



저작자표시-비영리 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#) 

이 원 호 교수지도
박사학위 청구논문

수도권 창조산업의 공간적 분포 특성과
경제적 및 사회통합적 영향 분석

2015

성신여자대학교 대학원
지리학과
채 지 민

수도권 창조산업의 공간적 분포 특성과
경제적 및 사회통합적 영향 분석

이 원 호 교수지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2014년 10월

성신여자대학교 대학원

지리학과

채 지 민

인 준 서

채지민의 박사학위 논문으로 인준함

2014년 10월

심사위원장.....(서명 또는 인)

심 사 위 원.....(서명 또는 인)

심 사 위 원.....(서명 또는 인)

심 사 위 원.....(서명 또는 인)

심 사 위 원.....(서명 또는 인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

경제활성화를 위한 신성장동력의 필요성과 일자리 창출을 위한 새로운 수단 확보를 위해 개인의 지식과 창의력이 투입요소가 되는 인간중심의 새로운 경제 패러다임인 창조경제가 등장하였다. 창조경제의 핵심인 창조산업 또한 국가와 지역경제를 이끄는 하나의 성장동력으로서 그 중요성이 증대하고 있다. 국가나 지역경제에 직·간접적인 영향을 미치고, 소득과 고용을 창출하는 창조산업의 경제적인 효과로 인해 최근 선진국을 비롯한 많은 국가들은 급변하는 경제 여건 속에서 글로벌 국가경쟁력을 갖추기 위하여 국가의 성장동력산업으로 창조산업의 발전을 도모하고 있다. 그러나 창조산업은 경제적인 효과 외에도 다각적인 파급효과를 가짐에도 불구하고, 지금까지 경제적인 측면의 효과에만 치중되어 부각되고 있을 뿐이다. 한편 현재 지속적인 경제발전에 따른 성장과 분배 사이에서 나타나는 불평등, 기초서비스 악화 등을 해소하기 위한 사회적 가치의 추구, 즉 사회적 통합 증진을 위한 다양한 접근의 필요성이 증대하고 있다. 그리고 이러한 배경에서 창조산업이 사회적 통합에 미치는 긍정적인 영향에 대한 주장은 자주 언급되고 있지만, 그에 대한 실질적인 실증분석은 여전히 미흡한 실정이다.

이러한 맥락 속에서 본 연구는 창조산업이 집적되어 있는 수도권을 대상으로 창조산업의 경제적인 영향뿐만 아니라 새로운 사회적 가치 추구, 즉 사회적 통합에 미치는 효과에 초점을 둔 분석을 수행하였다. 세부내용으로는 우선 창조산업의 새로운 분류체계를 구축하고, 수도권 내 창조산업의 특화정도에 따른 지역별 분포 특성을 2000년, 2005년, 2012년 세 시점으로 분석하였다. 아울러 군집분석을 통해 창조산업 관련 지역을 유형화하여 구분하였다. 본 연구는 또한 변이할당분석과 산업연관분석을 통하여 창조산업의

지역성장요인 및 경제적 파급효과도 함께 분석하였다. 끝으로 창조산업이 성장하면서 수도권 지역의 발전과 사회통합에 미치는 효과를 다차원적으로 분석하였다.

수도권 창조산업의 공간적 분포 특성과 경제적·사회통합적 영향에 대해 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 공간적 분포 특성을 알아보기 위해 입지 패턴을 분석한 결과, 서울특별시는 뉴미디어, 창조 서비스, 패션, ICT 서비스업을 중심으로 특화 및 집적되어 있고, 경기도는 ICT 제조업이 가장 특화되어 있으며, 바이오, 창조서비스, 식품산업을 중심으로 특화·집적되어 있다. 인천광역시도 창조산업 특화지역이 거의 없지만, 일부 행위예술과 ICT 제조업이 특화·집적되어 있는 것으로 나타났다. 이와 같이 창조산업은 13개 산업별로 특화수준이 각 시군구별로 다르게 나타나고 있기 때문에, 공간적으로 특화된 창조산업을 중심으로 투자 및 성장전략을 도모하는 것이 필요하며, 창조산업 부문별 연계전략을 통하여 지역경제 성장을 도모해야 할 것이다.

둘째, 창조산업 분포패턴을 토대로 지역유형 구분을 위하여 군집분석을 실시하였으며, 군집분석에 투입된 변수에 따라 두 가지 모델을 설정하였다. 두 가지 모델을 가지고 군집분석을 한 결과, 공통성을 토대로 3개의 지역유형으로 분류되었는데, 첫 번째 유형은 실용적 정보서비스 클러스터로 강남구, 서초구, 송파구, 금천구, 구로구, 마포구, 영등포구, 용산구, 중구, 성남시를 중심으로 클러스터 되어 나타났다. 두 번째 유형은 미래가치제조업 클러스터로 고양시, 안양시, 안산시, 수원시, 성남시, 부천시, 화성시, 안성시, 이천시, 평택시, 파주시, 용인시를 중심으로 클러스터 되었으며, 세 번째 유형은 문화예술 미디어 클러스터로 서울시 종로구와 중구에서 클러스터 되어 나타났다. 따라서 앞으로 3가지 클러스터 유형에 따라 클러스터 내에 인접하고 있는 창조산업들의 연계를 통해 시너지 효과를 발휘할 수 있도록 정책적 방안을 모색하는 것이 필요하며, 클러스터가 나타나지 않은 지역에서는 성장잠재력을 발견하여 지역성장의 발판을 마련할 수 있도록 창조산업의 육성을 위한 전략적 방

안을 마련해야 한다.

셋째, 변이할당분석을 통하여 지역의 성장요인을 분석한 결과, 창조산업 부문별로 지역성장요인이 다르게 나타났으며, 특히 창조산업은 국가성장효과보다는 지역자체의 경쟁력에 의한 성장요인이 더 크게 작용하는 것으로 나타났다. 지역성장요인 중 산업구조효과보다는 지역할당효과가 대체로 크게 나타났으며, 이것은 창조산업의 발전이 수도권 지역의 입지적 경쟁력에 따른 것을 의미한다. 따라서 수도권 외 지역에서 창조산업을 발전시키기 위해서는 입지 경쟁력을 키우는 것이 우선적으로 중요하다고 사료된다.

넷째, 산업연관분석을 통하여 경제적 파급효과를 분석한 결과, 창조산업은 생산 및 고용 유발효과가 높은 산업으로 나타났다. 그리고 창조산업 부문별로는 정보통신기술 부문과 지식정보미디어 부문, 실용적 가치창조 부문이 생산 유발효과와 부가가치 유발효과가 높게 나타났고, 취업 및 고용유발효과는 문화·예술 부문이 가장 높게 나타났으며, 지식정보미디어 부문과 실용적 가치창조 부문도 취업 및 고용유발효과가 높게 나타났다. 한편 창조산업 중 미래 가치 창조 부문은 현 시점에서는 유발계수가 타 산업에 비해 낮게 나타났지만, 미래의 유망산업으로 높은 잠재력을 가지고 있어 향후 높은 유발효과가 기대되어진다.

다섯째, 본 연구는 창조산업의 사회통합적 파급효과를 파악하기 위해 구조방정식의 세 가지 모형을 설정하여 다각도로 분석하였다. 분석결과, 창조산업은 지역발전에 긍정적인 영향을 미치며, 사회통합에도 직·간접적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 창조산업이 지역발전이라는 매개체를 통해 사회통합에 긍정적인 영향을 주는 것도 분석결과로 나타났다. 결국 창조산업의 성장은 지역발전 역량에 기여하고 있으며, 사회통합의 경제적, 사회적 제 측면에도 긍정적인 영향을 미쳐 사회통합을 촉진시키는 것으로 이해된다. 특히 창조산업은 고용률, 정규직 비율 증가 등의 경제적 측면의 사회적

통합뿐만 아니라 여성의 고용창출 등 형평성 측면에서도 양성평등을 촉진시키는 역할을 한다. 아울러 창조산업 발전은 문화시설 등 사회 인프라 시설 확충을 통해 삶의 질과 지역사회의 신뢰성 및 상호 존중을 제고시킴으로써 지역사회의 참여 확대에 기여하는 것으로 생각된다. 결과적으로 창조산업은 경제, 사회, 문화적 측면에서 긍정적인 직·간접 효과를 통해 지역경제를 활성화시키고 사회통합을 제고시키는 동력산업이라고 분석되었다.

본 연구는 창조산업이 지역의 경제발전 및 사회통합에 기여한다는 기존의 이론적 연구를 토대로 구조방정식이라는 모형을 활용하고 적합한 변수를 구축함으로써 창조산업의 사회통합적 영향에 대해 실증적으로 분석한 것이 특징적이다. 창조산업에 대한 국내 연구들은 경제적 효과 및 경제성장등의 양적 측면에 초점을 둔 연구들이 주류를 이루고 있지만, 개인의 가치, 삶의 질 등의 사회적 가치가 중시되고 있는 현 시점에서 창조산업의 사회통합적 영향을 검토하는 것이 필요하다고 보았기 때문이다. 더 나아가 본 연구는 창조산업이 미치는 영향을 다각도로 분석하기 위하여 다양한 경제계량분석기법을 사용하였으며, 창조산업의 경제·공간적 발전패턴과 사회 경제적 영향을 분석하였다. 끝으로 향후 지역발전을 위한 창조산업의 육성정책에 기여하는 정책적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 창조산업이 공간적으로 집적·특화되어 있기 때문에 특화된 산업 간 연계를 통하여 창조산업 클러스터 전략을 마련하는 것이 필요하다. 둘째, 창조산업이 지역의 성장전략산업으로 활용되기 위해서는 정부 및 지방자치단체의 선도적인 공공부문 투자가 유효 수요를 창출하기 위하여 우선적으로 이루어져야 한다. 셋째, 창조산업은 고용창출이 높은 산업으로 판단되어지며, 이러한 고용창출의 효과를 효율적으로 활용하기 위해서는 창조 인력의 전문성 확보와 창조적인 환경을 구축하는 것이 필요하다.

목 차

| | |
|-----------------------------|----|
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 배경 및 목적 | 1 |
| 2. 연구의 대상 및 범위 | 4 |
| 3. 연구의 방법 및 연구추진체계 | 4 |
| II. 이론적 배경 및 선행연구 | 6 |
| 1. 창조산업의 개념 및 분류 | 6 |
| 1) 창조산업의 개념 및 정의 | 6 |
| 2) 창조산업의 특징 | 13 |
| 3) 창조산업의 분류 | 15 |
| 4) 창조산업과 지역발전 | 19 |
| 5) 국내 선행연구 고찰 | 21 |
| 2. 창조산업과 사회통합의 이론적 고찰 | 25 |
| 1) 사회통합의 개념 및 정의 | 25 |
| 2) 사회통합의 측정 및 지표 | 30 |
| 3) 창조산업과 사회통합 | 34 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| III. 창조산업의 공간적 분포 특성 및 패턴 변화 | 37 |
| 1. 창조산업의 새로운 분류 | 37 |
| 2. 창조산업의 성장 및 현황 | 46 |
| 3. 창조산업의 공간적 분포 특성 | 57 |
| 1) 수도권 창조산업의 공간적 분포 특성 | 57 |
| 2) 창조산업별 공간적 분포 특징 분석 | 60 |
| 4. 군집분석을 이용한 창조산업 기반 지역유형 구분 | 89 |
| 1) 군집변수에 투입된 변수 | 91 |
| 2) 요인분석을 통한 요인추출 | 91 |
| 3) 군집 분석에 따른 창조산업 기반 지역 유형 구분 | 94 |
| IV. 창조산업의 경제적 파급효과와 지역경제 성장 | 105 |
| 1. 변이할당분석을 통한 지역성장요인 분석 | 105 |
| 1) 변이할당분석의 특징 | 105 |
| 2) 지역별 창조산업의 성장특성분석 | 107 |
| 2. 산업연관분석을 통한 경제적 파급효과 분석 | 134 |
| 1) 산업연관분석의 기초 | 134 |
| 2) 창조산업 분류에 따른 산업연관표의 재구성 | 142 |
| 3) 창조산업의 유발계수 분석 | 146 |
| 4) 창조산업의 전·후방 연쇄효과 분석 | 150 |
| 5) 최종수요 생산유발 의존도 | 155 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| V. 창조산업의 사회통합적 영향분석 | 157 |
| 1. 구조방정식 개념 및 기법 | 157 |
| 1) 구조방정식모형의 개념 및 특징 | 157 |
| 2) 구조방정식모형의 변수의 개념 | 158 |
| 3) 구조방정식모형의 적합성 검증 | 159 |
| 2. 연구모형 정립 및 측정변수 구성 | 162 |
| 1) 연구문제 및 가설적 연구모형 정립 | 162 |
| 2) 측정변수 구성 및 선정 | 165 |
| 3. 측정모형의 신뢰도 및 타당성 분석 | 169 |
| 1) 사회통합 잠재변수의 탐색적 요인분석 | 170 |
| 2) 측정모형의 확인적 요인분석 | 174 |
| 4. 내생변수인 사회통합의 지표 실태 현황 | 180 |
| 5. 구조모형의 적합성 평가 | 183 |
| VI. 결론 | 195 |

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

| | |
|--------------------------------------|----|
| <표 II-1> 창조경제의 정의 | 7 |
| <표 II-2> 창조산업과 유사산업의 비교 | 11 |
| <표 II-3> 창조산업의 정의 | 12 |
| <표 II-4> 연구자별 창조산업 분류 | 17 |
| <표 II-5> 국가·기관별 창조산업 분류 | 18 |
| <표 II-6> 선행연구 고찰 | 24 |
| <표 II-7> 사회통합의 요소 | 26 |
| <표 II-8> 사회통합의 국가별 정의 | 27 |
| <표 II-9> 사회통합의 연구자별 정의 | 29 |
| <표 II-10> 사회통합의 지표 : 국외연구사례 | 32 |
| <표 II-11> 사회통합의 지표 : 국내연구사례 | 33 |
| <표 III-1> 창조산업 분류 | 39 |
| <표 III-2> 창조산업의 분류기준 | 41 |
| <표 III-3> 본 연구에서의 창조산업 분류 | 43 |
| <표 III-4> 창조산업의 사업체수 전국대비 비중 | 47 |
| <표 III-5> 창조산업의 종사자수 전국대비 비중 | 47 |
| <표 III-6> 서울특별시 창조산업별 사업체수 현황 | 51 |
| <표 III-7> 서울특별시 창조산업별 종사자수 현황 | 51 |
| <표 III-8> 경기도 창조산업별 사업체수 현황 | 53 |
| <표 III-9> 경기도 창조산업별 종사자수 현황 | 53 |
| <표 III-10> 인천광역시 창조산업별 사업체수 현황 | 55 |
| <표 III-11> 인천광역시 창조산업별 종사자수 현황 | 55 |

| | |
|--|----|
| <표 III-12> 창조산업의 입지계수 변화추이 | 59 |
| <표 III-13> 문화적 장소 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 62 |
| <표 III-14> 문화적 장소 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 63 |
| <표 III-15> 시각예술 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 65 |
| <표 III-16> 시각예술 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 65 |
| <표 III-17> 행위예술 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 67 |
| <표 III-18> 행위예술 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 67 |
| <표 III-19> 인쇄 및 출판 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 69 |
| <표 III-20> 인쇄 및 출판 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 69 |
| <표 III-21> 오디오비주얼 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 71 |
| <표 III-22> 오디오비주얼 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 71 |
| <표 III-23> 디자인 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 73 |
| <표 III-24> 디자인 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 74 |
| <표 III-25> 패션 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 76 |
| <표 III-26> 패션 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 76 |
| <표 III-27> 뉴미디어 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 78 |
| <표 III-28> 뉴미디어 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 78 |
| <표 III-29> 창조서비스 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 80 |
| <표 III-30> 창조서비스 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 80 |
| <표 III-31> ICT제조업의 특화지역 입지계수(LQ) | 82 |
| <표 III-32> ICT제조업의 변화지역 입지계수(LQ) | 82 |
| <표 III-33> ICT서비스업의 특화지역 입지계수(LQ) | 84 |
| <표 III-34> ICT서비스업의 변화지역 입지계수(LQ) | 84 |
| <표 III-35> 바이오 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 86 |
| <표 III-36> 바이오 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 86 |

| | |
|--|-----|
| <표 III-37> 식품 산업의 특화지역 입지계수(LQ) | 87 |
| <표 III-38> 식품 산업의 변화지역 입지계수(LQ) | 88 |
| <표 III-39> 군집분석에 투입된 변수 | 91 |
| <표 III-40> Model 1. 요인분석으로 추출된 인자부하량 | 92 |
| <표 III-41> Model 2. 요인분석으로 추출된 인자부하량 | 93 |
| <표 III-42> Model 1의 군집별 요인점수에 따른 지역 분류 | 96 |
| <표 III-43> Model 2의 군집별 요인점수에 따른 지역 분류 | 100 |
| <표 III-44> 군집에 따른 클러스터 분류 | 102 |
| <표 III-45> 창조산업의 클러스터 유형 (종합결과) | 103 |
| <표 IV-1> 지역별 창조산업 성장특성 분석 | 109 |
| <표 IV-2> 창조산업별 변이할당분석 결과 | 110 |
| <표 IV-3> 문화적 장소 산업의 변이할당분석 결과 1 | 112 |
| <표 IV-4> 문화적 장소 산업의 변이할당분석 1(계속) | 113 |
| <표 IV-5> 문화적 장소 산업의 변이할당분석 결과 2 | 113 |
| <표 IV-6> 시각예술 산업의 변이할당분석 결과 1 | 114 |
| <표 IV-7> 시각예술 산업의 변이할당분석 결과 2 | 115 |
| <표 IV-8> 행위예술 산업의 변이할당분석 결과 1 | 116 |
| <표 IV-9> 행위예술 산업의 변이할당분석 결과 2 | 117 |
| <표 IV-10> 출판 및 인쇄 산업의 변이할당분석 결과 1 | 118 |
| <표 IV-11> 출판 및 인쇄 산업의 변이할당분석 결과 2 | 118 |
| <표 IV-12> 오디오비주얼 산업의 변이할당분석 결과 1 | 119 |
| <표 IV-13> 오디오비주얼 산업의 변이할당분석 결과 2 | 119 |
| <표 IV-14> 디자인 산업의 변이할당분석 결과 1 | 120 |
| <표 IV-15> 디자인 산업의 변이할당분석 결과 2 | 121 |
| <표 IV-16> 패션 산업의 변이할당분석 결과 1 | 121 |

| | |
|--|-----|
| <표 IV-17> 패션 산업의 변이할당분석 결과 2 | 122 |
| <표 IV-18> 뉴미디어 산업의 변이할당분석 1 | 123 |
| <표 IV-19> 뉴미디어 산업의 변이할당분석 결과 1(계속) | 124 |
| <표 IV-20> 뉴미디어 산업의 변이할당분석 결과 2 | 124 |
| <표 IV-21> 창조서비스 산업의 변이할당분석 결과 1 | 125 |
| <표 IV-22> 창조서비스 산업의 변이할당분석 결과 1 (계속) | 126 |
| <표 IV-23> 창조서비스 산업의 변이할당분석 결과 2 | 127 |
| <표 IV-24> ICT 제조업의 변이할당분석 결과 1 | 128 |
| <표 IV-25> ICT 제조업의 변이할당분석 결과 2 | 128 |
| <표 IV-26> ICT 서비스업의 변이할당분석 결과 1 | 129 |
| <표 IV-27> ICT 서비스업의 변이할당분석 결과 2 | 130 |
| <표 IV-28> 바이오 산업의 변이할당분석 결과 1 | 130 |
| <표 IV-29> 바이오 산업의 변이할당분석 결과 1 (계속) | 131 |
| <표 IV-30> 바이오 산업의 변이할당분석 결과 2 | 131 |
| <표 IV-31> 식품 산업의 변이할당분석 결과 1 | 132 |
| <표 IV-32> 식품 산업의 변이할당분석 결과 2 | 133 |
| <표 IV-33> 창조산업 산업연관표 부문분류표 | 143 |
| <표 IV-34> 창조산업 산업연관표 부문분류표(계속) | 144 |
| <표 IV-35> 본 연구에서의 부문 분류 | 145 |
| <표 IV-36> 창조산업 31 부문별 유발계수 | 148 |
| <표 IV-37> 창조산업 35 부문별 유발계수 | 149 |
| <표 IV-38> 창조산업 31 부문별 영향력계수와 감응도계수 | 151 |
| <표 IV-39> 창조산업 35 부문별 영향력계수와 감응도계수 | 152 |
| <표 IV-40> 생산과급효과에 따른 창조산업 분류 | 154 |
| <표 IV-41> 창조산업 부문별 최종수요 생산유발 의존도 | 155 |

| | |
|---|-----|
| <표 IV-42> 창조산업 부문별 의존형 산업 분류 | 156 |
| <표 V-1> 구조방정식 모형의 적합도 평가 지수 | 160 |
| <표 V-2> 본 연구에서의 구조방정식모형 분석틀 | 161 |
| <표 V-3> 본 연구에서의 연구문제 및 연구가설 | 163 |
| <표 V-4> 연구 모형 1, 2, 3 | 163 |
| <표 V-5> 모형의 관계식 | 164 |
| <표 V-6> 외생잠재변수 및 관측변수의 지표 구성 | 167 |
| <표 V-7> 내생잠재변수 및 관측변수의 지표 구성 | 168 |
| <표 V-8> 탐색적 요인분석 결과 | 171 |
| <표 V-9> 확인적 요인분석 적합도 검증결과(Model 1) | 178 |
| <표 V-10> 확인적 요인분석 적합도 검증결과(Model 2) | 179 |
| <표 V-11> 모형의 적합도 검증결과 | 183 |
| <표 V-12> Model 1 구조모형의 유의성 검정 결과 | 184 |
| <표 V-13> Model 1 구조모형에서 산출된 표준화된 직·간접효과 | 184 |
| <표 V-14> Model 2 구조모형의 유의성 검정 결과 | 186 |
| <표 V-15> Model 2 구조모형에서 산출된 표준화된 직·간접효과 | 186 |
| <표 V-16> Model 3 구조모형의 유의성 검정 결과 | 189 |
| <표 V-17> Model 3 구조모형에서 산출된 표준화된 직·간접효과 | 190 |

그림 목 차

| | |
|---|----|
| 〈그림 I -1〉 연구의 흐름 및 주요 연구주제 | 5 |
| 〈그림 II -1〉 창조경제의 구성요소 | 6 |
| 〈그림 II -2〉 본 연구에서의 창조산업의 정의 | 13 |
| 〈그림 II -3〉 창조산업의 특징 | 14 |
| 〈그림 III -1〉 본 연구에서의 창조산업 분류 | 42 |
| 〈그림 III -2〉 창조산업의 전국대비 사업체수(좌)·종사자수(우) 비중 | 47 |
| 〈그림 III -3〉 2012년 창조산업 전국대비 사업체수 비중(좌)·종사자수 비중(우) .. | 48 |
| 〈그림 III -4〉 창조산업별 전국대비 사업체수 비중(2012) | 49 |
| 〈그림 III -5〉 창조산업별 전국대비 종사자수 비중(2012) | 49 |
| 〈그림 III -6〉 서울특별시의 창조산업별 종사자수 변화(2000·2005·2012) | 50 |
| 〈그림 III -7〉 경기도 창조산업별 종사자수 변화(2000·2005·2012) | 52 |
| 〈그림 III -8〉 인천광역시 창조산업별 종사자수 변화(2000·2005·2012) | 54 |
| 〈그림 III -9〉 창조산업 시군구별 사업체수 변화추이(2000·2005·2012) | 56 |
| 〈그림 III -10〉 창조산업 시군구별 종사자수 변화추이(2000·2005·2012) | 56 |
| 〈그림 III -11〉 서울특별시 창조산업별 입지계수 분포 특성(2000·2005·2012) .. | 57 |
| 〈그림 III -12〉 경기도 창조산업 산업별 입지계수 분포 특성(2000·2005·2012) .. | 58 |
| 〈그림 III -13〉 인천광역시 창조산업별 입지계수 분포 특성(2000·2005·2012) .. | 58 |
| 〈그림 III -14〉 문화적 장소 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 61 |
| 〈그림 III -15〉 2012년 기준 문화적 장소 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) .. | 61 |
| 〈그림 III -16〉 시각예술 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 64 |
| 〈그림 III -17〉 2012년 기준 시각예술 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 64 |
| 〈그림 III -18〉 행위예술 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 66 |

| | |
|--|-----|
| <그림 III-19> 2012년 기준 행위예술 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 66 |
| <그림 III-20> 출판 및 인쇄 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 68 |
| <그림 III-21> 2012년 기준 출판 및 인쇄 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) .. | 68 |
| <그림 III-22> 오디오비주얼 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 70 |
| <그림 III-23> 2012년 기준 오디오비주얼 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 70 |
| <그림 III-24> 디자인 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 72 |
| <그림 III-25> 2012년 기준 디자인 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 72 |
| <그림 III-26> 패션 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 75 |
| <그림 III-27> 2012년 기준 패션 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 75 |
| <그림 III-28> 뉴미디어 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 77 |
| <그림 III-29> 2012년 기준 뉴미디어 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 77 |
| <그림 III-30> 창조서비스 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 79 |
| <그림 III-31> 2012년 기준 창조서비스 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) .. | 79 |
| <그림 III-32> ICT 제조업의 입지계수(LQ) 분포 | 81 |
| <그림 III-33> 2012년 기준 ICT제조업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 81 |
| <그림 III-34> ICT 서비스업의 입지계수(LQ) 분포 | 83 |
| <그림 III-35> 2012년 기준 ICT서비스업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 83 |
| <그림 III-36> 바이오 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 85 |
| <그림 III-37> 2012년 기준 바이오 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 85 |
| <그림 III-38> 식품 산업의 입지계수(LQ) 분포 | 87 |
| <그림 III-39> 2012년 기준 식품 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1) | 87 |
| <그림 III-40> Model 1의 창조산업 유형별 요인점수에 따른 텐드로그램 | 95 |
| <그림 III-41> Model 1의 군집분석 결과 | 97 |
| <그림 III-42> Model 2의 창조산업 유형별 요인점수에 따른 텐드로그램 | 99 |
| <그림 III-43> Model 2의 군집분석 결과 | 101 |

| | |
|--|-----|
| <그림 III-44> 창조산업별 수도권 지역의 클러스터 유형 분포 | 104 |
| <그림 IV-1> 영향력 계수·감응도계수에 따른 창조산업 부문별 분류 | 154 |
| <그림 IV-2> 창조산업 부문의 최종수요 항목별 생산유발 의존도 | 156 |
| <그림 V-1> 구조방정식모형의 구조 | 157 |
| <그림 V-2> 구조방정식 측정모형과 구조모형 | 158 |
| <그림 V-3> 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석의 비교 | 170 |
| <그림 V-4> Model 1 연구모형 | 172 |
| <그림 V-5> Model 2 연구모형 | 173 |
| <그림 V-6> Model 3 연구모형 | 173 |
| <그림 V-7> Model 1 확인적 요인분석 모형 | 176 |
| <그림 V-8> Model 2 확인적 요인분석 모형 | 177 |
| <그림 V-9> 포용성 지표 현황 | 180 |
| <그림 V-10> 응집성 지표 현황 | 181 |
| <그림 V-11> 형평성 지표 현황 | 182 |
| <그림 V-12> 안정성 지표 현황 | 182 |
| <그림 V-13> Model 1 구조방정식 모형 검증 | 185 |
| <그림 V-14> Model 2 구조방정식 모형 검증 | 187 |
| <그림 V-15> Model 3 구조방정식 모형 검증 | 191 |

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

경제의 글로벌 확대 속에서 산업화시대, 정보화시대, 지식기반경제를 뒤잇는 새로운 성장패러다임으로 창조경제와 그 핵심인 창조산업화 시대가 도래하고 있다. 이러한 새로운 경제체제에 대비하기 위해서는 개인의 창의성, 아이디어, 혁신 등의 창조성이 중요한 생산 요소로 부각되었으며, 그러한 창조성을 바탕으로 하는 창조산업이 국가 및 지역발전에 명실상부한 핵심으로 등장하면서 새로운 성장동력의 모색이란 측면에서 관심이 증대되고 있다 (김홍주, 2010).

영국 및 유럽 등의 선진국들이 경제성장의 기반산업이었던 제조업에서 벗어나 국가 경제 활성화에 기여할 수 있는 새로운 성장동력을 모색하면서 최근 창조산업에 커다란 관심을 기울이고 있다. 우리나라에서도 창조산업은 새로운 일자리를 창출하고 지역경제를 활성화 하며, 국가의 이미지 개선뿐만 아니라, 국가 경쟁력을 제고 할 수 있는 영역으로 중요하게 여겨지고 있다(문화관광부, 2004). 또한 창조산업은 국가나 지역경제에 직·간접적인 영향을 미치고, 지역 주민의 소득과 고용 증대에 기여하며(구문모, 2005), 사회적 통합, 문화의 다양성, 인간개발을 촉진시키면서 소득과 고용창출 및 수출을 증가시킨다고 간주된다(UNDP, 2010). 다시 말해 창조산업은 21세기 경제를 이끄는 중심축으로서 경제활동을 촉진시키며, 더 나아가 개인 및 사회의 창의력을 배양하고, 국가경쟁력을 촉진시킨다는 점 등이 설득력을 얻고 있다 (Florida and Tinagli, 2004; Yusuf and Nabeshima, 2005).

이러한 맥락 속에서 선진국뿐만 아니라 많은 국가들이 국가 및 도시경쟁력을 향상시키는 새로운 경제체제로의 전략방안으로 창조산업을 육성하고

있으며, 인간의 자아실현 욕구 증대와 과학기술혁신의 가속화, 경제의 저성장과 일자리 부족 심화를 해결하기 위해서도 창조산업에 기반을 둔 경제발전 정책을 제시하고 있다. 우리나라의 박근혜 정부도 5대 국정 목표 중 첫 번째로 ‘일자리 중심의 창조경제’를 제시함으로써 창의적이고 창조적인 경제구조를 만들기 위한 새로운 경제패러다임 창조경제를 핵심 정책과제로 제시하고 있다.

창조산업의 등장과 발전 속에서 창조경제 및 창조산업에 대해 국내외에서 학술적으로 다양한 연구가 진행되고 있다. 주요 국외 연구를 보면, Hall(1998), Landry(2000), Florida(2002) 등 여러 학자들에 의해서 창조도시, 창조산업에 관한 다양한 연구가 수행되었다. 국내에서는 구문모(2005), 이희연·황은정(2008), 김의준 외(2009), 장윤정·이승일(2009), 이연경·윤성민(2010), 박경현 외(2013) 등에 의해 창조산업에 대한 연구가 이루어졌지만 국내에서의 창조산업에 대한 연구는 학문적으로나 정책적으로 여전히 더 많은 연구가 필요한 실정이다.

창조산업에 대한 국내연구들은 경제적 효과 및 경제성장 등의 양적 측면에 초점을 둔 연구들과 창조산업의 공간적 분포 특성과 집적현황에 대한 연구들이 주류를 이룬다. 한편 지역발전과 관련하여 최근에는 사회의 경제적 측면만 강조하는 연구 및 정책 입안에서 벗어나 삶의 질, 삶의 만족도 등과 같이 사회적인 측면이 강조되고 있으며, 지속적인 경제발전과 더불어 성장과 분배 사이에 나타나는 소득불평등, 높은 실업률, 기초적인 사회서비스 약화 등을 해소하기 위해 사회통합(Social Cohesion)의 필요성이 증대되고 있다.

이렇듯 지역발전정책의 핵심으로 사회통합이 등장하면서 그 중요성은 커지고 있으며, 경제적 가치 뿐 아니라 개인의 가치, 삶의 만족도 등과 같은 사회적 가치도 중요시되고 있는 실정이다. 더 나아가 경제성장의 새로운 동력으로 주목받고 있는 창조산업이 사회발전에도 기여할 수 있다는 연구와

주장이 나오면서 새로운 관심이 증대하고 있다. 그러나 실제로 그러한 관계를 실증적으로 검토하는 연구는 미흡하여 정책적 설득력을 확립되지 못한 상태이다. 따라서 본 연구에서는 창조산업과 지역발전과의 관계, 더 나아가 사회통합과의 관계를 알아보고, 수도권을 중심으로 창조산업의 공간적 분포 특징 및 지역성장요인과 경제적 파급효과를 분석하고자 한다.

창조산업과 지역발전, 그리고 사회통합과의 관계를 알아보기 위해 연구의 대상지역을 수도권으로 선정한 이유는 다음과 같다. 창조산업은 입지특성상 대도시에서 집적되어 있으며(Pratt, 1977), 도심을 중심으로 발전하는 경향이 보인다(Power, 2002). 그리고 창조산업은 선진국의 대도시를 중심으로 집중되어 있다(구문모, 2005)는 견해를 바탕으로 연구대상지역을 수도권으로 선정하였다.

따라서 본 연구의 목적은 글로벌 경제의 새로운 성장 동력인 창조산업의 발전 속에서 창조산업의 발전 패턴과 사회경제적 영향을 분석함으로써 향후 지역발전을 위한 창조산업 육성정책 수립에 기여하고자 한다.

이를 위한 본 연구의 구체적인 내용은 다음과 같다. 첫째, 창조산업의 개념 및 정의를 도출하고, 국내 실정에 맞는 창조산업의 새로운 분류체계를 구축하고자 한다. 둘째, 2000년, 2005년, 2012년 세 시기로 구분하여 수도권 지역의 공간적 분포 특징과 창조산업에 따른 수도권 지역의 유형을 구분하고자 한다. 셋째, 창조산업의 지역경제성장 요인을 파악하고, 수도권 지역에 미치는 경제적 파급효과를 알아보고자 한다. 넷째, 창조산업이 지역발전 및 사회통합과의 관계와 영향에 대해 실증적으로 분석하고자 한다.

2. 연구의 대상 및 범위

본 연구의 공간적 범위는 『수도권정비계획법』상의 수도권인 서울특별시, 경기도, 인천광역시이다. 수도권은 중심도시인 서울특별시 25개 자치구와 서울 주변지역인 경기도 31개 시·군, 인천광역시 8개 자치구와 2개군으로 구성되어 있으며, 전체 66개 기초자치단체를 분석의 기초 공간단위로 정했다.

시간적 범위는 2000년, 2005년, 2012년 세 시점을 기준으로 하였으며, 산업적 범위는 UNDP에서 정의한 창조산업의 분류에 기초하여 국내의 실정에 맞게 한국표준산업분류코드인 세세분류(5-digit)를 기준으로 새롭게 재분류하여 분석하였다.

3. 연구의 방법 및 연구추진체계

본 연구에서는 먼저 선행연구의 이론적 고찰을 통해 창조산업의 분류체계 구축 및 연구 대상지역을 분석하였다.

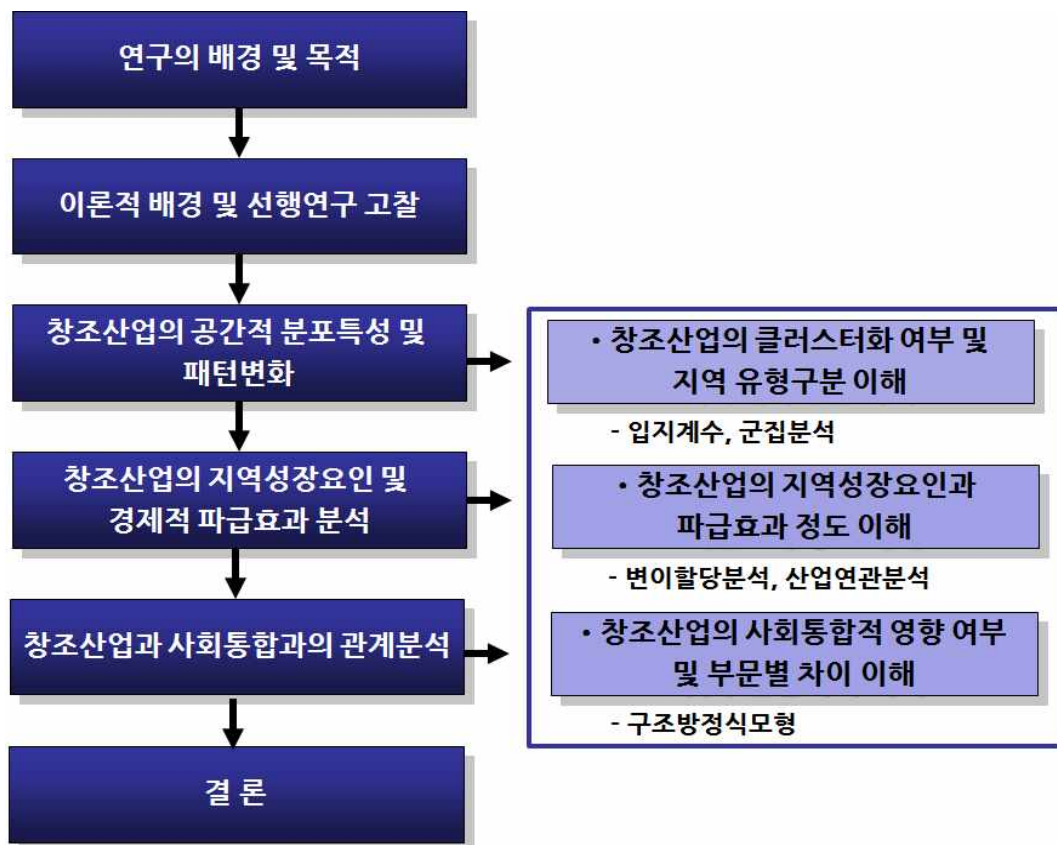
둘째, 수도권지역의 창조산업의 특화정도에 따른 지역별 분포 특성을 알아보기 위하여 입지계수(LQ)를 이용하여 2000년, 2005년, 2012년의 시계열적 분석을 실시하였다. 또한 본 연구를 위한 통계분석 및 지도화에는 SPSS 21, ArcGIS 9.3의 프로그램을 활용하였다

셋째, 수도권지역의 창조산업 지역을 유형화하기 위해 군집분석(Cluster Analysis)을 실시하였다. 보편적으로 가장 많이 사용하는 방법인 계층적 군집분석을 사용하였으며, Ward의 최소분산거리측정법으로 분석하였다. 유사성 측정은 유클리디안 제곱거리를 사용하였다.

넷째, 변이할당 분석(Shift-Share Analysis)을 사용하여 수도권 내에 창조산업 산업별 구조변화 및 성장요인을 분석하였다. 또한 창조산업의 경제적 파

급효과를 파악하기 위해 산업연관분석(Input-Output Analysis)을 통해 생산유발계수, 부가가치유발계수, 고용 및 취업유발계수를 추정하여 창조산업의 경제적 파급효과를 분석하였다.

다섯째, 창조산업의 지역발전과 사회통합과의 인과관계를 분석하기 위해 SPSS와 호환이 가능한 AMOS 6.0을 기반으로 하는 구조방정식모형(SEM: structural equation modeling)을 사용하였다. 수도권 창조산업이 성장하면서 수도권 지역발전에 영향을 미치고 수도권 지역 내의 발전으로 인해 지역의 경제적·사회통합적 효과까지 이어지는 일련의 과정을 다차원적으로 분석하였다. 본 연구는 다음과 같은 연구의 흐름에 따라 이루어졌다.



〈그림 1-1〉 연구의 흐름 및 주요 연구주제

II. 이론적 배경 및 선행연구

1. 창조산업의 개념 및 분류

1) 창조산업의 개념 및 정의

탈산업화, 탈영토화, 탈물질화 된 자본주의의 진화과정은 21세기로의 전환시점에서 영국을 선두로 이른바 ‘창조경제’ 정책의 추진과 동시에 창조경제의 등장을 가져오게 하였다(최병두, 2013). 창조경제, 창조산업, 창조도시 이론을 선도적으로 주창한 대표적인 연구자들은 호킨스(Howkins, 2001), 케이브스(Caves, 2000), 랜드리(Landry, 2000), 플로리다(Florida, 2002), 사사키(2001) 등이다.

창조경제는 사회와 문화 그리고 기술적 도전들에 대한 새롭고 풍부한 반응과 제안들을 만들어낸다. 창조성은 혁신을 촉진하고 생산성을 높여 성장을 이룩한다.



<그림 II -1> 창조경제의 구성요소

〈표 II -1〉 창조경제의 정의

| 구분 | 창조경제 |
|--------------|---|
| John Howkins | • 경제활동에 필요한 투입과 산출의 주된 요소가 토지나 자본이 아닌 창조적 아이디어에 두는 경제 |
| Peter Coy | • 개인의 창조력과 아이디어가 생산요소로 투입되어 무형가치를 생산하는 기업만이 살아남을 수 있는 새로운 경제 |
| UNDP | • 창조성, 문화, 경제, 기술사이의 융합을 다루는 개념 • 기술, 지적재산, 관광분야와 상호작용하면서 경제, 사회, 문화를 아우르는 일련의 지식기반 경제활동 |
| 영국 | • 개인의 창조성, 기술, 재능 등을 기반으로 지식재산을 생성·활용하여 경제적 가치와 일자리 창출 잠재성이 있는 산업들로 구성된 경제체제 |
| 호주 | • 창조적인 상품과 서비스를 생산, 유통, 교환, 소비하는 인간의 모든 활동들 |
| 중국 | • 양화융합, 산업과 IT 융합의 중심인 경제 |
| 미국 | • 창조경제를 생산과 서비스업이 중요한 역할, 혁신이 원동력인 경제 |

일반적으로 창조경제는 경제적 가치 생산과 소비의 주체로서 창의성이 풍부한 혁신성과 기업가 정신을 갖춘 창조계층과 창조기업, 자본을 유인할 수 있는 생산 공간인 창조 클러스터와 이들이 확대되어 발전하는 생산과 소비의 공간인 창조도시, 경제적 가치와 일자리 창출의 핵심인 창조산업으로 구성되어 있다. 주요국들의 창조경제는 디자인, 콘텐츠, 음악, 광고, 텔레비전·라디오, 출판, 영화, 공연, 소프트웨어 등이 중심으로 자리 잡고 있으며, 특히 문화예술 분야로 대표되는 창조산업이 창조경제 발전을 위한 핵심정책 수단으로 자리 잡고 있다(이민화·차두원, 2013).

창조경제의 핵심수단인 창조산업의 개념 및 정의, 분류는 국가마다 상이하다. 학술적인 측면에서는 미국 하버드 대학 교수인 리차드 케이브스에 의해 창조산업이라는 용어가 처음 사용되었다. 케이브스가 사용한 학술적 측면에서의 창조산업의 개념은 “비영리적인 창조활동과 일상적인 영리활동과의 계약에 의한 네트워크”로 파악된다. 여기에는 전통적인 예술 활동인 시각예술과 공연 예술 등이 속하고 그 외에도 음반, 영화, TV, 출판, 패션, 완구, 뉴미디어 등 문화적, 예술적, 오락적 가치를 가진 것들이 포함된다.

영국의 토니블레어 정부가 국가전략을 방안으로 창조산업이라는 용어를 사용하게 되었으며, 문화미디어체육부(DCMS; Department of Culture, Media and Sport)에서 창조산업을 “개인의 창조성, 기술, 재능 등에 기원을 두고 있으며, 지적재산권을 발생시키고, 활용함으로써 부와 일자리를 창출할 수 있는 잠재력을 갖고 있는 산업”이라고 정의 내렸다. 아울러 광고, 건축, 공예, 예술 및 골동품, 디자인, 패션, 영화, 소프트웨어, 음악, 공연예술, 출판, TV·라디오 등 13개의 창조산업 분류도 제시하였다.

창조산업은 문화산업의 범위를 확장하고 비경제적으로 여겨졌던 잠재적인 상업적 활동들을 포함한다. 단순하게 소득을 창출하는 산업이 아닌 타 산업과의 연계를 통하여 혁신을 유발하면서 후기 산업사회의 주요한 신성장동력으로서 디지털 미디어나 산업 클러스터의 발전에 영향을 미친다. 또한 창조산업은 창의성을 바탕으로 생산성을 향상시키고, 고용을 증진시키며, 부가가치를 높이는 등 사회적 통합 기능도 수행한다(Caves, 2000).

창조산업에 대한 정의는 학자마다 다소 차이가 있는데, Coy(2000)는 “개인의 창의력과 아이디어가 생산요소로 투입되어 무형의 가치(virtual value)를 생산하는 산업”이라고 정의하였고, Scott(2000)는 “창조산업의 산출물을 즐거움, 자기 혁신, 사회적 표현 등에 대한 소비자 수요를 대변하는 것으로, 상품이나 서비스의 심미적 또는 상징적 가치를 추구하는 산물”이라고 정의하였다. 창

조경제를 언급한 호킨스(2002)는 “창의성으로부터 창출되는 경제적 가치를 지닌 모든 상품과 서비스에 관한 산업 활동” 이라고 정의하였다. 반면 Drake(2003)는 “산출물에 대한 소비의 주된 동기가 상품 자체의 고유 특성이나 기능보다 소비자 개인의 상징가치를 충족시키는 산업” 이라고 정의하고 있다. 그리고 Pott(2008)는 창조산업을 문화산업, DCMS가 정의하는 창조산업, 창조경제, 창조계급, 창조성과 정체성, 지식활동 등을 모두 포함하는 넓은 의미로 보았다.

국내에서는 구문모(2005)는 창조산업을 “문화와 과학에 이르는 모든 창조활동을 포괄하며, 문화산업보다 더 포괄적인 의미” 라고 하였다. 박경현 외(2013)은 창조산업을 “창조성과 과학기술, 정보통신기술(ICT)의 융합을 통해 새로운 유무형의 부가가치를 창출하는 산업” 이라고 정의하였다. 그리고 원유효·김성은(2011)은 창조산업을 협의와 광의적 의미로 나누어 정의 내렸는데 협의의 의미는 “지식과 혁신을 매개체로 파급효과를 일으켜 성장과 고용을 증대하고 지적재산권을 활용하여 부를 창출할 수 있는 산업” 으로 정의했으며, 광의의 의미로는 “인간의 창의성이 발현되는 토대를 제공하여 노동과 여가, 복지 등 다양한 분야와 접목되어 삶의 가치와 태도를 변모시켜 시너지를 창출하는 복합적인 산업” 이라고 정의하였다. 또, 창조산업은 미디어·문화산업과 광고, 디자인 등의 고급 생산자서비스 산업, 의류와 헬스케어 등의 높은 질과 다양성에 바탕을 둔 소비재산업, 전자 및 컴퓨터 등의 전통 첨단산업과 결합되어 있는 신성장동력산업으로도 간주되고 있다(김성은·이명훈, 2011).

이와 같이 창조산업이 어떠한 산업을 반드시 포함하고 있어야 한다는 기준이 없기 때문에 개념 및 정의는 학자마다 차이가 있다. 이것은 ‘창조성’의 개념 자체를 정의하는 것이 쉽지 않기 때문이다. 또한 국가별 문화·유산의 고유성과 독특성, 문화적 환경 및 사회적 관습 등의 차이에 따라 창조산업을 발전시키려는 분야가 서로 다르기 때문에 창조산업의 개념이나 구성, 분류가 다를 수밖에 없다.

또한 창조산업과 유사한 의미를 가지는 문화산업과 저작권산업 등이 창조산업과 구분이 정확치 않기 때문에, 창조산업의 정의에 대한 논란의 여지가 있다. 하지만 문화산업은 문화상품에 상징적 가치를 부여하고, 그에 따른 서비스 생산 활동에 초점을 두고 있는(Banks et al., 2000) 반면에 창조산업은 예술적인 초점을 둔 창의력에만 국한하지 않고, 창조성을 바탕으로 새로운 부가가치를 창출한다는 점을 강조한다는 점에서 차별적이다(이희연·황은정, 2008). 또한 창조산업은 정부의 정책적인 목적을 가지고 국가 경쟁력 향상을 위해 발의된 것인 반면(Flew, 2002), 문화산업은 대중성과 저급화를 막기 위해 유네스코에 의해 개념이 보급된 후 정책적으로 주목을 받은 것이다(구문모, 2005). 이처럼 창조산업과 문화산업을 구분 짓는 것은 모호하나 정책적인 목적이 서로 다름을 우리는 알 수 있다.

호주의 정보경제국(National Office for the Information Economy(NOIE), 2003)의 보고서에 의하면, 창조산업과 유사산업(저작권, 콘텐츠, 문화, 디지털 콘텐츠)을 구분하여 개념화 하였다(표 II-2). 창조산업은 개인의 창조성을 생산요소로 투입하여 산출물을 생성한다고 정의하였고, 창조산업의 유사산업 중 하나인 저작권산업은 자산의 특징과 산업의 산출물에, 콘텐츠산업은 산업생산에 초점을 맞추어 정의하였으며, 문화산업은 공공정책의 기능과 재정에 의해 그리고 디지털콘텐츠산업은 기술과 산업 생산의 결합에 의해 정의내리고 구분하였다(이희연·황은정, 2008).

〈표 II-2〉 창조산업과 유사산업의 비교

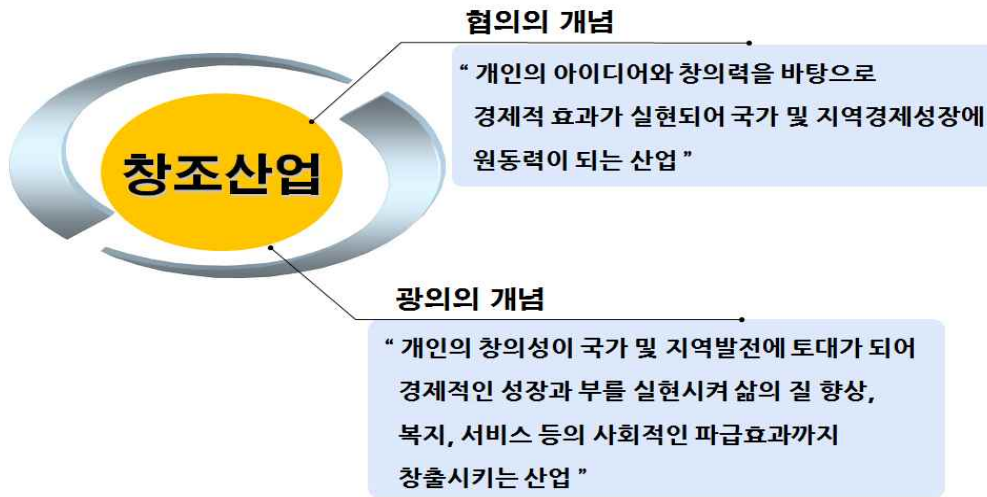
| 구분 | 정의 | 관점 | 산업범위 |
|----------------|---|---------------|---|
| 창조산업 | <ul style="list-style-type: none"> 문화적 요소가 경제적 부가가치를 창출하는 유무형의 재화와 서비스 | 개인의 창조성 | 광고, 건축, 디자인, 양방향 소프트웨어, 영화, 방송, 음악, 출판, 공연예술 |
| 저작권산업 | <ul style="list-style-type: none"> 저작권 보호대상물을 창작, 생산, 제조, 공연, 방송, 통신, 전시, 판매 등에 관한 모든 산업 활동 | 산업의 산출물 | 산업예술, 출판, 영화, 순수미술, 비디오, 음악, 저작물, 데이터 처리, 소프트웨어 |
| 콘텐츠산업 | <ul style="list-style-type: none"> 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠와 이것을 이용한 서비스 제작, 유통, 이용등과 관련한 산업 | 산업 생산 | 음악녹음, 음반판매, 방송과 영화, 소프트웨어, 멀티미디어서비스 |
| 문화산업 | <ul style="list-style-type: none"> 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업수단에 의하여 기획·제작 공연·전시·판매하는 것을 업으로 하는 것(문화예술진흥법) 문화상품의 기획·개발·제작, 유통, 소비 등과 관련된 서비스를 하는 산업(문화산업기본법) | 공공 정책의 기능과 재정 | 박물관·미술관, 비주얼 아트와 공예, 방송과 영화, 음악, 공연예술, 문학, 도서관 |
| 디지털콘텐츠 / 문화콘텐츠 | <ul style="list-style-type: none"> 예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성이 체화된 부호, 문자, 도형 및 영상 등의 자료 또는 정보를 기획, 개발, 제작, 소비 등과 관련된 서비스를 하는 산업(문화산업진흥기본법) | 기술과 산업 생산의 결합 | 상업예술, 방송과 영화, 비디오, 사진, 전자뉴미디어, 녹음, 정보저장 및 검색 |

자료 : NOIE(National Office for the Information Economy), 2003; 이희연·황은정, 2008, 자료 재가공.

〈표 II-3〉 창조산업의 정의

| 구분 | 창조산업 |
|------|---|
| 영국 | · 개인의 창조성, 기술, 재능에 기원을 두는 산업들과 지적 재산의 형성과 이용을 통해 경제적 가치와 일자리 창출이 가능한 산업 |
| 일본 | · 국가성장동력이며, 가격이 아니고 창조성의 부가가치에 의해 시장에서 선택되는 제품, 업종, 인재 등으로 구성된 산업 |
| 호주 | · 저작권을 인정받는 작품의 창작, 제조, 생산, 방송, 유통과정에서 직·간접적으로 포함된 산업들 |
| 중국 | · 미래 사회의 자원 절약 및 환경 친화적인 요구가 증가함에 따라 관련 지식과 우수한 인력에 대한 기대에서 나온 새로운 산업 |
| UNDP | · 창조성, 문화, 경제, 기술의 접점으로 수입을 창출할 수 있는 잠재력과 동시에 사회통합, 문화적 다양성, 인가개발을 촉진시키며 지적자산을 창조하고 순환시킬 수 있는 능력을 가진 산업 |
| WIPO | · 저작권을 인정받는 작품의 창작, 제조, 생산, 방송, 유통 과정에서 직·간접적으로 포함된 산업 |

창조산업의 개념은 위에 언급한 것과 같이 정부기관이나, 학자들에 의해서 다양하게 정의 내려졌다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 창조산업을 협의와 광의의 개념으로 나누어 정의 내렸다. 먼저 협의의 개념으로서 창조산업은 “개인의 아이디어와 창의력을 바탕으로 경제적 효과가 실현되어 국가 및 지역경제성장에 원동력이 되는 산업”으로 정의하였으며, 광의의 개념으로는 “개인의 창의성이 국가 및 지역발전에 토대가 되어 경제적인 성장과 부를 실현시켜 삶의 질 향상, 복지, 서비스 등의 사회적인 파급효과까지 창출시키는 산업”이라고 정의한다.



<그림 II -2> 본 연구에서의 창조산업의 정의

2) 창조산업의 특징

창조산업은 다양한 측면에서 산업 경제적인 특성을 지니고 있다. 생산자 측면에서 개인의 창의성과 상상력이 중시되고, 소비자 측면에서는 가치성이 중시되는 산업적인 특징과 무형의 가치가 경제적인 이득으로 이어지는 특성을 지닌다. 또한 수요에 대한 불확실성을 가지며, 창조적 재화와 서비스는 영속성을 갖고 생산물의 영속성을 위해 저작권 보호를 가지는 내재적인 속성을 지닌다. 그 뿐만 아니라 다양한 투입요소들이 서로 결합하고 융합하면서 새로운 형태의 생산물이 창출되며, 소비되어진다(Caves, 2000; 구문모, 2005 재인용).

창조산업은 타 산업과 달리 사회문화 영역과 연계되어 발전되어지며, 경제적 이익 창출 이외에도 삶의 질, 문화향유에 기여하는 문화지향성이 강한 특징을 가진다. 다시 말해 사회적 자본을 강화시켜 사회통합에 기여하며, 창조적인 재화를 생산하고 서비스 하는 과정에 참여하고, 생산물을 소비하는 과정에서 사회적 네트워크를 활성화 시키는 역할을 한다(Guetzkow, 2002).

창조산업의 또 다른 특징 중에 하나는 클러스터 지향의 산업이다. 창조산업은 기획, 제작, 유통, 소비 등의 가치사슬 구조로 이루어져 있으며, 타산업과 달리 창조산업은 기획, 제작에 복잡한 가치사슬이 형성되어 있다. 이 때문에 가치사슬의 공간들이 특정한 장소를 중심으로 집적되어 있는 클러스터가 형성되는 특징을 지닌다(NESTA, 2009; Scott, 2000). 마지막으로 창조산업은 부가가치와 고용창출이 높으며, 윈도우 효과(Window effect)을 가진다(정병순, 2012). 윈도우 효과란 생산물이 생산, 유통되면서 그 속에서 새로운 수요를 창출시켜 추가적 이익을 발생시키는 것을 말한다.

또한 창조산업은 문화, 예술적인 창조를 바탕으로 할 뿐만 아니라 과학기술의 창조성과 융합적 창조성이 포함되어 새롭고 독창적인 가치를 창출하는 특징을 지닌다. 아이디어와 과학기술의 융합으로 새로운 가치를 창출한 애플과 페이스북이 대표적인 사례라고 할 수 있다. 이와 같이 창조산업은 다양한 측면의 산업적 특징을 지니며, 경제, 문화, 사회적 측면의 가치 창조적인 특징을 지닌다.



<그림 II-3> 창조산업의 특징

3) 창조산업의 분류

창조산업의 범위는 창조산업의 개념이 상이한 것처럼 국가정책이나 사회, 경제적, 문화적 환경에 따라 다르게 나타난다. 적합한 기준이 따로 있는 것이 아니기 때문에 연구자나 정책집행자, 국가의 상황에 따라 목적에 맞게 분류하는 것이 필요하다.

창조산업의 이론적 정립을 시도한 호킨스(Howkins, 2001)는 광고, 건축양식, 미술, 공예, 디자인, 패션, 영화, 음악, 공연예술, 출판, R&D, 소프트웨어, 완구·놀이용 도구, TV 및 라디오, 컴퓨터뉴미디어 등 15개 분야를 창조산업으로 분류하였다. 영국, 일본, 호주, 중국 등 해외 주요국의 창조산업 분류에는 공통적으로 디자인, 음악, 콘텐츠, 광고, 출판, 영상, 영화, 공연산업 등이 포함되어 있으며, 영국은 고미술품, 일본은 지역토산품과 음식 등 자국이 강한 분야를 차별적으로 선택하여 포함시키고 있다(차두원, 2013). 이렇듯 국가마다 사회·경제적, 문화적 환경 및 국가 경쟁력을 위한 중점산업 분야가 서로 다르기 때문에 국가여건에 맞게 창조산업을 분류하는 것이 필요하다.

영국은 핵심 창조산업분야와 문화산업으로 구분하면서, 광고, 건축, 예술과 골동품, 공예품, 디자인, 패션, 영화 및 영상물, 레저호환소프트웨어, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어 및 컴퓨터서비스, TV 및 라디오방송 등 13개 분야로 창조산업을 분류하고 있다(김기현·김현식, 2013). 국제연합개발계획(UNDP)은 문화·유산, 예술, 미디어, 실용적 창조의 4개 대분류와 문화적 장소, 전통문화, 시각예술, 행위예술, 출판 및 인쇄, 오디오비주얼, 디자인, 창조서비스, 새로운 미디어 등 9개 소분류를 제시하였다. 국제연합개발계획의 창조산업의 특징은 창조서비스분야인 연구개발(R&D)을 포함하여 창조산업의 범위를 확대시킨 것이다. 일본은 신성장동력의 수단으로 창조산업 육성하기 시작하였는데, 자국의 핵심 분야에 초점을 맞춰 패션, 음식, 콘텐츠, 지역특산품, 생활, 관광, 광고, 아트 디자인을 포함한 9개 분야로 분류하였

다. 호주는 음악과 공연예술, 소프트웨어, 대화형콘텐츠, 출판, 건축, 디자인, 시각예술, 영화·TV·라디오, 광고·마케팅의 6개 분야로 제시하였다(Higgs, P. & Cunningham, S., 2007). 또한 호주는 콘텐츠 중심의 창조산업을 넘어 과학기술의 중심인 정보통신기술의 융합으로 전 산업 요소 간의 시너지 결합을 통해 고용 창출촉진을 위한 창조산업을 육성하고 있다.

중국도 창조산업을 창조기반 경제와 창의적 산업경제로의 변화와 발전 수단으로 설명하고, 핵심 산업과 주변산업으로 분류하였다. 핵심 산업으로 저널리즘, 출판업, 영화업, TV·라디오, 공연산업을, 주변산업으로는 음반, 영상, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷, 정보, 공업디자인, 건축디자인을 제시했다(이동, 2007). 중국도 호주와 마찬가지로 창조적인 산업과 녹색산업의 육성, 과학기술과 창조산업의 융합 등 창조산업의 정책적 범위를 확대하고 있다(이민화·차두원, 2013).

우리나라도 창조경제를 실현함에 있어 창조산업을 새로운 성장동력으로 간주하며, 일자리 창출을 바탕으로 문화콘텐츠, 소프트웨어, 인문·예술 등의 신성장동력, 고령화, 에너지 등의 사회이슈해결, 과학기술 서비스, 거대·전략기술 기반산업으로 창조산업을 제시하였다(차두원·유지연, 2013).

국가별 창조산업의 분류를 보면 창조산업은 문화산업을 포함하는 개념으로서 문화적 요소를 가진 산업들이 많이 포함되어 있다. 더 나아가 호주, 중국 등의 여러 국가들은 창조산업의 범위를 정보통신기술과 산업 간의 융합 등을 고려하면서 확대시켜 나아가는 추세이다.

〈표 II -4〉 연구자별 창조산업 분류

| 연구자 | 창조산업 분류 |
|-------------------|---|
| Caves(2000) | 시각예술, 행위예술, 패션, 영화, 녹음, 출판, 장난감·뉴미디어, TV |
| Howkins(2001) | 소프트웨어, 컴퓨터뉴미디어, 디자인, R&D, 영화, TV·라디오, 음악, 공연예술, 출판, 미술, 공예, 패션, 장난감 |
| 구문모(2005) | 광고, 공연·미술품, 공예품, 영화·비디오, 출판·인쇄물, 애니메이션·뉴미디어, 방송·디지털 |
| 이희연·황은정(2008) | 건축, 전문디자인, 광고, 영화·비디오, 방송·뉴스 제공업, 음악·음반 출판, 공연예술, 문화재 관련 산업, R&D, 소프트웨어 제작 및 뉴미디어 |
| 정병순(2011) | 출판·만화, 공연예술, 뉴미디어, 음악, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 디자인, 건축, 연구개발업, SW 개발업, 정보서비스업 |
| 박경현·류승환·박정호(2013) | 문화적 장소, 시각예술, 행위예술, 출판 및 인쇄, 오디오비주얼, 디자인, 뉴미디어, 창조서비스, ICT 통신서비스, ICT디바이스 |

따라서 본 연구는 지금까지 창조산업의 분류사례를 종합적으로 고찰한 결과를 토대로 공통적으로 분류되었던 산업, 최근 IT 기반 및 융합산업, 정책적 지향 및 미래 잠재력을 갖춘 산업을 중심으로 제Ⅲ장에서 새로운 창조산업 분류체계를 제시하고자 한다.

〈표 II -5〉 국가·기관별 창조산업 분류

| 구분 | 창조산업 분류 |
|------------------------------------|---|
| UK DCMS (영국 문화미디어체육부) (2001) | 광고, 건축, 미술품/골동품, 공예, 디자인, 패션, 영화·비디오, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어, TV·라디오, 컴퓨터·뉴미디어 |
| WIPO (세계 지적 재산권기구) (2003) | 광고, 저작권관리단체, 영화·비디오, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어, TV·라디오, 기록매체, 전자기기, 음악장비, 신문, 사진, 건축, 의류·신발, 디자인, 패션, 가사용품, 장난감 |
| NOIE (호주의 국가정부경제청) (2004) | 뉴미디어, 디자인, 영화, 방송, 쌍방향미디어, 음악, 출판, 소프트웨어 |
| UNCTAD (유엔무역개발협의회) (2008) | 문화유적, 시각예술, 공연예술, 출판 및 인쇄, 오디오비주얼, 디자인, 창조서비스, 뉴미디어 |
| UNESCO (국제연합교육과학문화기구) (2010) | 공연·민속예술, 디자인, 영화, 미디어예술, 음악, 문학, 미식 |
| 일본의 쿨재팬전략 (2010) | 패션, 음식, 콘텐츠, 지역특산품, 생활, 관광, 광고, 아트 디자인 |
| 중국의 창의산업 (2012) | 신문, 출판업, 영화업, 텔레비전, 라디오, 공연산업, 음반, 영상, 컴퓨터, 소프트웨어, 인터넷, 정보, 공업디자인, 건축디자인 |
| 한국의 박근혜 정부 창조산업 (2012) | IT 융합, 농림축산업, 해양·수산, 보건산업, 물류·해운·교통체계, 건설·플랜트, 과학기술, IT융합기반주력산업(국가의 모든 성장동력) |

4) 창조산업과 지역발전

Coy(2000)·Hall(2000)·Landry(2000)에 따르면, 창조경제가 20세기의 산업경제를 대체하는 경제사회이며, 이러한 창조경제의 등장으로 큰 경제적 파급효과를 가지게 된다고 하였다. 또한 창조경제의 핵심인 창조산업은 앞으로 경제성장을 이끌어갈 신성장동력으로서 크게 주목받고 있으며, 창조산업이 선진국들에게 경쟁에 우위에 설 수 있는 발판이 될 것이며, 지역성장의 가장 핵심적인 동력이 될 것이라 하였다.

Desrosiers(2001)와 Florida(2002)는 창조계급의 중요성을 강조하였는데 특히 창조성을 배양하고 창조적 인간을 유치할 수 있는 능력이 지역발전에 있어 핵심요소라고 주장하였으며, 창조계급의 생산성이 다른 집단보다 높다는 점에 주목하면서 창조성을 바탕으로 하는 창조계급이 지역경제성장의 원동력이 된다고 하였다.

창조산업의 고용 측면DMF 살펴보면, Throsby(2007)와 WIPO(2006)은 미국, 영국, 캐나다 등 주요국의 창조산업 종사자수가 2000년 이후 이미 전체 종사자수의 5% 이상을 차지하고 있으며, 아울러 자메이카와 같은 카리브해 국가의 창조산업 종사자수도 전체 종사자수의 3% 이상을 차지하고 있어 점차 그 비중이 증가할 것으로 예상된다(이연정·윤성민, 2010).

또 김정곤·김은지(2013)의 연구에 따르면, 창조산업은 경제적 효과가 매우 크고, 창조산업이 대표적으로 발달한 영국의 창조산업은 전 산업 총 부가가치의 2.89% (2009년), 전체 고용의 5.14% (2010년)를 차지하였다. 또한 핀란드 경우 2009년 경제 총부가가치에서 문화 분야가 차지하는 비중은 3% 이상이며, 문화 분야가 여타 제조업 분야보다 그 비중이 크다고 하였다. 특히, 최근 핀란드 문화산업 및 문화 관련 직업의 고용 증가율은 전체 고용 증가율을 상회하였다. 독일의 문화창조산업은 2011년 기준 GDP의 약 2.4%, 전체 고용의 3.1%를 차지하고, 전체 경제에서 문화창조산업이 차지하는 비중은 주요산업과 대

등한 수준이다. 문화·창조산업의 부가가치 규모는 화학산업, 에너지 공급산업보다 크고, 고용규모는 화학산업보다 크다. 일본 창조산업 또한 전체 산업의 약 4.9%를 차지하는 바, 자동차산업의 비중을 상회한다. 아울러 2009년 기준 창조산업의 생산과 고용은 각각 64조 4천억 엔과 590만명으로, 자동차산업의 생산과 고용 수준보다 크다. 또한 수출에서 차지하는 비중도 커지는 추세로서, 영국의 경우 창조산업은 주력 수출 분야로서 전체 수출의 10.6%를 차지하며, 독일은 규모측면에서 미국과 중국에 이어 세계적인 창조산업 수출국가로 자리잡았다(김정곤·김은지, 2013).

Price Warehouse Coopers(2008)에 따르면, 선진국뿐만 아니라 아시아 특히, 인도, 중국 등에서 경제성장 확대와 함께 GDP 성장을 웃도는 창조산업의 비약적인 성장이 이루어질 것으로 전망되고 있다(이연정·윤성민, 2010). 이처럼 창조산업은 글로벌 수준에서 보편적으로 생산, 수출, 고용의 경제적 파급효과가 크며, 지속적으로 증가추세에 있다.

창조산업은 그 지역에 일자리와 소득을 창출할 뿐만 아니라 지역경제에 중요한 영향을 미칠 수 있다(구문모, 2007). 경제통합으로 인해 국경의 의미보다는 지역의 의미가 강조되고 있는 시점에서 창조산업이 지역경제의 성장에 있어서 중요한 역할을 할 것이다. 다시 말해 창조산업을 통해 경제성장 및 발전을 이루는 것이 중요하며, 창조산업의 발전과 육성이 지역경제에 활기를 불어넣는 중요한 역할을 할 것이다.

5) 국내 선행연구 고찰

본 논문은 창조산업의 경제적 효과 및 지역발전에 미치는 영향을 알아보기 위해 선행연구를 검토하였다. 우리나라에서 창조산업에 대한 연구는 경제적 파급효과, 공간적 분포 특성, 지역경제에 미치는 영향 등이 주를 이루고 있다.

박은실(2008), 이희연·황은정(2008)는 창조도시의 개념 및 배경과 현황을 분석하고, 창조도시를 육성하기 위한 전략과 방안에 대해 제시하고 있다. 더 나아가 임상오(2008)는 창조도시를 육성하기 위한 방안으로 창조산업의 특성 및 전략을 제시하고 있으며, 구문모(2005)과 이희연·황은정(2008)은 창조산업과 유사산업과의 차별성을 파악하고, 국민경제 및 지역경제 측면의 역할을 제시하였다. 또한 노준석(2009)은 영국의 창조산업을 사례로 벤치마킹하여 한국적 특성에 맞는 한국형 창조산업 육성방안을 제시하였다.

구문모(2005), 이희연·황은정(2008), 장윤정·이승일(2009)에 따르면, 창조산업은 고용창출에 따른 긍정적인 경제효과를 가지며, 지역경제성장에 원동력이 되는 산업임을 제시하였다. 그리고 창조산업에 따른 고용창출의 긍정적인 영향을 실증적으로 분석하기 위해 김의준 외 (2009)와 이연정·윤성민(2010)은 산업간 연관관계를 통하여 경제적 파급효과를 추정하였으며, 그 결과 창조산업은 경제성장에 있어서 잠재력과 도시고용효과는 큰 것으로 파악되었다. 하지만 김정훈(2011), 이규명(2013)은 창조산업이 지역경제성장에 긍정적인 영향을 가지지만 반드시 지역경제성장에 정의 상관관계를 가지는 것은 아니기 때문에, 창조산업이 지역경제성장을 위해서는 정책적 방안이 마련되어야 한다고 제시하였다.

창조산업의 지역발전 및 고용성장에 긍정적인 영향에도 불구하고, 김복래(2006)와 최병두(2013)는 창조산업이 고용창출의 잠재력이 높은 것으로 평가되고 있으나 아직까지는 뚜렷한 결과가 나타나지 않고 있으며, 실제적으로 창조

경제나 창조산업이 국가나 지역의 경제발전에 기여했는지는 경험적 분석을 통해 확인되어야 한다고 비판하고 있다. 또한 창조산업의 특징 중의 하나인 높은 투자위험과 수요의 불확실성으로 인해 어려움을 겪고 있다고 제시하고 있다.

창조산업의 주를 이루는 연구 중에 하나인 공간적 분포특성에 따른 연구는 이희연·황은정(2008), 허재완·나종익(2012), 박성호 외(2012), 박경현 외(2013)의 연구로 창조산업의 공간분포 특성은 특정지역에 집적화하는 특성을 가지고 있으며, 집적을 통한 경제적 효과가 나타난다고 제시하고 있다. 그에 따라 집적화된 지역에 지역발전을 위해서는 창조산업과 지역과의 연계전략방안을 모색하는 것이 필요하다고 전략방안을 제시하고 있다.

이희연·황은정(2008), 허재완·나종익(2012), 박경현 외(2013)의 연구는 창조산업의 공간적 분포특성을 파악하는 것은 유사하지만, 창조산업을 분류하는 방법은 다르게 나타났다. 이희연·황은정(2008)은 영국의 창조산업의 분류에 다른 나라들이 포함시킨 R&D 부문을 포함하여 창조산업을 분류하였으며, 허재완·나종익(2012)은 소비자가 얻는 서비스에 따라 기술 서비스형 창조산업, 정보 서비스형 창조산업, 위락 서비스형 창조산업으로 분류하였다. 박경현 외(2013)은 UNCTAD의 창조산업의 분류에 국내 창조경제 정책 추진방향을 고려하여 ICT부문을 추가하여 창조산업을 분류하였다. 또한 원유호·김성은(2011)은 창조산업의 분류를 UNESCO(2009)의 창조네트워크 기준에 따라 국내 창조산업 분류기준으로 적용하여 재분류하였다.

또한 선행연구에 따른 창조산업의 공간적 범위를 살펴보면, 구문모(2005), 이희연·황은정(2008), 장윤정·이승일(2009), 박성호 외(2012)은 서울특별시를 연구대상으로 하고 있으며 원유호·김성은(2011), 허재완·나종익(2012), 이규명(2013)은 수도권을 중심으로, 박재운·김호범(2011), 김의준 외(2011), 박경현 외(2013)은 전국을 대상으로 연구하였다.

다음으로는 연구방법에 따른 선행연구를 보면, 창조산업의 공간적 분포 특징 및 지역경제성장에 미치는 영향을 분석하기 위해 이희연·황은정(2008)과 장윤정·이승일(2009), 박경현 외(2013)은 입지분석을 통해 분포 특성을 파악하였으며, 이희연·황은정(2008)과 김의준 외(2009)은 공간계량통계인 Moran' s I 를 통해 지역적 분포 특성을 파악하였다. 또한 고용 및 지역성장에 미치는 영향을 파악하기 위하여 김의준 외(2009)과 장윤정·이승일(2009), 박성호 외(2012)은 공간회귀분석을 통해 영향요인을 파악하였다.

선행연구들을 살펴본 결과, 정책방안을 모색하기 위해서는 시계열적인 연구가 필요하며 창조산업을 육성하기 위해서는 기준이 될 수 있는 창조산업의 분류체계를 수립하는 것, 다양한 분석방법을 통한 창조산업의 현황과 특성을 파악하는 것을 향후 연구방안으로 제시하였다. 또한 창조산업에 대한 기존연구들은 경제적 측면에 초점을 둔 과급효과와 공간적 집적, 분포특성에 대한 분석으로 다각적이고 다차원적인 측면에서의 창조산업을 파악하는 것은 한계가 있다. 창조산업을 경제적 관점 외의 다양한 관점에서 파악하는 것이 이제는 필요하다고 본다.

〈표 II -6〉 선행연구 고찰

| 연구자 | 연구목적 및 방법 | |
|-------------------|-----------|---|
| 구문모 (2005) | 연구명 | · 창조산업의 경제적 기여와 서울시의 정책적 합의 |
| | 연구목적 | · 창조산업에 대한 기본적 이론 파악 · 문화산업과의 차별성 파악 |
| | 연구방법 | · 이론적 접근 |
| 이희연·황은정 (2008) | 연구명 | · 창조산업 집적화와 가치사슬에 따른 분포특성 |
| | 연구목적 | · 서울시 창조산업 성장에 따른 공간분포를 분석 · 창조산업의 집적화 경향과 가치사슬별로 창조산업의 분포특성을 파악 |
| | 연구방법 | · 입지계수, Moran's I |
| 김의준 외 (2009) | 연구명 | · 창조산업의 도시 고용 효과 분석 |
| | 연구목적 | · 창조산업의 고용 성장이 도시성장에 미치는 영향분석 · 공간계량통계를 이용하여 창조산업의 지역적 분포특징 파악 |
| | 연구방법 | · Moran's I, 공간계량통계, 회귀분석 |
| 장윤정·이승일 (2009) | 연구명 | · 서울시 창조산업 분포특성과 도시상업활력의 공간회귀분석 |
| | 연구목적 | · 창조산업의 분포와 입지적 특성을 파악 · 창조산업과 도시상업활력에 미치는 영향력 관계 파악 |
| | 연구방법 | · 입지분석, LISA, 공간회귀분석 |
| 이연정·윤성민 (2011) | 연구명 | · 창조산업의 경제활동과 파급효과 |
| | 연구목적 | · 창조산업의 경제활동이 도시의 창조성 창출을 통하여 경제발전에 미치는 영향 분석 |
| | 연구방법 | · 산업연관분석 |
| 박성호 외 (2012) | 연구명 | · 창조산업의 집적이 지역경제에 미치는 영향분석 |
| | 연구목적 | · 창조산업의 공간적 분포 및 집적 패턴 분석 · 창조산업 집적이 지역경제 성장에 미치는 영향 분석 |
| | 연구방법 | · 집적밀도·클러스터 지수, 회귀분석 |
| 박경현 외 (2013) | 연구명 | · 창조산업 집적현황과 지역연계전략 |
| | 연구목적 | · 전국 시군구를 대상으로 지역별 창조산업 집적지 현황 및 성장패턴 분석 · 창조산업 집적지와 연계한 지역발전 전략 수립 가능성 검토 |
| | 연구방법 | · GIS 통한 집적지 지도화 |

2. 창조산업과 사회통합의 이론적 고찰

1) 사회통합의 개념 및 정의

요즘 들어 사회통합이라는 개념과 가치가 강조되고 있다. 특히 경제성장이 사회통합과 결합함으로써 지속성을 담보할 수 있다는 인식도 사회통합을 강조하는 배경이 되고 있다(차미숙 외, 2011).

한 사회의 발전수준을 평가하는 연구들은 대부분 경제적 발전 상태를 측정하기 위한 경제수준 지표들을 중심으로 경제성장 등의 양적 측면에만 초점을 두고 이루어졌다(안정옥, 2009). 그러나 최근에 이러한 경제적 측면만을 강조하는 양적 분석에서 벗어나 여가, 사회활동, 문화생활 등과 같이 다차원적인 사회의 발전정도를 진단하는 시도가 증가하게 되었다(박경숙·윤수연, 2009).

대표적 경제지표인 국내총생산(GDP)과 같은 계량적 지표만으로는 그 사회를 이해하고 정책을 정확하게 개발하는 데 한계가 있다는 점은 이미 여러 학자들에 의해 지적된 바 있다. 사회정책 영역에서도 소득빈곤 개념을 확장하여 박탈과 배제 등으로 대응하여야 하는 문제의 범위를 넓혀왔다. 이러한 맥락에서 최근에는 사회의 질, 사회통합이 중요한 가치로 부상하여, 이에 대한 연구와 정책적 노력이 확대되고 있다(차미숙 외, 2011).

OECD 발표에 따르면 한국의 사회통합지수는 2009년 기준 30개국 중 24위로 현저히 낮다. 선진국과 비교하여 상당히 낮은 상태이며, 이것은 양적인 경제성장 발전에만 초점을 둔 결과라 할 수 있다. 또한 전 세계적으로도 지속적인 경제발전과 더불어 성장과 분배 사이에 나타나는 소득불평등, 범죄 증가, 높은 청년 실업률, 아동·노인의 빈곤 증가, 공중보건과 기초서비스 약화 등을 해결하기 위해 사회통합의 필요성이 증대되었다.

특히 1980년대 후반부터 1990년대에 걸쳐 유럽을 중심으로 전체 사회 내에서의 복지·분배나 사회관계와 같은 사회의 특성에 초점을 맞추는 접근이 이루어지기 시작했다. 그에 따라 인간개발, 사회통합, 사회적 배제, 사회적 자본,

사회적 안정성, 사회적 분배 등 다양한 개념들이 등장하였다(Noll, 2002).

이러한 개념들 가운데 사회통합은 최근 캐나다, 프랑스, 독일 정부뿐만 아니라 OECD, 유럽이사회(The Council of Europe), 유럽위원회(The European Commission) 등 국제기구들로부터 많은 주목을 받고 있는 개념이다(Noll, 2002). 사회통합에 대한 각 국가들의 관심이 높아지면서 많은 연구와 더불어 국가 정책 목표로 등장하고 있지만, 사회통합은 객관적인 요소 외에 주관적인 요소도 포함하기 때문에 명확하게 정의하는 것은 쉽지 않다.

〈표 II-7〉 사회통합의 요소

- 다양한 단위들이 안정된 사회적 관계를 형성하게 되는 역동적 과정과 그러한 통합적 과정의 결과물이나 상황
- 적극적인 참여와 상호작용을 통한 물리적 통합, 기능적 통합, 정서적 통합
- 발전적인 삶을 구현하는 과정 혹은 그 결과
- 포용(inclusion), 참여(participation), 빈곤감소 등
- 전통적인 복지 및 경제 정책과 함께 신뢰나 유대를 촉진
- 동등한 기회 보장
- 공공서비스에 대한 균등한 접근 및 삶에 영향을 줄 의사결정과정 참여
- 안전하며 공정한 사회
- 소속감을 가지고 공동비전을 공유
- 사회적 다양성(아이디어, 기술 등)을 활용

자료 : 차미숙 외(2011), 재인용.

캐나다 사회발전위원회(The Canadian Council of Social Development)는 사회통합 측정체계를 구축하고자 사회통합지표 개발 프로젝트를 수행하였는데, 캐나다인들이 서로 신뢰하고 희망을 가지며 상호 존중하는 사회를 만든다는

전제 하에 사회통합 개념과 가치를 공유하고 기회가 균등한 사회를 만들어가고자 노력하는 지속적인 과정으로 정의하였다. 영국은 지역사회통합의 개념을 공동의 비전과 커뮤니티에 대한 소속감을 가지며, 상이한 배경과 환경에 있는 사람들의 다양성이 인정되고 사람들에게 균등하게 기회가 주어지는 것이라고 정의하였다(차미숙 외, 2011)(표 II-8).

〈표 II-8〉 사회통합의 국가별 정의

| 국가 구분 | 사회통합 정의 |
|-------|---|
| 캐나다 | <ul style="list-style-type: none"> 캐나다 국민들 간에 신뢰, 희망, 호혜성을 바탕으로 캐나다 내에서 공유된 가치와 공동의 과제 및 균등기회를 지닌 공동체를 개발하는 지속적인 과정 |
| 프랑스 | <ul style="list-style-type: none"> 개인들에게 동일 공동체에 대한 소속감과 해당 공동체의 구성원으로서 인정을 제공하는 일련의 사회적 과정 |
| 호주 | <ul style="list-style-type: none"> 물질적 수단과 공유된 집단적 신뢰, 관습 및 기대를 통해 상호간 공존, 상호작용 및 지지하는 사람들 및 공동체간의 유대 |
| 뉴질랜드 | <ul style="list-style-type: none"> 상이한 집단과 제도가 효과적으로 결합하고 있는가를 기술함 다양한 욕구와 우선순위를 고려하여 어느 정도 협력할 의사가 있는가를 나타냄 |
| 덴마크 | <ul style="list-style-type: none"> 사회 내에서 모든 사람들이 기본적인 사회관계를 형성할 수 있는 상황을 의미 사회관계는 시민사회에서 일자리 참여, 가족생활, 정치참여와 활동 등임 |

자료 : 차미숙 외(2011), 재인용.

많은 학자들도 그 나름대로 사회통합의 개념을 정의하였는데, 〈표 II-9〉에서 정리한 것과 같이 Maxwell(1996)은 공동체에 안에서 가치와 인식을 공유하고 소득불평등을 줄여나가는 과정이라고 개념 지었으며, Berkman & Kawachi(2000)은 사람들 간에 여러 가지 이유들로 인해 발생하게 되는 잠재적 갈등이 없는 상태를 의미하고, 신뢰나 상호간의 호혜성 등이 실재함으로써 강한 사회

적 유대를 형성하고 있는 상태라고 정의하였다. 론과 슐츠(Nohlen & Schultze, 2002)는 개별요소들이 하나의 단위를 형성하는 것 혹은 근본적으로 가치와 규범들에 기반을 둔 요소들이 결속을 유지하거나 구성원들을 하나의 통합된 전체로 결합해가는 과정으로 정의하고 있다(김준영·김혜영, 2012). 또한 노대명(2009)은 공동체 안에서의 소속감을 갖고 동등한 기회를 가지도록하며, 서로간의 긍정적인 관계를 발전시켜 나가는 것이라고 개념을 정의하였다.

하지만 유럽의회와 세계은행, OECD 등 국제기구와 사회통합을 선구적으로 도입해 온 국가에서도 단일하게 규정된 사회통합 개념을 찾기는 어렵기 때문에, 정책적 차원의 사회통합 개념은 문제해결 지향적 성격을 지녀 시대별·기관별로 상이하다(Chan et al., 2006).

이와 같이 사회통합에 대한 개념은 국가마다 혹은 지역마다 그 핵심 내용이 다르며, 공동체안의 다양한 구성원의 특성에 따라 다르게 개념화 되고 규정되어진다. 그럼에도 불구하고 공통적으로 정의되어 지는 것은 사회통합이 사회 구성원이 공동체에 소속감을 가지고 공동의 목표를 공유하며, 다양한 배경의 구성원이 동등한 기회를 누리도록 하고, 공동체간의 강력한 유대적 네트워크를 형성시킨다는 사실이다.

〈표 II -9〉 사회통합의 연구자별 정의

| 연구자 | 사회통합 정의 |
|-------------------------|--|
| Maxwell(1996) | 공동체에 대한 귀속감을 제고하여 도전과제에 공동으로 대응할 수 있도록 가치와 인식을 공유하고 부와 소득의 격차를 축소하는 과정 |
| Jenson(1998) | 어떤 것의 결여를 감지한 사람들 사이에서” 그리고 “일련의 문제들이 발생할 때” 요구되는 것 |
| Lockwood(1999) | 공동체의 수준에서 친족이나 지역의 자발적 조직과 같은 강한 일차적 네트워크의 상태를 지칭하는 것 |
| Berkman & Kawachi(2000) | 사람들 간에 인종적·경제적·정치적 이유들로 인해 야기되는 잠재적 갈등이 없는 상태를 의미하며, 상호 신뢰, 상호 호혜성, 사회산업들 간의 연합체, 효과적 갈등 조정 제도 등이 실재함으로써 강한 사회적 유대를 형성하고 있는 상태 |
| Hulse-Stone (2007) | 모든 캐나다인 안에서 신뢰감, 희망과 호혜성에 기반 하여 캐나다 내에서 공유된 가치·변화, 공유된 도전과제(challenges)와 동등한 기회의 공동체를 발전시키는 일련의 과정 |
| Phillips(2008) | 사회적 관계망을 창출하고 유지하는 인프라와 공동체 구성원 간의 유대를 포괄하는 개념 |
| 노대명(2009) | 공동체의 구성원들이 공동체에 대한 소속감을 갖고 공동의 비전을 공유하며, 다양한 배경을 가진 구성원들이 동등한 기회를 누리도록 하고, 다양한 배경을 가진 개인들이 강력하고 긍정적인 관계를 발전시켜 나가도록 하는 것 |
| 사회통합위원회 (2010) | 다양한 특성을 가진 구성원들이 공동체에 대한 소속감을 갖고 공동의 비전을 공유하며 긍정적인 관계를 유지하는 국민적 결집력으로 정의하며, 사회통합은 공생적 사회질서의 전제조건이며 국가와 사회의 지속적 발전을 위한 동력으로 사회통합은 사회 질서에 대한 개인과 사회의 상호 공감, 사회적 배제 집단의 포용으로부터 출발하는 것 |

2) 사회통합의 측정 및 지표

사회통합 개념의 이론적 다양성으로 인해, 현실적으로 사회통합에 대한 단일한 정의가 존재하기 어렵기 때문에 엄격하고 단일한 정의를 사용하는 대신에 다원주의적(pluralistic approach) 접근을 채택하는 경우도 많다(Chan et al, 2006). 사회통합의 개념을 다양하게 정의내리고 있기 때문에 사회통합의 지표 또한 국가, 학자 등에 따라 다원주의적 시각으로 구성되어 있다.

Jenson(1998)는 사회통합의 차원을 공유된 가치와 정체감의 존재 여부를 포함하는 소속감(belonging)과 고립(isolation) 차원, 노동시장에서 참여 기회와 공평성을 포함 하는 포용(inclusion)과 배제(exclusion) 차원, 중앙 및 지방 정부 수준에서 사람들의 정치적 참여와 사람들의 정치적 각성을 통한 시민단체 등과 같은 제 3영역의 참여를 포함하는 참여(participation)와 복종(passivity) 차원, 다원주의 사회에서 차이에 대한 관용과 존중을 포함하는 인정(recognition)과 거부(rejection) 차원, 갈등의 중재자로서 공공 기관 또는 민간 기구의 정당성을 포함하는 정당성 (legitimacy)과 비정당성(illegitimacy) 차원 등의 5가지 차원으로 구분하였다(Jenson, 1998, 김준영·김혜영, 2012에서 재인용).

또한 Bernard(1999)는 사회통합 차원을 경제적, 정치적, 사회문화적 영역 등 3가지로 나누었으며, 단일 지표로는 측정불가능 함을 제시했다. Berger- Schmidt(2000)은 불평등과 사회적 배제의 최소화 및 사회적 자본의 강화 등의 2가지 가능지표를 제시하였는데, 먼저 불평등과 사회적 배제의 최소화 관련 지표로 지역 간 불균형, 동등한 기회제공, 사회적 배제 관련 변수를 사용하였다. 또한 사회적 자본의 강화 측면의 지표로 사회적 관계의 이용도, 사회, 정치적 활동 및 참여, 사회적 제도의 질과 관련된 변수를 제시하였다(Chan et al, 2006).

Forrest & Kearns(2001)은 공동의 가치와 시민문화, 사회적 질서와 통제, 사회적 연대 및 부의 불평등 감축, 사회적 관계망과 사회적 자본, 장소적 애착과 정체성의 5가지 영역으로 구분하여 지표를 제시하였다.

한편 노대명(2009)은 소득, 금융, 고용, 교육, 건강, 주거, 가족의 7개 영역과 그에 따른 21개의 세부지표를 제시하였다. 박은희(2009)도 지역 사회통합지수의 구성 지표를 제시하였는데, 사회경제적 안정성, 사회적 응집성, 사회적 포용성, 사회적 역능성의 4가지 영역으로 구분하고 24개의 개별지표로 구성하였다. 차미숙 외(2011)는 지역사회통합지표를 지역사회안정, 지역사회형평, 지역사회참여, 지역사회제도역량의 4가지 대표 영역으로 구분하고, 세부영역으로 객관지표 18개와 주관지표 7개로 구분하여 제시하였다. 김준영·김혜영(2012)은 Bernard(1999)와 Rajulton·Ravanera·Beaujot(2007)의 연구에서 사용된 사회통합의 영역 즉, 경제적, 정치적, 사회문화적 사회통합의 차원을 토대로 경제적, 정치적, 사회문화적 영역 등 크게 3가지 영역으로 구분하였으며, 각각의 영역을 다시 포용, 평등, 정당성, 참여, 인정, 소속감의 6가지 영역으로 구분하여 지표를 제시하였다.

〈표 II-10〉 사회통합의 지표 : 국외연구사례

| 구분 | 영역 | 지표 | |
|--------------------------------------|---------------------------------|--|-----------------------------------|
| Bernard · Chan et al.(2006) | | · 경제, 정치, 사회문화 영역으로 나눔, 단일지표 측정 불가능 | |
| | 공식적 참여 | · 통합-배제, 정당성-비정당성, 인정-부정 | |
| | 실질적 참여 | · 평등-불평등, 참여-수동성, 소속-고립 | |
| Rajulton · Ravanera · Beaujot (2007) | 포용 | · 전일제 고용 : 전일제 고용비율 | |
| | | · 정규직 고용 : 정규직 고용비율 | |
| | 평등 | · 2만달러 소득 : 개인 소득이 2만 달러 이상인 사람들의 비율 | |
| | 정당성 | · 연방선거 투표 : 연방정부 선거 때 투표 참여한 사람들의 비율 | |
| | | · 주선거 투표 : 주정부 선거 때 투표 참여한 사람들의 비율 | |
| | | · 지자체 투표 : 지자체 선거 때 투표 참여한 사람들의 비율 | |
| | 참여 | · 자원봉사 : 자원봉사에 참여하는 사람들의 비율 | |
| | | · 시민참여 : 조직에 참여하는 사람들의 비율 | |
| | 인식 | · 인종적 다원성: 주요 인종집단의 다양성 측정 | |
| 소속감 | · 매주 가족이나 친지와 교류하는 사람들의 비율 | | |
| | · 친구와의 교류: 매주 친구와 교류하는 사람들의 비율 | | |
| | · 매주 친구와 스포츠나 여가 활동을 하는 사람들의 비율 | | |
| Mateo and Payne (2008) | 사회적 자본 | · 법의 준수, 개인 간 신뢰, 공적 제도에 대한 신뢰 | |
| | 기회의 배분 | · 빈곤수준, 소득 불균형(지니계수), 중산층 규모 교육 불균형(지니계수), 세대 간 이동성 | |
| CCSD (캐나다 사회발전위원회) | 경제적 조건 | · 소득분포, 빈곤, 고용, 이동성 등 | |
| | 삶의 기회 | · 보건(health care), 교육, 주거 등 | |
| | 삶의 질 | · 인구, 건강, 개인과 가족의 안전, 소통 네트워크, 자연환경 질 등 | |
| | 협력의 의지 | · 신뢰, 제도에 대한 믿음, 소속감, 다양성에 대한 존중 등 | |
| | 참여 | · 자원봉사주의(voluntarism), 집단 활동, 사회적 지원 관계망, 정치적 참여, 문예(literary) 등 | |
| EU (유럽연합) | 1 차 | 소득 | · 빈곤율, 소득분포, 빈곤지속성, 상대적 빈곤격차 |
| | | 결속 | · 지역차원의 고용률 |
| | | 실직 | · 장기실직, 무직 가구원수 |
| | | 교육 | · 조기교육의 상실 |
| | | 수명 | · 평균 기대수명 |
| | | 건강 | · 소득 수준별 자각 건강상태 |
| | 2 차 | 빈곤 | · 빈곤산포, 특정시점의 빈곤율 변화, 소득이전 전의 빈곤율 |
| | | 소득분배 | · 지니계수 |
| | | 실직 | · 장기 실직자 비율, 초장기 실직자 비율, 저학력 비율 |
| | | 교육 | · 저학력 비율 |

<표 II-11> 사회통합의 지표 : 국내연구사례

| 구분 | 영역 | | 지표 |
|---------------------------|----------|---|---|
| 노대명 (2009) | 소득 | | 빈곤율, 5분위 소득배율, 지니계수 |
| | 고용 | | 실업률, 임시일용직 비율, 고용률 |
| | 금융 | | 가계대출 금리, 가계대출 연체율, 신용불량자 비율 |
| | 교육 | | 교육비 지출 비중, 학력별 임금격차, 중도탈락율 |
| | 건강 | | 질환별 사망률, 의료비 과부담가구율, 의료소외계층비율 |
| | 주거 | | 주택전세가격 지수, 주거비 과부담가구율, 5분위 재산배율 |
| | 가족 | | 이혼율, 자살률, 사회적 연계망 |
| 박은희 (2009) | 안정성 | 경제적 고통 | 실업률, 소비자물가상승률, 어음부도율 |
| | | 사회안전 | 범죄율, 자살률, 교통사고발생건수 |
| | 응집성 | 신뢰·규범 | 조이혼율, 입양 및 국제결혼에 대한 긍정적 의견비율 |
| | | 사회참여 | 투표율 자원봉사활동참여비율, 후원인구비율 |
| | 포용성 | 사회적배제 | 여성경제활동참가율, 비정규직 비율, 장애인 의무고용비율 |
| | | 사회서비스 | 천명당 의사수, 국민연금가입자 비율, 복지예산비중 |
| 역능성 | 교육 | 교원1인당 학생수, 교육비부담률, 대학진학률 | |
| | 문화 | 문화예술 및 스포츠 관람횟수, 문화시설 이용횟수, 문화기반시설수 | |
| 차미숙 외 (2011) | 안정 | 가족안정 | 이혼율, 실업률, 최저주거기준미달가구규모 |
| | | 지역사회안정 | 범죄율, 고소고발건수 |
| | 형평 | 지역사회형평 | 빈곤율, 실업률, 최저주거기준미달가구규모 |
| | | 지역사회포용 | 외국인거주비율, 사회적 기업수, 여성경제활동비율 |
| | 참여 | 지역사회참여 | 지역주민 자원봉사 참여율, 투표율 |
| 제도역량 | 제도적 지원 | 사회복지시설수, 복지예산비중, 공공임대주택 재고율, 평생교육프로그램 지원실적, 지역갈등조정제도 운영실적 | |
| 김준영 · 김혜영 (2012) | 경제 | 포용 | 고용률, 실업률, 비정규직비율, 경제활동 참가율, 여성 경제활동 참가율, 대학졸업 후 정규직 취업률 |
| | | 평등 | 기초생활수급자비율, 노인빈곤율, 아동빈곤율, 기초노령연금 수령률, 의료급여수급자 비율, 복지예산비중, 교원 1인당 학생수 |
| | 정치 | 정당성 | 대통령 선거투표율, 국회의원 선거투표율, 지방의회 의원 선거투표율, 국세체납액, 재정자립도, 인구 천명당 범죄발생 건수, 범죄 검거율, 민원서비스 신청율, 공무원 정원수 |
| | | 참여 | 시민단체 참여율, 정치단체 참여율, 이익단체 참여율, 학술단체 참여율, 자원봉사 참여율 |
| | 사회 문화 | 인정 | 여성가구주가구 비율, 등록 장애인 비율, 장애인 취업자 현황, 건강 가정지원센터 현황, 다문화가구 비율, 사회복지시설수, 요양기관수, 후원인구비율, 외국인수, 아동학대 발생율 |
| 소속감 | | 순인구 이동률, 도시와 농어촌 교류활동 현황, 사회경관개량, 인구십만명당 문화기반시설수, 인구 십만명당 체육시설수, 공공도서관 시설수, 친목/사교단체 참여율 | |

3) 창조산업과 사회통합

UNCTAD(2008)는 창조경제가 일자리와 직업창출에 기여하고 수출과 소득을 증대시키며, 사회통합과 문화적 다양성을 높임으로써 인류의 발전을 촉진시킨다는 점을 지적하였다. 일반적으로 창조산업은 사회통합의 경제적인 측면에도 기여하는 바가 큰 것으로 이해된다. David Throsby(2007)에 따르면, GDP에서 창조산업이 차지하는 비중은 미국이 2001년 기준 7.8%, 영국(2000)이 5.0%, 캐나다(2000)가 5.1%, 브라질이 6.7%, 싱가포르(2001)가 5.7%로 나타났다. 특히 캐나다는 전체 고용에서 차지하는 비중이 2000년 기준 7.0%로 GDP에서 차지하는 비중인 5.1%보다 높게 나타나 창조산업의 고용창출 효과가 비교적 높은 것으로 나타났다.

Landry(2000)는 그 지역에 사는 사람 자신이 창조도시를 이루는 최대의 지역자원이라고 언급하였다. 예를 들면, 영국의 버밍엄지역은 다양한 문화적 특성을 가진 지역의 이민자들이 지역사회와 연결하여 창조산업을 발전시키고 창조도시를 건설하는 도시정책을 추구하고 있다. 버밍엄 지역은 1970년대 이후 중공업이 쇠퇴함에 따라 실업률이 높아지고 생활수준이 낮아지기 시작하였으며, 동시에 아시아, 아프리카와 카리브계의 이민자가 도시 인구의 20% 이상을 차지하고 있어 그들의 사회통합 문제까지 대두되었다. 이러한 상황에서 ‘예술문화전략’을 축으로 환경, 문화, 쾌적한 주거환경을 중시하는 도시정책으로 근본적인 전환을 추진하였다. 그 결과 버밍엄은 영국의 음악도시로 지정되고, 지역 예술가, 소수민족의 예술가가 음악과 댄스, 퍼포먼스에 적극적으로 등용되어 독자적인 문화와 예술성을 도시에 제공하고 있다. 또한 북아프리카에서 건너온 이민자를 비롯한 다수의 소수민족이 살고 있는 다문화 도시로 알려진 프랑스 페르피냥지역 역시 이민과 사회를 연결하고 주민의 다양성을 도시공간에 창조적으로 반영시키는 등의 문화정책을 활용하고 있다. 음악제를 통해 소수민족과 기존 주민들과의 상호이해 증진

으로 사회통합 촉진을 도모하고 있다. 다시 말해 창조산업의 발전은 고용의 양적 증대 뿐 아니라 질적 측면에서 사회통합에 기여하며 영국 버밍엄, 프랑스 페르피냥지역에서 이민자와, 소수민족을 창조산업 경제활동에 참여시킴으로써 사회통합을 촉진하였다. 따라서 이러한 창조산업 경제활동의 고용 증대와 사회통합 측면의 효과는 중요한 의미를 가진다(이연정·윤성민, 2010).

2007년 독일에서는 사회통합계획을 발표하면서 미디어를 통한 문화적 다양성 증진이 중요한 이슈로 떠올랐다. 독일정부는 공영방송과 상업방송, 인쇄매체에게 이주민들의 사회통합을 위한 참여를 촉구했다. 이주민의 사회통합을 위해 이주민 또는 이주민 2, 3세를 보도국과 제작국에서 적극 채용하고, 이주민 출신의 청년제작인력양성을 위해 <Creating Heroes> 프로그램을 운영 중이며, 이주민 출신 기자와 제작진 채용을 적극적으로 추진하고 있다(이선주 외, 2009). 이처럼 이주민들을 창조경제 활동에 주요 주체로 참여하게 함으로써 사회통합에도 기여한다.

이렇듯 문화예술분야는 창조적 발전 또한 사회변화를 이끌어 내며, 사회전반의 문화향유와 문화수준의 고양을 통해 삶의 질 향상에 기여한다(김홍남, 2013). 한편 창조산업은 사회통합의 경제적인 측면에도 기여하는 바가 크다.

창조산업의 일환으로 바이오산업은 의료, 식량, 환경 등의 문제를 해결하여, 1인 가구 및 고령화 인구 증가, 개인의 삶의 질 가치증대에 따른 복지 수요를 충족시켜 삶의 질을 높이게 한다(손상영, 2007). 창조경제의 과학기술 창조측면에서 정보통신기술을 바탕으로 하는 애플과 페이스북의 사례에서는, 창의적 아이디어, IT기술의 융합으로 소프트웨어 기반의 생태계가 구축되었음을 알 수 있다. 애플은 앱스토어를 통해 약 60만개의 일자리를 창출했고, Robert H(2011)에 따르면 페이스북은 미국 내에서 정규직 개발 일자리 18만 2,744개와 121억 9,000만 달러의 경제적 효과를 창출했다고 하였다(이민화, 차두원, 2013). 애플 및 페이스북과 같은 앱스토어 경제는 1인 기업 및 중소기업

개발자들의 참여를 확대시켰으며, 전통산업과 IT산업 간의 융합을 통해 경제 성장 및 발전의 속도가 급속화 되고 있다. 국내에서도 이러한 스마트 혁명으로 IT서비스 분야의 일자리가 확대되고 있다(백준봉 외, 2010).

창조산업은 또한 단순히 소득을 창출하는 수단이 아닌 노동과 여가를 접목하여 생산성을 향상시키고, 고용을 제고하며, 부가가치 생성에 일조한다. 또한 도시민들의 후생수준을 개선하는데 기여하며 사회적 통합 기능까지도 수행한다(오민근·정헌일, 2008). 따라서 창조산업은 창조경제활동을 통해 지역발전의 증대와 고용측면의 경제적 효과뿐만 아니라 질적 측면의 사회통합 및 삶의 질 향상에 기여할 것이다. 또한 지역주민들은 지역의 창조경제활동을 통해 소득 증대 뿐 아니라 네트워크 교류로 인한 지역의 응집력 및 결속력에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

Ⅲ. 창조산업의 공간적 분포 특성 및 패턴 변화

1. 창조산업의 새로운 분류

창조산업의 범위는 국가정책이나 사회, 경제적, 문화적 환경에 따라 상이하다. 타당한 기준이 따로 있는 것이 아니기 때문에 연구자나 정책집행자에 따라 목적에 맞게 분류하는 것이 필요하다. 국내에서도 창조산업의 분류체계에 대한 명확한 기준이 없기 때문에, 국내 실정에 맞는 합리적인 분류체계를 구축하는 것이 필요하다.

제Ⅲ장에서는 제Ⅱ장에서 창조산업의 분류에 관해 논의된 것을 바탕으로 국내 실정에 맞게 창조산업을 재분류하였다. 본 연구는 창조산업을 분류함에 있어 유엔무역개발협의회(UNCTAD)의 창조산업 분류를 우선적으로 따르되, 창조성이 높은 과학기술산업과 미래의 유망산업을 추가로 포함시켜 분류하였다. 유엔무역개발협의회는 창조산업이 사회적 통합, 문화의 다양성, 인간개발을 촉진시키면서 소득과 고용창출 및 수출을 증가시킨다고 정의하였다. 따라서 본 연구의 목적인 창조산업의 경제·사회적 측면의 영향을 파악하기 위해 유엔무역개발협의회의 창조산업 정의에 따른 분류가 적합하다고 판단하였다.

유엔무역개발협의회의 ‘2010년 창조경제 보고서’에서 창조산업은 예술, 문화, 산업, 기술이 교차해서 만나는 것이라고 정의하면서 창조산업을 전통문화, 예술, 미디어, 기능적 창조 등 4대 부문으로 분류하였다. 전통문화 부문은 공연, 축제 등의 문화적 표현산업과 박물관, 도서관 등의 문화적 장소 산업을 포함하며, 예술부문은 그림, 조각, 골동품등의 시각예술산업과 음악, 연극, 무용 등의 행위예술 산업으로 구분하였다. 미디어부문은 출판 및 인쇄와 영화, 라디오, TV 등의 시청각 미디어, 즉 오디오비주얼산업으로 분류하

였다. 끝으로 실용적 창조부문은 디자인과 뉴미디어, 건축, 광고 등의 창조 서비스산업으로 분류되었다.

본 연구는 전통문화 부문의 문화적 장소와 지역특산품 산업을 추가하여 문화·유산이라는 하나의 부문으로 통일하였으며, 예술과 미디어 부문에서는 그대로 분류체계를 따랐다(표 III-1 참조). 실용적 창조부문에서는 디자인 산업에 포함되어 있는 패션산업을 따로 분류하였으며, 뉴미디어산업과 창조 서비스산업은 그대로 유지하였다. 여기에 정보통신기술과 새로운 미래 성장 동력 산업을 추가로 포함시켰다. 정보통신기술부문은 ICT 제조업과 ICT 서비스업으로 분류하였다. ICT 제조업은 제조업 바탕으로 IT와 전통산업의 융합을 통한 성장을 기대하고 있으며, ICT 서비스업은 빅데이터, 콘텐츠를 포괄하는 ICT 부문의 성장이 급증하고 있어 국가의 성장 동력산업으로 발돋움 할 것이다.

본 연구는 또한 창조산업의 새로운 성장동력산업으로 바이오산업과 식품 산업을 추가하였다. 바이오산업은 21세기 이후 기술적, 산업적 파급효과가 가장 크게 나타날 것으로 주목받고 있는 고부가가치 산업으로 경제적 효과 뿐 아니라 사회문화 등 대한 비경제적 효과도 매우 클 것으로 주목받고 있는 산업이다(권재중·주경식, 2009). 식품산업도 국내 농수산 자원을 활용한 다양한 특화상품을 개발할 수 있는 부가가치가 높은 산업이다. 특히 음식의 세계화로 인해 국가 이미지 제고 및 식재료 수출, 관광객 유치 증가 등의 경제적 부가가치와 고용 창출 효과가 기대되는 분야로 주목받고 있다(노수현, 2012). 따라서 본 연구에는 창조산업을 문화산업의 테두리에서 벗어나 과학기술과 새로운 아이디어를 융합한 산업을 추가하여 포괄적으로 분류하였다. 이에 따라 본 연구에서 창조산업을 6개의 부문과 13개의 산업으로 나누었으며, 한국표준산업분류코드인 세세분류(5-digit)를 기준으로 247개 산업을 추출하여 새롭게 재분류하였다(표 III-3).

〈표 III-1〉 창조산업 분류

〈UNCTAD 창조산업 분류〉

| 1 | 전통문화 | 2. 예술 | 3. 미디어 | 4. 실용적 창조 |
|---|--------|--------|-----------|-----------|
| ① | 문화적 장소 | ③ 시각예술 | ⑤ 출판 및 인쇄 | ⑦ 디자인 |
| ② | 문화적 표현 | ④ 행위예술 | ⑥ 오디오비주얼 | ⑧ 뉴미디어 |
| | - | - | - | ⑨ 창조서비스 |



〈본 연구에서의 창조산업 분류〉

| 1. 문화·유산 | | 2. 예술 | | 3. 지식정보미디어 | |
|--------------|--------|-----------|----------|------------|---------|
| ① | 문화적 장소 | ② | 시각예술 | ④ | 출판 및 인쇄 |
| | | ③ | 행위예술 | ⑤ | 오디오비주얼 |
| 4. 실용적 가치 창조 | | 5. 정보통신기술 | | 6. 미래가치 창조 | |
| ⑥ | 디자인 | ⑩ | ICT 제조업 | ⑫ | 바이오 |
| ⑦ | 패션 | | ICT 서비스업 | | ⑬ |
| ⑧ | 뉴미디어 | ⑪ | | | |
| ⑨ | 창조서비스 | | | | |

다음은 분류된 창조산업의 특징을 고찰하였다. 첫째, 문화·유산부문의 산업들은 문화적 요소를 포함하고 있으며 문화 활동에 기반을 두며, 문화적 가치를 제작하고 소비하는 산업의 특징을 갖는다. 또한 영리에 목적을 두어 경제적 가치를 창출하는 문화산업적인 특징을 갖는다.

둘째, 예술부문의 산업들은 순수한 예술적 가치를 지닌 전통예술적인 산업과 창조예술적인 산업의 특징을 갖는다. 순수한 예술적 가치는 비영리의 목적을 가지고 있고, 순수창작적인 특징을 갖으나, 창조예술적인 측면은 영리의 목적을 두고 예술의 경제적 가치를 창출하기 위해 제작, 소비하는 특징을 갖는다.

셋째, 지식정보미디어 부문의 산업들은 대중들과 커뮤니케이션을 연결시켜 주는 상업적인 콘텐츠를 제작, 유통하는 산업의 특징을 갖는다. 이 부문의 창조산업의 특징은 문화적인 가치를 영리에 목적을 두고 대중문화를 생산, 배포하며, 저작권을 가진 산업이다.

넷째, 실용적 가치창조 부문의 산업들은 실용적이고 기능적인 생산물을 제작하고 유통하며, 콘텐츠를 개발하고 서비스하는 기능적인 산업과 지식재산권 및 저작권을 가진 산업의 특징을 갖는다.

다섯째, 정보통신기술 부문의 산업들은 과학적인 창조에 바탕을 두어 기술혁신과 창조성이 결합한 생산물을 제작, 유통, 소비하는 혁신산업의 특징을 갖는다.

여섯째, 미래가치창조 부문의 산업들은 산업 간의 융합과 과학기술적인 창조가 결합하여 생산물을 제작하며, 경제적 가치를 창출하는 산업의 특징을 갖는다.

〈표 III-2〉 창조산업의 분류기준

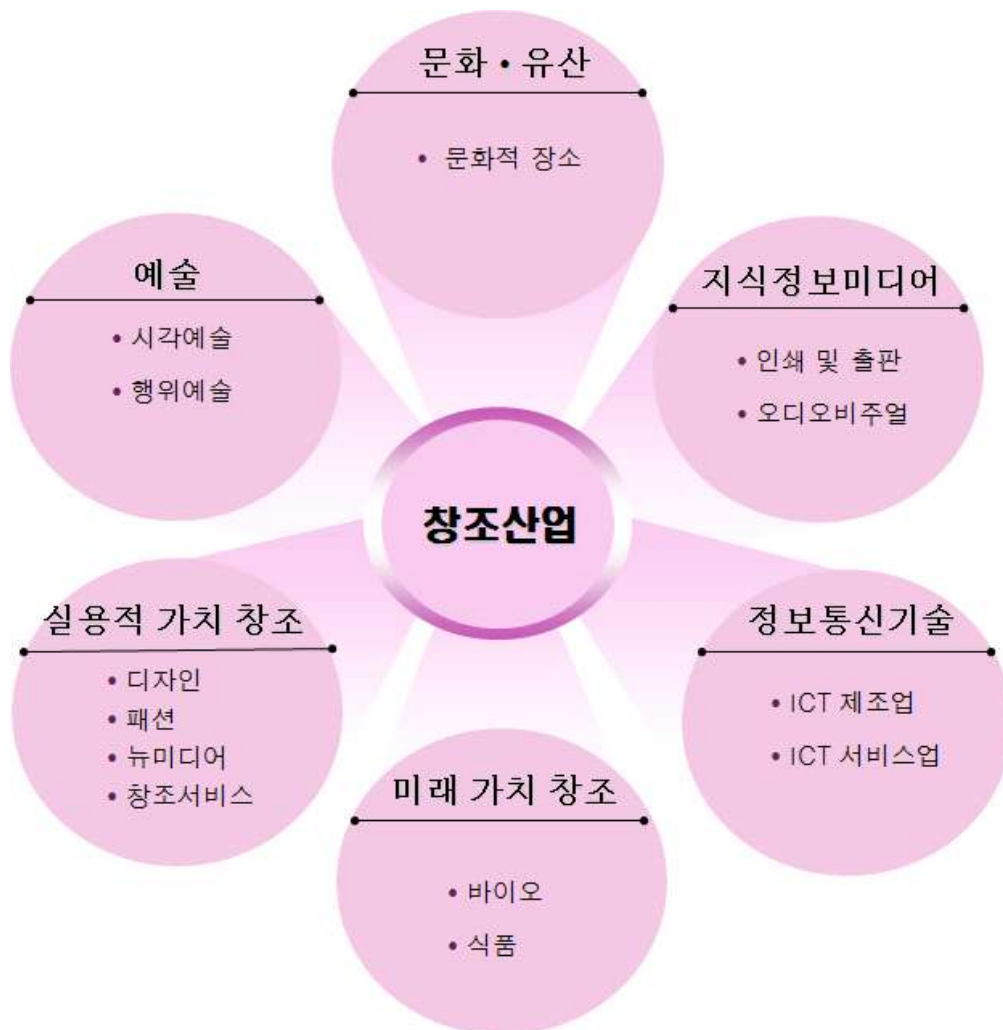
| 본 연구에서의 창조산업 분류 | | 분류근거 및 기준 | | | | | | | | |
|--------------------|---------|------------|-------------------|-----------|-------------------|------------|----------|-------|----------------|-------|
| | | DCMS 모델 | 상징적 TEXT 모델 | 동심원 모델 | WIPO 저작권 모델 | UNE SCO | UN DP | Caves | Cunning ham | Pratt |
| 문화 · 유산 | 문화적장소 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | Y | B | B.D |
| 예술 | 시각예술 | | ● | ● | ● | | ● | Y | B | B |
| | 행위예술 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | N | B | A.B.D |
| 지식 정보 미디어 | 인쇄및출판 | ● | ● | ● | ● | | ● | Y | B.C | B,C |
| | 오디오편류얼 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | Y | B.C | B.C.D |
| 실용적 가치 창조 | 디자인 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | Y | B | B |
| | 패션 | ● | ● | ● | ● | | ● | Y | B | B |
| | 뉴미디어 | ● | ● | ● | ● | | ● | Y | B.C | A.B.D |
| | 창조서비스 | | | | | | ● | Y | B.C | B.C.D |
| 정보 통신 기술 | ICT제조업 | | | | | | | Y | C | B |
| | ICT서비스업 | | | | | | | Y | C | C.D |
| 미래 가치 창조 | 바이오 | | | | | | | Y | C | A.B |
| | 식품 | | | | | ● | | Y | C | A.B |

※ Caves(2000)은 창조산업을 영리와 비영리로 구분함. 영리를 Y, 비영리를 N 표기함.

※ Cunningham(2002)은 창조산업을 정치, 문화, 기술영역을 포함하는 창조적인 산업으로 구분함. 정치는 A, 문화는 B, 기술은 C로 표기함.

※ Pratt(2004)은 창조산업은 복잡한 가치사슬구조로 이루어져 있으며, 창작, 제작, 유통, 소비의 구조로 4단계로 구분함. 창작은 A, 제작은 B, 유통은 C, 소비는 D로 표기함.

※ UNESCO(2010)의 창조산업 분류 중 식품은 미식(美食)으로 요리, 음식점업에 해당하나, 본 연구에서는 기술과 산업의 융합적 측면의 식품산업으로 식품제조업만 포함함.



<그림 III-1> 본 연구에서의 창조산업 분류

〈표 III-3〉 본 연구에서의 창조산업 분류

| 부문 | 산업 | 세세분류 |
|-----------------|---------|--|
| 문화·유산 | 문화적 장소 | 도서관, 기록보존소 및 독서실 운영업, 박물관 운영업 사적지 관리 운영업, 식물원 및 동물원 운영업, 자연공원 운영업, 기타 도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업 예술품 및 골동품 소매업, 관광 민예품 및 선물용품 소매업 장식용 목제품 제조업 |
| 예술 | 시각예술 | 가정용 및 장식용 도자기 제조업, 위생용 도자기 제조업 산업용 도자기 제조업, 기타 일반도자기 제조업, 구조용 정형내화제품 제조업, 기타 내화요업제품 제조업, 점토벽돌, 블록 및 유사비내화요업제품 제조업, 타일 및 유사 비내화 요업제품 제조업, 기타 구조용, 비내화 요업제품 제조업, 사진장비 및 광학용품 도매업, 사진기 및 사진용품 소매업, 인물사진 및 행사용비디오 촬영업, 상업용 사진 촬영업, 사진 처리업, 비공연 예술가, 사진용 화학제품 및 감광재료 제조업, 조화 및 모조장식품 제조업, 광학렌즈 및 광학요소 제조업, 기타 광학기계 제조업 |
| | 행위예술 | 피아노 제조업, 현악기 제조업, 전자악기 제조업, 국악기 제조업, 기타 악기 제조업, 악기도매업, 공연시설 운영업 연극단체, 무용 및 음악단체, 기타 공연단체, 공연 예술가 공연 기획업, 공연 및 제작관련 대리업, 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업 |
| 지식 정보 미디어 | 출판 및 인쇄 | 경 인쇄업, 스크린 인쇄업, 기타 인쇄업, 제판 및 조판업 제책업, 기타 인쇄관련 산업, 서적, 잡지 및 신문 도매업 교과서 및 학습서적 출판업, 만화 출판업, 기타 서적 출판업 신문 발행업, 잡지 및 정기간행물 발행업, 정기 광고간행물 발행업, 기타 인쇄물 출판업 |
| | 오디오비주얼 | 음반 및 비디오물 도매업, 음반 및 비디오물 소매업 일반 영화 및 비디오물 제작업, 애니메이션 영화 및 비디오 물 제작업, 광고 영화 및 비디오물 제작업, 방송 프로그램 제작업, 영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작관련서비스업 영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급업, 영화관 운영업 비디오물 감상실 운영업, 음악 및 기타 오디오물 출판업 라디오 방송업, 지상파 방송업, 프로그램 공급업 유선방송업, 위성 및 기타 방송업, 뉴스 제공업, 음반 및 비디오물 임대업 사진기, 영사기 및 관련장비 제조업, 간판 및 광고물 제조업 |

| 부문 | 산업 | 세세분류 |
|-----------------|-------|---|
| 실용적 가치 창조 | 디자인 | 시계부품 제조업, 귀금속 및 관련제품 제조업, 모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업, 기타 운동 및 경기용구 제조업, 인형 및 장난감 제조업, 가발 및 유사 제품 제조업, 시계 및 귀금속제품 도매업, 벽지 및 장판류 도매업, 시계 및 귀금속 소매업, 인테리어 디자인업, 제품 디자인업, 시각 디자인업, 기타 전문 디자인업 |
| | 패션 | 남자용 정장 제조업, 여자용 정장 제조업, 내의 및 잠옷 제조업, 한복 제조업, 셔츠 및 체육복 제조업, 근무복, 작업복 및 유사 의복 제조업, 가죽의복 제조업, 유아용 의복 제조업, 그외 기타 봉제의복 제조업, 원모피 가공업, 천연모피제품 제조업, 인조모피 및 인조모피 제품 제조업, 편조의복 제조업, 스타킹 및 기타 양말 제조업, 기타 편조의복 액세서리 제조업, 모자 제조업, 그외 기타 의복액세서리 제조업, 원피가공 및 가죽 제조업, 핸드백 및 지갑 제조업, 가방 및 기타 보호용 케이스 제조업, 기타 가죽제품 제조업, 구두류 제조업, 기타 신발 제조업, 신발부분품 제조업 |
| | 뉴미디어 | 영상뉴미디어기 제조업, 기타 오락용품 제조업, 온라인·모바일 뉴미디어 소프트웨어 개발 및 공급업, 기타 뉴미디어 소프트웨어 개발 및 공급업, 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업, 응용소프트웨어 개발 및 공급업, 컴퓨터 프로그래밍 서비스업, 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업, 컴퓨터시설 관리업, 기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업 |
| | 창조서비스 | 물리, 화학 및 생물학 연구개발업, 농학 연구개발업, 의학 및 약학 연구개발업, 기타 자연과학 연구개발업, 전기·전자공학 연구개발업, 기타 공학 연구개발업, 경제학 연구개발업, 기타 인문 및 사회과학 연구개발업, 광고 대행업, 옥외 및 전시 광고업, 광고매체 판매업, 광고물 작성업, 그외 기타 광고업, 건축설계 및 관련 서비스업, 도시계획 및 조경설계 서비스업, 건물 및 토목엔지니어링 서비스업, 환경건설링 및 관련 엔지니어링 서비스업, 기타 엔지니어링 서비스업, 매니저업, 번역 및 통역서비스업, 사업 및 무형 재산권 중개업, 물품감정, 계량 및 견본 추출업, 그외 기타 분류안된 전문, 과학 및 기술 서비스업, 그외 기타 분류안된 오락관련 서비스업 |

| 부문 | 산업 | 세세분류 |
|----------------|-------------|--|
| 정보 통신 기술 | ICT 제조업 | 전자집적회로 제조업, 다이오드, 트랜지스터 및 유사반도체 제조업 액정 평판 디스플레이 제조업, 플라즈마 및 기타 평판 디스플레이 제조업, 인쇄회로기판 제조업, 전자부품 실장기판 제조업, 전자관 제조업, 전자카드 제조업, 전자접속카드 제조업, 컴퓨터 제조업 기억장치 제조업, 컴퓨터 모니터 제조업, 컴퓨터 프린터 제조업 기타 주변기기 제조업, 유선 통신장비 제조업, 방송장비 제조업 이동전화기 제조업, 기타 무선 통신장비 제조업, 텔레비전 제조업 비디오 및 기타 영상기기 제조업, 라디오, 녹음 및 재생기기제조업 기타음향기기제조업, 마그네틱 및 광학 매체 제조업 |
| | ICT 서비스업 | 컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 도매업, 통신장비 및 부품 도매업 컴퓨터 및 사무용 기계장비 임대업, 기타 산업용 기계 및 장비 임대업, 유선통신업, 무선통신업, 위성통신업, 통신 재판매업 그외 기타 전기통신업, 컴퓨터 및 사무용 기기 수리업, 통신장비 수리업, 자료 처리업, 호스팅 및 관련 서비스업, 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업, 뉴스 제공업, 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업, 그외 기타 정보 서비스업 |
| 미래 가치 창조 | 바이오 | 곡물 및 기타 식량작물 재배업, 종자 및 묘목 생산업, 기타 작물 재배업, 그외 기타 축산업, 기타 곡물가공품 제조업, 의약품 화합물 및 향생물질 제조업, 생물학적 제제 제조업, 완제 의약품 제조업 한의학품 제조업, 동물용 의약품 제조업, 의료용품 및 기타 의약 관련 제품 제조업, 그외 기타 분류안된 섬유제품 제조업, 석유화 학계 기초화학물질 제조업, 기타 기초유기화학물질 제조업, 농약 제조업, 그외 기타 분류안된 화학제품 제조업, 저장용 및 위생용 플라스틱 제조업, 그외 기타 플라스틱 제품 제조업, 방사선 장치 제조업, 전기식 진단 및 요법기기 제조업, 정형외과용 및 신체 보정용 기기 제조업, 그외 기타 의료용 기기 제조업 |
| | 식품 | 가금류 가공 및 저장 처리업, 기타 육류 가공 및 저장처리업, 수산동물 훈제, 조리 및 유사 조제식품 제조업, 수산동물 건조 및 염장품 제조업, 수산동물 냉동품 제조업, 기타 수산동물 가공 및 저장처리업, 수산식품 가공 및 저장 처리업, 과일 및 채소 절임식품 제조업, 기타 과일·채소 가공 및 저장처리업, 동물성 유지 제조업, 식물성 유지 제조업, 식용 정제유 및 가공유 제조업 액상시유 및 기타 낙농제품 제조업, 아이스크림 및 기타 식용빙 과류 제조업, 제과용 혼합분말 및 반죽 제조업, 기타 곡물가공품 제조업, 전분제품 및 당류 제조업, 떡류 제조업, 빵류 제조업, 코코아 제품 및 과자류 제조업, 설탕 제조업, 면류, 마카로니 및 유사식품 제조업, 식초, 발효 및 화학 조미료 제조업 천연 및 혼합조제 조미료 제조업, 장류 제조업, 기타 식품 첨가물 제조업 커피 가공업, 차류 가공업, 수프 및 균질화식품 제조업, 두부 및 유사식품 제조업, 인삼식품 제조업, 건강보조용 액화식품 제조업 건강기능식품 제조업, 도시락 및 식사용 조리식품 제조업, 그외 기타 식료품 제조업, 동물용 사료 및 조제식품 제조업, 탁주 및 약주 제조업, 청주 제조업, 맥아 및 맥주 제조업, 기타 발효주 제조업 |

2. 창조산업의 성장 및 현황

창조산업의 사업체수와 종사자수를 전국과 대비하여 살펴본 결과, 수도권 사업체수는 2000년 131,983개, 2005년 137,357개, 2012년 150,602개로 증가하였으며, 종사자수도 2000년 1,171,107명, 2005년 1,229,855명, 2012년 1,414,473명으로 증가하였다. 창조산업의 사업체수 전국대비 비중을 보면 서울특별시가 2000년 34.2%, 2005년 34.9%, 2012년 34.1%로 수도권 내에서 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 경기도가 그 다음으로 큰 비중(2012년 19.2%)을 차지하고 있다. 반면에 인천광역시는 수도권 내에서 가장 낮은 비중을 차지하고 있을 뿐만 아니라, 감소추세를 보이고 있다.

창조산업의 종사자수 전국대비 비중을 보면, 서울특별시가 2000년 38.9%, 2005년 35.5%, 2012년 34.3%로 수도권 내에서 가장 큰 비중을 차지했으며, 경기도가 그 다음으로 큰 비중(2012년 27.3%)을 차지하였다. 인천광역시는 사업체수 전국대비 비중과 같은 추세로 감소하는 경향을 보이고 있다.

전국대비 수도권의 사업체수, 종사자수 비중은 모두 증가하는 경향을 보였으며, 특히 경기도가 빠른 증가추세를 보이고 있는 것으로 나타났다. 반면에 인천광역시는 창조산업의 사업체수와 종사자수 모두 수도권 내에서 낮은 비중을 보였으며, 전국대비 비중도 감소하는 경향을 보였다. 결국 창조산업은 수도권 내에서 지역에 따라 증가하고 감소하는 경향이 다른 것으로 나타났다.

<표 III-4> 창조산업의 사업체수 전국대비 비중

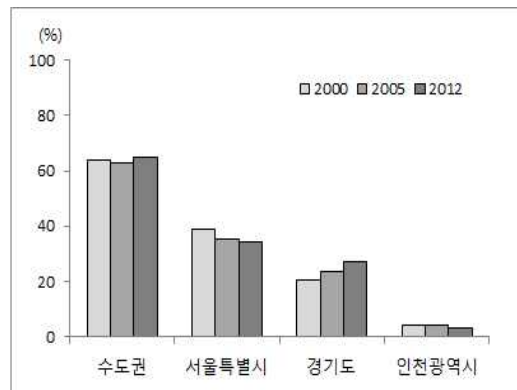
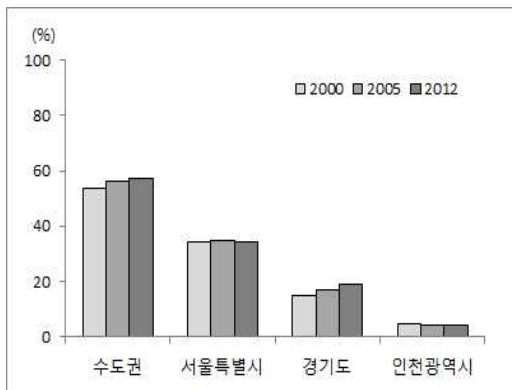
(단위: 개, %)

| 구분 | 2000 | | 2005 | | 2012 | |
|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | 사업체수 | 전국대비 비중 | 사업체수 | 전국대비 비중 | 사업체수 | 전국대비 비중 |
| 서울특별시 | 83,886 | 34.2 | 85,693 | 34.9 | 89,472 | 34.1 |
| 경기도 | 37,080 | 15.1 | 41,311 | 16.8 | 50,512 | 19.2 |
| 인천광역시 | 11,017 | 4.5 | 10,353 | 4.2 | 10,618 | 4.0 |
| 수도권 | 131,983 | 53.8 | 137,357 | 56.0 | 150,602 | 57.4 |
| 전국 | 245,315 | 100 | 245,416 | 100 | 262,509 | 100 |

<표 III-5> 창조산업의 종사자수 전국대비 비중

(단위: 명, %)

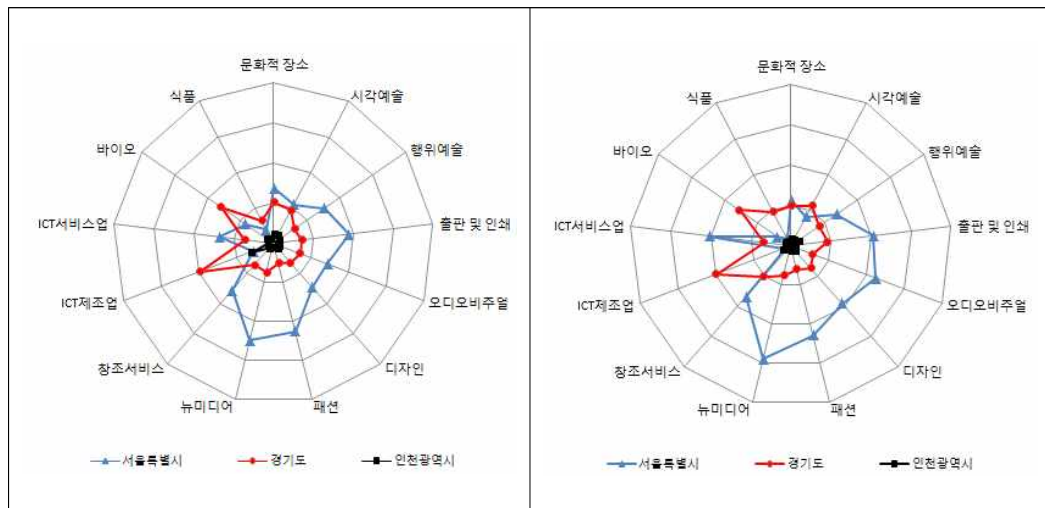
| 구분 | 2000 | | 2005 | | 2012 | |
|-------|-----------|---------|-----------|---------|-----------|---------|
| | 종사자수 | 전국대비 비중 | 종사자수 | 전국대비 비중 | 종사자수 | 전국대비 비중 |
| 서울특별시 | 714,899 | 38.9 | 693,230 | 35.5 | 746,800 | 34.3 |
| 경기도 | 376,525 | 20.5 | 458,896 | 23.5 | 595,890 | 27.3 |
| 인천광역시 | 79,683 | 4.3 | 77,729 | 4.0 | 71,783 | 3.3 |
| 수도권 | 1,171,107 | 63.8 | 1,229,855 | 63.0 | 1,414,473 | 64.9 |
| 전국 | 1,836,431 | 100 | 1,951,693 | 100 | 2,179,964 | 100 |



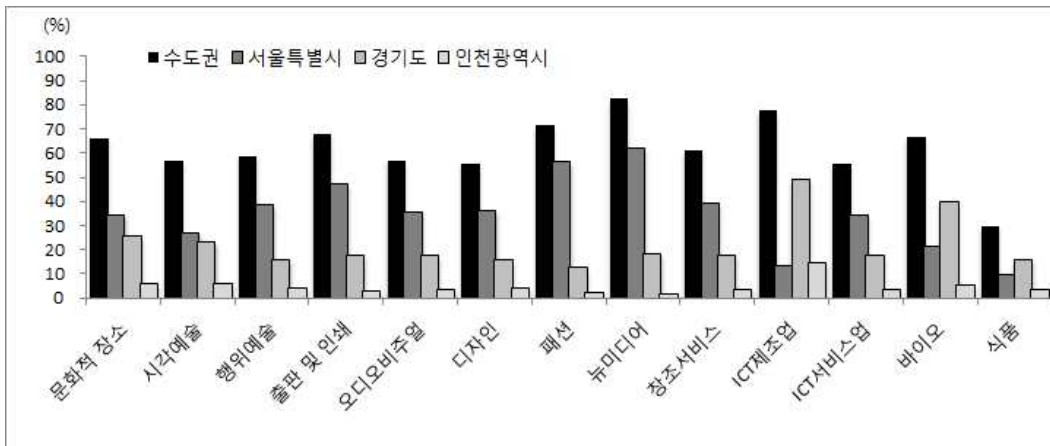
<그림 III-2> 창조산업의 전국대비 사업체수(좌)·종사자수(우) 비중

창조산업 내 13개 산업별로 사업체수와 종사자수의 전국대비 비중을 보면, 식품산업을 제외하고는 수도권 비중이 모두 50%이상을 차지하는 것으로 나타나 창조산업은 수도권에 집중되어 있다. 특히 서울특별시는 전국대비 사업체수 비중에서 뉴미디어, 패션, 출판 및 인쇄, 창조서비스를 중심으로 높게 나타났으며, 종사자수에서는 뉴미디어, 패션, 오디오비주얼, 출판 및 인쇄, ICT 서비스업을 중심으로 한 실용적 가치창조 부문과 지식정보미디어 부문이 집중되어 있는 것으로 나타났다.

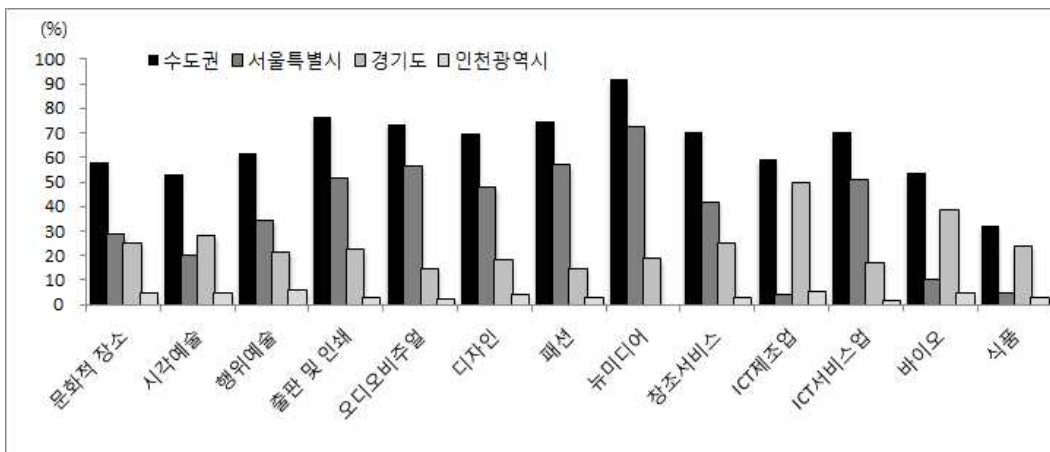
경기도의 사업체수와 종사자수 전국대비 비중을 보면, ICT 제조업과 바이오산업, 식품산업이 서울특별시와 인천광역시에 비해 높은 비중으로 나타나 정보통신기술부문의 제조업 부문과 미래가치창조부문이 상대적으로 집중되어 있다. 인천광역시는 ICT 제조업에서 사업체수와 종사자수 모두가 서울특별시 보다 높게 나타나 창조산업 중 ICT 제조업의 집중 패턴을 보이고 있다.



<그림 III-3> 2012년 창조산업 전국대비 사업체수 비중(좌)·종사자수 비중(우)



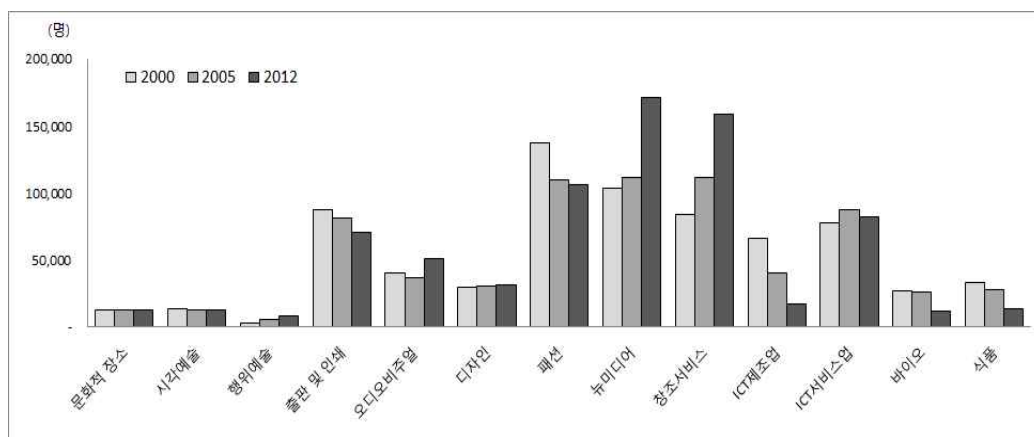
<그림 III-4> 창조산업별 전국대비 사업체수 비중(2012)



<그림 III-5> 창조산업별 전국대비 종사자수 비중(2012)

서울특별시 창조산업의 분류에 따른 현황을 살펴보면, 2000년 뉴미디어 산업은 사업체수 전국대비 비중이 84.2%로 가장 높게 나타났다. 이후 사업체수는 증가했지만, 2005년 58.9%, 2012년 62.2%로 전국대비 비중은 줄어 들었다. 시각예술과 행위예술, 오디오비주얼, 패션 산업 등은 사업체수 전국대비 비중이 2000년에서 2012년으로 갈수록 증가하는 것으로 나타났다. 종사자수의 전국대비 비중에서 2000년 뉴미디어는 94.6%로 서울특별시에 대부분 집중되어 있었지만 2005년 73.7%, 2012년 72.3%으로 종사자수 자체는 늘었지만 전국대비 비중이 줄어들어 다른 지역으로 분산되어진 것으로 나타났다. 한편 오디오비주얼, 디자인, 패션, ICT서비스업이 2000년에서 2012년으로 갈수록 증가한 것으로 나타났다. 또한 뉴미디어와 창조서비스 산업의 종사자수는 2000년부터 2012년까지 증가한 것으로 나타났다.

서울특별시에서 사업체수 전국대비 비중이 50%가 넘는 산업으로 패션과, 뉴미디어산업이 나타났으며, 종사자수 전국대비 비중은 출판 및 인쇄, 오디오비주얼, ICT서비스업, 패션, 뉴미디어산업이 50%를 넘는 것으로 나타나 이들 산업들은 서울특별시에 집중되어 있는 것으로 나타났다.



<그림 III-6> 서울특별시의 창조산업별 종사자수 변화 (2000·2005·2012)

<표 III-6> 서울특별시 창조산업별 사업체수 현황

(단위: 개, %)

| 창조산업 분류 | | 2000 | | 2005 | | 2012 | |
|-------------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|---------|
| | | 사업체수 | 전국 대비비중 | 사업체수 | 전국 대비비중 | 사업체수 | 전국 대비비중 |
| 문화·유산 | 문화적 장소 | 4,113 | 47.0 | 4,077 | 36.5 | 3,493 | 34.6 |
| 예술 | 시각예술 | 4,206 | 24.3 | 3,804 | 26.5 | 3,732 | 27.2 |
| | 행위예술 | 406 | 29.5 | 610 | 37.2 | 1,263 | 38.6 |
| 지식정보 미디어 | 출판 및 인쇄 | 11,691 | 49.8 | 11,909 | 48.5 | 12,323 | 47.1 |
| | 오디오비주얼 | 8,215 | 25.6 | 5,227 | 28.3 | 5,333 | 35.9 |
| 실용적 가치창조 | 디자인 | 9,075 | 38.8 | 9,827 | 44.5 | 8,359 | 36.2 |
| | 패션 | 17,406 | 47.5 | 14,922 | 49.1 | 16,542 | 56.3 |
| | 뉴미디어 | 5,810 | 84.2 | 5,039 | 58.9 | 9,662 | 62.2 |
| | 창조서비스 | 7,199 | 43.2 | 9,270 | 38.8 | 12,956 | 39.3 |
| 정보통신 기술 | ICT제조업 | 2,096 | 27.7 | 1,750 | 20.0 | 1,319 | 13.6 |
| | ICT서비스업 | 6,476 | 47.4 | 10,894 | 66.5 | 7,414 | 34.3 |
| 미래가치 창조 | 바이오 | 1,107 | 21.0 | 1,430 | 19.6 | 1,804 | 21.4 |
| | 식품 | 6,086 | 11.6 | 6,934 | 12.0 | 5,272 | 9.8 |

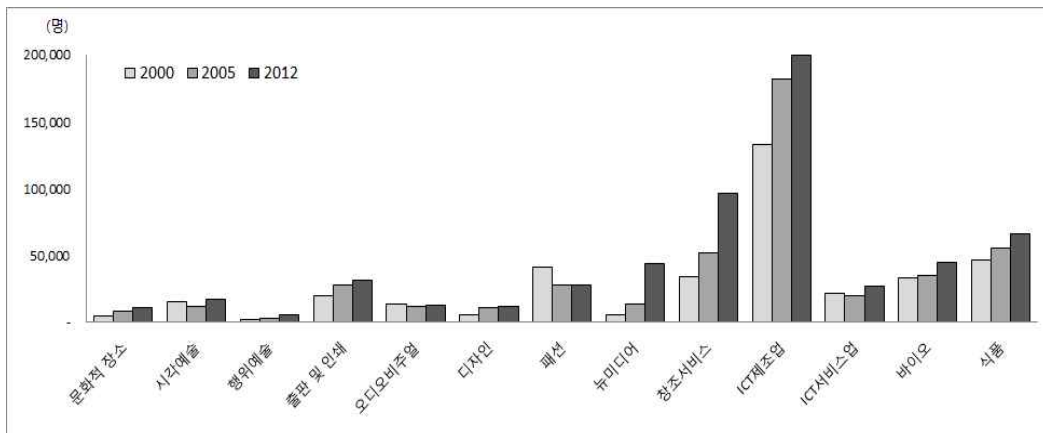
<표 III-7> 서울특별시 창조산업별 종사자수 현황

(단위: 명, %)

| 분류 | | 2000 | | 2005 | | 2012 | |
|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | | 종사자수 | 전국 대비비중 | 종사자수 | 전국 대비비중 | 종사자수 | 전국 대비비중 |
| 문화·유산 | 문화적 장소 | 12,676 | 43.4 | 12,653 | 32.6 | 12,950 | 28.6 |
| 예술 | 시각예술 | 13,855 | 22.4 | 12,381 | 21.3 | 12,478 | 20.3 |
| | 행위예술 | 3,284 | 19.6 | 6,034 | 39.3 | 8,758 | 34.4 |
| 지식정보 미디어 | 출판 및 인쇄 | 87,318 | 59.1 | 81,104 | 54.8 | 70,296 | 51.5 |
| | 오디오비주얼 | 40,126 | 39.8 | 36,710 | 43.3 | 51,065 | 56.3 |
| 실용적 가치창조 | 디자인 | 29,462 | 44.9 | 30,210 | 50.0 | 31,512 | 47.8 |
| | 패션 | 137,407 | 47.5 | 109,771 | 53.2 | 106,176 | 57.2 |
| | 뉴미디어 | 103,232 | 94.6 | 111,920 | 73.7 | 170,765 | 72.3 |
| | 창조서비스 | 84,162 | 47.8 | 111,443 | 44.9 | 158,557 | 41.9 |
| 정보통신 기술 | ICT제조업 | 65,836 | 19.7 | 40,376 | 9.8 | 16,917 | 4.2 |
| | ICT서비스업 | 77,892 | 49.5 | 87,229 | 56.6 | 81,856 | 51.0 |
| 미래가치 창조 | 바이오 | 26,711 | 27.5 | 25,891 | 22.8 | 11,788 | 10.2 |
| | 식품 | 32,938 | 13.1 | 27,508 | 10.5 | 13,682 | 5.0 |

경기도 창조산업의 2000년 사업체수 전국대비 비중을 보면, ICT제조업이 38.9%, 바이오가 33.2%로 나타나 전국적으로 높은 집중도를 나타냈으며, 2012년에도 ICT 제조업이 49.4%, 바이오 39.8%로 창조산업 내에서 높은 비중을 나타냈다. 종사자수 전국대비 비중을 보면, 사업체수 전국대비 비중과 같이 ICT 제조업과 바이오가 창조산업 내에서 높은 비중을 나타냈다.

경기도 창조산업의 사업체수에서 시각예술과 패션, 오디오비주얼을 제외한 모든 산업들이 2000년부터 2012년까지 증가추세를 보이고 있으며, 종사자수에서도 패션을 제외한 모든 산업이 2000년부터 2012년까지 증가한 것으로 나타났다. 특히 ICT 제조업은 전국대비 사업체수가 49.4%, 종사자수 49.5%로 경기도에 가장 집중되어 있는 것으로 나타났다.



<그림 III-7> 경기도 창조산업별 종사자수 변화 (2000 · 2005 · 2012)

<표 III-8> 경기도 창조산업별 사업체수 현황

(단위: 개, %)

| 분류 | | 2000 | | 2005 | | 2012 | |
|----------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|
| | | 사업체수 | 전국 대비비중 | 사업체수 | 전국 대비비중 | 사업체수 | 전국 대비비중 |
| 문화·유산 | 문화적 장소 | 1,330 | 15.2 | 2,679 | 24.0 | 2,612 | 25.9 |
| 예술 | 시각예술 | 5,100 | 29.5 | 2,667 | 18.6 | 3,202 | 23.3 |
| | 행위예술 | 206 | 14.9 | 285 | 17.4 | 524 | 16.0 |
| 지식정보 미디어 | 출판 및 인쇄 | 2,860 | 12.2 | 3,689 | 15.0 | 4,691 | 17.9 |
| | 오디오비주얼 | 5,355 | 16.7 | 3,361 | 18.2 | 2,607 | 17.5 |
| 실용적 가치창조 | 디자인 | 1,783 | 7.6 | 3,411 | 15.4 | 3,658 | 15.8 |
| | 패션 | 4,436 | 12.1 | 3,463 | 11.4 | 3,732 | 12.7 |
| | 뉴미디어 | 414 | 6.0 | 890 | 10.4 | 2,859 | 18.4 |
| | 창조서비스 | 2,359 | 14.2 | 3,735 | 15.6 | 5,920 | 18.0 |
| 정보통신 기술 | ICT제조업 | 2,937 | 38.9 | 3,783 | 43.3 | 4,795 | 49.4 |
| | ICT서비스업 | 1,276 | 9.3 | 2,147 | 13.1 | 3,894 | 18.0 |
| 미래가치 창조 | 바이오 | 1,750 | 33.2 | 2,173 | 29.8 | 3,363 | 39.8 |
| | 식품 | 7,274 | 13.9 | 9,028 | 15.6 | 8,655 | 16.1 |

<표 III-9> 경기도 창조산업별 종사자수 현황

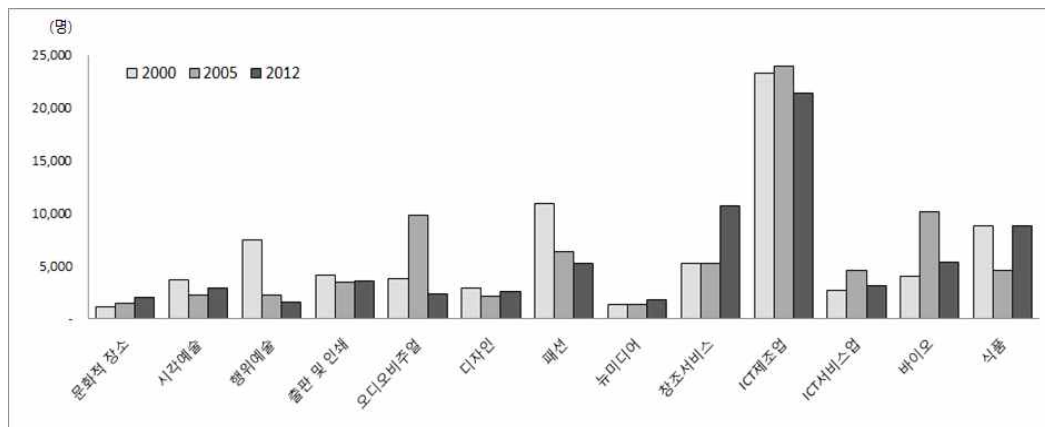
(단위: 명, %)

| 분류 | | 2000 | | 2005 | | 2012 | |
|----------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | | 종사자수 | 전국 대비비중 | 종사자수 | 전국 대비비중 | 종사자수 | 전국 대비비중 |
| 문화·유산 | 문화적 장소 | 4,442 | 15.2 | 8,199 | 21.1 | 11,354 | 25.0 |
| 예술 | 시각예술 | 15,427 | 24.9 | 11,979 | 20.6 | 17,331 | 28.2 |
| | 행위예술 | 2,196 | 13.1 | 2,851 | 18.5 | 5,449 | 21.4 |
| 지식정보 미디어 | 출판 및 인쇄 | 20,037 | 13.6 | 27,777 | 18.8 | 31,035 | 22.7 |
| | 오디오비주얼 | 13,350 | 13.2 | 12,238 | 14.4 | 13,124 | 14.5 |
| 실용적 가치창조 | 디자인 | 5,993 | 9.1 | 11,320 | 18.7 | 12,064 | 18.3 |
| | 패션 | 41,379 | 14.3 | 27,689 | 13.4 | 27,463 | 14.8 |
| | 뉴미디어 | 5,810 | 5.3 | 13,272 | 8.7 | 44,264 | 18.7 |
| | 창조서비스 | 34,443 | 19.6 | 51,826 | 20.9 | 96,000 | 25.4 |
| 정보통신 기술 | ICT제조업 | 132,573 | 39.6 | 181,366 | 44.1 | 199,551 | 49.5 |
| | ICT서비스업 | 21,412 | 13.6 | 20,030 | 13.0 | 27,427 | 17.1 |
| 미래가치 창조 | 바이오 | 32,902 | 33.9 | 35,229 | 31.1 | 45,038 | 38.9 |
| | 식품 | 46,561 | 18.6 | 55,120 | 21.1 | 65,790 | 23.9 |

인천광역시 창조산업의 2000년 사업체수 전국대비 비중을 보면 행위예술 산업이 25.6%, ICT 제조업이 14.3%로 창조산업 내에서 높은 비중을 차지하고 있다. 2012년에는 행위예술 산업의 전국대비 비중이 대폭 감소하였고, ICT 제조업은 14.6%로 전국대비 비중은 낮지만 인천광역시 창조산업 내에서는 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

2000년 종사자수 전국대비 비중은 행위예술이 44.6%로 인천광역시에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 그러나 행위예술 산업의 2012년 종사자수 전국대비 비중은 2000년에 비해 대폭 감소한 것으로 나타났다.

인천광역시의 종사자수 증가를 보면 창조서비스가 2000년 5,253명에서 10,680명으로 크게 증가한 것으로 나타났다. ICT 제조업은 2000년에 비해 2012년 종사자수가 다소 감소했지만, 인천광역시 창조산업 중에서는 높은 비중을 나타냈다. 그러나 수도권 내에서 인천광역시 창조산업의 비중은 가장 낮은 것으로 나타난 것이 특징적이다.



<그림 III-8> 인천광역시 창조산업별 종사자수 변화 (2000 · 2005 · 2012)

〈표 III-10〉 인천광역시 창조산업별 사업체수 현황

(단위: 개, %)

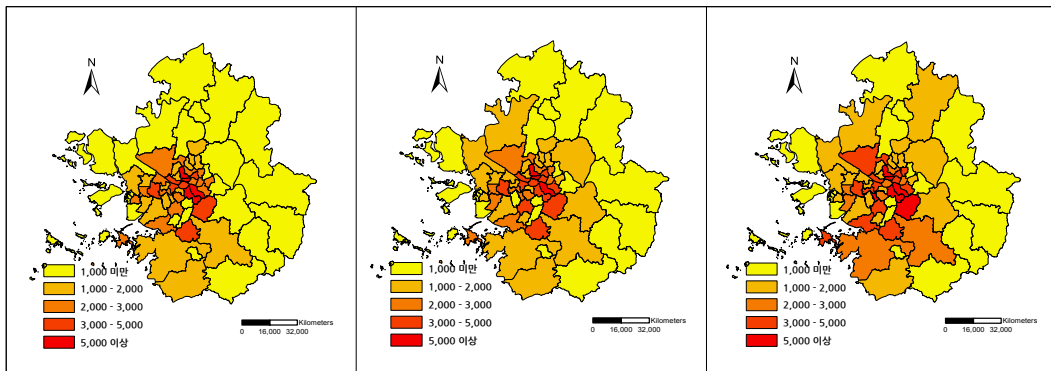
| 분류 | | 2000 | | 2005 | | 2012 | |
|-------------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|
| | | 사업체수 | 전국 대비비중 | 사업체수 | 전국 대비비중 | 사업체수 | 전국 대비비중 |
| 문화·유산 | 문화적 장소 | 487 | 5.6 | 493 | 4.4 | 596 | 5.9 |
| 예술 | 시각예술 | 858 | 5.0 | 576 | 4.0 | 853 | 6.2 |
| | 행위예술 | 353 | 25.6 | 88 | 5.4 | 139 | 4.2 |
| 지식정보 미디어 | 출판 및 인쇄 | 1,315 | 5.6 | 733 | 3.0 | 762 | 2.9 |
| | 오디오비주얼 | 1,607 | 5.0 | 817 | 4.4 | 548 | 3.7 |
| 실용적 가치창조 | 디자인 | 977 | 4.2 | 784 | 3.5 | 896 | 3.9 |
| | 패션 | 1,119 | 3.1 | 871 | 2.9 | 750 | 2.6 |
| | 뉴미디어 | 173 | 2.5 | 172 | 2.0 | 304 | 2.0 |
| | 창조서비스 | 595 | 3.6 | 722 | 3.0 | 1,211 | 3.7 |
| 정보통신 기술 | ICT제조업 | 1,083 | 14.3 | 1,188 | 13.6 | 1,419 | 14.6 |
| | ICT서비스업 | 382 | 2.8 | 1,382 | 8.4 | 717 | 3.3 |
| 미래가치 창조 | 바이오 | 310 | 5.9 | 2,155 | 29.6 | 457 | 5.4 |
| | 식품 | 1,758 | 3.4 | 372 | 0.6 | 1,966 | 3.7 |

〈표 III-11〉 인천광역시 창조산업별 종사자수 현황

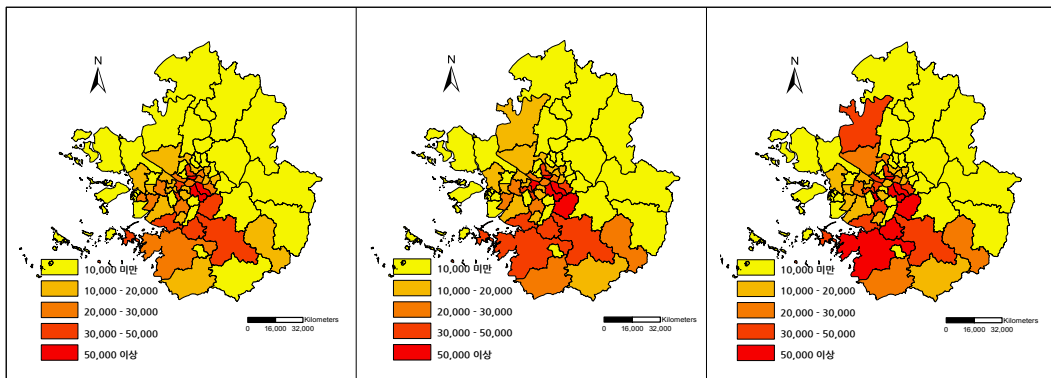
(단위: 명, %)

| 분류 | | 2000 | | 2005 | | 2012 | |
|-------------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|---------|
| | | 종사자수 | 전국 대비비중 | 종사자수 | 전국 대비비중 | 종사자수 | 전국 대비비중 |
| 문화·유산 | 문화적 장소 | 1,203 | 4.1 | 1,463 | 3.8 | 2,050 | 4.5 |
| 예술 | 시각예술 | 3,661 | 5.9 | 2,262 | 3.9 | 2,974 | 4.8 |
| | 행위예술 | 7,481 | 44.6 | 2,213 | 14.4 | 1,547 | 6.1 |
| 지식정보 미디어 | 출판 및 인쇄 | 4,118 | 2.8 | 3,518 | 2.4 | 3,654 | 2.7 |
| | 오디오비주얼 | 3,874 | 3.8 | 9,873 | 11.7 | 2,381 | 2.6 |
| 실용적 가치창조 | 디자인 | 2,933 | 4.5 | 2,128 | 3.5 | 2,583 | 3.9 |
| | 패션 | 10,917 | 3.8 | 6,360 | 3.1 | 5,314 | 2.9 |
| | 뉴미디어 | 1,326 | 1.2 | 1,331 | 0.9 | 1,834 | 0.8 |
| | 창조서비스 | 5,253 | 3.0 | 5,311 | 2.1 | 10,680 | 2.8 |
| 정보통신 기술 | ICT제조업 | 23,328 | 7.0 | 23,913 | 5.8 | 21,418 | 5.3 |
| | ICT서비스업 | 2,725 | 1.7 | 4,588 | 3.0 | 3,193 | 2.0 |
| 미래가치 창조 | 바이오 | 4,062 | 4.2 | 10,190 | 9.0 | 5,336 | 4.6 |
| | 식품 | 8,802 | 3.5 | 4,579 | 1.8 | 8,819 | 3.2 |

창조산업 시군구별 사업체수의 변화추이를 살펴보면(그림 III-9), 2000년에는 서울특별시와 경기남부지역을 중심으로 창조산업의 사업체수가 집중되었으며, 2005년에서 2012년으로 갈수록 경기남부지역 뿐 아니라 경기북부지역까지 사업체수가 증가하였다. 그 다음으로 종사자수의 변화추이 살펴보면(그림 III-10), 사업체수와 유사한 패턴을 보이며 2005년에서 2012년으로 갈수록 경기도의 종사자수가 두드러지게 집중되는 것으로 나타났다.



<그림 III-9> 창조산업 시군구별 사업체수 변화추이(2000 · 2005 · 2012)



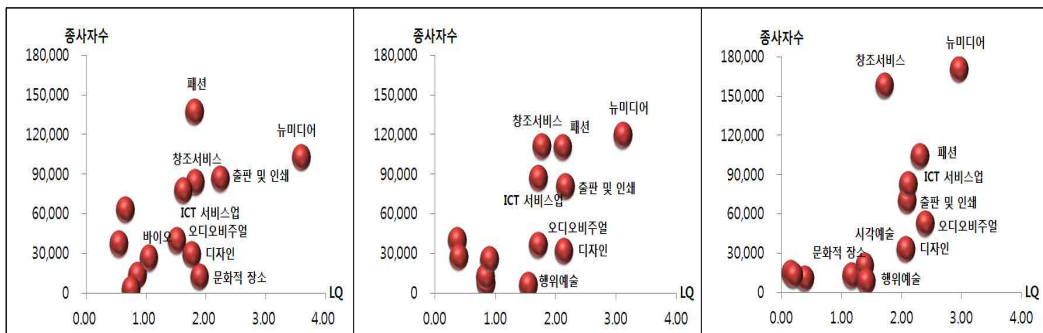
<그림 III-10> 창조산업 시군구별 종사자수 변화추이(2000 · 2005 · 2012)

3. 창조산업의 공간적 분포 특성

1) 수도권 창조산업의 공간적 분포 특성

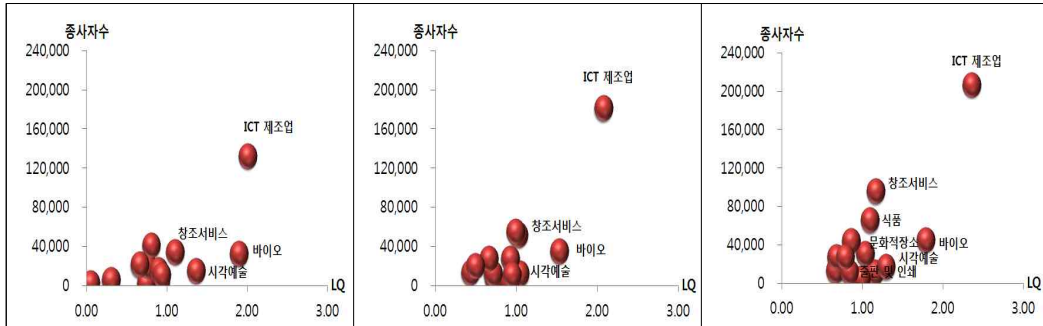
수도권 지역에 분포하고 있는 창조산업이 다른 산업에 비해 특정지역에서 상대적으로 얼마나 특화되어 있는지 알아보기 위해 입지계수(LQ)를 적용하여 살펴 보았으며, 연구지역인 서울특별시, 경기도, 인천광역시의 66개 시군구를 대상으로 창조산업 내 13개 세부 산업별로 2000년, 2005년, 2012년 종사자수를 기준으로 특화수준을 분석하였다.

먼저 서울특별시 창조산업 내 세부산업별로 입지계수의 변화를 보면, 서울특별시는 뉴미디어, 출판 및 인쇄, 창조서비스, 패션, ICT 서비스업, 오디오비주얼, 주얼, 디자인, 행위예술, 문화적 장소 산업이 특화되어 있다.



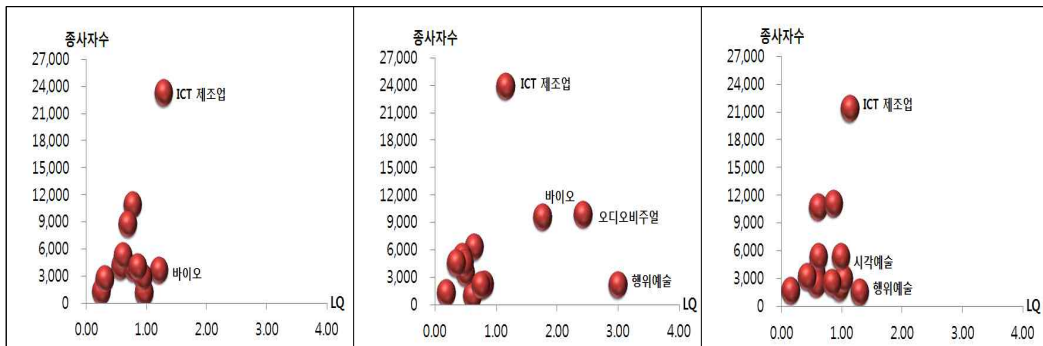
<그림 III-11> 서울특별시 창조산업별 입지계수 분포 특성(2000·2005·2012)

경기도 창조산업별 입지계수의 변화를 보면, ICT 제조업과 바이오가 다른 산업에 비해 특화되어 있으며, ICT 제조업은 종사자수 뿐 아니라 특화도도 증가하였다. 바이오산업은 입지계수 대비 종사자수는 적지만 경기도 지역의 특화산업으로 나타났으며, 창조서비스 산업은 2000년에서 2012년으로 갈수록 종사자수가 급증하면서 특화도도 증가하였다.



<그림 III-12> 경기도 창조산업별 입지계수 분포 특성(2000 · 2005 · 2012)

인천광역시 창조산업별 입지계수 특성을 보면 2000년에 행위예술 산업과 ICT 제조업, 시각예술 산업이 특화되었으나, 2012년에는 ICT 제조업, 행위예술 산업만 특화되었다. 인천광역시는 서울특별시, 경기도와 비교하여 창조산업의 특화정도가 대체로 낮은 것으로 나타났다.¹⁾



<그림 III-13> 인천광역시 창조산업별 입지계수 분포 특성(2000 · 2005 · 2012)

1) 2000년 인천광역시 행위예술 산업의 입지계수는 9.10으로 나타났으나, <그림 III-13>에서는 표시하지 않음.

〈표 III-12〉 창조산업의 입지계수 변화추이

| 창조산업 분류 | | 서울특별시 | | | 경기도 | | | 인천광역시 | | | |
|-------------|------------|---------|------|------|------|------|------|-------|------|------|------|
| | | 2000 | 2005 | 2012 | 2000 | 2005 | 2012 | 2000 | 2005 | 2012 | |
| 문화·유산 | 문화적장소 | 1.89 | 0.84 | 1.17 | 0.92 | 0.73 | 1.15 | 0.96 | 0.61 | 0.96 | |
| 예술 | 시각예술 | 0.85 | 0.84 | 1.39 | 1.36 | 1.05 | 1.29 | 1.21 | 0.81 | 1.03 | |
| | 행위예술 | 0.74 | 1.55 | 1.41 | 0.74 | 0.92 | 0.98 | 9.10 | 3.00 | 1.30 | |
| 지식정보 미디어 | 출판 및 인쇄 | 2.24 | 2.16 | 2.09 | 0.76 | 0.93 | 1.04 | 0.57 | 0.49 | 0.57 | |
| | 오디오비주얼 | 1.51 | 1.71 | 2.39 | 0.90 | 0.71 | 0.66 | 0.78 | 2.42 | 0.58 | |
| 실용적 가치창조 | 디자인 | 1.76 | 2.13 | 2.07 | 0.93 | 0.95 | 0.84 | 0.94 | 0.75 | 0.83 | |
| | 패션 | 1.81 | 2.12 | 2.30 | 0.80 | 0.66 | 0.68 | 0.77 | 0.64 | 0.61 | |
| | 뉴미디어 | 3.59 | 3.11 | 2.96 | 0.30 | 0.43 | 0.86 | 0.25 | 0.18 | 0.15 | |
| | 창조서비스 | 1.82 | 1.77 | 1.71 | 1.10 | 1.03 | 1.17 | 0.61 | 0.45 | 0.60 | |
| | 정보통신 기술 | ICT제조업 | 0.65 | 0.37 | 0.15 | 2.01 | 2.08 | 2.36 | 1.28 | 1.15 | 1.13 |
| | | ICT서비스업 | 1.62 | 1.71 | 2.11 | 0.66 | 0.49 | 0.79 | 0.30 | 0.48 | 0.42 |
| 미래가치 창조 | 바이오 | 1.04 | 0.90 | 0.39 | 1.90 | 1.53 | 1.79 | 0.85 | 1.76 | 0.98 | |
| | 식품 | 0.54 | 0.40 | 0.20 | 0.05 | 0.99 | 1.10 | 0.69 | 0.35 | 0.86 | |

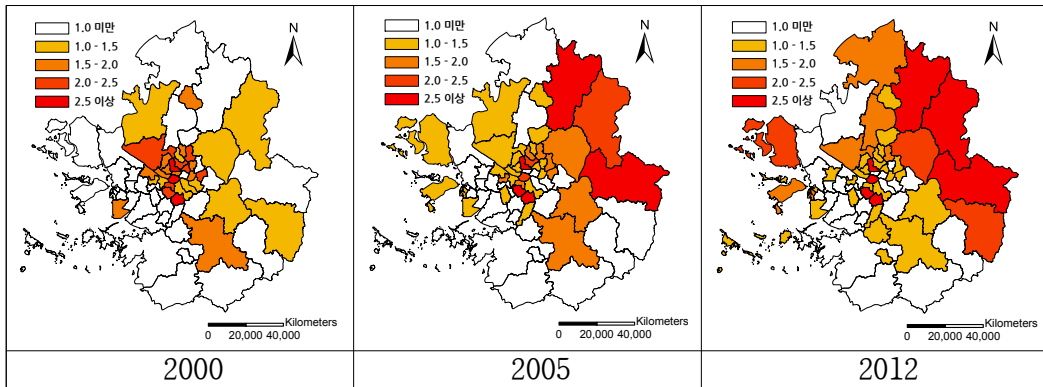
2) 창조산업별 공간적 분포 특징 분석

창조산업의 13개 산업별 공간적 분포특징을 종사자수에 기초한 입지계수로 분석하였다. 첫 번째로 문화·유산 부문인 문화적 장소산업의 입지계수를 분석한 결과, 2000년에서 2012년으로 갈수록 서울 중심에서부터 경기 북동부 지역으로 특화되어 가는 것을 볼 수 있다. 문화적 장소 산업을 대표하는 박물관 운영업, 도서관 운영업 등의 종사자수가 증가함에 의해 이 지역의 특화수준이 높아진 것으로 파악된다. 다시 말해 경기북동부지역에 문화적 시설이 입지하면서 그 지역의 특화도가 높아진 것으로 파악된다.

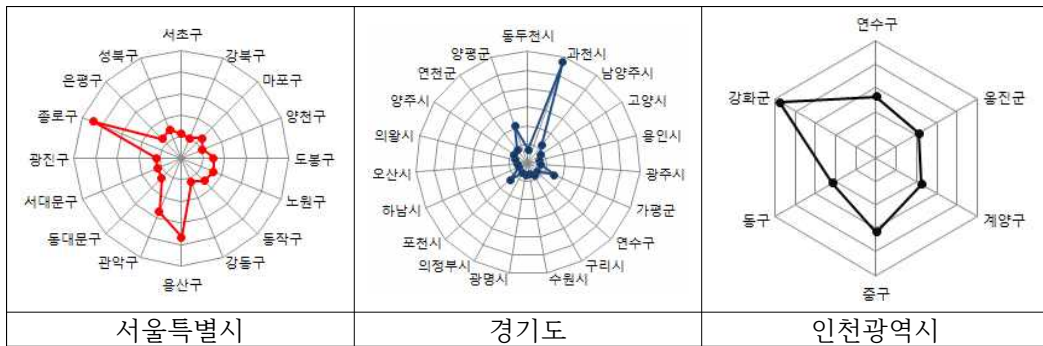
서울특별시의 문화적 장소 산업의 입지계수는 종로구, 용산구가 가장 특화되었는데, 종로구에 박물관운영업과 사적지관리업 등의 문화재 관리 업종들이 몰려 있기 때문이다. 용산구도 박물관 운영업종이 늘어나면서 특화수준도 높아졌다. 이에 반해, 구로구, 성동구, 금천구는 문화적 장소 산업의 비특화지역으로 나타났다.

경기도에서 연천군, 양주시 등의 지역이 문화적 장소 산업에서 2000년에는 특화되지 않았다가 연천군은 2012년부터, 양주시는 2005년부터 특화되었다. 이들 지역에 박물관과 도서관 시설이 입지하면서 그와 관련한 업종들이 증가함에 따라 특화도가 높아진 것으로 파악된다. 과천시도 경기도에서 가장 높은 특화도가 나타나는데 그 이유는 식물원과 동물원 운영업과 박물관 운영업이 발달되어 있기 때문이다. 그러나 안산시, 안양시, 부천시, 평택시, 안성시, 김포시, 이천시, 시흥시, 군포시, 성남시, 화성시는 문화적 장소 산업은 특화되지 않았다. 다시 말해 경기남부지역은 문화적 장소 산업의 특화수준이 낮음을 알 수 있다.

인천광역시도 강화군이 높은 특화도를 나타냈는데, 이 지역에 박물관 시설이 입지하면서 높은 특화수준을 나타내기 때문이다. 하지만 서구, 남구, 남동구, 부평구는 입지계수가 1이하로 문화적 장소 산업이 특화되지 않았다.



<그림 III-14> 문화적 장소 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-15> 2012년 기준 문화적 장소 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

〈표 III-13〉 문화적 장소 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 (LQ > 1) | | 2000 | 2005 | 2012 |
|---------------|------|------|------|-------|
| 서울특별시 | 종로구 | 3.31 | 3.31 | 4.43 |
| | 용산구 | 2.53 | 2.41 | 3.65 |
| | 관악구 | 2.26 | 2.64 | 2.70 |
| | 노원구 | 2.04 | 1.51 | 1.60 |
| | 동작구 | 2.02 | 1.95 | 1.49 |
| | 도봉구 | 1.69 | 1.30 | 1.48 |
| | 성북구 | 2.16 | 2.13 | 1.45 |
| | 마포구 | 1.71 | 1.08 | 1.33 |
| | 동대문구 | 2.04 | 1.45 | 1.31 |
| | 은평구 | 1.58 | 1.46 | 1.26 |
| | 서대문구 | 1.55 | 1.44 | 1.22 |
| | 강동구 | 2.25 | 1.57 | 1.18 |
| | 광진구 | 1.76 | 1.03 | 1.18 |
| | 서초구 | 1.33 | 1.27 | 1.13 |
| | 양천구 | 1.36 | 1.52 | 1.05 |
| 강북구 | 1.40 | 1.50 | 1.01 | |
| 경기도 | 과천시 | 7.32 | 7.77 | 11.54 |
| | 가평군 | 1.43 | 2.40 | 3.10 |
| | 남양주시 | 1.09 | 1.58 | 2.41 |
| | 고양시 | 2.24 | 1.30 | 1.60 |
| | 동두천시 | 1.65 | 1.40 | 1.47 |
| | 광주시 | 1.40 | 1.51 | 1.36 |
| | 용인시 | 1.83 | 1.63 | 1.23 |
| 인천광역시 | 연수구 | 1.83 | 1.33 | 1.31 |

※ 시도별 2012년 입지계수가 높은 순서대로 배열함.

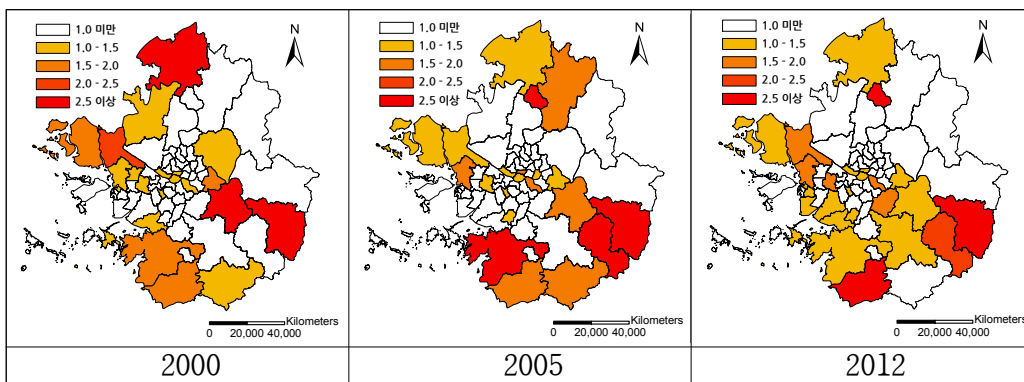
〈표 III-14〉 문화적 장소 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 ²⁾ | | 2000 | 2005 | 2012 |
|--------------------|-------|------|------|------|
| 서울특별시 | 중랑구 | 1.57 | 1.23 | 0.72 |
| | 송파구 | 1.41 | 0.98 | 0.67 |
| | 강서구 | 1.58 | 1.06 | 0.75 |
| | 영등포구 | 1.00 | 1.18 | 0.69 |
| | 중구 | 1.95 | 0.77 | 0.51 |
| | 강남구 | 1.29 | 0.63 | 0.65 |
| 경기도 | 양평군 | 0.81 | 2.83 | 4.17 |
| | 포천시 | 0.72 | 3.84 | 2.61 |
| | 연천군 | 0.48 | 0.41 | 1.80 |
| | 양주시 | 0.80 | 0.22 | 1.72 |
| | 구리시 | 0.82 | 1.75 | 1.49 |
| | 의왕시 | 0.61 | 1.08 | 1.40 |
| | 광명시 | 0.83 | 1.42 | 1.35 |
| | 수원시 | 0.92 | 1.00 | 1.18 |
| | 의정부시 | 0.66 | 1.46 | 1.17 |
| | 오산시 | 0.48 | 0.69 | 1.15 |
| | 하남시 | 0.84 | 0.82 | 1.00 |
| | 파주시 | 1.22 | 1.29 | 0.94 |
| | 인천광역시 | 강화군 | 0.95 | 1.22 |
| 중구 | | 0.80 | 1.21 | 1.58 |
| 계양구 | | 0.93 | 0.70 | 1.13 |
| 동구 | | 0.99 | 0.75 | 1.07 |
| 옹진군 | | 0.91 | 0.76 | 1.06 |

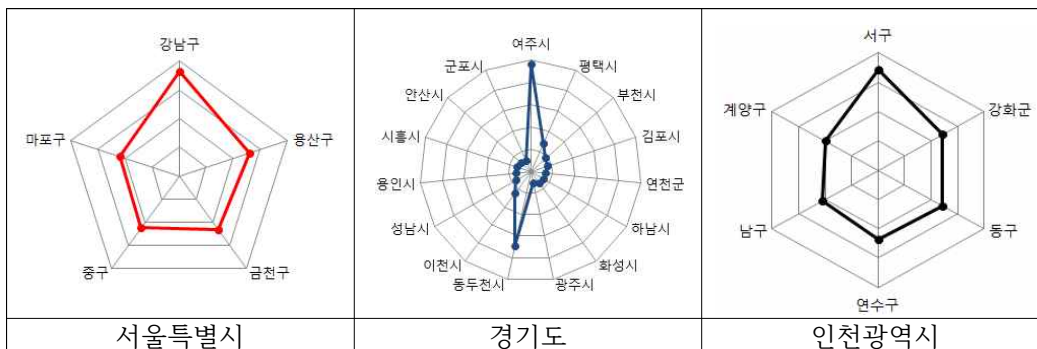
2) 변화지역은 입지계수(LQ)가 2000년, 2005년, 2012년 세 시점 중 한 시점이라도 1이하이거나 1이상인 지역으로 정의함.

두 번째로는 시각예술 산업으로 서울특별시에서는 마포구, 중구, 금천구, 용산구, 강남구 등이 사진장비 및 광학용품, 사진기 및 사진용품 등의 업종이 집적되어 있어 특화수준이 높다. 그러나 이 지역들을 제외하고는 서울특별시의 시각예술 산업은 특화되지 않은 것으로 나타났다.

경기도는 여주시에서 도자기 제조업이 발달되어 있어 높은 특화도를 보인다. 여주시 외에도 부천시, 평택시, 김포시, 하남시 등에서 시각예술 산업이 비교적 특화되어 있다. 인천광역시에는 서구, 강화군, 동구, 연수구 등의 지역에서 특화되어 있으며, 시각예술 산업에서 특히 광학기기 제조업의 업종들이 발달되어 있는 것으로 파악되었다.



<그림 III-16> 시각예술 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-17> 2012년 기준 시각예술 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

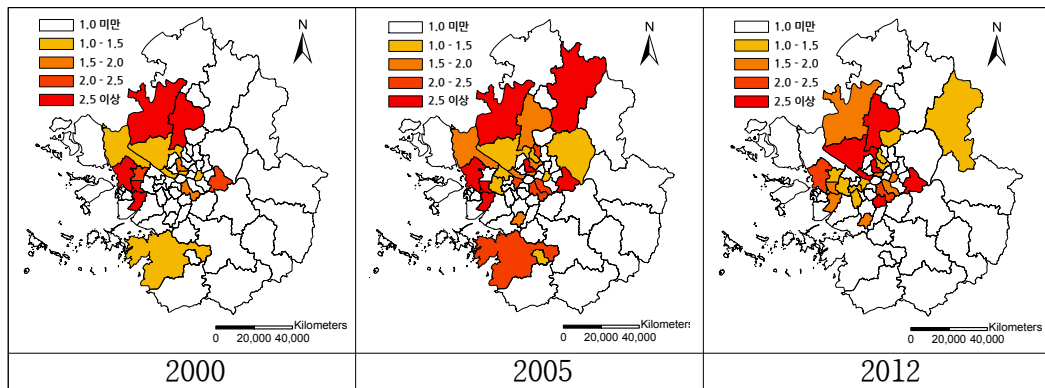
〈표 III-15〉 시각예술 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|-------|------|------|
| 서울특별시 | 강남구 | 1.32 | 1.53 | 1.83 |
| | 용산구 | 1.22 | 1.36 | 1.30 |
| | 금천구 | 1.24 | 1.10 | 1.16 |
| | 중구 | 1.24 | 1.51 | 1.13 |
| | 마포구 | 1.47 | 1.29 | 1.09 |
| 경기도 | 여주시 | 13.69 | 4.75 | 9.66 |
| | 평택시 | 1.56 | 1.77 | 2.78 |
| | 부천시 | 1.27 | 1.12 | 1.81 |
| | 김포시 | 2.06 | 1.19 | 1.57 |
| | 연천군 | 2.97 | 1.01 | 1.32 |
| | 하남시 | 1.67 | 1.29 | 1.30 |
| | 화성시 | 1.55 | 3.22 | 1.26 |
| | 광주시 | 3.87 | 1.77 | 1.06 |
| 인천광역시 | 서구 | 1.04 | 1.63 | 1.72 |
| | 강화군 | 1.76 | 1.38 | 1.22 |

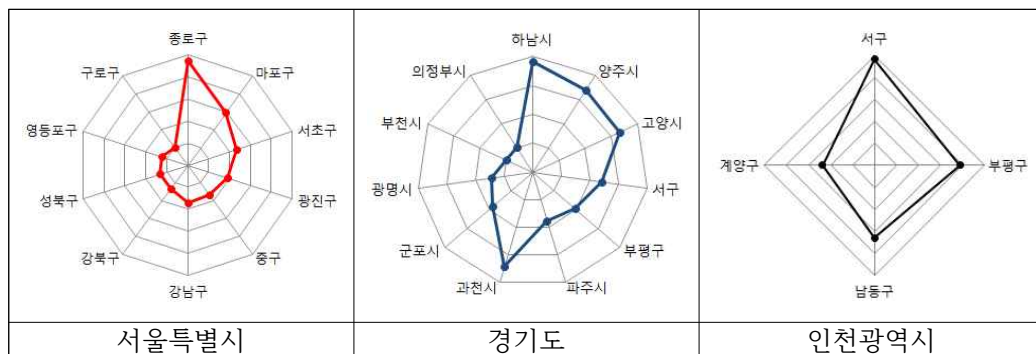
〈표 III-16〉 시각예술 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 광진구 | 0.91 | 1.06 | 0.93 |
| 경기도 | 동두천시 | 0.54 | 3.36 | 6.88 |
| | 이천시 | 0.88 | 2.90 | 2.42 |
| | 성남시 | 0.91 | 0.48 | 1.55 |
| | 용인시 | 0.52 | 0.92 | 1.35 |
| | 시흥시 | 0.81 | 0.64 | 1.34 |
| | 안산시 | 1.07 | 0.94 | 1.15 |
| | 군포시 | 0.44 | 1.15 | 1.08 |
| | 파주시 | 1.27 | 0.59 | 0.95 |
| | 안성시 | 1.07 | 1.68 | 0.69 |
| | 남양주시 | 1.04 | 0.67 | 0.58 |
| | 포천시 | 0.81 | 1.86 | 0.50 |
| 인천광역시 | 동구 | 1.04 | 0.55 | 1.22 |
| | 연수구 | 0.48 | 0.51 | 1.18 |
| | 남구 | 1.00 | 0.71 | 1.05 |
| | 계양구 | 1.19 | 0.47 | 1.00 |

세 번째로는 행위예술 산업으로 서울특별시에서 종로구, 중구, 마포구, 서초구, 광진구가 특화되어 있는데, 그 중에서도 종로구(4.73)가 가장 높은 특화수준을 보였다. 이 지역들은 공연시설 운영업과 공연기획업이 집적되어 있는 것으로 나타났다. 경기도는 고양시, 파주시, 양주시, 하남시를 중심으로 높은 특화도를 보였으며, 창작 및 예술 관련 서비스업이 발달되어 있는 것으로 나타났다. 인천광역시에는 전자악기, 기타악기 등의 악기제조업이 발달되어 있는 서구, 남동구, 부평구가 높은 특화도를 보였다.



<그림 III-18> 행위예술 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-19> 2012년 기준 행위예술 수도권 내 특화지역(LQ>1)

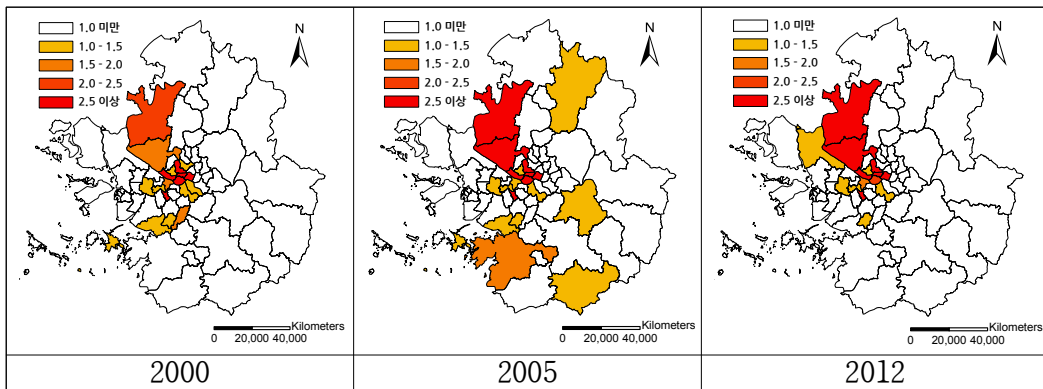
〈표 III-17〉 행위예술 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|-------|------|------|
| 서울특별시 | 종로구 | 1.88 | 5.98 | 4.73 |
| | 마포구 | 1.12 | 1.88 | 2.96 |
| | 서초구 | 1.79 | 2.42 | 2.32 |
| | 광진구 | 1.22 | 1.07 | 1.92 |
| | 중구 | 1.27 | 1.72 | 1.68 |
| 경기도 | 하남시 | 2.00 | 5.43 | 3.82 |
| | 양주시 | 4.75 | 1.60 | 3.39 |
| | 고양시 | 1.05 | 1.44 | 3.32 |
| | 파주시 | 7.25 | 3.76 | 1.77 |
| 인천광역시 | 서구 | 16.26 | 6.25 | 2.42 |
| | 부평구 | 16.21 | 5.72 | 1.94 |
| | 남동구 | 4.29 | 3.69 | 1.65 |

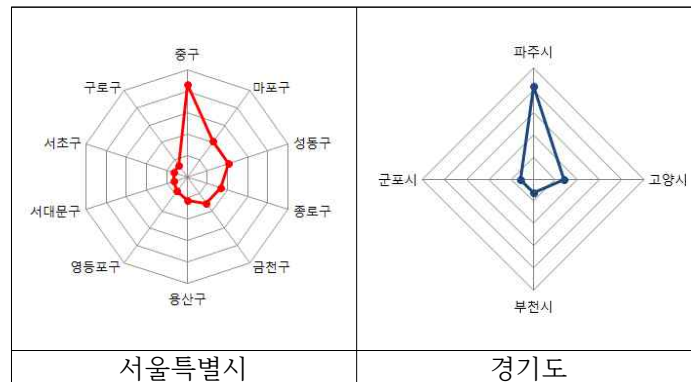
〈표 III-18〉 행위예술 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 강서구 | 0.58 | 1.37 | 0.92 |
| | 강남구 | 0.68 | 2.21 | 1.70 |
| | 강북구 | 0.14 | 1.04 | 1.31 |
| | 성북구 | 0.46 | 1.80 | 1.31 |
| | 영등포구 | 0.53 | 2.30 | 1.25 |
| | 구로구 | 0.11 | 0.45 | 1.01 |
| 경기도 | 과천시 | 0.05 | 0.06 | 3.43 |
| | 군포시 | 0.60 | 1.80 | 1.82 |
| | 광명시 | 0 | 0.40 | 1.44 |
| | 부천시 | 0.63 | 1.18 | 1.01 |
| | 의정부시 | 0.3 | 0.84 | 1.01 |
| | 오산시 | 0 | 1.02 | 0.97 |
| | 김포시 | 1.10 | 1.63 | 0.64 |
| | 남양주시 | 0.45 | 1.40 | 0.61 |
| | 화성시 | 1.07 | 2.05 | 0.43 |
| | 포천시 | 0 | 2.97 | 0.24 |
| 인천광역시 | 계양구 | 2.10 | 0.80 | 1.19 |

네 번째 출판 및 인쇄 산업으로 서울특별시의 중구, 마포구, 성동구, 종로구를 중심으로 높은 특화도를 보였으며, 경기도에서는 파주시, 고양시가 높은 특화도를 보였다. 인천광역시는 출판 및 인쇄산업의 특화지역이 나타나지 않았다. 따라서 수도권에서 출판업종들이 중구, 마포구, 성동구, 종로구, 파주시, 고양시 지역에 집적되어 있는 것으로 나타났다.



<그림 III-20> 출판 및 인쇄 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-21> 2012년 기준 출판 및 인쇄 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

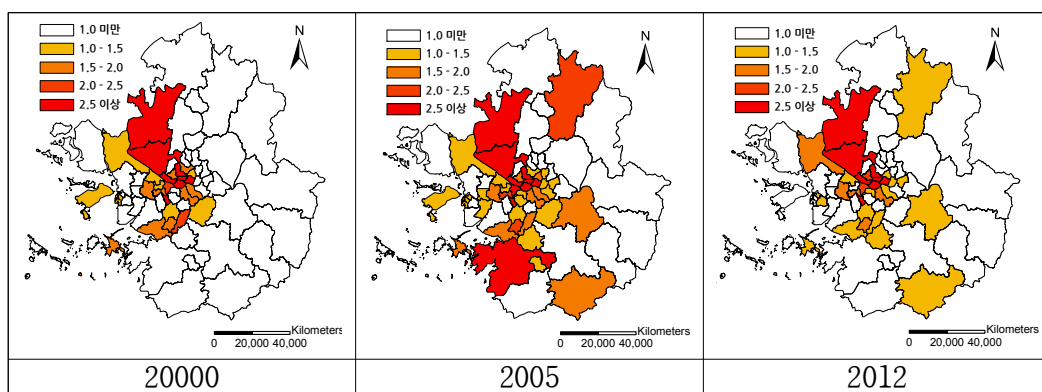
〈표 III-19〉 인쇄 및 출판 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 중구 | 7.74 | 8.55 | 8.62 |
| | 마포구 | 5.35 | 5.07 | 4.19 |
| | 성동구 | 3.83 | 5.47 | 4.10 |
| | 종로구 | 5.17 | 3.24 | 3.29 |
| | 금천구 | 2.99 | 3.47 | 3.12 |
| | 용산구 | 3.40 | 2.82 | 2.22 |
| | 영등포구 | 1.58 | 1.45 | 1.64 |
| | 서대문구 | 1.16 | 1.01 | 1.32 |
| | 서초구 | 1.30 | 1.03 | 1.28 |
| | 구로구 | 1.28 | 1.36 | 1.25 |
| 경기도 | 파주시 | 2.22 | 7.11 | 8.41 |
| | 고양시 | 1.98 | 2.69 | 2.82 |
| | 부천시 | 1.11 | 1.07 | 1.21 |
| | 군포시 | 1.16 | 1.38 | 1.17 |

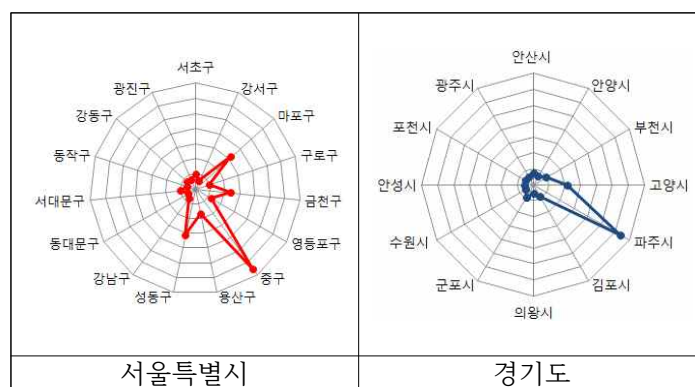
〈표 III-20〉 인쇄 및 출판 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|------|-----|------|------|------|
| 경기도 | 광주시 | 0.63 | 1.06 | 0.75 |
| | 의왕시 | 1.51 | 0.88 | 0.73 |
| | 안성시 | 0.48 | 1.02 | 0.69 |
| | 포천시 | 0.38 | 1.40 | 0.69 |
| | 화성시 | 0.20 | 1.53 | 0.42 |

다섯 번째로 오디오비주얼 산업에서는 영화관 운영업, 방송업종이 발달되어 있는 서울특별시의 중구, 마포구, 성동구에서 높은 특화도가 나타났고, 간판 및 광고물 제조업종들이 발달되어 있는 경기도의 파주시, 고양시에서 높은 특화수준을 보였다. 인천광역시는 2012년 기준 동구만 특화지역으로 나타났다. 오디오비주얼 산업의 공간적 분포 특징은 인쇄 및 출판 산업과 유사하게 나타났다.



<그림 III-22> 오디오비주얼 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-23> 2012년 기준 오디오비주얼 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

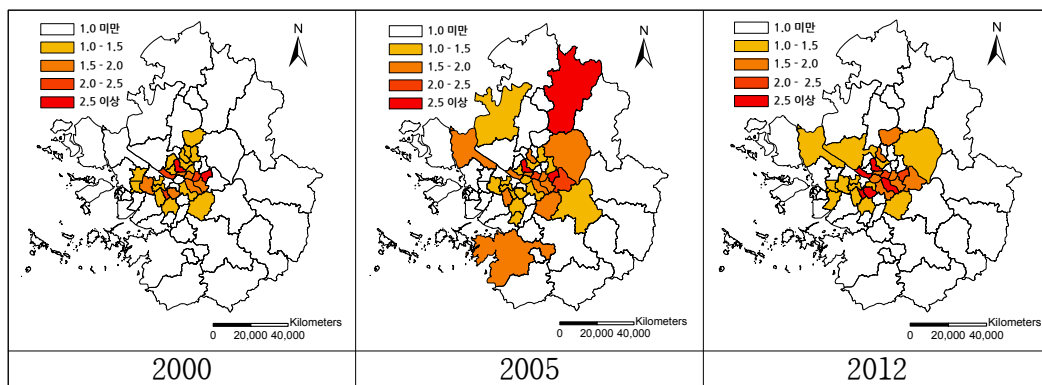
<표 III-21> 오디오비주얼 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|-------|-------|-------|
| 서울특별시 | 중구 | 11.35 | 14.94 | 13.06 |
| | 마포구 | 7.84 | 8.86 | 6.34 |
| | 성동구 | 5.62 | 9.55 | 6.22 |
| | 금천구 | 4.38 | 6.06 | 4.72 |
| | 용산구 | 4.99 | 4.92 | 3.36 |
| | 영등포구 | 2.32 | 2.52 | 2.49 |
| | 서대문구 | 1.70 | 1.76 | 2.00 |
| | 서초구 | 1.91 | 1.79 | 1.93 |
| | 구로구 | 1.88 | 2.38 | 1.90 |
| | 강남구 | 1.63 | 1.70 | 1.50 |
| | 강서구 | 1.20 | 1.08 | 1.17 |
| | 동대문구 | 1.35 | 1.57 | 1.12 |
| 경기도 | 파주시 | 3.25 | 12.41 | 12.74 |
| | 고양시 | 2.90 | 4.70 | 4.27 |
| | 부천시 | 1.63 | 1.87 | 1.83 |
| | 군포시 | 1.70 | 2.42 | 1.78 |
| | 김포시 | 1.29 | 1.45 | 1.70 |
| | 안산시 | 1.80 | 1.79 | 1.43 |
| | 안양시 | 1.11 | 1.46 | 1.24 |
| | 의왕시 | 2.21 | 1.54 | 1.10 |

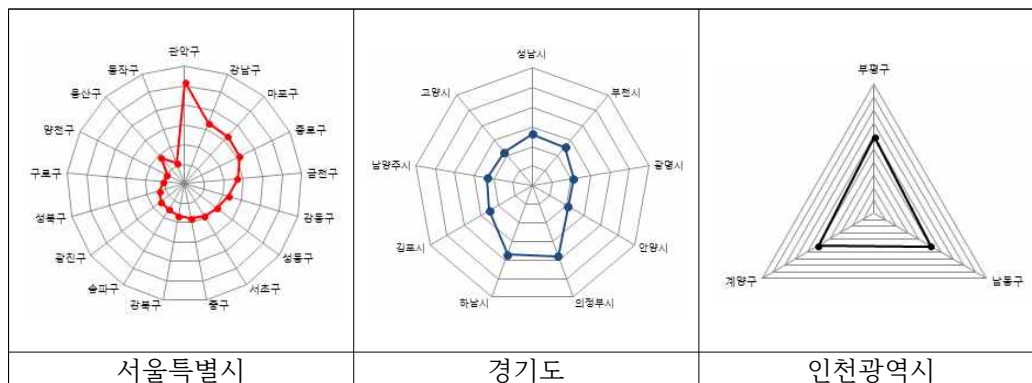
<표 III-22> 오디오비주얼 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|------|------|------|
| 서울특별시 | 강동구 | 0.75 | 1.17 | 1.42 |
| | 광진구 | 0.94 | 1.28 | 1.30 |
| | 동작구 | 0.88 | 1.36 | 1.19 |
| | 관악구 | 0.90 | 1.49 | 0.89 |
| | 송파구 | 0.89 | 1.10 | 0.85 |
| | 중랑구 | 0.54 | 1.08 | 0.82 |
| 경기도 | 광주시 | 0.93 | 1.86 | 1.13 |
| | 수원시 | 0.95 | 1.05 | 1.09 |
| | 안성시 | 0.70 | 1.78 | 1.05 |
| | 포천시 | 0.56 | 2.45 | 1.04 |
| | 오산시 | 0.47 | 1.06 | 0.66 |
| 인천광역시 | 화성시 | 0.29 | 2.67 | 1.13 |
| | 동구 | 0.89 | 1.33 | 1.21 |
| | 남동구 | 0.79 | 1.05 | 0.91 |
| | 부평구 | 0.44 | 1.08 | 0.97 |
| | 중구 | 1.25 | 1.26 | 0.67 |

여섯 번째로 디자인 산업은 수도권 중 서울특별시에서 특히 발달되어 있다. 서울특별시의 25개 구 중 18개 구가 특화된 것으로 나타났다. 경기도는 안양시, 부천시, 광명시, 성남시가 특화되어 있으며, 인천광역시에는 남동구, 부평구가 특화되어 있는 것으로 나타났다. 특히 경기도와 인천광역시의 특화된 시·구는 시계 및 귀금속 소매업종이 발달되어 있는 것으로 나타났다.



〈그림 III-24〉 디자인 산업의 입지계수(LQ) 분포



〈그림 III-25〉 2012년 기준 디자인 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

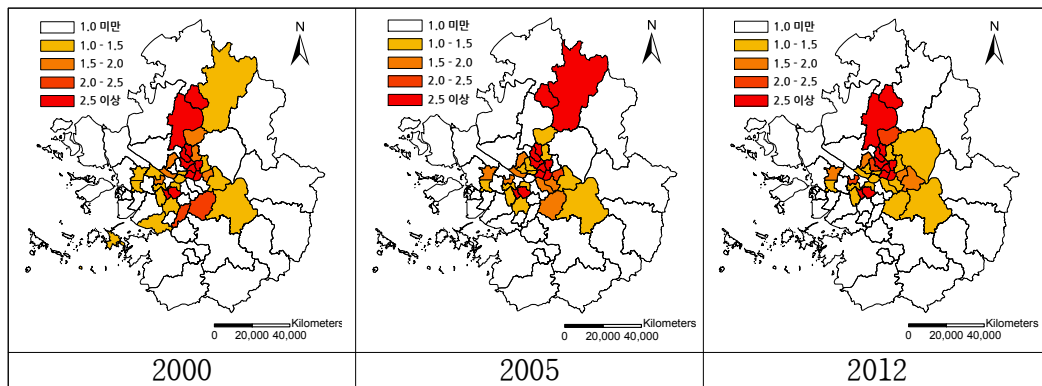
〈표 III-23〉 디자인 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|------|------|------|
| 서울특별시 | 관악구 | 1.53 | 1.14 | 5.19 |
| | 강남구 | 1.65 | 1.96 | 3.31 |
| | 마포구 | 2.11 | 1.77 | 3.25 |
| | 종로구 | 5.61 | 10.0 | 3.11 |
| | 금천구 | 2.03 | 1.27 | 2.69 |
| | 강동구 | 3.44 | 2.64 | 2.31 |
| | 성동구 | 1.58 | 2.34 | 2.05 |
| | 서초구 | 1.29 | 1.43 | 1.92 |
| | 중구 | 1.73 | 1.97 | 1.79 |
| | 강북구 | 1.28 | 1.91 | 1.67 |
| | 송파구 | 1.79 | 1.63 | 1.55 |
| | 광진구 | 2.23 | 1.61 | 1.52 |
| | 성북구 | 1.07 | 1.08 | 1.34 |
| | 구로구 | 1.01 | 1.04 | 1.09 |
| | 양천구 | 1.07 | 1.03 | 1.03 |
| 경기도 | 성남시 | 1.49 | 1.54 | 1.31 |
| | 부천시 | 1.67 | 1.39 | 1.29 |
| | 광명시 | 1.44 | 1.61 | 1.06 |
| | 안양시 | 1.07 | 1.26 | 1.04 |

〈표 III-24〉 디자인 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 용산구 | 0.66 | 1.09 | 1.78 |
| | 동작구 | 0.93 | 0.99 | 1.14 |
| | 은평구 | 1.15 | 0.80 | 0.99 |
| | 서대문구 | 1.21 | 1.33 | 0.95 |
| | 노원구 | 1.13 | 1.12 | 0.70 |
| | 동대문구 | 1.13 | 0.99 | 0.70 |
| | 도봉구 | 1.11 | 0.97 | 0.69 |
| 경기도 | 의정부시 | 1.15 | 0.96 | 1.89 |
| | 하남시 | 0.09 | 2.42 | 1.85 |
| | 김포시 | 0.28 | 1.90 | 1.26 |
| | 남양주시 | 0.37 | 2.00 | 1.17 |
| | 고양시 | 0.24 | 0.95 | 1.11 |
| | 구리시 | 0.13 | 1.04 | 0.86 |
| | 광주시 | 0.31 | 1.37 | 0.85 |
| | 포천시 | 0.08 | 5.54 | 0.80 |
| | 파주시 | 0.25 | 1.39 | 0.66 |
| | 화성시 | 0.07 | 1.58 | 0.56 |
| | 군포시 | 0.24 | 1.10 | 0.54 |
| 인천광역시 | 부평구 | 1.40 | 0.99 | 1.18 |
| | 남동구 | 0.85 | 0.91 | 1.01 |
| | 계양구 | 1.24 | 0.78 | 1.00 |

일곱 번째로 패션 산업의 입지계수를 살펴보면, 디자인 산업과 마찬가지로 수도권에서 서울특별시에 대부분 집적되어 있다. 서울특별시의 25개 구 중 22개가 특화되어 있으며, 특히 강북구와 금천구가 높은 특화수준을 보였다. 경기도는 동두천시가 가장 높은 특화수준을 보였으며, 의정부시, 양주시도 비교적 특화되어 있다. 이는 동두천시, 의정부시, 양주시 등이 경기북부 섬유산업의 중심지로 패션산업이 발달되어 있다는 점과 관계가 밀접하다. 한편 포천시의 경우 원피가공업 및 가죽제조업종이 감소함에 따라 지역의 특화도 감소한 것으로 보인다.



<그림 III-26> 패션 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-27> 2012년 기준 패션 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

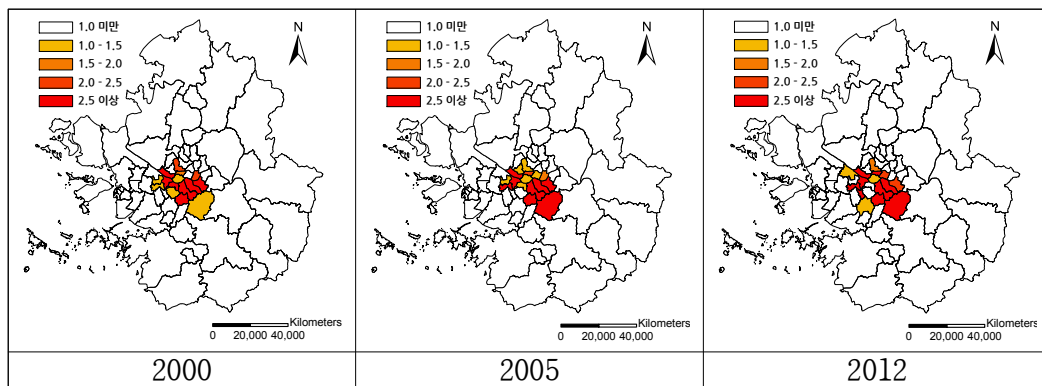
<표 III-25> 패션 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|-------|
| 서울특별시 | 중랑구 | 7.01 | 7.93 | 11.08 |
| | 강북구 | 4.46 | 4.52 | 6.21 |
| | 금천구 | 5.80 | 5.06 | 5.72 |
| | 도봉구 | 3.51 | 3.11 | 3.56 |
| | 양천구 | 1.93 | 1.86 | 2.28 |
| | 강동구 | 1.95 | 2.24 | 1.75 |
| | 마포구 | 1.64 | 1.53 | 1.41 |
| | 구로구 | 1.36 | 1.22 | 1.34 |
| | 노원구 | 1.59 | 1.16 | 1.32 |
| | 동작구 | 1.31 | 1.10 | 1.14 |
| 경기도 | 동두천시 | 3.43 | 4.09 | 3.05 |
| | 의정부시 | 1.58 | 1.19 | 2.15 |
| | 하남시 | 1.17 | 1.42 | 1.86 |
| | 광명시 | 1.03 | 1.15 | 1.37 |
| | 성남시 | 2.15 | 1.66 | 1.32 |
| | 광주시 | 1.22 | 1.19 | 1.03 |
| | 안양시 | 1.03 | 1.00 | 1.00 |
| | 계양구 | 1.46 | 1.69 | 1.57 |
| 인천광역시 | 부평구 | 1.33 | 1.26 | 1.42 |

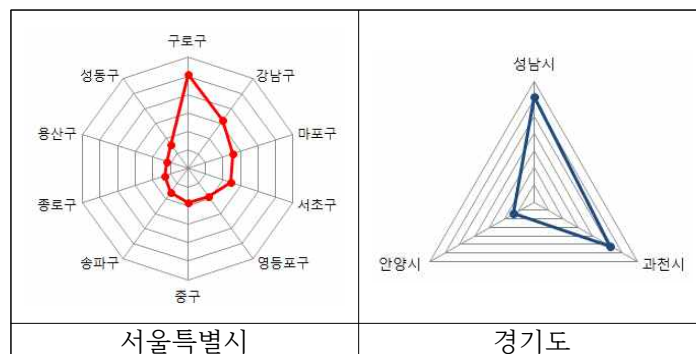
<표 III-26> 패션 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 종로구 | 0.97 | 1.32 | 2.36 |
| | 강남구 | 0.63 | 1.52 | 1.36 |
| | 용산구 | 1.10 | 0.79 | 1.29 |
| | 서대문구 | 0.94 | 1.16 | 1.26 |
| | 송파구 | 0.78 | 1.57 | 1.25 |
| | 강서구 | 1.00 | 0.87 | 0.97 |
| 경기도 | 양주시 | 2.56 | 0.68 | 2.63 |
| | 구리시 | 1.17 | 0.90 | 1.42 |
| | 남양주시 | 0.89 | 0.81 | 1.07 |
| | 포천시 | 1.21 | 5.63 | 0.96 |
| | 안산시 | 1.13 | 0.80 | 0.75 |
| | 의왕시 | 2.16 | 0.66 | 0.20 |

여덟 번째로 뉴미디어 산업은 서울특별시에 집적되어 있는 것으로 나타났다. 서울특별시에서 소프트웨어 개발 공급업종이 급격하게 증가한 구로구와 금천구가 높은 특화수준을 보였으며, 마포구, 서초구, 영등포구, 중구, 송파구도 특화지역으로 나타났다. 경기도는 소프트웨어 개발공급업종이 발달되어 있는 성남시에서 높은 특화수준이 나타났으며, 과천시도 높은 특화수준을 보였는데, 이는 컴퓨터 시스템 구축 서비스업종이 집적되어 있기 때문으로 보인다. 그러나 인천광역시는 특화지역이 전혀 나타나지 않았다.



<그림 III-28> 뉴미디어 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-29> 2012년 기준 뉴미디어 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

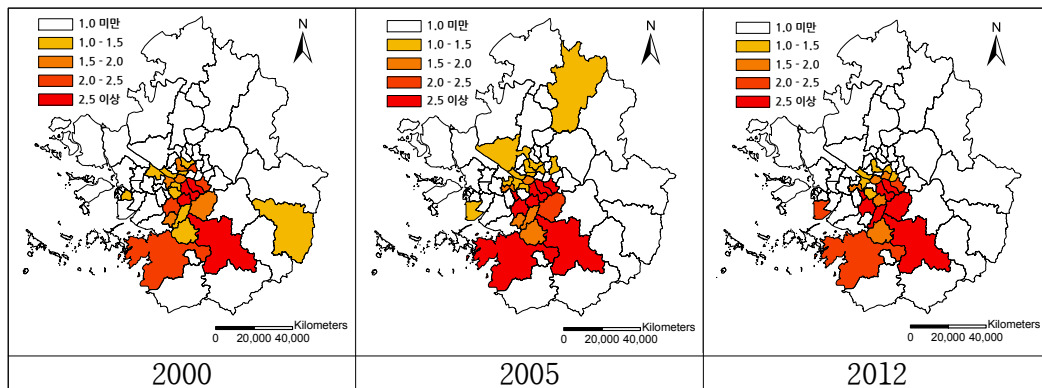
〈표 III-27〉 뉴미디어 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 구로구 | 1.23 | 8.24 | 9.19 |
| | 강남구 | 9.08 | 8.13 | 5.41 |
| | 마포구 | 2.82 | 2.70 | 4.07 |
| | 서초구 | 7.10 | 4.41 | 3.83 |
| | 영등포구 | 4.91 | 3.73 | 2.76 |
| | 중구 | 1.64 | 2.04 | 2.73 |
| | 송파구 | 3.58 | 2.75 | 2.15 |
| | 종로구 | 2.38 | 1.43 | 1.65 |
| | 용산구 | 1.19 | 1.17 | 1.42 |
| 경기도 | 성남시 | 1.06 | 3.01 | 6.15 |
| | 과천시 | 5.01 | 3.27 | 5.14 |

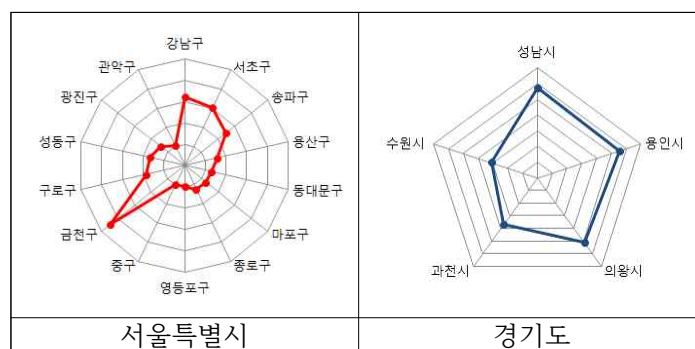
〈표 III-28〉 뉴미디어 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 성동구 | 0.90 | 1.17 | 2.21 |
| | 광진구 | 2.23 | 1.70 | 0.93 |
| | 관악구 | 1.36 | 0.32 | 0.89 |
| | 서대문구 | 0.46 | 1.17 | 0.84 |
| | 동작구 | 2.98 | 1.39 | 0.74 |
| | 양천구 | 1.02 | 1.16 | 0.45 |
| 경기도 | 안양시 | 0.42 | 0.81 | 1.36 |
| | 광명시 | 0.09 | 0.13 | 0.58 |

아홉 번째로 창조서비스 산업은 서울특별시에서 강남구, 송파구, 서초구, 용산구를 중심으로 발달되어 있으며, 금천구와 구로구는 2000년에는 특화되진 않았으나 2005년 이후부터 특화되어진 것으로 나타났다. 경기도의 성남시, 용인시, 화성시, 안양시, 의왕시가 높은 특화도를 보였으며, 이들 지역은 전기·전자공학 연구개발업이 특화되어 있는 것으로 나타났다. 인천광역시도 연수구만 특화된 것으로 나타났는데, 이 지역도 마찬가지로 전기·전자공학 연구개발업이 특화되어 있는 것으로 나타났다. 따라서 창조서비스 산업 중 전기·전자공학 연구개발업종의 증가가 지역의 특화수준에 영향을 주었다고 본다.



<그림 III-30> 창조서비스 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-31> 2012년 기준 창조서비스 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

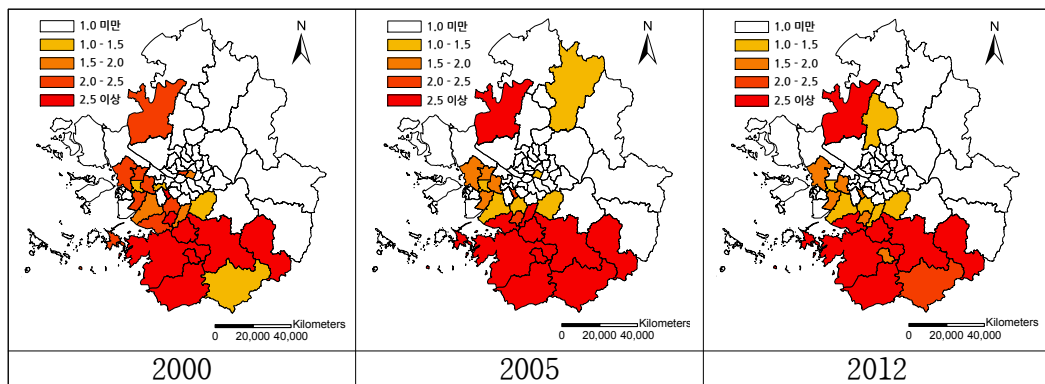
〈표 III-29〉 창조서비스 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 강남구 | 4.38 | 3.76 | 3.22 |
| | 서초구 | 3.67 | 3.31 | 3.02 |
| | 송파구 | 2.22 | 2.71 | 2.48 |
| | 용산구 | 1.68 | 1.69 | 1.59 |
| | 동대문구 | 2.14 | 1.33 | 1.31 |
| | 마포구 | 1.24 | 1.27 | 1.26 |
| | 종로구 | 1.53 | 1.17 | 1.23 |
| | 영등포구 | 1.75 | 1.44 | 1.00 |
| | 중구 | 1.19 | 1.09 | 1.00 |
| 경기도 | 성남시 | 1.57 | 2.41 | 2.88 |
| | 용인시 | 3.74 | 2.59 | 2.78 |
| | 의왕시 | 1.22 | 1.61 | 2.57 |
| | 과천시 | 3.09 | 3.5 | 1.84 |
| | 수원시 | 1.30 | 1.66 | 1.56 |

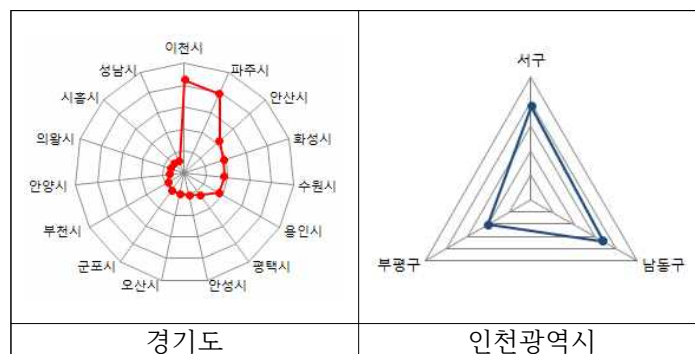
〈표 III-30〉 창조서비스 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|------|------|------|
| 서울특별시 | 금천구 | 0.60 | 3.46 | 4.47 |
| | 구로구 | 0.88 | 1.85 | 1.88 |
| | 성동구 | 0.74 | 0.85 | 1.68 |
| | 광진구 | 0.99 | 0.95 | 1.43 |
| | 관악구 | 1.11 | 0.81 | 1.02 |
| | 동작구 | 1.35 | 1.15 | 0.97 |
| | 성북구 | 1.31 | 1.09 | 0.93 |
| | 강서구 | 1.26 | 0.57 | 0.61 |
| | 양천구 | 0.36 | 1.23 | 0.38 |
| | 경기도 | 구리시 | 0.35 | 1.30 |
| 군포시 | | 1.55 | 1.60 | 0.81 |
| 고양시 | | 0.70 | 1.04 | 0.57 |
| 여주시 | | 1.06 | 0.30 | 0.48 |
| 포천시 | | 0.33 | 1.15 | 0.13 |
| 인천광역시 | 연수구 | 0.32 | 1.36 | 2.21 |
| | 남구 | 1.16 | 0.38 | 0.45 |

열 번째 산업으로 ICT제조업 입지계수를 살펴본 결과, 금천구를 제외한 서울특별시의 나머지 지역은 모두 비특화 지역으로 나타난 반면, 경기도와 인천광역시에서는 ICT제조업이 발달한 것으로 나타났다. 경기도의 특화지역 중 파주시를 제외하고 모든 경기남부에 ICT제조업이 집적되어 있는 것으로 나타났다. 인천광역시의 서구, 남동구, 부평구 등이 특화지역으로 나타나지만 입지계수는 하락하는 추세를 보여준다. 이는 인천광역시에서 ICT제조업 종이 점차 감소하고 있음을 나타낸다.



<그림 III-32> ICT 제조업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-33> 2012년 기준 ICT제조업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

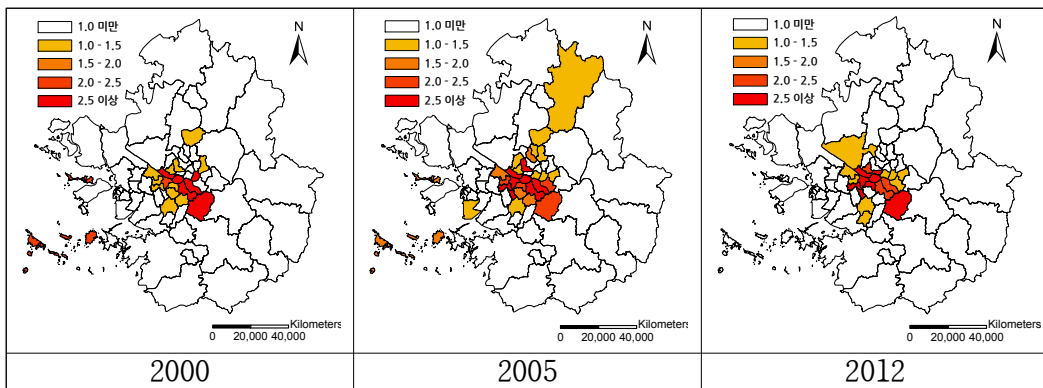
〈표 III-31〉 ICT제조업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|------|-------|------|
| 서울특별시 | 금천구 | 4.48 | 2.44 | 1.69 |
| 경기도 | 이천시 | 3.79 | 8.11 | 8.49 |
| | 파주시 | 2.10 | 3.14 | 7.89 |
| | 안산시 | 2.12 | 2.68 | 4.32 |
| | 화성시 | 3.47 | 10.30 | 3.80 |
| | 수원시 | 4.58 | 3.03 | 3.68 |
| | 용인시 | 6.69 | 5.26 | 3.65 |
| | 평택시 | 3.13 | 3.58 | 2.54 |
| | 안성시 | 1.27 | 2.99 | 2.08 |
| | 오산시 | 3.71 | 3.02 | 1.98 |
| | 군포시 | 2.74 | 2.30 | 1.96 |
| | 부천시 | 2.37 | 1.54 | 1.68 |
| | 안양시 | 2.28 | 1.44 | 1.37 |
| | 의왕시 | 1.67 | 2.82 | 1.33 |
| | 시흥시 | 1.77 | 1.34 | 1.24 |
| | 성남시 | 1.33 | 1.39 | 1.14 |
| 인천광역시 | 서구 | 2.14 | 1.88 | 1.90 |
| | 남동구 | 2.43 | 1.53 | 1.70 |
| | 부평구 | 1.23 | 1.13 | 1.02 |

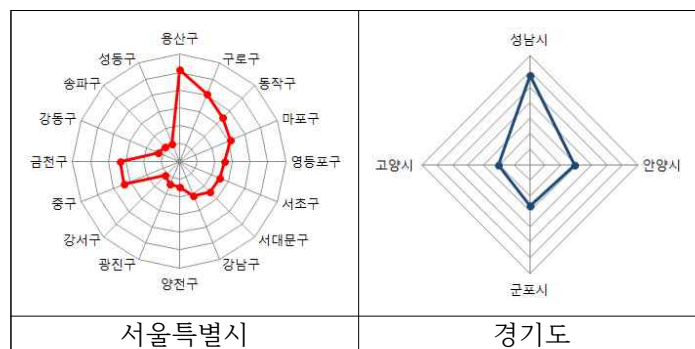
〈표 III-32〉 ICT제조업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|------|------|------|
| 서울특별시 | 구로구 | 1.03 | 0.85 | 0.57 |
| | 성동구 | 1.52 | 1.15 | 0.19 |
| | 중구 | 2.45 | 0.33 | 0.03 |
| 경기도 | 포천시 | 0.40 | 1.09 | 0.09 |
| 인천광역시 | 계양구 | 2.32 | 1.82 | 0.88 |

열한번째, ICT서비스업은 ICT제조업과 상반되는 입지특성을 보여준다. ICT서비스업은 수도권 중 서울특별시에 집중되어 있으며, 경기도에서는 안양시와 성남시를 제외하고 모두 비특화지역으로 나타났다. 특히 인천광역시는 특화지역이 전혀 없는 것으로 나타났다. 산업 분포를 보면 구로구와 용산구, 동작구, 마포구, 중구를 중심으로 통신장비 부품업 및 통신업이 발달되어 있어 높은 특화도에 기여하고 있다.



<그림 III-34> ICT서비스업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-35> 2012년 기준 ICT서비스업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

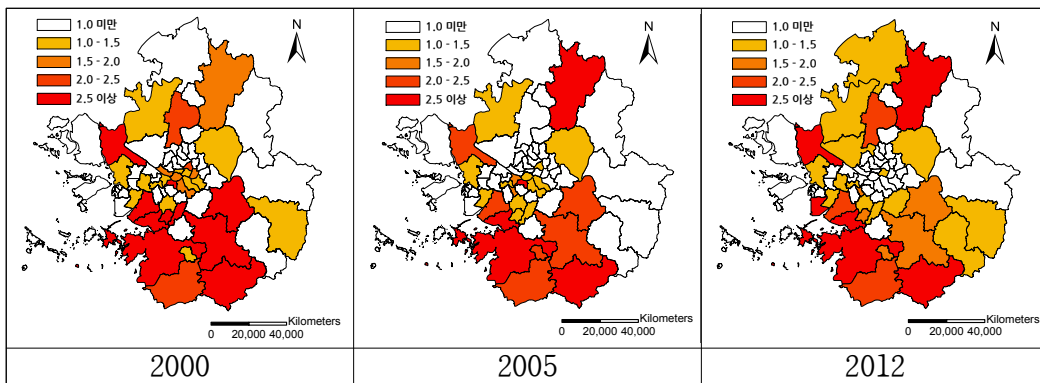
<표 III -33> ICT서비스업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|-------|------|
| 서울특별시 | 서초구 | 2.77 | 2.83 | 2.49 |
| | 강서구 | 1.23 | 1.64 | 1.16 |
| | 마포구 | 2.67 | 2.82 | 3.12 |
| | 양천구 | 1.04 | 2.26 | 1.46 |
| | 구로구 | 1.38 | 3.91 | 4.05 |
| | 영등포구 | 2.31 | 2.79 | 2.57 |
| | 동작구 | 1.41 | 2.13 | 3.45 |
| | 용산구 | 7.90 | 11.35 | 5.14 |
| | 강남구 | 3.69 | 3.57 | 2.14 |
| | 서대문구 | 1.09 | 1.09 | 2.45 |
| | 광진구 | 3.06 | 1.19 | 1.42 |
| 경기도 | 안양시 | 1.43 | 1.04 | 1.44 |
| | 성남시 | 2.60 | 2.36 | 2.87 |

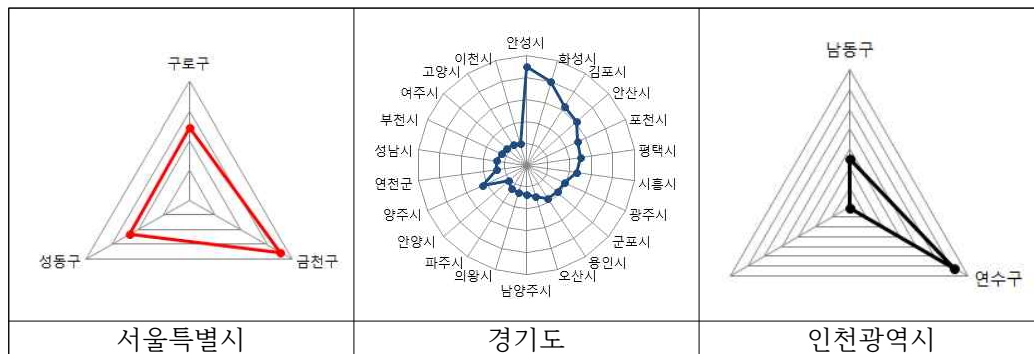
<표 III -34> ICT서비스업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|------|------|------|
| 서울특별시 | 송파구 | 0.95 | 2.05 | 1.13 |
| | 강북구 | 0.67 | 1.89 | 0.60 |
| | 도봉구 | 0.47 | 1.11 | 0.49 |
| | 금천구 | 0.84 | 2.69 | 3.32 |
| | 노원구 | 0.33 | 1.03 | 0.41 |
| | 강동구 | 0.42 | 1.31 | 1.27 |
| | 중구 | 0.93 | 0.94 | 3.38 |
| | 성동구 | 0.62 | 1.32 | 1.07 |
| | 관악구 | 1.35 | 1.70 | 0.99 |
| | 종로구 | 1.34 | 3.36 | 0.69 |
| | 은평구 | 0.55 | 1.05 | 0.45 |
| | 경기도 | 과천시 | 1.26 | 1.66 |
| 구리시 | | 1.03 | 0.81 | 0.64 |
| 고양시 | | 0.98 | 0.98 | 1.02 |
| 의정부시 | | 1.20 | 1.13 | 0.80 |
| 포천시 | | 0.44 | 1.08 | 0.19 |
| 군포시 | | 0.39 | 0.39 | 1.33 |
| 인천광역시 | 옹진군 | 2.03 | 1.51 | 0.60 |
| | 계양구 | 0.31 | 0.60 | 0.59 |
| | 연수구 | 0.19 | 1.27 | 0.38 |

열두번째와 열세번째 산업은 미래가치 창조 부문으로 바이오 및 식품 산업이다. 두 산업은 유사한 공간적 입지특성을 보이는데, 수도권 내 서울특별시에는 거의 발달되어 있지 않고, 서울 주변지역에 특화되어 있는 것으로 나타났다. 특히 경기도 대부분 지역에서 바이오와 식품 산업이 발달되어 있는 것으로 나타났다.



〈그림 III-36〉 바이오 산업의 입지계수(LQ) 분포



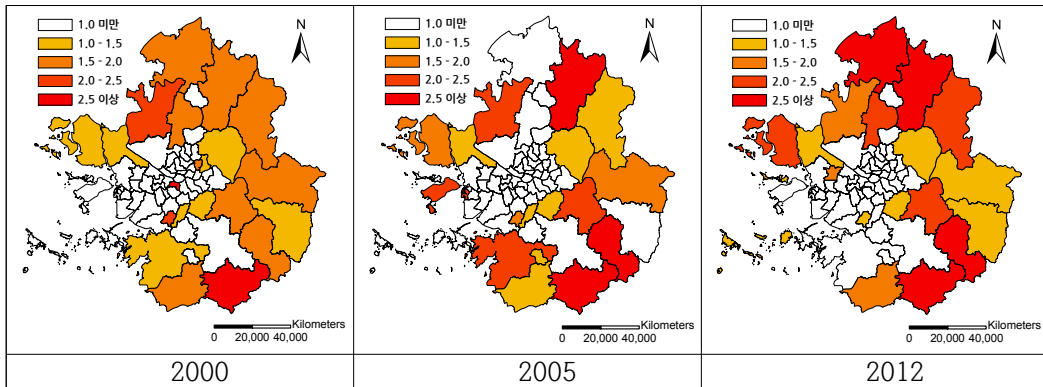
〈그림 III-37〉 2012년 기준 바이오 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

〈표 III-35〉 바이오 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

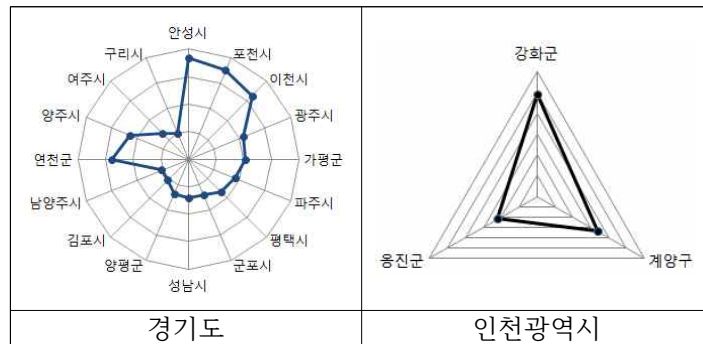
| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|-------|------|
| 서울특별시 | 구로구 | 1.04 | 1.25 | 1.22 |
| 경기도 | 안성시 | 4.84 | 4.52 | 4.53 |
| | 화성시 | 8.80 | 13.22 | 3.98 |
| | 김포시 | 2.91 | 2.30 | 3.20 |
| | 안산시 | 3.12 | 3.07 | 3.03 |
| | 포천시 | 1.71 | 6.66 | 2.59 |
| | 평택시 | 2.47 | 2.03 | 2.50 |
| | 시흥시 | 2.69 | 2.23 | 2.32 |
| | 광주시 | 2.65 | 2.03 | 1.91 |
| | 군포시 | 3.03 | 1.14 | 1.89 |
| | 용인시 | 2.93 | 2.41 | 1.82 |
| | 오산시 | 1.16 | 2.08 | 1.50 |
| | 남양주시 | 1.36 | 1.35 | 1.35 |
| | 의왕시 | 3.16 | 1.33 | 1.32 |
| | 파주시 | 1.46 | 1.28 | 1.26 |
| 안양시 | 1.32 | 1.02 | 1.09 | |
| 인천광역시 | 남동구 | 1.27 | 1.41 | 1.24 |

〈표 III-36〉 바이오 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|------|------|
| 서울특별시 | 금천구 | 0.95 | 1.71 | 1.77 |
| | 성동구 | 1.07 | 0.91 | 1.16 |
| | 중구 | 1.12 | 0.65 | 0.50 |
| | 동대문구 | 2.10 | 1.00 | 0.48 |
| | 송파구 | 1.26 | 0.60 | 0.31 |
| | 동작구 | 2.93 | 2.89 | 0.29 |
| | 용산구 | 1.62 | 1.04 | 0.26 |
| | 영등포구 | 1.26 | 1.72 | 0.25 |
| | 서초구 | 1.57 | 1.05 | 0.15 |
| | 강남구 | 1.35 | 1.08 | 0.13 |
| | 마포구 | 1.67 | 0.57 | 0.11 |
| 경기도 | 양주시 | 2.29 | 0.55 | 2.21 |
| | 연천군 | 0 | 0.18 | 1.37 |
| | 성남시 | 0.77 | 0.94 | 1.37 |
| | 부천시 | 1.20 | 0.82 | 1.24 |
| | 여주시 | 1.23 | 0.33 | 1.19 |
| | 고양시 | 0.80 | 0.69 | 1.12 |
| | 이천시 | 0.8 | 0.79 | 1.02 |
| 인천광역시 | 연수구 | 0.01 | 0.64 | 3.09 |
| | 부평구 | 0.91 | 0.58 | 0.72 |



<그림 III-38> 식품 산업의 입지계수(LQ) 분포



<그림 III-39> 2012년 기준 식품 산업의 수도권 내 특화지역(LQ>1)

<표 III-37> 식품 산업의 특화지역 입지계수(LQ)

| 특화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|------|------|-------|------|
| 경기도 | 안성시 | 3.05 | 3.39 | 3.67 |
| | 포천시 | 1.74 | 14.43 | 3.51 |
| | 이천시 | 1.82 | 2.69 | 3.26 |
| | 광주시 | 1.51 | 2.19 | 2.15 |
| | 가평군 | 1.75 | 1.39 | 2.08 |
| | 파주시 | 2.20 | 2.21 | 1.82 |
| | 평택시 | 1.53 | 1.46 | 1.68 |
| | 군포시 | 2.12 | 1.53 | 1.42 |
| | 성남시 | 1.13 | 1.35 | 1.42 |
| | 양평군 | 1.53 | 1.54 | 1.35 |
| | 김포시 | 1.12 | 1.04 | 1.08 |
| 남양주시 | 1.09 | 1.03 | 1.05 | |
| 인천광역시 | 강화군 | 1.48 | 1.77 | 2.46 |

〈표 III-38〉 식품 산업의 변화지역 입지계수(LQ)

| 변화지역 | | 2000 | 2005 | 2012 |
|-------|-----|------|------|------|
| 서울특별시 | 중랑구 | 1.56 | 0.78 | 0.53 |
| | 동작구 | 3.52 | 0.87 | 0.26 |
| 경기도 | 연천군 | 1.74 | 0.86 | 2.79 |
| | 양주시 | 1.65 | 0.60 | 2.30 |
| | 여주시 | 1.10 | 0.49 | 1.34 |
| | 구리시 | 1.01 | 0.54 | 1.00 |
| | 오산시 | 0.93 | 1.14 | 0.73 |
| | 화성시 | 1.21 | 2.50 | 0.73 |
| | 의왕시 | 1.38 | 1.28 | 0.71 |
| 인천광역시 | 계양구 | 0.65 | 0.66 | 1.69 |
| | 옹진군 | 0.88 | 0.89 | 1.10 |
| | 중구 | 0.12 | 2.23 | 0.49 |

수도권지역의 입지계수 특성을 종합해보면, 서울특별시는 뉴미디어, 창조서비스, 패션, ICT서비스업을 중심으로 특화 및 집적되어 있고, 경기도는 ICT제조업이 가장 특화되어 있으며, 바이오, 창조서비스, 식품 등도 특화·집적되어 있다. 인천광역시는 창조산업의 특화지역이 거의 없지만 그 중에서 행위예술과 ICT제조업이 상대적으로 특화·집적되어 있는 것으로 나타났다. 이와 같이 창조산업은 13개 산업별로 특화수준이 각 시군구별로 다르게 나타나고 있기 때문에 지역별로 특화되어진 산업을 중심으로 발전전략을 도모하는 것이 필요하며, 산업 간 연계전략을 통하여 지역경제 성장을 추진할 필요가 있다.

다시 말해 창조산업이 공간적으로 집적·특화되어 있기 때문에 특화된 산업 간 연계를 통하여 창조산업 클러스터 전략을 마련하는 것이 필요하다. 개별 클러스터 내에 입지하고 있는 창조산업들의 연계를 통해 시너지 효과를 발휘할 수 있도록 정책적 방안을 모색하는 것이 필요하다. 또한 클러스터가 나타나지 않은 지역들은 그 지역이 가지고 있는 창조산업의 새로운 성장잠재력을 모색하여 지역성장의 발판을 마련할 수 있도록 전략적 방안을 마련해야 할 것이다.

4. 군집분석을 이용한 창조산업 기반 지역유형 구분

수도권 지역을 창조산업 분류에 따라 군집 분석하여 지역유형을 구분하고 그 특성을 파악하고자 하였다. 지역의 특성 및 유형을 파악하기 위해서는 다변량분석으로 지역유형을 구분하는 것이 적합하다. 또한 지역유형 구분을 위한 다변량분석은 크게 3가지 방법으로 나뉘는데 첫째, 요인분석을 통해 그 결과의 고유치가 큰 소수의 요인점수를 이용하여 분석하는 방법이 있으며 둘째, 군집분석에 의한 방법이 있고 마지막으로 요인점수를 이용해서 다시 군집분석을 실시하는 방법으로 나눌 수 있다(이종상, 2002). 또한 요인분석은 여러 가지 지표를 동시에 고려하고 지표들이 가지고 있는 요인들을 압축하여 설명하는 이점이 있기 때문에 많이 사용되고 있다.

본 연구에서는 지역 유형 구분을 위한 다변량 분석 기법 중 세 번째 방법인 요인점수를 이용해서 다시 군집분석을 실시하는 방법으로 분석하였다. 다시 말해 요인분석을 통해 변수들의 공통된 특성이나 유사한 특징에 따라 요인을 추출하였고, 추출된 요인에 대한 득점을 이용하여 군집분석을 시도하였다.

군집분석은 군집의 추출방법에 따라 다양한 방법들이 있는데, 본 연구에서는 계층적 군집분석(hierarchical Clustering)을 수행하였다. 이 방법은 가장 보편적이면서 많이 사용되는 방법으로, 거리가 가까운 개체들이 군집을 이루어가면서 최종적으로 모든 개체들이 하나의 군집을 이루도록 하는 방법이다. 계층적 군집 분석은 이미 만들어진 군집들의 결합과정을 통해 군집을 생성하고 이 과정에서 군집 간의 거리의 값에 따라서 계층이 단계적으로 반복되어 지며, 분석결과는 각 군집간의 거리를 계층적으로 보여주는 그림인 덴드로그램(dendrogram)의 형태로 보여 진다.

그리고 군집 간의 거리를 정의하는 방법에 따라서 최단연결법, 최장연결법, 평균연결법, Ward의 최소분산거리측정법 등으로 구분된다. 이에 따라

본 연구에서는 계층적 군집분석을 사용하였으며, Ward의 최소분산거리측정 방법으로 분석하였다. Ward의 최소분산거리법의 측정방법은 다음과 같다.

$$\text{Ward의 최소분산법 : } D_{kl} = \frac{\| \bar{X}_k - \bar{X}_l \|^2}{\frac{1}{n_k} + \frac{1}{n_l}}$$

$$\text{단 : } \bar{X}_k : \text{클러스터 } C_k \text{의 평균치로서 } C_k = \frac{1}{n_k} \sum R_i,$$

$$\bar{X}_l : \text{클러스터 } C_l \text{의 평균치로서 } C_l = \frac{1}{n_l} \sum R_i$$

여기서 n_k 는 클러스터 C_k 의 구성원수, n_l 는 클러스터 C_l 의 구성원수

한편 군집분석은 특성상 적절한 군집의 개수를 정하는 명확한 기준이 없어 연구자가 연구의 대상과 특성에 따라 적절하게 군집의 수를 결정해야 하는 연구자의 주관적 속성이 포함될 수 있다. 일반적으로 적절한 군집 수를 결정하기 위해서는 군집의 개수에 대응되는 판정기준의 값을 플롯(plot)하여 판정기준의 값이 급격한 증가 혹은 감소가 발생하는 곳에서 대응되는 군집의 수를 이용한다(김기영, 2002). 본 연구에서는 군집화일정표를 사용하여 그 계수 값이 급격하게 증가했다가 완만해지는 지점을 찾아 군집의 수를 결정하고, 군집의 수에 따라 거리를 계층적으로 보여주는 그림인 덴드로그램에서 적절한 거리를 절단하여 군집의 유형을 구분하였다.

1) 군집변수에 투입된 변수

군집분석에 사용될 변수들의 공통인자를 찾아내기 위해 요인분석을 실시하였으며, 요인분석을 통해 얻어진 인자특점을 이용하여 군집분석을 실시하였다. 군집분석을 실시함에 있어서 속성변수를 그대로 사용하지 않고 요인분석을 통해 얻어진 인자특점을 이용하여 분석함으로써 명확한 지역구분이 가능하다(손승호, 2004). 이와 같이 본 연구에서는 사업체수와 종사자수 변수의 요인분석을 통해 얻어진 인자특점을 가지고 창조산업에 기초한 수도권 지역유형구분과 유형별 특성 고찰을 수행하고자 한다.

〈표 III-39〉 군집분석에 투입된 변수

| 구분 | 변수 | 비고 |
|---------|------------------------------|----------|
| Model 1 | 창조산업별 사업체수 (요인분석으로 얻어진 인자특점) | 2012년 기준 |
| Model 2 | 창조산업별 종사자수 (요인분석으로 얻어진 인자특점) | 2012년 기준 |

2) 요인분석을 통한 요인추출

본 연구에서는 수집된 변수를 대상으로 요인분석을 하는 것이 의미가 있는지 파악하기 위하여 Kaiser-Meyer-Olkin(KMO)검정과 Bartlett의 구형성 검정을 실시하였다. KMO는 변수들 간의 상관관계가 다른 변수에 의해 잘 설명되는 정도를 나타내는 값으로 0.5 이상이면 설명력이 있다고 할 수 있다.

먼저 Model 1의 KMO 값이 0.809로 요인분석을 위한 변수들의 선정이 좋은 편으로 나타났으며 Bartlett의 구형성 검정 결과 유희확률이 0.05보다 작은 0.000으로 요인분석 사용이 적합하며, 공통요인이 존재한다고 결론 내릴 수 있다.

<표 III-40> Model 1. 요인분석으로 추출된 인자부하량

| 분류 | 성분 | | |
|----------|-------------|-------------|-------------|
| | 1요인 | 2요인 | 3요인 |
| 뉴미디어 | .913 | -.024 | .087 |
| 창조서비스 | .905 | .285 | .077 |
| 오디오비주얼 | .877 | .350 | .087 |
| ICT 서비스업 | .873 | .108 | .180 |
| 시각예술 | .726 | .392 | .222 |
| 디자인 | .717 | .617 | .049 |
| 행위예술 | .688 | .430 | -.148 |
| 인쇄 및 출판 | .168 | .749 | .104 |
| 패션 | .129 | .704 | -.021 |
| 문화적 장소 | .426 | .680 | .151 |
| 바이오 | .082 | .273 | .846 |
| 식품 | .040 | .093 | .833 |
| ICT 제조업 | .142 | -.168 | .806 |

Model 1에서 베리맥스(varimax) 회전법을 사용하여 인자축을 직각으로 회전시켜 4차례 반복 계산한 결과는 다음의 표와 같다(표 III-40). 요인분석 결과 고유치가 1이상인 요인들을 추출하였으며, 추출된 총 3개의 요인들은 전체에 대해 74.90%의 설명력을 보이고 있다. 제1요인은 뉴미디어, 창조서비스, 오디오비주얼, ICT서비스업, 시각예술, 디자인, 행위예술로 묶어졌으며, 제2요인은 인쇄 및 출판, 패션, 문화적 장소로, 제3요인은 바이오, 식품, ICT제조업으로 묶어졌다.

한편 Model 2의 KMO 값이 0.771로 요인분석을 위한 변수들의 선정이 좋은 편으로 나타났으며, Bartlett의 구형성 검정 결과 유효확률이 0.05보다 작은 0.000으로 요인분석 사용이 적합하며, 공통요인이 존재한다고 결론 내릴 수 있다.

Model 2는 Model 1과 마찬가지로 베리맥스(varimax) 회전법을 사용하여 인자축을 직각으로 회전시켜 4차례 반복 계산한 후 고유치가 1 이상인 요인들을 추출하였다. 추출된 총 3개의 요인들은 전체에 대해 74.85%의 설명력을 보이고 있다. 제1요인은 뉴미디어, ICT서비스업, 창조서비스, 디자인, 오디오비주얼, 시각예술, 패션으로 제2요인은 바이오, ICT제조업, 식품으로, 제3요인은 문화적 장소, 인쇄 및 출판, 행위예술로 묶어졌다.

<표 III-41> Model 2. 요인분석으로 추출된 인자부하량

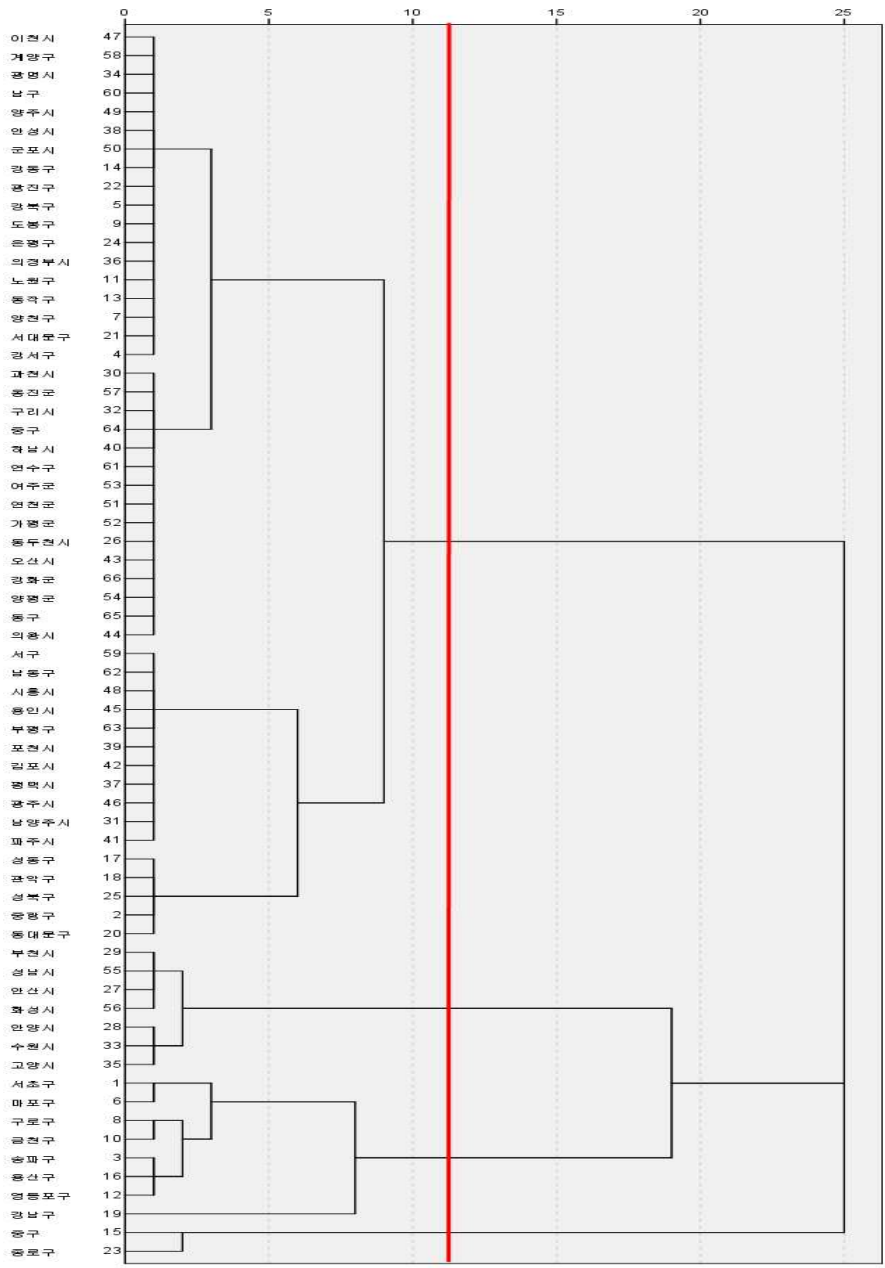
| 분류 | 성분 | | |
|----------|--------------|--------------|--------------|
| | 1요인 | 2요인 | 3요인 |
| 뉴미디어 | 0.928 | 0.057 | 0.150 |
| ICT 서비스업 | 0.860 | 0.022 | 0.315 |
| 창조서비스 | 0.831 | 0.273 | 0.220 |
| 디자인 | 0.810 | -0.011 | 0.456 |
| 오디오비주얼 | 0.762 | -0.091 | 0.312 |
| 시각예술 | 0.693 | 0.494 | 0.240 |
| 패션 | 0.665 | -0.187 | 0.032 |
| 바이오 | 0.079 | 0.883 | -0.004 |
| ICT 제조업 | -0.061 | 0.875 | 0.084 |
| 식품 | -0.012 | 0.829 | -0.051 |
| 문화적 장소 | 0.128 | 0.044 | 0.895 |
| 행위예술 | 0.466 | 0.009 | 0.821 |
| 인쇄 및 출판 | 0.422 | 0.011 | 0.492 |

3) 군집 분석에 따른 창조산업 기반 지역 유형 구분

Model 1에서 창조산업별 사업체수를 변수로 하여 계층적 군집분석을 한 결과는 다음과 같다. 군집화 일정표에서 군집계수가 급격하게 증가하는 곳에서 분석을 멈추고, 군집의 수를 결정하였다. 군집개수가 4개에서 3개로 변화할 때 계수의 차가 급격하게 증가하고 있어 군집의 수를 4개로 분류하였다.

군집 1은 서울특별시의 중구와 종로구로 나타났으며, 제2요인의 요인점수가 가장 높게 나타났다. 이 군집은 인쇄 및 출판, 문화적 장소, 패션산업의 산업이 발달한 지역으로 구분되어진다. 군집 2는 서울특별시의 강남구, 서초구, 송파구, 금천구, 구로구, 마포구, 영등포구, 용산구로 군집되었으며 제1요인이 2.0826으로 가장 높게 나타났다. 군집 2의 특징은 뉴미디어, 창조서비스, 오디오비주얼, ICT서비스업, 시각예술, 행위예술, 디자인의 창조산업 산업이 발달된 지역으로 수도권지역의 서울특별시를 중심으로 이들 산업이 집적되어 있는 것으로 나타났다. 군집 3은 경기도 지역으로 고양시, 안양시, 안산시, 수원시, 성남시, 부천시, 화성시로 군집되었으며, 이 지역들은 바이오, 식품, ICT제조업이 발달되어 있으며 수도권의 고양시를 제외한 경기도 남부지역을 집적되어 있는 것으로 나타났다. 마지막으로 군집 4는 1, 2, 3요인에 음의 값으로 다른 지역에 비해 창조산업의 발달이 미약한 지역으로 나타났다.

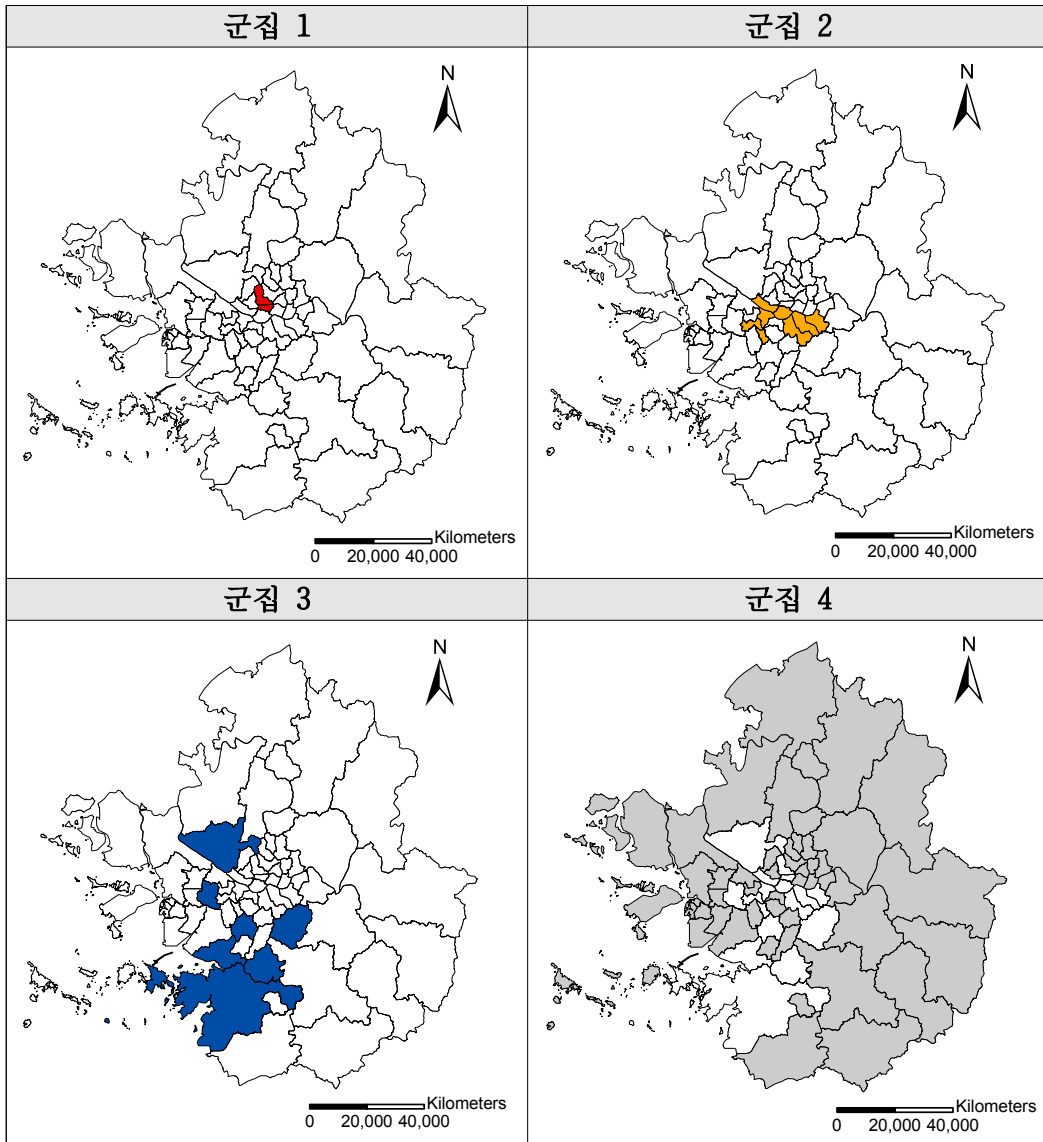
Model 1에서는 창조산업별로 서울특별시 내에 있는 지역끼리 군집되었고, 경기도 내에 있는 지역끼리 군집되는 패턴이 나타났음을 알 수 있다.



<그림 III-40> Model 1의 창조산업 유형별 요인점수에 따른 덴드로그램

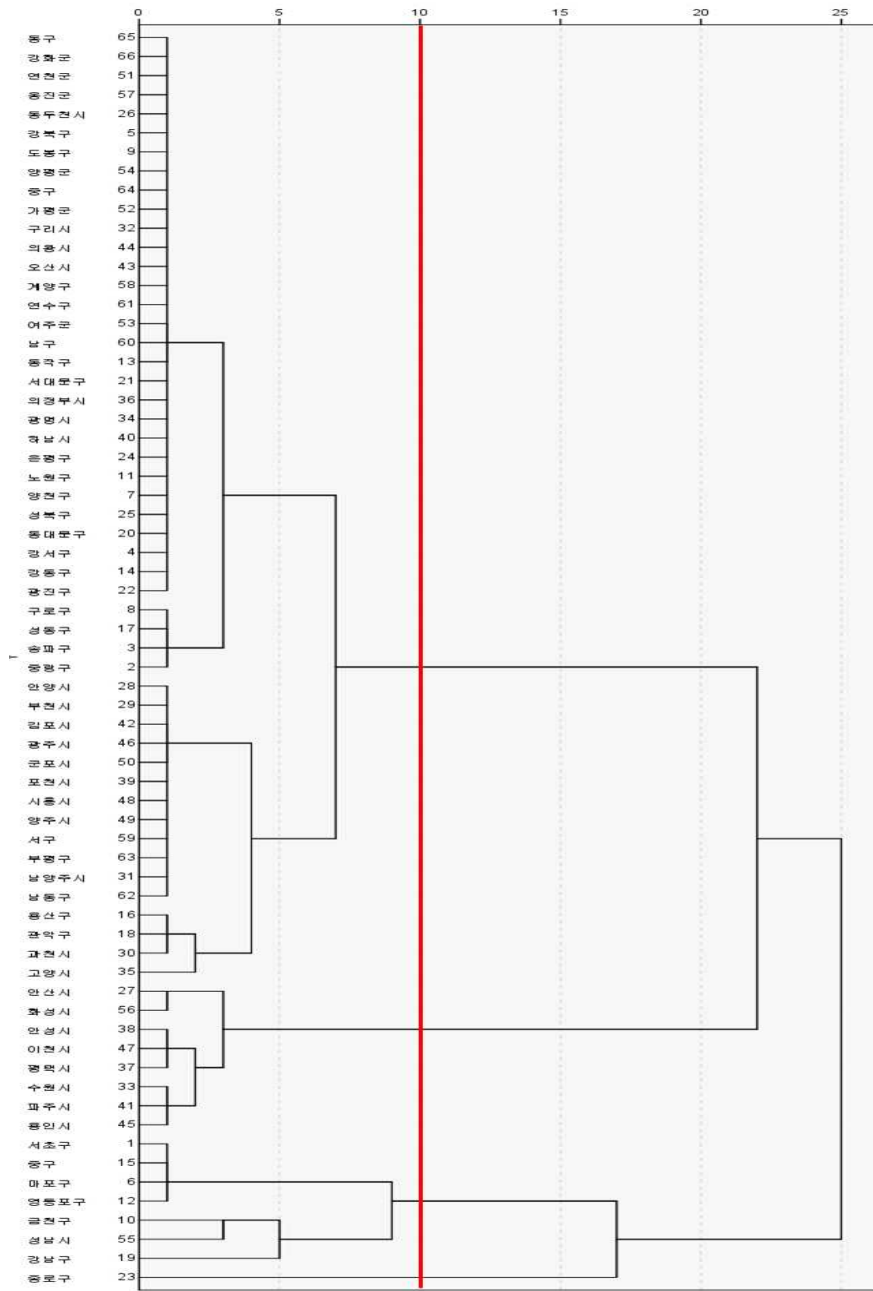
<표 III-42> Model 1의 군집별 요인점수에 따른 지역 분류

| 군집 | 지역 | | 제1요인 | 제2요인 | 제3요인 |
|------|-------|---|----------|----------|----------|
| 군집 1 | 서울특별시 | 중구, 종로구 | + | ++ | - |
| | | | 0.22682 | 4.67306 | -0.50318 |
| 군집 2 | 서울특별시 | 강남구, 서초구, 송파구, 금천구, 구로구, 마포구, 영등포구, 용산구 | + | - | - |
| | | | 2.0826 | -0.33933 | -0.34599 |
| 군집 3 | 경기도 | 고양시, 안양시, 안산시, 수원시, 성남시, 부천시, 화성시 | + | - | ++ |
| | | | 0.383251 | -0.00303 | 2.123406 |
| 군집 4 | 서울특별시 | 중랑구, 강서구, 강북구 양천구, 도봉구, 노원구 동작구, 강동구, 성동구 관악구, 동대문구, 서대문구 광진구, 은평구, 성북구 | - | - | - |
| | 경기도 | 동두천시, 과천시, 남양주시 구리시, 광명시, 의정부시 평택시, 안성시, 포천시 하남시, 파주시, 김포시 오산시, 의왕시, 용인시 광주시, 이천시, 시흥시 양주시, 군포시, 연천군 가평군, 여주시, 양평군 | -0.40402 | -0.1349 | -0.22632 |
| | 인천광역시 | 옹진군, 계양구, 서구 남구, 연수구, 남동구 부평구, 중구, 동구 강화군 | | | |



창조산업별 종사자수를 변수로 하는 Model 2에서 계층적 군집분석을 실시하였다. 군집화 일정표에서 군집계수가 급격하게 증가하는 곳에서 분석을 멈추고, 집단의 수를 결정하였는데, 군집개수가 4개에서 3개로 변화할 때 계수의 차가 급격하게 증가하고 있어 Model 1과 같이 군집의 수를 4개로 분류하였다.

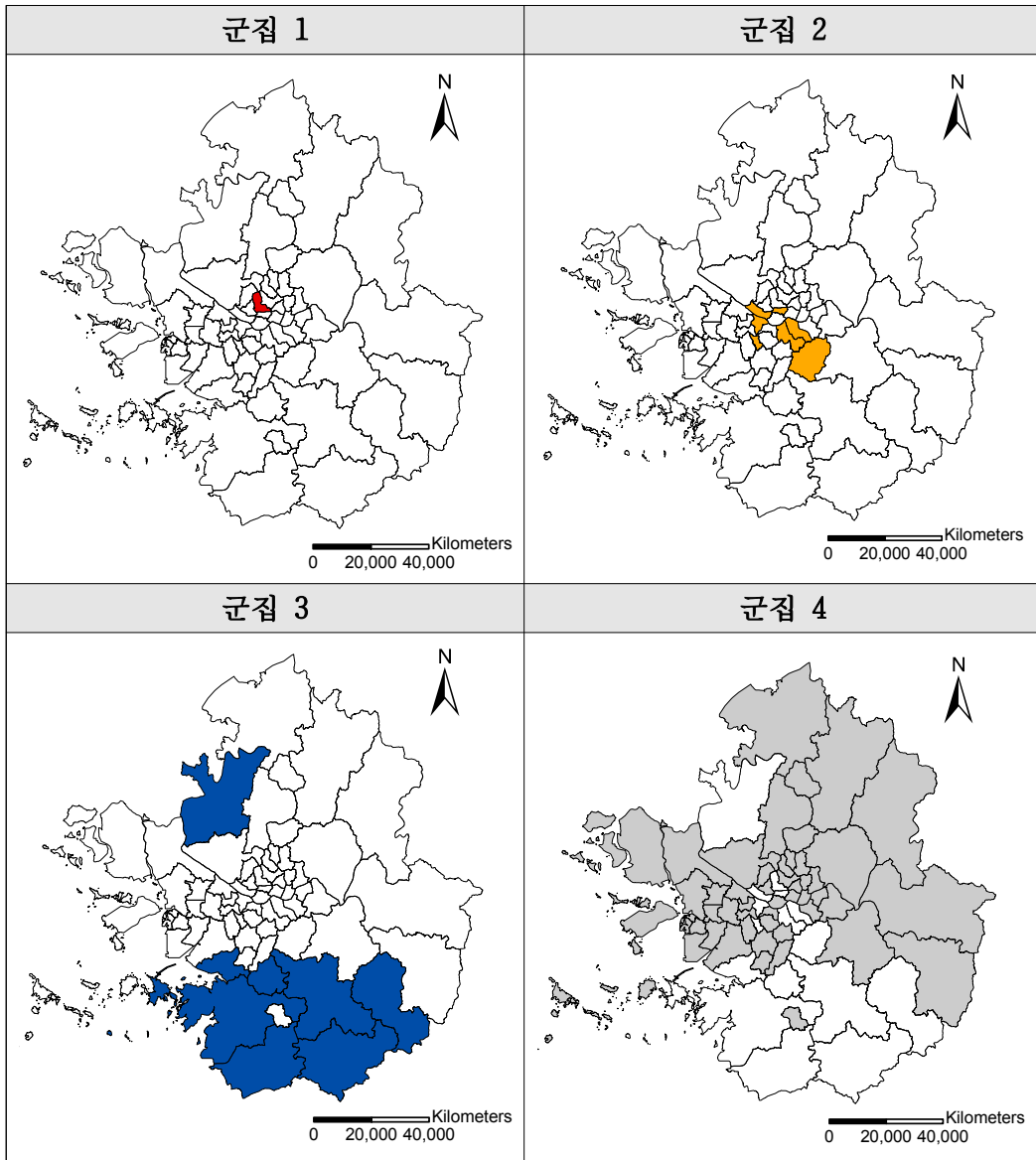
군집 1은 종로구 한 지역으로 제3요인의 요인점수가 높은 것으로 나타났으며, 문화적 장소, 행위예술, 출판 및 인쇄가 발달된 지역으로 유형화 할 수 있다. 군집 2는 서울특별시의 서초구, 중구, 마포구, 영등포구, 금천구, 강남구와 경기도의 성남시가 군집되었는데 1, 2, 3요인 모두 (+)로 창조산업의 13개 산업 모두가 발달되어진 지역이며, 특히 요인 중 제1요인의 요인점수가 가장 높은 것으로 나타났다. 다시 말해 뉴미디어, ICT 서비스업, 창조서비스, 디자인, 오디오비주얼, 시각예술, 패션이 다른 지역에 비해 더 발전된 지역이라 할 수 있다. 군집 3는 경기도 지역만 군집되어 졌는데, 안산시, 화성시, 안성시, 이천시, 평택시, 수원시, 파주시, 용인시로 제2요인과 제3요인의 요인점수가 (+)로 나타났다. 특히 제2요인의 점수가 더 높게 나타나 이 지역들은 다른 지역에 비해 바이오, 식품, ICT 제조업의 발달이 높은 지역임을 알 수 있다. 군집 4는 3가지 요인점수가 모두 (-)로 나타나 다른 지역에 비해 창조산업의 발달 수준이 낮다고 할 수 있다.



<그림 III-42> Model 2의 창조산업 유형별 요인점수에 따른 덴드로그램

<표 III-43> Model 2의 군집별 요인점수에 따른 지역 분류

| 군집 | 지역 | | 제1요인 | 제2요인 | 제3요인 |
|------|-------|---|----------|----------|----------|
| 군집 1 | 서울특별시 | 종로구 | -- | - | + |
| | | | -1.06243 | -0.84519 | 5.38473 |
| 군집 2 | 서울특별시 | 서초구, 중구, 마포구 영등포구, 금천구, 강남구 | ++ | + | + |
| | 경기도 | 성남시 | 2.37683 | 0.00092 | 0.61839 |
| 군집 3 | 경기도 | 안산시, 화성시, 안성시 이천시, 평택시, 수원시 파주시, 용인시 | - | ++ | + |
| | | | -0.41209 | 2.08884 | 0.13722 |
| 군집 4 | 서울특별시 | 중랑구, 송파구, 강서구 강북구, 양천구, 구로구 도봉구, 노원구, 동작구 강동구, 용산구, 성동구 관악구, 동대문구, 서대문구 광진구, 은평구, 성북구 | - | - | - |
| | 경기도 | 동두천시, 부천시, 과천시 남양주시, 구리시, 광명시 고양시, 의정부시, 안양시 포천시, 하남시, 김포시, 오산시, 의왕시, 광주시, 시흥시, 양주시, 군포시, 연천군, 가평군, 여주시, 양평군 | -0.24557 | -0.31744 | -0.21623 |
| | 인천광역시 | 옹진군, 계양구, 서구 남구, 연수구, 남동구 부평구, 중구, 동구 강화군 | | | |



〈그림 III-43〉 Model 2의 군집분석 결과

군집분석을 종합한 결과, 먼저 뉴미디어, 창조서비스, 디자인, 패션, 시각 예술, 오디오비주얼, ICT서비스업으로 분류되어진 요인으로는 Model 1에서 1요인에 해당되며 강남구, 서초구, 송파구, 금천구, 구로구, 마포구, 영등포구, 용산구 등이 포함된다. Model 2에서도 1요인에 해당되며, 서초구, 중구, 마포구, 영등포구, 금천구, 강남구, 성남시 등의 지역이 포함된다. 둘째, 식품, 바이오, ICT제조업으로 분류되어진 요인으로는 Model 1에서 3요인에 해당되며, 해당지역은 고양시, 안양시, 안산시, 수원시, 성남시, 부천시, 화성시 등으로 분류되었다. Model 2에서는 2요인에 해당되며, 안산시, 화성시, 안성시, 이천시, 평택시, 수원시, 파주시, 용인시 등이 해당지역으로 분류되었다. 마지막으로 문화적 장소, 행위예술, 인쇄 및 출판 산업으로 분류되어진 요인은 Model 1에서 2요인에 해당되며 중구, 종로구가 포함되었으며, Model 2에서는 3요인으로 종로구가 해당지역으로 분류되었다.

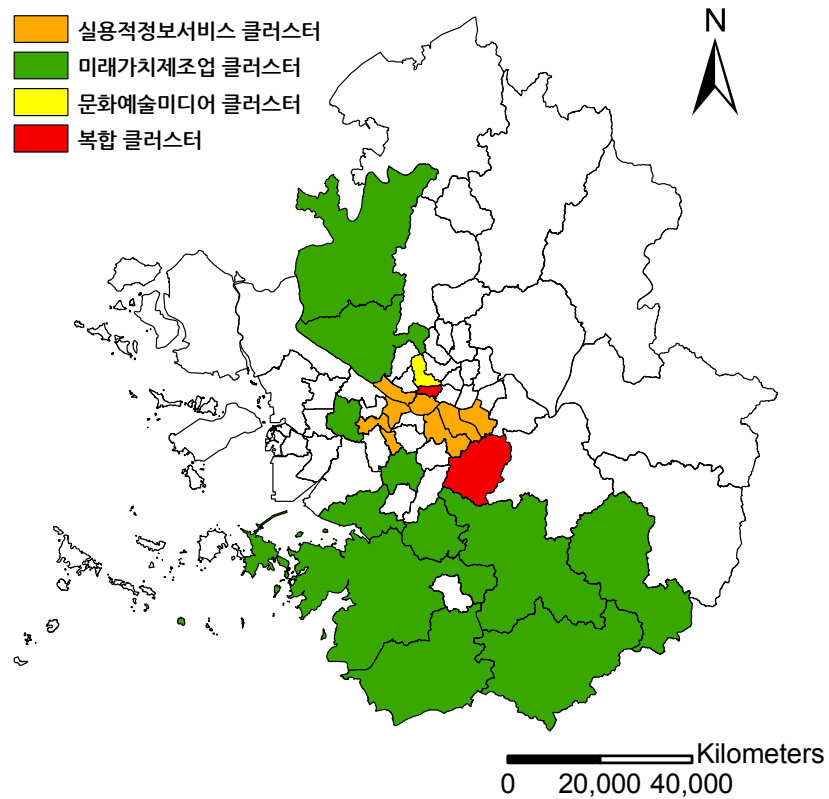
〈표 III-44〉 군집에 따른 클러스터 분류

| 해당산업 | | Model 1 | | Model 2 | |
|------|--|---------|--|---------|---|
| | | 요인 | 해당지역 | 요인 | 해당지역 |
| 1 | 뉴미디어, 창조서비스, 디자인, 패션, 시각예술, 오디오비주얼, ICT서비스업 | 1 | 강남구, 서초구, 송파구, 금천구, 구로구, 마포구, 영등포구, 용산구 | 1 | 서초구, 중구, 마포구, 영등포구, 금천구, 강남구, 성남시 |
| 2 | 식품 바이오 ICT제조업 | 3 | 고양시, 안양시, 안산시, 수원시, 성남시, 부천시, 화성시 | 2 | 안산시, 화성시, 안성시, 이천시, 평택시, 수원시, 파주시, 용인시 |
| 3 | 문화적 장소 행위예술 인쇄 및 출판 | 2 | 중구, 종로구 | 3 | 종로구 |

이상 모델을 종합한 결과, 본 연구는 최종적으로 3개의 군집 유형으로 구분하였으며, 군집에 해당하는 지역은 Model 1과 Model 2의 결과를 바탕으로 해당되는 모든 지역을 포함하였다. 첫 번째 군집은 ICT 서비스업, 뉴미디어, 창조서비스 산업이 핵심 산업으로 포함되어 있는 실용적 정보서비스 클러스터로 강남구, 서초구, 송파구, 금천구, 구로구, 마포구, 영등포구, 용산구, 중구, 성남시 등이 이에 해당되었다. 두 번째 군집은 식품, 바이오, ICT 제조업을 중심으로 하는 미래가치제조업 클러스터로 고양시, 안양시, 안산시, 수원시, 성남시, 부천시, 화성시, 안성시, 이천시, 평택시, 파주시, 용인시가 포함되어 있다. 세 번째는 문화적 장소, 행위예술, 인쇄 및 출판 산업이 집중된 문화예술미디어 클러스터로 종로구와 중구가 해당된다. 그리고 성남시와 중구는 2개의 클러스터에 포함되는 지역으로, 성남시는 실용적정보서비스 클러스터와 미래가치제조업 클러스터에 포함되며, 중구는 실용적정보서비스 클러스터와 문화예술미디어 클러스터에 포함되어, 성남시와 중구는 복합클러스터의 유형을 가진다.

〈표 III -45〉 창조산업의 클러스터 유형 (종합결과)

| 구분 | | 해당지역 |
|----|---------------|--|
| 1 | 실용적정보서비스 클러스터 | 강남구, 서초구, 송파구, 금천구, 구로구, 마포구, 영등포구, 용산구, 중구, 성남시 |
| 2 | 미래가치제조업 클러스터 | 고양시, 안양시, 안산시, 수원시, 성남시, 부천시, 화성시, 안성시, 이천시, 평택시, 파주시, 용인시 |
| 3 | 문화예술미디어 클러스터 | 종로구, 중구 |



<그림 III-44> 창조산업별 수도권 지역의 클러스터 유형 분포

이와 같이 군집 유형을 분석한 결과를 토대로 개별 클러스터 내에 입지하고 있는 창조산업들의 연계를 통해 시너지 효과를 발휘할 수 있도록 정책적 방안을 향후 모색하는 것이 필요하다. 또한 클러스터가 나타나지 않은 지역들은 그 지역이 가지고 있는 창조산업의 새로운 성장잠재력을 모색하여 지역성장의 발판을 마련할 수 있도록 전략적 방안을 마련해야 할 것이다.

IV. 창조산업의 경제적 파급효과와 지역경제 성장

제Ⅲ장에서 창조산업은 수도권에 집중되어 있고, 산업별로도 다양하게 차별적으로 분포함을 파악하였다. 그리고 창조산업은 지역경제 성장효과가 뚜렷하다는 기존연구에 따르면, 창조산업이 수도권 집중과 불균등 발전을 초래한다. 이러한 사실을 보다 정확히 파악하기 위하여 본 연구는 수도권 창조산업의 경제적 파급효과의 구체적인 내용과 지역의 성장요인을 실증적으로 분석하고자 하였다.

첫째, 수도권 내 창조산업의 변화 및 성장요인을 분석하기 위하여 변이할당분석(shift-share analysis)을 수행하고, 그 결과를 토대로 창조산업이 수도권 지역의 경제성장에 영향을 미친 과정을 파악하고자 한다.

둘째, 수도권 지역에서 창조산업의 경제적 파급효과 및 그 특성을 파악하고자 산업연관표를 활용한 투입산출모형(input-output model) 분석을 실시하였다.

1. 변이할당분석을 통한 지역성장요인 분석

1) 변이할당분석의 특징

지역경제성장의 이면에 내재하고 있는 원인을 파악하기 위해 변이할당 분석(Shift-Share Analysis)을 활용하여 수도권 내 창조산업의 변화 및 성장요인을 분석하였다. 변이할당분석기법은 일정기간 동안 일어난, 각 지역의 특정 경제실적 변화를 세 가지 구성요소로 산술적으로 구분해서 파악하는 지역분석 방법으로 널리 활용되고 있다(변필성 외, 2005).

이 분석기법은 지역성장의 원인이 산업성장에 있으며, 또한 산업성장과 고용간의 관계에 따라 성장이 산업자체의 구성변화와 지역변화를 가져온다는 이론적 배경을 가지고 있는 분석방법이다. 따라서 변이할당분석은 지역의 주요 산업성장요인을 고용증가의 측면에서 규명함으로써 지역의 성장잠

재력을 측정할 수 있다(오순환, 1998).

지역의 성장요인을 전통적인 변이할당분석에서는 산업구조효과와 지역할당효과로 구분하여 설명할 수 있다. 이를 각각의 양(+)의 값과 음(-)의 값으로 구분하여 보면, 네 가지의 산업 유형이 나타날 수 있다(강이천, 2000).

첫째, 산업구조효과가 양(+)이고, 지역할당효과가 양(+)인 유형으로 산업구조와 입지여건이 양호하여 집적 이익이 실현될 수 있는 우위산업이다.

둘째, 산업구조효과가 양(+)이고, 지역할당효과가 음(-)인 유형은 산업구조는 양호하나 입지적으로 경쟁력이 떨어지는 산업을 나타낸다. 예를 들어 고용면적의 제한 등 발전 잠재력 요소에 대한 애로가 있거나 외부 비경제 효과의 발생 또는 정부의 규제정책 등으로 성장이 둔화된 산업을 나타낸다.

셋째, 산업구조효과가 음(-)이고 지역할당효과가 양(+)인 경우로 산업구조는 상대적으로 뒤떨어지지만 지역의 입지여건이 양호하여 발전 가능성이 있는 산업을 나타낸다.

넷째, 산업구조효과와 지역할당효과 모두 음(-)인 경우로 산업구조 뿐만 아니라 지역의 입지여건도 낙후되어 있는 것으로 열위 산업이라고 할 수 있다.

따라서 네 가지 산업 유형을 종합해 보면, 지역에서 특화할 수 있는 산업은 산업구조효과와 지역할당효과가 모두 양(+)인 산업이 최선이며, 두 효과 중 하나만 양(+)이라도 발전시킬 여지가 있는 산업임을 나타낸다. 하지만 두 효과가 모두 음(-)인 경우 구조조정을 통해 업종 전환해야 할 산업임을 나타낸다(강이천, 2001; 이춘근, 1998).

2) 지역별 창조산업의 성장특성분석

2000년부터 2012년까지 창조산업 종사자수를 기준으로 성장 특성을 분석한 결과를 우선 전체적으로 살펴보면, 서울특별시는 산업구조효과에 있어서 종사자수가 68,918명으로 증가하였고, 지역할당효과에 있어서는 종사자수가 145,648명이 감소함으로써 순 성장효과는 종사자수가 77,450명 감소를 보이고 있다. 그러나 이것은 국가경제성장효과에서 종사자수가 104,793명 증가함으로 결국에는 종사자수 27,343명의 총 성장을 나타내었다. 그러므로 국가경제성장효과와 산업구조효과는 서울특별시 창조산업에 긍정적인 영향을 미치고 있으나, 지역할당효과는 부정적인 영향을 미치는 효과라 할 수 있다.

그다음으로 경기도는 산업구조효과에 있어서 종사자수가 3,818명이 감소하였고, 지역할당효과에 있어서는 종사자수가 168,331명 증가함으로써 순 성장효과는 종사자수가 164,513명 증가를 보이고 있다. 그리고 국가경제성장효과에서 종사자수가 54,850명 증가함으로 전체적으로는 종사자수 219,363명의 총 성장을 나타내었다. 그러므로 전국경제성장효과와 지역할당효과는 경기도 창조산업에 긍정적인 영향을 미치고 있으나, 산업구조효과는 부정적인 영향을 미치는 효과라 할 수 있다.

마지막으로 인천광역시의 산업구조효과에 있어서 종사자수가 1,120명이 감소하였고, 지역할당효과에 있어서 종사자수가 125,43명 감소함으로써 순 성장효과는 종사자수가 13,663명 감소를 보이고 있다. 그러나 국가경제성장효과에서 종사자수가 10,863명 증가하였지만, 총 성장은 종사자수 2,800명이 감소하였다. 그러므로 국가경제성장효과는 인천광역시의 창조산업에 긍정적인 영향을 미치고 있으나, 산업구조효과와 지역할당효과는 부정적인 영향을 미치는 효과라 할 수 있다.

두 번째 산업별로 보았을 때, 서울특별시는 행위예술, 오디오비주얼, 뉴미디어, 창조서비스 산업이 순 성장효과가 (+)로 나타났고, 행위예술 산업은

산업구조효과, 지역할당효과 모두 다 (+)효과로 보여 이 산업이 서울특별시에서 입지경쟁력이 있고 긍정적인 산업구조효과를 가진 것으로 나타났다. 오디오비주얼 산업은 지역할당효과만 (+)로 산업구조효과는 상대적으로 떨어지지만 지역의 좋은 입지여건이 작동 하는 것으로 나타났다. 뉴미디어 및 창조서비스 산업은 산업구조효과만 (+)로 지역의 입지여건보다는 산업구조효과로 지역성장에 기여하는 것으로 나타났다.

경기도는 문화적 장소, 행위예술, 출판 및 인쇄, 디자인, 뉴미디어, 창조서비스, ICT 제조업, ICT 서비스업, 바이오, 식품 등 13개 창조산업 중 10개 산업의 순 성장효과 효과가 (+)로 나타났다. 이 중에서 순 성장효과가 국가 성장효과보다 큰 산업은 ICT 서비스업을 제외한 나머지 9개 산업이며, 경기도 창조산업의 순 성장효과를 특히 지역의 입지경쟁력에 의해 지배되는 것으로 나타났다. 다시 말해 경기도 창조산업의 성장을 경쟁력 있는 입지여건이 중요한 성장요인으로 분석되었다.

인천광역시는 문화적 장소, 출판 및 인쇄, 뉴미디어, 창조서비스, 바이오, 식품 산업의 순 성장효과가 (+)로 나타났는데, 이 중에서 문화적 장소, 뉴미디어, 창조서비스, 바이오산업은 순 성장효과가 국가성장효과보다 더 크게 나타났다. 특히, 문화적 장소, 뉴미디어, 창조서비스 산업의 성장은 인천광역시의 입지경쟁력이 아니라 산업구조효과에 의해 결정되는 것으로 분석되었다.

<표 IV-1> 지역별 창조산업 성장특성 분석

(단위 : 명)

| 시도 | 창조산업 분류 | 전체성장효과 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장 |
|-------|---------|---------|--------|----------|---------|---------|
| 서울특별시 | 문화적장소 | 274 | 1,847 | 8,009 | -9,582 | -1,573 |
| | 시각예술 | -1,380 | 2,018 | -2,099 | -1,299 | -3,398 |
| | 행위예술 | 5,471 | 478 | 1,216 | 3,777 | 4,993 |
| | 출판 및 인쇄 | -17,026 | 12,720 | -18,850 | -10,896 | -29,746 |
| | 오디오비주얼 | 10,934 | 5,845 | -9,874 | 14,963 | 5,089 |
| | 디자인 | 2,044 | 4,292 | -3,230 | 982 | -2,248 |
| | 패션 | -31,238 | 20,017 | -69,318 | 18,063 | -51,255 |
| | 뉴미디어 | 67,525 | 15,038 | 105,142 | -52,655 | 52,487 |
| | 창조서비스 | 74,386 | 12,260 | 84,307 | -22,181 | 62,126 |
| | ICT제조업 | -48,929 | 9,591 | -3,875 | -54,645 | -58,520 |
| | ICT서비스업 | 3,953 | 11,347 | -20,989 | 13,595 | -7,394 |
| | 바이오 | -14,935 | 3,891 | 1,153 | -19,979 | -18,826 |
| | 식품 | -23,736 | 5,449 | -3,394 | -25,791 | -29,185 |
| 합계 | 27,343 | 104,793 | 68,198 | -145,648 | -77,450 | |
| 경기도 | 문화적장소 | 6,911 | 647 | 2,806 | 3,458 | 6,264 |
| | 시각예술 | 1,903 | 2,247 | -2,337 | 1,993 | -344 |
| | 행위예술 | 3,253 | 320 | 813 | 2,120 | 2,933 |
| | 출판 및 인쇄 | 10,998 | 2,919 | -4,326 | 12,405 | 8,079 |
| | 오디오비주얼 | -226 | 1,945 | -3,285 | 1,114 | -2,171 |
| | 디자인 | 6,071 | 873 | -657 | 5,855 | 5,198 |
| | 패션 | -13,916 | 6,028 | -20,875 | 931 | -19,944 |
| | 뉴미디어 | 38,454 | 846 | 5,918 | 31,690 | 37,608 |
| | 창조서비스 | 61,556 | 5,017 | 34,502 | 22,037 | 56,539 |
| | ICT제조업 | 66,979 | 19,313 | -7,803 | 55,469 | 47,666 |
| | ICT서비스업 | 6,015 | 3,119 | -5,770 | 8,666 | 2,896 |
| | 바이오 | 12,136 | 4,793 | 1,420 | 5,923 | 7,343 |
| | 식품 | 19,229 | 6,783 | -4,224 | 16,670 | 12,446 |
| 합계 | 219,363 | 54,850 | -3,818 | 168,331 | 164,513 | |
| 인천광역시 | 문화적장소 | 847 | 175 | 760 | -88 | 672 |
| | 시각예술 | 111 | 417 | -434 | 128 | -306 |
| | 행위예술 | -3,973 | 804 | 2,043 | -6,820 | -4,777 |
| | 출판 및 인쇄 | 496 | 460 | -682 | 718 | 36 |
| | 오디오비주얼 | -1,737 | 600 | -1,013 | -1,324 | -2,337 |
| | 디자인 | -351 | 427 | -322 | -456 | -778 |
| | 패션 | -4,572 | 1,440 | -4,987 | -1,025 | -6,012 |
| | 뉴미디어 | 664 | 171 | 1,193 | -700 | 493 |
| | 창조서비스 | 5,427 | 765 | 5,262 | -600 | 4,662 |
| | ICT제조업 | -1,910 | 3,398 | -1,373 | -3,935 | -5,308 |
| | ICT서비스업 | -925 | 600 | -1,110 | -415 | -1,525 |
| | 바이오 | 1,269 | 592 | 175 | 502 | 677 |
| | 식품 | 1,854 | 1,014 | -632 | 1,472 | 840 |
| 합계 | -2,800 | 10,863 | -1,120 | -12,543 | -13,663 | |

한편 창조산업의 순 성장효과가 (+)이면서 국가성장효과보다 크게 나타나는 산업을 발전가능성을 가진 산업으로 본다면, 서울특별시는 행위예술, 뉴미디어, 창조서비스, 오디오비주얼 산업이 이에 해당된다. 경기도는 창조산업 대부분이 성장가능성이 있는 산업으로 나타났으며, 문화적 장소, 행위예술, 뉴미디어, 창조서비스, 바이오 산업들이 선도 산업으로 나타났다. 그리고 경기도 지역의 입지여건이 양호하여 발전가능성 있는 산업으로는 출판 및 인쇄, 디자인, ICT 제조업, 식품 산업 등으로 나타났다. 인천광역시는 바이오 산업이 선도 산업으로 나타났으며, 문화적 장소, 뉴미디어, 창조서비스 산업의 입지 경쟁력이 아니라 산업구조효과를 통해 지역고용성장에 기여하는 것으로 나타났다.

〈표 IV-2〉 창조산업별 변이할당분석 결과

| 시도 | 산업구조효과(+) 지역할당효과(+) | 산업구조효과(+) 지역할당효과(-) | 산업구조효과(-) 지역할당효과(+) |
|-------|------------------------|------------------------|------------------------|
| 서울특별시 | 행위예술 | 뉴미디어 | 오디오비주얼 |
| | | 창조서비스 | |
| 경기도 | 문화적 장소 | - | 출판 및 인쇄 |
| | 행위예술 | | 디자인 |
| | 뉴미디어 | | ICT제조업 |
| | 창조서비스 | | 식품 |
| | 바이오 | | - |
| 인천광역시 | 바이오 | 문화적 장소 | - |
| | | 뉴미디어 | |
| | | 창조서비스 | |

한편 본 연구는 수도권 창조산업의 성장요인을 보다 면밀히 검토하기 위하여 시·군·구 단위로 변이할당 분석을 수행하였다. 창조산업별·지역별 변이할당분석 결과를 토대로 총성장에서 국가성장효과를 뺀 부분인 순 성장효과를 기준으로 지역의 성장요인을 분석하였다. 그래서 본 연구에서는 우선 순 성장효과가 (+)인 지역을 선택하였고, 두 번째로는 순 성장효과가 (+)인 지역 중에서 그 값이 국가성장효과보다 큰 지역을 대상으로 분석하였다.

먼저 문화적 장소 산업의 변이할당분석 결과, 순 성장효과가 국가성장효과보다 큰 지역은 서울특별시에서는 마포구, 용산구, 관악구, 종로구로 나타났다. 종로구의 순 성장효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 경기도는 31개 시군에서 동두천시를 제외한 30개 시·군 모두 순 성장효과가 국가성장효과보다 큰 지역으로 나타났으며, 특히 남양주시, 성남시, 수원시 순으로 순 성장효과효과가 크게 나타났다. 인천광역시는 5개 구와 옹진군에서 순 성장효과가 국가성장효과보다 크게 나타났으며, 그 중 남동구와 중구가 순 성장효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 이들 지역 중 마포구, 관악구, 고양시, 용인시는 지역할당효과가 (-)로 입지경쟁력 보다는 긍정적인 산업구조효과를 가진 지역으로 나타났다. 이들 (-)지역을 제외하면, 산업구조효과와 지역할당효과가 모두 (+)인 지역들로 해당 지역의 문화적 장소 산업의 고용성장 산업의 상대적 경쟁력과 지역의 입지경쟁력이 함께 기여했음을 알 수 있다.

<표 IV-3> 문화적 장소 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

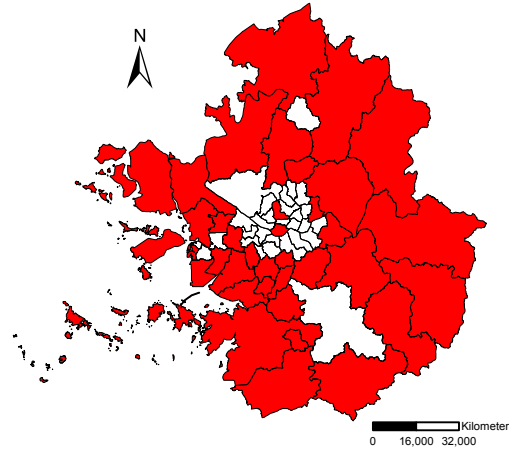
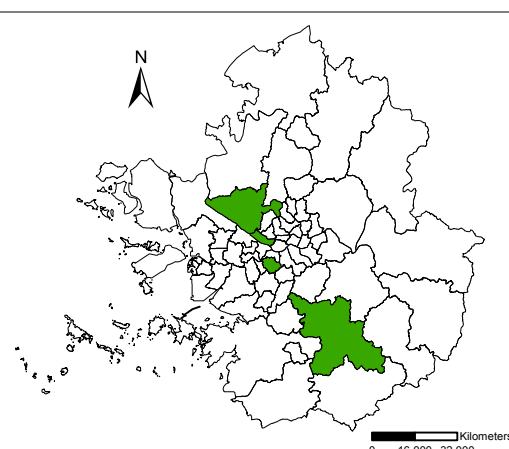
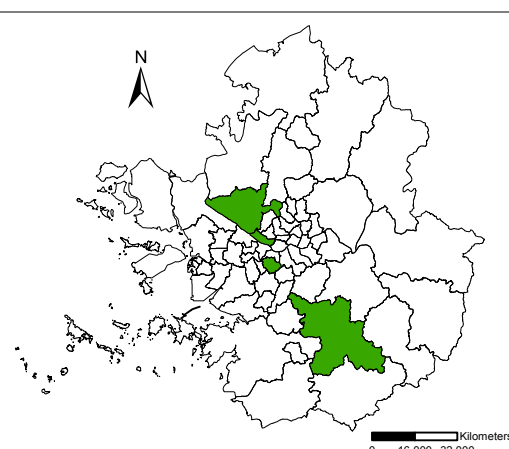
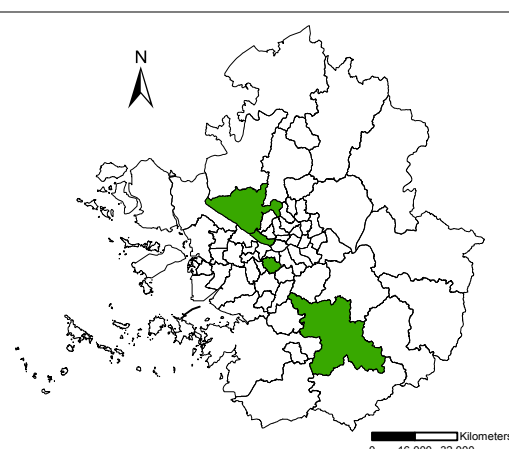
| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-----------|------|-----|--------|--------|--------|-------|
| 서울 특별시 | 마포구 | 219 | 88 | 171 | -41 | 131 |
| | 용산구 | 445 | 118 | 228 | 99 | 327 |
| | 관악구 | 235 | 91 | 176 | -32 | 144 |
| | 종로구 | 953 | 294 | 570 | 89 | 659 |
| 경기도 | 안산시 | 301 | 32 | 62 | 207 | 269 |
| | 안양시 | 399 | 16 | 31 | 353 | 383 |
| | 부천시 | 306 | 44 | 86 | 175 | 262 |
| | 과천시 | 411 | 88 | 171 | 151 | 323 |
| | 남양주시 | 546 | 26 | 51 | 468 | 520 |
| | 구리시 | 135 | 12 | 23 | 100 | 123 |
| | 수원시 | 514 | 89 | 173 | 252 | 425 |
| | 광명시 | 161 | 19 | 37 | 104 | 142 |
| | 고양시 | 319 | 125 | 243 | -49 | 194 |
| | 의정부시 | 193 | 18 | 35 | 140 | 175 |
| | 평택시 | 124 | 21 | 41 | 61 | 103 |
| | 안성시 | 95 | 10 | 20 | 65 | 85 |
| | 포천시 | 405 | 16 | 30 | 359 | 389 |
| | 하남시 | 78 | 9 | 17 | 52 | 69 |
| | 파주시 | 180 | 27 | 52 | 101 | 153 |
| | 김포시 | 158 | 20 | 38 | 100 | 138 |
| | 오산시 | 106 | 6 | 11 | 89 | 100 |
| | 의왕시 | 101 | 7 | 13 | 82 | 94 |
| | 용인시 | 231 | 97 | 188 | -54 | 134 |
| | 광주시 | 210 | 25 | 48 | 138 | 185 |
| | 이천시 | 85 | 12 | 28 | 45 | 73 |
| | 시흥시 | 143 | 10 | 19 | 114 | 133 |
| | 양주시 | 207 | 16 | 31 | 160 | 191 |
| | 군포시 | 104 | 12 | 24 | 68 | 92 |
| | 연천군 | 44 | 2 | 4 | 37 | 42 |
| | 가평군 | 124 | 8 | 15 | 101 | 116 |
| | 여주시 | 97 | 15 | 29 | 53 | 82 |
| | 양평군 | 209 | 5 | 11 | 193 | 204 |
| 성남시 | 535 | 44 | 86 | 404 | 491 | |
| 화성시 | 247 | 9 | 18 | 219 | 238 | |

〈표 IV-4〉 문화적 장소 산업의 변이할당분석 1(계속)

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|-----|-----|--------|--------|--------|-------|
| 인천광역시 | 옹진군 | 8 | 1 | 2 | 5 | 7 |
| | 계양구 | 89 | 21 | 40 | 28 | 68 |
| | 서구 | 82 | 26 | 49 | 7 | 56 |
| | 연수구 | 82 | 26 | 49 | 7 | 56 |
| | 남동구 | 240 | 35 | 67 | 139 | 205 |
| | 중구 | 203 | 14 | 28 | 161 | 189 |
| | 강화군 | 69 | 6 | 12 | 51 | 63 |

〈표 IV-5〉 문화적 장소 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | | 산업구조효과(+) · 지역할당효과(+) | |
|---|-------|--|----------|
| | | 서울특별시 | 종로구, 용산구 |
|  | 경기도 | 안산시, 안양시, 부천시, 수원시, 광명시, 과천시, 평택시, 안성시, 포천시, 하남시, 파주시, 김포시, 광주시, 이천시, 시흥시, 양주시, 군포시, 연천군, 가평군, 여주시, 양평군, 성남시, 화성시, 구리시, 오산시, 의왕시, 남양주시, 의정부시 | |
| | 인천광역시 | 옹진군, 계양구, 서구, 연수구, 남동구, 중구, 강화군 | |
|  | | 산업구조효과(+) · 지역할당효과(-) | |
| | | 서울특별시 | 마포구, 관악구 |
|  | 경기도 | 고양시, 용인시 | |
| | 인천광역시 | - | |

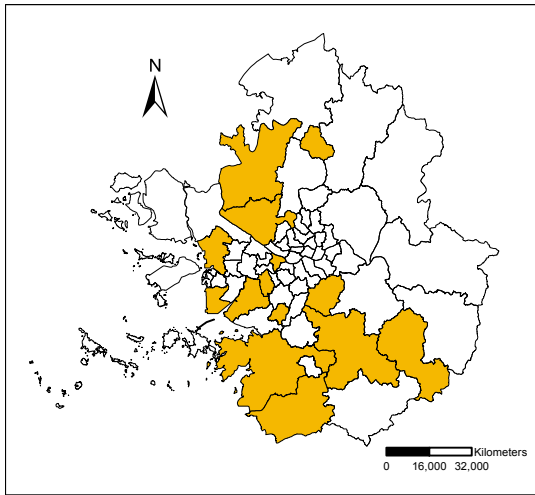
시각예술 산업의 변이할당분석 결과, 서울특별시 25개 구 중 영등포구만 순 성장효과가 국가경제성장보다 높은 지역으로 나타났으며, 경기도는 동두천시를 포함한 11개 지역이, 인천광역시는 서구와 연수구 등이 국가경제성장보다 순 성장효과가 높은 지역으로 나타났다. 시각예술 산업은 순 성장효과 중에서 산업구조효과는 모두 (-)이며, 지역할당효과는 모두 (+)이다. 이것은 시각예술 산업이 저성장 산업이지만, 지역 내 해당 산업의 고용성장에 대해 뛰어난 입지경쟁력이 크게 기여했음을 알 수 있다.

<표 IV-6> 시각예술 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 서울특별시 | 영등포구 | 392 | 88 | -91 | 395 | 304 |
| 경기도 | 동두천시 | 523 | 8 | -9 | 523 | 515 |
| | 광명시 | 78 | 28 | -29 | 79 | 50 |
| | 고양시 | 316 | 79 | -82 | 318 | 237 |
| | 평택시 | 887 | 143 | -148 | 891 | 744 |
| | 파주시 | 129 | 60 | -61 | 131 | 69 |
| | 용인시 | 795 | 59 | -61 | 797 | 736 |
| | 이천시 | 475 | 42 | -43 | 476 | 433 |
| | 시흥시 | 391 | 73 | -76 | 393 | 318 |
| | 군포시 | 191 | 24 | -25 | 192 | 167 |
| | 성남시 | 1,056 | 139 | -143 | 1,060 | 917 |
| | 화성시 | 573 | 132 | -136 | 577 | 441 |
| 인천광역시 | 서구 | 325 | 94 | -97 | 328 | 231 |
| | 연수구 | 190 | 14 | -15 | 190 | 176 |

<표 IV-7> 시각예술 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(-) · 지역할당효과(+) | |
|---|--|------|
| | 서울특별시 | 영등포구 |
| 경기도 | 동두천시, 광명시, 고양시 평택시, 파주시, 용인시 이천시, 시흥시, 군포시 성남시, 화성시 | |
| 인천광역시 | 서구, 연수구 | |

행위예술 산업의 변이할당분석 결과, 서울특별시는 20개 구, 경기도는 17개 시·군, 인천광역시는 남구 등에서 순 성장효과가 (+)로 나타났다. 서울특별시는 25개 구 중 20개 구에서 산업구조효과와 지역할당효과가 모두 (+)로 나타나 행위예술 산업은 서울특별시에서 고 성장성과 입지경쟁력을 갖춘 선도 산업으로 나타났다. 경기도의 31개 시·군 중 절반 이상인 17개 시·군에서 산업구조효과와 지역할당효과가 모두 (+)로 나타났으며, 인천광역시는 남구에서만 행위예술 산업이 우위산업으로 나타났다.

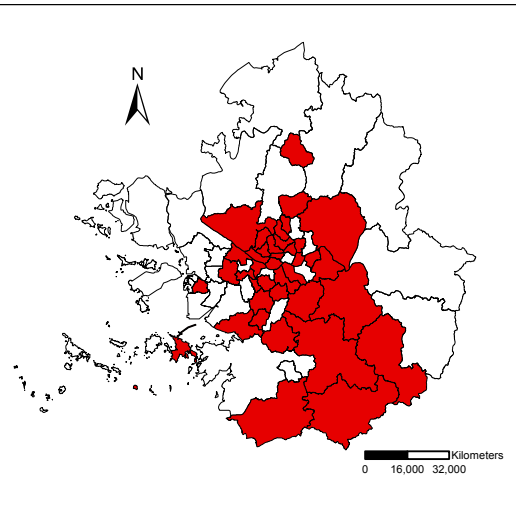
결과적으로 행위예술 산업은 수도권 지역 내에서 고 성장성과 입지경쟁력으로 지역경제 성장에 기여하는 것으로 나타났다.

<표 IV -8> 행위예술 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-----------|------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 서울 특별시 | 서초구 | 593 | 114 | 199 | 280 | 479 |
| | 중랑구 | 21 | 0 | 1 | 20 | 21 |
| | 강서구 | 127 | 16 | 28 | 83 | 111 |
| | 강북구 | 116 | 2 | 3 | 111 | 114 |
| | 마포구 | 685 | 33 | 58 | 594 | 652 |
| | 구로구 | 248 | 3 | 5 | 240 | 245 |
| | 도봉구 | 8 | 1 | 2 | 4 | 7 |
| | 금천구 | 120 | 2 | 3 | 116 | 118 |
| | 영등포구 | 413 | 30 | 53 | 329 | 383 |
| | 강동구 | 40 | 7 | 12 | 21 | 33 |
| | 중구 | 351 | 101 | 177 | 73 | 250 |
| | 용산구 | 92 | 6 | 11 | 74 | 86 |
| | 관악구 | 107 | 2 | 4 | 100 | 105 |
| | 강남구 | 1,007 | 78 | 137 | 791 | 929 |
| | 동대문구 | 132 | 7 | 13 | 112 | 125 |
| | 서대문구 | 97 | 5 | 9 | 83 | 92 |
| | 광진구 | 165 | 27 | 48 | 90 | 138 |
| | 종로구 | 997 | 96 | 167 | 734 | 901 |
| | 은평구 | 54 | 1 | 2 | 50 | 53 |
| | 성북구 | 138 | 9 | 15 | 114 | 129 |
| 경기도 | 동두천시 | 16 | 0 | 1 | 15 | 16 |
| | 안산시 | 120 | 18 | 32 | 70 | 102 |
| | 안양시 | 164 | 5 | 9 | 150 | 159 |
| | 부천시 | 209 | 30 | 53 | 125 | 179 |
| | 과천시 | 145 | 0 | 1 | 144 | 145 |
| | 남양주시 | 64 | 6 | 11 | 47 | 58 |
| | 수원시 | 232 | 32 | 56 | 144 | 200 |
| | 고양시 | 971 | 34 | 59 | 879 | 937 |
| | 의정부시 | 115 | 5 | 8 | 102 | 110 |
| | 평택시 | 50 | 4 | 8 | 38 | 46 |
| | 안성시 | 69 | 2 | 3 | 64 | 67 |
| | 하남시 | 204 | 12 | 21 | 171 | 192 |
| | 용인시 | 145 | 12 | 22 | 111 | 133 |
| | 광주시 | 42 | 4 | 8 | 30 | 38 |
| | 이천시 | 36 | 1 | 3 | 32 | 35 |
| | 군포시 | 174 | 9 | 16 | 149 | 165 |
| 성남시 | 250 | 20 | 36 | 194 | 230 | |
| 인천광역시 | 남구 | 51 | 4 | 7 | 41 | 47 |

<표 IV-9> 행위예술 산업의 변이할당분석 결과 2

| 산업구조효과(+) · 지역할당효과(+) | |
|--|---|
|  | <p>서울특별시</p> <p>서초구, 중랑구, 성북구 강서구, 강북구, 마포구 구로구, 도봉구, 금천구 영등포구, 용산구, 관악구 강동구, 중구, 성북구 광진구, 종로구, 은평구 강남구, 동대문구, 서대문구</p> |
| <p>경기도</p> <p>동두천시, 안산시, 안양시 부천시, 과천시, 남양주시 수원시, 고양시, 의정부시 평택시, 안성시, 하남시 용인시, 광주시, 이천시 군포시, 성남시</p> | <p>인천광역시</p> <p>남구</p> |

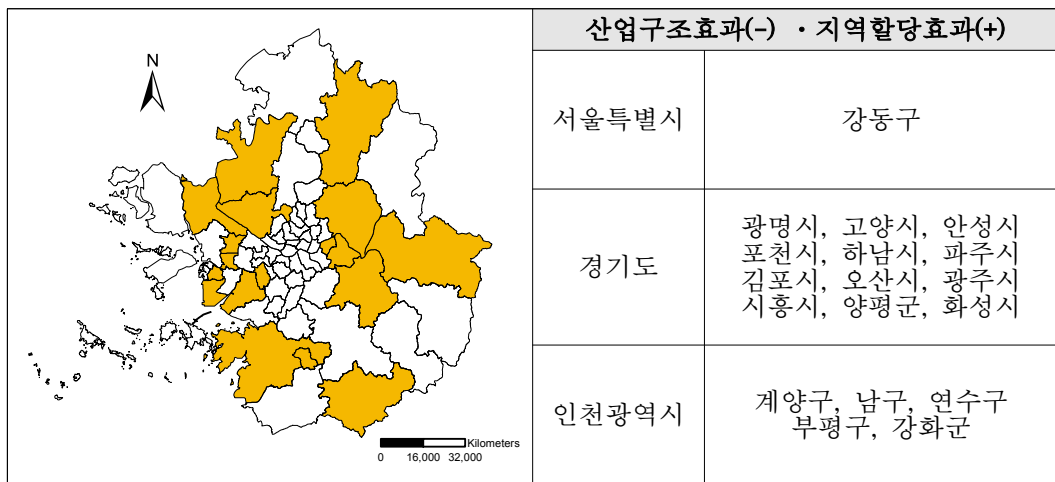
출판 및 인쇄 산업의 변이할당분석 결과 서울특별시는 강동구만 순 성장효과가 (+)이며, 이 지역에서 입지경쟁력과 발전 잠재력이 있는 산업으로 나타났다. 경기도는 파주시와 고양시에서 순 성장효과가 가장 높게 나타났으며, 이들 지역에서 입지경쟁력이 우수하여 발전 잠재력이 있는 산업으로 나타났다. 인천광역시는 부평구와 남구에서 순 성장효과가 높게 나타났으며, 마찬가지로 출판 및 인쇄 산업이 이들 지역에서 입지여건이 우수하여 발전 잠재력이 있는 산업으로 나타났다. 결과적으로 출판 및 인쇄 산업은 저성장성 산업이지만 수도권에 우수한 입지경쟁력에 의해 지역성장에 기여하는 것으로 분석되었다.

<표 IV-10> 출판 및 인쇄 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|-----|-------|--------|--------|--------|-------|
| 서울특별시 | 강동구 | 358 | 101 | -139 | 396 | 257 |
| 경기도 | 광명시 | 88 | 23 | -32 | 97 | 65 |
| | 고양시 | 2,289 | 558 | -766 | 2,498 | 1,731 |
| | 안성시 | 219 | 38 | -52 | 233 | 181 |
| | 포천시 | 167 | 42 | -58 | 183 | 125 |
| | 하남시 | 96 | 13 | -18 | 101 | 83 |
| | 파주시 | 7,490 | 248 | -341 | 7,583 | 7,242 |
| | 김포시 | 328 | 107 | -147 | 368 | 221 |
| | 오산시 | 53 | 19 | -26 | 60 | 34 |
| | 광주시 | 268 | 56 | -77 | 289 | 212 |
| | 시흥시 | 266 | 77 | -105 | 295 | 189 |
| | 양평군 | 25 | 7 | -10 | 28 | 18 |
| 화성시 | 732 | 40 | -55 | 747 | 692 | |
| 인천광역시 | 계양구 | 56 | 25 | -35 | 65 | 31 |
| | 남구 | 284 | 94 | -130 | 319 | 190 |
| | 연수구 | 97 | 8 | -11 | 100 | 89 |
| | 부평구 | 324 | 72 | -99 | 351 | 252 |
| | 강화군 | 6 | 1 | -1 | 6 | 5 |

<표 IV-11> 출판 및 인쇄 산업의 변이할당분석 결과 2



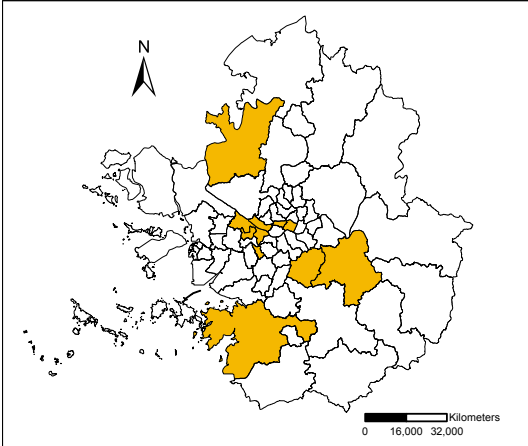
오디오비주얼 산업의 변이할당분석 결과, 인천광역시를 제외한 서울특별시와 경기도에서 순 성장효과가 (+)로 나타났으며, 서울특별시는 마포구, 금천구에서, 경기도는 성남시에서 높은 순 성장효과를 나타냈다. 결국 오디오비주얼 산업은 저성장성을 갖기만 지역의 우수한 입지여건으로 인해 발전잠재력이 높은 산업으로 파악되었다.

<표 IV-12> 오디오비주얼 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 서울특별시 | 강서구 | 800 | 163 | -250 | 887 | 637 |
| | 마포구 | 5,177 | 256 | -393 | 5,314 | 4,921 |
| | 양천구 | 1,275 | 248 | -380 | 1,408 | 1,027 |
| | 금천구 | 4,171 | 88 | -135 | 4,218 | 4,083 |
| | 영등포구 | 2,622 | 1,307 | -2,007 | 3,322 | 1,315 |
| | 중구 | 2,530 | 369 | -566 | 2,727 | 2,161 |
| | 성동구 | 607 | 123 | -188 | 673 | 484 |
| 경기도 | 고양시 | 489 | 283 | -434 | 641 | 206 |
| | 파주시 | 280 | 59 | -90 | 311 | 221 |
| | 용인시 | 123 | 77 | -118 | 164 | 46 |
| | 광주시 | 175 | 55 | -84 | 204 | 120 |
| | 성남시 | 543 | 195 | -300 | 648 | 348 |
| | 화성시 | 227 | 40 | -61 | 248 | 187 |

<표 IV-13> 오디오비주얼 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(-) · 지역할당효과(+) | |
|---|-----------------------|--|
| | 서울특별시 | 강서구, 마포구, 양천구 금천구, 성동구, 중구, 영등포구 |
| | 경기도 | 고양시, 파주시, 용인시 광주시, 성남시, 화성시 |
| 인천광역시 | - | |

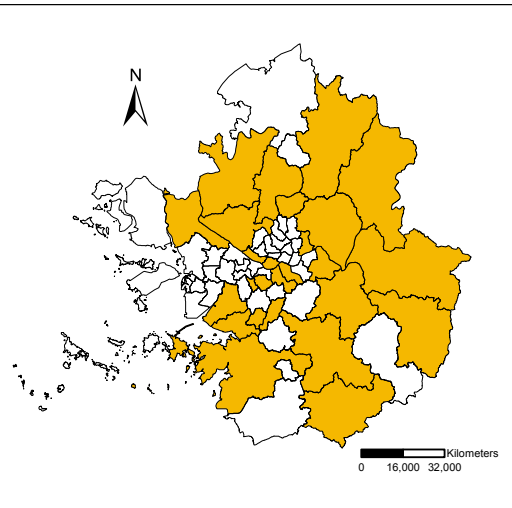
디자인 산업의 변이할당분석 결과, 지역할당효과만 (+)로 나타났으며, 인천광역시를 제외하고 서울특별시와 경기도에서 순 성장효과가 (+)로 나타났다. 서울특별시에서는 강남구와 관악구에서 순 성장효과가 높게 나타났으며, 경기도는 고양시와 화성시의 순 성장효과가 높게 나타났다. 지역 내 디자인 산업의 성장요인으로는 지역할당효과가 중요한 것으로 나타나 지역의 입지 경쟁력에 의해 발전잠재력이 높은 것으로 파악되었다.

<표 IV-14> 디자인 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-----------|------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 서울 특별시 | 서초구 | 864 | 320 | -314 | 858 | 544 |
| | 마포구 | 1,147 | 245 | -240 | 1,142 | 902 |
| | 구로구 | 181 | 104 | -102 | 179 | 77 |
| | 금천구 | 880 | 190 | -187 | 876 | 690 |
| | 용산구 | 390 | 69 | -68 | 389 | 321 |
| | 관악구 | 1,275 | 138 | -135 | 1,272 | 1,137 |
| | 강남구 | 3,242 | 740 | -726 | 3,228 | 2,502 |
| 경기도 | 안산시 | 398 | 18 | -18 | 398 | 380 |
| | 남양주시 | 380 | 20 | -20 | 380 | 360 |
| | 구리시 | 145 | 4 | -4 | 145 | 141 |
| | 고양시 | 833 | 31 | -30 | 832 | 802 |
| | 의정부시 | 305 | 70 | -69 | 304 | 235 |
| | 안성시 | 160 | 0 | -0 | 160 | 160 |
| | 포천시 | 196 | 4 | -4 | 196 | 192 |
| | 하남시 | 326 | 2 | -2 | 326 | 324 |
| | 파주시 | 269 | 12 | -12 | 269 | 257 |
| | 김포시 | 405 | 15 | -15 | 405 | 390 |
| | 의왕시 | 82 | 2 | -2 | 82 | 80 |
| | 용인시 | 352 | 14 | -14 | 352 | 338 |
| | 광주시 | 244 | 12 | -12 | 244 | 232 |
| | 시흥시 | 282 | 12 | -12 | 282 | 270 |
| | 양주시 | 72 | 21 | -21 | 72 | 51 |
| | 군포시 | 97 | 14 | -14 | 97 | 83 |
| | 가평군 | 33 | 1 | -1 | 33 | 32 |
| | 여주시 | 60 | 0 | -0 | 60 | 60 |
| | 양평군 | 61 | 0 | -0 | 61 | 61 |
| 화성시 | 576 | 6 | -6 | 576 | 570 | |

<표 IV-15> 디자인 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(-) · 지역할당효과(+) | |
|---|-----------------------|--|
| | 서울특별시 | 서초구, 마포구, 구로구, 금천구, 용산구, 관악구, 강남구 |
| | 경기도 | 안산시, 구리시, 고양시, 안성시, 포천시, 하남시, 파주시, 김포시, 의왕시, 용인시, 광주시, 시흥시, 양주시, 군포시, 가평군, 여주시, 양평군, 화성시, 남양주시, 의정부시 |
| 인천광역시 | - | |

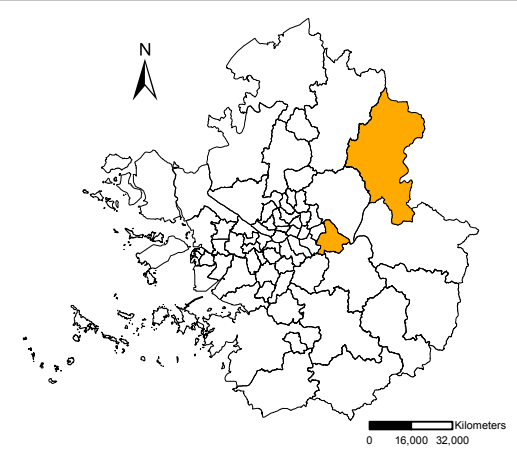
패션 산업의 변이할당분석 결과, 서울특별시와 인천광역시를 제외하고 경기도의 하남시와 가평군에서만 순 성장효과가 나타났다. 본 연구에서 순 성장효과가 (+)인 지역을 먼저 선택하고, 선택한 지역에서 경제성장효과보다 순 성장효과가 큰 지역만 선택했기 때문에 2개의 시·군만 나타났지만, 실제로 패션산업은 대부분 입지경쟁력에 기초한 지역할당효과가 아니라 국가경제성장효과가 지역 내 고용성장을 설명하는 경우가 많은 것으로 파악되었다.

<표 IV-16> 패션 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-----|-----|-----|--------|--------|--------|-------|
| 경기도 | 하남시 | 309 | 121 | -352 | 540 | 188 |
| | 가평군 | 11 | 5 | -16 | 21 | 6 |

<표 IV-17> 패션 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(-) · 지역할당효과(+) | |
|---|-----------------------|---|
| | 서울특별시 | - |
| 경기도 | 하남시, 가평군 | |
| 인천광역시 | - | |

뉴미디어 산업의 변이할당분석 결과, 서울특별시에서는 금천구와 구로구가 높은 순 성장효과를 보였으며, 경기도는 성남시가, 인천광역시에서는 연수구가 가장 높은 순 성장효과를 보였으며, 뉴미디어산업은 산업구조효과와 지역할당효과가 모두 (+)인 지역이 나타나며 앞으로 고성장성과 입지경쟁력을 통해 지역경제성장에 크게 영향을 미칠 것이다. 서울특별시의 도봉구, 용산구와 경기도의 안산시, 과천시, 남양주시, 의정부시, 오산시, 양주시는 산업구조효과만 (+)인 것으로 나타나 지역 성장요인으로 산업의 고성장성이 중요함을 나타낸다.

〈표 IV-18〉 뉴미디어 산업의 변이할당분석 1

(단위 : 명)

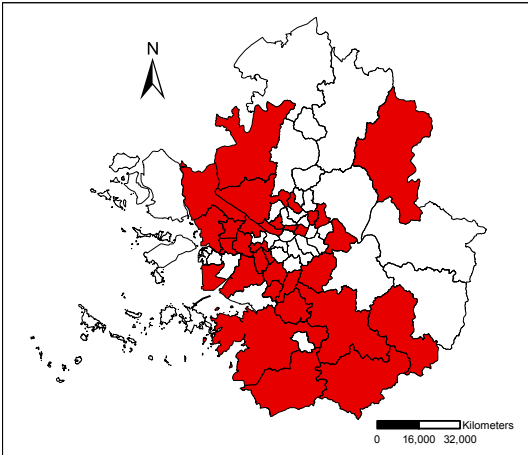
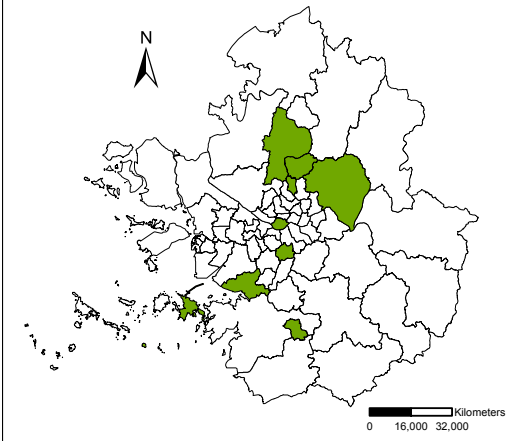
| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 서울 특별시 | 중랑구 | 143 | 20 | 105 | 17 | 123 |
| | 강서구 | 2,137 | 111 | 579 | 1,447 | 2,026 |
| | 강북구 | 63 | 6 | 33 | 23 | 57 |
| | 마포구 | 8,116 | 541 | 2,820 | 4,755 | 7,575 |
| | 구로구 | 21,161 | 211 | 1,099 | 19,851 | 20,950 |
| | 도봉구 | 52 | 11 | 56 | -14 | 41 |
| | 금천구 | 23,513 | 47 | 247 | 23,218 | 23,466 |
| | 중구 | 8,910 | 851 | 4,430 | 3,629 | 8,059 |
| | 용산구 | 1,077 | 207 | 1,077 | -207 | 870 |
| | 성동구 | 3,100 | 156 | 813 | 2,131 | 2,944 |
| | 서대문구 | 747 | 55 | 288 | 404 | 692 |
| 경기도 | 안산시 | 108 | 32 | 169 | -93 | 76 |
| | 안양시 | 3,277 | 100 | 522 | 2,655 | 3,177 |
| | 부천시 | 900 | 73 | 381 | 446 | 827 |
| | 과천시 | 845 | 225 | 1,174 | -554 | 620 |
| | 남양주시 | 43 | 18 | 93 | -68 | 25 |
| | 구리시 | 223 | 2 | 9 | 213 | 221 |
| | 수원시 | 1,882 | 84 | 436 | 1,363 | 1,798 |
| | 광명시 | 550 | 8 | 41 | 501 | 542 |
| | 고양시 | 972 | 84 | 437 | 452 | 888 |
| | 의정부시 | 51 | 10 | 53 | -12 | 41 |
| | 평택시 | 12 | 2 | 9 | 2 | 10 |
| | 안성시 | 46 | 2 | 11 | 33 | 44 |
| | 하남시 | 522 | 1 | 4 | 517 | 521 |
| | 파주시 | 198 | 4 | 20 | 175 | 194 |
| | 김포시 | 41 | 1 | 5 | 35 | 40 |
| | 오산시 | 9 | 2 | 11 | -4 | 7 |
| | 의왕시 | 88 | 1 | 5 | 82 | 87 |
| | 용인시 | 1,476 | 99 | 516 | 861 | 1,377 |
| | 이천시 | 511 | 3 | 18 | 490 | 508 |
| | 시흥시 | 130 | 15 | 76 | 39 | 115 |
| | 양주시 | 5 | 2 | 11 | -8 | 3 |
| | 군포시 | 516 | 13 | 69 | 433 | 503 |
| | 가평군 | 26 | 1 | 3 | 23 | 25 |
| 성남시 | 25,800 | 286 | 1,491 | 24,022 | 25,514 | |
| 화성시 | 209 | 10 | 53 | 146 | 199 | |

<표 IV-19> 뉴미디어 산업의 변이할당분석 결과 1(계속)

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|-----|-----|--------|--------|--------|-------|
| 인천광역시 | 계양구 | 57 | 9 | 46 | 2 | 48 |
| | 서구 | 40 | 5 | 25 | 10 | 35 |
| | 연수구 | 464 | 12 | 64 | 387 | 452 |
| | 부평구 | 199 | 30 | 157 | 12 | 169 |

<표 IV-20> 뉴미디어 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(+) · 지역할당효과(+) | |
|---|--|---|
| | 서울특별시 | 중랑구, 강서구, 강북구 마포구, 구로구, 금천구 중구, 성동구, 서대문구 |
| 경기도 | 안양시, 부천시, 구리시 수원시, 광명시, 고양시 평택시, 안성시, 하남시 파주시, 김포시, 의왕시 용인시, 이천시, 시흥시 군포시, 가평군, 성남시, 화성시 | |
| 인천광역시 | 계양구, 서구 연수구, 부평구 | |
|  | 산업구조효과(+) · 지역할당효과(-) | |
| | 서울특별시 | 도봉구, 용산구 |
| 경기도 | 안산시, 과천시, 남양주시, 의정부시, 오산시, 양주시 | |
| 인천광역시 | - | |

창조서비스 산업의 변이할당분석 결과, 수도권 66개 시군구 중 48개 시군구가 국가경제성장효과보다 지역 성장요인으로 볼 수 있는 순 성장효과가

큰 것으로 나타났다. 서울특별시는 금천구가 가장 높은 순 성장효과를 보였으며, 경기도는 성남시와 화성시에서, 인천광역시는 연수구에서 가장 높은 순 성장효과가 나타났다. 창조서비스 산업은 산업구조효과와 지역할당효과 모두 (+)인 경우와 산업구조효과만 (+)인 지역으로 구분된다. 서울특별시의 서초구, 강남구, 영등포구, 중구, 용산구 등과 경기도의 안산시, 부천시, 광명시, 과주시, 인천광역시의 남동구, 강화군 등은 산업구조효과만 (+)인 지역으로 나타나 해당 산업의 고성장성이 지역 성장에 영향을 준 것으로 파악된다. 48개 시군구 중 산업구조효과만 (+)인 지역을 제외하고 나머지 지역은 모두 산업구조효과와 지역할당효과가 (+)로 나타나 창조서비스 산업은 그 지역의 선도 산업으로 발전 잠재력이 높은 산업으로 파악된다.

〈표 IV-21〉 창조서비스 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

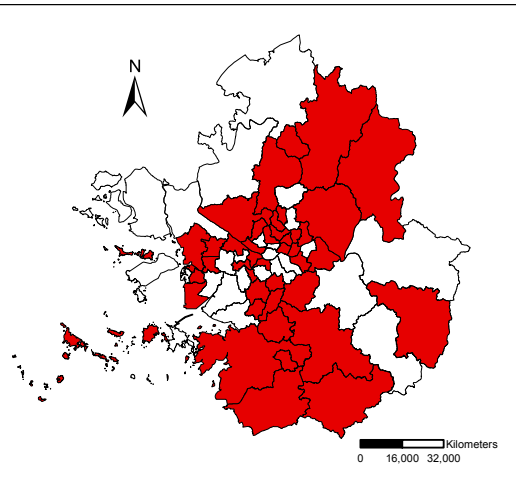
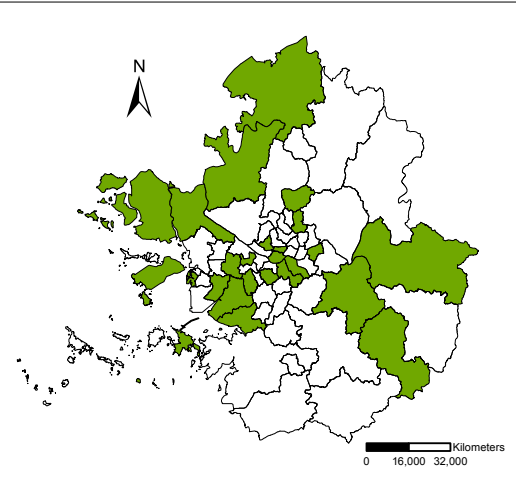
| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|------|--------|--------|--------|---------|--------|
| 서울특별시 | 서초구 | 10,144 | 2,449 | 12,537 | -4,842 | 7,695 |
| | 중랑구 | 382 | 50 | 255 | 77 | 332 |
| | 송파구 | 7,698 | 992 | 5,076 | 1,631 | 6,706 |
| | 마포구 | 3,389 | 386 | 1,974 | 1,029 | 3,003 |
| | 양천구 | 413 | 80 | 412 | -79 | 333 |
| | 구로구 | 6,008 | 242 | 1,240 | 4,526 | 5,766 |
| | 도봉구 | 474 | 15 | 75 | 385 | 459 |
| | 금천구 | 17,250 | 152 | 776 | 16,323 | 17,098 |
| | 노원구 | 294 | 70 | 357 | -133 | 224 |
| | 영등포구 | 1,193 | 1,059 | 5,418 | -5,284 | 134 |
| | 강동구 | 518 | 186 | 952 | -620 | 332 |
| | 중구 | 2,413 | 997 | 5,105 | -3,689 | 1,416 |
| | 용산구 | 1,393 | 472 | 2,414 | -1,493 | 921 |
| | 성동구 | 3,685 | 208 | 1,066 | 2,410 | 3,477 |
| | 관악구 | 827 | 269 | 1,375 | -816 | 558 |
| | 강남구 | 12,004 | 5,273 | 26,991 | -20,260 | 6,731 |
| | 서대문구 | 629 | 132 | 676 | -179 | 497 |
| | 광진구 | 2,189 | 233 | 1,194 | 762 | 1,956 |
| 은평구 | 625 | 101 | 516 | 8 | 524 | |
| 성북구 | 530 | 266 | 1,362 | -1,098 | 264 | |

〈표 IV -22〉 창조서비스 산업의 변이할당분석 결과 1 (계속)

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|--------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 경기도 | 동두천시 | 87 | 7 | 42 | 38 | 80 |
| | 안산시 | 1,811 | 327 | 1,673 | -189 | 1,484 |
| | 안양시 | 7,867 | 832 | 4,260 | 2,775 | 7,035 |
| | 부천시 | 727 | 219 | 1,121 | -613 | 508 |
| | 구리시 | 824 | 31 | 159 | 634 | 793 |
| | 수원시 | 6,932 | 756 | 3,870 | 2,306 | 6,176 |
| | 광명시 | 461 | 79 | 402 | -20 | 382 |
| | 고양시 | 1,694 | 233 | 1,195 | 265 | 1,461 |
| | 의정부시 | 223 | 109 | 558 | -444 | 114 |
| | 안성시 | 250 | 33 | 170 | 47 | 217 |
| | 하남시 | 469 | 18 | 92 | 359 | 451 |
| | 파주시 | 171 | 50 | 255 | -134 | 121 |
| | 김포시 | 187 | 37 | 191 | -41 | 150 |
| | 의왕시 | 1,664 | 79 | 402 | 1,183 | 1,585 |
| | 용인시 | 7,672 | 1,193 | 6,108 | 371 | 6,479 |
| | 광주시 | 293 | 59 | 303 | -70 | 234 |
| | 광주시 | 293 | 59 | 303 | -70 | 234 |
| | 이천시 | 333 | 65 | 375 | -106 | 268 |
| | 양주시 | 194 | 20 | 104 | 70 | 174 |
| | 연천군 | 52 | 9 | 46 | -3 | 43 |
| | 가평군 | 218 | 32 | 166 | 20 | 186 |
| | 양평군 | 95 | 25 | 126 | -55 | 70 |
| 성남시 | 16,877 | 684 | 3,502 | 12,691 | 16,193 | |
| 화성시 | 12,171 | 509 | 2,606 | 9,056 | 11,662 | |
| 인천광역시 | 서구 | 1,212 | 121 | 621 | 470 | 1,091 |
| | 연수구 | 2,917 | 27 | 136 | 2,754 | 2,890 |
| | 남동구 | 892 | 171 | 873 | -152 | 721 |
| | 부평구 | 976 | 159 | 814 | 3 | 817 |
| | 강화군 | 58 | 12 | 62 | -17 | 46 |

〈표 IV-23〉 창조서비스 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(+) · 지역할당효과(+) | |
|--|-----------------------|---|
| | 서울특별시 | 중랑구, 송파구, 마포구 구로구, 도봉구, 금천구 성동구, 광진구, 은평구 |
| | 경기도 | 동두천시, 안양시, 구리시 수원시, 고양시, 안성시 하남시, 의왕시, 용인시 양주시, 가평군, 성남시, 화성시 |
| 인천광역시 | 서구, 연수구, 부평구 | |
|  | 산업구조효과(+) · 지역할당효과(-) | |
| | 서울특별시 | 서초구, 양천구, 노원구 영등포구, 강동구, 중구 용산구, 관악구, 강남구 서대문구, 성북구 |
| | 경기도 | 안산시, 부천시, 광명시 의정부시, 파주시, 김포시 광주시, 이천시, 연천군, 양평군 |
| 인천광역시 | 남동구, 강화군 | |

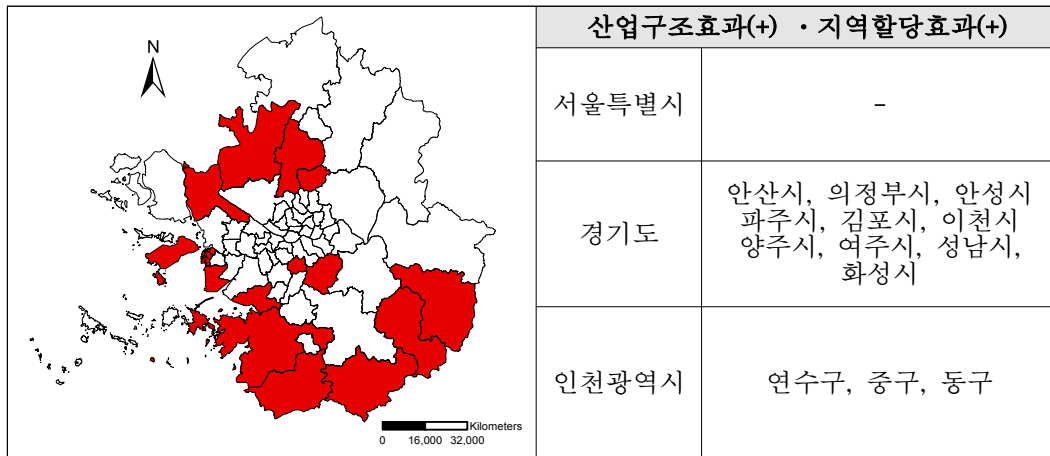
정보통신기술 부문인 ICT 제조업의 변이할당분석 결과, 서울특별시는 순 성장효과가 모두 (-)로 나타나며, 경기도는 안산시, 파주시, 화성시를 중심으로 높은 순 성장효과가 나타났다. 인천광역시는 연수구에서 높은 순 성장효과를 나타냈다. ICT 제조업은 경기도의 10개 시군에서 산업구조효과와 지역할당효과가 (+)로 나타났으며, 이 지역의 ICT 제조업은 산업의 고성장과 입지경쟁력을 확보한 선도 산업임을 보여준다.

<표 IV-24> ICT 제조업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 경기도 | 안산시 | 17,252 | 1,954 | 176 | 15,122 | 15,298 |
| | 과천시 | 83 | 3 | 0 | 80 | 80 |
| | 의정부시 | 156 | 49 | 4 | 103 | 107 |
| | 안성시 | 2,500 | 225 | 20 | 2,255 | 2,275 |
| | 파주시 | 21,414 | 530 | 48 | 20,836 | 20,884 |
| | 김포시 | 605 | 260 | 23 | 322 | 345 |
| | 이천시 | 10,837 | 971 | 202 | 9,664 | 9,866 |
| | 양주시 | 1,099 | 180 | 16 | 903 | 919 |
| | 여주시 | 369 | 17 | 2 | 351 | 352 |
| | 성남시 | 2,816 | 1,097 | 99 | 1,620 | 1,719 |
| 화성시 | 16,745 | 1,593 | 143 | 15,009 | 15,152 | |
| 인천광역시 | 연수구 | 1,198 | 7 | 1 | 1,190 | 1,191 |
| | 중구 | 16 | 6 | 1 | 9 | 10 |
| | 동구 | 62 | 16 | 1 | 45 | 46 |

<표 IV-25> ICT 제조업의 변이할당분석 결과 2



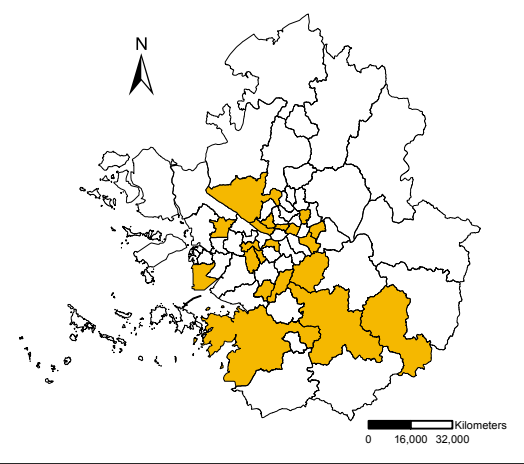
정보통신기술 부문 중 ICT 서비스업은 ICT 제조업과 다르게 서울특별시의 지역할당효과가 매우 높게 나타나는데, 서울특별시의 중구, 구로구, 금천구가, 경기도는 성남시가 높은 순 성장효과를 나타냈다. 인천광역시 또한 계양구와 연수구가 순 성장효과가 (+)인 지역으로 나타났다. ICT 서비스업은 산업구조효과보다는 지역의 우수한 입지여건에 의해 지역 성장에 기여하는 산업으로 파악되었다.

<표 IV-26> ICT 서비스업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 서울특별시 | 중랑구 | 313 | 44 | -40 | 309 | 269 |
| | 마포구 | 1,777 | 741 | -668 | 1,704 | 1,036 |
| | 구로구 | 4,860 | 340 | -307 | 4,826 | 4,520 |
| | 금천구 | 4,694 | 188 | -169 | 4,675 | 4,506 |
| | 동작구 | 1,541 | 267 | -241 | 1,515 | 1,274 |
| | 강동구 | 954 | 88 | -79 | 945 | 866 |
| | 중구 | 7,559 | 696 | -627 | 7,490 | 6,863 |
| | 성동구 | 463 | 155 | -140 | 448 | 308 |
| | 서대문구 | 1,062 | 188 | -170 | 1,043 | 874 |
| 경기도 | 광명시 | 238 | 30 | -27 | 235 | 208 |
| | 고양시 | 660 | 295 | -266 | 631 | 365 |
| | 의왕시 | 125 | 9 | -8 | 124 | 116 |
| | 용인시 | 599 | 102 | -92 | 589 | 497 |
| | 이천시 | 132 | 11 | -9 | 131 | 121 |
| | 군포시 | 727 | 56 | -50 | 722 | 671 |
| | 성남시 | 3,260 | 1,012 | -912 | 3,160 | 2,248 |
| 화성시 | 823 | 25 | -23 | 821 | 798 | |
| 인천광역시 | 계양구 | 168 | 38 | -34 | 164 | 130 |
| | 연수구 | 150 | 14 | -13 | 149 | 136 |

<표 IV-27> ICT 서비스업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(-) · 지역할당효과(+) | |
|---|-----------------------|---|
| | 서울특별시 | 중랑구, 마포구, 구로구, 금천구, 동작구, 강동구, 중구, 성동구, 서대문구 |
| | 경기도 | 광명시, 고양시, 의왕시, 용인시, 이천시, 군포시, 성남시, 화성시 |
| 인천광역시 | 계양구, 연수구 | |

바이오 산업의 변이할당분석 결과를 보면, 서울특별시에서는 금천구가 높은 순 성장효과를 보였으며, 경기도는 성남시가, 인천광역시는 연수구가 높은 순 성장효과를 보였다. 바이오 산업은 산업구조효과와 지역할당효과가 모두 (+)로 나타나, 이 산업은 성장 가능성과 잠재력이 매우 크며, 지역경제 성장에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 파악된다.

<표 IV-28> 바이오 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

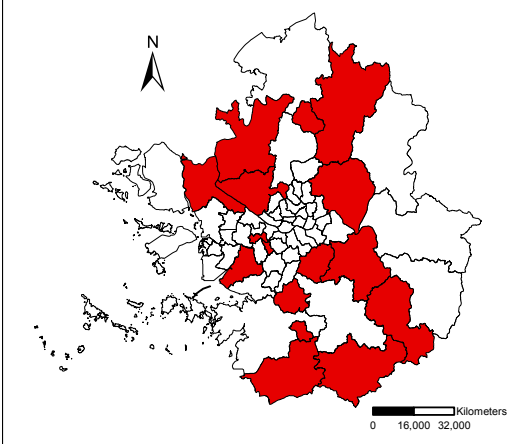
| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|-----|-------|--------|--------|--------|-------|
| 서울특별시 | 중랑구 | 170 | 20 | 1 | 149 | 150 |
| | 강서구 | 138 | 37 | 1 | 100 | 101 |
| | 강북구 | 75 | 9 | 0 | 65 | 66 |
| | 양천구 | 116 | 14 | 0 | 101 | 102 |
| | 구로구 | 602 | 159 | 4 | 439 | 443 |
| | 도봉구 | 59 | 4 | 0 | 55 | 55 |
| | 금천구 | 1,484 | 132 | 3 | 1,349 | 1,352 |
| | 노원구 | 76 | 16 | 0 | 59 | 60 |
| | 강동구 | 214 | 32 | 1 | 182 | 182 |
| 성북구 | 104 | 22 | 1 | 82 | 82 | |

<표 IV-29> 바이오 산업의 변이할당분석 결과 1 (계속)

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-----|-------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 경기도 | 동두천시 | 69 | 8 | 1 | 60 | 61 |
| | 안산시 | 1,130 | 834 | 21 | 274 | 296 |
| | 남양주시 | 396 | 109 | 3 | 284 | 287 |
| | 수원시 | 539 | 167 | 4 | 368 | 372 |
| | 광명시 | 183 | 36 | 1 | 146 | 147 |
| | 고양시 | 978 | 148 | 4 | 827 | 830 |
| | 의정부시 | 247 | 29 | 1 | 217 | 218 |
| | 평택시 | 897 | 356 | 9 | 532 | 541 |
| | 안성시 | 983 | 249 | 6 | 727 | 734 |
| | 포천시 | 581 | 123 | 3 | 455 | 458 |
| | 파주시 | 540 | 107 | 3 | 430 | 433 |
| | 김포시 | 918 | 232 | 6 | 680 | 686 |
| | 오산시 | 210 | 45 | 1 | 164 | 165 |
| | 광주시 | 395 | 155 | 4 | 237 | 240 |
| | 이천시 | 221 | 60 | 8 | 153 | 161 |
| | 시흥시 | 496 | 383 | 10 | 103 | 113 |
| 성남시 | 1,998 | 185 | 5 | 1,809 | 1,813 | |
| 화성시 | 1,329 | 1,171 | 30 | 128 | 158 | |

<표 IV-30> 바이오 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(+) · 지역할당효과(+) | |
|---|-----------------------|--|
| | 서울특별시 | 중랑구, 강서구, 강북구, 양천구, 구로구, 도봉구, 금천구, 노원구, 강동구, 성북구 |
| | 경기도 | 동두천시, 안산시, 남양주시, 수원시, 광명시, 고양시, 의정부시, 평택시, 안성시, 포천시, 파주시, 화성시, 김포시, 오산시, 광주시, 이천시, 시흥시, 성남시, |
| 인천광역시 | - | |

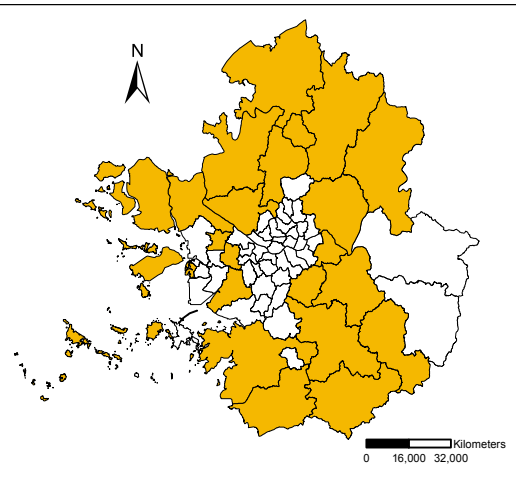
식품 산업의 변이할당분석 결과를 보면, 서울특별시를 제외한 경기도와 인천광역시에서 순 성장효과가 나타났으며, 경기도는 성남시, 이천시, 광주시, 포천시, 안성시를 중심으로, 인천광역시는 계양구가 높은 순 성장효과가 나타났다. 식품산업은 산업구조효과보다는 지역의 입지적 경쟁력과 입지우위성이 영향을 미치는 것으로 파악되었으며, 수도권의 경기도와 인천광역시에서 발전 잠재력이 상대적으로 높은 산업으로 파악된다.

<표 IV-31> 식품 산업의 변이할당분석 결과 1

(단위 : 명)

| 시도 | 시군구 | 총성장 | 국가성장효과 | 산업구조효과 | 지역할당효과 | 순성장효과 |
|-------|-------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 경기도 | 동두천시 | 121 | 35 | -14 | 100 | 86 |
| | 부천시 | 1,044 | 294 | -137 | 886 | 750 |
| | 남양주시 | 622 | 225 | -105 | 501 | 397 |
| | 고양시 | 790 | 212 | -99 | 676 | 578 |
| | 평택시 | 1,448 | 567 | -263 | 1,144 | 881 |
| | 안성시 | 2,303 | 406 | -188 | 2,085 | 1,897 |
| | 포천시 | 2,280 | 323 | -150 | 2,107 | 1,957 |
| | 하남시 | 472 | 38 | -18 | 452 | 434 |
| | 파주시 | 1,602 | 416 | -193 | 1,379 | 1,186 |
| | 김포시 | 513 | 230 | -107 | 390 | 283 |
| | 용인시 | 1,330 | 390 | -181 | 1,121 | 940 |
| | 광주시 | 2,073 | 227 | -105 | 1,951 | 1,846 |
| | 이천시 | 2,300 | 348 | -141 | 2,093 | 1,952 |
| | 양주시 | 862 | 285 | -132 | 709 | 577 |
| | 연천군 | 158 | 69 | -32 | 121 | 89 |
| | 가평군 | 239 | 82 | -38 | 195 | 157 |
| 성남시 | 3,654 | 700 | -325 | 3,279 | 2,954 | |
| 화성시 | 1,088 | 414 | -192 | 866 | 674 | |
| 인천광역시 | 옹진군 | 39 | 8 | -3 | 34 | 31 |
| | 계양구 | 1,148 | 123 | -57 | 1,082 | 1,025 |
| | 중구 | 434 | 18 | -8 | 424 | 416 |
| | 강화군 | 207 | 82 | -38 | 163 | 125 |

<표 IV-32> 식품 산업의 변이할당분석 결과 2

|  | 산업구조효과(-) · 지역할당효과(+) | |
|---|--|---|
| | 서울특별시 | - |
| 경기도 | 동두천시, 부천시, 화성시, 남양주시, 고양시, 평택시, 안성시, 포천시, 하남시, 파주시, 김포시, 용인시, 광주시, 이천시, 양주시, 연천군, 가평군, 성남시, | |
| 인천광역시 | 옹진군, 계양구, 중구, 강화군 | |

지금까지 수도권 시군구 지역을 대상으로 변이할당분석을 통하여 국가성장효과를 배제하고 지역의 성장요인을 종사자수 중심으로 살펴 본 결과, 창조산업별로 지역성장요인이 다르게 나타났다. 산업구조효과와 지역할당효과가 모두 다 (+)인 문화적 장소, 행위예술, 뉴미디어, 창조서비스, ICT 제조업, 바이오 산업은 창조산업의 높은 성장 가능성과 입지경쟁력을 가진 산업으로 파악되어진다. 모두 다 (+)인 산업 중 문화적 장소와 뉴미디어, 창조서비스 산업의 몇몇 지역들은 산업구조효과가 높은 것으로 나타났다. 그리고 시각 예술, 인쇄 및 출판, 오디오비주얼, 디자인, 패션, ICT 서비스업, 식품 산업은 지역의 입지적 경쟁력이 높아 지역경제성장의 영향을 미친 것으로 파악되었다.

창조산업별로 지역성장요인이 다르게 나타나지만 일반적으로 국가성장효과보다는 산업 또는 입지 측면에서 지역자체의 경쟁력이 지역성장요인으로 작용하는 것으로 나타났다. 따라서 창조산업은 지역 내 발전 잠재력이 큰 산업으로 이해되고, 지역발전에 긍정적인 영향을 주는 성장전략산업으로 활용되어야 한다고 본다.

2. 산업연관분석을 통한 경제적 파급효과 분석

1) 산업연관분석의 기초

1.1 산업연관분석 개념 및 특징

산업연관분석은 레온티에프(Wassily W. Leontief)에 의하여 1936년 최초로 고안되었으며, 추상적인 이론모형에 머물러 있던 왈라스(Leon Walras)의 일반균형이론에 경험적인 경제사실과 결합하여 국민경제를 분석하기 위한 실증적 연구방법으로 산업연관분석을 활용하고 있다(Miller and Blair, 1985). 레온티에프는 경제체제의 구조와 산업들끼리 상호의존관계에 중점을 두었기 때문에, 그의 산업연관분석은 특정한 문제를 해결하기 위한 이론이라기 보다는 다양한 경제 문제분석에 사용될 수 있는 실용적 분석방법이라 할 수 있다(강광하, 2000: 3~5에서 재인용).

특히 산업연관분석은 구조의 융통성에 의해 산업연관표에서 특정산업을 추출하여 연구자의 목적에 맞는 적합한 모델을 수립할 수 있으며, 적절하게 수립된 모델을 통해 연구하고자 하는 특정산업에 대한 경제적 파급효과를 얻을 수 있다.

경제적 파급효과를 알아보기 위해 적용하는 방법론인 산업연관분석은 산업간 연관관계를 파악하는 분석방법으로, 국민경제에 미치는 대표적인 효과인 생산유발효과, 부가가치유발효과, 취업 및 고용유발효과, 공급지장효과, 물가파급효과 등의 영향을 계량화 할 수 있는 분석방법이다. 그리고 산업연관분석은 최종수요가 유발하는 생산유발효과, 고용유발효과 등의 파급효과를 구분하여 분석할 수 있는 장점을 갖고 있어 경제정책 수립 및 정책방안 마련 등에 활용되고 있다(한국은행, 2014).

결국 산업연관분석은 국민경제 전체를 포괄하면서 전체와 부분을 유기적으로 결합하고, 재화의 산업간 순환을 포함하고 있기 때문에 구체적이고 실증적인 경제구조를 분석하는데 유리하며, 거시분석과 미시분석이 모두 가능

하기 때문에 소비, 투자, 수출 등의 변화에 따른 경제적 파급효과를 통하여 경제계획의 수립 및 경제예측 또는 산업구조정책의 방향설정 등에 자료를 제공한다. 그 뿐만 아니라 산업연관분석은 투입계를 이용하여 소비, 투자, 수출 등의 최종수요의 변동이 각 산업의 생산 및 수입에 미치는 파급효과를 분석할 수 있게 만들기 때문에 경제정책이 생산, 고용, 물가 등에 미친 파급효과의 측정에 유리하다는 장점을 가지고 있다(강광하, 2000: 9~10, 재인용).

1.2 산업연관표의 구조 및 특징

산업연관표는 표의 형식과 구조에 따라 폐쇄모형(closed model)과 개방모형(open model)으로 구분할 수 있다. 폐쇄모형은 레온티에프가 미국의 경제를 분석하기 위해 작성한 산업연관표에서 처음 채택되었는데, 개방모형에서 외생산업으로 취급하는 산업을 폐쇄모형에서는 내생산업으로 간주하여 모든 산업을 내생산업으로 만들고 있다. 따라서 폐쇄모형에서는 외생산업이 존재하지 않기 때문에 특정 해(解)가 존재하지 않고, 무수히 많은 해(solution)가 있을 수 있다. 이와 달리 개방모형은 재화와 용역의 배분을 중간 수요와 최종수요로 구분하고, 투입 면에서는 생산을 위한 원재료 등 중간투입과, 노동 등의 원초적 투입으로 나누며, 최종수요산업과 원초적 투입요소산업을 개방산업(open sector)으로 취급한다. 따라서 개방산업에 해당하는 최종요소와 원초적 투입요소는 산업과는 일방적인 거래만을 행하고 있으며 상호간에 관계를 맺고 있지 않아, 그 값이 모형 내에서가 아닌 모형 밖에서 결정되는 것이다. 각국에서 작성되고 있는 산업연관표는 개방모형이 많으며, 우리나라에서의 산업연관표도 개방모형에 속한다(강광하, 2000).

산업연관표를 작성함에 있어 구매자 가격평가표와 생산자 가격평가표로 구분된다. 구매자 가격평가표는 구매자의 구입시점에서의 가격인 구매자 가격으로 작성되는데, 이는 유통마진을 포함한 가격이고, 생산자 가격평가표는

생산자의 출하가격으로 거래를 평가하여 작성된다. 두 가지 가격평가표가 지닌 장단점을 알아보면 구매자 가격평가표는 재화 및 서비스의 산업 간 거래액이 실제 거래가격으로 평가되어 있다는 점에서 각 산업부문의 투입구성 내역을 현재시점 그대로 반영하는 장점이 있는 반면, 동일한 재화나 서비스 산업에서는 수요산업에 따라 서로 다른 유통마진율이 적용되기 때문에 그것에 따른 차이가 발생함으로써 각종 산업연관 파급효과가 왜곡되는 단점이 있다. 따라서 각 산업부문의 기술구조의 안정성을 토대로 산업 상호간의 수량적 의존관계를 분석 할 때에는 구매자 가격평가표보다 생산자 가격평가표가 보다 적합하다고 할 수 있다. 이밖에 UN에서는 재화와 서비스의 거래액에 부과하는 간접세인 각종 상품세를 뺀 기본가격으로 평가한 기본가격을 기준으로 산업연관표의 작성을 권고하고 있는데, 이것은 각 산업의 세율의 차이에서 발생할 수 있는 생산기술의 왜곡을 방지하기 위한 것이다 (한국은행, 1998).

한국은행은 1960년 산업연관표를 최초로 작성한 이래 총 13회의 기준년표와 15회의 연장표를 작성하였다. 끝자리가 0, 5로 끝나는 해를 대상으로 5년마다 실측표를 작성하고 3, 8로 끝나는 해를 대상으로 연장표를 작성해왔다. 그러나 실측조사를 통해 산업연관표를 작성하는 데 3년의 기간이 소요됨에 따라 산업연관표를 이용한 각종 분석의 시의성 및 활용도가 제한되는 문제점이 있기 때문에 한국은행에서는 산업연관표의 시의성을 확보하고 국민계정통계와의 정합성을 제고하기 위하여 2006년 산업연관표부터 연장표를 매년 편제하고 있다(한국은행, 2011·2014).

또한 2014년 8월에 발행한 『2010 기준년 산업연관표』에서는 국민계정통계 간 정합성 제고와 국제기준 이행을 위하여 공급사용표를 최초로 작성하여 산업연관표 작성형식에 따라 공급사용표와 투입산출표 2가지로 구분하여 제시하였다. 국민계정체계(SNA)에서는 공급사용표를 직접 작성하고, 수확

적인 방법으로 도출하여 분석하는 것은 투입산출표를 이용하도록 권장하고 있다(한국은행, 2014: 5에서 재인용).

1.3 산업연관표의 기본모형

산업연관표는 투입구조와 배분구조 두 가지로 나누어 살펴볼 수 있으며, 두 가지 방향으로 읽을 수 있다. 세로(열, column)방향은 투입 구조를 나타내며, 투입구조는 중간재 투입을 나타내는 중간투입산업과 임금, 이윤 등의 생산요소 구입비용을 나타내는 부가가치산업으로 구분되며, 그 합계를 총 투입액이라고 한다. 가로(행, row)방향으로 보면, 각 산업부문의 생산물이 어떤 산업에 중간수요 또는 최종수요의 형태로 나타나 있는데, 이를 배분구조라고 한다. 배분구조는 다른 산업의 생산을 위하여 직접 투입되는 중간수요 산업과 소비, 투자, 수출 등의 최종재로 사용되는 최종수요산업으로 구분된다. 중간수요산업에서 사용된 금액을 중간 수요액이라 하고, 최종수요산업에서 사용된 금액을 최종 수요액이라 하며, 중간수요액과 최종 수요액의 합계를 총수요액이라고 한다. 그리고 총수요액에서 수입액의 차이가 총 산출액이라 하며, 총산출액에서 자가공정 투입액을 더해주어야 총 투입액과 일치한다(한국은행, 2014).

1.4 산업연관분석에 사용되는 각종 계수(한국은행, 2014)

① 투입계수

투입계수는 각 산업부문이 재화나 서비스의 생산에 사용하기 위하여 다른 산업으로부터 구입한 중간투입액과 부가가치를 해당 산업의 총 투입액(=총 산출액)으로 나눈 것이다. 투입계수는 각 산업 생산물 1단위 생산에 필요한 각종 중간재 및 부가가치의 단위를 나타내기 때문에 투입과 산출의 생산함수를 의미하며, 금액단위 거래표로부터 계산하여 이용한다. 투입계수에는 총 거래표의 총 투입계수와 국산거래표의 국산투입계수, 수입거래표의 수입투입계수 등이 있다.

② 생산유발계수

투입계수는 재화나 서비스에 대한 최종수요가 발생하였을 때, 각 산업부문으로 파급되는 생산유발효과의 크기를 나타내기 위해 이용되는 매개변수를 의미한다. 그러나 산업부문수가 많은 경우에는 투입계수를 이용하여 무한히 계속되는 생산파급효과를 측정하는 것은 매우 어렵기 때문에, 수학적 방법인 역행렬을 통하여 생산유발계수를 도출하여 사용한다. 생산유발계수는 최종수요 1단위가 증가했을 때 각 산업부문에서 유발되는 직·간접 생산파급효과를 나타내는 것으로 레온티에프역행렬계수라고도 부른다. 생산유발계수의 도출과정을 행렬식으로 나타내면 다음과 같다.

$$X - AX = Y - M - Z$$

$$(I - A)X = Y - M - Z$$

$$X = (I - A)^{-1} (Y - M - Z)$$

단, A:투입계수행렬, X:총산출액 벡터, Y:최종수요 벡터, M: 수입액 벡터
Z:잔폐물발생액 벡터, $(I - A)^{-1}$:생산유발계수행렬, I:대각행렬

③ 수입 및 부가가치유발계수

최종수요의 발생은 이를 충족시키기 위해 생산을 유발시키고, 산업의 생산 활동은 이를 통해 부가가치를 창출하며, 생산 활동은 생산을 위한 투입 물로서 국산품과 더불어 수입품의 중간재를 필요로 하게 되므로, 결국 최종 수요의 발생은 수입을 유발한다. 즉, 수입유발계수와 부가가치유발계수는 최종수요의 발생에 따라 국민경제 내에서 직·간접적으로 유발하는 부가가치와 수입을 나타내는 것이다.

$$A^m X + Y^m = M, X = (I - A^d)^{-1}(Y^d - Z)$$

$$A^m(I - A^d)^{-1}(Y^d - Z) + Y^m = M$$

단, A^m : 수입중간투입계수행렬, A^d :국산투입유발계수행렬
 Y^m :수입최종수요 벡터, Y^d :국산최종수요 벡터, Z :잔폐물발생액 벡터

최종수요 발생에 의해 생산이 유발되고 이 과정에서 부가가치도 창출되기 때문에 최종수요의 발생이 부가가치 창출의 원천이라고 할 수 있으며, 이에 따라 최종수요 발생에 의한 부가가치유발효과도 파악할 수 있다. 따라서 부가가치유발계수는 다음의 식을 통해 구할 수 있다. 이때 $A^V(I - A^d)^{-1}$ 이 부가가치 유발계수행렬이다.

$$A^V \cdot X = V$$

$$(I - A)^{-1}(Y^d - Z) = X \text{를대입,}$$

$$A^V(I - A^d)^{-1}(Y^d - Z) = V$$

단, A 는 부가가치합계 대각행렬, V 는 부가가치합계의 벡터,
 Z 는 잔폐물발생액 벡터, A^V 는 부가가치계수의 대각행렬

④ 취업·고용유발계수

최종수요 발생이 생산을 유발하고 생산은 다시 취업·고용수요를 유발하는 파급효과에 기초하여 최종수요 발생에 따른 취업·고용유발효과도 측정할 수 있다. 이때 취업·고용수요는 취업자(피용자뿐 아니라 자영업주와 무급가족종사자 포함)와 고용자의 두 가지 측면에서 파악할 수 있다. 취업·고용유발계수는 최종수요가 1단위 증가할 경우 각 산업에서 유발되는 직·간접적인 취업·고용량을 나타내는 것으로 취업·고용유발계수를 이용하여 도출한다.

$$J = L/X$$

단, J:취업·고용계수, L:취업·고용 투입량, X:총산출액

$J = L/X$ 을 풀면 $L = J \cdot X$ 가 되며, 여기에

$X = (I - A^d)^{-1}(Y^d - Z)$ 을 대입하여 풀면

$$L = J(I - A^d)^{-1}(Y^d - Z)$$

⑤ 영향력계수와 감응도계수

후방연쇄효과(backward linkage effect)의 정도를 나타내는 계수인 영향력계수는 어떤 산업부문의 생산물에 대한 최종수요가 한 단위 발생할 때 전 산업 부문에 미치는 영향을 나타내는 계수로, 해당산업의 생산유발계수의 열 합계를 전 산업의 평균 생산유발계수로 나누어 구한다. 영향력계수의 식은 다음과 같이 계산할 수 있다.

$$i\text{부문의 영향력 계수} = \frac{e \cdot r_i}{(e \cdot R \cdot e')/n}$$

단, n:부문수, R:생산유발계수표, r_i :R의 i번째 열, e:단위행벡터, e' :단위열벡터

전방연쇄효과(forward linkage effect)가 어느 정도인가를 나타내는 계수인 감응도 계수는 모든 산업 부문의 생산물에 대한 최종수요가 각각 한 단위씩 발생할 때 어떤 산업이 받는 영향을 나타내는 계수로, 해당 산업의 생산유발계수 행 합계를 전 산업의 평균 생산유발계수로 나누어 구한다. 감응도계수의 식은 다음과 같이 계산할 수 있다.

$$j\text{부문의 감응도 계수} = \frac{r_j \cdot e'}{(e \cdot R \cdot e')/n}$$

단, n:부문수, R:생산유발계수표, r_j :R의 j번째 열, e:단위행벡터, e' :단위열벡터

⑥ 생산유발 의존도

최종수요 항목별 생산유발액을 산업 부문별 생산유발의 합으로 나눈 값을 최종수요 항목별 생산유발 의존도(D_{ik})라고 하며, 다음 식으로 구할 수 있다.

$$G = (I - A_d)^{-1} Y_F^d$$

$$D_{ik} = G / \sum_{K=1}^7 G_{ik} \quad (i = 1, 2, \dots, n, k = 1, 2, \dots, 7)$$

단, G: 생산유발액, Y_F^d :최종수요항목별 금액

생산유발 의존도는 각 산업 부문의 생산액이 어떤 최종수요 항목에 의해 얼마만큼 유발되는지를 비율로 나타낸 것으로, 각 산업이 직·간접적으로 어떤 최종수요에 의존하고 있는가를 나타내고 있어 수요의 특성을 파악할 수 있다.

2) 창조산업의 분류에 따른 산업연관표의 재구성

본 연구에서는 2014년 8월에 한국은행에서 발행한 『2010년 산업연관표』를 바탕으로 384 기본부문의 생산자가격 기준 총 거래표를 사용하였으며, 산업연관표 상의 산업분류를 본 연구에 맞게 재분류하여 작성하였다. 2010 기준년 산업연관표는 전국을 대상으로 하고 있기 때문에 본 연구의 대상지역인 수도권지역과 일치하지 않아 지역 투입계수의 추정방법을 이용하여 재작성하였다. 지역투입계수 추정방법 중 대표적인 방법인 입지계수법(Location Quotient Method)을 사용하여 지역 내 산업 간의 투입구조를 산출하였으며, 새롭게 작성된 산업연관표를 바탕으로 생산유발계수, 부가가치유발계수, 취업 및 고용유발계수 및 산업 간 연관효과인 감응도계수와 영향력계수를 계산하여 창조산업의 경제적 파급효과를 알아보았다.

산업연관표를 재구성하기 위해서는 통계청의 표준산업분류 방식과 한국은행의 산업연관표에서의 산업 분류방식이 상이하기 때문에, 본 연구에서 통계청 분류방식으로 나누었던 창조산업 분류를 바탕으로 산업연관표를 재구성하였다.

2010 기준년 산업연관표에서 384기본부문을 바탕으로 통계청 표준산업분류와 매칭 시켜 85부문을 추출하여 창조산업 부문으로 재분류하였다. 재분류과정에서 2가지 방법으로 산업연관표를 작성하였는데, 첫 번째는 창조산업 전체의 경제적 파급효과를 알아보기 위해 31부문으로 새롭게 작성하였다. 두 번째는 창조산업의 부문별 경제적 파급효과를 알아보기 위해 창조산업을 5가지 부문으로 나누어 총 35부문으로 재분류하여 작성하였다(표 IV-34, 35).³⁾

3) 본 연구에서는 창조산업을 문화·유산, 예술, 지식정보미디어, 실용적가치창조, 정보통신기술, 미래가치창조 6개 부문, 13개 산업으로 분류했지만, 산업연관분석에서는 문화·유산부문과 예술부문을 합쳐서 5개 부문으로 설정함.

〈표 IV-33〉 창조산업 산업연관표 부문분류표

| 창조산업분류 | 대분류 | 부문명 | 기본산업 | 부문명 |
|----------|-----------|-----------------|--------------|-----------------|
| 문화예술 | 7 | 화학제품 | 130 | 사진용 화학제품 및 감광재료 |
| | | | 144 | 가정용 도자기 |
| | | | 145 | 산업용 도자기 |
| | | | 146 | 내화요업제품 |
| | | | 147 | 건설용 비내화 요업제품 |
| | 15 | 기타 제조업 제품 및 임가공 | 268 | 악기 |
| | 30 | 문화 및 기타 서비스 | 269 | 문방구 |
| 지식정보 미디어 | 5 | 목재 및 종이, 인쇄 | 371 | 문화서비스(국공립) |
| | | | 373 | 기타 문화서비스 |
| | 22 | 정보통신 및 방송서비스 | 097 | 인쇄 |
| | | | 098 | 기록매체 복제 |
| | | | 326 | 지상파 방송서비스 |
| | | | 327 | 유선, 위성 및 기타방송 |
| | | | 331 | 신문 |
| 332 | | | 출판 | |
| 실용적 가치창조 | 4 | 섬유 및 가죽제품 | 333 | 영상·오디오물 제작 및 배급 |
| | | | 334 | 영화상영 |
| | | | 074 | 편조의류 |
| | | | 075 | 가죽의류 |
| | | | 076 | 모피의류 및 모피제품 |
| | | | 077 | 의복 관련 장신품 |
| | | | 079 | 모피 |
| | 15 | 기타 제조업 제품 및 임가공 | 081 | 신발 |
| | | | 082 | 기타 가죽제품 |
| | 22 | 정보통신 및 방송서비스 | 270 | 귀금속 및 보석 |
| | | | 271 | 모형 및 장식용품 |
| | 25 | 전문, 과학 및 기술 서비스 | 329 | 소프트웨어 개발 공급 |
| | | | 330 | 컴퓨터관리 서비스 |
| | | | 346 | 연구개발(국공립) |
| 347 | | | 연구개발(비영리) | |
| 348 | | | 연구개발(산업) | |
| 352 | | | 광고 | |
| 353 | | | 건축·토목 관련 서비스 | |
| 354 | 공학 관련 서비스 | | | |
| 정보통신기술 | 12 | 전기 및 전자기기 | 224 | 개별소자 |
| | | | 225 | 집적회로 |
| | | | 226 | LCD 평판 디스플레이 |
| | | | 230 | 기타 전자부품 |
| | | | 231 | 컴퓨터 |

〈표 IV -34〉 창조산업 산업연관표 부문분류표(계속)

| 창조산업분류 | 대분류 | 부문명 | 기본산업 | 부문명 | | |
|--------|------------|--------------|------|------------------|-----|----------|
| 정보통신기술 | 12 | 전기 및 전자기기 | 232 | 컴퓨터 기억장치 | | |
| | | | 233 | 컴퓨터 주변기기 | | |
| | | | 234 | 유선통신기기 | | |
| | | | 235 | 이동전화기 | | |
| | | | 236 | 기타 무선통신장비 및 방송장비 | | |
| | | | 237 | TV | | |
| | | | 238 | 영상기기 | | |
| | | | 239 | 오디오 및 음향기기 | | |
| | | | 22 | 정보통신 및 방송 서비스 | 323 | 유선통신서비스 |
| | | | | | 324 | 무선통신서비스 |
| 325 | 기타 전기통신서비스 | | | | | |
| 328 | 정보 서비스 | | | | | |
| 미래가치창조 | 1 | 농림수산물 | 001 | 벼 | | |
| | | | 002 | 맥류 및 잡곡 | | |
| | | | 003 | 콩류 | | |
| | | | 004 | 감자류 | | |
| | | | 007 | 약용작물 | | |
| | | | 009 | 잎담배 | | |
| | | | 011 | 천연고무 | | |
| | | | 012 | 종자 및 묘목 | | |
| | | | 013 | 기타 비식용작물 | | |
| | | | 3 | 음식료품 | 037 | 육가공품 |
| | | | | | 038 | 우유 |
| | | | | | 040 | 수산물 가공품 |
| | | | | | 041 | 수산동물 저장품 |
| | 044 | 원당 | | | | |
| | 046 | 전분 및 당류 | | | | |
| | 047 | 떡, 빵 및 과자류 | | | | |
| | 048 | 면류 | | | | |
| | 049 | 조미료 및 첨가용식품 | | | | |
| | 051 | 과실 및 채소 가공품 | | | | |
| | 052 | 커피 및 차류 | | | | |
| | 053 | 인삼 및 건강보조 식품 | | | | |
| | 054 | 기타 식료품 | | | | |
| | 055 | 사료 | | | | |
| | 058 | 맥주 | | | | |
| | 059 | 기타 주류 | | | | |
| | 7 | 화학제품 | 111 | 지방족 기초유분 | | |
| | | | 114 | 석탄화합물 | | |
| | | | 122 | 의약품 | | |
| | 13 | 정밀기기 | 243 | 의료용 기기 | | |

〈표 IV-35〉 본 연구에서의 부문 분류

| NO. | 산업연관표 분류 | 본 연구에서의 분류1 | 본 연구에서의 분류2 |
|-----|------------------|---------------------|------------------|
| 1 | 농림수산물 | 농림수산물 | 농림수산물 |
| 2 | 광산물 | 광산물 | 광산물 |
| 3 | 음식료품 | 음식료품 | 음식료품 |
| 4 | 섬유 및 가죽제품 | 섬유 및 가죽제품 | 섬유 및 가죽제품 |
| 5 | 목재 및 종이, 인쇄 | 목재 및 종이, 인쇄 | 목재 및 종이, 인쇄 |
| 6 | 석탄 및 석유제품 | 석탄 및 석유제품 | 석탄 및 석유제품 |
| 7 | 화학제품 | 화학제품 | 화학제품 |
| 8 | 비금속광물제품 | 비금속광물제품 | 비금속광물제품 |
| 9 | 1차 금속제품 | 1차 금속제품 | 1차 금속제품 |
| 10 | 금속제품 | 금속제품 | 금속제품 |
| 11 | 기계 및 장비 | 기계 및 장비 | 기계 및 장비 |
| 12 | 전기 및 전자기기 | 전기 및 전자기기 | 전기 및 전자기기 |
| 13 | 정밀기기 | 정밀기기 | 정밀기기 |
| 14 | 운송장비 | 운송장비 | 운송장비 |
| 15 | 기타 제조업 제품 및 임가공 | 기타 제조업 제품 및 임가공 | 기타 제조업 제품 및 임가공 |
| 16 | 전력, 가스 및 증기 | 전력, 가스 및 증기 | 전력, 가스 및 증기 |
| 17 | 수도, 폐기물 및 재활용서비스 | 수도, 폐기물 및 재활용서비스 | 수도, 폐기물 및 재활용서비스 |
| 18 | 건설 | 건설 | 건설 |
| 19 | 도소매서비스 | 도소매서비스 | 도소매서비스 |
| 20 | 운송서비스 | 운송서비스 | 운송서비스 |
| 21 | 음식점 및 숙박서비스 | 음식점 및 숙박서비스 | 음식점 및 숙박서비스 |
| 22 | 정보통신 및 방송서비스 | 우편서비스 ⁴⁾ | 우편서비스 |
| 23 | 금융 및 보험 서비스 | 금융 및 보험 서비스 | 금융 및 보험 서비스 |
| 24 | 부동산 및 임대 | 부동산 및 임대 | 부동산 및 임대 |
| 25 | 전문, 과학 및 기술 서비스 | 전문, 과학 및 기술 서비스 | 전문, 과학 및 기술 서비스 |
| 26 | 사업지원서비스 | 사업지원서비스 | 사업지원서비스 |
| 27 | 공공행정 및 국방 | 공공행정 및 국방 | 공공행정 및 국방 |
| 28 | 교육서비스 | 교육서비스 | 교육서비스 |
| 29 | 보건 및 사회복지서비스 | 보건 및 사회복지서비스 | 보건 및 사회복지서비스 |
| 30 | 문화 및 기타 서비스 | 문화 및 기타 서비스 | 문화 및 기타 서비스 |
| 31 | - | 창조산업 | 문화 및 예술 |
| 32 | - | - | 지식정보미디어 |
| 33 | - | - | 실용적가치창조 |
| 34 | - | - | 정보통신기술 |
| 35 | - | - | 미래가치창조 |

4) 산업연관표 대분류의 22부문의 명칭은 정보통신 및 방송서비스이지만 창조산업의 추출과정 중 22부문 중 우편서비스 한 부문만 남아 새로 작성한 산업연관표 상에서는 부문명칭을 우편서비스로 변경함.

3) 창조산업의 유발계수 분석

먼저 31부문의 산업연관표를 바탕으로 산업연관분석을 한 결과(표 IV-37), 생산유발계수는 목재 및 종이, 인쇄가 2.3192로 가장 높고, 그 다음으로 기타 제조업제품이 2.3169로 높게 나타났다. 창조산업은 2,2031로 세 번째로 생산유발계수가 높게 나타나 직·간접적으로 파급되는 생산유발이 다른 산업에 비해 높은 산업으로 파악되었다.

부가가치유발계수는 부동산 및 임대산업이 0.9433으로 가장 높았으며, 금융 및 보험서비스가 0.8906, 공공행정 및 국방이 0.8815, 교육서비스가 0.8486으로 서비스 산업부문의 부가가치 유발효과가 높게 나타났다. 창조산업은 0.6203의 부가가치 유발계수를 보여, 전 산업 순위 중 15위로 나타났다. 이것은 창조산업이 부가가치 유발효과가 상대적으로 높은 서비스산업 뿐만 아니라 제조업과 유통업이 상당히 포함되어 있기 때문으로 파악된다.

취업 및 고용유발계수는 서비스 부문을 중심으로 높게 나타났으며, 특히 우편서비스 부문에서 높은 취업 및 고용유발계수가 나타났다. 창조산업은 11위로 취업유발계수는 12.2, 고용유발계수는 8.0으로 나타났다. 취업유발계수는 자영업자와 무급가족 종사자를 포함하는 개념이기에 창조산업을 창출하는 고용효과 대비 150%의 취업효과를 가지는 것으로 나타났다.

한편 창조산업을 부문별로 고찰하기 위해 35부문의 산업연관표를 바탕으로 산업연관분석을 실시한 결과(표 IV-38), 생산유발계수는 정보통신기술산업이 2.7169로 1위로 나타났으며, 지식정보미디어는 2.6986으로 2위, 실용적 가치창조 2,4599로 3위로 나타나 수도권 지역의 창조산업은 타 산업에 비해 생산유발이 월등히 높다고 할 수 있다. 부가가치유발계수는 지식정보미디어가 0.9039로 2위로 나타났으며, 실용적가치창조도 0.8583으로 5위로 나타나 창조산업 부문에서는 지식정보미디어와 실용적가치창조가 높은 부가가치를 유발시키는 산업으로 나타났다. 취업유발계수는 문화 및 예술이 전 산업 중

에서 39.9로 1위로 취업유발효과가 가장 높은 산업으로 나타났으며, 실용적 가치창조는 29.2로 3위, 지식정보미디어는 18.7로 9위로 나타나 창조산업이 타 산업 대비 높은 취업효과를 가진다고 할 수 있다. 고용유발계수도 문화 및 예술이 24.4로 전 산업 대비 2위, 실용적 가치창조가 23.3으로 전 산업 대비 3위로 나타났으며, 지식정보미디어는 13.0으로 전 산업 대비 7위로 나타나 취업유발계수와 마찬가지로 고용유발효과가 높은 산업으로 나타났다. 끝으로 미래의 유망산업으로 기대되는 미래가치창조는 현 시점에서는 유발계수가 타 산업에 비해 낮게 나타난 것이 특징적이다. 하지만 미래의 유망산업으로 높은 잠재력을 가지고 있어 향후 높은 유발효과가 기대어진다. 바이오산업은 IT 산업 등의 분야에 비해 초기 성장단계에 있는 산업이지만, 가장 높은 성장이 예상되고, 21세기 국가 경쟁력을 좌우하게 될 산업이다(손상영 외, 2007). 식품산업 또한 세계 식품시장이 2015년에는 6조 달러, 2020년에는 6.4조 달러의 성장이 계속될 전망이다, 유럽지역보다 아시아 지역이 세계 식품시장의 40%가 형성될 전망이어서(노수현, 2012) 그 파급효과는 클 것으로 예상된다.

〈표 IV-36〉 창조산업 31 부문별 유발계수

| 번호 | 부문명칭 | 생산 유발 계수 | 순위 | 부가가치 유발 계수 | 순위 | 취업 유발 계수 | 순위 | 고용 유발 계수 | 순위 |
|----|----------------|----------------|----------|------------------|-----------|----------------|-----------|----------------|-----------|
| 1 | 농림수산물 | 1.2194 | 28 | 0.5007 | 19 | 17.2 | 8 | 2.4 | 26 |
| 2 | 광산품 | 1.0056 | 31 | 0.0168 | 31 | 0.2 | 31 | 0.1 | 31 |
| 3 | 음식료품 | 1.0911 | 30 | 0.2455 | 28 | 1.3 | 29 | 0.7 | 29 |
| 4 | 섬유 및 가죽제품 | 2.0092 | 8 | 0.4708 | 21 | 8.7 | 16 | 6.1 | 14 |
| 5 | 목재 및 종이, 인쇄 | 2.3192 | 1 | 0.5548 | 17 | 9.8 | 15 | 6.1 | 15 |
| 6 | 석탄 및 석유제품 | 1.1570 | 29 | 0.1863 | 30 | 0.3 | 30 | 0.2 | 30 |
| 7 | 화학제품 | 2.1968 | 4 | 0.4621 | 22 | 6.1 | 18 | 4.4 | 19 |
| 8 | 비금속광물제품 | 1.5580 | 22 | 0.3730 | 25 | 4.0 | 25 | 3.0 | 24 |
| 9 | 1차 금속제품 | 1.6052 | 21 | 0.2131 | 29 | 1.8 | 28 | 1.4 | 28 |
| 10 | 금속제품 | 2.0195 | 7 | 0.4901 | 20 | 5.9 | 21 | 4.4 | 18 |
| 11 | 기계 및 장비 | 1.9298 | 10 | 0.4259 | 23 | 5.6 | 22 | 4.3 | 20 |
| 12 | 전기 및 전자기기 | 2.1612 | 5 | 0.5022 | 18 | 6.0 | 20 | 4.4 | 17 |
| 13 | 정밀기기 | 1.8849 | 12 | 0.4015 | 24 | 4.4 | 24 | 3.0 | 23 |
| 14 | 운송장비 | 1.5047 | 23 | 0.3544 | 27 | 3.5 | 26 | 2.9 | 25 |
| 15 | 기타 제조업 제품 | 2.3169 | 2 | 0.7321 | 11 | 7.3 | 17 | 5.0 | 16 |
| 16 | 전력, 가스 및 증기 | 1.6715 | 19 | 0.3674 | 26 | 2.1 | 27 | 1.8 | 27 |
| 17 | 수도, 폐기물 및 재활용 | 1.8218 | 16 | 0.6725 | 12 | 10.6 | 14 | 7.4 | 13 |
| 18 | 건설 | 2.1288 | 6 | 0.6665 | 13 | 11.9 | 12 | 8.5 | 10 |
| 19 | 도소매서비스 | 1.9077 | 11 | 0.8416 | 5 | 21.1 | 4 | 12.0 | 6 |
| 20 | 운송서비스 | 1.9674 | 9 | 0.5701 | 16 | 13.2 | 9 | 7.5 | 12 |
| 21 | 음식점 및 숙박서비스 | 1.8171 | 17 | 0.6392 | 14 | 20.2 | 5 | 9.9 | 8 |
| 22 | 우편서비스 | 1.2224 | 27 | 0.7905 | 7 | 36.8 | 1 | 35.1 | 1 |
| 23 | 금융 및 보험 서비스 | 1.8532 | 14 | 0.8906 | 2 | 11.4 | 13 | 9.6 | 9 |
| 24 | 부동산 및 임대 | 1.4545 | 25 | 0.9433 | 1 | 6.0 | 19 | 4.0 | 21 |
| 25 | 전문 과학 및 기술 서비스 | 1.8569 | 13 | 0.7607 | 9 | 4.8 | 23 | 3.0 | 22 |
| 26 | 사업지원서비스 | 1.6351 | 20 | 0.7458 | 10 | 23.6 | 2 | 21.1 | 2 |
| 27 | 공공행정 및 국방 | 1.3602 | 26 | 0.8815 | 3 | 12.2 | 10 | 11.4 | 7 |
| 28 | 교육서비스 | 1.4639 | 24 | 0.8486 | 4 | 19.0 | 6 | 14.4 | 4 |
| 29 | 보건 및 사회복지서비스 | 1.8513 | 15 | 0.8038 | 6 | 18.4 | 7 | 15.6 | 3 |
| 30 | 문화 및 기타 서비스 | 1.8103 | 18 | 0.7628 | 8 | 23.1 | 3 | 12.3 | 5 |
| 31 | 창조산업 | 2.2031 | 3 | 0.6203 | 15 | 12.2 | 11 | 8.0 | 11 |

〈표 IV-37〉 창조산업 35 부문별 유발계수

| 번호 | 부문명칭 | 생산 유발 계수 | 순위 | 부가가치 유발 계수 | 순위 | 취업 유발 계수 | 순위 | 고용 유발 계수 | 순위 |
|----|---------------|----------------|----|------------------|----|----------------|----|----------------|----|
| 1 | 농림수산물 | 1.1912 | 32 | 0.4900 | 21 | 17.3 | 11 | 2.2 | 30 |
| 2 | 광산품 | 1.0055 | 35 | 0.0168 | 35 | 0.2 | 35 | 0.1 | 35 |
| 3 | 음식료품 | 1.0812 | 34 | 0.2418 | 32 | 1.4 | 33 | 0.7 | 33 |
| 4 | 섬유 및 가죽제품 | 1.9799 | 10 | 0.4621 | 24 | 8.8 | 19 | 6.1 | 18 |
| 5 | 목재 및 종이, 인쇄 | 2.2982 | 5 | 0.5509 | 20 | 10.0 | 18 | 6.2 | 17 |
| 6 | 석탄 및 석유제품 | 1.1472 | 33 | 0.1854 | 34 | 0.3 | 34 | 0.2 | 34 |
| 7 | 화학제품 | 2.1254 | 7 | 0.4367 | 25 | 6.3 | 22 | 4.0 | 25 |
| 8 | 비금속광물제품 | 1.5506 | 26 | 0.3720 | 29 | 4.1 | 28 | 3.1 | 27 |
| 9 | 1차 금속제품 | 1.5817 | 25 | 0.2099 | 33 | 1.9 | 32 | 1.4 | 32 |
| 10 | 금속제품 | 2.0052 | 9 | 0.4881 | 22 | 6.1 | 24 | 4.5 | 20 |
| 11 | 기계 및 장비 | 1.9280 | 12 | 0.4263 | 26 | 5.7 | 26 | 4.4 | 21 |
| 12 | 전기 및 전자기기 | 2.0966 | 8 | 0.4843 | 23 | 5.7 | 25 | 4.3 | 22 |
| 13 | 정밀기기 | 1.9237 | 13 | 0.4075 | 28 | 4.1 | 29 | 2.9 | 29 |
| 14 | 운송장비 | 1.5022 | 27 | 0.3544 | 31 | 3.6 | 30 | 3.0 | 28 |
| 15 | 기타 제조업 제품 | 2.2986 | 4 | 0.7310 | 13 | 7.7 | 21 | 5.3 | 19 |
| 16 | 전력, 가스 및 증기 | 1.6698 | 22 | 0.3677 | 30 | 2.2 | 31 | 1.9 | 31 |
| 17 | 수도, 폐기물 및 재활용 | 1.8033 | 18 | 0.6713 | 16 | 11.1 | 17 | 7.7 | 14 |
| 18 | 건설 | 2.1288 | 6 | 0.6792 | 15 | 13.3 | 13 | 9.7 | 12 |
| 19 | 도소매서비스 | 1.9181 | 14 | 0.8478 | 7 | 21.4 | 6 | 12.3 | 8 |
| 20 | 운송서비스 | 1.9555 | 11 | 0.5689 | 19 | 13.4 | 12 | 7.6 | 15 |
| 21 | 음식점 및 숙박서비스 | 1.7549 | 19 | 0.6168 | 18 | 20.4 | 7 | 9.6 | 13 |
| 22 | 우편서비스 | 1.2293 | 31 | 0.7939 | 8 | 36.9 | 2 | 35.1 | 1 |
| 23 | 금융 및 보험 서비스 | 1.8575 | 17 | 0.9027 | 3 | 12.3 | 16 | 10.5 | 11 |
| 24 | 부동산 및 임대 | 1.4524 | 29 | 0.9451 | 1 | 6.2 | 23 | 4.2 | 23 |
| 25 | 전문 과학및기술 서비스 | 1.8778 | 16 | 0.7687 | 9 | 5.2 | 27 | 3.4 | 26 |
| 26 | 사업지원서비스 | 1.6235 | 24 | 0.7428 | 12 | 23.7 | 4 | 21.1 | 4 |
| 27 | 공공행정 및 국방 | 1.3602 | 30 | 0.8838 | 4 | 12.4 | 15 | 11.5 | 10 |
| 28 | 교육서비스 | 1.4696 | 28 | 0.8536 | 6 | 19.3 | 8 | 14.6 | 6 |
| 29 | 보건 및 사회복지서비스 | 1.7473 | 21 | 0.7666 | 10 | 18.6 | 10 | 15.1 | 5 |
| 30 | 문화 및 기타 서비스 | 1.7505 | 20 | 0.7464 | 11 | 23.0 | 5 | 12.2 | 9 |
| 31 | 문화 및 예술 | 1.9131 | 15 | 0.6489 | 17 | 39.9 | 1 | 24.4 | 2 |
| 32 | 지식정보미디어 | 2.6986 | 2 | 0.9039 | 2 | 18.7 | 9 | 13.0 | 7 |
| 33 | 실용적가치창조 | 2.4599 | 3 | 0.8583 | 5 | 29.2 | 3 | 23.3 | 3 |
| 34 | 정보통신기술 | 2.7169 | 1 | 0.7092 | 14 | 8.3 | 20 | 6.2 | 16 |
| 35 | 미래가치창조 | 1.6539 | 23 | 0.4079 | 27 | 12.5 | 14 | 4.1 | 24 |

4) 창조산업의 전·후방 연쇄효과 분석

생산유발계수표를 이용하여 각 산업 간의 상호의존관계의 정도를 전 산업의 평균치에 대한 상대적 크기로 표시한 것이 영향력계수와 감응도계수이다. 창조산업의 전방연쇄효과는 창조산업의 산출물이 다른 산업생산의 원료로 파악하는 것으로 감응도계수로 파악할 수 있으며, 후방연쇄효과는 창조산업의 산출물을 최종재로 보고 다른 산업의 생산물을 창조산업의 생산을 위한 원료로 파악하는 것으로 영향력 계수를 통해 알 수 있다.

창조산업은 영향력계수가 1.2647로 전 산업 중 1위로 나타났으며, 감응도계수는 2.6496으로 전 산업 중 3위로 나타나 전후방연쇄효과가 큰 산업으로 나타났다(표 IV-39). 창조산업 부문에서 감응도계수가 1보다 큰 부문은 실용적가치창조(1.0264), 정보통신기술(1.7623), 미래가치(1.1492)로서 다른 산업의 수요로 부터 영향을 크게 받는 감응도가 높은 산업으로 나타났다. 하지만 문화·예술(0.6336), 지식정보미디어(0.9588) 등은 1보다 낮은 값을 보여 타산업의 최종수요의 변화에 민감하지 않는 산업으로 나타났다.

한편 후방연쇄효과를 나타내는 영향력계수가 1보다 큰 산업은 문화·예술(1.0669), 지식정보미디어(1.5051), 실용적가치창조(1.3719), 정보통신기술(1.5153)로 나타났으며, 이들이 해당 산업의 수요 증가로 인해 전체 산업에 미치는 생산유발 효과의 영향이 평균보다 큰 산업임을 나타낸다.

〈표 IV-38〉 창조산업 31 부문별 영향력계수와 감응도계수

| 부문분류 | | 영향력계수 | 순위 | 감응도계수 | 순위 |
|------|-----------------|---------------|----------|---------------|----------|
| 1 | 농림수산물 | 0.7000 | 28 | 0.7208 | 25 |
| 2 | 광산물 | 0.5772 | 31 | 1.1291 | 8 |
| 3 | 음식료품 | 0.6263 | 30 | 0.7365 | 21 |
| 4 | 섬유 및 가죽제품 | 1.1534 | 8 | 0.8217 | 18 |
| 5 | 목재 및 종이, 인쇄 | 1.3313 | 1 | 1.0651 | 9 |
| 6 | 석탄 및 석유제품 | 0.6642 | 29 | 1.3155 | 5 |
| 7 | 화학제품 | 1.2610 | 4 | 1.9080 | 2 |
| 8 | 비금속광물제품 | 0.8944 | 22 | 0.7863 | 20 |
| 9 | 1차 금속제품 | 0.9214 | 21 | 1.6684 | 3 |
| 10 | 금속제품 | 1.1593 | 7 | 1.0075 | 12 |
| 11 | 기계 및 장비 | 1.1078 | 10 | 0.9612 | 13 |
| 12 | 전기 및 전자기기 | 1.2406 | 5 | 1.0339 | 11 |
| 13 | 정밀기기 | 1.0820 | 12 | 0.7221 | 23 |
| 14 | 운송장비 | 0.8637 | 23 | 0.7871 | 19 |
| 15 | 기타 제조업 제품 | 1.3300 | 2 | 0.9501 | 14 |
| 16 | 전력, 가스 및 증기 | 0.9595 | 19 | 1.0448 | 10 |
| 17 | 수도, 폐기물 및 재활용 | 1.0458 | 16 | 0.7219 | 24 |
| 18 | 건설 | 1.2220 | 6 | 0.6408 | 27 |
| 19 | 도소매서비스 | 1.0951 | 11 | 1.3751 | 4 |
| 20 | 운송서비스 | 1.1294 | 9 | 1.2537 | 6 |
| 21 | 음식점 및 숙박서비스 | 1.0431 | 17 | 0.8617 | 17 |
| 22 | 우편서비스 | 0.7017 | 27 | 0.6145 | 29 |
| 23 | 금융 및 보험 서비스 | 1.0638 | 14 | 1.2273 | 7 |
| 24 | 부동산 및 임대 | 0.8349 | 25 | 0.9102 | 15 |
| 25 | 전문, 과학 및 기술 서비스 | 1.0659 | 13 | 0.7048 | 26 |
| 26 | 사업지원서비스 | 0.9386 | 20 | 0.8713 | 16 |
| 27 | 공공행정 및 국방 | 0.7808 | 26 | 0.5841 | 31 |
| 28 | 교육서비스 | 0.8403 | 24 | 0.5873 | 30 |
| 29 | 보건 및 사회복지서비스 | 1.0627 | 15 | 0.6163 | 28 |
| 30 | 문화 및 기타 서비스 | 1.0392 | 18 | 0.7236 | 22 |
| 31 | 창조산업 | 1.2647 | 3 | 2.6496 | 1 |

〈표 IV-39〉 창조산업 35 부문별 영향력계수와 감응도계수

| 부문분류 | | 영향력계수 | 순위 | 감응도계수 | 순위 | |
|------|-----------------|---------|--------|--------|--------|----|
| 1 | 농림수산물 | 0.6643 | 32 | 0.7350 | 26 | |
| 2 | 광산품 | 0.5608 | 35 | 1.1401 | 10 | |
| 3 | 음식료품 | 0.6030 | 34 | 0.7517 | 25 | |
| 4 | 섬유 및 가죽제품 | 1.1042 | 10 | 0.8208 | 21 | |
| 5 | 목재 및 종이, 인쇄 | 1.2817 | 5 | 1.2447 | 8 | |
| 6 | 석탄 및 석유제품 | 0.6398 | 33 | 1.3984 | 5 | |
| 7 | 화학제품 | 1.1853 | 7 | 2.1122 | 1 | |
| 8 | 비금속광물제품 | 0.8648 | 26 | 0.8028 | 22 | |
| 9 | 1차 금속제품 | 0.8821 | 25 | 1.6804 | 3 | |
| 10 | 금속제품 | 1.1184 | 9 | 1.0151 | 14 | |
| 11 | 기계 및 장비 | 1.0753 | 12 | 0.9706 | 15 | |
| 12 | 전기 및 전자기기 | 1.1693 | 8 | 1.0380 | 12 | |
| 13 | 정밀기기 | 1.0729 | 13 | 0.7302 | 27 | |
| 14 | 운송장비 | 0.8378 | 27 | 0.7827 | 23 | |
| 15 | 기타 제조업 제품 | 1.2819 | 4 | 0.9670 | 16 | |
| 16 | 전력, 가스 및 증기 | 0.9313 | 22 | 1.0968 | 11 | |
| 17 | 수도, 폐기물 및 재활용 | 1.0057 | 18 | 0.7231 | 28 | |
| 18 | 건설 | 1.1873 | 6 | 0.6359 | 30 | |
| 19 | 도소매서비스 | 1.0698 | 14 | 1.5345 | 4 | |
| 20 | 운송서비스 | 1.0906 | 11 | 1.3433 | 6 | |
| 21 | 음식점 및 숙박서비스 | 0.9788 | 19 | 0.9147 | 20 | |
| 22 | 우편서비스 | 0.6856 | 31 | 0.6000 | 33 | |
| 23 | 금융 및 보험 서비스 | 1.0360 | 17 | 1.2984 | 7 | |
| 24 | 부동산 및 임대 | 0.8100 | 29 | 0.9600 | 17 | |
| 25 | 전문, 과학 및 기술 서비스 | 1.0473 | 16 | 0.7599 | 24 | |
| 26 | 사업지원서비스 | 0.9055 | 24 | 0.9404 | 19 | |
| 27 | 공공행정 및 국방 | 0.7586 | 30 | 0.5697 | 35 | |
| 28 | 교육서비스 | 0.8196 | 28 | 0.5732 | 34 | |
| 29 | 보건 및 사회복지서비스 | 0.9745 | 21 | 0.6070 | 32 | |
| 30 | 문화 및 기타 서비스 | 0.9763 | 20 | 0.7230 | 29 | |
| 31 | 창조산업 | 문화·예술 | 1.0669 | 15 | 0.6336 | 31 |
| 32 | | 지식정보미디어 | 1.5051 | 2 | 0.9588 | 18 |
| 33 | | 실용적가치창조 | 1.3719 | 3 | 1.0264 | 13 |
| 34 | | 정보통신기술 | 1.5153 | 1 | 1.7623 | 2 |
| 35 | | 미래가치창조 | 0.9224 | 23 | 1.1492 | 9 |

감응도계수와 영향력계수에 종합해 보면, 먼저 감응도계수와 영향력계수가 모두 높은, 즉 전·후방 연계효과가 큰 산업은 실용적가치창조, 정보통신기술로 나타났다. 이 부문들은 타 산업에 미치는 영향력이 크고, 동시에 타 산업으로부터 받는 감응도도 큰 산업으로 분석되었다. 실용적가치창조에 해당하는 산업은 디자인, 패션, 뉴미디어, 창조서비스산업이며, 정보통신기술에 해당되는 산업은 ICT 제조업, ICT 서비스업으로 분류되며, 일반적으로 기초소재 등 원재료 제조부문이 포함되는 산업인 디자인, 패션, ICT 제조업이 포함되어 있어 전·후방연계 효과가 크게 나타났다.

둘째, 감응도계수는 높지만 영향력계수가 낮은 산업은 미래가치산업으로 나타났다. 이 산업은 타 산업에 미치는 영향력은 작지만, 타 산업으로부터 받는 감응도는 큰 산업으로 미래가치산업에 해당되는 산업은 바이오, 식품 산업이다.

셋째, 감응도계수는 낮지만 영향력계수는 높은 부문에는 문화·예술, 지식정보미디어부문이 나타났다. 이 산업은 타 산업에 미치는 영향력은 크지만, 타 산업으로부터 받는 감응도는 작은 산업으로 문화·예술 부문에는 문화적장소, 시각예술, 행위예술 산업이 포함되고, 지식정보미디어 부문에는 출판 및 인쇄, 오디오비주얼 산업이 포함된다.



<그림 IV-1> 영향력 계수·감응도계수에 따른 창조산업 부문별 분류

<표 IV-40> 생산과급효과에 따른 창조산업 분류

| 영향력계수 | 감응도계수 | 창조산업 분류 | |
|-------|-------|---------|---------|
| + | + | 실용적가치창조 | 디자인 |
| | | | 패션 |
| | | 정보통신기술 | 뉴미디어 |
| | | | 창조서비스 |
| + | - | 문화·예술 | ICT제조업 |
| | | | ICT서비스업 |
| | | 지식정보미디어 | 문화적 장소 |
| | | | 시각예술 |
| - | + | 미래가치창조 | 행위예술 |
| | | | 인쇄 및 출판 |
| - | - | - | 오디오비주얼 |
| | | | 바이오 |
| | | | 식품 |

5) 최종수요 생산유발 의존도

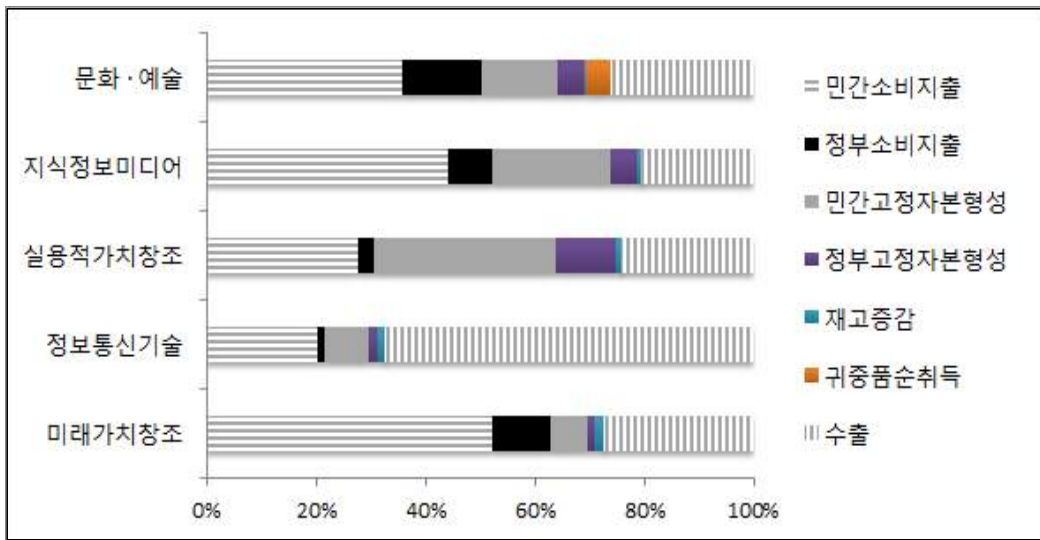
최종수요 항목별 생산유발액을 산업부문별 생산유발의 합계치로 나눈 값으로 생산유발 의존도를 구하였다. 창조산업 부문별로 의존도 비중이 큰 값을 중심으로 최종수요 항목을 정리하면, 민간소비지출 의존형 산업, 민간고정자본 의존형 산업, 수출 의존형 산업으로 분류되어 진다.

문화·예술, 지식정보미디어, 미래가치 부문은 민간소비지출에 의존하는 민간소비지출 의존형 산업으로 분류할 수 있으며, 실용적가치창조 부문은 민간고정자본에 의존하는 산업적 특성을 가진다. 또한 정보통신기술부문은 수출에 의존하는 수출의존형 산업으로 분류 할 수 있다. 결과적으로 창조산업 부문별로 최종수요에 따라서 의존하는 부분이 다른 산업임을 알 수 있다.

따라서 창조산업의 산업별 발전전략을 수립할 때, 차별화된 최종수요 의존성을 고려하는 전략적 접근이 필요하다고 본다.

<표 IV-41> 창조산업 부문별 최종수요 생산유발 의존도

| 구분 | 민간 소비지출 | 정부 소비지출 | 민간고정 자본형성 | 정부고정 자본형성 | 재고증감 | 귀중품 순취득 | 수출 |
|----------|---------|---------|-----------|-----------|--------|---------|--------|
| 문화예술 | 0.3558 | 0.1464 | 0.1402 | 0.0476 | 0.0020 | 0.0458 | 0.2623 |
| 지식정보 미디어 | 0.4398 | 0.0807 | 0.2190 | 0.0473 | 0.0058 | 0.0010 | 0.2065 |
| 실용적 가치창조 | 0.2764 | 0.0287 | 0.3319 | 0.1120 | 0.0090 | 0.0002 | 0.2418 |
| 정보통신 기술 | 0.2023 | 0.0140 | 0.0794 | 0.0152 | 0.0138 | 0.0001 | 0.6752 |
| 미래 가치창조 | 0.5208 | 0.1075 | 0.0687 | 0.0131 | 0.0155 | 0.0002 | 0.2743 |



<그림 IV-2> 창조산업 부문의 최종수요 항목별 생산유발 의존도

<표 IV-42> 창조산업 부문별 의존형 산업 분류

| 구분 | 창조산업 부문 | |
|---------------|---------|----------|
| 민간소비지출 의존형 산업 | 문화·예술 | 문화적 장소 |
| | | 시각예술 |
| | | 행위예술 |
| | 지식정보미디어 | 출판 및 인쇄 |
| | | 오디오비주얼 |
| | | 바이오산업 |
| 미래가치창조 | 식품산업 | |
| | ICT 제조업 | |
| 수출 의존형 산업 | 정보통신기술 | ICT 서비스업 |
| | | 디자인 |
| 민간고정자본 의존형 산업 | 실용적가치창조 | 패션 |
| | | 뉴미디어 |
| | | 창조서비스 |
| | | |

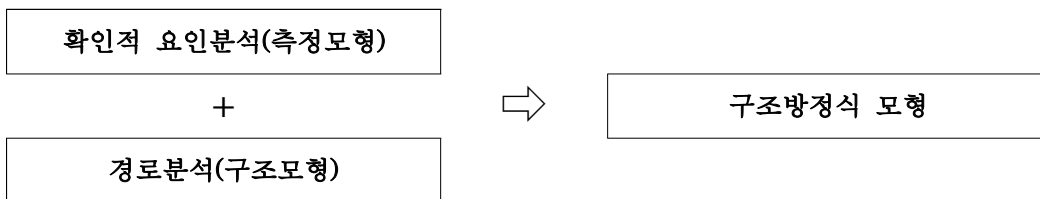
V. 창조산업의 사회통합적 영향분석

1. 구조방정식 개념 및 기법

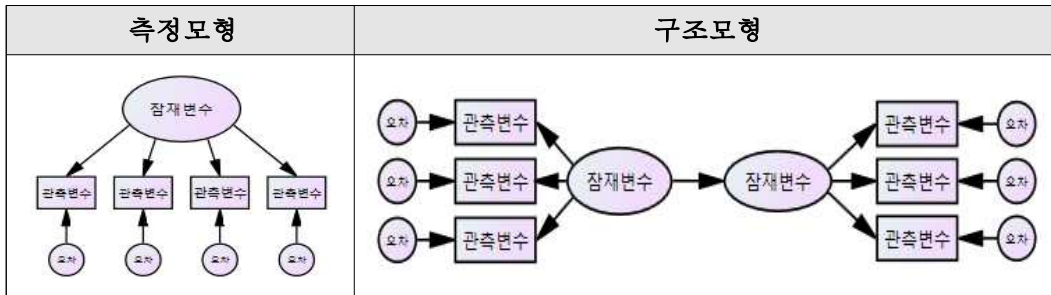
1) 구조방정식모형(SEM)의 개념 및 특징

구조방정식모형은 구성개념들 간의 인과관계 분석을 통해서 이론과 가설을 경험적·실증적으로 검증하기 위한 분석방법이며, 이미 가설로 설정한 관계를 검증하는 접근방법이라 할 수 있다. 그리고 구조방정식 모형은 관찰되지 않은 변수(잠재변수)와 관찰변수 모두를 포함하여 분석하고, 각 잠재변수를 여러 개의 측정변수를 통해 측정한다. 따라서 구조방정식모형은 복잡한 이론 구조를 실증적으로 분석하는데 매우 적합하다. 그러나 구조방정식모형이 인과관계를 검증하는 방법이긴 하나 인과관계를 확립해 주는 것은 아니기 때문에 연구자의 확고한 이론적 토대를 바탕으로 모형을 분석하는 것이 중요하다(이희연, 2012).

구조방정식모형의 구조는 측정모형과 구조모형 2가지로 구성된다. 측정모형은 확인적 요인분석으로 사전에 미리 설정한 가설을 검증하는 방법이며, 구조모형은 경로분석으로 변수들 간의 직·간접효과를 분석하는 방법이다. 이 2가지 모형이 결합된 것이 구조방정식 모형이다(이희연, 2012).



<그림 V-1> 구조방정식모형의 구조



〈그림 V-2〉 구조방정식 측정모형과 구조모형

2) 구조방정식모형의 변수의 개념

구조방정식모형에서는 다양한 측정변수를 사용하여 직접적으로 측정할 수 없는 잠재변수들의 인과 관계를 검증한다. 그리고 구조방정식모형에 사용되는 변수는 잠재변수와 측정변수, 외생잠재변수와 내생잠재변수, 오차변수로 분류된다.

첫째, 잠재변수(latent variable)와 측정변수(observed variable)로 구분된다. 잠재변수란 추상적인 개념을 가지며, 직접적인 관찰이 불가능한 변수이고 이론적인 개념을 가진 변수이다. 예를 들면 삶의 질, 형평성, 응집성 등의 추상적인 개념을 뜻한다. 측정변수는 직접적으로 측정이 가능한 변수를 뜻한다.

둘째, 외생잠재변수(exogenous observed variable)와 내생잠재변수(endogenous observed variable)로 구분된다. 외생잠재변수는 다른 변수에 영향을 주는 변수로, 모형 내에서 다른 변수들에 의해 설명 되지 않는 변수이며, 내생잠재변수는 다른 변수의 영향을 받아 내부에서 만들어 지는 변수로서 다른 변수들에 의해 설명되어지는 변수이다.

셋째, 구조오차(structural error)와 측정오차(measurement error)로 구분된다. 오차변수는 내생 변수가 다른 변수들에 의해서 설명되지 못하는 부분을 설명해주는 중요한 역할을 하며, 다중회귀분석에서도 독립변수가 종속변수를 설명하지 못하는 부분을 오차로 간주하는데, 구조오차가 다중회귀분석의

오차와 비슷하다고 볼 수 있다(우종필, 2012). 측정오차는 잠재변수가 측정 변수에 의해서 설명되지 못하는 부분, 부적절한 측정변수의 사용 등으로 인해 발생하는 오차를 뜻한다.

3) 구조방정식모형의 적합성 검증

모형의 수집된 자료가 모형에 적합하게 부합되었는지, 추정된 모수들이 통계적으로 유의한지를 검증하는 것을 적합성 검증이라 한다. 모형의 적합성 검증을 위해 사용되는 대표적인 지수로 절대적합지수, 증분적합지수, 간명적합지수 크게 3가지로 나눌 수 있다.

첫째, 절대적합지수는 이론의 모형이 관찰된 공분산 행렬을 어느 정도 예측하는가를 판단하는 지수로 절대적합지수에는 χ^2 검증과 비중심모수(NCP), 적합지수(GFI), 조정적합지수(AGFI), 잔차평균자승이중근(RMR), 근사오차자승평균의 이중근(RMSEA), 기대교차타당성지수(ECVI) 등이 있다.

둘째, 증분적합지수는 제안된 추정 모형을 기본모형과 비교한 측정지수이며, 증분적합지수에는 터키-루이스지수(TLI), 표준적합지수(NFI), 비교적합지수(CFI) 등이 있다.

셋째, 간명적합지수는 모형의 적합도에 도달하기 위해 필요한 모수의 수를 고려하여 적합도를 검증하는 것으로, 조정적합지수(AGFI), 간명기초적합지수(PGFI), 아카이케정보기준(AIC)등이 있다.

절대적합지수에서 적합지수(GFI)는 0~1사이의 값을 가지며, 0.9이상이면 수용가능하고, 잔차평균자승이중근(RMR)은 0.5이하, 근사오차자승평균의 이중근(RMSEA)은 0.05 이하이면 모형이 수용 가능하다. 증분적합지수에서는 터키-루이스지수(TLI), 표준적합지수(NFI), 비교적합지수(CFI) 모두 0~1 사이의 값을 가지며, 0.9이상이면 모형이 수용가능하다. 마지막으로 간명적합지수의 조정적합지수(AGFI)는 0.9이상이면 모형이 수용 가능하고, 간명기초적

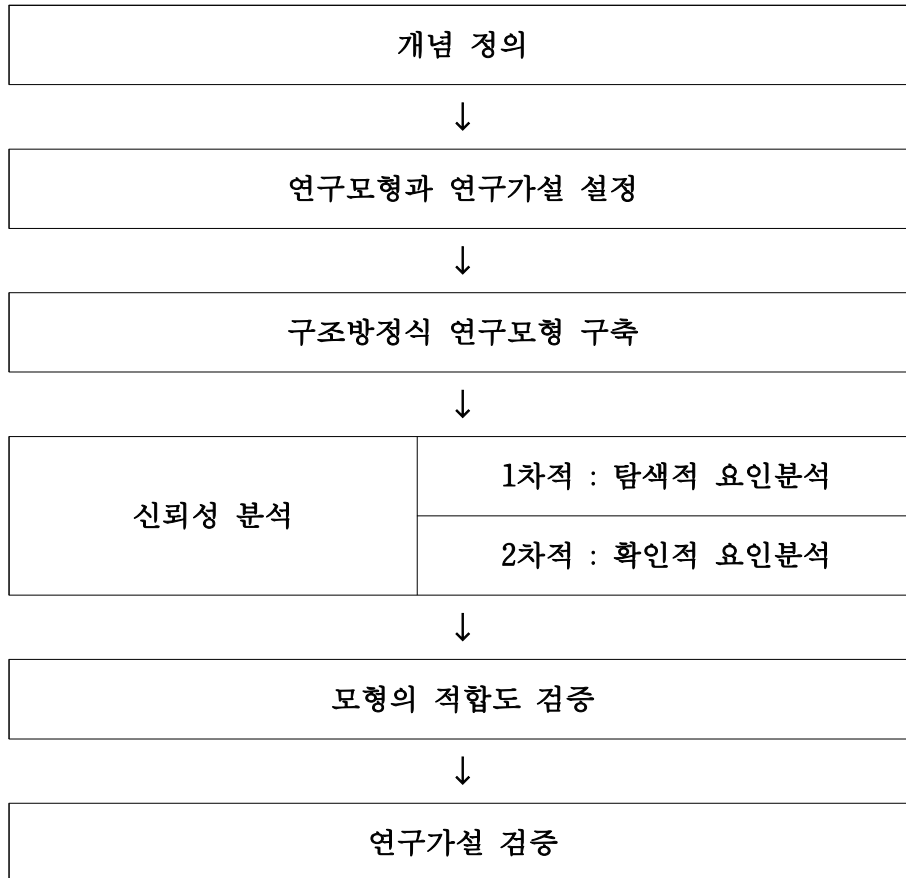
합지수(PGFI)는 클수록 양호하며, 아카이케정보기준(AIC)는 낮을수록 양호하다. 구조방정식모형의 적합도 평가지수를 표로 나타내면 다음과 같다.

<표 V-1> 구조방정식 모형의 적합도 평가 지수

| 적합지수 | | 수용수준 |
|--------|-------|---------------------|
| 절대적합지수 | X^2 | 계산된 X^2 값과 임계치 비료 |
| | GFI | 0.9이상이면 양호 |
| | RMR | 0.5이하이면 양호 |
| | RMSEA | 0.05이하이면 양호 |
| 충분적합지수 | TLI | 0.9이상이면 양호 |
| | NFI | 0.9이상이면 양호 |
| | CFI | 0.9이상이면 양호 |
| | RNI | 0.9이상이면 양호 |
| | RFI | 0.9이상이면 양호 |
| | IFI | 0.9이상이면 양호 |
| 간명적합지수 | AGFI | 0.9이상이면 양호 |
| | PNFI | 대안모델값과 비교(클수록양호) |
| | PGFI | 대안모델값과 비교(클수록양호) |
| | AIC | 대안모델값과 비교(클수록양호) |

※ 값의 범위는 0~1 사이임.

<표 V-2> 본 연구에서의 구조방정식모형 분석틀



2. 연구모형 정립 및 측정변수 구성

1) 연구문제 및 가설적 연구모형 정립

본 연구에서는 창조산업의 발전이 갖는 지역발전과 사회통합과의 인과관계를 분석하기 위해 SPSS 21과 AMOS 6.0을 이용하여 구조방정식 모형을 사용하였다. 수도권 지역의 창조산업이 성장하면서 수도권 지역의 발전에 긍정적인 영향을 미치고 수도권 지역 내의 발전으로 인해 나타나는 지역의 사회적 통합 효과까지 일련의 과정을 다차원적으로 분석하였다.

창조산업의 영향을 다각도로 분석하기 위하여 내생변수를 전체산업, 창조산업, 6개 부문별 창조산업 등 3가지 모형을 설정하여 각각 분석하였다.

첫 번째 모형의 내생변수는 전체산업으로, 전체산업은 창조산업이 포함되어 있는 대분류 7개 산업으로 구성하였다. 전체산업에 포함되는 산업은 제조업(C), 도매 및 소매업(G), 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업(J), 부동산업 및 임대업(L), 전문, 과학 및 기술 서비스업(N), 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(R), 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업(S)이며, 전체산업이 갖는 지역발전과 사회통합에 대한 영향을 분석하였다. 두 번째 모형은 창조산업을 내생변수로 구성하여 지역발전과 사회통합에 미치는 영향을 분석하였다. 끝으로 세 번째 모형은 창조산업을 6개의 부문으로 나누어 각 부문이 지역발전과 사회통합에 어떠한 영향을 미치는지 분석하였다.

본 연구는 먼저 구조방정식의 모형을 설정하고, 모형에 맞는 측정변수를 수집한 후 1차적으로 탐색적 요인분석으로 실시하여 유효한 변수들을 추출한 다음 2차적으로 확인적 요인분석을 통하여 변수들의 타당성을 확보하였다. 또한 본 연구는 검증된 측정변수를 통해 경로도를 설정하고 모형을 식별하였다. 마지막으로 모형의 적합도 지수를 통하여 적합성 여부를 판단하고 구조방정식의 잠재지표별로 직접효과와 간접효과를 산출하여 지역발전과 사회통합에 미치는 제반영향을 분석하였다. 창조산업과 지역발전, 사회통합

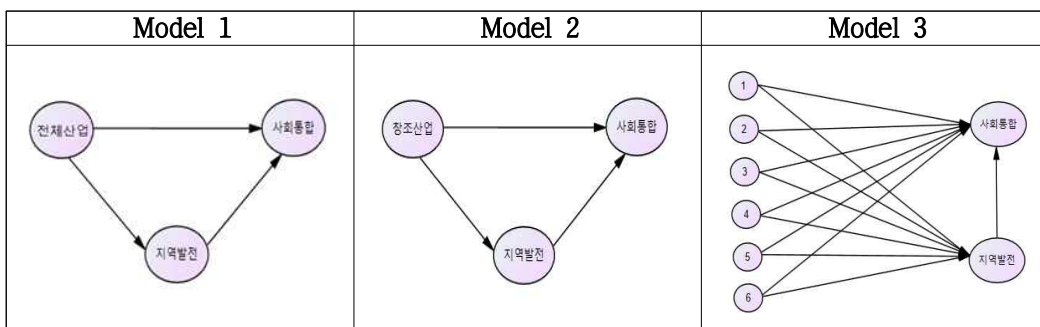
의 인과관계를 밝히기 위하여 본 연구는 다음과 같은 가설적인 연구모형을 설정하였다. 연구모형의 설정을 통해 창조산업이 발전은 지역발전과 사회통합에 직·간접적으로 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구문제를 도출하였으며, 그에 따른 3가지 연구가설을 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 창조산업은 전체산업에 비하여 지역발전에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 둘째, 창조산업은 사회통합에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 셋째, 창조산업 부문별로 사회통합에 미치는 직·간접적인 영향이 다를 것이다. 이와 같은 연구문제 및 가설들을 검증하기 위해 3가지 구조방정식 모형을 적용하여 분석하였다.

<표 V-3> 본 연구에서의 연구문제 및 연구가설

| | | |
|-------------|---|--|
| 연구문제 | 창조산업의 발전은 직·간접적으로 지역발전과 사회통합에 어떠한 영향을 미칠 것인가? | |
| 연구가설 | 1 | 창조산업은 전체산업에 비하여 지역발전에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. |
| | 2 | 창조산업은 사회통합에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. |
| | 3 | 창조산업 부문별로 사회통합에 미치는 긍정적인 영향이 다를 것이다. |

<표 V-4> 연구 모형 1, 2, 3



연구모형을 토대로 3가지 모델의 관계식을 표현하면 다음과 같이 나타낼 수 있다.

<표 V-5> 모형의 관계식

| | Model | 관계식 |
|---|-------|--|
| 1 | | $X_2 = a_1 + B_1X_1 + d_1$ $X_3 = a_2 + B_2X_1 + B_3X_2 + d_2$ <p>$X_1 =$ 전체산업, $X_2 =$ 지역발전, $X_3 =$ 사회통합 $d_1 =$ 지역발전오차, $d_2 =$ 사회통합오차</p> |
| 2 | | $X_2 = a_1 + B_1X_1 + d_1$ $X_3 = a_2 + B_2X_1 + B_3X_2 + d_2$ <p>$X_1 =$ 창조산업, $X_2 =$ 지역발전, $X_3 =$ 사회통합 $d_1 =$ 지역발전오차, $d_2 =$ 사회통합오차</p> |
| 3 | | $X_2 = a_1 + B_1X_{na} + d_1$ $X_3 = a_2 + B_2X_{na} + B_3X_2 + d_2$ <p>$X_{na} =$ 창조산업 부문, $X_2 =$ 지역발전, $X_3 =$ 사회통합, $d_1 =$ 지역발전오차, $d_2 =$ 사회통합오차 $X_{1a} = 1, X_{2a} = 2, X_{3a} = 3,$ $X_{4a} = 4, X_{5a} = 5, X_{6a} = 6$</p> |

2) 측정변수 구성 및 선정

본 연구는 가설 검증을 위해 외생변수를 각각 달리하여 3가지 모형을 구축하였다. 먼저 Model 1에 해당하는 외생잠재변수는 전체산업으로 창조산업이 포함되어 있는 대분류 7개 산업으로 구성하였으며, 7개 산업을 제조업(C)과 도매 및 소매업(G)은 유통업으로 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업(J), 부동산업 및 임대업(L), 전문, 과학 및 기술 서비스업(N), 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(R), 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업(S)은 서비스업으로 분류하여 구성하였다. 전체산업의 관측변수로는 2000년~2012년 기간 동안 전체산업 제조업 사업체·종사자수의 연평균증감률, 전체산업 유통업 사업체·종사자수의 연평균증감률, 전체산업 서비스업 사업체·종사자수의 연평균증감률 등 총 여섯 가지 변수를 선정하였다.

Model 2에 해당하는 외생잠재변수는 창조산업이며, 관측변수로는 같은 기간 동안 창조제조업, 창조유통업, 창조서비스업 각각의 사업체·종사자수의 연평균 증감률 등 Model 1과 동일하게 여섯 가지 변수를 선정하였다.

Model 3의 외생잠재변수로는 본 연구에서 분류한 창조산업 6개 부문인 문화·유산, 예술, 지식정보미디어, 실용적 가치창조, 정보통신기술, 미래가치창조의 같은 기간 동안 종사자수 연평균 증감률(2000년~2012년)을 이용하여 총 여섯 가지 변수를 관측변수로 선정하였다.

지역발전과 사회통합을 대표하는 내생잠재변수는 Model 1,2,3 모두 동일하게 구성하였다. 먼저 내생잠재변수의 매개변수로는 지역발전이라는 잠재변수로 구성하였으며, 관측변수로는 일인당 지방재정규모를 지표로 선정하였다. 지역발전 정도를 나타내는 지표로는 일인당 GRDP, 제조업생산동향, 총소비자물가지수, 일인당 지방재정규모, 고용률, 재정자립도 등이 있다(차미숙, 2011). 본 연구의 대상인 수도권 66개 시군구 자료의 구득 가능한 범위 내에 사용할 수 있는 변수는 일인당 지방재정규모와 고용률, 재정자립도이다. 하지만 고용률과 재정자립도는

사회통합의 변수로 사용되기 때문에 본 연구는 일인당 지방재정규모를 적절한 해당 지표로 선정하였다.

또 다른 내생잠재변수인 사회통합변수는 본 연구 제2장의 이론적 고찰에서 논의한 사회통합에 대한 지표 연구 사례 중 자료 획득 차원에서 효율적인 국내연구 사례를 바탕으로 지표를 구성하였다. 사회통합 지표는 경제·정치·사회문화 영역으로 나눌 수도 있으며(Bernard·Chan, 2006), 안전성, 응집성, 역동성, 포용성으로 나눌 수도 있다(박은희 2009). 또한, 안정, 형평, 참여, 제도역량의 영역이거나(차미숙 외, 2011), 소득, 고용, 금융, 교육, 건강, 주거, 가족 등의 영역으로도 나눌 수 있다(노대명, 2009). 사회통합은 연구자마다 분류하는 영역은 다르지만 구성하는 지표는 거의 동일하기 때문에, 본 연구에서는 국내 연구 사례 중 대구경북연구원의 박은희(2009)와 국토연구원의 차미숙 외(2011)등의 연구 결과를 바탕으로 지표를 구성하였다.

먼저 본 연구는 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석을 통하여 적절한 지표를 추출하기 전에 실질적으로 구득 가능한 모든 지표를 구성하였다. 그 결과, 총 23개의 지표를 구성하였으며, 이에 따른 지표로는 정규직비율, 재정자립도, 복지예산비율, 일인당 학생수, 천명당 의사수, 자살률, 이혼율, 건강만족도, 독거노인비율, 문화기반시설수, 사회복지시설수, 전출인구, 순이동인구률, 지방선거 투표율, 의료기관 병상수, 천명당 보육시설, 건강보험적용률, 국민연금가입률, 외국인 거주비율, 교통사고발생건수, 여성고용비율, 고용률, 사회적 기업수 등이 이에 포함된다. 외생잠재변수 및 내생잠재변수의 측정변수와 그 산식을 종합해보면 다음 표들과 같다.

〈표 V -6〉 외생잠재변수 및 관측변수의 지표 구성

| 구분 | 외생잠재변수 | 관측변수 | 적용연도 |
|---------|---------|--------------------|-------------|
| Model 1 | 전체산업 | 제조업 사업체수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 제조업 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 유통업 사업체수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 유통업 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 서비스업 사업체수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 서비스업 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| Model 2 | 창조산업 | 창조제조업 사업체수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 창조제조업 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 창조유통업 사업체수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 창조유통업 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 창조서비스업 사업체수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | | 창조서비스업 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| Model 3 | 문화·유산 | 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | 예술 | 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | 지식정보미디어 | 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | 실용적가치창조 | 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | 정보통신기술 | 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |
| | 미래가치창조 | 종사자수 연평균증감률 | 2000년~2012년 |

〈표 V -7〉 내생잠재변수 및 관측변수의 지표 구성

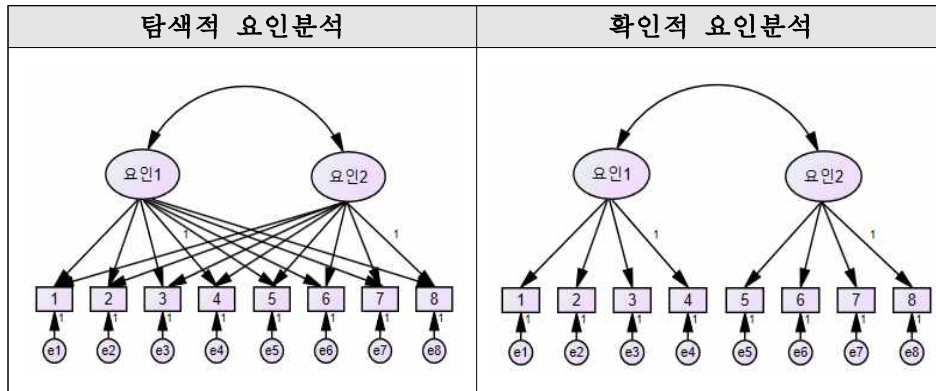
| 잠재변수 | 관측변수 | 적용연도 | 산식 |
|---------|-------------|----------------------|---|
| 지역발전 | 일인당 지방재정 규모 | 2012년 | 예산총액/행정구역인구 |
| 사회통합 | 재정자립도 | 2012년 | ((지방세+세외수입/세입총액))*100 |
| | 정규직비율 | 2012년 | 전산업 종사자수 중 종사상지위에서 상용근로자에 해당하는 종사자수 비율 |
| | 복지예산비율 | 2012년 | (사회복지분야예산/지자체예산규모)*100 |
| | 교원 일인당 학생수 | 2012년 | 학생수/교원수 |
| | 인구천명당 의사수 | 2012년 | (의사수/행정구역인구)*1000 |
| | 10만명당 자살률 | 2012년 | (자살자수/연앙인구)*100,000 |
| | 이혼율 | 2012년 | 이혼건수/행정구역인구 |
| | 문화기반시설수 | 2012년 | 문화생활을 위한 시설수 |
| | 사회복지시설수 | 2012년 | 인구십만명당 사회복지 시설수 |
| | 전출인구 | 2012년 | 통계법에 승인된 지정통계 |
| | 순이동률 | 2012년 | ((전입자수-전출자수)/행정구역인구)*100 |
| | 지방선거 투표율 | 2010년 | (선거인수/투표율)*100 |
| | 건강만족도 | 2012년 | 주관적 건강수준인지율, 주관적 건강수준을 매우 좋음, 또는 좋음에 응답한 사람의 비율 |
| | 의료기관 병상수 | 2012년 | 인구천명당 의료기관병상수 *경기지역:보건의료원 이하와 군인병원제외 |
| | 독거노인비율 | 2010년 | (65세이상 1인가구 수 / 행정구역인구)*1000 |
| | 지역단체참여율 | 2010년 | 경제활동인구 중 지역단체 참여활동인구비율 |
| | 건강보험적용률 | 2012년 | (건강보험적용인구수/총인구수)*100 |
| | 외국인 거주비율 | 2012년 | (외국인수/총인구수)*100 |
| | 국민연금가입률 | 2012년 | (국민연금가입자수/행정구역인구)*100 |
| | 교통사고발생건수 | 2012년 | 제1당사자차종별 교통사고발생건수 |
| 여성고용비율 | 2010년 | (여성취업인구/15세이상인구)*100 | |
| 고용률 | 2010년 | (취업인구/만15세이상인구)*100 | |
| 사회적 기업수 | 2013년 | 시군구별 인증된 사회적 기업 개소수 | |

3. 측정모형의 신뢰도 및 타당성 분석

구조방정식 모형을 활용하여 분석하기 위해서는 먼저 측정모형의 적합성과 타당성을 검정한 후에 구조모형을 설정하여 가설을 검증해야 한다(이희연, 2012). 구조모형을 검증하는데 있어 요인분석은 통계적인 구성개념의 타당성을 분석하는데 많이 사용된다. 구성개념 타당성은 구성개념의 정당성을 확인하는 것으로서 구성개념을 측정하는 도구가 실질적으로 적절하게 측정되었는지 여부를 검정하는 방법이다(김계수, 2010).

요인분석은 탐색적 요인분석(Exploratory Factor Analysis: EFA)과 확인적 요인분석(Confirmatory Factor Analysis: CFA)으로 나뉘게 된다. 탐색적 요인분석은 SPSS 프로그램에서 분석되는 기법으로 변수의 수를 줄여 통계적 효율성을 높이기 위한 방법으로 사용되고 있으며, 변수와 요인 간의 관계가 이론상으로 체계화되지 않았을 때 주로 이 분석을 사용한다. 확인적 요인분석은 AMOS 프로그램에서 분석되는 기법으로 잠재변수와 관측변수 간의 관계 및 잠재변수 간의 관계를 검증하는 것으로서, 선행연구의 이론적 배경이나 논리적 근거가 체계적으로 정립된 상태에서 사용하기 때문에 이론 검증과정이라고 할 수 있다(우종필, 2012).

본 연구에서는 측정변수와 그에 따른 잠재변수를 선정하기 위하여 SPSS를 통해 1차적으로 탐색적 요인분석을 실시하고, 2차적으로 AMOS 프로그램을 통해 확인적 요인분석으로 신뢰도 및 타당성을 검증하였다.



〈그림 V -3〉 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석의 비교

1) 사회통합 잠재변수의 탐색적 요인분석

1차적으로 잠재변수들 중 사회통합이라는 내생잠재변수를 확보하기 위해 탐색적 요인분석을 통하여 다수의 변수들로부터 소수의 공통된 요인을 추출하고자 하였다. 이를 위해 먼저 23개의 사회통합 변수들을 상관행렬로 만들어 변수 간 상관관계를 측정하였다. 그 후에 특정 변수들 간의 상호관련성을 탐색하기 위해 요인부하량이 어떤 한 요인에 높게 나타나도록 인자축을 회전시켰다. 이때 사용된 요인회전방식은 베리맥스(Varimax)방법을 적용하였으며, 이 방법은 회전축이 직각을 유지하면서 회전하는 방식이다. 이 베리맥스(Varimax)방법은 요인행렬에서 요인부하량의 분산의 합을 최대화하는 방식으로 요인의 구분을 분명하게 해 주는 방법이다. 변수의 선정 기준은 공통성을 저해하는 변수(0.4 이하)와 요인부하량이 0.5이하인 변수를 제거하여 선정하였다. 또, KMO (Kaiser-Meyer-Olkin)의 적합도와 요인분석 모형의 적합성 여부를 판단하는 Bartlett 구형성 검정치가 유의한지도 확인하였다.

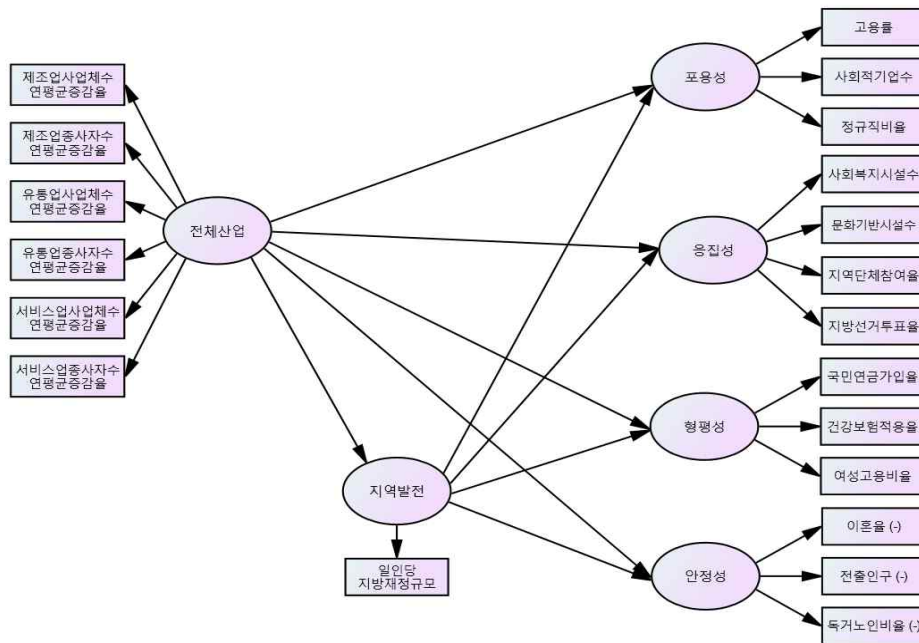
탐색적 요인분석 결과, 사회통합 측정변수 23개 중 총 13개가 변수가 선정되었다. 공통성을 저해하는 10개의 변수는 제외하였으며, 제외된 변수는 재정자립도, 복지예산비율, 일인당 학생수, 천명당 의사수, 자살률, 건강만족도, 순이동

인구률, 의료기관 병상수, 천명당 보육시설, 외국인거주비율, 교통사고발생건수로 나타났다. 이 변수들을 제거한 후 탐색적 요인분석을 통해 모형의 적합성과 설명력을 측정된 결과, KMO값이 0.729로 나타났으며, Bartlett 구형성 검정치의 유의수준이 0.000으로 모형의 유의성이 나타났다. 다음으로 각 요인들의 신뢰도를 측정하기 위해 Cronbach' s Alpha값을 분석하였는데 이 값이 0.6이상이면 안정된 것으로 판단된다(Hair et al, 1998). 요인들을 구성하는 항목들의 내적 일관성을 나타내는 Cronbach' s Alpha값을 통한 신뢰성을 분석한 결과, 첫 번째 요인은 0.725로 나타났으며, 두 번째 요인과 세 번째, 네 번째 각각 0.873, 0.717, 0.654로 나타나 모두 0.6이상의 수치를 나타내고 있어 4가지 요인 모두 신뢰성을 가진 것으로 판단하였다.

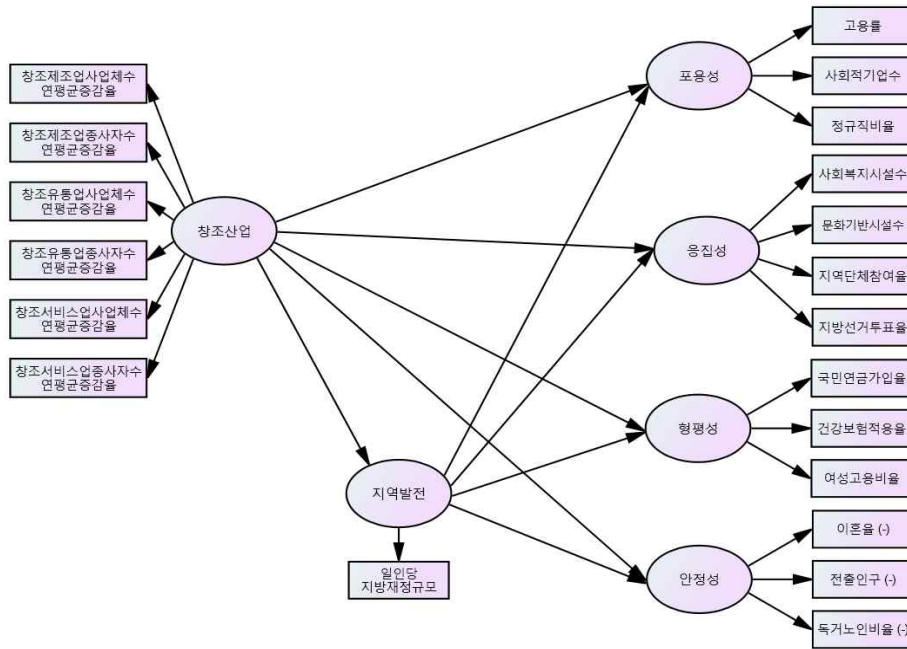
〈표 V -8〉 탐색적 요인분석 결과

| 사회통합 지표 | 1 | 2 | 3 | 4 | Cronbach' s Alpha |
|--|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------|
| 건강보험적용률 | .914 | .198 | .153 | -.078 | 0.725 |
| 국민연금가입률 | .880 | .027 | .222 | -.115 | |
| 여성고용비율 | .625 | .084 | -.077 | -.183 | |
| 독거노인비율 | -.035 | .919 | .118 | .172 | 0.873 |
| 이혼율 | .230 | .850 | -.146 | .144 | |
| 전출인구 | -.288 | .765 | -.246 | -.071 | |
| 지역단체참여율 | .311 | -.281 | .775 | -.020 | 0.717 |
| 지방선거 투표율 | -.127 | -.008 | .735 | -.355 | |
| 문화기반시설수 | .180 | .466 | .730 | .080 | |
| 사회복지시설수 | .485 | -.313 | .668 | -.075 | |
| 고용률 | .230 | .157 | -.049 | .802 | 0.654 |
| 정규직비율 | -.392 | .208 | -.005 | .770 | |
| 사회적기업수 | -.232 | -.337 | -.369 | .553 | |
| % 누적=69.750, KMO=0.729, Bartlett 구형성 검정치=0.000 | | | | | |

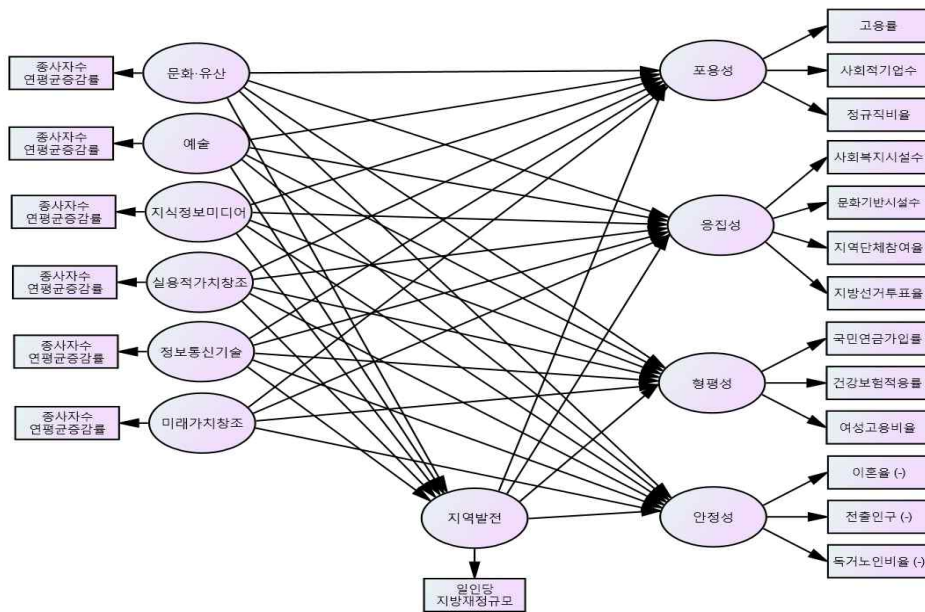
탐색적 요인분석 결과 4가지의 요인이 나타났는데, 각각의 요인들을 바탕으로 사회통합의 4가지 잠재변수를 구성하였다. 선행연구를 토대로 검토하며, 먼저 건강보험 적용률, 국민연금가입률, 여성고용비율은 사회통합의 사회적인 격차해소 측면의 측정항목으로서 본 연구는 형평성으로 정의하였으며, 독거노인 비율, 이혼율, 전출인구는 사회통합의 사회 안정과 가족 안정 측면의 지표로 삼아 안정성으로 측정항목을 정의하였다. 또한 지역단체 참여율, 지방선거 투표율, 문화기반시설수, 사회복지시설수의 요인은 박은희(2009)과 차미숙 외(2011)의 연구에 따라서 제도적 역량이나 참여의 영역인 응집성으로 정의하였고, 마지막으로 고용률, 정규직비율, 사회적 기업수의 요인은 사회통합의 사회적 배제 측면인 포용성으로 측정항목을 정의하였다. 이와 같은 분석 결과를 종합하여 본 연구는 최종적인 연구모형으로서 Model 1, 2, 3을 다음과 같이 도출하였다.



<그림 V -4> Model 1 연구모형



<그림 V -5> Model 2 연구모형



<그림 V -6> Model 3 연구모형

2) 측정모형의 확인적 요인분석

본 연구는 지금까지 1차적으로 탐색적 요인분석 결과에 따라 공통된 요인을 추출하고, 이를 토대로 측정모형을 구축하였다. 이후 본 논문은 2차적으로 측정모형의 적합성과 타당성을 검정하기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다(그림 V-7, V-8). 확인적 요인분석을 통해 집중타당성과 판별타당성을 확인하여 구조모형 분석의 적용가능성을 확인하였다. 다시 말해 요인들이 상호 독립적인지 동일변인에 속하는지 파악하기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다. 확인적 요인분석은 선행연구의 이론적 배경이나 논리적 근거를 중요시하기 때문에 이론검증과정에 가깝다고 할 수 있다(우종필, 2012).

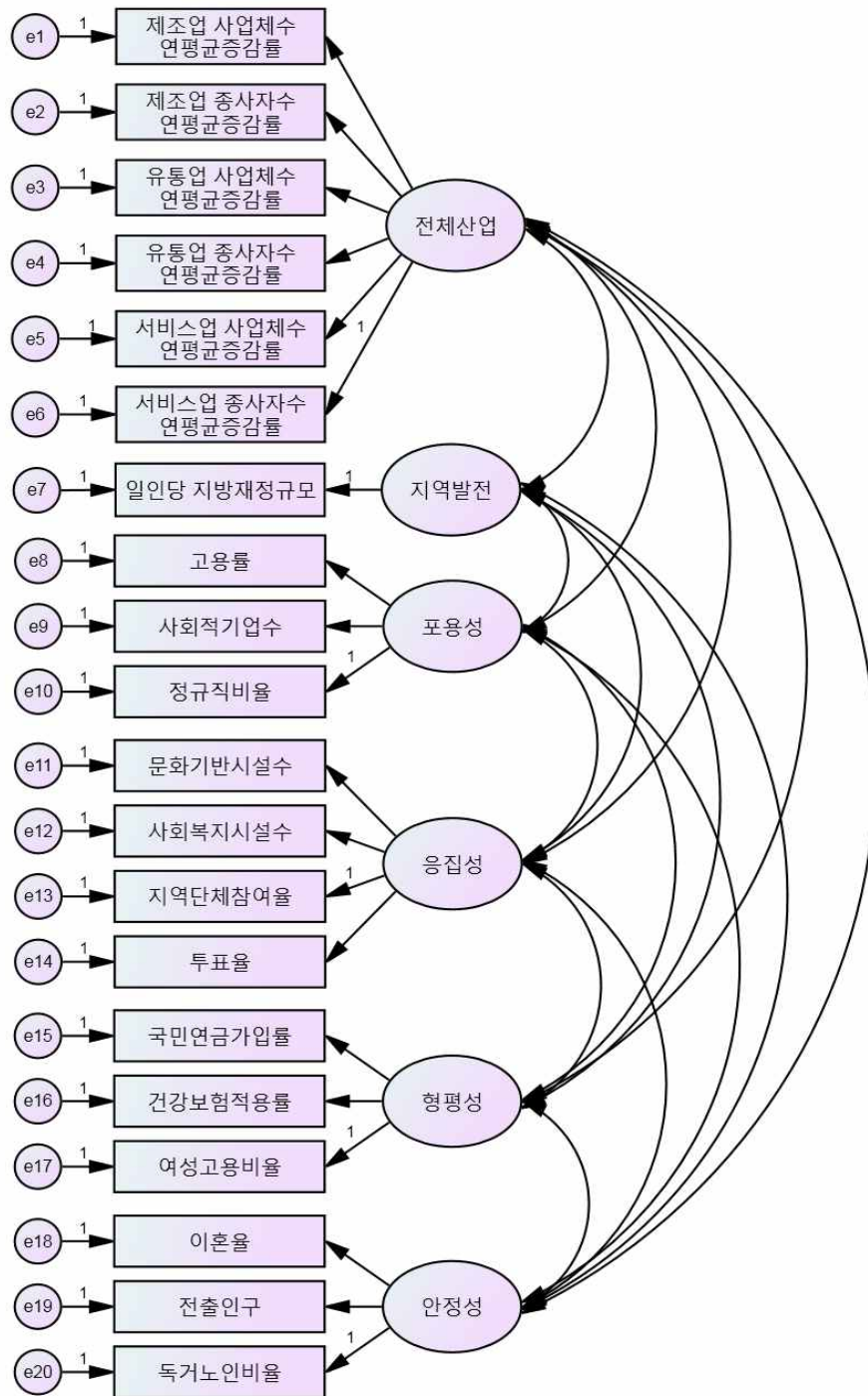
회귀분석에서 F-검정과 R^2 를 통하여 모형의 적합성을 검증하지만, 구조방정식모형의 경우에는 모형의 적합도를 판단하는 지표가 다양하게 존재하고, 이 지표들을 사용하여 모형의 적합도를 검토한다(강병서, 1997). 구조방정식모형의 적합도 판단은 하나의 지수가 아닌 복수의 다양한 지표들을 통해 종합적 판단으로 이루어지는 것이 바람직하다(Hoyle, 1995). 또한 요인적재량과 오차분산을 살펴봄으로써 측정모형의 타당성 정도와 신뢰도, 개념 측정의 정확성 여부를 확인해야 한다.

따라서 본 연구에서 구조방정식 모형의 적합도를 χ^2 , GFI, AGFI, RMSEA, CFI, RMR, RMSEA 등을 포함하는 다양한 지표를 통해 검토해본 결과, Model 1에서는 $\chi^2=269.390(p=0.000)$, GFI=0.917, AGFI=0.868, CFI=0.932, RMR=0.034, RMSEA=0.084로 나타나 측정모형의 적합도는 수용 가능한 수준으로 나타났다(표 V-9). Model 2에서도 $\chi^2=269.390(p=0.000)$, GFI=0.956, AGFI=0.912, CFI=0.922, RMR=0.041, RMSEA=0.074로 나타나 Model 1과 마찬가지로 측정모형의 적합도는 수용 가능한 것으로 나타났다(표 V-10).

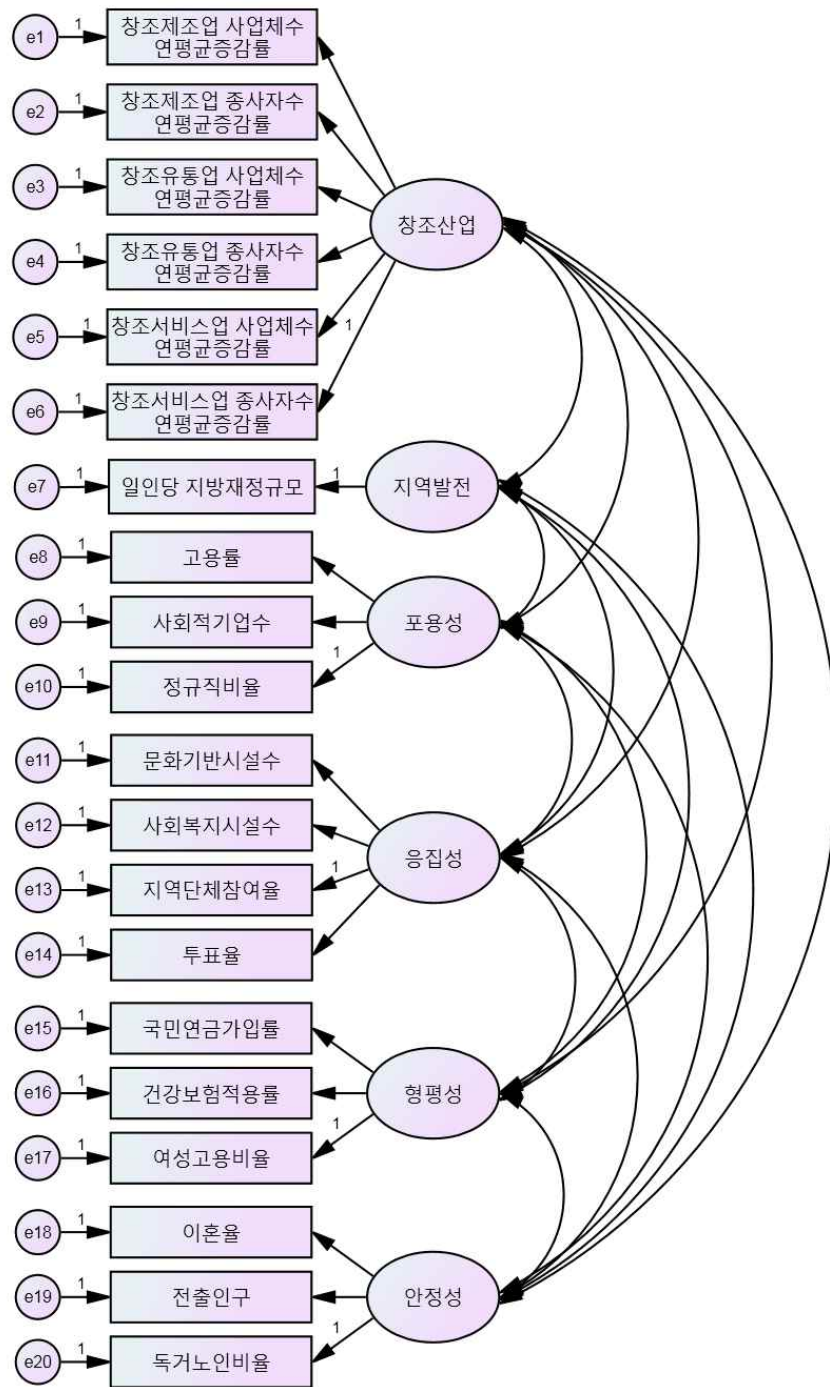
아울러 측정모형 구성의 신뢰성, 타당성을 검토하기 위해 표준적재량, 잠재요인 신뢰도, 평균분산추출 등을 확인해 보았다. 개념타당성은 표준화계수

(표준적재량)가 0.5이상 일 때, 수렴타당도는 잠재요인 신뢰도가 0.7이상이고, 평균분산추출은 0.5이상일 때 모형의 적합한 것으로 판단된다(김계수, 2009).

Model 1과 Model 2 모두 표준화계수(표준적재량)가 0.7 이상, 신뢰도는 0.7 이상, 평균분산추출은 0.5 이상으로 나타나 2가지 모형 모두 신뢰성과 타당성을 확보한 것으로 판단된다. 한편 Model 3의 경우, 외생잠재변수가 6개로 각각의 잠재변수에 해당하는 관측변수가 1개로 구성되어 있다. 확인적 요인분석의 경우, 잠재변수 당 관측변수의 수가 일반적으로 3개 이상이어야 좋으며, 3개 미만일 경우에는 식별에 대한 문제가 발생하기 때문에(Baggozzi & Yi, 1998) Model 3의 경우는 확인적 요인분석에서 제외하였다. Model 3의 경우 잠재변수에 해당하는 관측변수가 1개이기 때문에 잠재변수와 관측변수가 동일하게 측정되며, 이럴 경우 확인적 요인분석은 실시하지 않고 구조모형의 적합성 평가를 통해 확인한다.



<그림 V -7> Model 1 확인적 요인분석 모형



<그림 V -8> Model 2 확인적 요인분석 모형

<표 V -9> 확인적 요인분석 적합도 검증결과(Model 1)

| 잠재 변수 | 측정 변수 | 표준화계수 | 기각율 | C.R | AVE |
|---|------------------|-------|---------|--------|-------|
| 전체산업 | 제조업 사업체수 연평균증감률 | 0.94 | 6.085** | 0.882 | 0.793 |
| | 제조업 종사자수 연평균증감률 | 0.84 | 5.323** | | |
| | 유통업 사업체수 연평균증감률 | 0.85 | 7.333** | | |
| | 유통업 종사자수 연평균증감률 | 0.73 | 7.357** | | |
| | 서비스업 사업체수 연평균증감률 | 0.59 | 9.848** | | |
| | 서비스업 종사자수 연평균증감률 | 0.55 | - | | |
| 지역발전 | 일인당 지방재정규모 | 1 | - | - | - |
| 형평성 | 고용률 | 0.55 | - | 0.7331 | 0.657 |
| | 사회적 기업수 | 0.58 | 3.191** | | |
| | 정규직 비율 | 0.63 | 3.541** | | |
| 응집성 | 사회복지시설수 | 0.81 | 4.272** | 0.836 | 0.742 |
| | 문화기반시설수 | 0.58 | 6.621** | | |
| | 지역단체참여율 | 0.82 | - | | |
| | 지방선거 투표율 | 0.59 | 4.932** | | |
| 포용성 | 국민연금가입률 | 0.91 | 4.462** | 0.802 | 0.673 |
| | 건강보험적용률 | 0.97 | 4.479** | | |
| | 여성고용비율 | 0.56 | - | | |
| 안정성 | 이혼율 | 0.92 | 7.874** | 0.679 | 0.604 |
| | 전출인구 | 0.82 | 7.644** | | |
| | 독거노인비율 | 0.59 | - | | |
| $X^2=269.390(p=0.000)$, GFI=0.917, AGFI=0.868, CFI=0.932, RMR=0.034, RMSEA=0.084 | | | | | |

** p<0.001

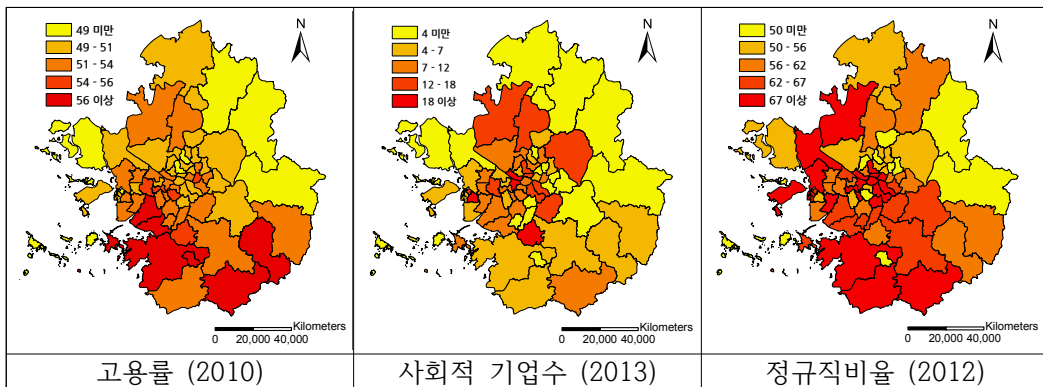
<표 V -10> 확인적 요인분석 적합도 검증결과(Model 2)

| 잠재 변수 | 측정 변수 | 표준화계수 | 기각율 | C.R | AVE |
|---|--------------------|-------|---------|-------|-------|
| 창조산업 | 창조제조업 사업체수 연평균증감률 | 0.71 | 4.668** | 0.782 | 0.728 |
| | 창조제조업 종사자수 연평균증감률 | 0.62 | 4.490** | | |
| | 창조유통업 사업체수 연평균증감률 | 0.96 | 4.492** | | |
| | 창조유통업 종사자수 연평균증감률 | 0.97 | 4.157** | | |
| | 창조서비스업 사업체수 연평균증감률 | 0.91 | 8.059** | | |
| | 창조서비스업 종사자수 연평균증감률 | 0.76 | - | | |
| 지역발전 | 일인당 지방재정규모 | 1 | - | - | - |
| 포용성 | 고용률 | 0.57 | 2.511** | 0.731 | 0.648 |
| | 사회적 기업수 | 0.56 | 3.112** | | |
| | 정규직 비율 | 0.61 | - | | |
| 응집성 | 사회복지시설수 | 0.82 | 4.303** | 0.882 | 0.784 |
| | 문화기반시설수 | 0.56 | 6.614** | | |
| | 지역단체참여율 | 0.81 | - | | |
| | 지방선거 투표율 | 0.59 | 4.976** | | |
| 형평성 | 국민연금가입률 | 0.97 | 4.478** | 0.834 | 0.773 |
| | 건강보험적용률 | 0.90 | 4.493** | | |
| | 여성고용비율 | 0.50 | - | | |
| 안정성 | 이혼율 | 0.95 | 7.874** | 0.779 | 0.695 |
| | 전출인구 | 0.90 | 7.644** | | |
| | 독거노인비율 | 0.71 | - | | |
| $X^2=269.390(p=0.000)$, GFI=0.956, AGFI=0.912, CFI=0.922, RMR=0.041, RMSEA=0.074 | | | | | |

** p<0.001

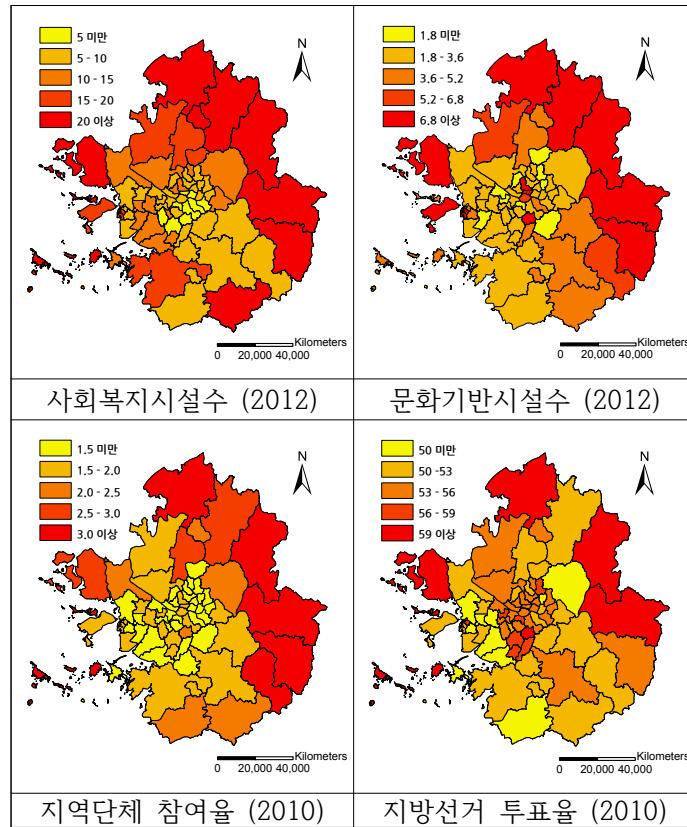
4. 내생변수인 사회통합의 지표 실태 현황

구조모형분석에 앞서 외생변수인 사회통합의 측정변수들의 현황을 알아보
고자 하였다. 먼저 사회통합의 잠재변수 중 포용성에 해당하는 측정변수로
는 고용률, 사회적기업수, 정규직비율이며, 이 변수 중 고용률과 정규직 비
율의 분포 현황을 나타낸 결과, 제Ⅲ장에서 창조산업별 클러스터 유형 분포
현황과 비교하였을 때 미래가치제조업 클러스터와 실용적 정보서비스 클러
스터, 문화예술미디어 클러스터가 발달되어 있는 지역과 유사한 패턴으로
나타났다. 하지만 사회적 기업수의 변수는 클러스터에 나타나지 않은 경기
북부지역이 발달되어 있는 것으로 나타났다.



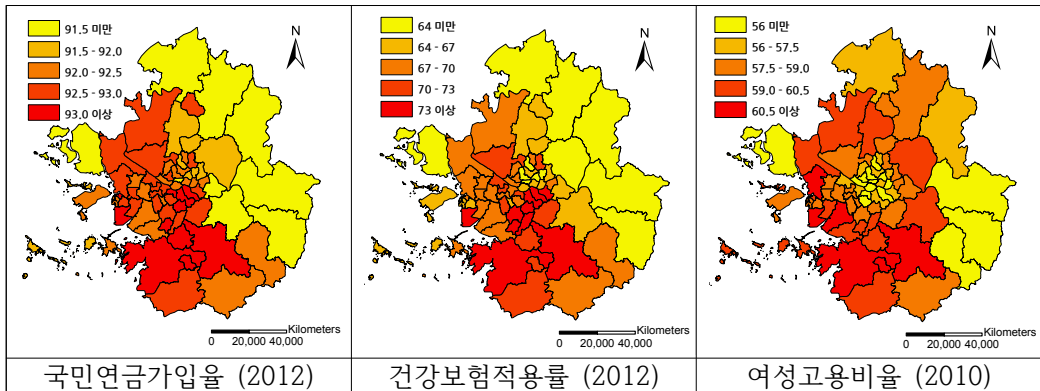
<그림 V -9> 포용성 지표 현황

둘째, 잠재변수 중 응집성에 해당하는 측정변수로는 사회복지시설수, 문화
기반시설수, 지역단체참여율, 지방선거투표율이며, 이 변수들은 창조산업의
클러스터 분포 현황과는 유사하지 않은 패턴으로 나타났다. 이것은 창조산
업이 집적·발달되어 지역과 응집성의 변수들이 높은 지역과는 일치하지 않
는 것으로 나타났다.

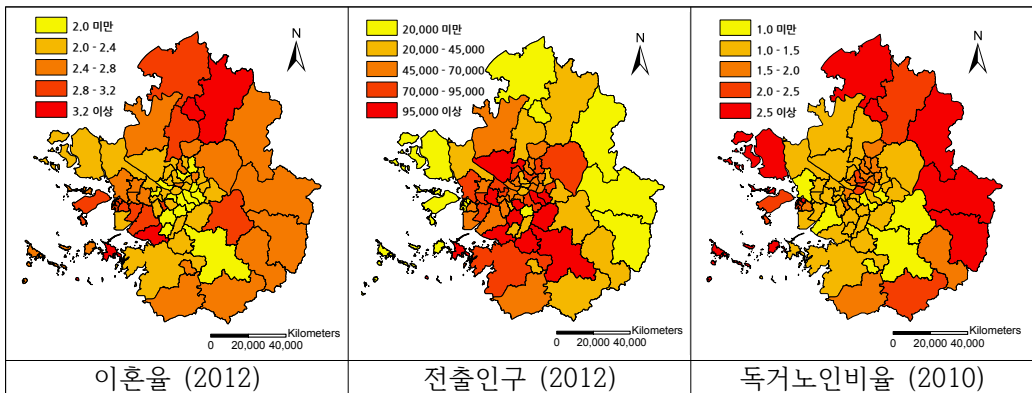


<그림 V-10> 응집성 지표 현황

셋째, 사회통합의 형평성의 측정변수로는 국민연금가입자율, 건강보험적용률, 여성고용비율로 이 변수들의 공간적 분포 특성을 살펴보면, 국민연금가입자율과 건강보험적용률은 대체로 창조산업의 집적·발달되어 있는 지역과 일치하는 것으로 나타났다. 하지만 여성고용비율 지표는 창조산업의 집적되어 있는 서울특별시 지역 뿐 아니라 경기동부지역도 발달되어 있는 것으로 나타났다. 마지막으로 사회통합의 지표 중 안정성에 해당하는 지표로 이혼율, 전출인구, 독거노인비율로 이 지표들은 창조산업이 집적·발달한 클러스터 지역과 유사한 패턴으로 나타났다.



<그림 V-11> 형평성 지표 현황



<그림 V-12> 안정성 지표 현황

이와 같이 내생잠재변수에 해당하는 측정변수들의 현황을 살펴본 결과, 포용성과 형평성, 안전성에 해당하는 지표들이 대체적으로 창조산업이 집적되어 있는 지역과 유사하게 나타났다. 이러한 현황을 바탕으로 창조산업의 성장이 사회통합의 지표들과 영향이 있는지 알아보기 위해 구조방정식 모형을 통하여 실증적으로 분석하고자 한다.

5. 구조모형의 적합성 평가

본 연구는 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석에서 개념타당성과 신뢰성 검증은 거친 후 가설적 연구모형을 토대로 구조방정식 모형의 적합성을 평가하였다. 3가지 모형의 모형 적합도를 살펴본 결과, 카이제곱이 Model 1은 383.60, Model 2는 401.23, Model 3는 353.26으로 유의확률이 0.000으로 나타나 연구모형이 적합하다고 판단되었다. 그리고 다른 적합도 지수인 GFI, CFI, NFI의 값도 기준범위인 0.9이상을 모두 충족시키고 있다. 또 RMSEA지수는 0.064, 0.051 0.074로 3가지 모형 모두 기준범위인 0.08 이하로 나타나고 있어 모형 적합도 기준을 충족시키고 있다. 따라서 모형의 적합도 분석 결과를 종합해 볼 때, 본 연구에서 설정한 연구모형 Model 1, Model 2, Model 3은 적합한 것으로 판단되었다.

<표 V-11> 모형의 적합도 검증결과

| 모형 | χ^2 | df | p | GFI | CFI | NFI | RMSEA |
|---------|----------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|
| Model 1 | 383.60 | 185 | 0.000 | 0.901 | 0.911 | 0.953 | 0.064 |
| Model 2 | 401.23 | 194 | 0.000 | 0.913 | 0.927 | 0.962 | 0.061 |
| Model 3 | 353.26 | 179 | 0.000 | 0.899 | 0.903 | 0.948 | 0.074 |

먼저 Model 1 구조모형의 유의성 검정 결과를 살펴보면, 먼저 직접효과 측면에서는 전체산업에서 지역발전과 포용성으로, 지역발전에서 응집성과 안정성으로 가는 경로만 채택되었다(표 V-12). 다시 말해 전체산업은 지역 발전에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 사회통합의 측면에서는 포용성에만 영향을 미치고 응집성, 형평성, 안정성에는 유의미한 영향을 미치지 못한 것으로 나타났다. 그리고 지역발전은 사회통합의 4가지 영역 중 응집성과 안정성에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 V -12〉 Model 1 구조모형의 유의성 검정 결과

| 경로 | | | 표준계수값 | C.R. | 채택여부 |
|------|---|------|--------|---------|------|
| 전체산업 | → | 지역발전 | 0.224 | 2.134** | 채택 |
| 전체산업 | → | 포용성 | 0.241 | 2.153** | 채택 |
| 전체산업 | → | 응집성 | -0.093 | -0.612 | 기각 |
| 전체산업 | → | 형평성 | 0.124 | 1.052 | 기각 |
| 전체산업 | → | 안정성 | 0.082 | 0.483 | 기각 |
| 지역발전 | → | 포용성 | 0.192 | 1.902 | 기각 |
| 지역발전 | → | 응집성 | 0.364 | 2.487** | 채택 |
| 지역발전 | → | 형평성 | 0.073 | 0.592 | 기각 |
| 지역발전 | → | 안정성 | 0.221 | 2.132** | 채택 |

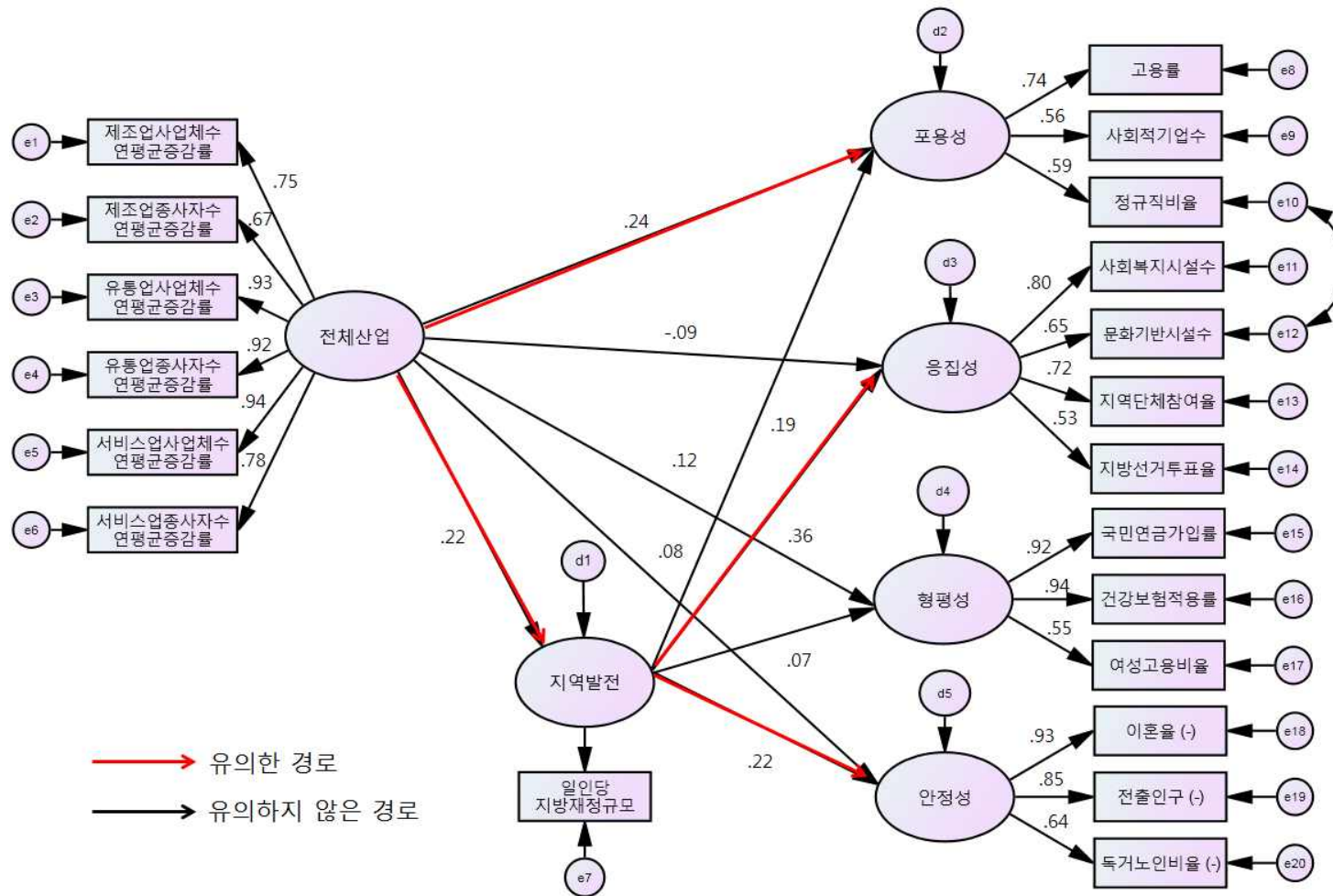
주: C.R.> ±1.96, ** : 0.05에서 유의함.

Model 1 구조모형의 간접효과를 알아보기 위해 AMOS프로그램의 부트스트래핑(Bootstrapping)기법을 통해 검증하였다. 부트스트래핑(Bootstrapping)기법을 통해 유의수준을 검증한 결과, 전체산업이 지역발전의 매개변수를 통해 간접효과를 미치는 유의미한 변수는 없었다(표 V -13). 결국 전체산업은 직·간접적인 효과에서 사회통합의 잠재변수인 포용성에만 직접적인 효과를 미치는 것으로 나타났다.

〈표 V -13〉 Model 1 구조모형에서 산출된 표준화된 직·간접효과

| 구분 | | 지역발전 | 포용성 | 응집성 | 형평성 | 안정성 |
|------|------|---------|---------|--------|-------|-------|
| 전체산업 | 직접효과 | 0.224** | 0.241** | -0.093 | 0.124 | 0.082 |
| | 간접효과 | | 0.043 | 0.082 | 0.016 | 0.014 |

주: ***,**,* : 유의수준 0.01, 0.05, 0.1에서 유의함.



<그림 V-13> Model 1 구조방정식 모형 검증

둘째, Model 2 구조모형의 유의성 검정 결과, 직접효과로서는 창조산업에서 지역발전으로, 창조산업에서 포용성으로, 창조산업에서 형평성으로 가는 경로가 채택되었고, 매개변수인 지역발전은 지역발전에서 응집성으로, 지역발전에서 안정성으로 가는 경로가 채택되었다(표 V-14). Model 1과 마찬가지로 간접효과를 알아보기 위해 부트스트래핑(Bootstrapping)기법을 통해 유의수준을 검증한 결과, 창조산업이 지역발전이라는 매개변수를 통해 응집성이라는 잠재변수에 .175의 간접효과를 가지고 있는 것으로 나타났다(표 V-15).

결국 창조산업은 지역발전에 유의미한 영향을 미치며, 직접적으로 사회통합의 포용성과 형평성에 유의미한 영향을 미친다. 그리고 간접적으로 지역발전 효과를 통해 사회통합의 응집성에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 V-14〉 Model 2 구조모형의 유의성 검정 결과

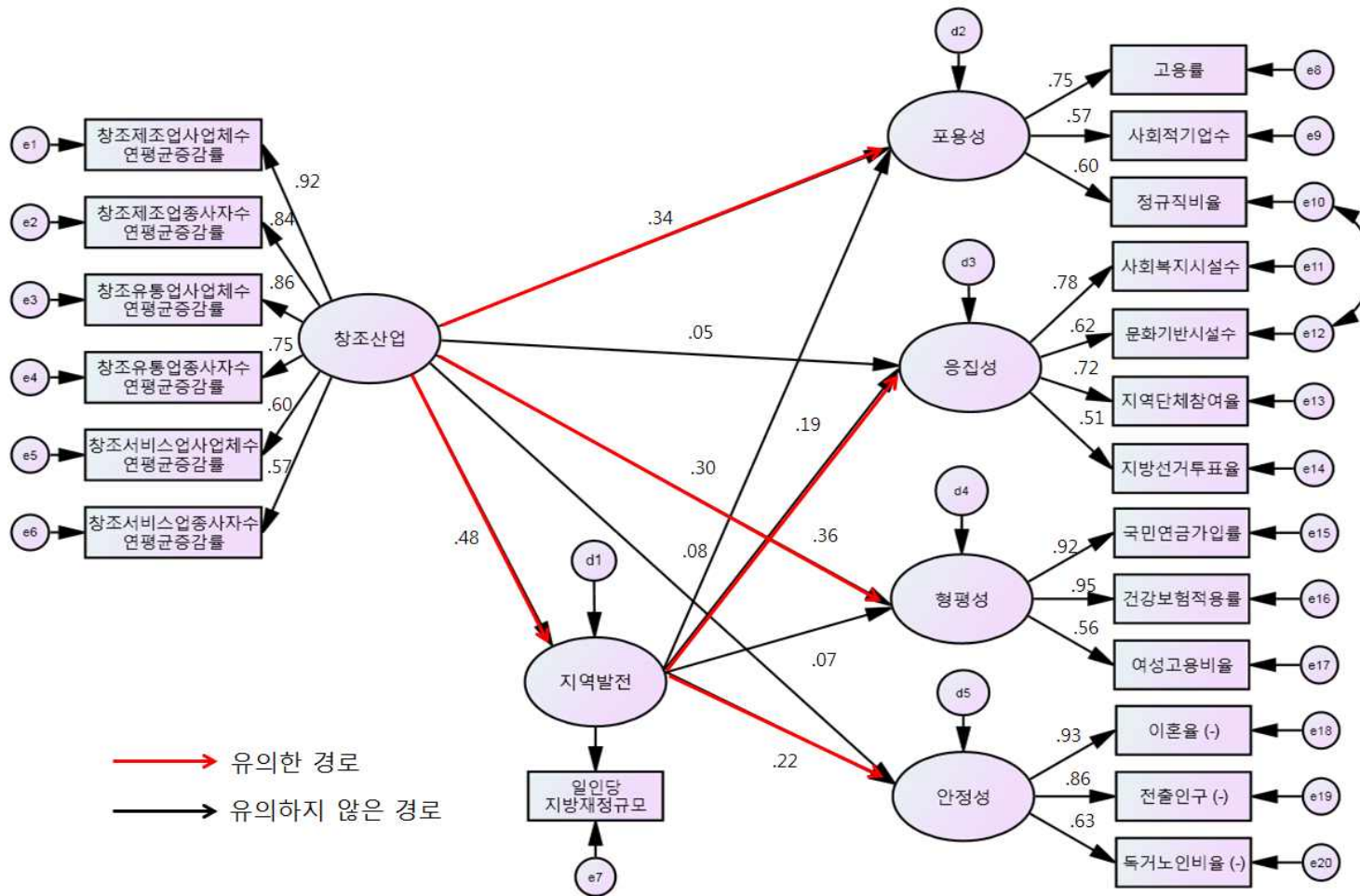
| 경로 | | 표준계수값 | C.R. | 채택여부 | |
|------|---|-------|-------|---------|----|
| 창조산업 | → | 지역발전 | 0.482 | 2.935** | 채택 |
| 창조산업 | → | 포용성 | 0.341 | 2.186** | 채택 |
| 창조산업 | → | 응집성 | 0.054 | 0.586 | 기각 |
| 창조산업 | → | 형평성 | 0.303 | 2.108** | 채택 |
| 창조산업 | → | 안정성 | 0.081 | 0.607 | 기각 |
| 지역발전 | → | 포용성 | 0.192 | 1.902 | 기각 |
| 지역발전 | → | 응집성 | 0.364 | 2.487** | 채택 |
| 지역발전 | → | 형평성 | 0.073 | 0.592 | 기각 |
| 지역발전 | → | 안정성 | 0.221 | 2.132** | 채택 |

주: C.R. > ±1.96, ** : 0.05에서 유의함.

〈표 V-15〉 Model 2 구조모형에서 산출된 표준화된 직·간접효과

| 구분 | | 지역발전 | 포용성 | 응집성 | 형평성 | 안정성 |
|----------|------|---------|---------|---------|---------|-------|
| 창조 산업 | 직접효과 | 0.482** | 0.341** | 0.054 | 0.303** | 0.081 |
| | 간접효과 | - | 0.093 | 0.175** | 0.035 | 0.107 |

주: ***,**,* : 유의수준 0.01, 0.05, 0.1에서 유의함.



<그림 V -14> Model 2 구조방정식 모형 검증

셋째, Model 3 구조모형의 유의성 검정결과(표 V-16), 직접적으로 지역발전으로 가는 경로가 채택된 변수는 지식정보미디어, 실용적가치창조, 정보통신기술, 미래가치창조로 나타났고, 사회통합의 포용성으로 가는 경로가 채택된 변수는 지식정보미디어, 실용적가치창조, 정보통신기술로 나타났다. 또한 사회통합의 응집성으로 가는 경로가 채택된 변수로는 문화·유산이 나타났으며, 형평성으로 가는 경로가 채택된 변수는 지식정보미디어, 실용적가치창조로 나타났다. 그리고 사회통합의 안정성으로 가는 경로가 채택된 변수는 문화·유산으로 나타났다. 지역발전의 직접효과를 지역발전에서 응집성과 안정성으로 가는 경로가 채택되었다. 한편간접효과를 알아보기 위해 부트스트래핑(Bootstrapping)기법을 통해 유의수준을 검증한 결과, 문화·유산을 제외한 예술, 지식정보미디어, 실용적가치창조, 정보통신기술, 미래가치창조에서 지역 발전을 통해 응집성에 간접효과가 나타났다. 응집성에 미치는 간접효과는 예술 .11, 지식정보미디어 .14, 실용적가치창조 .18, 정보통신기술 .16, 미래가치창조 .13 등으로 나타났다.

창조산업 산업별 직·간접효과를 종합해 보면, 문화·유산과 예술을 제외한 나머지 지식정보미디어, 실용적가치창조, 정보통신기술, 미래가치창조 등이 모두 지역발전에 유의미한 영향을 미쳤으며, 사회통합에 대한 직접효과로는 지식정보미디어, 실용적가치창조, 정보통신기술 등이 형평성의 잠재변수에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 응집성과 안정성의 잠재변수에는 6개 부문 중 잠재변수 중 문화·유산만 직접적으로 유의미한 영향을 미쳤다. 포용성과 형평성의 잠재변수에는 지식정보미디어와 실용적가치창조가 직접적으로 유의미한 영향을 미쳤으며, 정보통신기술은 포용성의 잠재변수에만 직접적으로 유의미한 영향을 미쳤다. 사회통합에 대한 간접효과를 보면, 문화·유산 부문을 제외하고 예술, 지식정보미디어, 실용적가치창조, 정보통신기술, 미래가치창조 부문이 지역 발전을 통해 응집성의 잠재변수에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 V -16> Model 3 구조모형의 유의성 검정 결과

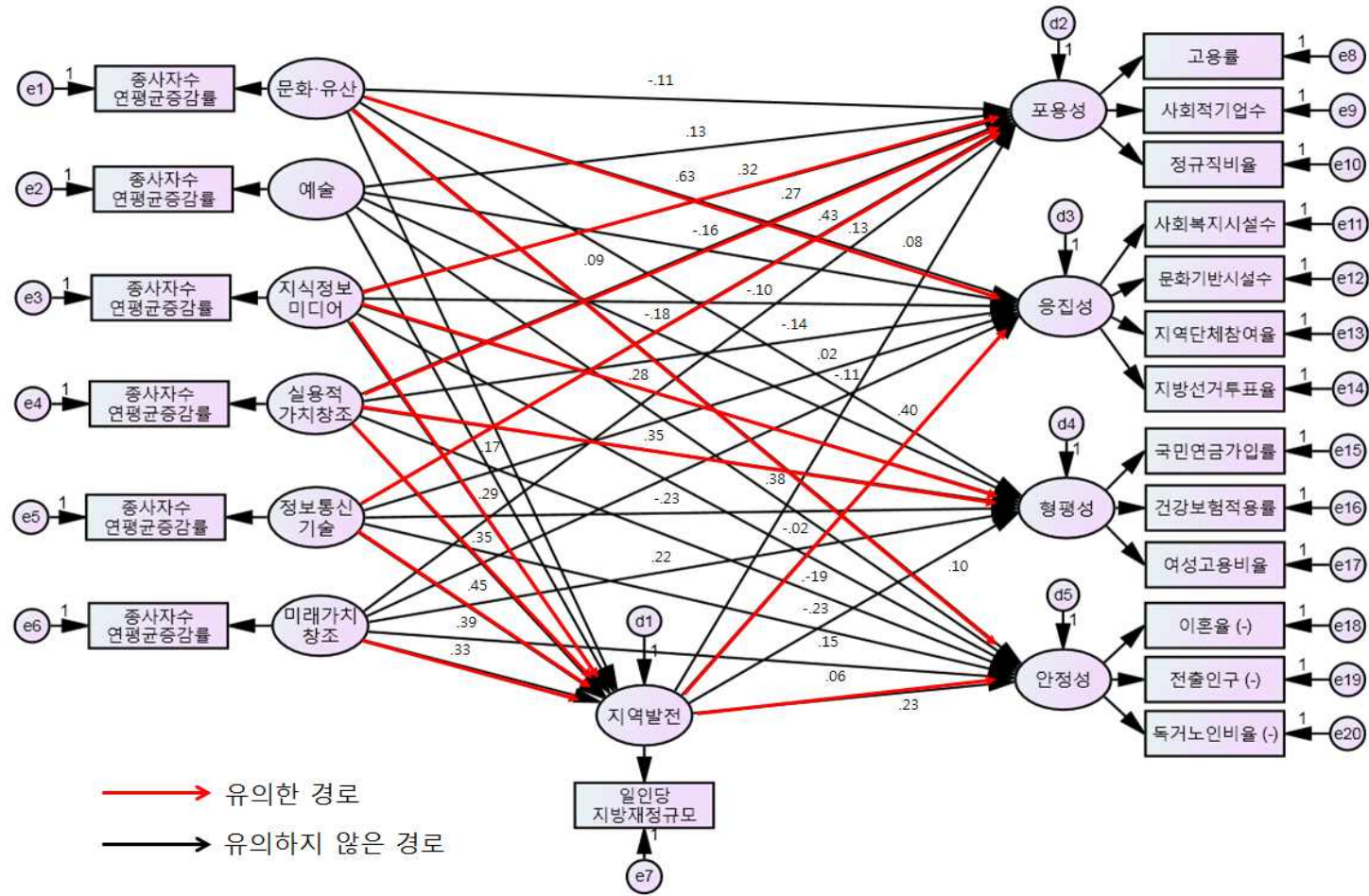
| 경로 | | 표준계수값 | C.R. | 채택여부 | |
|---------|---|-------|---------|---------|----|
| 문화·유산 | → | 지역발전 | 0.165 | 1.369 | 기각 |
| | → | 포용성 | -0.105 | -0.607 | 기각 |
| | → | 응집성 | 0.628 | 4.415** | 채택 |
| | → | 형평성 | 0.092 | 0.737 | 기각 |
| | → | 안정성 | 0.376 | 3.316** | 채택 |
| 예술 | → | 지역발전 | 0.288 | 0.982 | 기각 |
| | → | 포용성 | 0.132 | 0.762 | 기각 |
| | → | 응집성 | -0.163 | -1.262 | 기각 |
| | → | 형평성 | -0.178 | -1.382 | 기각 |
| | → | 안정성 | -0.017 | -0.187 | 기각 |
| 지식정보미디어 | → | 지역발전 | 0.352 | 1.996** | 채택 |
| | → | 포용성 | 0.323 | 2.109** | 채택 |
| | → | 응집성 | -0.101 | 0.723 | 기각 |
| | → | 형평성 | 0.283 | 2.169** | 채택 |
| | → | 안정성 | -0.188 | -0.195 | 기각 |
| 실용적가치창조 | → | 지역발전 | 0.453 | 3.358** | 채택 |
| | → | 포용성 | 0.273 | 2.069** | 채택 |
| | → | 응집성 | -0.137 | -0.873 | 기각 |
| | → | 형평성 | 0.353 | 2.267** | 채택 |
| | → | 안정성 | -0.233 | -1.900 | 기각 |
| 정보통신기술 | → | 지역발전 | 0.394 | 2.818** | 채택 |
| | → | 포용성 | 0.425 | 3.368** | 채택 |
| | → | 응집성 | 0.024 | 0.172 | 기각 |
| | → | 형평성 | -0.233 | -1.590 | 기각 |
| | → | 안정성 | 0.149 | 1.478 | 기각 |
| 미래가치창조 | → | 지역발전 | 0.332 | 2.375** | 채택 |
| | → | 포용성 | 0.127 | 0.708 | 기각 |
| | → | 응집성 | -0.114 | -0.855 | 기각 |
| | → | 형평성 | 0.224 | 1.659 | 기각 |
| | → | 안정성 | 0.058 | 0.460 | 기각 |
| 지역발전 | → | 포용성 | 0.081 | 0.528 | 기각 |
| | → | 응집성 | 0.404** | 3.318** | 채택 |
| | → | 형평성 | 0.100 | 0.972 | 기각 |
| | → | 안정성 | 0.226** | 2.638** | 채택 |

주: C.R.> ±1.96, p<.05에서 유의함.

<표 V -17> Model 3 구조모형에서 산출된 표준화된 직·간접효과

| 구분 | | 지역발전 | 포용성 | 응집성 | 형평성 | 안정성 |
|---------|------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 문화·유산 | 직접효과 | 0.165 | -0.105 | 0.628** | 0.092 | 0.376** |
| | 간접효과 | 0 | 0.013 | 0.067 | 0.017 | 0.037 |
| 예술 | 직접효과 | 0.288 | 0.132 | -0.163 | -0.178 | -0.017 |
| | 간접효과 | 0 | 0.023 | 0.116** | 0.029 | 0.065 |
| 지식정보미디어 | 직접효과 | 0.352** | 0.323** | -0.101 | 0.283** | -0.195 |
| | 간접효과 | 0 | 0.029 | 0.142** | 0.035 | 0.080 |
| 실용적가치창조 | 직접효과 | 0.453** | 0.273** | -0.137 | 0.353** | -0.233 |
| | 간접효과 | 0 | 0.037 | 0.183** | 0.045 | 0.102 |
| 정보통신기술 | 직접효과 | 0.394** | 0.425** | 0.024 | -0.233 | 0.149 |
| | 간접효과 | 0 | 0.032 | 0.159** | 0.039 | 0.089 |
| 미래가치창조 | 직접효과 | 0.332** | -0.114 | 0.127 | 0.224 | 0.058 |
| | 간접효과 | 0 | 0.027 | 0.134** | 0.033 | 0.075 |

주: ***, **, * : 유의수준 0.01, 0.05, 0.1에서 유의함.



<그림 V-15> Model 3 구조방정식 모형 검증

본 연구는 지금까지 ‘창조산업의 발전은 직·간접적으로 지역발전과 사회통합에 어떠한 영향을 미칠 것인가’의 연구문제에 따른 세 가지 연구가설을 검증하기 위하여 구조방정식 모형을 통해 분석하였다. 그 결과, 연구가설 3가지 모두 채택된 것으로 나타났다.

첫째, ‘창조산업은 전체산업에 비하여 지역발전에 긍정적인 영향을 미칠 것이다’는 연구가설에 대하여 Model 1과 Model 2의 구조모형 분석 결과, 지역발전이 전체산업과 창조산업 모두 유의미한 영향을 미쳤으나, 창조산업이 전체산업보다 지역발전에 미치는 계수의 값이 크게 나타났다. 다시 말해 창조산업은 전체산업에 비해 지역발전에 더 큰 영향을 미치는 것으로 나타나 첫 번째 연구가설은 채택되었다.

창조산업은 전체산업 중 핵심 산업으로 빠르게 성장하고 있으며, 전체산업 대비 창조산업의 빠른 성장은 지역 내 재정 규모를 확대해 기여함으로써 보다 높은 지역발전 역량 제고에 기여하는 것으로 판단된다.

둘째, ‘창조산업은 사회통합에 긍정적인 영향을 미칠 것이다’는 연구가설에 대하여 Model 2의 구조모형 분석 결과, 창조산업은 직접적으로 사회통합 4가지 영역 중 포용성과 형평성의 영역에 유의미한 영향을 미쳤으며, 간접효과로는 지역발전을 통해 응집성에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나, 두 번째 연구가설도 채택되었다. 특히 전체산업에 비해서도 포용성에 더 큰 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 형평성에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

창조산업은 산업연관분석 결과 취업 및 고용유발이 높은 산업으로 나타난 것으로 보아, 창조산업으로 인해 고용률 증가 및 산업 내 상용근로자의 증가 등이 사회통합의 형평성 영역에 기여한 것으로 판단된다. 또한 창조산업의 증가로 인해 고용자수도 증가함에 따라 국민연금가입자와 건강보험가입자도 증가하며, 문화, 예술 및 패션 부문의 여성 창조활동 참여로 인해 여성의 일자리

창출로 이어져 양성평등 및 사회통합의 형평성 영역에 기여한 것으로 판단된다. 또한 창조산업의 성장이 지역 내 재정규모의 확대에 기여하여 지역발전 역량을 제고시킴으로써 지역의 문화기반시설 및 사회복지시설 등의 사회 인프라 시설 증가로 삶의 질이 향상될 뿐만 아니라, 지역사회의 신뢰성과 상호 존중이 높아져 지역사회 참여율을 높이는데 긍정적인 역할을 한 것으로 판단된다.

셋째, ‘창조산업 부문별로 사회통합에 미치는 긍정적인 영향이 다를 것이다’는 연구가설에 대하여 Model 3의 구조모형 분석결과, 창조산업의 6개 부문이 사회통합 4가지 제 영역에 모두 유의미한 영향을 미치는 것은 아니지만 부문별로 사회통합의 영역에 직·간접적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나 세 번째 연구가설도 채택되었다.

창조산업의 지식기반 미디어, 실용적 가치창조, 정보통신기술, 미래가치창조 부문의 빠른 성장은 지역 내 재정 규모의 확대에 기여함으로써 보다 높은 지역발전 역량 제고에 기여한 것으로 나타났으며, 문화·유산부문의 창조산업 성장은 문화기반시설 등의 직접적인 증가로 인해 응집성 영역에 기여한 것으로 판단된다. 또한 문화기반시설 및 인프라 시설 증가 등이 삶의 질 향상 및 지역사회 신뢰로 이어져 지역사회 안정 및 가족안정의 측면에 영향을 미쳐 사회통합의 안정성 영역에 기여한 것으로 판단된다.

지식정보미디어, 실용적가치창조 부문의 창조산업은 산업연관분석 결과에서 보여진 것처럼 취업 및 고용유발에 높은 효과가 나타나 고용률 증가 등의 포용성 측면에 기여한 것으로 판단되며, 창조산업 부문 중 종사자수 비중이 지식기반 미디어, 실용적가치창조 부문에서 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 보아, 국민연금가입자율, 건강보험가입자율 등의 형평성 영역에도 기여한 것으로 판단된다. 또한 디자인, 패션 등의 실용적 가치창조 부문에 여성들의 일자리 창출효과가 크므로 형평성 영역에 긍정적인 역할을 한 것으로 나타난다. 또

정보통신기술 부문의 창조산업 중 서울시에서 ICT서비스업이 빠르게 성장하고 있고, 경기도와 인천광역시에서 ICT제조업이 전체 창조산업 부문 중 큰 비중을 차지하고 있어 고용률 등의 포용성 영역에 기여한 것으로 판단된다.

끝으로 창조산업의 성장을 통한 지역 내 재정 규모 확대는 지역발전 역량을 증가시켜 문화기반시설 및 사회복지시설 등 지역사회의 제도적 지원 및 참여에 기여한 것으로 판단된다.

본 연구는 총체적인 구조 모형의 연구 결과와 선행연구의 결과를 바탕으로 다음과 같은 결론을 도출하였다. UNCTAD(2008)는 창조산업이 고용창출에 기여하고 국민경제 성장 및 수출과 소득을 증대시키며, 사회통합을 높인다고 규정하였고, 구문모(2007)는 창조산업이 단순히 해당 지역에 일자리와 소득을 창출하는 것 외에도 지역경제 및 발전에 중요한 영향을 미칠 것이라고 하였다. Landry(2000)와 Desrosiers(2001)에 따르면, 창조산업은 지역성장의 가장 핵심적인 동력이 될 것이고, 지역발전에 있어 핵심요소라고 주장하였다. 오민근·정현일(2008)은 창조산업이 단순히 소득을 창출하는 수단뿐만 아니라 고용을 증진하고, 도시민들의 생활수준을 개선하는데도 기여하며 사회적 통합 역할까지 할 것이라고 주장하였다. 이러한 선행연구를 바탕으로 구조모형의 검증 결과, 본 연구는 창조산업의 성장이 지역발전 역량에 긍정적인 영향을 미치며, 사회통합의 경제적, 사회적 측면에도 긍정적인 영향을 미친다는 것을 실증적으로 검증하였으며, 이러한 결론을 통해 총체적인 지역발전을 위한 창조산업의 위상을 보다 더 이해할 수 있는 토대를 제공하였다.

Ⅵ. 결론

지금까지 본 논문은 새로운 경제패러다임으로 등장하는 창조경제에서 핵심요소인 창조산업이 갖는 경제적 및 사회통합적 파급효과를 우리나라 창조산업의 대표적인 집적지인 수도권을 사례로 다차원적으로 분석하였다. 본 연구는 창조산업의 새로운 분류체계를 정립하고, 수도권 내 창조산업의 공간적 분포 특성 분석과 지역 유형 구분을 수행하였다. 창조산업의 분류는 명확한 기준이 없기 때문에 국내 실정에 맞게 분류체계를 구축하는 것이 필요하다. 그래서 본 연구에서는 창조산업의 새로운 분류체계를 구축하였으며, 이를 기초로 수도권 내 창조산업의 공간적 분포 특성과 창조산업의 특성에 따른 지역을 클러스터화 하였다. 또한 본 논문은 창조산업의 지역성장요인을 파악하고, 수도권 지역 내에서의 창조산업의 경제적 파급효과도 분석하였다. 더 나아가 창조산업의 경제적 측면뿐만 아니라 사회통합적 측면의 영향력을 알아보기 위해 구조방정식 모형으로 분석하였다. 본 연구의 분석결과를 요약하면 다음과 같다.

먼저 창조산업을 분류하기 위해서 UNDP의 분류를 토대로 창조산업을 분류하였으며, 정보통신기술부문과 미래가치창조부문을 추가하여 총 13개 산업으로 새롭게 재분류하였다.

또한 창조산업 지역의 공간적 분포 특징을 분석한 결과, 서울특별시와 경기도의 창조산업은 2000년부터 2012년 증가추세를 보였으나, 인천광역시는 감소 추세가 나타났다. 아울러 서울특별시는 뉴미디어, 창조서비스, 패션, ICT서비스업을 중심으로 특화되어 있으며, 경기도는 ICT제조업이 가장 특화되어 있으며, 바이오, 창조서비스, 식품 산업을 중심으로 특화되어 있다. 인천광역시는 창조산업의 특화지역은 거의 없지만 그 중에서 행위예술과 ICT제조업이 특화되어 있는 것으로 나타났다. 특히 창조산업은 13개 산업별로 특화수준이 각

시군구별로 다르게 나타나고 있기 때문에 공간적으로 특화되어진 산업을 중심으로 발전전략을 도모하는 것이 필요하다.

다음으로는 창조산업별로 지역을 유형화하기 위해 2가지 모델을 가지고 군집분석을 실시한 결과, 3개의 군집 유형으로 최종 구분하였다. 첫 번째 군집은 실용적 정보서비스 클러스터로 ICT 서비스, 뉴미디어, 창조서비스 산업이 핵심 산업으로 강남구, 서초구, 송파구, 금천구, 구로구, 마포구, 영등포구, 용산구, 중구, 성남시가 이에 해당되었다. 두 번째 군집은 미래가치제조업 클러스터로 식품, 바이오, ICT 제조업을 중심으로 고양시, 안양시, 안산시, 수원시, 성남시, 부천시, 화성시, 안성시, 이천시, 평택시, 파주시, 용인시가 포함되어 있다. 세 번째는 문화예술미디어클러스터로 문화적 장소, 행위예술, 인쇄 및 출판 산업이 집중된 종로구와 중구가 해당한다. 그리고 성남시와 중구는 2개의 클러스터에 포함되는 지역으로, 성남시는 실용적 정보서비스 클러스터와 미래가치제조업 클러스터에 포함되며, 중구는 실용적정보서비스 클러스터와 문화예술미디어 클러스터에 포함된다.

본 연구는 창조산업의 경제적 측면의 파급효과를 알아보기 위해 변이할당분석과 산업연관분석을 실시하였다. 먼저 변이할당분석을 통하여 국가성장효과를 배제하고 지역의 성장요인을 종사자수 중심으로 살펴 본 결과, 창조산업별로 지역성장요인이 다르게 나타났다. 창조산업별로 지역성장요인이 다르게 나타나지만 일반적으로 국가성장효과보다는 산업 또는 입지 측면에서 지역자체의 경쟁력이 지역성장요인으로 작용하는 것으로 나타났다.

또한 산업연관분석을 통하여 경제적 파급효과를 알아본 결과, 창조산업은 생산유발과 고용유발이 높은 산업으로 나타났다. 그리고 창조산업 부문별로는 정보통신기술부문, 지식정보미디어부문, 실용적 가치창조부문 등이 높은 생산유발과 부가가치 유발효과를 나타냈고, 취업 및 고용유발은 문화·예술부문에서 가장 높게 나타났으며, 지식정보미디어 부문과 실용적 가치창조부문도 취

업 및 고용유발효과가 높게 나타났다. 하지만 창조산업 중 미래가치 창조 부문은 현 시점에서는 유발계수가 타 산업에 비해 낮게 나타났지만, 미래의 유망산업으로 높은 잠재력을 가지고 있어 향후 높은 유발효과가 기대되어진다.

이와 같이 창조산업의 경제적 측면의 파급효과를 분석한 결과, 창조산업은 일자리 창출에 경제적으로 중요한 역할을 할 것이라 본다. 다시 말해 창조산업은 일자리 창출의 원동력이 될 것이며, 성장잠재력이 큰 산업으로 지역경제 발전의 견인차 역할을 할 것이다.

마지막으로 본 연구는 창조산업의 사회통합적 영향을 알아보기 위해 구조방정식 3가지 모형을 설정하여 다각도로 분석하였다. 첫 번째 모형은 전체산업이 지역발전과 사회통합과의 인과관계에 따른 영향으로써 그 결과를 살펴보면, 전체산업은 지역발전과 사회통합의 포용성에 직접적으로 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

두 번째 모형의 결과는 창조산업이 지역발전과 사회통합과의 인과관계에 따른 영향에 대한 분석인데, 창조산업이 지역발전과 사회통합의 포용성과 형평성에 직접적으로 정(+)의 영향을 미쳤다. 하지만 사회통합의 응집성과 안정성에는 직접적으로 아무런 영향을 나타내지 못했다. 간접적인 영향을 살펴보면 창조산업은 사회통합의 형평성, 안정성, 포용성에는 아무런 영향이 없었으며, 응집성에만 유의미한 영향이 나타났다.

세 번째 모형으로 창조산업의 6개 부문을 분석한 결과, 지역발전에 직접적으로 정(+)의 영향을 미치는 산업은 지식정보미디어부문(인쇄 및 출판, 오디오 비주얼)과 실용적 가치창조부문(디자인, 패션, 뉴미디어, 창조서비스), 정보통신기술부문(ICT제조업, ICT서비스업), 미래가치창조부문(바이오, 식품)으로 나타났다. 사회통합의 응집성과 안정성에 직접적으로 (+)의 영향을 미치는 산업은 문화·유산부문 하나가 나타났으며, 사회통합의 포용성에 직접적으로 (+)의 영향을 미치는 산업은 지식정보미디어부문, 실용적 가치창조부문, 정보통신기술

부문으로 나타났다. 사회통합의 형평성에 직접적으로 (+)의 영향을 미치는 부문으로는 지식정보미디어부문과 실용적 가치창조 부문이 유의미한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 또한 간접효과를 살펴본 결과, 사회통합의 응집성에만 지역발전을 통한 간접효과가 나타났으며, 예술부문, 지식정보미디어부문, 실용적 가치창조부문, 정보통신기술부문이 그러한 간접적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 결과적으로 창조산업은 지역발전에 긍정적인 영향을 미치며 사회통합에 직·간접적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 창조산업이 지역발전이라는 매개체를 통해 사회통합의 긍정적인 영향을 주는 것으로 분석되었다.

분석결과 창조산업의 성장은 지역발전 역량에 기여하고 있으며, 사회통합의 경제적, 사회적 제 측면에도 긍정적인 영향을 미쳐 사회통합을 촉진시킨다. 특히 창조산업은 고용률, 정규직 비율 증가 등의 경제적 측면의 사회적 통합 뿐 아니라 여성들의 고용창출 등의 형평성 측면에서 양성평등을 촉진시키는 역할을 한다. 아울러 문화시설 등의 사회 인프라 시설 확충을 통해 삶의 질이 향상되며 지역사회의 신뢰성과 상호 존중이 높아져 지역사회의 참여에 긍정적인 역할에 기여한 것으로 판단된다. 분석을 통해 창조산업은 경제, 사회, 문화적 측면에 직·간접적으로 긍정적인 파급효과를 미치며, 지역경제를 활성화 시키고 사회통합에 영향을 미치는 동력산업임을 입증하였다.

또한 창조산업은 문화 및 예술 활동에 일반인은 물론 사회 소외계층까지 참여시켜, 사회적 상호작용을 통하여 사회통합에 중요한 역할을 하며, 고용창출을 통해 지역을 성장시키고, 더 나아가 사회의 빈곤 및 불평등, 양성평등에 이르는 사회적 포용에 기여할 것이다.

본 연구는 특히 창조산업이 지역의 경제발전 및 사회통합에 기여한다고 하는 이론적 연구를 토대로 구조방정식이라는 모형을 사용하여 적합한 변수를 구축함으로써 그러한 영향에 대해 실증적으로 분석하였다. 창조산업에

대한 국내 연구들은 경제적 효과 및 경제성장등의 양적 측면에만 초점을 둔 연구들이 주류를 이루고 있으나 개인의 가치, 삶의 질 등의 사회적 가치가 중시되고 있는 시점에서 본 연구는 기존연구에서 다루지 않았던 창조산업의 사회적 파급효과에 대한 실증적 분석을 수행한 것이 특징적이다.

또한 본 연구는 창조산업이 미치는 영향을 다각도로 분석하기 위하여 다양한 경제계량분석기법을 사용하였으며, 창조산업의 경제·공간적 발전패턴과 사회 경제적 영향을 분석함으로써 향후 지역발전을 위한 창조산업의 육성정책에 기여하고자 다음과 같은 정책적 시사점을 도출하였다.

첫째, 창조산업이 공간적으로 집적·특화되어 있기 때문에 특화된 산업 간 연계를 통하여 창조산업 클러스터 전략을 마련하는 것이 필요하다. 개별 클러스터 내에 입지하고 있는 창조산업들의 연계를 통해 시너지 효과를 발휘할 수 있도록 정책적 방안을 모색하는 것이 필요하다. 또한 클러스터가 나타나지 않은 지역들은 그 지역이 가지고 있는 창조산업의 새로운 성장잠재력을 모색하여 지역성장의 발판을 마련할 수 있도록 전략적 방안을 마련해야 할 것이다.

둘째, 창조산업이 지역의 성장전략산업으로 활용되기 위해서는 정부 및 지자체의 공공부문에 적극적 투자가 이루어져야 한다. 창조산업의 특성상 수요의 불확실성으로 인해 민간부문의 투자가 쉽게 이루어지지 않고 있으며, 이것이 창조산업의 확대를 저해하는 요소로 나타날 수 있기 때문에 공공부문에서 인프라 구축 및 재정 투자를 통해 성장산업으로 발전할 수 있도록 정책방안을 마련하는 것이 필요하다.

셋째, 창조산업은 고용창출이 높은 산업으로 판단되어지며, 이러한 고용창출의 효과를 효율적으로 활용하기 위해서는 창조 인력의 전문성 확보와 창조적인 환경을 구축하는 것이 필요하다. 특히 창조산업의 핵심 주체인 창조인력들을 키워내기 위해서는 교육지원을 통한 전문성 확보와 창조적인 환경을 마련하는 것이 필요하며, 더 나아가 소외 및 배제계층들을 창조산업의 활동에 참

여시키고 유도하는 것 또한 창조산업이 사회통합 측면에 기여하는데 필요한 것이라 할 수 있다.

그러나 본 연구에서 대상지역을 수도권으로 한정하였고, 창조산업과 지역발전간의 영향력에 대한 지표가 다양하며 활용 가능한 시군구 세부자료의 부재로 인해 일인당 지방재정규모로 한정되어 있다는 점을 한계로 남는다. 또한 사회통합 관련 결과는 상당 부분 본질적인 질적 측면의 자료 분석이 필요하지만, 본 연구는 통계자료에 의존하여 계량적 분석에 머물렀다는 점도 한계로 지적될 수 있다. 따라서 향후 사회통합적 효과는 다양한 사례조사와 비교연구를 통해 보완되어야 한다고 본다.

참고문헌

1. 국내문헌

강광하, 2000, 산업연관분석론, 서울: 연암사.

강이천, 2000, 안동지역경제의 구조적 특징과 특화산업에 관한 연구, 안동대학교 석사학위논문.

구문모, 2005, “창조산업의 경제적 기여와 서울시의 정책적 함의,” 서울시연구 6(4), pp.101~120.

권오혁, 1999, “지방도시의 문화산업지구 조성전략,” 한국지방자치학회보 11(1), pp.223~239.

권재중 · 주경식, 2009, “바이오산업의 공간분포와 입지요인 분석,” 한국지역지리학회지 15(1), pp.115~137.

김기영, 2002, 다변량통계자료분석, 과주: 자유아카데미.

김기현 · 김현식, 2013, 창조경제의 창조산업, 서울: 범함.

김동윤 · 이병민 · 이원호, 2013, 창조경제시대 지역다시보기, 성남: 북코리아

김복래, 2006, “창조산업의 국제현황과 미래의 정책방향,” 무역학회지 31(4) pp.245~270.

김성은 · 이명훈, 2011, “도시의 창조적 인력 · 기반 · 관용이 창조산업에 미치는 영향에 관한 연구: 수도권을 중심으로,” 대한국토 · 도시계획학회지 국토계획 46(5), pp.19~30.

김의준 · 윤민경 · 이창근 · 최명섭, 2009, “창조도시의 도시고용효과 분석,” 한국지역개발학회지 21(2), pp.13~34.

김정곤 · 김은지, 2013, 주요국의 창조산업 해외진출전략과 시사점, 대외경제정책연구원.

- 김정훈, 2011, 창조산업이 지역경제의 성장에 미치는 영향에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문.
- 김정희, 2009, “구조방정식모형을 이용한 서울시 도로망과 사회·경제적 지표의 인과관계 변화분석,” 대한지리학회지 44(6), pp.797~812.
- 김준영·김혜영, 2012, “사회통합 지표 개발 및 16개 광역 시도별 사회통합 수준 평가,” 복지행정논총 22(2), p.71~104.
- 김홍남, 2013, “박물관(기억+창의력=사회적 변화),” 2013 한국박물관대회 발표집[키노트 세션], pp.17~18.
- 김홍주, 2010, 창조성의 공간적 특성과 도시성장의 관계, 지역경제 6(3), pp.6~25.
- 남기범, 2011, “지방자치단체의 소셜미디어 정책의 도입방안에 관한 연구: 외국사례 분석을 중심으로,” 한국비교정부학보 15(2), pp.79~101.
- 남기범, 2014, “창조도시 논의의 비판적 성찰과 과제,” 도시인문학연구 6(1), pp.7~24.
- 노대명, 2009, 사회통합의 현황과 향후 정책과제, 보건복지포럼 150호, pp.6~19.
- 노수현, 2012, “식품산업 현황 및 정부정책,” 식품과학과산업 45(4), pp.2~8.
- 리처드 플로리다(Richard Florida), 이원호·이종호·서민철(역), 2008, 도시와 창조계급: 창조경제시대의 도시발전전략, 서울: 푸른길.
- 문화관광부, 2004, 문화산업백서, 문화관광부.
- 박경숙·윤수연, 2009, “삶의 질의 지표: 미시자료이용지표,” 한국사회학회 특별심포지움 자료집.
- 박경현·류승한·박정호, 2013, 창조산업 집적현황과 지역연계전략, 국토연구원.
- 박성호·김진열·정문기, 2012, “창조산업의 집적이 지역경제에 미치는 영향분석,” 지방행정연구 26(3), pp.173~206.
- 박은희, 2009, 지역 사회통합지수 개발과 적용, 대구경북연구원.

- 박재운 · 김호범, 2011, “한국창조산업의 부가가치 구조와 부가가치유발효과 분석,” 경제연구 29(2), pp.153~185.
- 배기형, 2013, “공연산업의 경제적 파급효과 분석,” 한국콘텐츠학회논문지 13(1), pp.147~155.
- 백준봉 · 홍범석 · 최명호 · 임성진, 2010, 아이폰 도입 1년, 모바일 빅뱅과 생태계의 변화, KT경제연구소.
- 변필성 · 김광익 · 김태환, 2005, “지역 경쟁력과 경제발전 간의 관계: 변이할당분석기법의 고용성장예의 적용을 토대로,” 경제지리학회지 8(2), pp.267~284.
- 사사키 마사유키(佐佐木雅幸), 정원창(역), 2009, 창조하는 도시: 사람, 문화, 산업의 미래, 서울: 소화.
- 사회통합위원회, 2010, 한국 사회통합지표 연구.
- 손상영, 2007, 바이오 디지털 융합기술과 새로운 비즈니스 전망, 정보통신산업진흥원.
- 손승호, 2004, “서울시 등질지역과 기능지역의 구조 분석,” 대한지리학회지 39(4), pp.562~584.
- 송민경 · 장훈, 2010, “군집분석을 이용한 수도권 도시의 유형화에 관한 연구,” 한국지형공간정보학회지 18(1), pp.83~88.
- 신동호, 2011, “창조산업 클러스터의 형성과 발전의 거버넌스에 관한 연구: 미국 뉴욕 브루클린의 문화예술 산업클러스터를 사례로,” 한국경제지리학회지 14(1), pp.71~85.
- 안정옥, 2009, “사회적 역능성 지표와 사회의 질,” 사회와 역사 81권, pp.169~211.
- 오민근 · 정현일, 2008, “창조도시와 창조산업의 정책적 시사점,” 너울 209, pp.58~61.
- 오순환, 1998, 관광의 지역 경제적 역할과 파급효과, 경기대학교 박사학위논문.
- 우종필, 2012, 우종필 교수의 구조방정식모델 개념과 이해, 서울: 한나래아카데미.

- 원유호·김성은, 2011, “도시의 창조적 인력·기반·관용이 수도권 창조산업의 성장에 미치는 영향,” 서울도시연구 12(4), pp.175~190.
- 이동, 2007, 문화창의산업 및 정책탐구, 동북대학교 박사학위논문.
- 이미혜, 2000, 관광개발론, 서울: 대왕사.
- 이민화·차두원, 2013, 창조경제, 서울: 북콘서트.
- 이상윤, 2011, “경기 북부도시에서 창조성의 의미,” 한국지역지리학회지 17(5), pp.554~567.
- 이상훈·이외희·이수진·채지민, 2012, 파주출판도시 활성화 방안, 경기개발연구원.
- 이상훈, 2011, 경기도 접도지역의 산업입지 패턴과 발전방안, 경기개발연구원.
- 이상훈, 2013, 경기도 서비스산업 발전전략과 실천과제, 경기개발연구원.
- 이상훈, 2014, 경기도 산업구조 전망, 경기개발연구원.
- 이선주·민무숙·신현옥·이태정, 2010, 다민족·다문화사회로의 이행을 위한 정책패러다임 구축Ⅲ, 한국여성정책연구원.
- 이승철, 2011, “도시유형별 삶의 질 수준과 영향요인: 대구·경북지역을 중심으로,” 지방정부연구 15(2), pp.97~119.
- 이연정·윤성민, 2010, “창조산업의 경제활동과 파급효과,” 문화산업연구 10(3), pp.37~42.
- 이영욱, 2012, “문화/창조산업: 담론 형성의 추이, 배경, 의미,” 인문콘텐츠 제 26호, pp.9~31.
- 이원호, 2014, “도시와 경제“ 권용우외, 우리국토 좋은 국토: 국토관리의 패러다임, 서울: 사회평론, pp. 229~250.
- 이종상, 2002, “지역유형구분을 위한 요인점수의 군집분석,” 국토계획 37(4), pp.191~199.

- 이주명, 2012, 창조산업이 수도권 지역경제성장에 미치는 영향 분석, 성균관대학교 석사학위논문.
- 이춘근, 1998, “지역경제분석기반에 의한 대구지역의 산업구조 고도화 방안,” 경제학연구 46(4), pp.323~350..
- 이태진 · 김태완 · 권소현 · 김성철 · 김문길 · 우선희 · 박은영, 2008, 사회현황 및 사회정책 지표 체계개발에 관한 연구, 한국보건사회연구원.
- 이학수, 2013, “박물관의 사회적 변화 기능과 기억문제,” 박물관학보 25권, pp.101~121.
- 이희연 · 노승철, 2013, 고급통계분석론, 경기: 문우사.
- 이희연 · 심재현, GIS 지리정보학 제2판, 경기: 법문사.
- 이희연 · 황은정, 2008, “창조산업의 집적화와 가치사슬에 따른 분포특성: 서울을 사례로,” 국토연구 58권, pp.71~93.
- 임상오, 2008, “창조도시 진흥을 위한 창조산업 활성화 전략,” 국토연구 322호, pp.16~23.
- 임형백, 2014, “창조경제를 활용한 지역발전의 방향,” 한국지방자치연구 16(1), pp.161~188.
- 장윤정 · 이승일, 2009, “서울시 창조산업 분포특성과 도시상업활력의 공간회귀 분석,” 국토계획 44(6), pp.51~64.
- 정극원, 2013, “국민행복 실현의 동반자로서 사회적 약자의 보호에 관한 일고찰,” 유럽헌법연구 제14호, pp.251~271.
- 정병순, 2011, 서울시 창조산업 육성을 위한 전략적 방안: 영상 게임 모바일콘텐츠를 중심으로, 서울연구원.
- 차두원 · 유지연, 2013, 창조경제 개념과 주요국 정책 분석, 한국과학기술기획평가원.

- 차미숙 · 임은선 · 김혜승 · 윤윤정 · 이현주, 2011, 사회통합을 위한 지역적 대응
과제: 지역사회통합지수 개발 및 활용방안, 국토연구원.
- 최병두, 2013, “창조경제, 창조성, 창조산업,” 공간과 사회 23(3), pp.90~130.
- 최해옥, 2009, 한국 도시의 인력과 지역발전에 관한 연구, 대한국토도시계획학회
2009 춘계산학협동 학술대회 05.29, pp.483~489.
- 한국은행, 2014, 2009년 산업연관표.
- _____, 2011, 2010년 산업연관표.
- _____, 1998, 산업연관표.
- 허재완 · 나종익, 2012, “창조산업의 공간적 분포특성에 관한 연구,” 지방행정
연구 26(4), pp.245~274.
- 현기순 · 이금숙, 2011, “한국 친환경농업의 공간적 확산 양상과 그 지리적 함의,”
한국경제지리학회지 14(3), pp.377~393.

2. 국외문헌

- Adorno, T., 1991, *The Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*, New York: Brunner-Routledge
- Andy, C., 2010, “Creative cities: Tensions within and between social, cultural and economic development,” *City, Culture and Society* 1, pp.13-20.
- Bagozzi, Richard P., & Youjae, Yi., 1998, “On the evaluation of structural equation models,” *Journal of the Academy of Marketing Science* 16(1), pp.74-94.
- Banks, M., Lovatt, A., OConnor, J., & Raffo, C., 2000, “Risk and trust in the cultural industries,” *Geoforum* 31, pp.453-464.
- Bassett, K., Griffiths, R., & Smith, I., 2002, “Cultural industries, cultural clusters and the city: The example of natural history film-making in Bristol,” *Geoforum* 33, pp.165-177.
- Bennett, A., 2000, *Popular Music and Youth Culture*, New York: St. Martin's Press.
- Berger-Schmidt, R., 2000, Social Cohesion as an Aspect of the Quality of Societies: Concept and Measurement, European Union Reporting 14.
- Berkman, Lisa F., & Kawachi, I., 2000, *Social Epidemiology*, New York: Oxford University Press.
- Bernard, P., 1999, Social cohesion: A critique, Canadian Policy Research Network Discussion Paper, F-09.
- Caves, R. E., 2000, *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Cambridge: Harvard University Press.

- Chan, J., To, H., & Chan, E., 2006, "Reconsidering social cohesion: Development of a definition and analytical framework for empirical research," *Social Indicators Research* 75, pp.273~302.
- Coy, P., 2000, "The creative economy, businessweek Online August, 28.
- Cunningham, S. D., 2002, "From cultural to creatives industries: Theory, industry, and policy implication," *Media International Australia Incorporating Culture and Policy: Quarterly Journal of Media Research and Resources*, pp.54~65.
- Desroshers, P., 2011, "Diversity, human creativity and technological innovation," *Growth and Change* 32(3), pp.369~394.
- Drake, G., 2003, "This place gives me space: Place and creativity in the creative industries," *Geoforum* 34, pp.511~524.
- European Committee for Social Cohesion, 2004, A New Strategy for Social Cohesion-Revised Strategy for Social Cohesion, Approved by the Committee of Ministers of the Council of Europe on March 2004.
- Ferroni M., Mateo, M., & Payne, M., 2008, "Development under conditions of inequality and distrust: Social cohesion on Latin America," International Food Policy Research Institute Discussion Paper 00777.
- Flew, T., 2002, "Beyond ad hocery: defining creative industries," Presented at Cultural Sites, Cultural Theory, Cultural Policy, The Second International Conference on Cultural Policy Research. Te Papa: Wellington, New Zealand, pp.23~26.
- Florida, R., 2002, *The Rise of the Creative Class*, New York: Basic Books.
- Florida, R., & Tinagli, I., 2004, *Europe in the Creative Age*, New York: DEMOS.

- Forrest, R., & Kearns, A., 2001, "Social cohesion, social capital and the neighborhood," *Urban Studies* 38(12), pp.2125-2143.
- Guetzkow, J., 2002, "How the arts impact communities: An introduction to the literature on arts impact studies," Center for Arts and Cultural Policy Studies Working paper 20.
- Hall, P., 2000, "Creative cities and economic development," *Urban Studies* 37, pp.639-649.
- _____, P., 1998, *Cities in Civilization*, New York: PantheonBooks
- Hesmondalgh, D., 2007, *The Cultural Industries*, London: Sage.
- Higgs, P., & Cunnungham, S., 2007, *Australia's Creative Economy: Mapping Methodologies*, ARC Centre of Excellence for Creative Industries & Innovation(CCI).
- Howkins, J., 2001, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, London: Penguin Books.
- Hulse, K., & Stone, W., 2007, "Social cohesion, social capital and social exclusion: A cross cultural comparison," *Policy Studies* 28(2), pp.109-128.
- Jenson, J., 1998, *Mapping Social Cohesion: The State of Canadian Research*, Ottawa: Canadian Policy Research Networks.
- Landry, C., 2000, *The Creative City*, London: Earthscan Publications.
- Maxwell, J., 1996, Social Dimensions of Economic Growth, University of Alberta, Eric John Hanson Memorial Lecture Series Vol. 8.
- Miller. R. E., & Blair. P. D., 1985, *Input-output Analysis: Foundations and Extensions*, Cambridge: Cambridge University Press.
- NESTA, 2009, *Barriers to the Realisation of Creative Ideas*, National Endowment for Science, Technology and the Art.

- Noll, H. H., 2002, "Towards a european system of social indicators: Theoretical framework and system architecture," *Social Indicator Research* 58, pp.47~87.
- Phillips, D., 2008, "Social inclusion, social exclusion and social cohesion: Tension in a post-industrial world," *The Hong Kong Journal of Social Work* 42, pp.2~31.
- Porter, M., 2000, "Location, competition and economic development: Local clusters in a global economy," *Economic Development Quarterly* 14, pp.15~34.
- Pott, J., 2008, "Creative industries and cultural science: A definitional odyssey," *Cultural Science* 1(1), pp.1~18.
- Power, D., 2002, "The cultural industries in sweden: An assessment of the place in the swedish economy," *Economic Geography* 78, pp.103~127.
- Pratt, A. C., 1997, "The cultural industries production system: A case study of employment change in Britain, 1984-91," *Environment and Planning A* 39, pp.1953~1974.
- Rajulton, F., Ravanera, Z. R., & Beaujot, R., 2007, "Measuring social cohesion: An experiment using the canadian national survey of giving," *Volunteering, and Participating, Social Indicators Research* 80, pp.461~492.
- Saunders, D., 2012, *Arrival City: How the largest Migration in History is Reshaping our World*, London: Windmill books.
- Scott, A., 2000, *The Cultural Economy of Cities*, London: Sage.
- _____, A., 1999, "The cultural economy: geography and the creative field," *Media, Cultural and Society* 21, pp.807~817.
- Throsby, D., 2007, "Global convergence and the challenges to cultural policy," *Review of Cultural Economics* 10(2), pp.3~14.

- UNDP & UNCTAD, 2010, Creative Economy Report *2010*, United Nations.
- _____, 2008, Creative Economy Report 2008, United Nations.
- WIPO, 2008, *National Studies on Assessing the Economic Contribution of the Copyright-Based industries*, Renouf.
- _____, 2003, Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries.
- Yusuf, S., & Nabeshima, K., 2005, "Creative industries in east asia," *Cities* 22, pp.109~122.

Abstract

Analysis of the Spatial Distribution Characteristics and the Economic and Social Cohesion Effects of the Creative Industry in the Seoul Metropolitan Region

Chae, Jimin

Department of Geography

Graduate School

Sungshin Women's University

(Supervised by Professor Lee, Wonho)

Creative economy which is a new human-centered economic paradigm whose input elements include individual knowledge and creativity for new growth power for economic activation and new means for job creation has emerged. At the core of creative economy, the creative industry has risen in importance as a growth driving force to lead national and local economy. Given the economic effects of the creative industry that has direct and indirect impacts on national and local economy and creates income and employment, many nations around the world including the developed ones have recently promoted the growth of the creative industry as a national growth engine industry to secure global national competitiveness in the rapidly changing economic

conditions. Although the creative industry has multifaceted its effects in addition to economic ones, its economic effects have only been focused on and highlighted. Today there is an increasing need for diverse approaches to facilitate social cohesion or pursue social values to resolve the inequality of growth and distribution due to uneven economic development and the deterioration of basic services. Arguments for the positive influences of the creative industry on social cohesion have often been mentioned in that background, but practical and empirical analysis of them has still been poor.

In that context, this study conducted an analysis with a focus on the effects of the creative industry on the social cohesion as well as its economic effects in the Seoul metropolitan region that is a highly clustered area of the creative industry. Specifically the study set up a new classification system for the creative industry, analyzed the distribution characteristics by the areas according to the specialization degree of the creative industry within the region in 2000, 2005 and 2012, and classified the areas related to the creative industry through cluster analysis. The study also analyzed the local growth factors and economic effects of the creative industry through shift-share analysis and input-output analysis and finally its effects on the regional development and social cohesion of the region according to its growth in a multi-dimensional way.

The analysis results of the spatial distribution characteristics and economic and social cohesion effects of the creative industry in the Seoul metropolitan region were summarized as follows: first, the location patterns were analyzed to figure out the spatial distribution characteristics, and the results show that Seoul had specialization and clustering around new media, creative service, fashion and ICT service, that Gyeonggi Province was most specialized in ICT manufacturing and had specialization and clustering around the bio-industry, creative service, and food industry, and that Incheon Metropolitan City had few specialized areas for the creative industry and had specialization and clustering around some types of performance art and ICT manufacturing. There were differences in the specialization level of the creative industry across the 13 industries among cities, *guns*, and *gus*, which raises a need to plan investment and growth strategies around the spatially specialized creative industry and promote the growth of local economy through linkage strategies across the sectors of the creative industry.

Second, the study carried out cluster analysis to distinguish area types based on the distribution patterns of the creative industry and set two models according to the variables used in cluster analysis. The cluster analysis results with the two models reveal three area types based on the common features: the first type was the cluster of practical information service mainly formed in Gangnam-, Seocho-, Songpa-, Geumcheon-, Guro-,

Mapo-, Yeongdeungpo-, Yongsan-, and Jung-gu and Seongnam City; the second one was the cluster of future value manufacturing mainly formed in Goyang, Anyang, Ansan, Suwon, Seongnam, Bucheon, Hwaseong, Anseong, Icheon, Pyeongtaek, Paju, and Yongin City; and the last one was the cluster of culture and art media formed in Jongro- and Jung-gu, Seoul. There is a need to search for policy plans to promote the synergic effects based on the linkage of creative industries close to one another within a cluster according to the three types of cluster and devise strategic plans to grow and develop the creative industry in the areas with no cluster in order to discover their growth potential and establish a foothold for local growth.

Third, the study also analyzed the local growth factors through shift-share analysis and found different local growth factors for different sectors in the creative industry. The growth factors based on the regional competitiveness itself had bigger influences on the creative industry than the effects of national growth. Of the local growth factors, locational shift generally had greater effects than industrial shift, which means that the development of the creative industry depends on the locational competitiveness of the Seoul metropolitan region. It is thus preferentially important to increase local competitiveness in other regions for the development of the creative industry in them.

Fourth, the study analyzed the economic effects of the creative industry through input-output analysis, as well, and found that it

had great inductive effects for production and employment. As for its inductive effects by the factors, inductive effects for production and value-added were high in the sectors of ICT, knowledge and information media, and practical value creation; inductive effects for employment and hiring were the highest in the sector of culture and art and were high in the sectors of knowledge and information media and practical value creation; and the sector of future value creation currently had a lower induction coefficient than the other sectors but was expected to have high inductive effects in the future based on its huge potential as a promising future industry.

Finally, the study set three structural equation models and analyzed them from various angles to examine the social cohesion effects of the creative industry. The analysis results show that the creative industry had positive influences on regional development and significant direct and indirect impacts on social cohesion. The creative industry especially had positive effects on social integration via regional development. It is thus understood that the growth of the creative industry contributes to the capabilities of regional development and has positive impacts on the economic and social aspects of social cohesion. The creative industry also facilitates gender equality in terms of equity including job creation for women as well as social cohesion in terms of economy including the rising employment rate and percentage of permanent positions. In addition, the development

of the creative industry enhances quality of life and the reliability and mutual respect of the community by expanding the social infrastructure including cultural facilities, thus making a contribution to the expanded involvement of the community. As a result, the creative industry vitalizes local economy and increases social cohesion as a power industry through positive direct and indirect effects in the economic, social, and cultural aspects.

The present study characteristically used a structural equation model and set proper variables based on the existing theoretical researches, which reported that the creative industry made a contribution to regional economic growth and social cohesion, and thus conducted an empirical analysis of its social cohesion effects since it saw a need to review its social cohesion effects at a time when there was an emphasis on social values including individual values and quality of life despite most researches on the creative industry focusing on such quantitative aspects as economic effects and growth in the nation. Furthermore, the study analyzed the influences of the creative industry from many different angles with various econometric analysis techniques and also its economic and spatial development patterns and social and economic effects. Finally, the study provides the following policy implications to contribute to the growth of the creative industry for future regional development: first, there is a need to set strategies for creative industry clusters by linking specialized industries since the creative industry is spatially specialized and

clustered; second, the central and local governments should first create valid demands through their leading investments of the public sector so that the creative industry can be used as a strategic industry for regional growth; and finally, it is required to secure the professionalism of creative labor force and build a creative environment to make efficient use of the creative industry's great effects on the creation of employment.