

싱가포르의 아시아 문화산업 허브 추구

소속 및 직책: 성신여대 미디어커뮤니케이션학과 교수

성명: 심두보

□ 경제 패러다임의 변화

- "지식 기반 경제" (knowledge-based economy): 후기 산업 사회에서 지식의 생산, 유통, 적용은 부의 창출과 지속가능한 경제 성장을 이루기 위한 핵심요소
- 지식 산업의 부흥과 가치 창출에 있어서 중요한 환경을 제공하는 요소로서 문화와 예술
 - 수입, 여가 시간, 고등교육의 증가로 소비자들은 문화 상품과 서비스의 소비를 통해 사회적 지위, 스타일, 권력 등의 요소를 획득하고자 함
 - 노동의 유연성(labor mobility)이 당연시되는 시대에 외국의 우수인력을 유입할 수 있는 요소로서 도시의 문화적 분위기 중요해짐
 - 생산의 중심지에서 소비의 중심지로, 산업의 중심지에서 문화의 중심지로 세계도시(global city)의 정체성이 변해가고 있음.
 - 문화는 후기 산업사회 성장동력을 위한 중요한 환경이자 새로운 산업으로 자리매김

□ 싱가포르의 경제개발 전략 변화

- 문화산업에 대한 인식 강화
 - 1990년대 후반의 아시아 경제위기 이후, 싱가포르 정부는 그동안의 성장 동력이었던 제조업에 더해 서비스 산업 강화 필요성 깨달음
 - 싱가포르의 국제 경쟁력 유지 위해 창조성, 자유로운 사회 분위기와 같은 가치를 진작해야 한다고 결론.
 - 문화로 가득한 “르네상스 도시” 및 예술도시 (city of the arts) 캠페인 등장
- 싱가포르의 문화 · 예술 인프라 구축
 - 2001년 싱가포르 국립대학교 내에 용슈토우 컨서버토리(Yong Siew Toh Conservatory of Music) 설립
 - 2002년 세계적 수준의 종합예술 공연장인 에스플러네이드 극장(Esplanade - Theatres on the Bay) 개관

- 미디어폴리스(Mediapolis): 디지털 미디어 학교, 제작 스튜디오, 호텔, 아파트를 수용하는 대규모 단지로서 미디어폴리스 건설이 현재 진행, 2020년 완공 예정.
- 이를 기반으로 싱가포르를 미디어 생산의 허브로 구축하겠다는 야심찬 계획을 2008년에 발표.

○ 싱가포르 정부의 지원

- 지적 재산 보호법의 강력한 시행으로 해외 기업의 신뢰성 진작
- 정부의 적극적인 투자 유치 정책에 의해 BBC, CCTV, ESPN, HBO, 루카스 필름 등이 싱가포르에 아시아 지사 및 제작 스튜디오 설치
- 2006년부터 5년간 미디어 콘텐츠 산업에 약 200억 원의 예산을 배정

○ 가시적 성과

- 미디어 산업의 연간 매출액은 2002년 38억 싱가포르 달러(약 3조 3,807억 원)에서 2008년 52억 8,000 싱가포르 달러로 증대.
- 미디어 산업의 국내총생산(GDP) 비중은 2002년 1.5%에서 2015년 3%에 이를 것으로 기대.
- 싱가포르 내 미디어 산업 종사자는 2009년 6만여 명에서 2015년 7만여 명으로 증가할 전망.

□ 한국에 대한 시사점

○ 정부 정책

- 싱가포르 미디어산업의 육성은 미디어개발청(MDA)이 주도하고 있으며, 싱가포르 업체와 외국 업체의 합작 사업 독려.
- 한국도 보다 효율적인 미디어산업 육성, 지원책 필요

○ 인력 진출

- 싱가포르는 내수시장의 협소함에 따라 게임, 애니메이션, 시각 효과 등 IDM(양방향 디지털 미디어) 산업에 집중함
- 현재, 싱가포르 IDM 산업의 인력 절대부족
- 해외 인력에 친화적인 싱가포르 분위기 (싱가포르의 총 노동인구 중 30%가 외국인, 한류로 인한 친한 분위기 형성)
- 싱가포르 경제개발청과 노동청을 협력기관으로 둔 싱가포르 정부기관 컨택 싱가포르(Contact Singapore): 싱가포르에서 취업과 투자 및 거주 기회를 찾는 글로벌 인재 유치 목적으로 설립된 정부기관으로 2010년 7월에 한국 지사 개소.
- 한국의 풍부한 게임, 애니메이션 인력 진출 가능

<참고 자료>

심두보 (2009). 싱가포르의 변화: “예술도시” 및 “미디어 허브” 추구. 동아시아브리
프 (3권 3호. 통권 14호) pp. 85-90. 성균관대학교 동아시아지역연구소.