Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society
Vol. 17, No. 2 pp. 672-677, 2016

http://dx.doi.org/10.5762/KAIS.2016.17.2.672
ISSN 1975-4701 / eISSN 2288-4688

경기도 문화콘텐츠산업의 지역착근성 기반 산업생태계 핵심역량 분석

김연정[1*]
[1]호서대학교 경영학부 디지털기술경영전공

Analyzing Core Competence for Culture Contents Industry Ecosystem -based on Kyunggi Region-

Yeon-Jeong Kim[1*]
[1]**Dept. Management of Digital Technology, Hoseo University**

요 약 본 논문은 LQ(Location Quotient) 분석을 기준으로 경기도 권역 특성에 맞는 산업생태계 기반의 경쟁력 있는 문화콘텐츠 산업을 분석하였다. 매출액 기준의 경우 만화, 캐릭터, 출판, 지식정보 산업이, 사업체 수 지표의 경우 만화, 음악, 게임, 캐릭터, 지식정보 산업, 종사자수의 경우 출판, 만화, 게임, 영화, 캐릭터 산업이 LQ 1.0 이상의 경쟁력 있는 콘텐츠 산업으로 제시되었다. 또한 경기지역의 매출액, 사업체수와 종사자수의 산업생태계 기초 지표 모두에서 입지분석인 LQ 1.0 이상의 고 경쟁력을 보인 핵심역량을 가진 산업은 만화와 캐릭터산업으로 나타났다. 본 연구의 시사점은 산업 클러스터의 형성을 통한 지식과 정보, 인력의 흐름은 산업성장을 이끌 수 있으므로 경쟁력 있는 산업군의 파악은 지역 클러스터의 핵심역량강화의 가장 중요한 핵심요소라는 점이다.

Abstract This study examined the relative industry competence of Kyunggi regional area. The LQ index was applied to estimate the competence of 11 culture contents. In the case of the amount of revenue, cartoon, characters, knowledge information, and publishing showed a relative high competence over LQ 1.0. Regarding the number of companies, cartoon, music, game, character, and knowledge information showed LQ of more than 1.0. The criteria of the number of employees indicated publishing, cartoon, game, character industry to be significant. The common LQ index result of 3 criteria suggested cartoon and character industry to be influential. This indicates that the flow among knowledge, information and person in a regional industry cluster are most important for promoting industry core competence.

Keywords : Culture Contents Industry, Industry Ecosystem, LQ Index, Regional Competitiveness

1. 서론

2002년 이후 문화산업화의 목표를 두고 문화콘텐츠 산업의 활성화 및 산업경쟁력 강화를 위한 전국의 권역별 특화산업화 정책이 지속적으로 진행되었고, 현 정부에서는 창조경제의 일환으로 각 콘텐츠산업별 창업 아이디어지원 및 사업화를 강조하고 있다. 국내 콘텐츠산업은 양적, 질적 성장을 거듭하며 2000년 매출액 21조원 규모에서 2013년 4.3배 이상 증가한 91조 원 규모로 발전하였다[1].

2014년 지역문화진흥법의 제정 및 콘텐츠진흥원 내 지역 팀의 신설, 서울과 경기는 물론 여러 지역에서 동시다발적으로 이루어지고 있는 콘텐츠코리아랩의 개소 등 새롭게 정비된 지역 콘텐츠산업의 진흥체계와 정책방향

"이 논문은 2014년도 호서대학교의 재원으로 학술연구비 지원을 받아 수행된 연구임"(2014-0091)
*Corresponding Author : Yeon-Jeong Kim(Hoseo Univ.)
Tel: +82-41-560-8352 email: yjkim@hoseo.edu
Received January 6, 2016 Revised (1st January 21, 2016, 2nd January 28, 2016)
Accepted February 4, 2016 Published February 29, 2016

을 고려하여, 과거의 콘텐츠정책, 지역발전정책, 지역콘텐츠산업진흥정책 등의 성과와 한계를 비판적으로 조망하여 새로운 패러다임에 입각한 비전과 전략을 도출할 것이 요구되었다[2].

콘텐츠 산업의 특성상 서울지역에 기술과 인력 및 정보가 집중되어 왔지만 권역별 특화산업 정책을 통해 2002년 매출액의 98.2%가 수도권에 집중한 반면, 비수도권 비중이 1.8%에 불과했던 것에 비해 2011년 이후 지방권역의 매출액은 13% 내외 비중으로 상승하였다. 특히 경기도는 2013년도에 매출액의 17%, 사업체수 19.8%의 비중 제시와 같이 지방 권역 중 가장 높은 산업비중을 제시하였다. 경기도는 핵심콘텐츠 산업으로 게임, 방송영상, 영화, 만화, 애니메이션, 출판산업을 지정하였고 이를 위한 시설 인프라 확충과 콘텐츠 확보에 집중하고 있다.

본 연구는 전국 권역의 콘텐츠산업 활성화를 위한 기존 정부정책과 기존 연구들은[3,4,5] 경기도를 서울과 인천을 포함한 수도권에 포함시켜 분석하여 경기도만의 특성화된 콘텐츠산업 성향을 찾아내지 못하였다는 점에 착안하여 경기도 지역의 지역착근성에 기초한 LQ(Location Quotient) 분석과 함께 기존 콘텐츠 산업통계 자료를 연계하여 경기도 문화콘텐츠산업의 산업경쟁력을 도출하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 문화콘텐츠 산업 현황

2013년 콘텐츠산업의 산업별 매출액 비중을 살펴보면 출판(22.8%) 비중이 가장 크며, 방송(16.4%), 광고(14.6%), 지식정보와 게임(10.7%), 캐릭터, 영화(5.1%), 음악, 콘텐츠솔루션, 만화(0.9%), 애니메이션(0.6%) 순으로 나타났다[1]. 음악, 콘텐츠솔루션, 지식정보, 캐릭터 산업의 경우 2011년~2013년까지 3년간 연평균 12% 이상 성장세를 보였다[2]. 범국가적으로는 콘텐츠산업 육성 체계마련을 통해 신시장 창출을 위한 융합콘텐츠 개발과 콘텐츠 기기와 서비스의 동반성장 생태계 조성을 통해 사업가, 사업자와 소비자간 공정경제 환경조성에 초점을 두었다[7].

이 맥락에서 정부는 창의성, 고품질, 다양성을 콘텐츠산업발전의 핵심가치로 설정하고, 콘텐츠산업 발전을 위해 다각적인 지원정책을 비즈니스 생태계 관점에서 콘텐츠산업에 적용하고자 하였다[8].

2.2 산업생태계 관점의 LQ분석 및 콘텐츠산업의 선행연구고찰

문화콘텐츠산업의 권역별 상대적 우위와 경쟁력 상황을 분석하고자 권역별 산업체수, 매출액 및 종사자수를 기초로 한 산업 생태계 관점에서 입지적 LQ지수 분석이 중요한 지표로 수행되어 왔다. LQ지수는 Hildebrand와 Mace[13]가 제시한 경제적 파급효과를 지역착근성이라는 개념에 근거하여 전국산업에 대한 지역산업의 상대적 중요도 계수를 추출하고 이 계수를 전국산업 지역산업연관표 작성의 투입계수로 산정하는 방식이다[9], 전국 권역의 고 경쟁력 콘텐츠산업을 도출하기 위해, 권역별 산업생태계를 전반적으로 분석하여 경쟁력 있는 산업 선정에 사용하는 방법이다. LQ분석 값이 1보다 크면 X지역의 Y산업은 전국의 Y산업에 비하여 특화되었다고 해석할 수 있고, 1보다 작으면 전국에 비해 비특화 됐음을 의미한다.

LQ분석을 통한 선행연구로 김연정과 양동우[4]는 게임산업의 CT(Contents Technology) R&D 역량분석에서 LQ지수를 적용하여 수도권이 산업체수, 종사자수와 매출액 모두에서 경쟁력이 있으며 충청권, 동남권, 대경권이 경쟁적임을 제시하였고, 경기개발연구원[10]은 매출 기준의 게임산업의 전국 경쟁력 분석에서 판교를 중심으로 한 게임사들의 종사자수도 2009년 이후 연평균 21%의 증가로 평균치의 7배 이상의 경쟁력을 갖고 있다고 하였다. 문화콘텐츠 사업 표준분류체계[11]의 경기지역 게임산업의 LQ분석 결과는 기업 제작부분(0.77), 서비스종사자(1.07), 종사자(0.33), 서비스부문(0.98)을 각각 제시하여 서비스종사자 분야가 상대적으로 높은 경쟁력을 가짐을 제시하였다. 정병순[12]은 서울시 권역을 LQ지수와 LISA(Local Indicator of Spatial Association)를 분석하여 게임산업의 강세권역을 선정하였다.

3. 연구방법론

3.1 자료분석 및 연구문제

경기도 권역의 문화콘텐츠 산업 현황 및 LQ지수는 2013년 콘텐츠산업 통계자료를 활용하였다. 본 연구는

2013년도 기준 콘텐츠산업 통계 자료를 기본으로 지역 산업권역의 산업생태계의 활성화를 평가할 수 있는 지역 산업연관표 분석방법인 LQ분석을 수행하고자 한다. 또한 콘텐츠산업통계를 기본으로 권역별 문화콘텐츠산업의 산업경쟁력을 적용한 선행연구인 콘텐츠진흥원[2]의 지역콘텐츠산업발전 중장기로드맵 결과 분석과 비교하여 경기도 권역의 핵심 콘텐츠산업을 추출해보고자 한다.

본 연구 주제인 경기도 권역의 11개 콘텐츠 산업 중 매출액, 사업체수와 종사원수의 산업 생태계 지표를 적용하여 산업경쟁력을 적용하고자 한다. 본 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 경기권역의 11개 콘텐츠산업의 매출액, 산업체수와 종사자수에 따른 2013년(2014년도 발간)의 콘텐츠산업의 LQ분석 적용 통한 고 경쟁력 콘텐츠산업의 도출

연구문제 2. 본 연구분석 결과와 콘텐츠진흥원[6]의 중장기 콘텐츠 맵 분석결과와의 비교분석

3.2 분석방법 및 조작적 정의

본 분석에 적용한 LQ 지수는 경기도의 연간 출판, 만화, 음악, 게임, 영화 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔류션 11개 산업의 매출액, 종사자수와 산업체수를 전국 콘텐츠산업의 해당 지표와의 상대적 비교방식에 기준을 두고 분석하였다. 본 분석에서 제시된 고경쟁력 산업은 LQ 지수 1.0이상을 기준으로 한 것이며 이를 기준으로 경기도의 해당 콘텐츠산업이 전국의 해당 콘텐츠산업에 비해 핵심역량을 보유하고 있다고 해석하였다. <Table>에서 진하게 표기하여, 기존 콘텐츠진흥원의 산업 경쟁력 분석과 비교를 통하여 고경쟁력 산업군을 도출하였다.

4. 연구결과

4.1 경기도권역의 문화콘텐츠 산업 입지분석

본 연구는 국내 콘텐츠 산업중 경기도 권역의 콘텐츠 산업별 매출액, 산업체수와 종사자수의 산업생태계 지표에 근거한 LQ분석으로 산업경쟁력을 분석하였다. <Table 1>의 경기도 콘텐츠 사업체수는 20,287개로 전국 대비 18.7%이며, 매출액은 15,451억원으로 전국대비 17%, 종사자 수는 13,7349명(19.8%)으로 서울을 제외한 권역에서 1위로 나타났다. 2013년 경기도 콘텐츠산업통계를 기초로 한 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 산업생태계의 관점에서 분석한 결과 매출액에 있어서 LQ 1.0 이상의 경쟁력 있는 문화콘텐츠산업은 만화(2.37), 캐릭터(1.83), 출판(1.69), 지식정보(1.37) 산업으로 나타났다. 사업체수 지표의 경우 만화(1.05), 음악(1.11), 게임(1.1), 캐릭터(1.11), 지식정보(1.04)로 나타났으며, 각 콘텐츠 사업체의 종사자수의 LQ지수가 1.0 이상의 경쟁력 있는 콘텐츠산업은 출판(1.42), 만화(1.41), 게임(1.25), 영화(1.05), 캐릭터(1.57) 산업으로 제시되었다. 매출액, 사업체수와 종사자수의 산업생태계 기초 지표 모두에서 LQ

Table 1. Relative competitiveness analysis through LQ index of Kyuunggi Culture Contents Industry

	Publishing	Cartoon	Music	Game	Movie	Animation	Broadcasting	Ads	Character	Knowledge-information	Contents solution	total/ the percent of kyuunggi area
revenue (100 million) /LQ	5,976 **(1.69)**	300 **(2.37)**	568 (.78)	1,104 (.06)	720 (.9)	41 (.5)	907 (.35)	304 (.13)	2,581 **(1.83)**	2,440 **(1.37)**	505 (.86)	15,451 (17%)
no. of company (unit) /LQ	4,629 (.93)	1,678 **(1.05)**	7,679 **(1.11)**	3.093 **(1.10)**	263 (.76)	50 (.6)	78 (.37)	374 (.31)	422 **(1.11)**	1,785 **(1.04)**	236 (.84)	20,287 (18.7%)
no. of employee (person) /LQ	41,913 **(1.42)**	2,768 **(1.41)**	14,617(.95)	22,423 **(1.23)**	6,219 **(1.03)**	487 (.57)	2,076 (.25)	2,153 (.2)	7,547 **(1.37)**	10,519 (.74)	3,027 (.70)	13,749 (19.8%)
average LQ	**1.34**	**1.61**	.94	.79	.89	.55	.32	.21	**1.5**	**1.05**	.8	

1.0 이상의 상대적으로 고경쟁력을 보인 문화콘텐츠산업은 만화와 캐릭터산업으로 나타났다.

종합적으로 매출액, 사업체수, 종사자수 세 가지 산업생태계 지표의 평균 LQ 지수가 1.0 이상인 문화콘텐츠산업은 출판(1.34), 만화(1.61), 캐릭터(1.5), 지식정보산업(1.05)으로 제시되었다. 이상의 연구결과는 경기도의 핵심콘텐츠 산업으로 게임, 방송영상, 영화, 만화, 애니메이션, 출판산업을 지정한 것과 맥을 같이한다.

본 연구결과를 최근 3년간의 콘텐츠산업통계를 기초로 지역별 콘텐츠산업의 매출액, 사업체수, 종사자수 현황(규모, 성장률과 비중 분석)에 근거한 산업경쟁력을 분석한 콘텐츠진흥원의 지역콘텐츠산업발전 중장기로드맵 수립[2] 결과와 연계하여 해석하면 다음과 같다.

<Table 2>는 콘텐츠진흥원[2]이 수행한 각 콘텐츠산업이 지역의 평균값 이상인 산업 비중을 고경쟁력 산업으로 지정한 것을 저자가 경쟁력 정도를 상징(◉◎○)으로 수정 하여 표기한 것이다.

<Table 1>의 본 분석결과와 <Table 2>의 콘텐츠진흥원의 경기도권역의 분석 결과[2]를 비교해보면 캐릭터산업은 3개 지표 모두에서 지식정보산업은 매출액과 사업체수에서 동일하게 경쟁력 있는 것으로 나타난 반면 방송, 광고산업은 두 분석결과에서 모두 경쟁력이 없는 산업으로 나타났다. 한편 출판산업의 경우 <Table 1>의 분석에는 매출과 종사자수 분야만 경쟁력이 있는 것으로 나타났으나 콘텐츠진흥원의 연구는 사업체수까지 모두 경쟁력이 있는 것으로 나타났다. 만화산업은 매출액과 종사자수 지표에서 경쟁력을 제시하였고 게임, 영화, 애니메이션 산업에서도 다소간의 차이를 제시하였다. 콘텐츠진흥원의 분석자료 중 출판, 만화, 캐릭터, 지식정보산업의 경우 매출액에 있어서 상당히 높은 지역 비중을 제시하여 LQ분석 결과와도 동일한 것으로 나타났다. 결과적으로 두 분석에서 경기도는 출판, 만화, 게임, 캐릭터, 지식정보산업에 상대적 우위의 경쟁력을 제시하였다. 이러한 분석결과에 대한 경기도 콘텐츠산업 역량의 배경인 산업지원 인프라를 분석해보면 다음과 같다.

경기도 콘텐츠산업의 정책은 경기콘텐츠진흥원, 경기문화창조허브, 넥스트판교, 한류월드 K-Culture Valley, G-Next 게임생태계 조성이 콘텐츠산업과 관련되어 있다[2].

경기문화창조허브 사업은 부천 국제 애니페스티벌을 지원하고 스마트콘텐츠 밸리 사업의 일환으로 스마트 어플개발, 창업 지원까지 수행한다. 경기코리아콘텐츠랩은 문화콘텐츠산업에 초점을 두어 문화상품 개발, 상품화 지원 사업으로 창의성 기반의 사업을 지원하여 문화산업 분야 청년 일자리 창출, 아이디어의 창의, 창작 및 사업화 지원을 위한 체계와 공간을 제공하고 있다. 또한 “캐릭터 Fair”를 개최하여 캐릭터를 적용한 상품 소개, 홍보 및 구매 기회를 제공하고 이러한 지원에 힘입어 캐릭터산업이 매출, 사업체수, 종사자사에서 본 분석과 선행연구에서 높은 산업경쟁력을 제시하고 있다. 게임산업의 경우 G-Next 게임생태계 조성을 통해 판교를 중심으로 창의성과 혁신 아이디어를 바탕으로 한 미래 게임 혁신센터를 추진하며, 글로벌 넥스트게임의 발굴 육성을 통해 게임산업 발전 동력 및 창조 생태계 제공하여 게임산업을 지원하고 있다[2]. 국내 대표적인 게임사인 넥슨과 엔씨소프트도 판교에 본사가 있어서 매출과 종사자수 확대에 기여하고 있다. 지속적인 게임콘텐츠 발굴 및 상용화를 위해 게임진흥원을 통해 게임개발의 지원, 제작 및 창업 기회를 제공하며, 고 경쟁력의 출판산업의 경우 파주출판 권역의 지원육성 및 지식정보산업의 경우 고양지식정보산업진흥원을 허브로 IT, SW, 방송영상콘텐츠 등 지식산업을 지원하고 만화의 경우는 부천지역의 영상 만화콘텐츠, 애니클러스터가 활성화 상태에 있다[2].

Table 2. Kocca(2015): The relative percentage of industry through Mid-long road map plan for regional contents industry development

	Publishing	Cartoon	Music	Game	Movie	Animation	Broadcasting	Ads	Character	Knowledge information	Contents-solution
revenue(100 million)/LQ	◉	◉							◉	◉	◉
no. of company(unit) /LQ	○				◎	○			○	○	◎
no. of employee (person)/LQ	◎	○				○			○		◎

* : The relative ratio each culture contents industry of Kyunngi area means the above average percentage of each regional area (◉:high ratio, ◎:average ratio, ○:low ratio) : Researcher suggest new symbol mark

5. 결론 및 논의

경기권역은 콘텐츠산업을 핵심역량 사업군으로 정한 후 매출, 사업체수, 종사자수의 정량적 측면의 성장세를 이루어왔다. 이러한 성장세와 함께 경기도의 콘텐츠산업의 고경쟁력 산업군으로 육성 가능한 콘텐츠 산업군의 선정이 본 연구의 목적이다. 경기도의 권역 특성에 맞는 LQ분석을 기준으로 경쟁력분석 결과를 통한 산업경쟁력 결과는 다음과 같다.

첫째, 매출액 기준의 경우 만화, 캐릭터, 출판, 지식정보 산업이 상대적으로 높은 경쟁력을 가지고 있는 것으로 나타났으며, 사업체수 지표의 경우 만화, 음악, 게임, 캐릭터, 지식정보로 나타났다. 콘텐츠사업체의 종사자수의 경쟁력 있는 콘텐츠산업은 출판, 만화, 게임, 영화, 캐릭터 산업이, 매출액, 사업체수와 종사자수의 산업생태계 기초 지표 모두에서 LQ 1.0 이상의 고경쟁력을 보인 문화콘텐츠산업 영역은 만화와 캐릭터산업으로 나타났다.

둘째, 콘텐츠진흥원[2]의 지역권역 성장 분석에서 경기도 권역은 출판산업과 캐릭터산업이 경쟁력이 있는 것으로 제시됐으며, 본 분석과의 공통 산업군은 캐릭터산업과 지식정보산업이 성장가능성이 큰 콘텐츠 산업으로 나타났다.

이상의 연구결과를 통한 연구의 시사점은 다음과 같다.

첫째, 2002년도부터 전국의 콘텐츠산업 육성을 위한 문화산업클러스터[7], 문화산업지형도 사업[3] 등 산업이 집적하여 지식과 인력의 상호 교류를 통한 콘텐츠산업의 성장을 위한 정부노력이 지속되어 왔다. 산업 클러스터의 형성을 통한 지식과 정보와 인력이 상호 유동적으로 흐르는 산업 인프라에서 산업의 성장이 이루어질 수 있다는 점은 자명한 일이다. 이점은 2002년부터 13년여 동안 구축되어온 국내 권역별 특화 경쟁력 사업에 대한 지속적인 관리 및 운영 개선을 통한 성과이며, 산업은 살아 움직이는 유기체이기 때문에 정부정책자나 사업체를 운영하는 경영진들은 산업의 경쟁력을 지속적으로 모니터링 해야 하기 때문에 LQ 분석의 필요성이 강조된다.

둘째, 경기도의 경기코리아콘텐츠, 경기문화창조허브, G-Next 게임생태계 조성과 고양 지식정보, 파주출판 산업 인프라의 활성화가 경기도의 문화콘텐츠산업의 고경쟁력과 유기적으로 잘 연결되어 있음은 지속적인 인프라 확충이 산업생태계의 정량적 지표에 큰 영향을 미친다는 점이다. 또한 기존 인프라와 함께 경기도의 문화콘텐츠의 확산과 사업화 및 창업을 지원하는 시스템이 확대되고 있다는 점에서도 경기도는 매우 중요한 성공사례를 도출하였다.

본 연구의 한계점으로는 산업생태계의 관점에서 정량적 지표로만 평가하여 인력구조, 성과구조, 소프트산업으로서의 R&D 성과 등은 분석하지 못하였고 2013년도 콘텐츠산업 통계자료만 활용함에 따라 해당 콘텐츠산업의 성장의 변화추이를 제시하지 못함에 따라 후속연구로서 중장기의 해당 콘텐츠산업의 성과변화를 지속적으로 평가할 필요가 있다.

References

[1] Kocca, *Contents Industry Statistic*s, Seoul : Kocca, 2014.

[2] Kocca, *Mid-long road map plan for regional contents industry developmen*t, 2015.

[3] MCST, Kocca, *The development plan of regional culture contents to culture contents cluster mapping,* Seoul : Kocca, 2012, 2013

[4] Y.J.Kim, D.W. Yang, “The comparative analysis of game capability by region : focused on the analysis of LQ index and CT R&D competence level”, *Journal of Digital policy,* 9(3), pp.133-144. 2011.

[5] Y.J.,Kim, "The analysis of regional Character industry : CT competence level and R&D performance”, *Journal of Digital policy*, 9(6), pp.231-242, 2011.

[6] Kocca, *2013 Contents Industry Statistics*, Seoul : Kocca, 2014.

[7] Kocca, *Standard criteria system of culture contents and industry base statistics research*, 2011.

[8] J.H, Hwang, Y.R. Park,d M.S. Park, “The ecosystem estimation of culture contents and future policy issue”, *Current Issue,* 12(2), 2012. KISDI.

[9] J.K.Lee, J.H.Lee, H.J.Song, "Estimating the Economic Impact of a Birdwatching Festival Using a Regional Input-Output Model" *Journal of Tourism Leisure*, 19(2), pp.19-34.

[10] GRI, *Gyunggido creative economy, Founding the road in the game industry,* 2014.

[11] Kocca, *Standard criteria system of culture contents and industry base statistics research*, 2007.

[12] B.S. Jung, “Strategic promotion plan to creative industry of Seoul-motion picture, game, mobile contents”, *Policy paper of Seoul city development of Institute,* 1, pp.1-393. 011,

[13] Hildebrand, G. and A. Mace Jr, “The Employment Multiplier in an Expanding Industrial Market : Los Angeles County, 1940～1947”, *Review of Economics and Statistics*, 32, pp.241-249, 1950.
DOI: http://dx.doi.org/10.2307/2937531

김 연 정(Yeon-Jeong, Kim) **[정회원]**

- 1991년 8월 : 이화여자대학교 대학원 관리 및 경제전공 (가정학 석사)
- 1998년 2월 : 이화여자대학교 소비자경제학 (문학박사)
- 2003년 9월 ~ 2005년 2월 : 한림대학교 경영학과 겸임교수
- 2005년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 디지털기술경영전공 교수

<관심분야>
문화콘텐츠 R&D, 창업, 하이테크 마케팅