

케냐 디지털 문화예술(E&M) 산업의 현황과 경제 발전의 함의

이재훈

hilubnan@hufs.ac.kr

한국외국어대학교 국제지역대학

□ 케냐: 경제사회적 배경

○ 인구: 약 5천만 명

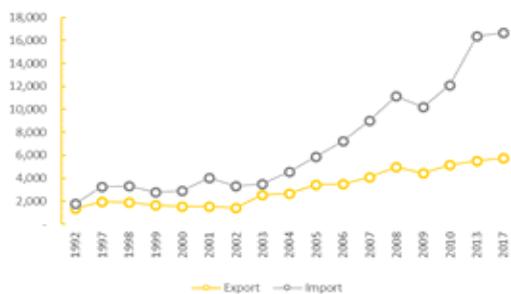
- SSA 국가 중 6번째로 인구가 큰 나라
- 전체 인구 중 15세~54세 인구의 비중이 과반을 차지(53.8%)

○ 국민총생산: 약 749억 불(2017, current US dollar base)

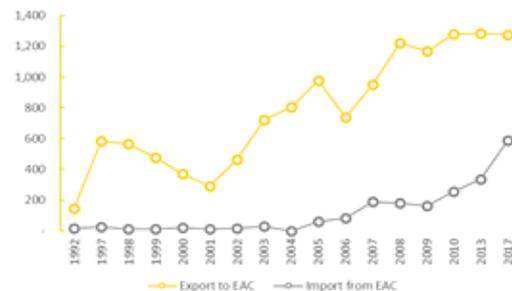
- SSA 국가 중 6번째로 큰 경제규모
- 지난 10년간 경제 성장률은 5.20%로 SSA 지역 평균보다 높은 수준

○ 교역:

- 세계 교역에서는 적자
- 동아프리카 지역 내 교역은 큰 흑자
 - 대 동아프리카 수출 12억 7천만 불/ 수입 5억 9천만 불



(a) 1992~2017 대 세계 교역



(b) 1992~2017 대 동아프리카 교역

그림 1. 케냐의 교역 현황

주 : 단위: 미화 백만 불, 자료 : UN Comtrade database

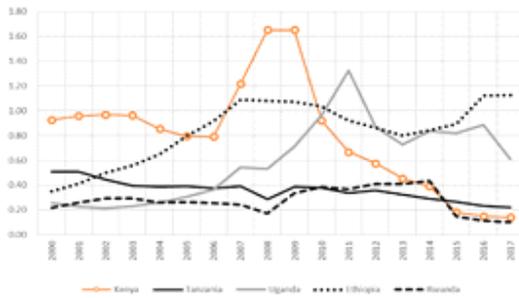
○ 산업구조

- 농업의 의존도 높음(GDP value added: 31.5%, 2017년 기준; 제조업은 8.4%)
- “케냐 비전 2030” 를 제창하여 국가 경제 구조 변화를 통한 국민 삶의 질과 소득이 향상된 신흥 산업 국가로 변모를 도모
→ 정보통신 기술이 커다란 원동력으로 작용할 것으로 전망

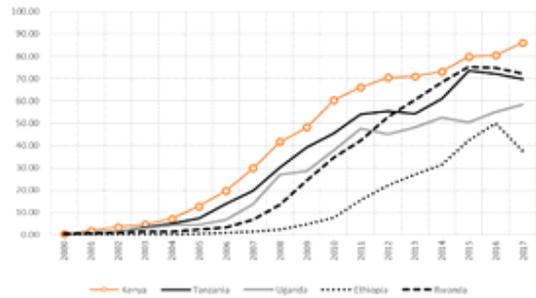
□ 케냐: ICT 현황

○ 케냐에서 ICT는 케냐에서 급성장하는 분야

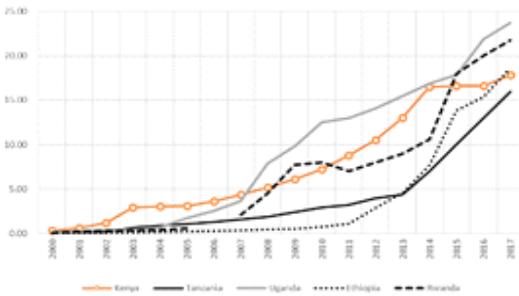
- 2017년 기준 케냐의 휴대전화 가입자 수는 총 4,280만 명을 돌파
- 인터넷 사용인구 : 2007년 전체 인구 4.4% → 2017년 17.8%



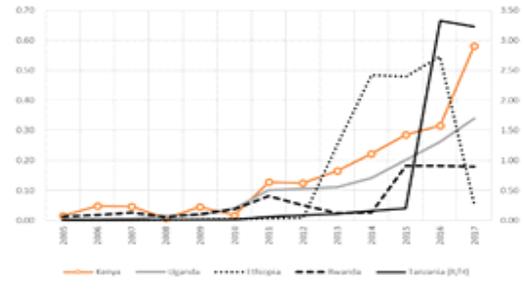
(a) 인구 100명당 유선전화 가입자 수



(b) 인구 100명당 휴대전화 가입자 수



(c) 인터넷 이용 인구 (%)



(d) 인구 100명당 유선 브로드밴드 가입자 수

그림 2. 2000~2017 동아프리카 ICT 지수

출처 : 국제전기통신연합 국가 ICT 데이터

○ 케냐정부의 적극적 ICT 기반시설 투자:

- 국가 광섬유 기간망 프로젝트 (NOFBI, The National Optic Fibre Backbone Project)

- 2007년 시작된 1단계에서 약 4,300km의 광섬유 케이블을 설치(NOFBI I)
- 2014년 시작된 2단계에서 약 2,100km의 케이블 설치를 진행 중(NOFBI II)

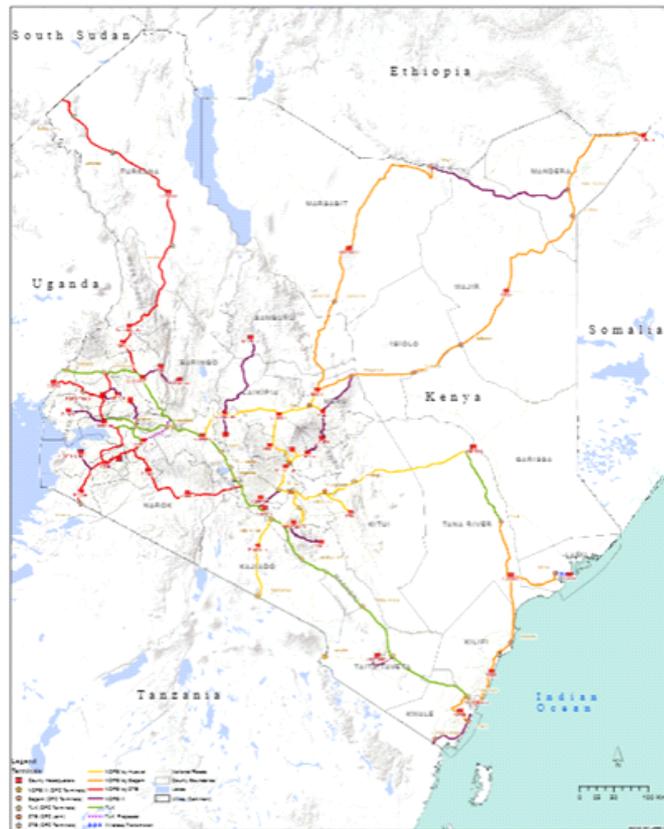


그림 3. NOFBI(National Optic Fibre Backbone Initiative) 광섬유 기간망

출처: Kenya ICT Authority (2018) “NOFBI Transmission Network“, <http://icta.go.ke/nofbi-transmission-network/>, 접속일: 2019년 2월 28일)

○ 케냐 디지털 분야의 잠재적 혁신성

- 케냐 내 민간 주도로 개발된 전자 결제 시스템 M-pesa
- 사회 활동가 맵핑 플랫폼 우샤히디(Ushahidi)

□ 케냐의 디지털 산업 현황

○ 케냐의 디지털 문화예술 산업(E&M) 분야의 성장

- 인터넷 부문은 2017년~2022년까지의 연평균 성장률 14.80%로 예측(약 29억 불 시장 수준으로 성장 예측)

표 1. 케냐의 부문별 E&M 산업 성장 추이(2013~2022)

분야	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2017-22 (연평균 성장률)
인터넷	322	459	585	782	984	1,144	1,319	1,506	1,727	1,960	14.80%
비디오 게임	29	38	45	54	63	73	83	94	106	118	13.20%
음악	17	18	19	20	22	24	27	30	32	35	9.80%
B2B	9	11	12	13	15	16	18	19	21	23	9.50%
영화	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	7.10%
라디오	69	76	83	79	85	91	97	104	111	119	7.00%
TV와 영상	191	221	250	267	286	309	330	349	367	385	6.10%
잡지	59	66	69	71	73	76	79	83	89	97	5.70%
옥외 광고	20	22	24	25	27	28	30	32	34	35	5.50%
서적	34	36	38	39	40	41	42	43	44	45	2.60%
신문	75	79	81	79	81	82	84	86	87	88	1.70%
계	819	1,016	1,192	1,414	1,655	1,860	2,080	2,312	2,578	2,859	11.60%

주 : 단위: 미화 백만 불, 출처: PwC (2018), Entertainment and Media Outlook: 2018-2022: An African Perspective, No. 9)

□ 디지털 문화예술 산업과 케냐 경제발전

○ 디지털 문화예술산업의 GDP 기여율을 2%로 증가(현재는 1%도 되지 못함)

- 디지털 산업은 제조업 등과는 달리 leapfrogging이 가능한 분야이기에 케냐 정부의 열망은 불가능한 것이 아닌 것으로 사료됨

○ 디지털 문화예술산업 토대 건설

- 콘자 테크노폴리스 개발(Konza Technopolis) : 수도인 나이로비에서 60km 정도 떨어진 거리에 연면적 2,000 헥타르(hectare, ha), 약 600만평에 달하는 디지털 미디어 허브를 건설

- 콘자 디지털 미디어 시티(Konza DMC) 개발 : 우리나라의 상암 디지털 미디어 시티, 대덕연구개발특구, 판교 테크노벨리 등

“한국형 디지털 미디어 시티” 를 벤치마킹한 파일럿 프로젝트인 약 65ha, 약 20만평 규모의 디지털 미디어 시티(Digital Media City) 개발

- 도시와 지방간의 디지털 격차를 줄이기 위하여 군(county)단위의

프로그램 개발(i.e. Digital Mashinani) 등

○ 디지털 문화산업의 과제

- 영화 산업의 경우 인프라와 기술 부족, 그리고 금융, 장비 및 홍보 부족 등으로 인하여 나이지리아, 남아공, 모로코 등과의 경쟁에서 낙후
- 자원 및 재원의 부족으로 전체적으로 분야별 사업의 정부지원이 부족(예 : 영화산업에서 in-door와 out-door production centre 등 부재) → 콘텐츠 부족
- 분야별로 세밀한 발전 전략 부재