

국토정책 Brief

KRIHS POLICY BRIEF • No. 466

발행처 | 국토연구원 • 발행인 | 김경환 • www.krihs.re.kr

창조산업 집적과 지역발전의 시사점

박경현 국토연구원 책임연구원, 박정호 국토연구원 연구원

요 약

- ① 해외 각국이 창조산업을 통해 도시 및 지역발전을 도모하고 있는 현실에서 국내에서도 창조산업 집적지를 육성하여 지역발전 거점으로 활용할 필요성이 증대되고 있음
- ② 창조산업은 문화예술, 미디어, ICT 등 분야를 중심으로 5개 부문, 10개 산업군으로 구분
 - 창조산업을 5개 부문(문화유산, 예술, 미디어, 실용적 창조, ICT 창조기반), 10개 산업군(문화자산, 시각예술, 행위예술, 출판 및 인쇄, 오디오비주얼, 디자인, 뉴미디어, 창조 서비스, ICT 통신서비스, ICT 디바이스)으로 분류하여 창조산업 집적현황 및 지역발전 전략을 제시
- ③ 창조산업은 수도권, 동남권 및 대전에서 높은 집적을 보이고 있으며, 도시적 입지특성이 강함
 - 2010년 창조산업 종사자는 113만 인(전 산업 종사자의 6.4%)로 2000년의 86만 인 대비 32.2% 성장
 - 창조산업 종사자는 서울 52만 인(46.1%), 경기 26만 인(23.3%)으로 수도권 집중도가 매우 높으며, 부산, 대전, 경북, 경남 및 지방 대도시를 중심으로 집적 형성

정 책 방 안

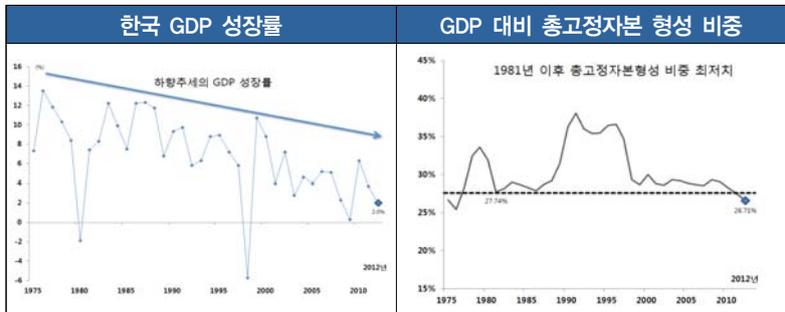
- ① 지역발전을 위해 유형상품의 생산·판매를 목적으로 하는 물적기반 확충에서 탈피하여 각 지역이 잠재력을 보유한 무형상품 및 지역기반형 창조산업 육성을 강화
- ② 산업입지, 문화 등 분야의 관련 제도 정비를 통해 생산-지원-교류 기능이 융합된 창조적 신공간 창출을 지원
- ③ 문화적 어메니티, 장소의 다양성, 첨단서비스 체계, 정주여건, 쉴 수 있는 문화·여가환경 등 우수한 장소의 질 확보를 통한 창조산업 입지 생태계 조성
- ④ 창조산업 육성을 위한 중앙정부와 지방정부 간 정책 파트너십 구축 및 사회적 경제조직 활용

1. 창조경제와 창조산업

- 부문 간·산업 간 융합과 창조적인 아이디어를 중요시하는 창조경제가 새로운 경제 패러다임으로 부각되고 있으며, 창조경제의 중심에는 창조산업이 존재함
 - 탈물질적 가치체계의 확산에 따라 기존 제조업 기반의 산업화된 도시에서는 경제성장과 고용 안정이 보장되지 못하게 되면서 산업구조에 대한 새로운 시각이 요구되고 있음
 - 소비자의 자아실현 니즈를 충족시키는 창의적 아이디어가 경제발전의 동인으로 등장하고, 새로움을 수용·응용하여 아이디어를 창출하는 창조성이 경제발전의 중요 요인으로 부각됨

- 한국경제는 경제의 저성장, 산출과 고용의 연결고리 약화로 고용 없는 성장(jobless growth)이 지속됨에 따라 창조경제 기반의 새로운 발전 패러다임이 필요함

그림 1 최근 40년간 한국 경제의 추이

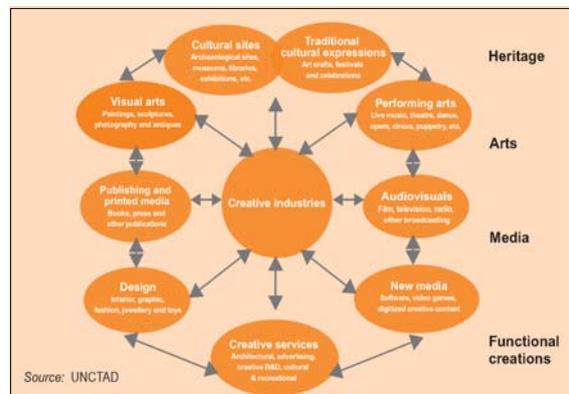


자료: 박경현 외, 2013, 창조산업 집적현황과 지역연계전략, p16.

- 저성장에 대한 본질적인 우려인 ‘저성장 → 투자 감소 → 소비 감소 → 저성장 심화’로 이어지는 악순환 연결고리의 극복이 시급
- 최근 GDP 성장률은 지속적으로 하향 추세를 나타내고 있으며, 2012년 GDP 대비 총고정자본 형성 비중도 1981년 이후 최저치인 26.71%를 기록

- 세계 각국은 창조성을 매개로 지역의 지속적 성장을 추구하고 있으며, 지역의 창조적 경쟁력을 강화하는 방향으로 정책방향을 전환 중임

그림 2 UNCTAD의 창조산업 분류



자료: UNCTAD, 2010.

- 영국 DCMS¹⁾는 광고, 건축, 미술품 및 고미술, 공예, 디자인, 패션, 영화, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어, 텔레비전·라디오, 비디오·컴퓨터 게임 등으로 창조산업을 분류하고 중점 육성
- 유엔무역개발협의회(UNCTAD)는 창조산업을 유산(heritage), 예술(arts), 미디어(media), 실용적 창조(functional creations) 분야로 정의

1) DCMS(Department for Culture, Media and Sport): 영국 문화미디어체육부.

2. 창조산업의 특징 및 분류

- 박근혜정부는 창조경제를 창의적 아이디어가 성장엔진이 되는 경제로 정의하고, ‘국민의 상상력과 창의성을 과학기술과 ICT에 접목하여 새로운 산업과 시장을 창출하고, 기존 산업을 강화함으로써 좋은 일자리를 만드는 새로운 경제전략’을 제시
 - 창조경제는 소수 기업에 의존한 경제구조를 개선함과 동시에 신규 기업의 창업을 적극 장려하여 저성장에 대비하는 광의적 방향성을 가지고 있음
 - 과거 양적성장 중심이었던 한국경제의 패러다임이 질적성장 중심으로 전환됨을 의미
- C(Contents)-P(Platform)-N(Network)-D(Device) 가치사슬 육성을 통한 스마트 생태계 구축
 - 박근혜정부의 창조경제·창조산업은 경쟁우위가 확보된 산업(ICT)의 파급효과를 극대화하고, 융합산업을 통하여 국민에게 다양한 경제·사회·문화적 혜택이 돌아갈 수 있도록 연관산업을 육성하겠다는 정책적 의지를 반영하고 있음
 - 게임, 방송, 음악 등의 콘텐츠(Contents), 안드로이드, IOS 등과 같은 운영체제 및 페이스북, 카카오톡 등의 플랫폼(Platform), 콘텐츠 딜리버리의 기반이 되는 네트워크(Network), 디지털 콘텐츠가 소비되는 디바이스(Device) 등 연관산업 육성으로 시너지를 극대화하는 정책 추진 중
- 해외사례와 박근혜정부의 창조경제 정책을 종합하여 다음과 같은 분류기준으로 창조산업을 분류
 - 유엔무역개발회의(UNCTAD)의 네 가지 창조산업(유산, 예술, 미디어, 실용적 창조)에 박근혜정부의 창조경제 중심인 ‘ICT 창조기반’을 추가하여 5개 부문, 10개 창조산업군, 136개 세세분류(5digit)로 창조산업을 분류

표 1 창조산업의 분류

| UNCTAD 창조산업 | | 창조산업의 분류 | | |
|--------------|-----------|--------------|-------------|----------------------------|
| 1. 유산 | ① 문화적 표현 | 1. 문화자산 | ① 문화적 장소 | 고대유적, 도서관, 전시회 등 |
| | ② 문화적 장소 | | | |
| 2. 예술 | ③ 시각예술 | 2. 예술 | ② 시각예술 | 그림, 조각, 사진 등 |
| | ④ 행위예술 | | ③ 행위예술 | 라이브 음악, 연극, 오페라, 댄스, 서커스 등 |
| 3. 미디어 | ⑤ 출판 및 인쇄 | 3. 미디어 | ④ 출판 및 인쇄 | 책, 신문, 잡지 등 |
| | ⑥ 오디오비주얼 | | ⑤ 오디오비주얼 | 영화, TV, 라디오방송 등 |
| 4. 실용적 창조 | ⑦ 디자인 | 4. 실용적 창조 | ⑥ 디자인 | 인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감 등 |
| | ⑧ 뉴미디어 | | ⑦ 뉴미디어 | 소프트웨어, 비디오게임, 디지털 콘텐츠 등 |
| | ⑨ 창조 서비스 | | ⑧ 창조 서비스 | 건축, 광고, R&D, 문화, 레크리에이션 등 |
| 5. ICT 창조 기반 | | 5. ICT 창조 기반 | ⑨ ICT 통신서비스 | IT 유통 플랫폼 서비스, 통신 등 |
| | | | ⑩ ICT 디바이스 | 유무선 디바이스(핸드폰, TV, PC) 등 |

3. 창조산업의 성장 및 공간적 집적 현황

- 창조산업 분류를 토대로 현황을 분석한 결과 창조산업 일자리는 전 산업 대비 빠른 속도로 성장하고 있음
 - 2010년 기준 창조산업 종사자는 113만 3,024인으로 2000년 85만 7,220인에 비하여 32.2% 증가함
 - 동기간 전 산업의 종사자가 29.7% 증가한 반면, 창조산업 일자리는 32.2% 증가하여 다른 산업보다 창조산업의 종사자가 빠르게 성장 중
 - 전 산업 대비 창조산업 사업체의 비중은 2000년 3.2%, 2010년 3.1%로 10년간 0.1%p 감소하였으나, 창조산업 업체당 고용자수는 2000년 9.9인에서 2010년 10.8인으로 증가함

표 2 전 산업 대비 창조산업 비중

(단위: 개소, 인, %)

| 구분 | 사업체 | | | 종사자 | | | 창조산업 업체당 고용자수 |
|----------|---------|-----------|-----|-----------|------------|-----|---------------------|
| | 창조산업 | 전 산업 | 비중 | 창조산업 | 전 산업 | 비중 | |
| 2000년(A) | 96,024 | 3,013,417 | 3.2 | 857,220 | 13,604,274 | 6.3 | 9.9 |
| 2010년(B) | 105,220 | 3,355,470 | 3.1 | 1,133,024 | 17,647,028 | 6.4 | 10.8 |
| (B/A) | 9.6% | 11.4% | - | 32.2% | 29.7% | - | - |

자료: 통계청, 각 연도, 전국사업체조사.

- 창조산업은 지역별로 서울, 경기 남부 등 수도권 지역에 집중 분포하고 있으며, 동남권 지역 및 대전 등 일부 지역에도 집적되어 있음
 - 2010년 기준 창조산업 종사자수가 가장 많은 지역은 서울 52만 1,808인(46.1%), 경기 26만 3,430인(23.3%)으로 수도권 집중도가 매우 높음
 - 수도권 외 지역에는 경북(4.4%), 부산(3.7%), 경남(3.2%) 등 동남권, 대전(3.5%)에 집적되어 있으며, 지방 대도시를 중심으로 일부 집적이 나타남
 - 2000~2010년간 창조산업 종사자 성장률이 가장 높은 지역은 제주(84.4%)이며, 다음으로는 경기(57.1%), 서울(38.9%), 광주(38.1%), 강원(32.9%), 대전(32.0%) 순으로 나타남
 - 광역시 중 인천(-20.3%), 울산(-23.3%)은 동기간 창조산업 종사자가 감소함
- 창조산업 종사자가 가장 밀집한 시군구는 서울시 강남·서초·금천·중구·구로·영등포·마포·종로·송파·용산·광진·성동·양천·강서·동작 등이며, 인천 남동, 경기도 수원(영통·기흥), 성남(분당·중원), 안양(동안), 화성, 평택 등임
 - 수도권 외 지역에서는 경북 구미, 대전(유성), 제주, 경남 창원(성산), 충북 청주(흥덕), 대구(달서) 등의 순서로 집적이 높은 수준임

표 3 시도별 창조산업 사업체수, 종사자수 변화

(단위: 개소, 인)

| 구분 | 사업체수 | | | | 종사자수 | | | |
|----|--------|---------|--------|-------|---------|-----------|--------|--------|
| | 2000 | 2010 | '10 비중 | 성장률 | 2000 | 2010 | '10 비중 | 성장률 |
| 전국 | 96,024 | 105,220 | 100.0% | 9.6% | 857,220 | 1,133,024 | 100.0% | 32.2% |
| 서울 | 37,360 | 40,700 | 38.7% | 8.9% | 375,586 | 521,808 | 46.1% | 38.9% |
| 부산 | 6,828 | 6,515 | 6.2% | -4.6% | 34,455 | 41,541 | 3.7% | 20.6% |
| 대구 | 4,811 | 4,795 | 4.6% | -0.3% | 22,586 | 27,560 | 2.4% | 22.0% |
| 인천 | 3,923 | 3,551 | 3.4% | -9.5% | 36,315 | 28,935 | 2.6% | -20.3% |
| 광주 | 2,730 | 2,977 | 2.8% | 9.0% | 15,062 | 20,795 | 1.8% | 38.1% |
| 대전 | 2,824 | 3,047 | 2.9% | 7.9% | 30,202 | 39,853 | 3.5% | 32.0% |
| 울산 | 1,293 | 1,671 | 1.6% | 29.2% | 12,560 | 9,637 | 0.9% | -23.3% |
| 경기 | 14,052 | 18,787 | 17.9% | 33.7% | 167,714 | 263,430 | 23.3% | 57.1% |
| 강원 | 2,453 | 2,522 | 2.4% | 2.8% | 12,406 | 16,485 | 1.5% | 32.9% |
| 충북 | 2,331 | 2,500 | 2.4% | 7.3% | 19,838 | 19,701 | 1.7% | -0.7% |
| 충남 | 2,442 | 2,601 | 2.5% | 6.5% | 16,700 | 17,061 | 1.5% | 2.2% |
| 전북 | 2,974 | 3,053 | 2.9% | 2.7% | 15,176 | 15,656 | 1.4% | 3.2% |
| 전남 | 2,410 | 2,488 | 2.4% | 3.2% | 12,734 | 14,313 | 1.3% | 12.4% |
| 경북 | 4,022 | 4,058 | 3.9% | 0.9% | 43,359 | 50,343 | 4.4% | 16.1% |
| 경남 | 4,556 | 4,794 | 4.6% | 5.2% | 37,393 | 36,440 | 3.2% | -2.5% |
| 제주 | 1,015 | 1,161 | 1.1% | 14.4% | 5,134 | 9,466 | 0.8% | 84.4% |

자료: 통계청. 각 연도. 전국사업체조사.

표 4 창조산업 종사자수 비중 상위 30개 시군구(2010)

(단위: %)

| 순위 | 시도 | 시군구 | 비율 | 순위 | 시도 | 시군구 | 비율 |
|----|-------|---------|-----|----|---------|---------|-----|
| 1 | 서울특별시 | 강남구 | 9.9 | 16 | 경기도 | 기흥구(수원) | 1.1 |
| 2 | 서울특별시 | 서초구 | 4.9 | 17 | 경기도 | 평택시 | 1.1 |
| 3 | 서울특별시 | 금천구 | 4.6 | 18 | 서울특별시 | 용산구 | 1.0 |
| 4 | 서울특별시 | 중구 | 4.0 | 19 | 경기도 | 중원구(성남) | 0.9 |
| 5 | 서울특별시 | 구로구 | 3.5 | 20 | 서울특별시 | 광진구 | 0.9 |
| 6 | 경기도 | 영통구(수원) | 3.5 | 21 | 서울특별시 | 성동구 | 0.9 |
| 7 | 서울특별시 | 영등포구 | 3.4 | 22 | 서울특별시 | 양천구 | 0.7 |
| 8 | 서울특별시 | 마포구 | 3.1 | 23 | 서울특별시 | 강서구 | 0.7 |
| 9 | 경기도 | 분당구(성남) | 3.1 | 24 | 제주특별자치도 | 제주시 | 0.7 |
| 10 | 서울특별시 | 종로구 | 2.7 | 25 | 인천광역시 | 남동구 | 0.7 |
| 11 | 경상북도 | 구미시 | 2.5 | 26 | 경기도 | 월미구(부천) | 0.6 |
| 12 | 대전광역시 | 유성구(대전) | 2.4 | 27 | 경상남도 | 성산구(창원) | 0.6 |
| 13 | 경기도 | 동안구(안양) | 2.1 | 28 | 충청북도 | 홍덕구(청주) | 0.6 |
| 14 | 서울특별시 | 송파구 | 2.0 | 29 | 서울특별시 | 동작구 | 0.6 |
| 15 | 경기도 | 화성시 | 1.4 | 30 | 대구광역시 | 달서구 | 0.6 |

자료: 통계청. 2010. 전국사업체조사.

● 부문별 창조산업 집적지

■ 창조산업 집적의 전국적 현황

- 실용적 창조, 미디어 창조산업은 수도권에서 강한 집중도를 보이고 있으며, 문화자산 및 예술과 관련한 창조산업은 지방에서 상대적으로 강세를 보임
- ICT 창조기반 산업은 디바이스 생산기지가 있는 수도권 및 경북에 집적지 형성

■ 문화자산(고대유적, 도서관, 박물관, 사적지 등 지역의 장소자산을 운영·관리하는 창조산업)

- 서울 종로·용산, 경기 과천, 경북 경주, 경남 진주 등 비교적 전국적으로 분포

■ 시각예술(그림, 조각, 사진 등 시각적 예술과 관련한 산업)

- 서울 강남·종로, 경기 여주·이천 등에 집적

■ 행위예술(음악, 연극, 오페라 등 행위적 예술과 관련한 산업)

- 서울 서초·강남, 경기 일산·양주, 광주·대구 등에 집중

■ 출판 및 인쇄(도서, 신문, 잡지 등을 기획하고 출판하는 산업)

- 서울 중북부, 경기 파주 중심의 집적지 형성

그림 3 창조산업 집적현황(전체)

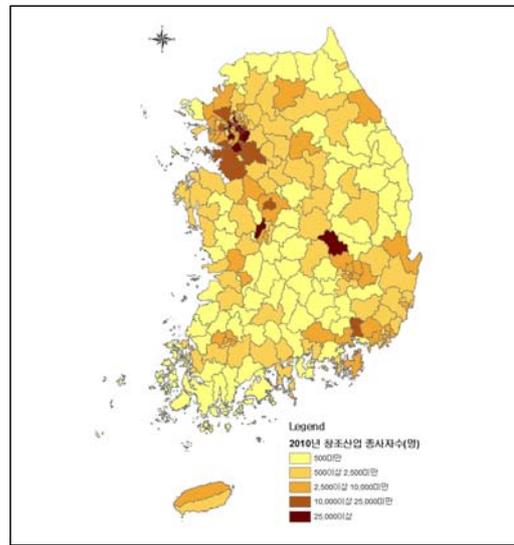
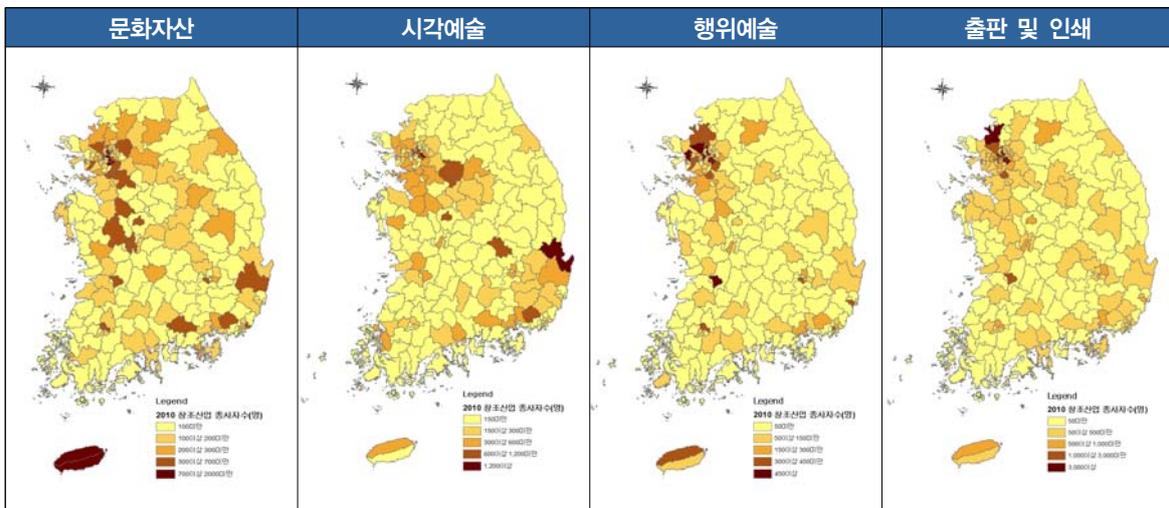
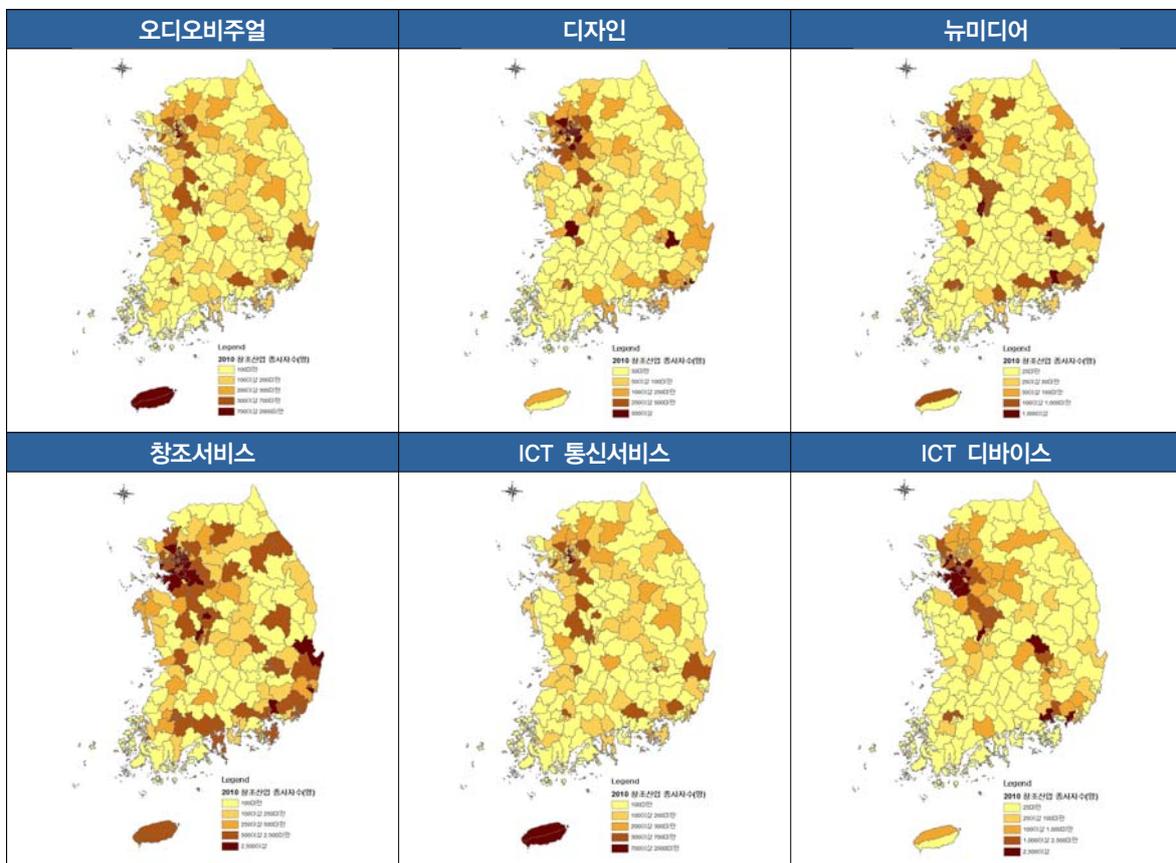


그림 4 창조산업 부문별 집적현황(1)



- 오디오비주얼 산업(영화, TV·라디오 방송 및 관련 산업)
 - 서울(영등포·강남·마포·양천)의 강한 집적이 대전까지 이어짐
- 디자인(인테리어, 그래픽, 패션 등을 디자인·생산하는 산업)
 - 서울 강남·종로에 집중적으로 분포하며, 경북 경산 및 전북 익산 등에도 일부 분포
- 뉴미디어(소프트웨어, 비디오게임, 디지털콘텐츠 등을 기획, 생산하는 산업)
 - 서울 강남·구로·금천, 경기 성남·과천·안양 등에 집적지 형성
- 창조서비스(건축, 광고, R&D, 레크리에이션 등 창조적 활동을 지원하는 산업)
 - 서울 강남·서초, 대전 유성, 경기 안양(동안), 수원(영통) 등에 집적
- ICT 통신서비스(다양한 콘텐츠 유통을 위한 플랫폼 및 통신산업)
 - 서울 중구·강남, 경기 분당(성남) 등에 집중
- ICT 디바이스(ICT 콘텐츠 등을 표현하는 핸드폰, TV, PC 등 유무선 스마트 디바이스 생산)
 - 경북 구미 중심의 집적지와 경기 수원-인천-평택으로 이어지는 집적지 형성

그림 5 창조산업 부문별 집적현황(2)



4. 창조산업 기반의 지역발전 전략

- 창조산업과 연계한 내생적 지역발전 강화
 - 창조경제 체제에서는 기존 경제정책의 획일적·하향식 추진방식과 달리 지역이 자발적으로 경쟁우위에 있는 분야를 발굴하여 지역성장기반으로 활용할 수 있도록 해야 함
 - 유형상품의 생산·판매에 의한 물적기반 확충에서 탈피하여 각 지역에서 잠재력을 보유한 무형상품 및 지역기반형 창조산업을 육성해야 함
 - 지역 차원에서는 다른 국가 및 지역과는 차별화되는 독창적 주제와 소재를 발굴·활용하여 상품화하는 창의적 공간발전전략이 요구됨

- 창조산업 활성화를 위한 제도개선 및 생산·교류·지원이 가능한 창조적 신공간 조성
 - 유무형의 창조적 상품과 서비스를 구매하고 향유하려는 소비자들은 상품소비를 통해 개인의 다양한 욕구를 충족시키게 되며, 정보통신기술(ICT)을 활용하여 창조적 상품을 확대·재생산함
 - 기존 제도에서는 생산, 지원, 교류기능을 물리적으로 분리함으로써 창조적 아이디어의 교류·확산을 저해함에 따라 생산자와 소비자가 직접 만나 아이디어를 교류할 수 있는 통합교류 신공간을 조성할 필요
 - 창조산업 활성화를 위해 「산업입지법」, 「문화산업진흥법」 등 관련 법규를 정비하여 융복합을 위한 제도적 지원을 강화

- 창조산업과 연계한 질 높은 생활환경 조성
 - 전통적인 제조업 경제에서는 생산과 관련한 노동력, 산업용지 공급 등이 중요한 역할을 하였으나, 창조경제에서는 우수한 장소의 질이 관건이 되고 있음
 - 창조산업 입지에 필수적인 문화적 어메니티, 장소의 다양성, 첨단서비스 체계, 정주여건, 실수 있는 문화·여가환경의 조성을 위해 지역개발의 방향을 기존 하드웨어적 투자와 병행하여 지역정체성을 확립할 수 있는 소프트한 투자도 중시해야 함

- 창조경제 발전을 위한 중앙정부와 지방정부 간 정책 파트너십 구축 및 사회적 경제조직 활용
 - 창조산업을 통한 지역발전을 위해 중앙정부와 지자체가 상호 협력하는 파트너십 구축 필요
 - 정부, 관 주도 지역개발에서 탈피하여 사회적 기업, 협동조합 등 지역민 중심의 상향식·융복합적 지역발전체제 강화

박경현 국토연구원 국토계획연구본부 책임연구원 (khpark@krihs.re.kr, 031-380-0265)

박정호 국토연구원 국토계획연구본부 연구원 (junghopark@krihs.re.kr, 031-380-0387)