서울도시연구 제12권 제4호 2011. 12, 논문 pp. 175~190. 175

도시의 창조적 인력 · 기반 · 관용이 수도권 창조산업의 성장에 미치는 영향

원유호* · 김성은**

A Study on the Factors of Creative Class, Infrastructure, Tolerance Affecting the Growth of Creative Industry in Metropolitan Area

You Ho Won* · Seong Eun Kim**

요약 : 본 연구는 수도권 도시경쟁력의 선두역할을 하는 창조산업의 성장에 미치는 영향요인들에 대해 알아보고 나아가 창조산업 모형의 구축을 통해 국내 현실에 보다 적합한 정책을 제안하고자 수행되었다. 먼저 국제적으로 공신력이 있다고 판단되는 UNESCO의 창조산업 국제기준을 한국표준산업 소분류로 재분류하여 종속변수를 구축하였다. 다음으로 선행연구를 통해 선정된 30개의 예비독립변수를 전문가 설문조사를 통해 21개로 추출하였고, 요인분석을 통해 7개 통합변수로 유형화하였다. 이처럼 유형화된 변수를 회귀분석한 결과, '창조적 리더십'이 창조산업에 가장 큰 영향요인으로 나타났고, '창조적 커뮤니티', '창조적 퍼포먼스'가 그다음 주요 영향요인으로 나타났으며, 마지막으로 '창조적 포용' 등 4개의 주요한 영향요인이 도출되었다. 이러한 결과를 종합해 보았을 때 도시 및 지자체가 도시경쟁력을 갖추는 데 있어 창조적 인력 · 기반 · 관용을 고려한 정책이 이루어져야 하며, 이러한 요인을 중심으로 보다 구체적으로 '기본단계', '발전단계', '성숙단계'를 거치는 단계별 전략이 이루어져야 할 것으로 판단된다.
주제어 : 창조산업, 창조성 지표, 요인분석, 리커트척도, 회귀분석

ABSTRACT : The purpose of this study is to suggest the suitable policy for the growth through knowing factors that effect the growth of the creative industry. First, a dependent variable is selected that a creative indexes classified in UNESCO are reclassified according to the domestic standard. The independent variables are selected according to Literature Review. Then the independent variables unite 'Leadership of creativity', 'Performance of creativity', 'Community of creativity' and 'Embrace of creativity' through Likert Scales, Regression Analysis. The result the study are as follow; 'Leadership of creativity' is the most important factor in the creative industry. In the second place, 'Performance of creativity', 'Community of creativity' affect the creative industry. And 'Embrace of creativity' in the creative tolerance also affects the creative industry. To sum it up, factors of policy are centered around the factors should be composed of steps of basic, development and mature.
Key Words : Creative industry, Creativity Index, Likert Scales, Regression Analysis

* 한양대학교 도시대학원 석사(Master, Graduate School of Urban Studies, Hanyang University)
** 한양대학교 도시대학원 석사(Master, Graduate School of Urban Studies, Hanyang University),
교신저자(E-mail: ican0813@hanmail.net, Tel: 010-6389-1044)

I. 서론

21세기에 접어들면서 세계의 도시는 외적으로는 국제화, 내적으로는 지방분권 및 지방자치가 진전되고 있다. 이러한 도시의 패러다임 변화로 인해 도시가 세계 경제의 주체로 등장하였으며, 세계의 각 도시 간 경쟁이 점차 심화되고 있다(이주형, 2009). 최근 이러한 도시 간 경쟁에서 우위를 확보하기 위한 전략이 '혁신'(Innovation)에서 '창조성'(Creativity)으로 대체되면서 가치의 원천이 기존의 '지식과 정보'에서 '상상력과 창조성'으로 전환되고 있다(노준석, 2009).

이러한 '창조성'을 기반으로 하는 창조산업은 1998년 영국 정부가 창조산업 전략 보고서(the creative industries mapping document)를 작성하면서 처음 공론화되었다. 이 보고서에서 창조산업은 "개인의 창의성과 기술, 재능 등을 활용하여 지적재산권을 설정하고, 이를 소득과 고용 창출의 원천으로 하는 산업"으로 정의되었다(UK DCMS, 1998). 하지만 최근에는 창조산업을 빠르게 변화하는 신경제산업으로 보고, 고급 생산자 서비스, 높은 질과 다양성에 바탕을 둔 소비재, 전통 첨단산업부문과 결합 및 융합된 산업(강병수, 2009)으로 창조산업에 대한 정의가 내려지고 있다.

즉, 창조산업이란 협의의 의미에서 지식과 혁신을 매개체로 파급효과를 일으켜 성장과 고용을 증대하고 지적재산권을 활용하여 부를 창출할 수 있는 산업이며, 광의적 의미로는 단순히 소득을 창출하는 수단으로서가 아닌 인간의 창의성이 발현되는 토대를 제공하여 노동과 여가, 복지 등 다양한 분야와 접목되어 삶의 가치와 태도를 변모시켜 시너지를 창출하는 복합적인 개념으로 정의할 수 있다.

이렇게 변화된 창조경제의 시대적 패러다임과 더불어 창조산업은 북미와 유럽 등 선진국뿐 아니라, 개발도상국에서도 경제성장의 신성장 동력으로 크게 주목을 받고 있다. 이는 창조산업이 다양한 파급효과와 더불어 21세기 경제를 이끄는 중심적인 역할을 할 뿐 아니라 도시의 경제활동을 촉진하고, 나아가 사회적 창의력을 배양하며, 국가경쟁력에도 도움을 준다는 보편적 설득력을 얻고 있기 때문이다(Florida and Tinagli, 2004; Yusuf and Nabeshima, 2005). 때문에 국내에서도 각 도시 및 지자체는 창조산업을 육성시키기 위한 다양한 노력을 경주하고 있다(문화관광부, 2004).

한편 국내외에서 학술적으로도 다양한 관점으로 연구가 진행되고 있다. 국외 창조성 관련 주요 연구에서는 어느 정도 견해 차이가 있지만, 보편적으로 지속적인 도시경쟁력을 확보하기 위해서 크게 인력, 기술, 관용적 태도 등이 중시되고 있다. 이러한 요인은 도시의 생산성 향상, 창조산업 성장, 국제경제활동과 국제경쟁력에 긍정적인 역할을 한다고 주장하였다(Florida, 2002; Noland, 2005; van Winden et al., 2007).

국내 선행연구에서도 마찬가지로 도시의 창조성과 창조산업은 상관성이 높으며, 도시창조성은 도시 내 잠재적 경제효과를 유발시키면서 도시경쟁력을 강화하는 데 긍정적인 영향을 준다는 것을 알 수 있었다(임상오, 2008; 박은실, 2008; 김유미, 2009; 이훈, 2011). 또한 도시경쟁력 확보에 있어 기존의 경제적인 투입요소뿐 아니라 다양한 사회·문화적인 요인이 고려되어야 함을 주장하고 있었다(장윤정·이승일, 2009; 김정훈, 2011; 김영주, 2011).

위와 같이 다양한 연구가 진행되고 있지만 아직까지 국내에는 창조산업에 대한 적합한 분류체계가 미비하고, 도시 창조성변수는 대부분 국외사례를 표방하고 있기 때문에 국내에 그대로 적용하

기에는 변수설정에 무리가 있다고 판단되었다. 또한 경제적 투입요인에만 치중되어 사회 문화적인 요인을 고려한 창조성변수에 의한 실증분석이 부족하고, 도시경쟁력의 성장을 나타내는 종속변인도 GRDP, 인력 및 사업체 수의 증가, 개인소득 증가 등 창조성 요소 외에 다양한 원인에 의해 복합적인 영향을 받는 변수가 주로 사용되어 보다 실질적인 자료가 필요하다고 판단되었다.

이러한 맥락에서 본 연구의 목적은 첫째, 선행연구 검토를 통한 변수 구축 후 전문가 설문과 검증 및 유형화를 통하여 보다 신뢰성을 갖고 국내에 적합한 창조성변수를 설정하는 데 있다. 둘째, 복합적인 영향을 받는 기존 연구의 지표보다 도시경쟁력과 직접적인 영향관계가 큰 '창조산업 매출액'을 종속변수로 사용하여 창조산업에 직접적으로 영향을 미치는 실질적인 영향관계를 파악하는 데 연구의 목적이 있다. 마지막으로 창조산업의 성장모형의 구축을 통해 적절한 정책 및 시사점을 제안하고자 한다.

이를 위해 본 연구에서의 범위를 창조도시에 대한 실질적인 논의가 활발해지기 시작한 90년대 후반인 1996년과, 구득할 수 있는 가장 최신 자료인 2005년으로 제한하기로 한다. 또한 지역 격차가 상대적으로 적으며, 우리나라 창조산업 및 인력, 기반이 밀집하고 있어 연구의 공간적 대상에 부합된다고 판단되는 수도권[1]을 중심으로 연구의 초점을 맞추기로 한다.

Ⅱ. 연구의 틀 구성

1. 창조산업과 도시경쟁력의 관계

1) 도시경쟁력에 있어 창조산업의 영향

국가 및 지자체의 도시경쟁력을 확보하려면 지역특성에 맞는 선두산업의 육성을 촉진시켜야 한다. 또한 이러한 산업이 단독으로 발전하기 보다는 다른 산업과도 유기적인 연결이 이루어져야 지속가능한 발전을 이룰 수 있다(지역발전위원회, 2005).

최근 새로운 패러다임으로 주목받고 있는 창조산업은 과거처럼 단지 산업으로서 단순히 소득을 창출하는 수단으로서 존재하는 것이 아니라 타 산업과 공조직 등의 혁신을 유발하면서 후기 산업사회의 주요한 신 성장동력으로서 디지털 미디어나 산업 클러스터의 발전에 영향을 미친다. 또한 인간의 창의성이 발현되는 토대를 제공하여 노동과 여가를 접목하여 생산성을 향상하고, 고용을 증진하며, 부가가치 생성에 일조하는 등 도시의 정체성을 깨닫게 하고 도시민들의 후생 수준을 개선하는 데 기여하며 사회적 통합 기능까지도 한다(오민근·정헌일, 2008).

2) 창조성과 도시

다음으로 창조산업의 성장에 미치는 요인에 대한 실증적 분석에 앞서 창조산업의 기본이 되는 창조성에 대해 선행연구를 통해 검토해 보았다.

Florida(2002)의 저서 「The Rise of the Creative Class」에서 도시의 성장을 이끄는 새로운 패러다임으로 3T[2]를 갖추어야 한다는 주장을 시작으로, 도시창조성에 대한 연구는 대부분 한 가지 측면에

1) 여기서 수도권이란, 「2020 수도권광역도시계획」상 수도권으로 분류되는 서울특별시(25개 구)와 경기도(31개 시·군), 인천광역시(10개 구·군)의 총 64개 지역을 말한다.

2) Florida(2002)는 도시의 창조성을 가늠하는 지표로서 3T 즉, 재능(Talent), 기술(Technology), 관용(Tolerance)을 제시하였다.

대한 연구보다는 크게 3가지로 인력, 기반, 관용 등의 창조성을 종합적으로 고려한 연구가 대부분이었다(김유미, 2009).

세부적인 특성에 대해 살펴보자면 Florida (2002)는 창조인력이 관용적 환경, 다양한 인구구성, 다문화, 활발한 여가활동을 제공하는 도시를 선택하고, 이러한 요소와 시너지 효과를 통해 발전시킨다고 주장하였다. 또한 창조산업에서도 마찬가지로 창조적 사고와 행동, 경험과 숙련을 요구하는 창조인력 확보가 성공의 척도로 여겨진다. 때문에 창조인력은 도시경쟁력을 확보하는 데 점점 중요한 요소로 강조되고 있다(지역발전위원회, 2005).

다음으로 창조기반에 대해 Landry(2000)는 예술과 문화가 지닌 창조적인 힘에 착안하여, 창조도시란 자유롭게 창조적인 문화 활동을 영위할 수 있도록 사회·문화적 인프라가 갖추어져야 한다고 설명하였다. 또한 Lee et al.(2004)은 창조적인 교류를 증대시키는 사회적 분위기를 가진 개방적인 공간에서 혁신과 정보흐름이 증진되어 새로운 산업의 입지가 가속화된다고 언급했다(이희연, 2008; 김유미, 2009).

마지막으로 창조관용에 관해 김정훈(2011)은 성장하는 도시는 삶의 질 향상, 기술 및 재능이 발달된 사회보다 관용이 넘치는 사회라고 하였다. 또한 다양한 분야의 소수집단을 포용하고 삶의 기회를 제공해주는 관용이 넘치는 사회에 창조계급이 몰리게 되고 그로 인해 도시는 성장을 하게 된다고 말하였다.

이렇듯 도시경쟁력에 영향을 주는 창조성은 창조인력, 창조기반, 창조관용이 종합적으로 중요하게 여겨지고 있다. 이렇듯 창조성 요인들은 각각이 가지는 특성이 상호 복합적으로 반응하여 시너지 효과를 이루면서 도시경쟁력을 향상시키고, 지속가능한 발전을 이루는 데 도움을 주고 있다.

2. 창조산업의 범위와 영역 설정

창조산업은 국가 및 연구자에 따라 다르게 분류되고 있다. 국외 창조산업 분류로는 1998년 영국 DCMS(Department of Culture, Media and Sport)가 광고, 건축, 미술 및 골동품시장, 공예, 디자인, 패션, 영화 및 비디오, 양방향 게임소프트웨어, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어 및 컴퓨터서비스, TV·라디오의 13개 분야로 창조산업을 분류하면

〈표 1〉 창조성과 도시경쟁력

학자	연구대상			주요 연구내용
	인재	기반	관용	
Jacobs(1961)	○		○	경제성장에서 인구학적 다양성의 역할
Romer(1986)	○	○		기술기반과 인적자본, 지식, 경제성장 간의 관계
Florida and Gates(2001)	○		○	인구학적 다양성과 경제적 성장관계
Florida(2002)	○		○	지역발전을 위한 3T모형 제시
Clark(2003)			○	도시의 관용정도와 지역발전관계
Lee et al.(2004)	○	○	○	기업가정신을 창조성 측면에서 분석
Mellander and Florida(2006)	○	○	○	대학, 유흥시설, 다양성, 개방성, 관용이 인적자본의 분포와 도시발전에 긍정적 영향
Page(2007)	○		○	인적 다양성과 경제성과의 보편적 경제이론 제시

〈표 2〉 창조산업의 분류

Caves (2000)		UK DCMS (1998)	NOIE (2005)	UNESCO (2009)	이희연·황은정 (2008)	구문모 (2005)	김의준 (2009)
-		광고	광고	-	광고	광고	-
조각	시각 예술	건축	건축 및 연관활동	-	건축	-	건축
미술		미술품/골동품	-	-	-	-	-
연극, 무용	행위 예술	공예	-	공예 및 민속예술	-	공연 및 미술품	-
오페라, 연주회		디자인	-	디자인	전문디자인	-	-
패션		패션디자인	-	-	-	-	-
영화		영화 및 비디오	영화 및 게임	영화	영화 및 비디오	영화 및 비디오	영화
-		쌍방향 오락 SW	쌍방향 오락	미디어 예술	-	-	미디어 예술
녹음		음악	음악	음악	-	-	음악
-		공연예술	-	-	공연예술	-	공연
출판		출판	출판	문학	-	출판 및 인쇄물	출판
장난감 및 게임		소프트웨어	소프트웨어 디자인 및 개발	-	소프트웨어 제작 및 게임	애니메이션 및 게임	-
TV		컴퓨터 서비스	방송	-	방송 및 뉴스제공업	방송 및 디지털	방송
-		-	-	미식(美食)	-	-	-

서 주목받기 시작했다. 또한 Caves(2000)는 시각예술과 공연예술 등의 전통적인 예술 활동과 음반, 영화, TV, 출판, 패션, 게임 등을 포함하는 문화적, 예술적, 오락적 가치 등으로 구분하였다. 이렇듯 영국을 비롯한 네덜란드, 덴마크, 스웨덴, 호주, 싱가포르, 홍콩 등 창조산업을 표방하는 국가들은 창조산업 분류체계를 자국의 산업·경제적, 사회·문화적 특성에 따라 조금씩 차별화하고 있다.

다음으로 국내 창조산업분류에서 구문모(2005)는 창조산업과 문화산업을 동일한 개념으로 구분하여 영화, 음반, 비디오, 게임, 출판, 인쇄물, 방송물, 문화재, 캐릭터, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 공예품으로 분류한 후 한국표준산업분류에서 9개 산업으로 구체화하였다. 김의준(2009)은 구문모(2005)의 연구에서 사용한 분류를 재분류해 공연, 영화, 방송, 출판, 미디어, 자문, 건축, 등 7개 분류로 재정리하였으며, 영국의 분류체계에 R&D 부문을 포함하여 창조산업을 정리한 이희연·황은정(2008)의 연구 등이 있다(〈표 2〉 참조).

이처럼 기존 선행연구를 종합해보면 창조산업의 분류기준은 관점에 따라 달라진다는 것을 알 수 있었다. 따라서 본 연구는 국내에 명확한 기준이 존재하지 않으므로 국제적으로 공신력이 있다고 판단되는 UNESCO[3]의 창조네트워크 기준을

3) UNESCO(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization): 국제연합 교육과학문화기구이며 2010년 10월 24일 현재 7개 분야 25개 도시 중 국내 도시는 수도권에서 서울이 디자인분야에, 이천이 공예 및 민속예술 분야에 유네스코지정이 되었다(http://portal.unesco.org).

〈표 3〉 본 연구의 창조산업 분류기준

UNESCO 분류내용	표준산업분류 제8차 code	표준산업분류 제9차 code	본 연구의 종속변수
디자인	746	전문디자인업(732)	한국 표준산업 소분류별 창조산업 총매출액
공예품과 민속예술(전통예술)	882	도서관, 사적지 및 유사 여가 관련 서비스업(902)	
예술 미디어	872	방송업(60)	
음악	873	창작 및 공연서비스업(901)	
영화	873	영화, 비디오물, 방송프로그램 제작 및 배급업(591)	
요리	552	음식점업(561)	

따르되, 이러한 UNESCO의 분류 기준[4]을 한국표준산업소분류에 맞추어 국내의 창조산업분류기준으로 적용하는 데 적합토록 재분류하였다.

3. 본 연구의 변수 선정

1) 종속변수

앞서 선행연구를 통해 알아보았듯이 국내에는 창조산업에 대한 정확한 분류기준과 관련 통계가 구축되고 있지 않다. 때문에 본 연구에서는 국제적으로 공신력이 있다고 판단되는 UNESCO 창조도시네트워크 선정기준인 '문학', '음악', '공예 및 민속예술', '디자인', '미식'(美食), '영화', '미디어 예술' 등의 창조산업기준을 이용하였다. 또한 국제기준을 보다 국내에 적합하게 적용시키기 위해서 구득 가능한 가장 최신의 통계 자료인 서비스업총조사(2005)의 산업분류 코드 중 소분류기준을 적용하여 UNESCO의 분류항목을 국내 분류기준에 대응하도록 하였다.

이렇게 재분류한 한국표준산업분류의 6개 코드[5]는 보다 세분화되어 있는 최신의 제9차 산업분류 코드[6]를 사용하여 '전문디자인업', '도서관·사적지 및 유사 여가 관련 서비스업', '방송업', '창작 및 공연서비스업', '영화·비디오물·방송프로그램 제작 및 배급업', '음식점업'으로 구성된다(〈표 3〉 참조). 이러한 소분류 코드는 각각의 세세분류로 구분되는데 본 연구에서는 소분류 코드를 결정하는 데 있어 UNESCO의 분류내용과 가장 유사하게 대응되는 산업 세세분류까지 고려하여 설정하였다. 이러한 분류기준을 통해 합산된 창조 산업의 매출액 자료를 종속변수로 구축하였다.

또한 종속변수 시점을 실질적 논의가 활발해지기 시작한 90년대 후반인 1996년과, 2005년 두 시

4) UNESCO의 창조네트워크 분류기준: 공신력 있는 국제연합교육과학문화기구의 신뢰성 있는 분류이며, 영국기관, 홍콩기관, 국내외 학자 등 여러 국가들이 참여한 '문화다양성을 위한 지구연대'인 UNESCO의 창조네트워크사업에 의한 창조산업 분류이다. 현재 영국 에딘버러와 독일 베를린, 일본 나고야 등 17개국 25개 도시가 창조도시로 지정되었다. 우리나라의 경우 2010년 7월에 서울이 디자인분야에서, 이천이 공예분야에 가입되어 있으며 현재 부산이 영화분야에 가입을 추진 중이다.

5) UNESCO 창조네트워크 기준은 문학, 디자인, 음악, 공예민속예술, 음식, 미디어아트, 영화의 총 7개로 분류된다. 하지만 본 연구에서는 국내 자료수집의 한계를 감안하여 '문학' 부문을 제외한 총 6개로 분류한 창조산업총매출액을 종속변수로 선정한다.

6) 본 연구에서는 창조산업이 3차 위주의 서비스산업임을 고려하여 제8차 산업분류코드를 사용하여 자료를 구축하였다. 하지만 한국표준산업분류 제8차 개정에서는 제9차 개정 때보다 정확한 산업세분류가 되어 있지 않기 때문에 통계청에서 제시하고 있는 '구신연계표'를 사용하여 제8차의 소분류 산업을 제9차의 소분류 산업으로 바꾸어 사용하기로 한다.

점[7]으로 제한하였고, 성장에 관한 지표로 두 개의 횡단면 자료의 차이를 하나의 횡단면 자료로 구축하여 창조산업의 성장에 대한 실질적 자료를 구축하였다.

2) 독립변수

본 연구는 경제적인 투입산출요소보다는 사회·문화적인 도시창조성 요인에 중심을 두어 각 요인들이 창조산업의 성장에 얼마나 영향을 주는지 알아보는 데 목적이 있다. 따라서 국내외 선행연구를 검토하여 구축된 창조성요인 중 창조인력 부문에서 4개, 창조기반 부문에서 6개, 창조관용 부문에서 11개 변수로 총 21개의 변수로 구성하였다. 창조산업 성장요인 예비변수 설정은 다음의 〈표 4〉와 같다.

〈표 4〉 창조산업 성장요인 예비변수 설정

구분		지표	단위	변수설명
종속변수	산업분류	창조산업 매출액 총합계	백만원	시군구 창조산업 총매출액 합계
독립변수	창조인력	CEO 수	명	고위임직원 및 관리자
		지식기반서비스업 종사자비율	명	지역 내 사업체 종사자 중 지식기반 서비스업 사업체 종사자 수 비율
		전문기술자 수	명	전문가 및 준전문가
		석사학위 이상 소지자 수	명	석사학위 이상 수
	창조기반	문화재자료 수	개	문화재자료 수
		공연시설 수	개	공공 및 민간 공연장 수
		국가 및 지방지정 문화재 수	개	국가지정 및 지방문화재 수
		무형문화재 수	개	무형문화재 수
		시·군민회관 수	개	시·군민회관 수
		전시시설 수	개	미술관 및 화랑 수
	창조관용	외국인등록인구수	명	국내 체류 외국인 수
		외국인혼인귀화자 수	명	체류 외국인 혼인귀화자 수
		한국국적 취득자	명	외국인 중 한국국적 취득 수
		비주류종교인 비율	명	전체 종교인 중 비주류종교인 비율
		노인교실 수	개	노인학교
		노인복지시설 수	개	노인 주거 및 의료복지시설
		노인여가복지시설 수	개	노인복지회관, 경로당
		사회개발비	백만원	사회개발비
		보육시설 수	개	국공립·민간 보육시설 수
		아동복지시설 수	개	아동복지시설 수
		여성복지시설 수	개	여성복지시설 수

7) 통계청에서 조사되고 있는 서비스업총조사는 전수조사로서 약 5년 단위의 정기조사가 진행되고 있으며 개별연도는 진행되고 있지 않다. 때문에 90년대 후반인 1996년도와 가장 최근 자료인 2005년도를 사용하여 두 시점 간의 차이로 성장의 차이를 알아보기 위해 하나의 횡단면으로 구축하였다.

Ⅲ. 분석의 틀

1. 분석모형 접근방법

본 연구의 분석 흐름은 다음 〈그림 1〉과 같다.

첫째, 국제적으로 공신력이 있다고 판단되는 UNESCO 네트워크 기준을 한국표준산업분류 중 소분류에 맞추어 재분류한다. 이를 통해 실질적인 금액자료를 통해 종속변수로 '창조산업의 총 매출액'을 구축한다.

둘째, 국내외 창조산업 성장요인 관련 예비독립변수를 선행연구의 검토를 통해 구축한다. 이를 통해 현실적이고, 국내에 적합한 실질적인 자료로 창조성 변수를 설정한다.

셋째, 구축된 예비독립변수를 리커트척도(Likert Scales)를 이용하여 도시계획 관련 전문가 및 종사자 등을 대상으로 보다 객관적으로 설문조사를 실시한다. 관련 전문가의 종합의견 수렴을 통해 보다 신뢰 있고, 검증된 변수를 추출한다.

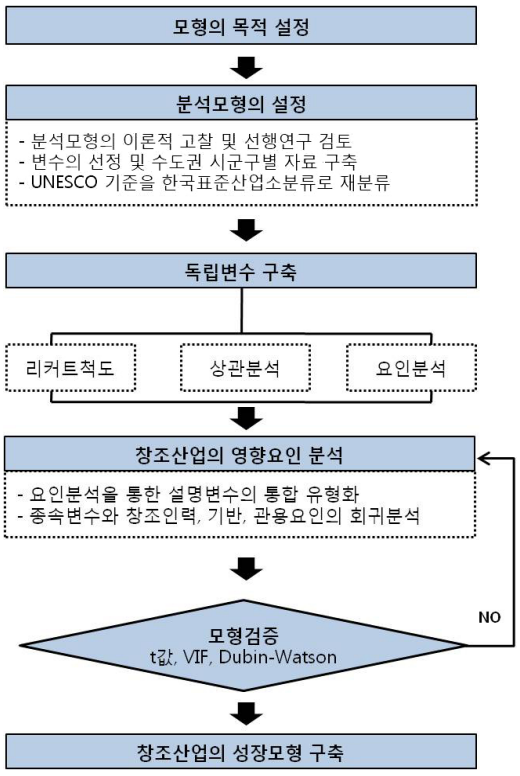
넷째, 회귀분석 이전에 독립변수들 간의 다중공선성(Multi-Collinearity)을 파악하기 위해 상관분석(Correlation Analysis)을 실시한다. 또한, 추출된 변수들의 자료 손실을 막고 대표성을 부여하여 유형화하기 위해 요인분석을 한다.

마지막으로 전문가 설문, 요인분석을 통해 객관화 및 통합·유형화된 독립변수의 두 시점 간의 차이와, UNESCO 국제기준을 국내의 표준산업소분류에 따라 재분류하여 구축된 창조산업 총매출액의 두 시점 간 성장차이를 다중회귀분석하여 영향요인을 분석하고, 영향모형의 검증을 통해 창조산업 성장모형을 구축한다.

2. 설문분석

창조산업 성장요인 관련 독립변수는 선행연구를 검토한 결과 크게 창조기반, 창조인력, 창조관용을 중심으로 분류할 수 있었다. 본 연구에서는 지표설정에 앞서 창조산업 성장요인에 대한 예비분석지표를 30개 추출하였다. 다음으로 추출된 30개의 예비지표에 대해 전문가 및 종사자의 의견을 반영한 보다 검증되고, 신뢰 있는 지표의 구축을 위해 리커트척도(Likert Scales)를 이용하여 전문가 설문조사[8]를 실시하였다.

그 결과 예비분석지표 30개의 전체 평균점수는



〈그림 1〉 분석 흐름도

8) 전문가 직업분포는 도시계획업 종사자 50%, 대학원생 35%, 연구원 15% 순으로 나타났다. 조사는 2011년 3월 4~18일 동안 방문조사 및 E-mail로 진행하였으며 유효 설문지는 50부(회수율 94.3%)이다.

〈표 5〉 예비분석지표의 리커트 결과값

	예비분석지표	평균
1	CEO 수	4.88
2	석사 이상 수	4.82
3	무형문화재	4.77
4	전문기술자 수	4.74
5	사회개발비	4.59
6	문화재자료	4.56
7	노인여가복지시설 수	4.55
8	지식기반서비스업 종사자비율	4.51
9	국가지정 및 지방문화재	4.47
10	시·군민회관 수	4.45
11	전시시설	4.42
12	공연시설	4.31
13	비주류종교인 비율	4.28
14	한국국적 취득 자	4.22
15	국민연금가입자	4.17
16	노인교실	3.95
17	외국인가구 수	3.84
18	외국인혼인귀화자	3.76
19	보육시설 수	3.62
20	노인복지시설 수	3.59
21	아동복지시설 수	3.47
22	종교시설 수	2.16
23	예술단원 수	2.11
24	영화상영관 수	2.08
25	지식기반특화도지수	2.04
26	공원면적	2.03
27	사업서비스업체 수	2.01
28	교육서비스업체 수	1.98
29	유원지면적	1.96
30	관광편의시설 수	1.94

2.17점이 나왔으며, 평균점수를 넘는 평균값을 가진 지표를 예비평가지표로 선정하였다. 이에 따라 평균점수 이상인 지표는 총 21개가 추출되었다. 추출된 지표로는 CEO 수(4.88), 석사 이상 수(4.82), 문화재자료(4.56), 국가지정 및 지방문화재(4.47), 비주류종교인 비율(4.28), 노인여가복지시설 수(4.55), 외국인가구 수(3.84) 등이 있다(〈표 5〉 참조).

3. 요인분석

다음은 추출한 21개의 독립변수 간의 다중공선성(Multi-Collinearity)[9]을 파악하기 위해 상관분석(Correlation Analysis)을 실시하였다. 그 결과 '외국혼인귀화자 수'와 '외국인등록인구수', '한국국적을 취득한 자' 등과 '보육시설 수'와 '아동복지시설 수' 그리고 '노인교실 수', '노인여가복지시설 수' 등이 변수 간 상관성이 높게 나타났다.

상관분석의 원칙은 결과에 따라 중첩되는 독립변수 간 통계적으로 높은 상관성이 있는 변수는 제거하고 나머지 변수만을 사용해야 하지만, 각 변수가 복합적인 상관관계로 얽혀 있기 때문에 제거할 변수를 선정하는 것이 난해하다고 판단되었다. 또한 창조성을 설명하는 데 중요하다고 판단되는 변수의 자료 손실이 발생할 수 있다는 문제가 존재하기 때문에 이러한 단점을 해결하고 독립변수들의 유형화 및 대표성을 부여하기 위해 요인분석을 실시하였다.

Varimax법[10]에 의한 결과를 보면 Eigen(고유치)은 개별 요인의 상대적 중요도를 나타내는 것

9) 다중공선성이란 독립변수 간에 상관관계가 높게 존재하여 하나가 증가할 때 다른 독립변수 값이 증가하거나 감소하는 현상을 말하는 것으로 다중공선성 현상이 발생하면 추정된 회귀계수에 대한 분산이 커지게 된다. 따라서 다중공선성이 높은 변수는 제거되어야 한다.

10) 베리맥스(Varimax) 회전방식은 직각회전방식의 일종으로 요인들 간의 상관계수가 0이 되어, 각 요인들 간의 관계를 상호 독립적으로 간주할 때 사용되며, 각 변수들의 분산구조보다 각 요인의 특성을 알고자 하는 데 더 유용하다(노형진, 2005).

으로 1 이상이면 무난하다고 판단된다. 그 결과로 전문가 설문으로 추출된 객관적인 21개의 변수를 7개의 통합변수로 유형화하여 독립변수를 구축하였다. 요인분석 결과에 대한 자세한 내용은 〈표 6〉과 같다.

4. 변수의 유형화

요인 분석결과를 살펴보면 도시창조성 인력부문에서는 세부지표로 전문기술자, CEO, 지식기반서비스업 종사자비율 등과 같은 창조산업의 주축이 되는 전문인력 및 핵심인재에 관한 변수의 부하량이 높게 나타났다. 따라서 본 연구에서는 이러한 창조핵심인력을 통합하여 '창조적 리더십(Leadership)'으로 명명하기로 한다.

다음으로 도시의 창조성에서 창조기반 부문의 요인 분석결과를 보면 문화재자료 수, 국가 및 지방지정 문화재 수와 같은 각 지역 고유의 특색과

〈표 6〉 창조산업 성장요인 분석

세부분류	1	2	3	4	5	6	7
노인여가복지시설 수	0.912	-0.005	-0.044	-0.037	0.132	0.023	0.132
노인복지시설 수	0.864	-0.109	-0.092	-0.025	0.040	-0.149	0.085
노인교실 수	0.821	0.046	-0.018	-0.053	0.227	-0.108	0.133
사회개발비	0.802	0.292	0.014	-0.047	0.110	0.205	-0.017
보육시설 수	0.638	0.268	0.022	-0.066	0.031	0.429	-0.346
외국인등록인구수	0.529	0.458	0.086	-0.019	0.087	-0.305	-0.054
비주류종교인 비율	0.474	-0.039	0.030	0.071	-0.190	-0.012	-0.376
전문기술자 수	0.085	0.899	-0.165	0.134	-0.064	0.119	0.028
CEO 수	0.304	0.772	-0.072	0.295	-0.017	-0.066	-0.218
석사 이상	0.126	0.751	-0.085	-0.063	0.018	0.388	0.016
지식기반비율	-0.259	0.570	-0.019	-0.144	0.318	0.101	0.143
문화재자료 수	-0.010	-0.103	0.973	-0.052	-0.031	0.011	-0.017
국가·지방지정 문화재	-0.010	-0.127	0.946	0.129	-0.053	0.076	0.063
전시시설 수	0.108	-0.070	-0.213	-0.837	-0.026	0.057	0.193
공연시설 수	-0.318	0.514	-0.256	0.570	0.015	0.102	0.099
무형문화재	0.233	0.001	-0.474	0.568	-0.188	0.305	0.235
한국국적 취득 자	0.133	0.326	-0.068	-0.117	0.755	-0.147	-0.027
외국인혼인귀화자	0.285	-0.226	-0.008	0.081	0.716	0.107	-0.087
시·군민회관 수	-0.082	0.233	0.064	0.052	0.001	0.820	-0.104
아동복지시설 수	0.143	-0.087	-0.012	-0.157	-0.295	-0.241	0.713
여성복지시설 수	0.145	0.446	0.114	0.168	0.348	0.158	0.516
고유치	4.95	3.51	2.14	1.63	1.34	1.22	1.02
기여율	20.49	16.13	10.75	7.57	7.45	6.83	6.07
누적기여율	20.49	36.63	47.38	54.95	62.40	69.23	75.30

〈표 7〉 변수 통합·유형화 및 최종 독립변수 선정

구분	통합 유형화	척도유형	세부 변수명
창조인력	창조적 리더십(Leadership)	연속형	전문기술자, CEO, 지식기반서비스업 종사자비율
창조기반	창조적 퍼포먼스(Performance)	연속형	전시시설 수, 공연시설 수, 무형문화재
	창조적 커뮤니티(Community)	연속형	시·군민회관 수
	창조적 정체성(Identity)	연속형	문화재자료 수, 국가 및 지방지정 문화재 수
창조관용	창조적 포용(Embrace)	연속형	노인여가복지시설 수, 노인복지시설 수, 사회개발비, 보육시설 수, 외국인등록인구수, 비주류종교인 비율
	창조적 개방성(Openness)	연속형	한국국적을 취득한 자, 외국인혼인귀화자
	창조적 배려(Consideration)	연속형	아동복지시설 수, 여성복지시설 수

지역이 가지고 있는 정체성을 나타내주는 관련 변수의 부하량이 높게 나타났다. 따라서 관련 변수를 통합하여 본 연구에서는 '창조적 정체성(Identity)'으로 명명하기로 한다. 또한 전시시설 수, 공연시설 수, 무형문화재 등과 같은 변수의 부하량이 높게 나타났는데 본 연구에서는 시각 예술 및 문화활동과 같은 관련 변수를 통합하여 '창조적 퍼포먼스(Performance)'로 명명하였다. 다음으로 시·군민회관 수의 부하량이 높게 나타났는데 이는 지역 주민들의 네트워크와 사회적 교류를 나타내 주는 것으로 해석하여 본 연구에서는 '창조적 커뮤니티(Community)'로 명명하기로 한다.

또한 도시창조성의 관용부문의 세부지표로서 노인여가복지시설 수, 사회개발비, 보육시설 수, 비주류종교인 비율 등과 같은 사회복지시설 및 종교적 가치관 등 관용변수의 부하량이 높게 나타났다. 이에 사회복지 및 가치관 및 태도에 관한 변수를 통합하여 '창조적 포용(Embrace)'으로 명명하기로 한다. 그리고 한국국적을 취득한 자, 외국인 혼인귀화자와 같은 다문화에 대한 부하량이 높게 나타났는데 관련 변수를 통합하여 '창조적 개방성(Openness)'으로 명명하기로 하였다. 마지막으로 아동복지시설 수, 여성복지시설 수와 같은 상대적인 사회적 약자에 대한 태도에 관한 부하량이 높게 나타났기 때문에 관련 변수를 통합하여 '창조적 배려(Consideration)'로 명명하였다.

Ⅳ. 창조산업의 성장 영향요인 회귀분석

본 연구는 요인분석을 통해 유형화한 7개의 독립변수와 두 시점 간 창조산업의 총매출액 차이를 종속변수로 설정하였다. 종속변수는 편차가 상대적으로 크기 때문에 자연로그의 값을 취하였다. 이러한 과정을 통해 본 연구에서는 Stepwise[11]로 창조산업의 성장 영향요인을 도출하였다.

회귀분석 결과 7개 변수 중 4개의 주요 영향요인이 도출되었다. 수정된 R^2는 0.608로 60.8%의 설명력을 가지며, 유의확률 값은 0.000에서 0.042로 95% 이상 설명 가능한 것으로 나타났다. 또한 분산팽창계수(VIF)값은 10 이하, 공차한계(TOL)는 0.1 이상으로 다중공선성의 우려가 없는 것으로 분석되었다. 그리고 Durbin-Watson 값은 1.484

11) 본 연구에 사용한 Stepwise방식은 중요한 변수 순으로 투입하여 유의성 없는 변수들이 남게 되면 중단되는 방식이다. 즉, 종속변수에 영향력이 있는 변수들만을 회귀식에 포함시키는 방법으로서 본 연구의 한 가지 방법인 요인분석으로 통합 유형화된 설명변수를 종속변수에 대한 설명력이 높은 순으로 투입하여 본 연구의 목적인 창조산업 성장모형을 도출하고, 그에 대한 설명력을 극대화하기 위하여 사용하였다.

〈표 8〉 창조산업의 성장에 미치는 영향요인 분석

구분	비표준화계수		표준화계수	t
	B	표준오차	베타	
(상수)	5.149	0.039		132.337
창조적 리더십	0.337 **	0.039	0.684	8.598
창조적 커뮤니티	0.153 **	0.039	0.311	3.912
창조적 포용	0.101 *	0.039	0.204	2.565
창조적 퍼포먼스	0.082 *	0.039	0.165	2.080
R	R^2	Adj-R^2	Durbin-Watson	
0.796	0.633	0.608	1.484	

주 1) * p 〈 0.05, ** p 〈 0.01
2) 각 공선성 통계량: VIF ≤ 10, TOL ≥ 0.1

로 수치가 1.5에 근접하므로 자동상관은 무시될 수 있는 것으로 판단되었다(〈표 8〉 참조).

다음으로 비표준화계수[12]를 비교해보면 '전문기술자', 'CEO', '석사 이상' 등이 포함된 '창조적 리더십(Leadership)'이 0.337, '노인복지시설 수', '외국인등록인구수', '비주류종교인 비율' 등이 포함된 '창조적 포용(Embrace)'이 0.101, '전시시설 수', '공연시설 수' 등이 포함된 '창조적 퍼포먼스(Performance)'가 0.082, '시·군민회관 수'가 포함된 '창조적 커뮤니티(Community)'가 0.153으로 주요 영향요인으로 분석되었다.

창조산업의 성장에 영향을 미치는 변수로 도출된 요인들 중 가장 큰 영향을 나타내는 통합변수는 창조인력 부문의 '창조적 리더십(Leadership)'이다. 이는 전문인력, 연구인력, CEO 등 다양한 분야에서 창의성을 발휘할 수 있는 창조인력의 중요성이 본 연구의 결과를 통해 실증적으로 나타나고 있다고 할 수 있다. 이러한 결과는 도시민의 삶의 질이 점차 나아짐에 따라 고학력자의 증가, 교육기반의 확충 등 교육기반이 보편화되었고, 지식기반경제가 창조경제로 이동하는 새로운 도시계획패러다임에 따라 기존의 산업뿐 아니라 문화, 예술, 레저 등 보다 광범위한 분야에서 창조 인력의 필요성이 중시되고 있기 때문이다. 이처럼 창조산업이 성장하는 데 핵심요인인 창조인력들이 점차 증가하고 있다는 것이 주요한 영향요인으로 작용했다고 판단된다.

다음으로 창조기반 부문으로서, '창조적 커뮤니티(Community)'가 창조산업을 발전시키는 주요 영향요인으로 나타났다. 이는 현대 도시에서 사회적 통합의 중요성이 강조됨에 따라, 산업화 초기 도시개발 형태인 물리적으로 단절된 획일적인 공간에서 변화하여 사회적 교류 및 문화 활동을 위한 공간 등 사회적으로 지속가능한 개발이 과거에 비해 점차 중시되고 있다는 것에 기인한다고 판단된다. 이러한 상호네트워크 공간을 통해 창조인력 및 시민들 사이에서의 대화 및 활동이 활성화됨으로써 새로운 아이디어 및 지식창출의 토대를 마련

12) 본 연구는 1996, 2005년 두 시점의 변수들 간 차이를 통해 창조산업의 성장 및 영향요인으로 구축한 단일회귀모형이다. 따라서 다른 여러 시점 간 회귀모형에 대한 상호 비교가 필요 없다고 판단되므로 비표준화계수로 해석을 한정하기로 한다.

하고, 도시 내에서 긍정적인 영향을 주는 것으로 판단된다.

다음으로 창조관용 부문의 '창조적 포용(Embrace)'이 주요한 영향요인으로 나타났다. 이는 사회적 약자에 대한 복지개념의 확대, 종교 및 문화 등의 다양성에 대한 상호 존중 문화, 국제화에 대한 다문화 기반의 확대 등 포괄적인 관용적 태도가 변화함에 따라 중요한 영향요인으로 기인했다고 판단할 수 있다. 한편 이러한 결과는 창조산업의 성장에 따른 영향요인을 기존 선행연구의 지표와 비교했을 때 한국의 사회통념에 상대적으로 적합한 관용에 대한 변수들을 채택함으로써 보다 실질적인 영향요인을 도출해냈다는 것에 의의를 둘 수 있다.

마지막으로 창조기반 부문의 '창조적 퍼포먼스(Performance)'가 중요한 영향요인으로 나타났다. 이는 과거에 비해 도시민의 소득수준이 증가하여 여가시간이 상대적으로 많아졌고, 문화시설의 확충과 전시·공연문화의 보편화에 기인한다고 판단된다. 창조산업은 다른 산업과 비교했을 때 문화, 예술 등 창조적 콘텐츠에 대한 중요성이 과거에 비해 중시되고 있기 때문에 이러한 예술적 활동과 문화 등의 공연시설이 모여 있는 지역일수록 예술인력, 문화인력이 모여들어 다채로운 행사 및 이벤트를 통한 시너지효과를 가져오는 것으로 판단된다.

Ⅴ. 결론

본 연구에서는 도시의 창조성을 원천으로 하는 창조산업을 통해 도시경쟁력을 확보하고, 지속가능한 발전을 이루며, 균형적인 도시개발을 유도하고자 창조산업 성장에 미치는 창조인력, 창조기반, 창조관용에 대한 영향요인을 수도권을 중심으로 알아보고자 하였다.

이를 위해 UNESCO의 창조산업 분류기준을 국내의 한국표준산업분류 중 소분류에 적용하여 국내 산업체계에 적합하도록 재분류하였다. 이러한 분류기준에 맞추어 종속변수로 시점 간 시군구별 '창조산업의 총매출액'의 차이를 성장척도 변수로 하여 보다 실질적인 분석이 되도록 하였다.

또한 독립변수는 선행연구 검토를 통해 구축된 변수를 이용한 전문가 설문조사를 실시하여 보다 검증된 변수를 추출하도록 하였다. 그 후 추출된 변수를 요인분석을 통해 통합하여 국내에 적합한 창조인력·기반·관용에 대한 7개의 변수를 유형화하였다. 이와 같이 구축된 종속변수와 독립변수를 회귀분석하여 수도권지역의 창조산업 성장에 미치는 영향요인을 분석해 보았다.

본 연구의 회귀분석결과를 요약 및 정리하면 다음과 같다. 첫째, 창조적 아이디어의 주체인 창조인력의 중요성이 강조되었다. 본 연구에서는 '창조적 리더십(Leadership)'이 창조산업의 가장 큰 영향요인으로 나타났다. 이는 기존의 산업발전에서도 인력이 중시되고 있지만, 다양한 분야에서 창의성을 발휘할 수 있는 창조인력의 중요성이 본 연구의 결과를 통해 실증적으로 나타나고 있다고 할 수 있다.

둘째, 창조산업의 발전에 창조기반의 사회적 네트워크 및 문화·예술적 기반에 대한 중요성이 주요 영향요인으로 나타났다. 통합 유형화된 변수로서 '창조적 커뮤니티(Community)', '창조적 퍼포먼스(Performance)'가 주요한 영향요인으로 나타났는데, 현대사회에서 사회적 교류 및 문화 활동을 위한 공간 등 사회적으로 지속가능한 개발이 점차 중시되어야 한다는 것으로 판단된다.

마지막으로 창조관용 부문의 '창조적 포용(Embrace)'이 주요한 영향요인으로 나타났다. 이는 사회적 약자에 대한 복지, 종교 및 문화에 대한

상호 가치관 존중, 다문화 환경 등 포괄적인 관용적 태도가 변화함에 따라 필요성이 증대되고 있기 때문이라고 판단할 수 있다.

본 연구의 창조산업 성장모형을 통해 도출된 결과를 토대로 창조산업의 발전에 대한 정책을 제언해 보면 다음과 같다.

첫째, 보다 실무에 적합한 창조 전문인력에 대한 교육 및 기반에 대한 정책이 고려되어야 한다. '창조적 리더십(Leadership)'이 창조산업의 성장에 가장 큰 영향을 준 것으로 보아 향후 창조인력의 중요성이 점차 증가할 것으로 예상된다. 따라서 창조적 다양성을 가진 문화, 예술 등에 관련된 창조인력에 대한 고려가 필요하며, 1인 벤처기업의 CEO 등과 같은 창조인력을 육성하기 위한 정부의 정책적 인센티브 유도가 필요할 것이다.

둘째, 창조산업 기반에 대한 기본적인 사회적 인프라를 구축해야 한다. 본 연구의 결과 창조산업의 성장요인으로 '창조적 커뮤니티(Community)', '창조적 퍼포먼스(Performance)' 변수가 주요한 영향요인으로 도출되었다. 따라서 창조인력들을 끌어들일 수 있고, 상호 교류하여 복합적인 시너지 효과를 창출할 수 있는 공간에 대한 고려가 필요하다. 또한 물리적 공간 뿐 아니라 다양한 지식에 대한 정보와 아이디어를 교류할 수 있도록 '소셜네트워크', '스마트폰' 등의 정보화를 지원하는 등 소프트웨어적 지원책 역시 마련되어야 할 것이라고 생각한다.

셋째, 창조적 관용과 관련된 사회적 약자를 위한 시설과 다양한 가치관을 이해하는 문화적 환경을 통해 사회적 지속성이 가능하도록 유도되어야 한다. 본 연구에서는 '창조적 포용(Embrace)'이 창조산업 성장에 영향을 주는 요인으로 나왔는데, 국제화, 다문화 사회가 보편화되면서 시대적 흐름에 따라 향후 관용에 대한 태도가 더욱 중시될 것으로 판단된다. 따라서 문화적 다양성을 인정하고 서로 다른 종교 및 문화 간 교류와 대화를 가질 수 있도록 다문화 공간의 확충과 서로 다른 종교, 문화, 관습을 이해하도록 하는 다문화 이해교육이 필요하다.

넷째, 연구결과를 보다 효율적으로 도시에 적용하기 위해서는 다음과 같은 단계별 정책이 고려되어야 할 것이다.

① 기본단계: 가장 큰 영향을 미치는 창조인력 즉, '창조적 리더십'이 지역 내 자발적 유입이 가능토록 정책·제도적 규제 완화 등을 유도해야 한다.

② 발전단계: '창조적 포용', '창조적 커뮤니티', '창조적 퍼포먼스' 등 창조기반 부문을 위주로 육성하여 창조인력을 끌어들일 수 있는 환경을 마련하여 각 요소가 시너지 효과를 이루는 공간에 대한 고려를 해야 한다.

③ 성숙단계: 지역의 창조산업을 성장시키는데 있어 각 지자체가 가지는 고유한 개성을 고려한 창조인력 및 기반을 육성하고, 다양성을 인정하는 창조적 관용 문화의 확대를 통해 각 개별 부문의 요소가 조화롭게 어우러질 수 있는 환경을 조성해야 할 것이다.

본 연구는 창조인력, 창조기반, 창조관용 등에 대한 국내실정에 보다 적합한 변수를 구축함으로써 창조산업의 성장에 미치는 영향을 실증분석했다는 데 의의가 있다. 하지만 자료수집의 한계로 인하여 전국 유형별 창조산업의 성장에 미치는 영향요인에 대한 분석과 시계열분석자료를 통한 연구가 이루어지지 못했다는 데에 한계가 있다. 따라서 향후 이러한 한계점을 보완하여 보다 구체적이고 세부적인 연구를 진행해야 할 것으로 판단된다.

참고문헌

강동진, 2008, "근대문화유산을 활용한 창조도시 육성", 「국토계획」, 322: 24~35.

강병수, 2009, "창조계급과 창조도시 전략: 대전을 중심으로", 「한국지역개발학회지」, 21(2): 1~12.

경기도, 1997, 「1996년 경기도통계연보」.

_____, 2006, 「2005년 경기도통계연보」.

교육인적자원부, 2006, 「교육통계조사」.

구문모, 2005, "서울시 창조산업의 경제적 성과와 집적화에 대한 고찰", 「한국지역개발학회지」, 17(4): 197~224.

김복래, 2006, "창조산업의 국제현황과 미래의 정책방향", 「무역학회지」, 31(4): 245~270.

김영인, 2010, "도시 창조성 지수 설정과 서울 및 6대 광역시의 창조성 비교 연구", 한양대학교 박사학위논문.

김영주, 2011, "도시 창조성이 도시 경제발전에 미치는 영향 분석", 성균관대학교 석사학위논문.

김유미, 2009, "도시의 창조성이 도시경쟁력에 미치는 영향: 한국과 일본의 비교", 이화여자대학교 석사학위논문.

김의준, 2009, "창조산업의 도시 고용효과 분석", 「한국지역개발학회지」, 21(2): 13~34.

김정훈, 2011, "창조산업이 지역경제의 성장에 미치는 영향에 관한 연구", 한양대학교 석사학위논문.

김흥태, 2007, "외국의 창조도시 특성과 시사점", 「대전발전포럼」, 24: 21~31.

남영우, 2006, 「글로벌시대의 세계도시론」, 서울: 법문사.

노준석, 2009, "영국 창조산업의 사례분석 및 벤치마킹 방안", 「한국콘텐츠진흥원 포커스」.

노형진, 2005, 「다변량분석 이론과 실제」

도영준, 2008, "창조도시 광주를 위한 전략과 과제", 「호남대학교 학술논문집」, 29: 291~304.

라도삼·박은실·오민근·우윤석, 2008, "창조도시의 의의와 사례", 「국토계획」, 317: 3~18.

문화관광부, 2004, 「2004 문화산업백서」.

박은실, 2008, "창조도시, 문화가 도시를 살린다: 국내창조도시 추진현황 및 향후 과제", 「국토연구」, 332: 45~55.

서울특별시, 1997, 「1996년 서울시통계연보」.

_____, 2006, 「2005년 서울시통계연보」.

신성희, 2006, 「창조적인력이모이는장소의특징과사례」, 인천광역시문화정책토론회 인천: 인천발전연구원.

오민근, 2008, "해외 창조도시 사례 및 시사점", 「국토계획」, 322: 36~44.

오민근·정헌일, 2008, "창조도시와 창조산업의 정책적 시사점", 「문화·관광」, 209: 58~61.

원제무, 2011, 「창조도시예감」, 한양대학교 출판부.

윤준도, 2008, "바르셀로나의 창조도시 전략과 시사점", 「국토계획」, 321: 84~95.

이영문, 2008, "창조도시를 위한 일본 센다이의 전략에 관한 연구", 조선대학교 석사학위논문.

이주형, 2009, 「21세기 도시재생의 패러다임」, 보성각.

이지선, 2008, "창조인력의 유입을 위한 장소개발 전략 연구", 이화여자대학교 석사학위논문.

이훈, 2011, "도시의 창조계급의 변화와 특성에 관한연구: 7대 대도시를 중심으로", 서울시립대학교 석사학위논문.

이희연, 2008, "창조도시: 개념과 전략", 「국토계획」, 322: 6~15.

이희연·황은정, 2008, "창조산업의 집적화와 가치사슬에 따른 분포특성: 서울을 사례로", 「국토연구」, 58: 71~93.

임상오, 2008, "창조도시 진흥을 위한 창조산업 활성화 전략", 「국토계획」, 322: 16~23.

장윤정·이승일, 2009, "서울의 창조산업 분포특성과 도시 상업활력의 공간회귀분석", 「국토계획」, 44: 51~64.

전지훈, 2007, "창조도시의 개념과 특성에 관한 연구", 추계예술대학교 석사학위논문.

정의홍, 2011, "창조산업의 가치사슬 분류에 따른 산업별 입지요인", 한양대학교 석사학위논문.

지역발전위원회, 2005, 「창조지역가이드북」.

통계청, 1996, 「사업체기초통계조사」.

_____, 2006, 「사업체기초통계조사」.

한광수, 2009, "클러스터 기반 창조도시의 발전전략에 관한 연구", 한남대학교 석사학위논문.

황준, 2009, "동아시아 대도시권 도시성장요인에 관한 비교연구: 창조도시 이론을 중심으로", 서울시립대학교 석사학위논문.

Caves, Richard E, 2000, *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*, Cambridge: Harvard University Press.

Clark, T. N., 2003, "Urban amenities: Lakes, opera and juice bars Do they drive development? The city as an entertainment machine", *Urban Policy*, 9: 103~140.

DCMS, 1998, *Creative Industries Mapping Document*, London: Department for Culture, Media and Sport.

Florida, R., 2002, *The Rise of the Creative Class*, New York: Basic Books.

Florida, R., 2005, *The Flight of the Creative Class: The New Global Competition for Talent*, New York:

Harper Business.
Florida, R. and Gates, G., 2001, "Technology and tolerance: The importanceof density to high-technology growth", *Center on Urban & Metropolitan Policy*, 9: 1~12.
Florida, R. and Tinagli, I., 2004, *Europe in the Creative Age*, DEMOS.
Jacobs, J., 1961, *The Death and Life of Great American Cities*, New York: Random House.
Landry, Charles, 2000, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, London: Earthscan Publications.
Lee, S. Y., Florida, R. and Acs, Z. J., 2004, "Creativity and entrepreneurship: A regional analysis of new firm formation", *Regional Studies*, 38(8): 379~891.
Mellander, C. and Florida, R., 2006, "Human capital or the creative class, Explaining regional development in Sweden", CESIS-Working Paper Series, *Economics and Institutions of Innovation*, 79: 1~38.
Noland, M., 2005, "Popular attitudes, globalization and risk", *International Finance*, 8(2): 199~229.
Ottaviano, G. I. P. and Peri, G., 2005, "Cities and culture", *Journal of Urban Economics*, 58: 304~337.
Page, S., 2007, *The Difference*, Princeton: Princeton University Press.
Romer, P. M., 1986, "Increasing returns and long-run growth", *Journal of Political Economy*, 9(October): 1002~1037
UK DCMS, 1998, *Creative Industries Mapping Document*.
UNDP, 2005, *World Urbanization Prospects*.
van Winden, W., van den Berg, L. and Pol, P., 2007, "European cities in the knowledge economy: Towards a typology", *Urban Studies*, 44(3): 525~549.
http://www.culture.gov.uk/
http://www.kosis.kr
http://www.noie.gov.au(NOIE(the National Office for the Information Economy, 호주 국립정보통신 경제국))
http://www.unctad.org/
http://www.unesco.org/
http://www.unesco.or.kr

원 고 접 수 일 : 2011년 4월 13일
1차심사완료일 : 2011년 5월 17일
2차심사완료일 : 2011년 6월 23일
최종원고채택일 : 2011년 11월 30일