

섬진강권역 영상관광벨트 조성사업 타당성 논리개발

2006. 3



전북발전연구원
JEONBUK DEVELOPMENT INSTITUTE

연구진

연구책임	이동기 • 전북발전연구원 연구위원
연구원	최종렬 • 전주대학교 문화관광학부 교수
	노상윤 • 전북발전연구원 연구원
	정추미 • 전북발전연구원 연구원
연구자문	장병권 • 호원대학교 관광레저학부 교수
	신동두 • 전주영상위원회 기획팀장

이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서
전라북도의 정책과는 다를 수도 있습니다.

연구의 요약

I. 연구의 개요

- 전라북도의 뛰어난 자연자원 및 영상 인프라를 활용하여 촬영한 영화 및 드라마 등의 영상물들이 성공을 거듭으로 인하여 전북은 영상물 촬영의 요지로 부상하고 있음
- 특히 섬진강권역을 중심으로 한 자연 자원을 비롯한 콘텐츠 등을 활용한 영상관광벨트의 조성이 전라북·남도의 공동 협력 사업으로 추진해야 할 필요성이 크게 제기되고 있음
- 이에 따라 문화관광부는 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업에 대한 타당성 조사 용역을 수행하기 위한 예산을 확보하고 그 실행을 앞두고 있음
- 본 연구는 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 필요성에 대한 논리를 개발하여 사업의 적정성, 필요성을 인식시키고 그 성공적 추진을 담보하기 위한 성격을 가지고 있음
- 본 과업을 수행하기 위한 공간적 범위는 섬진강권역에 포함되는 전라북도 7개 시·군이며 전라북도의 영상 관광지로서의 비교우위와 정책, 계획을 분석하고 그에 따른 논리를 제시하였음
- 주요 연구내용으로는 전라북도의 영상 촬영지로서의 여건 및 현황을 분석하였고, 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 필요성, 경제적 파급효과 등을 중심으로 이루어졌음
- 전라북도에서 촬영한 영화 및 드라마 등의 영상물 수가 지속적으로 증가하고 있고, 2005년도 흥행 영화 베스트 10 중에서 7개 영화가 전북 지역에서 촬영하였으며, 특히 최근 천만 관객을 동원하여 새로운 흥행 기록을 수립한 왕의 남자는 전북에서 대부분을 촬영하였음. 또한 방영

기간동안 꾸준한 시청률로 사랑을 받은 '불멸의 이순신'의 주 촬영장소가 전북 부안에 위치하고 있고, 중요한 관광 명소로서 주목받게 되어 최근 관광객 수가 급증하고 있음

- 전라북도 내 섬진강권역은 청정한 자연환경과 고속도로 개통을 통한 접근성 양호, 풍부한 전통·역사·문화 자원 등을 보유하고 있어 영상관광지로서의 비교 우위를 점하고 있고, 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 정점으로 관련 계획 및 사업과의 연계성이 확보되어 있어 혁신 모델 지역으로 성장 가능성이 확보되어 있음
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 영상 문화시대의 신패러다임에 부응하고 특화된 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 길을 향상시킬 수 있으며 영상관광의 허브 창출의 원동력 제공, 지역균형발전을 위한 실현, 영상관광 인프라를 확충할 수 있는 사업, 상위계획과 정부 정책과 일치성 확보, 국정과제와의 일치성을 확보할 수 있는 중요 사업임

II. 정책건의

1. 섬진강권역 영상관광벨트조성사업은 정책적으로 추진할 필요성이 있음

- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 추진할 경우 정부가 추진하고 있는 계획과 사업, 정책 등과 일관성을 유지하고 있어 정책 추진의 가치와 타당성이 충분히 존재하고 있음을 확인하였음
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 영상관광이라는 컨셉을 최초로 적용하여 실현할 수 있는 사업이며, 한류의 활성화를 추진하여 동북아 중심 국가로 부상하고자 하는 정부의 정책적인 기조에 일치하는 사업임
- 본 사업은 정부의 국가균형발전 추진, 지역혁신체계의 구축, 지식문화 강국의 실현 등 국정 과제의 정책적 방향을 실현할 수 있는 사업으로 지역의 특색 있는 자원을 활용함으로써 자립형 지방 역량을 강화할 수

있는 특징을 보유하고 있어 강력하게 추진할 필요성이 큼

- 본 사업에서 문화 및 역사 자원, 자연자원 등을 집중적으로 발굴하여 다른 지역 또는 도시에 비해 절대적이고 상대적인 우위를 점하면서도 다른 지역(또는 도시)과 공동 연계를 통해 발전 한다는 데에 큰 의미와 목적을 두고 전체적인 측면에서 차별성을 지님
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 수도권 중심의 영상 촬영패턴에서 벗어나 전통적이고 자연 지향적인 영상 촬영 패러다임을 관광과 연계하는 중요 사업으로 지역간 균형발전을 실현할 수 있는 전략 사업임
- 본 사업은 영상관광 인프라 확충이라는 점에서도 큰 의의를 가지고 있음. 현재 우리나라의 영상관광 인프라는 선진국에 비하여 매우 취약한 실정으로 이에 대한 인프라 구축이 시급하다는 점은 이미 충분한 공감대가 형성되어 있음. 최근 동아시아에서 한류로 표현되는 한국 대중문화의 상업적 확산, 한국 영화의 산업적인 성공, 첨단 IT산업의 우수한 경쟁력 등은 우리 전통 문화와 자연자원, 영화 및 관광산업의 발전 가능성이 충분함을 보여주고 있는 것으로 평가됨
- 이제 지금까지의 성공을 기반으로 우리나라의 영상관광산업이 한 단계 업그레이드 할 수 있는 토대를 구축해야 할 시점이고, 이러한 측면에서 볼 때 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 통해 영상관광의 충분한 인프라를 구축하게 되면 그 의의와 정량적·정성적 파급효과는 매우 크고 다양할 것으로 기대됨
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 관련 인프라 구축 및 지역 특성화를 추진하고 영화산업 및 관광산업을 연계하는 핵심 사업임. 이 사업을 통해 중국 및 일본 등 한류 시장을 대상으로 영상관광지로서의 효과를 극대화할 수 있는 사업임
- 또한 영·호남간, 주변 권역간, 소지역간 공동사업의 발굴 및 협력적 추진을 강화하는 네트워크를 형성하고 있는 시대흐름에 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 권역간 공동사업으로서 모범적인 혁신 모델로 평가받을 수 있음

- 따라서 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 원활하게 추진한다면 영상관광산업의 성장동력 창출효과, 공공재로서의 국민 전체의 삶의 질적 향상 효과, 국가 이미지 제고 효과, 지역균형발전에 미치는 영향, 동북아 시대의 중심축 형성 등에 미치는 영향 등을 종합적으로 고려할 때 중앙정부 차원에서 적극적인 사업 추진과 지원이 반드시 이루어져야 함

2. 섬진강권역 영상관광벨트조성사업의 경제적 파급효과는 매우 높음

- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 추진할 경우 경제적 파급효과는 매우 클 것으로 예측됨
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 대상지역인 전라북도 7개시·군 사업, 총사업비 106,122백만원이 소요될 예정임(2006년 2월 24일 자료 기준)
- 총사업비를 최종수요액으로 가정할 때, 사업 완료시까지 총생산유발액은 177,556백만원으로, 이는 2004년 전북 GRDP(219,957억원, 2000년 가격기준)의 0.81%에 해당하는 규모이고, 총 부가가치유발액은 84,341백만원으로 0.38%에 해당하는 규모임
- 총고용유발인원은 1,450명으로 2004년 전북 전체 취업자수(843천명) 대비 0.17%에 해당하는 규모이고, 총취업유발인원은 2,204명으로 0.26%에 해당하는 규모임
- 따라서 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 경제적 파급효과가 클 뿐만 아니라 지역 균형발전과 지역의 자생적인 발전을 도모할 수 있는 사업으로 평가할 수 있고 이를 추진하기 위한 정부의 정책적 결단이 필요함

3. 섬진강권역 영상관광벨트조성사업은 사업추진의 조건이 적합함

- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 대상지역인 전라북도는 영상촬영영지로서 부상하고 있으며 관련 인프라 시설의 확충, 전라북도의 정책

적인 지원, 산·학·연 등의 네트워크가 구축되어 있음. 또한, 섬진강권역은 중요한 영상촬영지로 부상하고 있으며 뛰어난 자연 영상미, 원시적 자연환경의 보전, 주변 지역의 풍부한 역사·문화적 자원 등을 보유하고 있어 사업 계획 대상지로서의 조건 적합성이 충분함

- 섬진강 권역 영상관광벨트 조성 사업 대상지역인 시·군의 주요 사업들은 대부분 섬진강이 보유하고 있는 자연자원과 문화자원을 활용하여 이와 연계된 사업들(수변형, 문학작품·국난사, 체험형 등)을 계획하고 있어 각 사업을 차별화하여 독특한 계획을 추진해야 함
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업이 추진될 경우 전라북도의 관련 사업과의 연계성으로 인해 효과가 극대화 될 것임. 특히, 고군산도 해양관광단지 조성, 전주 전통문화중심도시 추진, 전통한옥마을 육성 등을 수립하고 있어 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 추진할 경우 관광객 유치의 전략적 거점 도시로서 성장 잠재력이 풍부함
- 이와 같이 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 그 타당한 논리를 보유하고 있기 때문에 사업을 조속히 확정하여 사업 방향과 일치성을 유지하도록 하는 한편 전라남도의 관련 계획 및 시설들과의 연계, 활용방안 등을 적극적으로 모색할 필요가 있음. 이를 효율적으로 추진하기 위해 문화관광부와 해당 지방자치단체인 전라북도, 전라남도 등은 상호 긴밀한 협조와 공조를 할 필요가 있음

목 차

I. 연구의 개요	3
1. 연구의 배경 및 목적	3
2. 연구의 범위	5
II. 전라북도 영상 관광지로 급부상	9
1. 전라북도 영상 문화의 메카로 부상	9
2. 전라북도가 「영상관광」산업의 중심지로 급부상	11
3. 전라북도의 영상산업관련 경쟁요소	20
4. 영상 관광의 성공 사례	40
III. 섬진강권역 영상 관광지로서 최적의 지역여건	47
1. 자연환경 분석	47
2. 인문·문화관광 환경 분석	49
3. 섬진강권역 영상 관광지로서의 지리적 위상	57
IV. 섬진강권역 영상관광벨트화 조성사업의 필요성	63
1. 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업 필요성	63
2. 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업과 국정과제와의 연계성	72
3. 관련계획 및 정책방향과의 일치성	78
4. 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 위상 및 적정성	90
5. 사업 추진전략의 적정성	101
V. 전라북도 영상산업의 경제적 파급효과	117
1. 분석모형의 개요	117
2. 지역경제 파급효과 분석을 위한 유발계수	126
3. 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 지역경제 파급효과	139

표 목 차

<표1-1> 전라북도 방문 관광객 수	12
<표2-1> 영화·드라마 촬영지와 연계된 주요 관광지	13
<표2-2> 영상관광 대상의 유형	14
<표2-3> 1997~2005년 동안 Best 10안에 든 전북지역 제작영화 편수	15
<표2-4> 2002년도 베스트 10과 전북 촬영 영화	15
<표2-5> 2003년도 베스트 10과 전북 촬영 영화	16
<표2-6> 2004년도 베스트 10과 전북 촬영 영화	16
<표2-7> 2005년도 베스트 10과 전북 촬영 영화	17
<표2-8> 전라북도 지역 영화·드라마 촬영지와 연계된 주요 관광지	17
<표2-9> 전라북도 영화산업의 경쟁 요소	20
<표2-10> 전라북도 영상산업의 사업체 수와 종사자 수(영화, 방송 및 공연산업)	21
<표2-11> 제작업체	22
<표2-12> 수입업체	22
<표2-13> 배급업체	22
<표2-14> 연극/영화관련 단체현황	23
<표2-15> 전라북도내 영화·영상 관련 학과(2006년 정시모집인원)	24
<표2-16> 전라북도내 연극·영화 동아리 현황	24
<표2-17> 전라북도 영화상영관 총괄	25
<표2-18> 2004년 지역별 극장 및 스크린 현황	26
<표2-19> 전라북도 멀티플렉스의 증가 현황	27
<표2-20> 2005 전라북도 멀티플렉스 현황	27
<표2-21> 전라북도 영상산업관련 지원 개요	28
<표2-22> 전라북도 영상산업관련 지원 개요(계속)	29
<표2-23> 전라북도 영상산업관련 신규 지원 사항	30
<표2-24> 2006년도 전주영상위원회 지원현황	30
<표2-25> 전주영상위원회 지원접수현황	31
<표2-26> 전주영상위원회 지원현황	31
<표2-27> 전주시정보영상벤처타운 시설 현황	32
<표2-28> 영화/ TV드라마 오픈세트 투자 현황	32
<표2-29> 전라북도 테마파크 투자 현황	33
<표2-30> 전라북도 영상산업 시설 현황 요약(2005)	34
<표2-31> 전주국제영화제 현황	35
<표2-32> 시대별 로케이션서비스의 제공	37
<표3-1> 전라북도의 공간적 범위	48
<표3-2> 하천 현황 (2004)	49

<표3-3> 인구 및 인구밀도 변화	50
<표3-4> 교육시설 현황 (2003)	50
<표3-5> 문화·체육시설 (2004)	51
<표3-6> 보건·의료 현황 (2004)	52
<표3-7> 자연 및 위락관광자원	52
<표3-8> 문화 관광자원	53
<표3-9> 관광축제 및 상품	54
<표3-10> 국립공원·지정관광지·자연휴양림 현황	54
<표3-11> 관광객 수 변화	55
<표3-12> 도로현황(2002)	55
<표3-13> 철도현황 (2003)	56
<표4-1> 위계에 따른 문화환경 개념 설정	63
<표4-2> 문화관광 특정지역의 개발 방향	79
<표4-3> 전라북도 개발 방향	80
<표4-4> 『관광진흥 5개년 계획』에 따른 전라북도 관광계획	81
<표4-5> 제3차 전북권 관광개발계획 주요 내용	83
<표4-6> 문화환경조성 제도의 특징	93
<표5-1> 적절성의 평가 기준	103
<표5-2> 혼불 배경지 조성 사업 개요	104
<표5-3> 2000년 영상관련 주요산업부문 생산 및 부가가치 유발계수	128
<표5-4> 2000년 영상관련 주요산업부문 고용 및 취업유발계수	129
<표5-5> 한국영화 흥행작의 경제적 파급효과	131
<표5-6> 영화 관람객 1만명의 생산·부가가치·고용유발계수	131
<표5-7> 캘리포니아 경제적 파급효과	132
<표5-8> 2005년 영상물 촬영 유치로 인한 경제효과	133
<표5-9> 영상물 제작 편당 경제적 파급효과	134
<표5-10> 단순로케이션 촬영의 지역경제 파급효과(2005년 기준)	135
<표5-11> 영상제작시설 구축의 지역경제효과	135
<표5-12> 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 전북지역 경제파급효과(요약)	140
<표5-13> 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 생산 및 부가가치 유발액	141
<표5-14> 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 고용 및 취업유발인원	142
<표5-15> 공종별 연차별 투자계획	143
<표5-16> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액	143
<표5-17> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원	144
<표5-18> 공종별 연차별 투자계획	144
<표5-19> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액	145
<표5-20> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원	145
<표5-21> 공종별 연차별 투자계획	146
<표5-22> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액	146
<표5-23> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원	147

<표5-24> 공중별 연차별 투자계획	147
<표5-25> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액	148
<표5-26> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원	148
<표5-27> 공중별 연차별 투자계획	149
<표5-28> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액	149
<표5-29> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원	150
<표5-30> 공중별 연차별 투자계획	150
<표5-31> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액	151
<표5-32> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원	152
<표5-33> 공중별 연차별 투자계획	152
<표5-34> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액	153
<표5-35> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원	153
<표5-36> 공중별 연차별 투자계획	154
<표5-37> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액	154
<표5-38> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원	155

그림 목 차

<그림2-1> 전라북도 「영상관광」 급부상의 메커니즘	12
<그림2-2> 1997~2005년 Best 10안에 든 전북지역 제작영화 편수 추이	15
<그림2-3> 전라북도 영화상영관 및 스크린수 추이	26
<그림2-4> 전주국제영화제 조직도	35
<그림2-5> 전라북도내 시대별 구분	36
<그림2-6> 전라북도 권역별 영상산업 인프라 계획	38
<그림3-1> 섬진강의 지리적 위치	47
<그림3-2> 국제해양관광단지 조성 계획	59
<그림3-3> 전주한옥마을 조성계획과 성과	59
<그림3-4> 전주 전통문화도시의 비전체계	60
<그림4-1> 문화도시 문화벨트의 공간적 위상	64
<그림4-2> 섬진강 권역 영상관광벨트 기본 원리	69
<그림4-3> C-Korea 3C	75
<그림4-4> 제4차 국토종합계획	78
<그림4-5> 제3차 전라북도 종합발전계획(권역구분)	83
<그림4-6> 제3차 전북권 관광개발계획	84
<그림4-7> 전라북도 영상산업 기본원리	85
<그림4-8> 섬진강 권역별 구상	97
<그림5-1> 국민경제의 순환	121
<그림5-2> 2000년 중 우리나라 경제의 흐름	122

제 1 장

연구의 개요

- 제 1 절 연구의 배경 및 목적
- 제 2 절 연구의 범위

I. 연구의 개요

1. 연구의 배경 및 목적

1) 영상관광에 대한 가치 제고

- 영화는 문학, 미술, 음악, 컴퓨터그래픽 등 모든 장르의 예술이 결합된 종합예술로서 한 나라의 총체적 문화역량을 나타내는 핵심 콘텐츠 산업임
- 동시에 매년 7%~10% 성장 추세에 있는 세계 영화시장을 감안할 때, 부존자원이 부족한 우리에게 영화산업은 매우 중요한 전략산업 분야임 (2005 문화산업 백서)
- 영화산업의 발전과 함께 관광산업의 연계가 추진되어 지역 자원의 고유성과 정체성이 영상관광산업의 발전에 크게 기여하고 가치를 지닌다는 인식이 확산
- 영상관광의 진정한 발전을 위해서 지역의 정체성과 역량에 기반을 둔 내생적 발전이 필요하다는 인식이 확산
- 영상관광은 영상산업과 관광산업이 이분론적 논리가 아닌 연계를 통한 상승효과를 진작시킨다는 측면에서 문화관광 정책 및 계획의 핵심부문으로 대두
- 콘텐츠에 대한 사회적, 경제적 중요성으로 콘텐츠와 관광활성화의 토대가 되는 지역자원과 문화관광자원에 대한 가치 제고
- 국내 영화시장은 1990년대 중반까지만 해도 지속적으로 위축되다가 이후 빠른 회복세를 보여 2003년 전국 총 관객 수가 1억2,000만명, 극장 수입기준 7,000억원대의 시장을 형성하고, 영화 시장이 활성화되면서 국민 경제적 위상도 크게 향상되고 있음
- 영화산업이 GDP에서 차지하는 비중도 상대적으로 크게 높아져 1995

년 0.04%에서 2000년 0.15%로 약 4배 가까이 늘어남

- 이에, 전라북도는 도정 5대 핵심전략사업 중 하나로 영상산업의 특화육성을 선정
- 전라북도의 뛰어난 자연자원 및 영상 인프라를 활용하여 촬영한 영화 및 드라마 수가 증가하고 있음. 특히, '불멸의 이순신', '왕의 남자' 등의 성공으로 전라북도가 영상 촬영지로 부상하고 있음
- 전라북도는 영상 촬영 중심지역으로서의 자부심, 영상관광에 대한 높은 선호도, 문화·관광자원에 대한 전통적 가치, 예술적 가치, 섬진강 주변의 콘텐츠의 가치 등 영상 관광도시로서의 최고의 가치를 보존하여 왔음
- 전라북도는 영상산업 육성 정책과 연관된 영상 인프라 확충 및 지역의 특색 있는 자원 개발을 통해 영상을 중심으로 한 관광산업 발전의 핵심 동력을 창출하고 있음

2) 섬진강권역 영상관광 중심지로서의 가치 및 본격적 추진 필요

- 영상관광의 활성화 및 창조는 풍부한 문화 및 관광자원과 뛰어난 자연자원을 바탕으로 새로운 영상촬영지로서의 교류 또는 창의성을 바탕으로 이루어지는 것이며, 이러한 관점에서 섬진강권역은 역사, 자연환경, 문화자원, 스토리 등이 풍부하여 영상 촬영지 및 관광 산업을 발전시킬 수 있는 중요한 전략 지역으로서 부상하고 있음
- 섬진강권역인 전북, 전남 등을 연결하는 영상관광벨트 조성 사업은 중앙정부의 균형발전과 자생적 능력 확대, 성장기반 구축 등에 있어 중요한 사업으로 평가될 수 있음
- 사업추진은 지역과 시민들의 주체성이 근간이 되어야 하는데, 섬진강권역 주변지역의 문화의식과 자부심 및 향유수준이 최고 수준이고, 섬진강권역영상관광벨트 조성사업을 위한 자발적인 정책과 사업을 추진하여 왔다는 점에서 성공 가능성이 높음

- 섬진강권역 영상관광 벨트 조성 사업은 전라북도 및 전라남도가 지역의 자원을 활용한 독특하고 차별화된 사업으로 각 지방자치단체의 지역발전 노력을 조기에 확산하고 모범적인 사업으로 선정될 수 있도록 중앙정부 차원의 계획 수립 및 지원을 통해 선도 사업으로 발굴할 필요성이 제기됨

3) 체계적이고 실현가능한 계획 수립 필요

- 섬진강권역을 중심으로 한 영상관광산업의 구상과 기본원리를 설정하고 그것을 바탕으로 체계적이고 계획적인 개발 및 육성 방안을 모색하여 영상관광의 실현 가능성을 높이기 위한 효율적인 추진방안을 마련해야 함
- 특히 타 지역의 영상관광의 성장과 실패에 대한 벤치마킹을 통하여 섬진강권역영상관광벨트 조성 사업의 차별화되고 지속가능한 발전에 파급효과가 큰 전략을 개발하여 섬진강권역영상관광벨트 조성 사업의 육성을 위한 가장 효과적인 방안을 개발할 필요가 있음
- 따라서 본 연구는 지역 여건의 변화에 부응할 수 있는 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 필요성을 제시하는 것으로 중앙정부에 의한 영상관광 중심의 지역개발차원 전략 연구로서의 수용성을 확대하기 위한 목적을 지님

2. 연구의 범위

■ 공간적 범위

- 섬진강 권역 중에서 전라북도 7개 지역(남원, 진안, 임실, 순창, 장수, 완주, 정읍)

■ 내용적 범위

- 전라북도의 영상 촬영지로서의 여건 및 현황 분석
- 섬진강권역의 영상관광벨트 조성 사업의 필요성
- 영상관광벨트 조성 사업의 경제적 파급효과

제 2 장

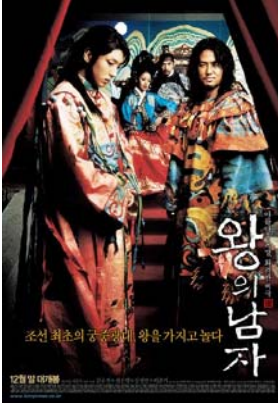
전라북도 영상관광지로 급부상

- 제 1 절 전라북도 영상문화의 메카로 부상
- 제 2 절 전라북도가 「영상관광」 산업의 중심지로 급부상
- 제 3 절 전라북도의 영상산업관련 경쟁요소
- 제 4 절 영상 관광의 성공 사례

II. 전라북도 영상 관광지로 급부상

1. 전라북도 영상 문화의 메카로 부상

■ 전라북도에서 촬영한 영화 및 드라마의 흥행



- '왕의 남자', '불멸의 이순신' 등 전라북도에서 촬영한 영화 및 드라마가 흥행기록을 새롭게 작성하고 있음
- 2005년 12월 29일(전야제 포함)에 개봉한 영화 '왕의 남자'(감독 이준익, 제작 이글픽처스·씨네월드)가 2006년 2월 22일 1,118만 167명으로 '태극기 휘날리며'와 '실미도'에 이어 천만관객 기록을 달성하였고, 3월 5일 1,175만 돌파하는 등 한국영화 흥행기록의 새 역사를 쓰고 있음
- 전북지역에서 20% 분량을 촬영한 '음란서생' 역시 개봉 보름 만에 200만 관객을 동원, 흥행 세를 과시하고 있음

<전북에서 전체 영화의 90%를 촬영한 영화 '왕의 남자' 흥행관련 기사>

'관객 1000만명 뒤에는 전북이 있다.' 한국영화 흥행 역사를 다시 쓰고 있는 '왕의 남자'가 전국 극장가를 강타하면서 영화 촬영과 관련한 전북지역의 '숨은공'이 새삼 화제다. 전북에서 촬영한 역대 흥행 영화 '태극기 휘날리며'(1천173만명)와 '실미도'(1천108만명)에 이어 지난 11일 1천만 관객을 돌파한 '왕의 남자' 역시 영화의 상당 분량을 전북에서 촬영했다. '영화 1천만 흥행 보증수표'에 전북이 버티고 있음을 다시 확인시켰다.

.....

'왕의 남자' 촬영 이후 (부안)영상테마파크 관람객 수는 70% 정도 증가했고, 보조출연자로서 지역에서 2천800명이 동원되고 궁궐 세트를 만드는 데 필요한 인력들도 모두 전북에서 수급했다고 하니, '왕의 남자'가 전북에서 일으킨 경제적 효과 또한 만만치 않을 것 같다.

-전북일보 2006.2.13-



- TV드라마 '불멸의 이순신'은 평균 20%가 넘는 시청률을 기록하며 시청자들의 호응을 얻었고, 이로 인하여 드라마 촬영지인 부안을 찾는 관광객이 증가하였음
- 자체 최고시청률 33.1%(TNS미디어코리아 기준) '옥포해전' 방영분
- 최종회 시청률 32.3%



- 익산과 부여를 배경으로 촬영하고 있는 TV드라마 '서동요'는 동시간대 방영되는 다른 드라마와 비교하여 상대적으로 높은 시청률을 보이고 있고, 관광지로서 익산과 부여를 알리는데 큰 역할을 하고 있음

<서동요 시청률 관련 기사>

SBS '서동요'가 경쟁 드라마 시청률을 합한 것보다 높은 시청률을 기록하며 월화드라마 맹주 자리를 호령하고 있다. 시청률 조사기관인 TNS미디어코리아의 조사에 따르면 21일 '서동요'는 23.6%를 기록했다. 이는 같은 시간대에 방송된 MBC '내 인생의 스페셜'(11.2%)과 KBS 2TV '안녕하세요 하느님'(9.0%)의 시청률을 합친 것(20.2%)보다 3.4%포인트 앞선 기록이다.

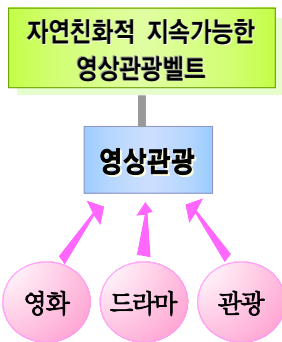
-머니투데이 2006.2.22-

■ 전라북도 '영화 및 영상 촬영지로서 최적의 장소 여건 보유'

- 전주는 1950년대 척박한 한국 영화 현실에서 '피아골'과 '선화공주'를 만들어낸 영화의 메카였음
- 전주시가 설치한 전주영상위원회와 전주국제영화제 디지털 필름 워크숍 수강생들이 설립한 전주독립영화협회가 전주를 영상 도시로 만들기 위해 활약하고 있음
- 전라북도에서 촬영한 영화 횟수가 증가하고 있는 것은 오염되지 않은 아름다운 영상을 담을 수 있는 자연조건, 지리적 접근성, 인프라의 구조 안정화, 전라북도의 투자 정책 등 다양한 부문의 적극적인 지원과 마케팅의 노력으로 영화 및 영상 촬영 적합지로 전라북도가 부각되고 있기 때문
- 2005년 전라북도 지역에 지원 접수된 106편의 영상 콘텐츠 중 영화 35편을 포함하여 총 50여 편의 영상 콘텐츠가 전주영상위원회의 지원으로 촬영되었음
- 2005년도에 촬영된 국내 영화 전체 작품 중에서 50%가 전주를 비롯한 전북지역에서 촬영이 이루어졌을 정도로 전주를 비롯한 전북이 국내 최다 로케이션 촬영 지역으로 떠오르고 있음

- 영화 및 영상 촬영적합지로서 전라북도의 명성이 확산됨에 따라 관광객의 유입 및 관광 상품의 증가가 지속적으로 이루어지고 있음
- 전라북도에 촬영한 세트장 및 로케이션 장소가 관광명소로 등장하고 있으며, 전주국제영화제·시민영화제 등의 개최, 연관 업체 등의 입지로 지역 전체가 영상 문화의 메카로 자리 잡고 있음

2. 전라북도가 「영상관광」 산업의 중심지로 급부상

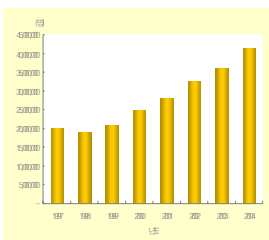


■ 영화 및 영상 촬영지를 관광 상품화한 「영상관광」 이 새로운 수익원으로 부상

- One-Source Multi-Use 전략의 일환으로 영화 및 영상 촬영지와 관광을 연계시켜 영상산업의 세트장, 촬영지 등을 관광 상품화하는 「영상관광」 이 급부상

- 「영상관광」 은 세트장 및 로케이션 장소가 관광명소로 되거나, 영화제 개최, 연관업체 입지 등으로 지역 전체가 영상 문화의 메카로 자리 잡는 것을 의미

- 전라북도와 전주시, 전주영상위원회의 영화 제작 지원과 마케팅 노력, 인터넷 보급, 교통수단 발달, 여행사 관광 상품 개발 등이 영화 팬들의 체험욕구를 자극



전라북도 방문 관광객수 추이

- 또한, 훼손되지 않은 아름다운 자연, 그대로 모습을 간직한 관광 여건과 문화자원의 우수성, 주 5일 근무제에 따른 여가 증가, 영화 및 드라마 촬영으로 인한 전북 지역의 명소화로 인지도가 높아지고 있으며, 인지됨에 따라서 전라북도 방문 관광객 수가 점차 증가하고 있음

- 영화와 TV드라마는 물론이고, 뮤직비디오나 CF 광고 등의 영상물이 가져오는 간접적인 홍보는 가장 효과적으로 그 장소의 장점을 부각시킴으로써 관광 유치에 기여함은 물론, 영상물촬영에 관련된 제작비 지출로 지역경제에 직접적인 이득을 제공하기도 해 촬영지역의 새로운 수익원이 되고 있음

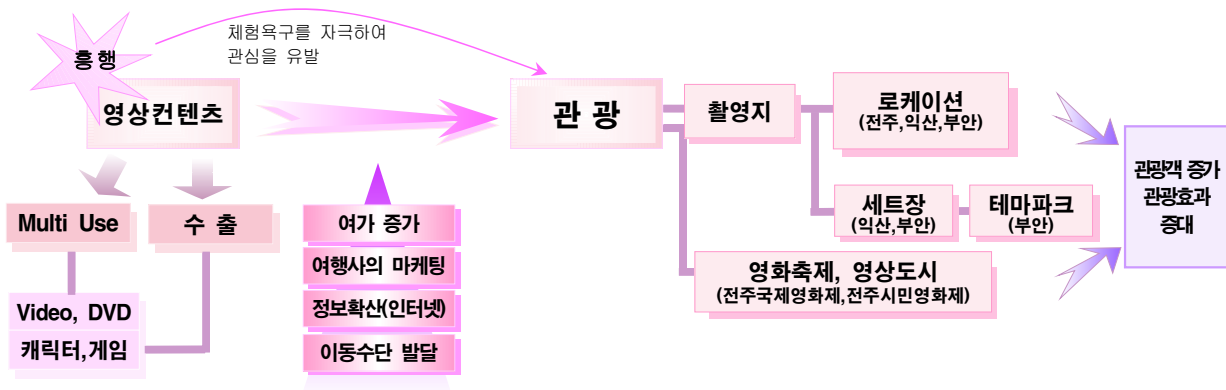
<표1-1> 전라북도 방문 관광객 수

년 도	관광객(명)		
	계	내 국 인	외 국 인
1997	19,938,440	19,879,827	58,613
1998	18,816,488	18,770,212	46,276
1999	20,977,433	20,884,381	93,052
2000	24,747,218	24,624,943	122,275
2001	27,838,975	27,673,999	164,976
2002	32,514,806	32,241,631	273,175
2003	35,986,530	35,780,759	205,771
2004	41,453,784	41,104,340	349,444

자료: 각 시·군 통계연보(1997~2004)

■ 영상과 관광이 연계된 지역으로 부상

- 영상관광(Film Tourism)이란 영화와 TV드라마가 알려진 후 이에 영향을 받은 관광객들이 촬영지를 방문하는 경우를 의미함(British Tourism Association,2002). 우리나라의 경우 영화 및 드라마가 아시아권 국가들에 수출되면서 한류관광 이미지형성에 중요한 역할을 하고 있음



<그림2-1> 전라북도 「영상관광」 급부상의 메커니즘

자료: 삼성경제연구소자료 「영화관광」의 부상과 성공조건 (2004) 참고하여 작성성

- 영화와 드라마는 홍보적 관점에 있어서, 인쇄물 광고와 같은 전통적 방법에 비해 노출기간이 길다는 장점이 있고(Rilley et al., 1998¹⁾), 관객들에게 영화나 드라마 속의 배경에 대한 친숙감과 관심을 불러일으킴으로써, 관광객을 촬영지로 유인하는 역할을 함

1) Rilley, R., D. Baker and C. S. Van Doren(1998). Movie Induced Tourism, *Annals of Tourism Research*, 25(4), 919-935.

<표2-1> 영화드라마 촬영지와 연계된 주요 관광지

유형	지역	작품	주요 관광지
영화	서천	JSA	남북한 병사가 조우하는 갈대밭 장면 촬영
	부산	친구	‘친구의 거리’ 조성하여 영화축제와 연계
	합천	태극기 휘날리며	평양시가전 촬영지, 합천군이 부지 무상 제공
	남원	춘향전	영화 촬영지와 사랑의 테마가 있는 관광지로 춘향테마파크 조성
	진소천	박하사탕	철강자살사도 장면과 이유회 장면이 촬영된 곳으로 영화상영이후 관광객 증가
드라마	정동진	모래시계	드라마 흥행 이후 해돋이 명소로 각광
	속초	가을동화	촬영현장인 ‘아바이마을’에 대만관광객 급증
	금산	상도	1,000평 규모 세트장을 건설, 인삼판매로 연결
	문경	태조 왕건	국내 최대 규모의 고려시대 성곽 세트를 재현
	남이섬	겨울연가	남녀주인공의 데이트 장소를 관광 상품화
	제주	올인	촬영협조 호텔들이 『올인(세 In)』 패키지 상품을 기획 관광 상품화

자료: 한국관광공사 홈페이지 외 각종 보도자료 참고 삼성경제연구소자료 「영화관광」의 부상과 성공조건 (2004) 재인용

<영화촬영지와 연계된 「영상관광」의 예>

- ‘반지의 제왕’을 촬영한 뉴질랜드는 정부의 영화 제작 지원과 마케팅 노력, 인터넷 보급, 교통수단 발달, 여행사의 관광 상품 개발 등이 영화 팬들의 체험 욕구를 자극 하여, 영화가 흥행한 이후 낙농국가에서 일약 「영상관광」의 명소로 부상
- ‘태극기 휘날리며’를 촬영한 경남 합천군 용주면 일대에 4개월 동안 설치비 11억원을 들여 건물 50여동을 설치하여 100일간 촬영하였음. 영화가 천만관객을 달성하면서 촬영지에 대한 관람 욕구를 자극시켜 평일 1,000명, 주말 4,000~5,000명(입장료 대인 1,000원, 소인 500원)이 세트장 관람을 하였으며 삼성경제연구소에 따르면 촬영지 관광상품이 30억원의 지역경제 효과를 창출했다고 함

- 영상관광 대상의 유형은 장소형 영상관광 대상, 시설형 영상관광 대상, 행사형 영상관광 대상과 같이 세 가지 유형으로 나누어짐
 - 전라북도 영상관광 대상의 유형은 전주국제영화제로 인한 전주지역 방문객 증가와 관련된 행사형 영상 관광 대상, 영화 및 TV드라마 등 영상 콘텐츠로 인하여 방문객이 증가한 부안(불멸의 이순신, 왕의 남자), 익산(서동요) 등의 장소형 영상관광 대상, 부안영상테마파크, 익산 교도소 촬영장 등 시설형 영상 관광 대상이 복합적으로 운영되고 있고, 점차 영상관련 인프라가 확충됨에 따라서 전라북도가 영상 관광지로써 입지를 확고하게 하고 있음

<표2-2> 영상관광 대상의 유형1)

유형	특징	사례
장소형 영상 관광 대상	촬영지→영상 →관광지화	원래 관광개발 목적 없이 영화나 드라마의 촬영장소로 이용되었으나, 영화와 드라마로 인해 방문객 증가 집으로(충북 영동 황간마을) 박하사탕(충북 제천 진소마을)
	무명 관광지 →영상→유명 관광지	관광지로서 그다지 주목을 받지 못하였으나 영화와 드라마로 인해 관광지로 인기를 얻게 된 경우 모래시계(정동진) 친구(부산 시내 일원) 편지(아침고요 수목원) 불멸의 이순신(부안)
	유명 관광지 →영상→유명 세 강화	이미 관광지로서의 명성을 얻고 있었으나 영화나 드라마의 인기로 더욱 관심을 받게 된 경우 쉬리, 울인(제주도) 겨울연가(남이섬, 외도)
시설형 영상 관광 대상	영상>관광	영화나 드라마의 촬영이 주목적이면서 관광지로서의 역할을 하는 경우 공동경비구역 JSA(양주 리 서울 종합촬영소) 아인시대(부천시 영상단지) 무인시대(문경 KBS 사극 촬영장)
	영상>관광	영화나 드라마의 촬영과 관광지로서의 역할이 균형을 이루는 경우 홀리데이(익산교도소촬영지) 한국민속촌(용인시) 청풍문화단지(제천시)
	영상>관광	관광이 주목적이거나 영상과 관련된 소재를 관광매력으로 이용하고 있는 경우 캔싱턴스타 호텔(속초시) 신영 영화박물관(제주도) 부산영화제(부산시) 부천영화제(부천시) 전주영화제(전주시) 광주영화제(광주시)
행사형 영상 관광 대상	영상 이벤트 →관광지 홍보	지방자치단체가 영화제를 개최하면서 관광객이 참여하는 것 부천영화제(부천시) 전주영화제(전주시) 광주영화제(광주시)

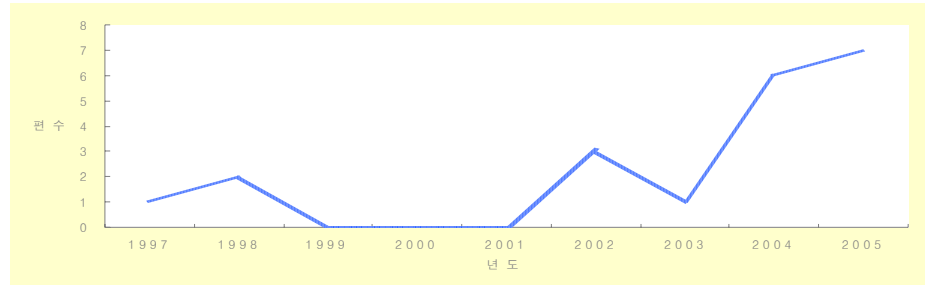
자료: 위의 분류는 선행 연구 및 최근의 영화 및 드라마와 관련된 관광활동 동향을 근거로 하여 재구성한 최인호, 손대현의 논문을 인용하였음

■ 한국영화 관객 동원 연도별 Best 10과 전북촬영지의 연계성 증가

- 1997년부터 2001년까지 5년 동안 전라북도 지역에서 촬영한 영화중 관객 동원 순위 10위안에 기록된 영화는 지속적으로 증가하고 있음
- 1997년에는 한석규, 최민식, 이미연 주연의 '넘버 3', 1998년에는 박신양, 전도연 주연의 '약속', 한석규, 심은하 주연의 '8월의 크리스마스'가 Best 10위 안에 들었고, 1999년부터 2001년 사이에 전라북도에서 촬영된 영화는 10위안에 들지 못하였음
- 1997년부터 2005년까지 9년 동안 전라북도 지역에서 촬영한 영화중 관객 동원 순위 10위안에 든 편수를 살펴보면 전주영상위원회가 설립된 2001년 이전까지 매우 저조하다가 설립된 이후인 2002년 이후에 증가하기 시작하여 2004~2005년 각각 6,7편으로 흥행영화의 대부분이 전북 지역에서 촬영이 이루어졌음을 알 수 있음

<표2-3> 1997~2005년 동안 Best 10안에 든 전북지역 제작영화 편수

년도	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005
편수	1	2	0	0	0	3	1	6	7



<그림2-2> 1997~2005년 Best 10안에 든 전북지역 제작영화 편수 추이

※ 2002~2005년도 한국영화 베스트 10

<표2-4> 2002년도 베스트 10과 전북 촬영 영화

순번	영 화 명	제 작 사	상영일수	관객 동원수	전북촬영	촬영지	비 고
1	가문의 영광	태원엔터테인먼트	2,745	1,580,579	○	전주 아중저수지 앞 도로 황선청 변호사 사무실 송광사 벚꽃길	
2	집으로	튜브픽처스	2,461	1,561,651	X		
3	공공의 적	시네마서비스	2,409	1,135,328	X		
4	광복절 특사	감독의 집	1,917	1,056,211	○	임실군 오수역, 서전주 틀게이트, 전주공업 고등학교(교도소 세트), 임실보건의료원, 임 실군수관사, 임실재래시장 사거리, 임실읍 시장 주택가, 임실 삼성식당 및 앞 도로 임실 맘모스 의류, 소양세탁공장, 전주마전 부락 주택가, 전주 새벽을 여는 사람 교회 중양동 꿈마 웨딩샵	
5	2009 로스트 메모리즈	인 디 컴	1,662	856,150	X		
6	몽정기	강제규필름	2,461	762,035	X		
7	색즉시공	필름지	864	760,782	○	원광대 기숙사 청운관 원광대 교정 전북대학병원	
8	폰	토일렛픽처스	1,010	745,157	X		
9	연애소설	팝콘필름	1,123	581,568	X		
10	챔피언	진인사필름	1,064	557,546	X		

<표2-5> 2003년도 베스트 10과 전북 촬영 영화

순번	영 화 명	제 작 사	관객 동원수	전북촬영	촬영지	비 고
1	살인의 추억	싸 이 더 스	5,255,376	X		
2	동갑내기 과외하기	코리아엔터테인먼트	4,937,573	X		
3	스캔들-조선남녀상열지사	영 화 사 봄	3,522,747	X		
4	올드보이	쇼 이 스톱	3,269,000	X		
5	오! 브라더스	K M 컬 처	3,148,748	X		
6	장화, 홍련	(주)마슬피리	3,146,217	X		
7	황산벌	씨네월드	2,771,236	O	고창 모양성, 경기전	
8	선생 김봉두	좋은영화	2,472,135	X		
9	첫사랑사수결기대회	팝콘필름	2,339,410	X		
10	싱글즈	싸이더스	2,203,042	X		

<표2-6> 2004년도 베스트 10과 전북 촬영 영화

순번	영 화 명	제 작 사	관객 동원수	전북촬영	촬영지	비 고
1	태극기 휘날리며	(주)강제규필름	11,746,135	O	구)공업대학교, 전동성당, 김제 봉황농공단지 내	
2	실미도	시네마서비스	11,081,000	O	부안 계화면	2003.12 이월
3	어린신부	(주)컬처캡미디어	3,149,500	X		
4	말죽거리 잔혹사	싸이더스	3,115,767	O	정읍칠보중학교, 전주봉동 마그네다리앞, 풍남동 한약방, 군산조촌동, 경장동 노인정과 놀이터	
5	귀신이 산다	시네마서비스	2,890,000	O	26번 국도 소태령 고개, 임후동 호진실업 공장, 전주남원 간 도로 대명 휴게소, 진안 주천면 윤일암 반일밤 도로	
6	내 머리속의 지우개	싸이더스	2,565,078	O	전주역, 전주 서노송동 거리, 전주 서신동 고리, 남원의료원, 전북대학교, 전주↔구이 간 도로	
7	우리형	(주)진인사필름	2,479,585	X		
8	범죄의 재구성	싸이더스	2,129,358	X		
9	아라한장풍대작전	좋은영화	2,050,000	X		
10	효자동 이발사	(주)청어람	1,972,377	O	과학산업단지 내 세트조성	

<표2-7> 2005년도 베스트 10과 전북 촬영 영화

순번	영 화 명	제 작 사	관객동원수	전북촬영	촬영지	비 고
1	웰컴투동막골	(주)필름있수다	8,008,622	○	고창 학원농장 메밀밭	
2	가문의 위기-가문의 영광2	태원엔터테인먼트	5,635,266	X		
3	말아톤	씨네라인-투	5,148,022	○	군산의료원	
4	공공의 적 2	시네마서비스	3,911,356	○	풍남초, 중앙중, 전라고, 한벽교 일대	
5	태풍	진인사필름	3,723,752	X		
6	친절한 금자씨	모호픽처스	3,650,000	○	군산교도소	
7	마파도	코리아엔터테인먼트	3,090,467	○	군산 외항, 내항	
8	너는 내 운명	영화사봄	3,051,134	○	전주지방법원	
9	내 생애 가장 아름다운 일주일	(주)두사부필름, 수필름	2,533,103	○	전주 실내체육관	
10	박수칠때 떠나라	어나더선데이	2,475,291	X		

자료 : 영화진흥위원회 관객 수 자료를 토대로 제작

■ 전북지역의 영화드라마 촬영지와 연계된 주요 관광지

- 전북지역의 영화 및 드라마 촬영지와 연계된 주요 관광지들로 TV드라마 '여름향기'의 촬영지 무주리조트, 영화 '춘향전의 촬영지 남원, 영화 'YMCA'야구단의 촬영지 전주가 있고, 최근 작품으로 '왕의 남자'의 촬영지 부안, '서동요', '홀리데이' 촬영지 익산 등으로 전라북도가 영화 및 드라마 촬영장소로 부각되고 있음

<표2-8> 전라북도 지역 영화드라마 촬영지와 연계된 주요 관광지



익산시 영상 촬영지 관광안내지도

작품	지역	주요특징	비고
불멸의 이순신	부안	해안을 중심으로 펼쳐진 수려한 자연경관과 테마파크 주변 지형 등을 고루 갖춘 '부안영상테마파크'는 사극 촬영지의 최적의 장소임. '왕의 남자'가 흥행을 기록하면서 부안영상테마파크의 관람객수가 70% 정도 증가한 것으로 알려짐(2006.1.24 전북일보)	전북 부안군 변산면 도청리 상록해수욕장 외 부안군 일대
왕의 남자			
서동요	익산	'서동요'와 '홀리데이' 촬영을 통하여 전국에 익산시를 알리고 관광객 유치에도 큰 기여를 했다는 평가를 받고 있음	드라마 '서동요' 세트장 영화 '홀리데이' 세트장 익산시 성당면 옛 성당초등 남성분교를 청구 교도소 모습으로 바꿔서 촬영
홀리데이			

자료 : 영화진흥위원회, 전주 영상위원회, 한국관광공사 홈페이지의 각종 보도자료 참고



○ 익산시 '서동요' 세트장과 '홀리데이' 성당 교도소 세트장

- 2005년 TV 드라마 '서동요' 세트장과 영화 '홀리데이' 성당 교도소 세트장으로 익산시의 관광객 소비(04년 대비)가 20% 증가했으며, 앞으로 세트장을 연계한 다양한 관광 상품을 개발할 예정임
- 익산시에 따르면 '05년 6월부터 '06년 1월말까지 드라마 '서동요' 촬영에 따른 경제적 효과는 관광객 소비가 2004년 대비 20% 증가한 것으로 나타났고, 익산시를 방문한 총 방문객수는 27만여 명, 18억원으로 추정됨
 - 이에 따른 지역 업체 매출도 총 3억 6,000여만원을 올렸고, 또 영화 '홀리데이' 촬영의 경제 효과는 지역 업체 매출 6억 9,000여만원으로 추정되고 있음
 - 특히 '서동요'와 '홀리데이' 촬영을 통한 익산시 브랜드 파워 상승 효과는 총 28억 8,000만원으로, 전국에 익산시를 알리고 관광객 유치에도 큰 기여를 했다는 평가를 받고 있음
- 익산시 성당면에 위치한 국내 유일의 교도소전용 세트장은 '홀리데이' 촬영 이후 '06년 1월말까지 영화, 뮤직비디오, 드라마(KBS 서울1945, MBC 내인생의 스페셜) 등 총 5개 작품이 이미 촬영을 마쳤으며, 오는 '06년 4월말까지 8개 영화 촬영이 예약되어 있음
 - 장진 작품의 감독 '거룩한 계보'는 1개월 동안 임대료 4,000여만원을 내고 교도소 세트장을 이용하게 되며, 4억 3,000만원을 자부담해 교도소 세트장을 확장할 예정임
 - 2006년에 익산 성당면 교도소 세트장을 임대 문의한 영화 및 드라마 제작사는 무려 40여 곳으로 앞으로 그 활용도가 더욱 높아질 것으로 보임



자료: <http://blog.naver.com/3stel?Redirect=Log&logNo=110000971439>



○ 부안영상테마파크

- 2002년 '태양인 이제마' 와 2005년 KBS 대하드라마 '불멸의 이순신' 촬영에 이어 영화 '왕의 남자'의 주요 촬영지인 전라북도 부안 '부안영상테마파크'가 최고의 영상 촬영지라는 명성을 이어가고 있음
- 전주영상위원회는 전북 부안에 있는 영상테마파크를 촬영지로 제작되는 영화에 전폭적인 지원을 아끼지 않고 있음. '왕의 남자'를 비롯해 지난 2005년까지 전북 지역에서 촬영된 영화만 해도 50여 편에 이르며, 촬영 유치로 발생한 경제 효과만 70억원에 달하고 있음
- 영화 '왕의 남자'가 대박을 터뜨리면서 부안영상테마파크를 찾는 관람객수가 70%정도 증가한 것으로 집계됨



3. 전라북도의 영상산업관련 경쟁요소

■ 영화산업의 경쟁 요소²⁾

- 경쟁요소는 공급 측면에서 경쟁력을 결정하는 요인이고, 영화산업의 경쟁력 분석에서 가장 중요한 첫걸음은 영화산업의 경쟁력을 결정하는 경쟁 요소를 식별하는 것임
- 전라북도의 영화산업 경쟁요소는 영화 인력 양성 정책, 영화촬영소 및 인프라 구축, 영화 상영관 등임

<표2-9> 전라북도 영화산업의 경쟁 요소

경쟁요소	영화산업	비고
인력자원	· 영화 인력(스타, 제작 인력)의 규모와 질적 수준	전문 요소
인프라	· 영화촬영소, 영화상영관 등	
정책	· 인력 양성정책 · 인프라 구축(촬영소)	

가. 요소 조건

1) 인력자원

가) 영상산업 인력 규모(영화 포함)

- 영상산업으로 분류 가능한 사업체 수와 종사자 수는 지속적으로 증가하고 있음
- 지난 1997~2001년에 사업체 수와 종사자 수를 보면 연평균 사업체수 증가율은 95.1%로 감소하였고, 종사자 수는 106.9%로 증가하였음
- 영상산업 관련 세부 사업체를 살펴보면 공연산업관련 사업만 1997년에 비해 2배정도 증가하였고 나머지 산업은 크게 줄어든 것을 볼 수 있음. 또한 영상산업체의 수가 크게 줄어든 것에 비해 종사자 수는 방송업을 제외한 모든 산업에서 비교적 많은 수가 증가함

2) 최봉현 외(2005), 『영화산업의 경쟁력과 경제적 파급효과』, 영화진흥위원회

<표2-10> 전라북도 영상산업의 사업체 수와 종사자 수(영화, 방송 및 공연산업)

(단위: 개사, 명)

구분	사업체 수 (개사)	종사자 수 (명)	영화, 방송 및 공연산업		영화 산업		방 송 업		공연산업	
			사업체 수	종사자 수	사업체 수	종사자 수	사업체 수	종사자 수	사업체 수	종사자 수
1997	524	2,898	262	1,449	182	432	54	853	26	164
1998	408	2,696	204	1,348	124	307	55	839	25	202
1999	406	2,480	203	1,240	120	264	49	676	34	300
2000	410	3,304	205	1,652	119	320	62	967	24	365
2002	426	3,048	213	1,524	109	267	55	822	49	435
2003	392	2,888	196	1,444	100	338	50	748	46	358
2004	378	3,932	189	1,966	91	523	49	735	49	708

자료 : 통계청/사업체 수는 집계 방식의 차이에 따라 문화관광부 발표 자료와는 다소 차이가 있을 수 있음

2) 영화 인프라

- 영화산업의 인프라는 크게 촬영소 등 제작 인프라와 인력양성기관, 상영을 위한 상영관 시설 등으로 구분 할 수 있음

가) 제작 인프라

- 중요한 제작 인프라인 영화 촬영소는 전주영상위원회, 전라북도, 전주시 등 공공부문에서 설치 운영하는 경우와 민간에서 설치 운영하는 경우로 나누어 짐
- 전북지역의 영화 제작업체는 8개사, 수입업체 3개사, 배급업체 1개사가 등록 신고 되어 있음
 - 영상산업 기반확충사업
 - HD 촬영, 편집 기자재의 영화계 대상 홍보 및 지역의 HD전문가 교육을 통한 최신 영상기술 지역 토착화
 - 오픈세트장, 실내세트장 구축과 연계하여 전북지역 내 영상산업기반을 확충

■ 제작/수입/배급업체

<표2-11> 제작업체

업체명	소재지
컴프로덕션	전주 완산 삼천동 1가 582-4
참프로덕션	전주 완산 중화산 2동 631-3 보경빌딩 2층
주)애니빌	익산 함열읍 와리 220-5 원강보건대학 제2캠퍼스
주)이카루스 모션픽처스	전주 완산 중노송동 1가 470-4 소프트웨어지원센터 202호
주)이제커뮤니티	전주 덕진 서노송동 568-95 대우빌딩 15층
진커뮤니케이션	전주 완산 서신동 860-2 2층
주)판영화사	전주 완산 중노송동 70-4 전주멀티미디어지원센터 305호
주)자연영화사	전주 완산 중노송동 470-4

<표2-12> 수입업체

업체명	소재지
주)이제커뮤니티	전주 덕진 서노송동 568-95 대우빌딩 15층
주)판영화사	전주 완산 중노송동 70-4 전주멀티미디어지원센터 305호
제일시네마	남원시 하정동 123-1

<표2-13> 배급업체

업체명	소재지
제일시네마	남원시 하정동 123-1

나) 인력 양성 및 교육 인프라

■ 영상관련 인재육성사업

- 전주영상위원회는 영화 제작 현장에 인턴사원을 투입하고, ‘시나리오 스쿨’, ‘HD 프로 워크숍’ 등 영화인력양성 교육 사업을 통해 지역인재를 육성함
 - 영화현장인턴제 : 지역의 영상전공학생을 전주에서 촬영하는 영화팀에 인턴으로 투입하고 그 급여는 전주영상위원회가 지급하는 사업으로, 학생에게는 직접적인 진로모색과 취업의 기회를, 영화팀은 지역에 밝은 영상전공자를 스태프로 채용하여 효율적인 촬영을 진행할 수 있도록 함
 - HD 스쿨 : 지역의 HD 전문가 육성
 - PD 스쿨 : 영화 제작의 프로세스를 주도하는 영화 PD 양성

(가) 연극/영화관련 단체현황

- 전라북도 내의 연극/영화관련 단체는 모두 17개가 있으며 이중 76.4% 정도가 전주에 위치해 있어 전주시가 전라북도의 영상 도시임을 보여 주고 있음

<표2-14> 연극/영화관련 단체현황

단체명	주소
한국예총전북연합회	전주 덕진구 덕진동 1가 산1-1 한국소리문화의전당 내 국제회의장 3층
연극협회 전북지회	전주 덕진구 덕진동 1가 산1-1 한국소리문화의전당 내 국제회의장 3층
연예협회 전북지회	전주 덕진구 덕진동 1가 산1-1 한국소리문화의전당 내 국제회의장 3층
영화인협회 전북지회	전주 덕진구 덕진동 1가 산1-1 한국소리문화의전당 내 국제회의장 3층
전주연극협회·창작극회	전주 완산구 풍남동 1가 18-3 2층
극단황토	전주 완산구 포스코 더샵apt 104/1503
극단한늘	전주 완산구 풍남동 1가 37-5 지하
극단명태	전주 완산구 고사동 가 238번지
전주시립극단	전주 덕진구 덕진동 190-5 덕진예술회관 내
달란트연극마을	전주 완산구 효자동 3가 서곡주공apt 109/1202
문화영토 판	전주 완산구 경원동 3가 31-1 옥성문화센터 지하(소극장 판)
재인촌우듬지	전주 완산구 서완산동 1가 455-15
인형극단 까치동	전주 완산구 효자3동 서곡청솔apt 103/606
극단작은소동	익산시 마동 344-4 5층
극단토지	익산시 서신동 779-9 극단토지 서울시 금천구 시흥 1동 989-10 그린하이클라스빌 1101호
극단사람세상	군산시 나운 1동 779-7번지 사람세상 소극장
극단등지	남원시 하정동 192-4 (구)군청 4층

(나) 영화영상 관련학과

- **영화·영상 관련 대학 현황**
 - 양질의 인력 공급 및 교육을 담당하고 있는 대학의 영화·영상 관련 학과에서는 2006년 기준 정시모집 정원 내 전형에서 주간 577명을 모집하고 있는 것으로 조사되었음
 - 영화·영상관련 세부 학과는 4년제로는 전주대학교 예체능대학 영상예술학부 40명, 우석대학교 문화사회대학 연극영화학과 10명, 호원대학교

방송연예학부 80명, 방송영상학부 15명 등임

- 2년제로는 전북과학대학 방송영상계열 60명, 전주기전여자대학 실용예술학부 36명, 백제예술대학교는 영화영상그래픽과 30명, 영화세트제작과 30명, CF제작과 50명, 영상시나리오창작과 30명, 백제예술대학교 방송연예과는 3년제로 120명임. 또 전주공업대학교에서는 영상그래픽과 55명, 예원예술대학교 만화·게임영상학부 21명을 모집하였음

<표2-15> 전라북도내 영화영상 관련 학과(2006년 정시모집인원)

대학 학과명	모집정원	비고
전주대학교 예체능대학 영상예술학부 영화전공	40	학부정원
우석대학교 문화사회대학 연극영화학과	10	
백제예술대학 영화영상그래픽과	30	정원내 전형
백제예술대학 영화세트제작과	30	정원내 전형
백제예술대학 방송연예과(3년제)	120	정원내 전형
백제예술대학 CF제작과	50	정원내 전형
백제예술대학 영상시나리오창작과	30	정원내 전형
전북과학대학 방송영상계열	60	정원내 전형
호원대학교 방송연예학부	80	
호원대학교 방송영상학부	15	
예원예술대학 만화·게임영상학부 영상그래픽과	21	학부정원
전주공업대학 영상그래픽과	55	정원내 전형
기전여자대학 실용예술학부 연예영화과	36	실용예술학부정원

* 호원대학교 : 2006년도부터 방송연기, 연예기획, 대중음악(실용음악) 전공으로 나뉜 방송연예학부와 방송영상학부를 신설, 운영

* 우석대학교 : 2006년 연극학과와 통합, “연극영화학과” 운영

* 벽성대학 : 2005년 광고영상과 운영, 2006년 선발 무

* 한일장신대학 : 인문사회과학부 신문방송영화학전공 운영, 2006년 선발 무

* 예원예술대학 문화영상창업대학교 운영

- 전라북도내 대학의 영상 동아리는 우석대학, 백제예술대학, 전북과학대학, 예원예술대학에서 모두 8개의 동아리가 활동하고 있음

<표2-16> 전라북도내 연극영화 동아리 현황

대학명	동아리명	회원수	비고
우석대학교	옵시스(연극)	10~15명	
	예몽(연극)	10~15명	
	시네마베리텍(영화)	10~15명	

	게그천사(게그)	10~15명	
백제예술대	극예술연구회(연극)		
	스탠바이(스텝)		
전북과학대	정음사단	21명	제1회 물숨영상제 대상 제1회 금연영상제 최우수상
예원예술대	코미디아카데미(게그)	42명	

다) 상영 인프라

■ 영화관 현황

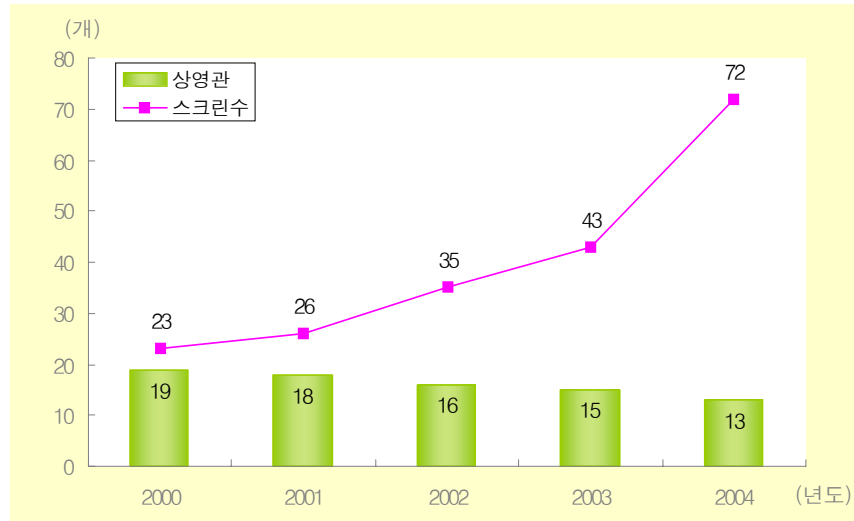
- 영화 인프라에 있어서 질적, 양적으로 상당히 증가한 부문은 상영 인프라이고, 그 이유는 수익성이 일반 사업보다 높기 때문에 시장 기능에 의해서 민간 부문의 투자가 활성화 되고 있기 때문
- 전라북도에 멀티플렉스가 보급된 2002년 이후 상영관 수는 19개관에서 13개관으로 줄어든 반면 2004년 스크린 수는 2000년에 비해 3배가 넘는 72개로 급격히 증가하였음

<표2-17> 전라북도 영화상영관 총괄

(단위: 개관, 개, 명, 원)

구분	상영관	스크린수	인구수	스크린당 인구 수	관람객수	전국관람객대비 점유율	관람료 수입액
2000	19	23	2,006,500	87,239	744,978	1.2%	3,748,670,587
2001	18	26	2,013,923	77,459	914,702	1.0%	5,034,552,356
2002	16	35	1,961,572	56,045	964,061	0.9%	5,364,540,475
2003	15	43	1,962,867	45,648	1,794,467	1.5%	10,667,892,823
2004	13	72	1,915,674	26,607	3,335,419	2.5%	19,394,462,440

자료 : 한국영화연감(2005), 인구수는 통계청 추계인구 참조



<그림2-3> 전라북도 영화상영관 및 스크린수 추이

<표2-18> 2004년 지역별 극장 및 스크린 현황

(단위: 개관, 개)

구분	전체 극장수	전체 스크린수	멀티플렉스 수		멀티플렉스 스크린수	
			수	전체 극장 대비	수	전체 스크린 대비
서울	59	331	25	42.4%	218	65.9%
부산	17	89	10	58.8%	78	87.6%
대구	9	70	7	77.7%	68	97.1%
인천	11	61	4	36.4%	42	68.9%
광주	11	56	5	45.5%	40	71.4%
대전	10	62	5	50.0%	43	69.4%
울산	7	24	2	28.6%	17	70.8%
경기	63	377	34	54.0%	281	74.5%
경북	21	59	7	33.3%	43	72.8%
경남	17	77	7	41.2%	50	64.9%
전북	13	72	7	53.8%	53	73.6%
전남	15	48	4	26.7%	16	33.3%
충북	9	38	3	33.3%	26	68.4%
충남	18	45	2	11.1%	15	33.3%
제주	7	24	2	28.6%	12	50.0%
강원	15	18	0	0.0%	0	0.0%
계	302	1451	124	41.1%	1002	69.1%

라) 멀티플렉스와 경쟁력

- 전라북도는 2002년도부터 멀티스크린의 보급이 확대되었고, 스크린 수도 이와 거의 동시에 증가하기 시작하였음
- 멀티플렉스는 다수의 스크린을 한 장소에서 제공함으로써 소비자에게 선택의 폭을 넓게 하고, 편리하고 쾌적한 영화감상 인프라를 제공함으로써 영화 소비량을 증가시키는데 기여함

<표2-19> 전라북도 멀티플렉스의 증가 현황

(단위: 개관, 개)

구분	전체 스크린수	멀티플렉스 수	멀티 플렉스 비중
1999	24	0	0.0%
2000	23	0	0.0%
2001	26	0	0.0%
2002	35	9	25.7%
2003	43	22	51.2%
2004	72	53	73.6%

자료 : 한국영화연감(2005)

<표2-20> 2005 전라북도 멀티플렉스 현황

(단위: 개관, 개)

순번	극장	스크린수	비고
1	전주시네마	7	
2	CGV전주	6	
3	프리머스시네마	9	3관은 한국영화 전용 상영관임
4	CGV익산	5	
5	CGV송천	8	
6	롯데시네마전주	8	
7	메가박스전주	10	
8	씨너스(Cinus)	5	

자료 : 한국영화연감(2005)

나. 전라북도 정책-전라북도 영화산업관련 조직 및 기반³⁾

■ 전라북도 영상산업관련 주요 정책

- 영화, 영상과 관광을 연계하는 세트장, 촬영지 등을 관광 상품화하는 섬진강권역 영상관광 벨트 조성 사업을 추진하는 등 전라북도는 2003년부터 5대 핵심전략산업중 하나로 영상산업 특화 육성을 선정, 영상산업 관련하여 14개 사업을 시행·진행하고 있음
- 전라북도는 정읍 제2종합촬영소 건립 및 저예산 영화 제작 지원, 영상위원회의 활동 가속화 등의 다양한 사업과 정책을 개발하여 영화 및 영상관광의 상품성을 확대하고 있음
- 전주영상위원회는 도내 고등학생을 대상으로 ‘영상 미디어 아카데미’를 운영하는 등 지역 영화 인력의 양성에 노력을 기울이고 있으며, 연중에는 전주에 거주하고 있는 영화전공 학생들을 영화 제작팀에 투입하는 ‘영화인턴제’ 사업을 실시하고 있음
- 전라북도에는 영상산업추진을 위하여 2001년 전라북도영상산업추진위와 전주영상위가 설립되고, 종합지원체계가 구축되었고, 2003년 전라북도는 보다 효과적으로 영상산업을 추진하기위하여 문화산업과를 신설하고, 전라북도영상산업육성지원조례를 제정, 기본계획을 수립하였음

<표2-21> 전라북도 영상산업관련 지원 개요

사업명	사업 개요	지원 실적	향후 지원	비고
문화산업 단지 (클러스터) 조성 지원	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지방문화산업단지 지정 - 디지털 영상, 소리문화 관련 클러스터 조성 - 촬영스튜디오 구축, 디지털상영관 설치, 인력양성 사업 등 추진 ○ 중노송동, 상림동 이대 3,428평 ○ 사업기간 : '03~'10년 	36.7억원 국고 보조 ('03~'05년)	연차적 계속 지원	
전주 시민 미디어센터 설치·운영	<ul style="list-style-type: none"> ○ 영상 문화 공간을 마련, 미디어교육 실시 ○ 사업기간 : '04. 6월~'05년 	3억원 지원 (영진위)	도, 전주시 매년 운영비 지원	

3) 옥성수(2005) 지방자치단체 영화산업 투자효율성 제고 및 균형적 특성화 개발 연구, 한국문화관광정책연구원

<표2-22> 전라북도 영상산업관련 지원 개요(계속)

사업명	사업 개요	지원 실적	향후 지원	비고
전주미디어 파크 조성사업	<ul style="list-style-type: none"> 전주 상림동에 14,600평 규모로 야외세트장을 설치할 수 있는 기반 조성 사업기간 : '04년~'06년, 총 43.5억원 소요 	5억원 국고보조 ('05년)	국비 6억원 도비 5억원	'05년 1 2~ '06 년 12
전주국제영화 제 개최	<ul style="list-style-type: none"> 매년 4월~5월 중 독립, 대안, 실험, 디지털 영화 중심의 국제영화제 개최 '05년 31개국 176편 영화 상영, 22억원 소요 	매년 행사지원 비 5억원 국고 보조	계속 지원	
저예산독립영화 제작 지원	<ul style="list-style-type: none"> NCN(New Cinema Network 대표 박철수)를 통해 저예산독립영화 제작 지원(영진위와 전북도가 공동 지원) 10편 각 4억원(국고 2, 도비 2) 지원 	40억원 지원예정	'06년 30억 지원 예정	
『부안 영상 테마파크』 조성	<ul style="list-style-type: none"> 전주권 영상산업거점과 연계한 서부 해안권 영상벨트 조성 영상예술과 자연자원의 「체류형 관광 상품」 개발모델 정립 사업기간 : '02년~'06년, 총 190억원 소요 	도비20억원 군비20억원 KBS이티브전 30억원 민자20억원		태양인 아제마 불멸의 이순신 문학관 드라마시티 왕의 남자 한반도 음반서생 촬영
영상물 제작 유치단체 지원	<ul style="list-style-type: none"> 도내에 영화 등 영상물 제작유치를 위해 비영리 단체에 지원하여 영상산업 활성화 도모 영화촬영 유치를 통해 지역경제 활성화와 타 단체의 유치 유발 	연간 5천만원 정도 지원	연차적 계속 지원	2005년 50 편 유치
전주국제영화제 보조금 지원	<ul style="list-style-type: none"> 2005년 전주국제영화제 지원 사업비 : 22억원(국비 5, 도비 2, 시비 10, 자비 5) 	도비 2억원	매년	
전주시민영화제	<ul style="list-style-type: none"> 사업기간 : '05.3.21~26(6일간), 사업비 : 84,950천원(도비 30,000/시비 5,000/자비 49,950) 	도비 30백만원	매년	
영화인력양성 인턴십제 도입	<ul style="list-style-type: none"> 영화산업 제작 및 해외배급, 마케팅, 후반작업 기술 분야에서 필요로 하는 초급 인력의 안정적 공급 도내 영화 제작 현장에 인력을 투입하여 기술습득과 청년실업 해소 	1인당 월 60만원씩 도비 1억원 지원	매년	
영상 미디어 아카데미 운영	<ul style="list-style-type: none"> 영상 인재육성을 위해 영상제작 교육 기회 마련 실용성 있는 맞춤형 교육 실현으로 영상제작 실무 인력 양성 	도비 50백만원 중 40백만원지원	매년	
디지털문화 콘텐츠 아카데미 운영	<ul style="list-style-type: none"> 창의적 문화소비 수요 급증에 따른 문화콘텐츠 제작기회 확대 실용성 있는 맞춤형교육으로 문화콘텐츠 개발 실무인력양성 	도비 30백만원 지원	매년	
전주 컴퓨터 게임 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> 전시관, 게임대회, 공모전, 게임스쿨 등 운영 	도비 4억원 지원	매년	

<표2-23> 전라북도 영상산업관련 신규 지원 사항

사업명	사업 개요	지원요청	지원계획	비고
섬진강 권역 영상관광 벨트화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전북 장수에서 전남 여수를 잇는 영상벨트화 <섬진강 권역 13개 시·군(전북 7, 전남 5, 경남 1)> <ul style="list-style-type: none"> - 정원 등 테마형 중심 건설(완주, 진안, 정읍) - 문학작품, 국난사 중심 건설(남원, 임실, 순창, 구례, 곡성) - 영상관련 체험형 중심 조성(장수, 순천, 광양, 여수) ○ '06년~'10년, 총사업비 1,700억원 	국가사업으로 추진 ('06년 예산에 타당성 조사비 6억원 계상요청)	'06년 예산에 1.5억원 계상	
정읍 제2종합촬영소 건립	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정읍에 제2의 종합촬영소(HD지원센터 포함) 건립 <ul style="list-style-type: none"> - 촬영스튜디오, 영상관, 야외촬영장, 의상·소품실, 숙소 등 설치 ○ 2006년~2010년(5개년), 총 470억원(종합촬영소 370억원, HD지원센터 100억원) 	국가사업으로 추진 ('06년 예산에 타당성 조사비 3억원 계상요청)	'06년 예산에 1억원 계상	

■ 영상위원회

- 전주영상위원회는 2001년 4월 설립되었고, 전주영상위원회의 중점사업은 첫째 영화(영상물)유치 지원 사업, 둘째 영상산업 기반확충사업, 셋째 영상관련 인재육성사업, 넷째 홍보사업임



<표2-24> 2006년도 전주영상위원회 지원현황

(2006년 1월 19일 현재)

제작명	감독	촬영지역
올어도 좋습니까?(*)	최창환	전주 한옥마을 일대/김제 덕암고 등
잘 살아보세(*)	안진우	고창학원농장/(구)전북도청1청사
국경의 남쪽	안판석	유명마트 앞/한국소리문화의 전당
눈사람-가비엔제이 뮤직비디오	창	전주서곡지구
태양의 눈물- KCM 뮤직비디오	창	진안모래재/군장산업도로/익산법원/한국합판폐공장
한반도	강우석	1차:부안영상테마파크/2차:전북도청신청사/3차:완주산업단지
오래된 정원	임상수	전주시 색장동 세트/전주시 일대
열혈남아	이정범	전주시 일대
바보	김정권	전주 제일고/전주 효자초교 등

(*)=2005년도 지원 작품

■ 2001~2005 전주영상위원회 지원 현황

- 전주영상위원회가 설립된 이후 중점사업 중 하나인 영화(영상) 지원 사업의 성과는 증가하고 있음
- 전주영상위원회에 지원 접수된 영상물은 2003년 영화 64편을 포함한 72편이고 2005년 지원 접수된 영상물은 2003년에 비해 약 47%증가한 106편임

<표2-25> 전주영상위원회 지원접수현황

년도	영화	TV드라마	독립영화	뮤직 비디오	광고	애니메이션	단편영화	총수	비고
2005	78	10	1	10	3	1	3	106	
2004	87	5	-	5	1	-	6	104	
2003	64	4	1	-	3	-	-	72	

- 2005년도에 전주영상위원회에 지원 접수된 106편의 영상물 중에서 촬영 중인 1편을 포함하여 36편의 영화, 11편의 TV드라마, 기타 3편 등 모두 50작품이 촬영되었으며, 그 외 부안군, 남원시 고창군 등이 유치한 영상물을 포함하면 올해 전북지역에서 촬영되었거나 촬영 중인 영화 및 드라마는 총 58편으로 2005년 전국 촬영편수의 50%를 넘어선 것으로 집계됨

<표2-26> 전주영상위원회 지원현황

년도	영화(촬영중)	TV드라마	뮤직비디오	광고	단편영화	총수	비고
2005	35(1)	11	1	-	2	50	
2004	26	4	2	-	3	35	
2003	19	4	-	3	-	26	
2002	17	기타(5)				22	
2001	4					4	

자료: 2001~2005년 영상물 촬영지원 현황, 전주영상위원회 자료를 참고하여 작성



■ 전주시정보영상벤처타운 현황

- 설립근거 : 전주시정보영상벤처타운설치운영조례(전주시조례 제2365호 2001.5.30)
- 위 치 : 완산구 중노송동 470-4번지(소프트웨어 진흥시설)
- 관리·운영기관 : (재) 전주정보영상진흥원 (2001.8.30설립)

<표2-27> 전주시정보영상벤처타운 시설 현황

구분	시설현황
멀티미디어지원센터	① 영상제작실 ② 음향제작실 ③ 다목적스튜디오 ④ 장비보관실(촬영장비 지원부분) ⑤ 네트워크실 ⑥ 국제공인 영상교육센터 ⑦ 멀티미디어회의실
소프트웨어지원센터	① 회의실 ② 수면실
전주 IT 멤버십	① 상설전시장 ② 모바일테스트랩실 ③ 모바일교육장(그래픽/프로그램)
문화산업지원센터	다목적 소극장

■ 오픈세트

- 전라북도가 정읍시와 함께 2006년부터 오는 2010년까지 국비 470억원을 들여 추진 중인 정읍 제2종합촬영소 건립 사업과 총사업비 1,700억을 투입계획을 세우고 추진 중인 섬진강 영상벨트 조성사업을 통해 영상산업을 지역 핵심 전략 산업으로 집중 육성계획
- 전라북도내 영화 및 TV드라마 오픈세트는 익산의 '홀리데이', '서동요' 촬영지, 부안의 '프라하의 연인', '불멸의 이순신 촬영지'가 있음

<표2-28> 영화/ TV드라마 오픈세트 투자 현황

구분	지역	작품 제목	개봉/방영	투입 비용		
				지자체 (백만원)	세트제작비 (백만원)	총제작비
영화	익산	홀리데이	2006	500	1,300	50억
드라마	익산	서동요	2005.9~	1,200	3,000	180억+α
	부안	프라하의 연인	2005.9~11	800		27억
	부안	불멸의 이순신	2004.9~05.9	5,000	10,000	350억

자료 : 옥성서(2006), 지방자치단체 영화산업 투자효율성 제고 및 균형적 특성화 개발 연구(한국문화관광정책연구원) 참고

<표2-29> 전라북도 테마파크 투자 현황

지역	명 칭	완공연도	투 자 계 획 (백만원)		입장료(원)	특 기 사 항
			지자체	민자		
부안	부안영상 테마파크	2005	4,000	15,000	성인 5,000 청소년 4,000 어린이 3,000	불멸의 이순신 세트장 KBS 아트비전이 운영
남원	춘향 테마파크	2004	4,750	0		총 사업비 94억 중 국비 47억 5천만원, 영화 “춘 향던” 촬영

자료 : 옥성서(2005), 지방자치단체 영화산업 투자효율성 제고 및 균형적 특성화 개발 연구(한국문화관광정책연구원) 참고

■ 홍보사업

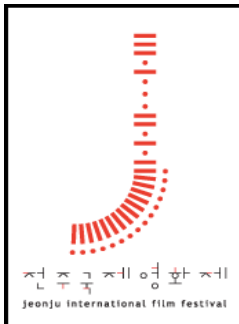
- 최적의 영상물 촬영지로서의 전북지역 홍보와 더불어 미디어 노출을 통한 전북의 이미지 향상 및 관광객 유입을 증가시키고 있음
- 전주시네마비전 : 계절마다 나오는 영화인용 잡지
- 이메일 뉴스레터 : 회원 및 영화인을 대상 월1회 발행 뉴스레터
- 영화촬영지안내관 설치 : 전주시내 유명 영화촬영지 6곳에 설치 (예 : 한국소리문화의전당, 전주시청, 전주 경기전, 전주향교, 온고을소리청, 덕진공원)
- 영화촬영지 안내지도 제작
- 전라북도 영화촬영 로케이션 가이드 및 CD 제작, 배부
 - 영상홍보물 제작 계획(2006)

■ 기타 영화산업 투자

- 영화산업의 인프라를 확충하기 위해 전라북도는 전주실내촬영스튜디오, HD 후반장비, 오수 민속장터 등의 영상산업 관련 투자를 추진하고 있음

<표2-30> 전라북도 영상산업 시설 현황 요약(2005)

구분	주요시설	자금(백만원)			완공일
		총	국비	지방비	
전주실내촬영 스튜디오(계획)	- 실내촬영스튜디오 1동	5,600	2,900	2,700(시)	2006.12
HD후반장비(전주)	- HD촬영장비, 편집, 음향편집, CG장비 구축	3,030	1,565	1,465(시)	2005.12
오수 민속장터 (임실, 계획)	- 부대시설, 야외공연장 1개소, 장옥설치 40동	8,000	4,000	2,000(도) 2,000(군)	2007
전주미디어 파크	- 실내스튜디오와 오픈 세트장 설치	4,350	-	-	2006.말



■ 전주국제 영화제

- 시작년도 : 2003년
- 지방비(2005년 기준) 도 2억원, 시 10억원
- 국비(2005년 기준) 5억원
- 전주국제 영화제는 부문경쟁을 도입한 비경쟁 영화제임. 전주시가 조직·주최하고 전주국제영화제 조직위원회가 주관하며 문화관광부·전라북도·영화진흥위원회·한국영상자료원·한국영화인회의·통상산업부·정보통신부·한국관광공사 등이 후원함
- 이 영화제는 영화미학이나 영상기술 면에서 지금까지 보아온 주류영화들과는 다른 새로운 대안적 영화(alternative film)를 관객에게 소개하고, 디지털 영화(digital film)를 상영하며 지원한다. 2000년에 4월 28일부터 5월 4일까지 7일간 처음으로 개최되었으며 영미권·유럽·러시아·호주·아시아 영화 등 약 140여 편이 참여하였음



<그림2-4> 전주국제영화제 조직도

<표2-31> 전주국제영화제 현황

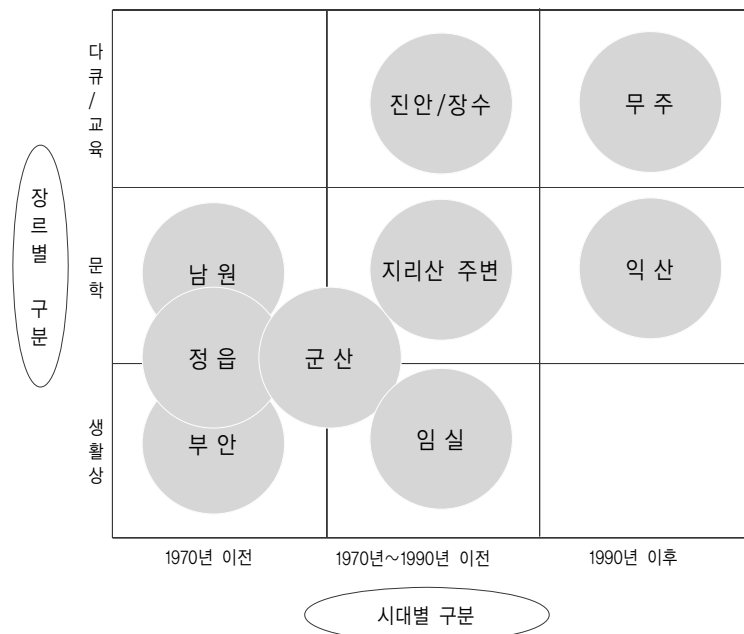
구 분	제 1회 전주국제영화제 (2000)	제 2회 전주국제영화제 (2001)	제 3회 전주국제영화제 (2002)	제 4회 전주국제영화제 (2003)	제 5회 전주국제영화제 (2004)	제 6회 전주국제영화제 (2005)
포스터						
기 간	2000.4.28-5.4	2001.4.28-5.3	2002.4.26-5.2	2003.4.25-5.4	2004.4.23-5.2	2005.4.28-5.6
장 소	전북대문화관 외 4개관	전북대문화관 외 4개관	한국문화진흥원외4개관	전북대문화관 외 4개관	전북대문화관 외 4개관	전북대문화관 외 12개관
상영작	23개국 183편	26개국 202편	32개국 265편	36개국 171편	30개국 286편	30개국 170편
초청	국외	72명	75명	70명	110명	63명
	국내	900명	1,000명	1,000명	1,100명	900명
관람객(유료)	5만명	4만 5천명	6만명	6만명	4만 6천명	5만 2천명
자원봉사자	278명	280명	279명	235명	261명	263명
주요행사	· 메인 프로그램 · 특별기획 · 스페셜이벤트	· 메인 프로그램 · 특별기획 · 스페셜이벤트	· 메인 프로그램 · 특별기획 · 스페셜이벤트 · 지프마인드	· 메인 프로그램 · 특별기획 · 스페셜이벤트 · 소니마쥬	· 메인 프로그램 · 특별기획 · 스페셜이벤트 · 쿠바영화전	· 메인 프로그램 · 특별기획 · 스페셜이벤트 · 마그렐 특별전
소요예산	21.2억원	23.5억원	20.8억원	22.5억원	21.5억원	22억원

자료 : 전주국제 영화제 홈페이지(<http://www.jiff.or.kr>)

다. 영상산업 육성을 위한 전북의 인프라 구축

■ 풍부한 자원을 활용한 시대별 특성화된 오픈세트 건설

- 전북의 서해안권, 남부, 내륙 산악권을 잇는 U자형 영상벨트로 각 시대별 인프라를 조성하고 특성화함으로써 타 영상 도시가 갖지 못하는 오픈세트를 분야별로 구축하고 국내 영상제작의 중심지로서 역할을 담당하고 활성화 할 수 있는 전국적인 영상사업모델 구축 계획



자료: 전라북도 지역혁신발전 5개년 계획

<그림2-5> 전라북도내 시대별 구분

- 영상제작의 기술적 인프라구축을 중심으로 HD촬영기반시설, 후반제작 시설을 중심으로 영상기술을 집약적으로 육성 발전시켜 전북지역의 영상제작의 베이스캠프로서의 역할을 담당
- 베이스캠프에서 1시간 대 특화된 오픈세트 도달 체계로 당일촬영과 제작의 전 분야를 섭렵하는 영상제작의 전북권역의 중심지화

<표2-32> 시대별 로케이션서비스의 제공

시대별 구분	도내 영상테마파크	테마별 구분
1900년대 이전	부안영상테마파크	왕궁, 양반가, 관아, 저자거리, 공예 공방촌
	남원춘양테마파크	조선 문학작품을 중심으로 한 촬영세트
	정읍동학기념관	동학농민운동 등 근대사 주제 영상파크
1900~1970년대	군산권역	일제식민지 역사 및 격동기의 세트장
	임실권역	한국전쟁 및 빨치산투쟁, 화전민, 의병
	지리산주변	태백산맥(조정래), 혼불(최명희), 천둥소리(김주영), 토지(박경리), 남부군(이태), TV문학관 등
1970년대 이후	무주생태공원	자연다큐 및 교육용 콘텐츠
	진안 장수지역	한방촌, 약령시, 대체의약
Cinespace Core Complex	전주	영화 촬영지 지원, 로케이션 가이드 PrimeVillage: 영화인 휴식공간 국제영화제 및 시사회

■ 권역별 영상산업 인프라 확충을 통한 영상도시 형성

○ 도시문화권(전주권) 영상산업 인프라 확충

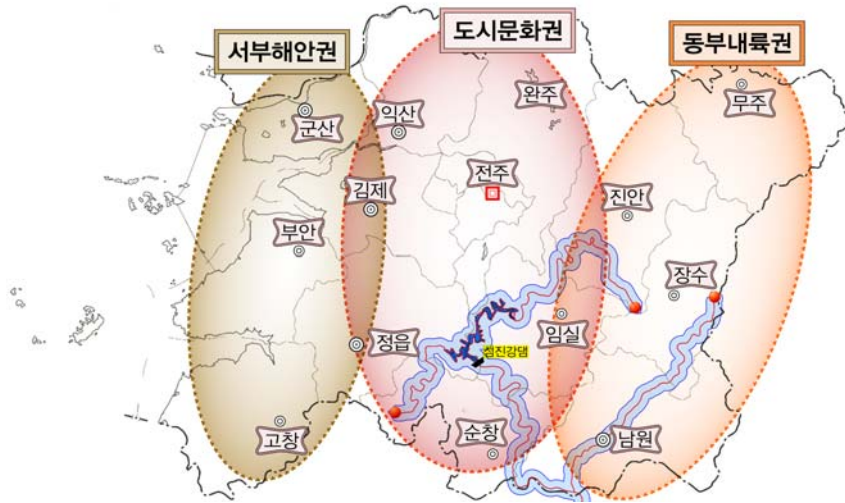
- 문화산업클러스터(2004~10), 미디어파크 조성(2004~06) : 전주 상림동 일원
- 전주 국제영화제 개최('05년 제6회) : 31개국 176편 상영
- 전주컴퓨터게임엑스포 개최(5회) : 전시관, 게임대회, 공모전, 게임스쿨 등
- 시민미디어센터 설립 운영, 가공 영화제 개최 지원(시민·여성영화제)

○ 서부해안권 영상산업 인프라 확충

- 부안영상테마파크 조성(2002~05) : 부안 격포 일원, 45천평, 190억원
- 이순신 드라마 세트장 건립(2004~2005) : 부안 궁항 일원, 15천평, 50억원

○ 동부내륙권 영상산업 인프라 확충

- 남원 춘향던 촬영세트장 조성 : 1만평, 10동(관청, 기와·한옥 등)
- 남원 구서도역 복원(2003~05) : 철길 1,338m,
- 임실 교통테마거리 조성 : 신작로(오수 대곡~봉천), 1.7km, 오수민속장터 복원



<그림2-6> 전라북도 권역별 영상산업 인프라 계획

라. 전북 영상산업 중심지로서 인프라의 잠재력

- 전국제일의 로케이션 촬영지인 전북에 야외촬영장, 실내촬영스튜디오, HD후반제작시스템 구축 시 전북이 명실상부한 영상제작 중심지역으로 성장할 수 있는 충분한 잠재력을 보유
- 근·현대 영화적 배경이 이상적으로 배열된 도시와 전원
 - 2000년에 들어서면서 ‘한국인의 한국인 재발견 현상’으로 복고풍 영화 제작이 활성화되면서 대상지역으로 시작된 전북의 촬영열기
 - 인구의 이탈로 인한 개발의 제한적 발전이 영화적으로는 타의 추종을 불허하는 경쟁력으로 대두, 잘 보호된 자연과 어울린 영화적 도시화
 - 대부분의 도시계획이 구도심을 유지한 채 외곽에 신도시 건설을 하는 유럽형 도시계획으로 구도심이 영상적으로 잔존하여 훌륭한 영화적 소재
 - 영화 제작 도시로서 알맞은 인구 15만~60만 도시 다수
- 대도시에서 할 수 없는 특성화된 로케이션 서비스
 - 대도시 특성상 교통차단, 관공서 협력, 임대, 총격전 등의 특수한 상황의 불리함을 극복 할 수 있고 시간적으로 단축할 수 있는 지역의 협력체계

- 촬영을 위한 기존 시설의 변형의 용이함
- 전북의 상대적 경제성
 - 전북은 타 지역에 비해 촬영 및 제작지로서 경제성이 높고 산업화 비전이 긍정적임
 - 저렴하면서도 독특한 먹을거리와 풍부한 숙박시설들을 구비하여 타지역에 비해 촬영비용을 절약할 수 있음
- 시대별, 기능별 특화된 촬영 인프라
 - 현대 및 실내스튜디오 가변세트, 후반작업(전주), 조선시대(부안), 근대(정읍), 역사(남원 및 섬진강권역), 산악(무진장), 해안 및 섬 (군산)
- 잘 보존된 자연환경과 문화유산
 - 경기전을 비롯한 수많은 문화재 다수
- HD 제작의 베이스캠프로서의 특화된 역할
 - 전국최초의 HD영화의 촬영, 조명, 편집의 전문 인력과 함께하는 비주얼 프로덕션 영화 제작 서비스 (HD Visual Line Production Service)
- 영상제작유치 산업적 전담기구 전진배치
 - 전주영상위원회의 영화 유치 업무외의 영상산업 인력양성, 산학협력체계 구축, 영상산업 구조 확립과 비전제시(사업 활성화, 세계화 전략)로 영상산업 현장체제 활성화
- 영상산업조례 등 정책수립으로 측면지원
 - 전라북도 영상산업육성조례제정, 영화제작 지원 사업 등 저예산영화 제작 지원기금 조성 등으로 영화 제작사 창업 토대를 마련
- 지역여건 적합성
 - 현재 전북은 전주국제영화제, 전주세계소리축제, 전주컴퓨터게임엑스포, 세계서예전북비엔날레 등 문화예술 콘텐츠를 활용한 문화영상의

메카로서의 이미지 창출 및 지역 활성화 전략 수립을 전라북도의 핵심전략사업으로 집중 육성

- 전북은 훌륭한 유·무형의 전통문화유산 뿐만 아니라 광활한 청정지역으로서 1시간 이내의 최단 동선에서 시대별, 테마별 영상(영화, 드라마 등) 촬영이 가능하도록 집적화된 동양 최대의 영상 촬영 벨트화가 가능한 지역으로 영화인들에게는 매력적인 천혜의 로케이션 장소
- 이에 전라북도는 전라남도와 연계하여 「섬진강권역 로케이션 촬영세트장」, 「유니버설 코리아 시네스페이스(종합영상관광단지)」, 「게임메카 단지 조성」, 「미디어파크 조성」 구축사업을 계획하였음

4. 영상 관광의 성공 사례

- TV 드라마나 영화의 인기는 대중문화와 관련된 장소의 방문여행인 '영상 촬영지 관광'이라는 새로운 레저상품으로까지 발전되었음
- '영상 관광'은 영화 '반지의 제왕'에 나오는 '중간계(Middle Earth)'를 찾아 뉴질랜드를 방문하는 관광객이 증가하고(조선일보, 2003), 한국관광공사가 일본과 중국, 동남아 관광객을 유치하기 위하여 영화와 드라마를 활용한 '복합한류상품'의 개발을 추진하는 데서도 잘 나타나고 있음

■ TV 드라마 '모래시계' 촬영지 정동진



- TV 드라마 '모래시계'는 1995년에 방영되었음. '모래시계'는 70년대 말부터 90년대 초까지의 정치·사회를 배경으로 한 시대극으로서, 평균 시청률 45.4%를 기록할 정도로 사회적인 신드롬을 불러 일으켰던 드라마
- 드라마의 높은 인기를 배경으로 드라마 종영 이후 동해 바닷가에 위치한 정동진역이 관광지로 급부상하였음. 정동진역은 드라마에서 단 한 차례만 노출되었지만 수배 중이던 여자 주인공이 검거되는 인상적인 장소로 시청자들에게 각인돼 관광지로 각광을 받았음

- 이와 같이 관광 수요가 생겨나자 철도청에서는 '정동진 해돋이 관광열차'라는 이름으로 강원도 지역 폐광 이후 중단되었던 열차 운영을 재개 하였음



■ TV 드라마 '겨울연가' 촬영지 남이섬



- 남이섬은 2002년에 방영된 미니시리즈 '겨울연가'의 촬영지 가운데 하나임. 이 섬은 1980년대 중반 '강변가요제'가 열리는 곳으로 주목을 받다가 관광지간의 경쟁이 심화되면서 입장객이 감소하여 '겨울연가'가 방영되기 바로 전해에는 연간 27만 명이 이용하는데 그쳤음
- '겨울연가'는 20·30대 여성을 중심으로 인기가 있었으며, 드라마가 방영된 2002년에는 남이섬의 방문객이 67만, 2003년에는 85만 명이 방문함으로써 방영 전에 비해 관광객의 급격한 증가를 보였음
- 남이섬은 또한 북한강에 위치하여 주변 지역과는 분리된 독특한 관광 체험이 가능할 뿐만 아니라 '겨울연가'의 해외 방영으로 대만과 일본인 관광객의 방문이 증가함



■ 영화 '친구' 촬영지 부산

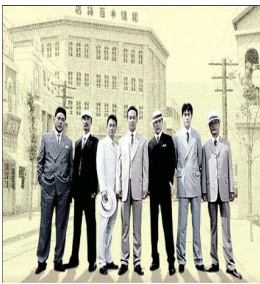
- 영화 '친구'의 열풍으로 부산이 관광의 명소로 떠올랐음. 영화 '친구'는 나팔바



지와 교복이 아련한 향수를 불러일으키고 사나이들 간의 의리와 그들만의 고독을 다시 한 번 생각하게 하는 영화이며, 투박하고 억센 부산 사투리를 유행시키며 부산의 영도대교와 국제시장, 자갈치 시장, 용두산 공원 등이 새로운 관광 명소로 떠올랐고, 영화 상영 후 부산시는 '친구의 거리'를 조성하였음



■ TV 드라마 '야인시대' 촬영지 - 부천 판타스틱 스튜디오



- 2003년 SBS TV 대하드라마 '야인시대'(이환경 극본·장형일 연출)는 김두한의 일대기를 그린 드라마로 총 124회가 방영되었고, 평균 시청률 31.1%(닐슨미디어리서치 수도권 기준)를 기록한 것으로 조사되었음
- '야인시대' 촬영장으로 유명해진 부천 판타스틱 스튜디오는 2002년 3월 완공된 이후, 각 방송사의 시대극 촬영지로 활용되었고 영화로는 '태극기 휘날리며'와 '하류인생'이 촬영되었음
- 부천 판타스틱 스튜디오 세트장은 상동신도시 영상 문화단지 내에 2만 평 규모로 1930년대 서울 종로를 중심으로 청계천 및 명동의 일본거리를 완벽하게 재현하였으며, 여기에 60~70년대 명동을 재현한 하류인생 세트장이 추가로 건설되었음



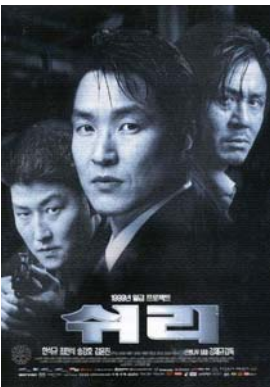
■ 영화 '실미도' 촬영지 무의도



- 한국영화 사상 최초로 1,000만 명 이상의 관객이 관람한 대작 '실미도'의 촬영지가 있는 섬 무의도
- 무의도는 32년을 숨겨 온 684 북파부대의 진실을 영화화하여 세간의 화제를 몰고 온 강우석 감독의 영화 '실미도' 촬영현장이기도 하며 실제 훈련을 받았던 역사의 현장임. 지금은 촬영장세트가 철거되어 남아있는 것이 없지만 그 당시의 아픔을 느낄 수 있는 산 교육장이고 실미도를 건너가는 길에 드러나는 넓은 갯벌은 생생한 갯벌체험학습장이 되고 있음



■ 영화 '쉬리' 촬영지



- 1998년 개봉한 '쉬리'는 당시 최고의 주가를 올리며 우리나라 온갖 영화계의 기록을 새로 썼던 한국형 블록버스터를 자처할 만한 대형 영화였음
- 영화 '쉬리'가 받았던 사랑만큼이나 관광객들에게 쉬리의 촬영장소로 알려진 중문단지의 인기도 대단하였음
- '쉬리'의 마지막 장면 촬영지인 '쉬리 벤치'는 제주도 중문 관광단지 신라호텔 해변 산책로에 위치해 있음. 호텔 측은 '쉬리의 촬영장소로 쓰였던 벤치'라는 안내 표지판을 세우고, 심지어 '쉬리 패키지' 상품을 내놓기도 하였음





■ 영화 '태극기 휘날리며' 촬영지 경남 합천군 용주면

- 강제규 감독의 영화 '태극기 휘날리며'는 6.25전쟁 발발 50주년을 기념하며 만든 전쟁영화로, 막대한 제작비와 영화배우 장동건과 원빈이 출연하여 크랭크인 전부터 화제를 모았고, 관객 수 1000만 명 이상을 동원하며 1000만 관객 시대를 열게 한 작품
- 경남 합천 용주면의 평양 시가지 세트장은 십여 억원대의 제작비가 투입되었으며, 2만여 평의 부지위에 극장, 병원, 미용실, 선물집 등을 재현한 50채의 평양 시가지 모형 외에도 뼈라, 현수막, 벽보 등이 당시의 분위기를 한층 돋우고 있음

합천 용주면의 평양시가지 세트장	48일간 혈투가 벌어졌던 황매산	압록강 전투장면이 촬영된 대관령 삼양목장
		

제 3 장

섬진강권역 영상관광지로서 최적의 지역여건

- 제 1 절 자연환경 분석
- 제 2 절 인문·문화관광 환경 분석
- 제 3 절 섬진강권역 영상 관광지로서의
지리적 위상

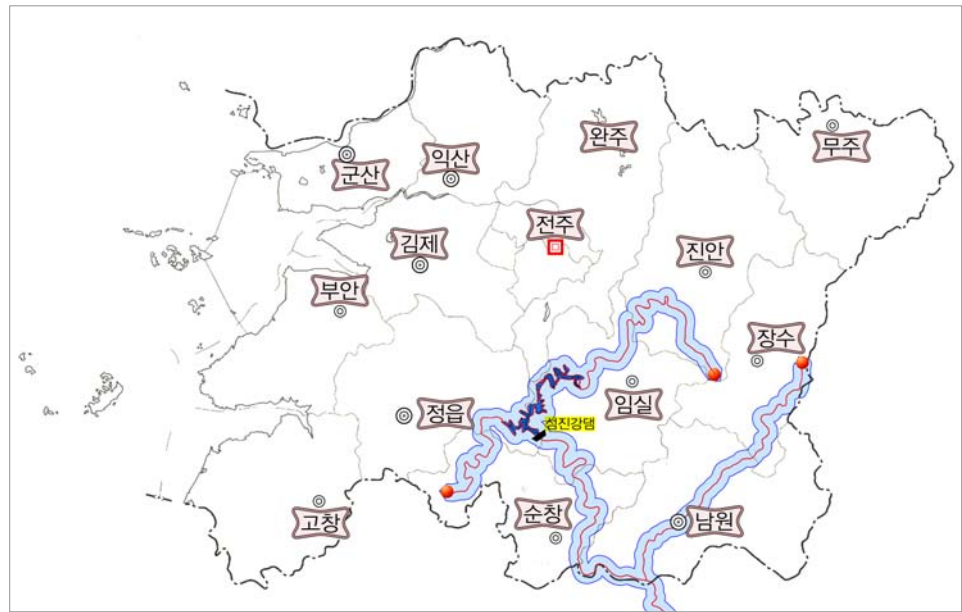
III. 섬진강권역 영상 관광지로서 최적의 지역여건

1. 자연환경 분석

■ 지리적 위치



- 섬진강은 남해안 지역의 중서부에 위치하며, 동쪽은 백두대간과 낙남정맥을 경계로 낙동강 유역, 서쪽으로는 호남정맥을 경계로 영산강 유역, 북쪽으로는 금남호남정맥을 경계로 금강유역, 호남정맥의 북서쪽을 경계로 만경강 유역과 접하고 있음
- 섬진강은 총길이 225km, 유역면적 4,896.5km²이며, 3개의 직할하천과 1개의 지방하천, 280개의 준용하천으로 형성



<그림3-1> 섬진강의 지리적 위치

- 섬진강은 전북 진안군 백운면 신암리 팔공산(1,151m)에서 발원하여 임실군 강진면 옥정리에 이르러 섬진강댐이 건설되면서 운암호, 옥정호가 형성, 남원에 이르러 요천을 합류하고 곡성을 지나 압록 부근에서 보성강을 합류하여 남류함. 구례를 지나 지리산의 계곡물과 합류하여

경남 하동, 전남 광양의 경계를 이룸

- 전체 유역 면적 중에서 전라북도가 44%, 전라남도가 47%, 경상남도 9%를 차지하고 있음. 해당 행정구역은 3도 3시 1군 89면에 달함

■ 공간적 위치

- 전북지역 : 2006년 기존 지역에 정읍시를 추가하여 남원시, 진안군, 임실군, 순창군, 장수군, 완주군, 정읍시 (2개시 5개군)
 - 완주군과 정읍시는 섬진강 주변지역에 위치해 있음
- 전남지역: 순천시, 광양시, 곡성군, 담양군, 화순군, 보성군, 장흥군, 구례군(2개시 6개군)
- 섬진강 권역에 속하는 전북지역의 행정구역은 완주군과 정읍시를 포함하여 총 8읍 76면 15동으로 구성되어 있음

<표3-1> 전라북도의 공간적 범위

구 분	읍·면·동	계
남원시	운봉읍, 주천면, 수지면, 송동면, 주생면, 금지면, 대강면, 대산면, 사매면, 덕과면, 보절면, 산동면, 이백면, 인월면, 아영면, 산내면, 동충동, 죽향동, 노암동, 금동, 왕정동, 향교동, 도통동	1읍15면 7동
진안군	진안읍, 백운면, 성수면, 마령면, 동향면, 상전면, 부귀면, 정천면, 안천면, 주천면, 용담면	1읍10면
임실군	임실읍, 청웅면, 운암면, 신평면, 성수면, 오수면, 신덕면, 삼계면, 관촌면, 강진면, 덕치면, 지사면	1읍11면
순창군	순창읍, 인계면, 동계면, 적성면, 유등면, 풍산면, 금과면, 팔덕면, 복흥면, 쌍치면, 구림면	1읍10면
장수군	장수읍, 산서면, 번암면, 장계면, 천천면, 계남면, 계북면	1읍5면
완주군	삼례읍, 봉동읍, 용진면, 상관면, 이서면, 소양면, 구이면, 고산면, 비봉면, 운주면, 화산면, 동상면, 경천면	2읍11면
정읍시	신태인읍, 북면, 입암면, 소성면, 고부면, 영원면, 덕천면, 이평면, 정우면, 태인면, 감곡면, 웅동면, 칠보면, 산내면, 산외면, 수성동, 장명동, 내장상동, 시기동, 시기 3동, 연지동, 농소동, 상교동	1읍14면 8동

■ 수계·하천

- 대상지역의 수계는 섬진강을 중심으로 형성되어 있음
 - 남원은 섬진강계와 낙동강계로 구분되면 남원시의 동북을 종단하는 지리산을 중심으로 동쪽(운봉읍, 아영, 산내면)으로 흐르는 물은 경남 진주를 거쳐 낙동강으로 유입되고, 서쪽(산동, 이백, 주천, 대산, 주생, 송동, 수지, 금지면)으로 흐르는 물은 남원시를 지나는 요천을 이루어 섬진강으로 유입됨
 - 임실은 진안군에서 발원한 소하천이 관촌, 신평, 신태, 운암 등을 거쳐 섬진강의 상류를 이루어 옥정호로 흐르고 있음
- 하천연장은 총 101km로 전국연장의 3.4%에 해당됨

<표3-2> 하천 현황 (2004)

(단위 : 개소, Km)

구분	계		국가하천		지방1급 하천		지방2급하천	
	하천수	연장	하천수	연장	하천수	연장	하천수	연장
전국	3,986	30,197.47	84	3,260.58	62	1183.71	3,840	25,753.18
대상지역합계	131	1,015.21	3	131.61	2	53.5	126	830.1
장수군	30	230	-	-	-	-	30	230
진안군	39	312.1	-	-	1	31.5	38	280.6
임실군	14	167.71	1	96.41	1	22.00	12	49.30
순창군	8	29	-	-	-	-	8	29
남원시	40	276.4	2	35.2	-	-	38	241.2
완주군	46	369.50	2	25.70	1	2.20	43	341.60
정읍시	80	376.94	4	41.7	1	18.9	75	316.3

자료 : 건설교통부 하천일람 2004. 12.31기준/완주군, 정읍시는 대상지역합계에서 제외시켰음

2. 인문·문화관광 환경 분석

1) 인문환경

■ 인구

- 대상지역의 총인구는 2004년 기준 302,709명으로 장수 26천명, 진안 3만명, 임실 33천명, 순창 31천명, 남원 96천명, 완주 83천명, 정읍 133천명으로 지속적으로 인구감소가 나타나고 있음

<표3-3> 인구 및 인구밀도 변화

(단위 : 명, %)

계	1992	1995	2000	2002	2003	2004	연평균 변화율 (92~04)
	인구 (인구밀도)	인구 (인구밀도)	인구 (인구밀도)	인구 (인구밀도)	인구 (인구밀도)	인구 (인구밀도)	
장수군	35,451 (66.8)	31,502 (59.0)	30,126 (56.5)	26,463 (49.6)	29,579 (55.4)	26,933 (50.5)	-2.09
진안군	46,115 (58.4)	40,125 (50.9)	31,359 (39.7)	30,543 (38.7)	30,673 (38.9)	30,877 (39.1)	-3.23
임실군	50,252 (84.2)	44,637 (74.8)	37,605 (63.0)	35,165 (58.9)	34,443 (57.7)	33,166 (55.5)	-3.39
순창군	44,839 (90.6)	39,763 (80.3)	34,691 (70.0)	32,438 (65.4)	31,593 (63.7)	31,913 (64.4)	-2.78
남원시	-	109,224 (145)	103,783 (138)	100,677 (134)	102,279 (136)	96,603 (128)	-1.34
완주군	88,338 (107.8)	86,570 (105.5)	84,327 (102.7)	84,937 (103.5)	84,224 (102.6)	83,217 (101.4)	-0.59
정읍시	-	151,353 (218.6)	152,574 (220.3)	139,876 (201.9)	156,043 (225.2)	133,018 (192)	-1.19

자료 : 통계청 주민등록인구통계, -95.1.1 남원군, 남원시를 통합하여 남원시 설치; 정주시, 정읍군을 통합하여 정읍시 설치

■ 교육

- 대상지역은 초·중·고·대학의 교원 1인당 학생 수는 각각 13.04명, 9명, 11.13명, 14.16명으로 전국 평균보다 낮음
- 학교 수는 초등학교 147개소, 중학교 79개소, 고등학교 43개소, 대학교 6개소가 있음

<표3-4> 교육시설 현황 (2003)

(단위 : 개소, 명)

구분	초등학교			중학교			고등학교			대학(교)		
	학교수	학생수	교원 일인당 학생수	학교수	학생수	교원 일인당 학생수	학교수	학생수	교원 일인당 학생수	학교수	학생수	교원 일인당 학생수
전국	5,463	4,175,626	27.1	2,850	1,854,641	18.6	2,031	1,766,529	15.3	338	2,758,054	47.6
대상지 역합계	147	29,683	13.04	79	12,973	9	43	15,971	11.13	6	24,009	14.16
장수군	10	1,476	12.6	7	699	7.8	4	964	10.3	-	-	-
진안군	14	1,457	10	10	592	5.2	4	572	7.3	-	-	-
임실군	15	1,704	10	9	804	7.1	3	471	7.1	1	437	12.5
순창군	15	1,661	9.7	7	792	8.6	3	827	16.9	-	-	-
남원시	27	7,476	17.5	14	3,357	12.8	9	3,081	10.9	1	5,881	25
완주군	30	5,447	11	12	2,205	9.1	7	3,793	13.2	3	16,531	29.4
정읍시	36	10,462	20.5	20	4,524	12.4	13	6,263	12.2	1	1160	32.2

■ 문화체육시설

- 대상지역의 지역문화복지시설은 64개소, 체육시설은 36개소로 나타남
- 지역문화복지시설은 진안 12개소, 완주 12개소, 순창 11개소, 정읍 11개소, 임실 8개소로 나타났고 체육시설은 장수군이 16개소, 남원 7개소, 완주 3개소로 나타남

<표3-5> 문화체육시설 (2004)

(단위 : 개소)

구분	지역문화복지시설	체육시설			
		실내 체육관	종합 경기장	테니스장	수영장
장수군	6	-	1	15	-
진안군	12	1	1	-	-
임실군	8	1	-	-	1
순창군	11	1	-	1	1
남원시	5	1	1	1	4
완주군	12	1	1	-	1
정읍시	10	2	1		

■ 보건

- 대상지역의 의사1인당 인구수는 2,025명으로 나타남
- 종합병원은 남원시의 정읍시에 각각 1개소가 있으며 의원의 경우 장수 7개소, 진안 10개소, 임실 15개소, 순창 15개소, 남원 50개소, 완주 30개소가 분포되어 있음
- 한방병원(의원 포함)은 장수 2개소, 진안 3개소, 임실 6개소, 순창 5개소, 남원 13개소, 완주 11개소, 정읍 22개소가 있음

<표3-6> 보건의료 현황 (2004)

(단위 : 개소, 명)

구분	종합병원		병원		의원		의사당 인구수	치과		한방	
	병원수	병상당 인구수	병원수	병상당 인구수	병원수	병상당 인구수		병원수	의사당 인구수	병원수	의사당인 구수
장수군	-	-	-	-	7	601	3,780	2	13,232	2	13,232
진안군	-	-	1	145	10	748	1,797	3	10,181	3	10,181
임실군	-	-	-	-	15	302	2,344	5	7,033	6	5,860
순창군	-	-	1	270	15	570	2,027	3	10,812	5	6,487
남원시	1	251	1	966	50	568	1,184	20	5,033	13	7,744
완주군	-	-	3	254	30	724	1,734	9	9,246	11	6,935
정읍시	1	520	-	-	67	408	1,311	25	6,001	22	5,779

주 : 1) 치과 및 한방병원수는 병원과 의원수를 합한 통계임

2) 대상지역 상위의 의사수 기준은 2003년 기준임, 정읍시는 2002년기준

자료 : 시·군 통계연보, 2004 정읍시(2003)

2) 문화관광

■ 자연 및 위락관광자원

- 국립공원은 3개소, 도립공원 3개소, 군립공원 2개소가 위치
- 지정관광지는 11개소가 위치

<표3-7> 자연 및 위락관광자원

구분	국립공원		도립공원		군립공원		지정관광지	
	개소	면적(Km ²)	개소	면적(Km ²)	개소	면적(Km ²)	개소	면적(Km ²)
장수군	(1)	10.18	-	-	1	6.38	1	0.25
진안군	-	-	1	8.086	-	-	2	1.35
임실군	-	-	-	-	-	-	1	
순창군	(1)	8.8	-	-	1	15.69	1	
남원시	(1)	471.7	-	-	-	-	2	
완주군	-	-	2	48.97	-	-	2	1.63
정읍시	(1)	331	-	-	-	-	2	2.34

주 : 1) ()은 타 지역과 겹쳐져있는 국립공원의 개수임

2) 대상지역내 시·군별로 지정된 국립공원은 여러 지역이 겹쳐져서 지정되어 있음

자료 : 1) 문화관광부, 관광동향에 관한 연차보고서, 2003

2) 전라북도 내부자료

■ **문화관광자원**

- 문화관광자원에 있어 대상지역의 문화재는 총346점이 있음
- 국가지정 문화재는 85점, 시·도지정은 169점, 문화재자료는 91점이 있음
- 전통사찰은 장수 6개소, 진안 7개소, 임실 4개소, 순창 5개소, 남원 12개소, 정읍 10개소, 완주 9개소 등 총 53개소가 있음
- 대상지역의 관광축제 및 상품은 20개의 축제, 30여가지 등의 지역 상품이 있음
 - 남원은 세계허브엑스포, 춘향제, 지리산철쭉제, 고로쇠 약수제 등의 축제와 태극선, 송이버섯, 추어숙회 등의 지역상품이 있음
 - 장수는 논개대축제, 도깨비축제와 사과, 오미자 등이 있음
- 대상지역은 군립공원 2개소, 지정관광지 11개소, 자연휴양림 12개소 등이 있음

<표3-8> 문화 관광자원

구분	문화재 (단위 : 점)				전통사찰(개소)
	계	국가지정	시·도 지정	문화재자료	
장수군	28	3	11	14	6
진안군	28	6	12	10	7
임실군	32	4	17	11	4
순창군	32	6	16	10	5
남원시	113	37	46	29	12
완주군	37	8	27	2	9
정읍시	76	21	40	15	10

자료 : 문화재청(www.ocp.go.kr), 전통사찰관광종합정보(www.koreatemple.net)자료, 각 시군 통계연보

<표3-9> 관광축제 및 상품

시·군	지역축제	지역상품
장수군	논개대축제, 장안산도깨비축제	사과, 각섬석, 오미자, 장수석기 등
진안군	마이산벚꽃축제, 마이문화제	인삼, 고추, 표고버섯 등
임실군	오수의견제	지황, 땅두릅, 삼계탕, 임실치즈 등
순창군	야생화 꽃축제, 회문산외원제	고추장, 장아찌, 한과, 복분자주 등
남원시	남원 세계 허브 엑스포, 지리산 철쭉제, 춘향제, 고로쇠 약수제	태극선, 송이버섯, 추어숙회 등
완주군	대둔산축제, 딸기축제, 소싸움대회, 소양 벚꽃길 행사	생강, 배, 수박, 대추, 포도, 딸기, 감, 표고버섯 등
정읍시	정읍사 문화제, 동학농민혁명기념제, 전국민속투우대회(2006 예정), 내장산겨울축제, 뮤직페스티벌	쌀, 사과, 배, 감, 포도, 꽃감, 대추, 고구마, 감자, 씨없는 수박 등

자료 : 문화관광부, 「2003년 관광동향에 관한 연차보고서」, 2003, 각 시도 홈페이지

<표3-10> 국립공원·지정관광지·자연휴양림 현황

지역	명칭	유형	특색
장수군	장안산	국립공원	
	방화동	지정관광지	장안산국립공원, 논개사당, 동화댐
	와룡	자연휴양림	
진안군	성수온천	지정관광지	온천, 임실지역 일부포함
	운일암·반일암	지정관광지	계곡, 기암절벽, 용소
	운장산	자연휴양림	
	천반산	자연휴양림	
임실군	성수산	자연휴양림	
	사선대	지정관광지	사선대, 오천원, 운서루, 영벽정
	세심	자연휴양림	
순창군	회문산	자연휴양림	
	강천산	국립공원	
	상송온천관광지	지정관광지	온천, 강천산
남원시	남원	자연휴양림	
	홍부골	자연휴양림	
	남원관광지	지정관광지	광한루, 만인의총, 지리산국립공원
	남원 약수온천	지정관광지	온천
	용궁	자연휴양림	
완주군	죽림온천	지정관광지	
	모악산	지정관광지	도립공원
	고산자연휴양림	자연휴양림	
	대아수목원	자연휴양림	
정읍시	내장산리조트관광지	지정관광지	내장산국립공원, 목욕리온천 등
	목욕리온천	지정관광지	온천
	상두산	자연휴양림	

■ **관광객**

- 대상지역의 관광객 수는 정읍시를 제외한 모든 지역에서 지속적으로 증가하고 있음
- 장수 858천명, 진안 1,465천명, 순창 1,219천명, 남원 4,222천명, 완주 1,067천명으로 나타남

<표3-11> **관광객 수 변화**

(단위 : 명)

연도	1998	1999	2000	2001	2002	2003
장수군	246,222	362,979	361,080	591,031	627,978	858,281
진안군	586,547	693,317	903,189	980,153	1,241,778	1,465,604
임실군	314,000	933,772	981,541	1,057,543	1,014,689	1,024,914
순창군	222,738	206,385	244,143	750,246	925,900	1,219,296
남원시	3,071,321	4,428,014	4,051,981	4,086,448	3,971,267	4,222,383
완주군	-	708,279	598,760	500,022	496,786	1,067,051
정읍시	767,709	695,418	689,621	711,693	525,152	677,346

자료 : 시·군 통계연보, 각 년도

3) 교통

■ **도로**

- 대전-통영간 고속도로, 88 올림픽 고속도로가 통과함
- 대상지역은 고속도로 133.55km, 지방도 973.839km, 시군도 1,449.594km
으로 총 2,719km임

<표3-12> **도로현황(2002)**

구분	연장(Km)					포장률(%)	1인당 도로연장(m)
	계	고속도로	일반국도	지방도	시군도		
전국	96,037	2,778	14,232	17,084	61,943	76.7	2.0
대상지역	3,296	133.55	726.375	973.839	1,449.594	65.07	9.92

장수군	390	26	106	110	148	60.4	14.8
진안군	452	-	99	175	178	65.7	14.8
임실군	439.2	-	92	123.6	210.3	49.9	13.24
순창군	326.43	16.640	111.095	64.894	133.800	76.5	10.23
남원시	638.16	42.04	106.99	166.00	323.12	69.7	6.6
완주군	472.836	10.960	92.502	180.074	189.300	57.4	5.67
정읍시	578.043	37.910	118.788	154.271	267.074	75.9	4.13

주 : 시·군도에 특별·광역시도 포함됨

자료 : 각 시·군 통계연보, (2003. 12) 건설교통부, 건설교통통계연보, 2003

■ 철도

- 대상 지역은 철도 정차역인 임실, 남원, 완주 지역만이 있으며 이 지역 여객인원의 경우 임실 승차인원은 67,322명, 강차 55,416명이고 남원은 366,326명의 승차, 323,047명의 강차가 나타나고, 완주는 87,778명의 승차, 82,975명의 강차가 나타남

<표3-13> 철도현황 (2003)

구분	여객(천명/년)		화물(천톤/년)		통과노선
	승차	강차	발송	도착	
전국	983,226	983,226	45,733	45,733	총64개노선
장수군	-	-	-	-	-
진안군	-	-	-	-	-
임실군	67.322	55.416	2.168	11.502	전라선
순창군	-	-	-	-	-
남원시	366.326	323.047	61.982	24.508	전라선
완주군	87.778	82.975	0.096	14.353	
정읍시	626.579	890.780	0.912	0.774	호남선

자료 : 각 시·군 통계연보(2003)

3. 섬진강권역 영상 관광지로서의 지리적 위상

■ 청정한 자연의 풍부한 관광휴양자원

- 대상지역은 덕유산국립공원, 내장산국립공원, 지리산 국립공원 등 청정하고 수려한 관광자원이 분포
- 대상지역의 대부분이 그동안 접근성이 불리하여 미개발된 지역들로 청정한 자연환경 및 풍부한 자연자원을 갖추고 있고, 또한 섬진강은 환경적으로 잘 보전된 유역으로 전국 5대강 중에서는 제일 깨끗하고 오염되지 않은 강 중 하나임
- 이러한 풍부한 관광자원을 이용하여 체험 학습장 등 체험관광, 산악관광, 주변지역의 각종 축제 관광 등으로 개발·활용이 가능하고 1~2시간 이내의 최단 동선에서 시대별, 테마별로 영상물 촬영이 가능한 다양하고, 특색 있는 영상관광촌 조성할 수 있음
- 따라서, 주 5일 근무로 인한 국민의 웰빙 욕구 증대에 따라 영상과 접목한 관광자원으로 개발이 가능함

■ 지역 간 교통망의 확충에 따른 접근성 양호

- 대상지역에는 남북으로 관통하는 대전-통영고속도로와 호남고속도로가 옆을 지나고, 동서방향으로는 88올림픽고속도로가 통과하고 있고, 지방도 639km, 시군도 993km로 다른 지역에서 대상지역에서의 접근이 용이함
- 접근의 용이성은 산악지역 국립공원 및 섬진강 유역 관광지의 관광객을 증가시킬 수 있음

■ 주변지역의 계획연계를 통한 영상관광지 인프라 확충

- 문화자원의 활용을 통한 고부가가치 수익창출 및 지식형 문화산업기반 조성
- 전통문화중심도시, 영상산업수도화로 지역자원의 세계화를

추진하고 있음

- 유·무형의 문화유산 및 청정해안, 산악, 도서 등의 자연자원을 이용한 체험관광개발 및 지역 간 연계개발을 통한 시너지 효과 창출 사업의 증가
- 새만금 지구의 적극 개발과 고군산 군도와의 연계를 통한 복합레저단지 조성, 동북아 해양관광의 중심지로 육성
- 전라감영복원사업은 도청사 이전 후 반드시 실시하여야 하는 사업으로 전라감영 상징 관아인 선화당, 포정루, 중삼문, 내삼문을 복원하여 2016년에 완료계획을 가지고 있음

○ 전라북도 F-Tour Project

- 주5일 근무제 확대 및 여가의 증가로 인하여 전라북도가 보유하고 있는 다양한 문화, 관광자원을 발굴하여 찾고 싶은 전북을 만들기 위해 관광상품 브랜드인 「F-Tour Project」 추진

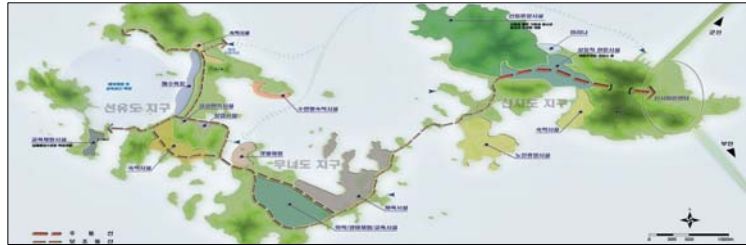
- F-Tour Project는 전북의 문화 및 관광자원을 연계하여 상품 개발
- Festival-Tour : 전북역사문화축제 상품 10선 개발
- Food-Tour : 전북의 대표 음식 30선 선정 및 상품화
- Farm-Tour : 그린투어 상품 20선 선정 및 개발
- Foot-Tour : 체험관광 상품 20선 개발

- F-Tour project를 위해 영상촬영시설 연계체험상품개발, 권역별체험관광프로그램개발(역사문화권, 해양레저관광권, 동부산악관광권, 내륙청정관광권, 전통예술관광권), 해양레포츠 체험관광프로그램 개발, 동부권 거점 관광자원개발, 다목적 캠프장 조성, 소규모 여가시설 및 다목적 복합여가공간조성, 레저스포츠기반조성 등을 추진

○ 고군산군도 국제해양관광단지 조성

- 고군산군도 국제해양관광단지 조성의 주요사업으로 컨벤션센터, 마리너시설, 골프장, 레포츠시설 등과 고급 숙박/휴양기능을 갖춘 국제적인 체류형 해양관광지 개발을 추진

- 관람·위락기능, 휴양숙박기능, 교양문화기능, 판매기능이 복합적으로 조화되는 체류 거점형 지역으로 개발하여 주 5일 근무제 대비 환황해권의 중추적 복합휴양관광지로 조성하여 지역경제 활성화도모



<그림3-2> 국제해양관광단지 조성 계획

○ 전주한옥마을 조성사업

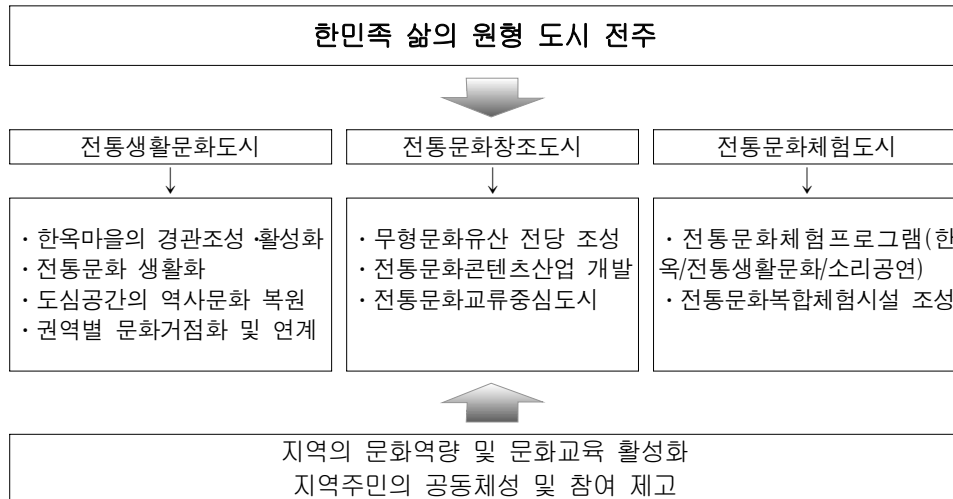
- 전주시의 전통한옥군은 양호한 상태로 보존되어있는 유일한 지역
- 1997년 미관지구 폐지되었으나 보존·관리 긴급성 대두되어 1999년 전통문화특구 기본 및 사업계획이 작성되었으며, 이를 토대로 2003년 1월 전통문화구역 지구단위계획으로 지정
- 전통한옥을 계승 발전시켜 나아감으로서 전주와 한국의 이미지를 향상, 시민과 관광객 유도
- 거점정비사업으로 전통한옥지구, 향교지구, 전통문화지구 등과 루트정비 사업으로 태조로, 은행로, 천변로, 골목길 정비 등의 사업을 추진



<그림3-3> 전주한옥마을 조성계획과 성과

○ 전주 전통문화도시 육성 계획

- 전주 전통문화도시는 문화관광부의 주관 하에 고유한 문화적 전통을 토대로 최고 수준의 문화 창조력을 통해 새로운 문화를 창조하고 보편적이면서도 다양화된 문화가 공존하는 도시를 의미
- 전주 전통문화도시의 비전을 “한민족 삶의 원형 도시 전주”라고 설정하고, 이러한 도시의 컨셉과 지향목표를 “전통생활문화도시”, “전통문화창조도시”, “전통문화체험도시”로 설정함



<그림3-4> 전주 전통문화도시의 비전체계

제 4 장

섬진강권역 영상관광벨트화 조성사업의 필요성

- 제 1 절 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업 필요성
- 제 2 절 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업과 국정과제와의 연계성
- 제 3 절 관련계획 및 정책방향과의 일치성
- 제 4 절 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 위상 및 적정성
- 제 5 절 사업 추진전략의 적정성

IV. 섬진강권역 영상관광벨트화 조성사업의 필요성

1. 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업 필요성

가. 영상관광벨트의 정의

■ 영상관광벨트의 개념

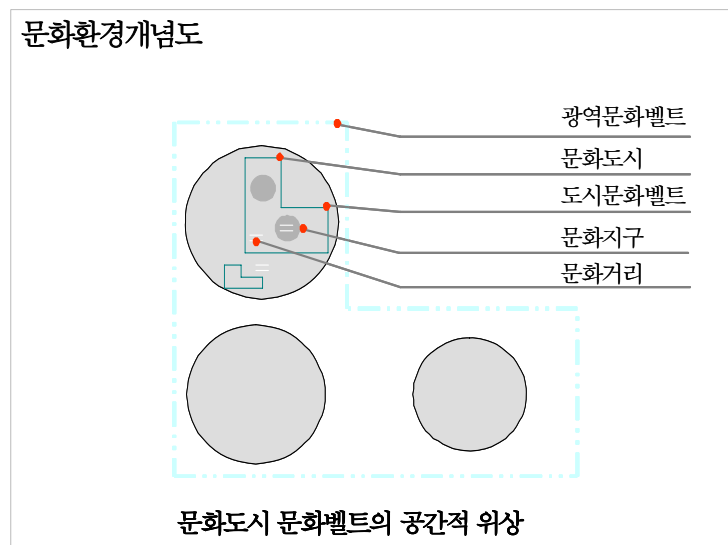
- 영상관광벨트란 최근 들어 발생한 개념으로서 한국 영화의 국제적인 위상이 높아지고, 태조 왕건을 비롯하여 대장금, 해신 등 드라마의 시청률이 폭발적으로 늘어감에 따라 영상 로케이션 및 세트장에 대한 체험 관광 욕구가 증대하면서부터 국내에 소개된 개념이라고 말 할 수 있음. 특히 최근에는 한류열풍이 불면서 일본, 중국, 동남아 관광객들의 로케이션 관광이 폭발적으로 증대하면서 더욱 관심을 가지기 시작한 키워드로서 아직까지 개념이 명확하게 정립된 용어는 아님
- 그러나 보다 큰 범위의 개념으로 해석하면 문화벨트의 개념에서 시작 된다고 볼 수 있음. 다양하게 형성된 문화요소를 기반으로 하여 기초적인 문화공간을 개념적으로 정리하면 문화벨트, 문화도시, 문화지구, 문화의 거리 등으로 정의해 볼 수 있음. 이들은 점적인 문화적 요소가 선(線)적, 면(面)적 관점으로 표현되는 개념으로서 문화환경의 위계에 따른 공간개념에서 '線'적인 특징을 보이는 공간을 문화벨트, 문화의 거리 등으로 표현하고, '面'적인 특징을 보이는 공간을 문화도시, 문화지구 등으로 정의하고 있음

<표4-1> 위계에 따른 문화환경 개념 설정

명 칭	선	면	공간의 정의
광역문화벨트	○		<ul style="list-style-type: none"> • 국토차원의 공간으로 1개 또는 그 이상의 도, 시, 군 영역 • 중역문화벨트의 개념 포함
문화도시		○	<ul style="list-style-type: none"> • 광역문화벨트 내의 기초 자치단체(시, 군), 광역자치단체 • 문화도시 내에 1개 이상의 도시문화벨트, 문화지구, 문화의 거리 보유
도시문화벨트	○		<ul style="list-style-type: none"> • 문화도시 내에 위치 • 벨트 내에 1개 이상의 문화지구와 문화의 거리 보유

문화지구		○	<ul style="list-style-type: none"> • 문화도시 또는 도시문화벨트에 위치하며 • 지구 내에 1개 이상의 문화의 거리, 점적 문화 주제물을 보유하거나 지구 자체가 문화적 가치를 갖는 경우
문화의 거리	○		<ul style="list-style-type: none"> • 문화도시, 도시문화벨트, 문화지구 내에 위치하며 • 특정한 문화적 주제를 중심으로 선형으로 거리가 형성

■ 문화환경 설정 개념도



<그림4-1> 문화도시 문화벨트의 공간적 위상

- 따라서 이러한 개념을 접목시켜 보면 영상관광벨트는 문화벨트의 개념에서 파생된 용어로서 그 문화적 요소가 영상 문화와 산업적 인프라가 중심이 되고 있기 때문에 관광벨트와는 구분되는 것으로서, 벨트화의 규모에 따라 광역 영상관광벨트, 중역 영상관광벨트로 개념 지을 수 있음
- 섬진강권 영상관광벨트는 13개 시·군(정읍시, 하동군 추가 13개 시·군)을 선으로 연결하는 광역 영상관광벨트로서 단순히 해당 지자체가 조성 주체가 되기보다는 지자체간 협력이나 해당 지자체를 관할하는 광역지자체에서 주체가 되어 조성할 필요가 있으며, 전라북도, 전라남도, 경상남도 등이 참여하는 문화권역 차원에서 추진되는 문화거점의

연계 벨트로서 조성 규모나 계획이 국토종합계획 차원의 상위개념이고 문화적 관점을 기반으로 국토종합개발이 추진되는 경우에 발생하는 문화권역간 조성되는 광역문화벨트의 차원에서 접근해 나가야 함

나. 영상관광벨트 조성의 전제 조건

■ 영상관광벨트 조성의 전제조건

- 영상관광벨트는 영상 문화적 특성을 지닌 지역이나 영상 문화 시설 등 문화거점 지역을 연계함으로써 영상 문화의 진흥과 지역 주민들의 문화향수 기회 확대, 그리고 영상산업 육성 및 외래 관광객을 유치하여 지역경제를 활성화는 복합적인 목적을 가짐
- 따라서 단순한 관광산업의 활성화 차원에 국한하지 않고 영상 문화 자원의 보존과 개발의 질을 향상시키는 노력이 수반되어야 함
- 특히 영상관광벨트 사업은 영상 문화자원의 매력도, 영상산업의 발전 가능성, 영상관광 산업과의 연계성이 높은 지역을 선정·육성함으로써 해당 지역의 발전은 물론 주변 지역이 문화적으로 활성화 되도록 유도할 필요가 있음
- 영상관광벨트 조성 사업은 영상관광벨트로 지정한 지역에 대해 일정한 목적을 달성하기 위하여 창의적인 사업을 기획하여 추진하고자 하는 사업이기 때문에 다음과 같은 필요에 의해 조성되어야 함
 - 첫째, 21세기 영상 문화시대에 대응하여 수준 높은 영상 문화의 기반을 제공하고 신산업으로서의 영상산업을 육성하기 위한 차원에서 조성되어야 함
 - 둘째, 지역에 분포한 영상 문화적 요소를 보호, 보존하며 지역 이미지를 제고시키는 차원에서 조성되어야 함
 - 셋째, 지역의 역사문화적 자원, 문화예술 기반, 산업 등을 이용한 지역경제 활성화에 기여하여야 함

- 넷째, 영상관광벨트 조성은 관련 지역 또는 도시의 미래지향적 발전 방향을 확실히 정립할 수 있어야 함
- 또한 지역 및 도시 주민, 즉 수요자 입장에서 고려할 수 있는 영상관광벨트 조성의 필요성을 정리하면 다음과 같음
 - 첫째, 영상관광벨트가 조성되어 영상 문화 및 관광 산업 기반이 조성되면, 이를 이용하고자 하는 수요자의 이용 편의를 도모하게 됨. 따라서 영상 문화 환경 및 시설의 조성은 그 수요자인 이용자 중심으로 계획되어야 하며, 수용의 특성과 목적에 적합한 환경과 시설의 확충, 운영이 이루어지게 됨
 - 둘째, 영상관광벨트 조성사업은 이용자에게 영상 문화에 대한 정서적, 심미적 욕구 충족과 문화환경을 통한 쾌적한 공간 제공을 기할 수 있을 것임. 따라서 영상 문화 환경 및 시설 조성은 문화이용 욕구에 적합한 시설계획에 따라 이용률을 높이고 활용의 도를 배가시킬 수 있는 개념이 유지되고, 이용자의 접근이 용이해야 함
 - 셋째, 이용자의 계층이나 지역적 구분 없이 영상 문화 환경과 시설이 적절히 공급되면 문화정책적인 관점에서 영상 문화 시설의 이용을 고루 배분하는 문화복지가 적극적인 추진이 됨
 - 넷째, 영상관광벨트 조성 사업은 사회간접자본의 성격을 지닌 것임. 개인이나 단체, 일부 지역의 소유로 그치는 사항이 아니라, 불특정 다수인의 목적과 이익에 봉사하는 개념인 것임. 따라서 영상관광벨트 조성은 전체의 이익을, 다수의 이익을 위한 경제적 효과를 창출하는 원동력이 됨

다. 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 필요성

- 앞에서 제시한 바와 같이 영상관광벨트 조성사업의 전제조건을 충족하는 범위에서 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 필요성을 살펴 볼 필요가 있음

■ **영상 문화시대의 신패러다임의 변화에 부응**

- 덴마크의 미래학자인 롤프 옌센(Rolf Jensen)은 기업, 지역사회, 개인이 데이터나 정보가 아닌 이야기를 바탕으로 성공하게 되는 새로운 사회 즉 꿈과 감성을 파는 드림 소사이어티(Dream Society)로 패러다임이 변하고 있다고 주장하고 있음
- 소득이 높아질수록 문화에 대한 요구가 절실해지며, 콘텐츠, 창작에 바탕을 둔 문화콘텐츠 산업이 차세대 성장 엔진으로 부상하고 있음
- 산업화, 정보화 시대에 발달한 「Hard(제조, 기술)」에서 「Soft(감성, 문화예술)」의 영역으로 중심가치가 이동하고 있는 현실을 반영하여 섬진강권역에 있는 여러 이야기 요소들을 자원화하고 이를 바탕으로 새로운 영상 문화 기반을 구축해 나가야 함

■ **특화된 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상 필요**

- 섬진강은 우리나라에서 가장 청정한 수자원을 보유하고 있으며, 그 주변지역은 풍경이 아름다워 영화나 드라마 촬영지로서 각광을 받고 있음
- 또한, 유·무형의 전통문화유산이 풍부하여 산업화 할 수 있는 문화콘텐츠 원천이 풍부하고 주제가 다양하여 이를 보존하는 한편 사업을 발굴하여 개발의 질을 높일 필요성이 있음

■ **섬진강권역 복합영상관광 클러스터 창출**

- 섬진강 주변 지역의 천혜 자연자원과 연계된 지역 문화자원으로 활용한 영상관광의 중심지로 개발함으로써 영상산업과 관광산업을 연계하는 핵심적인 중추기능 수행 지역으로 잠재력이 풍부함
- 섬진강권역을 중심으로 영화 및 드라마의 로케이션, 세트장, 관련 이벤트를 관광자원으로 활용하여 영상관광을 국가 경제 및 지역 경제의 중심축으로 발전시킴
- 섬진강권역의 조성 사업을 통해 최종 달성 목표인 영화 제작, 관광, 문

화소비가 연계된 복합영상관광 클러스터를 구축함으로써 세계적인 모델 지역으로 발전 가능성이 높음

- 국가 차원에서 섬진강 권역을 중심으로 한 영상관광산업의 메카가 될 수 있는 복합클러스터를 집중 육성할 필요성이 큼

■ 영상관광 허브 창출

- 섬진강권역 영상벨트 조성 사업은 한류 현상의 극대화와 한국 영화의 성장 가능성을 확대하기 위한 필코리아(Feel Korea)로 승화시킴으로써 영상관광의 중심적인 역할을 수행하도록 해야 함
- 영상관광을 중심으로 한 권역별 사업의 차별화를 통해 영상관광의 중요성 인식 제고, 지속가능한 영화·드라마 촬영 환경 조성 및 관리 등을 통해 전국 유일의 영상관광 허브 지역으로 육성해야 함
- 섬진강 주변 지역의 경우 풍부한 문화자원, 뛰어난 자연 환경과 다양한 스토리(혼불 배경지)가 형성되어 있어 영화 및 영상관광을 연계할 수 있는 최적의 사업지로 육성할 필요가 있음
- 정부가 추진하고 있는 동북아 중심국가, 동북아시대를 열어가는 이니셔티브라는 정책적 과제의 맥락에서 볼 때 환황해 경제권의 중심지로 부상하고 있는 전북지역을 중심으로 영상관광벨트 사업을 추진하여 중국 등을 비롯한 아시아 지역의 관광객 유입 효과를 극대화함으로써 명실상부한 영상관광 중심지로 계획 수립 필요
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 한류의 활성화 및 영상관광을 통한 동북아 중심지로서의 역할 수행 등의 인식에 기반을 둔 영상관광의 교류·제작·교육의 메카로 개발하기 위한 것으로 이를 적극적으로 추진할 경우 영상관광의 허브 국가로 발돋움할 수 있을 것임



<그림4-2> 섬진강 권역 영상관광벨트 기본 원리

■ 지역균형발전을 위한 영상관광 특성화

- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 지역균형발전과 섬진강권역의 역사적, 문화적 역량을 수렴하는 방향의 영상관광중심지로서의 새로운 성장 동력을 창출하는 사업임
- 영상관광중심지는 섬진강 권역의 풍부한 자원을 활용하여 창작영화, 대중문화, 영화산업, 관광산업, 다양한 전통과 현대적인 삶의 양식들의 재현, 영상관광에 대한 교류·연구·교육 등이 이루어지는 지역으로서 영화의 생산·유통 및 수용 등 문화의 향유가 집중되며, 영상관광을 핵심적인 기능으로 상징하는 지역으로 육성할 필요가 큼
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업은 지속가능한 자연환경을 이용한 지역으로 집중적으로 개발하여 다른 지역 또는 도시에 절대적, 상대적 우위를 점하면서 다른 지역 또는 도시와의 동반 발전을 추진할 수 있다는 점에서 차별성을 가짐

- 전라북도는 전통문화·영상·관광산업을 지역 전략산업으로 육성하고자 역점 추진 하고 있음. 그 동안 전주국제영화제 개최, 부안 영상테마파크 조성, 「불멸의 이순신」 드라마 세트장 건립, 전주 문화산업클러스터 조성, 전주권 미디어파크 조성 등 영상산업 인프라 구축을 위해 노력해 왔으며, 영상산업과 관광산업을 접목시킨 「오감만족체험의 영상수도 건설」을 목표로 전 도민이 온 힘을 다해 경주하고 있음
- 농도로서 농업을 기반으로 산업구조가 발달된 도이지만 농업 기반의 붕괴로 이제는 문화관광산업을 부흥시키지 않으면 지역경제 정체성을 극복할 수 없는 벼랑에 다다르고 있어 전라북도의 생존전략으로서 지역의 전략산업인 문화·영상·관광산업을 반드시 육성해야 하며, 전라북도를 친환경적인 문화영상산업 지대로 육성방향을 설정하고 있음
- 이는 참여정부의 중점 추진과제인 지방분권의 일환으로서 낙후된 전북권의 국토균형 발전을 위해 중점 투자할 필요성이 있음. 영상관광벨트가 조성되면 지역 주민들에게 막대한 경제적 소득이 창출되어 지역 경제 활성화에 지대한 도움을 줄 것으로 기대됨
- 따라서, 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 통해 영상산업의 생산과 향유에 이르기까지 특정 지역의 집중 현상을 방지하고 상대적으로 낙후된 영상산업을 발전시키고 지역간 균형발전을 통해 지역발전 및 국가발전을 개선할 수 있는 사업임

■ 영상관광 인프라 확충

- 영상관광 인프라는 선진국에 비해 크게 취약한 실정임. 뉴질랜드의 경우 반지의 제왕을 통해 영상제작 능력과 인프라를 세계에 알리는 계기가 됨
- 선진국에 비하여 영화 인프라가 취약함에 불구하고 국내 영화의 산업적 성공, 한류로 표현되는 한국 대중문화의 상업적 확산, 영상 음반 산업의 우수한 경쟁력 등은 영상산업 및 관광산업의 발전 가능성을 충분히 보여주고 있어 이를 지속적으로 뒷받침할 수 있는 인프라의 확충이 필요한 시점임
- 섬진강 권역 영상관광벨트 조성 사업을 통해 영상관광 인프라 구축은

한국 영상관광 발전에 절실하게 요구되며, 동북아 지역의 영상관광지로서의 경쟁력 확보와 지역적 특수성을 함께 다루는 미래의 영상관광 산업을 이끌어가는 문화관광 전략에 부응함으로써 국가의 미래 발전의 원동력이 되도록 한다는 점에서 의미가 큼

- 영상관광벨트 조성 사업을 통해 지역의 특수한 자원이 영상관광 산업의 발전과 다른 산업의 창작에 응용될 수 있도록 생산, 유통, 소비 전략을 창출할 수 있다는 점, 지역의 원천 자원이 영화제작 활동에 응용될 수 있도록 응용 활동 및 보급 활동이 가능한 인적 자원이 풍부하다는 점, 대중의 문화교육, 문화향유, 문화 창조력을 높이는데 기여할 수 있다는 점 등에서 영상관광 인프라 구축에 커다란 기여를 할 수 있을 것임
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 개발에만 치중하여 환경을 훼손시켜 관광지로서 매력을 떨어뜨리는 기존의 영상 관광지가 아닌 자연환경의 보전과 지속가능한 영상물 촬영지로서의 관리 등이 공존하는 지속가능하고 차별화된 지역으로서 발전 가능성이 높음

■ **영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진**

- 주 5일 근무제 실시 및 웰빙 문화의 확산, 그리고 국민소득의 증대 등 사회, 경제, 문화의 여건이 변화함에 따라 급속히 증대되어 갈 것으로 예상되는 국민들의 여가문화 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 문화공간을 확충해 나가는 것이 시급한 과제인 바 섬진강권역 영상관광벨트를 조성하여 국민들의 문화복지 향상을 적극적으로 수용해 나갈 필요가 있음

2. 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업과 국정과제와의 연계성

가. 국정과제의 연계성

■ 참여 정부의 국정 과제와의 연계성

- 참여정부는 지방분권과 국가균형발전, 과학기술 중심사회 구축, 국민통합과 양성평등의 구현, 교육개혁과 지식문화 강국 실현 등 12대 국정과제를 제시하여 추진하고 있으며 이 중 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업은 국가균형발전, 동북아 경제중심 국가건설, 지식문화 강국 실현 등 여러 과제와 연관을 지니고 있음
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 국정과제의 실현과 기본 구상을 완성할 수 있는 사업으로 문화공존과 상생적 교류를 주도하기 위한 중심적인 역할과 기능을 담당할 수 있음
- 영상산업분야는 10대 차세대 성장동력산업(산자부), 9대 IT 신 성장 동력산업(정통부)에 포함되어 있는 등 정부의 다양한 육성정책으로 사업에 필요한 예산 확보가 용이하며, 단기간 내에 수익을 창출할 수 있어 재정자원이 취약한 전북지역에 꼭 맞는 차세대 성장 모델임

■ 국가균형발전 시책과의 연계성

- 참여정부는 지역혁신체계의 구축, 지역혁신역량의 증대, 산·학·연 네트워크 강화, 지역별 혁신 클러스터 육성 등 혁신 주도형 발전기반을 구축하고 5도2촌 사업 등 농·산·어촌의 특색 있는 자원을 활용하여 일자리와 소득을 창출하는 지역혁신 모델을 정립하고 확산시키고 있음
- 또한 수도권과 비수도권간, 영호남간, 권역간, 소지역간 공동사업의 발굴 및 협력적 추진을 강화시키고 있어 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업은 지역혁신체계 구축, 지역혁신역량증대, 영호남간 및 권역간 공동사업의 협력적 추진 등 다양한 부문에서 모범적인 혁신 모델 정립 및 혁신 주도형 발전 기반을 구축하는데 선도적인 사업임

■ 신활력 지역 개발 추진 정책과 연계성

- 정부는 국토공간구조 개편과 함께 국민통합과 국가경쟁력의 강화를 위하여 산업의 쇠퇴, 인구 감소 등으로 낙후된 지역을 신활력지역으로 지정하고 이들 지역에 대해 지역혁신을 통해 새로이 활력을 불어넣는 정책을 시행하고 있음
- 이를 위해 정부는 농·산·어촌형 지역혁신체계 구축, SOC 확충, 제 1·2·3차 산업의 융합, 5도2촌의 활성화, 낙후지역의 공공서비스 향상 등을 추진하고 있으며 섬진강권역의 전북 지역에 해당하는 시·군은 신활력지역에 속할 정도의 낙후지역인 바 이를 위한 정책의 지원책이 무엇보다도 필요한 지역임
- 따라서 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 농산어촌형 지역혁신체계를 구축하고 SOC 확충할 수 있는 기회를 확대하고 동시에 5도2촌 활성화를 통해 역사, 문화관광의 활성화를 가져올 수 있는 선도 사업으로 적극적인 지원이 이루어져야 함

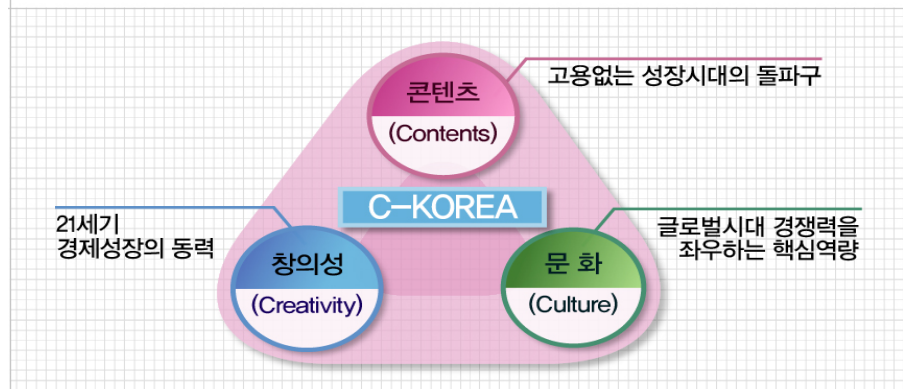
■ 상위계획과 정부 정책의 연계성

- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 제4차 국토종합계획과 문화강국(C-Korea) 2010 육성전략, 국가균형발전특별법 등의 상위계획과 직접적인 연계성이 확보되어 문화수요의 변화에 대한 능동적 대처가 필요한 사업임
- 차세대 성장산업으로 부상하고 있는 영화관광 사업의 경우 콘텐츠(contents), 창의성(creativity), 문화(culture)가 공존할 수 있는 최고의 사업으로 세계시장의 비교우위를 확보하여 국민소득 3만달러 시대를 이끌어 내고 지역 불균형 및 양극화 해소에 중요한 매개체가 될 것임

○ 문화강국(C-KOREA) 2010

- 영화산업 세계 5대 영화강국 도약(2010년) : 세계 영화산업은 방송·통신과 융합된 디지털시네마로 재편되고 있지만 국내 영화산업의 기술 및 시스템 보급 수준은 아직 초기 단계임
 - 국내시장 : 2004년 2조 8천억원 ⇒ 2010년 4조 1천억원
 - 고 용 : 2004년 41,000명 ⇒ 2010년 61,000명
 - 수 출 : 2004년 5,800만달러 ⇒ 2010년 2억 5천만달러
- 지역문화산업클러스터 조성 : 문화콘텐츠 생산과 소비가 결합된 복합 클러스터를 구축하여 문화예술과 문화산업, 관광산업이 유기적으로 연계된 지역발전 실현. 문화산업 관련 기업과 대학, 연구소, 벤처캐피탈 등 핵심시설의 집적과 네트워크를 통해 시너지 창출
 - 전주를 디지털영상과 소리문화의 문화산업클러스터로 조성
- 「한(韓)브랜드」 세계화 지원 사업 : 한국 전통문화콘텐츠의 생활화 및 세계화로 고용 및 부가가치 창출
 - 국내 시장 규모 : 2005년 7조 2,000억원 ⇒ 2010년 13조 9,000억원
 - 시장 기능을 통한 한브랜드 상품화 및 분야별 지역 거점 집중 육성 : 한복(전주), 한지(전주, 원주), 한옥(서울, 전주) 등 분야별 거점 육성을 통한 한브랜드의 산업화 기반 구축
- 국제경쟁력을 갖춘 광역 관광자원 개발
 - 광역권 관광자원의 특성에 따른 개발방식 보완 : 서해안권, 지리산권, 나해안권 등 개발계획 수립의 내실화
 - 무주 태권도 공원 사업 추진 가속화
 - 무주 미래형 관광레저도시 조성 본격 추진
 - 전주 전통문화도시 육성 : 전주의 풍부한 전통문화자원을 활용한 전통문화도시 조성. 지역 주민의 삶의 질과 관광객의 만족이 극대화되는 창조도시(Creative City) 구축

국가발전과 3C (Contents, Creativity, Culture)



<그림4-3> C-Korea 3C

■ 주5일 근무제에 따른 여가기반 확충을 위한 정부정책과의 연계성

- 주5일 근무제로 인하여 생산, 생활, 문화 활동에 커다란 영향을 미치고 있어 이에 대비한 정부의 적극적인 정책 마련이 이루어지고 있음
- 여가 시간의 증가는 외식, 오락, 스포츠, 영상산업, 관광산업에 영향을 미치고 삶의 질 추구하고 체험형 휴양 패턴이 형성될 것으로 전망됨
- 또한, 생활패턴도 직장중심에서 가족중심으로 변화하고 있으며 기존의 단순 여가 활동에서 탈퇴하여 다양한 여가를 즐기고자 하는 욕구가 증가하고 있으며 다양한 여가의 기회는 적극적인 여가활동으로 변화하면서 사회 전반적으로 생산과 노동에서 소비와 유희로 변화하는 삶의 질 추구현상이 전반적으로 나타남에 따라 정부 정책 수용성이 증가하고 있음
- 따라서 역사, 문화자원, 관광지, 자연환경 등이 풍부한 섬진강권역을 개발할 경우 관광객 수요가 크게 늘어날 것으로 전망됨. 특히 섬진강권역의 주변 지역은 대부분 농·산·어촌 지역으로 휴양, 여가 공간 수요가 증가하게 되어 5도2촌형 생활패턴이 형성될 가능성이 매우 높음

■ **영상관광 인프라 구축을 위해 정부의 적극적 사업 추진 필요**

- 정부의 지방 균형 발전에 대한 정책적 의지와 지역 주민의 개발 의지를 수용하여 섬진강권역의 영상관광벨트 사업의 비전을 제시함으로써 지역경쟁력을 높이고, 영상관광의 가치를 증대할 수 있도록 능동적이고 체계적인 대응이 요구됨
- 영상관광벨트 조성 사업은 영상관광 성장의 핵심 동력원인 동시에 다양한 분야에 외부성을 창출하는 공공재의 성격, 비시장적 가치를 지니고 있어 정부의 지원이 필요할 뿐만 아니라 현재의 시점에서 영상관광 인프라 구축을 위한 정부의 적절한 정책적 지원이 필요한 시기임
- 영상관광 인프라의 경우 시간이 지남에 따라 영화 시장이 형성되거나 영화 및 영상 기업의 기술능력, 관광객의 방문 증가 등이 내재화될 수 있지만 현재는 집단적 성격의 혁신능력으로서 정부의 지원이 요구됨
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 전라북도와 전라남도가 동시에 사업을 추진하는 것으로 정부가 중점적으로 추진하고 있는 지역균형개발과 자생적 능력 확대 측면에서 사업의 시행은 긍정적 효과를 창출할 수 있을 것임
- 동북아 시대를 열어나가기 위해서도 주도적으로 아시아 문화를 연결하는 역할을 할 필요가 있으며 더욱이 정보통신기술의 발전과 한류 문화의 수요 증대가 확대되고 있는 시점에 가급적 빨리 질적으로 우수한 영상관광 인프라 구축이 요구됨
- 그러나 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 통한 영상관광 인프라의 파급효과는 그 지역을 넘어서는 데다가 외부성을 지니고 있기 때문에 특정 지방자치단체가 주도적으로 영상관광 인프라를 구축할 경우 유인이 상대적으로 약하므로 일반적인 사회간접자본과 마찬가지로 중앙정부 차원에서 영상관광 인프라를 구축하는 것이 보편적인 현상이고 게다가 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업이 추진되게 될 전라북도와 전라남도의 경우 재정자립도 및 낙후도에 있어 최하위에 속할 정도로 재정이 열악하고 낙후되어 현실적인 어려움도 가지고 있음

- 따라서 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 추진하게 된다면 본 사업이 영상관광산업의 성장 동력 창출에 미치는 영향, 공공재로서 국민 전체의 삶의 질 향상에 미치는 영향, 국가 이미지 제고에 미치는 영향, 지역균형발전에 미치는 영향, 동북아 시대 형성에 미치는 영향 등을 종합적으로 고려하여 볼 때 중앙정부 차원에서 적극적인 사업의 추진과 지원이 필요할 것으로 평가됨

나. 섬진강권역 영상관광벨트와 유사한 국내 문화벨트 조성 사례분석

■ 고양시 한류우드(Hallyuwood) 조성 사업

- 일본·중국·동남아에서 일고 있는 한류 열풍을 지속적으로 확산시키고 체계적인 문화산업으로 육성하기 위해 고양시 일산구 장항동 30만평 부지에 미국 할리우드에 맞먹는 한류우드 조성을 2008년까지 완공할 계획으로 있음
- 한류우드는 한류스타가 휴대전화로 관광안내를 해주는 상품 개발, 스타들의 이름을 내세운 온사마 호텔, 지우히메 레스토랑, 김남주 화장품숍, 이영애 궁중요리점 등을 조성하는 등 한류를 체험하는 문화소비 공간에서부터 대규모 종합 촬영장, 연예 기획사 등에 이르기까지 문화산업 생산과 제작, 유통, 소비의 전 과정이 한 단지 내에서 이루어지는 원스톱 문화타운의 개념임

■ 제주 한류문화벨트 조성 사업

- 드라마 촬영지인 송악산과 외돌개, 섭지코지 등이 한류문화의 거점지역으로 부상함에 따라 표선읍 제주 민속촌에 '대장금' 미니 전시관을 건립할 계획임
- 한림읍 비양도에는 드라마 '봄날' 촬영지 사립 조형물을, 서귀포시 외돌개에는 대형 이미지 관광안내판과 사진 촬영 편의 시설을, 성산읍 섭지코지 '올인' 기념관에는 드라마 촬영 재현 시스템을 갖출 계획임

■ 용인-수원-남양주-부천-양주 문화벨트 조성 사업

- 경기지역 내 문화제작, 관광 기능을 분담하고 있던 소도시들 즉 용인시, 수원시, 남양주군, 부천시 등의 기능을 '한류'라는 큰 테마로 묶어서 거대한 문화벨트를 조성하고자 하는 계획이 진행되고 있음
- MBC 드라마제작 시설과 민속촌, 에버랜드가 있는 용인, KBS 드라마 세트장과 유네스코 지정 세계문화유산인 화성(화성)을 끼고 있는 수원, 각종 영화촬영세트장을 모아놓은 거대한 영상박물관 서울종합촬영소가 있는 남양주, 이미 주요한 관광 포인트로 떠오르고 있는 판타스틱 스튜디오와 아인스 월드가 있는 부천, '대장금 테마파크'로 유명한 양주 등의 한류거점들을 연결하는 작업이 진행되고 있는 데, 이들 지역은 해외관광객의 접근이 용이한 수도권 지역으로서 생산과 유통, 마케팅, 소비가 연계된 문화콘텐츠 클러스터를 구축하고 있어 발전 가능성은 매우 큼

3. 관련계획 및 정책방향과의 일치성

가. 국가계획

1) 제 4차 국토종합계획 수정계획(2006~2020)



<그림4-4> 제4차 국토종합계획

- 7+1 권역 설정을 통한 독자적인 전북권 설정
- 권역별로 특색 있는 문화·관광공간 조성을 통하여 국민의 여가 수요에 부응하고 외국인 관광객 유치를 확대하기 위하여 문화·관광 자원의 특성 및 분포, 접근 교통체계, 행정 구역 등을 고려하여 전국을 특성 있는 문화관광 권역으로 구분하여 개발

■ 제4차 국토종합계획 수정계획(전라북도 요청안)

- 전통문화중심도시 및 영상 문화수도화로 지역자원의 세계화 실현
 - 역사·전통문화자원을 활용한 시대별(1900년대 이전-부안영상테마파크·남원춘향테마파크, 1900년 이후 일제 식민지 역사 및 격동기-임실·남원·고창 등 산악지대, 1970년대 이후 현대-무주·진안·장수 등)·테마별(영화, 드라마) 영상을 촬영할 수 있는 집적화된 영화촬영 벨트화 구축 및 영상산업의 메카로 조성

<표4-2> 문화관광 특정지역의 개발 방향

구분	지역	개발 방향
광역 관광 벨트	남해안 관광벨트 목포~부산	남해안 관광벨트 개발사업을 지속적으로 추진하여 다도해와 남해안의 문화·관광자원을 연계 개발
	서해안 관광벨트 경기만~목포	서해안 관광벨트 개발사업 추진으로 서해안 지역의 관광 인프라 확충 및 국제적 생태·해안 관광지대 조성
	동해안 관광벨트 금강산~설악산~부산	동해안 관광벨트 개발사업 추진으로 금강산·설악산 관광지대 조성, 동해안 지역 관광 인프라 확충 및 관광 레저스포츠 지대 조성
	평화벨트 비무장지대의 접경지역	평화관광벨트로 조성하여 생태관광과 남북교류의 거점으로 육성
광역 관광 권	경북북부 유교문화권 경북 북부	유교문화권 개발사업을 지속적으로 추진하여 세계적인 유교관광 명소로 조성
	지리산권 지리산 국립공원 주변	생태·한방 등 기능성 관광 개발을 위한 지리산권 관광개발 사업 추진
	백제문화권 부여·공주·익산	백제문화유적을 지역의 자연 및 문화예술자원과 연계하여 종합 개발
	내포문화권 충남서북부	내포지역 소문화권을 중심으로 독특한 지역의 역사와 산업 특성을 지역개발과 연계 시설 확충
	가야 문화권 영남내륙·남부대가야 지역	가야 유적을 중심으로 도자기 산업과 청정 시설 농업 등을 종합 육성·정비
	영산강유역 고대문화권 영산강주변	영산강 주변 고대국가유적을 지역의 문화자원과 연계하여 종합 개발
	중원문화권 충주·제천·단양지역	중원문화의 발굴·보존과 병행하여 충주호~월악산~소백산을 연계 개발
	기 타 월악·소백·덕유산 주변	여러 도에 걸치는 자연환경과 인문자원의 특성을 연계하여 종합관광지로 육성

2) 국가균형발전 시행계획

■ 관련내용

- 전주 전통문화도시 조성 등 문화관광 산업 육성
 - 전주 전통문화 중심도시 조성, 소리축제, 서예비엔날레 개최로 전통 문화예술 보전, 맞춤형 체류형 관광지 개발, 5도 2촌 사업 추진
 - 전주한옥마을 조성, 전통문화보존전승, 오감체험박물관 조성, 청자유물 전시관 건립, 전주문화산업클러스터 조성 등을 추진
- 자동차 부품 및 기계산업, 방사선 융합기술 및 대체에너지 산업 육성

3) 제2차 관광개발계획(2002~2011)

■ 기본 목표

- 국제경쟁력을 갖춘 매력적인 관광한국, 개발과 보전이 조화된 지속 가능한 관광한국, 관광자원의 가치를 창조하는 지식기반형 관광한국, 한반도 평화시대를 열어가는 관광한국

<표4-3> 전라북도 개발 방향

구 분	주 요 내 용
전북개발방향	• 전라전통문화예술관광지역
발 전 방 향	<ul style="list-style-type: none"> • 개성 있는 역사문화·예술자원의 관광자원화 • 농산어촌 자연 및 생활문화 체험 관광자원의 개발 • 산악·해양자원을 활용한 친환경적 관광개발 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 서해안관광벨트의 조성 - 서해안시대 해양관광의 거점역할을 담당할 국제해양관광단지의 개발 • 지역협력을 통한 지·덕 문화관광권의 개발 추진

4) 관광진흥 5개년 계획(2004~2008)

■ 기본 목표

- 생활속에 스며드는 국민관광, 지역성장과 어우러진 관광, 내실있는 관광산업, 세계인이 매력을 느끼는 관광한국

■ 관련 내용

- 한국브랜드 상품 및 전략시장별 관광 상품 개발
 - 전통음식의 세계적 관광 상품화 추진하여 전통음식의 보존과 우수성 홍보 강화 및 문화관광자원으로서 전통음식 개발, 지원
 - 한류(Korea Wave) 활용 특화 관광 상품 발굴 및 지원을 통해 영화세트장 방문, 촬영지 답사 등을 활용하여 주변 관광 상품과 연계한 상품 가치 확대
 - 태권도 공원 조성 및 관광 상품화를 통한 태권도 종주국의 상징물로서 태권도 성지를 조성, 국가 이미지 강화 추진
 - 서해안 관광벨트의 중심거점 및 중국관광객 유치 거점을 선정하여 국제해양생태관광단지 조성

<표4-4> 『관광진흥 5개년 계획』에 따른 전략별 관광계획

정책목표	추진방안	주요내용
지역성장과 어우러진 관광	광역관광권 개발 및 전략 거점의 육성	○ 새만금지구 친환경적 개발 - 서해안 관광벨트의 중심거점으로서 한중일 교차관광거점으로 개발 - 방조제, 고군산군도 등을 활용 친환경적 관광거점 개발
세계인이 매력을 느끼는 관광한국	한국 브랜드 상품 및 전략시장별 관광상품 개발	○ 태권도 공원 조성 및 관광상품화 - 태권도 성지 조성 사업 - 태권도 공원을 세계적 관광명소로 개발하기 위한 관광 상품화 추진

자료 : 문화관광부(2004), 관광진흥 5개년 계획 재구성

나. 전라북도계획

1) 종합계획

가) 제3차 전라북도 종합발전계획(2000~2020)

■ 관련 내용

○ 역사·문화 관광권

- 전주, 익산, 완주, 임실을 중심으로 역사문화 관광기능 및 음식, 숙박 등 관광배후도시 기능수행

○ 도시형 위락 관광권

- 군산, 김제를 중심으로 국제교역 및 업무 기반을 토대로 한 도시형 산업, 위락, 휴양관광

○ 산악체험 휴양 관광권

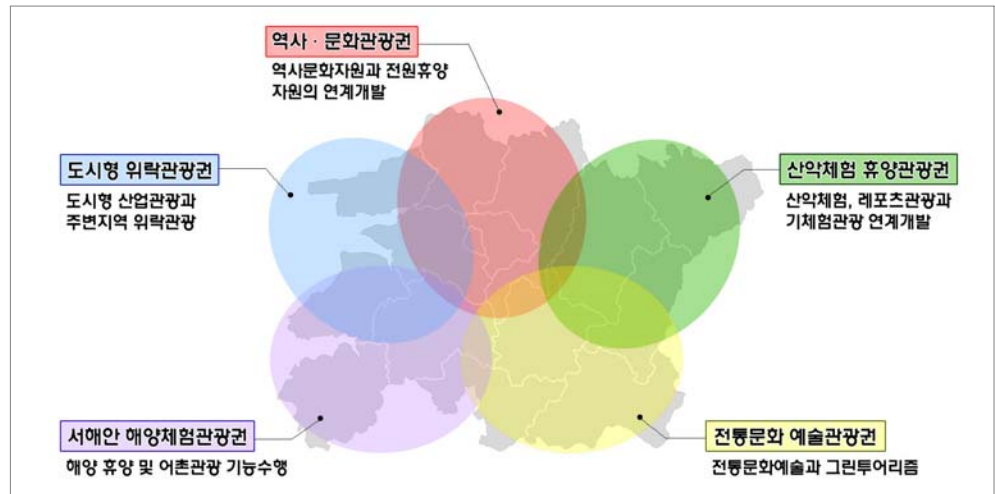
- 무주, 진안, 장수를 중심으로 산악경관과 레포츠 시설을 활용한 산악체험 관광과 청정경관 자원을 활용한 생태, 휴양관광

○ 서해안 해양체험 관광권

- 부안, 고창, 정읍을 중심으로 해양 휴양 및 어촌 관광 기능 수행

○ 전통문화예술관광권

- 남원, 순창을 중심으로 전통문화체험 관광 기능 수행



<그림4-5> 제3차 전라북도 종합발전계획(권역구분)

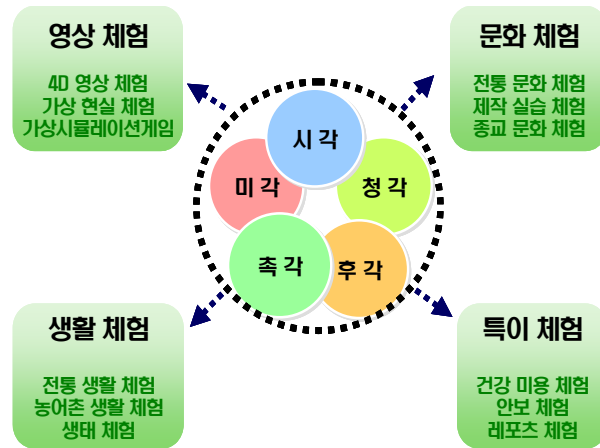
나) 제3차 전북권 관광개발계획(2002~2006)

- 제3차 전북권 관광개발계획은 권역특성과 지역간 형평성·자율성을 고려한 계획을 수립하여 관광사업 및 지역 활성화에 목적을 둠
- 역사문화관광소권, 산악휴양관광소권, 전통예술관광소권, 해양문화관광소권, 해양위락관광소권으로 구분

<표4-5> 제3차 전북권 관광개발계획 주요 내용

구 분	내 용
목 적	<ul style="list-style-type: none"> • 21세기 환경변화에 부합하기 위한 개발계획 수립 • 권역특성과 지역 간 형평성·자율성을 고려한 관광개발 계획 수립 • 관광사업 활성화 및 지역주민의 복리증진을 위한 실천적인 관광개발계획 수립
중 점 사 항	<ul style="list-style-type: none"> • 서해안 시대의 해안관광거점지역으로서 도약을 위한 새로운 관광유형의 창출 및 특화관광지 개발 • 도내에 산재한 관광자원의 분석을 통한 수용·수급계획의 균형도모
소 권 구 분	<ul style="list-style-type: none"> • 역사문화관광소권(전주, 익산, 완주) • 산악휴양관광소권(무주, 진안, 장수) • 전통예술관광소권(남원, 순창, 임실) • 해양문화관광소권(정읍, 고창, 부안) • 해양위락관광소권(김제, 군산)

- 전주 종합촬영소 건립, 부안 영상테마파크 조성, 남원 춘향테마파크 조성 등 8개 사업, 장수 가상전투 및 병영체험, 진안 건강트렌스포메이션 타운 등 8개 사업



<그림4-7> 전라북도 영상산업 기본원리

- 오감만족 체험 영상 문화특구 조성
 - 전통, 종교, 사랑문화를 중심으로 한 도시문화권(전주, 익산, 완주)
 - 일제수탈사문화, 도작문화, 해양문화, 선사문화를 중심으로 한 서부해안권(군산, 김제, 부안, 고창)
 - 역사문화, 동물사랑문화, 고전문화, 음식문화를 중심으로 한 남부내륙권(정읍, 임실, 남원, 순창)
 - 자연생태문화, 장수문화, 산악오지문화를 중심으로 한 동부산악권(무주, 진안, 장수)
- 전문인력 양성사업 : 완주 게임과학고 설립, 영상아카데미운영 등 5개 사업
- 기술개발 지원 사업 : 미디어랩 연구소 설립 운영 등 2개 사업
- 디지털콘텐츠 창작산업 육성 : HD 제작지원센터 운영 등 4개 사업
- 경영 및 마케팅 지원 사업 : Story-telling Factory 운영 등 7개 사업
- 영상 문화 조성 사업 : 시네마테크 설립 운영 등 7개 사업
- 통합네트워크 지원 사업 : 전북 영상산업추진위원회 운영 등 7개 사업

3) 전라북도 문화산업 육성방안(2004)

■ 관련 내용

- 세계적인 창작산업의 메카 건설, 지역의 전통문화소재를 중심으로 한 문화콘텐츠 상품화 추진
- 영화관광사업, 캐릭터사업, 디자인사업, 보석공예사업, 섬유공예사업, 한지제조사업, 한지 지(紙)공예사업, 한지패션사업, 축제·이벤트사업, 전통음식사업 추진

4) 전라북도 문화예술발전 중장기계획(2000)

■ 전북 문화산업 육성 목표

- 고부가가치의 문화산업을 전북의 향후 전략산업으로 육성
 - 첨단 문화산업을 집중 육성하기 위한 환경의 조성
 - 전북의 문화적 이미지 개선 및 문화산업체에 대한 흡인력 강화
 - 남서부권의 첨단 문화산업 전진기지화의 역할 수행
- 독특한 문화자원과 문화산업의 연계를 통한 지역정체성 고취와 지역발전 유도

■ 전북 문화산업 육성 세부 계획

- 분야별 추진과제(영상산업)
 - 영상 문화산업 지원센터 운영
 - 영상 문화의 인프라 및 이미지 조성
 - 영화 이벤트의 개최
 - 영화의 거리 경관 조성
 - 전주국제영화제 등 영상관련 이벤트 활성화
 - 영상테마파크 건설 및 지역 시네마테크 마련

5) 전라북도 관광마케팅 전략(2004)

■ 관련 내용

- 전라북도를 크게 역사문화·해양레저·동부산악·내륙청정·전통예술 관광zone으로 구분
- 역사문화관광zone은 역사문화탐방, 역사문화체험을 중심으로 육성하고 동부산악관광zone은 동계스포츠 관광, 산악체험관광, 산악휴양 중심의 개발, 해양레저관광zone은 해양위락종합관광, 생태관광, 영상테마파크 중심의 개발, 내륙청정관광zone은 그린투어리즘, 팜투어 중심, 전통예술관광zone은 전통문화예술탐방, 토속음식체험 등을 중심으로 계획

라. 관련계획의 시사점

1) 국가계획 검토의 시사점

■ 지역균형발전과 자생 역량 강화 추진

- 지역간의 균형적 발전을 추진하기 위해 독자적인 전북권을 설정하고 공공기관 이전을 통해 지역 역량을 강화하도록 정책을 추진하고 있음
- 지역간 균형발전과 자생역량 강화 추진은 지역의 특색 있는 사업의 발굴 및 지원을 통해 가능하기 때문에 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업이 추진될 경우 정부 정책의 대표적인 성공 사례로 형성될 가능성이 높음

■ 관광 및 문화의 집적화를 통한 전략 시장 육성

- 한류 및 영화의 중요성이 부각되는 가운데에서 영상산업의 창출과 새로운 관광 상품을 창출할 수 있는 지역 관련 사업을 추진하고, 성과를 극대화하기 위한 집적지 구축 필요
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 영화 및 드라마 등 영상 촬영으로서 최적의 자연조건을 보유하고 있으며 동시에 전라북도와 전라남도

의 공동사업의 추진으로 인해 양 지역의 문화와 관광의 집적화가 가능함

■ 전략산업 육성

- 지역 주민의 경제소득을 창출할 수 있는 잠재력을 정부와 전북의 주요 정책과 연계하고, 문화관광 등의 전략산업을 육성
- 전북 지역의 문화관광자원을 발굴하고 활용하는 차원에서 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업을 추진할 경우 전북의 성장 동력 기반을 형성할 수 있을 것임

2) 전라북도 계획 검토의 시사점

■ 영상 산업의 특성화 추진

- 지역의 고유한 문화적 자원과 특성을 개발하여 체험 및 효율성이 증대되는 영상산업을 집중적으로 육성하고 있음
- 산·학·연 연구개발 자원의 집적화와 대학·연구기관·기업 간 유기적 협력을 위한 지자체의 체계적인 전략을 수립하고 있음
- 영상산업 발전의 극대화를 위해 집적화의 거점 지역을 육성하고, 지역 자원 발굴과 네트워크화 추진

■ 관광자원의 마케팅 전략

- 지역내 보유하고 있는 가용자원을 경쟁력 있는 상품으로 육성하고, 수자원, 산악자원 등의 핵심 관광자원의 상품화 및 관광마케팅 전략을 통해 도시 관광객을 유입시킬 수 있는 방안을 마련하여 섬진강권역 영상관광 벨트 조성 사업의 효율적 추진이 가능함

■ 영상벨트화 구축을 통한 자족형 지역발전 전략 수립

- 환황해권 시대, 첨단지식산업의 가속화 등으로 국내 여건은 치열한 경

쟁을 통한 급속한 질서의 개편과 함께 지자체의 자발적인 혁신이 요구되고 있음

- 섬진강 권역으로 연계되는 주변 지역의 활성화 및 주변 도시 지역과의 차별화된 자족형 지역발전 모델 구축 추진

■ 섬진강권역의 자원 개발을 통한 지역경제 활성화 및 주민 복지 향상

- 지역 간 개발의 격차가 심화되고 있는 상황에서 섬진강권역 지역이 보유하고 있는 문화·관광 자원 및 지역의 잠재력을 활성화 시킬 수 있는 종합전략 구상이 요구됨
- 영상관광벨트 조성 사업을 통해 지역내 관광 상품 등을 브랜드화하고 지역혁신 사업으로 연계시킬 수 있는 특화사업 발굴 및 지역주민의 소득 창출 방안이 절실히 요구됨

■ 영상관광벨트를 통한 지역발전의 장기적 비전 제시

- 상위계획의 개발전략과 지표를 수용하여 정부의 정책 및 전북의 발전 방향에 부합하는 실현 가능한 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 중장기적인 발전방향 제시
- 지역 환경 개선과 지역발전을 도모하기 위하여 지역내 가용자원을 효율적으로 활용할 수 있는 영상관광 비전의 실현

■ 지역 주민의 복리 증진 및 소득창출

- 첨단과학기술의 고도화와 지식정보화 사회 속에서 미래 유망산업 육성 기반을 조성하는 계획을 통해 섬진강 권역 영상관광벨트 건설을 위한 청사진 제시
- 섬진강권역 부분별 발전 전략을 수립하여 성장 잠재력을 도출하고 지역 주민의 복리 증진 및 지역 소득창출을 통한 지역민의 삶의 질 제고

4. 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 위상 및 적정성

가. 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 위상

- 섬진강권역 영상관광벨트는 광역문화벨트로서 섬진강을 중심으로 한 영상 문화자원의 개발 및 보존이라는 국토차원의 광범위한 프로젝트임. 따라서 먼저 기능적, 공간적, 법제적 위상을 정립하는 것이 필요함

■ 영상관광벨트의 기능적 위상

- 영상관광벨트는 영상 문화자원이 풍부하고 영상인들의 로케이션 서비스로서 천혜의 조건을 갖추고 있을 뿐만 아니라 역사문화적 스토리텔링이 가능하여 향후에 영상 관광지로서 시장성과 접근성 등 개발 잠재력이 높은 문화벨트를 의미함
- 따라서 영상관광벨트는 현재 정부가 추진하고 있는 광주 아시아문화중심도시와 전주의 전통문화중심도시를 잇는 문화벨트의 기능을 수행할 뿐만 아니라, 섬진강 권역 13개 문화도시(기초 지방자치단체)의 문화적 거점 기능을 수행할 것으로 기대됨

■ 영상관광벨트의 공간적 위상

- 지금까지의 문화관련 공간은 광역문화벨트, 문화도시, (도시)문화벨트, 문화지구, 문화의 거리 등 5가지 형태로 구분해 볼 수 있음. 공간 규모를 기준으로 볼 때 광역문화벨트는 최상위 공간이며, 최하위는 문화의 거리임
- 광역문화벨트 → 문화도시 → 문화벨트 → 문화지구 → 문화의 거리 순으로 위계 개념이 정립됨. 문화도시는 공간 영역 내에 (도시)문화벨트와 문화지구, 문화의 거리를 보유하며, 문화벨트는 공간영역 내에 문화지구와 문화의 거리를, 문화지구는 공간영역 내에 문화의 거리를 보유함. 광역문화벨트는 문화도시나 문화벨트 보다 상위 공간 개념이므로 섬진강권역 영상관광벨트는 광역문화벨트로서 국토 차원의 포괄적인 개념이라고 말할 수 있음

■ 영상관광벨트의 법적 위상

- 문화벨트와 관련된 법적 근거는 우선적으로 헌법 제120조 제2항 및 국토건설종합계획법에서 찾아 볼 수 있음
 - 헌법 제120조 제2항에는 “국토와 자원은 국가의 보호를 받으며, 국가는 그 균형 있는 개발과 이용을 위하여 필요한 계획을 수립한다.”
 - 국토건설종합계획법 제2조에는 "국토건설종합계획이라 함은 전조의 목적을 달성하기 위하여 국가 또는 지방자치단체가 실시할 사업의 입지와 시설규모에 관한 목표 및 지침이 될 다음의 사항에 관한 종합적이며 기본적인 장기계획을 말한다.“고 규정하고 있음
- 따라서 국토종합계획은 헌법과 국토건설종합계획법에 근거하여, 미래의 경제적·사회적 변동에 대응하여 민족의 삶의 터전인 국토의 미래상과 장기적 발전방향을 종합적으로 설정하고, 국토의 이용·개발·보전에 관한 장기적·종합적인 정책방향을 설정하는 국가의 최상위 종합계획임. 국가적 발전을 이룩하여 국민의 복리향상에 기여하기 위한 목적으로 제정되었음
- 제4차 국토종합계획에서 제시되고 있는 문화관광자원의 특성과 집적성, 지역 문화와 생태, 역사와 환경 중심의 문화관광 기반 조성은 문화벨트의 단초를 이루고 있는 국토개발 상위계획으로서 법적 근거가 된다고 하겠음. 또한 제4차 국토종합계획에서 제시한 7대 문화관광권의 문화거점도시는 문화도시의 원형이며, 남해안 국제관광벨트, 동서연안관광벨트개발, 광역문화관광지대 공동 사업 등은 문화벨트 구상을 선도하는 계획임
- 단지 제4차 국토계획이 20년이라는 장기의 기간을 계획하고 있고, 국토개발의 다양한 측면이 함께 검토되어야 하므로 문화자원과 관계된 지역·도시별 실행 프로그램이 상위계획에 동참하고 지원하여 문화도시·문화벨트와 관련된 독자적인 법적 근거를 확보하는 것이 과제가 되고 있음

- 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 경우 법제적 위상은 이제 타당성 영역 단계이기 때문에 명문화된 것은 없으며, 향후에 본 사업과 관련하여 독자적인 법적 근거를 마련하여 법제적 위상을 갖추는 것이 최대 과제가 아닐 수 없음
- 그럼에도 제4차 국토종합계획 수정안을 살펴보면 전통문화·영상·관광산업이 4대 전략산업의 하나로 명시되어 있으며, 전통문화중심 및 영상 문화산업 수도화로 지역 자원을 세계화 하는 방안을 포함하고 있어 비록 20년이라는 장기 계획이지만, 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 전망은 매우 밝다 하겠음

■ 제4차 국토종합계획 수정안에서의 법제적 위상 내용

- 풍부한 지역 문화자원을 세계적인 관광 자원화
 - 전주 영상 문화산업 활성화 정책의 내실 있는 추진 도모
 - 판소리·백제문화, 해양·선사문화 등 역사문화자원을 전승·정비·복원
- 전략산업과 지역 고유의 전통산업 활성화
 - 전통문화·영상·관광산업 육성을 위한 인프라를 중점 구축
- 풍부한 지역 문화자원을 세계적인 관광 자원화
 - 전주 영상 문화산업 활성화 정책의 내실 있는 추진 도모
 - 판소리·백제문화, 해양·선사문화 등 역사문화자원을 전승·정비·복원·조성하여 세계적인 문화·관광 산업화를 추진
 - 문화예술·전통문화 보존·문화예술 콘텐츠·통합 네트워크 구축 등 현대와 전통이 어우러지는 문화산업 기반을 조성
- 권역별 자원 특성에 따라 역사문화관광·산악휴양관광·해양문화관광 인프라를 조성하고, 고군산군도, 변산반도 등을 연계하여 국제적인 복합관광레저단지 조성을 추진

- 전통문화 공간 조성 및 인력양성, 전통문화산업 육성, 전통문화예술 진흥을 통해 전주권을 전통문화중심지역으로 육성
- 동부 산악권의 휴양·레저·동계 스포츠 거점화
 - 기존의 관광자원을 연계, 관광산업 중심 신활력지역 개발을 위해 무주에 관광·레저형 기업도시 건설
 - 새로이 창출되는 관광수요에 대응하는 테마형 특화관광지역을 조성하고, 태권도 공원 조성 등 국제적 스포츠 기반을 확충
 - 생태·휴양, 전통문화·레포츠 체험 등 지역고유 자원의 관광상품화를 위해 지역 특화 발전특구의 지정과 육성을 추진
- 인접 지자체간 협력사업의 우선 추진
 - 주요 고속도로 주변 지역과 지덕 문화관광권 및 지리산권 관광개발 등의 원활한 추진을 위해 지자체간 협력을 강화

<표4-6> 문화환경조성 제도의 특징

구분	특징	관련법	문화벨트와의 관련성
문화의 거리	거리중심 문화요소 집적	관광특구로 지정된 경우 관광진흥법 제2조의11적용	문화벨트의 하부개념으로 장래 문화지구로 편입될 전망
문화지구	별도의 개념은 규정하고 있지 않음. 단, 지구지정 대상에 대하여 법에 규정되어 있음	문화예술진흥법 제10조의 2	문화벨트의 중심핵으로서 기능 부여
문화관광 거점도시	대규모 광역권 차원에서 문화관광 거점도시와 연계도시를 지정함	“7대 문화관광권계획”에 의거하며 법적인 장치는 없음 제4차 국토종합계획에 반영되어 있음	문화적 거점 성격의 도시를 문화도시로 지정할 경우의 적용 가능 광역문화벨트의 개발에 적용
문화관광 벨트	문화관광거점 지역, 특화관광 사업 및 매력도를 지닌 관광자원을 상호 유기적으로 연계하여 특성화된 관광진흥이 이루어질 수 있도록 설정된 연계지역	“7대 문화관광권계획”에 의거하며 법적인 장치는 없음 제4차 국토종합계획에 반영되어 있음	문화관광벨트 개념 정리 및 사업추진 발단
문화도시 (시범도시)	도시계획법 상 시범도시제도를 이용 문화시범도시 지정	도시계획법 제10조의 2	도시계획법에 기반을 둠으로 지원분야를 건설교통부와 협의 필요

나. 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 역할과 기능 정립

■ 지역균형개발을 선도할 새로운 개발축

- 제4차 국토계획에서는 영상 문화수도화, 지방거점도시로서 풍부한 문화, 역사 자원을 활용한 문화영상산업을 적극 육성할 것을 언급하고 있으며 수정계획에서는 독자적인 전북권을 설정하여 문화관광을 중심으로 한 지역발전 전략을 언급하고 있음
- 섬진강권역에 포함되어 있는 남원, 진안, 임실, 순창, 장수 등은 개발 과정에서 다소 소외되었으나 이제 대전-통영고속도로 건설로 접근성이 양호해짐에 따라 새로운 발전축으로 전개될 것임
- 특히, 섬진강권역의 대상지역은 전라선을 비롯한 대전-통영간 고속도로가 남북으로 달리고 있는 가운데 동서로 2개의 고속도로인 88올림픽고속도로, 남해고속도로가 교차되고 향후에는 익산-포항간 고속도로가 동서로 교차되어 접근성이 획기적으로 좋아질 전망이다
- 국토계획, 도계획 등 상위계획상의 교통체계가 완성될 경우 대상 지역은 한시간권 내에 있게 되는 교통의 요지가 될 것으로 인구유입, 관광 객수 증가, 영상산업의 발전 등 지역발전의 가능성이 클 것임

■ 자연자원을 활용한 영상관광 활동 공간

- 섬진강권역의 대상지역에는 덕유산 국립공원, 지리산 국립공원 등 수려한 자연자원과 풍부한 문화유적, 관광자원 그리고 섬진강 주변의 천혜의 자연환경이 살아 숨 쉬는 지역으로서 다양한 정주 지역이 형성되어 있어 영화 및 드라마 촬영지로 구상
- 따라서 대상지역은 철도 및 고속도로의 접근성이 탁월하여 섬진강 특유의 자연 자원이 활용되는 새로운 영상관광의 메카가 될 수 있는 전망이다

■ 영상관광산업 및 지역혁신의 선도 지역

- 섬진강권역 주변 지역은 대부분 낙후지역으로 지속적인 인구감소와 노령화로 인하여 성장동력원이 약화되고 있어 섬진강권역의 자원을 활용한 영상관광산업의 중심지로 개발하여야 함
- 특히 고속도로 및 도로망의 확충, 정부의 지역균형개발정책의 추진, C-Korea 정책 등으로 개발의 여건이나 동인이 성숙되고 있는 바, 혁신 지역으로 설정하여 지역개발을 활성화하고, 그 파급효과를 확산할 선도지역으로서 그 역할을 수행하도록 함
- 따라서 대상지역에 부가가치가 높은 영상관광산업구조로의 개선 및 관광산업을 육성하고 지역혁신을 유도할 수 있는 체제를 구축할 경우 본격적인 지방화시대의 선도적인 개발지역으로서의 기능할 것으로 전망됨
- 섬진강권역의 영상관광벨트 조성 사업은 전라북도와 전라남도의 고유한 전통자원, 자연환경자원, 문화관광자원을 활용한 양도간의 공동 협력사업으로 모범적인 지역혁신체계의 구축, 지역별 혁신 클러스터 육성 등 혁신주도형 발전기반을 구축하기에 적합한 지역이며, 영상관광산업의 육성을 통해 지역혁신역량의 증대를 추진하고 지역발전 도모 및 국토의 균형발전을 도모해야하는 전략적인 사업임

다. 권역별 구상

■ 구상 배경

- 섬진강권역의 영상관광벨트 조성사업을 통해 지역의 잠재력을 촉발 또는 극대화함으로써 지역발전을 선도할 주체로서 역할과 기능을 설정하여 추진
- 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 대상 지역인 시·군의 부존자원과 지역공간과의 유기적 연계를 통해 영상관광 클러스터를 형성할 기반을 구축하고 이들이 혁신지역으로 발전할 수 있도록 함

- 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업은 반드시 필요하고 지역여건과 자원을 보아서 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 잠재력이 풍부하며 개발 방향이 다양한 만큼 지역 자원의 동질성과 상호보완성을 바탕으로 영상관광벨트 조성 사업의 전략적 추진이나 계획의 추진이후 혁신 지역으로 나타날 가능성이 높음

■ 권역별 구상안

- 섬진강 상류 및 호수 등을 활용한 수변형 영상 촬영지
 - 대상 지역 : 진안, 완주
 - 섬진강 발원지인 데미샘의 상징적 의미와 섬진강 상류의 친수 공간, 자연 호수를 끼고 발달한 정원형 촌락 등을 통해 대도시권에서 찾아볼 수 없는 영상 및 영화 촬영 인프라를 제공하고, 이를 휴양, 레포츠 공간으로 활용할 수 있는 천혜의 자연 생태지역
- 고전문학과 판소리 콘텐츠, 그리고 국난사 중심의 영상 창작지
 - 대상 지역 : 남원, 임실, 순창, 정읍
 - 격동기 사회의 배경지, 즉 일제시대의 수탈의 역사, 한국전쟁 및 빨치산 투쟁, 화전민, 의병, 여순 반란사건 등의 역사적인 장소를 스토리텔링하여 지역의 장소 마케팅 전략과 더불어 교육 체험 코스로 활용토록 함
 - 흥부전, 춘향전, 변강쇠전 등 대표적인 판소리 문학과 혼불(최명희), 태백산맥(조정래), 천둥소리(김주영), 남부군(이태) 등 지리산 주변문학 작품의 배경지를 영상 촬영지로 조성하여 창작 인프라 구축
 - ‘아름다운 시절’, ‘슬픈연가’ 등 영화 촬영지로 널리 알려진 장산·천담 마을의 청정 환경과 풍광의 아름다움을 그대로 보전하여 영화 촬영지로 활용함은 물론 영화인들의 휴식공간으로 활용하도록 함
 - 1900년에서 1960년대 중심으로 구성

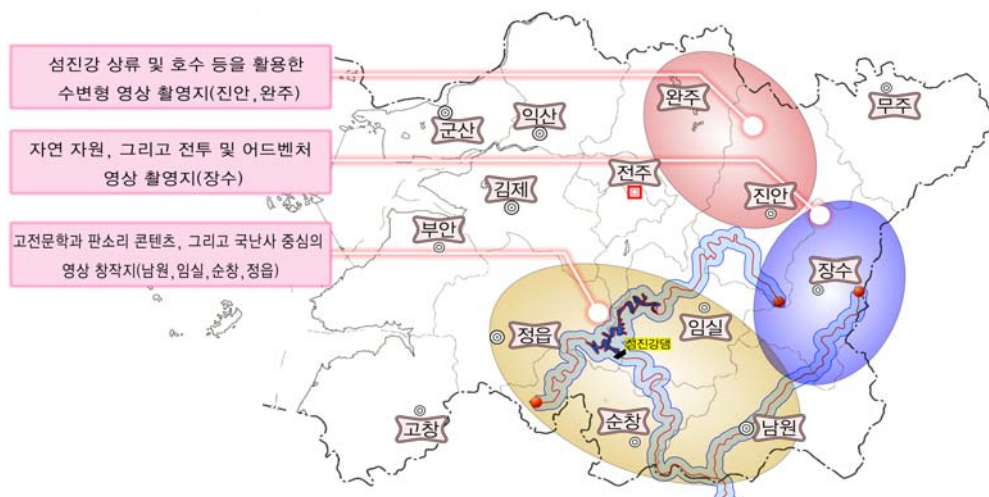
○ 자연 자원, 그리고 전투 및 어드벤처 영상 촬영지

- 대상 지역 : 장수

- 1970년대의 새마을 운동 시절을 가장 잘 연출해 주고 있는 지역으로서 억세풀, 들풀 등 자연 생태의 보고이며, 산악 자원을 활용한 전투, 항공, 비행, 암벽 등 역동적이고도 모험적인 전투 및 산악 어드벤처 촬영지로서 매우 강점이 있는 지역임

- 1970년대 이후의 중심으로 조성

- 무주와 더불어 전국의 한 중앙에 위치하고 있는 곳으로 관광 여가 등을 위한 다양한 상품, 서비스를 공급할 수 있는 체류형 관광지로 각광을 받고 있음



<그림4-8> 섬진강 권역별 구상

■ 섬진강권역 영상관광벨트 조성 세부사업

○ 완주 : 자연과 접목된 정원군락지와 시대별 생활상 주거촌락지 조성

- 사업대상지역은 상관저수지 상류지역으로 인가가 드물며 자연훼손이 전혀 없고 주변 환경이 수려하여 호수와 어우러진 천연자연환경이 조성되었음. 이러한 환경적 특성을 살려 여러 나라의 다양한 정원군락지

및 우리나라의 시대별 주거형태 군락지를 꾸며 테마형 영상촬영지를 조성할 계획

- 사업의 범위

- 위치 : 완주군 상관면 의암리(50,000여평)
- 사업기간 : 2006~2009
- 총사업비 : 220억원

○ 남원 : 혼불배경지 조성



혼불문학관

- 혼불문학마을을 배경으로 섬진강권의 남원지역 자원과 조화롭게 연계한 친환경적인 영상촬영촌 조성이 필요하고 문화, 테마, 자연경관 등 최적의 환경을 구비한 지역의 개발 필요성이 대두되고 있음

- 혼불배경지 조성 사업은 혼불 문학관과 연계한 시골길 조성, 거명굴 조성, 종가집 보전, 옛집 복원 등의 사업을 추진할 계획이며 사업이 완료되면 문학사 중심의 촬영지가 조성되어 관광객 유치 및 지역 경제활성화까지 기대됨

- 사업의 범위

- 위치 : 남원시 사매면 서도리 522번지 일원
- 사업기간 : 2007~2010
- 총사업비 : 60억원

○ 남원 : 구 서도역 영상촬영장 조성



구 서도역사

- 서도역은 1930년대 모습을 그대로 간직한 전국 유일의 역사로 전라선 철도개량으로 인하여 이설(2002. 10.17) 됨에 따라 철거위기에 직면하였으나 많은 문학인과 남원시민들의 건의로 시에서 매입하고, '구 서도역 영상촬영장'을 복원차원에서 조성하고 있음

- 따라서 인근 사매면 지역과 더불어 서도역 영상촬영장, 혼불문학관과



구 서도역사 뒷모습

혼불배경지 조성은 남원지역 섬진강권 영상 관광의 중심역할을 하게 될 것으로 기대됨

- 사업의 범위

- 위치 : 남원시 사매면 서도리 24번지 일원(구 서도역 일원)
- 사업기간 : 2006~2009
- 총사업비 : 21억원

○ 임실 : 오수 찰방역지구 영상테마기반 조성



오수 의견비

- 오수지역은 인근 동계, 삼계, 지사, 산서 등의 교통의 요충지 역할을 한 지역으로 고려·조선시대의 생활 경제의 중심지로 현재까지 그 맥을 이어오고 있고, 주인을 불길에서 구한 의견 이야기가 전해져 내려오는 등 지리적, 역사적 이야기를 풍부하게 보유하고 있음

- 오수지역 찰방역을 복원함으로써 민속장터 복원, 철도의 발달사를 재현한 역사탐방 교육장으로 활용하고 도시화와 산업화로 잃어버린 고향의 아름다운 향수를 느낄 수 있는 영상관광자원으로 활용

- 사업의 범위

- 위치 : 임실군 오수면 오수리 구오수역
- 사업기간 : 2008~2011
- 총사업비 : 50억원

○ 장수 : 가상전투·병영체험 및 드라마 소품 전시관 조성



방화동 가족 휴양촌

- 가상전투·병영체험장은 산악을 이용하여 가상전투, 병영생활 체험타운을 조성하는 것으로 이색적인 영상물 경험의 장으로 활용할 계획

- 소품 전시관은 영화, 드라마 촬영 시 필요한 시대별 소품 및 의상을 전시·체험하게 함으로서 관광객으로 인한 입장료 수익, 시설 임대 수익을 증대를 도모하기 위한 것임



방화동 가족 휴양촌 입구

- 사업의 범위

- 위치 : 장수군 변암면 사암리 방화동 일대(66,116m²)
- 사업기간 : 2007~2010
- 총사업비 : 170억원

○ 정읍 : 옥정호 자생식물원 영상촬영장 조성



정읍 옥정호

- 옥정호의 수려한 경관이 조망되는 산촌지역에 자생 야생화를 테마로 대단위 식물원과 펜션단지를 조성하여 영상촬영지 및 관광명소로 개발
- 옥정호는 산업화의 소외지역으로 청정 지역의 맑은 물과 산야를 보유하고 있음

- 사업의 범위

- 위치 : 정읍시 산내면 종성리(330,000m², 약 10만평)
- 사업기간 : 2007~2016
- 총사업비 : 340.22억원



정읍 옥정호

○ 진안 : 마이산 역사·영화마을 조성



섬진강 발원지 데미샘

- 진안은 섬진강 발원지인 데미샘이 위치하고 있으며 명승 마이산을 배경으로 역사·영화마을을 설치할 계획
- 진안은 세계에서 유일하게 부부봉 및 마이산이 있고, 조선창업의 역사가 깃든 곳임, 또한 익산-포항간 고속도로가 개통될 예정(2007)이고, 대전-통영간 고속도로가 개통되어 서울과 진안이 만나질 생활권에 들어 접근성이 매우 양호함

- 사업의 범위

- 위치 : 진안군 진안읍 단양리 408호 226필지(294,400m²)
- 사업기간 : 2007~2010
- 총사업비 : 100억원



장군목 물길

○ 순창 : 장군목-향가 간 수변 영상촬영지 조성

- 장군목 주변은 국내 영화촬영지로서 널리 알려져 있어 강 주변 보전 정비 필요
- 요강바위를 비롯한 강변에 형성된 기암괴석과 용골산 무량산 두류봉 체계산으로 이어지는 산세를 바탕으로 강과 산을 아우르는 자연생태 촬영지 조성
- 징검다리, 어살, 물레방아, 조선시대 후기 나루터 및 전통주막 설치 등 향수가 있는 친환경 하천구조물 설치
- 전국최고의 자연생태 수변 영상촬영지로 제공
- 사업의 범위
 - 위 치 : 순창군 동계면 구미마을 및 적성면 석산마을 일원
 - 사업기간 : 2007~2009
 - 총사업비 : 100억원

5. 사업 추진전략의 적정성

가. 추진 사업 개요

■ 추진 사업 개요

○ 대상지역 : 섬진강 권역 11개 시·군('06년 하동군, 정읍시 추가 13개 시·군)

- 전북 : 7개 시·군 (남원시, 완주군, 임실군, 순창군, 진안군, 장수군, 정읍시)
- 전남 : 5개 시·군 (구례군, 곡성군, 순천시, 광양시, 여수시)
- 경남 : 1개 군(하동군)

- 총사업비 : 1,700억원(전북 약 1,000억원, 전남 약 700억원)
 - 2006년도 사업비 : 1.5억원(국비)
 - * 문화관광부 주관 학술용역 실시
- 사업기간 : 2006 ~ 2010(5년간)
- 기본 개발 구상
 - 성장잠재력이 크고 고부가가치 산업인 영상산업을 육성하기 위한 하드웨어 및 소프트웨어 인프라 구축
 - 섬진강 주변 지자체의 역사· 문화적 인프라, 또는 자연 풍경을 활용하여 영상산업을 육성할 수 있는 사업 아이템 개발
 - 관광분야와 접목, 다양한 볼거리 제공으로 낙후된 동부권의 성장 잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여도가 큰 사업 발굴
 - 대규모 하드웨어 중심의 사업 또는 단순한 관광자원 개발 사업 등 지역 현안은 가급적 지양
- 사업 추진 방법
 - 단계별 사업 추진 : 2010년까지 지속적으로 추진해 나가되 재원확보 여부를 고려하여 지역경제 파급효과가 큰 사업 순으로 우선 순위를 정하여 연차별 사업
 - 단 사업추진 이전 사업의 적정성, 경제적 파급효과 등 사업 타당성을 조사하기 위한 사전 용역 수행
- 조성지 내 민간투자자 유치
 - 대상분야 : 위락공간, 숙박시설 등

■ 주요 사업내용 및 부문별 투자계획

(2006년 2월 24일 자료 기준)

사업명	사업비 (억원)	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2015	2016
자연과 접목된 정원군락지(70)와 시대별 생활상 주거촌락지(150) 조성사업(완주)	220	2	8	105	105	-	-	-	-
혼불배경지 조성(남원)	60	-	6	25	19	10	-	-	-
구 서도역 영상촬영장 조성(남원)	21	8	4.5	5.5	3	-	-	-	-
오수 칠방역지구 영상테마기반조성(임실)	50	-	-	6	15	15	14	-	-
가상전투·병영체험 및 드라마 소품 전시관 조성(장수)	170	-	6	59	59	46	-	-	-
옥정호 자생식물원 영상촬영장 조성(정읍)	340.22	-	7	-	30	293.22			10
마이산 역사·영화마을 조성(진안)	100	-	33.5	22.5	22	22	-	-	-
장군목-항가 간 수변 영상촬영지 조성(순창)	100	-	20	45	35	-	-	-	-
전북 총계(7개 지역 8개 사업)	1,061.22								

나. 세부 사업별 계획의 적절성

■ 적절성의 평가 기준

- 사업목적에의 부합성, 기본개발 구상과의 적합성, 사업의 성공 가능성 정도

<표5-1> 적절성의 평가 기준

평가항목	평가기준	평가결과 반영
사업목적과의 부합성	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성 • 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상 • 영상 문화정책적인 관점에서의 문화 복지 증진 • 지역 영상관광산업 육성 	원칙에서 위배될 경우 사업 재조정
기본개발구상과의 적합성	<ul style="list-style-type: none"> • 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성 • 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양 • 차별화된 개발 전략 • 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여 	원칙에서 위배될 경우 사업 재조정
사업의 성공 가능성 정도	<ul style="list-style-type: none"> • 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토 • 체계적인 비즈니스 전략 모색 • 사후 관리 및 활용방안 • 관광테마의 발굴 • 복합 클러스터 구축 	성공적인 사업을 위해 사업 수정·보완

- 영상관광벨트 조성 사업의 성공 조건
 - 세트장과 같은 하드 인프라 보다는 소프트 인프라가 중시되어야 함
 - 비즈니스적인 접근이 우선시 되어야 함
 - 수도권과 차별화된 개발 전략이 필요함
 - 생산, 유통, 소비가 유기적으로 연계되어야 함
- 영상관광의 성공 조건
 - 초기 단계부터 철저한 기획을 통해 촬영지를 정하고 세트장 등을 관광지화 하는 등 사전기획을 철저히 함
 - 성공한 영화·드라마의 촬영장소만이 유명 관광지가 될 수 있음
 - 캐릭터 등 다양한 문화상품을 개발 판매하여 관광 시너지 효과 창출
 - 영상관광을 지역경제 활성화 수단으로 활용
 - 지속적인 관광테마를 발굴하고 효율적인 관리와 홍보로 생명력 유지
 - 제작, 관광, 소비가 연계된 복합 클러스터의 구축

1) 혼불 배경지 조성 사업

■ 혼불 배경지 조성 사업 개요

<표5-2> 혼불 배경지 조성 사업 개요

구 분	내 용
사업의 필요성	• 혼불 문학마을의 배경으로 친환경적인 영상 촬영촌 조성 필요
세부 사업 내용	• 혼불문학관과 연계한 시골길 조성, 거렁굴 조성 • 종가집 보전, 옛집 복원 등
재원조달 방안	• 총 60억원(국고 30억원, 지방비 30억원)
소프트웨어 프로그램	• 하드웨어 중심
지역경제 활성화	• 사업 가능성은 매우 크며, 파급효과도 클 것으로 예상

■ 계획의 적절성 평가 결과

평가항목	평가기준	평가결과
사업목적과의 부합성	• 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성	○
	• 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상	★
	• 영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진	◎
	• 지역 영상관광산업 육성	★
기본개발 구상과의 적합성	• 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성	◎
	• 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양	▲
	• 차별화된 개발 전략	◎
	• 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여	★
사업의 성공 가능성 정도	• 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토	미완
	• 체계적인 비즈니스 전략 모색	
	• 사후 관리 및 활용방안	
	• 관광테마의 발굴	
	• 복합 클러스터 구축	

★ : 우수, ◎ : 높음, ○ : 중간, ▲ : 낮음

○ 평가결과의 종합

- 혼불 문학은 현대소설의 대표적인 작품으로 드라마 제작 가능성 높음
- 전제조건 : 최명희 작가의 현대소설인 '혼불'이 드라마로 제작 방영되고 또한 높은 시청률로 흥행이 성공되어야 함. 사전 조성은 영상 촬영촌으로서 활용도 및 생명력이 약함. 따라서 공중파 방송사와의 '혼불' 제작을 위한 MOU 체결이 선행되어야 하며, 지자체는 세트장 부지 제공 및 투자비용 분담, 그리고 흥행, 사후 마케팅 등에 대한 사전기획 및 지원 필요

2) 구 서도역 영상촬영장 조성 사업

■ 구 서도역 영상촬영장 조성 사업 개요

구 분	내 용
사업의 필요성	• 역사적 전통문화유산을 복원, 보존함과 아울러 영화촬영장으로 활용
세부 사업 내용	• 구 서도역 복원
재원조달 방안	• 21억원(국고 10억원, 지방비 11억원)
소프트웨어 프로그램	• 철도 발달사를 재현한 역사탐방 교육 프로그램 개발
지역경제 활성화	• 철도 테마파크 조성으로 지역 경제 활성화 기대

■ 계획의 적절성 평가 결과

평가항목	평가기준	평가결과
사업목적과의 부합성	• 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성	○
	• 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상	★
	• 영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진	○
	• 지역 영상관광산업 육성	★
기본개발 구상과의 적합성	• 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성	★
	• 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양	◎
	• 차별화된 개발 전략	○
	• 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여	◎
사업의 성공 가능성 정도	• 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토	미완
	• 체계적인 비즈니스 전략 모색	
	• 사후 관리 및 활용방안	
	• 관광테마의 발굴	
	• 복합 클러스터 구축	

★ : 우수, ◎ : 높음, ○ : 중간, ▲ : 낮음

○ 평가결과의 종합

- 서도역을 복원하여 철도와 관련하는 인프라를 구축함으로써 영화촬영지 및 교육용 테마파크로 활용 가능함
- 그러나 곡성군과의 중복 투자가 우려되므로 차별화된 개발 전략이 요구됨
- 구 서도역 복원은 혼불문화관 관광객들에게 다양한 체험 프로그램을 제공할 수 있기 때문에 시너지 효과 기대

3) 자연과 접목된 정원 군락지와 시대별 생활상 주거촌락지 조성 사업

■ 자연과 접목된 정원 군락지와 시대별 생활상 주거촌락지 조성 사업 개요

구 분	내 용	
사업의 필요성	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 나라의 정원, 다양한 정원을 개발하여 영상물 촬영장소로 제공 • 우리나라의 고대, 선사시대 등 시대별 주거형태를 다양하게 꾸며 세트화함으로써 영화, 드라마 등 로케 장소로 활용 	
세부 사업 내용	정원군락지	<ul style="list-style-type: none"> • 테마별 : 나비, 연못, 습지대, 돌, 새 등으로 조성된 정원 • 나라별 : 프랑스식, 영국식, 이탈리아식, 일본식 등
	시대별 생활상 주거촌락지	<ul style="list-style-type: none"> • 시대별 주거형태 테마파크 : 구석기에서 조선시대까지 • 움막, 동굴, 수혈주거, 모조건축, 초옥, 기와, 초기집 등
재원조달 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 220억원(국비 110억원, 지방비 110억원) 	
소프트웨어 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 공쥐팔쥐 관련 캐릭터 및 문화콘텐츠 활용 • 역사 교육 프로그램 개발 운영 	
지역경제 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 정원들의 집적화로 영화촬영지, 관광지 부각 • 영화, 드라마 로케이션지, 역사 교육 프로그램 개발 비즈니스 	

■ 자연과 접목된 정원 군락지 조성 계획의 적절성 평가 결과

평가항목	평가기준	평가결과
사업목적과의 부합성	• 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성	○
	• 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상	○
	• 영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진	○
	• 지역 영상관광산업 육성	◎
기본개발 구상과의 적합성	• 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성	○
	• 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양	◎
	• 차별화된 개발 전략	◎
	• 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여	◎
사업의 성공 가능성 정도	• 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토	미완
	• 체계적인 비즈니스 전략 모색	
	• 사후 관리 및 활용방안	
	• 관광테마의 발굴	
	• 복합 클러스터 구축	

★ : 우수, ◎ : 높음, ○ : 중간, ▲ : 낮음

○ 평가결과의 종합

- 여러 나라의 정원, 다양한 정원을 개발하여 영화촬영지로 활용하는 컨셉이 좋으며 새롭게 조성해야 하는 인프라로서 사업에 대한 구체적인 방안 마련이 필요

■ 시대별 생활상 주거촌락지 조성 계획의 적절성 평가 결과

평가항목	평가기준	평가결과
사업목적과의 부합성	• 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성	◎
	• 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상	○
	• 영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진	○
	• 지역 영상관광산업 육성	◎
기본개발 구상과의 적합성	• 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성	◎
	• 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양	○
	• 차별화된 개발 전략	◎
	• 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여	◎
사업의 성공 가능성 정도	• 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토	미완
	• 체계적인 비즈니스 전략 모색	
	• 사후 관리 및 활용방안	
	• 관광테마의 발굴	
	• 복합 클러스터 구축	

★ : 우수, ◎ : 높음, ○ : 중간, ▲ : 낮음

○ 평가결과의 종합

- 기존의 인프라를 활용하기 보다는 새로운 하드 인프라 조성 사업으로 사업의 효과를 극대화하기 위해 민중생활사 박물관을 조성하여 영상 촬영지로서 뿐만 아니라 체험교육의 장으로 활용하는 것은 지역경제 활성화에 기여할 것으로 봄
- 완주군의 경우 섬진강변과는 다소 거리가 있으며 따라서 섬진강 자원을 활용하는 것이 아니라면 콩쥐팥쥐동화마을을 조성하여 콩쥐와 팥쥐의 대조적인 캐릭터를 활용하여 청소년들의 참여를 유도하는 사업 고려

4) 가상 전투 및 병영체험장 및 드라마 소품 전시관 조성 사업

■ 가상 전투 및 병영체험장 및 드라마 소품 전시관 조성 사업 개요

구 분	내 용	
사업의 필요성	<ul style="list-style-type: none"> 산악을 이용한 가상전투, 병영생활 체험 타운을 조성하여 이색적인 영상물 경험의 장으로 영화, 드라마 촬영시 필요한 시대별 소품을 보관·대여함으로써 신속한 촬영 도모 	
세부 사업 내용	가상 전투 및 병영체험장	<ul style="list-style-type: none"> 비행 시뮬레이션, 가상전투 체험실 등 병영캠프, 산악행군로, 엑스트라 훈련실 운영 등
	드라마 소품 전시관	<ul style="list-style-type: none"> 전시관 건립 소품 및 의상 일절 구입
재원조달 방안	<ul style="list-style-type: none"> 170억원(국고 85억원 지방비 85억원) 	
소프트웨어 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 각종 VR 체험 프로그램 	
지역경제 활성화	<ul style="list-style-type: none"> 산악의 자연을 활용한 새로운 영상 문화공간 조성 활용 소품 등을 영화, 드라마, CF 제작시 대여 	

■ 가상 전투 및 병영체험장 조성 계획의 적절성 평가 결과

평가항목	평가기준	평가결과
사업목적과의 부합성	• 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성	◎
	• 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상	★
	• 영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진	○
	• 지역 영상관광산업 육성	★
기본개발 구상과의 적합성	• 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성	◎
	• 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양	◎
	• 차별화된 개발 전략	★
	• 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여	◎
사업의 성공 가능성 정도	• 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토	미완
	• 체계적인 비즈니스 전략 모색	
	• 사후 관리 및 활용방안	
	• 관광테마의 발굴	
	• 복합 클러스터 구축	

★ : 우수, ◎ : 높음, ○ : 중간, ▲ : 낮음

○ 평가결과의 종합

- 전라북도 영상산업 육성 기본계획에 제시된 바와 같이 장수군의 산악 지형을 이용하여 군 관련 영화, 드라마 제작을 위한 인프라를 구축하고

VR을 이용하여 가상체험을 할 수 있도록 하는 이색적인 테마파크로 조성한다면 활용도는 매우 높으며 지역경제에 미치는 파급효과도 클 것으로 예상됨

■ 드라마 소품 전시관 조성 계획의 적절성 평가 결과

평가항목	평가기준	평가결과
사업목적과의 부합성	• 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성	◎
	• 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상	▲
	• 영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진	◎
	• 지역 영상관광산업 육성	○
기본개발 구상과의 적합성	• 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성	◎
	• 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양	○
	• 차별화된 개발 전략	○
	• 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여	○
사업의 성공 가능성 정도	• 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토	미완
	• 체계적인 비즈니스 전략 모색	
	• 사후 관리 및 활용방안	
	• 관광테마의 발굴	
	• 복합 클러스터 구축	

★ : 우수, ◎ : 높음, ○ : 중간, ▲ : 낮음

○ 평가결과의 종합

- 영화나 드라마 촬영시 소품을 적시에 제공한다는 측면은 기여하는 바가 크며 소품을 활용한 이벤트 프로그램도 연계하여 소득 창출이 가능하도록 하기 위해서 접근성이 매우 높은 도심지역의 사업이 유리하다고 판단됨

5) 오수 찰방역지구 영상테마기반 조성 사업

■ 오수 찰방역지구 영상테마기반 조성 사업 개요

구 분	내 용
사업의 필요성	<ul style="list-style-type: none"> • 문화, 테마, 자연경관 등 최적의 환경을 구비한 지역의 개발 필요성 대두 • 고향의 향수를 느낄 수 있는 신작로 복원 및 영화촬영지 제공
세부 사업 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 오수 찰방역 복원(철도의 발달사를 재현) • 복원된 신작로와 연계한 교통테마 거리 조성
재원조달 방안	• 50억원(국비 25억원, 지방비 25억원)
소프트웨어 프로그램	• 교통테마 체험 프로그램 개발
지역경제 활성화	• 영상 촬영지로서 관광객 유입

■ 계획의 적절성 평가 결과

평가항목	평가기준	평가결과
사업목적과의 부합성	• 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성	◎
	• 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상	★
	• 영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진	○
	• 지역 영상관광산업 육성	◎
기본개발 구상과의 적합성	• 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성	◎
	• 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양	◎
	• 차별화된 개발 전략	★
	• 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여	◎
사업의 성공 가능성 정도	• 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토	미완
	• 체계적인 비즈니스 전략 모색	
	• 사후 관리 및 활용방안	
	• 관광테마의 발굴	
	• 복합 클러스터 구축	

★ : 우수, ◎ : 높음, ○ : 중간, ▲ : 낮음

○ 평가결과의 종합

- 오수역을 복원하는 사업이 아니고 찰방역(조선시대 역마제도의 말이 쉬어가는 장소)의 역사적 문화를 재현하는 인프라를 구축하여 조선시대의 교통통신 시설은 물론 임실의 비포장도로(오수면에서 남원으로 넘어가는 고갯길)를 활용하여 영화촬영지로 활용할 수 있도록 인프라를 갖추어 나가는 사업 방향이 정립되어야 할 것임

6) 장군목~향가 간 수변 영상촬영지 조성 사업

■ 장군목~향가 간 수변 영상촬영지 조성 사업 개요

구 분	내 용
사업의 필요성	• 장군목 주변은 국내 영화촬영지로서 널리 알려져 있어 강 주변 보전 정비 필요
세부 사업 내용	• 하천 및 산을 어우르는 자연생태 촬영지 조성(양안 30km) • 징검다리, 어살, 조선시대 후기 나루터 및 전통주막 설치 등
재원조달 방안	• 100억(국비 50억원 도비25억원 군비25억원)
소프트웨어 프로그램	• 각종 영화체험 프로그램 개발 운영
지역경제 활성화	• 전국 최고의 자연 생태 영상 촬영지로 활용

■ 계획의 적절성 평가 결과

평가항목	평가기준	평가결과
사업목적과의 부합성	• 영상 문화시대에 부응하는 영상 문화 기반조성	○
	• 지역 영상 문화자원의 보존 및 개발의 질 향상	★
	• 영상 문화정책적인 관점에서의 문화복지 증진	○
	• 지역 영상관광산업 육성	★
기본개발 구상과의 적합성	• 영상산업 기반조성 차원의 영상 촬영지 조성	★
	• 하드웨어 중심 및 단순 관광개발 사업 지양	★
	• 차별화된 개발 전략	◎
	• 동부권의 성장잠재력 개발 및 지역경제 활성화에 기여	◎
사업의 성공 가능성 정도	• 철저한 사전 기획과 엄격한 타당성 검토	미완
	• 체계적인 비즈니스 전략 모색	
	• 사후 관리 및 활용방안	
	• 관광테마의 발굴	
	• 복합 클러스터 구축	

★ : 우수, ◎ : 높음, ○ : 중간, ▲ : 낮음

○ 평가결과의 종합

- 영상 촬영지로서는 천혜의 조건을 갖추고 있는 지역으로 평가받고 있어 섬진강의 자연 그대로를 활용한 영상 촬영지로 개발하고, 지속적으로 생명력을 갖도록 관리 해 나간다면 대규모 영상 촬영단지도 가능할 것으로 판단됨

다. 신규 사업의 발굴

■ 신규 사업의 발굴

- 제작(생산)과 마케팅, 소비가 유기적으로 결합될 수 있도록 생산 인프라의 확충사업이 보완되어야 함
- 또한 경쟁력 있는 영상관광사업의 지속적 발굴로 생명력을 이어나가야 함
- 용역단계에서 구체적인 사업 계획 수립

지 역	내 용
제작(생산) 분야 관련 사업	<ul style="list-style-type: none"> • 판소리 창작 스튜디오 조성 (남원시) • 창작산업 복합단지 조성 (남원시) (고전문학 비즈니스) • 영상 창작 스튜디오 조성(임실군 진메마을) (영화인의 마을 조성) • 시나리오 작가 마을 조성(임실군 김용택 시인의 마을) • 섬진강 영상 문화체험관 건립(임실군 옥정호) • 게임 캐릭터 체험테마파크 건설(완주군)
영상관광사업	<ul style="list-style-type: none"> • 구전문학 이야기 마을조성(지역 무관) • 민속장터와 전통공예마을 조성(임실군) • 24절기 세시풍속 마을 조성(임실군) • 도깨비와 벽사를 주제로 한 테마파크 조성(장수군)
사업 보완	<ul style="list-style-type: none"> • 12개 사업 평가 결과 내용 참조

제 5 장

전라북도 영상산업의 경제적 파급효과

- 제 1 절 분석모형의 개요
- 제 2 절 지역경제 파급효과 분석을 위한 유발계수
- 제 3 절 섬진강권역 영상관광벨트 조성 사업의 지역경제 파급효과

V. 전라북도 영상산업의 경제적 파급효과

1. 분석모형의 개요

가. 영상산업의 경제성

- 21세기 지식기반사회를 이끄는 핵심 콘텐츠 산업

- 영상산업은 규모가 크고 성장속도가 빠르며 관련 산업들 간의 전·후방연관효과가 체증적으로 증가하고 있음

- 최근 5년간 국내 영화산업 연평균 성장률 18%('98~'03)

- 영상산업은 차세대 성장 동력

- 한국영화산업의 경제적 파급효과('03년) : 생산유발효과 7,357억원, 부가가치 유발액 3,231억원, 고용유발인원 7,301명

- 2005년 흥행영화 베스트 10 중 한국영화 7편의 관람객수는 3,312만명으로 입장료 수입은 2,319억원, 극장 매점의 음식료 서비스 매출액은 955억원으로 추산됨⁴⁾

- '태극기 휘날리며', '실미도'의 경제적 파급효과는 총 관객 2,222만명, 흥행수입 1,556억원, 생산유발액 3천억원으로 이러한 생산유발효과는 소나타 8,042대를 생산할 때 발생하는 생산유발효과와 동일함, 부가가치 유발액 1,321억원은 소나타 12,200대를 생산시 유발되는 부가가치와 동일

- '왕의 남자' 흥행수입 및 부대수입 약 1,161억원에 의한 생산유발액은 2,274억원(초콜릿폰 26만 273대 생산과 동일한 효과)이고, 부가가치 유발액은 959.8억원(초콜릿폰 33만 5,166대 생산과 동일한 효과)이며, 직·간접적인 취업자수는 4,219명(초콜릿폰 약 65만대 생산과 동일한 효과)임⁵⁾

4) 입장료수입=관람객수×7,000원, 음식료 서비스업(극장매점) 매출액= 관람객수×2,883원(2005년도 영화관객 성향조사 결과보고서에 의한 일인당 평균지출비용), 영화진흥위원회

5) "문화산업동향분석", 한국문화관광정책연구원, 2005.

- 영상산업은 문화정체성 확립 및 국가 이미지 제고 기여
 - 종합예술로서 총체적 문화역량을 나타내며, 국가 이미지 제고에 기여
 - 최근 한류를 통한 국가 이미지 개선, 한국민에 대한 호감·친밀도 상승, 수출 상품에 대한 이미지 개선, 인바운드 관광객 증가 등 간접효과
- 지역 영상물 제작 서비스의 현주소
 - 전국제일의 영화 로케이션 서비스 제공(영상물 촬영유치지원: 35편, 영화 26편, 드라마 4편, CF외 4편)
 - 지역경제 직접효과 40억원, 경제승수효과 100억
- **영화산업의 장래 비전**⁶⁾
 - 2010년에는 영화 시장매출액이 4조 1천억원, 영화 수출이 미화 2억5천만 달러, 고용인원이 6,100명이 될 것으로 예상하고 있음
 - 2004년 실적 : 매출액 2조 8천억원, 수출 5,800만 달러, 고용 41,000명

나. 영상산업의 산업연관분석

- **분석의 개요 및 모형**
 - 전북을 비롯한 국내 영상산업의 발전은 지역경제와 국가경제에 미치는 파급효과 측면에서 점차적으로 그 위상을 확대해 가며 중요한 위치를 차지하고 있음
 - 국민경제를 구성하고 있는 각 산업부문은 서로 다른 산업부문으로부터 원재료, 연료 등의 중간재를 구입하고 여기에 노동, 자본 등 본원적 생산요소를 결합함으로써 새로운 재화와 서비스를 생산하여 이를 다른 산업부문에 중간재로 팔거나 최종소비자에게 소비재나 자본재 등으로 판매

6) 문화관광부 자료

- 전산업 중에서 영상산업이 차지하는 위치는 먼저 전산업의 경제활동 중 총산출과 부가가치, 고용에서 차지하는 비중의 변화를 기본적으로 살펴보아야 할 것임
- 다음으로 이 영상산업의 발전에 따라 연결되어지는 전후방 관련 산업들에 대한 파급효과를 영화산업의 중간투입률, 부가가치율, 부가가치 구조, 중간재 수입의존도, 수입계수, 자급자족도 등을 계산하여 살펴보아야 할 것이지만 이에 대한 체계적이고 상세한 자료가 아직 존재하지 않음
- 대안적으로 본 보고서에서는 다음과 같이 두 가지 방법을 활용하여 생산 및 부가가치 유발, 고용 및 취업유발 등 경제적 파급효과 분석을 시도함
 - 국내외 선형사례들을 통해 가능한 주요 유발계수를 산정하고 이를 활용하여 섬진강권역의 사업들에 대한 경제적 파급효과를 예측
 - 한국은행에서 작성 제공하고 있는 2000년 우리나라 산업연관표의 기초 자료들을 활용하여 영상산업과 상대적으로 밀접한 관련이 있는 산업들을 주요 부문으로 구분하고 세부 내역들을 재편성하여 주요 부문별 유발계수를 산정 계수표를 작성하여 이를 활용하여 섬진강 권역 영상 사업들의 경제적 파급효과를 분석
- 영상산업과 관련된 여타 산업에 대한 파급효과는 한국은행에서 제시하고 있는 산업연관표를 이용함에 일부 통계에 있어서 문화관광부, 영화진흥위원회 등이 발표하는 통계치와의 차이는 집계방식의 차이, 발표시점의 차이, 분류의 차이 등에 따라 발생할 수 있음
- 산업연관표는 동일한 기준으로 작성된 통계로서 타 산업과 비교하거나 경제전체에서 개별 산업의 위상을 파악하는 데 매우 용이하다는 장점이 있고, 7) 산업연관표 상의 영상산업은 영화 및 비디오 제작업과 배급업, 상영업을 모두 포함하고 있음

7) 2000년 산업연관표부터는 영화 제작업의 산출 추계시 그동안 방송부문에 포함하였던 프로그램 외주 제작분까지도 영화 산업에 포함하고 있다.

■ 산업연관분석의 정의와 기능

- 산업연관분석(産業聯關分析, inter-industry analysis)은 생산활동을 통하여 이루어지는 산업 간의 상호연관관계를 수량적으로 분석하는 실증경제학의 한 분야
- 생산활동을 통하여 각 산업 간에 이루어지는 원재료의 매매거래를 토대로 함
- 일정기간(보통 1년)동안 한 나라에서 생산되는 모든 재화와 서비스의 산업간 거래관계를 일정한 원칙과 형식에 따라 체계적으로 기록한 종합표인 산업연관표의 작성으로부터 출발
- 경제부문간의 재화와 서비스의 흐름이 비교적 안정적이라는 전제를 활용하여 경제체계의 모습을 보다 자세하게 통계적으로 분석함으로써 경제현상에 대한 설명을 보다 구체적으로 해주는 역할
- 한 나라의 경제정책수립 및 효과분석과 관련된 분야를 비롯하여 지역별, 산업별, 그리고 기업의 생산 공정에 이르기까지 적용범위가 확대됨
- 우리나라 2000년 산업연관표에서는 상품기준에 의한 분류원칙에 따라 전산업을 404개 기본부문으로 분류하였으며, 이를 다시 분석목적에 따라 다양하게 이용할 수 있도록 하기 위하여 통합소분류(168개 부문), 통합중분류(77개부문) 및 통합대분류(28개 부문)로 분류

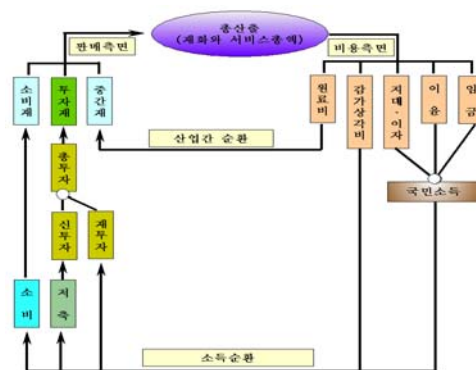
■ 경제활동과 산업연관분석

- 한 나라의 국민경제에서 재화와 서비스가 생산되고 그 생산과정에서 각 산업은 원재료의 거래관계를 토대로 직·간접적으로 연관을 맺게 됨
- 생산활동을 통해 이루어진 산업간 상호연관관계를 수량적으로 파악하는 분석방법이 산업연관분석 또는 투입산출분석(投入產出分析, input-output analysis)임
- 소득순환 - 소득의 발생으로부터 분배 및 처분과정으로 한 나라 생산활동 결과로 발생한 국민소득이 이윤, 임금, 이자 등의 형태로 분배되어 소비재와 자본재의 구입이라는 처분활동을 거쳐 다시 다음의 생산과정으로 순환되어 가는 과정

- 산업간 순환 - 생산부문 상호간의 재화와 서비스의 거래를 말하는 것으로 국민소득계정에서는 제외되는 분야이나 산업 간의 연관관계를 파악하는 데는 매우 중요한 순환
- 국민소득분석이 소득순환을 대상으로 하여 국민경제전체의 경제활동을 분석하는 데에 대하여 산업연관분석은 이러한 소득이 발생하는 배후의 생산구조를 분석
- 국민경제를 구성하고 있는 산업의 단계에서 산업부문간의 기술적인 상호의존관계를 포착하고 최종수요를 외생변수로 부여함으로써 그것이 국가경제에 미치는 파급효과를 분석하는 것이 산업연관분석
- 산업별 생산 활동은 최종수요의 상품구성은 물론, 각 산업이 생산기술 구조와 그에 따른 각 산업 간의 직·간접적인 상호연관관계에 달려 있음
- 산업연관분석은 최종수요가 생산, 고용, 소득 등 국민경제에 미치는 각종 파급효과를 산업부문별로 나누어서 분석

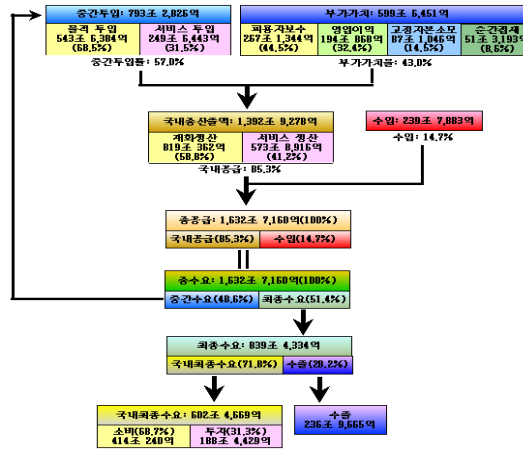
다. 경제의 흐름과 산업연관분석

■ 국민경제의 순환



<그림5-1> 국민경제의 순환

■ 우리나라 경제의 흐름(2000년)



<그림5-2> 2000년 중 우리나라 경제의 흐름

■ 산업연관표의 구조

<표6-1> 산업연관표의 기본구조

행	열	중간수요 (A)	최종수요 (B)	총수요액 (C=A+B)	수입(공제) (D)	총산출액 (E=C-D)
중간투입 (a)		배분구조 (생산물의 판매내역) 내생부문				
부가가치 (b)		투입구조 (원재료 · 노동 등의 구입내역)		외생부분		
총투입액 (c=a+b)						[c=E]

- 산업 상호간의 중간재 거래부분
- 각 산업부문에서의 노동, 자본 등 본원적 생산요소 구입부분
- 각 산업부문 생산물의 최종소비자에게로의 판매부분

■ 산업연관표의 구조

- 세로방향(열): 각 산업부문의 비용구성 - 투입구조
- 중간투입: 원재료 등의 투입부분

- 부가가치: 노동과 자본 투입부문
- 가로방향(행): 각 산업부문의 생산물 판매 - 배분구조
 - 중간수요: 중간재 판매부문(재화와 서비스의 산업부문 상호간의 거래)
 - 최종수요: 소비재, 자본재, 수출상품 등의 판매부문
- 내생부문: 중간수요와 중간투입부문, 내생부문이란 외생부문의 수치가 모형 밖에서 주어지면 이에 따라 수동적으로 모형 내에서 그 값이 결정되는 부문
- 외생부문: 최종수요와 부가가치부문, 외생부문이란 내생부문과는 관계 없이 모형 밖에서 값이 결정되는 부분, 이 부문 값의 변동이 국민경제에 어떠한 경제적 파급효과를 미치는가를 알아보려는 것이 산업연관표 작성의 목적

■ 구성항목

- 최종수요 - 민간소비지출, 정부소비지출, 민간고정자본형성 및 정부고정자본형성, 재고증가, 수출입
- 부가가치 - 피용자보수, 영업잉여, 고정자본소모, 순간접세

■ 기본구조의 예시: 수치적 실례

<표6-2> 2000년 산업연관표(생산자가격평가표)

(단위: 10억원)

업	행	중간수요(A)				최종수요(B)				총수요액 (C=A+B)	수입(공제) (D)	총산출액 (E=C-D)
		농림어업	광공업	기타산업	중간수요계	소비	투자	수출	최종수요계			
중간 투입 (a)	농림어업	1,842	25,440	3,167	30,449	12,541	140	703	13,384	43,833	5,546	38,287
	광공업	8,522	359,803	114,617	482,942	100,373	74,797	192,781	367,951	850,893	200,900	649,993
	기타산업	4,023	85,978	189,892	279,892	301,110	113,506	43,483	458,099	737,991	33,342	704,649
	중간투입계	14,386	471,220	307,676	793,283	414,024	188,443	236,966	839,433	1,632,716	239,788	1,392,928
부가 가치 (b)	임금	3,285	69,210	194,639	267,134							
	기타	20,615	109,592	202,334	332,511							
	부가가치계	23,900	178,772	396,973	599,645							
총투입액(c=a+b)		38,287	649,993	704,649	1,392,928							[c-D]

라. 투입계수와 주요 유발계수

■ 투입계수

- 산업 j의 제품 1단위 생산을 위해 투입되는 산업 i제품의 양: a_{ij}

$$a_{ij} = \frac{Q_{ij}}{Q_j}$$

- Q_{ij} : j산업 생산을 위해 투입된 i산업의 중간수요량
- Q_j : j산업의 총생산량
- a_{ij} 는 직접투입계수(direct input coefficient), 투입계수(input coefficient), 투입산출계수(input-output coefficient) 또는 기술계수(technical coefficient)라 함
- 투입계수가 시간변화에 대해 불변하다고 가정하면 산업 j의 생산변화가 산업 i에 미치는 영향은 투입계수 a_{ij} 에 의해 계산할 수 있음
- 투입계수 행렬

$$A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & \cdots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \cdots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & \cdots & \vdots \\ a_{n1} & a_{n2} & \cdots & a_{nn} \end{bmatrix}$$

■ 생산유발계수

- 생산과급효과
 - 생산과급효과는 1차 과급효과, 2차 과급효과 등 무한히 계속됨

$$(I + A + A^2 + A^3 + \cdots + A^n + \cdots)F = Q$$

I: n차 정방단위행렬, A: 투입계수 행렬, F: 최종수요, Q: 총생산

- F: 외부수요의 변화
- $A \times F$: 직접효과

- $(A^2 + A^3 + \dots + A^n + \dots)F$: 간접효과
- 등비수열 합의 공식에 의거 $Q = (I - A)^{-1} \times F$
- $(I - A)^{-1}$ 행렬: 산업이 최종수요 한 단위 변화에 의해 발생하는 직접효과와 간접효과의 합을 나타내는 생산유발계수
- 생산유발계수는 최종수요로부터 파생되는 파급효과를 나타내는 승수행렬(레온티에프의 역행렬, Leontief inverse matrix)

$$(I - A)^{-1} = \begin{bmatrix} \lambda_{11} & \lambda_{12} & \dots & \lambda_{1n} \\ \lambda_{21} & \lambda_{22} & \dots & \lambda_{2n} \\ \vdots & \vdots & \dots & \vdots \\ \lambda_{n1} & \lambda_{n2} & \dots & \lambda_{nn} \end{bmatrix}$$

- λ_{ij} 는 j산업 제품 1단위의 외부수요변화가 i산업에 미치는 효과를 의미
- 외부수요의 변화: 정부지출의 변화, 수출과 수입의 변화, 투자의 변화 그리고 소비의 변화
- 최종수요발생에 따른 국내생산유발계수: $(I - A^d)^{-1}$, A^d :국내투입계수행렬
- 최종수요발생에 따른 국내생산파급효과: $\Delta Q = (I - A^d)^{-1} \times \Delta F$

■ 취업유발계수 및 고용유발계수

- 최종수요의 발생이 생산을 유발하고 생산은 다시 노동수요를 유발하는 파급 메카니즘에 기초하여 최종수요의 변화에 따른 취업자수의 변화와 피용자수의 변화를 측정
- 일정기간 동안 생산활동에 투입된 산업별 노동량은 자영업주 및 무급가족종사자와 피용자로 분류되고 이 둘을 합하여 취업자수가 결정

- 산업별 취업자수를 산업별 총생산액으로 나눈 취업계수와 산업별 피용자수를 산업별 총생산액으로 나눈 고용계수를 계산하고, 각 계수를 대각행렬로 만든 뒤, 이를 국내생산유발계수와 곱하면 취업유발계수행렬과 고용유발계수행렬을 작성할 수 있음

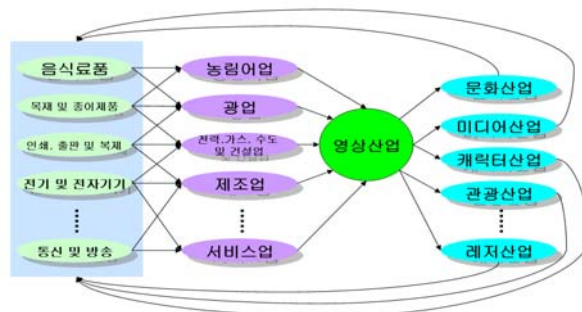
$$\Delta L = \hat{L}(I-A^d)^{-1} \Delta F, \Delta L: \text{취업자수의 변화}, \hat{L}: \text{취업계수행렬의 대각화}$$

$$\Delta E = \hat{E}(I-A^d)^{-1} \Delta F, \Delta E: \text{고용자수의 변화}, \hat{E}: \text{고용계수행렬의 대각화}$$

2. 지역경제 파급효과 분석을 위한 유발계수

가. 영상산업 생산부가가치·고용·취업 유발계수

- 전북지역이나 섬진강 권역을 대상으로 한 산업연관분석표(I-O Table)는 현재까지 존재하지 않음
- 이에 우리나라 한국은행에서 작성한 2000년 산업연관분석표를 활용하여 영상산업분야의 생산·부가가치·고용·취업 유발계수표를 작성함
- 영상산업 관련 산업분야는 영상산업의 발달과 상대적으로 관련이 깊은 것으로 생각되어지는 분야들을 선정하고 그 분류와 성격을 감안하여 일정 부문으로 그룹화 함



<그림 V-1> 영상산업의 산업연관도

■ 생산 및 부가가치 유발계수

- 생산유발계수와 부가가치 유발계수는 한국은행에서 작성 제공하는 2000년 산업연관분석표 중 우리나라 404개 기본부문 최종수요항목별 생산유발계수표에서 영상산업 관련산업 그룹들이 부문내역들의 계수들 각각의 민간소비지출, 정부소비지출, 민간고정자본형성, 정부고정자본형성 네 가지 최종수요부문의 계수값들의 평균을 계산하고 이를 수직적으로 합계하여 작성
- 산정부문을 크게 건설업, 교육산업, 도소매·음식점 및 숙박업, 문화산업, 출판미디어산업, 부동산업, 영상기기산업, 정보산업, 캐릭터 산업, 통신 및 방송산업 부문으로 그룹화하여 유발계수표를 작성
- 10억원의 최종수요가 발생했다는 가정 하에 각 부문에서 창출되는 직·간접적인 생산유발액과 부가가치는 다음과 같음
 - 10억원의 최종수요가 발생할 경우 404개 전 산업부문의 직·간접적 생산유발액은 약 16억 7천 3백만원, 부가가치 7억 9천 5백만원이 유발됨
 - 문화산업의 직·간접적 생산유발액 약 13백만원, 부가가치 약 7백만원임
 - 출판미디어산업의 직·간접적 생산유발액 약 11백만원, 부가가치 약 3백만원임
 - 영상기기산업의 직·간접적 생산유발액 약 38백만원, 부가가치 약 8백만원임
 - 정보산업의 직·간접적 생산유발액 약 49백만원, 부가가치 약 28백만원임
 - 캐릭터산업의 직·간접적 생산유발액 약 2백만원, 부가가치 약 0.8백만원임
 - 통신 및 방송업의 직·간접적 생산유발액 약 7백만원, 부가가치 약 4백만원임
 - 건설업의 직·간접적인 생산유발액은 약 100백만원이고 부가가치는 약 48백만원임
 - 교육산업의 직·간접적 생산유발액 약 81백만원, 부가가치 약 66백만원임
 - 도소매·음식·숙박업의 직·간접적 생산유발액 약 99백만원, 부가가치 약 54백만원임

- 부동산업의 직·간접적 생산유발액 약 75백만원, 부가가치 약 59백만원임
등의 생산유발 및 부가가치 유발효과가 발생할 것으로 예측됨

<표5-3> 2000년 영상관련 주요산업부문 생산 및 부가가치 유발계수

부문	부문내역	생산유발계수	부가가치유발계수
건설업	건축보수, 도로시설	0.100258	0.048409
교육산업	교육기관, 연구기관, 기업내 연구개발	0.081489	0.065765
도소매·음식·숙박업	도매, 소매, 음식점, 숙박	0.099333	0.054065
문화산업	문화서비스, 영화, 연극, 음악 및 기타예술, 운동 및 경기관련 서비스, 기타오락서비스, 산업 및 전문단체	0.013103	0.007287
출판미디어산업	신문, 출판, 인쇄, 기록매체출판 및 복제	0.010759	0.003433
부동산업	주택소유, 부동산임대, 부동산관련서비스	0.074899	0.059019
영상기기산업	TV, VTR, 음향기기, 기타영상·음향기기, 유선통신기기, 무선통신 및 방송장비, 컴퓨터 및 주변기기, 사무용기기 촬영기 및 영사기, 기타광학기기	0.037901	0.007855
정보산업	소프트웨어개발공급, 컴퓨터관련서비스, 기계장비 및 용품임대, 광고, 정보제공서비스	0.049045	0.028246
캐릭터산업	장난감 및 오락용품, 운동 및 경기용품, 악기, 문방구, 귀금속 및 보석, 모형 및 장식용품	0.002288	0.000813
통신 및 방송업	초고속망서비스, 부가통신, 지상파방송, 유선방송	0.006526	0.003843
404개 부문 열합계		1.673134	0.794758

자료 : 2000년 404개 기본부문 중 영상관련 산업들에 관한 최종수요항목별 생산유발계수표와 부가가치 유발계수표를 활용하여 산정.

■ 고용 및 취업유발계수

- 한국은행에서 작성 제공하는 2000년 산업연관분석표는 고용 및 취업유발계수에 대하여 가장 세분화한 분류는 168개 통합소분류로 정리한 것임
- 이 자료를 기초로 하여 생산 및 부가가치 유발계수의 작성시와 동일하게 건설업을 비롯한 총 9개 부문으로 재편성 한 후 부문내역별로 정리된 민간소비지출, 정부소비지출, 민간고정자본형성, 정부고정자본형성 등의 네 가지 최종수요에 대한 유발계수의 평균값을 계산한 후 부문별로 수직적으로 합계하여 고용 및 취업유발계수표를 작성함
- 10억원의 최종수요가 발생했다는 가정 하에 각 부문에서 창출되는 고용인원과 취업유발인원은 다음과 같음

- 10억원의 최종수요가 발생할 경우 168개 전산업에서 총 13.66명의 고용과 20.77명의 취업이 유발됨
- 문화산업에서 고용 약 0.14명과 취업 0.78명
- 영상기기산업에서 고용 약 0.18명과 취업 0.28명
- 출판미디어산업에서 고용 약 0.12명과 취업 0.99명
- 통신 및 방송업에서 고용 약 0.35명과 취업 0.39명
- 건설업 부문에서 고용 약 3.02명과 취업 약 1.25명
- 교육산업에서 고용 약 1.13명과 취업 약 0.18명
- 도소매·음식·숙박업에서 고용 약 2.07명과 취업 0.15명
- 부동산 및 임대업에서 고용 약 0.78명과 취업 5.02명
- 운송산업에서 고용 약 0.55명과 취업 3.17명

등의 고용 및 취업유발효과가 발생할 것으로 예측됨

<표5-4> 2000년 영상관련 주요산업부문 고용 및 취업유발계수

(단위: 명/10억원)

부문	부문내역	고용유발계수	취업유발계수
건설업	주택건축, 비주택건축, 건축보수, 교통시설건설, 기타 토목건설	3.0166	1.24695
교육산업	교육기관, 연구기관, 기업내 연구개발	1.133	0.18465
도소매·음식·숙박업	도소매, 음식점, 숙박	2.0706	0.14685
문화산업	문화오락서비스	0.1392	0.7806
부동산 및 임대업	부동산, 사업관련전문서비스, 기계장비 및 용품임대	0.777	5.0199
영상기기산업	영상 및 음향기기, 통신 및 방송기기, 컴퓨터 및 주변기기, 사무용기기	0.18145	0.28005
운송산업	기타 수송장비, 철도운송, 도로운송, 수상운송, 항공운송, 운수보조서비스, 하역, 보관 및 창고, 기타 운수관련 서비스	0.5505	3.1718
출판미디어산업	인쇄, 출판 및 복제	0.12155	0.98615
통신 및 방송업	통신, 방송, 광고, 기타 사업서비스	0.34975	0.38625
168개 전산업		13.65975	20.77015

자료 : 2000년 통합소분류 168부문 중 영상관련 산업들에 관한 최종수요항목별 고용유발계수(경상표)를 활용 산정

나. 영화산업 생산부가가치취업 유발계수

■ 한국영화 흥행작의 경제적 파급효과와 유발계수

- 영상산업의 핵심부문이라 할 수 있는 영화산업의 육성은 해당지역 뿐만 아니라 국가경제 전반에 커다란 파급효과를 미치고 있어 이에 대한 생산 및 부가가치 유발효과와 고용유발 등의 정량적 파급효과분석이 반드시 이루어져야 함에도 이에 대한 유발계수를 산정하기가 쉽지 않음

1) 한국은행 조사결과에 근거한 유발계수

- 그러나 2004년 4월 4일 기준으로 한국은행에서 조사한 한국영화 흥행작의 경제적 파급효과를 활용하여 유발계수를 산정할 수 있음
- '태극기 휘날리며'의 경우 그 제작과정에서 발생하는 경제적 파급효과를 제외하더라도 총 1,115만명의 관객에 의해 781억원의 흥행수입을 올렸고, 제작과정을 통해서 2,343명의 고용유발과 663억원의 부가가치를 창출하여 승용차 6,125대를 생산하는 것과 같은 정량적 파급효과를 유발
- '실미도'의 경우도 총 1,107만명의 관객에 의해 775억원의 흥행수입과 제작과정을 통해 2,325명의 고용유발, 658억원 부가가치 창출로 승용차 6,079대를 생산했을 때와 동일한 경제적 파급효과를 유발
- 영화 '친구'의 경우 820만명의 관람객으로부터 574억원의 흥행수입과 제작과정을 통해 1,722명의 고용유발, 487억원의 부가가치를 창출하여 4,860대의 승용차를 생산한 것과 같은 경제효과가 창출됨
- 종합적으로 볼 때 세 편의 흥행작을 관람한 3,042만명에 의해 2,130억원의 흥행수입이 발생했고, 세 편의 영화제작과정에서 6,390명의 고용이 창출되었으며, 1,808억원의 부가가치가 발생하여 총 17,064대의 승용차를 생산했을 때와 동일한 경제적 파급효과를 창출
- 또한 흥행작 한 편의 평균 관람객 수는 1,014만명이고, 이로부터 평균 710억원의 흥행수입을 거두었으며, 제작과정에서 평균 2,130명의 고용

창출과 603억원의 부가가치를 유발하여 흥행작 한 편은 승용차 5,688대를 생산하는 것과 같은 규모의 경제적 파급효과를 유발

<표5-5> 한국영화 흥행작의 경제적 파급효과

영화명	관객수(A) (만명)	흥행수입(B) (억원)	고용유발효과(C) (명)	부가가치유발액(D) (억원)	승용차환산 (대)
태극기 휘날리며	1,115	781	2,343	663	6,125
실미도	1,107	775	2,325	658	6,079
친구	820	574	1,722	487	4,860
계	3,042	2,130	6,390	1,808	17,064
평균	1,014	710	2,130	603	5,688

<표5-6> 영화 관람객 1만명의 생산·부가가치·고용유발계수

생산유발계수(B/A)	부가가치유발계수(D/A)	고용유발계수(C/A)
0.700197	0.594675	2.100592

- <표5-8>은 한국영화 흥행작이 관람객을 1만명씩 추가로 모을 경우 이로 인해 발생할 수 있는 정량적 경제적 파급효과를 예측할 수 있는 계수를 제시해 줌
- 한국영화 흥행작의 관람객의 1만명이 증가할 때 생산은 0.7억원, 부가가치 약 0.6억원, 고용인원은 2.1명이 창출되어질 수 있음을 나타냄.

2) 외국 주요 흥행영화산업의 경제적 파급효과

- 전 세계에 약 1억 2천만부가 팔린 소설을 바탕으로 제작된 영화 해리포터의 경우에도 영화, 게임, 캐릭터로 약 20억 달러 수익 창출
- 캐나다 영화 TV제작협회와 퀘벡 영화 TV제작가 협회의 연간행물인 '2005 분석: 캐나다 영화 TV 제작산업에 대한 경제보고서'에 따르면, 외국로케이션 제작부문은 지난 10년간 약 350%라는 급속도 성장을 보임

- 94~95년 외국 로케이션 산업은 5억3천9백만달러 또는 캐나다 제작량의 23%를 나타냄
- 03~04년도에 이르러, 외국 로케이션 분량은 세배로 증가, 19억달러 또는 약 5십억달러 규모인 전체 캐나다 프로덕션 분량의 39%에 달하게 됨
- 캐나다에서의 외국 로케이션 제작은 03~04년 동안 5만2천개의 직·간접 직업을 창출
- 2004년 19억달러의 외국 로케이션 활동은 추가로 12억5천만달러의 직간접 파급효과를 유발, 경제파급효과 유발승수=0.6589

<표5-7> 캘리포니아 경제적 파급효과

구 분	경 제 효 과
고용	928명
직접적	231명
간접적	697명
인건비	149백만달러
생산유발액	199백만달러

자료: LAEDC

- LAEDC연구서에 발췌한 사례는 7천만달러 정도의 예산을 가진 영화가 75일 동안 캘리포니아에서 촬영될 경우
- 촬영스텝 등을 포함한 588명의 임시직이 발생하고 더불어 1,182명의 엑스트라(이 규모는 141명의 정식직원 채용시와 동일한 경제효과) 고용창출됨 동시에 이 제작과정은 425명의 정식직원을 간접적으로 부양함

- 촬영과 관련한 경제적 행동에 의해 직간접적으로 199백만달러의 지출액 증가
- 총 세수입 10.6백만달러(2.8백만달러의 판매세, 7.8백만달러의 수입세)

다. 영상물 촬영 유치의 지역 파급효과

■ 2005년 영상물 촬영 유치로 인한 경제효과

- 전주영상위원회에 따르면 영상물 촬영팀이 2005년 상반기 총 20편의 영상물(영화 13편, 기타 7편)의 전북지역 촬영에 대하여 촬영팀 도내 거주일 총 333일, 총 촬영일수 284일 동안 전북도내에서 직접소비한 금액은 총 20억 7천만원으로 집계
- 식음료비 6억원
- 보조출연인원 5천명, 보조출연비 3억 7천만원

- 기타(유류, 장비, 미술, 섭외, 진행 등) 6억 5천만원
- 직접소비액 외에 관광과 홍보 효과 등을 포함한 경제승수액은 51억 7천만원에 이릅니다
- 2005년 중 총 43편의 영상물의 촬영을 유치, 1,262일 동안 2,968명이 참여한 영상물제작 사업으로 인하여 총 6,084백만원의 직접소비액과 총 14,956명의 고용창출, 1,141백만원의 인건비 지출이 이루어짐.
- 영상물 한 편당 평균 90일 동안 평균 434백만원의 소비유발액과 평균 1,068명의 고용창출에 평균 81백만원의 인건비가 지급됨.

<표5-8> 2005년 영상물 촬영 유치로 인한 경제효과

(단위: 편, 일, 명, 천원)

제작영상물장르	총편수	총촬영일수	참여인원	직접소비액	고용창출	인건비
TV드라마	8	347	532	435,494	490	33,080
드라마	8	76	437	353,991	622	76,654
멜로	7	128	585	1,136,612	2,538	253,652
공포	3	108	217	485,156	774	70,290
코믹멜로	3	144	207	676,805	1,545	119,142
액션	3	163	187	661,201	1,702	122,563
형사물	2	64	143	400,004	1,348	10,796
사극	2	94	138	978,905	2,634	219,262
코미디	2	103	156	510,377	1,455	96,225
뮤직비디오	1	3	50	36,059	210	16,170
옴니버스영화	1	10	76	126,434	290	19,140
로맨틱 코미디	1	17	75	229,907	1,235	95,095
시대극	1	1	85	17,365	45	4,950
휴먼코미디	1	4	80	35,829	68	4,862
합계	43	1,262	2,968	6,084,139	14,956	1,141,881
평균		90	212	434,581	1,068	81,563

자료 : 전주영상위원회 로케이션지원팀이 조사한 44개 영화(영상물) 촬영유치로 인한 경제효과를 장르별로 재 정리

- 영상물 별 제작편수로 나누어 직접소비액과 고용창출인원, 지급인건비의 평균수준을 산출한 결과
- 평균적으로 영상물 한편을 제작할 때 촬영지역에 미치게 되는 평균적

인 소비지출규모는 약 141백만원, 고용창출규모는 347명, 인건비 지출액은 26백만원임

- 사극물이 제작편당 가장 많은 평균소비액 489백만원, 평균고용창출 1,317명, 평균인건비 109백만원을 지출함

<표5-9> 영상물 제작 편당 경제적 파급효과

(단위: 일, 명, 천원)

제작영상물장르	직접소비액(천원)	고용창출	인건비
사극	489,452.5	1,317.0	109,631.0
코미디	255,188.5	727.5	48,112.5
로맨틱 코미디	229,907.0	1,235.0	95,095.0
코믹멜로	225,601.7	515.0	39,714.0
액션	220,400.3	567.3	40,854.3
형사물	200,002.0	674.0	5,398.0
멜로	162,373.1	362.6	36,236.0
공포	161,718.7	258.0	23,430.0
옵니버스영화	126,434.0	290.0	19,140.0
TV드라마	54,436.8	61.3	4,135.0
드라마	44,248.9	77.8	9,581.8
뮤직비디오	36,059.0	210.0	16,170.0
휴먼코미디	35,829.0	68.0	4,862.0
시대극	17,365.0	45.0	4,950.0
합계	141,491.6	347.8	26,555.4

■ 단순로케이션 촬영에 따른 지역경제 파급효과

- 전북지역 내에서 2005년 이루어진 단순로케이션 촬영에 의하여 다음과 같은 직·간접적인 경제적 파급효과를 발생시킴
 - 총지역경제 효과로 창출되어진 고용인원은 보조출연자 14,956명과 총 소비액 6,084백만원임
 - 총소비액 6,084백만원은 촬영스텝에 의한 소비액 4,942백만원과 보조출연자에게 지급된 인건비 1,311백만원의 합임
 - 총소비액은 2004년 전북 GRDP의 0.03%에 해당함

<표5-10> 단순로케이션 촬영의 지역경제 파급효과(2005년 기준)

(단위: 명, 천원)

구분	총지역경제효과		영화사		보조출연자	
	고용창출인원 (A)	총소비액 (B+C)	스텝인원	스텝소비액 (B)	고용창출 (A)	고용창출금액 (C)
로케이션	14,956	6,084,139	2,968	4,942,258	14,956	1,311,981

자료 : 전주영상위원회 내부자료(2005)

■ 영상제작시설 구축에 따른 지역경제효과

○ 전북 지역에 영상제작시설 구축에 따른 파급효과는 다음과 같음

- 실내촬영스튜디오에 의해 총 1,620명의 고용창출이 이루어졌고, 883백만원의 총소비액이 유발되었음, 총소비액은 2004년 전북GRDP 규모의 0.004%에 해당함
- 미디어파크에 의한 고용창출규모는 810명이었고, 3,655백만원의 총소비액이 유발되었는데, 이 규모는 2004년 전북GRDP 규모의 0.017%에 해당함

<표5-11> 영상제작시설 구축의 지역경제효과

(단위: 명, 천원)

구분	총지역경제효과		영화사		보조출연자	
	고용창출인원	총소비액	스텝인원	스텝소비액	고용창출인원	고용창출금액
계	17,386	10,622,839	3,508	8,310,858	17,386	1,482,081
로케이션	14,956	6,084,139	2,968	4,942,258	14,956	1,311,981
실내촬영 스튜디오	1,620	883,400	360	770,000	1,620	113,400
미디어 파크	810	3,655,300	180	2,598,600	810	56,700

자료 : 전주영상위원회 내부자료(2005)

- 부안군 영상문화특구(Buan Visual Culture Park) 조성사업⁸⁾에 투입된 총예산(최종수요) 220억원에 의하여 생산유발 36,809백만원, 고용 300명, 취업 457명, 부가가치 17,485백만원의 경제효과 발생

8) 부안영상특구계획서

- 부안영상테마파크(2002~2005)⁹⁾에 투입된 총예산(최종수요) 190억원에 의하여 생산유발 31,790백만원, 고용 260명, 취업 395명, 부가가치 15,100백만원
- 불멸의 이순신 드라마 세트장 건립(2004~2005)에 투입된 총예산 350억 원에 의하여 생산유발 58,560백만원, 고용 478명, 취업 :727명, 부가가치 27,817백만원
- 전주국제영화제(2005)¹⁰⁾에 투입된 22억원에 의하여 생산유발 3,680백만원, 고용 30명, 취업 46명, 부가가치 1,748백만원
- 전주권 미디어파크(야외촬영장) 조성(2004~2006)에 투입된 4,346백만원에 의하여 생산유발7,271백만원, 고용 59명, 취업 90명, 부가가치 3,454백만원
- 자연조건을 활용한 영상촬영지 조성(2003~2006)에 투입된 31억원에 의하여 생산유발 5,187백만원, 고용 42명, 취업 64명, 부가가치 2,464백만원
- 드라마 『서동요』 촬영에 투입된 사업비 17.4억원에 의하여 생산유발 2,911백만원, 고용 24명, 취업 36명, 부가가치 1,383백만원
- 영화 『홀리데이』 제작지원 880백만원을 투입하여 생산유발 1,472백만원, 고용 12명, 취업 18명, 부가가치 699백만원
- 부안영상문화클러스터(2007~2011)에 445억원을 투입하여 74,454백만원의 생산유발과 고용 608명, 취업 924명, 부가가치 35,366백만원의 유발을 예측
- 전주문화산업클러스터 조성(2003~2010)에 614억원을 투입하여 102,730백만원의 생산유발과 고용 838명 취업 1,275명, 48,798백만원의 부가가치 유발이 예상됨

9) 「바람의 도시 부안」, 2004 여름

10) 2005 전주국제영화제 평가보고서 용역자료

라. 전라북도 영상분야 주요사업 성과

사업명	총예산 (최종수요액)	생신유발	고용(취업) 유발(명)	부가가치 유발	비고
부안군 영상문화특구(Buan Visual Culture Park) 조성사업 ¹¹⁾	220억원	11,535.9 백만원 [36,809 백만원] [*]	446 [고용:300, 취업:457] [*]	14,551.4 백만원 [17,485 백만원] [*]	○ 관광객 유입효과 - 2004년 225만명 => 2005년 10월 기준 322만명 부안방문(43.1% 증가) - 이 중 영상문화체험과 시설관람 관광객규모를 대략 80만명(전체 25%)으로 추산2) - 영상문화특구 지정으로 인한 특화사업 관련 관광객은 100만명 이상 증가할 것으로 전망
부안영상테마파크(2002~2005) ¹²⁾	190억원 (도비20, 군비20, KBS아트비전30, 민자120)	588억원 [31,790 백만원] [*]	1,052 [고용:260 취업:395] [*]	309억원 [15,100 백만원] [*]	
불멸의 이순신 드라마 세트장 건립 (2004~2005)	350억원 (도비35, 군비15, KBS 300)	27억원 [58,560 백만원] [*]	17,000 [고용:478 취업:727] [*]	27,817 백만원 [*]	인건비: 15억원 - 식비, 숙박비, 인건비, 장비임차료 등 총 13억원의 주민소득 향상 효과를 거둠 - 불멸의 이순신 방영 후 일평균 관광객이 평일에는 2만명, 주말에는 3~4만명이 부안군을 방문하여 관광객유입 130% 증가효과를 유발 - 부안군의 직간접적 소득이 210억원으로 추산됨.
전주국제영화제(2005) ¹³⁾	22억원 (국비 5, 도비12, 시비 10, 자체 5)	29억원 [3,680백 만원] [*]	고용:30 취업:46 [*]	17.4억원 [1,748 백만원] [*]	- 2005년 전주국제영화제는 유료관객수 52,000명 - 관람객지출 12.2억원과 조직위지출 11억원 - 생산유발계수=1.25, 부가가치유발계수=0.6 - 경제승수효과 72.5억원(지역경제유발계수=2.5)으로 추산
전주권 미디어파크(이외촬영장) 조성(2004~2006)	4,346백만원 (국비1,100/도비500/시비2,746백만원)	31억원 [7,271 백만원] [*]	810 [고용:59 취업:90] [*]	[3,454 백만원] [*]	
자연조건을 활용한 영상촬영지 조성(2003~2006)	31억원	5,187 백만원 [*]	고용:42 취업:64 [*]	2,464 백만원 [*]	
드라마 『서동요』 촬영	17.4억원 ¹⁴⁾ (민자보조 12억원, 제작지원 2.4억원)	2,940 백만원 ¹⁵⁾ [2,911 백만원] [*]	고용:24 취업:36 [*]	1,383 백만원 [*]	- 지역업체 매출현황: 총 366,450천원(100%) 식대: 196.5백만원(공사: 84,000천원(22.9%), 촬영: 112,500천원(30.7%)) 숙박비: 37,950천원(공사: 19,200천원(5.2%), 촬영: 18,750천원(5.1%)) 기타(공사자재, 장비대여, 장비 유류비, 생필품 등): 132,000천원(36%)
영화 『홀리데이』 제작지원	880백만원	1,472	고용:12	699	- 부지매입(380백만원) 및 교도소전용 오프세트장 건립(500백만원)

		백만원 [*]	취업:18 [*]	백만원 [*]	백만원 [*]	
왕의 남자	65억원	10,875 백만원 [*]	고용:89 취업:135 [*]	5,166 백만원 [*]		<p>- 지역업체 매출현황 : 총 633.4백만원 음식업소: 239.7백만원(식대: 229.5백만원(33.1%), 기타제점비: 10.2백만원(1.5%)), 숙박비: 167.2백만원(공사: 42.2백만원(6.1%), 촬영: 125백만원(18%)), 공사자제비: 215백만원(31%), 공사인건비: 30백만원(4.3%), 촬영대여장비: 32.5백만원(4.7%), 기타제비: 9백만원(1.3%)</p> <p>- 임정료 수입 및 음식료 판매수입 1,161.3억원에 의한 생산유발액 2,274억원, 부가가치유발액 959.8억원, 직·간접 취업유발인원 4,219명(한국문화관광정책연구원 추산)</p>
부인영상문화클러스터(2007~2011)	445억원	74,454 백만원 [*]	고용:608 취업:924 [*]	35,366 백만원 [*]		
전주문화산업클러스터 조성(2003~2010)	614억원	102,730 백만원 [*]	고용:888 취업:1,275 [*]	48,798 백만원 [*]		

☆ 2000년 우리나라 산업연관표를 기초로 본 보고서에서 산정한 생산 및 부가가치 유발계수, 고용 및 취업유발계수를 활용한 경제파급효과

- 11) 부인영상특구계획서
- 12) 「바람의 도시 부안」, 2004 여름
- 13) 2005 전주국제영화제 평가보고서 용역자료
- 14) 총지원금
- 15) 문화관광부, “드라마 『서동요』, 영화 『홀리데이』 제작지원을 통한 지역경제에 미친 영향과 향후 세트장 활용방안”에 따르면 관광객 소비지출 추정액은 1,884,465천원으로 '04년 대비 20%증가했고, 방문객수도 269,209명(2006년 1월말 기준)으로 이중 관내인에 의해 807,625천원(=161,525명(60%)× 5,000원), 외부인에 의해 1,076,840천원(=107,684명(40%)× 10,000원). 간접적 경제효과는 28억 8천만원으로 추정됨. 드라마다 서동요 방영과 영화 홀리데이 촬영을 통한 시 브랜드 파워 상승효과 발생. 드라마다 서동요 제작지원 협찬고지 송출로 인한 경제적 가치는 금전으로 환산시 총 1,687,500천원(=31백만원×54회, 시청률 15%~20%)임. 영화 홀리데이 제작지원 익산시 고지의 광고효과 금전으로 환산시 약 12억원.(관객인원 2백만명을 가정하여 일인당 팜플렛 제작기준 200을 곱하면 4억원, 영화포스터, 신문, 잡지 등을 통한 광고효과에 의한 가치 8억원)

3. 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 지역경제 파급효과

가. 전북지역경제 파급효과(요약)

■ 사업개요

- 7개 시·군, 8개 사업, 총사업비 106,122백만원이 소요될 예정(2006년 2월 24일 자료 기준)

<표6-3> 섬진강권역 영상관광벨트 조성사업 개요

(단위: 천원, 명)

사업명	사업기간	예산(최종수요액)
자연과 접목된 정원군락지와 시대별 생활상 주거촌락지 조성사업(완주)	'06~'09 (4개년)	22,000,000
혼불배경지 조성(남원)	'07~'10 (4개년)	6,000,000
구 서도역 영상촬영장 조성(남원)	'06~'09 (4개년)	2,100,000
오수 칠방역지구 영상테마기반조성(임실)	'08~'11 (4개년)	5,000,000
가상전투·병영체험 및 드라마 소품 전시관 조성(장수)	'07~'10 (4개년)	17,000,000
옥정호 자생식물원 영상촬영장 조성(정읍)	'07~'16 (10개년)	34,022,000
영화세트장 조성(진안)	'07~'10 (4개년)	10,000,000
장군목-어은정 간 자연생태 영상촬영지 조성(순창)	'07~'09 (3개년)	10,000,000

■ 정량적 파급효과 분석의 전제와 주의점

- 총사업비를 최종수요액으로 가정하고 한국은행에서 작성한 2000년 우리나라 산업연관표 자료를 기초로 본 보고서에서 작성한 영상 관련산업부문의 생산 및 부가가치 유발계수표와 고용 및 취업 유발계수표에 근거한 경제적 파급효과 예측을 시도

- 단, 사업의 진행에 있어서 전북지역의 노동과 자본, 기술 등의 생산요소를 최대한 활용한다는 전제로 예측, 인프라 건설을 비롯하여 다양한 사업진행과정에서 타지역의 생산요소들을 활용할 경우 지역경제의 파급효과는 상대적으로 줄어들 것임

- 실례로 과거 전북에서 추진된 사업의 효과분석에 있어 대부분의 경제효과가 음식료업과 숙박업 등의 소비지출에서 얻어진 것으로 집계될 뿐, 지역 산업구조의 다양화와 거주 인구의 성장에 실패한 것은 대형 사업을 추진함에 비롯 대상 장소는 전북지역이었지만 사업 참여기업들

은 외부의 자본과 단순 노동력을 제외한 전문노동력은 외부에서 활용함으로써 이 지역의 취업유발이나 기존 산업구조의 다양화 등의 개선 효과를 창출하는 데에 실패했다고 판단됨

■ **경제적 파급효과 예측결과**

- 2000년도 우리나라의 경제활동구조가 전북의 경제활동을 충분히 설명할 수 있다는 가정 하에 8개 사업이 성공적으로 실현되었을 경우,
 - 총생산유발액은 177,556백만원으로 2004년 전북 GRDP의 0.81%에 해당하는 규모임
 - 총부가가치유발액은 84,341백만원으로 0.38%에 해당하는 규모임
 - 총고용유발인원은 1,450명으로 2004년 전북 전체 취업자수 대비 0.17%에 해당하는 규모임
 - 총취업유발인원은 2,204명으로 0.26%에 해당하는 규모임

<표5-12> **섬진강권역 영상관광벨트 조성사업의 전북지역 경제파급효과(요약)**

(단위: 천원, 명)

	총유발액(인원)	비율	비고
생산	177,556,326	0.807% ¹⁾	1) 2004년 전북 GRDP 잠정추계치 대비 비율
부가가치	84,341,309	0.383% ¹⁾	
고용	1,450	0.172% ²⁾	2) 2004년 전북 전체 취업자 수 대비 비율
취업	2,204	0.261% ²⁾	

* 전북 GRDP는 2000년 가격기준

<표5-13> 심진강권역 영상관광벨트 조성사업의 생산 및 부가가치 유발액

(단위: 천원)

사업명	자연과 접목된 정원군락지와 시대별 생활상 주거촌락지 조성사업(완주)		'06~'09 (47개년)		'07~'10 (47개년)		'08~'11 (47개년)		가상전투·병영체험 및 드라마 소품 전시관 조성(장수)		육정호 자생식물원 영상촬영장 조성(정음)		영화세트장 조성(진안)		장군목-어은정 간 자연생태 영상촬영지 조성(순창)	
	생산유발액	부가가치유발액	생산유발액	부가가치유발액	생산유발액	부가가치유발액	생산유발액	부가가치유발액	생산유발액	부가가치유발액	생산유발액	부가가치유발액	생산유발액	부가가치유발액	생산유발액	부가가치유발액
사업기간	22,000,000		22,000,000		6,000,000		5,000,000		17,000,000		34,022,000		10,000,000		10,000,000	
예산(최종수요액)	22,000,000		2,100,000		2,100,000		5,000,000		17,000,000		34,022,000		10,000,000		10,000,000	
파급효과	2,205,676		210,542		210,542		501,290		822,953		3,410,978		1,002,580		484,090	
산업부문	1,792,758		171,127		171,127		407,445		1,118,005		2,772,419		814,880		657,650	
건설업	1,064,998		101,659		101,659		496,665		919,105		1,646,971		484,090		484,090	
교목산업	1,446,830		138,107		138,107		407,445		1,118,005		2,237,457		657,650		657,650	
도소매·음식·숙박업	2,185,326		113,537		113,537		496,665		919,105		1,839,399		993,330		540,650	
문화산업	288,266		15,303		15,303		65,515		123,879		445,790		131,030		72,870	
출판미디어산업	236,698		7,209		7,209		53,795		58,361		366,043		107,590		34,330	
부동산업	1,647,778		157,288		157,288		374,495		1,003,323		2,548,214		748,990		590,190	
영상기기산업	833,822		16,496		16,496		189,505		133,535		1,289,468		379,010		78,550	
정보산업	1,078,990		102,995		102,995		245,225		480,182		1,668,609		490,450		282,460	
케릭터산업	50,336		1,707		1,707		11,440		13,821		77,842		8,130		8,130	
통신 및 방송업	143,572		8,070		8,070		32,630		65,331		222,028		38,430		38,430	
404개 부문열합계	36,808,948		3,513,581		3,513,581		8,365,670		13,510,866		56,923,365		16,731,340		7,947,580	
비율(+)	0.167%		0.022%		0.022%		0.038%		0.129%		0.259%		0.076%		0.036%	

* 2000년 가격기준 2004년 전북GDP에 대한 통계청의 잠정 추계값(219,957억 원) 대비 비율

<표5-14> 심진강권역 영상관광벨트 조성사업의 고용 및 취업유발인원

(단위: 명/10억원)

사업명	자연과 접목된 정원군락지와 시대별 생활상 주거촌락지 조성사업(원주)		혼불배경지 조성(남원)		구 서도역 영상촬영장 조성(남원)		영상촬영장 조성(영양)		오수 찻방여지구 영상테마기반조성(임실)		가상전투·병영체험 게임 드라마 소품 전시관 조성(장수)		목점호 자생식물원 영상촬영장 조성(정읍)		영화세트장 조성(진안)		장군목-어은정 간 자연생태 영상촬영지 조성(순창)	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
예산(최종수요액)	22,000,000		6,000,000		2,100,000		5,000,000		17,000,000		34,022,000		10,000,000		10,000,000		10,000,000	
파급효과 신원부문	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	66.37	27.43	18.10	7.48	6.33	2.62	15.08	6.23	51.28	21.20	102.63	42.42	30.17	12.47	30.17	12.47	30.17	12.47
교육산업	24.93	4.06	6.80	1.11	2.38	0.39	5.67	0.92	19.26	3.14	38.55	6.28	11.33	1.85	11.33	1.85	11.33	1.85
도소매·음식·숙박업	45.55	3.23	12.42	0.88	4.35	0.31	10.35	0.73	35.20	2.50	70.45	5.00	20.71	1.47	20.71	1.47	20.71	1.47
문화산업	3.06	17.17	0.84	4.68	0.29	1.64	0.70	3.90	2.37	13.27	4.74	26.56	1.39	7.81	1.39	7.81	1.39	7.81
출판미디어산업	2.67	21.70	0.73	5.92	0.26	2.07	0.61	4.93	2.07	16.76	4.14	33.55	1.22	9.86	1.22	9.86	1.22	9.86
부동산 및 임대업	17.09	110.44	4.66	30.12	1.63	10.54	3.89	25.10	13.21	85.34	26.44	170.79	7.77	50.20	7.77	50.20	7.77	50.20
영상기기산업	3.99	6.16	1.09	1.68	0.38	0.59	0.91	1.40	3.08	4.76	6.17	9.53	1.81	2.80	1.81	2.80	1.81	2.80
운송산업	12.11	69.78	3.30	19.03	1.16	6.66	2.75	15.86	9.36	53.92	18.73	107.91	5.51	31.72	5.51	31.72	5.51	31.72
통신 및 방송업	7.69	8.50	2.10	2.32	0.73	0.81	1.75	1.93	5.95	6.57	11.90	13.14	3.50	3.86	3.50	3.86	3.50	3.86
168개 전산업 합계	300.51	456.94	81.96	124.62	28.69	43.62	68.30	103.85	232.22	353.09	464.73	706.64	136.60	207.70	136.60	207.70	136.60	207.70
비율(*)	0.036%	0.054%	0.010%	0.015%	0.003%	0.005%	0.008%	0.012%	0.028%	0.042%	0.055%	0.084%	0.016%	0.025%	0.016%	0.025%	0.016%	0.025%

* 통계청이 집계한 2004년 전복 취업자 수(843,000명) 대비 비율

나. 세부 사업별 지역경제 파급효과

■ 자연과 접목된 정원군락지와 시대별 생활상 주거촌락지 조성사업(완주)

○ 연차별 투자계획

완주의 '06년에서 '09년까지의 사업투자 계획은 다음과 같음

<표5-15> 공중별 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구분	2006	2007	2008	2009	계
계	200	800	10,500	10,500	22,000
공사비			10,368	10,500	20,868
용역비	200	625			825
부지매입비		175	132		307

출처: 완주군

■ 사업의 경제파급효과

○ 주요 산업부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 생산유발과 부가가치 유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-16> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

(단위: 천원)

구분	2006		2007		2008		2009		총계	
	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액
건설업	20,052	9,682	80,206	38,727	1,052,709	508,295	1,052,709	508,295	2,205,676	1,064,998
교육산업	16,298	13,153	65,191	52,612	855,635	690,533	855,635	690,533	1,792,758	1,446,830
도소매·음식· 숙박업	19,867	10,813	79,466	43,252	1,042,997	567,683	1,042,997	567,683	2,185,326	1,189,430
문화산업	2,621	1,457	10,482	5,830	137,582	76,514	137,582	76,514	288,266	160,314
출판미디어산업	2,152	687	8,607	2,746	112,970	36,047	112,970	36,047	236,698	75,526
부동산업	14,980	11,804	59,919	47,215	786,440	619,700	786,440	619,700	1,647,778	1,298,418
영상기기산업	7,580	1,571	30,321	6,284	397,961	82,478	397,961	82,478	833,822	172,810
정보산업	9,809	5,649	39,236	22,597	514,973	296,583	514,973	296,583	1,078,990	621,412
캐릭터산업	458	163	1,830	650	24,024	8,537	24,024	8,537	50,336	17,886
통신 및 방송업	1,305	769	5,221	3,074	68,523	40,352	68,523	40,352	143,572	84,546
404개 부문 열합계	334,627	158,952	1,338,507	635,806	17,567,907	8,344,959	17,567,907	8,344,959	36,808,948	17,484,676

○ 주요 산업부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 취업과 고용유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-17> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

(단위: 명/10억원)

구분	2006		2007		2008		2009		총계	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	0.60	0.25	2.41	1.00	31.67	13.09	31.67	13.09	66.37	27.43
교육산업	0.23	0.04	0.91	0.15	11.90	1.94	11.90	1.94	24.93	4.06
도소매·음식·숙박업	0.41	0.03	1.66	0.12	21.74	1.54	21.74	1.54	45.55	3.23
문화산업	0.03	0.16	0.11	0.62	1.46	8.20	1.46	8.20	3.06	17.17
출판미디어산업	0.02	0.20	0.10	0.79	1.28	10.35	1.28	10.35	2.67	21.70
부동산 및 임대업	0.16	1.00	0.62	4.02	8.16	52.71	8.16	52.71	17.09	110.44
영상기기산업	0.04	0.06	0.15	0.22	1.91	2.94	1.91	2.94	3.99	6.16
운송산업	0.11	0.63	0.44	2.54	5.78	33.30	5.78	33.30	12.11	69.78
통신 및 방송업	0.07	0.08	0.28	0.31	3.67	4.06	3.67	4.06	7.69	8.50
168개 전산업	2.73	4.15	10.93	16.62	143.43	218.09	143.43	218.09	300.51	456.94

■ 혼블배경지 조성(남원)

○ 연차별 투자계획

남원의 '07년에서 '10년까지의 사업투자 계획은 다음과 같음

<표5-18> 공종별 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구분	2007	2007	2009	2010	계
계	600	2,500	1,900	1,000	6,000
공사비		772	1,813	1,000	3,585
용역비	76	152	87		315
부지매입비	524	1,576			2,100

출처: 남원시

■ 사업의 경제파급효과

○ 주요 산업부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

- 각 연도별 투자계획에 따라 과급되어질 수 있는 생산유발과 부가가치 유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-19> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

(단위: 천원)

구분	2007		2008		2009		2010		총계	
	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액
건설업	60,155	29,045	250,645	121,023	190,490	91,977	100,258	48,409	601,548	290,454
교육산업	48,893	39,459	203,723	164,413	154,829	124,954	81,489	65,765	488,934	394,590
도소매·음식·숙박업	59,600	32,439	248,333	135,163	188,733	102,724	99,333	54,065	595,998	324,390
문화산업	7,862	4,372	32,758	18,218	24,896	13,845	13,103	7,287	78,618	43,722
출판미디어산업	6,455	2,060	26,898	8,583	20,442	6,523	10,759	3,433	64,554	20,598
부동산업	44,939	35,411	187,248	147,548	142,308	112,136	74,899	59,019	449,394	354,114
영상기기산업	22,741	4,713	94,753	19,638	72,012	14,925	37,901	7,855	227,406	47,130
정보산업	29,427	16,948	122,613	70,615	93,186	53,667	49,045	28,246	294,270	169,476
캐릭터산업	1,373	488	5,720	2,033	4,347	1,545	2,288	813	13,728	4,878
통신 및 방송업	3,916	2,306	16,315	9,608	12,399	7,302	6,526	3,843	39,156	23,058
404개 부문 일합계	1,003,880	476,855	4,182,835	1,986,895	3,178,955	1,510,040	1,673,134	794,758	10,038,804	4,768,548

○ 주요 산업부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

- 각 연도별 투자계획에 따라 과급되어질 수 있는 취업과 고용유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-20> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

(단위: 명/10억원)

구분	2007		2008		2009		2010		총계	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	1.81	0.75	7.54	3.12	5.73	2.37	3.02	1.25	18.10	7.48
교육산업	0.68	0.11	2.83	0.46	2.15	0.35	1.13	0.18	6.80	1.11
도소매·음식·숙박업	1.24	0.09	5.18	0.37	3.93	0.28	2.07	0.15	12.42	0.88
문화산업	0.08	0.47	0.35	1.95	0.26	1.48	0.14	0.78	0.84	4.68
출판미디어산업	0.07	0.59	0.30	2.47	0.23	1.87	0.12	0.99	0.73	5.92
부동산 및 임대업	0.47	3.01	1.94	12.55	1.48	9.54	0.78	5.02	4.66	30.12
영상기기산업	0.11	0.17	0.45	0.70	0.34	0.53	0.18	0.28	1.09	1.68
운송산업	0.33	1.90	1.38	7.93	1.05	6.03	0.55	3.17	3.30	19.03
통신 및 방송업	0.21	0.23	0.87	0.97	0.66	0.73	0.35	0.39	2.10	2.32
168개 전산업	8.20	12.46	34.15	51.93	25.95	39.46	13.66	20.77	81.96	124.62

■ 구 서도역 영상촬영장 조성(남원)

- 연차별 투자계획

남원의 '06년에서 '09년까지의 사업투자 계획은 다음과 같음

<표5-21> 공종별 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구분	2006년까지	2007	2008	2009	계
계	800	450	550	300	2,100
공사비	1,587	480	257	550	300
용역비	83	20	63		
부지매입비	430	300	130		

출처: 남원시

■ 사업의 경제파급효과

- 주요 산업부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

- 각 연도별 투자계획에 따라 과급되어질 수 있는 생산유발과 부가가치 유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-22> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

(단위: 천원)

구분	2006년까지		2007		2008		2009		총계	
	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액
건설업	80,206	38,727	45,116	21,784	55,142	26,625	30,077	14,523	210,542	101,659
교육산업	65,191	52,612	36,670	29,594	44,819	36,171	24,447	19,730	171,127	138,107
도소매·음식·숙박업	79,466	43,252	44,700	24,329	54,633	29,736	29,800	16,220	208,599	113,537
문화산업	10,482	5,830	5,896	3,279	7,207	4,008	3,931	2,186	27,516	15,303
출판미디어산업	8,607	2,746	4,842	1,545	5,917	1,888	3,228	1,030	22,594	7,209
부동산업	59,919	47,215	33,705	26,559	41,194	32,460	22,470	17,706	157,288	123,940
영상기기산업	30,321	6,284	17,055	3,535	20,846	4,320	11,370	2,357	79,592	16,496
정보산업	39,236	22,597	22,070	12,711	26,975	15,535	14,714	8,474	102,995	59,317
캐릭터산업	1,830	650	1,030	366	1,258	447	686	244	4,805	1,707
통신 및 방송업	5,221	3,074	2,937	1,729	3,589	2,114	1,958	1,153	13,705	8,070
404개 부문 열합계	1,338,507	635,806	752,910	357,641	920,224	437,117	501,940	238,427	3,513,581	1,668,992

○ 주요 산업부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 취업과 고용유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-23> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

(단위: 명/10억원)

구분 부문	2006년까지		2007		2008		2009		총계	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	2.41	1.00	1.36	0.56	1.66	0.69	0.90	0.37	6.33	2.62
교육산업	0.91	0.15	0.51	0.08	0.62	0.10	0.34	0.06	2.38	0.39
도소매·음식·숙박업	1.66	0.12	0.93	0.07	1.14	0.08	0.62	0.04	4.35	0.31
문화산업	0.11	0.62	0.06	0.35	0.08	0.43	0.04	0.23	0.29	1.64
출판미디어산업	0.10	0.79	0.05	0.44	0.07	0.54	0.04	0.30	0.26	2.07
부동산 및 임대업	0.62	4.02	0.35	2.26	0.43	2.76	0.23	1.51	1.63	10.54
영상기기산업	0.15	0.22	0.08	0.13	0.10	0.15	0.05	0.08	0.38	0.59
운송산업	0.44	2.54	0.25	1.43	0.30	1.74	0.17	0.95	1.16	6.66
통신 및 방송업	0.28	0.31	0.16	0.17	0.19	0.21	0.10	0.12	0.73	0.81
168개 전산업	10.93	16.62	6.15	9.35	7.51	11.42	4.10	6.23	28.69	43.62

■ 오수 칠방역지구 영상테마기반조성(임실)

○ 연차별 투자계획

임실의 '08년에서 '11년까지의 사업투자 계획은 다음과 같음

<표5-24> 공종별 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구분	2008	2009	2010	2011	계
계	600	1,500	1,500	1,400	5,000
공사비		1,500	1,500	1,300	4,300
용역비	300				300
부지매입비	300				300
콘텐츠·프로그램비				100	100

출처: 임실군

■ **사업의 경제파급효과**

○ **주요 산업부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액**

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 생산유발과 부가가치 유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-25> **부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액**

(단위: 천원)

구분	2008		2009		2010		2011		총계	
	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액
건설업	60,155	29,045	150,387	72,614	150,387	72,614	140,361	67,773	501,290	242,045
교육산업	48,893	39,459	122,234	98,648	122,234	98,648	114,085	92,071	407,445	328,825
도소매·음식·숙박업	59,600	32,439	149,000	81,098	149,000	81,098	139,066	75,691	496,665	270,325
문화산업	7,862	4,372	19,655	10,931	19,655	10,931	18,344	10,202	65,515	36,435
출판미디어산업	6,455	2,060	16,139	5,150	16,139	5,150	15,063	4,806	53,795	17,165
부동산업	44,939	35,411	112,349	88,529	112,349	88,529	104,859	82,627	374,495	295,095
영상기기산업	22,741	4,713	56,852	11,783	56,852	11,783	53,061	10,997	189,505	39,275
정보산업	29,427	16,948	73,568	42,369	73,568	42,369	68,663	39,544	245,225	141,230
캐릭터산업	1,373	488	3,432	1,220	3,432	1,220	3,203	1,138	11,440	4,065
통신 및 방송업	3,916	2,306	9,789	5,765	9,789	5,765	9,136	5,380	32,630	19,215
404개 부문 열합계	1,003,880	476,855	2,509,701	1,192,137	2,509,701	1,192,137	2,342,388	1,112,661	8,365,670	3,973,790

○ **주요 산업부문별 연차별 취업 및 고용유발인원**

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 취업과 고용유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-26> **부문별 연차별 취업 및 고용유발인원**

(단위: 명/10억원)

구분	2008		2009		2010		2011		총계	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	1.81	0.75	4.52	1.87	4.52	1.87	4.22	1.75	15.08	6.23
교육산업	0.68	0.11	1.70	0.28	1.70	0.28	1.59	0.26	5.67	0.92
도소매·음식·숙박업	1.24	0.09	3.11	0.22	3.11	0.22	2.90	0.21	10.35	0.73
문화산업	0.08	0.47	0.21	1.17	0.21	1.17	0.19	1.09	0.70	3.90
출판미디어산업	0.07	0.59	0.18	1.48	0.18	1.48	0.17	1.38	0.61	4.93
부동산 및 임대업	0.47	3.01	1.17	7.53	1.17	7.53	1.09	7.03	3.89	25.10

영상기기산업	0.11	0.17	0.27	0.42	0.27	0.42	0.25	0.39	0.91	1.40
운송산업	0.33	1.90	0.83	4.76	0.83	4.76	0.77	4.44	2.75	15.86
통신 및 방송업	0.21	0.23	0.52	0.58	0.52	0.58	0.49	0.54	1.75	1.93
168개 전산업	8.20	12.46	20.49	31.16	20.49	31.16	19.12	29.08	68.30	103.85

■ 가상전투·병영체험 및 드라마 소품 전시관 조성(장수)

○ 연차별 투자계획

장수의 '07년에서 '10년까지의 사업투자 계획은 다음과 같음

<표5-27> 공종별 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구분	2007	2008	2009	2010	계
계	600	5,900	5,900	4,600	17,000
공사비		4,900	5,900	4,600	1,400
용역비	600	1,000			1,600

출처: 장수군

■ 사업의 경제파급효과

○ 주요 산업부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 생산유발과 부가가치 유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-28> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

(단위: 천원)

구분	2007		2008		2009		2010		총계	
	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액
건설업	60,155	29,045	591,522	285,613	591,522	285,613	461,187	222,681	1,704,386	822,953
교육산업	48,893	39,459	480,785	388,014	480,785	388,014	374,849	302,519	1,385,313	1,118,005
도 소 매 · 음식 · 숙박업	59,600	32,439	586,065	318,984	586,065	318,984	456,932	248,699	1,688,661	919,105
문화산업	7,862	4,372	77,308	42,993	77,308	42,993	60,274	33,520	222,751	123,879
출판미디어산업	6,455	2,060	63,478	20,255	63,478	20,255	49,491	15,792	182,903	58,361

부동산업	44,939	35,411	441,904	348,212	441,904	348,212	344,535	271,487	1,273,283	1,003,323
영상기기산업	22,741	4,713	223,616	46,345	223,616	46,345	174,345	36,133	644,317	133,535
정보산업	29,427	16,948	289,366	166,651	289,366	166,651	225,607	129,932	833,765	480,182
캐릭터산업	1,373	488	13,499	4,797	13,499	4,797	10,525	3,740	38,896	13,821
통신 및 방송업	3,916	2,306	38,503	22,674	38,503	22,674	30,020	17,678	110,942	65,331
404개 부문 열합계	1,003,880	476,855	9,871,491	4,689,072	9,871,491	4,689,072	7,696,416	3,655,887	28,443,278	13,510,886

○ 주요 산업부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

- 각 연도별 투자계획에 따라 과급되어질 수 있는 취업과 고용유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-29> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

(단위: 명/10억원)

구분	2007		2008		2009		2010		총계	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	1.81	0.75	17.80	7.36	17.80	7.36	13.88	5.74	51.28	21.20
교육산업	0.68	0.11	6.68	1.09	6.68	1.09	5.21	0.85	19.26	3.14
도소매·음식·숙박업	1.24	0.09	12.22	0.87	12.22	0.87	9.52	0.68	35.20	2.50
문화산업	0.08	0.47	0.82	4.61	0.82	4.61	0.64	3.59	2.37	13.27
출판미디어산업	0.07	0.59	0.72	5.82	0.72	5.82	0.56	4.54	2.07	16.76
부동산 및 임대업	0.47	3.01	4.58	29.62	4.58	29.62	3.57	23.09	13.21	85.34
영상기기산업	0.11	0.17	1.07	1.65	1.07	1.65	0.83	1.29	3.08	4.76
운송산업	0.33	1.90	3.25	18.71	3.25	18.71	2.53	14.59	9.36	53.92
통신 및 방송업	0.21	0.23	2.06	2.28	2.06	2.28	1.61	1.78	5.95	6.57
168개 전산업	8.20	12.46	80.59	122.54	80.59	122.54	62.83	95.54	232.22	353.09

■ 옥정호 자생식물원 영상촬영장 조성(정읍)

○ 연차별 투자계획

정읍의 '07년에서 '16년까지의 사업투자 계획은 다음과 같음

<표5-30> 공종별 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구분	2007	2009	2010-15	2016	계
계	700	3,000	29,322	1,000	34,022

공사비			29,322		29,322
용역비	700				700
부지매입비		3,000			3,000
콘텐츠 · 프로그램비				1,000	1,000

출처: 정읍시

■ 사업의 경제파급효과

○ 주요 산업부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 생산유발과 부가가치 유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-31> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

(단위: 천원)

구분	2007		2009		2010-15		2016		총계	
	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액
건설업	70,181	33,886	300,774	145,227	2,939,765	1,419,449	100,258	48,409	3,410,978	1,646,971
교육산업	57,042	46,036	244,467	197,295	2,389,420	1,928,361	81,489	65,765	2,772,419	2,237,457
도소매 · 음식 · 숙박업	69,533	37,846	297,999	162,195	2,912,642	1,585,294	99,333	54,065	3,379,507	1,839,399
문화산업	9,172	5,101	39,309	21,861	384,206	213,669	13,103	7,287	445,790	247,918
출판미디어산업	7,531	2,403	32,277	10,299	315,475	100,662	10,759	3,433	366,043	116,798
부동산업	52,429	41,313	224,697	177,057	2,196,188	1,730,555	74,899	59,019	2,548,214	2,007,944
영상기기산업	26,531	5,499	113,703	23,565	1,111,333	230,324	37,901	7,855	1,289,468	267,243
정보산업	34,332	19,772	147,135	84,738	1,438,097	828,229	49,045	28,246	1,668,609	960,985
캐릭터산업	1,602	569	6,864	2,439	67,089	23,839	2,288	813	77,842	27,660
통신 및 방송업	4,568	2,690	19,578	11,529	191,355	112,684	6,526	3,843	222,028	130,747
404개 부문 열합계	1,171,194	556,331	5,019,402	2,384,274	49,059,635	23,303,894	1,673,134	794,758	56,923,365	27,039,257

○ 주요 산업부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 취업과 고용유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-32> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

(단위: 명/10억원)

구분 부문	2007		2009		2010-15		2016		총계	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	2.11	0.87	9.05	3.74	88.45	36.56	3.02	1.25	102.63	42.42
교육산업	0.79	0.13	3.40	0.55	33.22	5.41	1.13	0.18	38.55	6.28
도소매·음식·숙박업	1.45	0.10	6.21	0.44	60.71	4.31	2.07	0.15	70.45	5.00
문화산업	0.10	0.55	0.42	2.34	4.08	22.89	0.14	0.78	4.74	26.56
출판미디어산업	0.09	0.69	0.36	2.96	3.56	28.92	0.12	0.99	4.14	33.55
부동산 및 임대업	0.54	3.51	2.33	15.06	22.78	147.19	0.78	5.02	26.44	170.79
영상기기산업	0.13	0.20	0.54	0.84	5.32	8.21	0.18	0.28	6.17	9.53
운송산업	0.39	2.22	1.65	9.52	16.14	93.00	0.55	3.17	18.73	107.91
통신 및 방송업	0.24	0.27	1.05	1.16	10.26	11.33	0.35	0.39	11.90	13.14
168개 전산업	9.56	14.54	40.98	62.31	400.53	609.02	13.66	20.77	464.73	706.64

■ 마이산 역사영화마을 조성(진안)

○ 연차별 투자계획

진안의 '07년에서 '10년까지의 사업투자 계획은 다음과 같음

<표5-33> 공종별 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구분	2007	2008	2009	2010 이후	계
계	3,350	2,250	2,200	2,200	10,000
공사비		2,200	2,200	2,200	6,600
용역비	350	50			400
부지매입비	3,000				3,000

출처: 진안군

■ 사업의 경제파급효과

○ 주요 산업부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 생산유발과 부가가치 유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-34> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

(단위: 천원)

구분	2007		2008		2009		2010 이후		총계	
	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액
건설업	335,864	162,170	225,581	108,920	220,568	106,500	220,568	106,500	1,002,580	484,090
교육산업	272,988	220,313	183,350	147,971	179,276	144,683	179,276	144,683	814,890	657,650
도소매·음식·숙박업	332,766	181,118	223,499	121,646	218,533	118,943	218,533	118,943	993,330	540,650
문화산업	43,895	24,411	29,482	16,396	28,827	16,031	28,827	16,031	131,030	72,870
출판미디어산업	36,043	11,501	24,208	7,724	23,670	7,553	23,670	7,553	107,590	34,330
부동산업	250,912	197,714	168,523	132,793	164,778	129,842	164,778	129,842	748,990	590,190
영상기기산업	126,968	26,314	85,277	17,674	83,382	17,281	83,382	17,281	379,010	78,550
정보산업	164,301	94,624	110,351	63,554	107,899	62,141	107,899	62,141	490,450	282,460
캐릭터산업	7,665	2,724	5,148	1,829	5,034	1,789	5,034	1,789	22,880	8,130
통신 및 방송업	21,862	12,874	14,684	8,647	14,357	8,455	14,357	8,455	65,260	38,430
404개 부문 열합계	5,604,999	2,662,439	3,764,552	1,788,206	3,680,895	1,748,468	3,680,895	1,748,468	16,731,340	7,947,580

○ 주요 산업부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

- 각 연도별 투자계획에 따라 과급되어질 수 있는 취업과 고용유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-35> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

(단위: 명/10억원)

구분	2007		2008		2009		2010 이후		총계	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	10.11	4.18	6.79	2.81	6.64	2.74	6.64	2.74	30.17	12.47
교육산업	3.80	0.62	2.55	0.42	2.49	0.41	2.49	0.41	11.33	1.85
도소매·음식·숙박업	6.94	0.49	4.66	0.33	4.56	0.32	4.56	0.32	20.71	1.47
문화산업	0.47	2.62	0.31	1.76	0.31	1.72	0.31	1.72	1.39	7.81
출판미디어산업	0.41	3.30	0.27	2.22	0.27	2.17	0.27	2.17	1.22	9.86
부동산 및 임대업	2.60	16.82	1.75	11.29	1.71	11.04	1.71	11.04	7.77	50.20
영상기기산업	0.61	0.94	0.41	0.63	0.40	0.62	0.40	0.62	1.81	2.80
운송산업	1.84	10.63	1.24	7.14	1.21	6.98	1.21	6.98	5.51	31.72
통신 및 방송업	1.17	1.29	0.79	0.87	0.77	0.85	0.77	0.85	3.50	3.86
168개 전산업	45.76	69.58	30.73	46.73	30.05	45.69	30.05	45.69	136.60	207.70

■ 장군목-항가 간 수변 영상촬영지 조성(순창)

- 연차별 투자계획

순창의 '07년에서 '09년까지의 사업투자 계획은 다음과 같음

<표5-36> 공종별 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구분	2007	2008	2009	계
계	2,000	4,500	3,500	10,000

출처: 순창군

■ 사업의 경제파급효과

- 주요 산업부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 생산유발과 부가가치 유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-37> 부문별 연차별 생산 및 부가가치 유발액

(단위: 천원)

구분	2007		2008		2009		총계	
	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액	생산 유발액	부가가치 유발액
건설업	200,516	96,818	451,161	217,841	3,509,030	1,694,315	1,002,580	484,090
교육산업	162,978	131,530	366,701	295,943	2,852,115	2,301,775	814,890	657,650
도소매·음식·숙박업	198,666	108,130	446,999	243,293	3,476,655	1,892,275	993,330	540,650
문화산업	26,206	14,574	58,964	32,792	458,605	255,045	131,030	72,870
출판미디어산업	21,518	6,866	48,416	15,449	376,565	120,155	107,590	34,330
부동산업	149,798	118,038	337,046	265,586	2,621,465	2,065,665	748,990	590,190
영상기기산업	75,802	15,710	170,555	35,348	1,326,535	274,925	379,010	78,550
정보산업	98,090	56,492	220,703	127,107	1,716,575	988,610	490,450	282,460
캐릭터산업	4,576	1,626	10,296	3,659	80,080	28,455	22,880	8,130
통신 및 방송업	13,052	7,686	29,367	17,294	228,410	134,505	65,260	38,430
404개 부문 열합계	3,346,268	1,589,516	7,529,103	3,576,411	58,559,690	27,816,530	16,731,340	7,947,580

○ 주요 산업부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

- 각 연도별 투자계획에 따라 파급되어질 수 있는 취업과 고용유발 규모는 산업부문별로 다음과 같이 창출되어질 것으로 예측됨

<표5-38> 부문별 연차별 취업 및 고용유발인원

(단위: 명/10억원)

구분 부문	2007		2008		2009		총계	
	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발	고용유발	취업유발
건설업	6.03	2.49	13.57	5.61	105.58	43.64	30.17	12.47
교육산업	2.27	0.37	5.10	0.83	39.66	6.46	11.33	1.85
도소매·음식·숙박업	4.14	0.29	9.32	0.66	72.47	5.14	20.71	1.47
문화산업	0.28	1.56	0.63	3.51	4.87	27.32	1.39	7.81
출판미디어산업	0.24	1.97	0.55	4.44	4.25	34.52	1.22	9.86
부동산 및 임대업	1.55	10.04	3.50	22.59	27.20	175.70	7.77	50.20
영상기기산업	0.36	0.56	0.82	1.26	6.35	9.80	1.81	2.80
운송산업	1.10	6.34	2.48	14.27	19.27	111.01	5.51	31.72
통신 및 방송업	0.70	0.77	1.57	1.74	12.24	13.52	3.50	3.86
168개 전산업	27.32	41.54	61.47	93.47	478.09	726.96	136.60	207.70

전발언 2006

섬진강권역 영상관광벨트 조성사업 타당성 논리개발

발행인 | 한영주

발행일 | 2006년 03월 30일

발행처 | 전북발전연구원

560-014 전북 전주시 완산구 중앙동 4가 1번지

전화:(063)286-9201 팩스:(063)286-9206

<http://www.jd.re.kr>

본 출판물의 저작권은 전북발전연구원에 속합니다.