한 편이지만, 수도권 지역을 중심으로만 발달하면서 지역 간 불균형이 심해 이를 위한 정책 지원이 필요하다고 할 수 있다.

2) 국내 해양문화산업 활용 사례

앞서 1절에서 분류한 해양문화산업의 네 가지 유형(해양전통문화산업,

〈표 2-11〉 해양문화산업 유형별 국내 활용 도시

구분	특징	사례도시
해양전통문화산업 (Marine Traditional Cultural Industry)	• 해양 관련 유·무형 문화유산의 보존 및 현대적 활용 • 세대 간 계승되어온 해양 관련 지식과 기술의 전승 • 지역 사회의 해양 정체성과 밀접하게 연관된 문화적 가치 구현	• 통영 이순신: 충무공 이순신 소대의 축제와 브랜드 구축
해양예술창작산업 (Marine Arts Creation Industry)	• 해양의 미학적, 상징적 가치의 예술적 표현 • 해양이라는 공간에서 이루어지는 예술 활동 • 해양문화에 대한 창의적 재해석과 현대적 표현	• 제주 해녀문화: 해양예술창작산업과의 연계 및 문화콘텐츠의 현대화
해양문화콘텐츠산업 (Marine Cultural Content Industry)	• 해양문화의 콘텐츠화를 통한 대중적 확산과 상업화 • 디지털 기술을 활용한 해양문화 재현 및 유통 • 해양 관련 지식 재산권 생성 및 활용을 통한 경제적 가치 창출	• 인천 개항장: 해양근대문화의 상업적 활용
해양문화융합산업 (Marine Culture Convergence Industry)	• 해양문화와 타 산업 간 경계를 넘어선 융합적 가치 창출 • 해양문화의 원형을 다양한 영역에 적용한 응용산업 • 해양문화를 매개로 한 다학제적 접근과 혁신	• 신안 섬·갯벌· 천일염업: 해양자연자원 활용 해양웰니스관광·문화 산업화

자료: 저자 작성

해양예술창작산업, 해양문화콘텐츠산업, 해양문화융합산업) 분류에 따라 국내 유사 사례를 정리하였다. 특히 국내 연안 지역이 보유한 해양문화의 역사 및 지역자산을 어떻게 산업화하였는지에 초점을 맞추어 정리하였다. 각 사례는 해양문화산업화를 통해 지역 경제 및 해양관광활성화 등에 기여한 구체적인 정책이나 사업 등을 중심으로 분석하였다.

(1) 통영 이순신: 충무공 이순신 소재의 축제와 브랜드 구축

통영의 이순신 관련 축제 및 브랜드 구축 사례는 충무공 이순신이라는 해양역사를 기반으로 문화 콘텐츠화한 대표 사례라 할 수 있다.

60년 이상 지속되어 온 '한산대첩축제'는 본래 1962년 '한산대첩기념제전'이라는 향토축제로 시작되어, 2025년 8월 제64회 축제를 개최했다.[78] 통영 한산대첩축제는 1995년 문화관광부(현 문화체육관광부) 문화관광 시범 축제로 선정되었고, 2000년에는 한산대첩축제, 한산대첩기념행사, 한려수도바다축제, 해군·해병 행사를 통합 개최하며, 한산대첩일인 8월 14일을 기준으로 축제 시기를 옮겨 현재까지 유지하고 있다. 2006년에는 문화관광부(현 문화체육관광부) 예비 축제로 선정, 경상남도 우수 축제, 2008년 문화관광부 유망 축제로 선정되어, 2008년부터 2013년까지 이순신 관련 축제 9개 중 유일하게 선정되었다.[79] 2019년에는 축제 장소를 관광 단지로 옮기고, 2020년 문화체육관광부 대한민국 지정 축제로 선정되었다.[80]

2025년 현재, 실무 운영은 통영문화재단이 수행하고 있다.[81] 즉, 최초에는 지방자치단체 주도로 시작하여, 일정 기간 해군 주관의 기념 행사 또는

78) 통영한산대첩축제 홈페이지(검색일: 2025.8.4.); 한국민족문화대백과사전(검색일: 2025.8.4.)
79) 위 홈페이지 참고.
80) 위 홈페이지 참고.
81) 위 홈페이지 참고.

해병대 통영상륙작전 행사, 한려수도바다축제 등으로 별도 행사로도 열렸으나, 민·관·군이 통합한 현재 형태의 축제로 발전하여 운영 전문성을 축적한 통영문화재단에 의해 수행되고 있다.[82] 경상남도 차원에서는 경남 문화콘텐츠산업 육성 기본 계획을 수립하였는데, 통영한산대첩축제는 경남 통영 지역의 문화 콘텐츠산업 진흥을 위한 자원이자 지역 브랜드를 구축하는 주요 문화 콘텐츠 중 하나로 다뤄지고 있다.

보도자료에 따르면, 한국관광데이터랩 기준 2024년 1년간 통영한산대첩축제 방문객은 28만 명으로, 전년도인 2023년 35만 명 대비 7만 명 감소했으나, 1일 평균 방문객 수는 전년도보다 20% 증가했고('23년 3만 9,005명 → '24년 4만 6,983명), 지역 경제 파급 효과는 약 414억 원으로 나타났다.[83]

〈그림 2-15〉 통영한산대첩축제 개최지 및 삼도수군통제영 디지털 실감 영상관



주: 통영한산대첩축제 개최지는 한산대첩광장 및 강구안 일대
자료: 통영한산대첩축제 홈페이지(검색일: 2025.8.4.)

2024년, 통영한산대첩축제와 연관성이 높은 통영 삼도수군통제영 역사관에는 디지털 전시관을 조성하여 문화 콘텐츠를 산업화하려는 노력이 진행 중이다.[84] 해당 전시관은 '통제영거리 조성사업'의 일환으로 구축되어,

82) 위 홈페이지 참고.
83) 뉴스1(2024.10.4.)(검색일: 2025.7.31.)

통영 해양역사의 기반이 되는 삼고수군통제영의 300년 역사를 디지털 기술로 복원해 현대적인 문화 콘텐츠로 재해석하고 있다. 특히 디지털 실감영상관에서는 통영성 남문이 4면 스크린에 구현되고 있으며, 통영 8전선 체험관에서는 통제영의 주요 전투 선박들을 3D 콘텐츠로 생생하게 체험할 수 있는 등 실감형 콘텐츠 체험 상영관 등이 운영되고 있다.[85]

올해 통영은 삼도수군통제영 역사관 내 디지털 전시관을 중심으로, 국가유산청의 야간 국가유산 활용 사업인 '2025 국가유산 미디어아트' 프로그램을 추진할 계획이다. 2025년 국가유산 미디어아트는 통영을 포함해 전국 8개 도시에서 순차적으로 개최될 계획인데, 통영은 9월 26일부터 한 달간 '통제영, 평화의 빛'이라는 주제로 홀로그램 스크린 등을 활용해 수도수군통제영의 역사를 약 10개의 프로그램으로 보여줄 예정이다.[86]

또한 경남은 2024년부터 약 160km에 달하는 연안 지역을 이순신 테마로 연계하여, 통영을 포함한 도내 10개 시·군을 잇는 '이순신 장군 승전지 순례길 조성 사업'을 추진하고 있다.[87] 이를 통해 남해안 지역들을 충무공 이순신이라는 하나의 테마로 통합하고, 하나의 관광·지역 브랜드로 육성하려는 계획을 수립 중이다.

(2) 제주 해녀문화: 해양예술창작산업과의 연계 및 문화 콘텐츠의 현대화[88]

해양예술창작산업 분야의 대표 사례로, 국내에서는 2015년 제1호 국가중요어업유산이자 국외에서는 2016년 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 제주 해녀 사례가 있다. 제주 해녀라는 해양무형문화유산을 보전 및

84) 경남문화예술진흥원(2019), p. 30.
85) 한산신문(2024.2.7.)(검색일: 2025.8.8.)
86) 국가유산 방문 캠페인 보도자료(2025.8.4.)(검색일: 2025.8.8.)
87) 한산신문(2024.1.24.)(검색일: 2025.8.8.)
88) 제주 해녀의 부엌 홈페이지(검색일: 2025.7.31.)참고하여 저자 작성

활용하고자 하는 노력은 유네스코에 등재 이전부터 이미 활발하게 전개됐으며, 지역 사회 및 문화예술계 등 다양한 주체들이 제주 해녀를 소재로 한 창작 활동과 문화 콘텐츠 개발을 지속적으로 해나가고 있다.

제주특별자치도는 제주 해녀문화의 발굴, 연구, 보존, 전승을 위해 2006년 제주 해녀박물관을 건립하였다.[89] 해녀박물관은 제주 해녀를 테마로, 그들의 삶, 일터, 생애와 관련된 해양생활문화유산 관련 유물들을 전시하고 있다. 2021년에는 문체부 산하 대한민국역사박물관의 '근현대사박물관 협력망 사업 공모'에 선정되어 '제주해녀문화 VR 아카이빙 및 온라인 전시 콘텐츠 제작 사업'을 추진하였다.[90] 디지털 기술을 활용해 온라인 공연실, VR 기반 온라인 전시 체험 및 공동기획 온라인 전시 체험 등 다양한 실감형 문화 콘텐츠를 제작·공유하면서 제주 해녀 문화의 접근성과 대중성을 확대하고 있다.[91] 2024년 기준, 제주 해녀박물관 관람객 수는 증가 추세로 상반기에만 5만 7,733명으로, 전년 동기 대비 23.5% 증가(4만 6,739명)했고, 특히 외국인 관람객 수는 전년도 같은 기간과 비교해 107.8% 급증하면서('23년 5,787명 → '24년 1만 2,027명) 해녀문화에 대한 국제적 관심이 확대되고 있음을 보여주었다.[92] 국내뿐만 아니라 해외에서도 해녀문화에 대한 관심이 높아짐에 따라 외국어 콘텐츠를 보강하고, 홍보 범위를 해외로도 강화하는 등 해녀 문화를 알리는 데 주력하고 있다.

제주 해녀 문화를 문화 콘텐츠로 활용하는 민간 주체의 측면에서는, 대표적으로 '제주 해녀의 부엌'을 들 수 있다. 제주 해녀박물관이 최초에 지역주민들의 노력에서 시작하여 지방자치단체 차원에서 체계적인 운영 및 관리를 통해 글로벌 콘텐츠산업으로 성장하고 있는 것과 비교하여, 제주 해녀의 부엌은 예술가 출신의 로컬크리에이터 창업으로 시작한 대표적인

89) 해녀박물관 홈페이지(검색일: 2025.8.8.)
90) 연합뉴스(2021.3.11.)(검색일: 2025.8.8.)
91) 해녀박물관 홈페이지(검색일: 2025.8.8.)
92) 서울신문(2024.7.15.)(검색일: 2025.7.31.)

산업화 사례이다.

제주 해녀의 부엌은 '연극'이라는 예술 장르를 경험할 수 있는 동시에, '해녀의 맛'으로 표현되는 다이닝 레스토랑을 체험할 수 있는 사례로, 전통 해양문화 콘텐츠를 현대화한 대표 사례라고 할 수 있다. 제주 해녀의 부엌은 예술가인 김하원 대표가 고향 제주에서 문화 콘텐츠 창업 희망자를 대상으로 하는 지원사업을 통해 문화 콘텐츠를 활용한 창업을 시도하면서 시작되었다. 예비 창업자 단계에서는 사업모델이나 프로그램이 명확하지는 않았으나, 해녀 유휴 공간을 활용한 사업 구상에서 발전한 사례이다. 최초에 사업을 구상하고, 규모를 키우는 과정에서는 공공과 민간의 다양한 도움을 받았다. 제주 해녀의 부엌은 사업이 확장되어 현재 제주 종달점, 북촌점 2개소가 운영되고 있다. 최초에 20년간 방치된 어촌 위판장을 공연장과 레스토랑으로 탈바꿈하며 사업화한 이후, 2025년 현재에는 해외 진출을 성사 중인 단계에 있다.[93] 해녀의 부엌 방문객이 구입하는 것은 두어 시간의 공연과 식사 입장권이지만, 실제로 해녀의 부엌이 프로모션하는 것은 뿔소라로 대표되는 해녀의 해산물이며, 궁극적으로 알리고 싶은 것은 제주 문화의 힘, 감동과 치유이다.

〈그림 2-16〉 제주 해녀의 부엌 공연 및 펀딩 성공률



자료: 제주 해녀의 부엌 홈페이지(검색일: 2025.7.31.); 김하원(2022.9.27.), p.19.

93) 천소현(2022)(검색일: 2025.7.31.)

2022년 기준, 2년간 평균 예약률 96.8%, 방문 관광객 4.5만 명, 총 누적 매출 25억 원이라는 성과가 있었다.[94] 2020년 3월 2주간 진행한 뿔소라 원물 판매 와디즈 펀딩은 펀딩 성공률 1,639%, 2021년 1월 4주간 진행한 네이버 해피빈 펀딩은 펀딩 성공률 4,000%를 기록했으며, 해산물을 접목한 전통 상웨빵 펀딩 성공률은 8,170%를 달성했다.[95] 더 나아가 지역 어촌계와 협업하여 유통 구조를 단순화함으로써 해녀 소득은 20% 증가하고, 소비자 가격은 25% 절감하는 효과를 누리고 있기도 하다.[96]

(3) 인천 개항장: 해양근대문화의 상업적 활용

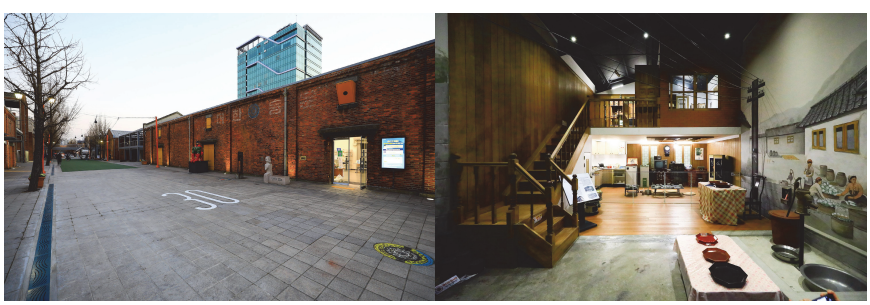
인천 개항장 일대는 1883년 개항한 역사적 배경을 바탕으로 차이나타운, 적산가옥 거리, 근대 건축물이라는 해양문화자원을 활용해 민간 주도의 도시재생사업들과 정책사업들을 추진하여, 해양근대문화를 다양한 형태의 콘텐츠로 만들고 상업적으로 활용하고 있는 사례이다. 현재는 인천 개항장이 일종의 해양도시브랜드로 기능하면서 대중적으로 확산하고 있다.

인천 개항장은 인천역 앞 차이나타운 거리에서 시작한다. 우리나라에서 짜장면을 최초로 판매한 곳으로 알려진 인천 차이나타운 공화춘은 1911년부터 70년간 운영하다 1983년 영업을 중단했고, 그 후 버려졌던 건물을 2012년부터 짜장면박물관으로 활용하고 있다.[97] 차이나타운 인근에 개항장 누리길을 중심으로 일본 제1은행 인천지점, 제물포구락부, 대불호텔 전시관 등 다수의 근대 건축물이 보존되어 있어 일부 공간은 박물관 또는 민간에서 카페나 식당 등으로 리모델링해 방문객들을 유치해 왔다.

94) 김하원(2022.9.27.), p.10.
95) 김하원(2022.9.27.), pp. 19-20.
96) 김하원(2022.9.27.), pp. 25-26.
97) 대한민국 구석구석 홈페이지(검색일: 2025.8.4.)

최근에는 디지털 기술을 활용해 아카이빙 및 문화 콘텐츠로 제작·공유하면서 문화유산의 대중화를 적극 추진하고 있다. 인천문화재단과 인천문화유산센터는 '인천 문화유산 디지털 아카이브' 홈페이지에서 인천 개항장 관련 인천세관, 인천우체국뿐만 아니라 지역 내 다양한 문화유산을 아카이빙하고, 이를 영상 콘텐츠로 제작해 공유하며, VR 기술을 활용한 문화 콘텐츠화도 병행하고 있다.[98] 또한 2021년 문체부 공모 사업으로 선정된 대한민국 제1호 스마트관광여행 앱 '인천e지'는 디지털 기술을 활용해, 관광객들이 인천 개항장 거리를 중심으로 AI 맞춤형 여행코스를 설계하고, 오디오가이드 및 AR/VR을 통해 개항장의 옛 모습을 생생하게 체험할 수 있도록 지원하고 있다.[99] 2025년 8월 기준, 해당 앱은 누적 다운로드 수 10만 회 이상을 돌파했으며 별점 4.9를 기록하는 등 대중적 호응을 얻고 있다.

〈그림 2-17〉 인천아트플랫폼과 근대 주택을 재현한 중구생활사전시관



주: 인천아트플랫폼은 근현대 건축물 8개 동을 리모델링한 복합문화예술지구
자료: 대한민국 구석구석 홈페이지(2025.1.8.)(검색일: 2025.7.31.)

인천 개항장이 대중적으로 지금처럼 문화 콘텐츠나 관광으로 알려지기 이전에는 예술가·창업가들의 크고 작은 시도가 있었다. 그 대표적인 사례가 인천아트플랫폼과 다양한 생활문화 콘텐츠로 구성된 개항장 거리의 로

98) 인천 문화유산 디지털 아카이브 홈페이지(검색일: 2025.8.8.)
99) 문화포털 홈페이지(검색일: 2025.8.8.)

컬 크리에이터 창업 사례들이다. 따라서 인천 개항장의 지금과 같은 해양문화콘텐츠산업화의 시초는 예술가들과 창업가들, 그리고 이에 호응한 시민 사회의 활발한 상호 작용과 노력이라고 볼 수 있다. 그와 동시에 인천지방자치단체, 기초자치단체, 문화재단, 창업진흥원, 한국관광공사, 문화체육관광부나 중소벤처기업부 등 중앙부처에 이르는 다양한 주체들의 노력이 더해진 과정이 있었다. 더불어 인천창조경제혁신센터는 인천 지역의 로컬 크리에이터 육성 사업을 주관하면서, 인천이라는 지리적 조건을 활용한 '개항장'이라는 해양역사·문화적 가치를 도시와 산업화 브랜드로서 집단적으로 구축해 가는 데 기여하고 있다.

인천은 로컬 크리에이터들의 활발한 활동으로, 개항장을 브랜드화한 대표적인 사례라 할 수 있다. 중소벤처기업부는 과거 개항장 일대였던 인천 개항로가 1990년대 초반까지는 인천 지역의 경제·문화 중심지였으나 과거의 역사와 함께 다시 레트로로 지역을 브랜드화하는 다양한 로컬 창업 사업체들을 소개한 바도 있다[100]. 실제로 중소벤처기업부는 로컬 크리에이터 육성사업, 행정안전부는 로컬 브랜드 사업, 문화체육관광부는 대한민국 문화도시 사업 등을 통해 이러한 산업화 과정을 다양하게 지원하고 있다. 인천항 내항의 수심이 얕고 넓지 않다는 태생적 한계로 역할을 다한 유휴공간인 곡물 창고를 리모델링한 '상상플랫폼'과 같은 복합문화공간에서 열리는 파티, 야시장, 문화유산야행 등 다양한 형태의 축제·행사를 통해 관광 활성화도 기대를 받고 있다[101].

개항장이라는 공간과 문화를 활용해 가장 주목받았던 민간 주도 문화기획 및 지역재생사업으로는 '개항로프로젝트'가 있다. 민간 기업인 이창길 대표의 주도로 2018년 처음 프로젝트를 시작해 개항로 서체 개발, '조선소전시'와 '개항로 게양하다' 전시 및 개항로 플리마켓 개최 등 다양한 지역

100) 중소벤처기업부(2023.11.1.)(검색일: 2025.7.31.)
101) 지역 문화진흥원(2024)(검색일: 2025.7.31.)

문화행사들을 진행하였다. 특히 다양한 분야의 로컬 크리에이터들을 육성해 현재까지 총 26개의 공간과 31개의 사업체가 조성되었으며, 타 지역 사업자들을 유치해 50여 개 팀이 개항로에 정착하는 성과가 있었다.[102]

인천 개항로프로젝트에 참여하는 로컬 크리에이터들의 공간들은 모두 개항장이라는 독특한 역사·문화적 배경을 바탕으로 현대적인 레트로한 감성을 더해 차별화된 공간으로 재생시켰다는 특징을 가지고 있다. 개항로프로젝트는 지역 자원과 외부 역량을 유기적으로 결합해 지역의 인적 자원과 문화의 가치를 재발견하게 하고 지속 가능한 지역 재생 모델을 제시했다는 점에서 높이 평가받고 있다. 특히 수제 맥주 회사 브랜드인 '인천맥주'의 '개항로맥주' 상품은 상품명에 개항로라는 지역정체성을 담아 내면서도 지역 장인의 글씨체와 인물을 상품과 브랜드에 반영해 차별화된 문화관광자원으로 거듭나기도 했다. 단순한 양조장이자 펍을 넘어 기념품 판매와 다양한 공연이 열리는 지역의 문화공간으로도 기능하고 있다.[103] 해당 상품은 인천 지역 내 다수의 식당을 넘어 일부 대형마트로 유통 범위를 확장하고 있고, 이를 통해 지역 기반 브랜드로서 성장하고 있다. 개항로프로젝트를 통해 다수의 로컬 크리에이터들을 발굴하고 정착하게 만든 이 대표는, 현재 로컬 비즈니스 육성 기업인 '마계대학'을 운영하면서 더 많은 문화창작자 및 사업체들의 성장을 지원하고 있다.

102) 마계대학 홈페이지(검색일: 2025.8.6.)
103) 인천맥주 홈페이지(검색일: 2025.8.6.)

〈표 2-12〉 인천 개항로프로젝트에 참여한 로컬 브랜드 목록

개항로프로젝트 참여 사업체의 공간	구분	로컬크리에이터 주요 사업체
	문학·출판	• 아벨서점, 책방 집현점 등
	식음 (식당·카페)	• 중식 포차, (라거) 개항로·개항로 통닭, 호프 막줘, 개항면, 메콩사롱, 브라운핸즈 개항로, 일광전구 라이트하우스, 인천맥주 등
	복합문화	• 포디움126(카페, 컨시어지샵) 등

자료: 중소벤처기업부(검색일: 2025.7.31.); 인더로컬협동조합 홈페이지(검색일: 2025.7.31.); 마계대학 홈페이지(검색일: 2025.8.6.) 참고 저자 작성

(4) 신안 섬·갯벌·천일염업: 해양자연자원 활용 해양웰니스관광·문화 산업화

신안은 섬과 갯벌 등 천혜의 해양생태자연자원과 천일염업과 같은 어업유산을 적극 활용하여 해양웰니스관광와 해양문화를 융합해 산업화한 사례로 볼 수 있다. 신안은 국가습지보호지역, 람사스 습지, 유네스코 생물권보전지역, 갯벌도립공원이 지정된 대표적인 연안 지역으로 수많은 섬과 드넓은 갯벌이 특징이다.[104] 특히 신안 증도는 2007년 아시아 최초로 국제슬로시티연맹의 인증을 받은 '슬로시티'로 선정되었는데,[105] 이는 국내 최대 천일염 생산지이자 자연생태계가 잘 보존되었다는 점 등이 높이 평가된 결과이다. 신안에는 이러한 지역적 특성을 살려 산업화한 특색있는 해양문화·관광 시설들이 다수 개발되었다.

신안의 갯벌 천일염업은 2016년 10월 국가중요어업유산 제4호로 지정되는 등 해양유산으로서의 가치를 널리 인정받고 있다.[106] 이러한 어업유산과 우리나라 최대 천일염 생산지인 태평염전이라는 해양문화자원을 해양치유 및 관광에 활용하고 있기도 하다. 태평염전은 1953년 피난민 구제와

104) 신안군 1도 1뮤지움 홈페이지(검색일: 2025.7.31.)
105) 대한민국 구석구석 홈페이지(검색일: 2025.8.4.)
106) 바다여행 홈페이지(검색일: 2025.8.4.)

국내 소금 생산을 위해 조성되어 지금까지 운영 중이며, 3km를 따라 27개의 소금 창고가 자리 잡고 있다.[107] 전체 면적은 여의도 면적의 2배에 달하는 약 460만㎡이고, 연간 1만 6천 톤의 소금을 생산하는 국내 최대 규모의 염전으로, 태평염전 자체가 근대문화유산으로 지정되어 있다.[108] 태평염전에는 소금을 소재로 한 다양한 해양예술프로젝트 및 관광체험프로그램들이 운영되고 있다. 염전을 활용해 염전체험장, 염생식물원, 소금박물관, 소금밭전망대 등의 시설들을 조성해 관광객을 유치하고 있으며, 소금밭 체험프로그램 등도 마련되어 있다. 또한 현재 국가유산청의 생생국가유산사업의 지원을 받아 캐라반을 활용해 6주간의 '천일염 힐링캠프' 작가 레지던시 프로그램도 운영 중이다.[109]

〈그림 2-18〉 신안 태평염전 소금박물관 및 '천일염 힐링캠프' 캐라반



자료: 태평염전 홈페이지(검색일: 2025. 8. 4.)

이와 연계된 대표적인 문화·관광시설로는 문화체육관광부와 한국관광공사의 웰니스 관광 인증시설인 '신안 태평염전 해양힐링스파'가 있으며, 신안은 한국관광공사가 지정하는 우수 웰니스 관광지로 선정되기도 했다. 여기서 웰니스 관광은 건강과 치유를 목적으로 미용이나 건강관리 등을 즐기는 관광을 말한다. '신안 태평염전 해양힐링스파'는 2010년부터 운영되었

107) 대한민국 구석구석 홈페이지(검색일: 2025.8.4.)
108) 소금박물관 홈페이지(검색일: 2025.8.4.); 대한민국 구석구석 홈페이지(검색일: 2025.8.4.)
109) 태평염전 홈페이지(검색일: 2025.8.4.)

던 소금동굴힐링센터를 2015년 확장하여 오픈한 시설이며, 소금박물관 옆에 위치하면서 천일염으로 만든 소금동굴 힐링룸, 미네랄 부양욕 테라피 등 다양한 해양치유 프로그램들을 즐길 수 있다.[110] 웰니스 관광 인증은 문화체육관광부와 한국관광공사가 전국 각 시도에서 추천받아, 전문가 심의를 거쳐 선정한다. 한국형 웰니스 관광시설로 선정되면, 한국관광공사의 해외 홍보 마케팅, 국내외 방송 프로그램 제작 및 뉴미디어 활용 홍보, 외국인 접객 서비스 대응력 향상 등 다양한 지원이 제공된다.[111]

이러한 자원은 관광 산업 활성화 차원을 넘어, 해양역사·문화유산을 활용한 프로그램들과의 연계를 도모하며 융합관광 산업으로의 성장을 지향하고 있다. 예를 들어, 웰니스 관광의 주요 목적인 '건강 증진' 차원에서 염전과 같은 해양 자원뿐만 아니라, 주변 자연환경을 활용한 필라테스 등 운동 체험프로그램 개발 등을 더하거나, 나아가 컬러마케팅 전략을 활용한 지역 브랜딩으로도 확장하기도 하였다.

신안 퍼플섬 컬러마케팅은 2022년 컬러마케팅 성공 사례로, 대통령 직속 국가균형 발전위원회가 주최하는 균형 발전사업 우수사례 시상식에서 우수사례인 균형 발전위원장상을 수상했다. 앞서, 신안 퍼플섬 일원에 추진했던 국가균형 발전사업에는 2018년부터 2021년까지 5년간 총 270억 사업비가 투입되었다.[112] 이를 통해 마을안길 정비, 문브릿지·숲길·공원 조성, 포토존 설치 등의 사업이 진행되었다. 신안은 이보다 앞서 2021년에는 UNWTO(유엔관광기구)가 선정한 최우수 관광마을, 한국관광공사 대한민국 대표 관광지 100선에 선정되기도 했다.[113]

110) 대한민국 구석구석 홈페이지(검색일: 2025.8.4.)
111) 파이낸셜뉴스(2018.7.26.)(검색일: 2025.7.31.)
112) 연합뉴스(2022.12.6.)(검색일: 2025.7.31.)
113) 신안군청 홈페이지(검색일: 2025.7.31.)

3) 정책적 지원 체계

(1) 정부의 문화예술분야 정책변화 방향

정부의 문화예술정책은 점차 중앙집권에서 지역 주도로 전환되고, 개별 부처의 단독 시행보다는 다부처 협업 기반의 정책 추진을 권장하며, 지역 문화 균형 발전과 지속 가능하고 포용적인 문화생태계 구축을 추구하는 방향으로 패러다임이 전환되고 있다.

구체적으로 살펴보면 첫째, 문화정책은 점차 국가 주도 방식에서 수요 기반의 자치분권으로의 전환을 강조하고 있다. 기존에는 정부 부처가 설계한 정책 프레임 하에서 공모를 통해 선정된 지자체가 사업을 운영하는 하향식이었다면, 최근에는 광역·기초 지자체의 권한과 자율성을 확대하면서 문화정책을 기획하는 역할을 하는 상향식 정책 구조로의 변화가 두드러진다. 대한민국 문화도시 정책사업처럼 지역이 주도적으로 계획을 수립하면, 중앙이 이를 지원하는 방식이 선호되고 있다. 이에 따라 재정 분권도 진전되어, '20~'24년 사이 문체부의 문화예술 분야에서만 4,724억 원의 예산이 지방으로 이양되었다.[114] 비슷한 맥락에서 「문화비전 2030」[115]에서는 중앙집권에서 지역 문화의 자치분권을 강조하면서 문화를 통한 지속 가능한 지역 발전 지원과 지역특화 콘텐츠 육성, 참여형 지역 문화행정을 실현하기 위한 '주민참여 문화예산 제도' 도입 등을 제시하고 있다.

둘째, 중앙-지방 및 다부처 협업 기반의 정책사업 추진과 국제문화교류 기반 조성을 추구한다. 이제는 단일 부처 주도형 정책사업보다는 다수의 정부 부처가 협업해 추진하는 통합형 문화정책사업을 추구하고 있으며, 추가 재원 확보를 위한 지방소멸대응기금이나 고향사랑기부금 제도 등과의 연계가 방안으로 제시된다.[116] 또한 중앙과 지방 간의 협력체계 구축을 강

114) 김규원·변지혜·양혜원(2024), p. 51.
115) 문화체육관광부(2018.5.16.)

조하고, 정부 부처 간의 협업을 넘어 국제사회와의 연대에 중점을 둔다. 「문화비전 2030」과 「제2차 문화진흥 기본 계획(2023~2027)」에서는 국제기구 또는 국가 간 교류사업을 통한 한국 문화의 글로벌 영향력 확대와 문화 외교력 강화를 목표로 한다.

셋째, 문화의 사회적 가치·역할과 포용적인 문화생태계 구축을 강조하고, 지역 문화 균형 발전을 통한 일상 속 문화 참여·누림에 초점을 맞춘다. 최근의 문화정책은 사회적 포용·결속, 지역 문화균형, 지속 가능한 개발 등 경제의 핵심동력으로서 문화의 가치에 주목하는 경향을 보인다. 구체적으로 「문화한국 2035」에서는 지역 문화균형 발전이나 사회 위기 문화적 대응 등을 핵심과제로 제시하면서 경제·사회 위기에 대응하는 새로운 문화의 역할에 주목한다.[117] 「문화비전 2030」과 「제2차 문화진흥 기본 계획」에서도 문화를 통해 지역 소멸 위기에 대응하고, 소외지역이나 소외계층 등 차별 없는 포용적인 문화생태계를 구축하는 문화의 사회적 가치와 역할을 역설한다.[118]

〈표 2-13〉 지역 문화 패러다임의 전환

구분	기존	전환 방향
주체	중앙 설계-지역 집행력 정책	지역 기획-중앙 지원형 정책
방식	(하향식) 단발성 공모 위주	(상향식) 포괄적 · 중장기 기획 기반 지원
목적	문화 향유 중심	문화 창작 · 재생산 중심, 문화의 사회적 역할 강조
권한	광역 주도	기초 단위의 독립성과 자율성 강조
운영	전달기관 중심	전문 중간지원조직의 전략적 운영

자료: 김규원·변지혜·양혜원(2024); 문화체육관광부 보도자료(2025.3.6.); 문화체육관광부(2018.5.16.) 참고 저자 작성

116) 김규원·변지혜·양혜원(2024), p. 51.
117) 문화체육관광부 보도자료(2025.3.6.)(검색일: 2025.5.25.)
118) 문화체육관광부(2023.4.); 문화체육관광부(2018.5.16.)

(2) 해양문화정책의 특징과 한계

해양수산부가 발표한 「제1차 해양교육 및 해양문화 활성화 기본 계획(2021~2025)」(이하 제1차 해양교육문화 기본 계획)에서 제시된 해양문화 관련 정책사업들은 해양문화자원의 활용을 강조하고, 해양문화 콘텐츠 개발을 통한 국민의 향유 기회 확대를 부각하고 있다.

다만, 기본 계획에 제시된 해양문화정책사업 대부분은 정책 이행이 부진하다는 한계가 있다. 정책 미이행의 원인으로는 첫째, 다수의 중복사업과 협업 체계 부족을 들 수 있다. 계획상에 제시된 해양문화사업은 타 부처와 중복되는 부분이 많고, 타 부처 또는 해수부의 타 과들과의 협업 체계가 부족해 예산 반영이 어려웠을 것으로 여겨진다. 문화체육관광부의 대한민국 문화도시 사업과 유사한 '해양문화마을/해양문화예술촌 조성·지정 사업', 중소벤처기업부의 로컬크리에이터 육성 사업과 유사한 '해양 로컬크리에이터 육성' 등을 제시하고 있어 유사 사업과 역할이나 기능 면에서 상당 부분 중복됐다.

둘째, 해양수산부의 예산 구조와 정책 범위에 대한 고려가 부족하다. 기본 계획의 사업의 상당수는 해수부의 자체 재정 여력을 초과하거나, 범부처 협력 없이는 추진이 힘든 내용을 포함하고 있었지만, 구체적인 연계 전략 없이 관련 사업들이 제시되어 있었다. 이에 따라 실제 사업 추진 과정에서는 대부분이 미이행 상태로 남거나, 형식적인 수준에서만 정책이 이행된 것으로 보인다.

셋째, 해양문화의 산업화 기반이 취약하다. 이제까지의 해양문화정책은 어업유산과 등대유산 등 해양전통유산 자원들을 주요 기반으로 하지만 해양 산업과의 연계는 한정적이다. 문체부의 일반적인 문화정책은 공연·출판·시각예술 등 다양한 문화예술산업과 긴밀하게 연계되어 있다는 점에서 볼 때, 해양문화정책은 콘텐츠 및 관광 산업 등과의 통합적인 산업 생태계

구축 측면에서는 상대적으로 미흡하다고 할 수 있다.

넷째, 구조적으로 전문 인력 확보나 민간 참여가 부족하다. 해양문화 콘텐츠 개발 및 창작 관련 인력 양성 체계는 초기 수준에도 미치지 못했다. 지속 가능한 해양문화산업 생태계를 위한 민간의 자율적 참여를 위한 지원 체계도 미비한 실정이다. 특히 문화관광, 예술창작 분야에서 민간의 창의성을 적용할 수 있는 제도적 기반이 약해, 단발성 정책사업으로 그칠 수 있다는 한계가 존재한다. 장기적 관점에서의 해양문화산업 생태계 조성을 위한 인력 양성 및 민간 참여 기반이 필요하다고 판단된다.

〈표 2-14〉 해양문화정책과 일반문화정책의 차이점

구분	해양문화정책(해수부)	일반문화정책(문체부)
정책 목적	해양강국 기초 확립	국민 문화 향유권 보장, 문화 다양성 증진
법적 근거	「해양교육문화법」	「문화기본법」, 「지역 문화진흥법」 등 다수
협력 방식	해수부 주도, 국공립 해양기관 중심	문체부-지자체, 지역 문화재단 및 예술단체 연계 중심
기반 자원	어업유산, 등대유산 등 해양 전통유산	인문 · 예술 분야 문화유산 및 창작 콘텐츠
산업 연계	-	공연 · 출판 · 시각예술 등 산업 연계

자료: 저자 작성

종합하면 해양문화산업 활성화 정책의 경우, 이행 가능성을 높이기 위해 해양수산부 개별 부처의 정책사업 추진보다는 문화체육관광부, 국토교통부, 행정안전부, 중소벤처기업부 등과 협력해 범부처 협업사업을 추진하는 것이 효과적일 것으로 판단된다. 공동 재정 투입과 부처 간 역할 분담을 통해 정책이행 가능성을 제고할 수 있을 것이다. 예를 들면, 문체부의 '대한민국 문화도시 사업'이나 국토부의 '지역특화형 도시재생사업' 등과 연계해 제1차 해양교육문화 기본 계획에서 제시한 '해양문화자원 이용 특화 사업' 등을 실질적으로 추진할 수 있겠다. 또한 제도적으로 민간 참여를 유도할 수 있는 기반을 마련하여 창의적이고 지속 가능한 해양문화 콘텐츠 생

태계를 구축하는 것이 중요하다.

3. 소결

국내외 해양문화산업의 발전 현황 및 동향을 살펴본 결과, 문화 산업은 고부가 가치 산업으로 관광과 연계하는 등 산업의 확장 가능성이 높고, 지역 경제의 혁신과 사회적 포용 및 지역 자본 형성을 촉진하는 역할을 한다. 해당 산업은 전 세계적으로 연 매출 2조 달러 이상을 창출하고, 일부 국가에서는 국가 GDP의 7.3%를 차지하기도 하는 등 세계 경제에 중요한 부분을 차지하고 있다.[119] 특히 유럽에서 문화 산업은 800만 명의 고용 창출을 주도하면서 지역 경제와 사회 전반에 이바지하는 주요 산업으로 자리 잡고 있다.[120] 글로벌 동향과 유사하게 국내 문화 산업도 성장하는 추세를 보여주고 있고, 수출과 고용 증가에도 긍정적인 영향을 미치고 있다. 우리나라의 문화 분야의 경쟁력은 아시아에서 상위권으로, 안홀트-입소스 국가브랜드지수 24위, 국가문화지수 기준 9위을 기록하면서[121] 일본과 함께 아시아에서 상당한 문화 경쟁력을 보여주고 있다.

발전 가치가 높은 해양문화산업에 대한 국내외 발전 동향과 사례 도시들의 주요 내용과 성과를 종합하면 아래 〈표 2-15〉와 같다.

국외 해양문화산업과 관련된 사례들은 장기적인 시각에서의 마스터플랜을 기반으로 재정, 문화시설, 문화 콘텐츠·행사, 민간투자, 주민·민간 참여 등이 유기적으로 맞물린 해양문화자원의 산업화를 잘 보여준다. 독일 함부르크, 스페인 바르셀로나, 영국 헐(Hull) 등의 사례는 유휴 항만과 해양문화자원을 활용한 문화재생사업을 통해 도시브랜드를 제고하였다. 또한 이

119) United Nations(2024), pp. 1-20.
120) European Commission Homepage(검색일: 2025.3.28.)
121) Ipsos(2023.11.); 양혜원 외(2023) 참고

들 도시는 민간 투자와 앵커 시설들을 연계해 관광객 유치부터 새로운 일자리 창출 등 문화적·경제적 성과를 내고 있기도 하다. 핀란드 투르쿠의 경우, 해양 산업과 문화 산업을 융합해 문화관광 클러스터를 구축하기도 했다.

반면 국외 사례 도시와 비교해 국내 해양문화산업 활용 사례 도시들은 해양문화자원의 콘텐츠화는 일부 성공했으나, 산업화하는 데까지는 다소 부족하다는 한계가 있었다. 통영, 제주, 인천, 신안은 풍부한 해양문화자원을 기반으로 축제 개최, 박물관 및 디지털 실감 영상관 조성, 로컬 크리에이터 육성 등 해양문화의 콘텐츠화 측면에서 다양한 성과를 거두고 있다. 구체적으로 통영은 충무공 이순신 역사를 활용한 축제와 디지털 영상관을 통해 지역 경제를 활성화하고, 제주는 해녀문화를 VR, 공연, 다이닝 경험이 결합된 문화 콘텐츠로 현대화하여 관람객을 확대했다. 인천은 스마트관광 앱과 로컬 크리에이터들의 프로젝트로 근대 해양문화유산을 브랜드화했으며, 신안은 천일염·갯벌·슬로시티를 융합한 해양웰니스관광을 추진하고 있다. 다만 이러한 국내 사례 도시들은 민간 투자와의 연계나 복합 개발, 지속 가능한 운영 구조, 체계적인 해양문화자원의 산업화 등의 측면에서는 한계를 보였다.

이에 따라 국내 해양문화자원의 지속 가능한 성장과 산업화를 위해서는 해수부 단독의 정책사업 추진을 넘어 문체부, 국토부, 행안부 등과의 범부처 협력체계를 구축하고 공동 재정을 투입하는 노력이 필요하다고 판단된다. 특히 국외 사례 도시들처럼 장기적인 도시 비전과 마스터플랜을 바탕으로 해양문화 앵커 시설들과 연계한 복합적인 개발과 관광·콘텐츠·제조산업 등과의 융합 구조를 구축할 필요가 있다. 또한 수도권 지역을 중심으로 발전하면서 지역 간 편차가 큰 우리나라의 문화 산업 분야에 지역균형발전 측면에서 해양문화산업 지원 정책을 추진하는 방식도 필요할 것이다. 더 나아가 민간 투자 유치 및 민간·시민 참여를 유도해 안정적인 경제적·문화적·지역적 효과를 창출하는 산업으로 발전하는 전략이 요구되기도 한다.

〈표 2-15〉 해양문화산업 발전 동향 관련 국내외 사례의 주요 내용 및 성과

구분		사례도시	주요 특징	문화적·지역적 성과
국외	해양전통 문화산업	독일 함부르크	• 유휴 항만 유산 재생, 문화시설 유치	• 현재 일자리 15,000개 창출, 하펜시티에 약 8천 명 거주 • 사업 완료 시 일자리 45,000개 및 연간 관광객 1,620만 명 방문할 것으로 예측
	해양예술 창작산업	스페인 바르셀로나	• 포트벨 항만 지역을 복합 문화예술지구로 재개발	• 올림픽 연계 인프라 시설 투자로 약 20,019명 추가 정규직 고용, '87~'93년 연평균 59,328명 고용 창출, 실업률 감소 88.7%(실업자 수 66,889명 감소)
	해양문화 콘텐츠산업	영국 헐(Hull)	• 해양역사콘텐츠 기반 도시재생	• 2,800개 문화행사 개최, 465개 신규 문화 콘텐츠 생산·공유 • '17년 한 해 동안 연간 6백만 명 방문객 유치 • '21년 기준, 헐의 문화 산업 규모는 총 4.6억 파운드
	해양문화 융합산업	핀란드 투르쿠	• 조선업과 문화 산업의 융합, 문화관광 클러스터 구축	• '11년 유럽문화수도 지정으로, 관광객 200만 명 유치, 약 3,300명의 1년 치 고용에 해당하는 일자리 창출, 총 2억 6천만 유로 수익 증가
국내	해양전통 문화산업	통영	• 충무공 이순신의 역사를 축제 브랜드와 디지털 실감 영상관으로 현대화	• 2024년 축제 방문객 28만 명, 경제파급 효과 414억 원, 1일 평균 방문객 수 전년도 대비 20% 증가 • 삼도수군통제영 역사관 내 디지털 실감 영상관(4면 스크린/3D 문화 콘텐츠) 구축으로 상설 콘텐츠화 진행
	해양예술 창작산업	제주	• 무형유산(해녀)을 소재로 VR 기반 온라인 전시, 공연+다이닝(해녀의 부엌) 등으로 현대화	• 해녀박물관 VR·온라인 전시로 접근성 확대, 2024 상반기 관람객·외국인 급증 추세 • 해녀의 부엌은 공연·식경험 결합의 대표적 콘텐츠로 확장 중
	해양문화 콘텐츠산업	인천	• 근대해양유산을 상업·관광 콘텐츠화하여 스마트관광앱(인천e지)과 로컬 크리에이터 생태계와 연계	• 스마트관광앱 누적 10만 이상 다운로드, 평점 4.9 • '개항로프로젝트' 등으로 공간 26개·사업체 31개 조성, 로컬 브랜드로 도시브랜딩

구분		사례도시	주요 특징	문화적·지역적 성과
	해양문화 융합산업	신안	• 천일염업·섬·갯벌 등 해양자연·어업유산을 웰니스관광으로 융합, 컬러마케팅·브랜딩과 결합	• 국가중요어업유산 지정(2016, 제4호), 슬로시티·퍼플섬 등 관광 브랜딩과 결합해 체류형 프로그램을 확장

자료: 저자 작성

제3절 해양문화산업의 경제적 파급 효과

1. 분석 개요

1) 분석 대상

본 절에서는 앞서 제시한 해양문화산업 특수분류(안)을 기준으로 하여 4개의 대분류 및 10개의 중분류를 바탕으로 해양문화산업의 규모와 경제적 파급 효과를 분석하고자 한다. 해양문화산업을 광의로 보면 해양전통문화산업, 해양예술창작산업, 해양문화콘텐츠산업, 해양문화융합산업 하위의 중분류 10개를 모두 포함하는 것으로 본다. 협의의 해양문화산업은 숙박·음식료업을 제외한 9개의 중분류를 포괄하는 범위로 본다.[122)]

122) 전문가 자문 회의결과 해양문화산업에 숙박·식음료업을 포함할 필요성이 제기되었고, 이에 따라 해양문화산업에 포함시켰으나, 숙박·식음료업의 크기가 매우 커서 전체 해양문화산업의 크기를 파악하는데 오해의 소지가 있으므로 숙박·식음료업을 제외한 9개의 중분류에 해당하는 해양문화산업을 협의로 재정의하고자 한다.

〈표 2-16〉 분석 대상 산업

대분류(4개)	중분류(10개)
해양전통문화산업	해양 제품 제조업
	해양유산 발굴·보존·관리업
해양예술창작산업	해양문화예술창작업
	해양문화예술기획·제공업
해양문화콘텐츠산업	해양수산출판업
	해양영상 및 음악산업
	해양게임 및 캐릭터 산업
해양문화융합산업	해양문화관광시설 운영업
	숙박·식음료업*
	해양수산 관련 서비스업

주: 광의의 해양문화산업은 10개의 중분류를 모두 포함하는 개념이며, 협의의 해양문화산업은 숙박·음식료업을 제외한 9개 중분류를 포괄하는 개념으로 정의함
자료: 저자 작성

다만, 해양문화산업의 실태와 경제 규모를 파악하기 위해서는 장기적으로 해양문화산업 특수분류 체계가 정립되고, 이에 따른 통계 조사가 수행되어야 정확한 규모가 파악이 가능하다. 하지만 현재로서는 관련 통계가 부재한 제한적인 상황이다. 이에 해양문화산업의 규모와 경제적 파급 효과를 파악하기 위해서 한국은행의 산업 연관표를 기준으로 해양문화산업을 식별해서 해양문화산업 중심의 산업 연관표를 구축하였다. 대상표는 한국은행에서 발표한 최신표인 2022년 산업 연관표(생산자가격 기준)를 활용하였고, 국산표를 활용하였다.

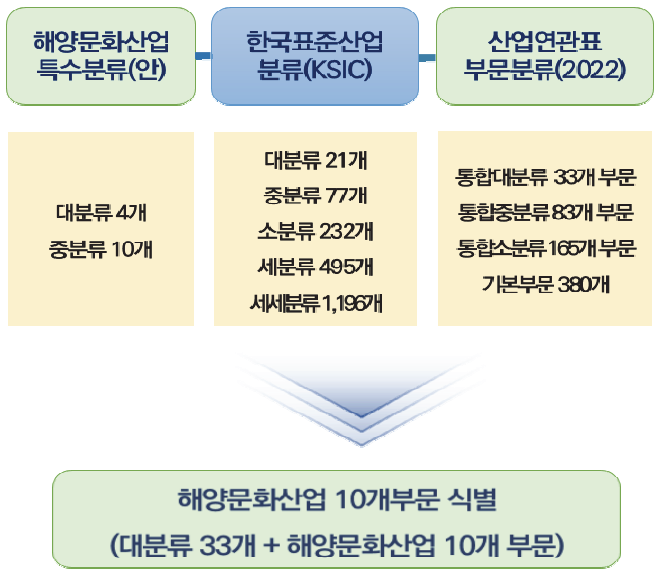
2) 해양문화산업 식별 및 산업 연관표 재구축

(1) 해양문화산업 식별을 위한 분류 체계 연계

한국은행의 380개의 기본부문 기준 산업 연관표를 바탕으로 해양문화산업 10개의 중분류를 식별하기 위해서 해양문화산업 특수분류(안)과 KSIC

연계표과, 산업 연관표 부문분류와 KSIC 연계표를 연계하였다. KSIC를 매개로 하여 두 산업 분류를 연계하고, 이를 바탕으로 해양문화산업과 관련이 있는 기본부문을 식별하였다.

〈그림 2-19〉 해양문화산업 식별



자료: 저자 작성

(2) 비중 산출

해양문화산업의 비중을 정확하게 산출하기 위해서는 관련 산업통계를 바탕으로 기본부문에서 해양문화산업이 차지하는 비중을 산출해야 한다. 해양문화산업의 정의와 해양문화산업 특수분류 체계(안)이 본 연구에서 최초로 제안되었고, 관련 통계가 아직 마련되지 않아서 비중 산출에 근거가 되는 통계가 매우 부족한 실정이다. 따라서 본연구에서는 해양문화산업 특수분류 체계(안)과 연계되는 KSIC 코드를 기준으로 전국 사업체 조사(2022년)의 시군구 종사자 수 자료와 취업계수를 활용하여, 각 산업의 매출액을

환산하고 이를 통해 해양문화산업의 경제적 비중을 산출하였다.[123] 다만 해당 방법을 활용하는 데 있어서 과대 평가되는 것을 방지하기 위해서 해양문화산업과 관련이 크지 않은 한국표준산업 분류 코드는 연구진이 검토하여 집계에서 일부 제외하였다.[124] 향후 해양문화산업의 규모를 정확하게 파악하기 위해서는 장기적으로는 해양문화산업 분류 체계의 마련과 관련 통계 조사의 수행이 필수적이다.

(3) 산업 연관표 재구축

해양문화산업의 비중을 적용하여 380개의 기본부문에서 해양문화산업을 10개의 중분류에 맞추어 식별하고, 이를 적용하여 산업 연관표를 재집계한다. 이 과정에서 168개 부문(중복 포함)이 해양문화산업 관련 부문으로 식별되었으며, 해양문화산업 관련부분을 세분화한 산업 연관표를 구축하고, 이를 기본대분류 32개 분류 및 해양문화산업 중분류 10개 분야를 포함하여 42개 분류로 재집계하였다. 해당 산업 연관표의 재집계에는 R 프로그램을 활용했다. 최종적으로 중간투입부문이 42×42로 구성된 해양문화산업이 식별된 산업 연관표를 구축했다. 해당 표를 바탕으로 해양문화산업의 산업 규모(총산출, 부가가치)와 경제적 파급 효과를(생산 유발 효과, 부가가치 유발 효과) 분석하였다.

123) 한국은행 전문가 자문 회의 결과 관련 기초통계가 없는 상황에서 해당 산업의 파급 효과 분석을 위해 종사자수와 취업계수를 활용해서 매출액을 환산하는 방법에 대해서 활용이 가능한 것으로 확인됨.

124) 산출액이 1조 원 이상으로 집계되는 한국표준 산업 분류를 1차적으로 검토하여, 해양문화산업과의 관련성이 낮은 경우에는 규모산정에서 제외하였다. 예를 들어 해양제품제조업 중 해양공예품제조업의 경우 그 외 기타 분류 안된 금속 가공제품 제조업(25999) 분류가 매칭되나, 극히 일부분만이 포함될 것으로 예상되나, 종사자기준으로 집계시 과대계상 우려로 제외하기로 함. 그 외 해양유산 발굴·보존·관리업에서 건축 설계 및 관련 서비스업(72111), 기타 기술 시험, 검사 및 분석업(72919), 해양수산 관련 서비스업 중 해양건축 디자인에서 건축 설계 및 관련 서비스업(72111), 해양수산 관련 서비스업 중 해양연구개발업에서 기타 공학 연구개발업(70129), 낚시관광업에서 기타 해상 운송업(50130) 분류를 제외함.

2. 해양문화산업의 산업 구조

1) 해양문화산업 규모

2022년 기준 광의의 해양문화산업의 총산출은 90.9조 원으로 전체 산업 중에 24위에 해당한다. 전산업 산출 대비는 1.59%의 비중을 차지하고 있다. 해양문화산업의 산출액은 예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스의 산출액(54.1조 원) 대비 1.7배에 해당한다. 컴퓨터, 전자기기 및 광학기기의 산출액 대비는 24.7%의 규모이다.

해양문화산업의 부가가치는 42.2조 원으로 전체 산업 중에 18위에 해당한다. 전 산업 부가가치 대비 1.84%의 비중을 차지하고 있다. 해양문화산업의 부가가치는 예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스의 부가가치(28.8조 원) 대비 약 1.5배이며, 컴퓨터, 전자기기 및 광학기기의 부가가치의 33.9% 수준이다.

〈표 2-17〉 전산업과 해양문화산업 규모 비교(2022년)

코드	산업명	부가가치	순위	산출	순위
33~36	해양문화산업(광의)	42.2	18	90.9	24
1~32	전 산업	2,295.2	-	5,722.2	-
해양수산업 비중(%)		1.84	-	1.59	-
1	농림품	33.7	24	72.6	27
2	광산품	1.7	33	4.9	33
3	음식료품	39.7	20	173.1	16
4	섬유 및 가죽제품	12.4	29	75.2	26
5	목재 및 종이, 인쇄	16.1	28	58.7	28
6	석탄 및 석유제품	38.8	22	210.1	11
7	화학제품	91.6	11	393.0	1
8	비금속광물제품	11.8	30	46.7	30
9	1차 금속제품	39.2	21	207.0	13

코드	산업명	부가가치	순위	산출	순위
10	금속가공제품	39.8	19	131.5	21
11	컴퓨터, 전자 및 광학기기	124.3	7	368.2	3
12	전기장비	35.7	23	165.7	17
13	기계 및 장비	47.4	16	188.1	14
14	운송장비	51.1	15	298.9	6
15	기타 제조업 제품	7.7	31	29.0	32
16	제조임가공 및 산업용 장비 수리	45.1	17	94.7	23
17	전력, 가스 및 증기	4.4	32	141.8	19
18	수도, 폐기물처리 및 재활용 서비스	18.8	27	42.0	31
19	건설	139.2	5	329.7	4
20	도소매 및 상품중개 서비스	209.9	1	393.0	2
21	운송 서비스	90.5	12	219.9	9
22	음식점 및 숙박 서비스	51.5	14	162.2	18
23	정보통신 및 방송 서비스	107.6	9	210.9	10
24	금융 및 보험 서비스	142.7	4	227.2	8
25	부동산 서비스	192.8	2	274.1	7
26	전문, 과학 및 기술 서비스	168.4	3	313.3	5
27	사업지원 서비스	80.5	13	131.3	22
28	공공행정, 국방 및 사회보장	131.3	6	185.2	15
29	교육 서비스	95.8	10	140.9	20
30	보건 및 사회복지 서비스	122.3	8	208.7	12
31	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	28.8	26	54.1	29
32	기타 서비스 및 기타	32.3	25	79.5	25

주: 대분류의 기타서비스(32)와 기타(33)은 하나의 산업으로 통합하여 제시하였음
자료: 저자 작성

한편 숙박·식음료업을 제외한 협의의 해양문화산업의 총산출은 2022년 기준 46.3조 원이며, 전 산업 대비 0.8%의 비중을 차지한다. 숙박·식음료업을 제외한 협의의 해양문화산업의 부가가치는 26.7조 원으로 전 산업 대비 1.16%의 비중을 차지한다. 2020년에 해양수산업 특수분류에 따른 해양수산업의 총산출은 137.2조 원, 부가가치는 41.4조 원이었는데,[125] 여

기서 해양수산업이란 해양수산업 특수분류에 따른 9개 산업(해양 자원개발 및 건설업, 해운항만업, 선박 및 해양플랜트 건조수립업, 수산물생산업, 수산물 가공업, 수산물 유통업, 해양수산레저관광업, 해양수산기자재제조업, 해양수산 관련 서비스업)을 포함하고 있다. 작성 시점과 산업의 범위의 차이로 인해서 직접적으로 수치를 비교하는 것에는 한계가 있다. 그럼에도 불구하고 양자를 상호 비교를 한다면, 숙박·식음료업을 제외한 협의의 해양문화산업의 총산출을 해양수산업의 총산출과 비교해 볼 수 있다.[126] 협의의 해양문화산업의 총산출액(2022년)은 전체 해양수산업(2020년) 산출액의 34%이며, 협의의 해양문화산업의 부가가치(2022년)는 전체 해양수산업(2020년) 부가가치의 64% 규모이다.[127] 해양문화산업은 대부분의 산업이 부가가치율이 높은 서비스업으로 구성되어 있어서 부가가치가 상대적으로 크게 나타나는 것으로 알 수 있다.

2022년 해양문화산업의 세부 부문별 산출 및 부가가치는 다음과 같다. 2022년 해양문화산업의 부문별 산출을 대분류별로 보면, 해양문화융합산업(74.6조 원), 해양전통문화산업(10.7조 원), 해양문화콘텐츠산업 3.7조 원, 해양예술창작산업(1.9조 원) 순이다. 세부적으로 10개의 해양문화산업 중분류 부문 중 가장 큰 비중을 차지하는 부문은 숙박·식음료업(44.6 조 원)으로 해양문화산업 전체의 49%를 차지했다. 다음으로 해양수산 관련 서비스업 24.8조 원(27.3%), 해양제품 제조업 8.8조 원(9.7%) 순이다.

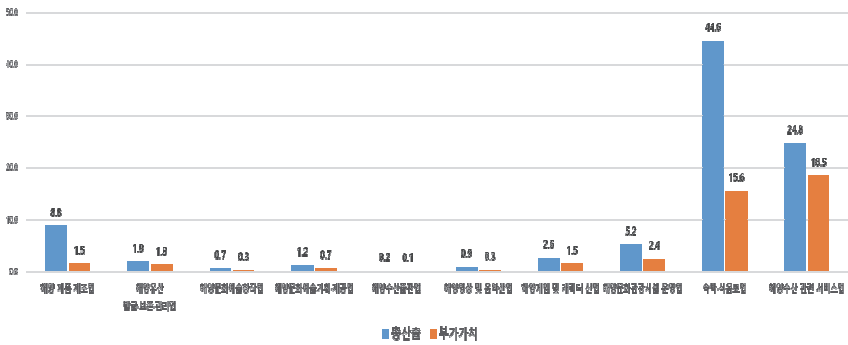
125)정수빈 외(2024), p.65, p.69

126) 해양수산업 특수분류에 따른 해양수산업에는 해양 관련 숙박·식음료가 제외되어 있으며, 일부 수산물 음식점만이 포함되어 있다. 따라서 해양문화산업과 해양수산업 특수분류에 따른 해양수산업의 상대적 비교를 위해서는 숙박·식음료업을 제외한 협의의 해양문화산업과 비교하는 것이 합당하다.

127) 코로나19로 인해서 2020년의 해양수산업의 산출 및 부가가치가 감소한 것을 고려했을 때 시점의 차이로 인해 비교에 한계가 있는 것은 분명하나, 양 산업의 상대적인 산업규모를 개략적으로나마 비교해 보기 위해서 제시하였다.

2022년 해양문화산업의 부문별 부가가치를 대분류별로 보면 해양문화융합산업 36.5조 원, 해양전통문화산업 2.8조 원, 해양문화콘텐츠산업 1.9조 원, 해양예술창작산업 1.0조 원 순이다. 10개 중분류 부문별로 보면, 해양문화산업 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 해양수산 관련 서비스업(18.5조 원)으로 전체 해양문화산업의 43.8%를 차지한다. 다음으로는 숙박·식음료업(15.6조 원, 36.9%), 해양문화관광시설 운영업(2.4조 원, 5.8%) 순이다.

〈그림 2-32〉 해양문화산업의 부문별 산출 및 부가가치(2022년)



자료: 저자 작성

〈표 2-18〉 해양문화산업의 부문별 산출 및 부가가치(2022년)

[단위: 조 원, %]

산업명		산출	비중	부가가치	비중
해양전통문화산업	해양 제품 제조업	8.8	9.7	1.5	3.6
	해양유산 발굴·보존·관리업	1.9	2.1	1.3	3.2
해양예술창작산업	해양문화예술창작업	0.7	0.7	0.3	0.7
	해양문화예술기획·제공업	1.2	1.3	0.7	1.6
해양문화콘텐츠산업	해양수산출판업	0.2	0.2	0.1	0.2
	해양영상 및 음악산업	0.9	1.0	0.3	0.8
	해양게임 및 캐릭터 산업	2.6	2.9	1.5	3.5

산업명		산출	비중	부가가치	비중
해양문화 융합산업	해양문화관광시설 운영업	5.2	5.7	2.4	5.8
	숙박·식음료업	44.6	49.0	15.6	36.9
	해양수산 관련 서비스업	24.8	27.3	18.5	43.8
(광의) 해양문화산업 계		90.9	100.0	42.2	100.0
(협의) 해양문화산업 계		46.3		26.7	
전 산업 계(B)		5,722.2		2,295.2	
(광의) 해양문화산업비중(A/B)		1.59		1.84	
(협의) 해양문화산업비중(A/B)		0.81		1.16	

자료: 저자 작성

3. 해양문화산업의 경제적 파급 효과

1) 분석 방법론

해양문화산업의 경제적 파급 효과를 분석하기 위해 생산 유발 계수와 부가가치 유발 계수의 도출이 필요하다. 본 보고서에는 해양문화산업의 국내 생산에 미치는 파급 효과를 분석하기 위해 국산거래표를 이용해서 분석하였다.[128] 생산 유발 계수의 도출 과정은 다음과 같다. 투입계수(Input Coefficients)는 각 산업 부문에서 상품 생산을 위해서 타 부문에서 구매한 중간투입액을 총투입액으로 나눈 값을 의미하며, $a_{ij} = \frac{x_{ij}}{X_j}$로 표현할 수 있다. 부가가치 부가 가치 계수(Value Added Coefficients)는 부가가치를 총투입으로 나눈 값을 하며, $v_j = \frac{V_j}{X_j}$와 같이 나타낼 수 있다.

생산 유발 계수행렬의 도출을 아래와 같다. 투입 계수의 정의를 활용해서 투입 산출표의 균형식을 도출하면 식 2-1과 같다.

128) 국내를 표현하는 상첨자 d는 편의상 모두 삭제함

$$a_{11}X_1 + a_{12}X_2 + \cdots + a_{1n}X_n + Y_1 = X_1$$
$$\vdots$$
$$a_{i1}X_1 + a_{i2}X_2 + \cdots + a_{in}X_n + Y_i = X_i$$
$$\vdots$$
$$a_{n1}X_1 + a_{n2}X_2 + \cdots + a_{nn}X_n + Y_n = X_n \quad \text{(식 2-1)}$$

여기서, a_{ij}는 투입 계수, X_i는 i 부문의 산출액, Y_i는 i 부문의 최종 수요를 의미하며, 이를 행렬식으로 나타내면 식 2-2와 같다.

$$AX + Y = X \quad \text{(식 2-2)}$$

이를 재정리하면 식 2-3이 된다.

$$X = (I - A)^{-1} Y \quad \text{(식 2-3)}$$

여기서 I는 단위행렬을 의미하며, $(I - A)^{-1}$는 생산 유발 계수 행렬 또는 레온티에프 역행렬(Leontief Inverse Matrix)이라 한다.[129] 생산 유발 계수 행렬은 특정 부문의 생산물에 대한 최종 수요가 한 단위 발생할 때, 국민 경제 전체에서 직접 또는 간접적으로 유발되는 생산량 단위를 나타낸다.

부가가치 유발 계수 행렬의 도출을 다음과 같다. 부가가치 벡터를 V라고 하고, 부가가치율의 대각행렬을 $\hat{V}$라고 하면, $V = \hat{V}X$의 관계가 성립하며, 이를 생산 유발 관계식에 대입하면 다음의 식2-4와 같다.

$$V = \hat{V}(I - A)^{-1} Y \quad \text{(식 2-4)}$$

이 때 $\hat{V}(I - A)^{-1}$을 부가가치 유발 계수행렬이라고 한다. 이는 특정 부문의 최종 수요가 한 단위 증가할 경우 국민 경제 전체에서 직접 또는 간접적으로 유발되는 부가가치의 단위를 나타낸다.[130]

129) 한국은행(2014), pp. 49-50.
130) 한국은행(2014), p. 67.

2) 생산 유발 효과

해양문화산업의 생산 유발 계수의 평균은 2022년에 1.8315로 해양문화산업의 최종수요가 한 단위 증가할 경우 평균적으로 경제 내에 직간접적으로 발생하는 총산출이 1.8315단위 증가한다는 것을 의미한다. 해양문화산업의 세부 산업별 생산 유발 계수를 보면, 해양제품 제조업이 2.3708로 가장 컸으며, 숙박·식음료업 2.1654, 해양영상 및 음악산업 1.9450, 해양문화관광시설 운영업 1.8997, 해양문화예술 창작업 1.8803 순이었다. 전체 산업과 비교하면, 운송장비(2.5037)가 가장 생산 유발 계수가 컸으며, 다음으로 해양제품 제조업이 컸다.[131] 전산업 평균 생산 유발 계수는 1.8846이었다.

〈표 2-19〉 해양문화산업 부문별 생산 유발 계수

산업명		생산 유발 계수
해양전통문화산업	해양 제품 제조업	2.3708
	해양유산 발굴·보존·관리업	1.4285
해양예술창작산업	해양문화예술창작업	1.8803
	해양문화예술기획·제공업	1.7598
해양문화콘텐츠산업	해양수산출판업	1.8149
	해양영상 및 음악산업	1.9450
	해양게임 및 캐릭터 산업	1.6058
해양문화융합산업	해양문화관광시설 운영업	1.8997
	숙박·식음료업	2.1654
	해양수산 관련 서비스업	1.4452
해양문화산업 평균		1.8315

자료: 저자 작성

131) 33개 대분류 중에 기타는 제외함

세부 산업별로 보면, 해양제품 제조업의 경우 생산 유발 효과가 총 2.3708인데, 해양문화산업에서 1.0523, 해양문화 이외의 산업(타 산업)에서 1.3185의 생산이 유발되었다. 타 산업 중에서 가장 생산 유발 효과가 큰 부문은 농림수산품(0.1886)이며, 도소매 및 상품중개서비스(0.1504), 음식료품(0.1416) 순이었다. 해양유산 발굴·보존·관리업의 생산 유발 효과는 총 1.4285인데, 해양문화산업에서 1.0116, 해양문화 이외 산업에서 0.4168의 생산이 유발되었다. 타 산업 중에 전문, 과학 및 기술 서비스와 정보통신 및 방송서비스의 생산 유발 효과가 컸다. 해양문화예술창작업과 해양문화예술기획·제공업, 해양문화관광시설 운영업은 공통적으로 타 산업 중에 정보통신 및 방송서비스와 사업지원서비스의 생산 유발 효과가 높았다. 해양영상 및 음악산업, 해양게임 및 캐릭터 산업, 해양수산 관련 서비스업은 공통적으로 자기 산업 외에 정보통신 및 방송서비스와 전문, 과학 및 기술 서비스의 생산 유발 효과가 컸다. 한편 숙박·음식료업은 자기 산업을 제외하고 음식료품과 도소매 및 상품중개서비스의 생산 유발 효과가 컸다.

〈표 2-20〉 해양문화산업의 생산 유발 효과 상세 내역

구분	해양 제품 제조업	해양유산 발굴·보존·관리업	해양문화예술 창작업	해양문화예술 기획·제공업	해양수산 출판업
타 산업(A)	1.3185	0.4168	0.8607	0.7446	0.8014
해양문화 산업(B)	1.0523	1.0116	1.0195	1.0152	1.0135
파급 효과 합계(A+B)	2.3708	1.4285	1.8803	1.7598	1.8149
파급 효과 상위 3개 산업(자기 산업 제외)					
1위	농림수산품 (0.1886)	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.0791)	정보통신 및 방송서비스 (0.133)	정보통신 및 방송서비스 (0.0795)	목재 및 종이, 인쇄(0.1813)
2위	도소매 및 상품중개서비스 (0.1504)	정보통신 및 방송서비스 (0.0357)	사업지원서비스(0.1195)	사업지원서비스(0.0654)	금융 및 보험서비스(0.0936)

구분	해양 제품 제조업	해양유산 발굴·보존·관리업	해양문화예술 창작업	해양문화예술 기획·제공업	해양수산 출판업
3위	음식료품 (0.1416)	컴퓨터, 전자 및 광학기기 (0.0326)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0649)	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.0566)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0699)
구분	**해양영상 및 음악산업**	**해양게임 및 캐릭터 산업**	**해양문화관광 시설 운영업**	**숙박·식음료업**	**해양수산 관련 서비스업**
타 산업(A)	0.9184	0.5951	0.8813	1.1474	0.4339
해양문화 산업(B)	1.0266	1.0108	1.0184	1.0179	1.0113
파급 효과 합계(A+B)	1.9450	1.6058	1.8997	2.1654	1.4452
파급 효과 상위 3개 산업(자기 산업 제외)					
1위	정보통신 및 방송서비스 (0.2006)	정보통신 및 방송서비스 (0.1364)	정보통신 및 방송서비스 (0.0683)	음식료품 (0.2653)	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.0329)
2위	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.1097)	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.0738)	사업지원서비스(0.0596)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.1177)	정보통신 및 방송서비스 (0.0307)
3위	사업지원서비스(0.1058)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0401)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0593)	농림수산품 (0.1121)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0299)

주: 파급 효과는 항상 자기 산업이 가장 크므로, 파급 효과 상위 3개 산업에서는 자기 산업을 제외하였다.
자료: 저자 작성

해양문화산업 총산출 90.9조 원의 생산으로 인해 직간접적으로 경제 내에 유발되는 총 생산 유발액을 총액으로 환산한다면 175.5조 원이다. 해양문화산업의 생산으로 타 산업에서 간접적으로 생산 유발되는 금액은 84.7조 원이다. 세부 부문별로 보면 숙박·음식료업으로 직간접적으로 발생되는 총 생산 유발액은 96.5조 원이며, 해양수산 관련 서비스업으로 직간접적으로 유발되는 총 생산 유발액은 35.9조 원, 해양전통문화산업으로 유발되는 총 생산 유발액은 21.0조 원이다.

〈표 2-21〉 해양문화산업 총액 환산 생산 유발 금액

[단위: 조 원]

산업명		총산출	총 생산 유발액
해양전통문화산업	해양 제품 제조업	8.8	21.0
	해양유산 발굴·보존·관리업	1.9	2.7
해양예술창작산업	해양문화예술창작업	0.7	1.2
	해양문화예술기획·제공업	1.2	2.1
해양문화콘텐츠산업	해양수산출판업	0.2	0.4
	해양영상 및 음악산업	0.9	1.8
	해양게임 및 캐릭터 산업	2.6	4.2
해양문화융합산업	해양문화관광시설 운영업	5.2	9.8
	숙박·식음료업	44.6	96.5
	해양수산 관련 서비스업	24.8	35.9
해양문화산업 전체		90.9	175.5

자료: 저자 작성

3) 부가가치 유발 효과

해양문화산업의 부가가치 유발 계수의 평균은 2022년에 0.8100으로 해양문화산업의 최종수요가 한 단위 증가할 경우 평균적으로 경제 내에 직간접적으로 발생하는 부가가치가 0.8100단위 증가한다는 것을 의미한다. 해양문화산업의 세부 산업별로 부가가치 유발 계수를 보면, 해양수산 관련 서비스업이 0.9176으로 가장 컸으며, 해양유산 발굴·보존·관리업 0.9060, 해양문화예술기획·제공업 0.8564, 해양게임 및 캐릭터 산업 0.8373, 해양문화관광시설 운영업 0.8185 순이었다. 전체 산업과 비교하면, 부동산서비스(0.9455)가 가장 부가가치 유발 계수가 컸으며, 금융 및 보험업(0.9253) 다음으로 해양수산 관련 서비스업(0.9176)이 세 번째로 컸으며, 해양유산 발굴·보존·관리업(0.9060)이 네 번째로 컸다.[132] 전산업 평균 부가가치 유발 계수는 0.7331이었으며, 해양문화산업 중에 해양 제품 제조업과 해양

132) 33개 대분류 중에 기타는 제외함

수산출판업을 제외한 모든 산업의 부가가치 유발 계수가 전산업 평균보다 높았다. 해양문화산업이 상대적으로 다른 산업에 비해서 최종수요 한 단위 증가 시에 경제 내에서 직·간접적으로 유발하는 부가가치가 큰 산업임을 알 수 있다.

〈표 2-22〉 해양문화산업 부문별 부가가치 유발 계수

산업명		부가가치 유발 계수
해양전통문화산업	해양 제품 제조업	0.6754
	해양유산 발굴·보존·관리업	0.9060
해양예술창작산업	해양문화예술창작업	0.8094
	해양문화예술기획·제공업	0.8564
해양문화콘텐츠산업	해양수산출판업	0.6858
	해양영상 및 음악산업	0.8095
	해양게임 및 캐릭터 산업	0.8373
해양문화융합산업	해양문화관광시설 운영업	0.8185
	숙박·식음료업	0.7838
	해양수산 관련 서비스업	0.9176
해양문화산업 평균		0.8100

자료: 저자 작성

세부 산업별로 보면, 해양 제품 제조업의 경우 부가가치 유발 효과가 총 0.6754인데, 해양문화산업에서 0.1827, 타 산업(해양문화 이외의 산업)에서 0.4927의 부가가치가 유발되었다. 타 산업 중에서 가장 부가가치 유발 효과가 큰 부문은 농림수산품(0.0875)이며, 도소매 및 상품중개서비스(0.0803), 운송서비스(0.0393) 순이었다. 해양유산 발굴·보존·관리업의 부가가치 유발 효과는 총 0.9060인데, 해양문화산업에서 0.7255, 해양문화 이외 산업에서 0.1804의 부가가치가 유발되었다. 타 산업 중에 전문, 과학 및 기술 서비스(0.0425)와 정보통신 및 방송서비스(0.0182), 사업지원서비스(0.0162)의 부가가치 유발 효과가 컸다. 해양문화예술창작업과 해양문화예술기획·제공업, 해양영상 및 음악산업, 해양문화관광시설 운영업은 공통

적으로 타 산업 중에 정보통신 및 방송서비스와 사업지원서비스의 부가가치 유발 효과가 높았다. 해양수산 출판업은 금융 및 보험서비스와 목재 및 종이, 인쇄의 부가가치 유발 효과가 컸다. 한편 숙박·음식료업은 자기 산업을 제외하고 도소매 및 상품중개서비스와 음식료품의 부가가치 유발 효과가 컸다.

〈표 2-23〉 해양문화산업의 부가가치 유발 효과 상세 내역

구분	해양제품 제조업	해양유산 발굴·보존·관리업	해양문화예술 창작업	해양문화예술 기획·제공업	해양수산 출판업
타 산업(A)	0.4927	0.1804	0.3639	0.3013	0.3334
해양문화 산업(B)	0.1827	0.7255	0.4455	0.5551	0.3524
파급 효과 합계(A+B)	0.6754	0.9060	0.8094	0.8564	0.6858
파급 효과 상위 3개 산업(자기 산업 제외)					
1위	농림수산품 (0.0875)	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.0425)	사업지원서비스(0.0732)	정보통신 및 방송서비스 (0.0405)	금융 및 보험 서비스 (0.0587)
2위	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0803)	정보통신 및 방송서비스 (0.0182)	정보통신 및 방송서비스 (0.0678)	사업지원 서비스 (0.0401)	목재 및 종이, 인쇄(0.0496)
3위	운송서비스 (0.0393)	사업지원 서비스 (0.0162)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0347)	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.0304)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0374)
구분	해양영상 및 음악산업	해양게임 및 캐릭터 산업	해양문화관광 시설 운영업	숙박·식음료업	해양수산 관련 서비스업
타 산업(A)	0.4113	0.2602	0.3392	0.4298	0.1687
해양문화 산업(B)	0.3982	0.5771	0.4792	0.3540	0.7489
파급 효과 합계(A+B)	0.8095	0.8373	0.8185	0.7838	0.9176
파급 효과 상위 3개산업(자기사업 제외)					
1위	정보통신 및 방송서비스 (0.1023)	정보통신 및 방송서비스 (0.0696)	사업지원 서비스 (0.0365)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0629)	금융 및 보험 서비스 (0.0187)

구분	해양영상 및 음악산업	해양게임 및 캐릭터 산업	해양문화관광 시설 운영업	숙박·식음료업	해양수산 관련 서비스업
2위	사업지원 서비스 (0.0649)	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.0396)	정보통신 및 방송서비스 (0.0348)	음식료품 (0.0608)	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.0177)
3위	전문, 과학 및 기술 서비스 (0.059)	사업지원 서비스 (0.0239)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.0317)	농림수산품 (0.052)	도소매 및 상품 중개서비스 (0.016)

주: 파급 효과는 항상 자기 산업이 가장 크므로, 파급 효과 상위 3개 산업에서는 자기 산업을 제외하였다.
자료: 저자 작성

해양문화산업 총산출 90.9조 원의 생산 시에 부가가치는 42.2조 원이 발생하며, 경제 전체에 직간접적으로 유발되는 총 부가가치 유발액을 총액으로 환산한다면 74.2조 원이다. 해양문화산업 이외의 산업에서 간접적으로 유발되는 부가가치는 32.0조 원이다. 세부 부문별로 보면 숙박·음식료업으로 직간접적으로 발생되는 총 부가가치 유발액은 34.9조 원이며, 해양수산 관련 서비스업으로 직간접적으로 유발되는 총 부가가치 유발액은 22.8조 원, 해양 제품 제조업으로 유발되는 총 부가가치 유발액은 6.0조 원이다. 해양 제품 제조업의 경우 제조업의 특성대로 타 산업에서 유발되는 간접적인 부가가치 유발 금액의 규모가 해양 제품 제조업 자체에서 유발되는 부가가치 금액보다 큰 특징을 보이고 있다.

03
해양문화산업의 지역 경쟁력 분석 체계

본 장은 '해양문화산업의 지역 경쟁력'을 무엇으로, 어떻게, 왜 측정할 것인지의 공통 언어를 정립하는 데 초점을 둔다. 지역·산업 경쟁력 이론과 UNESCO·IMD 등 국내외 지표의 공통 축을 압축해 해양문화의 자원–생산–향유–정책효과로 이어지는 가치 흐름을 기준 틀로 확정하고, 이를 국내 통계·행정자료에 호환되는 4대 역량(입지·산업·향유·정책) 지표 체계로 구조화한다.

제1절 해양문화산업의 지역 경쟁력 개념

1. 경쟁력 개념과 구성 요소

1) 지역 경쟁력 개념

경쟁력의 사전적 의미는 "경쟁자와 경쟁함에 있어서 우위를 차지하기 위해 필요한 힘 또는 능력"[133]을 말한다. 경쟁력 개념은 마이클 포터에 의해

133) 표준국어대사전(검색일: 2025.3.22.)

널리 사용되기 시작했다. 포터에 의하면 기업, 산업, 국가 차원의 경쟁력은 평가 범위와 핵심 요소에서 차이를 보인다. 기업 경쟁력은 인력, 인프라, 문화, 자금력 등 내부 자원과 생산능력, 시장 내 전략적 위치를 중심으로 평가된다. 산업 경쟁력은 해당 산업 내 활동 주체와 환경을 포함하는 더 넓은 개념으로 타 산업이나 타 지역 동일 산업과의 상대적 평가로 측정된다. 국가 경쟁력은 가장 포괄적으로 경제적 요소뿐 아니라 사회, 문화, 정치, 환경, 제도적 요소를 포함하며, 발전 단계에 따라 각 요소의 중요성이 변화된다. 종합하면 기업은 미시적 차별화, 산업은 업종별 경쟁우위, 국가는 거시적 발전 역량과 지속 가능성에 주안점을 둔다는 점이 주요 차이점이다.

이러한 관점으로 볼 때, 지역 경쟁력도 특정 지역이 다른 지역과 비교하여 가지는 상대적 우위를 의미하는 개념으로 접근할 수 있다. 지역 경쟁력은 주민의 소득 수준을 유지, 향상시키는 능력으로 보는 관점과 지역 생산성으로 보는 관점으로 구분된다.[134] 지역 생산성을 지역 경쟁력으로 보는 견해는 지역의 번영과 생활 수준이 지역 생산성에 의해 결정되며, 이는 지역의 혁신 역량에 좌우된다는 논리이다. Fratesi(2004)는 지역 경쟁력을 생산성으로 정의하고 이를 향상시키는 핵심 요소로 지역 자원과 R&D를 강조하였으며, Aula et al.(2008)은 지역 경쟁력 평가에 있어 혁신 역량과 함께 지역 평판의 중요성을 제시하였다.

한편 지역들은 기업(자본) 및 인력(노동)의 유치를 위해 경쟁하는데, Storper(1997)와 Martin & Tyler(2003)는 이러한 경쟁에서 지역 경쟁력을 지역주민의 생활 수준 향상과 혁신적 자원 유입 역량으로 정의하였다.

134) 김정홍 외(2010), p. 4.

〈표 3-1〉 지역 경쟁력 개념

구분	정의	대표학자	이론적 기반	결정요인
광의	소득 수준 유지 및 향상시킬 수 있는 능력	Storper, Martin, Tyler, Camagni	절대적 경쟁우위	입지이론, 사회자산, 인프라, 공간정책, 노동력, 투자. 지식 등이 절대적 경쟁우위 창출
협의	지역 생산성	Poter, Fretesi, Aula	경쟁적 다이아몬드 모델	지역혁신 역량을 창출하는 기업 환경, 클러스터, 지역전략 등

자료: 김정홍 외(2010), p. 4.

지역 경쟁력은 그 자체가 목적이 아니고 지역이 발전하기 위한 동력 또는 혁신 요인으로서의 성격을 가지고 있다.[135] 다양한 학자들이 제시한 경쟁력 평가 모델들은 공통적으로 지역의 여러 내부 자원뿐만 아니라 외부 자원을 유입하고 연계시키는 능력, 그리고 정부와 같은 공공 부문의 역할을 강조한다. 이러한 모델들은 지역 경쟁력을 측정함에 있어 지역 내 생산성과 혁신 수준을 핵심 자료로 활용하며, 평가 결과에서도 단순한 경제적 성과를 넘어 사회·문화적 측면의 성과까지 포괄적으로 고려하는 경향을 보인다.

2) 산업 경쟁력 개념

산업은 모든 분야의 생산적 활동 전반을 지칭하는 동시에 개별 업종을 의미한다. 산업 경쟁력이란 산업 전반 또는 특정 업종에서 활동하는 주체와 그 환경이 다른 분야나 다른 지역과 비교했을 때 갖는 재화와 서비스 생산 활동의 우위 수준을 말한다. 이러한 경쟁력은 산업을 구성하는 기업들과 이들을 둘러싼 경쟁 요소들이 어떻게 상호 작용하는지 분석함으로써 파악할 수 있다. 포터의 산업 경쟁력 모델에 따르면 산업 경쟁력의 원천은 특정 국가의 모든 재산이 아닌 국가가 소유하고 기업에 제공하는 특징적 요인이며 이를 외생 요인과 내생 요인으로 설명한다.[136] 외생 요인은 국내

135) 한국콘텐츠진흥원(2018), p. 62.
136) 한국콘텐츠진흥원(2018), p. 65.

외 환경에서 생성되는 기회 요소와 정부의 역할을 포함하며, 내생 요인은 네 가지 핵심 결정 요소로 구성된다. 이 네 가지 요소는 생산 요소 조건, 기업의 전략·구조·경쟁 환경, 연관 및 지원 산업의 발달 수준, 그리고 시장 수요 조건을 말한다.[137]

산업 경쟁력을 설명하는 대표적인 모델 중 하나는 포터의 가치 사슬(Value Chain) 모델이다. 이 모델은 산업 내 기업들이 고객에게 최종 가치를 제공하기까지의 연속적인 활동들을 분석함으로써 경쟁우위의 원천을 파악한다. 가치 사슬은 주요 활동(primary activities)과 지원 활동(support activities)으로 구분되는데, 주요 활동은 투입물류, 운영, 산출물류, 마케팅 및 판매, 서비스를 포함하며, 지원활동은 기업 인프라, 인적자원 관리, 기술개발, 조달 등을 포함한다.[138] 산업 경쟁력은 이러한 가치 사슬 전반에 걸친 효율성과 차별화 정도에 따라 결정된다고 볼 수 있다. 특히 가치 사슬 모델은 산업 구조 내에서 각 단계별 부가가치 창출 과정을 분석함으로써 산업 전체의 경쟁력 향상을 위한 전략적 접근 방안을 제시한다.

Meyer et al.(1992)가 제시한 핵심 역량(Core Competencies) 모델은 산업 경쟁력의 또 다른 중요한 관점을 제공한다. 이 모델에 따르면, 산업 경쟁력은 해당 산업 내 기업들이 보유한 핵심 역량과 이를 기반으로 한 제품군(product families)의 개발 및 지속적인 비즈니스 성공에 의해 결정된다. 핵심 역량이란 기업이 보유한 독특한 기술, 지식, 노하우의 집합체로, 경쟁사가 쉽게 모방할 수 없는 차별화된 경쟁우위의 원천이 된다. Meyer 등은 산업 내 기업들이 핵심 역량을 기반으로 다양한 제품군을 효과적으로 개발하고 시장에 적응해 나갈 때 지속적인 경쟁우위를 확보할 수 있다고 주장한다.

137) 한국콘텐츠진흥원(2018), p. 65.
138) Michael Porter(2021), p. 37.

이 모델의 특징은 단일 제품이나 서비스의 경쟁력보다는 공통된 핵심기술과 지식을 기반으로 한 제품군 전체의 시장 대응력을 강조한다는 점이다. 산업 경쟁력은 해당 산업 내 기업들이 얼마나 효과적으로 핵심 역량을 구축하고, 이를 다양한 제품군으로 확장하며, 시장 변화에 유연하게 대응할 수 있는지에 따라 결정된다. 이러한 관점은 특히 기술 변화가 빠르고 제품 수명주기가 짧은 현대 산업 환경에서 산업 경쟁력의 동태적 특성을 잘 설명해 준다.

종합하면, 산업 경쟁력은 단순히 개별 기업의 성과나 특정 제품의 시장 점유율만으로 평가할 수 없는 복합적인 개념이다. 포터의 가치 사슬 모델과 Meyer 등의 핵심 역량 모델은 산업 경쟁력이 가치 창출 과정의 효율성과 차별화, 그리고 지속 가능한 핵심 역량의 개발과 활용에 의해 결정된다는 것을 보여준다. 이러한 모델들은 산업 경쟁력 분석과 향상을 위한 중요한 이론적 기반을 제공한다.

2. 해양문화산업의 지역 경쟁력 특성

해양문화산업의 지역 경쟁력을 정의하기 위해서는 앞에서 살펴본 지역 경쟁력의 개념과 산업 경쟁력의 개념을 모두 고려해야만 한다. 해양문화산업의 지역 경쟁력은 해당 지역에 위치한 해양문화산업(기업)들의 지속 가능성으로 정의할 수 있다. 이는 산업 경쟁력에서 논의되는 경쟁우위 수준과 지역 경쟁력에서 의미하는 주민 소득 수준 향상 능력 또는 지역 생산성 개념이 복합적으로 반영된 개념이다. 산업 경쟁력 관점에서의 지역 해양문화산업 경쟁 우위는 지역 간 비교를 통해 특정 지역의 해양문화산업이 다른 지역에 비해 갖는 상대적 우위를 의미한다. 반면 지역 경쟁력 측면에서는 해당 지역의 해양문화산업이 절대적 경쟁 우위를 보유하고 있지 않더라도 그 지역 공간의 다양한 주체들이 가진 역량이나 삶의 질에 미치는 영향력에 따라 높게

평가될 수 있다.

해양문화산업의 지역 경쟁력은 지역이 보유한 해양 관련 자연환경과 역사·문화적 자원을 활용하여 지역 기반 해양문화산업 주체가 생산한 상품과 서비스를 포함한다. 여기에는 해당 주체의 자원 활용 능력, 프로세스 역량, 그리고 관련 상품과 서비스의 성과가 모두 포함된다. 즉, 해양문화산업의 지역 경쟁력은 지역 발전에 기여하는 해양문화산업의 경쟁력을 특정 지역에 한정한 개념으로, 지역 내 해양문화자원의 양과 질, 이를 효과적으로 조합·활용할 수 있는 지역 내 주체들의 능력뿐 아니라, 외부 자원 및 주체들을 지역으로 유입시킬 수 있는 환경을 포괄한다. 또한 중앙과 지역 공공 조직들의 해양문화산업 지원 및 육성 역할도 지역 경쟁력의 중요한 구성 요소로 고려된다.

〈표 3-2〉 해양문화산업의 지역 경쟁력 개념과 범위

구분	경쟁력 의미	경쟁력 범위	경쟁력 측정 요소
지역 경쟁력 관점	지역의 경제적·사회적 발전과 주민의 삶의 질 향상을 목적으로 지역의 내·외부 자원을 활용하는 역량	• 지역 주민의 소득과 삶의 질 개선 능력 • 지역 외부 혁신 차원의 유입 및 지역 내 활용 능력 • 지역 자체의 혁신기반 및 내생적 역량 강화 능력	• 지역 주민 평균 소득 및 삶의 질 지표(주거, 교육, 건강 등) 변화율 • 외부 혁신 자원의 유입 건수 및 유입된 자원의 지역 내 활용 사례 • 지역 내 연구개발 투자 및 혁신 성과(특허 출원 수, 기술이전 사례 등)
산업 경쟁력 관점	특정 지역 내 해양문화산업의 지속 가능한 경쟁우위와 산업 성장을 확보하는 역량	• 지역이 보유한 해양 자원의 경쟁력 • 해양문화 상품·서비스의 생산 및 유통과정의 효율성과 경쟁력 • 해양 관련 연관 산업의 협력과 시너지 창출 역량 • 정부 및 공공부문의 산업 지원 체계와 정책의 효율성 및 성과	• 지역 내 해양 자원의 양적 증가율 및 질적 평가(환경 보존 상태, 관광 자원화 수준 등) • 상품·서비스 생산 및 유통 효율성 • 연관 산업 간 공동사업 사례 수 및 협력 사업의 시너지 효과 평가 • 정부 및 공공부문의 지원정책 성과

자료: 저자 작성

해양문화산업의 경쟁력은 해양 관련 재화와 서비스를 생산하는 활동의 경쟁 우위 수준을 의미하며, 이는 해양문화산업 내 경쟁력 원리를 결정하는 다양한 요소들 간의 상호 작용 분석을 통해 파악할 수 있다. 세부적으로 해양문화자원(해양생태계, 항만, 어촌, 해양유산, 해양문화 등) 보유 현황, 해양문화 상품·서비스 생산·유통에 참여하는 주체들의 역량, 해양 연관 산업(해양관광, 수산업, 해양레저, 해양교육 등)의 경쟁력, 그리고 해양문화 상품·서비스에 대한 수요(소비·향유) 경쟁력으로 구성된다.

제2절 국내외 문화·지역 경쟁력 지표 개발 사례

1. 글로벌 문화 및 산업 경쟁력 지표

1) 2025 UNESCO 문화 지표 체계

유네스코 문화통계체계(Framework for Cultural Statistics, 이하 FCS)는 문화 및 창의 생태계(Cultural and Creative Ecosystem, CCE)의 사회경제적 영향을 기존 자료 수집 도구를 활용하여 평가할 수 있도록 지원하는 국제 지표 체계이다.[139] FCS는 개념적 토대(Conceptual foundation)와 문화에 대한 공통 이해(common understanding of culture)를 기반으로, 생산 방식에 관계 없이 광범위한 문화표현을 측정할 수 있도록 설계되었다.[140] 이 체계는 1986년에 최초 발표 이후, 2009년에 개정되었으며, 2025년 개편을 앞두고 2024년 7월이 발표되었다.[141] 기존 UNESCO 문화 지표 체계(2009)는 문화통계를 체계적으로 수집하고 분석

139) UNESCO(2024), p. 3.
140) UNESCO(2009), p.9.
141) 김해보(2024), p. 1

하기 위해 문화 영역(Cultural Domains), 관련 영역(Related Domains), 횡단 영역(Transversal Domains)의 세 가지로 구성되어 있다.[142] 문화 영역은 전통적인 문화예술 활동과 콘텐츠 생산을 다루며, 유산, 공연 예술, 시각예술, 출판, 오디오 비주얼 미디어, 디자인 등 6개 세부 영역으로 구성된다. 관련 영역은 문화 활동과 밀접하게 연계되지만 문화 그 자체는 아닌 활동을 포함하며, 관광과 스포츠·레크리에이션 분야를 포함한다. 횡단 영역은 모든 문화 영역에 걸쳐 영향을 미치는 기본적 요소로, 무형문화유산 보호, 교육 및 훈련, 기록 및 보존, 장비 및 지원 자료 등을 다루고 있어 이러한 체계는 문화의 경제적, 사회적 영향을 포괄적으로 이해하고, 국제 비교를 가능하게 하는 기반이 된다. 구체적인 지표 체계는 다음 표와 같다.

〈표 3-3〉 UNESCO 문화 지표 체계(2009)

구분	세부 영역	주요 내용	세부 영역	주요 내용
문화 영역 (Cultural Domains)	A. 문화 및 자연 유산	• 박물관(가상 박물관 포함) • 고고학 및 역사적 장소 • 문화 경관 • 자연 유산	D. 서적 및 출판	• 서적 • 신문 및 잡지 • 기타 인쇄물 • 도서관(가상 도서관 포함) • 도서 박람회
	B. 공연 예술 및 축제	• 공연 예술 • 음악 • 축제, 박람회, 연회	E. 오디오 비주얼 및 인터랙티브 미디어	• 영화 및 비디오 • TV 및 라디오(인터넷 생중계 포함) • 인터넷 팟캐스트 • 비디오게임(온라인 포함)
	C. 시각예술 및 공예	• 순수미술 (Fine Arts) • 사진 (Photography) • 공예(Crafts)	F. 디자인 및 창의 서비스	• 패션 디자인 • 그래픽 디자인 • 인테리어 디자인 • 조경 디자인 • 건축 서비스 • 광고 서비스

142) UNESCO(2009), p. 24.

구분	세부 영역	주요 내용	세부 영역	주요 내용
관련 영역 (Related Domains)	G. 관광	• 여행상품 및 관광 서비스 • 숙박 및 환대 서비스	H. 스포츠 및 레크리에이션	• 스포츠 • 체력 단련 및 웰빙 • 놀이공원 및 테마파크 • 도박
횡단 영역 (Transversal Domains)	무형문화유산	• 구전 전통과 표현 • 의식, 관습 • 언어, 사회적 실천	기록 및 보존	• 문화자료, 기록물, 디지털 아카이브
	교육 및 훈련	• 문화예술 관련 교육 • 전문 인력 양성	장비 및 지원 자료	• 문화 활동에 필요한 장비 및 지원 인프라

자료: UNESCO(2009), p. 24.를 기반으로 저자 작성

2024년에 공개된 초안에 따르면, 2025년 유네스코 문화통계체계 개편은 2024년 발표된 국제표준산업 분류 체계(Inernational Standard Industrial Classification, ISIC) 개정 5판을 기반으로 문화 및 창의 활동을 보다 정밀하게 구분하여 반영할 계획이다. 이와 함께 중앙상품분류(Central Product Classification, CPC), 국제무역상품분류(Harmonized System, HS), 국제수지서비스무역분류(Extended Balance of Payments Services Classification, EBOPS), 국제직업분류(International Standard Classification of Occupations, ISCO), 시간사용분류(International Classification of Activities for Time-Use Statistics, ICATUS)등 6대 국제 분류 체계와 긴밀히 연계하여 문화 데이터 수집·활용 폭을 확장하였다.[143] 특히 이번 개편의 핵심은 단순한 산업 분류 체계에 국한되지 않고, 거시적 문화 생태계 단위에서 문화 가치를 포괄적으로 측정하려는 데에 있다. 즉, 기존처럼 문화영역별 통계 수집에 그치지 않고, 창작-유통-소비로 이어지는 가치 창출 시스템 흐름을 중심으로 문화 산업을 해석하고자 한다.[144] 또한 디지털 콘텐츠, 스트리밍, 온라인 문화 참여 확대 등 디지털

143) UNESCO(2024), p. 3.
144) UNESCO(2024), p. 7.

전환 반영, 문화 및 자연유산 보호와 지속 가능 발전 연계 강화, 문화 다양성과 포용성, 창의 경제의 확장 등이 새로운 강조 지점으로 해석된다.[145]

2) IMD 국가경쟁력지수

스위스 국제경영개발원(IMD)는 1989년부터 매년 「IMD 세계 경쟁력 연감(IMD World Competitiveness Yearbook)」을 발간하여 국가별 경쟁력을 평가하고 있다. 이 지수는 각 경제권, 지역 및 하위 지역이 자체 역량을 얼마나 효과적으로 최적화하여 국민을 위한 지속 가능한 가치 창출을 이루고 있는지를 분석하며, 이를 기반으로 실질적 데이터와 비교 지표를 제공하기 위해 마련되었다.[146] 2024년판 연감에서는 67개국을 대상으로 경제 성과(Economic Performance), 정부 효율(Government Efficiency), 기업 효율(Business Efficiency), 인프라(Infrastructure) 4개 부문을 중심으로 총 336개 지표를 활용해 경쟁력을 평가·발표하였다.[147] IMD의 국가경쟁력 지표 체계는 아래와 같다.

〈표 3-4〉 IMD 국가 경쟁력 지표 체계

구분	주요 내용	구분	주요 내용
경제 성과	• 국내 경제 • 국제 무역 • 국제 투자 • 고용 • 물가	기업 효율	• 생산성 • 노동시장 • 금융 • 경영 관행 • 가치와 태도
정부 효율	• 정부 재정 • 조세 정책 • 제도적 틀 • 기업 관련 법규 • 사회적 틀	인프라	• 기본 인프라 • 기술 인프라 • 과학 인프라 • 환경과 보전 • 교육

자료: 한국과학기술기획평가원(2024), p. 1.

145) UNESCO(2024), pp. 6.-19.
146) 스위스 국제경영개발원(IMD) 홈페이지(검색일: 2025.4.14.)
147) 김용희·변영호(2024), p. 1.

IMD는 국가 경쟁력 순위를 산출하기 위해, 먼저 국제, 지역, 국가별 공식 자료원을 기반으로 정량 데이터(164개 지표)를 수집하고, 글로벌 경영자 집단(국제 패널)을 대상으로 한 설문조사(92개 지표)를 통해 정성 데이터를 확보한다. 수집된 총 256개 지표에 대해 표준화(Standardization, STD) 값을 산출한 후, 이를 바탕으로 국가별 종합 경쟁력 순위를 결정하고 있다. 또한 경제 성과, 정부 효율, 기업 효율, 인프라 등 4개 부문별 경쟁력 순위를 별도로 산출하고, 각국의 개별 지표(총 336개)에 대해서도 세부 순위도 제공함으로써 국가 경쟁력을 다층적이고 입체적으로 분석하고 있다.[148]

2024년 기준, 한국은 평가 대상 67개국 중 20위를 기록하여 전년 대비 8단계 상승하였다.[149] 각 국가의 평가 결과는 아래 그림과 같이 플랫폼을 통해 실시간으로 제공되며, 다른 국가와의 비교 및 분석이 가능하도록 구성되어 있다. 이를 통해 수요자 중심의 정보 제공 체계가 구축되고 있음을 확인할 수 있다.

〈그림 3-1〉 한국의 IMD 국가 경쟁력 순위 현황



자료: 스위스 국제경영개발원(IMD) 홈페이지(검색일: 2025. 4. 14.)

148) 김용희·변영호(2024), p. 1.
149) 스위스 국제경영개발원(IMD) 홈페이지(검색일: 2025. 4. 14.)

또한, IMD는 각 국가별 평가 결과를 반영하여 주요 도전과제(Challenges)를 제안하고 있다. 2024년 한국에 대해서는 다음과 같은 과제가 제시되었다. 첫째, 첨단 기술 분야에서의 경쟁우위를 지속적으로 유지해야 하며, 둘째, 정부의 재정 건전성을 확보할 필요가 있다. 셋째, 공급망의 안정화와 구조적 다변화를 지속적으로 추진해야 하고, 넷째, 대외 경제 충격에 대한 회복력 강화가 요구된다. 마지막으로, 물가 안정을 위한 지속적인 노력이 필요하다고 제안하고 있다.[150]

IMD 국가경쟁력지수는 국가의 경제·사회·제도 전반을 포괄적으로 분석하여 국제적 비교가 가능한 정량·정성 통합 평가 체계를 제공한다는 점에서 중요한 의의를 가진다. 4개 핵심 부문에 대한 체계적인 지표 분석을 통해 국가 경쟁력의 강점과 약점을 진단할 수 있으며, 수요자 중심의 실시간 플랫폼 제공을 통해 정책 결정자 및 이해관계자들에게 적시성 있는 정보를 지원하고 있다.

2. 국내 문화 및 산업 경쟁력 지표

1) 지역 문화종합지수[151]

문화체육관광부는 지역 문화 수준을 종합적으로 진단하고 문화정책 수립의 기초 자료를 마련하기 위해 지역 문화종합지수를 산출하고 있다. 본 조사는 국가승인통계(승인번호: 113024)로 지정된 지역 문화 현황 통계로, 「통계법」 제18조 및 「지역 문화진흥법」 제11조(지역 문화실태 조사)에 근거하여 3년 주기로 실시되는 정기조사에 기반하고 있다. 2025년에는 2023년의 실태 조사가 발표될 예정이지만, 현재 단계에서는 2020년 실태

150) 스위스 국제경영개발원(IMD) 홈페이지(검색일: 2025. 4. 14.)
151) 문화체육관광부(2022a), 「2020년 기준 문화실태 조사 보고서」를 기반으로 작성함

조사가 가장 최신의 데이터로 활용되고 있다. 2020년 실태 조사는 전국 245개 자치단체(17개 광역자치단체 및 228개 기초자치단체)를 대상으로 실시되었으며, 지역 문화 현황과 문화 격차 수준을 종합적으로 파악하기 위해 수행되었다.

지역 문화 지표 선정은 중앙 정부와 지방자치단체가 관여하는 공공문화 정책 영역을 대상으로 설정되었으며, 민간 기업이나 단체가 주도하는 문화 사업은 제외하였다.

〈그림 3-2〉 지역 문화 지표 선정 원칙



자료: 문화체육관광부(2022a), p. 10.

또한, 지역별 특성을 반영하되 전국 단위에서 객관적이고 보편적인 비교가 가능하도록 대표성을 고려하였다. 아울러, 신뢰성 있는 정량 데이터를 중심으로 구성하여, 측정 가능성과 자료 수집의 지속성을 확보하였다.

2020년 지역 문화 지표는 3개 대분류, 10개 중분류 체계를 유지하면서, 5개 신규 지표(문화행정력, 문화유산 관리, 문화시설 이용 시간, 문화인력 등)를 추가하고 1개 지표(문화유산 보존 조례 유무)를 제외하여 총 32개 지표로 개편되었다. 또한, 코로나19 영향 분석을 위해 문화 활동 및 향유 중심 10개 지표에 대해 2019년과 2020년 데이터를 병행 조사하였다. 구체적인 지표 체계는 아래와 같다.

〈표 3-5〉 지역 문화지수 지표 체계

대분류	중분류	지표명	
문화 정책	정책사업	1	중앙 정부·광역자치단체 기획 발주 문화관련 사업 선정 건 수
		2	전체 문화·예술사업 중 지방자치단체 자체 문화사업 비율
	정책환경	3	지역 문화진흥기관 설치 개수
		4	문화관련 조례 제정 건수
		5	공무원 현원 대비 문화분야 행정인력 비율
	문화예산	6	기준년도 총예산 대비 문화관련 예산 비율
		7	인구 1명당 문화관련 예산액
		8	지역 문화기금 설치 여부
		9	전체 문화 관련 예산 대비 문화유산 보존관리 예산
문화 자원	문화유산	10	시·도 지정 문화재 수
		11	문화보급·전수 시설 수
	기반시설	12	인구 천 명당 문화기반시설 수
		13	인구 만 명당 생활문화시설 수
		14	공공 문화기반시설 중 배리어프리(Barrier Free) 인증 비율
		15	공공 문화기반시설 중 임산부 등을 위한 휴게시설 비율
	자원활용	16	문예회관 공연장 공연일 수
		17	공공 도서관 주당 평균 개방 시간
		18	전국 지역축제 총괄표 기준 평균 지역축제 예산
		19	자치단체 지원 마을축제 건 수
문화 활동	활동조직	20	지역 문화예술법인·단체 수
		21	문화예술 관련 사회적 기업 수
	활동인력	22	인구 만 명당 등록예술인 수
		23	학예전문 인력 및 문화재 관리 인력
		24	인구 만 명당 문화예술교육사 수
		25	문화관광해설사 수
		26	법정사서직원 확보율
		27	문예회관 500객석 당 무대예술 전문 인력 수
문화 향유	지역주민	28	인구 만 명당 자체 기획 문화예술 공연 건 수
		29	'문화가 있는 날' 자치단체 기획사업 건 수
	소외계층	30	통합문화이용권 이용률
		31	장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 건 수

대분류	중분류	지표명	
		32	다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램 건 수
코로나19 특별 지표	비대면 사업	33	비대면 문화사업 추진 현황
	예술인 사업	34	지역 거주 예술인 생계 지원 현황
	예술단체 사업	35	지역 소재 예술단체 특별창작 지원 현황

자료: 문화체육관광부(2022a). pp.11-12.

2) 지역 발전지수[152]

한국농촌경제연구원은 2009년부터 전국 시·군 단위를 중심으로 지역 발전계획의 정당성 확보 및 정책 성과 평가를 목적으로 지역 발전지수(Regional Development Index, RDI)를 개발하여 적용해 오고 있다.[153] 지역 발전지수는 삶터(생활서비스), 일터(지역 경제력), 쉼터(삶의 여유공간), 공동체의 터(주민활력)로 4대 부문으로 구성된다.

〈그림 3-3〉 지역 발전지수 개념도



자료: 성주인 외(2025), p. 2.

152) 성주인 외(2025), 「2024 지역 발전지수」를 기반으로 작성함. pp. 2-10.
153) 송미령 외(2021), p. 3.

2024년 지역 발전지수는 전문가 의견 수렴과 통계자료 분석을 바탕으로, 정량적 측정이 가능한 4개 부문, 총 21개 지표로 체계화되었다. 구체적인 구성 지표는 아래 표와 같다.

〈표 3-6〉 2024년 지역 발전지수 구성 지표

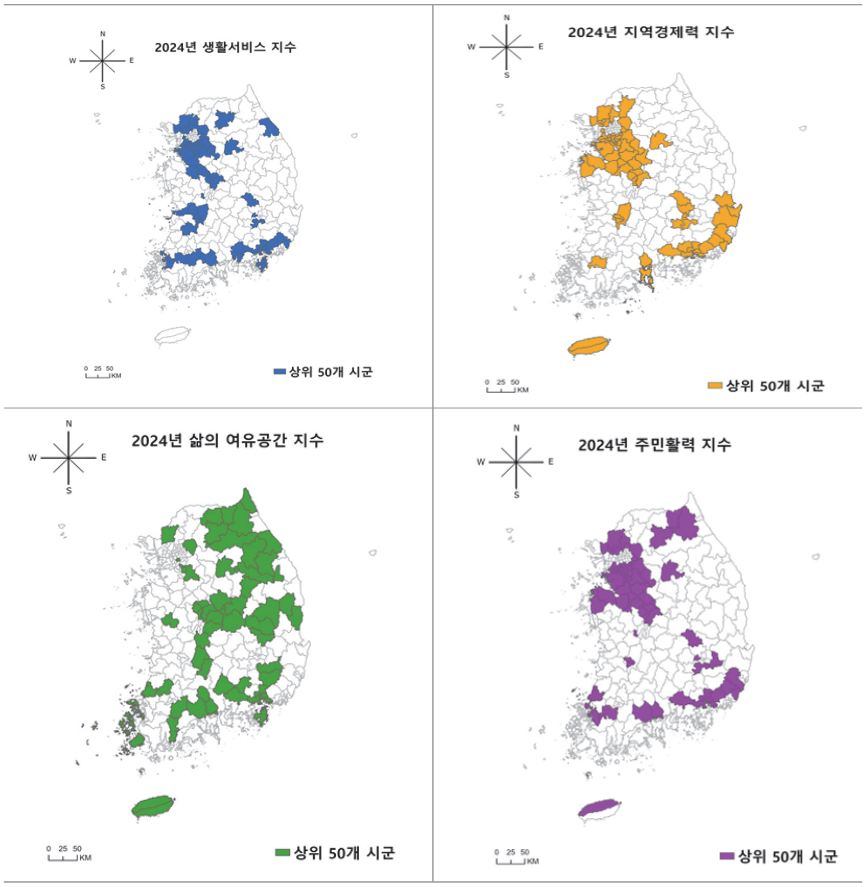
영역별지수	부문	평가지표	부호
삶터: 생활 서비스	기초생활 여건	- 노후주택비율: 준공 30년 초과 주택 비율	(-)
		- 식수보급 및 하수처리 현대화: 상하수도 보급률	+
	교육 여건	- 공교육 기반: 1㎢당 학교 수(초·중·고)	+
		- 사교육 기반: 인구 천 명당 사설학원 수	+
	보건·복지 여건	- 의료서비스 질: 인구 천 명당 의료인 수	+
		- 의료시설기반: 인구 천 명당 병상 수	+
		- 아동복지기반: 영유아(6세 미만) 천 명당 보육시설 수	+
		- 노인복지기반: 1㎢당 노인여가복지시설 수	+
일터: 지역 경제력	산업 기반	- 사업체 기반: 총 사업체 수	+
		- 경제 활동력: 지난 5년간 연평균 사업체 증감률	+
		- 고용기회: 15세 이상 인구 대비 총 일자리 수 비율 (사업체 종사자 수 + 농업종사자 수)	+
	주민 소득 수준	- 소득 수준: 1인당 지방소득세	+
	지자체 재정력	- 재정기반: 재정자립도	+
	지자체 경제 규모	- 지역내총생산(GRDP)	+
쉼터: 삶의 여유 공간	녹색 휴양 기반	- 인구 천 명당 도시공원 면적	+
	녹지 기반	- 녹지확보율: 녹지율	+
	문화휴양 기반	- 문화시설: 문화기반시설 수	+
		- 체육시설: 인구 천 명당 마을체육시설 수	+
공동체의 터: 주민 활력	인구 변화	- 인구증가율: 연평균 인구 증가율(15~19년)	+
	인구 구조	- 고령화율: 총 인구 중 65세 이상 인구 비율	(-)
	인구 활력	- 조출생률: 연앙인구 천 명 대비 출생자 비율	+

자료: 송미령 외(2021), pp.18-19.

2024년 지역 발전지수 분석의 주요 결과, 생활서비스는 수도권과 일부 지방 중심도시가 상위권을 차지하고, 도농 간 격차가 여전히 크며, 인구 유

입과 생활 인프라 개선이 지수 향상에 기여한다. 지역 경제력은 군 지역의 약세가 지속되고 있으며, 혁신도시의 성장세가 정체된 반면 일부 도시에서는 고용 및 재정 여건 개선으로 상승세를 보였다. 마지막으로 삶의 여유공간과 주민활력은 녹지·문화시설 감소와 고령화·출생률 저하 등의 영향으로 농촌의 순위가 하락하는 추세이며, 도심과 광역시 인접 지역이 상대적으로 강세를 보이고 있다.

〈그림 3-4〉 2024년 지역 발전지수 분석 결과

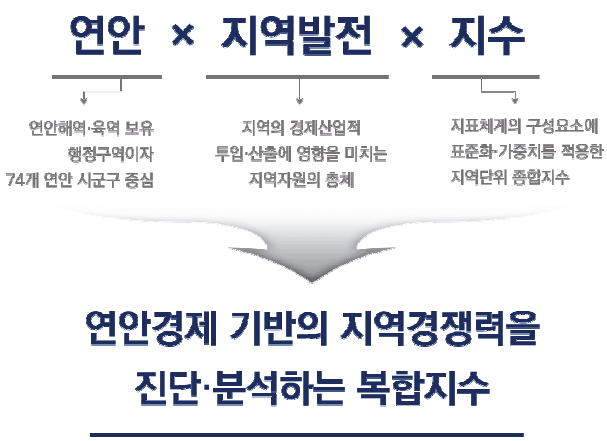


자료: 성주인 외(2025), pp. 5.-8.

3) 연안 지역 발전지수(CoDI)[154]

한국해양수산개발원은 2022년, 연안 지역의 지역 경쟁력을 종합적으로 진단·분석하기 위해 연안 지역 발전지수(Coastal Development Index, CoDI)를 개발하고 이를 연안 지역에 적용하는 연구를 수행하였다.

〈그림 3-5〉 연안 지역 발전지수(CoDI) 개념도



자료: 황재희 외(2022), p. 74.

CoDI의 분석 범위는 지역 경쟁력에 영향을 미치는 지역 자원 전반을 대상으로 하며, 산업 및 비산업 자본을 모두 포괄하여 구성되었다. 지역 경쟁력 요소를 세분화한 결과, 지수 체계는 연안경제, 연안사회, 연안환경, 연안정책의 4대 부문과 이를 구성하는 11개 항목으로 설정되었다. 각 부문과 항목을 측정하기 위해 14개 핵심 지표와 15개 보조 지표를 선정하였으며, 최종 지수는 AHP(Analytic Hierarchy Process) 기법을 적용하여 가중치를 반영해 산출하였다.

154) 황재희 외(2022), 「연안 지역 발전지수(CoDI) 개발 연구」를 기반으로 작성함. pp. 129-191.

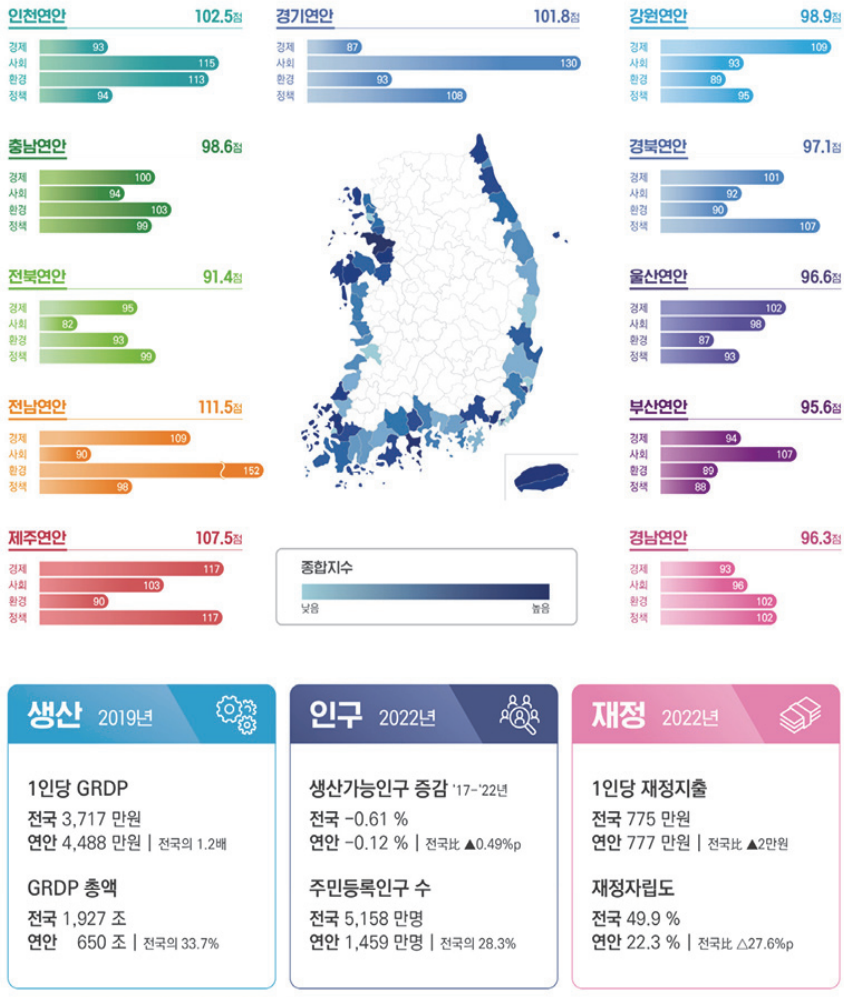
〈표 3-7〉 연안 지역 발전지수(CoDI) 지표 체계

부문	항목	핵심 지표		보조 지표
연안 경제	산업 구조	1	산업 다양도지수(DI)	제조업 특화계수(LQ)
		2	서비스업 특화계수(LQ)	항만물류업 특화계수(LQ)
	해양 산업	3	해양 산업 종사자 비중	해양 산업 종사자 수
				조선·해양장비업 특화계수(LQ)
				해양관광업 특화계수(LQ)
	고용	4	고용률	청년고용률
				종사자 수 증감률, 5년간
	소득	5	1인당 GRDP	1인당 연평균 개인소득
				1인당 연평균 개인소득 변화, 5년간
연안 사회	인구규모	6	생산가능인구 수	주민등록인구 수
	인구구조	7	생산가능인구 비중	65세 이상 고령인구 비중
				30년 이상 노후주택 비율
		8	생산가능인구 증감률, 5년간	주민등록인구 증감률, 5년간
	인구이동	9	생산가능인구 순 이동률	주민등록인구 순 이동률
	삶의 질	10	인구 천 명당 의사 수	생활안전 등급
연안 환경	자원	11	해안선 길이	-
		12	연안습지(갯벌) 면적	-
연안 정책	재정	13	재정자립도	-
	지출	14	1인당 세출 예산액	-

자료: 황재희 외(2022), p. 132.

이 연구는 해당 지표를 기반으로 부문별 및 지역별 종합분석을 실시하여, 각 지역의 강점과 약점을 체계적으로 진단하였다. 특히, CoDI는 연안 지역의 경제, 사회, 환경, 정책 분야의 경쟁력을 종합적으로 평가할 수 있는 체계를 구축하고, 이를 최초로 연안 지역에 실질적으로 적용했다는 점에서 연구의 의의를 가진다. CoDI의 구체적인 종합 평가 결과는 아래 그림에 제시하였다.

〈그림 3-6〉 연안 지역 발전지수(CoDI) 분석 결과 종합



주: 부문별 지수는 가중치 미적용 값
자료: 황재희 외(2022), p. 189.

3. 소결

국내외 문화 및 지역 경쟁력 지표를 비교하면, 문화, 경제, 사회, 환경, 제도의 다섯 가지 축을 기반으로 지수가 구성되며, 다음과 같은 공통 구조를 도출할 수 있다. 특히 모든 지표는 정량적 통계 기반 위에 '문화적 가치'와 '사회적 파급력'을 포괄하려는 지향점을 공유하며, 지역 또는 국가가 자원을 얼마나 효율적으로 배분·활용·연계하는지에 중점을 두고 있다.

〈표 3-8〉 국내외 문화 및 지역 경쟁력 지표 공통 영역 분석 결과

공통 영역	주요 지표 구성 요소
문화 자원 및 향유	문화시설, 콘텐츠, 참여율, 문화·자연 자산 등
경제 및 산업	소득 수준, 산업 기반, 사업체 수, 고용 등
사회 인프라	교육, 복지, 주거, 안전, 삶의 질 관련 지표 등
환경 및 공간	녹지율, 도시공원, 환경과 보존 인프라 등
제도 및 정책	예산 비율, 정책 수립 현황, 행정 역량 등

자료: 저자 작성

이러한 공통 축은 해양문화산업의 지역 경쟁력 평가 지표를 설계하는 데 있어 핵심적인 기준틀로 기능할 수 있다.

특히 UNESCO의 문화 지표 체계는 창작-유통-소비로 이어지는 문화가치 사슬을 중심으로 문화 산업을 해석하고 있으며, 이는 해양문화 콘텐츠의 기획-제작-향유 구조와 밀접하게 연계될 수 있다. 연안 지역 발전지수(CoDI) 또한 산업·사회·환경 정책의 흐름을 하나의 지역 가치 시스템으로 통합하고 있어, 기존의 '산업 단위' 분석에서 '가치 흐름 단위'로의 패러다임 전환을 시사하고 있다.

또한 IMD의 국가경쟁력지수가 강조하는 '정부효율성'과 문화체육관광부의 지역 문화종합지수의 '정책환경' 항목은, 문화 산업 분야에서도 공공정책의 집행력과 제도적 기반의 중요성을 부각시키며, 해양문화산업 분야

에서도 단순한 산업 영역을 넘어 문화유산 보존, 환경보호, 사회적 포용성을 포괄하는 공공재적 성격을 고려해야 함을 보여준다.

2025년 개정 예정인 UNESCO 문화 지표 체계에서는 디지털 콘텐츠와 관련된 새로운 지표가 강조되고 있으며, 이는 해양문화 콘텐츠의 디지털화 및 기술 융합 가능성을 평가 지표에 적극적으로 반영할 필요성을 뒷받침한다.

이러한 분석을 종합하면, 지역 해양문화산업의 경쟁력 평가는 지속 가능한 지역 가치 흐름(value flow)을 중심으로 한 지표 체계로 재구조화될 필요가 있다. 즉, 자원 보유➔ 콘텐츠 생산➔소비 및 향유➔경제·사회적 파급 효과로 이어지는 과정 전반을 정량·정성적으로 평가할 수 있는 프레임이 요구된다. 아울러 해양문화산업의 특성을 고려할 때, 해수부, 문체부, 국토부 등 부처 간 정책 지표 연계성이 높은 항목을 중심으로 다부처 협업 기반의 평가 지표 구성이 필요하며, 모든 지역에 공통 적용 가능한 기초 지표와 함께 지역 특성을 반영할 필요가 있다.

결과적으로 향후 지역 해양문화산업 경쟁력 지표 체계는 “문화적 가치의 흐름을 경제적·공공적 가치로 전환하는 지역의 역량”을 측정하는 데 초점을 두어야 한다. 이를 위해 문화·경제·환경·정책 전반에 걸친 공통 프레임과 해양문화의 장소성·콘텐츠성·융합성을 반영한 특화 지표 체계로 정교하게 설계될 필요가 있다.

제3절 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 설계

1. 지표 개발 방향 및 원칙

일반적으로 경쟁력 지표는 해당 영역에서의 상대적 위치 및 수준을 평가할 수 있는 척도이다. 특히 산업의 다양한 속성을 통합적으로 파악하는 복합 지표는 우리나라 산업들의 현 위치와 수준, 과거부터 현재까지의 수준 변화 및 변동 방향 등에 대해 통합된 정보를 제공하는 현황판(scoreboard)으로서의 역할을 담당한다.[155]

본 연구에서 개발하고자 하는 지표는 우리나라 74개 연안 시군구를 대상으로 해양문화산업이 발전할 수 있는 경쟁력을 보유하고 있는가를 진단·분석하는 복합지표 형태를 지닌다. 이 지표는 해양문화산업의 지역 경쟁력을 자원-생산-향유-효과로 이어지는 가치 흐름에 기반하여 구성하며, 단순한 사회·경제·문화 영역별 구분을 넘어 해양문화산업의 생태계 전반을 포괄적으로 측정할 수 있도록 설계되었다.

해양문화산업의 지역 경쟁력은 제2장에서 설명한 바와 같이 해당 지역이 보유한 해양문화자원과 이를 활용할 수 있는 주체들의 역량, 그리고 그 결과로 발생하는 문화 향유 수준과 경제·사회적 파급 효과를 종합적으로 평가하는 개념이다. 따라서 경쟁력 진단을 위해서는 지역 간 비교를 통한 상대적 우위뿐 아니라, 지역 고유의 특성과 내생적 발전 가능성 그리고 지역 주민 삶의 질 향상에 대한 기여 수준을 함께 고려할 필요가 있다.

이러한 정의에 기반하여 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표는 해당 산업의 특수성과 정책 활용 목적에 맞는 원칙을 설정하였다. 첫째, 지표는 단순

155) 한국산업연구원(2012), p. 51.

한 성과 측정이 아닌 해양문화산업 발전을 가능하게 하는 '역량(capacity)' 중심의 구조적 관점에서 도출하였다. 이는 외형적 수치보다도 해당 지역이 산업 생태계를 자립적으로 유지·확장할 수 있는 내재적 기반을 얼마나 보유하고 있는지를 파악하기 위한 접근이다. 둘째, 각 역량별로 제시되는 지표는 해당 영역의 성격과 기능을 대표하는 대표성을 보유하고 있는가를 고려하였다. 이를 위해 중복 없이 핵심 요인을 선별하고 지표 간 연계성을 확보하였다. 셋째, 지표 항목은 모두 통계자료 확보 가능성, 수집 용이성, 시계열 비교 가능성 등을 고려하여 측정 가능성을 중심으로 구성하였다. 이와 같은 기준은 향후 정기적 모니터링 체계 구축 및 지역 정책 활용도를 높이기 위한 기반으로 기능할 것으로 보인다.

〈그림 3-7〉 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 선정 원칙



자료: 저자 작성

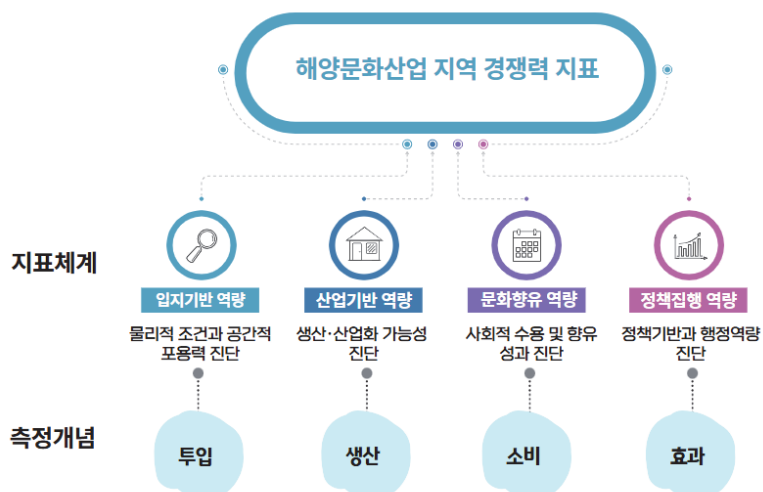
2. 지표의 구성 체계 및 활용 자료

해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 체계는 ① 입지 기반 역량 ② 산업 기반 역량 ③ 문화 향유 역량 ④ 정책 집행 역량의 4개 대분류로 구성된다.

각 대분류는 다시 중분류와 소분류로 이어지는 Top-down 방식의 구조를 취하며, 해당 영역을 대표할 수 있는 핵심 요소들을 중심으로 구성하였다. 특히 본 지표 체계의 핵심 단위이자 가장 하위 수준인 소분류 지표는 시군구 또는 읍면동 단위에서 공적으로 수집 가능한 데이터를 기준으로 구성하여 현실적인 활용 가능성과 측정 가능성을 함께 확보하였다.

반복적으로 언급한 바와 같이 해양문화산업 지역 경쟁력 지표 체계는 자원(Resource) → 생산(Production) → 향유(Consumption) → 정책효과(Impact)로 이어지는 해양문화산업의 가치 흐름에 기반하여 각 지표 항목 간 논리적 연계성과 순차적 구조를 갖추도록 구성하였다.

〈그림 3-8〉 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표 체계도



자료: 저자 작성

먼저 입지 기반 역량은 해양문화산업의 정착 가능성과 향후 시설 입지를 판단할 수 있는 물리적·공간적 기반, 즉 자원의 확보 수준을 측정하고자 하였다. 이 역량은 해양문화산업이 지역에 안정적으로 뿌리내리기 위해 요구

되는 물리적 조건과 공간적 포용력을 포괄적으로 진단하는 데 목적이 있다. 중분류는 '지역 인프라', '교통 접근성', '공간적 수용력'으로 구성하였다. 지역 인프라는 도로, 철도, 체육시설, 관광자원 등의 공간적 기반 시설을 포함하며, 이는 문화 산업 시설의 입지 조건뿐 아니라 산업 관련 활동이 원활히 이루어질 수 있는 환경의 조성 여부를 평가하는 데 활용된다. 교통 접근성은 대중교통, 도로 연결성 등 다양한 교통수단을 통한 접근 가능성을 포함하며, 문화시설 이용자 및 관광객 유입의 주요 결정 요인으로 작용한다. 공간적 수용력은 법정 문화 지목 면적, 공공 문화시설의 면적 및 활용도 등을 포함하며 지역 내 해양문화산업이 물리적으로 수용되고 확장될 수 있는 여건을 나타낸다.

〈표 3-9〉 입지 기반 역량 지표 체계 및 자료

중분류	소분류	자료 획득처	공간 단위	기준연도
지역 인프라	도로 및 철도 면적(㎡)	통계청	시군구	2024
	체육 용지, 사적지, 유원지 토지 면적(㎡)	통계청	시군구	2024
교통 접근성	버스 정류장 수	국토교통부	좌표	2024
	대중교통 접근성(분)	교통연구원	읍면동	2022
공간적 수용력	단위면적 당 문화예술체육소비시설 면적(㎡)	문화빅데이터플랫폼	시군구	2024

자료: 저자 작성

산업 기반 역량은 지역 내 해양문화자원을 바탕으로 제품 및 서비스를 기획·제작하고 산업화할 수 있는 생산 역량을 측정하고자 하였다. 이 역량은 해양문화산업이 단순한 문화적 표현을 넘어서 지역 경제에 실질적으로 기여할 수 있는 산업 생태계로 기능하고 있는지를 진단하는 데 중점을 둔다. 중분류는 '사업체', '산업생산', '해양문화자원'으로 구성하였다. 산업체는 지역 내 해양문화산업에 해당하는 기업 및 종사자의 규모, 산업 내 비중(%) 등을 파악하는 항목으로 해양문화산업이 지역에 미치는 경제적 중량감

을 나타낸다. 산업생산은 해당 지역이 창출하는 경제적 산출을 의미하며, 산업단지 면적, 입주업체 수, 누계 생산액, 누계 수출액 등을 활용해 해양문화산업의 외연과 성과를 측정한다. 해양문화자원은 산업화의 기반이 되는 자원의 양과 질을 보여주는 지표로 문화유산자원 수, 축제 등 공동체 자원 수, 인프라 자원 수, 자연자원 수 등으로 구성된다.

〈표 3-10〉 산업 기반 역량 지표 체계 및 자료

중분류	소분류	자료 획득처	공간 단위	기준연도
사업체	해양문화사업체 수	전사업체총조사	읍면동	2022
	해양문화사업체 종사자 수	전사업체총조사	읍면동	2022
	전체 산업 중 해양문화산업의 비중(%)	전사업체총조사	읍면동	2022
산업생산	산업단지 면적(㎡)	전국산업단지현황통계	시군구	2024
	입주업체 수		시군구	2024
	누계 생산액(백만원)		시군구	2024
	누계 수출액(천달러)		시군구	2024
해양문화자원	해양문화 유산자원 수	KMI	시군구	2024
	해양문화 공동체 자원 수	KMI	시군구	2024
	해양문화 인프라 자원 수	KMI	시군구	2024
	해양문화 자연자원 수	KMI	시군구	2024

자료: 저자 작성

문화 향유 역량은 해양문화산업 활동이 지역 주민과 외부 방문자에게 얼마나 활발히 경험되고 수용되고 있는지를 평가하는 지표이다. 이 역량은 생산된 제품 및 서비스가 실제 사회 내에서 향유되고 있는 수준, 즉 문화 수요 측면의 성과를 진단하는 데 목적이 있다. 중분류는 '인구이동', '향유율', '포용성'으로 구성하였다. 인구이동은 해양문화산업과 관련된 공간으로의 유입을 측정하는 항목으로 지역 내 인구이동과 지역 외 인구이동을 통해 산업의 유입력과 흡인력을 평가한다. 향유율은 문화예술 활동의 제공과 참여도를 반영하는 항목으로 문화예술공연 횟수, 문화기반 시설 수, 월

평균 여가 지출액 등을 통해 문화소비의 실제 양상을 분석한다. 마지막으로 포용성은 다양한 계층의 문화 접근성을 평가하여 문화통합이용권 이용률(%)과 소외계층 대상 문화프로그램 건수를 반영하여 문화 향유의 형평성과 접근성을 함께 고려하였다.

〈표 3-11〉 문화 향유 역량 지표 체계 및 자료

중분류	소분류	자료 획득처	공간 단위	기준연도
인구이동	지역 내 인구이동(방문자 수)	관광빅데이터플랫폼	읍면동	2024
	지역 외 인구이동(방문자 수)	관광빅데이터플랫폼	읍면동	2024
향유율	문화예술공연 횟수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
	문화기반 시설 수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
	월평균 여가 지출액*	한국관광문화연구원	시군구	2023
포용성	문화통합이용권 이용률(%)	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
	소외계층 대상 문화프로그램 건수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020

각주: 월평균 여가 지출액은 국민문화예술 활동조사에 포함된 항목으로 시도 단위로 제공되고 있어 본 연구에서는 한국관광문화연구원의 「지역 문화통계 추정방안 연구」 내 시군구 추정치를 사용하였음
자료: 저자 작성

정책 집행 역량은 해양문화산업이 지역 내에서 제도적, 행정적으로 뒷받침되고 있는 수준을 측정하는 지표로, 정책 실행력과 행정 거버넌스의 성숙도를 중심으로 구성되었다. 이는 해당 지역이 해양문화 관련 계획을 수립하고 이를 실제로 추진할 수 있는 능력을 갖추고 있는지를 평가하는 데 목적이 있다. 중분류는 '정책기반', '행정조직', '정책재정'으로 구성하였다. '정책기반'은 해양문화산업과 관련된 제도적 토대의 확보 여부를 의미하며, 해양문화 관련 조례 수와 문화 관련 조례 제정 건수를 활용해 지역 차원의 정책 의지와 제도화 수준을 진단한다. '행정조직'은 정책 집행 주체의 구성

과 역할을 평가하는 항목으로, 공무원 현원 대비 문화분야 행정인력 비율(%), 지역 문화진흥기관 설치 개수를 포함한다. 이는 실제 정책 집행의 주체와 행정 역량을 판단하는 기준이 된다. '정책재정'은 정책 수행을 위한 예산 기반의 확보 수준을 의미하며, 기준연도 총 예산 대비 문화 관련 예산 비율, 인구 1명당 평균 문화 관련 예산액(원) 등을 통해 정책 실행의 실질적 가능성을 판단한다.

〈표 3-12〉 정책 집행 역량 지표 체계 및 자료

중분류	소분류	자료 획득처	공간 단위	기준연도
정책기반	해양문화 관련 조례 제정 건 수	자체생산	시도	2025
	문화 관련 조례 제정 건수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
행정조직	공무원 현원 대비 문화분야 행정 인력 비율(%)	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
	지역 문화진흥기관 설치 개수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
정책재정	기준연도 총 예산 대비 문화 관련 비율(%)	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
	인구 1명당 평균 문화 관련 예산액(원)	지역 문화 실태 조사	시군구	2020

자료: 저자 작성

이처럼 본 지표는 해양문화산업의 생태계 전체를 구조화하여 측정할 수 있는 틀로 기능하며, 지역의 해양문화산업이 어떤 영역에서 강점을 가지고 개선이 필요한지를 분석할 수 있도록 설계하였다. 또한 지표 항목은 모두 정책 활용 가능성, 대표성, 측정 가능성 등을 고려하여 선정되었으며, 향후 시계열 비교 및 정기 모니터링 체계 구축을 위한 기초 자료로 활용 가능하도록 구성하였다. 수집된 데이터는 공공통계, 행정자료, 공공데이터포털 등 공신력 있는 출처를 우선적으로 고려하였고, 일부 항목은 공공기관의 연구 보고서 데이터를 보완적으로 활용하였다.

〈표 3-13〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지표 종합

구분	중분류	소분류	자료 획득처	공간 단위	기준연도
입지 기반 역량	지역 인프라	도로 및 철도 면적(㎡)	통계청	시군구	2024
		체육용지, 사적지, 유원지 토지 면적(㎡)	통계청	시군구	2024
	교통 접근성	버스 정류장 수	국토교통부	좌표	2024
		대중교통 접근성(분)	교통연구원	읍면동	2022
	공간적 수용력	단위면적 당 문화예술체육소비 시설 면적(㎡)	문화빅데이터플랫폼	시군구	2024
산업 기반 역량	사업체	해양문화사업체 수	전사업체총조사	읍면동	2022
		해양문화사업체 종사자 수	전사업체총조사	읍면동	2022
		전체 산업 중 해양문화산업의 비중(%)	전사업체총조사	읍면동	2022
	산업생산	산업단지 면적(㎡)	전국산업단지현황통계	시군구	2024
		입주업체 수		시군구	2024
		누계 생산액(백만원)		시군구	2024
		누계 수출액(천달러)		시군구	2024
	해양문화 자원	해양문화 유산자원 수	KMI	시군구	2024
		해양문화 공동체 자원 수	KMI	시군구	2024
		해양문화 인프라 자원 수	KMI	시군구	2024
		해양문화 자연자원 수	KMI	시군구	2024
문화 향유 역량	인구이동	지역 내 인구이동(방문자 수)	관광빅데이터플랫폼	읍면동	2024
		지역 외 인구이동(방문자 수)	관광빅데이터플랫폼	읍면동	2024
	향유율	문화예술공연 횟수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
		문화기반 시설 수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
		월평균 여가 지출액*	한국관광문화연구원	시군구	2023
	포용성	문화통합이용권 이용률(%)	지역 문화 실태 조사	시군구	2020

구분	중분류	소분류	자료 획득처	공간 단위	기준연도
		소외계층 대상 문화프로그램 건수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
정책 집행 역량	정책기반	해양문화 관련 조례 제정 건수	자체 생산	시도	2025
		문화 관련 조례 제정 건수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
	행정조직	공무원 현원 대비 문화분야 행정인력 비율(%)	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
		지역 문화진흥기관 설치 개수	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
	정책재정	기준연도 총 예산 대비 문화 관련 비율(%)	지역 문화 실태 조사	시군구	2020
		인구 1명당 평균 문화 관련 예산액(원)	지역 문화 실태 조사	시군구	2020

자료: 저자 작성

3. 지표 체계의 타당성 검토

1) 조사 개요

연구진이 수립한 지표 체계의 타당성을 검토하고 측정 지표별 가중치 설정의 합리성을 확보하기 위해 내용 타당성 조사를 실시하였다. 조사에는 해양문화산업의 특성과 지역정책에 대한 통합적 이해를 가진 전문가 15인이 참여하였다. 이들은 경제학, 도시 계획학, 지역연구학, 문화정책학, 관광학 등의 분야에서 활동 중인 교수, 연구자, 정책실무자로 구성되었다. 조사는 구조화된 설문지를 활용한 서면 조사로 진행하였고 항목별 5점 척도 평가와 개방형 의견 기입이 병행되었다.

〈표 3-14〉 전문가 설문조사 설계

구 분	내 용
조사 대상	경제학, 도시 계획학, 지역학, 문화정책학, 관광학 분야 전문가 15명
조사 방법	구조화된 설문지를 활용한 전문가 설문 조사
조사 기간	2025년 7월 1일~7월 10일
조사 내용	1. 측정 지표의 적합성 평가 2. 측정 지표 가중치 조사 3. 기타 의견수렴

자료: 저자 작성

이번 전문가 설문조사에 참여한 응답자는 다양한 전공 분야를 고르게 대표하고 있는 것으로 나타났다. 응답자의 전문 분야는 경제학, 해양정책, 도시 계획, 지역계획, 문화정책, 관광학, 사회학 등으로 구성되었으며, 특히 도시 계획과 문화정책 분야가 각각 20%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 이외의 분야도 13.3% 내외의 비율로 비교적 균형 있게 분포되어 있어 지표 타당성 검토에 있어 학제 간 균형을 확보한 것으로 평가된다.

〈표 3-15〉 전문가 설문조사 응답자 특성

구분		사례수(%)
전문 분야	경제학	2(13.3%)
	해양정책	2(13.3%)
	도시 계획	3(20%)
	지역계획	2(13.3%)
	문화정책	3(20%)
	관광학	2(13.3%)
	사회학	1(6.7%)
경력	5년 이하	0(0%)
	6년~10년	4(26.7%)
	11년~20년	7(46.7%)
	20년 이상	4(26.7%)

자료: 저자 작성

또한 경력 분포를 살펴보면, 응답자 15명 중 11명이 11년 이상의 경력을 보유하고 있어(전체의 73.4%), 본 조사의 신뢰성과 전문성을 높이는 데 기여하였다. 특히 11년~20년 경력자가 전체의 절반에 가까운 46.7%를 차지하였으며, 20년 이상의 풍부한 현장 경험을 지닌 전문가도 26.7% 포함되어 있어, 해양문화산업의 지역 경쟁력 진단 지표에 대한 심층적이고 경험 기반의 평가가 가능하였던 것으로 판단된다.

지표 체계의 내용 타당성 분석은 해양문화산업의 발전 가능성을 진단하는 데 있어 각 항목별 세부 지표가 지역의 경쟁력 수준을 측정하는 데 얼마나 적절한지를 평가하는 데 목적이 있다. 이를 위해 각 지표의 적합성을 전문가의 판단에 기반하여 내용타당도 비율(Content Validity Ratio, CVR)을 산출함으로써, 제안된 지표가 정책적 활용성과 평가 지표로서의 타당성을 갖추고 있는지를 검증하였다. 내용타당도비율(CVR)이란 주요 쟁점에 대한 일치된 의견을 계량화(quantifying consensus)하는 것으로 유의도 0.05 수준에서 패널 수에 따른 최솟값 이상의 CVR 값을 가진 항목에 대해 내용타당도가 있다고 판단하는 방법이다.[156]

$$\text{CVR(내용타당도)} = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

여기서 n_e는 '타당하다'고 응답한 패널의 수로 본 연구에서 사용한 리커트식 5단계 척도에서는 '타당하다(4점)'와 '매우 타당하다(5점)'에 응답한 응답자 수를 의미한다.[157]. Lawshe(1975)가 제시한 내용타당도 비율표에 따르면 15명의 패널 수일 때 0.49 이상이면 내용타당도가 있는 것으로 판단한다, 따라서 본 연구는 CVR 값이 0.49 미만인 항목은 지표의 대표성과 타당성이 부족한 것으로 판단하여 채택하지 않았다.

156) Lawshe(1975), p. 85.
157) 위 자료, p. 86.

〈표 3-16〉 델파이 패널 수에 따른 내용타당도 비율(CVR)의 최솟값(p=.05)

패널 수(명)	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	20	25	30	35	40
CVR 최솟값	.99	.99	.99	.75	.78	.62	.59	.56	.54	.51	.49	.42	.37	.33	.31	.29

자료: Lawshe(1975), p. 568.

2) 지표 타당성 검토 결과

(1) 입지 기반 역량 지표

입지 기반 역량은 해양문화산업이 지역에 안정적으로 정착하고 발전하기 위한 물리적·공간적 기반을 평가하는 지표로, 이번 조사에서는 총 5개의 세부 지표가 제안되었다. 이 중 도로 및 철도 면적, 체육용지·사적지·유원지 면적, 버스 정류장 수, 대중교통 접근성, 문화예술체육 소비시설 면적 등은 지역의 인프라, 교통 접근성, 공간 수용력 등을 정량화하여 측정하기 위한 항목이다.

전문가 타당도 평가 결과, 입지 기반 역량은 총 5개 항목 중 2개 지표만이 기준값(0.49)을 상회하여 최종 채택되었다. 이로써 전체 대비 채택률은 40%로, 다른 영역에 비해 상대적으로 낮은 수준을 보였다. 최종 채택된 대중교통 접근성과 단위면적 당 문화예술체육소비 시설 면적은 지역 내 교통 접근성과 공간적 수용 능력을 정량적으로 반영할 수 있다는 점에서 상대적으로 높은 평가를 받았다.

〈표 3-17〉 입지 기반 역량 지표 타당성 조사 결과

중분류	측정지표	평균	CVR값	채택 여부
지역 인프라	도로 및 철도 면적(㎡)	3.27	-0.07	X
	체육용지, 사적지, 유원지 토지 면적(㎡)	3.13	-0.07	X

중분류	측정지표	평균	CVR값	채택 여부
교통 접근성	버스 정류장 수	3.47	0.07	X
	대중교통 접근성(분)	3.87	0.60	O
공간적 수용력	단위면적 당 문화예술체육소비 시설 면적(㎡)	4.20	0.60	O

자료: 저자 작성

반면 지역 인프라에 해당되는 측정 지표들은 낮은 CVR값으로 인해 모두 제외되었는데 전문가들은 다음과 같은 타당성 부족 사유를 제시하였다. 우선 '도로 및 철도 면적', '체육용지·사적지·유원지 면적' 등은 물리적 공간의 존재 여부만을 정량적으로 제시하는 데 그치고 있어, 해당 인프라가 실제 해양문화산업 활동과 얼마나 연계되어 있는지를 충분히 설명하지 못한다는 점이 지적되었다. 특히 해양문화와의 관련성이 명확하지 않은 일반 인프라 지표는 해양 자원과의 접근성과 활용성을 반영하기보다는 단순히 인프라가 밀집된 대도시에 유리하게 작용할 수 있다는 점에서 타당성이 떨어진다는 의견이 다수였다. 이는 곧 지표의 정책 활용도와 해양문화 분야에의 특화성을 동시에 저해할 수 있음을 시사한다.

또한 해당 지표들이 도시와 농어촌 간 접근성 격차를 충분히 고려하지 못하고 있다는 비판도 제기되었다. 예를 들어, '버스 정류장 수'나 '도로 면적'과 같은 지표는 도시 지역에서는 인프라 밀집도가 높기 때문에 자연스럽게 높은 값을 나타낼 수 있지만, 실제로는 농어촌 지역에서의 배차 간격, 차량 접근성, 교통 이용 가능성 등이 훨씬 더 중요한 변수로 작용할 수 있다. 즉, 지표 설계가 지역 간 구조적 차이를 반영하지 못하고 일률적인 기준을 적용하고 있다는 점에서 실질적 타당성이 부족하다는 분석이다.

이와 같은 한계점을 보완하기 위해 일부 전문가들은 보다 기능적이고 맥락 기반의 대체 지표 도입을 제안하였다. 대표적으로, 해양문화자원과의 공

간적 접근성을 실질적으로 측정할 수 있는 평균 거리 기반 지표, 예를 들어 해양문화시설과 고속도로 IC, KTX역, 공항 등 주요 교통 인프라 간 거리를 측정하는 방식이 보다 현실적인 대안이 될 수 있다는 의견이 제시되었다.

(2) 산업 기반 역량 지표

산업 기반 역량은 해양문화자원을 활용하여 지역 내에서 콘텐츠를 생산하고 산업화할 수 있는 능력을 평가하는 영역으로, 본 연구에서는 총 11개의 세부 지표를 제안하였다. 세부 지표는 크게 해양문화 관련 사업체의 양적 규모, 산업단지 기반의 생산 활동, 해양문화자원의 보유 수준으로 구성되었다.

전문가 타당도 분석 결과, 제안된 지표 중 총 7개 항목이 CVR 기준값(0.49)을 상회하여 최종 채택되었다. 이로써 전체 대비 채택률은 63.6%로 비교적 높은 타당도를 확보한 영역으로 평가된다. 특히 '해양문화사업체 수'(CVR=1.00)와 '해양문화 유산자원 수'(CVR=1.00)는 전문가 전원에게서 타당성을 인정받은 핵심 지표로 확인되었다.

사업체 관련 지표로는 '해양문화사업체 수', '해양문화사업체 종사자 수', '전체 산업 중 해양문화산업의 비중(%)'이 모두 채택되었다. 이는 해당 지역에서 해양문화산업이 실제로 운영되고 있는 규모와 구조를 파악하는 데 유의미한 지표로 작용함을 의미한다.

해양문화자원 부문에서는 제안된 모든 지표가 채택되었다. '해양문화 유산자원 수', '공동체 자원 수', '인프라 자원 수', '자연자원 수'는 모두 높은 평가를 받았으며, 이는 지역의 자원 기반이 해양문화 콘텐츠 생산 및 산업화의 가능성을 설명하는 중요한 요소임을 반영한다. 특히 이러한 자원은 양적인 보유 수준 외에도, 향후 정책적 활용 가능성과 콘텐츠 기획의 기반 자료로도 기능할 수 있다.

〈표 3-18〉 산업 기반 역량 지표 타당성 조사 결과

중분류	측정지표	평균	CVR값	채택 여부
사업체	해양문화사업체 수	4.53	1.00	O
	해양문화사업체 종사자 수	4.53	0.87	O
	전체 산업 중 해양문화산업의 비중(%)	4.40	0.73	O
산업생산	산업단지 면적(㎡)	3.00	-0.33	X
	입주업체 수	3.20	-0.20	X
	누계 생산액(백만원)	3.47	-0.07	X
	누계 수출액(천달러)	3.40	-0.07	X
해양문화자원	해양문화 유산자원 수	4.87	1.00	O
	해양문화 공동체 자원 수	4.67	0.87	O
	해양문화 인프라 자원 수	4.53	0.73	O
	해양문화 자연자원 수	4.67	0.87	O

자료: 저자 작성

반면 산업생산 중분류에 해당하는 네 가지 지표(산업단지 면적, 입주업체 수, 생산액, 수출액)는 모두 낮은 CVR값으로 인해 제외되었다. 전문가들은 이들 지표가 제조업 중심의 전통 산업 구조를 전제로 하고 있어, 해양문화산업의 분산형·비정형적 운영 특성과 괴리가 크다는 점을 집중적으로 지적하였다. 해양문화 콘텐츠 기업들은 산업 단지에 입주하지 않은 채 해안가 마을이나 소규모 창작 공간에 분포하는 경우가 많기 때문에, 산업 단지 기반 지표는 현실과 부합하지 않는다는 의견이 많았다.

또한 산업 단지 관련 통계에서는 해양문화산업만을 식별할 수 있는 코드 체계가 마련되어 있지 않아, 해당 지표를 해양문화 특화 산업으로 간주하는 데 통계적 한계가 존재한다는 점도 지적되었다. 더욱이 생산액 및 수출액은 대규모 산업 기반을 가진 지역에 편향되기 쉬워 지역 간 형평성 확보나 산업화의 실질 수준을 측정하는 데 적합하지 않다는 분석이 제시되었다.

이와 같은 한계를 고려할 때, 향후 산업 기반 역량 지표는 전통적인 산업단지 기반에서 벗어나 해양문화산업의 창작 생태계와 콘텐츠 생산 주체의 활동 역량을 중심으로 설계할 필요가 있다. 특히 해양문화산업은 제조업 중심의 집적형 산업 구조보다는 창작자 중심의 분산형 네트워크 구조가 일반적이라는 점에서, 창작자 수 및 콘텐츠 제작 기업 수와 같은 생산 주체 중심의 지표가 산업 역량을 보다 적절히 반영할 수 있다. 이에 따라 기존의 산업단지 면적이나 입주업체 수보다는 지역 내 콘텐츠 창작자 및 민간 기업의 활동 수준과 집적도, 그리고 지속 가능한 생산 생태계의 존재 여부를 파악하는 방식이 보다 실효성 있는 대안으로 평가된다.

또한 일부 전문가들은 '해양문화해설사 수', '사업체당 평균 콘텐츠 생산량' 등 정성적 역량 요소의 정량화 방안을 제안하며, 향후에는 정량적 규모와 질적 역량을 균형 있게 반영할 수 있는 복합 지표 체계로의 전환이 필요하다고 강조하였다. 이와 같은 접근은 지역 특화 산업으로서의 해양문화산업의 특성과 창의적 가치 생산 과정을 포괄적으로 평가하는 데 기여할 수 있다.

(3) 문화 향유 역량 지표

문화 향유 역량은 지역 주민과 외부 방문객이 해양문화 콘텐츠를 실제로 경험하고 소비하는 정도를 파악하는 지표로, 해양문화산업의 수요 기반을 평가하는 데 핵심적인 역할을 한다. 이번 조사에서는 총 7개의 세부 지표가 제안되었으며, 이 중 방문자 수 기반 인구이동 지표, 지역의 문화시설 및 활동 빈도, 향유 환경의 접근성 등을 중심으로 한 항목들이 포함되었다.

전문가 타당도 평가 결과, 총 7개 항목 중 4개 지표가 기준값(CVR 0.49)을 상회하여 최종 채택되었으며, 채택률은 57.1%로 나타났다. 최종

적으로 채택된 지표는 지역 내 인구이동(방문자 수), 지역 외 인구이동(방문자 수), 문화예술공연 횟수, 문화기반 시설 수이며, 이들은 지역의 문화 활동 수요 및 제공 기반의 양적 수준을 정량적으로 보여주는 핵심 지표로 평가되었다.

〈표 3-19〉 문화 향유 역량 지표 타당성 조사 결과

중분류	측정 지표	평균	CVR값	채택 여부
인구이동	지역 내 인구이동(방문자 수)	4.40	0.87	O
	지역 외 인구이동(방문자 수)	4.53	0.87	O
향유율	문화예술공연 횟수	4.33	0.60	O
	문화기반 시설 수	4.33	0.87	O
	월평균 여가 지출액	4.00	0.20	X
포용성	문화통합이용권 이용률(%)	3.40	0.20	X
	소외계층 대상 문화프로그램 건수	3.27	-0.20	X

자료: 저자 작성

특히 '지역 내·외 인구이동(방문자 수)'는 지역의 해양문화 콘텐츠에 대한 수요와 접근성을 정량적으로 파악할 수 있는 대표적인 지표로서, 전문가들로부터 높은 평가를 받았다. 또한, '문화예술공연 횟수'와 '문화기반 시설 수'는 해당 지역 내 문화행위의 공급 역량과 기반 시설의 존재 여부를 반영하는 핵심 지표로 간주되었다. 다만 일부 전문가들은 이들 지표가 해양문화에 특화되기보다는 일반 문화예술 인프라의 풍부함에 영향을 받을 가능성이 크다는 점, 그리고 대도시 중심으로 왜곡될 우려가 있다는 점을 지적하였다. 이에 따라 해양공간 내에서 개최되는 문화행사나 해양특화 문화시설 운영 여부 등, 해양문화 콘텐츠에 특화된 대체지표의 필요성이 함께 제기되었다.

반면 '월평균 여가 지출액', '문화통합이용권 이용률', '소외계층 대상 프로그램 건수' 등은 측정 가능성과 문화 향유 실태를 반영하는 수준에서 다

소 모호하거나 정책 반영성이 낮다는 이유로 채택되지 않았다. 특히 포용성 영역의 지표들은 문화 향유의 평등성이나 사회적 배려 요소를 측정하기 위한 시도였으나, 구체적 해양문화와의 연계성, 객관적 측정 지표로서의 한계, 지역 간 비교의 어려움 등이 지적되었다.

(4) 정책 집행 역량 지표

정책 집행 역량은 해양문화산업의 제도적 기반과 행정적 집행 능력을 평가하는 영역으로, 본 연구에서는 총 6개의 세부 지표를 제안하였다. 세부 지표는 크게 지역 내 해양문화 관련 법제도 기반, 정책 수행을 위한 조직 역량, 문화 분야에 대한 재정적 투입 수준으로 구성되었다.

전문가 타당도 분석 결과, 제안된 모든 지표가 CVR 기준값(0.49)을 상회하며 최종 채택되었다. 이로써 정책 집행 역량은 전 항목이 과학적으로 타당하다는 평가를 받은 유일한 영역으로, 해양문화정책의 실행 가능성을 구조적으로 평가하는 데 활용도가 높은 지표군으로 판단된다.

정책기반 부문에서는 '해양문화 관련 조례 제정 건수', '문화 관련 조례 제정 건수'가 모두 채택되었다. 특히 '해양문화 관련 조례'는 해당 지역이 해양문화를 독립된 정책 분야로 인식하고 있음을 보여주는 정량 지표로서, 가장 높은 CVR값(1.00)을 기록하며 제도 기반의 핵심 지표로 자리매김하였다.

행정조직 부문에서는 '공무원 대비 문화분야 행정인력 비율(%)', '지역 문화진흥기관 설치 개수'가 채택되었다. 이 지표들은 지역 내 문화 전담 행정조직의 확보 여부와 실행 주체의 실질적 존재 여부를 나타내며, 해양문화정책의 실질적 추진 역량을 보여주는 기준으로 활용 가능하다.

정책재정 부문에서는 '기준연도 총 예산 대비 문화관련 예산 비율(%)'과 '인구 1인당 평균 문화예산액(원)'이 채택되었다. 전문가들은 두 지표가 지

역 차원에서 해양문화정책을 포함한 문화영역 전반의 재정적 우선순위를 파악하는 데 매우 유용하다고 평가하였다. 특히 예산 비율뿐 아니라 인구 대비 예산액을 병행할 경우, 단순 절대규모 이상의 실질적 접근성까지 반영할 수 있다는 점이 강조되었다.

〈표 3-20〉 정책 집행 역량 지표 타당성 조사 결과

중분류	측정 지표	평균	CVR값	채택 여부
정책기반	해양문화 관련 조례 제정 건 수	4.73	1.00	O
	문화관련 조례 제정 건 수	4.27	0.73	O
행정조직	공무원 현원 대비 문화분야 행정인력 비율(%)	4.33	0.73	O
	지역 문화진흥기관 설치 개수	4.40	0.87	O
정책재정	기준연도 총 예산 대비 문화관련 비율(%)	4.40	0.73	O
	인구 1명당 평균 문화관련 예산액(원)	4.33	0.73	O

자료: 저자 작성

4. 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표

전문가 타당도 조사 결과에 따라 본 연구는 총 4개의 대분류, 11개의 중분류, 26개의 세부 지표로 구성된 해양문화산업 지역 경쟁력 진단 지표 체계를 최종적으로 도출하였다. 연구진이 제안한 초기 세부 지표는 총 29개였으며, 이 중 19개 지표(채택률 65.5%)가 내용타당도 기준값(CVR ≥ 0.49)을 상회하며 채택되었다. 여기에 전문가들의 정성적 제안과 보완 의견을 반영하여 7개의 신규 지표가 추가되었으며, 기존 지표 중 일부는 중분류 조정 등을 통해 체계적 일관성을 보완하였다.

최종 지표 체계는 아래와 같이 4개 핵심 역량 영역으로 구성되며, 각 영역은 해양문화산업의 입지 여건, 산업 구조, 향유 환경, 정책 추진 기반을

종합적으로 진단할 수 있도록 설계되었다.

첫째, 입지 기반 역량은 해양문화산업이 실제로 입지하고 운영될 수 있는 지역의 물리적·공간적 기반 환경을 평가하는 영역이다. '접근성'과 '공간적 수용력'이라는 중분류로 구성되며, 고속도로 IC 개수, 고속철도역 정차 여부, 대중교통 접근성 등의 교통 인프라 지표와 함께, 문화시설 밀집도, 유휴 국공유지의 활용 가능성과 같은 잠재 입지 여건을 함께 측정한다.

둘째, 산업 기반 역량은 지역 내 해양문화산업의 정착 수준과 창작 생태계의 활성화, 그리고 자원의 산업화 가능성을 종합적으로 파악하기 위한 영역이다. '산업정착 기반', '창작·콘텐츠 생산 역량', '해양문화자원'이라는 3개 중분류로 세분화되며, 사업체 수·종사자 수 등 산업 규모 외에도 창작자 수, 콘텐츠 기업 수 등 동적 생산 역량과, 문화유산·자연자원·공동체 기반 자원 등 정적인 문화자산의 확보 수준까지 포함한다.

셋째, 문화 향유 역량은 해양문화 콘텐츠를 실제로 소비하고 체험하는 수요 기반의 환경을 진단하는 항목이다. '문화 이동성', '문화 공급력', '문화 접근성'이라는 중분류 아래, 지역 내외의 방문자 수, 공연 횟수, 문화기반 시설 수, 문화시설 평균 접근 거리, 생활문화시설 이용자 수 등이 포함되었다. 특히 신규 지표로 제안된 생활문화시설 이용자 수와 접근거리 지표는 주민의 일상적 접근성을 측정할 수 있다는 점에서 정량적 포용성을 강화하는 방안으로 평가된다.

넷째, 정책 집행 역량은 지역의 해양문화 관련 정책 추진 기반을 제도, 조직, 재정 세 축에서 점검하는 항목이다. 조례 제정 건수, 문화 전담 조직 및 인력, 문화예산 규모 및 1인당 예산 등은 지자체의 정책적 관심도 및 역량을 비교 가능하게 하는 핵심 지표들로 확인되었다.

이러한 최종 지표 체계는 단편적인 산업분석을 넘어 해양문화산업의 정

책·산업·공간·문화 전반의 생태계 기반을 다차원적으로 평가할 수 있도록 설계되었다는 점에서 정책적 활용 가능성이 높다. 특히 각 지표는 실제 통계자료 구축 가능성과 지역 간 비교 가능성을 원칙으로 구성되었으며, 향후 지역 유형별 진단, 전략 수립, 정책 우선순위 결정 등 다양한 정책적 수단으로 활용될 수 있을 것이다. 최종 지표의 구성 항목은 아래 〈표 3-21〉에 정리하였다.

〈표 3-21〉 최종 도출된 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표

대분류	중분류	세부 지표	지표 설명	비고
입지 기반 역량	접근성	대중교통 접근성(분)*	지역 중심지에서 해양문화시설까지 평균 대중교통 소요 시간	유지
		고속도로 IC 개수	시군구 내 고속도로 IC 수	신규 추가
		KTX/고속철도역 개수	시군구 내 고속철도 정차역 수	신규 추가
	공간적 수용력	단위면적 당 문화예술체육소비 시설 면적(㎡)	지역의 문화·여가 공간의 집적도	유지
		지역 내 국유지, 시·도·군 유지 토지 비율	해양문화산업 시설의 입지 잠재력을 보여주는 국공유지 비율	신규 추가
산업 기반 역량	산업정착 기반	해양문화사업체 수	지역 내 해양문화 관련 산업 분류에 포함되는 사업체의 총수	유지
		해양문화사업체 종사자 수	해양문화사업체에 고용된 종사자 수	유지
		전체 산업 중 해양문화산업의 비중(%)	전체 산업 중 해양문화산업이 차지하는 사업체 비율	유지
	창작·콘텐츠 생산 역량	해양문화 창작자 수	해양문화 콘텐츠를 직접 창작하는 공연 예술가, 시각예술가, 문학예술인 등 지역 등록 창작자 수	신규 추가
		콘텐츠 제작 기업 수	해양 관련 콘텐츠(영상, 음악, 게임, 출판 등)를 생산하는 기업 수	신규 추가
	해양문화 자원	해양문화 유산자원 수	유무형의 해양문화유산 자원 수	유지
		해양문화 공동체 자원 수	어촌체험마을, 해양축제 등 해양문화 전승 활동 수	유지
		해양문화 인프라 자원 수	해양 박물관, 공연장, 전시관 등	유지

대분류	중분류	세부 지표	지표 설명	비고
			물리적 기반시설 수	
		해양문화 자연자원 수	해양 자연환경을 기반으로 한 문화적 활동이 가능한 자원 수	유지
문화 향유 역량	문화 이동성	지역 내 인구이동 (방문자 수)	지역주민의 방문 빈도	유지
		지역 외 인구이동 (방문자 수)	외지인의 유입 정도	유지
	문화 공급력	문화예술공연 횟수	해당 지역 내 연간 공연, 전시 등 문화예술 콘텐츠의 공급 빈도	유지
		문화기반 시설 수	공연장, 전시공간, 미술관 등 주요 문화시설의 수	유지
	문화 접근성	문화예술시설 평균 소요시간(분)*	거주지 또는 행정 중심지 기준 문화시설까지의 평균 시간	신규 추가
정책 집행 역량	정책기반	해양문화 관련 조례 제정 건 수	해양문화 관련 조례 및 지역계획이 수립된 누적 건수	유지
		문화관련 조례 제정 건 수	지역 내 문화 전반을 포괄하는 조례의 제정 건수	유지
		문화시설 미집행 면적 (㎡)*	문화시설로 지정되었지만 이에 준하는 착수절차가 진행되지 않은 면적	신규 추가
	행정조직	공무원 현원 대비 문화분야 행정인력 비율(%)	전체 공무원 중 문화 담당 인력이 차지하는 비율	유지
		지역 문화진흥기관 설치 개수	지역 내 문화 진흥 전담 기관의 설치 및 운영 개수	유지
	정책재정	기준연도 총 예산 대비 문화관련 비율(%)	전체 예산 중 문화 분야에 편성된 예산 비율	유지
		인구 1명당 평균 문화관련 예산액(원)	지역 인구 1인당 환산된 문화예산 규모	유지

자료: 저자 작성
주: 대중교통 접근성(분), 문화예술시설 평균 소요시간(분), 문화시설 미집행 면적(㎡) 지표는 수치가 낮을수록 경쟁력이 높게 해석되는 역방향 지표임

04
해양문화산업의 지역 경쟁력 진단

본 장은 제3장에서 확정한 4대 역량 지표를 74개 연안 시군구에 적용해 해양문화산업이 발전할 수 있는 지역별 경쟁력 분포와 격차를 분석한다. 이러한 시도는 어떤 지역에 무엇을(인프라/콘텐츠/시장/정책) 어떻게 투입할지 결정하는 투자와 집행 로드맵의 근거로 활용된다. 본 장의 진단을 통해 해양문화의 산업적 가치를 지역 경제와 공공성으로 전환하는 우선순위가 명확해 지도록 한다.

제1절 분석개요

1. 분석 절차

본 연구의 분석 대상은 전국 11개 연안 시도를 포함한 74개 시·군·구이다. 이들 지역은 해양문화산업이 실제로 형성·발전하는 기초 단위로서, 지역별 산업 구조와 정책 여건을 가장 직접적으로 반영하는 공간적 범위라는 점에서 분석 대상으로 선정하였다.

분석에 사용된 지푯값은 최신 통계 연도(대체로 2023~2024년 기준)를 원칙으로 하였고, 일부 지표의 경우 시계열적 비교가 가능하도록 2018년 이후 자료를 병행하여 활용하였다. 자료 수집과 가공 과정에서는 통계청 국가통계포털(KOSIS), 문화체육관광부, 해양수산부, 국토교통부, 한국콘텐츠진흥원, 한국문화관광연구원 등 공신력 있는 국가통계와 연구자료를 중심으로 기초 데이터를 구축하였다. 더불어 지역 간 비교 가능성과 분석의 타당성을 높이기 위해 인구나 면적 대비 비율, 표준화된 지푯값 등을 활용하였다. 구체적인 표준화 방법은 다음과 같다.

해양문화산업의 지역 경쟁력 지표에 사용된 항목들은 서로 다른 단위로 측정된 통계값이다. 따라서 이들을 공통된 단위로 통합하기 위해서는 지표들 간의 표준화가 필요하다. 표준화 방법으로는 순위 방법, 표준 점수, 최대최소값, 표준거리 방법, 지표 점수를 사용한 범주 변환 등 다양하며, 작성하고자 하는 복합 지표의 목표 및 개별 지표의 특성에 따라 적합한 방식을 선택하게 된다.[158] 이 중 순위 기반 표준화(Rank Based Standardization) 방법은 비교 대상 집단 내에서 각 관측치의 상대적 서열을 기준으로 데이터를 표준화하는 기법이다. 이 방법은 단순한 연산 과정을 통해 표준화가 가능하며, 이상치의 영향을 최소화할 수 있다는 점에서 복합 지표 산출 시 유용하게 활용된다. 특히 데이터의 분포 형태나 절대값의 크기에 구애받지 않고 관측치 간 서열 관계만을 반영하기 때문에 다양한 지표 간 비교 가능성을 높일 수 있다는 강점이 있다. 본 연구에서는 해양문화산업 지역 경쟁력 지수를 산출함에 있어 지역 간 서열과 상대적 위치를 명확히 파악하는 것이 분석의 주요 목적이므로 순위 기반 표준화 방식을 채택하여 지표 간 비교의 일관성과 안정성을 확보하고자 하였다.

다음으로 복합 지수 산출 과정에서 가중치는 개별 지표를 결합하는 핵심

158) 한국산업연구원(2012), p. 70.

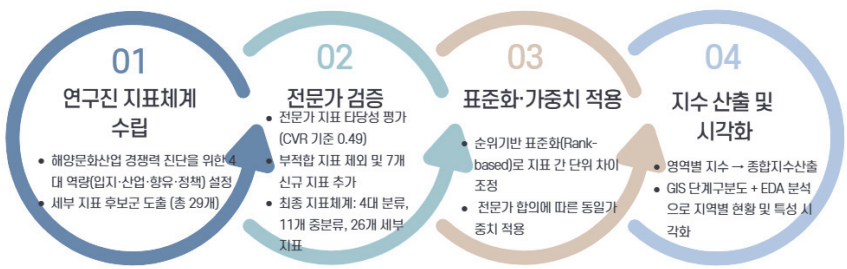
적 수단으로 작용하며, 선택된 가중치 부여 방식에 따라 결과값과 지역 간 순위에 상당한 차이를 초래할 수 있다. 가중치 설정 방식은 연구자의 임의적 판단, 통계적 분석을 통한 산출, 전문가 평가 반영 등 다양한 접근이 가능하다. 본 연구에서는 가중치 설정과 관련하여 전문가 자문을 별도로 실시하였다. 자문 과정에서 일부 위원들은 산업 기반이나 정책 집행과 같이 특정 영역의 중요성을 더 크게 반영할 필요가 있다는 의견을 제시하였으나, 다수의 전문가들은 해양문화산업의 다양한 역량을 균형 있게 반영하는 것이 필요하다는 점을 강조하였다. 특히 지표 간 차원(level)과 범주(dimension)가 상이함에도 불구하고, 특정 지표에 편향된 가중치를 부여할 경우 결과 해석에 왜곡이 발생할 수 있다는 우려가 제기되었다.

이에 따라 최종적으로는 전문가 합의에 기반하여 동일가중치 방식이 가장 적절하다는 결론에 도달하였다. 동일가중치는 모든 지표가 종합지수 산출에 대해 동등한 가치(value)를 제공한다는 전제 위에서, 각 지표가 지역 간 상대적 경쟁력을 객관적으로 비교하는 데 균형적으로 기여할 수 있다는 점에서 타당하다고 평가되었다. 특히 본 연구에서는 대분류를 기준으로 동일가중치를 부여하는 방식을 채택하였다. 이는 대분류별 하위 세분류의 개수가 상이할 경우 특정 영역의 지표 수가 많다는 이유로 상대적 영향력이 과도하게 확대되는 왜곡을 방지하기 위함이다. 즉, 동일가중치 부여를 통해 각 대분류가 종합지수 산출에서 균형 잡힌 비중을 유지하도록 함으로써, 지표 체계 전반의 구조적 일관성과 분석 결과의 해석 가능성을 높이고자 하였다. 이러한 접근은 지표 간 중요도에 대한 주관적 판단 개입을 최소화하고, 정책적 활용을 위한 객관적 비교 기반을 마련한다는 점에서 학술적으로 타당하며, 정책평가 및 지역 경쟁력 분석에서 일반적으로 채택되는 표준적 방법론과도 부합한다.

마지막으로 해양문화산업의 지역 경쟁력 지표를 구성하는 세부 항목의 값을 GIS를 통해 지도로 시각화하였다. 지도는 정보전달의 가장 쉽고 강력한

수단 중 하나이며, 직관적인 이해를 돕는다. 특히, 단계구분도(Choropleth map)는 지리적 단위 공간 영역에 특정 변수의 값에 색과 음영을 부여하여 주제도로 표현하는 방법이다. 수치형 자료(Numeric data)의 표현에 적합하고 효과적이다. 또한 역량 지표와 해양문화산업 지수의 단계구분도와 함께, 지역별 특성과 현황을 보다 정밀하게 파악할 필요가 있다. 이를 위해 R에서 탐색적 자료 분석(Exploratory Data Analysis, EDA)을 사용하여 각 역량 지표와 해양문화산업 지수를 시각적으로 표현하였다.

〈그림 4-1〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지수 산출 과정



자료: 저자 작성

2. 분석 방법

1) 지도 시각화

단계구분도를 통해 4가지 역량 지표(입지 기반, 산업 기반, 문화 향유, 정책 집행)와 해양문화산업 지역 경쟁력 지수를 시각화한다. 단계구분도의 급간분할 과정에서 4가지 역량 지표의 경우 동일한 수치를 통해 동일한 간격으로 구분하여 표현하는 등간격 급간 분할법(Equal interval class)을 사용하여 5개의 급간(0~20, 20~40, 40~60, 60~80, 80~100)으로 구분하였다. 등간격 급간은 자료의 공간적 분포를 쉽게 시각화하고 자료 간의 비교가

용이한 특징을 가진다. 따라서 0~100점 단위로 리스케일링(re-scaleling)한 역량 지표의 표현에 적합하다고 판단된다.

한편 해양문화산업 경쟁력 지수는 각각의 급간에 동일한 객체의 수가 포함되는 등분위 급간 분할법(Quantile class; Equal count class)을 사용하여 나타내었다. 등분위 급간 분할법은 자료가 없는 급간이나 과도하게 몰려있는 급간이 존재하지 않기에 급간 사이의 불균형을 방지하고, 급간 사이의 관계와 분포, 패턴을 시각화 하는데 적합하다. 따라서 해양문화산업 지수에 기반한 지역별 경쟁력의 차이를 살펴보는데 적합한 방법이라 판단 된다.

2) 탐색적 자료 분석을 통한 지역별 비교

각 역량 지표별 세부 데이터를 0~100 범위로 순위 기반 스케일링하여, 지역별 통계적 특성과 분산을 상자 도표(Box plot)로 시각화하였다. 지역 구분은 11개 시도연안(부산, 인천, 울산, 경기, 강원, 충남, 전북, 전남, 경북, 경남, 제주)을 기준으로 하였으며, 이를 통해 지역 간 세부 지표의 차이를 명확히 드러낼 수 있다.

또한 히트맵(Heat map)을 통해 각각의 시도 연안별 세부 지표들의 차이를 시각화하였다. 히트맵은 수치의 높고 낮음을 색으로 표현하는 방식으로 그래프의 X축은 연안 지역, Y축은 세부 지표 및 변수로 설정하였다. 히트맵을 통한 데이터 시각화는 지역별 세부 지표의 차이와 세부 지표별 지역의 차이를 동시에 파악할 수 있다는 장점이 있다. 이러한 탐색적 자료 분석 결과는 단계구분도와 연계하여 지역별 차이와 공간적 패턴을 도출하는 데 유용하다.

제2절 부문별 경쟁력 진단

1. 입지 기반 역량

입지 기반 역량 지표는 접근성과 공간적 수용력의 2개 세부 지표로 구성된다. 이 중 접근성 세부 지표는 각 시군구의 대중교통 접근성[159]과 고속도로 IC 개수, KTX/고속철도역 개수의 3가지 세부 변수로 구성된다. 대중교통 접근성 세부 지표는 해당 시군구 내부 혹은 주변에 위치한 주요 시설(대규모 점포, 시장, 철도역 등)에 대중교통을 통해 도달할 때 소요되는 시간이다. 즉 일반적인 접근성의 관점에서 해당 지역의 통행하기 쉬운 정도를 의미한다. 고속도로 IC 개수와 KTX/고속철도역 개수 세부 지표는 해당 시군구 지역의 교통 인프라를 나타내며, 잠재적인 인구 유입에 미칠 수 있는 영향력을 의미한다. 따라서 본 연구에서의 접근성 지표는 지역의 쉽게 통행 가능한 정도와 교통 접근성 인프라를 종합적으로 고려하는 지표이다. 공간적 수용력 세부 지표는 단위면적 당 문화·예술·체육·소비 시설 면적, 지역 내 국유지, 시·도·군유지 토지 비율의 2가지 변수이다.

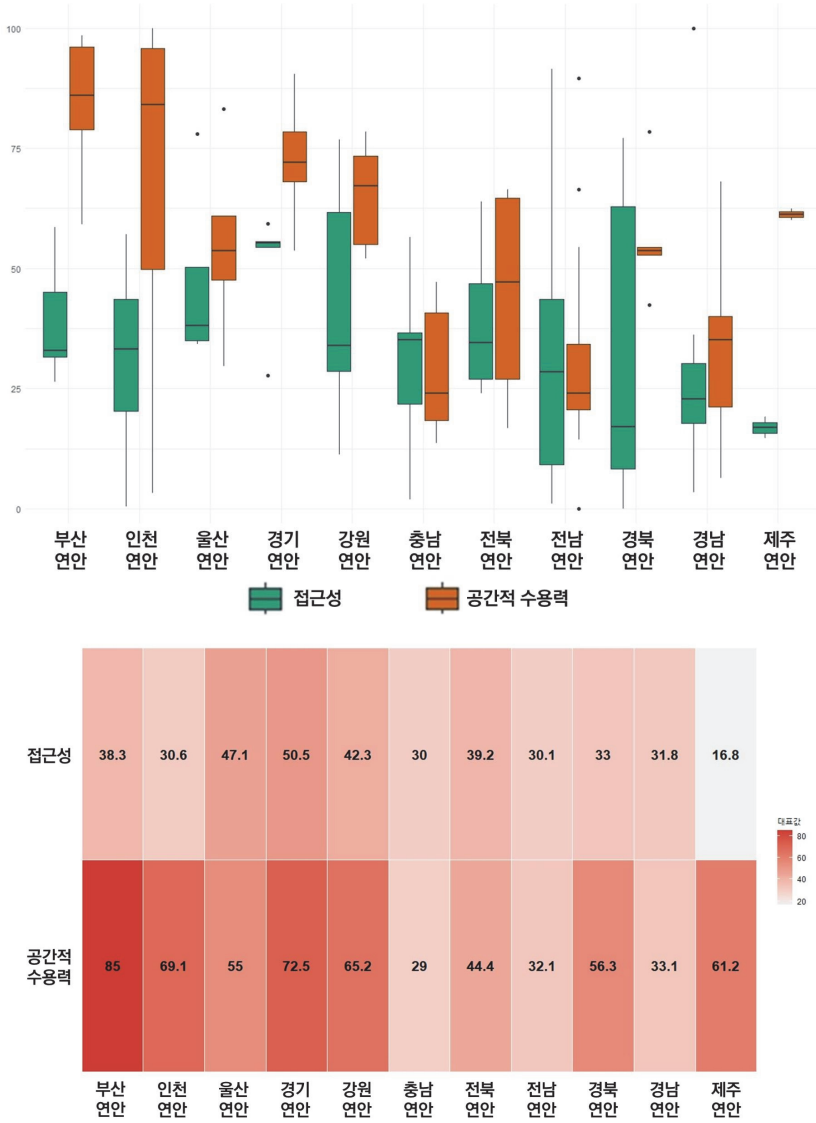
연안 지역별 세부 지표의 통계적 분포를 살펴보면, 접근성 지표는 전반적으로 모든 시군구에서 낮은 수준을 보인다. 특히 고속도로 및 철도역이 부재한 제주 연안은 가장 낮은 접근성 값을 나타낸다. 반면, 경기 연안은 시군구별 평균 지푯값이 가장 높고, 편차 또한 적게 나타나 접근성 관련 인프라가 지역 내에 비교적 고르게 분포되어 있음을 시사한다. 이에 비해 전남 연안과 경북 연안은 접근성 지표의 평균값이 낮고, 편차가 큰 것으로 나타나, 소수 시군구는 양호한 접근성을 갖추고 있으나, 다수 지역은 접근성 인프라가 부족함을 보여준다.

159) 국가교통DB에서 제공하는 교통접근성 지표, 2022년 일평균 대중교통 접근성 자료 활용

강원 연안의 접근성 지표는 대도시인 부산이나 인천 연안보다 평균적으로 높게 나타난다. 이는 강릉시와 동해시처럼 KTX·고속철도역과 고속도로 IC가 모두 위치해 접근성이 매우 높은 지역과, 고성군처럼 이러한 교통 인프라가 전혀 없어 접근성이 낮은 지역이 공존하기 때문이다. 다시 말해, 강원 연안은 시군구 간 접근성의 편차가 크기 때문에 평균값이 상대적으로 높게 계산된 결과이다. 반면 부산과 인천 연안은 행정구역 규모가 작고, 일부 구에서는 KTX역이나 고속도로 IC가 위치하지 않아 인프라 기반 접근성 지표가 낮게 나타난다. 그러나 이러한 한계에도 불구하고, 두 지역은 도시 내 교통망이 촘촘하고 대중교통 이용이 용이하여 실제 통행 접근성을 반영하는 대중교통 접근성 지표는 매우 높게 나타나는 특징을 보인다.

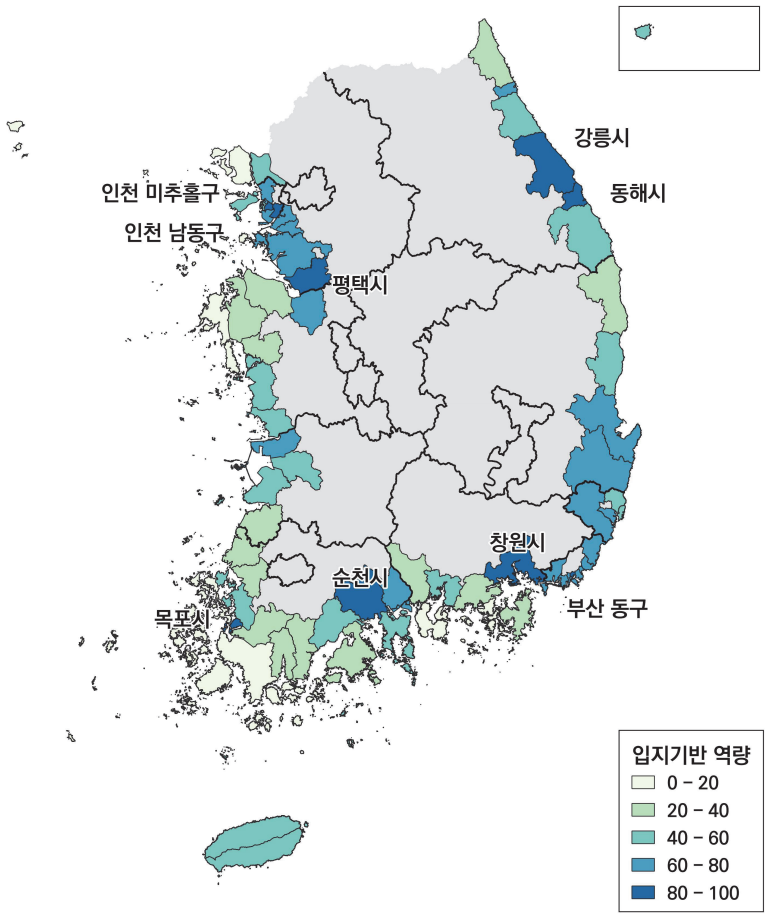
공간적 수용력 지표는 서울과 가까운 수도권 및 대도시 지역에서 높은 값을 보이며, 충남·전남 등 비수도권 지방으로 갈수록 낮아지는 경향을 나타낸다. 특히 인천 연안은 시군구 간 편차가 가장 크게 나타나는데, 이는 강화군과 옹진군 등 다수의 도서 지역이 포함되어 문화·체육 관련 인프라가 상대적으로 열악한 데에서 기인한 것으로 분석된다. 다만, 경북 연안은 비수도권 지역임에도 불구하고 공간적 수용력 세부 지표의 평균값이 높고 편차 또한 좁게 나타난다. 이는 경북 연안 내 시군구 전반에 걸쳐 공간적 수용성 관련 인프라가 비교적 고르게 잘 구축되어 있음을 시사한다.

〈그림 4-2〉 입지 기반 역량 지표의 지역별 차이



자료: 저자 작성

〈그림 4-3〉 입지 기반 역량 지표 지도



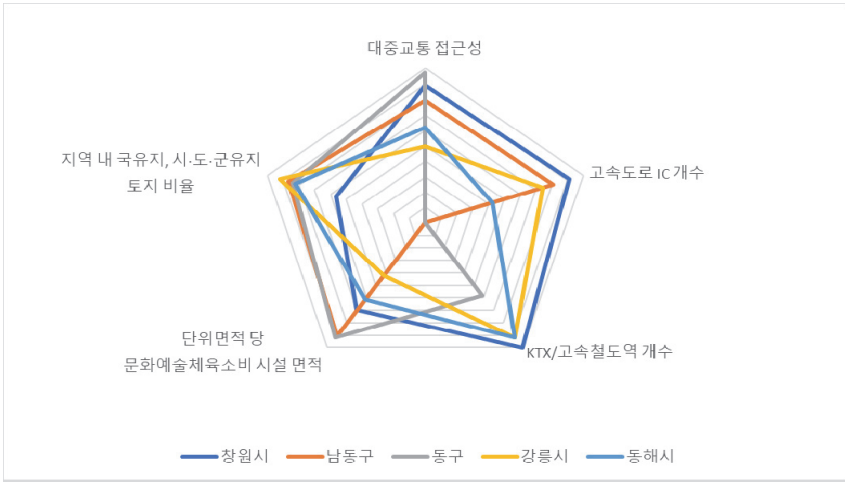
자료: 저자 작성

입지 기반 역량 지표 상위 5개 시군구는 경남 창원시(168.0), 인천 남동구(154.7), 부산 동구(152.3), 강원 강릉시(149.6), 동해시(148.2)로 나타난다. 창원시는 전체 지표 점수가 가장 높지만, 세부적으로 보면 국유지 및 시·도·군유지의 비율은 상대적으로 낮은 편이다.

입지 기반 역량 지표 분석 결과, 경기 연안, 충남 북부, 강원 및 경북 연안 등은 전반적으로 높은 접근성과 기반시설을 갖춘 지역으로 나타났다. 특히 창원시, 강릉시, 동해시는 지표 점수가 높아 해양문화산업의 정착 가능성이 높은 지역으로 평가된다. 이들 지역은 교통, 문화·체육 인프라가 고르게 분포되어 있어 유리한 여건을 갖추고 있다. 입지 기반 역량은 단일 인프라 유무보다는 복합적인 요소의 결합으로 평가되어야 한다. 반면, 전북·전남·경남 서부 등 서남해 연안은 입지 기반 역량이 낮고, 대도시 접근성 부족 및 지형적 제약(섬, 산지 등)이 뚜렷하게 나타난다.

〈표 4-1〉 입지 기반 역량 지표 및 세부 데이터의 순위 및 점수(상위 5개 시군구)

지역	입지 기반 역량 지표	접근성				공간적 수용력		
			대중교통 접근성	고속도로 IC 개수	KTX/고속 철도역 개수		단위 면적 당 문화예술체육소비시설 면적	지역 내 국유지, 시·도·군유지 토지 비율
	점수	점수	순위(1-74)			점수	순위(1-74)	
경남 창원시	168.0	100.0	9	5	1	68.0	23	33
인천 남동구	154.7	57.1	16	10	13	97.6	8	11
부산 동구	152.3	55.5	3	48	6	96.8	7	13
강원 강릉시	149.6	76.8	38	13	2	72.8	43	7
강원 동해시	148.2	69.8	29	28	2	78.4	29	14



자료: 저자 작성

2. 산업 기반 역량

산업 기반 역량 지표는 산업정착 기반, 창작·콘텐츠 생산 역량, 해양문화자원의 3개 세부 지표로 구성된다. 이 중 산업정착 기반 세부 지표는 각 시군구의 해양문화사업체 수, 해양문화사업체 종사자 수, 전체 산업 중 해양문화산업의 비중의 3가지 세부 변수로 구성된다. 창작·콘텐츠 생산 역량 세부 지표는 해양문화 창작자 수, 콘텐츠 제작 기업 수의 2가지 변수이다. 마지막으로 해양문화자원 세부 지표는 해양문화 유산자원 수, 해양문화 공동체 자원 수, 해양문화 인프라 자원 수, 해양문화 자연자원 수의 4가지 변수로 구성된다.

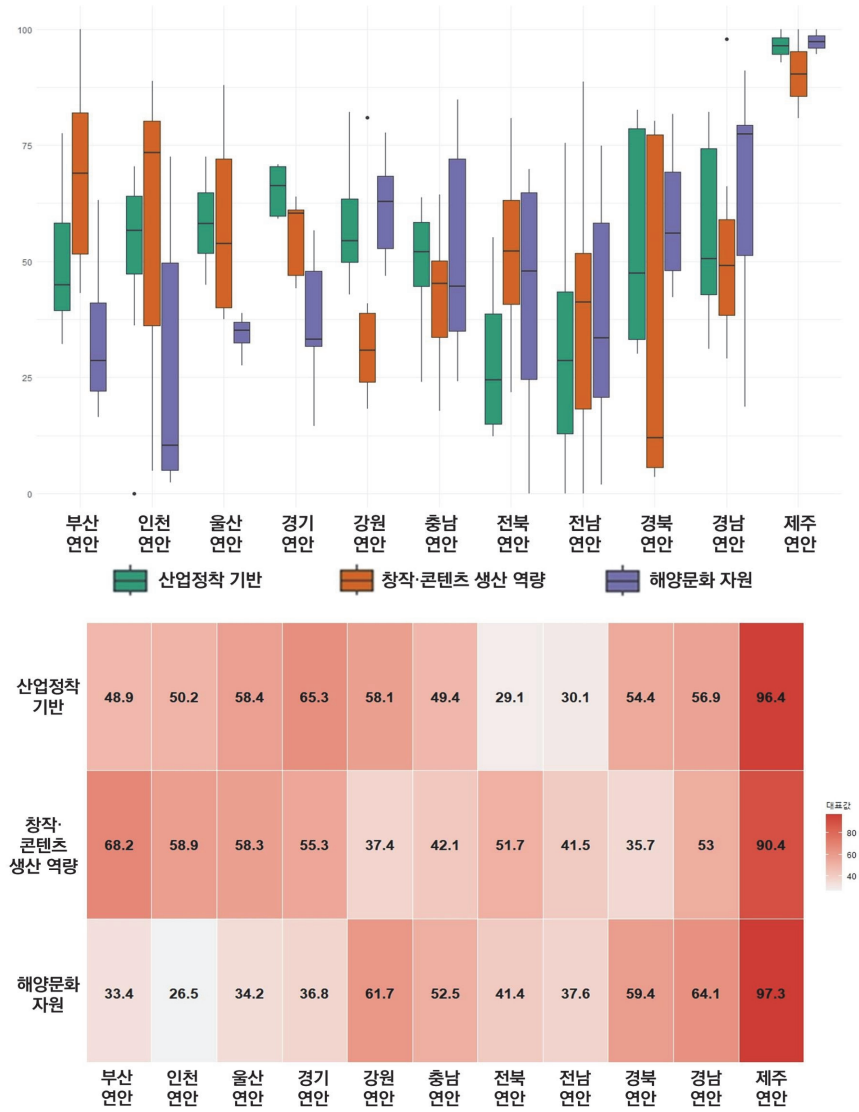
산업 정착 기반 지표는 제주 연안에서 가장 높은 값을 나타내며, 전북 및 전남 연안에서는 상대적으로 낮은 수준을 보인다. 수도권 및 주요 광역시에서는 지표의 편차가 전반적으로 작아, 지역 간 산업 기반 여건이 비교적 균일한 것으로 나타난다. 반면, 비수도권 지역 중 전북, 전남, 경북, 경남 연안으로

갈수록 지표 간 편차가 점차 증가하는 경향을 보이며, 이는 지역 내 일부 시군구만이 상대적으로 높은 산업 기반을 갖추고 있는 반면, 다수 지역은 정착 여건이 미흡함을 의미한다.

창작·콘텐츠 생산 역량 세부 지표 역시 제주 연안에서 가장 높은 값을 나타낸다. 부산, 인천, 울산 등 주요 광역시 지역은 다른 세부 지표에 비해 전반적으로 높은 수치를 보이지만, 지역 간 편차가 상대적으로 크게 나타나는 특징이 있다. 특히 경북 연안의 경우 시군구 간 지표 편차가 매우 커, 지역 내 창작·콘텐츠 생산 역량에 뚜렷한 격차가 존재하는 것으로 해석된다.

해양문화자원 세부 지표는 제주 연안에서 가장 높은 값을 나타내어, 앞서 살펴본 다른 산업 역량 지표들과 유사한 분포 양상을 보인다. 이러한 분포 특성은 산업 기반 역량 지표 내 세부 변수들이 지역 간에 뚜렷한 차이를 보이고 있음을 시사하며, 세 가지 산업 역량 지표 모두에서 고르게 높은 순위를 나타내는 지역은 제주 연안 외에는 매우 제한적인 것으로 확인된다.

〈그림 4-4〉 산업 기반 역량 지표의 지역별 차이

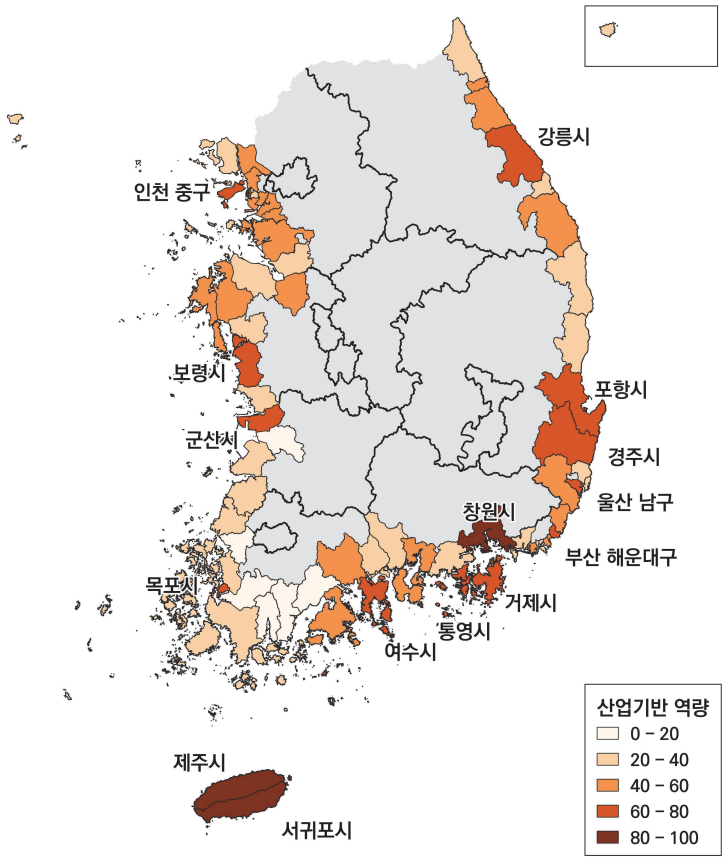


자료: 저자 작성

산업 기반 역량 지표의 공간적 분포를 살펴보면, 경북·울산·부산·경남 연안의 동남부 지역과 경기·충남 연안의 서북부, 강원 연안의 일부 시군구에 높은 지푯값이 집중되어 나타난다. 이들 지역은 대체로 대도시 인근에 위치하며 인구 규모가 크고, 산업화에 필요한 생산 역량이 충분히 갖춰져 있어 산업 생태계 조성이 용이한 것으로 분석된다. 이러한 공간적 특성은 해양문화산업이 해당 지역에서 지역 경제에 실질적으로 기여할 수 있는 높은 잠재력을 지니고 있음을 시사한다. 반면, 전북 연안과 전남 연안에 위치한 시군구는 산업 기반 역량 지표가 낮은 지역이 다수 분포하고 있다. 이들 지역은 인근에 대도시가 부족하고, 해양문화산업과 관련된 기반과 콘텐츠 생산 역량도 상대적으로 열악하다.

산업 기반 역량 지표 상위 5개 시군구는 제주 제주시(300.0), 서귀포시(268.2), 경남 창원시(260.0), 경북 포항시(244.5), 강원 강릉시(240.8)로 나타난다. 이들 지역은 공통적으로 해양문화 관련 사업체 수, 종사자 수, 창작자 수 등에서 높은 값을 기록하고 있으며, 이는 해양문화산업의 기반이 비교적 잘 형성되어 있음을 의미한다. 특히 이들 지역 중 창원시와 포항시를 제외한 나머지 시군구는 전체 산업 대비 해양문화산업의 비중이 매우 높아, 지역 경제 내 해양문화산업에 대한 의존도가 높은 지역으로 분류할 수 있다.

〈그림 4-5〉 산업 기반 역량 지표 지도



자료: 저자 작성

산업 기반 역량 지표 분석 결과, 제주 제주시, 서귀포시, 창원시, 포항시, 강릉시 등은 산업 기반이 잘 구축된 고역량 지역으로 분류된다. 특히 제주 지역은 해양문화산업의 절대 규모뿐 아니라 산업 내 비중도 높아 지역 경제 내 의존도가 높은 것으로 나타났다. 반면, 전북·전남 연안을 중심으로 한 일부 비수도권 지역은 산업 기반 역량이 낮고, 관련 인프라가 열악하여 해양문화산업 정착에 불리한 여건을 보인다.

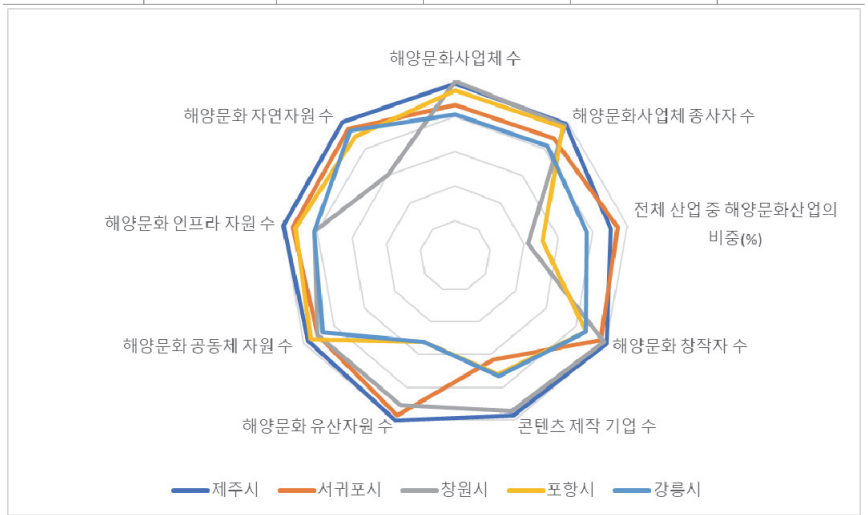
〈표 4-2〉 산업 기반 역량 지표 및 세부 데이터의 순위 및 점수(상위 5개 시군구)

지역	산업 기반 역량 지표	산업 정착 기반			
			해양문화사업체 수	해양문화사업체 종사자 수	전체 산업 중 해양문화산업의 비중
	점수	점수	순위(1-74)		
제주 제주시	300.0	100.0	2	2	8
제주 서귀포시	268.2	92.9	11	10	5
경남 창원시	260.0	82.1	1	3	43
경북 포항시	244.5	82.7	5	4	37
강원 강릉시	240.8	82.1	15	14	18

지역	창작·콘텐츠 생산 역량		
		해양문화 창작자 수	콘텐츠 제작 기업 수
	점수	순위(1-74)	
제주 제주시	100.0	1	3
제주 서귀포시	80.7	4	27
경남 창원시	97.8	2	5
경북 포항시	80.2	11	21
강원 강릉시	80.9	11	20

지역	해양문화 자원				
		해양문화 유산 자원 수	해양문화 공동체 자원 수	해양문화 인프라 자원 수	해양문화 자연 자원 수
	점수	순위(1-74)			

제주 제주시	100.0	1	3	1	1
제주 서귀포시	94.6	3	7	5	4
경남 창원시	80.0	7	7	14	26
경북 포항시	81.6	32	4	6	8
강원 강릉시	77.7	32	9	14	5



자료: 저자 작성

3. 문화 향유 역량

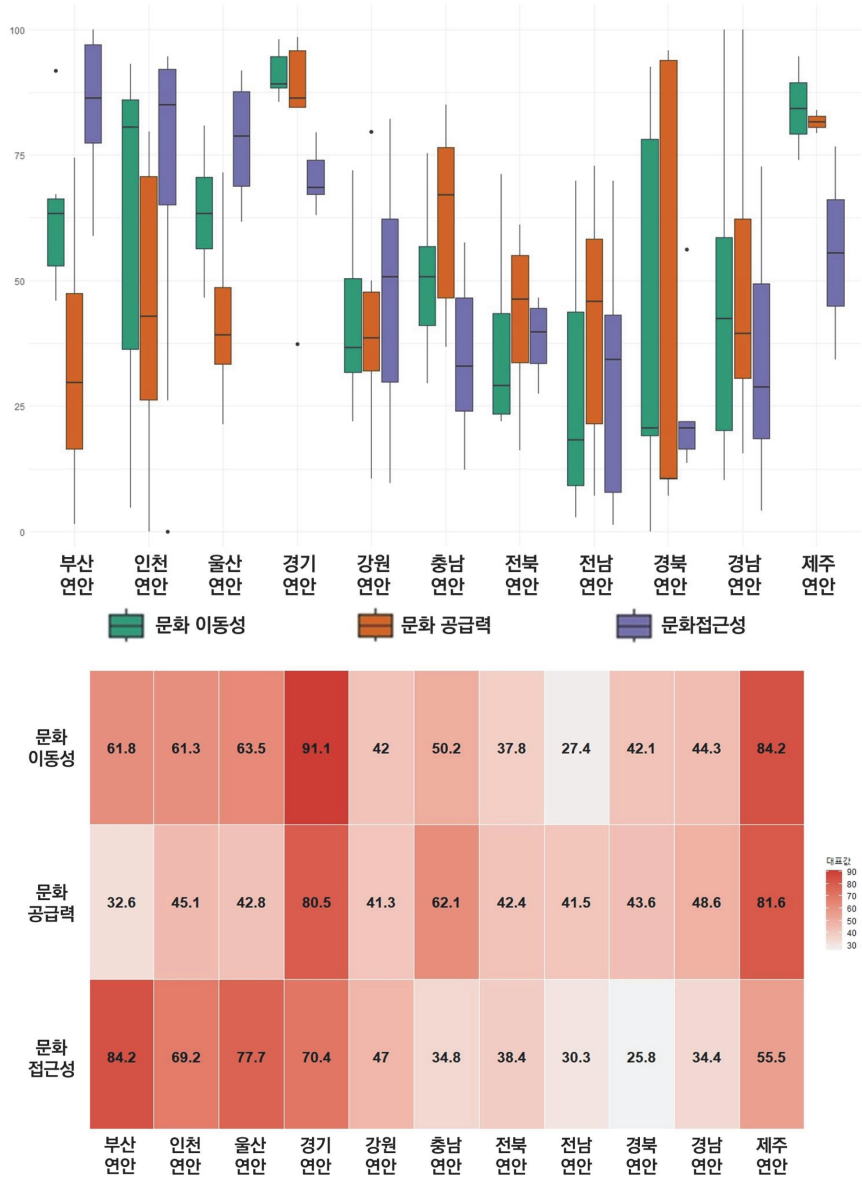
문화 향유 역량 지표는 문화 이동성, 문화 공급력, 문화 접근성의 세 가지 세부 지표로 구성된다. 이 중 문화 이동성 지표는 각 시군구의 지역 내 인구이동 및 지역 외 인구이동으로 구성되며, 주민들의 문화적 활동 반경과 흐름을 반영한다. 문화 공급력 지표는 문화예술공연 횟수와 문화기반시설 수를 포함하여 지역 내 문화 콘텐츠의 생산 및 제공 수준을 나타내며, 문화 접근성 지표는 문화예술시설까지의 평균 소요 시간을 기준으로 산출된다.

연안 지역별 세부 지표의 통계적 분포를 살펴보면, 문화 이동성 지표는 경기 연안과 제주 연안에서 가장 높은 값을 보이며, 전남 연안에서는 상대적으로 낮은 수준을 보인다. 수도권과 주요 광역시에서 전반적으로 높은 경향을 보이는 반면, 인천과 경북 연안은 시군구 간 편차가 크게 나타나, 지역 내 문화 이동성이 높은 지역과 적은 지역이 혼재되어 있는 것으로 보인다.

문화 공급력 지표 또한 경기 연안과 제주 연안에서 가장 높은 값을 나타내며, 그 외 지역에서는 전반적으로 낮은 수준을 보인다. 이는 지역 내 문화 콘텐츠 제공 역량이 일부 지역에 집중되어 있으며, 대부분의 연안 지역에서는 문화 공급 기반이 상대적으로 취약하다. 특히 경북 연안의 경우 시군구 간 지표 편차가 매우 크게 나타나, 극단적인 공간 불균형이 존재하는 것으로 분석된다.

문화 접근성 세부 지표는 수도권 및 주요 대도시 지역에서 상대적으로 높은 값을 나타낸다. 반면, 경북 연안은 문화 접근성 지표가 매우 낮은 수준을 보이며, 이는 해당 지역의 문화시설 분포 밀도나 교통 여건이 열악함을 시사한다. 특히 경북 연안은 문화 이동성이나 문화 공급력 지표에서 일부 높은 값을 보이는 것과 대조되어, 문화 향유의 기회가 인프라 접근성의 한계로 제약되고 있음을 보여준다.

〈그림 4-6〉 문화 향유 역량 지표의 지역별 차이

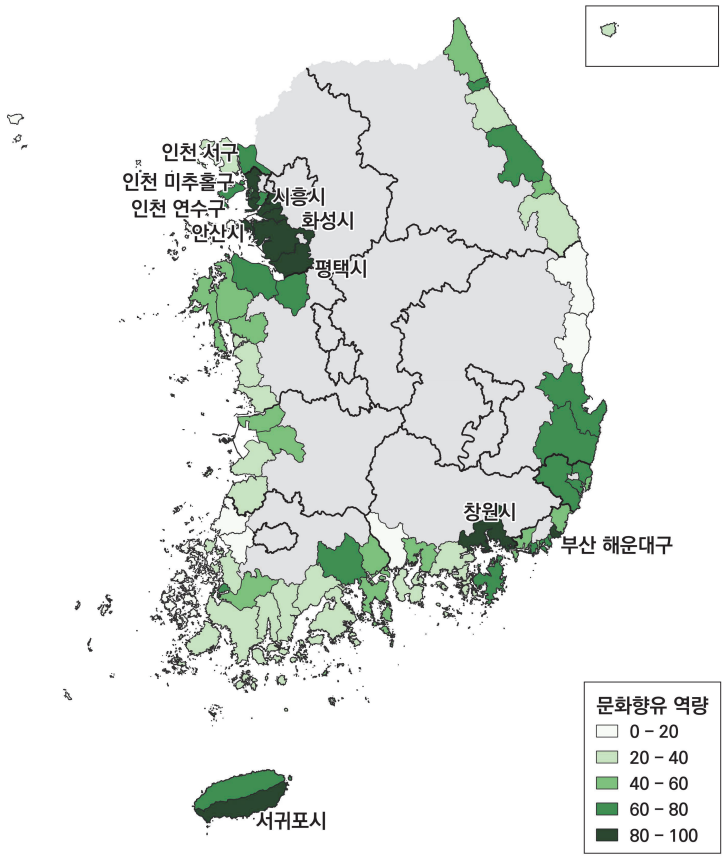


자료: 저자 작성

문화 향유 역량 지표의 공간적 분포를 살펴보면, 수도권인 경기·인천 연안과 동남부의 부산 연안, 경남 창원시, 그리고 제주 연안에서 매우 높은 값을 나타낸다. 이는 해당 지역으로의 인구 이동이 활발하고, 문화 관련 인프라와 콘텐츠 생산력이 우수한 지역적 특성을 반영하는 결과로 볼 수 있다. 반면, 전북 연안, 전남 연안, 충남 연안 일부, 경북 북부 연안, 경남 서부 연안은 문화 향유 역량 지표가 낮은 수준에 머물고 있다. 이들 지역은 문화 향유를 위한 콘텐츠 공급, 잠재 수요, 접근 인프라 측면에서 모두 취약한 것으로 나타나고 있다.

문화 향유 역량 지표 상위 5개 시군구는 경남 창원시(272.6), 경기 안산시(264.2), 경기 평택시(255.9), 인천 연수구(254.2), 부산 해운대구(253.9)로 나타난다. 이들 지역은 공통적으로 지역 내·외 인구이동, 문화예술 공연 횟수, 문화기반 시설 수 등 주요 세부 지표에서 높은 순위를 기록하고 있으며, 이는 인구 유동성에 따른 잠재 수요가 크고 문화 인프라와 콘텐츠 공급이 활발하게 이루어지고 있는 지역적 특성을 반영한다.

〈그림 4-7〉 문화 향유 역량 지표 지도



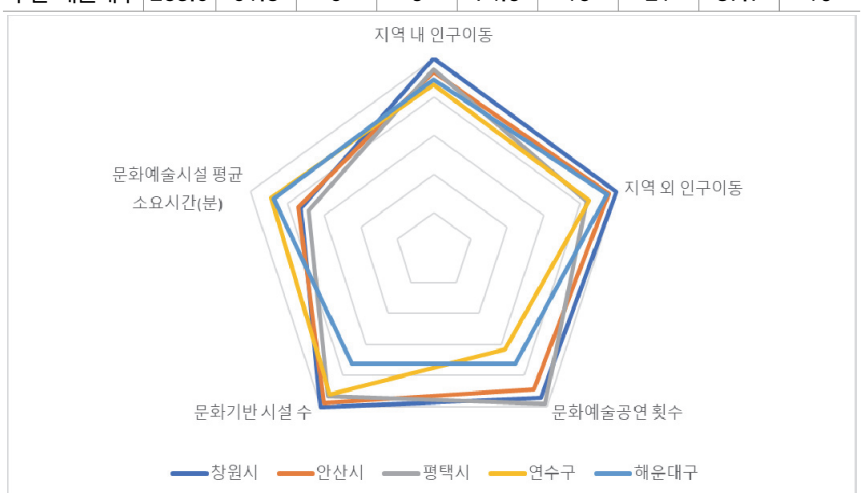
자료: 저자 작성

인구의 이동성과 문화 인프라가 결합된 지역일수록 문화 향유 역량이 높게 나타나며, 여가 지출 수준 또한 이를 뒷받침하고 있어 문화 산업 수요 기반이 견고한 구조를 갖추고 있다. 문화 향유 역량 지표는 경기, 인천, 창원, 부산, 제주 등 대도시 및 수도권 중심 지역에서 높게 나타나며, 이들 지역은 인구 유동, 문화 인프라 등 주요 요소들이 잘 결합되어 있다. 이는

문화 콘텐츠에 대한 잠재 수요가 크고, 실제 문화 소비가 활발하게 이루어지고 있음을 의미한다.

〈표 4-3〉 문화 향유 역량 지표 및 세부 데이터의 순위 및 점수(상위 5개 시군구)

지역	문화 향유 역량 지표	문화 이동성	지역 내 인구 이동	지역 외 인구 이동	문화 공급력	문화예술공연 횟수	문화기반 시설 수	문화접근성	문화예술시설 평균 소요시간
	점수	점수	순위(1-74)		점수	순위(1-74)		점수	순위(1-74)
경남 창원시	272.6	100.0	1	1	100.0	4	1	72.6	21
경기 안산시	264.2	94.5	6	4	95.7	7	3	74.0	20
경기 평택시	255.9	89.0	5	13	98.4	2	6	68.5	24
인천 연수구	254.2	85.6	11	12	79.6	21	7	89.0	9
부산 해운대구	253.9	91.8	9	5	74.5	16	21	87.7	10



자료: 저자 작성

4. 정책 집행 역량

정책 집행 역량 지표는 정책기반, 행정조직, 정책재정의 세 영역으로 구성되며, 총 6개의 세부 변수로 구성된다. 정책기반 지표는 해양문화 관련 조례 제정 건수, 문화 관련 조례 제정 건수, 문화시설 미집행 면적을 포함하여 지역의 제도적 기반과 계획 이행 수준을 반영한다. 행정조직 지표는 공무원 대비 문화 분야 행정 인력 비율과 지역 문화진흥기관 설치 개수로 구성되며, 문화 행정을 추진할 수 있는 조직적 역량을 나타낸다. 정책재정 지표는 기준연도 총예산 대비 문화 관련 예산 비율과 인구 1인당 평균 문화 관련 예산액을 기준으로, 지역의 문화정책 재정 투입 수준과 주민 대상 혜택의 강도를 측정한다.

정책기반 세부 지표는 강원 및 전북 연안을 제외한 대부분의 연안 지역에서 비교적 높은 수치를 보인다. 특히 경기 연안과 충남 연안은 평균 지푯값이 가장 높게 나타났으며, 이는 해당 지역의 제도적 기반이 해양문화정책을 적극적으로 뒷받침하고 있음을 의미한다. 그러나 모든 연안 지역에서 시군구 간 편차가 존재하며, 이는 지방정부 간 해양문화산업에 대한 정책적 관심도와 제도적 대응 수준에 차이가 있음을 의미한다.

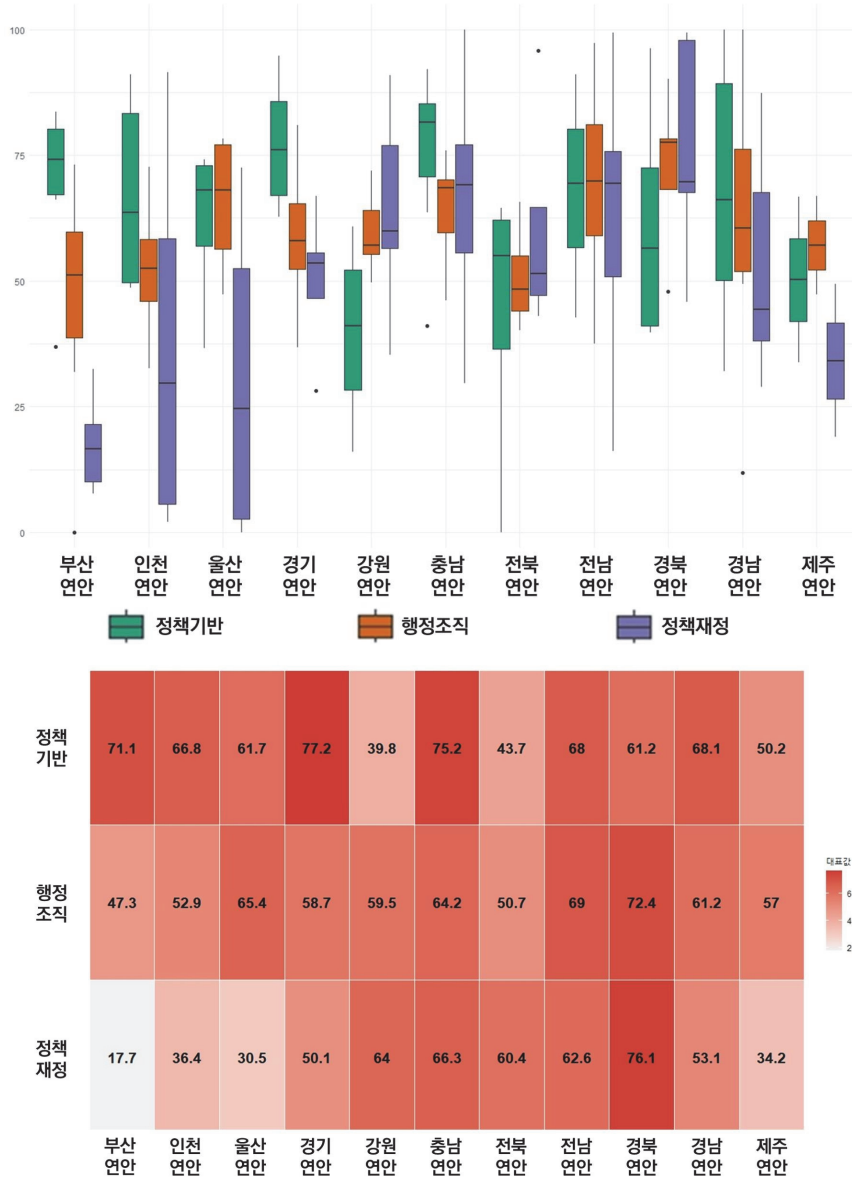
행정조직 지표는 정책기반 지표에 비해 지역 간 편차가 상대적으로 크지 않으며, 대부분의 시군구가 50~70 범위의 지푯값을 나타낸다. 문화 분야 전담 인력 구성이나 지역 문화진흥기관의 설치 여부 등에서 극단적인 차이는 보이지 않으며, 전반적으로 제도 운영을 위한 최소한의 조직 역량이 확보된 상태로 판단된다.

정책재정 지표는 부산, 인천, 울산, 경기, 제주 등 수도권 및 대도시 연안 지역에서 상대적으로 낮은 값을 보이는 반면, 경북, 전북, 전남, 경남 등 지방 연안 지역에서는 오히려 높은 수치를 나타내는 경향이 뚜렷하게 관찰된다. 이러한 분포는 대도시의 경우 전체 예산 규모에 비해 문화 관련 예산

비율이 낮고, 인구 규모가 커서 1인당 문화 관련 예산액이 작게 산출되는 구조적 특성에서 기인한다. 반면, 지방 중소도시나 군 단위 지역은 인구 수가 적고 전체 예산 규모도 상대적으로 작아 문화예산의 절대액이 작더라도 비율 및 1인당 예산액 측면에서는 높은 지푯값으로 나타나는 경향이 있다. 이와 더불어, 특히 인천 연안과 울산 연안의 경우, 시군구 간 지표 편차가 매우 크게 나타나 같은 광역 단위 내에서도 문화 산업에 대한 재정 혜택이 불균형적으로 분포하고 있음을 시사한다.

정책 집행 역량 지표의 공간적 분포를 살펴보면, 지표 상위 지역들은 특정 권역에 집중되지 않고 이산적으로 분포하고 있는 것이 특징이다. 특히 충남 서천군, 전남 순천시·강진군, 경남 창원시·통영시 등은 서·남해안 연안의 지방 중소도시임에도 불구하고 정책 집행 역량이 높게 나타난다. 이들 지역은 해양문화 관련 조례 제정, 문화전담 조직 확보, 문화예산 배분 등의 측면에서 일정 수준 이상의 정책 추진 역량을 확보하고 있다.

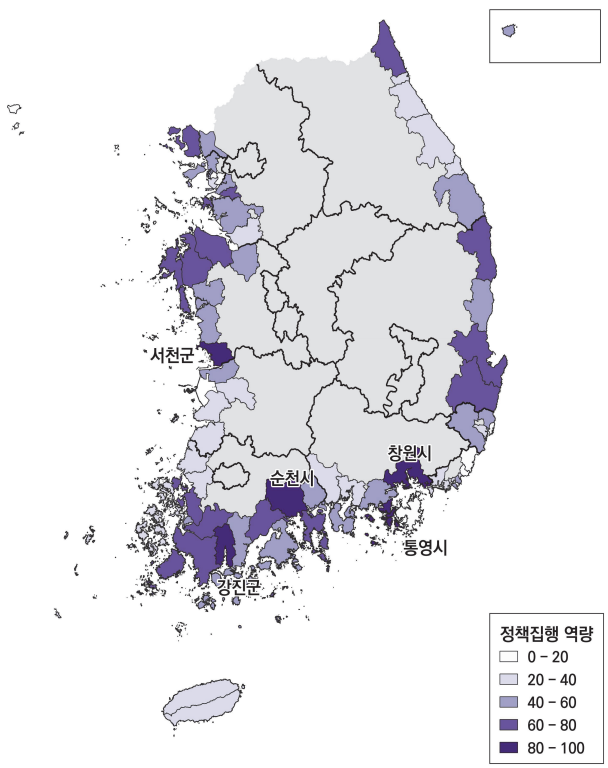
〈그림 4-8〉 정책 집행 역량 지표의 지역별 차이



자료: 저자 작성

반면, 부산, 울산, 전북, 강원 연안에서는 정책 집행 역량 지표가 낮은 시군구들이 다수 분포하고 있으며, 특히 대도시인 부산과 울산 지역의 시군구의 경우 상대적으로 거대한 제도적 기반과 행정 조직은 존재하더라도 문화 정책의 집행력이나 실질적 실행 수준이 미흡한 상황이다.

〈그림 4-9〉 정책 집행 역량 지표 지도



자료: 저자 작성

정책 집행 역량 지표 상위 5개 시군구는 경남 통영시(268.8), 전남 강진군(253.4), 경남 창원시(244.4), 전남 순천시(237.9), 충남 서천군(234.5)으로 나타났다. 이들 지역은 주로 남해안에 위치하며, 공통적으로 해양문화 관련 조례 제정 건수와 지역 문화진흥기관 설치 개수에서 높은 순위를 기

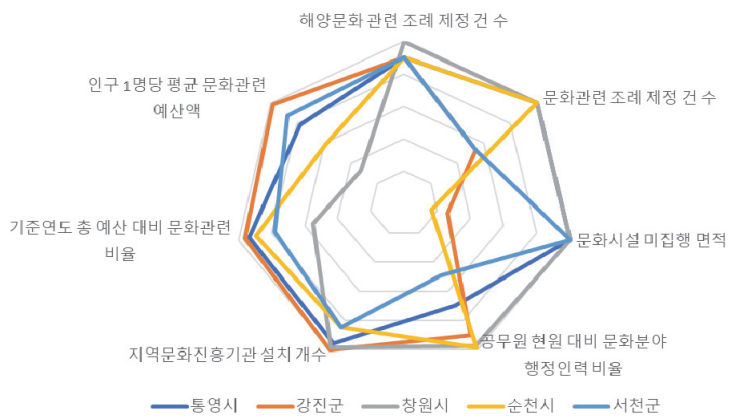
록하고 있다. 특히 창원시와 강진군은 서로 다른 정책 집행 패턴을 보인다. 창원시는 해양문화 관련 조례 제정 등 제도적 기반에서 높은 성과를 보이는 반면, 강진군은 총 예산 대비 문화예산 비율과 1인당 문화예산액 등 재정적 측면에서 강점을 나타낸다. 정책 집행 역량 상위 지역들은 공통적으로 행정 기반이 탄탄하며, 각 지역의 특성에 따라 제도 중심(창원시)과 재정 중심(강진군) 등 상이한 정책 역량 구조를 보인다.

이처럼 정책 집행 역량은 해양문화산업의 활성화와 지속 가능성을 좌우하는 핵심 요소로, 상위권 지역들은 행정·재정·제도 측면에서 모두 일정 수준 이상의 기반을 확보하고 있다. 특히 남해안 연안의 통영시, 강진군, 창원시, 순천시, 서천군 등은 해양문화 관련 조례 제정, 지역 문화진흥기관 설치, 문화예산 비율 및 1인당 문화예산액 등에서 두드러진 순위를 보인다. 반면, 부산, 울산, 전북, 강원 연안 등은 정책 집행 역량이 낮은 시군구가 다수 분포하여, 문화 인프라나 제도적 기반에 비해 실제 정책 실행력이 미흡한 것으로 분석된다.

〈표 4-4〉 정책 집행 역량 지표 및 세부 데이터의 순위 및 점수(상위 5개 시군구)

지역	정책 집행 역량 지표	정책기반			
			해양문화 관련 조례 제정 건 수	문화관련 조례 제정 건 수	문화시설 미집행 면적
	점수	점수	순위(1-74)		
경남 통영시	268.8	96.9	7	1	1
전남 강진군	253.4	56.9	7	30	55
경남 창원시	244.4	100.0	1	1	1
전남 순천시	237.9	69.0	7	1	62
충남 서천군	234.5	51.5	7	30	1

지역	행정조직			정책재정		
		공무원 현원 대비 문화분야 행정인력 비율	지역 문화 진흥기관 설치 개수		기준연도 총 예산 대비 문화관련 비율	인구 1명당 평균 문화관련 예산액
	점수	순위(1-74)		점수	순위(1-74)	
경남 통영시	84.6	23	4	87.3	6	17
전남 강진군	97.2	8	1	99.3	4	2
경남 창원시	100.0	3	2	44.3	34	50
전남 순천군	93.6	2	12	75.3	9	31
충남 서천군	68.4	38	12	84.5	17	10



자료: 저자 작성

5. 종합 진단

해양문화산업 지역 경쟁력 지수는 앞서 살펴본 입지 기반 역량, 산업 기반 역량, 문화 향유 역량, 정책 집행 역량의 네 가지 지표로 구성된다. 네 가지 역량의 지역별 분포를 보면, 입지 기반 역량은 부산, 인천, 경기, 강원 등 대도시 인근 연안에서 높은 값을 보인 반면, 충남, 전남, 경남 연안은 낮은 값을 보였다. 중앙값과 편차를 고려하면, 부산과 경기는 기반 인프라가 고르게 분포하는 반면, 충남, 전남, 경북은 일부 시군구만 우수하고 다수 지역은 취약하다. 산업 기반 역량은 제주가 압도적으로 높아 해양문화산업 종사자와 사업체 비중이 매우 크고, 경북과 경남 일부가 뒤를 잇는다. 그러나 전북과 전남은 산업 기반이 전반적으로 낮아 해양문화산업 정착을 위한 구조적 여건이 부족하다. 문화 향유 역량은 부산, 인천, 울산, 경기, 제주 연안 지역에서 높게 나타나며, 이는 인구 유동성과 문화 인프라가 결합된 지역적 특성을 반영한다. 반면 전북과 전남은 문화 공급과 접근성이 모두 취약해 지역 간 격차가 크다. 정책 집행 역량은 충남, 전남, 경북 일부에서 높게 나타나 제도·행정·재정 기반이 탄탄하며, 특히 해당 지역의 일부 시군구는 정책 집행력이 두드러진다. 반면 부산, 인천, 울산, 제주는 낮은 수준으로, 정책 실행력과 재정 투입의 안정성이 부족하다.

〈그림 4-10〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지수의 지역별 차이



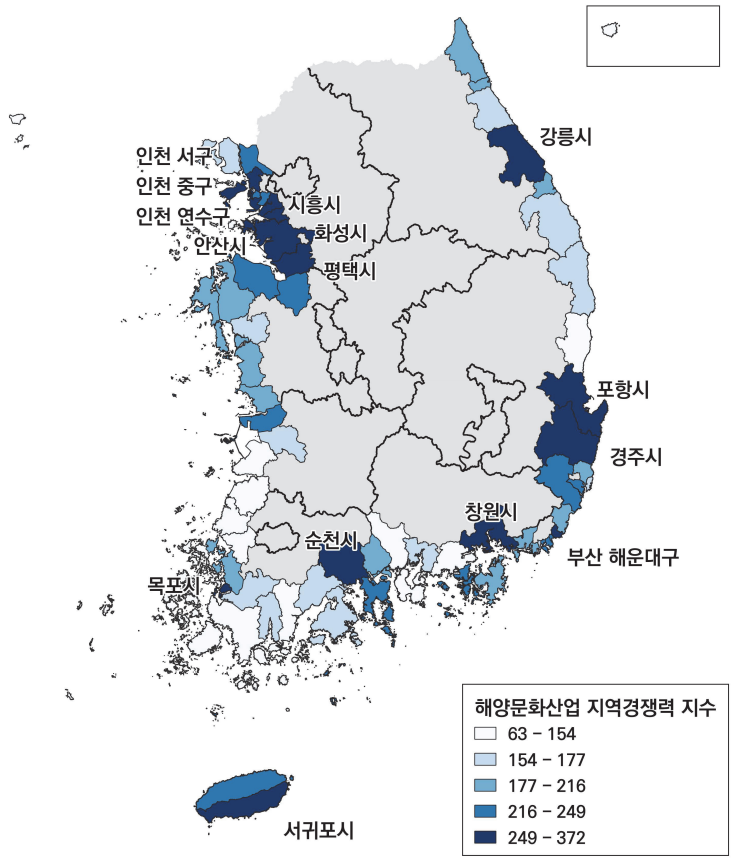
자료: 저자 작성

해양문화산업 경쟁력 지수의 공간적 분포를 살펴보면, 해양문화산업 지역 경쟁력 지수에서 높은 값을 보이는 지역은 주로 대도시 인근 연안과 특정 산업·문화 기반이 강한 지역들이다. 예를 들어 부산 해운대구, 인천 연수구·중구·서구, 경기 안산시·화성시·시흥시·평택시, 전남 목포시·순천시, 경북 포항시·경주시, 경남 창원시, 제주 서귀포시 등은 입지, 산업, 문화, 정책 역량 중 다수에서 상대적으로 높은 점수를 기록하며 전반적인 경쟁력이 높다. 이들 지역은 해양문화 인프라, 문화 산업 집적지, 문화 역량, 지방정부의 정책 추진력 등 다양한 요소가 복합적으로 작용해 경쟁우위를 형성하고 있다. 특히 제주와 포항, 창원 등은 산업 기반과 문화 향유, 입지 여건이 결합되어 높은 종합 지수를 보인다.

반면 낮은 값을 보이는 지역은 전남 서부와 전북, 일부 강원 연안, 충남 서부 등으로, 네 가지 역량 중 다수가 낮은 편에 속한다. 이들 지역은 해양문화 관련 산업이나 기반 시설이 부족하고, 문화 접근성과 정책 집행 역량에서도 취약한 경우가 많다. 전북 부안·고창, 전남 해남·진도·신안 등은 입지적 잠재력은 있으나 산업·문화 인프라와 정책 지원이 미흡해 종합 지수가 낮게 나타난다.

해양문화산업 지역 경쟁력 지수 상위 5개 시군구는 경남 창원시(371.6), 경북 포항시(311.1), 경기 안산시(302.0), 전남 순천시(285.8), 경기 화성시(278.5)로 나타났다. 특히 창원시는 입지 기반, 산업 기반, 문화 향유, 정책 집행 등 모든 세부 지표에서 고르게 높은 점수를 기록하며 전국적인 중심 거점으로의 가능성을 보여주고 있다.

〈그림 4-11〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지수 현황도

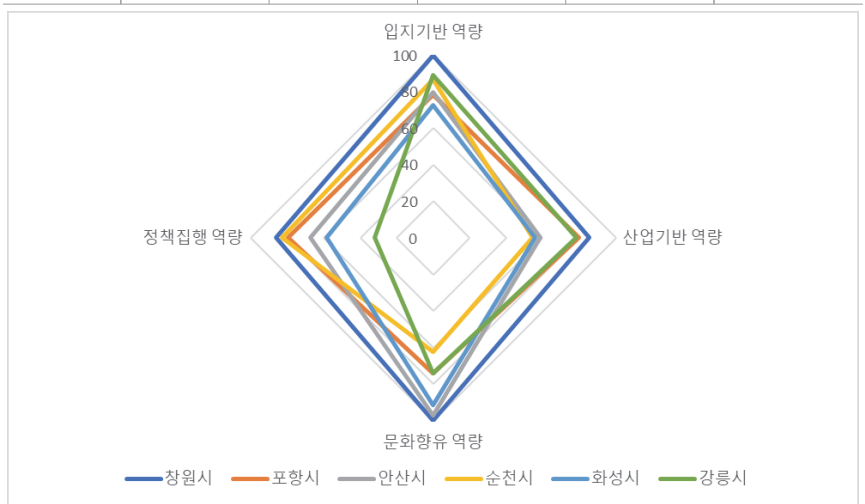


자료: 저자 작성

해양문화산업 지역 경쟁력 지수의 공간 분포를 보면, 서남부 연안을 제외한 동해안, 남해안, 경기, 인천, 충남 연안 전역에서 높은 지수를 기록한 지역이 각각 존재하며, 이러한 고역량 지역들이 전국적으로 이산적으로 분포하고 있다. 이는 특정 권역에 편중되지 않고 전국 각 해역별로 해양문화산업의 잠재 거점이 형성되어 있음을 의미한다.

〈표 4-5〉 해양문화산업 지역 경쟁력 지수(상위 6개 시군구)

지역	해양문화산업 지역 경쟁력	입지 기반 역량 지표	산업 기반 역량 지표	문화 향유 역량 지표	정책 집행 역량 지표
	점수	환산 점수(0-100)			
경남 창원시	371.6	100.0	85.4	100.0	86.2
경북 포항시	311.1	78.1	79.7	73.9	79.4
경기 안산시	302.0	79.4	58.5	96.9	67.2
전남 순천시	285.8	86.8	54.3	62.1	82.6
경기 화성시	278.5	72.7	56.0	91.4	58.4
강원 강릉시	273.4	89.0	78.3	74.2	31.9



자료: 저자 작성

05
권역별·거점별 해양문화산업 특성화 전략

본 장은 지역 경쟁력 진단 결과를 토대로 수도권·서해안·남해안·동해안 등 권역별 발전전략과 창원, 포항·경주, 안산·화성, 순천, 강릉 등 핵심 거점의 특화 전략을 제시한다. 권역별 강·약점에 따른 집중 투자 방향과 거점별 확산 모델을 구체화하여, 국가적 차원의 선택과 집중을 가능하게 한다. 이를 통해 해양문화산업이 지역 단위를 넘어 전국적으로 파급될 수 있는 실행 전략이 마련된다.

제1절 기본 방향

해양문화산업의 활성화를 위해서는 단순히 문화 자원을 보유하는 것을 넘어 그것이 실제 부가가치로 전환될 수 있도록 산업화까지 체계적으로 연결하는 전략적 정책 추진이 필요하다. 그동안 K-컬처는 글로벌 무대에서 지속적으로 영향력을 확대해 왔지만, 해양문화산업은 국민은 물론 정책 결정자에게조차 상대적으로 생소한 영역으로 인식되어 왔다. 이러한 현실은 오히려 해양문화산업 고유의 특성과 일반 문화 산업과의 차별성을 다시한 번 명확히 짚어볼 필요성을 시사한다.

해양문화산업은 일반 문화 산업과 비교해 다섯 가지 핵심 차별성을 지닌다. 첫째 공간적 특수성이다. 해양문화는 바다, 연안, 섬, 항만 등 물리적 제약과 생태환경이 결합된 해양 공간을 기반으로 한다. 둘째 생태·환경적 가치의 내포성이다. 해양문화는 해양생태계 보전, 생물다양성 유지, 기후위기 대응 등과 직결되며, 산업적 활동이 공공의 지속 가능성과 긴밀히 연계되어 있다. 셋째 해양문화산업은 유형과 무형이 복합된 복합 문화유산을 토대로 하며, 전통적 어촌문화·민속·항해기술과 같은 역사자산이 현대의 디지털 기술과 결합될 수 있는 콘텐츠 융합의 확장성을 가진다. 넷째 해양문화는 단순한 소비재가 아니라 국가 정체성과 해양 주권의 상징적 의미를 지니고 있으며, 이는 단순 민간 산업이 아닌 국가적 전략 자산으로 관리되어야 할 필요성을 뒷받침한다. 마지막으로 해양문화산업은 참여 중심의 체류형 산업 구조를 띠고 있어 관광·레저·교육 등과의 연계성을 통해 지역 경제에 실질적 파급 효과를 미칠 수 있는 고유한 산업 구조를 형성한다.

이러한 해양문화산업의 고유성과 잠재력은 최근 정부가 제시한 문화정책 기조와도 밀접하게 연결된다. 정부는 'K-컬처 시장 300조원 시대'를 선언하며, 지역 간 문화격차 해소, AI 기반 창작 생태계 조성, 글로벌 인프라 구축 등 문화 산업의 확장성과 내실화를 동시에 추구하고 있다.[160] 해양문화산업은 바로 이 정책 기조의 교차점에 위치한 창의 산업이다. 바다라는 물리적 공간과 연결된 해양문화는 단순한 일회성 행사가 아니라, 지역 고유의 삶과 문화를 반영하는 체류형 문화관광 자산이며, 나아가 기후위기 대응, 해양 환경 인식 제고, 시민 교육적 파급 효과까지 포괄할 수 있는 융합적 공공재다. 특히 해양문화산업은 관광, 교육, 콘텐츠, 지역 경제 등 다양한 산업과의 연계를 통해 창작 및 기획의 1차 활동을 넘어 2차(서비스화)·3차(관광·소비 유도) 파급 효과를 유발할 수 있는 복합 산업으로서의 가치도 지닌다.

160) 연합뉴스(2025.6.4.)(검색일: 2025.8.6.)

이러한 관점에서 해양문화산업의 정책 추진은 단순히 문화 산업의 하위 분야로 접근할 것이 아니라, 지역균형 발전, 해양교육과 환경 인식의 강화, 지역 경제 선순환 모델 구축, 글로벌 문화외교 자산의 전략적 활용이라는 거시 정책 목표들과 연동되어야 한다. 이에 따라 해양문화산업 활성화 전략의 기본 방향은 다음과 같은 핵심 키워드를 중심으로 구체화할 수 있다. 이들 키워드는 단지 개념적 방향이 아닌 실제 정책 수단과 연계된 실행 프레임으로 설정되어야 하며 해양문화산업의 창의성과 확장성을 국가 차원에서 제도화하는 데 핵심 축이 될 것이다.

첫째, 지역 원형기반 특성화(Local Identity) 전략이다. 이는 각 지역이 고유하게 보유한 해양 자원과 전통문화, 공동체 생활양식 등의 '원형'을 기반으로 콘텐츠를 기획하고 브랜드화하는 전략이다. 해녀문화(제주), 갯벌어업 활동과 포구문화(충남 서해안), 어촌의 공동체적 신앙문화(남해안) 등은 무형의 자산이자 독창적 관광 자원으로 기능할 수 있다. 이들 원형자원을 문화 콘텐츠, 교육 프로그램, 로컬 브랜드로 체계화하여 지역 고유의 문화 정체성을 산업화 단계까지 끌어올릴 필요가 있다.

둘째, 해양문화산업 거점 중심 확산 전략(Hub-based Diffusion Strategy)은 전국 연안권역의 균형 있는 문화 산업 발전을 도모하는 동시에 전략적 중심지로 기능할 수 있는 지역 거점을 설정하여 확산 효과를 유도하는 방식이다. 본 연구에서 도출된 해양문화산업 경쟁력 상위권 지역인 창원, 강릉, 포항·경주, 경기권역은 각기 산업·관광·교육 기반이 잘 갖춰져 있어 문화 산업 거점으로의 성장 가능성이 높은 것으로 분석되었다. 이들 지역을 중심으로 창작, 전시, 체험, 교육, 유통 기능을 복합적으로 배치한 '해양문화산업 클러스터'를 구축하고, 인근 시·군으로의 프로그램 연계 및 인프라 확산을 도모하는 전략이 필요하다.

셋째, 공공-민간-지역 간 협업 생태계(Co-Governance)는 해양문화산업의 기획부터 운영, 유통, 마케팅까지 전 주기에 걸쳐 다양한 주체들이 공동으로 참여하고 책임지는 구조를 의미한다. 지방정부, 공공기관, 지역 문화단체, 관광기업, 주민 공동체 등이 '협력적 거버넌스' 하에 운영되는 방식으로, 예컨대 '지역 해양문화재단'을 설립하거나 지역의 해양박물관·어촌체험마을과 연계한 공동 운영 모델 등이 이에 해당한다. 특히 청년 예술인, 스타트업 등이 참여할 수 있는 창작 생태계 조성이 핵심이다.

넷째, 디지털 창의 산업 전환(Digital Transformation)은 해양문화 자산을 디지털 기술과 융합하여 새로운 부가가치를 창출하는 전략이다. AI 기반 해양스토리텔링 콘텐츠, 메타버스 기반의 해양유산 체험관, AR로 구현된 해양생태 전시 등은 대표적인 예시다. 해양문화와 첨단기술을 융합함으로써 청년층의 관심을 유도하고, 해외 소비자 대상 수출형 콘텐츠로의 전환도 가능하다. 특히 글로벌 K-컬처 시장에서의 경쟁력을 확보하기 위한 전제조건이기도 하다.

다섯째, 해양교육·문화·관광의 융합적 공공성(Education & Sustainability)은 해양문화가 갖는 교육적·환경적 기능을 중심으로, 공공성과 사회적 가치를 극대화하는 전략이다. 해양문해력(Ocean Literacy)을 기반으로 한 시민 교육, 해양 환경 체험 교육 프로그램, 기후위기 대응 콘텐츠 등은 단순한 체험을 넘어, 시민의식과 지속 가능성에 대한 메시지를 전달할 수 있다. 이를 통해 문화와 교육, 관광이 하나로 융합된 새로운 '체험형 해양공공 서비스' 모델을 구축할 수 있다.

이상의 전략들은 "해양문화산업의 고부가가치 창출을 위한 지역 주도형 산업 생태계 조성"이라는 정책 목표 아래 유기적으로 통합된다. 해양문화산업은 단순한 콘텐츠 소비 산업을 넘어, 자원의 발굴–콘텐츠 기획–산업화–유통–지역 경제 파급 효과로 이어지는 선순환적 산업 생태계를 형성할 수

있는 잠재력을 갖는다. 이러한 생태계는 지역이 주도하여 고유한 해양문화 자산을 창의적으로 재해석하고, 다양한 산업과 융합하며, 일자리 창출과 관광 활성화, 지역 브랜드 제고 등 경제·사회적 부가가치를 확산시키는 기제로 작동한다. 이에 따라 중앙 정부는 정책적·재정적 기반을 마련하고, 지역은 실행력과 특화 전략을 중심으로 해양문화산업을 지속 가능한 미래형 창의 산업으로 성장시켜 나가야 한다.

〈그림 5-1〉 해양문화산업 활성화 기본 방향



자료: 저자 작성

앞서 제시한 기본 방향과 정책 목표는 해양문화산업이 지역 주도의 창의적 산업 생태계로 성장할 수 있도록 하는 근본적 전제를 제공한다. 그러나 이러한 목표는 국토 전반에 걸쳐 일률적으로 적용될 수 없으며, 각 지역이 보유한 해양문화자원, 산업 기반, 정책 여건, 콘텐츠 기획 역량 등에 따라 차별화된 전략이 요구된다. 특히 창원, 강릉, 포항·경주, 경기 연안권과 같이 경쟁력 지수가 높게 나타난 권역은 선도 거점으로서 전략적 집중과 확산 기반을 동시에 구축할 필요가 있다.

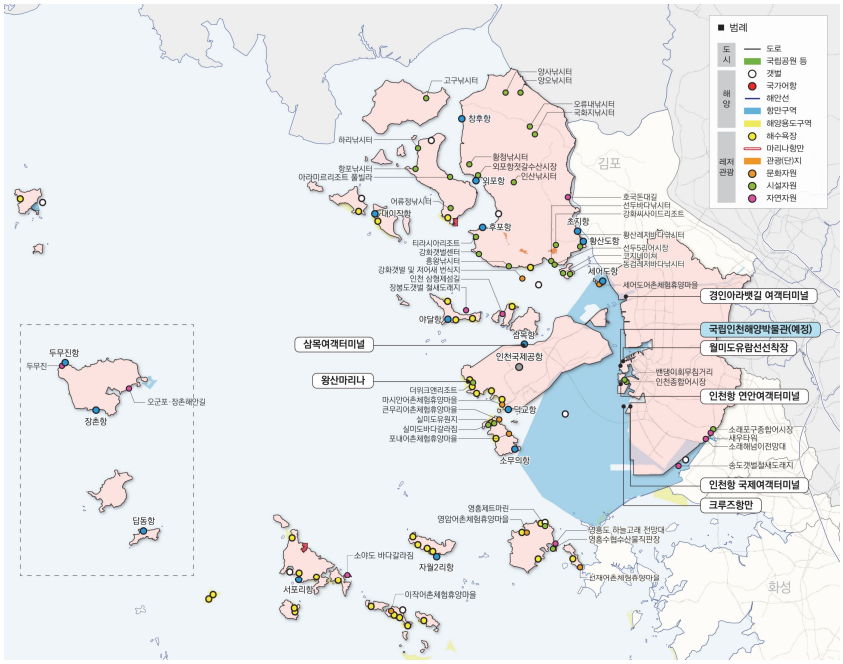
이에 다음 절에서는 해양문화산업의 생태계를 지역별로 어떻게 특성화할 것인지에 대한 방향을 제시하고, 지역의 정체성과 산업 기반을 중심으로 한 핵심 전략과 실행 방향을 구체적으로 모색한다. 궁극적으로는 지역이 해양문화산업의 성장 주체가 되고, 중앙 정부는 그 실행을 뒷받침하는 파트너로 기능하는 전략적 분권 모델이 형성되어야 할 것이다.

제2절 권역별 해양문화산업 특성화 전략

1. 인천·경기

인천·경기권은 수도권이라는 지리적 이점과 전국 최고 수준의 교통·물류 인프라를 기반으로 해양문화산업의 발전 잠재력이 매우 높은 지역이다. 인천은 국제항만과 공항, 해양관광·레저 자원을 동시에 보유하고 있으며, 경기는 첨단 제조업과 ICT, 디자인산업 등 창작과 콘텐츠 제작 기반이 탄탄하여 해양문화융합산업의 전개에 유리한 여건을 갖추고 있다. 이 지역은 대규모 인구집단과 높은 소득을 바탕으로 문화·레저·관광 수요 기반이 안정적이며, 산업과 기술 인프라가 집적되어 있어 해양문화 콘텐츠의 생산과 소비가 모두 활발하게 이루어질 수 있는 구조를 가진다. 그러나 강화군과 옹진군과 같은 도서지역은 문화 인프라와 접근성이 제한적이고, 시군구 간 산업·정책 역량의 편차가 크다는 점에서 균형 있는 발전을 위한 전략적 접근이 요구된다.

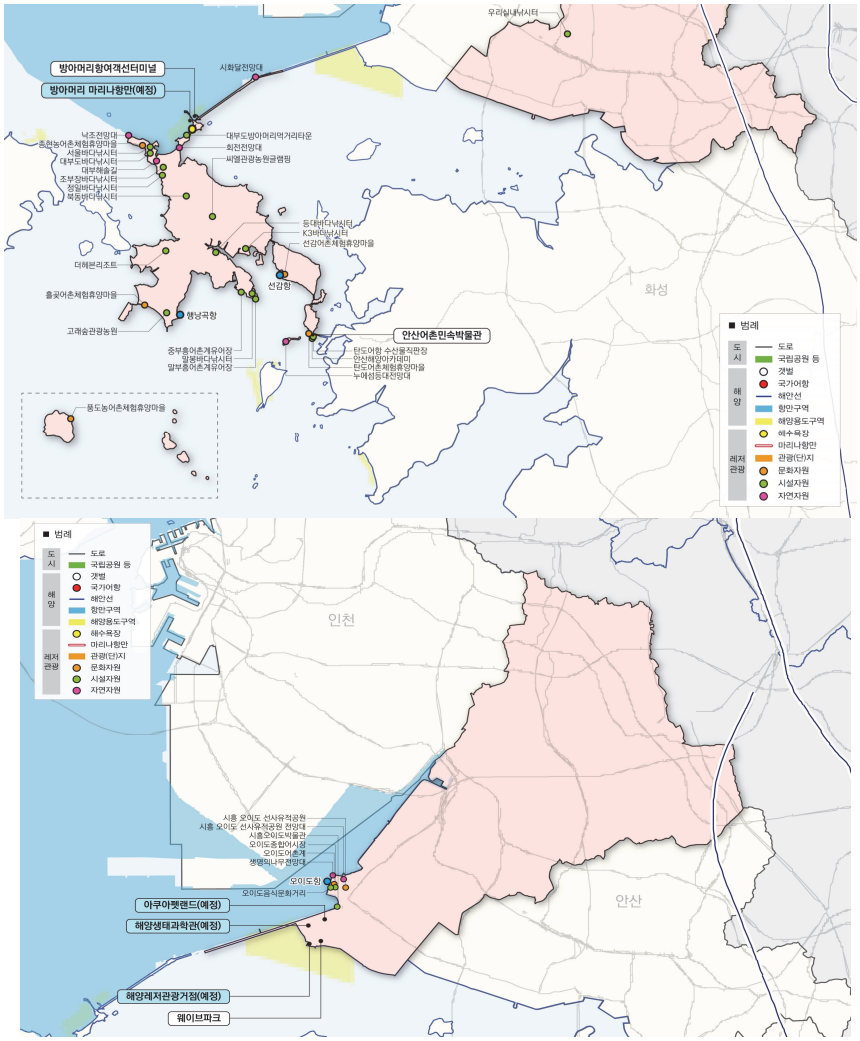
〈그림 5-2〉 인천 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



자료: 해양수산부(2025), p. 548.

산업 기반 역량에서 가장 중요한 지표로 활용되는 해양문화사업체 수에서 인천·경기권은 뚜렷한 우위를 보인다. 인천은 '기타 스포츠 교육기관'이 696개로 최다를 기록하며, 해양레저·스포츠 교육과 연계된 인력 양성과 체험산업이 활발하게 전개되고 있다. 이어 '기타 기술 및 직업 훈련학원'(548개)과 '컴퓨터 프로그래밍 서비스업'(483개), '건축 설계 및 관련 서비스업'(480개), '기타 엔지니어링 서비스업'(448개) 등 전문기술·설계·ICT 분야가 상위권을 차지해, 해양문화산업이 교육·기술·디자인·관광서비스 등 다방면에 걸쳐 분포하고 있음을 보여준다. 특히 '시각 디자인업'(323개)과 '일반 영화 및 비디오물 제작업'(264개), '여행사업'(241개) 등은 해양관광·문화 콘텐츠 기획과 홍보, 시각예술 및 영상제작 산업을 뒷받침하는 핵심 업종으로 기능한다.

〈그림 5-3〉 경기(위: 안산, 아래:시흥) 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



자료: 해양수산부(2025), p. 569.

경기권은 산업 구조에서 규모와 다양성 모두에서 더욱 두드러진다. '기타 스포츠 교육기관'이 1,057개로 전국적으로도 압도적인 수치를 보이며, 해양스포츠·레저 교육을 통한 시장 확대 잠재력이 크다. 그 외에도 '기타 엔지니어링 서비스업'(857개), '건축 설계 및 관련 서비스업'(820개), '컴퓨터 프로그래밍 서비스업'(814개) 등이 상위를 차지해, 첨단기술과 해양공간 설계 역량이 결합된 융합 산업 발전 기반이 튼튼하다. 또한 '기타 기술 및 직업 훈련학원'(719개)과 '운동 및 경기용품 소매업'(498개), '시각 디자인업'(465개), '기타 오락장 운영업'(411개) 등은 해양레저용품 유통, 디자인·홍보, 오프라인 체험형 오락 서비스 등 다양한 가치 사슬을 형성하고 있다. 경기권의 '그 외 기타 분류 안된 금속 가공제품 제조업'(404개)과 '그 외 기타 스포츠시설 운영업'(334개)은 요트·선박·레저장비 제작 및 운영 등 실물 기반 해양레저산업과의 연결 가능성을 시사한다.

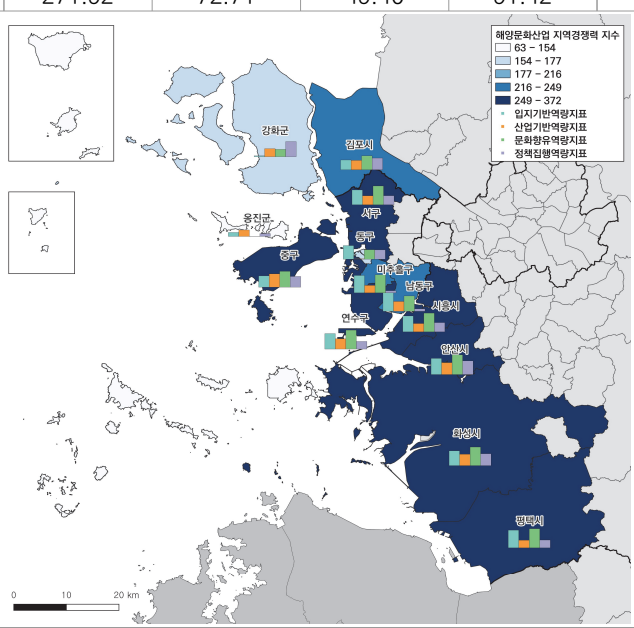
〈표 5-1〉 인천·경기 주요 해양문화사업체 업종 현황

순위	종목	사업체 수	순위	종목	사업체 수
인천			경기		
1	기타 스포츠 교육기관	696	1	기타 스포츠 교육기관	1,057
2	기타 기술 및 직업 훈련학원	548	2	기타 엔지니어링 서비스업	857
3	컴퓨터 프로그래밍 서비스업	483	3	건축 설계 및 관련 서비스업	820
4	건축 설계 및 관련 서비스업	480	4	컴퓨터 프로그래밍 서비스업	814
5	기타 엔지니어링 서비스업	448	5	기타 기술 및 직업 훈련학원	719
6	시각 디자인업	323	6	운동 및 경기용품 소매업	498
7	기타 오락장 운영업	289	7	시각 디자인업	465
8	일반 영화 및 비디오물 제작업	264	8	기타 오락장 운영업	411
9	운동 및 경기용품 소매업	252	9	그 외 기타 분류 안된 금속 가공제품 제조업	404
10	여행사업	241	10	그 외 기타 스포츠시설 운영업	334

자료: 저자 작성

〈표 5-2〉 인천·경기 시군구별 해양문화산업 경쟁력 주요 지표 결과

지역	종합	입지 기반 역량 지표	산업 기반 역량 지표	문화 향유 역량 지표	정책 집행 역량 지표
	점수				
인천연안					
중구	241.60	55.58	55.22	77.94	52.85
동구	162.07	66.83	2.95	46.48	45.81
미추홀구	215.42	85.31	31.22	88.62	10.27
연수구	237.87	75.95	31.23	93.14	37.54
남동구	224.65	92.06	44.97	75.48	12.13
서구	244.23	72.95	34.39	92.47	44.42
강화군	130.88	4.25	16.32	35.92	74.38
옹진군	45.53	19.82	11.61	0.00	14.09
경기연안					
평택시	246.58	86.81	27.71	93.77	38.29
안산시	298.34	79.43	54.86	96.87	67.18
시흥시	253.76	78.03	38.26	92.07	45.41
김포시	205.25	48.13	30.84	68.67	57.60
화성시	271.92	72.71	49.40	91.42	58.39



자료: 저자 작성

문화 향유 역량은 안산시, 화성시, 평택시, 인천 연수구, 서구 등이 문화 이동성, 공급력, 접근성에서 모두 상위권을 차지한다. 특히 평택시는 문화예술공연 횟수에서 전국 1위를 기록하고 문화시설 접근성과 문화관련 조례 제정 실적도 우수하다. 반면 강화와 옹진은 해양유산자원이 풍부함에도 불구하고 문화시설 접근성이 매우 낮아 향유 기반 확충이 시급해 보인다. 정책 집행 역량은 평택시와 김포시 등 경기권 일부 시군이 문화 관련 조례 제정 건수에서 전국 상위권을 보이며 제도적 기반을 갖추고 있으나, 인천은 광역 차원의 정책 기반은 양호하더라도 시군구 간 편차가 커 일부 지역은 정책 실행력이 부족한 것으로 평가된다.

인천·경기권은 수도권이라는 대규모 내수시장과 인천항·평택항 등 국가관문항을 보유한 입지 경쟁력을 기반으로, 해양문화산업의 확장 잠재력이 매우 높은 지역이다. 특히 인천과 경기는 해양문화사업체 수와 종사자 수에서 전국 상위권을 차지하며, 경기권은 게임·애니메이션·디자인·영상 등 해양문화 콘텐츠 제작기업이 다수 집적되어 있고, 인천은 해양레저·관광서비스와 엔지니어링·건축설계 분야에서 강세를 보인다. 옹진군의 경우 전체 산업 대비 해양문화산업 비중이 34%로 전국 1위를 기록하나, 산업 구조의 다양성이 낮아 자원 활용 범위 확대와 산업 다각화가 필요한 상황이다.

이러한 현황을 종합할 때, 권역별 거점의 기능을 유기적으로 연결하고 산업·관광·교육·문화 간 융합을 촉진하는 전략이 필요하다. 이에 따라 인천항·송도국제도시·시흥 거북섬·화성 전곡항·제부도 등 핵심 거점을 연결하는 수도권 해양문화벨트 구축을 제안한다. 벨트 내 각 거점은 기존의 특화 자산을 유지하면서도 상호보완적 네트워크를 형성하여, 해양문화산업의 가치 사슬을 확장시키고 권역별 균형 발전을 촉진할 수 있다. 또한 인천은 개항기 이후 형성된 근대 해양도시의 역사·문화 자산이 풍부하다. 개항장 일대의 근대 건축물, 항만시설, 원도심 경관은 공연·시각예술·디지털 전시와 결합할 경우 독창적인 스토리텔링이 가능하다. 이를 활용한 근대해양역

사 융합형 축제는 단순한 관광행사를 넘어, 지역 정체성 강화와 글로벌 해양문화 브랜드화의 동력이 될 수 있다. 특히 최근 문화행사 참여율과 외래 관광객 유입 통계는 이러한 축제가 경제적·문화적 파급 효과를 동시에 창출할 수 있음을 보여준다.

한편 영종 복합리조트와 시흥 거북섬은 세계 관광시장에서 주목받는 복합관광거점으로, 레저·쇼핑·숙박 기능을 이미 갖추고 있다. 여기에 해양문화 콘텐츠를 접목해 실감형 해양유산 전시, 메타버스 기반 글로벌 전시관, 스트리밍 플랫폼을 개발하는 복합리조트-해양문화 콘텐츠 연계사업은 체류형 소비를 확대하고, 해외시장 공략의 전진기지로 기능할 수 있다. 복합리조트 이용객의 평균 체류시간과 소비액은 문화 콘텐츠 제공 여부에 따라 유의미한 차이를 보이므로, 이는 해양문화소비 확대의 중요한 레버리지 포인트가 될 수 있다.

강화와 옹진 등 도서지역의 갯벌, 어촌, 신앙문화, 해양유산은 교육적 가치가 높다. 이를 수학여행·체험학습·어촌체험마을 프로그램과 연계한 교육형 체류상품으로 개발하면, 학생·청소년의 해양문화 이해도를 높이고, 지역 사회에 대한 긍정적 인식을 확산시킬 수 있다. 특히 옹진군과 강화군은 해양문화유산 분포와 체험마을 운영 건수에서 수도권 내 최상위권을 차지하고 있어, 교육·관광 융합 모델 구축의 최적지로 평가된다. 마지막으로, 인천 연안과 도서지역에 전승되는 해양설화·민담은 차별화된 무형유산 자원이다. 이를 발굴·재해석해 캐릭터, 웹툰, 애니메이션, 영화 등 다양한 장르의 콘텐츠로 확장하는 해양설화 기반 융복합 콘텐츠 개발은, K-콘텐츠 제작사와 협력하여 글로벌 유통이 가능한 지식재산(IP)로 육성할 수 있다. 최근 '데몬 헌터스'와 같은 스토리 기반 콘텐츠의 글로벌 흥행은 무형유산이 대중문화와 결합할 때의 시장성을 잘 보여준다.

한편 인천·경기권은 산업 기반과 입지 경쟁력 측면에서는 전국 상위 수준을 유지하고 있으나, 문화 향유 및 정책 집행 역량에서 상대적으로 낮은 수치를 보이고 있다. 이러한 지역 간 불균형을 해소하기 위해서는 해상 및 도서 지역의 접근성을 고려한 주민 문화 접근성 제고 방안이 필요하다. 또한 지역 단위의 정책 집행 역량을 제고하기 위해 해양문화 관련 조례 제정, 전문 인력 양성, 지방정부 간 협력 네트워크를 확대할 필요가 있다. 마지막으로 문화 향유 역량이 낮은 지역을 대상으로 공공·민간 협력형 문화 콘텐츠 제작 지원사업을 추진하여, 지역 예술가와 청년 창작자의 참여를 유도하고 자생적 콘텐츠 생태계를 조성해야 한다.

이와 같이 산업·관광·교육·콘텐츠의 연계를 강화하는 다음의 신규 사업은 인천·경기권을 수도권형 해양문화산업 거점으로 도약시키고, 국가 해양문화산업 발전의 전략적 모델로 기능할 수 있을 것으로 판단된다.

〈표 5-3〉 인천·경기 해양문화산업 특성화 사업 제안

구분	사업명	주요 내용	기대효과
1	수도권 해양문화벨트 구축사업	인천항·송도국제도시·시흥 거북섬·화성 전곡항·제부도 등 권역별 거점 연계 네트워크 조성, 산업·관광·교육·문화 복합클러스터 형성	해양문화산업·관광·레저·교육 간 시너지 창출, 권역별 균형 발전 촉진
2	근대해양역사 융합형 공연·시각예술 축제	인천 근대역사·항만 자원을 활용한 공연·시각예술·디지털 전시 융합형 대표축제 육성, 국제행사로 확장	지역 정체성 강화, 글로벌 해양문화 브랜드화, 관광객 유치
3	복합리조트–해양문화 콘텐츠 연계사업	영종 복합리조트·시흥 거북섬과 연계한 실감형 해양유산 콘텐츠, 메타버스 전시·글로벌 스트리밍 플랫폼 개발	복합리조트 관광객의 해양문화 소비 확대, 해외시장 공략
4	갯벌·어촌·해양유산 연계 교육형 체류상품 개발	강화·옹진의 갯벌, 어촌, 신앙문화, 해양유산을 활용해 수학여행·체험학습·어촌체험마을 프로그램과 연계한 교육형 체류상품 개발. 해양 환경보전·전통어업·지역 문화 이해를 결합한 맞춤형 교육 콘텐츠 제공	학생·청소년의 해양문화 이해도 향상, 지역 사회 인식 제고, 교육·관광 융합을 통한 지속 가능한 방문 수요 창출
5	해양설화 기반 융복합 콘텐츠 개발	인천 연안과 도서지역에 전승되는 해양설화·민담을 발굴·재해석하여 캐릭터, 웹툰, 애니메이션, 영화 등 다양한 장르로 개발. 지역 예술가, K-콘텐츠 제작사와 협력해 글로벌 유통이 가능한 IP로 육성	지역 고유의 무형유산 가치 확산, 해양문화산업 IP 경쟁력 강화, 청년·창작자 일자리 창출, 관광·문화소비 확대

자료: 저자 작성

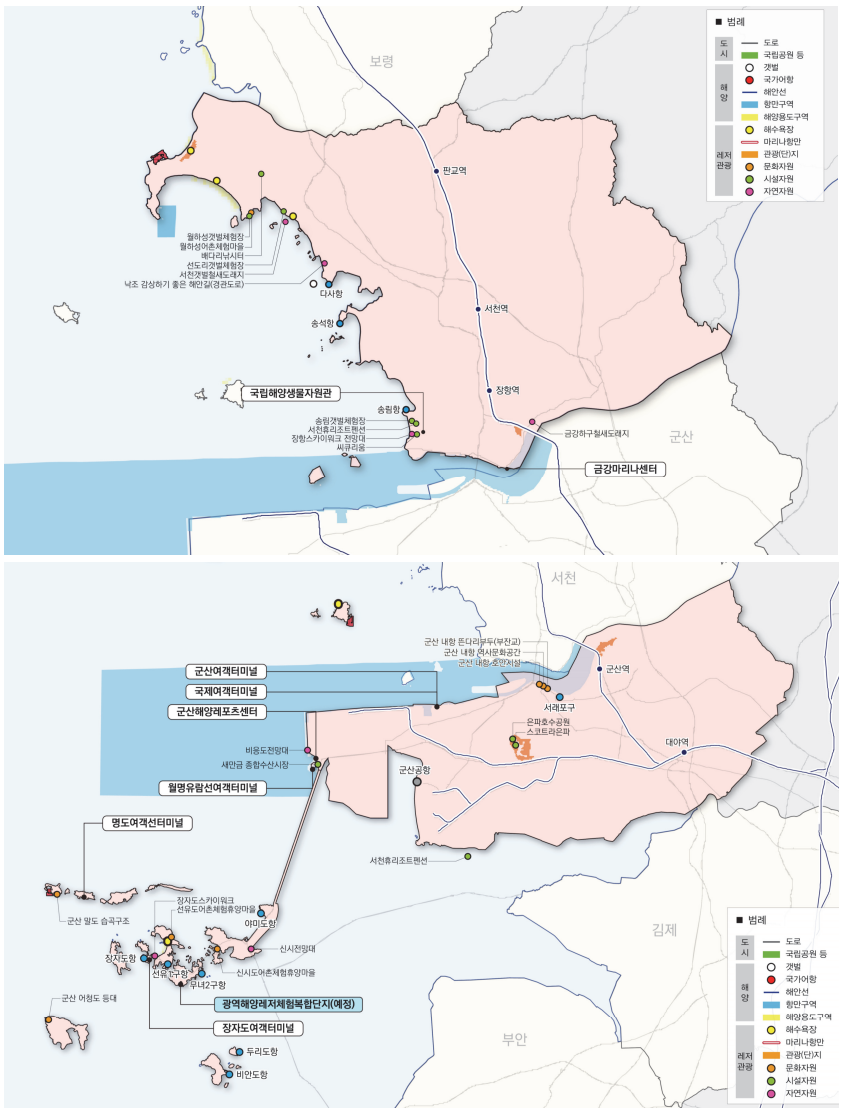
2. 충남·전북

충남과 전북 연안은 서해안의 중심축을 이루며, 갯벌과 섬, 항만을 매개로 해양생태와 생활문화가 집적된 지역이다. 충남은 태안과 보령을 중심으로 광활한 갯벌과 다양한 섬을 바탕으로 생태와 전통문화가 어우러진 정체성을 형성하고 있으며, 갯벌 체험, 어촌 생활문화, 해양 치유자원 등이 결합되어 지역 고유의 문화적 특성을 강화하고 있다. 이러한 자원은 단순한 활용을 넘어, 해양문화유산 보존과 교육, 지역 정체성 확산의 기반으로도 작용한다.

전북은 새만금 개발과 군산·부안권을 중심으로 간척지와 도서문화가 현대적 산업·관광과 결합되어 있으며, 근대 해양도시의 역사성과 풍부한 문화 자원을 토대로 새로운 해양문화 콘텐츠 창출 가능성을 지니고 있다. 특히 군산은 근대 항만도시로서의 문화경관과 생활사를 토대로 산업유산을 관광·문화 자원화하는 흐름이 강화되고 있으며, 부안은 풍력, 낙조, 해양생태를 활용한 친환경 문화관광 모델을 발전시키고 있다.

두 지역 모두 항만은 단순한 물류·교통의 거점을 넘어 생활문화, 축제, 체험의 장으로 기능하여 지역 공동체의 정체성을 지탱하고 있으며, 이를 기반으로 해양문화와 관광이 자연스럽게 융합되는 발전 구조를 갖추고 있다. 다만 충남은 문화 자원의 활용과 확산이 균형적으로 이루어질 필요가 있으며, 전북은 산업·관광 개발 과정에서 지역 고유의 문화적 정체성이 훼손되지 않고 유지·강화되도록 관리가 요구된다.

〈그림 5-4〉 충남연안(위: 서천군)과 전북연안(아래: 군산시) 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



자료: 해양수산부(2025), p. 670.

충남과 전북은 해양문화산업 기반에서 각기 다른 특성을 보인다. 충남은 '기타 기술 및 직업 훈련학원'이 321개로 가장 많아, 지역 내 직업교육과 전문 인력 양성 기반이 비교적 탄탄하게 자리 잡고 있다. 이어 '게임 용구·인형 및 장난감 소매업'(287개), '건축 설계 및 관련 서비스업'(286개), '기타 스포츠 교육기관'(211개) 등이 상위를 차지하여, 여가·놀이산업과 공간 설계, 생활체육을 중심으로 해양문화산업이 전개되고 있음을 보여준다. 특히 '기타 해상운송업'(182개)과 '수산동물 건조·염장품 제조업'(162개)은 충남이 보령·태안 등을 중심으로 해양 자원과 직접적으로 연계된 생활·생산 기반의 산업을 여전히 유지하고 있음을 반영한다. 동시에 '기타 오락장 운영업'과 '운동 및 경기 용품 소매업'도 높은 순위를 기록해, 해양레저·체육과 결합된 오프라인 기반의 체험·유통 산업이 뚜렷하게 나타난다. 충남의 산업 구조는 해양레저와 지역생활문화가 공존하는 형태로, 교육과 놀이, 그리고 전통적 자원이 결합된 다층적 성격을 띠고 있다.

전북은 충남과 달리 '기타 기술 및 직업 훈련학원'(120개)과 함께 '건축 설계 및 관련 서비스업'(107개), '그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업'(103개) 등이 상위를 차지하여, 교육·설계·오락 콘텐츠산업이 균형 있게 분포하는 특징을 보인다. 또한 '게임 용구·인형 및 장난감 소매업'(92개), '기타 스포츠 교육기관'(91개), '운동 및 경기 용품 소매업'(87개) 등은 생활 여가와 체육 활동의 저변을 보여준다. 전북은 특히 '산업단체'(82개), '지방행정 집행기관'(78개), '전시·컨벤션·행사 대행업'(69개), '여행사업'(63개) 등이 주요 업종에 포함되어 있다는 점에서 뚜렷한 차별성을 갖는다. 이는 전북이 군산·부안권을 중심으로 근대 해양도시의 역사성과 함께, 행정·산업 조직과 MICE 산업, 관광 산업이 결합된 복합적 구조를 형성하고 있음을 의미한다.

종합하면, 충남은 해양레저와 체육, 생활문화가 중심이 된 생활·체험형 해양문화산업 구조를 보여주며, 전북은 산업단체·행정조직과 MICE·관광업이 결합된 산업·관광 융합형 구조를 보여준다고 할 수 있다. 두 지역은

상호 보완적으로 연계될 경우, 서해안권의 해양문화·관광 거점으로 발전할 수 있는 잠재력을 지닌다.

〈표 5-4〉 충남·전북 주요 해양문화사업체 업종 현황

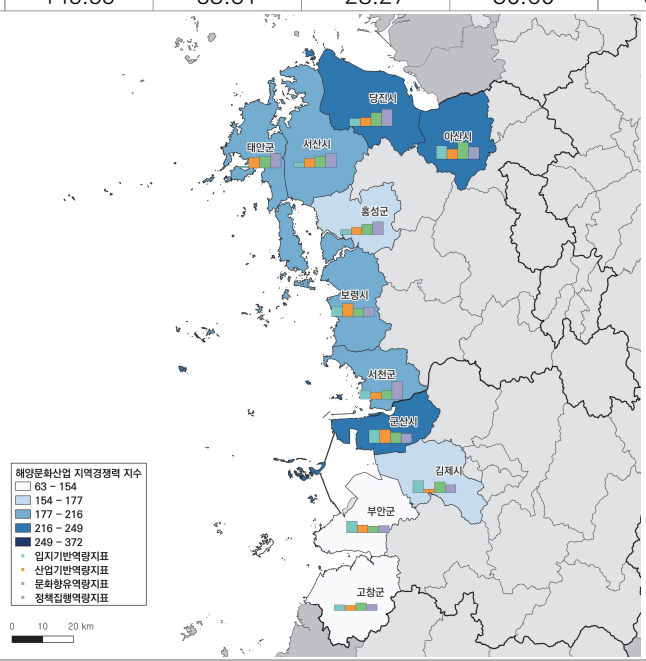
순위	종목	사업체 수	순위	종목	사업체 수
충남			전북		
1	기타 기술 및 직업 훈련학원	321	1	기타 기술 및 직업 훈련학원	120
2	게임용구, 인형 및 장난감 소매업	287	2	건축 설계 및 관련 서비스업	107
3	건축 설계 및 관련 서비스업	286	3	그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업	103
4	기타 스포츠 교육기관	211	4	게임용구, 인형 및 장난감 소매업	92
5	기타 해상 운송업	182	5	기타 스포츠 교육기관	91
6	그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업	174	6	운동 및 경기용품 소매업	87
7	수산동물 건조 및 염장품 제조업	162	7	산업 단체	82
8	운동 및 경기용품 소매업	152	8	지방행정 집행기관	78
9	시설물 유지관리 공사업	140	9	전시, 컨벤션 및 행사 대행업	69
10	기타 오락장 운영업	138	10	여행사업	63

자료: 저자 작성

충남과 전북 연안은 문화 향유 역량과 정책 집행 기반에서 뚜렷한 차이를 보인다. 충남은 아산과 당진이 문화 향유와 정책 집행에서 강세를 보여 문화 인프라와 제도적 기반이 모두 탄탄하다. 반면 서천은 정책 집행에서는 가장 높지만 문화 향유와 산업 기반이 낮아 불균형이 드러난다. 전북에서는 군산이 입지와 산업 기반에서 두드러지나 문화 향유는 충남 주요 도시보다 낮아 보완이 필요하다. 김제는 문화 향유는 보통 수준이나 정책 집행이 취약하며, 고창과 부안은 전반적으로 모든 지표가 낮아 문화 인프라 확충과 제도적 기반 강화가 시급하다.

〈표 5-5〉 충남·전북 시군구별 주요 지표 결과

지역	종합	입지 기반 역량 지표	산업 기반 역량 지표	문화 향유 역량 지표	정책 집행 역량 지표
	점수				
충남연안					
보령시	178.89	48.68	49.41	37.04	43.76
아산시	238.92	61.49	43.04	78.01	56.37
서산시	166.37	23.55	26.51	51.85	64.46
당진시	209.59	35.82	31.96	63.14	78.67
서천군	194.64	41.75	32.36	39.87	80.65
홍성군	150.21	23.31	19.34	48.25	59.30
태안군	154.14	8.73	23.43	53.94	68.04
전북연안					
군산시	215.48	62.31	58.97	49.77	44.43
김제시	174.02	55.90	30.79	50.20	37.13
고창군	118.50	26.18	24.83	39.46	28.03
부안군	145.55	53.51	28.27	30.60	33.15



자료: 저자 작성

충남과 전북 연안은 서해안의 핵심 축으로서, 수도권과 호남을 연결하는 교통·경제·문화적 요충지이자, 갯벌·간척지·섬·항만을 매개로 한 다층적 해양문화 자산을 보유한 지역이다. 이 권역은 전통적인 어촌문화와 근대 해양도시 유산, 그리고 최근의 산업·관광 융합까지 포괄하는 독자적 발전 기반을 지니고 있으며, 이를 해양문화산업 차원에서 체계적으로 활용할 경우, 동·남해안과는 구별되는 서해안형 해양문화활용 모델을 제시할 수 있다.

우선 충남은 태안·보령을 중심으로 한 광활한 갯벌과 다수의 유인도·무인도, 그리고 서해안의 대표적 해수욕장 자원을 보유하고 있다. 태안반도의 갯벌은 생태적 가치와 함께 전통적인 어업 활동, 갯벌 체험 문화로 이어져 '생태·생활문화 융합형 자원'으로 평가된다. 또한 보령머드축제는 단순한 지역행사를 넘어 국제적 인지도를 가진 대표 해양축제로 성장하면서, 서해안형 해양문화 브랜드의 성공 가능성을 보여주었다. 최근에는 태안 해양치유센터 건립을 계기로 해양치유와 레저관광을 결합한 새로운 산업 모델이 주목받고 있으며, 이는 단순한 문화·관광 차원을 넘어 웰니스 산업, 의료·헬스케어 연계까지 확장될 수 있다.

전북은 새만금 개발과 더불어 군산·부안이 중심이 되는 독자적 해양문화산업 기반을 구축해 왔다. 군산은 근대 항만도시 유산과 조선·어업·수산 가공의 역사적 흔적을 지니고 있으며, 이를 활용한 근대문화도시 브랜드화 사업이 활발히 추진 중이다. 특히 개항 이후 형성된 근대 해양도시 경관과 산업유산은 단순한 보존의 의미를 넘어, 전시·컨퍼런스·문화축제와 결합한 MICE 산업화 자원으로 전환 가능성이 크다. 부안은 변산반도와 격포항 일대를 중심으로 어촌문화, 해양생태, 레저관광이 결합한 생활문화형 모델을 보여주고 있으며, 새만금 방조제를 매개로 한 대규모 간척지 자원은 향후 에너지·스마트 해양도시·문화관광 복합 개발로 확장될 수 있다.

이처럼 충남·전북은 갯벌·섬·어촌이라는 전통적 기반과 산업·관광 융합 자산을 동시에 보유하고 있다는 점에서, 수도권 확장형 구조를 가진 인천·경기와는 다른 경로의 발전이 요구된다. 특히 생태자원과 생활문화, 근대유산과 산업관광을 네 축으로 설정하고, 이들 간 연계와 브랜드화를 통해 차별화된 서해안형 모델을 제시하고자 한다.

또한 충남과 전북의 해양문화산업은 각각 자원 활용의 불균형(충남)과 정체성 유지 및 지속 가능한 산업화의 한계(전북)라는 약점을 안고 있으며, 두 지역 모두 자원은 풍부하지만 구조적 연결성과 고도화 전략이 부족하다는 공통 과제를 가진다. 이에 따라 향후 전략은 단순한 자원 나열이나 단위 사업의 확대를 넘어, 거점-배후 확산 구조를 통해 충남의 자원 활용 격차를 해소하고, 문화유산-콘텐츠-산업으로 이어지는 가치 사슬을 구축하여 전북의 정체성 보호와 산업화를 동시에 달성하는 방향으로 설계되어야 한다. 더불어 두 지역을 네트워크형 권역 클러스터로 통합함으로써 자원의 파편화를 극복하고, 기능적 역할 분담을 통해 권역 단위 시너지를 극대화할 필요가 있다.

이에 따라 전략은 다음과 같이 구체화할 수 있다. 첫째, 충남·전북 연안을 네트워크화하여 권역 단위의 해양문화산업 클러스터를 구축하는 것이다. 태안·보령의 갯벌과 해양치유 자원, 군산·부안의 근대도시 유산과 산업관광 자원을 연결하면, 단일 지자체의 한계를 넘어선 권역 연계형 해양문화벨트를 만들 수 있다. 둘째, 해양치유와 레저를 결합한 융합형 문화클러스터를 통해 체류형·체험형 관광 수요를 확대해야 한다. 이는 단순한 관광객 유치 차원을 넘어, 장기 체류와 의료·웰니스 서비스 연계로 지역 일자리 창출과 신산업 육성에 기여할 수 있다. 셋째, 군산·부안의 근대 해양도시 경관을 국제 컨퍼런스, 산업전시, 글로벌 축제 등과 연결하여 MICE 산업화를 추진하는 것이다. 이는 서해안의 산업도시 이미지를 문화·산업 복합공간으로 전환하는 중요한 계기가 될 수 있다. 넷째, 태안·보령의 갯벌과

섬, 부안·군산의 어촌을 무대로 한 해양문화축제 브랜드화를 통해 서해안권을 대표하는 상징적 콘텐츠를 육성해야 한다. 마지막으로, 전통 어촌의 생활문화와 현대적 소비 트렌드를 접목한 해양문화 특화거리를 조성하여 로컬 브랜드와 청년 창업을 지원하고, 이를 통해 지역 경제와 연계되는 지속 가능한 발전 기반을 마련할 필요가 있다.

결과적으로 충남·전북권의 해양문화산업 전략은 '서해안 연안 특화 자원'을 기반으로, 생태·생활·산업을 아우르는 복합적 권역 브랜드를 확립하는 데 초점을 맞춰야 한다. 이는 수도권 중심의 편중 구조를 완화하고, 동·남해안과 차별화된 경쟁력을 확보하며, 궁극적으로 서해안 전체의 균형 발전을 견인하는 전략적 의의를 가진다.

〈표 5-6〉 충남·전북 해양문화산업 특성화 사업 제안

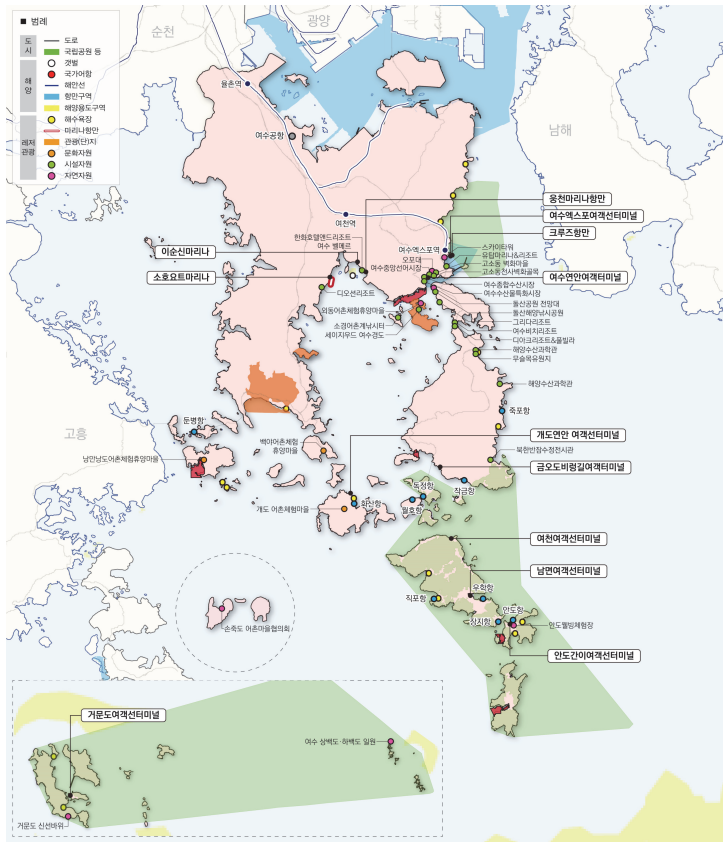
구분	사업명	주요 내용	기대효과
1	서해안 해양생태·문화 네트워크 구축	태안·보령·군산·부안을 잇는 서해안 핵심 연안거점을 네트워크화 갯벌·어촌·간척지·섬 자원을 연계해 산업·문화·관광 복합벨트 조성	서해안권 균형 발전, 생태·산업·관광 융합, 권역 단위 시너지 창출
2	해양치유·레저 융합형 문화클러스터	보령·태안을 중심으로 갯벌 체험, 해양치유, 레저스포츠를 융합한 체류형 문화관광단지 조성	해양치유산업 활성화, 웰니스 관광 수요 창출, 지역 일자리 확대
3	근대 해양도시 유산 MICE 산업화	군산·부안의 근대 항만도시 문화경관, 산업유산을 활용해 국제 컨퍼런스, 전시·페스티벌 개최. 지역 MICE 클러스터로 육성	근대 해양도시 브랜드화, 국제교류 기반 마련, 산업·관광 복합효과
4	갯벌·섬 연계 해양문화축제 브랜드화	태안·보령 갯벌 및 부안·군산 도서를 무대로 전통 어촌문화, 해양생태 체험, 현대적 공연·예술을 결합한 권역 대표 축제 개최	서해안권 대표 해양문화 콘텐츠 창출, 지역관광 활성화, 글로벌 관광객 유치
5	연안 생활문화 기반 해양관광 특화거리 조성	보령·군산 항만과 부안·태안·서천 전통 어촌마을을 연계, 해양음식·공예·스토리텔링을 융합한 해양문화 테마거리 조성	지역 생활문화 관광자원화, 청년창업·로컬 브랜드 육성, 체류형 관광 수요 확대

자료: 저자 작성

3. 전남·제주

전남·제주권은 다도해와 화산섬이라는 지리적 특수성을 바탕으로 해양문화융합산업의 핵심 잠재 거점으로 평가된다. 대도시와의 접근성이 떨어지고 지형적 제약(섬, 산지 등)이 있지만, 이를 상쇄할 만큼 풍부한 해양자연자원과 독보적인 해양전통문화 자원을 잘 보존하면서 지역 고유의 해양공동체 정체성을 형성해, 차별화된 해양문화산업의 발전 잠재력을 지닌다.

〈그림 5-5〉 전남 여수시 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



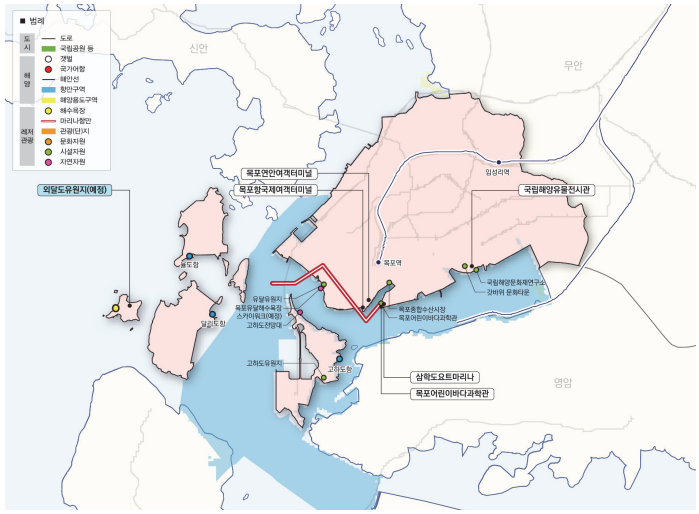
자료: 해양수산부(2025), p. 725.

구체적으로 설명하면, 전남은 총 2,165개의 섬('24년 기준 무인도 1,894개, 유인도 271개)을[161] 지닌 우리나라 대표 다도해 지역으로, '신안-여수-고흥'으로 이어지는 해안선에는 다도해의 수려한 해양경관과 섬 고유의 해양전통의례, 해양신앙, 항해기술 등이 집적되어 있다. 더불어 목포는 근대 해양도시로서의 역사성과 항만을 중심으로 한 문화유산이 풍부하며, 여수는 세계박람회 개최 경험과 다양한 해양문화·레저 인프라를 바탕으로 복합적인 해양문화산업 발전 기반을 갖추고 있다. 제주는 전국에서 가장 낮은 접근성을 보이지만, 세계자연유산으로 등재된 화산지형과 더불어 유네스코 인류무형문화유산으로 지정된 해녀문화를 대표적 자산으로 보유하고 있다. 제주해녀문화는 생계·신앙·공동체적 가치를 동시에 내포한 무형유산으로, 이를 활용한 디지털 콘텐츠화, 교육프로그램, 문화·관광 상품화가 가능하다. 또한 해양신앙, 해양축제, 전통어업 활동 등은 제주의 지역 정체성과 결합되어 해양문화산업을 차별화하는 원형적 자산으로 기능한다.

이처럼 전남·제주권은 원형적 해양문화자원이 풍부하여 이를 활용한 생태체험과 연계한 해양융합문화 산업 발전 가능성이 크다. 아울러 제주는 해양문화산업을 관광, MICE 산업, 해양레저산업과 연계해 고부가가치 창출이 가능한 구조를 지니고 있어, 글로벌 수준의 해양문화 거점으로 발전할 잠재력이 높다.

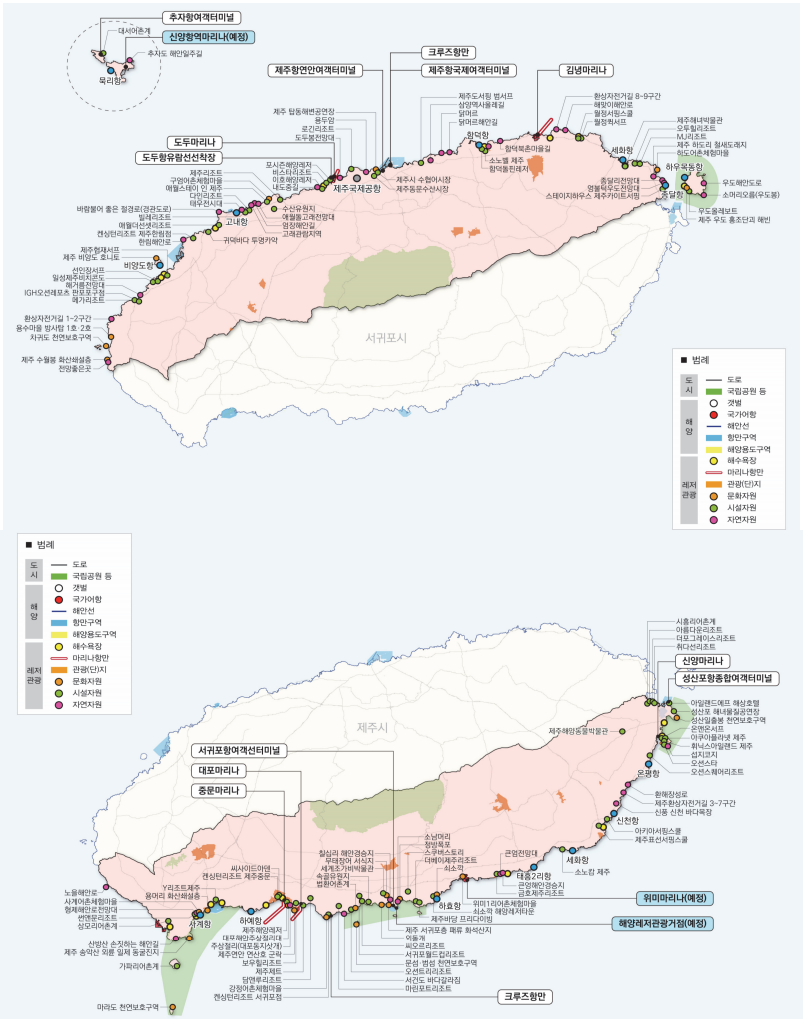
161) 공공데이터포털(검색일: 2025.8.28.)

〈그림 5-6〉 전남 목포시 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



자료: 해양수산부(2025), p. 719.

〈그림 5-7〉 제주 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도 (위: 제주시, 아래: 서귀포시)



자료: 해양수산부(2025), p. 916.

전남·제주권의 산업 기반 역량을 살펴보면, ‘여행사업’, ‘건축 설계 및 관련 서비스업’, ‘기타 스포츠 교육기관’ 등 관광·서비스·교육 분야가 상위를 차지하면서 체류형·체험형 해양문화·관광 중심의 산업 구조를 보인다. 다

만 전남은 해양생산 및 제조와 직업훈련 중심의 기반 산업이 상대적으로 강세를 보이는 반면, 제주는 관광서비스업과 문화·디자인 분야가 두드러진다는 특징이 있다.

전남의 해양문화산업은 1차 산업 기반의 전통적 해양 자원과 연계된 사업체가 발달해있다. 특히 '수산동물 건조 및 염장품 제조업'(597개)이 전남 연안 지역 내에서 가장 많은 사업체 수를 기록하며 압도적인 1위를 차지했다. 이는 전남의 광범위한 어촌과 수산물 생산 기반이 해양문화산업과 긴밀하게 연결되어 있음을 시사한다. 또한, '기타 기술 및 직업 훈련학원'(454개), '건축 설계 및 관련 서비스업'(397개), '게임 용구, 인형 및 장난감 소매업'(329개) 등이 상위에 올라, 교육, 설계, 유통 등 다양한 분야에서 해양문화산업을 지원하고 있음을 알 수 있다. 더불어 '기타 스포츠 교육기관'(304개), '운동 및 경기 용품 소매업'(292개), '여행사업'(285개) 등이 상위권으로, 해양레저 및 문화관광 서비스와 관련된 산업 기반이 꾸준히 성장하고 있음을 보여주며, 이는 전남이 전통적인 해양생산·제조산업을 넘어, 해양문화·관광·레저 분야로 산업 포트폴리오를 확장하고 있음을 시사한다.

한편, 제주는 앞서 분석한 것처럼 산업 기반 역량 지표 기준으로 최상위권을 차지하면서[162] 해양문화산업의 절대 규모도 크고, 전체 산업에 비해 해양문화산업 비중도 매우 높은 지역으로 나타났다. 그뿐 아니라 제주연안 지역은 창작·콘텐츠 생산 역량 지표와 해양문화자원 지표에서도 최상위를 기록했다.[163] 주요 해양문화사업체 업종 현황을 살펴보면, 제주는 관광·서비스업 중심의 산업 구조가 뚜렷하다. '여행사업'이 662개로 가장 많아 전국 연안 지역 중 유일하게 최다 업종으로 기록되었으며, 이는 제주의 독보적인 해양문

162) 산업 기반 역량 지표 기준, 1위는 제주 제주시(300.0), 2위는 제주 서귀포시(268.2.)
163) 창작·콘텐츠 생산 역량 지표 기준, 1위는 제주 제주시(100.0), 2위는 제주 서귀포시(80.7), 해양문화자원 지표 기준, 1위는 제주 제주시(100.0), 2위는 제주 서귀포시(94.6)

화·관광자원을 기반으로 한 관광업이 활성화되어 있음을 보여준다. 그 뒤를 이어 '건축 설계 및 관련 서비스업'(403개), '기타 스포츠 교육기관'(389개), '운동 및 경기 용품 소매업'(148개), '그 외 기타 스포츠시설 운영업'(131개) 등이 상위를 차지해, 관광 인프라 개발과 레저 스포츠 교육 기반이 체계적으로 갖춰져 있음을 알 수 있다. 또한 '전시·컨벤션 및 행사 대행업'(184개), '시각 디자인업'(180개), '게임 용구·인형 및 장난감 소매업'(154개)은 관광객 유치를 위한 마케팅, 콘텐츠 제작, 유통 등 부가가치 산업이 활발히 전개되고 있음을 시사한다. 종합하면, 제주의 해양문화산업은 문화·관광·서비스·레저·디자인이 결합된 융합형 산업 구조를 특징으로 한다.

〈표 5-7〉 전남·제주 주요 해양문화사업체 업종 현황

순위	종목	사업체 수	순위	종목	사업체 수
전남			제주		
1	수산동물 건조 및 염장품 제조업	597	1	여행사업	662
2	기타 기술 및 직업 훈련학원	454	2	건축 설계 및 관련 서비스업	403
3	건축 설계 및 관련 서비스업	397	3	기타 스포츠 교육기관	389
4	게임용구, 인형 및 장난감 소매업	329	4	기타 기술 및 직업 훈련학원	239
5	기타 스포츠 교육기관	304	5	전시, 컨벤션 및 행사 대행업	184
6	기타 엔지니어링 서비스업	297	6	시각 디자인업	180
7	운동 및 경기용품 소매업	292	7	그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업	162
8	여행사업	285	8	게임 용구, 인형 및 장난감 소매업	154
9	지방행정 집행기관	279	9	운동 및 경기 용품 소매업	148
10	그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업	251	10	그 외 기타 스포츠시설 운영업	131

자료: 저자 작성

전남·제주권의 문화 향유 역량은 지역 간 뚜렷한 차이가 있다는 특징을 보인다. 전남 연안은 전반적으로 문화 향유 역량 지표가 낮은 수준이며, 특히 시군별 편차가 매우 크다. 이는 전남 연안이 문화 향유를 위한 접근 인

프라, 콘텐츠 생산 및 공급, 잠재 수요 측면에서 모두 취약하고 지역 간 격차가 크다는 점을 시사한다. 구체적으로 목포시(73.00), 순천시(62.12), 광양시(57.04) 등 일부 도시는 전남연안 중에서도 상대적으로 양호한 수치를 보였으나, 다수의 군 단위 지역은 40점대 이하에 머물며 문화 접근성과 수요 등이 제한적인 것으로 나타났다. 특히 영광군(17.05), 함평군(16.19), 신안군(8.61) 등은 문화 향유 역량 지표가 현저하게 취약해, 문화 콘텐츠 공급력과 인프라 접근성 모두에서 개선이 시급하다. 따라서 지역 내 문화 향유 격차 해소를 위한 전략적 접근이 시급하다.

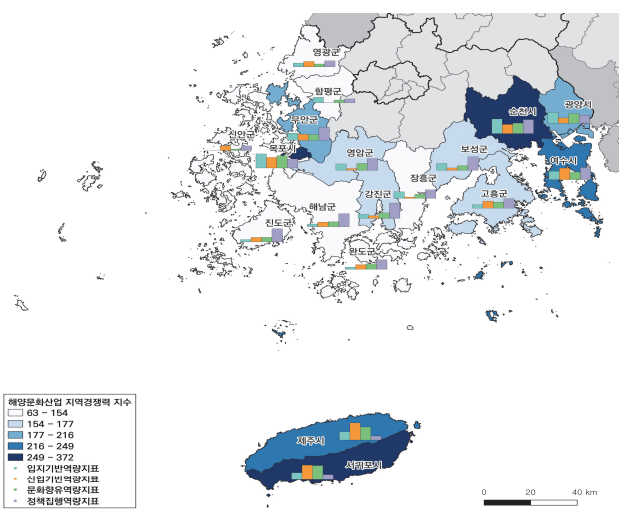
반면, 제주 연안은 지리적 접근성이 떨어짐에도 불구하고 문화 향유 역량 지표에서 제주시 75.90, 서귀포시 85.78 등의 높은 값을 기록하면서 전남연안 대부분의 시군을 상회하는 수치를 나타냈고, 이는 전국적으로도 상위권에 해당한다. 이러한 수치는 제주가 해양문화 관련 인프라와 콘텐츠 생산력이 우수하며, 활발한 해양문화 활동 경험과 높은 수요를 바탕으로 지속적인 문화 소비가 이루어지는 지역임을 반영하는 결과로 해석된다.

정책 집행 역량 지표 측면에서 역시 전남·제주권은 뚜렷한 지역적 편차를 보인다. 전남에서는 강진군(91.31)과 순천시(82.63)가 정책 집행 역량 지표에서 전국 연안 중 최상위권을 기록하면서 강점을 드러냈다. 이는 이들 지역이 문화 관련 조례 제정 건수와 지역 문화진흥기관 설치 개수 등 제도적 기반이 잘 갖춰져 있기 때문으로 해석된다. 특히 강진군은 총예산 대비 문화예산 비율과 1인당 문화예산액 등 재정적 측면에서도 높은 점수를 받아 정책 실행력이 뛰어난 것으로 분석된다.

반면, 제주는 정책 집행 역량 지표가 전국 평균에 미치지 못하는 낮은 수준으로 나타났다. 제주는 정책 기반과 행정조직은 보통 수준이지만, 정책 재정 측면이 현저하게 낮아 전체 역량을 하락시키는 요인으로 작용하고 있다. 이는 풍부한 해양문화자원을 산업화로 연결하기 위한 제도적, 재정적 지원이 보완될 필요가 있음을 시사한다.

〈표 5-8〉 전남·제주 시군구별 주요 지표 결과

지역	종합	입지 기반 역량 지표	산업 기반 역량 지표	문화 향유 역량 지표	정책 집행 역량 지표
	점수				
전남연안					
목포시	271.23	83.64	60.97	**73.00**	53.62
여수시	232.21	49.64	65.17	45.46	71.94
순천시	299.96	86.76	68.45	62.12	**82.63**
광양시	192.81	64.06	24.79	57.04	46.92
고흥군	144.09	20.68	31.29	36.05	56.06
보성군	167.17	40.76	19.14	27.28	79.99
장흥군	119.89	38.75	6.35	24.21	50.57
강진군	155.66	24.78	6.94	32.63	**91.31**
해남군	140.37	16.20	16.78	29.74	77.65
영암군	159.74	37.63	11.98	41.16	68.97
무안군	190.84	42.59	37.72	33.36	77.17
함평군	77.09	32.88	5.34	16.19	22.68
영광군	95.33	22.61	19.95	17.05	35.74
완도군	110.75	12.27	9.46	32.80	56.23
진도군	131.15	13.62	12.73	27.25	77.55
신안군	46.23	0.00	10.71	8.61	26.91
제주연안					
제주시	221.49	48.18	74.00	**75.90**	23.41
서귀포시	224.07	44.11	61.19	**85.78**	32.98



자료: 저자 작성

전남·제주권은 섬이라는 물리적 제약으로 인해 접근성과 인프라가 상대적으로 부족하지만, 이를 '일상으로부터의 탈출'이라는 차별적 가치로 전환할 수 있는 잠재력이 크다. 다도해와 화산섬이라는 입지 특수성, 목포·여수의 근대 해양도시 유산, 제주 해녀문화 등 세계적 해양자산을 바탕으로 해양문화산업의 확장 가능성이 매우 높은 지역이기도 하다. 전남은 섬·갯벌·어촌 공동체를 기반으로 생산·가공·교육·레저가 연계되는 구조가 특징적이며, 제주는 관광·콘텐츠·디자인 중심의 산업 구조가 두드러진다. 그러나 전남은 문화 향유 역량 지표가 낮고 지역 간 격차가 커, 특히 신안군 등 군 단위 지역은 문화 향유뿐 아니라 입지 기반과 정책 집행 역량까지 현저히 취약한 것으로 나타난다. 반면 제주는 산업 기반과 문화 향유 역량은 높은 수준이지만, 정책 집행 역량이 상대적으로 부족해 풍부한 해양문화자원을 산업화로 연결할 제도적·재정적 뒷받침이 미흡하다.

이러한 여건을 종합하면, 전남·제주권은 '해양문화융합산업'을 핵심 축으로 삼아 지역 고유의 강점을 극대화하는 전략이 요구된다. 전남은 어촌·섬이 지닌 전통 해양기술·의례·공예 등 해양전통문화산업을 현대적으로 재해석해 목포·여수의 근대 해양유산과 연계하고, 제주는 해녀문화 등 무형유산을 콘텐츠·관광·디자인과 결합해 고부가가치를 창출하는 데 집중할 필요가 있다.

이러한 맥락에서 첫째로, '해양전통문화유산 활용 플랫폼 구축' 사업을 제안한다. 전남의 국가중요어업유산(신안 흑산 홍어잡이, 진도·신안 조간대 돌미역 채취어업)과 제주 해녀어업시스템(UNESCO 인류무형유산·세계중요농업유산)을 포함해 권역의 해양문화유산을 디지털 아카이빙하고, 이를 AR/VR 콘텐츠로 제작해 온라인 플랫폼(웹·모바일)에서 제공한다. 이용자는 유산 정보를 탐색하고 가상 체험을 즐길 수 있으며, 플랫폼을 매개로 해신제·풍어제 등 전통의례·축제 및 지역 체험 프로그램을 연동한다. 이는 원형 보존과 대중 접근성 제고를 동시에 달성하고, 특히 전남의 낮은 문화향유 역량을 보완해 권역 내 문화격차 해소에 기여할 것으로 기대된다.

두 번째로, 전남의 섬 문화와 제주의 유네스코 인류무형문화유산인 해녀 문화를 보전하면서 해양문화융합산업의 핵심으로 육성할 '해양전통문화 글로벌 콘텐츠 랩 프로젝트'를 제안한다. 섬 문화 및 해녀 문화 관련 채집, 신앙, 공동체 서사를 기반으로 한 웹툰, 애니메이션, 게임, 공연, 다큐멘터리 패키지를 제작하고, 다국어 로컬라이징 및 스트리밍·전시·투어와 연계한다. 특히 전남의 목포해양유물전시관, 전남해양수산과학관, 무안생태갯벌 과학관, 제주의 해녀박물관과 한수풀해녀학교 등과 프로그램을 공동 개발한다. 이를 통해 섬 문화와 제주 해녀 문화의 세계적 인지도를 높이고, 문화, 관광, 디자인 등 다양한 산업이 융합된 고부가가치 창출 모델을 구축하여, 해양 무형유산의 K-콘텐츠화 및 수출, 공동체 가치 확산, 체류시간 및 소비 확대를 기대할 수 있다.

세 번째로, '근대 항만유산 재생 복합문화공간 조성' 사업을 추진한다. 목포·여수의 창고·등대 등 근대 항만시설을 해양예술창작과 결합한 복합문화공간으로 재생해, 근대 해양유산 테마 공연·전시·워크숍을 상시 운영한다. 이는 지역 예술가·주민이 함께 참여하는 문화 향유의 장을 제공하고, 도시재생과 연계된 지속 가능한 문화거점을 형성함으로써 유산의 현대적 활용 모델을 제시한다.

네 번째로, '해양설화 융복합 콘텐츠 개발'로 전남·제주에 전승되는 용왕제·해신제 등 전통 의례 및 설화를 현대적 스토리텔링으로 재해석한다. AI 기반 스토리텔링을 적용해 웹툰·애니·게임 등 디지털 콘텐츠를 제작하고, 글로벌 OTT 플랫폼을 통해 유통한다. 이를 통해 지역 고유의 무형유산 가치를 대중화하고, 경쟁력 있는 IP(지식재산)를 확보해 국내외 시장에서의 브랜딩·수익화를 촉진한다.

다섯 번째로, 해양문화융합산업의 범위를 관광과 치유 분야로 확장하기 위해 '해양웰니스 문화·관광 프로그램 개발' 사업을 제안한다. 전남의 갯벌

과 염전, 제주의 용암해수, 검은 모래 등 특화된 해양치유 자원을 활용한 문화관광 체험 프로그램을 개발한다. 해양치유 프로그램에 해녀의 숨비소리 명상, 전통어로체험 등 해양문화적인 요소를 결합하여 차별화된 경험을 제공한다. 이를 통해 일상에 지친 현대인들에게 새로운 해양치유 경험을 제공하면서 해양문화산업의 범위를 관광과 치유 분야로 확장할 수 있다.

이와 같이 전남·제주권은 섬과 해녀라는 독창적인 문화적 정체성을 기반으로 전통 해양문화의 보전과 현대적 재해석을 아우르는 다섯 가지 전략을 추진함으로써, 글로벌 수준의 해양문화융합산업 중심지로 성장하며 국가 해양문화산업 발전을 선도하는 핵심 모델로 자리매김할 수 있을 것이다.

〈표 5-9〉 전남·제주 해양문화산업 특성화 사업 제안

구분	사업명	주요 내용	기대효과
1	해양전통문화유산 활용 플랫폼 구축	전남 국가중요어업유산과 제주 해녀어업시스템을 디지털 아카이빙, AR/VR 기반 온라인 플랫폼(웹·모바일) 구축 및 체험·의례·축제 연계	원형 보존과 대중 접근성 제고, 전남의 낮은 문화 향유 역량 보완, 권역 내 문화격차 해소
2	해양전통문화 글로벌 콘텐츠 랩 프로젝트	전남 섬문화·제주 해녀문화 기반의 웹툰·애니·게임·공연·다큐 제작, 다국어 로컬라이징, 스트리밍·전시·투어 연계, 박물관·학교와 공동 개발	무형유산의 K-콘텐츠화·수출, 글로벌 인지도 확산, 문화·관광·디자인 융합 고부가가치 창출
3	근대 항만유산 재생 복합문화공간 조성	목포·여수의 창고·등대 등 근대 항만시설을 해양예술창작과 결합한 복합문화공간으로 재생, 공연·전시·워크숍 상시 운영	도시재생 연계 문화거점 조성, 근대 해양유산 현대적 활용, 주민 참여형 문화 향유 기반 확립
4	해양설화 융복합 콘텐츠 개발	전남·제주 전승 설화를 AI 기반 스토리텔링으로 재해석, 웹툰·애니·게임 제작, 글로벌 OTT 플랫폼 유통	지역 무형유산의 대중화, 글로벌 경쟁력 있는 IP 확보, 콘텐츠산업 수익화 촉진
5	해양웰니스 문화·관광 프로그램 개발	전남 갯벌·염전, 제주의 용암해수·검은 모래 등 치유 자원을 활용한 체험 프로그램 개발, 해녀 숨비소리 명상·전통어로체험 결합	차별화된 해양치유 경험 제공, 관광·치유 융합 산업 확장, 현대인 삶의 질 및 지속 가능성 제고

자료: 저자 작성

다만 전남·제주권의 잠재력을 극대화하기 위해서는 지표상 취약한 항목인 전남의 낮은 문화 향유·입지 기반 역량과 제주의 정책 집행 역량 부족 등을 보완하는 전략이 병행될 필요가 있다. 전남은 특히 시군별 편차가 큰 문화 향유·입지 기반 역량을 보완하기 위한 전략이 요구된다. 신안·함평·진도 등 군 단위 지역을 중심으로 '권역 순환형 해양문화 향유 프로그램'을 도입하여, 목포·여수·순천 등 거점도시의 문화시설과 전시·체험 인프라를 활용한 이동형 전시·공연, 해양설화 캠프, 해양예술학교 등을 주민 참여형으로 운영함으로써 지역 내 문화소비 저변을 확대할 수 있겠다. 반면, 제주는 산업 기반·문화 향유 역량은 높지만 정책 집행력이 상대적으로 취약하므로 '(가칭) 제주 해양문화산업 진흥 기금'을 신설하고 민관협력형(PPP) 사업을 확대하여 재원의 안정성과 지속성을 확보할 필요가 있다. 이를 통해 해녀문화 콘텐츠나 해양디자인산업 등과 같은 특화사업을 공모·지원하고, 성과보상형 재정지원 모델을 병행함으로써 행정 실행력과 산업 파급효과를 동시에 강화할 수 있다. 궁극적으로 이러한 약점 보완 전략은 전남·제주권의 원형 자산 가치를 극대화하고 지속 가능한 해양문화산업 생태계를 구축하는 기반이 될 것이다.

4. 부산·울산·경남

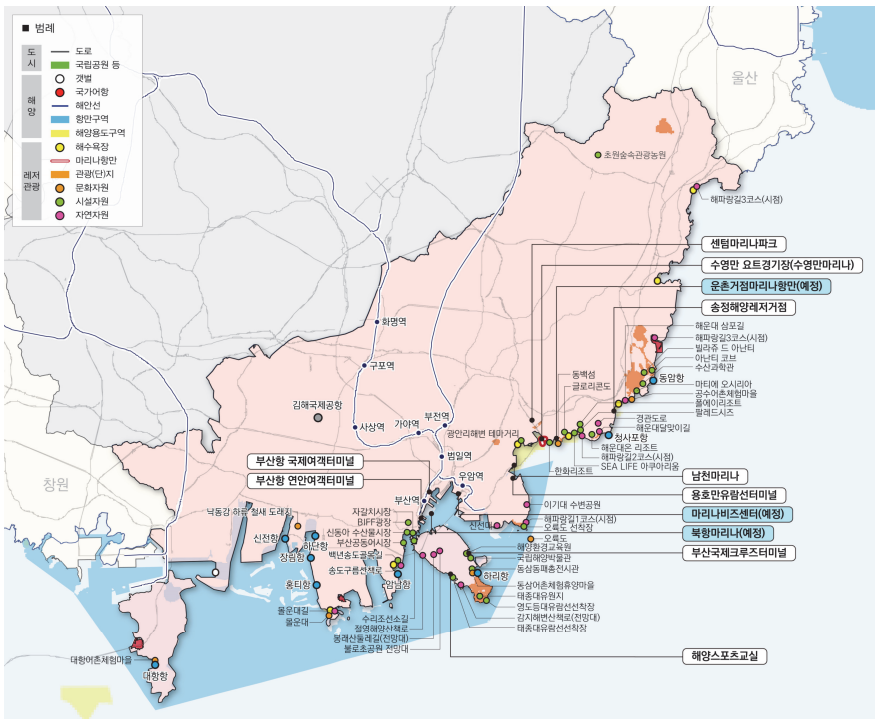
부산·울산·경남 연안은 동남해안의 핵심 축을 이루며, 항만과 산업, 생활문화, 전통 해양역사가 다층적으로 결합된 복합적 해양문화권을 형성하고 있다. 이 지역은 단순한 경제·물류 거점을 넘어, 해양과 더불어 살아온 지역 공동체의 생활사와 정체성이 고스란히 반영된 공간으로 기능한다. 부산은 북항·남항·광안리·송도 등 항만과 연안 해양도시 공간을 중심으로 어항·근대항만 유산·해수욕장이 밀집해 있으며, 글로벌 크루즈·마리나 허브로서의 발전 잠재력을 지닌다. 또한 광안리 어방문화, 송도·영도 일대의 근

대 해양유산, 국제 해양축제 등은 해양도시로서의 생활문화와 관광콘텐츠를 동시에 담고 있다.

울산은 산업항만 도시의 정체성을 바탕으로 고래문화·생태관광 자원이 특화되어 있다. 장생포 고래문화마을, 대왕암공원 등은 해양생태와 산업역사가 융합된 공간으로, 지역 고유의 해양생활사와 정체성을 보여준다. 또한 태화강·울산항을 매개로 친환경적 해양문화·교육 자원의 발전 가능성이 크다. 경남은 창원·통영·거제·남해 등 다도해와 항만, 조선·어업 기반이 결합된 해양문화 중심지이다. 통영은 한산대첩, 통제영 등 전통 해양역사문화와 함께 오페라·예술 자원이 결합된 해양문화도시로서 위상을 갖추고 있으며, 거제·남해는 조선해양 산업과 관광·휴양이 연계된 복합형 해양문화·관광 모델을 발전시키고 있다.

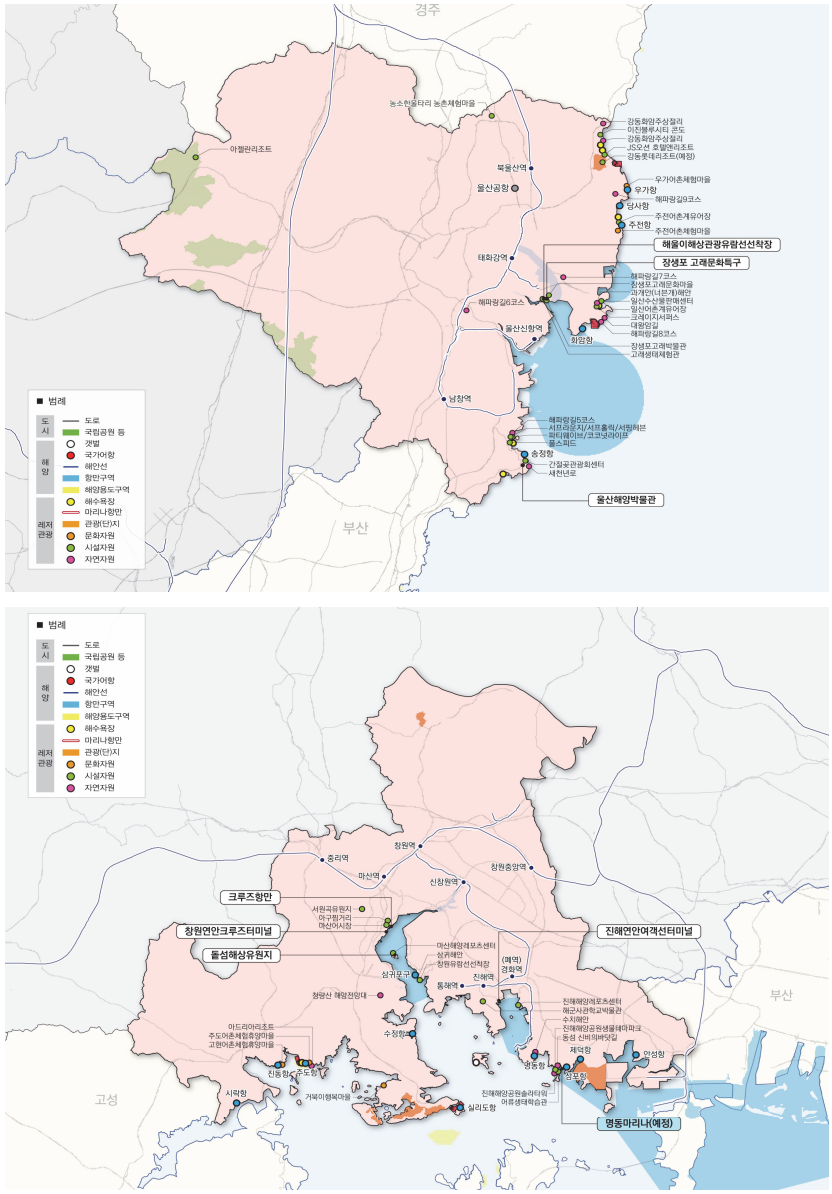
부산·울산·경남 연안은 산업과 도시, 항만과 어촌이 맞물리며 독특한 해양문화적 정체성을 발전시켜 왔다. 각 지역의 항만과 연안은 단순한 경제·물류 기반을 넘어 공동체의 생활문화, 축제, 기억의 무대로 기능하고 있으며, 오늘날에도 지역 정체성을 지탱하는 핵심 문화적 자원으로 작용하고 있다. 다만 부산은 산업·항만 유산과 생활문화의 활용이 균형 있게 확산될 필요가 있으며, 울산은 산업도시 이미지를 넘어 생태·생활문화 자원과의 연계성을 강화해야 한다. 경남은 지역 간 자원 편차를 고려해 권역별 특화 전략을 마련함으로써, 해양문화의 정체성과 지속성을 함께 확보해야 한다

〈그림 5-8〉 부산연안 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



자료: 해양수산부(2025), p. 538

〈그림 5-9〉 울산연안(위)과 경남연안(아래: 창원시) 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



자료: 해양수산부(2025), p. 556.

부산·울산·경남의 주요 해양문화사업체 업종 현황을 살펴보면, 먼저 부산은 '기타 스포츠 교육기관'이 715개로 가장 많아, 생활체육과 해양레저 교육의 대규모 수요가 집중된 도시적 특성을 보여준다. 이어 '건축 설계 및 관련 서비스업'(636개), '기타 엔지니어링 서비스업'(609개), '여행사업'(522개) 등이 상위를 차지하여, 전문설계·기술서비스와 관광 산업이 동시에 집적된 복합 구조를 드러낸다. 특히 '전시·컨벤션 및 행사 대행업'(302개), '시각 디자인업'(278개) 등은 부산이 글로벌 해양관광도시로서 MICE 산업과 문화 콘텐츠산업을 동시에 발전시키고 있음을 의미한다. '레크리에이션 교육기관'(242개) 역시 높은 순위를 보여, 교육·체육·문화체험이 결합된 복합적 해양문화산업 기반을 구축하고 있다. 부산은 종합적으로 교육·전문서비스와 관광·MICE 산업이 결합된 도시형 해양문화산업 구조를 보여준다.

울산은 부산과 달리 '기타 엔지니어링 서비스업'(361개)이 최상위를 차지하고, '기타 스포츠 교육기관'(333개), '기타 기술 및 직업 훈련학원'(280개), '기타 기술 시험·검사 및 분석업'(270개) 등이 상위를 기록한다. 이는 산업도시로서의 정체성과 더불어, 기술·훈련 기반이 해양문화산업에 직접 반영된 결과라 할 수 있다. 동시에 '운동 및 경기용품 소매업'(136개), '여행사업'(116개), '기타 오락장 운영업'(104개) 등은 생활체육과 여가·체험 수요가 뒷받침되고 있음을 보여준다. 울산은 전통적인 중화학 공업도시 기반에 생활체육과 여가산업이 결합된, 산업기술 특화형 해양문화산업 구조라 할 수 있다.

경남은 '기타 기술 시험·검사 및 분석업'(506개), '기타 엔지니어링 서비스업'(321개)이 상위를 차지하여, 산업기술과 전문 서비스 기반이 뚜렷하게 나타난다. 동시에 '기타 스포츠 교육기관'(252개), '기타 기술 및 직업 훈련학원'(252개), '게임 용구·인형 및 장난감 소매업'(216개) 등은 생활체육과 여가 산업의 저변을 보여준다. 특히 '수산동물 건조·염장품 제조

업'(163개)과 '기타 해상운송업'(126개)은 남해안 전통 어업·수산업과 직접적으로 연결된 산업 구조를 반영한다. 경남은 종합적으로 산업기술 기반과 전통 해양 자원, 생활체육이 균형적으로 결합된 지역형 해양문화산업 구조를 보여준다.

종합하면, 부산은 글로벌 해양관광도시로서 교육·전문서비스와 MICE·관광 산업 중심 구조를, 울산은 산업 기반에 기술·훈련과 생활체육이 결합된 구조를, 경남은 산업기술과 전통 해양 자원, 생활여가가 공존하는 균형형 구조를 보여준다.

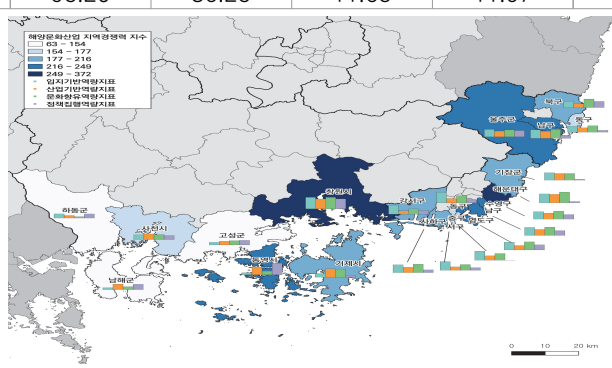
〈표 5-10〉 부산·울산·경남 주요 해양문화사업체 업종 현황

순위	종목	사업체 수	순위	종목	사업체 수
부산			울산		
1	기타 스포츠 교육기관	715	1	기타 엔지니어링 서비스업	361
2	건축 설계 및 관련 서비스업	636	2	기타 스포츠 교육기관	333
3	기타 엔지니어링 서비스업	609	3	기타 기술 및 직업 훈련학원	280
4	여행사업	522	4	기타기술시험, 검사및분석업	270
5	기타 기술 및 직업 훈련학원	509	5	건축 설계 및 관련 서비스업	264
6	기타기술시험, 검사및분석업	364	6	운동 및 경기용품 소매업	136
7	컴퓨터 프로그래밍 서비스업	335	7	여행사업	116
8	전시, 컨벤션 및 행사 대행업	302	8	기타 오락장 운영업	104
9	시각 디자인업	278	9	그외기타스포츠시설운영업	99
10	레크리에이션 교육기관	242	10	레크리에이션 교육기관	94
경남					
1	기타기술시험, 검사및분석업	506			
2	기타 엔지니어링 서비스업	321			
3	기타 스포츠 교육기관	252			
4	기타 기술 및 직업 훈련학원	252			
5	건축 설계 및 관련 서비스업	247			
6	게임용구, 인형및장난감소매업	216			
7	그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업	176			
8	수산동물건조및염장품제조업	163			
9	운동 및 경기용품 소매업	126			
10	기타 해상 운송업	126			

자료: 저자 작성

〈표 5-11〉 부산·울산·경남 시군구별 주요 지표 결과

지역	종합	입지 기반 역량 지표	산업 기반 역량 지표	문화 향유 역량 지표	정책 집행 역량 지표
	점수				
부산연안					
중구	169.18	78.50	32.55	58.13	0.00
서구	172.20	75.34	25.21	49.31	22.35
동구	224.30	90.58	42.85	61.37	29.51
영도구	209.51	66.93	27.91	70.10	44.57
남구	224.79	69.38	41.80	71.81	41.81
해운대구	239.40	76.92	58.06	93.03	11.39
사하구	204.32	68.05	38.91	73.32	24.05
강서구	186.88	78.57	31.87	45.28	31.15
수영구	211.15	64.29	38.54	69.07	39.25
기장군	183.16	64.10	52.88	57.88	8.29
울산연안					
남구	227.69	73.75	50.24	77.96	25.74
동구	149.83	51.97	26.04	55.82	16.00
북구	202.65	52.56	23.00	73.74	53.35
울주군	234.40	63.79	56.22	60.23	54.15
경남연안					
창원시	386.23	100.00	100.00	100.00	86.23
통영시	201.18	17.88	51.43	31.87	100.00
사천시	164.44	42.14	43.12	43.85	35.32
거제시	163.95	31.84	46.70	69.87	15.53
고성군	121.40	22.69	21.68	36.91	40.13
남해군	116.50	17.27	26.36	26.02	46.86
하동군	95.20	36.25	11.65	11.97	35.34



자료: 저자 작성

부산·울산·경남 연안은 지표별로 뚜렷한 강세 지역이 나타난다. 부산에서는 해운대구가 종합점수(239.40)가 가장 높으면서 문화 향유에서 가장 두드러져, 해양관광 중심지로서 문화 인프라와 향유 기반이 압도적으로 강하다. 영도구와 남구는 문화 향유와 정책 집행이 균형적으로 분포하여, 산업·관광·문화가 동시에 발현되는 지역적 특성을 보여준다.

울산은 울주군이 산업 기반, 정책 집행에서 고르게 높은 성과를 나타내, 산업·정책이 균형된 대표 지역으로 평가된다. 반면 동구는 산업 기반이 낮고, 정책 집행도 취약해 지역 간 격차가 두드러진다. 경남은 창원시가 모든 지표에서 최고치(입지·산업·문화 향유 모두 100, 정책 집행 86.23)를 기록하며, 동남권 해양문화산업의 압도적 중심임을 보여준다. 반면 통영시는 정책 집행(100.00)에서 강세를 보이나, 입지 기반(17.88)은 매우 낮아 문화·제도는 탄탄하나 입지적 취약성이 드러난다.

부산·울산·경남 연안은 동남권의 핵심 축으로, 항만·조선·산업기술을 비롯해 원도심 재생, 마리나 기반시설, 섬과 어촌의 생활문화, 그리고 세계문화·농어업유산 등 다층적 자산을 보유한 권역이다. 과거에는 항만·물류 기능이 중심이었으나, 오늘날에는 산업·문화·기술·거버넌스가 융합된 동남해안형 해양문화산업 모델을 구축할 수 있는 전략적 기반을 지니고 있다.

부산·울산·경남 연안은 해양문화산업의 잠재력은 크지만, 발전 방식이 과거의 산업 구조와 도시 기능에 여전히 묶여 있다는 점이 가장 큰 제약요소이다. 부산은 글로벌 역량을 갖추고 있음에도 불구하고, 새로운 해양문화 비즈니스 모델로 전환하는 '도시 리셋 전략'이 충분히 가동되지 못하고 있다. 울산은 풍부한 산업기술과 세계유산 자원을 보유하고도 이를 학습·연구·콘텐츠·창업으로 연결하는 혁신 구조가 부재하여, 잠재력이 내부에서 순환되지 못하는 한계가 있다. 경남은 다양한 도시가 각자 역할을 수행하고 있으나, 각 도시의 강점을 하나의 권역 전략으로 조립할 수 있는 설계

능력과 실행 플랫폼이 부족하다. 따라서 향후 전략은 “무엇을 가지고 있는가”보다 “어떻게 구조를 다시 짜고, 어떤 방식으로 산업화·기술화·콘텐츠화를 실행할 것인가”에 초점을 두어야 한다.

우선 부산은 북항 재개발을 통해 원도심과 항만이 단절되지 않고 하나의 워터프런트로 재생되고 있다. 이는 단순한 항만 정비가 아니라, 원도심의 역사적·문화적 자산과 항만유산을 통합하여 산업과 문화가 공존하는 복합공간으로 발전할 수 있는 토대를 마련한다. 나아가 국제 전시와 회의 MICE산업, 디지털콘텐츠, 영화·게임산업과 결합될 경우, 부산은 글로벌 해양문화 콘텐츠 허브로 도약할 수 있다. 북항–원도심의 연계는 항만도시 재생과 해양문화산업이 결합된 대표 사례로서 국가적 모범모델로 발전할 잠재력이 크다.

둘째, 동남권 해양레저산업 혁신벨트를 구축하는 것이 중요하다. 부산 우암동과 통영의 마리나비즈센터는 이미 해양레저 정비·서비스·연구개발(R&D)·인력양성 기능을 수행하고 있으며, 통영은 복합해양레저관광도시 지정으로 제도적 기반까지 확보했다. 이들 거점을 연계하면, 단일 시설을 넘어 권역 단위의 집적 클러스터가 형성될 수 있다. 해양레저산업을 서비스·정비·기술·교육이 아우르는 산업 생태계로 발전시킴으로써, 부울경은 국내를 넘어 아시아권을 대표하는 해양레저산업 플랫폼으로 자리매김할 수 있다.

셋째, 울산은 산업·항만도시라는 정체성을 기반으로, 고래문화와 조선·항만 산업유산, 그리고 태화강·대왕암공원 같은 생태자원을 보유하고 있다. 이를 교육·연구·문화 산업과 결합하면, 단순한 산업유산 보존을 넘어 진정한 산업화로 확장될 수 있다. 특히 울산 반구대 암각화가 세계문화유산으로 등재되면서, 울산은 산업과 생태, 그리고 인류 보편적 문화유산을 동시에 갖춘 도시로 부상하였다. 이러한 자산을 체계적으로 연계한다면, 산업문화 연구·교육, 국제적 문화교류, 지역 정체성을 아우르는 산업·생태·

문화 융합형 해양문화 모델을 제시할 수 있다.

넷째, 세계문화유산 기반 해양문화 브랜드화도 중요한 축이다. 울산의 반구대 암각화, 남해의 전통어업, 부산의 근대 해양도시 유산은 모두 세계적 가치가 인정되거나 인정받을 수 있는 문화자산이다. 이를 단순 보존에 머무르지 않고, 브랜드화·제품화·산업화의 차원으로 끌어올릴 필요가 있다. 세계유산급 문화자산을 지역 기반 산업과 연계한다면, 국제 교류 확대와 글로벌 브랜드 확산을 동시에 달성할 수 있으며, 부울경의 해양문화산업은 세계적 정체성을 획득할 수 있다.

마지막으로, 한려수도 생활문화·예술 네트워크를 조성하는 것이 필요하다. 거제-통영-남해-창원으로 이어지는 섬과 어촌은 생활문화와 예술 자원이 밀집해 있으며, 이를 단일 거점이 아닌 권역 차원의 네트워크로 조직화하면 산업적 파급력이 배가된다. 어촌의 생활문화, 지역 예술가와 창작자, 청년 창업 주체들이 함께 참여하는 산업화 플랫폼을 구축하면, 로컬 브랜드 육성이 동시에 가능하다. 한려수도의 섬과 어촌이 단순한 관광지가 아니라 생활문화 산업화 거점으로 자리 잡을 때, 부울경 전체가 세계적 수준의 해양문화 권역으로 성장할 수 있다.

결론적으로, 부울경 연안의 해양문화산업 전략은 단순한 관광활성화가 아닌 산업·문화·기술이 융합된 종합적 산업체계 확립에 초점을 두어야 한다. 부산은 항만재생과 콘텐츠산업을 기반으로 글로벌 해양문화도시로 도약하고, 울산은 산업·생태·세계유산을 융합한 산업문화 특화 모델을 제시하며, 경남은 마리나산업과 어촌생활문화의 산업화를 통해 한려수도형 브랜드를 창출한다.

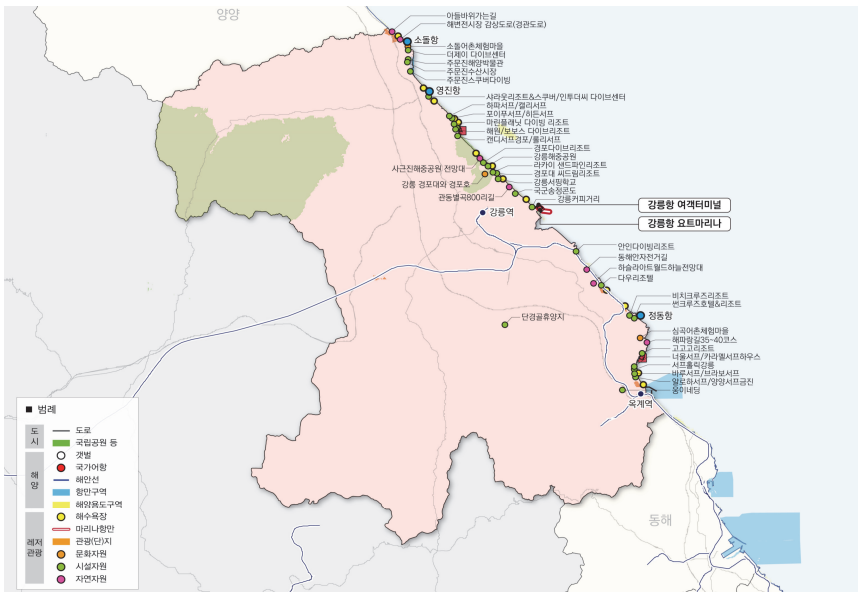
〈표 5-12〉 부산·울산·경남 해양문화산업 특성화 사업 제안

구분	사업명	주요 내용	기대효과
1	북항-원도심 해양문화융합 재생	북항 재개발과 원도심 문화연계. 항만유산·MICE·디지털콘텐츠 복합 공간 조성	항만·도시문화 융합, 글로벌 해양문화 콘텐츠 허브 구축
2	동남권 해양레저산업 혁신벨트	부산 우암동·통영 마리나비즈센터와 통영 복합해양레저관광도시 사업과 연계해 해양레저정비·서비스·R&D·인력 양성을 통합, 동남권을 중심으로 해양레저산업 집적화	해양레저산업 경쟁력 강화, 산업 생태계 고도화, 글로벌 서비스 플랫폼 구축
3	울산 산업유산·생태 기반 해양문화산업화	고래문화·조선·항만 산업유산과 생태자원을 교육·연구·문화 산업과 연계	산업문화 자산화, 기술·인력 기반 해양문화 특화산업 육성
4	세계문화유산 기반 해양문화 브랜드화	울산 반구대 암각화(세계유산), 남해 전통어업, 부산 근대 해양유산 등 세계적 가치 자산을 산업화·제품화·브랜드화	세계유산급 문화자산 산업화, 국제교류 확대, 지역 브랜드 글로벌 확산
5	한려수도 생활문화·예술 네트워크	거제-통영-남해-창원 섬·어촌·예술 자원을 연결해 연구·창작·산업화 연계 플랫폼 구축	생활문화 자원화, 청년창업·로컬 브랜드 육성, 권역 단위 산업·문화 시너지

자료: 저자 작성

5. 강원·경북

〈그림 5-10〉 강원(강릉) 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



자료: 해양수산부(2025), p.593.

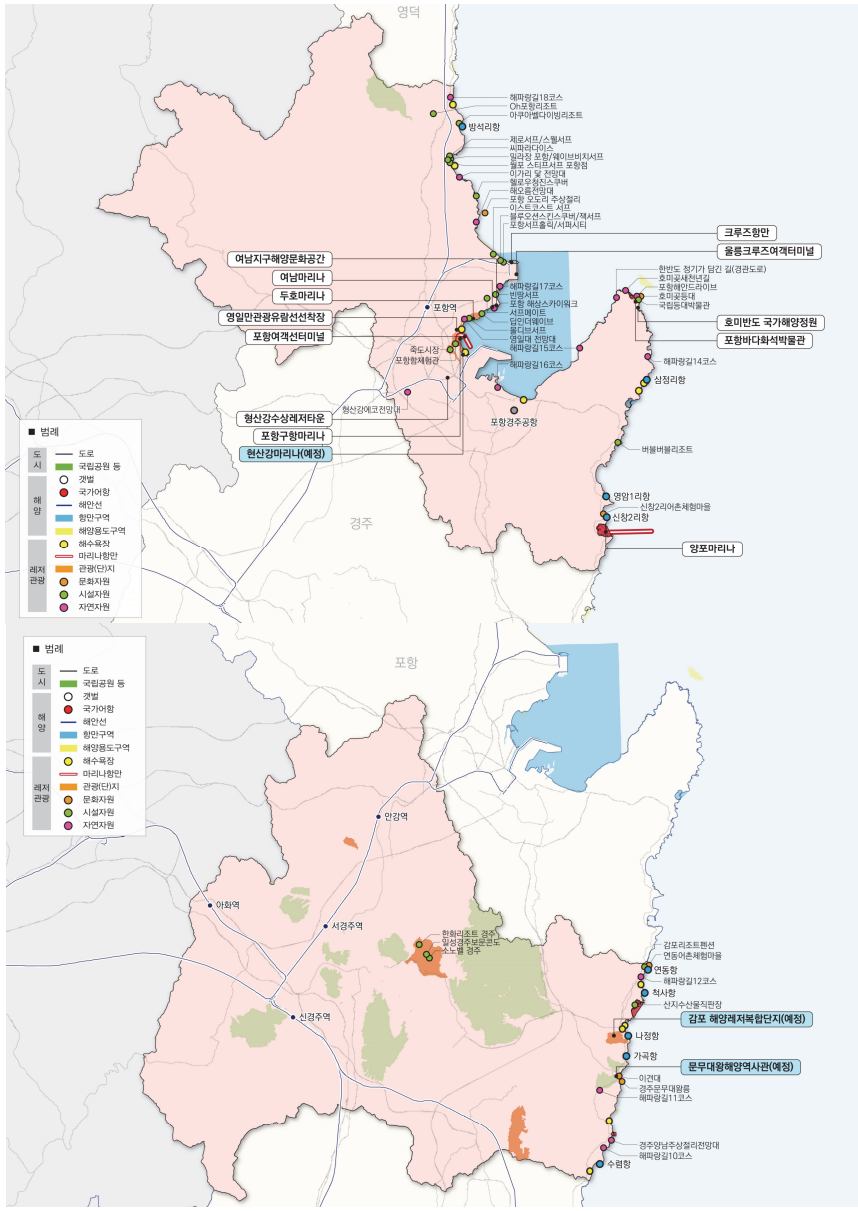
강원·경북권은 동해안 대부분을 차지하는 지리적 특성과 풍부한 해양자원을 기반으로 해양문화산업의 발전 잠재력이 높은 지역이다. 강원은 청정 해역과 백사장 등 관광자원을 활용한 해양레저·관광의 성장 가능성이 크며, 특히 강릉시는 철도를 통한 수도권과의 우수한 연결성을 바탕으로 접근성이 뛰어나다. 경북은 포항을 중심으로 한 철강·소재 산업과 해양과학기술, 조선·해양 장비산업이 결합할 수 있는 기반을 보유하고 있으며, 경주는 신라의 역사문화 자산과 동해안 해양 자원이 결합할 수 있는 잠재력을 지녀 전통문화와 해양문화를 융합한 독창적 콘텐츠 개발에 유리하다. 이 지역은 수도권에 비해 산업·인구 규모가 작지만, 깨끗한 해양환경과 특화된 관광자원, 역사문화가 융합될 경우 차별화된 해양문화 콘

텐츠를 창출할 수 있는 강점을 가진다. 그러나 강릉·포항·경주를 제외한 다수 시군구는 문화 및 산업 인프라와 접근성이 부족하여 지역 간 편차가 크게 나타나며, 이에 따라 균형 있는 발전과 격차 해소를 위한 정책적 접근과 전략적 투자가 필요하다.

산업 기반 역량에서 중요한 지표인 해양문화사업체 수를 보면, 강원·경북권은 수도권에 비해 절대적인 규모는 작지만, 지역 특성을 반영한 분포가 뚜렷하다. 강원은 '수산동물 건조 및 염장품 제조업'이 313개로 가장 많아 전통적인 수산식품 가공산업이 지역 산업의 핵심 축을 형성하고 있다. 이어 '기타 스포츠 교육기관'(248개)와 '기타 기술 및 직업 훈련학원'(236개), '건축 설계 및 관련 서비스업'(156개) 등이 상위를 차지하며, 해양레저·체험교육과 해양공간 설계, 전문기술 훈련 등으로 산업 기반이 다층적으로 구성되어 있음을 보여준다. 또한 '게임 용구·인형 및 장난감 소매업'(141개), '여행사업'(98개), '기타 수상오락 서비스업'(98개) 등은 관광·체험 산업과 직접 연결되어 해양문화 콘텐츠의 수요와 공급을 뒷받침한다.

경북 또한 '수산동물 건조 및 염장품 제조업'이 331개로 최다를 기록하며, 해양식품 가공을 중심으로 한 산업 전통이 강하게 나타난다. 동시에 '건축 설계 및 관련 서비스업'(199개)와 '기타 엔지니어링 서비스업'(164개)가 높은 비중을 차지해, 해양도시개발과 엔지니어링 기반의 전문 산업 역량을 보여준다. '기타 스포츠 교육기관'(149개)와 '기타 기술 및 직업 훈련학원'(136개)는 해양레저·스포츠 전문 인력 양성 기반을 형성하며, '게임 용구·인형 및 장난감 소매업'(145개), '운동 및 경기 용품 소매업'(112개), '여행사업'(106개) 등은 관광·체험 서비스와 연계되어 해양문화산업의 수요를 확장한다. 또한 '그 외 기타 스포츠시설 운영업'(78개)와 '시설물 유지관리 공사업'(76개)는 레저시설 관리와 인프라 운영을 통해 산업 생태계의 안정성을 보완한다.

〈그림 5-11〉 경북(위: 포항, 아래:경주) 해양관광문화 자원 기초 현황 분포도



자료: 해양수산부(2025), p. 830.

두 지역을 비교하면, 공통적으로 수산식품 가공업, 레저·교육 기반, 관광·체험 업종이 상위권을 차지하며 해양문화산업의 공통 축을 이루지만, 그러나 세부 구조에서는 차이가 뚜렷하다. 강원은 관광·체험 관련 업종의 비중이 높아 청정 해양 환경과 관광자원에 기반한 체험형 산업 구조를 보이며, 경북은 건축·엔지니어링 등 전문 기술 업종의 비중이 높아 산업·기술 중심의 해양문화산업 구조로 차별화된다. 따라서 강원은 관광·레저 교육을, 경북은 기술·산업 기반을 중심으로 특화 자산을 강화하는 동시에, 두 지역이 보완적으로 연계될 때 해양문화산업의 종합적 발전 잠재력이 극대화될 수 있다.

〈표 5-13〉 강원·경북 주요 해양문화사업체 업종 현황

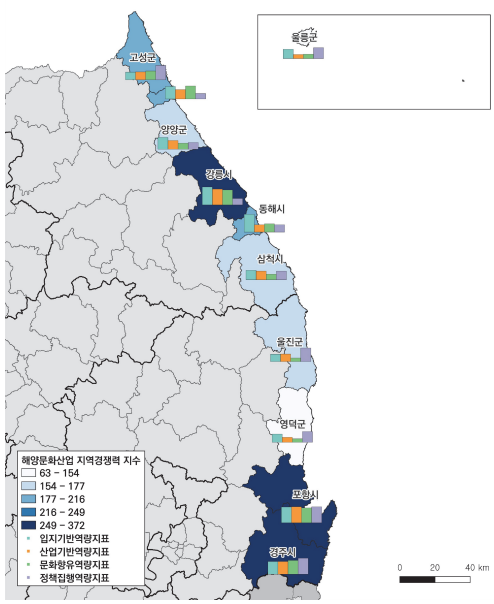
순위	종목	사업체 수	순위	종목	사업체 수
강원			경북		
1	수산동물 건조 및 염장품 제조업	313	1	수산동물 건조 및 염장품 제조업	331
2	기타 스포츠 교육기관	248	2	건축 설계 및 관련 서비스업	199
3	기타 기술 및 직업 훈련학원	236	3	기타 엔지니어링 서비스업	164
4	건축 설계 및 관련 서비스업	156	4	기타 스포츠 교육기관	149
5	게임용구, 인형 및 장난감 소매업	141	5	게임용구, 인형 및 장난감 소매업	145
6	그 외 기타 분류 안된 오락 관련 서비스업	115	6	기타 기술 및 직업 훈련학원	136
7	운동 및 경기용품 소매업	109	7	운동 및 경기용품 소매업	112
8	산업 단체	103	8	여행사업	106
9	여행사업	98	9	그 외 기타 스포츠시설 운영업	78
10	기타 수상오락 서비스업	98	10	시설물 유지관리 공사업	76

자료: 저자 작성

입지 기반 역량은 강릉과 동해, 포항과 경주가 상위권을 차지한다. 강릉은 수도권과의 철도 연결성이 뛰어나고 고속도로 접근성이 우수해 관광객 유입 여건이 탁월하다. 동해 역시 항만과 교통망이 결합되어 교통 접근성 지표에서 높은 수준을 기록하며, 연안 관광과 물류 기능을 동시에 수행할 수 있다. 포항은 항만 인프라와 고속도로망을 기반으로 해양 산업과 관광 수요를 뒷받침하고 있으며, 경주는 KTX 역세권과 풍부한 관광 기반을 활용해 입지 경쟁력이 높게 나타난다. 반면 삼척·고성·양양, 영덕·울진·울릉 등은 고속철도와 주요 교통망에서 소외되어 접근성이 낮고, 문화·체육소비 시설도 제한적이어서 공간적 수용력 측면에서 취약하다는 한계가 존재한다. 문화 향유 역량은 강릉과 속초, 포항과 경주가 돋보인다. 강릉은 문화예술 공연 횟수와 문화기반 시설 수에서 두드러져 관광객과 지역 주민 모두에게 다양한 문화 향유 기회를 제공한다. 속초는 관광 수요와 결합된 문화시설 이용률이 높아 문화적 소비 잠재력이 크다. 포항은 대규모 공연과 다양한 문화행사가 활발히 이루어지고 문화시설 접근성도 우수하여 산업도시의 이미지와 더불어 문화적 위상도 높다. 경주는 역사문화 자산을 중심으로 한 문화 공급력이 강하고, 동시에 다양한 문화행사와 관광객의 이동이 결합되어 독창적인 문화 향유 환경을 형성한다. 반면 영덕·울진·울릉은 공연과 문화시설 공급이 부족하고 시설 접근성도 낮아, 주민과 관광객 모두의 문화 향유 기반 확충이 시급해 보인다.

〈표 5-14〉 강원·경북 시군구별 주요 지표 결과

지역	종합	입지 기반 역량 지표	산업 기반 역량 지표	문화 향유 역량 지표	정책 집행 역량 지표
	점수				
강원연안					
강릉시	**276.35**	**88.98**	**81.26**	74.22	31.89
동해시	210.72	**88.16**	44.96	41.29	36.32
속초시	183.42	61.92	29.61	64.54	27.35
삼척시	146.61	47.23	28.58	27.88	42.91
고성군	171.87	37.75	19.41	43.45	71.26
양양군	155.98	58.55	34.21	29.94	33.28
경북연안					
포항시	**311.1**	78.1	79.7	73.9	79.4
경주시	268.07	62.44	57.81	68.26	79.57
영덕군	124.22	41.22	12.02	17.50	53.47
울진군	137.88	36.48	16.78	17.50	67.12
울릉군	122.05	46.35	0.00	21.81	53.88



자료: 저자 작성

강원·경북권은 동해안이라는 광역적 입지와 풍부한 해양 자원을 기반으로, 해양관광문화 산업의 전략적 발전 가능성이 높은 지역이다. 강릉·포항·경주는 교통 접근성, 산업·문화 기반, 역사자산 등에서 우위를 보이며 권역의 핵심 거점으로 기능한다. 속초와 동해는 관광과 문화적 잠재력이 크지만 산업·정책 기반이 상대적으로 미흡하고, 영덕·울진·울릉·양양·고성·삼척 등은 산업체 기반과 문화시설 접근성이 부족해 해양관광문화 발전 수준의 격차가 매우 크다. 이러한 구조적 편차는 권역의 통합적 발전을 저해할 수 있는 요소로, 거점도시 중심의 연계 전략과 함께 취약 지역의 보완적 정책이 병행될 필요가 있다.

강원·경북권은 강릉·포항·경주를 중심으로 한 핵심 거점과 주변 시군 간의 발전 수준 격차가 뚜렷하다. 따라서 동해안 전체를 하나의 권역으로 묶어 산업·관광·문화가 유기적으로 연결되는 전략이 필요하다. 이를 위해 강릉·동해·속초·포항·경주를 잇는 동해안 해양관광·레저 벨트를 구축하고, 각 거점 도시가 보유한 특화 자산(관광·산업·역사문화)을 공유·연계하는 네트워크를 형성해야 한다. 특히 영덕·울진·울릉 등은 거점과 연계된 해양레저 체험, 특화형 체류 프로그램을 통해 관광 수요를 흡수하고, 벨트 전반의 파급 효과를 확산시킬 필요가 있다.

강원과 경북은 해양유산과 역사문화 자산이 풍부하다. 경주의 신라문화와 포항·울진·삼척의 해양유산을 공연·전시·미디어아트와 결합한 해양역사·문화유산 융합형 페스티벌은 단순한 지역축제를 넘어 국제적 교류행사로 발전할 잠재력이 크다. 이는 지역 정체성을 강화하고 글로벌 해양문화 브랜드화를 견인하는 대표 사례가 될 수 있다. 또한 레저스포츠 분야도 특화할 수 있다. 양양·고성·울진 해변을 거점으로 서핑·요트·다이빙 등 체험을 집적화하는 해양레저 스포츠 허브 프로젝트는 국제 서핑대회와 해양스포츠 페스티벌을 통해 체류형 관광 수요를 확장할 수 있다. 추가로 관광객 접근성이 낮은 삼척·영덕은 강릉, 포항 등 거점과의 연계 프로그램 개발을

통해 파급 효과를 공유해야 한다.

동시에, 울릉도·독도와 고성 연안의 생태환경을 활용한 해양생태·탄소중립 체험파크 조성도 제안된다. 탄소중립 교육, 생태탐방, 해양 환경 보전 프로그램을 결합한 체험형 콘텐츠는 지속 가능한 해양관광 활성화와 환경 교육 효과를 동시에 거둘 수 있다. 이는 취약 지역이 차별화된 생태관광으로 경쟁력을 확보할 수 있는 방안이 될 것이다. 마지막으로, 포항과 경주를 중심으로 한 연구개발(R&D) 역량을 활용해 해양과학·우주연계 교육관을 구축할 필요가 있다. 심해탐사 VR, 위성·해양관측 체험 전시, 청소년 과학캠프 등은 과학문화 확산과 미래 인재 육성을 촉진하며, 지역 산업·연구 자원과 연계해 권역의 혁신 이미지를 제고할 수 있다.

영덕·울진·울릉의 강원·경북권 동해안의 중앙 지역은 산업 기반 역량과 문화 향유 역량이 타 지역에 비해 매우 부족한 실정이고 주변 지역과의 편차가 매우 크게 나타나고 있다. 이를 보완하기 위해 추진되는 이동형 문화공급(팝업·모바일) 전략은 고정 시설 확충 대신 기동성과 확장성을 갖춘 순회형 문화공급 체계를 구축하는 데 초점을 둔다. 해변과 항만, 어촌을 무대로 이동식 공연 차량을 활용한 '모바일 씨어터', 해양유산과 어촌문화를 재해석한 팝업 뮤지엄, 야간 비치 시네마와 드론쇼 등 다양한 콘텐츠를 순환적으로 운영함으로써, 문화 향유의 공간적 불균형을 완화하고 지역 주민의 참여 기회를 확대한다. 이러한 전략은 영덕·울진·울릉 지역을 거점도시 문화벨트의 '이동형 교두보'로 전환시켜 문화·관광 네트워크를 확장하고, 지역 청년과 예술인의 일자리 창출 및 야간경제 활성화를 동시에 유도할 수 있어 산업 기반 역량과 문화 향유 역량 향상에 도움을 줄 것이다.

이와 같이 산업·관광·레저·생태·과학을 아우르는 다섯 가지 신규 사업은 강원·경북권을 동해안형 해양문화산업 거점으로 도약시키는 동시에, 거점과 비거점 간 편차를 해소하고 균형 발전을 촉진하는 전략적 모델로 기능할 수 있을 것으로 판단된다.

〈표 5-15〉 강원·경북 해양문화산업 특성화 사업 제안

구분	사업명	주요 내용	기대효과
1	동해안 해양관광·레저 벨트 구축	강릉·동해·속초·포항·경주를 핵심 거점으로 교통·항만·관광을 연계한 해양관광·레저 클러스터 형성	권역별 네트워크 강화, 관광수요 확대, 지역 균형 발전
2	해양역사·문화유산 융합형 페스티벌	경주의 신라 역사문화 자원과 포항·울진·삼척의 해양유산을 결합한 공연·전시·체험형 축제	지역 정체성 강화, 글로벌 해양문화 브랜드화, 관광객 유치
3	해양레저 스포츠 허브 프로젝트	양양·고성·울진 해변을 거점으로 서핑·요트·다이빙 등 레저스포츠 집적지 조성 및 국제 대회 개최	체류형 관광 수요 증대, 청년 참여 확대, 글로벌 레저 허브 구축
4	해양생태·탄소중립 체험파크	울릉도·독도, 고성 연안에 친환경 체험파크 조성. 탄소중립 교육, 생태탐방, 해양 환경 프로그램 운영	지속 가능 관광 활성화, 환경교육 효과 증대, 국제적 친환경 모델 제시
5	해양과학·우주연계 교육관	포항·경주 R&D 자원을 활용한 해양과학+우주탐사 융합 콘텐츠 개발. 심해탐사 VR, 위성·관측 체험 전시 운영	과학문화 확산, 청소년 과학 인재 육성, 지역 R&D 활용

자료: 저자 작성

제3절 주요 거점별 해양문화산업 특성화 전략

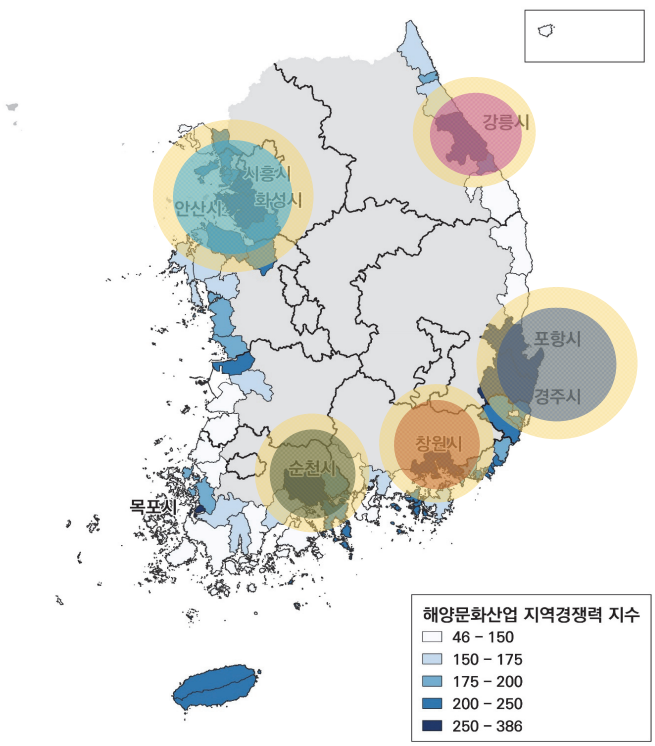
앞 절에서는 우리나라 해양문화산업의 지역 경쟁력 지수와 이를 토대로 한 권역별 특성화 전략을 종합적으로 검토하였다. 권역별 전략은 전국적인 균형 발전을 도모하기 위해 각 권역의 강점과 약점을 진단하고, 이에 기초하여 광역 단위의 발전 방향을 제시하는 데 중점을 두었다. 그러나 해양문화산업의 실제 성장 동력은 개별 권역의 평균적 특성에 의해 결정되기보다는 특정 지역이 보유한 산업·문화·정책 여건의 수준과 그 복합적 작용에 의해 좌우된다. 특히 경쟁력 지수가 높은 일부 지역은 권역을 넘어 전국적으로 파급 효과를 창출할 수 있는 거점(Hub)으로 기능할 가능성이 크다.

이에 본 절에서는 해양문화산업 지역 경쟁력 진단 결과에서 가장 높은 여건을 보유한 상위 6개 지역을 5대 핵심 거점으로 설정한다. 구체적으로 경남 창원시(371.6점), 경북 포항시(311.1점), 경기 안산시(302.0점), 전남 순천시(285.8점), 경기 화성시(278.5점), 강원 강릉시(273.4점)가 이에 해당한다. 이들 지역은 입지 기반 역량, 산업 기반 역량, 문화 향유 역량, 정책 집행 역량 등 네 가지 차원의 지표에서 전국 평균을 크게 상회하는 성과를 나타냈으며, 단순히 지수 상위권이라는 의미를 넘어 지역 산업 생태계 전반을 선도할 수 있는 조건을 고루 갖추고 있다. 특히 창원시는 네 가지 역량에서 모두 고르게 높은 점수를 기록하여 전국적 대표 거점으로 성장할 수 있는 잠재력을 보여주고 있으며, 포항시와 안산시는 산업 기반과 문화 향유 측면에서 뚜렷한 우위를 확보하고 있다. 또한 순천시와 화성시는 생태·관광 자원과 인구·문화 수요가 결합된 복합적 강점을 보유하여 체류형 해양문화산업 모델을 실현할 수 있는 토대를 마련하고 있다.

이러한 거점 지역들은 지리적으로도 전국에 분산되어 있다는 점에서 전략적 의미를 갖는다. 창원과 포항은 동남권과 동해안을 대표하고, 안산과

화성은 수도권 서해안에 위치하여 광역 소비 시장과의 연계성이 높으며, 순천은 남해안과 서해안의 접점에 자리해 생태관광과 문화 자원을 결합할 수 있는 입지적 강점을 지닌다. 따라서 상위 5개를 전략적 거점으로 지정·육성하고, 이들 지역이 인근 중·저역량 지역과 네트워크를 형성하여 확산 효과를 창출하는 구조를 마련하는 것은 국가 차원의 해양문화산업 균형 발전을 위해 핵심적인 과제가 된다.

〈그림 5-12〉 우리나라 해양문화산업 활성화 거점 5대 지역



자료: 저자 작성

결국 본 절의 목적은 이들 거점 지역이 가진 차별화된 조건과 잠재력을 바탕으로 해양문화산업의 발전 방향을 구체적으로 제시하고, 이를 통해 권역별·국가 차원의 연계 전략을 실현하는 것이다. 다시 말해, 본 절은 '권역별 전략을 바탕으로 한 전국적 틀' 위에 '거점별 전략을 통한 집중과 확산'을 결합함으로써 해양문화산업의 고부가가치 창출과 지역균형 발전을 동시에 달성하기 위한 실천적 방안을 제시하는 단계라 할 수 있다.

1. 산업·문화 융합 거점 전략 (창원·포항·경주 중심)

창원과 포항·경주 권역은 본 연구의 해양문화산업 경쟁력 지수 분석에서 각각 371.6점, 311.6점을 기록하며 전국 최상위권에 위치하였다. 특히 창원시는 입지 기반·산업 기반·문화 향유·정책 집행 등 네 가지 역량 전 부문에서 고르게 높은 점수를 기록하여, 특정 지표의 편중이 아닌 종합적인 경쟁력을 확보한 대표 사례로 꼽힌다. 포항과 경주 역시 조선·철강·항만 등 산업 인프라와 풍부한 역사문화자산을 결합할 수 있는 잠재력이 뚜렷하다. 그러나 지금까지 이 지역들은 산업도시 혹은 관광도시라는 단선적인 이미지에 머무르며 해양문화산업을 국가적 전략 산업으로 발전시키는 데 한계가 있었다. 따라서 산업적 기반 위에 문화적 콘텐츠를 결합하는 '산업·문화 융합형' 거점으로의 도약은 단순한 지역 차원의 발전이 아니라, 국가적 차원에서 새로운 해양문화산업 성장 동력을 발굴하는 전략적 전환이라 할 수 있다.

이들 거점의 역할은 단순히 산업도시의 문화 기능을 보완하는 수준에 머물지 않는다. 창원은 경남권 최대 도시이자 조선·기계·항만 산업의 중심지로서 행정적 역량과 산업 인프라가 잘 갖춰져 있다. 특히 진해 해양공원 일대에서 추진 중인 '명동 해양레저관광 거점 조성사업'은 해양레저체험센

터, 스카이워크, 마리나 시설 등을 포함해 해양레저와 문화·관광 인프라를 연계하는 핵심거점으로 설계되고 있다. 이와 함께 웅천동 둘레길 정비 및 마산해양신도시 인근의 해양레저 교육체험장 조성 사업은 시민 접근성을 높이는 기반 시설로서 창원을 산업도시에서 산업·문화 융합형 해양문화거점으로 거듭나게 하는 전략적 자원으로 기능할 수 있다.

〈그림 5-13〉 창원 해양레저관광 거점 공모 사업 구상도



자료: 경북신문(2025.7.30.)(검색일: 2025.9.2.)

포항은 철강·항만 산업을 기반으로 한 국제 물류거점이면서도, 최근 들어 해양관광 분야에서 국가적 도약을 준비하고 있다. 특히 2025년 해양수산부의 '복합 해양레저관광도시' 국가 공모 사업에 최종 선정[164]되며, 동해안 대표 해양관광거점으로의 위상을 확보했다. 총 사업비 1조 3,523억 원이 투입되는 이 사업은 영일만관광특구 일대를 중심으로 포항국제전시컨벤

164) 경북신문(2025.7.30.)(검색일: 2025.9.2.)

션센터(POEX), 특급호텔, 복합마리나 등 민간·공공 투자가 집적된 대형 프로젝트로 추진[165]된다. 이러한 성과는 포항이 단순한 철강·항만 도시의 이미지를 넘어, 해양레저와 문화·관광 인프라를 결합하는 국가 전략형 해양관광·문화 거점으로 자리매김할 수 있음을 보여준다.

〈그림 5-14〉 포항시 복합 해양레저관광도시 국가 공모 사업 선정



자료: 경북신문(2025.7.30.)(검색일: 2025.9.2.)

경주는 불국사·석굴암·대릉원 등 세계문화유산을 다수 보유한 역사도시로서, 해양과 접경한 동해안의 지리적 특성과 결합할 경우 '역사·해양문화 융합 모델'을 제시할 수 있다. 특히 감포항과 문무대왕릉 일대는 신라 해양문화를 상징하는 거점으로, 포항의 해양레저·관광 인프라와 연계할 때 고대에서 현대까지 이어지는 독창적인 해양문화 서사를 형성할 수 있다. 이는 단순한 역사 관광을 넘어, 해양문화와 산업·관광·교육을 포괄하는 복합 콘텐츠로 확장될 수 있는 기반이 된다.

165) 경북신문(2025.7.30.)(검색일: 2025.9.2.)

결국 창원의 산업 기반, 포항의 복합 해양레저관광 프로젝트, 경주의 역사·문화 자산이 상호 연계될 경우, 산업·역사·문화가 융합된 전국 유일의 복합 해양문화산업 거점 권역으로 발전할 수 있다. 이는 개별 도시의 경쟁력을 넘어, 권역 단위에서 새로운 국가 전략 산업 모델을 실현하는 데 중요한 의미를 지닌다.

정책적 차원에서 산업·문화 융합 거점 전략은 세 가지 추진 과제를 중심으로 구체화될 수 있다. 첫째, 산업유산 기반의 해양문화 콘텐츠 개발이다. 창원의 조선소, 포항의 제철소, 경주의 전통어항과 문무대왕릉을 스토리텔링화하여 전시·체험형 관광상품으로 발전시키고, 산업과 역사·문화가 동시에 체험되는 교육 프로그램을 마련한다. 둘째, 산업·문화 복합 클러스터 구축이다. 창원은 해양레저관광 거점 조성사업, 포항은 복합 해양레저관광도시 국가 프로젝트, 경주는 역사·문화자산 활용 사업을 각각 추진하면서, 이들 거점을 창작 스튜디오, 해양문화센터, 전시·박물관 등으로 연계하여 권역 단위의 복합 단지로 조성한다. 셋째, 권역 확산형 네트워크 강화이다. 창원·포항·경주에서 구축한 교육·문화·관광 프로그램을 울진, 영덕, 통영 등 인근 중·저역량 지역으로 순환 파견하거나 콘텐츠를 공유함으로써, 권역 전체의 해양문화산업 역량을 단계적으로 확산한다.

이처럼 창원·포항·경주는 산업적 기반, 대규모 해양레저관광 프로젝트, 역사·문화 자산이라는 각기 다른 강점을 지니고 있다. 그러나 이들 도시가 권역 단위로 연계될 경우, 산업·역사·문화가 유기적으로 결합된 전국 유일의 복합 해양문화산업 거점으로 도약할 수 있다. 이는 단순히 세 지역의 발전 전략을 넘어, 국가 차원에서 해양 산업과 해양문화를 결합한 새로운 성장 모델을 실현하는 전략적 전환점이 될 것이다.

2. 수도권 연계 소비시장 허브 전략 (안산·화성 중심)

경기 안산시와 화성시는 각각 302.0점, 278.5점을 기록하며 해양문화산업 경쟁력 지수 상위 5대 거점에 포함되었다. 두 지역은 수도권이라는 거대한 배후시장을 바탕으로, 교통·물류 인프라와 연계된 높은 문화 향유 역량을 갖추고 있다는 점에서 다른 권역과 뚜렷이 구분된다. 실제로 경기 서해안 지역은 서울·인천·경기권 2,600만 인구[166]와 직접 연결되는 소비시장이라는 구조적 장점을 지니며, 이는 해양문화산업이 단순 지역 관광을 넘어 전국적 소비 확산의 중심지가 될 수 있음을 보여준다. 그러나 현재 수도권 연안의 해양문화산업은 해수욕장과 레저 활동 중심으로 편중되어 있으며, 콘텐츠산업과 교육·문화 프로그램, 체류형 관광으로의 확장이 여전히 부족한 실정이다. 따라서 안산·화성을 수도권 소비시장과 연계한 '해양문화산업 허브'로 육성하는 것은 해양문화산업의 확산력과 소비 잠재력을 동시에 극대화할 수 있는 전략적 과제라 할 수 있다.

안산은 시화호와 대부도, 방아머리항 등을 중심으로 해양생태·관광 자원을 풍부하게 보유하고 있다. 또한 시화산업단지와 반월국가산단을 끼고 있는 다문화도시로서, 글로벌 교류와 해양문화 융합산업의 거점으로 발전할 수 있는 토대가 마련되어 있다. 화성은 전곡항, 제부도, 궁평항 등 서해안 관광의 핵심 자원을 확보하고 있으며, 최근 전곡항 마리나항만 개발과 제부도 해양관광 활성화 사업이 추진되면서 해양레저·관광과 문화 콘텐츠를 결합할 수 있는 기반을 확대하고 있다. 두 지역은 각각 산업·생태, 관광·레저라는 차별적 강점을 보유하지만, 공통적으로 수도권 소비시장을 흡수할 수 있다는 점에서 전략적 가치가 높다.

166) 경향신문(검색일: 2025.9.2.)

정책적 차원에서 수도권 연계 소비 시장 허브 전략은 세 가지 추진 과제로 구체화될 수 있다. 첫째, 수도권형 해양문화 콘텐츠 유통 플랫폼 구축이다. 안산·화성에서 개발된 해양축제, 공연, 전시 프로그램을 수도권 전역(서울 주요 공연장, 경기도 문화시설 등)으로 확산시키는 유통 경로를 제도화하여, 지역 콘텐츠가 전국 단위 소비 시장으로 확산되도록 지원해야 한다. 둘째, 해양레저·관광과 문화 콘텐츠의 융합 상품화이다. 제부도·대부도의 관광 인프라와 연계한 해양문화 축제, 음악회, 교육형 체험 프로그램을 개발하고, 이를 패키지 상품으로 묶어 체류형 소비를 유도한다. 셋째, 도시형 해양교육·체험 거점 조성이다. 수도권 청소년과 가족 단위를 대상으로 한 해양교육센터, 디지털 기반 해양문화 전시관 등을 조성하여, 해양문화산업을 체험과 교육이 결합된 공공재로 확산시킬 필요가 있다.

〈그림 5-15〉 수도권 최대 해양문화 축제, 화성 뱃놀이 축제



자료: 경인일보(2025.5.21.)(검색일: 2025.9.2.)

안산·화성은 수도권 서해안의 입지적 이점을 활용해 해양문화산업의 '소비시장 허브'로 기능할 수 있으며, 이는 단순히 두 지역의 지역 경제 활성화에 머무르지 않는다. 수도권 시민을 대상으로 하는 해양문화 체험과 소

비는 전국적으로 파급되어 해양문화산업이 국민 생활문화의 일환으로 자리 잡는 기반을 마련하게 될 것이다. 이는 곧 해양문화산업이 지역 단위의 산업을 넘어 국가적 문화정책과 시장 형성에 기여하는 구조로 확산되는 출발점이 된다.

3. 생태·문화 콘텐츠 융합형 전략 (순천 중심)

전남 순천시는 해양문화산업 경쟁력 지수에서 285.8점을 기록하며 전국 상위 5대 거점 중 전남권을 대표하는 유일한 지역으로 확인되었다. 이는 순천만 습지·국가정원이라는 세계적 생태관광 자산과 지역 공동체 기반 문화 역량이 결합된 결과다. 그러나 전남 서남해안 대부분 지역은 산업 기반과 문화 향유 역량이 전반적으로 낮아 지역 간 격차가 크다. 그렇기에 순천이 생태·관광 특화형 거점으로 확고히 자리매김하는 전략은 전남권 전체 해양문화산업 경쟁력 제고와 균형 발전을 견인하는 핵심 축이라 할 수 있다.

순천의 거점 역할은 해양생태·치유·문화가 융합된 체류형 관광모델의 표본을 제공하는 데 있다. 순천만 국가정원은 기후위기 대응형 도시·생태 모델로서 국제적 주목을 받았고, 순천만 습지는 생태적 가치로 세계적 합의를 얻었다. 이러한 자산은 단순 관광을 넘어 지속 가능성과 공공성을 육성하는 해양문화산업의 표준 모델로 작동할 수 있다. 또 순천은 이미 교통 접근성과 숙박·편의 기반을 갖춘 전남 동부권 중심 도시로, 생태관광을 문화 산업화할 선도 거점으로 성장할 잠재력이 충분하다.

무엇보다 순천시가 3대 경제축 중 하나로 문화 콘텐츠산업 육성을 전면에 내세우고, 원도심 일원에 추진 중인 애니메이션·웹툰 클러스터 조성 사업은 주목할 만하다. 세계적 웹툰 앵커 기업인 ㈜케나즈와 오노코리아가 순천에 한국 지사를 설립하였고, 원도심 유휴공간을 활용해 조성된 창·제작

기지(원츠랜드)에는 20여 개 콘텐츠 기업이 입주를 확정[167]하는 등, 국가정원과 원도심을 연결하는 문화 콘텐츠산업 생태계가 본격적으로 형성되고 있다. 이러한 흐름은 순천이 단순한 생태관광 도시를 넘어, 생태·문화·콘텐츠 융합형 해양문화 거점으로 도약할 수 있는 토대를 마련하고 있음을 보여준다.

〈그림 5-16〉 순천시에 위치한 글로벌 웹툰 허브센터



자료: 매일경제(2025.8.28.)(검색일: 2025.9.2.)

이러한 기반 위에서 순천의 세부 추진 과제는 크게 세 방향으로 구체화될 수 있다. 첫째, 순천만 국가정원과 습지를 중심으로 한 생태·환경 기반 콘텐츠의 산업화이다. 기존의 단순한 관광 체험을 넘어, 웹툰·애니메이션·디지털 기술을 활용한 해양생태 스토리텔링, 교육형 콘텐츠, 체험 프로그램을 개발함으로써 생태관광의 부가가치를 높여야 한다. 이는 순천만의 생태

167) 매일경제(2025.8.28.)(검색일: 2025.9.2.)

적 가치를 국내외에 확산시키는 동시에, 지속 가능성과 환경인식을 고양하는 공공적 기능을 강화하는 효과를 지닌다.

둘째, 원도심과 국가정원의 연계형 체류 공간 조성이 필요하다. 원도심 일원에 조성 중인 애니·웹툰 클러스터와 남문터광장, 창작기지를 문화·관광 인프라와 결합해, 방문객이 장기간 머무르며 창작·체험·관람을 동시에 경험할 수 있는 복합 공간으로 발전시켜야 한다. 이를 통해 단기형 관광을 넘어 체류형 소비 구조를 정착시키고, 원도심 상권 활성화와 지역 경제 선순환을 동시에 달성할 수 있을 것이다.

셋째, 순천은 국제 생태문화 교류의 허브로 성장해야 한다. 글로벌 기업의 입주와 함께 국제 생태도시·콘텐츠 특화 도시와의 연계를 확대하여, 해외 크리에이터·연구자·관광객이 순천을 방문해 공동 창작과 교류 활동을 이어갈 수 있는 플랫폼을 마련할 필요가 있다. 특히 국가정원과 애니·웹툰 클러스터를 중심으로 국제 포럼, 콘텐츠 페스티벌, 생태관광 박람회 등을 정례화한다면, 순천은 국내를 넘어 아시아의 대표적인 생태문화 교류 도시로 자리매김할 수 있다.

궁극적으로 순천의 생태·관광 특화 전략은 자연환경의 보전과 문화 콘텐츠산업의 성장을 동시에 견인하는 복합 거점 모델로 기능할 것이다. 순천에서 확립된 이 모델은 여수·목포·해남·진도 등 전남 서남권으로 확산되어 전남 전역의 해양문화산업 경쟁력을 단계적으로 제고하는 파급 효과를 창출할 수 있다. 이는 곧 해양문화산업이 단순한 관광 자원이 아니라, 생태·콘텐츠·공공성을 결합한 국가 전략 산업임을 보여주는 사례가 될 수 있다.

4. 사계절형 해양문화·체험 다변화 전략 (강릉 중심)

강릉은 동해안에서 해양문화와 관광, 예술을 복합적으로 결합할 수 있는 대표 거점으로 부상하고 있다. 최근 강릉시는 문화체육관광부 지역관광발전지수 평가에서 전국 151개 지자체 중 1등급[168]을 획득하였으며, 2024년 한 해에만 국내 관광객 3,300만 명, 외국인 관광객 35만 명을 유치[169]하는 성과를 거두었다. 이러한 수치는 강릉이 단순한 해수욕 중심의 관광도시를 넘어, 사계절형 해양문화·체험 거점으로 발전할 수 있는 충분한 잠재력을 갖추었음을 보여준다. 그러나 여전히 동해안 관광의 수요 구조는 여름철에 과도하게 집중되어 있으며, 관광 자원이 충분히 다변화되지 못한 한계가 존재한다. 따라서 강릉을 중심으로 한 사계절형 해양문화·체험 다변화 전략은 동해안 전체의 해양문화산업을 고도화하고, 국가적 균형 발전을 촉진하는 핵심 축이라 할 수 있다.

강릉의 거점 역할은 사계절 내내 관광객이 머물 수 있는 체험 기반의 해양문화 허브를 구축하는 데 있다. 강릉은 이미 서핑·요트·패들보드 등 해양레저 스포츠를 확대하며 여름철 관광에 집중된 구조를 점진적으로 완화하고 있다. 동시에 경포해변의 플로팅 브리지, 신규 해양풀장, 해안 트레킹 코스(강릉 바우길)와 같은 체험 인프라를 지속 확충하고 있다. 더불어 시립미술관의 '해양체험 & 미술' 캠페인과 같은 프로그램은 문화예술과 해양관광을 융합하여 단순 체험 이상의 가치를 창출하고 있다. 이러한 시도는 강릉을 동해안의 단일 관광지가 아니라, 문화예술과 해양체험이 융합된 사계절형 복합 거점으로 진화시키고 있다.

168) 연합뉴스(2025.1.16.)(검색일: 2025. 9. 2.)
169) 강원뉴스(2025.2.2.)(검색일: 2025. 9. 2.)

〈그림 5-17〉 강릉여행의 달 캠페인 '개성 있는 강릉여행: 해양체험 & 미술'





자료: 강원일보(2025.6.10.)(검색일: 2025.9.2.)

이 전략을 실현하기 위해서는 세 가지 세부 추진과제가 필요하다. 첫째, 사계절 해양체험 프로그램의 다변화이다. 서핑대회, 요트축제, 해양치유 프로그램, 반려동물 동반형 힐링 페스티벌 등 계절별 특화 콘텐츠를 개발하여 관광 수요를 연중 고르게 분산시켜야 한다. 둘째, 문화예술과 해양체험의 융합 강화이다. 강릉여행의 달과 같은 프로그램을 통해 해양체험과 공연·전시·예술 이벤트를 결합함으로써 관광의 질을 높이고, 디지털 기반 홍보와 참여형 콘텐츠를 통해 전국적 확산을 유도할 필요가 있다. 셋째, 동해안 권역 연계 협력체계 구축이다. 강릉은 이미 동해·삼척, 속초·고성·양양과 협력해 '강원 해양레저관광 포럼'을 개최하며 권역 브랜드를 형성하고 있다. 이를 제도화해 공동 마케팅과 콘텐츠 공유를 추진한다면, 동해안 전역의 해양문화·체험 역량을 동반 상승시킬 수 있다.

강릉의 사계절형 해양문화·체험 다변화 전략은 동해안 전체의 해양문화산업을 한 단계 고도화하는 파급력을 갖는다. 강릉에서 먼저 정착되는 사계절형 체험 모델은 동해·삼척·속초 등으로 확산되어, 동해안 전역을 계절 제약 없이 방문 가능한 사계절 해양문화 벨트로 발전시킬 수 있다. 이는 해양문화산업이 단순한 계절 관광을 넘어, 연중 지속 가능한 국가 전략 산업으로 자리매김하는 전환점이 될 것이다.

06
결론 및 정책 제언

제1절 요약 및 결론

본 연구는 해양문화산업을 독립된 산업 영역으로 규정하고, 지역 경쟁력 진단·거점 전략·정책 제언을 종합적으로 제시한 최초의 시도라는 점에서 학술적·정책적 의미가 크다. 기존 「해양교육문화법」과 개별 사업 중심의 정책은 교육·문화 보급과 시설 확충에 머물러 해양문화가 지닌 산업적 가치와 경제적 파급 효과를 체계적으로 설명하지 못했다. 이에 본 연구는 해양문화산업 특수분류 체계(안)을 새롭게 마련하고, 이를 토대로 74개 연안 시군구의 경쟁력 지수를 계량화하여 지역별 강점과 약점을 도출하였다. 그 결과, 산업·문화·교육·정책 역량 간 불균형이 확인되었으며, 균형적 발전과 거점 중심 확산 전략의 필요성이 부각되었다.

분석 결과, 창원·포항·경주·안산·화성·순천·강릉 등은 각각 고유한 입지적·산업적·문화적 특성을 바탕으로 국가적 해양문화 거점으로 발전할 잠재력을 보유하고 있었다. 본 연구는 이러한 지역을 단순히 개별적 특성화로 묘사하는 데 그치지 않고, 허브-스포크형 확산 모델을 적용하여 권역 단위로 연결·확산되는 거점 전략을 설계하였다. 산업·문화 융합형, 수도권 연계

소비시장 허브형, 생태·콘텐츠 융합형, 사계절형 체험 다변화형 등 네 가지 전략은 해양문화산업을 지역 경제 활성화의 매개이자 국가 전략 산업으로 도약시킬 구체적 실행 방향을 제시한다. 이는 해양문화산업이 단순한 '관광'이나 '문화사업'의 연장이 아니라 산업화가 가능한 창의 경제의 축으로 발전할 수 있음을 보여주는 근거다.

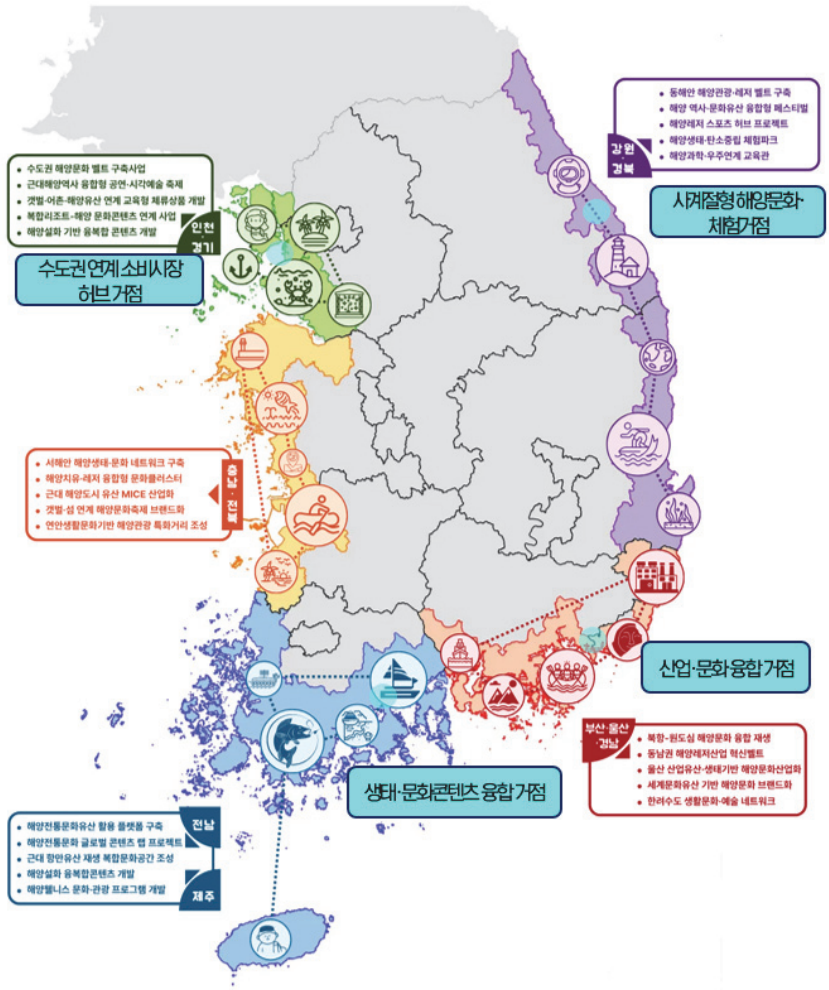
특히 본 연구의 중요한 성과는 해양문화산업의 경제적 가치를 최초로 정량 규명한 것이다. 산업 연관 분석 결과 2022년 해양문화산업의 총산출은 90.9조 원(전 산업 대비 1.59%), 부가가치는 42.2조 원(1.84%)으로 각각 전 산업 33개 대분류 중 24위와 18위에 해당하였다. 이는 예술·스포츠·여가 서비스의 산출(54.1조 원) 대비 1.7배, 부가가치(28.8조 원) 대비 1.5배 규모이다. 또한 해양문화산업의 평균 생산 유발 계수는 1.8315로, 총 90.9조 원의 산출이 경제 전반에 175.5조 원의 생산 유발 효과를 가져오는 것으로 나타났다. 이는 해양문화산업이 향유·교육을 넘어 국가 경제 전반에 실질적 파급력을 지닌 전략 산업임을 입증한다.

아울러 본 연구는 활성화 전략의 효과적 추진을 위해 세 가지 정책 과제를 제시하였다. 첫째, 해양교육문화법 개정을 통한 법적 기반 강화다. 현행 법률은 해양문화산업을 정의하지 못하고 있으며, 산업 진흥과 지원 근거도 불명확하다. 이에 목적 조항 보완, 해양문화산업 정의 신설, 진흥 기본 계획 수립 의무화, 지역 거점 지정 및 지원, 전문 인력 양성 및 기금 조성 조항을 포함하는 개정안을 제안하였다. 둘째, 전담 조직 설립의 필요성이다. 2030년까지 국립 해양문화시설이 확충될 예정이지만, 각 시설이 개별 전략에 따라 운영되면서 환경 변화에 능동적으로 대응하지 못하는 한계가 있다. 따라서 국가 단위 전담 조직을 설립하여 지자체·민간·학계·시민 사회를 아우르는 네트워크를 조정·통합하는 기능을 제도화해야 한다. 셋째, 해양문화산업 통계 생산 기반 구축이다. 본 연구에서 제시한 특수분류 체계는 기초 연구 수준에 머물러 있으며, 이를 제도화하기 위해서는 특수산업

분류 지정과 사업체 실태 조사 도입이 병행되어야 한다. 이를 통해 해양문화산업의 규모·고용·부가가치를 객관적으로 계량하고, 국가 통계 체계 속에서 산업적 위상을 확보할 수 있다.

궁극적으로 본 연구는 해양문화산업을 단순한 보조 영역이 아닌 K-컬처와 나란히 국가 창의 산업의 한 축으로 격상시켜야 한다는 점을 강조한다. 해양은 한국 사회의 역사·경제·문화적 정체성을 규정하는 공간이며, 이를 산업 기반으로 활용하는 것은 시대적 요청이자 전략적 선택이다. 본 연구는 그 출발점으로서 해양문화산업의 개념·분류·계량적 분석·거점 전략·정책 제언을 아우르는 최초의 종합적 시도를 수행하였다. 향후 정부와 지자체가 협력하여 본 연구의 분류 체계와 정책 틀을 토대로 후속 연구와 제도적 실행을 이어간다면, 해양문화산업은 실질적인 국가 전략 산업으로 자리매김할 수 있을 것이다.

〈그림 6-1〉 K-Marine Culture Grand Design 구상(안)



자료: 저자 작성

제2절 정책 제언

1. 해양문화산업 육성을 위한 관련 법제 정비

현행 「해양교육문화법」은 2020년 제정된 이후 해양교육과 해양문화의 진흥을 제도적으로 뒷받침해 왔다. 법의 체계는 국민의 해양 인식 제고, 해양문화 자산의 보존·활용, 관련 연구 및 교류 지원 등을 포괄하며, 특히 제6조 기본 계획, 제21조 해양문화 확산, 제22조 연구 지원, 제23조 교류협력 조항을 통해 해양문화정책의 기본 틀을 규정하고 있다. 다음 표는 해양문화와 직접적으로 관련된 조항을 정리한 것이다.

〈표 6-1〉 해양교육문화법 내 해양문화 관련 조항

구분		내용
제2조	정의	2. "해양문화"란 해양과 인간의 상호 작용으로 나타난 정신적 · 물질적 산물의 총체로서 해양과 관련하여 지금까지 전승되어 온 전통과 유산 및 생활 방식 등을 지속적으로 보존하고 계승하며 해양을 활용하여 보고, 즐기고, 체험할 수 있는 모든 인간 활동을 말한다.
제6조	기본 계획의 수립 등	6. 해양문화에 대한 국민의 인식 제고와 사회적 확산 방안 7. 해양문화 관련 유형 · 무형의 자산 발굴 및 연구 · 보존 8. 해양문화를 활용한 산업의 지원에 관한 사항 9. 해양교육 및 해양문화 관련 국내외 교류협력 10. 해양교육 및 해양문화 활성화를 위한 관계 중앙행정기관, 지방자치단체 및 기관 · 단체 간의 협력체계 구축 및 운영
제21조	해양문화의 확산	① 국가와 지방자치단체는 해양문화와 관련된 자산과 자료를 발굴 · 수집 · 보존하고, 이를 번역 · 출판 및 정보화 등의 방법으로 국민이 쉽게 이용할 수 있도록 하여야 한다 ② 국가와 지방자치단체는 해양문화를 활용한 산업의 활성화에 필요한 지원을 할 수 있다. ③ 제1항에 따른 자산과 자료의 발굴 · 수집 · 보존 및 번역 · 출판 · 정보화 등의 범위, 방법, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

구분		내용
제22조	연구 활동 지원 등	① 국가와 지방자치단체는 해양문화 연구의 다양화, 심층화, 융복합화 등 연구 활동을 활성화하기 위하여 필요한 지원을 할 수 있다. ② 국가와 지방자치단체는 해양문화 연구 활동의 성과가 적극적으로 활용될 수 있도록 노력하여야 한다.
제23조	국내외 교류 협력	국가와 지방자치단체는 해양문화 활성화를 위하여 국내외 관련 기관 또는 국제기구 등과의 공동연구, 학술 및 문화 교류 등의 협력활동을 촉진하고 장려하여야 하며, 이에 필요한 지원을 할 수 있다.

자료: 저자 작성

그러나 이러한 조항들은 '해양문화의 보존과 확산'이라는 측면에 집중되어 있으며, 해양문화산업의 진흥을 위한 체계적 근거로 기능하기에는 한계가 있다. 특히 제21조에서 "해양문화를 활용한 산업의 활성화에 필요한 지원"이라는 문구가 존재하지만, 실제로는 구체적인 산업 진흥 체계, 통계 기반, 전문 인력 양성, 지역 거점 육성 등의 내용이 빠져 있어 선언적 의미에 머무르고 있다. 다시 말해, 현행 법률은 교육·문화의 공공적 확산에는 기여하였으나, 산업화와 경제적 가치 창출이라는 새로운 정책 수요를 포괄하지 못하는 구조적 한계를 지니고 있다.

이에 따라 해양문화산업의 특성과 변화에 대응하고, 체계적인 진흥을 위해 「해양교육문화법」 정비 필요성이 제기된다. 현행 법률 내에 '해양문화산업 육성'을 위한 별도의 관련 조항을 신설하는 방안(제1안)과, 아예 별도의 법률을 제정하여 독립적인 법제 체계를 구축하는 방안(제2안)이 병행 검토될 수 있다.

먼저 제1안은 기존 「해양교육문화법」을 개정하는 방식이다. 현행 법률은 주로 해양문화의 보존·전승·교육적 활용에 초점이 맞춰져 있으나, 산업적 가치 창출이나 시장 확대와 같은 관점은 미비하다. 따라서 법률 내에 해양문화산업의 정의를 명확히 하고, 산업 진흥 사업의 유형, 해양문화산업 전

담 조직 설치 근거, 해양문화산업진흥 기금 조성 등의 조항을 신설할 필요가 있다. 이를 통해 기존 법체계의 연속성을 유지하면서도 산업적 영역을 제도적으로 포괄할 수 있다.

한편 제2안은 별도의 법률을 제정하는 방안이다. 가칭 「해양문화산업진흥법」을 신설하여 해양문화산업 전반에 걸친 정의, 기본 원칙과 국가·지자체의 책무, 해양문화산업 진흥 기본 계획 수립, 전담기관 지정 및 기금 조성 등을 종합적으로 규정할 수 있다. 특히 해양관광, 해양레저, 해양콘텐츠 등 다양한 산업과 융복합하는 해양문화산업의 특성을 고려할 때, 장기적으로는 별도 법률 제정이 체계적인 지원 근거를 제공할 수 있다.

이를 위해 「해양교육문화법」상 기존 해양문화 관련 조항(제2조 정의, 제6조 기본 계획, 제21조 확산, 제22조 연구 지원, 제23조 교류협력)과 더불어, △해양문화산업의 정의 및 기본 원칙 △해양문화산업 진흥계획 수립 △해양문화산업 전담 조직 설립 △해양문화산업진흥 기금 조성 △산업 육성 관련 지원사업의 유형화 등에 대한 근거 마련이 필요하다.

문화 분야에서 이미 「지역 문화진흥법」이 제정(2014)되어 지역 문화 발전과 문화격차 해소를 제도적으로 뒷받침한 것처럼, 해양문화산업 역시 산업 육성과 공공성 확산을 동시에 달성할 수 있는 별도의 법제화 논의가 검토될 수 있다. 다만 본 보고서에서는 단기적 실행 가능성과 기존 법체계와의 정합성을 고려하여, 제1안(해양교육문화법 개정)을 우선 방향으로 제시한다.

〈표 6-2〉 해양문화산업 육성 관련 법제도 정비(안)

구분	내용
[제1안] 해양교육문화법 개정	• 현행 법률의 연속성을 유지하면서 해양문화산업을 제도적 범주에 포함 • 제2조(정의)에 '해양문화산업' 개념을 신설하여 산업적 가치와 시장 창출 기능을 명시 • 제6조(기본 계획)에 해양문화산업 진흥계획 수립·추진 근거 신설 • 제21조(해양문화의 확산)에 산업화 관련 구체 사업(콘텐츠 제작·유통, 산업클러스터, 전문 인력 양성 등) 추가 • 해양문화산업진흥 기금 조성, 전담 조직 설치 조항 신설 가능
[제2안] 별도의 법제정	• 가칭 「해양문화산업진흥법」 제정으로 독립적 법체계 구축 • 해양문화산업의 정의·기본원칙·국가 및 지자체의 책무를 포괄적으로 규정 • 해양문화산업 진흥 기본 계획 수립 의무화 및 추진체계 명문화 • 전담기관 지정, 기금 조성, 산업별 지원사업 유형화 등 종합적 규율 • 해양관광·해양레저·콘텐츠 등 융복합 산업과 연계한 성장모델을 법률로 제도화

자료: 저자 작성

구체적인 개정 방향은 다음과 같다. 우선, 제1조(목적)에 "해양문화산업의 진흥과 지속 가능한 발전"을 명시하는 것이 필요하다. 지금까지의 목적 규정이 교육과 문화의 확산에 머물렀다면, 앞으로는 산업적 가치 창출과 미래 성장동력으로서의 해양문화산업까지 포괄해야 한다. 이는 단순한 문구 보완을 넘어, 법률의 적용 범위를 산업적 차원으로 확대하는 상징적 의미를 지닌다.

다음으로, 제2조(정의)에 '해양문화산업' 개념을 새롭게 추가할 필요가 있다. 예컨대 "해양문화산업이란 해양과 관련된 유형·무형 자산을 기반으로 창작·제작·유통·향유 활동을 통해 경제적·사회적 부가가치를 창출하는 산업"이라고 규정함으로써 정책 대상과 범위를 분명히 할 수 있다. 이는 후속 조항에서 산업 육성 근거를 구체화할 수 있는 토대가 되며, 해양문화산업의 위상을 국가 정책 차원으로 격상시키는 효과를 가져온다.

셋째, 별도의 장 또는 조항을 신설하여 “해양문화산업 진흥”을 명문화해야 한다. 국가와 지방자치단체가 관련 조직을 구성하고, 전문 인력 양성, 콘텐츠 제작 지원 등 기반 조성을 적극 추진하도록 하는 내용을 포함할 수 있다. 또한 해양문화산업 관련 통계 조사와 분류 체계 마련을 의무화하여, 객관적 데이터에 기반한 정책 설계와 평가가 가능하도록 해야 한다. 이는 단기적 정책 추진 동력을 넘어, 중장기적 발전 체계를 안정적으로 구축하는 제도적 장치가 될 것이다.

넷째, 해양문화산업이 지역 단위의 생태계 속에서 발전한다는 점을 고려할 때, “지역 해양문화산업 거점 지정 및 지원” 조항을 신설하는 것이 필요하다. 해양수산부 장관이 지역별 거점을 지정하고 행정적·재정적 지원을 할 수 있도록 하는 동시에, 지자체·공공기관·민간이 참여하는 협의회나 네트워크를 제도적으로 규정함으로써 권역 단위의 전략 조정과 실행이 가능해진다. 이는 지역 간 격차 해소와 함께 전국적인 확산 전략을 실현하는 핵심 기반이 될 수 있다.

마지막으로, 전문 인력 양성과 재정적 안정성을 위한 보완이 필요하다. 해양문화산업 전문 인력의 체계적 양성 및 지원을 법률에 명시하고, 별도의 진흥 기금 조성 근거를 마련하여 장기적이고 안정적인 투자 기반을 확보해야 한다. 이러한 재정·인력 지원 장치는 산업의 불확실성을 줄이고, 창작자와 사업자가 지속적으로 활동할 수 있는 생태계를 조성하는 데 기여할 수 있다.

〈표 6-3〉 해양문화산업 육성을 위한 「해양교육문화법」 법률 개정(안)

현행	개정안(추가)
제1조(목적): 이 법은 해양교육과 해양문화의 진흥을 도모함을 목적으로 한다.	제1조(목적): "이 법은 해양교육과 해양문화의 진흥을 도모하고, 나아가 해양문화산업의 지속 가능한 발전을 위한 기반을 마련함을 목적으로 한다."
제2조(정의): 해양교육, 해양문화에 대한 정의만 규정	제2조(정의): 제○호 신설 — "해양문화산업: 해양과 관련된 유형·무형 자산을 활용하여 창작·제작·유통·향유 활동을 통해 경제적·사회적 부가가치를 창출하는 산업을 말한다."
해양문화 관련 보존·연구·확산 중심(제6조, 제21조~제23조)	제○장 신설(해양문화산업 진흥) 제○조(해양문화산업 진흥 기본 계획의 수립 등) ① 해양수산부장관은 해양문화산업의 체계적 육성과 지속 가능한 발전을 위하여 5년마다 해양문화산업 진흥에 관한 기본 계획(이하 "해양문화산업 기본 계획"이라 한다)을 수립·시행하여야 한다. ② 해양문화산업 기본 계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 해양문화산업의 중장기 발전 목표 및 추진 방향 해양문화산업 기반 조성 및 지원에 관한 사항 해양문화산업 전문 인력의 양성 및 활용에 관한 사항 해양문화 콘텐츠의 개발·제작·유통 활성화에 관한 사항 해양문화산업 관련 통계 생산 및 분류 체계 마련에 관한 사항 그 밖에 해양문화산업의 진흥에 관하여 필요한 사항 ③ 해양수산부장관은 해양문화산업 기본 계획의 수립을 위하여 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 관련 기관·단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다. 제○조(해양문화산업 기반 조성 및 지원) ① 국가와 지방자치단체는 해양문화산업의 기반을 조성하기 위하여 해양문화 관련 시설의 설치 및 확충, 전문 인력 양성, 콘텐츠 제작 지원 등 필요한 시책을 마련하여야 한다. ② 국가와 지방자치단체는 해양문화산업과 관련된 사업체의 실태조사를 정기적으로 실시하고, 이를 토대로 정책을 수립·시행할 수 있다. ③ 해양수산부장관은 해양문화산업 진흥을 위하여 예산의 범위에서 필요한 재정적·행정적 지원을 할 수 있다.
신설	제○조(지역 거점 지정 및 협력체계): 해양수산부 장관은 해양문화산업의 균형 발전을 위해 지역별 거점을 지정·지원할 수 있으며, 지자체·공공기관·민간이 참여하는 협의회·네트워크를 운영할 수 있다.
신설	제○조(전문 인력 및 재정 지원): 국가와 지방자치단체는 해양문화산업 전문 인력 양성 및 활동 지원 시책을 추진하며, 해양문화산업 진흥 기금을 조성할 수 있다.

자료: 저자 작성

2. 해양문화산업 통합 조직 설립 및 운영 체계 마련

우리나라는 2025년 현재 국립해양박물관, 국립인천해양박물관, 국립울진해양과학관, 국립청주해양과학관 등 네 곳의 국립 해양문화시설이 운영되고 있으며, 2030년 완도에 국립해양수산박물관이 준공되면 총 다섯 개의 국립 시설 체계가 완성된다. 이로써 한국은 해양문화 발전을 위한 하드웨어적 기반을 해외 어느 국가와 비교하더라도 손색없을 만큼 탄탄하게 갖추게 된다. 그러나 각 시설과 이들 지역은 개별적으로 전략과 사업계획을 수립·시행하는 구조로 운영되고 있으며, 변화하는 환경에 대해 통합적이고 능동적인 대응을 하기보다는 개별적으로 대응하는 체계가 고착화되고 있다. 이러한 분절적 운영은 국가적 차원에서 해양문화산업을 하나의 체계적 산업으로 육성하기에는 분명한 제약이 된다.

또한 해양문화산업은 지자체, 공공기관, 민간기업, 학계, 지역 주민, 시민 사회 등이 상호 의존적으로 얽혀 있는 복합 생태계를 형성하고 있음에도 불구하고, 이를 통합적으로 조율할 수 있는 협의체나 네트워크는 사실상 전무한 상황이다. 타 산업 분야에서는 협의체나 네트워크가 최소한 자문기구나 정책조정 기능으로 활용되고 있으나, 해양문화산업은 그러한 구조조차 마련되지 못하고 있다. 그 결과 산업 전체의 장기 전략을 논의하거나 이해관계자 간 협력을 제도적으로 뒷받침할 수 있는 기반이 부재하며, 이는 해양문화산업을 국가 전략 산업으로 발전시키는 데 가장 근본적인 제약으로 작용하고 있다. 따라서 보다 다양한 주체들이 공통의 목표를 공유하고, 민간과 공공이 대등하게 참여하여 전략을 수립할 수 있도록 하는 국가 차원의 제도적 장치가 필요하다.

이러한 배경 속에서 해양수산부 산하에 가칭 '국가해양문화산업진흥원'과 같은 통합 조직을 설립하는 방안이 요구된다. 이 조직은 단순히 관리 기능을 수행하는 기관이 아니라, 국가적 관점에서 해양문화산업의 정책 기

획과 전략 조정을 전담하는 컨트롤타워로 설계되어야 한다. 권역별 거점 전략과 지역별 특화 사업을 국가적 전략으로 묶어내고, 중앙 정부 차원의 자원 배분과 민간·지자체 참여를 조율하는 구심점 역할을 수행해야 한다.

타 산업 분야에서도 특정 산업을 전략적으로 육성하기 위해 별도의 전담 조직을 신설한 사례가 다수 존재한다. 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 급격한 성장과 해외 진출 확대에 대응하기 위해 2009년 설립되었고, 한국문화예술위원회는 예술 창작과 보급을 지원하는 독립적 집행기관으로 자리매김하였다. 또한 한국관광공사는 관광 산업을 국가 전략 산업으로 격상시키는 데 핵심적 역할을 수행하였으며, 지역 문화진흥원은 생활문화 확산과 지역 문화 활성화를 전담하는 구조를 마련하였다. 이들 기관 사례는 산업적 필요성과 정책적 목표가 결합될 경우 새로운 조직 설립이 가능하며, 해당 산업 발전의 구심점으로 기능할 수 있음을 보여준다.

구체적으로 '국가해양문화산업진흥원'은 국립 해양문화시설과 지역 거점들을 연결해 허브-스포크형 발전 모델을 설계하고, 시설 간 협업을 제도적으로 뒷받침해야 한다. 다음으로 전시·교육·연구·콘텐츠 개발 등 핵심 사업에 대해 중앙 지원 기능을 강화하여, 개별 기관의 자율성을 보장하되 중복 투자와 비효율을 최소화해야 한다. 마지막으로 민간 기업과 지역 공동체, 학계, 국제기구 등 다양한 주체를 참여시켜 산업 생태계 전반을 조율·지원하는 협력 플랫폼을 구축해야 한다. 이를 통해 해양문화산업은 개별 기관의 사업을 넘어, 국가적 성장동력으로 자리매김할 수 있다.

〈표 6-4〉 문화·콘텐츠·관광분야 진흥을 위해 별도 조직된 기관 사례

기관명	설립 근거	주요기능 및 역할	시사점
한국콘텐츠진흥원	• 「문화 산업진흥 기본법」에 근거해 설립(2009년) • 방송·게임·애니메이션·음악 등 콘텐츠산업 성장과 해외 진출 수요 확대에 대응	콘텐츠 제작 지원, 창작자 육성, 해외 진출 및 마케팅 지원	특정 산업(콘텐츠)을 독자 조직이 전담 육성한 대표 사례. 해양문화산업도 유사한 집적·전담 구조 필요
한국문화예술위원회	• 「문화예술 진흥법」에 근거해 설립(2005년) • 한국문화예술 진흥원 해산 후 법인 설립 • 예술 창작·보급 지원을 목적으로 설립	창작 지원금 배분, 예술인 지원, 지역·국제교류 확대	정책과 집행을 분리하여 전문성과 독립성을 확보한 사례. 해양문화산업도 지원·집행 전문기관 필요
한국관광공사	• 「한국관광공사법」에 따라 설립(1962년) • 국가 관광 산업 진흥 및 외래관광객 유치 목적	관광자원 개발, 국제 마케팅, 관광인력 양성	관광 산업을 전략 산업으로 격상시킨 대표적 모델. 해양문화관광 연계 산업 육성에 벤치마킹 가능
지역 문화진흥원	• 「지역 문화진흥법」에 따라 설립(2016년) • 지역 문화 생태계 확산과 생활문화 진흥 목적	생활문화 확산, 지역 문화 정책 지원, 주민참여 확대	지역 단위 문화 활동을 제도적으로 지원하는 구조. 해양문화산업도 지역기반 활성화 전략과 결합 필요

자료: 저자 작성

이러한 통합 조직 설립은 법적·제도적 근거 마련이 선행되어야 한다. 「해양교육 및 해양문화의 활성화에 관한 법률」에 관련 조항을 신설하거나 별도의 특별법 제정을 통해 조직의 법적 위상을 확보할 필요가 있다. 더불어 예산 배분, 통계·데이터 관리, 인사체계 등 행정적 정합성을 제도적으로 보장해야 한다. 이를 통해 중앙 정부의 정책 권위와 전문연구 기관의 기술적 역량이 결합된 안정적인 추진 구조를 마련할 수 있을 것이다.

궁극적으로 통합 조직은 해양문화산업을 국가 전략 산업으로 격상시키는 제도적 기반이 될 것이다. 이는 개별 지역과 기관의 분산적 노력을 넘어,

국가 차원에서 해양문화·교육·관광을 융합한 종합적 산업정책을 수립하고 집행할 수 있도록 함으로써, 해양문화산업의 장기적 성장동력을 제도적으로 확보하는 전환점이 될 수 있다.

3. 해양문화산업 통계 생산 기반 구축

본 연구에서는 그간 산업적 관점에서 충분히 다루어지지 못했던 해양문화산업을 대상으로 최초의 특수분류 체계(안)을 개발하고 제시하였다. 그러나 이는 어디까지나 기초연구 단계의 결과물로, 실제 국가 통계 체계에 반영되기 위해서는 보다 정밀한 검토와 공식 지정 절차를 거쳐야 한다. 특수분류 체계가 통계청으로부터 정식 승인을 받을 경우, 이후 관련 통계 생산 과정에서 분류에 대한 반복적인 검토가 생략되어 신속한 승인과 안정적인 통계 작성이 가능해진다. 나아가 승인된 특수분류는 예산 확보의 지속성과 조사 체계의 제도화를 담보하며, 국내외적으로도 선도적인 사례로 기능할 수 있다는 장점이 있다.

특수분류 체계 지정을 위해서는 먼저 분류의 필요성과 범위가 명확히 입증되어야 한다. 통계청은 일반적으로 '수요 파악 → 필요성 검토 → 분류 체계 작성 → 관련기관 의견수렴 → 특수분류 지정'의 절차를 거쳐 분류 지정 여부를 결정한다. 이 과정에서 해양문화산업이 기존 한국표준산업 분류(KSIC)로는 충분히 포착되지 못하는 영역임을 설득력 있게 제시하는 것이 중요하다. 특히 해양문화산업은 문화예술, 관광, 레저, 교육, 제조·서비스 등이 복합적으로 얽혀 있어, 해양수산업과 타 산업 간의 경계 설정이 관건이 된다. 따라서 어떤 활동이 '해양적 성격'을 어느 정도 비율로 보유할 때 해양문화산업으로 분류할 것인지에 대한 기준을 전문가 협의와 이해관계자 논의를 통해 합의하는 과정이 필수적이다.

또한, 타 부처나 기관에서 이미 유사한 통계가 생산되고 있는 경우에는 통계 간 불일치가 발생할 수 있어, 통계청 승인을 얻기가 어려워진다. 현재 문화체육관광부에서는 콘텐츠산업 및 관광 산업 특수분류가 개발되었고 문화예술산업 특수분류 체계 지정을 추진 중인 만큼 기존 문화 산업 전체와의 관계를 명확히 하고, 혼선이 발생하지 않도록 사전 협의가 필요하다. 이 점에서 해양문화산업 특수분류는 문화 산업 및 전통적인 해양수산업과 구별되는 독자적 산업 영역임을 분명히 하고, 중복 영역을 조정하거나 협력적으로 연계할 수 있는 방안을 마련해야 한다.

〈표 6-5〉 해양수산부 및 문화체육관광부 관련 통계 조사 현황

담당부처	조사명	구분	작성주기
해양수산부	해양관광산업통계 조사	승인통계	2년
	해양수산업통계 조사	승인통계	1년
	국립해양박물관 현황	행정통계	1년
문화체육관광부	국민문화예술 활동조사	승인통계	1년
	공연 예술조사	승인통계	1년
	예술인실태 조사	승인통계	3년
	문화예술 활동현황조사	승인통계	1년
	콘텐츠산업조사	승인통계	1년
	관광 산업조사	승인통계	1년
	문화체육관광 산업통계	승인통계	1년

자료: 저자 작성

따라서 향후 해양문화산업 특수분류 체계의 정식 지정을 위해서는 해양수산부가 주관하고 KMI가 실무를 총괄하는 전담 연구를 통해 ▲분류 범위와 정의의 구체화, ▲한국표준산업 분류와의 정합성 검토, ▲관련 산업·기관과의 협의 및 합의 도출, ▲전문가 위원회를 통한 검증 절차를 단계적으로 수행해야 한다. 이러한 과정을 거쳐 특수분류로 지정될 경우, 해양문화산업은 국가승인통계의 기반 위에서 정례적 조사와 장기적 정책 집행이 가

능해지며, 산업적 위상을 제도적으로 확립할 수 있을 것이다.

이러한 기반 위에서 다음 단계로 중요한 것은 '(가칭) 해양문화사업체 실태 조사'의 도입이다. 현재까지 본 연구에서 제시한 경제 효과 분석은 모의 분류와 추정치를 활용한 잠정적 결과에 불과하며, 실제 산업 규모와 활동 특성을 반영했다고 보기 어렵다. 따라서 향후 해양문화산업의 경제적 효과를 정확하게 계량하기 위해서는, 사업체 단위의 실측 데이터를 기반으로 한 정례적 조사가 반드시 필요하다.

실태 조사는 우선 해양문화산업의 전체 규모(사업체 수, 매출액, 고용 규모 등)를 파악할 수 있는 기본 틀을 제공해야 한다. 더 나아가 창작·전시·체험·교육·유통 등 세부 분야별 활동 특성, 지역별 분포와 격차, 산업 간 연계 구조를 체계적으로 파악할 수 있어야 한다. 특히 마리나, 어촌체험마을, 해양박물관·수족관, 해양문화축제와 같은 특수한 해양공간 기반 산업은 기존 국가 통계에서 포착되지 못했기 때문에, 신규 조사 모듈을 설계해 별도 계량이 가능하도록 해야 한다.

이러한 조사는 해양수산부가 통계 작성 승인 주체로서 법적·제도적 권한을 갖고, KMI가 조사 설계와 집행, 데이터 분석을 전담하는 체계가 바람직하다. 주기는 격년을 원칙으로 하되, 일부 표본을 유지해 시계열 추세를 확보할 수 있는 패널 구조를 도입하는 것이 효과적이다. 조사 결과는 산업 규모 측정뿐 아니라 향후 산업 연관 분석, CGE 모형 분석 등으로 확장 가능하며 산업의 경제적 파급 효과를 정례적으로 산출하는 데 기초자료가 될 것이다.

아울러, 새롭게 구축되는 실태 조사와 기존 해양수산 통계 시스템의 연계를 통해 통계 활용도를 극대화할 필요가 있다. 현재 해양수산 통계 시스템은 어항, 연안여객, 해운, 마리나, 수산가공, 해양 환경 등 다양한 영역의 데이터를 제공하지만, 문화·관광·체험 분야는 아직 미흡한 수준이다. 따라

서 실태 조사에서 수집한 해양문화산업 데이터를 해양수산 통계 시스템과 구조적으로 연계해 수요(체험객, 관광객, 이용자)와 공급(사업체 매출, 고용, 콘텐츠 제공)을 통합 분석할 수 있는 체계를 마련해야 한다. 이는 권역별 격차 진단, 투자 우선순위 설정, 정책 집행 타당성 검증을 위한 핵심 근거자료가 될 것이다.

〈그림 6-2〉 해양수산 통계 시스템



자료: 해양수산 통계 시스템 홈페이지(검색일: 2025.9.2.)

종합하면, 해양문화산업 통계 생산 기반 구축은 ① 특수분류 체계의 정식 지정 → ② 실태 조사의 정례적 시행 → ③ 해양수산 통계 시스템과의 연계라는 3단계 발전 경로를 따라야 한다. 이를 통해 해양문화산업은 단순히 '존재하는 산업'이 아니라, 실측 통계와 분석에 기반한 전략 산업으로

자리매김할 수 있다. 나아가 이는 예산 확보의 정당성, 정책 집행의 타당성, 민간 투자 유인의 기반을 마련함으로써, 해양문화산업이 지역 경제와 국가 경제의 새로운 성장 동력으로 도약하는 데 기여할 수 있다.

제3절 기대효과

본 연구는 해양문화를 단순한 문화정책의 하위 영역이 아닌 산업적 관점에서 체계적으로 접근한 국내 최초의 연구로서, 해양문화산업의 경제적 가치와 지역별 발전 잠재력을 정량적으로 제시했다는 점에서 큰 의의를 지닌다. 기존 연구가 해양문화의 보존·활성화 중심의 문화정책적 논의에 머물렀다면, 본 연구는 산업 연관 분석과 전국 사업체 조사 자료를 활용하여 해양문화산업의 실질적 규모와 파급 효과를 계량적으로 도출함으로써, 문화와 산업을 연결하는 새로운 정책 연구의 전형을 제시하였다.

특히, 2022년 기준 광의의 해양문화산업 총산출은 90.9조 원으로 전체 산업 중 24위(전 산업 대비 1.59%)에 해당하며, 숙박·식음료업을 제외한 협의의 해양문화산업 총산출은 46.3조 원(전 산업 대비 0.8%)으로 산출되었다. 이는 해양문화산업이 관광·레저·교육·콘텐츠 등 다양한 연관 산업을 통해 국가 경제의 지속 가능한 성장 동력으로 작동하고 있음을 실증적으로 입증한 결과이다. 본 연구는 이러한 산업적 가치의 가시화를 통해 향후 해양문화정책의 재정투자 논거와 사업타당성 평가의 근거를 제공한다는 점에서 정책적 활용도가 매우 높다.

또한 본 연구는 해양문화산업의 지역별 경쟁력과 성장 잠재력을 객관적으로 진단하기 위한 지표 체계를 새롭게 구축하였다. 입지 기반, 산업 기반, 문화 향유, 정책 집행 등 4대 부문으로 구성된 지역 경쟁력 지표를 통

해 전국 연안 시군구의 산업 구조, 문화 자원, 정책역량을 종합적으로 분석하였으며, 이를 바탕으로 권역별 특성화 전략과 발전 경로를 도출하였다. 특히 본 연구는 새 정부의 '5극 3특' 국가균형 성장 전략과 연계하여 수도권, 서해권, 남해권, 동해권 등 4대 권역별 해양문화산업 발전 구상(K-Marine Culture Grand Design)을 제시하였다.

이 구상은 5극 3특 전략의 핵심 방향인 "권역별 차별화된 성장엔진 구축과 중앙-지방 공동설계(Co-Design)" 원칙에 부합한다. 수도권은 첨단 ICT 기술을 기반으로 한 해양콘텐츠산업을, 서해권은 해양유산과 관광의 융합 산업을, 남해권은 해양레저·예술·축제형 산업을, 동해권은 해양에너지와 과학문화 융합산업을 중심으로 발전 전략을 수립하였다. 이를 통해 각 권역의 자원과 산업이 상호보완적으로 연계되며, 해양문화산업이 지역 간 산업 연계와 혁신성장을 촉진하는 플랫폼으로 기능하도록 설계하였다.

나아가 본 연구는 해양문화산업을 단순한 문화진흥사업의 차원을 넘어, 권역별 균형 성장을 견인하는 새로운 국가 성장엔진으로 구체화하였다. 향후 정부가 추진하는 초광역특별협약(중앙-지방-민간 공동추진) 체계 내에서 본 연구의 분석과 제안은 해양문화산업 분야의 정책·재정 연계사업으로 확장될 수 있으며, 해양문화클러스터 조성, 지역 간 산업 연계 강화, 권역별 메가시티 전략 등으로 구체화될 전망이다. 결국 본 연구는 "고립에서 연결로, 모두의 지역으로"라는 국가균형 성장 비전을 해양문화산업의 관점에서 실현할 수 있는 실질적 모델을 제시하였으며, 앞으로 지역균형 성장 시대의 해양문화산업 정책이 나아가야 할 방향을 명확히 제시했다는 점에서 높은 정책적·전략적 파급 효과를 가진다.

참고문헌

국내 문헌

경남문화예술 진흥원(2019), 경남 문화 콘텐츠산업 육성 기본 계획 수립연구. 경상남도

국가유산청(2024), 국가유산산업 특수분류 체계.

국정기획위원회(2025), 이재명 정부 국정 운영 5개년 계획(안). 대한민국정부

김규원·변지혜·양혜원(2024), 지방시대 문화예술 정책방향 연구. 한국문화관광연구원.

김성민 외(2024), 해양문화산업의 이해. 위즈덤플.

김정홍 외(2010), 지역 경쟁력의 원천 및 특성에 관한 연구. 한국산업연구원.

김하원(2022.9.27.), 해녀의 부엌, 뿔소라를 세계인의 식탁으로: 제주 관광콘텐츠와 융합한 HMR 미디어 커머스. 2022 섬 바다마을 청년 비즈니스 포럼 발표자료.

김한주·이충기(2007), 지역 산업 연관 모형을 이용한 부산국제영화제의 경제적 파급 효과 분석. 관광레저연구, 19(4), 7-26.

김해보(2024), 문화 지표에 나타난/낼 문화예술의 변화. 서울문화재단, 「문화+정책 이슈페이퍼」(2024.10.17).

문화체육관광부(2018.5.16.), 문화비전 2030: 사람이 있는 문화.

문화체육관광부(2022a), 2020년 기준 지역 문화실태 조사.

문화체육관광부(2022b), 문화예술산업 분류 체계.

문화체육관광부(2023.4.), 제2차 문화진흥 기본 계획(2023~2027).

문화체육관광부(2025), 문화한국 2035 핵심 프로젝트.

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥(2023), 2023년 기준 콘텐츠산업조사 결과보고서.

문화체육관광부(2024), 콘텐츠산업 특수분류 체계(개정판).

민용식·정군오·임응순(2009), 문화 콘텐츠산업의 파급 효과 분석. 한국콘텐츠학회 논문지, 9(3), 175-184.

박광서 외(2015), 해양수산업 분류 체계 수립 및 통계기반 구축방안 연구. 한국해양수산개발원.

산업통상자원부(2021), 디자인산업 특수분류 체계.

성주인·심재헌·한이철·손경민·정민주·민경찬·박해원(2025), 2024 지역 발전지수. KREI 농정포커스 제227호(2025.1.17).

송미령·성주인·심재헌·서형주(2021), 2020 지역 발전지수. 한국농촌경제연구원.

신용재·이동현(2016), 디지털 문화 콘텐츠산업이 지식경제사회에 미치는 파급 효과 분석. 지식경영연구, 17(1), 73-89.

심효진·백효진·조성수·임윤택(2024), 스마트도시 사업이 지역에 미치는 경제적 파급 효과 분석. 지역연구, 40(3), 63-74.

양혜원·김면·김소연·주익현(2023), 지속 가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구. 한국문화관광연구원.

양혜원·김소연(2025), 지역 문화진흥을 위한 다부처 협력방안 연구. 한국문화관광연구원.

양혜원·전진영(2021), 문화예술산업 특수분류 체계 개발 연구. 한국문화관광연구원.

이금진(2013), 항만수변도시의 공공디자인 계획방향 연구: 함부르크 하펜시티 및 웨일스 카디프베이 분석. 대한건축학회논문집, 29(2), 55-64.

이슬기 외(2024), 해양문화자원을 활용한 연안도시활력 증진 방안 연구. 한국해양수산개발원.

임병호·최철순(2024), 산업 연관 분석을 이용한 스포츠 이벤트의 지역 경제 파급 효과 분석. 대한스포츠융합학회지, 22(3), 355-370.

정수빈·김성은·오예진·전용한(2024), 2024 해양수산업 분석 보고서: 2020년 산업 연관표 기준. 한국해양수산개발원.

최일선·이슬기·김예림·안유정(2023), 복합해양레저관광도시 개념 정립 및 추진방안에 관한 연구. 한국해양수산개발원.

통영한산대첩축제60년사 편찬위원회(2021), 통영한산대첩축제 60년사.

한국과학기술평가원(2024), 2024년 IMD 세계경쟁력 분석. KISTEP 브리프 140.

한국은행(2014), 2014년 산업 연관표 해설편 및 통계편.

해양수산부(2024), 해양수산업 특수분류 체계.

해양수산부(2023), 해양관광산업 통계조사표.

해양수산부(2025), 복합 해양레저관광도시 조성사업 마스터플랜 수립 용역.

황재희·강창우·김예림(2023), 문화기반 항만 도시재생 사례 연구. 국토연구, 118, 21-41.

황재희·최일선·이슬기·김예림·최지연(2022), 연안 지역 발전지수(CoDI) 개발 연구. 한국해양수산개발원.

한국산업연구원(2012), 통합적 관점에서의 산업 분석을 위한 복합지표 개발 연구. 한국산업연구원.

한국콘텐츠진흥원(2018), 지역 콘텐츠산업 경쟁력 지표 개발 기초연구. 한국콘텐츠진흥원.

국외 문헌

Aula, P. and V. Harmaakorpi(2008), An Innovative Milieu - A View on Regional Reputation Building : Case Study of the Lahti Urban Region, Regional Studies, Vol.42, No.4.

Brunet, Ferran(2005), The economic impact of the Barcelona Olympic Games, 1986–2004: Barcelona: the legacy of the Games, 1992–2002. Barcelona: Centre d'Estudis Olímpics UAB.

Department for Digital, Culture, Media and Sport (DCMS)(2019), DCMS Sector Economic Estimates Methodology, London: UK Government.

Diedering, M., & Kwiatkowski, G.(2015), Economic impact of events and festivals on host regions: Methods in practice & potential sources of bias, Polish Journal of Sport and Tourism, 22(4), 247–252.

Ecorys.(2012.8), Ex-post Evaluation of 2011 European Capitals of Culture: Final Re

port for the European Commission DG Education and Culture.

EU(2010), Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries, Brussels: Eur opean Commission.

Fratesi, U.(2004), Regional Economies, Innovation and Competitiveness in a System Dynamics Representation, Universita´Politecnica delle Marche.

Idencity & Port Vell.(2020), Pla d'acció PORT VELL 2025, Barcelona: Port de Barcelo na.

IOC/UNESCO(2024), 2024 Ocean Decade Conference: Barcelona Statement.

Ipsos(2023), The Anholt-Ipsos Nation Brands Index.

Jauhiainen, J.S.(1995), Waterfront Redevelopment and Urban Policy: The Case of Barcelona, Cardiff and Genoa. European Planning Studies, 3(1), 3-23.

KADA Research(2023), Hull City Council Creative Industries and Cultural Sector Stu dy.

KADA(2023), A Creative and Cultural Economic Impact Assessment and Asset Infras tructure Audit, Hull City Council.

Klijs, J., Peerlings, J., & Heijman, W.(2015), Usefulness of non-linear input–output models for economic impact analyses in tourism and recreation, Tourism Economics, 21(5), 931–956.

Kronenberg, K., Fuchs, M., & Lexhagen, M.(2018), A multi-period perspective on tourism's economic contribution: A regional input-output analysis for Swe den, Tourism Review, 73(1), 94–110.

Lawshe, C. H.(1975), A quantitative approach to content validity, Personnel Psychol ogy, 28(4), 563–575.

Martin R. and P. Tyler(2003), "Regional competitiveness: an elusive concept", Regio nal Studies Conference.

Max Horkheimer & Theodor W. Adorno.(1947), Dialectic of Enlightenment: Philoso phical Fragments, Stanford University Press.

Michael Porter.(1985), Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance, New York: Free Press.

Mitteilung des Senats an die Bürgerschaft.(2013), Fortschreibung des Masterplans HafenCity für die östliche HafenCity, Hamburg: Freie und Hansestadt Hamburg.

OECD(2018), Culture and Local Development, OECD Publishing.

OECD(2022), The Culture Fix: Creative People, Places and Industries. Local Economic and Employment Development (LEED), OECD Publishing.

OECD(2023), Culture and the Creative Economy in Flanders, Belgium. OECD Local Economic and Employment Development (LEED) Papers, OECD Publishing.

Pereira, F. S., Amaral e Silva, M. V., & Brito, D. J. M. D.(2023), The economic contribution of the cultural sector in Brazil: An input–output approach with different income groups, Creative Industries Journal, 1–24.

Port de Barcelona.(2024), Pla Estratègic Port Vell 2025–2030, Port de Barcelona.

Porter, M. E.(2001), Clusters of Innovation: Regional Foundations of U.S. Competitiveness, Council on Competitiveness.

Slocum, T. A., McMaster, R. B., Kessler, F. C., & Howard, H. H.(2022), Thematic Cartography and Geovisualization, CRC Press.

Storper, M.(1997), The Regional World: Territorial Development in a Global Economy, Guildford Press.

Tian, Y.(2024), Industrial Linkages and Digital Synergy: The Input–Output Analysis of Chinese Cultural Industries. The Journal of Arts Management, Law, and Society, 54(1), 17–41.

UNESCO(2009), The 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics (FCS), Montreal: UNESCO Institute for Statistics.

UNESCO(2022), Reshaping Policies for Creativity, Paris: UNESCO.

UNESCO(2024), 2025 UNESCO Framework for Cultural Statistics: Part II – A Classifications Guide, Paris: UNESCO.

United Nations(2024), Creative Economy Outlook 2024: Technical and Statistical Report, United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD).

인터넷 자료

공공데이터포털, https://www.data.go.kr/data/15130365/fileData.do(검색일: 2025.8.28.)

국가통계포털 홈페이지, https://kosis.kr/index/index.do(검색일: 2025.3.31.)

국가유산 방문 캠페인 보도자료(2025.8.4.), 빛으로 밝힌 야간의 국가유산, 여덟 개 도시를 물들이다, https://www.kh.or.kr/visit/kor/bbsctt/view.do?key=2407110057&bbscttSn=2508040002(검색일: 2025.8.8.)

강원뉴스(2025.2.2.), 강릉시, 국내외 관광객 4천만명 시대 연다!, https://kwnews.co.kr/page/view/2025020207035609739(검색일: 2025.9.2.)

강원일보 (2025.6.10.), '강릉여행의 달' 캠페인 시작… 6월은 '해양체험 & 미술' 테마, https://m.kwnews.co.kr/page/view/2025061011361290603(검색일: 2025.9.2.)

경북신문(2025.7.30.), 포항시, 1조 3천억 규모 '복합 해양레저관광도시' 공모 선정, https://www.kbsm.net/news/view.php?idx=484340(검색일: 2025.9.2.)

경향신문(2023.7.6.), 2600만 수도권 미래 결정하는 '광역도시 계획' 수립…주민 공청회로 의견 수, https://www.khan.co.kr/article/202307061115011(검색일: 2025.9.2.)

경인일보(2025.5.21.),전국 최대 해양축제 '제15회 화성뱃놀이 축제' 5월 30일 전곡항서 개막, https://www.kyeongin.com/article/1740311(검색일: 2025.9.2.)

뉴스1(2024.10.4.), https://www.news1.kr/local/busan-gyeongnam/5558992(검색일: 2025.7.31.)

대한민국 구석구석 홈페이지, https://korean.visitkorea.or.kr/main/main.do (검색일: 2025.7.31.)

대한민국 구석구석 홈페이지, https://korean.visitkorea.or.kr/main/main.do (검색일: 2025.8.4.)

마계대학 홈페이지, https://magaeincheon.com/about_gaehangro_project (검색일: 2025.8.6.)

매일경제(2025.8.28.), 정원도시 순천, 애니·웹툰 산업중심지까지 도전장, https://www.mk.co.kr/news/politics/11405014?utm_source=chatgpt.com (검색일: 2025.9.2.)

문화포털 홈페이지, https://www.culture.go.kr/index.do(검색일: 2025.8.8.)

문화체육관광부 보도자료(2025. 3. 6.), 대한민국 문화정책 대전환 '문화한국 2035' 발표(검색일: 2025.5.25.)

바다여행 홈페이지, https://seantour.kr/newseantour/tourinfo/kifhs/kifhsList.do;jsessionid=1D90D9DF58520870B1E83C52CADB8B75.worker2 (검색일: 2025.8.4.)

서울신문(2024.7.15.), 제주해녀의 삶 톺아보기…해녀박물관 관람객수 상반기 5만명 돌파, https://www.seoul.co.kr/news/life/2024/07/15/20240715500075 (검색일: 2025.7.31.)

소금박물관 홈페이지, https://www.saltmuseum.org/museum/introduction/history (검색일: 2025.8.4.)

스위스 국제경영개발원(IMD) 홈페이지, IMD World Competitiveness Ranking: Republic of Korea Profile. https://www.imd.org/entity-profile/korea-rep-wcr/ (검색일: 2025.4.14.)

신안군 1도 1뮤지움 홈페이지, https://www.shinan.go.kr/home/museum/museum03/museum07_08/museum05_11/page.wscms (검색일: 2025.7.31.)

신안군청 홈페이지, https://cn.shinan.go.kr/home/www/openinfo/participation_07/participation_07_01/show/135455 (검색일: 2025.7.31.)

연합뉴스(2020.11.11.), 세계 문화 지도자들, 2.3조 달러 규모의 문화 경제 발전 지원 약속, https://www.yna.co.kr/view/RPR20201111001100353 (검색일: 2025.5.29.)

연합뉴스(2021.3.11.), "제주해녀문화, 언제 어디서든 가상현실로 만나보세요", https://www.yna.co.kr/view/AKR20210311066200056 (검색일: 2025.8.8.)

연합뉴스(2022.12.6.), '컬러마케팅 성공 사례' 신안 퍼플섬, 균형 발전위원장상 수상, https://www.hankyung.com/article/202212068353Y?utm (검색일: 2025.7.31.)

연합뉴스(2025.1.16.), 강릉시, 2023 지역관광발전지수 1등급 선정, https://www.yn

a.co.kr/view/AKR20250116072100062 (검색일: 2025.9.2.)

연합뉴스(2025.6.4.), K-컬처 시장 300조원 목표..지역 문화격차 극복 과제, https://www.yna.co.kr/view/AKR20250530143300005 (검색일: 2025.8.6.)

인더로컬협동조합 홈페이지, https://inthelocal.co.kr/ (검색일: 2025.7.31.)

인천 문화유산 디지털 아카이브 홈페이지, https://iharchive.ifac.or.kr/archives/item/doc/list (검색일: 2025.8.8.)

인천맥주 홈페이지, https://www.incheonbrewery.com/single-project (검색일: 2025.8.6.)

정보통신기획평가원 홈페이지, https://www.iitp.kr/ (검색일: 2025.8.29.)

제주 해녀의 부엌 홈페이지, https://haenyeokitchen.com/ (검색일: 2025.7.31.)

중소벤처기업부(2023.11.1.), 과거와 현재의 조화, 로컬 브랜드 "인천 개항로", https://www.mss.go.kr/site/smba/brdcststnVod/(검색일: 2025.7.31.)

지역 문화진흥원(2024), 새로운 문화의 파란 –인천 중구–, 웹진 지문, https://rcda.or.kr/webzine/202411/detail_point2.jsp (검색일: 2025.7.31.)

지표누리 홈페이지, https://www.index.go.kr/unity/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=2752# (검색일: 2025.3.31.)

천소현(2022), 해녀의 부엌, 제주의 플랫폼이 되다. 웹진 지문, 지역 문화진흥원, https://www.rcda.or.kr/webzine/202206/detail_point1.jsp (검색일: 2025.7.31.)

태평염전 홈페이지, https://www.taepyungsalt.com/art_project/art06 (검색일: 2025.8.4.)

통영문화재단 홈페이지, https://tyhansancf.or.kr/ (검색일: 2025.7.31.)

통영한산대첩축제 홈페이지, https://www.hansanf.org/intro/site.php (검색일: 2025.8.4.)

파이낸셜뉴스(2018.7.26.), 신안 태평염전 해양힐링스파 한국형 웰니스 관광시설 선정, https://busan.fnnews.com/news/201807261356304974 (검색일: 2025.7.31.)

표준국어대사전 홈페이지, https://stdict.korean.go.kr/ (검색일: 2025.3.22.)

한국민족문화대백과사, https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0061673?utm (검색일: 2025.7.31.)

한산신문(2024.1.24.), 이순신 장군 당포 승전지 순례길 조성사업 추진, https://www.hansannews.com/news/articleView.html?idxno=87929(검색일: 2025.8.8.)

한산신문(2024.2.7.), '통영 역사의 근간' 삼도수군통제영, 디지털 역사관 개관, https://www.hansannews.com/news/articleView.html?idxno=88207(검색일: 2025.8.8.)

해녀박물관 홈페이지, https://www.jeju.go.kr/haenyeo/museum/vision.htm (검색일: 2025.8.8.)

해양수산 통계 시스템 홈페이지, https://www.mof.go.kr/statPortal/ (검색일: 2025.9.2.)

KOSIS 국가통계포털, https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?sso=ok&returnurl=https%3A%2F%2Fkosis.kr%3A443%2FstatHtml%2FstatHtml.do%3Flist_id%3D113_11308_001%26obj_var_id%3D%26seqNo%3D%26tblId%3DDT_113_STBL_1024763%26vw_cd%3DMT_ZTITLE%26orgId%3D113%26path%3D%252FstatisticsList%252FstatisticsListIndex.do%26conn_path%3DMT_ZTITLE%26itm_id%3D%26lang_mode%3Dko%26scrId%3D%26 (검색일: 2025.4.2.)

Elbphilharmonie Homepage, https://www.elbphilharmonie.de/en/laeiszhalle (검색일: 2025.4.15.)

European Commission Homepage, https://single-market-economy.ec.europa.eu/sectors/cultural-and-creative-industries_en (검색일: 2025.3.28.)

Forum Marinum, https://www.forum-marinum.fi/fi/nayttelyt/museoalukset/ (검색일: 2025.7.28.)

Hafencity Homepage, https://www.hafencity.com/en/overview/facts-figures (검색일: 2025.4.15.)

Hamburg Homepage, https://www.hamburg.com/visitors/sights/architecture/speicherstadt-19324 (검색일: 2025.4.16.)

Hamburg Travel Homepage, https://www.hamburg-travel.com/see-explore/maritime-hamburg/speicherstadt/ (검색일: 2025.4.16.)

Hull Maritime Homepage, https://maritimehull.co.uk/get-involved/guided-tours

(검색일: 2025.4.15.)

IEMed, https://www.iemed.org/events/mediterranean-day-2024-concert/ (검색일: 2025.4.16.)

Logomo, https://logomo.fi/en (검색일: 2025.7.29.)

Meyer Turku Homepage, https://www.meyerturku.fi/fi/index.jsp (검색일: 2025.7.28.)

OECD Homepage, https://www.oecd.org/en/topics/sub-issues/culture-creative-industries-and-sports/cultural-and-creative-sectors.html (검색일: 2025.3.28.)

Port de Barcelona Homepage, https://www.portdebarcelona.cat/en/port-vell/history-port-vell (검색일: 2025.4.16.)

Raconteur(2018.6.4.), City of Culture boost gives Hull new life. https://www.raconteur.net/global-business/city-of-culture-boost-gives-hull-new-life (검색일: 2025.4.15.)

RE+D magazine(2025.10.4.), https://www.redonline.co.uk/(검색일: 2025.4.16.)

Turku Homepage, https://www.turku.fi/en/building-our-city/turku-maritime-city-vision (검색일: 2025.7.28.)

Urban Transitions Alliance, https://urbantransitions.org/portfolio/turku-finland/#:~:text=Turku%20is%20the%20oldest%20city,ambitions%20environmental%20efforts%20in%20Turku (검색일: 2025.7.28.)

UNESCO 한국위원회 홈페이지, https://unesco.or.kr/ (검색일: 2025.3.14.)

법률

문화체육관광부(2014), 지역 문화진흥법. 법률 제12616호, 2014. 5. 20. 제정.

문화체육관광부(2010), 문화 산업진흥 기본법. 법률 제10371호, 2010. 7. 23. 개정.

문화체육관광부(2005), 문화예술 진흥법. 법률 제7547호, 2005. 5. 31. 제정.

문화체육관광부(1962), 한국관광공사법. 법률 제1011호, 1962. 3. 26. 제정.

문화체육관광부(2025), 대중문화예술산업발전법. 법률 제20833호, 2025. 3. 25., 일부개정

해양수산부(2025), 해양수산발전 기본법. 법률 제21065호, 2025. 10. 1., 타법개정.

해양수산부(2021), 해양교육 및 해양문화의 활성화에 관한 법률. 법률 제18209호, 2021. 6. 8. 시행.

기본연구보고서 발간목록

2025년

01	청색경제 이행지표 개발 및 투자효과 분석	김주현
02	해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 발전전략 연구	이슬기
03	유해·교란 해양생물 지정 제도 개선방안 연구	정여진
04	해양보호구역의 효과적 관리 방안 연구	김미주
05	해양 복합위협의 실효적 대응 방안 연구	민영훈
06	해양 위성정보 활용 방안 연구	조성진
07	수산업 정책 전주기 연계성 강화 방안 연구	안지은
08	소비자 맞춤형 식품시장 성장에 따른 수산식품산업 대응 방안 연구	임경희
09	외국인 어선원 확보를 위한 제도 개선 연구	정명화
10	수산식품 물가 안정화 방안 연구	박혜진
11	수산물 업사이클링 생태계 조성 방안 연구	이남수
12	어촌과 연안의 통합적 발전을 위한 바다생활권 도입방안 연구	박상우
13	해운 얼라이언스 재편에 따른 영향분석과 대응방안 연구	김병주
14	연안대중교통의 운영 효율성 제고를 위한 정책 연구	류희영
15	그린 암모니아 선박 연료 전환 대응 방안 연구	전서연
16	스마트항만 기술 수용성 제고를 위한 법·제도 개선 방안 연구	이다예
17	탄소중립항만 전환을 위한 항만하역장비 관리체계 개선 방안 연구	이혜령
18	부산항 중장기 발전전략 연구	김근섭
19	재난 · 재해 대비 항만 위험물 컨테이너 물류공급망 대응 방안 연구	최나영환
20	국제물류시장 공정경쟁질서 확립 방안 연구	김동환

2024년

01	섬·바다·강 연계 관광 네트워크 구축방안 연구	최일선
02	해양 스타트업 실패 자산화 방안 연구	좌미라
03	시민친화적 바닷가 공간 조성에 관한 연구	정지호
04	연안이용 관리 법제 정비방안 연구	최석문
05	특별관리해역 관리제도 재편 방안 연구	최수빈
06	해양관할구역 과세권한의 체계적 배분방안 연구	이혜영
07	어업인의 디지털 전환 수용성 제고방안 연구	오서연
08	수산물 무역(수출입) 단기 전망모형 구축 연구	한기욱
09	어촌소멸에 따른 사회경제적 영향분석과 대응전략 연구	이상규
10	어촌다움에 기반한 어촌공간관리 방안 연구	이승혜
11	파생상품을 이용한 해운선사의 위험관리에 관한 연구 - 운임선도거래(FFA)를 중심으로 -	김한나
12	내항상선 해양사고 경감방안 연구	허성례
13	항만재개발사업 공공성 강화 방안 연구	김세원
14	해외 항만터미널 확보 전략 연구	김근섭
15	항만 하역능력의 서비스 수준 개선 연구	이화섭
16	국내 무역항 거버넌스 체계 개편방안 연구	김근섭
17	선박의 원격운항을 위한 제도 개선방안 연구	박혜리
18	국제물류기업 육성을 위한 법제 개선방안 연구	최나영환
19	글로벌 공급망 리스크 대응 정책효과 분석 모형 개발 연구	강무홍
20	한-북미 무역구조 분석 및 물류공급망 변화 대응방안 연구	이성우

수시연구보고서 발간목록

2025년

01	해양치유시설 조성·운영 제도 개선 연구	이정아
02	국제 해양질서 전환 대응 해양대외전략 기반 연구	박수진
03	유기수산식품 국제 동등성 확보 방안	오서연
04	선원 복지 개선방안 연구 – 선내 급식을 중심으로	허성례
05	항만재개발사업 추진 체계 재정립 연구 – 항만재개발사업 업무 매뉴얼 개선을 중심으로	김세원
06	군소도서국 해양수산 국제협력 방안 수립	전혜은
07	어촌발전특구 도입을 위한 법·제도 연구	박상우
08	해양생태계서비스 활용 방안 연구	정세미
09	해양에너지 산업 활성화 방안 연구	육근형
10	비관리청항만개발사업 정보화 정책 방향 연구	이종필
11	해양안보 위협지수 개발 및 활용방안 연구 – 선박 이상 행위를 중심으로	민영훈
12	지방관리무역항 보안관리체계 재정립 연구	김가현
13	부산항 터미널 위험물 컨테이너 장치 효율 개선 방안 연구 – 법·제도 측면 –	김우선
14	새만금호 수질관리 강화 방안 연구	장원근
15	미 상호주의 대응 수산분야 비관세장벽 영향 연구	이정미
16	수중레저 안전관리 체계 정비를 위한 제도개선 연구	이정아

2024년

01	해양정보산업 진흥을 위한 제도 개선 방안 연구	김찬웅
02	한-아프리카 국제수산협력 체계 개선 연구	이채령
03	해양안보 MDA 체계 구축 · 활용 방안 연구	민영훈
04	인천항 자유무역지역의 효과적 운영을 위한 전략 방안	한장협
05	해양문화자원을 활용한 연안도시활력 증진 방안 연구	이슬기
06	부산항 물동량 유치방안 연구	김은우
07	국제사회의 대북제재 동향과 우리의 대응:해양수산분야를 중심으로	채수란
08	국내 연안여객선 관광·이용 활성화 방안 연구	이정아
09	내수면어업 허가·신고 제도 개선방안 연구	최순
10	어업선진화를 위한 어업관리체계 개편방안	심성현
11	글로벌 공급망 변동에 따른 해운물류 지원방안	황수진
12	연안 중소선사의 탄소중립 달성을 위한 친환경정책 지원방안	류희영
13	항만기술산업 활성화를 위한 법제도 정비 방안 연구	김보경
14	해양모태펀드 투자활성화 방안 연구	한기원
15	특별관리해역 내 공공하수처리시설의 방류수 수질기준 강화방안	장원근
16	중대재해처벌법 대응 양식장 안전성 개선 방안 연구	윤미경
17	국가관리연안항 발전전략 수립체계 연구	신정훈
18	글로벌 공급망 대응 해운항만물류 전문인력 양성 발전방안 연구	권보배
19	해양수산 국제개발협력 중장기 전략 연구	전혜은

일반연구보고서 발간목록

2025년

01	해양수산 공공데이터 플랫폼 활용 제고 방안 연구	김성은
02	동아시아 해양플라스틱 오염 대응 재원 조성 방안	이윤정
03	한-아세안 해양협력 전략적 강화방안 연구	최지연
04	수산업 강제노동 규범화 대응체계 구축연구	박찬엽
05	해조류 활용 신산업 생태계 조성 방안 연구	조헌주
06	미국 무역환경 변화와 해운·조선산업의 영향 분석 연구	김한나
07	해상운임에 대한 지정학적 리스크의 전이효과 분석	최영재
08	스마트항만 개발 효과 산정 방법론 연구	안승현
09	항만 수급분석 체계화 및 지침 마련 연구	신정훈
10	비컨테이너 부두 하역능력 산정을 위한 적정 점유율 기준 연구	이화섭
11	국가 스마트 콜드체인 물류거점센터 구축연구	조지성
12	해운항만물류 전문인력 중개 플랫폼 모델 개발	권보배
13	미국 이력 추적 의무화에 따른 수산물 수출기업 대응실태 분석 연구	박혜진
14	AI 활용 글로벌 수산이슈 및 무역전망체계 고도화 연구	한기욱
15	섬어촌 디지털 정보격차 해소를 위한 정책연구	이상규

2024년

01	한-북극권 청색경제 협력사업 추진 방안	김엄지
02	전환기 글로벌 해양환경규범의 대응력 강화 연구	박수진
03	해양 지속가능성 시범 평가 연구	최희정
04	Scope 3 기준 원양산업 탄소배출추정 및 대응방안 연구 - 원양저연승어업을중심으로	조헌주
05	수산물 공급망 관리 개선방안 연구(한태 무역을 중심으로)	한기욱
06	신통상규범 확대에 따른 수산분야 영향 및 대응방안	박혜진
07	탄소배출 규제 대응을 위한 컨테이너 선대 교체 수요 추정 연구	최건우
08	연안항개발사업의 경제적 편익에 관한 연구	김성아
09	한국과 미동부 항만 간 녹색해운항로 구축방안 연구	김가현
10	비컨테이너 항만물동량 예측모형 고도화 방안 연구(Ⅲ) - 철광석,화학공업생산품,기타광석,잡화를중심으로	이나영
11	접안 대기시간 감소에 따른 탄소집약도지수(CII) 변화 분석	김보람

기본연구 2025-02

해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 발전전략 연구

인 쇄 2025년 12월 29일
발 행 2025년 12월 31일

발 행 인 조 정 희
발 행 처 한국해양수산개발원
주 소 49111 부산시 영도구 해양로 301번길 26(동삼동)
연 락 처 051-797-4800 (FAX 051-797-4810)
등 록 1984년 8월 6일 제313-1984-1호

조판·인쇄 갭스앤디컴퍼니(051-911-9890)

판매 및 보급: 정부간행물판매센터 Tel: 02-394-0337
정가 15,000원

해양문화산업의 지역 경쟁력 진단과 발전전략 연구

A Study on Regional Competitiveness Assessment
and Development Strategies for the Marine Cultural Industry

KMI 한국해양수산개발원
KOREA MARITIME INSTITUTE

49111 부산광역시 영도구 해양로301번길 26 (동삼동)
TEL. 051-797-4800 FAX. 051-797-4810

값 15000 원
93300
9 791168 662926
ISBN 979-11-6866-292-6