

An Analysis of the economic impact of Large  
scale Development Project in Goyang City

# 고양시 대규모사업 경제적 파급효과 종합 분석

송수엽  
김리영  
고윤경

An Analysis of the economic impact of Large scale Development Project in Goyang City

## 고양시 대규모사업 경제적 파급효과 종합 분석

### 연구책임자

송수엽(고양시정연구원, 경제사회연구부, 부연구위원)

### 공동연구자

김리영(고양시정연구원, 도시환경연구부, 연구위원)

고윤경(고양시정연구원, 경제사회연구부, 위촉연구위원)

**발 행 일** 2019년 10월 31일

**저 자** 송수엽, 김리영, 고윤경

**발 행 인** 이재은

**발 행 처** 고양시정연구원

**주 소** 10393 경기도 고양시 일산동구 태극로 60 빛마루방송지원센터 11층

**전 화** 031-8073-8341

**홈페이지** [www.gyri.re.kr](http://www.gyri.re.kr)

**S N S** <https://www.facebook.com/goyangre/>

**I S B N** 979-11-89636-26-5

이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서, 고양시 정책과는 다를 수 있습니다.



# 목 차

요 약 .....	i
-----------	---

제1장 연구의 개요 .....	1
------------------	---

제1절 연구 배경 및 필요성 .....	3
-----------------------	---

제2절 연구내용 및 방법론 .....	5
----------------------	---

제2장 대규모사업 및 연관 산업 현황 .....	7
----------------------------	---

제1절 대규모 사업별 추진 현황 .....	9
-------------------------	---

제2절 주요 연관 산업 현황 .....	25
-----------------------	----

제3장 대규모사업 추진에 따른 지역경제 파급효과 분석 .....	57
-------------------------------------	----

제1절 대규모사업 조성 단계의 경제 효과 검토 .....	59
---------------------------------	----

제2절 대규모사업 운영 단계의 경제적 파급효과 분석 .....	65
------------------------------------	----

제4장 대규모사업 경제적 파급효과 종합 분석 .....	75
--------------------------------	----

제1절 대규모 사업 생산성 증가 전망 .....	77
----------------------------	----

제2절 결론 및 시사점 .....	82
--------------------	----

참고문헌 ..... 91

Abstract ..... 95

## 표 목차

[표 2-1] 고양시 대규모 사업 현황 .....	10
[표 2-2] 고양 일산테크노밸리 사업 개요 .....	12
[표 2-3] 고양방송영상밸리 사업 개요 .....	17
[표 2-4] CJ LiveCity 사업 개요 .....	20
[표 2-5] CJ LiveCity의 긍정·부정적 효과 .....	21
[표 2-6] 킨텍스 제3전시장 사업 개요 .....	22
[표 2-7] 국내 방송영상산업 연도별 현황 총괄 .....	26
[표 2-8] 국내 방송영상산업 부문별 사업체 수 추이 .....	27
[표 2-9] 국내 방송영상산업 부문별 매출액 추이 .....	29
[표 2-10] 국내 방송영상산업 부문별 종사자 추이 .....	31
[표 2-11] 국내 ICT 산업 연도별 현황 .....	34
[표 2-12] 경기지역 ICT 산업 사업체 수 연도별 현황 .....	36
[표 2-13] 경기지역 ICT 산업 총 종사자 수 연도별 현황 .....	38
[표 2-14] 경기지역 ICT 산업 매출액 연도별 현황 .....	40
[표 2-15] 국내 유원시설업 연도별 현황 .....	43
[표 2-16] 국내 유원시설업 세부 구분 별 사업체 .....	44
[표 2-17] 국내 유원시설업 세부 구분 별 종사자 수 추이 .....	45
[표 2-18] 국내 유원시설업 세부 구분 별 매출액 추이 .....	46
[표 2-19] 국내 유원시설업 세부 항목 별 매출액 추이 .....	47
[표 2-20] 전시회 유형별 개최 현황 .....	49
[표 2-21] 국내 전시컨벤션센터 현황(2017년 기준) .....	50
[표 2-22] 전시회 개최 지역 및 전시시설 별 개최 현황 .....	51
[표 2-23] 지역별·시설별 전시회 참가업체 현황(평균) .....	52
[표 2-24] 지역별·시설별 전시회 참가자 수 현황(평균) .....	53
[표 2-25] 전시산업 업종별 사업체 현황 .....	55

[표 3-1] 조성단계에서의 경제적 파급효과 검토 결과 .....	60
[표 3-2] 고양 일산테크노밸리 조성완료 후 생산액 및 고용자 수 .....	61
[표 3-3] 고양방송영상밸리 조성완료 후 생산액 및 고용자 수 .....	62
[표 3-4] CJ LiveCity 조성완료 후 생산액 및 고용자 수 .....	62
[표 3-5] 킨텍스 제3전시장 조성완료 후 생산액 및 고용자 수 .....	63
[표 3-6] 4개 사업의 조성 완료 후 생산액 및 고용자 수 .....	64
[표 3-7] 산업연관표 기본 구조 .....	66
[표 3-8] 산업단지 조성단계별 파급효과 분석방법 .....	70
[표 3-9] 용지 계획에 따른 산출물과 산업(대분류) 비교 .....	72
[표 3-10] 운영단계에서의 경제적 파급효과 .....	74
[표 4-1] 2020년대 경제성장률 및 성장기여도 전망 .....	78
[표 4-2] 경제성장 시나리오1에 따른 사업별 중장기 전망(생산액) .....	79
[표 4-3] 경제성장 시나리오2에 따른 사업별 중장기 전망(생산액) .....	80
[표 4-4] 산업별 중장기 성장 전망에 따른 사업별 중장기 전망(생산액) .....	81

## 그림 목차

[그림 1-1] 경제적 파급효과 도출 과정 .....	6
[그림 2-1] 고양 일산테크노밸리 위치도 .....	11
[그림 2-2] 고양 일산테크노밸리 연관산업 .....	13
[그림 2-3] 고양일산테크노밸리의 차별화 전략 .....	14
[그림 2-4] 고양 일산테크노밸리 향후 추진계획 .....	14
[그림 2-5] 고양방송영상밸리 조감도 .....	16
[그림 2-6] 고양방송영상밸리 향후 추진계획 .....	18
[그림 2-7] 킨텍스 위치도 및 구상(안) .....	23
[그림 2-8] 대규모 사업 선순환 체계 구상 .....	24
[그림 3-1] 새만금 그린에너지 산업단지 조성의 지역경제 파급효과 분석과정 .....	71
[그림 4-1] 우리나라의 실질 국내총생산(GDP) 증가율 .....	77



## 요 약

### 1. 연구 개요

#### □ 연구 배경

- 고양시 인구 100만 도시 진입 등 지속적 성장 진행 중
  - － 일산 신도시 건설, 택지개발사업, 킨텍스 조성 등 지속적인 도시 성장 진행
- 행정도시 이전을 위한 수도권 기능 지방 분산정책으로 인해 고양시 수도권 기능이 약화되고 있음
- 고양시를 필두로 한 경기 북부지역 신 성장 도시모델 추진으로 경기 남·북부 지역경제 격차 감소 및 산업 경쟁력 균형을 도모하는 중
  - － 대규모 사업 추진을 통한 도시 활성화 도모

#### □ 연구 목적

- 고양시 대규모 사업 추진현황 파악
- 대규모 사업이 지역경제에 미치는 영향 파악

#### □ 연구 방법

- 대규모 사업의 주요 산업 파악
- 사업별 경제효과 검토
- 단계별 경제적 파급효과 도출
- 주요 산업 전망 및 정책적 시사점 도출

## 2. 대규모 사업 추진 현황

### □ 고양일산테크노밸리

- 4차 산업혁명 시대에 맞는 미래수요 창출 모델로서 4차산업 육성(3D·4D, VR/AR 콘텐츠, IT, 첨단의료 등) 및 우수기업 유치하여 미래 신 성장 산업 플랫폼 품 조성을 목표로 함
  - － 서울·경기 남동부에 조성된 테크노밸리와 차별화된 방송·영상, CT(문화)콘텐츠 산업에 집중하고, 상암DMC와 한강시네폴리스 등과 연계한 특화산업 벨트의 중심기능 수행
- 고양시의 기존산업인 MICE, 문화산업 등 전략산업 활성화를 위한 인프라 조성과 국제적 수준의 인프라 활용한 산업과 문화 간 유기적으로 연계된 교류의 장으로서의 활용 기대

### □ 고양방송영상밸리

- 방송·영상·문화 기능 등을 연계한 미디어 산업특화단지 조성을 통한 경기 북부 신 성장 거점 구축과 경기도 균형발전 및 지역경제 활성화 기여
  - － 서울 여의도와 상암동 잇는 대형 방송·영상 제작단지로서 방송·문화·상업·복합시설 도입
- 고양시 방송영상 콘텐츠 창작·소비·확산을 통한 복합 방송·영상 클러스터로서의 경쟁력 강화 및 고양시 대표하는 랜드마크로 자리매김 기대
  - － 방송제작센터와 지원시설에 국내 주요 방송사 스튜디오, 방송·영상, 뉴미디어 콘텐츠 분야 스타트업 입주 예정

### □ CJ LiveCity

- 글로벌 문화 콘텐츠 구현할 거점으로서 테마파크, 상업, 호텔, 공연장 등 관광, 문화, 콘텐츠, IT 접목한 엔터테인먼트 메카 역할 기대



- 정부와 CJ를 중심으로 문화·여가 중심의 사업을 추진하여 고부가가치 한류문화콘텐츠산업 생태계를 구축하고자 함
  - － 한류콘텐츠의 소비 및 유통 촉진 위한 관광문화시설 유치하여 한류문화 산업화의 전초기지로서의 기능 기대

#### □ 킨텍스 제3전시장

- 고양시는 킨텍스(KINTEX)를 통해 아시아 국가 중 4번째로 단일 전시장 10만㎡ 면적을 확보한 세계적인 컨벤션 도시로서 제3전시장 증축을 통해 세계적인 MICE 산업의 메카로서 도약하고자 함
  - － 제 3전시장 증축과 인도 및 수원전시장 운영을 통해 총 50만㎡ 규모의 전시장 운영하는 글로벌 전문전시컨벤션센터로서의 경쟁력을 확보하고자 함
- 국내 최대 규모의 무역전시장으로서 국제적 목표 집단을 겨냥하여 수준 높은 문화·예술·산업 체험을 기회를 제시할 수 있으므로 고양시의 핵심적 가치를 대표하고 재현하는 상징적 거점으로서의 역할 기대

### 3. 경제적 파급효과 종합분석 결과

#### □ 조성단계 경제적 파급효과 검토 결과

- 조성단계에서의 경제적 파급효과 분석 결과, 경기도 내 약 4조 6,481억 원, 경기도 외 약 2조 9,127억 원의 생산유발효과가 나타남
- 부가가치유발효과는 경기도 내 약 1조 5,343억 원, 경기도 외 약 8,516억 원이 나타남
- 고용유발효과는 경기도 내 19,855명, 경기도 외 9,721명이 나타남

#### □ 운영단계 경제적 파급효과 분석 결과

- 운영단계에서의 경제적 파급효과 분석 결과, 경기도 내 약 12조 871억 원, 경기도 외 약 4조 5,023억 원의 생산유발효과가 나타남

- 부가가치유발효과는 경기도 내 약 5조 7,520억 원, 경기도 외 약 1조 6,641억 원이 나타남
- 고용유발효과는 경기도 내 12,247명, 경기도 외 3,030명이 나타남

#### □ 경제성장 전망에 따른 연차별 생산액 분석 결과

- 시나리오 1 : '32년 약 10조 9,242억 원, 10년 평균 약 10조 1,451억 원
- 시나리오 2 : '32년 약 11조 6,931억 원, 10년 평균 약 10조 5,440억 원

## 4. 결론 및 시사점

#### □ 첨단산업 기대효과

- 첨단산업은 산업구조 고도화를 촉진하는 레버리지 효과가 큰 분야로 국가 경쟁력을 좌우하는 핵심요소로서 중요성이 부각되고 있음 ⇒ 고양시 산업구조 고도화 촉진
- 첨단산업은 산업자체의 생산, 수출 증대 뿐만 아니라 연관 산업에 대한 기술 파급 효과(spill-over)를 유발하여 고양시 및 국가 경제의 기술진보를 촉진하고 성장에 기여하므로 경제적 효과 기대

#### □ 콘텐츠산업 기대효과

- 콘텐츠 산업은 후방효과가 큰 산업으로 성장성이 풍부하고 산업생태계 육성을 통한 시너지 극대화 역할 기대
- 방송관련 산업과 지식정보 장르의 산업을 유치 및 강화를 통해 예상되는 시나리오 이상의 경제적 효과 기대

#### □ 관광산업(유원시설업) 기대효과

- 유원시설업은 기계 등 자본재 산업과 밀접한 연관관계가 있는 기술집약적 산업으로

로 기계·전자 등과 같은 제조업에 체화 된 기술과 접목하여 고부가가치를 창출할 수 있는 산업임

- 고양시 관광 집객 시설 역할로 방문 수반활동의 다양성과 방문객 증가 및 도시이미지 제고를 통해 지역경제 활성화를 기대 할 수 있음

#### □ 전시산업 기대효과

- 전시산업은 무역진흥 및 지역 일자리 창출, 관광수지 개선 등 경제적 파급효과가 큰 고부가가치 산업으로 지속적인 성장세 유지 중
- 인프라 확충을 통한 산업 경쟁력 확보로 아시아를 중심으로 하는 전시산업 대표 베뉴로서의 역할과 지역 경제성 확보 기대할 수 있음

#### □ 지역별(개별사업지) 전망과 기대효과

- CJ-라이브시티가 갖고 있는 한류 콘텐츠는 향후 강력한 관광 유인책이 될 것으로 기대
  - CJ 라이브시티의 메인 아이템인 테마파크와 공연장의 경우 큰 집객력을 보유하고 있어 파급효과가 더욱 클 것으로 사료됨
  - 주변의 개발단지, 관광지와 연계하여 관광단위를 크게 만들어 관광지출(주입)이 지역 내에 머물게 하여 경제적 파급효과를 높일 필요가 있음
- 관광과 산업을 접목시킨 산업관광은 최근 지자체가 주목하며 활성화되고 있는 융복합 관광 중 하나
  - 산업 인프라 개발을 통하여 고부가가치형 신 관광수요(비즈니스+관광)을 창출하고 이에 따른 지역경제 활성화를 도모하고자 하는 것임
  - 증강현실(AR), 가상현실(VR)과 같은 정보통신 기반 콘텐츠산업 및 IT 융합의료기술, 자율주행과 인공지능(AI) 등 4차 산업 입주로 대표되는 고양방송영상밸리 및 고양테크노밸리 사업은 관련 산업의 일자리 이외에도 경쟁력 있는 산업관광 아이템

이 될 수 있을 것임

- 관광산업과의 연계를 통한 수익창출 등으로 산업단지의 자생력을 키워야 함
- 산업기반시설과 관광객 체험시설, 지원시설 등이 접목된 복합적 관광 인프라시설, 전문 프로그램 개발, 인력 지원 등이 있음

#### □ 정책적 시사점

- 일산 신도시 주변에 예정된 개발사업은 창조적 공간의 역할이 기대됨
  - 창조적 공간조성을 통한 고양시 경제성장 견인에 기여 가능
- 개발사업간 높은 연계성에 따른 선순환 창출 필요
- 지역 산업생태계 육성을 위한 유관산업의 체계적 육성 계획 수립, 중장기 전략(로드맵) 수립 필요
- 지속적인 순환 생태계를 형성유지하기 위한 정책적 지원 체계 마련
- 경제적 효과를 극대화 할 수 있도록 유관산업 및 지원시설 입지 지원 필요

# 제 1 장

## 연구의 개요

제1절 연구 배경 및 필요성

제2절 연구내용 및 방법론



## 제절 연구 배경 및 필요성

### 1. 연구 배경 및 필요성

- 고양시는 일산 신도시 건설 및 택지개발사업, 킨텍스(KINTEX) 조성을 통해 지속적인 도시성장이 진행되어 2013년에 인구 100만 도시로 진입함
- 행정도시 이전을 위한 수도권 기능의 지방분산 정책에 따라 고양시가 가진 수도권 기능이 약화되면서 부가가치가 높은 산업을 기반으로 한 도시발전이 필요하게 됨
  - 세종시 건설 및 공공기관 지방이전 등 수도권 기능의 지방 분산정책 시행
- ‘통일한국 실리콘밸리’는 21세기 통일 한국의 경쟁력과 번영을 대표하는 최첨단 산업 클러스터 조성 사업으로 테크노밸리를 경기북부 R&D 단지로 개발하여 고양지역을 4차 산업혁명의 ‘Test Bed’로 조성하고자 함
  - ‘문재인정부의 국정과제(2017)’, ‘경기비전2040(2016)’, ‘경기북부 10개년 발전계획(2016)’, ‘2030 고양시 도시기본계획’ 등에서 ‘통일한국 실리콘밸리’ 언급됨
- 자족도시 실현을 통한 수도권 서북부 중심도시로의 도약을 위해 고부가가치 산업 양성 및 관련 사업체 유치 등 ‘고양일산테크노밸리’, ‘고양방송영상밸리’, ‘CJ LiveCity’, ‘킨텍스 제3전시장’ 등 대규모 사업을 동시 추진하고 있음
- 수천 억 원에서 수 조원이 투입되는 대규모 사업이자 미래 고양시의 경쟁력을 좌우할 수 있는 핵심 사업이므로 고양시 지역 경제에 상당한 경제적 효과를 미칠 것으로 예상됨
- 기 추진 중인 관내 대규모사업들의 경제적 효과 측정을 통해 고양시 내 균형적 발전 추진현황과 미래 발전 전망을 파악하고자 함

## 2. 연구목적

- 고양시 대규모 사업(고양일산테크노밸리, 고양방송영상밸리, CJ Live City, 킨텍스 제3전시장)의 추진현황 파악을 통해 고양시 유입 산업을 확인하고 도시발전을 위한 주요산업의 역할 확인
- 국가 산업연관표 활용을 통해 경제 효과를 계량적으로 평가하고 고양시에서 추진중인 대상사업의 경제적 파급효과를 산정하여 고양시의 균형 발전 방향을 설정하기 위한 기초자료 제공



---

## 제2절 연구내용 및 방법론

---

### 1. 연구 내용

- 일산 지역 조성 예정에 있는 핵심사업(고양일산테크노밸리, 고양방송영상밸리, CJ LiveCity, 킨텍스 제3전시장)을 대상으로 경제 효과 검토 시행
- 사업 추진으로 인해 창출되는 생산성을 분석하여 경제적 파급효과 도출
  - 조성단계에서의 경제적 파급효과 검토
  - 운영단계에서의 생산성 및 고용유발효과 검토
  - 운영단계에서의 경제적 파급효과 도출
  - 중장기 경제 성장 전망 검토를 통한 중장기 사업별 생산성 규모 예측

### 2. 연구 범위

#### 1) 대상적 범위

- 지역: 고양시
- 대상사업: 고양일산테크노밸리, 고양방송영상밸리, CJ LiveCity, 킨텍스 제3전시장

#### 2) 시간적 범위

- 기준연도: 2019년
- 분석연도: 2023년 ~ 2032년

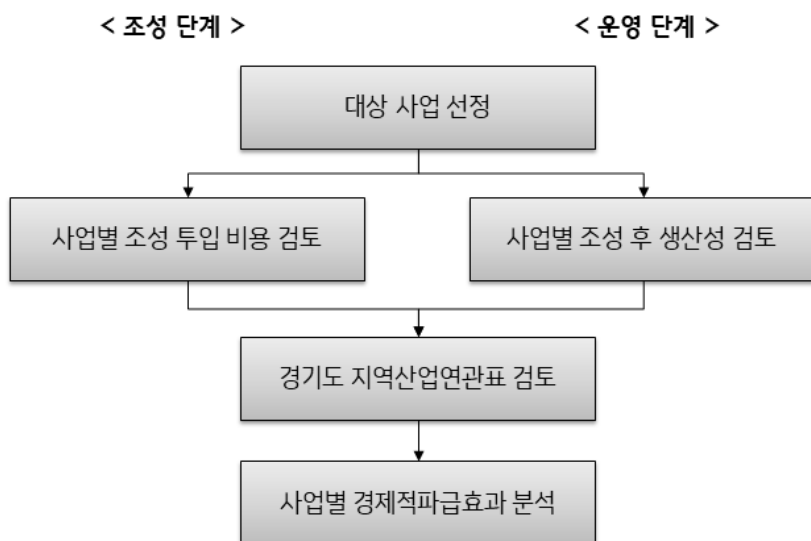
### 3) 내용적 범위

- 대규모 사업 추진 단계별 경제적 파급효과 분석 결과
- 대규모 사업 추진으로 인해 창출되는 생산성 분석 결과
- 경제적 파급효과 분석: 생산유발효과, 부가가치유발효과, 고용유발효과

## 3. 연구 수행방법 및 체계

- 선행연구를 통한 관련 연구 방법 조사
- 산업연관분석 자료 확보 및 사례검토
- 대상 사업별 집행 예산 및 타당성 조사결과 검토를 통한 생산성 분석
- 고양시에서 생성되는 경제적 파급효과 분석
  - 대규모 사업으로 인해 발생하는 파급효과는 각 산업에 대한 기업 유치 및 매출에 따라 발생됨

[그림 1-1] 경제적 파급효과 도출 과정



## 제 2 장

# 대규모사업 및 연관 산업 현황

제1절 대규모 사업 추진 현황

제2절 주요 연관 산업 현황



## 제절 대규모 사업 추진현황

### 1. 분석대상 사업 현황

- 도시 경쟁력은 도시의 산업적 자산, 지리적 이슈 등 지역에 특화된 전략산업 육성이 중요함(이상대, 2014)<sup>1)</sup>
- 고양시는 수도권정비계획법, 군사시설보호, 과밀억제권역 등 각종 규제로 전체 면적의 50% 가량이 개발제한구역으로 지정되어 있어 제조업을 포함한 산업기반이 취약함  
- 각종 규제 우회하고 고부가가치 실현 가능한 지식기반산업 중심으로 산업 성장기반 마련 및 관련 기업 유치 필요
- 고양지식정보산업진흥원<sup>2)</sup>에 따르면 고양시는 MICE산업 기반으로 국제교류 기능을 강화하고, 녹색도시·녹색교통 등 지역특성을 반영한 도시 및 환경 조성에 초점을 둔 2030 고양도시기본계획을 수립하여, 문화예술 전반에 인프라를 마련하고 통일한국 상황을 고려한 배우 역할을 강조함
- 통일한국 실리콘밸리는 총 5조원의 사업비와 전체 규모 총 346m<sup>2</sup>으로 산학연 협치 시스템과 스마트 시티를 토대로 청년 일자리, 주거 안정, 교육, 문화, 여가 등 고양시 민들의 삶의 질을 보장하고 20만개가 넘는 일자리 창출을 기대하며 중점지역 기반으로 사업을 진행하고 있음
- 4차 산업혁명을 통해 기존 산업의 스마트화 및 서비스화 등 산업경쟁력 강화가 필요한 현 상황에 대응하여 고양시는 자족도시 실현을 통한 수도권 서북부 중심도시로의 도약을 위해 고부가가치 산업 양성 및 관련 사업체를 유치하고 있음  
- 방송영상, IT·SW, 스마트시티 등을 전략산업으로 육성하고 이를 기반으로 MICE

<sup>1)</sup> 이상대, 『도시경쟁력과 창조도시』, 경기개발연구원, 2014, pp. 1-27.

<sup>2)</sup> 이성일·고상구·이하나, 『2023 고양시 전략산업 정책방향 연구』, 고양지식정보산업진흥원, 2018.

및 문화관광산업 등으로 확장하였음

○ 도시 활성화를 위해 고양시에서 추진하는 일산지역 대규모 사업으로 ‘고양 일산테크노밸리’, ‘고양방송영상밸리’, ‘CJ LiveCity’, ‘킨텍스 제3전시장’ 등이 있음

－고양 일산테크노밸리 : 방송·영상·문화·IT 기반의 VR콘텐츠 산업 등 육성

－방송영상밸리 : 방송·영상 산업 유치를 통한 한류문화사업 등 미래 먹거리 육성

－CJ LiveCity : 문화콘텐츠 단지 조성

－킨텍스 제3전시장 : 아시아를 대표하는 종합전시장 건립 목표

[표 2-1] 고양시 대규모 사업 현황

사업명	사업기간	규모	연관산업	시행자
고양 일산테크노밸리	2016~ 2023년	85만㎡	방송영상산업, 첨단지식산업	경기도, 고양시, 경기도시공사, 고양도시관리공사
고양방송영상문화밸리	2019년~ 2023년	70만㎡	방송영상산업	경기도, 경기도시공사 공동사업 시행
CJ LiveCity	2016~ 2024년	30만㎡	유원시설업, 숙박업, 문화산업	(주)씨제이라이브시티
킨텍스 제3전시장	2017년~ 2023년	18만㎡	전시산업, 국제회의업	경기도, 고양시, (주)킨텍스, 코트라

〈자료〉 고양시. “고양 일산테크노밸리 사업설명회 자료집”, 고양시, 2019.

고양시. 『통일한국의 실리콘밸리 마스터플랜 수립』, 고양시, 2017.

1) 고양 일산테크노밸리<sup>3)</sup>

- 판교 테크노밸리의 성공 모델을 경기 북부지역 확산을 통한 미래 성장 거점을 확보하기 위해 거론됨
  - 판교 TV매출액 4년 만에 14배 증가로 70조 돌파, 경기도 GRDP(지역 내 총생산) 23% 차지
- 경기 남·북부 지역경제의 격차를 줄이고 산업경쟁력 균형을 위한 북부지역 신성장 도시모델로서 추진됨
  - 「경기 북부 10개년 발전계획」에서 테크노밸리 입지여건이 양호하게 제시된 지역들 중 고양시가 최적지로 선정됨
- 고양 일산테크노밸리는 4차산업혁명 시대의 도래에 맞는 미래수요 창출 모델로서 IT, AI산업 등 미래 신성장산업 플랫폼 조성을 목표로 함

[그림 2-1] 고양 일산테크노밸리 위치도



〈출처〉 (사)경기도외국인투자기업협의회(GSFIC)(<http://gafic.or.kr>) 접속일 2019.10.31.

3) 이영성 외. 『공사 핵심사업 상관관계 및 파급효과 분석 용역』, 한국지역학회, 2017.

- 일산서구 대화동·법곶동을 중심으로 미래 수요 창출 신산업 플랫폼을 조성하고, 3D/4D VR 실감형 콘텐츠와 첨단의료산업 및 교육, 문화 등을 공유하는 고양시 미래형 자족도시 실현이 기대됨

[표 2-2] 고양 일산테크노밸리 사업 개요

구분	내용
위치	경기도 고양시 일산서구 대화동, 법곶동 일원
면적	약 850,000m <sup>2</sup> (약 26만평)
사업기간	2016년 ~ 2023년
사업비	약 7,121억 원
시행자	경기도, 고양시, 경기도시공사, 고양도시관리공사
개발컨셉	첨단산업, 연구시설, VR/AR콘텐츠산업, IT융합의료기술 등
연관산업	방송영상산업, 첨단지식산업

〈자료〉 고양시(2019). 전개서.

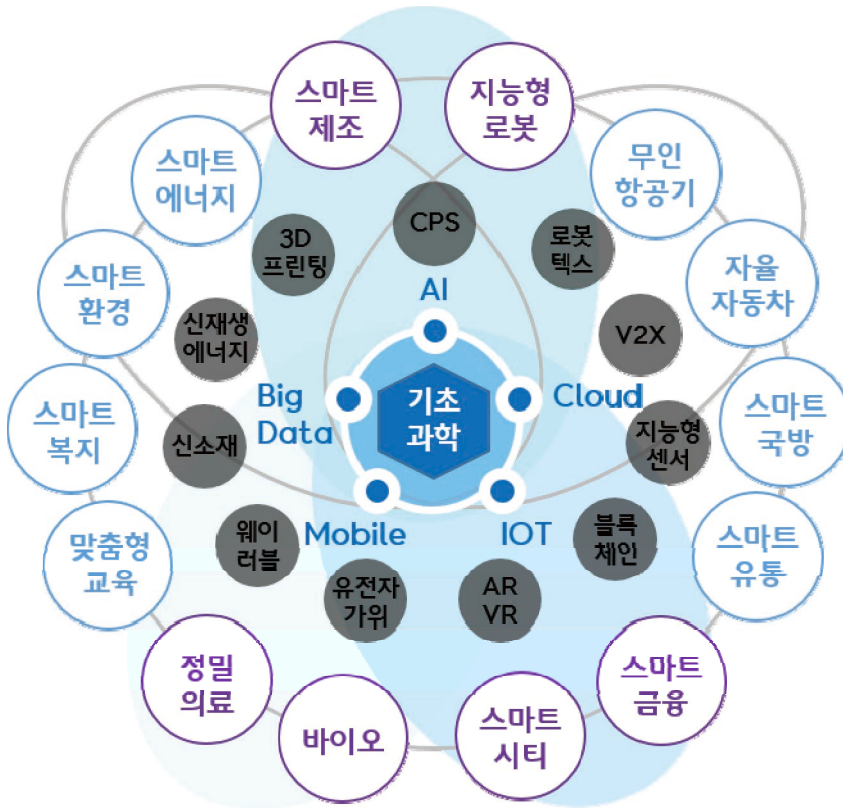
고양시청([www.goyang.go.kr](http://www.goyang.go.kr)) 접속일 2019.10.31.

고양도시관리공사([www.gys.or.kr](http://www.gys.or.kr)) 접속일 2019.10.31.

- 고양 일산테크노밸리에 도입하는 기능은 크게 4가지가 있음
  - Business Park(산업클러스터의 場): IT 콘텐츠, 방송, 영상, 문화 등 4차 첨단사업을 생산·체험·판매기업 유치
  - Techno Park(융합의 場): 첨단산업단지를 조성하여 4차산업 기술과 융합·연결 되는 방송영상장비, 스마트디바이스 등 첨단 제조기업 유치
  - Community Park(복합 공공지원의 場): 창업지원센터, 인큐베이터센터 국내외 글로벌기업, 입주기업 기숙사, 근린생활시설 등 복합적인 공공 지원의 장 마련
  - Science Park(산·학·연의 場): 원천 기술을 개발하고 실현하는 연구시설, 산학 공동 연구센터 등 유치
- 고양형 4차 산업혁명의 場을 형성하여 다음과 같이 4차 산업 초점의 산업 육성을 위해 계획하고 있음



[그림 2-2] 고양 일산테크노밸리 연관산업



〈자료〉 고양시(2019). 전계서.

- 신산업 지원 특화서비스 초점의 도시개발 사업으로 신성장 산업을 통한 일자리 창출과 4차산업 육성(3D·4D, VR/AR 콘텐츠, IT, 첨단의료 등) 및 우수기업을 유치하고자 함
- 고양 일산테크노밸리는 서울·경기 남동부에 조성된 테크노밸리와 차별화된 방송·영상, CT(문화)콘텐츠 산업에 집중하고, 상암DMC와 한강시네폴리스 등과 연계한 특화 산업 벨트의 중심기능을 수행하고자 함
- 4차 산업 및 창업 생태계 조성으로 판교테크노밸리와의 차별화 전략은 그림 [2-3]과 같음

[그림 2-3] 고양일산테크노밸리의 차별화 전략

판교 테크노밸리	고양일산테크노밸리
게임 산업 중심의 IT, R&D, 정보·보안 등 4차 산업 기반 취약	4차 산업의 중추기지, ICT·SW 융복합을 통한 미래 신기술과 아이디어를 실증하고 사업화하는 테스트베드(test-bed) 육성
창업 활동 저조하여 기업 간 협력 미흡	4차산업·미래 전략산업 관련 활발한 창업과 기업 성장, 기술혁신 추구
국내기업 위주로 교육·연구기능 부족	글로벌 교류 기능 확대하여 산·학·연 네트워크 구축
업무 공간 위주로 소통·교류 부족	통일한국 실리콘밸리 클러스터 간 연계 통한 문화·관광벨트 거점

〈출처〉 고양지식정보산업진흥원. “고양일산테크노밸리 역할 및 추진전략”, 고양지식정보산업진흥원, 2017.

- 또한, 고양시의 기존 산업인 MICE, 문화산업 등 전략산업 활성화를 위한 인프라를 조성하고 국제적 수준의 인프라를 활용한 산업 간, 문화 간 유기적으로 연계된 교류의 장으로서 활용될 것을 기대함
- 고양 일산테크노밸리는 2019년 하반기에 구역지정 및 개발계획을 수립하고 다음과 같이 추진될 계획임

[그림 2-4] 고양 일산테크노밸리 향후 추진계획

고양 일산테크노밸리 향후 추진계획	
2018. 9 ~ 2021	조사 설계 용역 추진
▼	
2019. 12	구역지정 개발계획 승인
▼	
2020. 10	실시계획 승인·보상착수
▼	
2021. 2	공사착공
▼	
2023. 12	사업준공

〈출처〉 고양시. “일산테크노밸리 조성사업 현황”, 고양시, 2019.

- 고양 일산테크노밸리는 경제, 사회, 문화에 다음과 같은 효과를 기대할 수 있음
- 경제적 효과로는 고양시 자족성 확보 및 지역 내 총 생산이 증가하여 성장 동력 역할을 하고, 산업구조의 다양화를 통한 시너지 창출과 건강성을 확보할 수 있음
  - 기존 고양시 전략산업인 방송영상, IT·SW, MICE, 화훼산업 등과 시너지를 창출하여 개별산업의 경쟁력 제고 기대
  - 미래 성장 가능성이 높은 산업분야를 선점하고 우수한 기반시설을 바탕으로 국내외 관련 시장 수요 창출 기대
- 사회적 효과로는 낙후지역 도시환경개선을 통한 균형발전과 고양시 도시이미지 개선 및 삶의 질 제고를 통한 지역민의 만족도를 증가시킬 수 있음
  - 고양시 북부 및 동부지역의 상대적 낙후지역 개발을 통한 시 전체 균형 발전을 기대
- 문화적 효과로는 기존 문화기반시설과 네트워크 구축을 통한 콘텐츠 경쟁력을 강화할 수 있음
  - 지역 내 한류월드를 비롯한 기타 문화관련 시설과의 연계성을 강화하여 관광문화 네트워크 구성 및 관광자원화의 다양화 기대

## 2) 고양방송영상밸리

- 고양시는 방송영상 콘텐츠 창작·소비·확산을 통한 방송영상 산업 활성화 노력으로 고양시 지역산업 경쟁력 강화에 집중하고 있음
  - 일산 MBC, SBS, JTBC, EBS, 방통위 등 방송영상 관련 인프라가 조성되어 있음
- 방송·영상·문화 기능 등을 연계한 미디어 산업 특화단지 조성을 통해 경기북부 신성장 거점을 구축하고 경기도 균형발전 및 지역경제 활성화에 기여함
  - 「경기비전 2040」 및 「경기도 종합계획(2012~20)」 등 경기도의 중장기 발전 계획에서 방송문화 클러스터 조성을 전략으로 제시
- 방송영상 집적단지 조성으로 경기 서북권 미디어산업 특화 단지 추진하고자 함
  - 방송영상문화시설 집적화를 통한 한류문화 콘텐츠의 거점지역 조성

[그림 2-5] 고양방송영상밸리 조감도



〈출처〉 고양도시관리공사(<http://www.gys.or.kr>) 접속일 2019.10.31.

[표 2-3] 고양방송영상밸리 사업 개요

구분	내용
위치	경기도 고양시 일산동구 장항동 657번지 일원
면적	약 702,030m <sup>2</sup> (약 21만평)
사업기간	2019년 ~ 2023년
사업비	약 6,738억 원
시행자	경기도, 경기도시공사 공동사업 시행
연관산업	방송영상산업
개발컨셉	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 방송·영상·문화콘텐츠, 생산·유통·소비의 클러스터 완성</li> <li>• 문화창조실리콘밸리 조성을 통한 세계인이 교류하는 문화공간 창출</li> <li>• 한류 문화와 자연환경이 어울리는 매력적인 복합주거공간 조성</li> </ul>

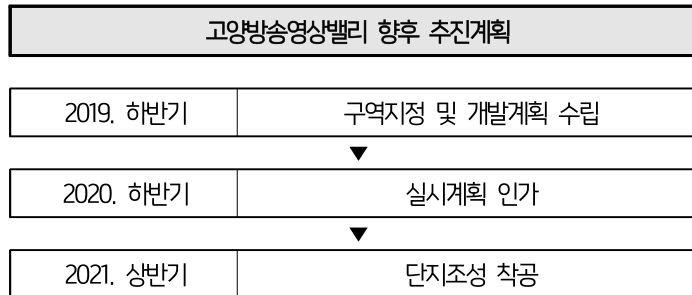
〈자료〉 고양시(2019). 전게서.

고양시청([www.goyang.go.kr](http://www.goyang.go.kr)) 접속일 2019.10.31.

- 서울 여의도와 상암동을 잇는 대형 방송·영상 제작단지로서 방송시설, 문화시설, 상업, 복합시설을 도입하여 방송영상산업을 유치하고 미래 먹거리 산업 육성을 목표로 함
- 고양방송밸리는 방송제작센터(약 17만m<sup>2</sup>), 업무·도시지원시설(약 6만m<sup>2</sup>), 주상복합(약 14만m<sup>2</sup>), 공원·녹지·주차장·학교 등 기반시설(약 30만m<sup>2</sup>)을 건립할 계획으로 크게 3가지 기능을 도입하고자 함
  - －선도시설: 방송사(지상파 방송사, 기타), 방송사(방송채널 사업자, IPTV 사업자 등)
  - －핵심시설: 방송영상 관련 기업(제작사, 매니지먼트, 음반사, 방송장비, 투자회사, 관련교육 협회 등)
  - －일반시설: 주상복합/단독주택, 상업시설, 기반시설(도로, 공원 등)
- 방송제작센터와 지원시설에 국내 주요 방송사 스튜디오 뿐만 아니라 방송·영상, 뉴미디어 콘텐츠 분야 스타트업이 입주함으로써 고양시를 대표하는 랜드마크로 자리매김을 기대함
- 고양시에 위치한 방송사 4개를 콘텐츠로 연계해주는 직접시설로서 복합 방송·영상 클러스터로서의 역할 수행뿐만 아니라 CJ LiveCity와 연계하여 한류문화 확산과 미디어 산업의 중심지로서 발전을 기대할 수 있음

- 고양방송영상밸리는 2019년 하반기에 구역지정 및 개발계획을 수립하고 다음과 같이 추진될 계획임

[그림 2-6] 고양방송영상밸리 향후 추진계획



〈출처〉 고양시(2019). 전게서.

## 3) CJ LiveCity

- 고양시의 주요 산업중 하나인 콘텐츠 산업에서는 다음과 같이 파급효과가 나타나고 있음(경기도콘텐츠진흥원, 2018)<sup>4)</sup>
  - 매출액 15,385억 원, 사업체 수 2,351개 및 종사자 수 10,855명
  - 경기도 내 사업체 수 1위, 종사자 수·매출액 2위
- 정부와 CJ를 중심으로 문화, 여가 중심의 사업을 추진하여 고부가가치 한류문화 콘텐츠산업 생태계구축을 목표로 함
  - 한류월드 테마파크, K-컬처밸리를 거쳐 CJ LiveCity로 사업명이 정정됨
- CJ LiveCity는 글로벌 문화 콘텐츠 구현할 거점으로서 테마파크, 상업, 호텔, 공연장 등 관광, 문화, 콘텐츠, IT를 접목한 엔터테인먼트 메카임<sup>5)</sup>
  - 1가지 코어와 6가지 테마존을 중점으로 한류체험과 다양한 이벤트 공간을 제공하는 테마파크를 핵심으로 함
  - 미국 AEG사와 2만 석 규모의 아레나(원형 공연장) 건설 관련 양해각서 체결함(중부일보, 2019. 6.24)<sup>6)</sup>
- 문화콘텐츠 개발과 생산을 지원하는 문화 인프라 구축 사업으로 문화 체험 및 교류 통해 차세대 문화를 창조하는 공간으로서 역할을 기대함
- 특히, 한류콘텐츠의 소비, 유통을 촉진하기 위한 관광문화시설 유치하여 한류문화 산업화의 전초기지로써의 기능을 기대함

4) 경기콘텐츠진흥원. 『2017 경기도 콘텐츠산업 실태조사』, 경기콘텐츠진흥원, 2018.

5) 김인환 외. 『고양시 한류월드 테마파크 조성과 지역상권 활성화 방안』, 고양지식정보산업진흥원, 2016.

6) “고양방송영상밸리 ‘날갯짓’, 일산 일대 10년간 4조원대 개발”, 중부일보(2019.6.226.), <http://www.upkorea.net/news/articleView.html?idxno=585191>, 접속일 2019.10.31.

[표 2-4] CJ LiveCity 사업 개요

구분	내용
위치	경기도 고양시 일산동구 장항동 일원(고양관광문화단지 내)
면적	약 300,000m <sup>2</sup> (약 9만평)
사업기간	2016년 ~ 2024년
사업비	약 1조 8천억원
시행사	(주)씨제이라이브시티
개발컨셉	테마파크, 융복합공연장, 호텔, 공연시설
연관산업	문화산업, 유원시설업, 숙박업

〈자료〉 고양시(2019). 전개서.

고양시청([www.goyang.go.kr](http://www.goyang.go.kr)) 접속일 2019.10.31.

○ CJ LiveCity에 도입하는 기능은 크게 6가지가 있음<sup>7)</sup>

- 상업시설용지: 한류 체험형 상업시설, 보행자 통로를 활용한 거리문화 형성, 저층형의 보행자 중심 공간
- 숙박시설용지: 인지도 높은 국내 캐릭터들을 활용한 한류 테마형 엔터시설
- 콘텐츠 놀이동산: Media 콘텐츠 기반의 탑승형 어트랙션, Motion Simulator & Flying Theater
- 최첨단 공연장: 최첨단 기술을 접목한 공간으로 K-POP과 글로벌 아티스트들의 압도적 공연을 관람, 외벽 수직 개폐를 통한 내외부 확장으로 다이내믹한 공간 연출
- 체험형 스튜디오: 다양한 콘텐츠 제작과 체험, 내가 좋아하는 방송과 스타를 특별하게 경험하는 프리미엄 공간
- 한류천 수변시설: 다양한 미식 공간 및 휴게 공간, 한류천을 중심으로 다양한 경험 동선과 Event Space 계획

○ 고양지식정보산업진흥원(2016)에서 제시한 CJ LiveCity의 긍정적·부정적 효과는 다음과 같음

<sup>7)</sup> 김인환 외. 『고양시 특구 활성화 방안 연구』, 고양지식정보산업진흥원, 2016.



[표 2-5] CJ LiveCity의 긍정·부정적 효과

긍정적 효과	부정적 효과
대규모 한류 랜드마크 확보에 따른 국내외 관광객 증가로 호텔, 상업시설의 부가수익 창출 등 관광 수익이 확대됨	한류월드 주변 상권이 포화상태인 상황에서 한류월드 테마파크 상업시설이 조성되면 주변 상권과 공멸할 위험 있음
문화콘텐츠 글로벌화를 통한 한류의 지속 가능한 성장 가능성을 제시하여 테마파크 조성에 따른 신한류 및 새로운 관광 수요 창출함	'한류'라는 테마로 추진하여 사업 내용이 중복되는 부분이 있어 문제가 있을 것으로 예상됨
영화, 드라마의 콘텐츠 제작과정이 이루어지는 스튜디오, 한류 콘텐츠 파크 및 한류 스트리트 조성을 통해 관광객을 유도함	KDI 타당성 분석에서 K-POP 아레나 공연장이 경제성이 낮게 나온 것이 우려됨

〈출처〉 김인환 외, 『고양시 한류월드 테마파크 조성과 지역상권 활성화 방안』, 고양지식정보산업진흥원, 2016.

- 문화창조융합 클러스터의 핵심시설로서 일자리 창출 등 지역개발 촉진 및 개발 활성화 등의 다양한 추가적인 효과가 기대됨

#### 4) 킨텍스 제3전시장

- 고양시는 킨텍스(KINTEX)를 통해 아시아 국가 중 4번째로 단일 전시장 10만㎡ 면적을 확보하며 세계적인 컨벤션 도시로 자리매김하였음<sup>8)</sup>
- 킨텍스는 2005년에 제 1전시장(53,975㎡), 2011년에 제 2전시장(54,591㎡)을 개장 하면서 총 108,566㎡의 전시면적을 확보하여 국내 전시산업 대형화를 견인함
- 개장 2년 만에 국내 최초 10만㎡ 전시회인 ‘2011 한국산업대전’을 기점으로 서울모터쇼, 서울식품전, 경향하우징페어 등 국내 대규모 전시회 7개를 개최하고 있음
- MICE 산업은 고양시의 주요 기반산업으로서 경제적 파급효과가 나타나고 있음  
-생산유발효과 2조 2,937억 원, 직접지출효과 1조 2,234억 원, 부가가치 유발효과 9,192억 원, 고용 유발효과 15,042명, 참관객 634만 명(2018년 기준)<sup>9)</sup>

[표 2-6] 킨텍스 제3전시장 사업 개요

구분	내용
위치	킨텍스 제 1·2전시장 측면 (고양시 일산서구 대화동 일원)
면적	부지면적 180,000㎡ / 전시면적 70,000㎡
사업기간	2017년 ~ 2024년
사업비	약 4,931억 원
시행자	(주)킨텍스 [경기도, 고양시, 코트라(산업통상자원부)]
개발컨셉	글로벌 전시회, 인적자원 육성
연관산업	전시산업, 국제회의업

〈자료〉 고양시(2019). 전게서.

고양시청(www.goyang.go.kr) 접속일 2019.10.31.

- 제 3전시장 증축과 인도 및 수원전시장 운영을 통해 총 50만㎡ 규모의 전시장을 운영하는 세계적 규모의 전문전시컨벤션센터로서 대한민국의 전시산업을 주도할 계획임<sup>10)</sup>

<sup>8)</sup> 킨텍스(KINTEX)(www.kintex.com) 접속일 2019.10.31.

<sup>9)</sup> 고양시(2019). 전게서.

- 킨텍스는 전시산업에서 국내 최초로 2018년부터 약 20년간 인도국제전시컨벤션센터(IICC) 운영권을 수주함으로써 글로벌 진출을 이루어냄
- 2018년 2월부터 2020년 1월까지 2년간 수원컨벤션센터를 총괄 관리하며, 각종 회의 및 전시회 기획, 유치, 홍보마케팅 등을 담당함

[그림 2-7] 킨텍스 위치도 및 구상(안)



〈출처〉 고양시, “통일한국의 실리콘밸리, 고양프로젝트!”, 고양시, 2018.

- 킨텍스 제3전시장 완공 시 전시면적 약 18m<sup>2</sup>으로 아시아 6위권, 세계 20위권의 글로벌 전시장을 보유하게 됨
- 특히, 제3전시장 증축은 세계 전시장 운영권 확보 경쟁에서 한국이 유럽, 미주, 홍콩 등과 나란히 할 수 있는 점에서 큰 의미를 가짐
- 킨텍스는 연간 방문객 600만 명으로 제3전시장 개장을 통해 세계적인 MICE 산업의 메카로서 도약하고자 함
- 제3전시장 증축과 함께 2022년까지 숙박시설 4,600실과 킨텍스 앵커 호텔 비즈니스 급 330객실(588억 원 투자)을 확보하고, 경기도와 공동으로 국제행사 유치 핵심시설인 면세점 유치를 추진하여 킨텍스 방문객 쇼핑서비스를 향상하고자 함
- 킨텍스는 국내 최대 규모의 무역전시장으로서 국제적 목표 집단을 겨냥하여 수준 높은 문화·예술·산업 체험을 기회를 제시할 수 있으므로 고양시의 핵심적 가치를 대표하고 재현하는 상징적 거점으로서의 역할을 기대함

10) 킨텍스, 『고양시 발전을 위한 KINTEX 역할과 과제』, 킨텍스, 2018.

## 5) 사업간 선순환체계 구축

- 방송영상콘텐츠를 통한 문화(한류)생산, 여가문화체험을 통한 문화관광활성화, MICE 산업을 통한 글로벌화, VR/AR 등 첨단산업을 통한 신성장 산업육성 등 각 사업들의 기능을 극대화 하고 선순환체계를 구축하여 고양시 종합발전의 교두보로서의 역할이 기대됨

[그림 2-8] 대규모 사업 선순환 체계 구상



## 제2절 주요 연관 산업 현황

### 1. 방송영상산업

#### 1) 방송영상산업 개요

- 한국콘텐츠진흥원의 「방송영상산업백서」에 따르면, 국내 방송영상산업은 5개 방송사업 직접 관련 부문(지상파방송, 유선방송, 위성방송, 방송채널사업자업, 인터넷영상제공물업)과 방송영상물제작업(방송영상독립제작사)을 포함하는 산업 개념임
- 국내 방송영상산업의 사업체수는 2013년 928개에서 2017년 1,054개로 꾸준히 증가하고 있으며, 종사자 수는 2013년 41,522명에서 2017년 45,337명으로 약 4천여 명이 증가한 것으로 나타났음
- 매출액은 매년 약 4% 이상씩 성장하여 2017년 약 18조 원 규모로 나타났으며, 이에 따른 부가가치액 역시 지속적으로 성장하여 2017년 국내 방송영상산업의 총 부가가치액은 약 6.7조원 규모로 나타났음
- 국내 방송영상산업의 수출액 규모는 2016년 약 4억 1121만 달러, 수입액의 경우 2015년 약 1억 4630만 달러로 각각 가장 높게 나타났으나, 전체적인 추세로 봤을 때, 수출액의 증가세와 수입액의 감소세로 수출입 수지는 지속적으로 증가하고 있는 것으로 보임
- 전체적으로 보았을 때, 국내 방송영상산업의 규모는 지속적으로 성장하고 있으며, 다양한 파급효과를 발생시킬 수 있는 고부가가치 산업으로 볼 수 있음

[표 2-7] 국내 방송영상산업 연도별 현황 총괄

구분 <sup>11)</sup>	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액 <sup>12)</sup> (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2013년	928	41,522	14,940,938	5,291,458	35.4	309,399	122,697
2014년	935	41,397	15,824,795	6,120,014	38.7	336,019	64,508
2015년	954	42,378	16,462,982	5,978,111	36.3	320,434	146,297
2016년	957	43,662	17,331,138	6,169,360	35.6	411,212	129,111
2017년	1,054	45,337	18,043,595	6,699,269	37.1	362,403	110,196

〈자료〉 한국콘텐츠진흥원. 『2018 방송영상산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2019.

문화체육관광부. 『2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준)』, 문화체육관광부, 2018.

## 2) 방송영상산업 부문별 사업체 수

- 국내 방송영상산업 부문별 사업체수에 대한 최근 5개년도별 현황은 아래의 표와 같음
- 방송영상산업의 전체 사업체 수는 2013년 928개, 2014년 935개, 2015년 954개, 2016년 957개, 2017년 1,054개로 지속적으로 증가하고 있으며, 경기도의 사업체 수는 2013년 78개, 2014년 74개, 2015년 85개, 2016년 76개, 2017년 96개로 나타남
- 지상파방송 부문의 경우 2013년과 2014년 72개, 2015년과 2016년 71개, 2017년 70개로 나타났으며, 해당 기간 동안의 경기지역 지상파방송 사업체 수는 모두 3개로 나타남
- 유선방송 부문의 경우 2013년 161개, 2014년 157개, 2015년 143개, 2016년 139개, 2017년 136개로 지속적으로 감소하는 것으로 나타났으며, 해당 기간 동안의 경기지역 유선방송 사업체 수는 모두 18개로 나타남
- 위성방송 부문의 경우 2013년부터 2017년까지 전국적으로 1개의 사업체만이 존재하는 것으로 나타남
- 방송채널사용사업 부문의 경우 2013년 188개, 2014년 181개, 2015년 178개, 2016년 164개, 2017년 169개로 나타났으며, 경기지역의 방송채널사용사업 사업체 수는 2013

<sup>11)</sup> 방송영상산업 포함 사업 부문: 지상파방송, 유선방송, 위성방송, 방송채널사용사업, 인터넷영상물제공업 등의 방송영상산업 부문 및 방송영상물제작업 부문

<sup>12)</sup> 방송사업의 매출을 기준으로 함

- 년과 2014년에 14개, 2015년 13개, 2016년 7개, 2017년 9개로 나타남
- 인터넷영상물제공업의 경우 2013년 3개, 2014년 28개, 2015년 29개, 2016년 28개, 2017년 47개로, 2014년부터 IPTV콘텐츠제공사업자가 포함되어 사업체 수가 급증하였으며, 경기지역의 인터넷영상물제공업은 2014년과 2015년 4개, 2016년 3개, 2017년 5개로 나타남
  - 방송영상물제작업의 경우 2013년 503개, 2014년 496개, 2015년 532개, 2016년 554개, 2017년 631개로 증가추세에 있으며, 경기지역의 사업체 수는 2013년 43개, 2014년 35개, 2015년 47개, 2016년 45개, 2017년 61개로 2017년 들어 증가한 것을 볼 수 있음

[표 2-8] 국내 방송영상산업 부문별 사업체 수 추이

(단위: 개)

구분 13)	지상파방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업		인터넷영상물 제공업 14)		방송영상물 제작업		총계	
	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기
2013년	72	3	161	18	1	-	188	14	3	-	503	43	928	78
2014년	72	3	157	18	1	-	181	14	28	4	496	35	935	74
2015년	71	3	143	18	1	-	178	13	29	4	532	47	954	85
2016년	71	3	139	18	1	-	164	7	28	3	554	45	957	76
2017년	70	3	136	18	1	-	169	9	47	5	631	61	1,054	96

〈자료〉 한국콘텐츠진흥원, 『2014~2018 방송영상산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2015~2019.

문화체육관광부(2018). 전거서.

13) 주1. 사업단위별 세부 구분: 지상파방송= 지상파방송사업자, 지상파DMB사업자 | 유선방송= 종합유선방송사업자, 중계유선방송사업자 | 위성방송= 일반위성방송사업자, 위성DMB | 방송채널사용사업= 방송채널사용사업자 | 인터넷영상물제공업= 인터넷프로토콜TV(IPTV) | 방송영상물제작업= 방송영상독립제작자

14) 2014년부터 인터넷영상물제공업 부문에 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)가 포함되었음

### 3) 방송영상산업 부문별 매출액

- 국내 방송영상산업 부문별 매출액에 대한 최근 5개년도별 현황은 아래의 표와 같음
- 방송영상산업의 전체 사업체 매출액은 2013년 약 14.9조 원, 2014년 약 15.8조 원, 2015년 약 16.5조 원, 2016년 약 17.3조 원, 2017년 약 18.0조 원으로 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났으며, 경기도의 방송영상산업의 매출액은 2013년 약 0.9조 원, 2014년 약 1.2조 원, 2015년 약 1.2조 원, 2016년 약 0.9조 원, 2017년 약 1.2조 원 등으로 나타남
- 지상파방송 전체 사업체 매출액은 2013년 약 3.9조 원, 2014년 약 4.0조 원, 2015년 약 4.1조 원, 2016년 약 4.0조 원, 2017년 약 3.7조 원 등으로 나타났으며, 경기지역 지상파방송 사업체의 매출액은 2013년 약 430억 원, 2014년 약 420억 원, 2015년 약 440억 원, 2016년 약 490억 원, 2017년 약 400억 원 등으로 나타남
- 유선방송 전체 사업체 매출액은 2013년 약 2.4조 원, 2014년 약 2.3조 원, 2015년 약 2.3조 원, 2016년 약 2.2조 원, 2017년 약 2.1조 원 등이며, 경기지역 유선방송 사업체의 매출액은 2013년 약 5,230억 원, 2014년 약 5,080억 원, 2015년 약 4,890억 원, 2016년 약 3,690억 원, 2017년 약 4,580억 원 등으로 나타남
- 위성방송 전체 사업체 매출액은 2013년부터 2017년까지 전국적으로 1개의 사업체에서 발생한 매출액은 2013년 약 5,460억 원, 2014년 약 5,530억 원, 2015년 약 5,500억 원, 2016년 약 5,660억 원, 2017년 약 5,750억 원 등으로 나타남
- 방송채널사용사업 전체 사업체 매출액은 2013년 약 6.1조 원, 2014년 약 6.3조 원, 2015년 약 6.2조 원, 2016년 약 6.4조 원, 2017년 약 6.7조 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 방송채널사용사업 사업체 매출액은 2013년 약 2,810억 원, 2014년 약 5,330억 원, 2015년 약 5,520억 원, 2016년 약 3,710억 원, 2017년 약 6,000억 원 등으로 나타남
- 인터넷영상물제공업의 전체 사업체 매출액은 2013년 약 1.1조 원, 2014년 약 1.5조 원, 2015년 약 2.2조 원, 2016년 약 2.8조 원, 2017년 약 3.5조 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 인터넷영상물제공업은 2015년 약 40억 원, 2016년 약 80억 원, 2017년 약 150억 원의 매출액을 발생시킨 것으로 나타남



- 방송영상물제작업의 전체 사업체 매출액은 2013년 약 0.9조 원, 2014년 약 1.1조 원, 2015년 약 1.1조 원, 2016년 약 1.4조 원, 2017년 약 1.5조 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 방송영상물제작업 사업체의 매출액은 2013년 약 600억 원, 2014년 약 930억 원, 2015년 약 950억 원, 2016년 약 810억 원, 2017년 약 1,190억 원 등으로 나타남

[표 2-9] 국내 방송영상산업 부문별 매출액 추이

(단위: 십억 원)

구분 <sup>15)</sup>	지상파방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업		인터넷영상물 제공업 <sup>16)</sup>		방송영상물 제작업		총계	
	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기
2013년	3,906	43	2,382	523	546	-	6,076	281	1,125	-	906	60	14,941	908
2014년	4,015	42	2,349	508	553	-	6,307	533	1,549	-	1,052	93	15,825	1,176
2015년	4,111	44	2,262	489	550	-	6,222	552	2,174	4	1,143	95	16,463	1,183
2016년	4,009	49	2,172	369	566	-	6,380	371	2,776	8	1,429	81	17,331	878
2017년	3,695	40	2,133	458	575	-	6,640	600	3,469	15	1,531	119	18,044	1,231

&lt;자료&gt; 한국콘텐츠진흥원(2015~2019). 전계서.

문화체육관광부(2018). 전계서.

<sup>15)</sup> 사업단위별 세부 구분: 지상파방송= 지상파방송사업자, 지상파DMB사업자 | 유선방송= 종합유선방송사업자, 중계유선방송사업자 | 위성방송= 일반위성방송사업자, 위성DMB | 방송채널사용사업= 방송채널사용사업자 | 인터넷영상물제공업= 인터넷프로토콜TV(IPTV) | 방송영상물제작업 = 방송영상독립제작자

<sup>16)</sup> 2014년부터 인터넷영상물제공업 부문에 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)가 포함되었으나, 2014년도의 경기지역에 해당하는 매출액에 대한 자료는 조사되지 않음

#### 4) 방송영상산업 부문별 종사자 수

- 국내 방송영상산업 부문별 종사자 수 대한 최근 5개년도별 현황은 아래의 표와 같음
- 방송영상산업의 전체 종사자 수는 2013년 41,522명, 2014년 41,397명, 2015년 42,378명, 2016년 43,662명, 2017년 45,337명 등으로 지속적으로 증가하는 것으로 나타났으며, 경기도의 방송영상산업의 종사자 수는 2013년 2,076명, 2014년 2,457명, 2015년 2,645명, 2016년 2,546명, 2017년 2,646명 등으로 나타남
- 지상파방송 전체 사업체 종사자 수는 2013년 14,542명, 2014년 14,468명, 2015년 14,378명, 2016년 14,357명, 2017년 14,414명으로 나타났으며, 경기지역 지상파방송 사업체의 종사자 수는 2013년 408명, 2014년 370명, 2015년 347명, 2016년 314명, 2017년 308명 등으로 나타남
- 유선방송 전체 사업체 종사자 수는 2013년 5,109명, 2014년 4,843명, 2015년 4,631명, 2016년 4,795명, 2017년 4,684명 등으로 나타났으며, 경기지역 유선방송 사업체의 종사자 수는 2013년 445명, 2014년 435명, 2015년 456명, 2016년 429명, 2017년 406명 등으로 나타남
- 위성방송 전체 사업체 종사자 수는 2013년부터 2017년까지 전국적으로 1개의 사업체가 있으며, 종사자 수는 2013년 307명, 2014년 320명, 2015년 340명, 2016년 346명, 2017년 347명 등으로 나타남
- 방송채널사용사업 전체 사업체 종사자 수는 2013년 14,167명, 2014년 14,339명, 2015년 15,170명, 2016년 15,791명, 2017년 16,644명 등으로 나타났으며, 경기지역의 방송채널사용사업 사업체 종사자 수는 2013년 775명, 2014년 1,143명, 2015년 1,146명, 2016년 1,261명, 2017년 1,314명 등으로 나타남
- 인터넷영상물제공업의 전체 사업체 종사자 수는 2013년 589명, 2014년 645명, 2015년 577명, 2016년 703명, 2017년 726명 등으로 나타났으며, 경기지역의 인터넷영상물제공업 종사자 수는 별도로 집계되지 않음
- 방송영상물제작업의 전체 사업체 종사자 수는 2013년 6,808명, 2014년 6,782명, 2015년 7,282명, 2016년 약 7,670명, 2017년 약 8,522명 등으로 나타났으며, 경기지역의 방송영상물제작업 사업체 종사자 수는 2013년 448명, 2014년 509명, 2015

년 696명, 2016년 542명, 2017년 618명 등으로 나타남

[표 2-10] 국내 방송영상산업 부문별 종사자 추이

(단위: 명)

구분 <sup>17)</sup>	지상파방송		유선방송		위성방송		방송채널 사용사업		인터넷영상물제 공업 <sup>18)</sup>		방송영상물 제작업		총계	
	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기
2013년	14,542	408	5,109	445	307	-	14,167	775	589	-	6,808	448	41,522	2,076
2014년	14,468	370	4,843	435	320	-	14,339	1,143	645	-	6,782	509	41,397	2,457
2015년	14,378	347	4,631	456	340	-	15,170	1,146	577	-	7,282	696	42,378	2,645
2016년	14,357	314	4,795	429	346	-	15,791	1,261	703	-	7,670	542	43,662	2,546
2017년	14,414	308	4,684	406	347	-	16,644	1,314	726	-	8,522	618	45,337	2,646

〈자료〉 한국콘텐츠진흥원(2015~2019). 전계서.

문화체육관광부(2018). 전계서.

<sup>17)</sup> 사업단위별 세부 구분: 지상파방송= 지상파방송사업자, 지상파DMB사업자 | 유선방송= 종합유선방송사업자, 중계유선방송사업자 | 위성방송= 일반위성방송사업자, 위성DMB | 방송채널사용사업= 방송채널사용사업자 | 인터넷영상물제공업= 인터넷프로토콜TV(IPTV) | 방송영상물제작업= 방송영상독립제작자

<sup>18)</sup> 2014년부터 인터넷영상물제공업 부문에 IPTV콘텐츠제공사업자(CP)가 포함되었으나, 경기지역에 해당하는 종사자에 대한 자료는 조사되지 않음

## 2. 첨단 ICT 산업

### 1) 국내 ICT 산업 현황

- 과학기술정보통신부는 우리나라 ICT 산업의 사업별, 지역별 시장 규모 및 현황 파악 등을 위해 ICT실태조사를 실시 중이며, 세부적으로는 정보통신방송기기업, 정보통신 방송서비스업, 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업 등에 대하여 조사하고 있음
- 조사 모집단은 과학기술정보통신부에서 정한 ICT 통합분류체계에 포함되는 사업체로 ICT 관련 서비스 및 제조업, 소프트웨어 사업을 영위하는 전국의 모든 사업체임<sup>19)</sup>
- ICT 통합 분류체계에 따라 분류되는 사업 분야는 다음과 같음
- 정보통신방송기기업 : 전자부품, 컴퓨터 및 주변기기, 통신 및 방송기기, 영상 및 음향 기기, 정보통신응용기반기기
- 정보통신 방송서비스업 : 통신서비스(유선통신, 무선통신, 통신재판매 및 중개서비스), 방송서비스(지상파방송, 유료방송, 프로그램제작·공급, 기타 방송), 정보서비스(정보인프라, 정보매개, 정보제공)
- 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업 : 패키지소프트웨어, 게임소프트웨어, IT서비스, 디지털콘텐츠 개발·제작
- 정보통신방송기기업의 사업체 수는 2013년 8,725개사, 2014년 9,179개사, 2015년 8,936개사, 2016년 8,834개사, 2017년 8,792개사 등으로 나타났으며, 총 종사자 수는 2013년 598,495명, 2014년 599,986명, 2015년 595,960명, 2016년 590,191명, 590,700명 등으로 나타남
- 또한 매출액의 경우 2013년 약 3.26조 원, 2014년 약 3.29조 원, 2015년 약 3.17조 원, 2016년 약 3.09조 원, 2017년 약 3.43조 원 등으로 나타났으며, 수출액은 약 2013년 약 1,727억 달러, 2014년 약 1,762억 달러, 2015년 약 1,729억 달러, 2016년 약 1,625억 달러, 2017년 약 1,976억 달러 등으로 나타남
- 정보통신방송서비스업의 사업체 수는 2013년 3,962개사, 2014년 4,570개사, 2015

<sup>19)</sup> 과학기술정보통신부, 「2018 ICT실태조사(2017년 기준)」, 2018, 15p.

- 년 4,860개사, 2016년 4,802개사, 2017년 4,796개사 등으로 나타났으며, 총 종사자 수는 2013년 116,094명, 2014년 110,352명, 2015년 117,392명, 2016년 119,034명, 121,091명 등으로 나타남
- 또한 매출액의 경우 2013년 약 6,593억 원, 2014년 약 6,813억 원, 2015년 약 7,007억 원, 2016년 약 7,269억 원, 2017년 약 7,488억 원 등으로 나타났으며, 수출액은 약 2013년 약 2.9억 달러, 2014년 약 3.1억 달러, 2015년 약 3.0억 달러, 2016년 약 3.5억 달러, 2017년 약 2.9억 달러 등으로 나타남
  - 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업의 사업체 수는 2013년 17,291개사, 2014년 20,593개사, 2015년 21,224개사, 2016년 21,611개사, 2017년 21,961개사 등으로 나타났으며, 총 종사자 수는 2013년 270,991명, 2014년 292,457명, 2015년 313,122명, 2016년 314,186명, 322,543명 등으로 나타남
  - 또한 매출액의 경우 2013년 약 4,432억 원, 2014년 약 4,725억 원, 2015년 약 4,958억 원, 2016년 약 5,183억 원, 2017년 약 5,669억 원 등으로 나타났으며, 수출액은 약 2013년 약 68.9억 달러, 2014년 약 85.0억 달러, 2015년 약 92.7억 달러, 2016년 약 103.2억 달러, 2017년 약 119.1억 달러 등으로 나타남

[표 2-11] 국내 ICT 산업 연도별 현황

(단위: 개사, 명, 억원, 백만US\$, 백만US\$, 억원)

구분 20)21)22)	2013년	2014년	2015년23)	2016년	2017년
정보통신방송기기업24)					
사업체 수	8,725	9,179	8,936	8,834	8,792
총 종사자 수	598,495	599,986	595,960	590,191	590,700
매출액	3,256,031	3,293,894	3,165,996	3,090,158	3,427,550
수출액	172,684	176,232	172,866	162,461	197,569
수입액	81,803	88,168	91,329	89,805	102,387
부가가치	1,401,522	1,376,794	1,389,099	1,430,987	1,675,571
정보통신방송서비스업					
사업체 수	3,962	4,570	4,860	4,802	4,796
총 종사자 수	116,094	110,352	117,392	119,034	121,091
매출액	659,250	681,274	700,737	726,886	748,828
수출액	288	314	302	347	286
수입액	114	59	140	121	102
부가가치	244,803	255,836	266,341	301,229	311,579
소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업					
사업체 수	17,291	20,593	21,224	21,611	21,961
총 종사자 수	270,991	292,457	313,122	314,186	322,543
매출액	443,199	472,504	495,801	518,289	566,851
수출액	6,892	8,502	9,271	10,318	11,907
수입액	-	-	-	-	-
부가가치	90,964	67,834	112,764	148,996	144,187
총계					
사업체 수	29,978	34,342	35,020	35,247	35,549
총 종사자 수	985,580	1,002,795	1,026,474	1,023,411	1,034,334
매출액	4,358,480	4,447,672	4,362,534	4,335,333	4,743,229
수출액	179,864	185,048	182,439	173,126	209,762
수입액	81,917	88,227	91,469	89,926	102,489
부가가치	1,737,289	1,700,464	1,768,204	1,881,212	2,131,337

〈자료〉 과학기술정보통신부, 「ICT 실태조사(각년도 기준)」, 과학기술정보통신부, 2014~2018.

20) ICT 산업 구분 표기는 「2018 ICT실태조사(2017년 기준)」을 기준으로 하였음

21) 수출액 부문에서 제외된 항목: 정보통신방송기기업-기타 정보통신응용기반기기 | 정보통신방송서비스-통신서비스, 정보서비스 | 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업-디지털콘텐츠 개발 및 제작

22) 수입액 부문에서 제외된 항목: 정보통신방송기기업-기타 정보통신응용기반기기 | 정보통신방송서비스-통신서비스, 정보서비스 | 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업 전체

23) 2016년 발간된 「2015 ICT실태조사」부터는 한국표준산업분류 10차를 기준 변경되었으므로 표를 해석할 때 주의해야 함

## 2) 경기지역 ICT 산업 사업체 수 연도별 현황

- 경기지역 ICT 산업 사업체 수에 대한 연도별 현황은 아래의 표와 같음
- 경기지역 ICT 산업 총 사업체 수는 2013년 6,452개사, 2014년 6,758개사, 2015년 8,398개사, 2016년 8,530개사, 2017년 8,661개사로 나타났으며, 2015년 분류 기준에 따른 증가를 고려하더라도 지속적으로 사업체 수가 증가하고 있음
- 정보통신방송기기업의 경우, 2014년까지는 부품업과 정보통신응용기반기기업의 비중이 가장 높았으며, 2015년 이후도 역시 전자부품업과 정보통신응용기반기기업의 비중이 가장 큰 것을 알 수 있음
- 종합적으로 경기지역의 정보통신방송기기업의 사업체 수는 2013년 4,533개사, 2014년 4,763개사, 2015년 4,320개사, 2016년 4,246개사, 2017년 4,256개사로, 다소 감소세를 나타내고 있음
- 정보통신방송서비스업의 경우 2014년까지는 통신업과 방송통신융합서비스업의 비중이 가장 높았으며, 2015년 이후에는 정보서비스업과 방송서비스업의 비중이 큰 것을 알 수 있음
- 종합적으로 경기지역의 정보통신방송서비스업의 사업체 수는 2013년 413개사, 2014년 413개사, 2015년 579개사, 2016년 590개사, 2017년 573개사로, 분류에 따른 증가 외에는 비슷한 수준을 유지하고 있음
- 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업의 경우 분류체계의 변경이 있음에도 불구하고 IT서비스 제공업과 패키지 소프트웨어 개발 및 공급업의 비중이 지속적으로 크게 나타남
- 종합적으로 경기지역의 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업의 사업체 수는 2013년 1,506개사, 2014년 1,582개사, 2015년 3,499개사, 2016년 3,694개사, 2017년 3,832개사로, 지속적으로 증가세를 나타내고 있음

24) 정보통신방송기기 사업체수는 총 종사자 10인 이상 사업체를 대상으로 하였음

[표 2-12] 경기지역 ICT 산업 사업체 수 연도별 현황 <sup>25)</sup>

(단위: 개사)

구분	2013년	2014년	2015년 <sup>26)</sup>	2016년	2017년
정보통신방송기기업 <sup>27)</sup>					
전자부품업	-	-	1,674(3,146)	1,654(3,045)	1,627(3,013)
컴퓨터 및 주변기기업	-	-	136(297)	127(275)	118(266)
통신 및 방송기기업	-	-	556(1,106)	527(1,039)	495(960)
영상 및 음향기기업	-	-	140(329)	135(303)	126(275)
통신기기	863(1,846)	836(1,853)	-	-	-
방송기기	350(662)	372(709)	-	-	-
정보기기	188(389)	207(427)	-	-	-
부품	1,726(3,233)	1,794(3,391)	-	-	-
정보통신 응용기반기기업	1,403(3,126)	1,554(3,387)	1,814(4,068)	1,803(4,172)	1,890(4,278)
총계	4,533(9,256)	4,763(9,767)	4,320(8,946)	4,246(8,834)	4,256(8,792)
정보통신방송서비스업					
통신서비스업	192(1,710)	184(1,725)	89(512)	81(513)	57(439)
방송서비스업	43(670)	43(668)	106(1,429)	119(1,399)	130(1,420)
정보서비스업	-	-	384(2,910)	390(2,862)	386(2,937)
방송통신 융합서비스업	178(1,529)	186(1,635)	-	-	-
총계	413(3,909)	413(4,028)	579(4,860)	590(4,774)	573(4,796)
소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업					
패키지 소프트웨어 개발 및 공급업	530(2,984)	583(3,121)	1,530(10,308)	1,670(10,613)	1,768(11,214)
게임 소프트웨어 개발 및 공급업	-	-	415(2,099)	424(2,105)	392(1,871)
IT서비스 제공업	715(5,161)	730(5,126)	1,383(7,414)	1,405(7,383)	1,472(7,409)
디지털콘텐츠 개발 및 제작업	261(2,194)	269(2,208)	171(1,403)	195(1,455)	200(1,467)
총계	1,506(10,339)	1,582(10,455)	3,499(21,224)	3,694(21,556)	3,832(21,961)
<b>총계</b>	<b>6,452(23,504)</b>	<b>6,758(24,250)</b>	<b>8,398(35,030)</b>	<b>8,530(35,164)</b>	<b>8,661(35,549)</b>

〈자료〉 과학기술정보통신부(2014~2018). 전계서.



### 3) 경기지역 ICT 산업 총 종사자 수 연도별 현황

- 경기지역 ICT 산업 총 종사자 수에 대한 연도별 현황은 아래의 표와 같음
- 경기지역 ICT 산업 총 종사자 수는 2013년 329,644명, 2014년 323,797명, 2015년 327,804명, 2016년 329,237명, 2017년 341,127명으로 나타났으며, 2014년 일시적인 감소 이후 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타남
- 정보통신방송기기업의 경우, 2014년까지는 부품업과 통신기기업, 방송기기업 등의 순으로 종사자 수가 높았으며, 2015년 이후에는 전자부품업과 정보통신응용기반기기업, 통신 및 방송기기업 등의 순으로 종사자 수가 높게 나타남
- 종합적으로 경기지역의 정보통신방송기기업의 총 종사자 수는 2013년 260,681명, 2014년 260,717명, 2015년 258,749명, 2016년 256,546명, 2017년 258,921명으로, 다소 감소세를 나타내고 있음
- 정보통신방송서비스업의 경우 2014년까지는 통신업과 방송통신융합서비스업의 종사자 비중이 높게 나타났으며, 2015년 이후에는 정보서비스업과 방송서비스업의 비중이 큰 것을 알 수 있음
- 종합적으로 경기지역의 정보통신방송서비스업의 총 종사자 수는 2013년 43,055명, 2014년 37,139명, 2015년 15,661명, 2016년 16,248명, 2017년 19,075명 등으로 나타났으며, 2014년의 감소 및 분류에 따른 감소 외에는 종사자 수가 증가 추세에 있음
- 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업의 경우 2014년까지는 IT서비스 제공업에 가장 많은 종사자가 나타났으며, 2015년 산업 분류 체계 개편 이후 패키지 소프트웨어 개발 및 공급업의 종사자 비중이 지속적으로 성장하고 있으며, 게임 소프트웨어 개발 및 공급업의 종사자 비중 역시 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타남
- 종합적으로 경기지역의 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업의 총 종사자 수는 2013년 29,908명, 2014년 25,941명, 2015년 53,394명, 2016년 56,443명, 2017년

25) 괄호 안 수치는 각 항목에 해당하는 전국 기준 수치임

26) 2016년 발간된 「2015 ICT실태조사」부터는 한국표준산업분류 10자를 기준 변경되었으므로 표를 해석할 때 주의해야 함

27) 정보통신방송기기 사업체수는 총 종사자 10인 이상 사업체를 대상으로 하였음

63,131명 등으로 2014년 일시적 종사자 수 감소 이후 지속적으로 증가세를 나타내고 있음

[표 2-13] 경기지역 ICT 산업 총 종사자 수 연도별 현황<sup>28)</sup>

(단위: 명)

구분	2013년	2014년	2015년 <sup>29)</sup>	2016년	2017년
정보통신방송기기업 <sup>30)</sup>					
전자부품업	-	-	162,949(318,724)	160,310(307,677)	164,342(311,140)
컴퓨터 및 주변기기업	-	-	4,315(8,991)	4,360(8,784)	3,962(8,755)
통신 및 방송기기업	-	-	27,038(61,495)	26,390(57,388)	24,159(54,944)
영상 및 음향기기업	-	-	10,963(19,983)	10,435(19,100)	10,227(17,520)
통신기기	45,173(117,967)	46,014(118,457)	-	-	-
방송기기	42,699(55,304)	41,945(55,221)	-	-	-
정보기기	6,396(16,492)	5,109(17,118)	-	-	-
부품	131,458(273,620)	130,829(279,103)	-	-	-
정보통신 응용기반기업	34,955(102,386)	36,850(107,551)	53,484(161,648)	55,051(169,703)	56,231(173,286)
총계	260,681(152,631)	260,717(577,450)	258,749(570,841)	256,546(562,652)	258,921(565,645)
정보통신방송서비스업					
통신서비스업	29,644(73,318)	22,996(67,835)	5,432(39,879)	5,002(37,562)	6,183(40,641)
방송서비스업	1,745(33,158)	1,740(32,345)	1,683(32,466)	2,236(33,942)	2,955(32,753)
정보서비스업	-	-	8,546(36,025)	9,010(36,624)	9,937(38,897)
방송통신 융합서비스업	11,666(46,155)	12,403(47,326)	-	-	-
총계	43,055(152,631)	37,139(147,506)	15,661(108,370)	16,248(108,128)	19,075(112,291)

소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업

패키지 소프트웨어 개발 및 공급업	6,307 (35,748)	7,647(35,937)	20,255(134,631)	21,976(134,677)	25,275(141,683)
게임 소프트웨어 개발 및 공급업	-	-	12,952(33,434)	14,770(36,812)	16,848(37,605)
IT서비스 제공업	19,601 (177,488)	18,294(125,512)	20,187(109,487)	19,697(103,810)	19,155(105,430)
디지털콘텐츠 개발 및 제작업 <sup>31)</sup>	- (53,443)	- (51,976)	- (14,789)	- (15,463)	1,853(15,620)
총계	25,908 (206,679)	25,941(213,425)	53,394(294,871)	56,443(290,762)	63,131(300,338)
총계	329,644(924,809)	323,797(938,381)	327,804(974,082)	329,237(951,542)	341,127(978,274)

〈자료〉 과학기술정보통신부(2014~2018). 전계서.

#### 4) 경기지역 ICT 산업 매출액 연도별 현황

- 경기지역 ICT 산업 매출액에 대한 연도별 현황은 아래의 표와 같음
- 경기지역 ICT 산업 매출액은 2013년 약 1.66조 원, 2014년 약 1.67조 원, 2015년 약 1.67조 원, 2016년 약 2.17조 원, 2017년 약 1.92조 원으로 나타남
- 단, 2016년의 경우 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업 중 디지털콘텐츠 개발 및 제작업의 매출이 일시적으로 급등하였기 때문에, 2016년의 매출액을 해석할 때에는 주의가 필요하다고 보여짐
- 정보통신방송기기업의 경우, 2014년까지는 부품업과 통신기기업, 방송기기업 등의 순으로 매출액이 높았으며, 2015년 이후에는 전자부품업과 통신 및 방송기기업, 정보통신응용기반기기업 등의 순으로 매출액이 높게 나타남
- 종합적으로 경기지역의 정보통신방송기기업의 매출액은 2013년 약 1.38조 원, 2014년 약 1.38조 원, 2015년 약 1.35조 원, 2016년 약 1.35조 원, 2017년 약 1.62조 원으로,

<sup>28)</sup> 괄호 안 수치는 각 항목에 해당하는 전국 기준 수치임

<sup>29)</sup> 2016년 발간된 『2015 ICT실태조사』부터는 한국표준산업분류 10차를 기준 변경되었으므로 표를 해석할 때 주의해야 함

<sup>30)</sup> 정보통신방송기기 사업체수는 총 종사자 10인 이상 사업체를 대상으로 하였음

<sup>31)</sup> 2013~2016년도 디지털콘텐츠 개발 및 제작업의 경우 경기지역 종사자 수는 집계되지 않음

- 2016년까지 비슷한 수준을 유지하다 2017년에 상승한 것으로 나타남
- 정보통신방송서비스업의 경우 2014년까지는 통신업과 방송통신융합서비스업의 매출액 비중이 높게 나타났으며, 2015년 이후에는 통신서비스업과 정보서비스업의 비중이 높게 나타남
  - 종합적으로 경기지역의 정보통신방송서비스업의 매출액은 2013년 약 2,004억 원, 2014년 약 2,023억 원, 2015년 약 1,854억 원, 2016년 약 1,878억 원, 2017년 약 2,082억 원 등으로 나타났으며, 2015년 산업 분류 체계 개편으로 인한 감소 이후 증가하는 경향을 나타내고 있음
  - 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업의 경우 2014년까지 IT서비스 제공업에서 가장 많은 매출액이 나타났으며, 2015년 산업 분류 체계 개편 이후 IT 서비스 제공업, 게임 소프트웨어 개발 및 공급업에서 많은 매출액이 발생하고 있는 것으로 나타남
  - 종합적으로 경기지역의 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업의 매출액은 2013년 약 819억 원, 2014년 약 916억 원, 2015년 약 1,310억 원, 2016년 약 6,358억 원, 2017년 약 887억 원 등으로 연도별로 등락 폭이 있는 것으로 나타남
  - 단, 디지털콘텐츠 개발 및 제작업의 경우 2013년 약 115억 원, 2014년 약 240억 원, 2015년 약 49억 원, 2016년 약 5,470억 원, 2017년 약 30억 원 등으로, 매출의 증감이 심하게 나타나고 있으므로, 소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업의 매출액 해석에 주의가 필요함

[표 2-14] 경기지역 ICT 산업 매출액 연도별 현황

(단위: 억원)

구분	2013년	2014년	2015년 <sup>32)</sup>	2016년	2017년
정보통신방송기기업 <sup>33)</sup>					
전자부품업	-	-	966,186 (1,800,008)	981,918 (1,797,250)	1,293,561 (2,190,079)
컴퓨터 및 주변기기업	-	-	21,512 (99,605)	20,988 (98,915)	19,081 (113,143)
통신 및 방송기기업	-	-	151,188 (583,385)	157,538 (516,795)	137,620 (442,646)
영상 및 음향기기업	-	-	76,313 (128,130)	47,798 (116,597)	34,628 (99,405)

(단위: 억원)

구분	2013년	2014년	2015년 <sup>32)</sup>	2016년	2017년
통신기기	197,694 (690,450)	166,505 (703,838)	-	-	-
방송기기	117,455 (153,559)	111,823 (152,726)	-	-	-
정보기기	23,201 (101,277)	25,889 (106,778)	-	-	-
부품	934,361 (1,853,163)	964,717 (1,862,432)	-	-	-
정보통신 응용기기기업	104,878 (458,390)	108,811 (468,823)	138,094 (554,868)	138,120 (560,601)	138,796 (582,276)
총계	1,377,589 (3,256,839)	1,377,745 (3,294,597)	1,353,293 (3,165,996)	1,346,362 (3,090,158)	1,623,686 (3,427,549)
정보통신방송서비스업					
통신서비스업	144,114 (443,564)	142,438 (451,228)	129,434 (374,746)	126,654 (380,107)	126,936 (380,211)
방송서비스업	9,228 (138,166)	8,808 (141,848)	13,806 (164,305)	12,097 (169,862)	26,330 (175,707)
정보서비스업	-	-	42,148 (161,686)	49,081 (176,917)	54,932 (192,910)
방송통신 융합서비스업	47,019 (117,019)	51,023 (128,215)	-	-	-
총계	200,361 (698,749)	202,269 (721,291)	185,388 (700,737)	187,832 (726,886)	208,198 (748,828)
소프트웨어 및 디지털콘텐츠 개발·제작업					
패키지 소프트웨어 개발 및 공급업	11,605 (64,758)	14,187 (81,443)	16,383 (86,843)	17,971 (75,610)	19,159 (88,520)
게임 소프트웨어 개발 및 공급업	-	-	48,678 (90,162)	39,942 (100,247)	37,059 (114,365)
IT서비스 제공업	58,795 (290,191)	53,373 (293,736)	61,043 (295,833)	30,806 (317,546)	29,473 (337,366)
디지털콘텐츠 개발 및 제작업 <sup>34)</sup>	11,457 (99,624)	24,037 (108,268)	4,940 (22,963)	547,044 (2,488,424)	2,987 (26,600)
총계	81,857 (454,573)	91,597 (483,447)	131,044 (495,801)	635,763 (2,981,827)	88,678 (566,851)
총계	1,659,807 (4,410,161)	1,671,611 (4,499,335)	1,669,725 (4,362,534)	2,169,957 (6,798,871)	1,920,562 (4,743,228)

〈자료〉 과학기술정보통신부(2014~2018). 전계서.

### 3. 유원(遊園)시설업

#### 1) 유원시설업 현황

- 유원시설업은 관광진흥법에 근거하여 유기(遊技)시설이나 유기(遊技)기구 등을 갖추고 이를 관광객 또는 방문객에게 이용하게 하는 업으로서, 별도의 사업을 운영하면서 관광객 또는 방문객을 유치하거나 광고 등을 위한 목적으로 유기사설이나 유기기구를 설치하여 이를 이용할 수 있게 하는 경우도 포함하는 업임
- 문화체육관광부의 「관광사업체 기초통계조사」에 따르면, 유원시설업은 크게 종합 유원시설업, 일반유원시설업, 기타유원시설업으로 구분할 수 있음
- 종합유원시설업: 유기사설이나 유기기구를 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업으로서 대규모의 대지 또는 실내에서 법 제33조에 따른 안전성검사 대상 유기사설 또는 유기기구 여섯 종류 이상을 설치하여 운영하는 업<sup>35)</sup>
- 일반유원시설업: 유기사설이나 유기기구를 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업으로서 법 제33조에 따른 안전성검사 대상 유기사설 또는 유기기구 한 종류 이상을 설치하여 운영하는 업<sup>36)</sup>
- 기타유원시설업: 유기사설이나 유기기구를 갖추어 관광객에게 이용하게 하는 업으로서 법 제33조에 따른 안전성 검사 대상이 아닌 유기사설 또는 유기기구를 설치하여 운영하는 업<sup>37)</sup>
- 유원시설업 사업체는 전국적으로 2013년 358개, 2014년 593개, 2015년 1,060개, 2016년 1,782개, 2017년 2,548개로 나타났으며, 경기지역의 유원시설업 사업체는 2013년 79개, 2014년 129개, 2015년 300개, 2016년 471개, 2017년 647개 등으로

32) 2016년 발간된 「2015 ICT실태조사」부터는 제10차 한국표준산업분류를 기준으로 변경되었으므로 표를 해석할 때 주의해야 함

33) 정보통신방송기기 사업체수는 총 종사자 10인 이상 사업체를 대상으로 하였음

34) 2016년과 2017년도의 디지털콘텐츠 개발 및 제작업의 경우 매출액 변동 폭이 크기 때문에 해석에 유의해야 함

35) 문화체육관광부, 「2017 관광사업체 기초통계조사」, 문화체육관광부, 2018, p.10.

36) 문화체육관광부(2018). 전거서, p. 10.

37) 문화체육관광부(2018). 전거서, p. 10.

### 나타남

- 유원시설업 종사자 수는 전국적으로 2013년 14,441명, 2014년 17,031명, 2015년 17,224명, 2016년 23,683명, 2017년 27,561명 등으로 나타났으며, 경기지역 유원시설업 종사자 수는 2013년 4,499명, 2014년 4,785명, 2015년 4,068명, 2016년 5,846명, 2017년 5,219명 등으로 나타남
- 유원시설업의 매출액은 전국적으로 2013년 약 1.32조 원, 2014년 약 1.50조 원, 2015년 약 1.54조 원, 2016년 약 1.93조 원, 2017년 약 2.03조 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 유원시설업 매출액은 2013년 약 4,947억 원, 2014년 약 5,768억 원, 2015년 약 3,877억 원, 2016년 약 6,072억 원, 2017년 약 3,662억 원 등으로 나타남

[표 2-15] 국내 유원시설업 연도별 현황

(단위: 개, 명, 백만 원)

구분	사업체 수		종사자 수		매출액	
	전국	경기	전국	경기	전국	경기
2013년	358	79	14,441	4,499	1,324,103	494,731
2014년	593	129	17,031	4,785	1,498,173	576,827
2015년	1,060	300	17,224	4,068	1,538,658	387,652
2016년	1,782	471	23,683	5,846	1,929,240	607,169
2017년	2,548	647	27,561	5,219	2,033,276	366,197

〈자료〉 문화체육관광부, 『2013~2017 관광사업체 기초통계조사』, 문화체육관광부, 2014~2018.

## 2) 유원시설업 세부 구분별 사업체 현황

- 종합유원시설업의 사업체 수는 전국 기준으로 2013년 38개, 2014년 49개, 2015년 39개, 2016년 39개, 2017년 49개로 나타났으며, 경기지역의 종합유원시설업 사업체 수는 2013년 8개, 2014년 9개, 2015년 8개, 2016년 9개, 2017년 9개로 나타남
- 일반유원시설업의 사업체 수는 전국 기준으로 2013년 259개, 2014년 284개, 2015년 325개, 2016년 360개, 2017년 434개로 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타났으며, 경기지역의 일반유원시설업 사업체 수는 2013년 56개, 2014년 61개, 2015년 78개, 2016년 77개, 2017년 97개로 증가 추세에 있음

- 기타유원시설업의 사업체 수는 2013년 61개, 2014년 260개, 2015년 696개, 2016년 1,383개, 2017년 2,065개로 급격하게 증가하고 있으며, 경기지역의 기타유원시설업 사업체 수는 2013년 15개, 2014년 59개, 2015년 214개, 2016년 385개, 2017년 541개로 역시 급격하게 증가하고 있음, 이는 키즈카페 등과 같은 시설의 증가에 기인한 것으로 보임

[표 2-16] 국내 유원시설업 세부 구분 별 사업체 추이 <sup>38)</sup>

(단위: 개)

구분	종합유원시설업		일반유원시설업		기타유원시설업		전체	
	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기
2013년	38	8	259	56	61	15	358	79
2014년	49	9	284	61	260	59	593	129
2015년	39	8	325	78	696	214	1,060	300
2016년	39	9	360	77	1,383	385	1,782	471
2017년	49	9	434	97	2,065	541	2,548	647

〈자료〉 문화체육관광부(2014~2018). 전계서.

### 3) 유원시설업 세부 구분 별 종사자 수 현황

- 종합유원시설업의 종사자 수는 전국 기준으로 2013년 7,918명, 2014년 8,323명, 2015년 7,009명, 2016년 7,695명, 2017년 8,407명 등으로 나타났으며, 경기지역의 종합유원시설업 종사자 수는 2013년 2,467명, 2014년 2,338명, 2015년 1,655명, 2016년 1,899명, 2017년 1,592명 등으로 전반적으로 감소 추세에 있는 것으로 나타남
- 일반유원시설업의 종사자 수는 전국 기준으로 2013년 5,841명, 2014년 7,220명, 2015년 7,823명, 2016년 9,351명, 2017년 11,462명 등으로 나타났으며, 경기지역의 일반유원시설업 종사자 수는 2013년 1,820명, 2014년 2,029명, 2015년 1,848명, 2016년 약 2,308명, 2017년 약 2,170명 등으로 나타남

<sup>38)</sup> 관광사업체 특성상 사업체의 진출입이 잦은 관계로 수치 해석에 주의해야 함



- 기타유원시설업의 종사자 수는 2013년 683명, 2014년 1,489명, 2015년 2,392명, 2016년 6,637명, 2017년 7,692명 등으로 나타났으며, 경기지역의 기타유원시설업 종사자 수는 2013년 213명, 2014년 418명, 2015년 565명, 2016년 1,638명, 2017년 1,457명 등으로 나타남

[표 2-17] 국내 유원시설업 세부 구분 별 종사자 수 추이 <sup>39)40)</sup>

(단위: 명)

구분	종합유원시설업		일반유원시설업		기타유원시설업		전체	
	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기
2013년	7,918	2,467	5,841	1,820	683	213	14,441	4,499
2014년	8,323	2,338	7,220	2,029	1,489	418	17,031	4,785
2015년	7,009	1,655	7,823	1,848	2,392	565	17,224	4,068
2016년	7,695	1,899	9,351	2,308	6,637	1,638	23,683	5,846
2017년	8,407	1,592	11,462	2,170	7,692	1,457	27,561	5,219

〈자료〉 문화체육관광부(2014~2018). 전거서.

#### 4) 유원시설업 세부 구분 별 매출액 현황

- 종합유원시설업의 매출액은 전국 기준으로 2013년 약 9,187억 원, 2014년 약 8,962억 원, 2015년 약 9,263억 원, 2016년 약 1.17조 원, 2017년 1.13조 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 종합유원시설업 매출액은 2013년 약 3,432억 원, 2014년 약 3,451억 원, 2015년 약 2,337억 원, 2016년 약 3,681억 원, 2017년 약 2,036억 원 등으로 추산되었음
- 일반유원시설업의 매출액은 전국 기준으로 2013년 약 3,736억 원, 2014년 약 4,796억 원, 2015년 약 5,279억 원, 2016년 약 5,971억 원, 2017년 약 6,506억 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 일반유원시설업 매출액은 2013년 약 1,396억 원, 2014년 약 1,846억 원, 2015년 약 1,330억 원, 2016년 약 1,879억 원, 2017년 약 1,172억 원 등으로 추산되었음

<sup>39)</sup> 관광사업체 특성상 사업체의 진출입이 잦은 관계로 수치 해석에 주의해야 함

<sup>40)</sup> 경기도의 전체 종사자 수를 제외한 세부 구분 별(종합유원시설업, 일반유원시설업, 기타유원시설업) 종사자 수는 전체의 전국 대비 경기지역 종사자 수의 비율을 적용하여 추산하였음

- 기타유원시설업의 매출액은 2013년 약 318억 원, 2014년 약 1,224억 원, 2015년 약 844억 원, 2016년 약 1,626억 원, 2017년 약 2,513억 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 기타유원시설업 매출액은 2013년 약 119억 원, 2014년 약 471억 원, 2015년 약 213억 원, 2016년 약 512억 원, 2017년 약 453억 원 등으로 추산되었음

[표 2-18] 국내 유원시설업 세부 구분 별 매출액 추이 <sup>41)42)</sup>

(단위: 백만 원)

구분	종합유원시설업		일반유원시설업		기타유원시설업		전체	
	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기
2013년	918,668	343,246	373,643	139,606	31,792	11,879	1,324,103	494,731
2014년	896,212	345,060	479,560	184,640	122,402	47,127	1,498,173	576,827
2015년	926,284	233,369	527,926	133,007	84,449	21,276	1,538,658	387,652
2016년	1,169,498	368,064	597,131	187,929	162,611	51,177	1,929,240	607,169
2017년	1,131,333	203,755	650,621	117,178	251,322	45,264	2,033,276	366,197

〈자료〉 문화체육관광부(2014~2018). 전계서.

## 5) 유원시설업 세부 항목 별 매출액 현황

- 유원시설업의 매출액은 입장료, 유기기구, 부대시설, 기타 등으로 구분되며, 각각의 항목 별 매출액은 아래와 같음
- 입장료를 통한 매출액은 전국 기준으로 2013년 약 8,520억 원, 2014년 약 9,763억 원, 2015년 약 1.01조 원, 2016년 약 1.17조 원, 2017년 약 1.12조 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 입장료 매출액은 2013년 약 3,183억 원, 2014년 약 3,759억 원, 2015년 약 2,542억 원, 2016년 약 3,668억 원, 2017년 약 2,026억 원 등으로 추산되었음
- 유기기구를 통한 매출액은 전국 기준으로 2013년 약 1,296억 원, 2014년 약 1,095억 원, 2015년 약 1,210억 원, 2016년 약 2,448억 원, 2017년 약 3,438억 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 유기기구 매출액은 2013년 약 484억 원, 2014년 약 422억

<sup>41)</sup> 관광사업체 특성상 사업체의 진출입이 잦은 관계로 수치 해석에 주의해야 함

<sup>42)</sup> 경기도의 전체 매출액을 제외한 세부 구분 별(종합유원시설업, 일반유원시설업, 기타유원시설업) 매출액은 전체의 전국 대비 경기 지역 매출액의 비율을 적용하여 추산하였음

- 원, 2015년 약 305억 원, 2016년 약 770억 원, 2017년 약 619억 원 등으로 추산되었음
- 부대시설을 통한 매출액은 전국 기준으로 2013년 약 2,693억 원, 2014년 약 3,105억 원, 2015년 약 3,104억 원, 2016년 약 4,087억 원, 2017년 약 4,202억 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 부대시설 매출액은 2013년 약 1,006억 원, 2014년 약 1,196억 원, 2015년 약 782억 원, 2016년 약 1,286억 원, 2017년 약 757억 원 등으로 추산되었음
  - 유원시설업의 기타 매출액은 전국 기준으로 2013년 약 732억 원, 2014년 약 1,018억 원, 2015년 약 983억 원, 2016년 약 1,101억 원, 2017년 약 1,443억 원 등으로 나타났으며, 경기지역의 유원시설업 기타 매출액은 2013년 약 274억 원, 2014년 약 392억 원, 2015년 약 248억 원, 2016년 약 347억 원, 2017년 약 260억 원 등으로 추산되었음

[표 2-19] 국내 유원시설업 세부 항목 별 매출액 추이 <sup>43)44)</sup>

(단위: 백만 원)

구분	입장료		유기기구		부대시설		기타		전체	
	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기	전국	경기
2013년	852,014	318,342	129,631	48,435	269,338	100,634	73,240	27,365	1,324,103	494,731
2014년	976,287	375,890	109,547	42,178	310,542	119,565	101,796	39,194	1,498,173	576,827
2015년	1,008,956	254,198	120,969	30,477	310,412	78,206	98,321	24,771	1,538,658	387,652
2016년	1,165,609	366,840	244,819	77,049	408,672	128,617	110,139	34,663	1,929,240	607,169
2017년	1,124,931	202,602	343,810	61,921	420,239	75,686	144,296	25,988	2,033,276	366,197

〈자료〉 문화체육관광부(2014~2018). 전계서.

43) 관광사업체 특성상 사업체의 진출입이 잦은 관계로 수치 해석에 주의해야 함

44) 경기도의 전체 매출액을 제외한 세부 항목 별(입장료, 유기기구, 부대시설, 기타) 매출액은 전체의 전국 대비 경기 지역 매출액의 비율을 적용하여 추산하였음

## 4. 전시산업

### 1) 전시산업 및 개최 현황

- 국내 전시산업은 지속적으로 성장해왔으며, 2008년 ‘전시산업발전법’ 발효 이후 그 성장이 가속화되어 옴
- 한국전시산업진흥회에 따르면, 전시회는 무역전시회(Trade show, B2B전시회; 순수한 상거래와 무역을 목적으로 한 바이어, 업계종사자 위주의 전시회), 일반전시회(Consumer/Public show, B2C전시회; 일반인(general public)을 대상으로 한 제품소개, 홍보활동 위주의 전시회), 혼합전시회(Mixed show; 무역전시회와 일반전시회의 특성이 혼합된 전시회)로 분류할 수 있음<sup>45)</sup>
- 한국전시산업진흥회는 매년 「국내전시산업 통계」 발간을 통해 국내 전시산업에 대한 규모를 파악하고 있으며, 조사 대상은 국내에서 개최된 한국전시산업진흥회의 인증을 받은 인증전시회로, 2017년의 경우 총 590건의 인증전시회에 대해 조사가 이루어짐
- 각 연도의 인증전시회는 2013년 569건, 2014년 570건, 2015년 567건, 2016년 568건, 2017년 590건으로 나타남
- 무역전시회의 경우 2013년 99건, 2014년 119건, 2015년 130건, 2016년 120건, 2017년 125건으로 나타남
- 혼합전시회의 경우 2013년 180건, 2014년 174건, 2015년 177건, 2016년 191건, 2017년 254건으로 나타남
- 일반전시회의 경우 2013년 174건, 2014년 277건, 2015년 260건, 2016년 257건, 2017년 211건으로 나타남

<sup>45)</sup> 한국전시산업진흥회, 『2017 국내전시산업통계(전시회 부문)』, 한국전시산업진흥회, 2018, p. 6.

[표 2-20] 전시회 유형별 개최 현황

(단위: 건)

구분	무역전시회	혼합전시회 (무역·일반전시회) <sup>46)</sup>	일반전시회	총계
2013년	99	180	174	569
2014년	119	174	277	570
2015년	130	177	260	567
2016년	120	191	257	568
2017년	125	254	211	590

〈출처〉 한국전시산업진흥회, 『2017 국내전시산업 통계』, 한국전시산업진흥회, 2018.

## 2) 국내 전시컨벤션센터 현황

- 2017년 기준 국내 전시컨벤션센터는 총 15개소가 있으며, 각각의 시설의 정보는 아래와 같음
- 15개의 시설 중 경기도 고양시에 위치한 킨텍스(KINTEX)가 가장 넓은 실내 전시면적(108,556㎡)과 회의시설 면적(15,762㎡)을 보유하고 있는 것으로 나타남
- 그 외의 시설로는 실내 전시면적 기준으로 벅스코(46,380㎡), 코엑스(36,007㎡), 엑스코(22,159㎡) 등의 순으로 넓은 실내 전시면적을 보유하고 있으며, 경주화백컨벤션센터(2,273㎡)가 가장 작은 실내 전시면적을 보유하고 있음
- 회의시설 면적을 기준으로 보았을 때, 킨텍스를 제외하고 코엑스(11,568㎡), 제주국제컨벤션센터(9,142㎡), 벅스코(8,883㎡) 등의 순으로 넓은 회의시설 면적을 보유하고 있으며, 회의시설이 없는 대전무역전시관을 제외하고 구미컨벤션센터가 953㎡로 가장 작은 회의시설 면적을 보유하고 있음

46) 『2013 국내전시산업 통계』에서는 무역·일반전시회로 구분되었으며, 2014년부터 혼합전시회로 명칭이 변경되었음

[표 2-21] 국내 전시컨벤션센터 현황(2017년 기준)

(단위: m, 대)

구분	시설명	영문표기	실내 전시 면적	회의시설 면적	주차대수
서울	aT센터	aT Center	7,422	2,448	524
	코엑스	COEX	36,007	11,568	2,648
	세텍	SETEC	7,948	1,033	400
경기	킨텍스	KINTEX	108,566	15,762	4,262
인천	송도컨벤시아	Songdo ConvensiA	8,416	4,020	600
부산	벅스코	BEXCO	46,380	8,883	3,087
경남	창원컨벤션센터	CECO	7,827	2,784	725
대구	엑스코	EXCO	22,159	5,073	1,413
경북	구미컨벤션센터	GumiCo	3,402	953	308
	경주화백컨벤션센터	HICO	2,273	5,173	520
대전	대전컨벤션센터	DCC	2,520	4,862	400
	대전무역전시관	KOTREX	4,200	-	500
광주	김대중컨벤션센터	KDJ CENTER	12,027	7,066	1,502
전북	군산새만금컨벤션센터	GSCO	3,000	2,749	1,000
제주	제주국제컨벤션센터	ICC Jeju	2,395	9,142	418

〈자료〉 한국전시산업진흥회(2018). 전게서.

각 전시컨벤션센터 홈페이지

### 3) 전시회 개최 지역 및 전시시설 별 개최 현황

- 2013년부터 2017년까지 전국 15개 전시컨벤션센터 및 기타 시설에서 개최된 전시회 현황은 아래의 표와 같음
- 2013년부터 2017년 5개년 동안 COEX가 672건으로 가장 많은 전시회가 개최되었으며, KINTEX 515건, BEXCO 377건, SETEC 221건 등의 순으로 많은 전시회가 개최되었음
- COEX의 경우 2013년 143건, 2014년 127건, 2015년 131건, 2016년 136건, 2017년 135건 등으로 나타났으며, KINTEX의 경우 2013년 99건, 2014년 99건, 2015년 107건, 2016년 104건, 2017년 106건 등으로 나타남

[표 2-22] 전시회 개최 지역 및 전시시설 별 개최 현황

(단위: 건)

지역	구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	5개년 총계
	시설명						
서울	aT Center	27	32	39	40	52	190
	COEX	143	127	131	136	135	672
	SETEC	43	49	42	43	44	221
경기	KINTEX	99	99	107	104	106	515
인천	Songdo ConvensiA	16	7	16	18	21	78
부산	BEXCO	69	80	73	75	80	377
경남	CECO	24	30	27	29	24	134
대구	EXCO	45	43	45	46	41	220
경북	GumiCo	4	3	5	4	4	20
	HICO	-	-	5	2	6	13
대전	DCC	26	16	7	5	5	59
	KOTREX	10	11	12	10	13	56
광주	KDJ CENTER	33	43	33	39	38	186
전북	GSCO	-	-	5	3	3	11
제주	ICC Jeju	3	7	8	8	13	39
기타 시설		27	23	12	6	5	73
총계		569	570	567	568	590	2,864

〈출처〉 한국전시산업진흥회(2018). 전게서.

#### 4) 지역별·시설별 전시회 참가업체 현황

- 2013년부터 2017년까지 전국 15개 전시컨벤션센터 및 기타 시설에서 개최된 전시회에 참가한 참가업체 현황은 아래의 표와 같음
- 2013년부터 2017년 5개년 동안 평균적으로 KINTEX에서 열린 전시회에 가장 많은 참가업체(평균 218개사)가 참가한 것으로 나타났으며, COEX에서 열린 전시회에는 평균 186개사의 업체가 참가한 것으로 나타남
- 연도별로는 KINTEX에서 열린 전시회의 경우 평균적으로 2013년 220개사, 2014년 209개사, 2015년 215개사, 2016년 218개사, 2017년 228개사 등의 참가업체가 참가

하였으며, COEX에서 열린 전시회의 경우 평균적으로 2013년 180개사, 2014년 184개사, 2015년 189개사, 2016년 186개사, 2017년 190개사 등의 참가업체가 참가한 것으로 나타남

[표 2-23] 지역별·시설별 전시회 참가업체 현황(평균) <sup>47)</sup>

(단위: 개사)

지역	구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	5개년 평균
	시설명						
서울	aT Center	104	58	135	109	125	106
	COEX	180	184	189	186	190	186
	SETEC	113	96	141	121	144	123
경기	KINTEX	220	209	215	218	228	218
인천	Songdo ConvensiA	119	151	124	113	124	126
부산	BEXCO	158	152	143	124	161	148
경남	CECO	111	118	130	102	121	116
대구	EXCO	142	124	120	114	166	133
경북	GumiCo	91	70	70	71	78	76
	HICO	-	-	57	71	97	75
대전	DCC	93	86	88	86	65	84
	KOTREX	105	96	143	108	143	119
광주	KDJ CENTER	129	105	93	111	101	108
전북	GSCO	-	-	56	48	115	73
제주	ICC Jeju	85	57	64	69	76	70
기타 시설		119	86	201	272	261	188
총계		156	144	151	151	165	153

<출처> 한국전시산업진흥회(2018). 전게서.

47) 제시된 수치는 각 전시시설에서 개최된 전시회 별 평균 참가업체 수를 나타내는 것으로 해석 시 유의해야 함



## 5) 지역별·시설별 전시회 참가자 수 현황

- 2013년부터 2017년까지 전국 15개 전시컨벤션센터 및 기타 시설에서 개최된 전시회에 참가한 참가자 수 현황은 아래의 표와 같음
- 2013년부터 2017년 5개년 동안 평균적으로 KINTEX에서 열린 전시회에 가장 많은 참가자(평균 22,350명)가 참가한 것으로 나타났으며, COEX에서 열린 전시회에는 평균 14,962명이 참가한 것으로 나타남
- 연도별로는 KINTEX에서 열린 전시회의 경우 평균 참가자 수는 2013년 26,266명, 2014년 14,938명, 2015년 26,483명, 2016년 18,961명, 2017년 25,104명 등으로 나타났으며, COEX에서 열린 전시회의 경우 평균 참가자수는 2013년 12,628명, 2014년 14,045명, 2015년 16,248명, 2016년 16,572명, 2017년 15,317명 등으로 나타남

[표 2-24] 지역별·시설별 전시회 참가자 수 현황(평균) <sup>48)</sup>

(단위: 명)

구분		2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	5개년 평균
지역	시설명						
서울	aT Center	3,984	2,375	5,284	6,345	5,142	4,626
	COEX	12,628	14,045	16,248	16,572	15,317	14,962
	SETEC	4,477	3,998	5,698	8,221	8,995	6,278
경기	KINTEX	26,266	14,938	26,483	18,961	25,104	22,350
인천	Songdo ConvensiA	6,547	5,967	6,931	5,401	6,901	6,349
부산	BEXCO	9,358	13,318	7,909	21,042	12,049	12,735
경남	CECO	4,610	5,601	5,291	7,120	5,556	5,636
대구	EXCO	7,488	6,223	6,180	9,031	7,837	7,352
경북	GumiCo	2,442	2,077	2,077	4,926	4,127	3,130
	HICO	-	-	1,784	1,725	2,043	1,851
대전	DCC	2,178	1,875	1,459	2,250	1,711	1,895
	KOTREX	3,325	2,644	3,106	4,125	5,151	3,670
광주	KDJ CENTER	5,097	3,035	4,339	5,307	5,706	4,697
전북	GSCO	-	-	2,613	3,599	5,070	3,761
제주	ICC Jeju	3,076	4,266	3,899	5,124	4,588	4,191
기타 시설		23,020	24,703	76,860	112,907	118,748	71,248
총계		11,956	10,300	12,725	13,838	13,483	12,460

〈출처〉 한국전시산업진흥회(2018). 전게서.

## 6) 전시산업 업종별 사업체 현황

- 한국전시산업진흥회는 전시산업 관련 사업체를 크게 4가지로 분류하고 있음
- 전시시설업, 전시주최업, 전시디자인설치업, 전시서비스업으로 구분하고 있으며, 각각의 정의는 아래와 같음
- 전시시설업: 전시시설 1개의 규모가 2,000㎡ 이상의 시설을 건립하거나 운영하는 사업자
- 전시주최업: 전시회 및 전시회 부대행사를 기획, 개최 및 운영하는 사업자
- 전시디자인설치업: 전시회와 관련된 물품 및 장치를 제작, 설치하거나 전시공간의 설계, 디자인과 이와 관련된 공사를 수행하는 사업자
- 전시서비스업: 전시회와 관련된 용역 등을 제공하는 사업자(장비 임대, 인력 파견, 화물 운송, 경비 및 경호, 정보제공 등 총 5개)
- 2016년과 2017년의 전시산업의 업종별 사업체 현황은 아래와 같음
- 전시산업 사업체 전체의 사업체 수는 2016년 2,540개사, 2017년 2,601개사가 있으며, 총 종사자 수는 2016년 15,803명, 2017년 20,568명으로 나타났고, 매출액은 2016년 약 3.05조 원, 2017년 약 3.63조 원 등으로 나타남
- 전시시설업의 경우, 2016년과 2017년 모두 총 14개의 사업체가 있으며, 총 종사자 수는 2016년 271명, 2017년 463명으로 나타났고, 매출액은 2016년 약 1,470억 원, 2017년 약 1,070억 원 등으로 나타남
- 전시주최업의 경우 사업체 수는 2016년 786개사, 2017년 746개사가 있으며, 총 종사자 수는 2016년 3,612명, 2017년 4,946명으로 나타났고, 매출액은 2016년 약 7,600억 원, 2017년 약 8,899억 원 등으로 나타남
- 전시디자인설치업의 경우 사업체 수는 2016년 456개사, 2017년 531개사가 있으며, 총 종사자 수는 2016년 3,226명, 2017년 4,171명으로 나타났고, 매출액은 2016년 약 9,347억 원, 2017년 약 1.03조 원 등으로 나타남
- 전시서비스업의 경우 사업체 수는 2016년 1,284개사, 2017년 1,310개사가 있으며, 총 종사자 수는 2016년 8,654명, 2017년 10,988명으로 나타났고, 매출액은 2016년 약 1.20조 원, 2017년 약 1.47조 원 등으로 나타남

48) 제시된 수치는 각 전시시설에서 개최된 전시회 별 평균 참가자 수를 나타내는 것으로 해석 시 유의해야 함

[표 2-25] 전시산업 업종별 사업체 현황

(단위: 개사, 명, 억원)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
전시시설업					
사업체 수	-	-	-	14	14
총 종사자 수	-	-	-	271	463
매출액	-	-	-	1,470	1,070
전시주최업					
사업체 수	-	-	-	786	746
총 종사자 수	-	-	-	3,612	4,946
매출액	-	-	-	7,600	8,899
전시디자인설치업					
사업체 수	-	-	-	456	531
총 종사자 수	-	-	-	3,226	4,171
매출액	-	-	-	9,347	10,259
전시서비스업					
사업체 수	-	-	-	1,284	1,310
총 종사자 수	-	-	-	8,654	10,988
매출액	-	-	-	12,038	14,694
전체					
사업체 수	-	-	-	2,540	2,601
총 종사자 수	-	-	-	15,803	20,568
매출액	-	-	-	30,454	36,327

〈자료〉 한국전시산업진흥회, 『2016~2017 국내전시산업 통계』, 한국전시산업진흥회, 2017~2018.



## 제 3 장

# 대규모사업 추진에 따른 지역경제 파급효과 분석

제1절 대규모사업 조성단계의 경제 효과 검토

제2절 대규모사업 운영 단계의 경제적 파급효과 분석



## 제1절 대규모사업 조성단계의 경제 효과 검토

### 1. 조성단계에서의 경제적 파급효과 검토 결과<sup>1)</sup>

- 각 사업의 조성단계에서 경제적 파급효과를 분석한 결과, 경기도 내 약 4조 6,481억 원, 경기도 외 약 2조 9,127억 원의 생산유발효과가 나타남
  - 고양일산테크노밸리는 경기도 내 약 9,982억 원, 경기도 외 약 6,258억 원의 생산유발효과가 나타남
  - 고양방송영상밸리는 경기도 내 9,445억 원, 경기도 외 5,921억 원의 생산유발효과가 나타남
  - CJ LiveCity는 경기도 내 2조 968억 원, 경기도 외 1조 3,132억 원의 생산유발효과가 나타남
  - 킨텍스 제3전시장은 경기도 내 6,086억 원, 경기도 외 3,816억 원의 생산유발효과가 나타남
- 부가가치유발효과는 경기도 내 약 1조 5,343억 원, 경기도 외 약 8,516억 원이 나타남
  - 고양일산테크노밸리는 경기도 내 약 3,295억 원, 경기도 외 1,829억 원의 부가가치유발효과가 나타남
  - 고양방송영상밸리는 경기도 내 약 3,118억 원, 경기도 외 1,731억 원의 부가가치유발효과가 나타남
  - CJ LiveCity는 경기도 내 약 6,921억 원, 경기도 외 3,841억 원의 부가가치유발효과가 나타남

<sup>1)</sup> 이영성 외(2017)의 결과를 토대로 사업별 계획변경에 따른 수정 반영

-킨텍스 제3전시장은 경기도 내 약 2,009억 원, 경기도 외 1,115억 원의 부가가치유발효과가 나타남

○ 고용유발효과는 경기도 내 19,855명, 경기도 외 9,721명이 나타남

-고양일산테크노밸리는 경기도 내 4,264명, 경기도 외 2,088명의 고용유발효과가 나타남

-고양방송영상밸리는 경기도 내 4,035명, 경기도 외 1,976명의 고용유발효과가 나타남

-CJ LiveCity는 경기도 내 8,956명, 경기도 외 4,384명의 고용유발효과가 나타남

-킨텍스 제3전시장은 경기도 내 2,600명, 경기도 외 1,273명의 고용유발효과가 나타남

[표 3-1] 조성단계에서의 경제적 파급효과 검토 결과

(단위: 억 원, 명)

사업명	생산유발효과		부가가치유발효과		고용유발효과	
	경기도 내	경기도 외	경기도 내	경기도 외	경기도 내	경기도 외
고양일산 테크노밸리	9,982	6,258	3,295	1,829	4,264	2,088
고양방송 영상밸리	9,445	5,921	3,118	1,731	4,035	1,976
CJ LiveCity	20,968	13,132	6,921	3,841	8,956	4,384
킨텍스 제3전시장	6,086	3,816	2,009	1,115	2,600	1,273
합계	46,481	29,127	15,343	8,516	19,855	9,721

〈자료〉 이영성 외. 『공사 핵심사업 상관관계 및 파급효과 분석』, 한국지역학회, 2017.

삼일회계법인. 『CJ 라이브시티 경제적 파급효과 분석』, 삼일회계법인, 2019.



## 2. 사업 조성 완료 후 생산액 및 고용자 수 검토<sup>2)</sup>

### 1) 고양 일산테크노밸리 생산액 및 고용자 수 분석 결과

- 경제성 분석 결과, 방송영상·첨단지식·연구개발·공공 및 일반지원·숙박 및 상업시설에서 연간 총 생산액이 약 4조 7,914억 원으로 추정됨
- 또한, 고용자 수는 42,595명이 될 것으로 추정됨

[표 3-2] 고양 일산테크노밸리 조성완료 후 생산액 및 고용자 수

구분	토지면적 (㎡)	용적률 (%)	건축연면적 (㎡)	연간 총 생산액 (억원)	고용자 수 (명)
방송영상산업	21,128	304	368,229	20,219	16,738
첨단지식산업	79,168	304	240,671	12,137	12,939
연구개발	39,482	304	120,025	6,053	6,453
공공지원	24,077	304	73,194	2,218	1,666
일반지원	38,939	304	118,375	494	588
숙박시설	11,000	720	79,200	2,168	1,097
일반상업시설	30,494	720	219,557	4,625	3,114
합계	244,288	-	1,219,251	47,914	42,595

〈출처〉 이영성 외(2017). 전게서.

### 2) 고양방송영상밸리 생산액 및 고용자 수 분석 결과

- 경제성 분석 결과, 방송시설용자·공공지원시설·상업시설·복합 및 문화시설에서 연간 총 생산액이 약 3조 6,648억 원으로 추정됨
- 또한, 고용자 수는 32,985명이 될 것으로 추정됨

<sup>2)</sup> 이영성 외(2017)의 결과 중 CJ LiveCity 계획변경에 따른 수정 반영

[표 3-3] 고양방송영상밸리 조성완료 후 생산액 및 고용자 수

구분	건축연면적 (㎡)	연간 총 생산액 (억원)	고용자 수 (명)
방송시설용지I	241,191	6,372	7,370
방송시설용지2	158,743	4,194	4,851
공공지원시설	116,821	3,540	2,659
복합시설용지	957,103	19,021	15,846
상업시설용지	133,452	2,811	1,893
문화시설용지	200,993	710	366
합계	1,808,303	36,648	32,985

〈출처〉 이명성 외(2017). 전게서. p.19.

### 3) CJ LiveCity 생산액 및 고용자 수 분석 결과

- 경제성 분석 결과, 테마파크·상업시설·숙박시설에서 연간 총 생산액이 약 6,093억 원으로 추정됨
- 또한, 고용자 수는 4,461명으로 추정됨

[표 3-4] CJ LiveCity 조성완료 후 생산액 및 고용자 수

구분	건축연면적 (㎡)	연간 총 생산액 (억원)	고용자 수 (명)
테마파크	155,534	3,093	2,572
상업시설	105,200	2,216	1,492
숙박시설	28,642	784	397
합계	289,376	6,093	4,461

주: 이명성 외(2017)를 토대로 용도 변경에 따라 재작성 하였음

〈출처〉 이명성 외(2017). 전게서.

## 4) 킨텍스 제3전시장 생산액 및 고용자 수 검토 결과

- 경제성 분석 결과, 전시 및 회의시설·서비스시설·업무시설·숙박 및 판매시설 등에서 연간 총 생산액이 약 1,772억 원으로 추정됨
- 또한, 고용자 수는 1,106명으로 추정됨

[표 3-5] 킨텍스 제3전시장 조성완료 후 생산액 및 고용자 수

구분	토지면적 (㎡)	용적률 (%)	건축연면적 (㎡)	연간 총 생산액 (억원)	고용자 수 (명)
전시장	18,205	385	70,090	88	-
회의실	1,636	385	6,300	8	-
지원시설	1,104	385	4,250	18	21
부대시설	5,455	385	21,000	417	348
서비스시설	1,860	385	7,160	151	102
업무시설	519	385	2,000	13	15
공용시설	1,455	385	5,600	170	128
숙박시설	6,727	385	25,900	709	359
판매시설	2,442	385	9,400	198	133
합계	39,403	-	151,700	1,772	1,106

〈출처〉 이명성 외(2017), 전계서. p.20.

## 5) 종합 결과

- 4개 사업이 조성 완료된 후 운영에 따른 경제성 분석결과를 종합하면, 연간 총 생산액은 약 9조 2,427억 원, 고용자 수는 81,147명으로 추정됨
  - 고양일산테크노밸리는 연간 총 생산액이 약 4조 7,914억 원, 고용자 수가 42,595명으로 추정됨
  - 고양방송영상밸리는 연간 총 생산액이 약 3조 6,648억 원, 고용자 수가 32,985명으로 추정됨
  - CJ LiveCity는 연간 총 생산액이 6,093억 원, 고용자 수가 4,461명으로 추정됨

- 킨텍스 제3전시장은 연간 총 생산액이 1,772억 원, 고용자 수가 1,106명으로 추정됨

[표 3-6] 4개 사업의 조성 완료 후 생산액 및 고용자 수

구분	연간 총 생산액 (억원)	고용자 수 (명)
고양 일산테크노밸리	47,914	42,595
고양방송영상밸리	36,648	32,985
CJ LiveCity	6,093	4,461
킨텍스 제3전시장	1,772	1,106
합계	92,427	81,147

〈자료〉 이영성 외(2017) 토대로 하였으며, CJ LiveCity의 경우 용도계획 변경이 이루어져 연구자가 재작성 함

## 제2절 대규모사업 운영 단계의 경제적 파급효과 분석

### 1. 산업연관분석

#### 1) 산업연관분석 정의

- 산업연관분석(inter-industry analysis)은 생산활동을 통하여 이루어지는 산업 간 상호연관관계를 ‘산업연관표’를 이용하여 수량적으로 분석하는 경제분석 방법으로 투입산출분석(input-output analysis)라고도 함(한국은행, 2014)<sup>3)</sup>
- 산업연관분석은 구조적 측면에서 산업간 연관관계를 파악하고 최종수요가 유발하는 생산, 고용, 소득 등 각종 파급효과를 산업부문별로 구분하여 분석할 수 있기 때문에 경제정책의 수립, 정책효과의 측정 등에 유용한 분석 도구로서 활용되고 있음
  - 거시경제모형에 의한 총량분석과 상호보완이 이루어질 때 효율적인 경제 분석을 할 수 있음
- 산업연관표는 일정기간(보통 1년) 동안 산업간 거래관계를 일정한 원칙에 따라 행렬 형식으로 기록한 통계표로 공급표, 사용표, 투입산출표로 구분되며, 소득순환과 산업간 생산물순환을 모두 나타냄
  - 소득순환은 생산 활동 결과로 발생한 국민소득이 이윤, 임금, 이자 등의 형태로 분배되어 소비재와 자본재의 구입이라는 처분활동을 거쳐 다시 다음의 생산과정으로 환류되는 과정
  - 산업간 생산물 순환은 생산부문 상호간의 중간생산물 거래를 나타내어 국민소득 정의할 시 이중계산을 피하기 위해 제외되나 산업간 연관관계 파악에 매우 유용함
- 산업연관표는 다음과 같이 나타나며, 표의 세로방향은 투입구조로 각 산업부문이 해

3) 이우기 외, 『산업연관분석해설(2014)』, 한국은행, 2014.

당상품 생산을 위해 지출한 생산비용의 구성을 의미함. 가로방향은 배분구조로 각 산업부문의 생산물이 어떤 부문에 중간 수요, 최종수요 형태로 얼마나 판매되었는지를 의미함

- 투입구조에서 총투입액은 중간투입과 부가가치를 합한 값이며, 배분구조에서 총 산출액은 중간수요와 최종수요를 합한 값에서 수입을 뺀 값으로 한 경제 내에서 총투입액과 총산출액은 같게 나타남

총투입액 = 중간투입+부가가치

총산출액 = 중간수요+최종수요-수입

[표 3-7] 산업연관표 기본 구조

내생부문		중간수요						최종수요	수입(공제)	총산출액
		1	2	·	·	·	n			
중간투입	1	$X_{11}$	$X_{12}$	·	·	·	$X_{1n}$	$Y_1$	$M_1$	$X_1$
	2	$X_{21}$	$X_{22}$	·	·	·	$X_{2n}$	$Y_2$	$M_2$	$X_2$
	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
	·	·	·	·	·	·	·	·	·	·
	n	$X_{n1}$	$X_{n2}$	·	·	·	$X_{nn}$	$Y_n$	$M_n$	$X_n$
부가가치		$V_1$	$V_2$	·	·	·	$V_n$	외생부문		
총투입액		$X_1$	$X_2$	·	·	·	$X_n$			

〈출처〉 김승연 이장재. “산업연관분석을 통한 선박해양플랜트산업의 경제적 파급효과 분석”, 한국기술혁신학회 학술대회(2018년 11월), p 619.

## 2) 산업연관분석의 주요 계수

### □ 투입계수

- 각 산업부문이 재화나 서비스 생산에 사용하기 위하여 다른 산업으로부터 구입한 원재료 및 연료 등의 중간투입액을 총투입액(=총산출액)으로 나눈 것을 ‘투입계수(input coefficients)’ 또는 ‘기술계수(technical coefficients)’라고 함
- 각 산업부문에서 생산물 1단위를 생산할 때 필요한 각종 중간재 및 부가가치의 단위를 나타내기 때문에 산업 간의 연관관계 또는 상호의존관계가 나타나 투입계수를 각 산업부문의 생산기술구조로도 이해함
- 투입계수는 재화나 서비스에 대한 최종수요가 발생했을 때 각 품목부문으로 파급되는 생산유발효과의 크기를 계측하는 데 이용되는 매개변수로서 소비, 투자, 수출 등 외생적으로 결정되는 최종수요와 총산출 수준을 연결함

### □ 생산유발계수

- 투입계수를 매개로 최종수요가 한 단위 발생하였을 때 이를 충족시키기 위해 각 산업부문에서 직·간접적으로 유발되는 생산액 수준을 나타내는 것으로 산업연관분석은 생산유발효과 계측·분석하는 것을 기본원리로 함
- 해당 산업에 대한 경제적 파급효과 산출을 위하여 수입된 재화 또는 서비스로 인한 산출효과를 배제하고자 수입거래 금액(M)을 제외한 국산 투입계수는 수식으로 표현하면 다음과 같이 식(A)로 나타냄

$$ij \text{ 산업 간 국산투입계수} : a_{ij} = \frac{X_{ij} - M_{ij}}{X_j} \dots\dots\dots \text{식(A)}$$

- 생산유발계수는 식(A)를 이용하여 해당 통합 소분류 부분을 외생변수화 한 후에 다음과 같이 식(B)를 이용하여 생산유발계수를 산출함

생산유발계수 :  $A_s^d(I - A^d)^{-1}$  .....식(B)

\*  $A_s^d$  : 국산투입계수 행벡터,  $I$  : 1로 이루어진 대각 행렬(diagonal matrix),

$A^d$  : 국산투입계수( $a_{ij}$ ) 행렬

#### □ 부가가치유발계수

- 부가가치율은 노동 등 본원적 투입물에 대한 대가인 피용자보수, 영업잉여 등 부가가치액을 총투입액으로 나눈 것으로 부가가치계수 또는 소득률이라고 함
- 부가가치계수는 총 산출에서 부가가치가 차지하는 비중을 나타낸 것으로 산업연관표에서 각 산업의 부가가치 합계를 총 산출로 나누어 다음의 식(C)처럼 구할 수 있음

$$\text{부가가치계수} : v_i = \frac{v_i}{X_i} \text{ .....식(C)}$$

#### □ 노동유발계수

- 노동계수는 일정기간 동안 생산활동에 투입된 노동량을 총산출액으로 나눈 계수로, 노동량에 피용자(임금근로자)만 포함한 노동계수를 고용계수라 하며, 노동량에 피용자(임금근로자)와 자영업자 및 무급가족종사자를 모두 포함한 노동계수를 취업계수라고 함

$$\text{취업계수} : l_w = \frac{L_w}{X}, \text{ 고용계수} : l_e = \frac{L_e}{X}$$

\*  $L_w$  : 취업자 수,  $L_e$  : 피용자 수,  $X$  : 총산출액

- 노동유발계수는 생산의 파급과정에서 직·간접적으로 유발되는 노동량을 계량적으로 표시한 것으로 생산파급과정에서 간접적으로 필요한 노동량까지 포함하는 개념임
- 노동유발계수는 노동계수와 생산유발계수를 기초로 산출되며 피용자 수를 기준으로 한 고용유발계수와 취업자(피용자, 자영업자 및 무급가족종사자 포함) 수를 기준으로



한 취업유발계수로 구분됨

$$\text{취업유발계수} : \hat{l}_w (I - A^d)^{-1}, \text{고용유발계수} : \hat{l}_e (I - A^d)^{-1}$$

\*  $\hat{l}$  : 고용계수의 대각 행렬,  $I$  : 단위 행렬,  $A^d$  : 국산투입계수 행렬

#### □ 취업유발계수

- 노동계수는 일정기간 동안 생산활동에 투입된 노동량을 총산출액으로 나눈 계수로, 노동량에 피용자(임금근로자)와 자영업자 및 무급가족종사자를 모두 포함한 노동계수를 취업계수라고 함

$$\text{취업계수} : l_w = \frac{L_w}{X}$$

\*  $L_w$  : 취업자 수,  $L_e$  : 피용자 수,  $X$  : 총산출액

- 노동유발계수는 생산의 파급과정에서 직·간접적으로 유발되는 노동량을 계량적으로 표시한 것으로 생산파급과정에서 간접적으로 필요한 노동량까지 포함하는 개념으로 노동계수와 생산유발계수를 기초로 산출됨
- 취업유발계수는 취업자(피용자, 자영업자 및 무급가족종사자 포함) 수를 기준으로 산출됨

$$\text{취업유발계수} : \hat{l}_w (I - A^d)^{-1}, \text{고용유발계수} : \hat{l}_e (I - A^d)^{-1}$$

\*  $\hat{l}$  : 고용계수의 대각 행렬,  $I$  : 단위 행렬,  $A^d$  : 국산투입계수 행렬

## 2. 산업단지 경제적 파급효과 분석 사례

### 1) 김해 골든루트 산업단지<sup>4)</sup>

- 한국산업단지공단(2017)에서는 김해 골든루트 산업단지의 경제적 파급효과를 분석하기 위해 2009년 산업연관표를 활용한 산업연관분석(투입산출모형)을 통하여 산업단지의 각 조성단계별 파급효과를 추정함
  - 부지조성단계의 파급효과는 산업단지의 총 사업비 중 실제 토목공사와 관련된 사업비만을 산출하여 모형에 투입하고, 중분류 기준에서 연평균 생산 및 고용(취업)유발효과를 산출
  - 기업입주단계의 파급효과는 산업단지 조성계획서 및 실집행비를 토대로 각 입주시설의 평균 조성원가를 책정하고 이에 시설규모, 건폐율, 용적률 등을 곱하여 도출된 건설비를 분석에 활용
  - 운영 및 관리단계와 국민경제파급단계의 파급효과는 산업시설 내 생산 활동으로 인한 업종별 생산액을 추정한 후 기업의 매출 발생에 따른 생산 및 고용(취업)유발효과를 추정

[표 3-8] 산업단지 조성단계별 파급효과 분석방법

구분	부지조성단계	기업입주단계	운영 및 관리단계	국민경제파급효과
주요 내용	-산단 부지조성계획 수립 및 토지매입 -부지정비 및 입주자모집 -개발기간: 약 5년 내외	-산업·지원·상업·공공시설 등의 입주기업·기관의 건축 및 각종 시설 설치 -평균기간: 약 1년 내외	-산업시설 입주기업의 생산·경영활동 -산업단지 관리 및 지원·상업·공공시설 운영	-입주기업의 매출 및 고용 창출이 관련 기업연관효과로 인해 지역경제에 파급
분석 대상	-각종 부지정비로 인한 생산 및 취업유발효과	-각종 건축 및 시설 설치에 따른 생산 및 취업유발효과	-입주기업 생산 및 자원·기관의 관리·지원활동에 따른 생산 및 취업유발효과	-산업단지 내 생산 활동으로 인한 생산 및 고용(취업)유발효과
분석 방법	-조성원가산정표의 산업단지조성비(용지비, 이주대책비 등 제외)를 모형에 대입	-평당 평균 시설 조성원가에 용도시설별 평수를 곱하여 산출한 금액을 모형에 대입	-산업시설 운영에 따른 생산액 확인 및 추정 -산업시설 운영에 따른 생산액은 특정 시점까지 한정하여 계산	-운영 및 관리단계에서 추정된 연차별 생산액을 생산-생산형 I-O모형에 대입

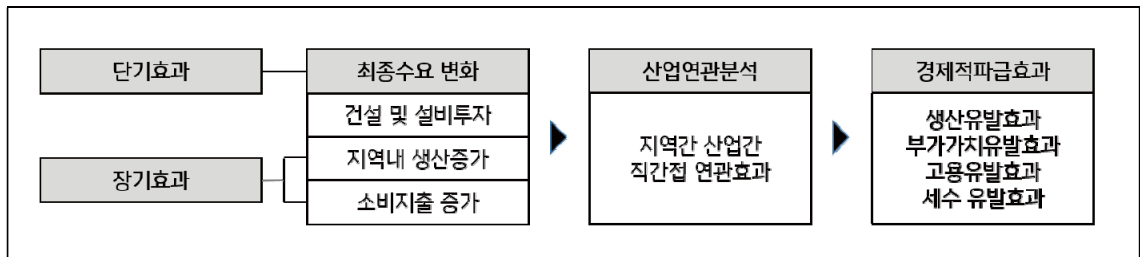
<출처> 조혜영 외(2017), 『경상남도 산업단지 조성사업 고용영향 평가』, 한국산업단지공단.

4) 조혜영 외, 『산업단지 조성에 따른 경제적 파급효과 분석: 김해 골든루트 산업단지를 중심으로』, 한국산업단지공단, 2017.

2) 새만금 그린에너지 산업단지<sup>5)</sup>

- 전북발전연구원(2011)에서는 새만금 그린에너지 산업단지 조성에 대한 지역경제 효과를 파악하기 위해 한국은행(2008)에서 제시한 『2005년 지역산업연관표』를 활용하여 산업연관분석을 추정함
- 지역경제 파급효과를 단기효과와 장기효과를 종합하여 다음의 분석 과정을 시행함
  - 단기효과는 산업단지 건설 및 설비투자에 따른 파급효과로 산업단지 건설과정에서 발생하는 효과
  - 장기효과는 지역 내 산업생산과 소비지출 증가에 따른 지역경제 파급효과이며, 이는 산업단지 건설 이후에 지속적으로 발생하는 효과

[그림 3-1] 새만금 그린에너지 산업단지 조성의 지역경제 파급효과 분석과정



〈출처〉 조혜영 외(2017). 『경상남도 산업단지 조성사업 고용영향 평가』, 한국산업단지공단.

5) 김재구 외. 『새만금 그린에너지 산업단지 조성에 따른 지역경제 효과와 전망』, 전북발전연구원, 2011.

### 3. 운영단계에서의 경제적 파급효과 분석 결과<sup>6)</sup>

- 본 연구에서는 대규모 사업지 내에서 생산활동으로 인해 생성될 생산액 추정자료와 산업연관표를 활용하여 운영단계에서의 경제적 파급효과를 도출하였음
- 각 사업 조성 완료 후 운영에 따른 생산액(매출액), 고용자 수 분석결과 연간 총 생산액 약 9조 2,427억, 고용자 수 81,147명으로 나타남
  - (고양일산테크노밸리) 방송영상·첨단지식·연구개발·공공 및 일반지원·숙박 및 상업시설
  - (방송영상밸리) 방송시설용지·공공지원시설·상업시설·복합 및 문화시설
  - (CJ LiveCity) 테마파크, 상업시설, 숙박시설
  - (KINTEX 제3전시장 건립) 전시 및 회의시설·서비스시설·업무시설·숙박 및 판매시설
- 사업별 용도계획에 따른 산출물(생산품)과 산업연관표상의 산업 대분류 비교를 통해 투입산출표를 활용함

[표 3-9] 용지 계획에 따른 산출물과 산업(대분류) 비교

사업명	용도	산출물	산업 대분류기준
고양일산 테크노밸리	일반상업시설	도소매서비스	도매 및 소매업
	일반지원	부동산 및 임대	부동산업, 사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업, 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업
	공공지원	수도, 폐기물 및 재활용서비스, 건설, 사업지원서비스	수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료 재생업, 건설업, 사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업
	숙박시설	음식점 및 숙박서비스	숙박 및 음식점업
	첨단지식산업, 연구개발	전문, 과학 및 기술 서비스	전문, 과학 및 기술 서비스업
	방송영상산업	정보통신 및 방송 서비스	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업

6) 이영성 외(2017) 전거서, 결과를 토대로 사업별 계획변경에 따른 수정 반영

사업명	용도	산출물	산업 대분류기준
방송영상문화 콘텐츠밸리	상업시설용지	도소매서비스	도매 및 소매업
	문화시설용지	문화 및 기타 서비스	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업
	공공지원시설	수도, 폐기물 및 재활용서비스, 건설, 사업지원서비스	수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료 재생업, 건설업, 사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업
	방송시설용지	정보통신 및 방송 서비스	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업
	복합시설용지	도소매서비스, 정보통신 및 방송 서비스, 문화 및 기타 서비스	도매 및 소매업, 정보통신업 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업
킨텍스 제3전시장	판매시설	도소매서비스	도매 및 소매업
	숙박시설	음식점 및 숙박서비스	숙박 및 음식점업
	전시장 외	부동산 및 임대	부동산업
CJ 라이브시티	상업시설	도소매서비스	도매 및 소매업
	테마파크	문화 및 기타 서비스	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업
	숙박시설	음식점 및 숙박서비스	숙박 및 음식점업

- 운영단계에서의 경제적 파급효과 분석 결과, 경기도 내 약 12조 871억 원, 경기도 외 약 4조 5,023억 원의 생산유발효과가 나타남
  - 고양일산테크노밸리는 경기도 내 약 6조 1,883억 원, 경기도 외 약 2조 2,572억 원의 생산유발효과가 나타남
  - 고양방송영상밸리는 경기도 내 4조 8,648억 원, 경기도 외 1조 8,370억 원의 생산유발효과가 나타남
  - CJ LiveCity는 경기도 내 8,107억 원, 경기도 외 3,221억 원의 생산유발효과가 나타남
  - 킨텍스 제3전시장은 경기도 내 2,233억 원, 경기도 외 860억 원의 생산유발효과가 나타남
- 부가가치유발효과는 경기도 내 약 5조 7,520억 원, 경기도 외 약 1조 6,641억 원이 나타남
  - 고양일산테크노밸리는 경기도 내 약 2조 9,904억 원, 경기도 외 8,413억 원의 부가

가치유발효과가 나타남

- 고양방송영상밸리는 경기도 내 약 2조 2,658억 원, 경기도 외 6,820억 원의 부가가치유발효과가 나타남
- CJ LiveCity는 경기도 내 약 3,780억 원, 경기도 외 1,095억 원의 부가가치유발효과가 나타남
- 킨텍스 제3전시장은 경기도 내 약 215억 원, 경기도 외 67억 원의 부가가치유발효과가 나타남

○ 고용유발효과는 경기도 내 12,247명, 경기도 외 3,030명이 나타남

- 고양일산테크노밸리는 경기도 내 6,856명, 경기도 외 1,347명의 고용유발효과가 나타남
- 고양방송영상밸리는 경기도 내 3,932명, 경기도 외 1,400명의 고용유발효과가 나타남
- CJ LiveCity는 경기도 내 1,244명, 경기도 외 217명의 고용유발효과가 나타남
- 킨텍스 제3전시장은 경기도 내 215명, 경기도 외 67명의 고용유발효과가 나타남

[표 3-10] 운영단계에서의 경제적 파급효과

(단위: 억 원, 명)

사업명	생산유발효과		부가가치유발효과		고용유발효과	
	경기도 내	경기도 외	경기도 내	경기도 외	경기도 내	경기도 외
고양일산 테크노밸리	61,883	22,572	29,904	8,413	6,856	1,347
고양방송 영상밸리	48,648	18,370	22,658	6,820	3,932	1,400
CJ LiveCity	8,107	3,221	3,780	1,095	1,244	217
킨텍스 제3전시장	2,233	860	1,178	313	215	67
합계	120,871	45,023	57,520	16,641	12,247	3,030

〈자료〉 이명성 외(2017). 전계서.

삼일회계법인(2019). 전계서.

## 제 4 장

# 대규모사업 경제적 파급효과 종합 분석

제1절 대규모 사업 추진으로 인한 생산성 증가 전망

제2절 결론 및 제언





## 제1절 대규모 사업 추진으로 인한 생산성 증가 전망

### 1. 국가 경제 전망)

- KDI 경제전망 보고서에 따르면, 글로벌 금융위기 이후 우리나라의 실질 국내총생산(GDP) 증가율은 다음과 같이 둔화된 현상이 나타나고 있음
- 2012년 이후 경제성장률이 연평균 3% 수준을 하회하고, 2000년대 4.4%에 비해 큰 폭으로 둔화됨

[그림 4-1] 우리나라의 실질 국내총생산(GDP) 증가율



<출처> 김현욱 외. 『2019 상반기 KDI 경제전망』, 2019, 36(1), p.41.

- 성장회계 분석을 통해 1인당 경제성장률 변화를 분해한 결과, 2010년대 거시적 관점에서의 노동생산성(취업자 1인당 부가가치) 증가세가 크게 둔화된 것으로 나타남
- 성장회계 분석 : 한 경제의 성장률을 생산 측면에서 노동 및 자본의 투입요소와 총요소생산성이 기여한 부분으로 분해하는 방법

1) 김현욱 외(2019). 전계서, pp. 41-47.

- 투자재 중심으로 둔화된 세계교역량의 증가세가 회복 되기 어려운 수준에 따라 제조업 중심의 우리 경제의 노동생산성 증가세 또한 낙관하기 어려운 것으로 판단됨
- 장기 경제성장률 전망에 대해서 [표4-1]와 같이 2020년대 경제성장률을 두 가지 시나리오로 제시하였음

[표 4-1] 2020년대 경제성장률 및 성장기여도 전망

(단위: %, %p)

구분	실질 GDP (1+2+3)	취업자 (1)	물적자본 (2)	총요소생산성 (3)
시나리오 1	1.7	0.2	0.8	0.7
시나리오 2	2.4	0.2	1.0	1.2

주 연도별 증가율 및 기여도를 로그차분으로 근사하였으며, 표의 수치는 10년 기간의 단순평균값으로 요인별 기여도의 합과 조금 다를 수 있음

〈출처〉 김현옥 외. 『2019 상반기 KDI 경제전망』, 2019, 36(1), p.46.

- (시나리오 1) 2010년대의 생산성 추세가 지속될 경우 2020년대 경제성장률은 연평균 1%대 후반 정도에 머무를 것으로 예상, 취업자 수의 성장기여도는 빠른 고령화 진행으로 크게 둔화될 것으로 전망함
  - 노동생산성의 기여도를 2010년대와 유사한 1.4% 수준으로 전제하면 경제성장률은 취업자 수 증가세에 둔화되면서 2020년대에 연평균 1.7% 정도로 하락함
- (시나리오 2) 지속적인 혁신으로 생산성 증가세가 확대되는 것을 전제로 경제가 생산성이 향상되면서 역동성을 회복할 경우, 2020년대 경제성장률은 연평균 2%대 초중반 수준으로 전망
  - 총요소 생산성 증가율이 1.2% 정도로 확대될 경우, 취업자 1인당 부가가치 증가율은 2%대 초반까지 상승하면서 경제성장률은 연평균 2.4%까지 확대됨
- 따라서, 생산성 향상을 독려하기 위한 정책적인 노력 및 경제성장률 둔화의 원인에 대한 지속적인 모니터링이 요구됨

## 2. 중장기 경제성장 전망에 따른 사업별 중장기 전망

- 한국경제 중장기 경제성장률을 적용하여 대규모 사업 조성 후 10년간 평균 생산성을 시나리오 1, 2로 나누어 예측하였음
- 경제성장률 추산을 위해 각 사업별 연관 산업을 통해 도출된 3장의 사업 조성 완료 후 연간 총 생산액을 기준으로 하였음
- 시나리오 1의 경제성장률(1.7%)기준으로 고양일산테크노밸리, 고양방송영상밸리 조성 완료시점부터 10년 후인 2032년에는 약 10조 9,242억 원의 생산액(매출액)이 발생 될 것으로 나타났으며 10년 평균 약 10조 1,451억 원으로 분석됨

[표 4-2] 경제성장 시나리오1에 따른 사업별 중장기 전망(생산액)

(단위: 억 원)

사업명	2023년	2024년	2025년	2026년	2027년	2028년
고양일산 테크노밸리	48,729	49,557	50,399	51,256	52,128	53,014
고양방송 영상밸리	37,271	37,905	38,549	39,204	39,871	40,549
CJ LiveCity	-	1,802	1,833	1,864	1,896	1,928
킨텍스 제3전시장	-	1,802	1,833	1,864	1,896	1,928
합계	86,000	95,460	97,083	98,733	100,412	102,119
사업명	2029년	2030년	2031년	2032년	10년 평균	
고양일산 테크노밸리	53,915	54,831	55,764	56,712	52,630	
고양방송 영상밸리	41,238	41,939	42,652	43,377	40,255	
CJ LiveCity	6,742	6,856	6,973	7,091	6,635	
킨텍스 제3전시장	1,961	1,994	2,028	2,062	1,930	
합계	103,855	105,621	107,416	109,242	101,451	

- 시나리오 2의 경제성장률(2.4%)기준으로 고양일산테크노밸리, 고양방송영상밸리 조성 완료 시점부터 10년 후인 2032년에는 년 약 11조 6,931억 원의 생산액(매출액)이 발생 될 것으로 나타났으며 10년 평균 11조 5,440억 원으로 분석됨

[표 4-3] 경제성장 시나리오2에 따른 사업별 중장기 전망(생산액)

(단위: 억 원)

사업명	2023년	2024년	2025년	2026년	2027년	2028년
고양일산 테크노밸리	49,064	50,241	51,447	52,682	53,946	55,241
고양방송 영상밸리	37,528	38,428	39,350	40,295	41,262	42,252
CJ LiveCity	-	6,239	6,389	6,542	6,699	6,860
킨텍스 제3전시장	-	1,815	1,858	1,903	1,948	1,995
합계	86,591	96,723	99,045	101,422	103,856	106,349
사업명	2029년	2030년	2031년	2032년	10년평균	
고양일산 테크노밸리	56,567	57,924	59,315	60,738	54,717	
고양방송 영상밸리	43,266	44,305	45,368	46,457	41,851	
CJ LiveCity	7,025	7,193	7,366	7,543	6,873	
킨텍스 제3전시장	2,043	2,092	2,142	2,194	1,999	
합계	108,901	111,515	114,191	116,931	105,440	

### 3. 산업별 성장 전망에 따른 사업별 중장기 전망<sup>2)</sup>

- (ICT 산업) 국내 ICT 산업 생산은 2019년 전년대비 1.7%의 성장할 것으로 예상되며, 2023년까지 연평균 0.9%의 성장률을 보일 것으로 전망됨<sup>3)</sup>
- (방송영상산업) 문화체육관광부는 연평균 5.1%성장을 목표로 방송영상산업 중장기 계획을 제안함<sup>4)</sup>
- (관광 산업) OECD는 2030년까지의 연평균 관광산업 성장률을 3.3%로 제안하고 관광선진국의 경우 2.2%, 관광신흥국의 경우 4.4%의 성장률을 유지할 것으로 예상 함<sup>5)</sup>

[표 4-4] 산업별 중장기 성장 전망에 따른 사업별 중장기 전망(생산액)

(단위: 억 원, %)

사업명	연평균성장률	2023년	2024년	2025년	2026년	2027년
고양일산 테크노밸리	0.9	48,345	48,780	49,219	49,662	50,109
고양방송 영상밸리	5.1	38,517	40,481	42,546	44,716	46,996
CJ LiveCity	2.2	-	6,227	6,364	6,504	6,647
킨텍스 제3전시장	2.2	-	1,811	1,851	1,892	1,933
합계	-	86,862	97,299	99,980	102,774	105,685
사업명	2028년	2029년	2030년	2031년	2032년	10년평균
고양일산 테크노밸리	50,560	51,015	51,474	51,938	52,405	50,351
고양방송 영상밸리	49,393	51,912	54,560	57,342	60,267	48,673
CJ LiveCity	6,793	6,943	7,096	7,252	7,411	6,804
킨텍스 제3전시장	1,976	2,019	2,064	2,109	2,155	1,979
합계	108,722	111,889	115,194	118,641	122,238	107,807

<sup>2)</sup> 산업별 중장기 전망자료 및 중장기 계획을 토대로 도출되었으며 사업대상지 유입 기업들의 세부산업 구성에 따라 달라질 수 있음

<sup>3)</sup> 고동환 외, 『ICT 산업 중장기 전망(2019~2023년)』, 정보통신정책연구원, 2019.

<sup>4)</sup> 문화체육관광부, “제5차 방송영상산업 진흥 중장기 계획(2018~2022)”, 문화체육관광부, 2018.

<sup>5)</sup> OECD, Tourism Trends and Policies 2018, (Paris : OECD Publishing, 2018).

## 제2절 결론 및 제언

### 1. 주요 산업 전망과 기대효과

#### 1) 산업별 전망과 기대효과

##### (1) 첨단산업

- 첨단산업은 산업구조 고도화와 기술진보를 촉진하는 등 레버리지 효과가 큰 분야
  - 첨단산업은 과학기술의 실용화, 신기술 개발, 기술의 지속적 고도화에 의해 형성되는 새로운 분야들임. 일정시점에서 상대적인 신기술과 고도기술로 형성되는 산업 (정은미 외, 2006)<sup>6)</sup>
  - 첨단산업은 여타 산업에도 기술파급효과를 유발하여 전체 경제의 기술진보를 촉진하고 성장에 기여함으로써 지식·기술파급효과라는 긍정적(positive) 외부효과가 기대되는 산업임
  - 주요 선진국에서는 전략적 육성산업의 대상으로서 첨단업종에 대한 구체적인 정의를 내리고 적극적으로 지원함
- 산업구조 고도화에 따라 산업비중이 빠르게 증대되어 향후 높은 성장으로 국가 산업 발전의 중추적 역할이 기대됨
  - 첨단산업이 주로 입지한 도시첨단단지의 '16년 생산액은 1조 4,346억 원으로 '07년 대비(414억 원) 48% 증가하여 높은 성장세를 기록(조혜영 외, 2017년)<sup>7)</sup>
  - \* '16년 산업입지법 개정 후 첨단산업 육성 목적으로 도입됨
- 요약하면, 첨단산업은 산업자체의 생산, 수출 증대뿐만 아니라 연관 산업에 대한 기술

6) 정은미 외. 『첨단업종 운영을 위한 합리적 개선방안』, 산업연구원, 2006.

7) 조혜영 외. 『산업단지 조성에 따른 경제적 파급효과 분석 - 김해 골든루트 산업단지를 중심으로-』, 한국산업단지공단, 2017.

파급효과(spill-over)를 유발하여 전체 경제의 기술진보를 촉진하고 성장에 기여하는 경제적 효과를 기대할 수 있음

## (2.) 콘텐츠산업

- 출판영상, 방송통신업은 고용과 생산 증가가 큰 산업으로 고양시 자족적 경제 형성에 기여할 것임
- 문화콘텐츠 산업은 다른 산업의 생산에 미치는 효과가 크게 나타남
  - 문화콘텐츠산업은 고용, 생산유발효과가 높은 산업. 생산유발계수도 제조업이나 서비스업보다 높음(김의준, 2004)<sup>8)</sup>
- 콘텐츠산업은 성장성과 시장규모가 큰 산업
  - 콘텐츠산업의 규모는 2017년 기준 110조 규모로 연평균 4.5%의 성장 기록(이현우 외, 2018)<sup>9)</sup>
  - 콘텐츠산업에서 방송 17.8조원의 규모로 최근 5년 연4%의 높은 성장세를 기록하고 있음
  - 특히 콘텐츠산업의 수출액이 연평균 8.6%의 높은 성장세를 기록하고 있음
- 국내의 수요뿐만 아니라 글로벌 수요가 증가하고 있다는 점에서 향후 고양시 자족기능 확보에 크게 기여할 수 있을 것임
  - 지식정보 장르의 수출액은 연평균 9.5%증가, 방송은 9.3%의 성장을 기록 중
- 콘텐츠 산업은 후방효과가 큰 산업으로 고양시내에서 관련 지원 산업의 형성 유도하여 시너지를 극대화 필요
  - 또한 성장성이 풍부한 산업, 산업생태계 육성을 통한 시너지 극대화 필요
  - 방송관련 산업과 지식정보 장르의 산업을 유치, 강화한다면, 예상되는 시나리오 이상의 경제적 효과를 기대할 수 있을 것임

8) 김의준. 『문화콘텐츠산업의 경제적 파급효과』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2004.

9) 이현우 외. 『2018년 콘텐츠산업 전망 - 2017년 결산 및 2018년 이슈 분석 -』, 한국콘텐츠진흥원, 2018.

### (3) 유원시설업

- 유원시설업은 국민의 삶의 질 향상에 기여
  - 국민소득의 증가 및 여가시간의 증대로 인한 건전한 놀이문화를 정착시키기 위한 장의 구축 차원에서 육성 필요(김상태, 2000)<sup>10)</sup>
- 국민의 오락과 휴식공간으로서 지역발전의 수단으로서 역할을 수행
  - 유원시설업은 유기사설이나 유기기구를 갖추어 이를 관광객에게 이용하게 하는 업으로 종합유원시설업, 일반유원시설업, 기타유원시설업으로 분류(오훈성, 2010)<sup>11)</sup>
  - 기계 등 자본재 산업과 밀접한 연관관계가 있는 기술집약적 산업으로 기계·전자 등과 같은 제조업에 체화된 기술과 접목하여 고부가가치를 창출할 수 있는 산업
  - 관련 사업체 수는 꾸준히 증가세를 보이며, 특히 '15년에 전년대비 78.8%의 급격한 증가율이 나타나며, 매출 또한 꾸준히 증가세를 나타냄('08년 707,224백만원 → '15년 1,538,658백만원)
- 테마파크 산업은 꾸준한 성장세가 전망되는 산업
  - 레저/여가 문화 확산과 외국인 관광객 증가에 힘입어 입장객 수가 꾸준히 증가하는 등 안정적인 성장을 지속할 전망으로 나타남
  - 테마파크는 관광·엔터테인먼트·음식·쇼핑·숙박 등 다양한 소비가 통합된 종합 관광 모델을 도입하게 되면, 다양한 휴식활동을 제공하게 되어 지역의 경제 활성화에 더 큰 기여를 할 수 있음
- CJ LiveCity를 포함한 관련 유사 시설은 일산신도시 주민들의 휴식과 지역경제에 새로운 활력을 제공할 것으로 기대
  - 일산신도시 내 개발계획 중에서 속도가 빠르게 진행, 사업이 완료되면 주변의 개발 계획의 진행을 촉진하는 촉매제의 역할을 할 것으로 기대됨
  - 또한 한동안 휴식공간의 공급이 부족했던 일산신도시에 어린이, 청년, 신혼부부 등을 위한 휴식공간을 제공

<sup>10)</sup> 김상태, 『유원시설업 육성방안』, 한국관광연구원, 2002.

<sup>11)</sup> 오훈성, 『기타유원시설업 제도 개선 방안 연구: 안전성검사 비대상 유기사설 및 유기기구를 중심으로』, 한국문화관광연구원, 2010.



#### (4) 전시산업

- 전시산업은 일자리 창출, 관광수지 개선 등 경제적 파급효과가 큰 고부가가치 산업으로 지속적인 성장세
  - 전시산업은 세계 주요국가 및 도시의 전략산업으로서 고소득 비즈니스 관광객이 해당도시를 방문한다는 점에서 그 가치가 인정
  - 해외 도시를 비롯한 지방자치단체들의 산업에 대한 관심이 높아지고 있음(MICE산업신문, 2018)<sup>12)</sup>
  - 국내 전시산업은 '08년 「전시산업발전법」 발효(9.22) 기점으로 중국을 비롯한 아시아 전시산업이 빠르게 성장하고 있으며, 전시장의 대형화 및 글로벌 추세에 맞춰 전시장 인프라 또한 확대되고 있음
- 킨텍스의 MICE 개최에 따른 고양시의 경제적 파급효과는 지속적으로 상승 중
  - 킨텍스의 MICE 개최에 따른 고양시의 경제적 파급효과는 '17년 기준으로 직접지출효과 5,944억 원, 경제적 파급효과 1조 5,759억 원, 고용창출효과 7,382명이 발생하며 지속적인 성장세가 나타남
  - 현재 국내 전시장은 15개로, 기존 전시장들의 확장뿐만 아니라 경기도 수원, 울산광역시, 충청북도 오송, 대전광역시, 강원도 춘천 등에서 전시장 신설 관련으로 논의하고 있음
- 킨텍스 제 3전시장 건립시 인프라 확충을 통한 산업 경쟁력을 확보는 고양시 경제에 더 큰 파급효과를 기대

<sup>12)</sup> “깊어지는 ‘불확실성’의 시대... 경제성장 돌파구 될 MICE”, MICE산업신문(2018.11.7.), <http://www.micepost.co.kr/>. 접속일 2019.10.31.

## 2) 지역별(개별사업지) 전망과 기대효과

### (1) CJ LiveCity 사업 : 엔터테인먼트관광의 거점 역할

- 최근 엔터테인먼트와 관광이 밀접히 융합되고 있으며, 특히 한국대중문화의 영향을 받는 관광형태로 ‘한류관광’이 외래 관광객의 핵심 콘텐츠가 되고 있음
  - 엔터테인먼트관광은 엔터테인먼트 산업과 관련된 관광목적지를 방문하는 행위
  - 최근 미디어가 우리 삶에 광범위하게 영향을 미치게 되면서 우리나라의 인바운드 관광에서 K-pop으로 대표되는 한류에 의한 엔터테인먼트관광이 관광산업 전체에 상당한 파급효과를 보여주고 있음<sup>13)</sup>
- CJ LiveCity가 갖고 있는 한류 콘텐츠는 향후 강력한 관광 유인책이 될 것으로 기대
  - 외국인 K-pop팬들이 관심 있는 아이템과 더불어 지역의 특색 있는 콘텐츠를 함께 경험할 수 있는 관광코스로 개발하여 한류에 기반한 개별관광객(FIT)의 유인을 확대할 수 있음
  - 특히, CJ LiveCity의 메인 아이টে인 테마파크와 공연장의 경우 큰 집객력을 보유하고 있어 파급효과가 더욱 클 것으로 사료됨
- 고려해야할 점
  - 주변의 개발단지, 관광지와 연계하여 관광단위를 크게 만들어 관광지출(주입)이 지역 내에 머물게 하여 경제적 파급효과를 높일 필요가 있음.
  - 올랜도에 위치한 디즈니월드의 경우 하루에 다 돌아보지 못할 만큼 큰 규모가 성공의 주요한 요인
  - 테마파크의 규모가 크지 않다 하더라도 주변 관광지와 연계효과를 통해 디

<sup>13)</sup> 2019년 9월, 한국관광공사에서 조사한 'K-pop 팬들의 한국관광 경험·의향'에 관한 설문조사에 의하면, K-pop팬 10명 중 9명이 향후 관광목적으로 한국 방문할 것이며, K-pop에 영향을 받아 한국을 방문한 팬들이 한국에서 경험한 K-Pop 활동은 "K-pop 스타 굿즈 및 관련 상품 구입(57.9%)", "지하철, 건물 전광판 등 K-pop 스타 광고 현장 방문(46.5%)", "기획사 또는 기획사의 공식 굿즈 판매처 방문(42.8%)", "뮤직비디오 촬영지, K-pop 스타가 다녀간 가게 등 관련 장소 방문(36.4%)" 등으로 나타남. 또한 이러한 활동에 10명 중 9명(90.1%) 이상이 만족한 것으로 조사됨. 그 외에도 외국인 K-pop 팬들은 K-pop 외 관심 있는 한국문화(중복응답)로 "한국음식(82.7%)", "한국드라마(79.1%)", "한국예능(65.4%)", "한국어·한글(63.8%)", "한국뷰티(63.7%)" 등을 꼽음

즈니월드가 누리고 있는 장점을 충분히 활용할 필요.

- 유니버설 스튜디오 할리우드는 주변의 유명 관광지인 유니버설 시티워크와의 시너지를 통해 매우 성공적인 결과를 도출하고 있음.
- 고양시 대규모사업이 관광측면에서 성공하기 위해서는 체류형 관광클러스터 형태로 조성하는 것이 바람직할 것임

## (2) 고양방송영상밸리 & 고양테크노밸리 & 킨텍스 : 산업관광 육성 필요

○ 관광과 산업을 접목시킨 산업관광은 최근 지자체가 주목하며 활성화되고 있는 융·복합 관광 중 하나

- 산업 인프라 개발을 통하여 고부가가치형 신 관광수요(비즈니스+관광)을 창출하고 이에 따른 지역경제 활성화를 도모하고자 하는 것임
- 기존의 지역정체성은 당해 지역이 보유하고 있는 자연 및 인문자원에 의존하여 왔으나, 세계적인 추세는 지역 소재의 기업과 지역사회 간 융·복합화 시너지 효과를 통해 나타나고 있음
- 우리나라는 IT, CT산업 부문에서 다른 나라에 비해 경쟁적 위치에 있어 이를 바탕으로 산업기반 대규모 개발사업 시 산업관광 활성화 추진을 전제로 새로운 산업 관련 콘텐츠를 포함시켜 관광분야의 범위를 확대한다면 다른 산업보다도 더욱 경쟁력 있는 산업관광의 추진이 가능할 것임
- 증강현실(AR), 가상현실(VR)과 같은 정보통신 기반 콘텐츠산업 및 IT 융합의료기술, 자율주행과 인공지능(AI) 등 4차 산업 입주로 대표되는 고양방송영상밸리 및 고양테크노밸리 사업은 관련 산업의 일자리 이외에도 경쟁력 있는 산업관광 아이템이 될 수 있을 것임

○ 개발 단계에서부터 산업관광을 고려한 개발이 필요

- 적절한 지원 정책을 통해 기업체나 지역에는 브랜드나 지역산업에 대한 홍보를, 관광객들에게는 호기심 충족 등 배움과 재미가 있는 볼거리나 체험거리를 제공하면서 시너지효과를 창출하여야 할 것임

-관광산업과의 연계를 통한 수익창출 등으로 산업단지의 자생력을 키워야 함

○ 산업관광 활성화를 위한 지원 필요

-산업기반시설과 관광객 체험시설, 지원시설 등이 접목된 복합적 관광 인프라시설,  
전문 프로그램 개발, 인력 지원 등이 있음

## 2. 정책적 시사점

○ 일산 신도시 주변에 예정된 개발사업은 창조적 공간의 역할이 기대됨. 창조적 공간조성을 통한 고양시 경제성장 견인에 기여 가능

-점차 창의적 공간의 중요성이 강조되고 있음. 과거에는 대기업 중심으로 대기업이 지배했었다면, 점차 공유하면서 새로운 것을 창조해내는 공간이 중요해지고 있음

-인재와 기술의 이동성이 증가하고 있다는 점에서 인재와 기술을 포용할 수 있는 공간으로 조성할 필요가 있음

-고양시는 문화예술인을 포함한 새로운 가치를 창조할 수 있는 인적 기반이 풍부. 경제성장의 핵심은 인재이며, 이들의 창조적 활동을 연계하여 발산할 수 있는 공간이 조성

-도시의 성장 또는 경쟁력에 있어 핵심적인 요소는 창조적 계층으로, 이들은 도시 분위기를 개방적이고 전문적으로 만드는데, 이런 환경은 다시 창조적 인재를 유입시키고 이 과정에서 자본과 비즈니스도 함께 유입될 수 있을 것임(Florida, 2002)<sup>14)</sup>

○ 개발사업간 높은 연계성에 따른 선순환 효과 창출 필요

-고양시 대규모사업은 방송/영상산업의 공급자와 수요자는 물론 이를 연결해주는 매체를 아우르는 형태로 별도의 개발 사업이라고 볼 수 없는 높은 연계성 보유

-개발사업 각각의 목적 달성을 위해 추진하되, 단지 간 접근성을 높이고 각각의 콘텐츠

<sup>14)</sup> Florida, R. 『The Rise of the Creative Class』, (『창조적 변화를 주도하는 사람들』, 이길태 역, 전자신문사), 2002.

츠를 활용한 다양한 부대산업을 활성화하여 자연스러운 연결성 요구

-호텔, 상업시설, 레저시설 등이 집약되어 전 연령대가 함께 할 수 있는 체류형 글로벌 산업관광 복합단지 조성 등

○ 지역 산업생태계 육성을 위한 유관산업의 체계적 육성 계획 수립, 중장기 전략(로드맵) 수립 필요

-첨단, 콘텐츠산업 내 개별주체의 활동의 체계적 육성을 통해 지역혁신체제 (Regional Innovation System)구축 필요

-관광, 전시산업 관련 산업지원활동의 연계성 확보를 통해 융·복합 산업 성장 기반 마련 필요

○ 지속적인 순환 생태계를 형성·유지하기 위한 정책적 지원 체계 마련

-지역이 가진 자원 활용의 다양성을 확보하고 상호보완적 역할을 수행할 수 있도록 여건을 조성할 필요

-산업간 상생협력을 위한 협력체계 구축과 이를 지원하는 지원 시설 입지 지원

○ 경제적 효과를 극대화 할 수 있도록 유관산업 및 지원시설 입지 지원 필요

-기업에 대한 지원 강화는 물론, 시장에서 기업이 필요로 하는 것은 적절한 전문 인력의 수급과 배후 지역의 여건임

-대규모개발 사업이 이루어지는 지역 내, 인접한 지역에 지원시설의 설치와 100만 이상의 배후 수요를 활용한 내생적 발전 도모 및 고학력 인력의 수급 가능



## 참고문헌

### ■ 국문자료

- 강상현 외(2017) 『고양시 첨단 혁신 클러스터 연계 활성화 방안 연구』, 고양지식정보산업진흥원.
- 경기콘텐츠진흥원(2018). 『2017 경기도 콘텐츠산업 실태조사』.
- 고동환 외(2019). 『ICT 산업 중장기 전망(2019~2023년)』, 정보통신정책연구원.
- 고양시(2019). “고양 일산테크노밸리 사업설명회 자료집”.
- 고양시(2019). “2019 고양시 주요업무계획”.
- 고양시(2018). “통일한국의 실리콘밸리, 고양프로젝트”.
- 고양시(2017). 『통일한국의 실리콘밸리 마스터플랜 수립』.
- 고양시(2015). 『K-컬처밸리 연계 고양 신한류 문화관광벨트 구축 -한류의 세계화 K-JUMP 사업-』.
- 고양지식정보산업진흥원(2017). “고양일산테크노밸리 역할 및 추진전략”.
- 과학기술정보통신부(2018). 『2018 ICT실태조사(2017년 기준)』.
- 과학기술정보통신부(2017). 『2017 ICT 실태조사(2016년 기준)』.
- 과학기술정보통신부(2016). 『2016 ICT 실태조사(2015년 기준)』.
- 과학기술정보통신부(2015). 『2015 ICT 실태조사(2014년 기준)』.
- 과학기술정보통신부(2014). 『2014 ICT 실태조사(2013년 기준)』.
- 김봉석 외(2019). 『2017 MICE산업의 경제적 파급효과 분석』, 한국관광공사.
- 김상태(2002). 『유원시설업 육성방안』, 한국관광연구원.
- 김승연·이장재(2018). “산업연관분석을 통한 선박해양플랜트산업의 경제적 파급효과 분석”, 한국기술혁신학회 학술대회(2018년 11월).
- 김의준 외(2004). 『문화콘텐츠산업의 경제적 파급효과』, 한국문화콘텐츠진흥원.
- 김재구 외(2011). 『새만금 그린에너지 산업단지 조성에 따른 지역경제 효과와 전망』, 전북발전연구원.
- 김철원(2019). “Korea MICE Industry Outlook 2019 and Beyond”, 한국관광공사.

- 김현옥 외(2019). 『2019 상반기 KDI 경제전망』, 2019, 36(1).
- 문화체육관광부(2018). “제5차 방송영상산업 진흥 중장기 계획(2018~2022)”.
- 문화체육관광부(2018). 『2018 콘텐츠산업 통계조사(2017년 기준)』.
- 문화체육관광부(2017). 『2017 콘텐츠산업 통계조사(2016년 기준)』.
- 문화체육관광부(2016). 『2016 콘텐츠산업 통계조사(2015년 기준)』.
- 문화체육관광부(2015). 『2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)』.
- 문화체육관광부(2014). 『2014 콘텐츠산업 통계조사(2013년 기준)』.
- 문화체육관광부(2018). 『2017 관광사업체 기초통계조사』.
- 문화체육관광부(2017). 『2016 관광사업체 기초통계조사』.
- 문화체육관광부(2016). 『2015 관광사업체 기초통계조사』.
- 문화체육관광부(2015). 『2014 관광사업체 기초통계조사』.
- 문화체육관광부(2014). 『2013 관광사업체 기초통계조사』.
- 박태원 외(2016). 『고양시 한류월드 테마파크 조성과 지역상권 활성화 방안』, 고양지식정보산업진흥원.
- 삼일회계법인(2019). 『CJ 라이브시티 경제적 파급효과 분석』.
- 오훈성(2010). 『기타유원시설업 제도 개선 방안 연구: 안전성검사 비대상 유기사설 및 유기기구를 중심으로』, 한국문화관광연구원.
- 이상대(2014). 『도시경쟁력과 창조도시』, 경기개발연구원.
- 이성일·고상구·이하나(2018). 『2023 고양시 전략산업 정책방향 연구』, 고양지식정보산업진흥원.
- 이유기 외(2014). 『산업연관분석해설(2014)』, 한국은행.
- 이윤덕 외(2016). 『고양시 특구 활성화 방안 연구』, 고양지식정보산업진흥원.
- 이현우 외(2018). 『2018년 콘텐츠산업 전망 - 2017년 결산 및 2018년 이슈 분석 -』, 한국콘텐츠진흥원.
- 이영성 외(2017). 『공사 핵심사업 상관관계 및 파급효과 분석 용역』, 한국지역학회.
- 정은미 외(2006). 『첨단업종 운영을 위한 합리적 개선방안』, 산업연구원.
- 조혜영 외(2017). 『산업단지 조성에 따른 경제적 파급효과 분석 - 김해 골든루트 산업단지를 중심으로-』, 한국산업단지공단.
- 킨텍스(2018). 『고양시 발전을 위한 KINTEX 역할과 과제』.



한국관광공사(2019). “글로벌 K-pop 팬 중 9명 한국여행 희망”, 한국관광공사, 보도자료.

한국전시산업진흥회(2018). 『2017 국내전시산업 통계』.

한국전시산업진흥회(2017). 『2016 국내전시산업 통계』.

한국콘텐츠진흥원(2019). 『2018 방송영상산업백서』.

한국콘텐츠진흥원(2018). 『2017 방송영상산업백서』.

한국콘텐츠진흥원(2017). 『2016 방송영상산업백서』.

한국콘텐츠진흥원(2016). 『2015 방송영상산업백서』.

한국콘텐츠진흥원(2015). 『2014 방송영상산업백서』.

Florida, R(2002). 『The Rise of the Creative Class』, (『창조적 변화를 주도하는 사람들』, 이길태 역, 전자신문사).

## ■ 기타자료

“경기도·고양시·경기도시공사, ‘경기도 고양방송영상밸리 조성업무협약’ 체결”, 업코리아(2019.6.24.), <http://www.upkorea.net/news/articleView.html?idxno=585191>. 접속일 2019.10.31.

“고양방송영상밸리 ‘날갯짓’, 일산 일대 10년간 4조원대 개발”, 중부일보(2019.6.26.), <http://www.joongboo.com/news/articleView.html?idxno=1363182>. 접속일 2019.10.31.

“글로벌 K-pop 팬 10명 중 9명 한국여행 희망”, 한국관광공사 보도자료(2019.10.28.), <http://kto.visitkorea.or.kr/kor/notice/news/press/board/view.kto?id=440297&instancelid=42>. 접속일 2019.10.31.

“깊어지는 ‘불확실성’의 시대... 경제성장 돌파구 될 MICE”, MICE산업신문(2018.11.7.), <http://www.micepost.co.kr/news/view.php?no=464>

구미컨벤션센터(GumiCo) <https://www.gumico.com>. 접속일 2019.10.31.

군산새만금컨벤션센터(GSCO) <http://www.gsco.kr>. 접속일 2019.10.31.

고양시청 [www.goyang.go.kr](http://www.goyang.go.kr). 접속일 2019.10.31.

고양도시관리공사 [www.gys.or.kr](http://www.gys.or.kr). 접속일 2019.10.31.

(사)경기도와국인투자기업협의회(GSFIC) <http://gafic.or.kr>. 접속일 2019.10.31.

김대중컨벤션센터(KDJ Center) <https://www.kdjcenter.or.kr>

대구컨벤션센터(HICO) <http://exco.co.kr>. 접속일 2019.10.31.

대전컨벤션센터(DCC) <http://www.dcckorea.or.kr>. 접속일 2019.10.31.

벅스코(BEXCO) <http://www.bexco.co.kr>. 접속일 2019.10.31.

세텍(SECTEC) <http://www.setec.or.kr>. 접속일 2019.10.31.

송도컨벤시아(Songdo ConvensiA) <http://www.songdoconvensia.com>. 접속일 2019.10.31.

제주국제컨벤션센터(ICC Jeju) <http://www.iccjeju.co.kr>. 접속일 2019.10.31.

창원컨벤션센터(CECO) [www.ceco.co.kr](http://www.ceco.co.kr). 접속일 2019.10.31.

코엑스(COEX) <http://www.coex.co.kr>. 접속일 2019.10.31.

킨텍스(KINTEX) [www.kintex.com](http://www.kintex.com). 접속일 2019.10.31.

aT센터(aT Center) <http://atcenter.at.or.kr>. 접속일 2019.10.31.

한국전시산업진흥회(AKEI) <http://www.akei.or.kr>. 접속일 2019.10.31.

## Abstract

### An Analysis of Economic Impacts of Large Scale Developments in Goyang City

Sooyeop Song\*, Leeyoung Kim\*, Yungyung Goh\*

In order to promote a new growth city model in northern Gyeonggi Province, Goyang City is making efforts to strengthen the balanced regional economic development and urban self-sufficiency function by executing large-scale projects in Ilsan area.

This study analyzed the economic ripple effect of 'Goyang Ilsan Techno Valley', 'Goyang Broadcasting Video Valley', 'CJ LiveCity', and 'Kintex Third Exhibition Hall' projects to estimate the economic effects on Goyang City which were generated by large-scale projects.

As a result of the analysis, the production-induced effect was found to be about KRW 4.6441 trillion won, the employment-induced effect of 19,855 people, and the value added-induced effect of about 1.53 trillion won.

After the completion of the construction, it was analyzed that the production inducing effect was about 12.88 trillion won, the employment inducing effect was 12,247 people, and the value added inducing effect was about 5.75 trillion won.

---

\* Goyang Research Institute, Goyang, Korea

On the other hand, as a result of identifying the change in productivity over the 10 years after the creation according to the mid- to long-term prospects of the domestic economy, it is analyzed that the economic effect (production amount) will exceed 10 trillion won over the 10 years after the completion of the composition.

In order to maintain the economic effects of these large-scale projects with with a high level of stability, it is necessary to provide policy support to form a virtuous cycle among the major industries. Major industries that are flowing into large-scale businesses are high-tech, broadcast video, tourism, and MICE industries, which foster local industrial ecosystems through systematic development plans and mid- to long-term strategies (roadmaps), and support companies and markets. In short, what is needed is a strategic plan to lay the foundation for industrial growth—such as a manpower policy that is able to supply enough professional power to sustain continued industrial needs.

Lastly, the integrated industrial development strategy of Goyang City is required to secure diversity in resource utilization of Goyang City and to establish a technology cooperation system for mutual growth between industries.