

충남지역 창조산업의 산업분포 특성에 관한 연구

김대중* · 김태연**

A Study on the Industrial Distributional Characteristics of Creative Industry in Chungnam Province

Dae-Jung Kim* · Tae-Yeon Kim**

요약 : 이 연구는 충남지역 창조산업의 산업부문별 특성과 각 시군별 특성을 분석하고 그 발전단계를 유형화하고자 하였다. 최근 부각되고 있는 창조산업의 개념을 설정하고 충남지역의 창조산업 현황을 살펴본 결과 총 11개 부문 105개 업종이 존재하는 것으로 분석되었다. 이를 기반으로 충남지역 각 시군별로 창조산업의 지역별 특화도와 부문별 지역 경쟁효과, 산업규모 및 산업성장률을 복합적으로 분석하여 창조산업의 지역별 특성을 도출하였다. 이러한 분석결과를 토대로 충남의 창조산업은 도입기, 성장기, 성숙기, 쇠퇴기 등 네 가지 단계로 유형화할 수 있음을 밝혔다. 이러한 연구 결과는 향후 충남지역의 각 시군별 지역산업육성정책 수립에 기초자료로 활용될 수 있다.

주요어 : 창조산업, 창조경제, 산업분포, 산업특성, 지역경쟁력

Abstract : This study aims at identifying the industrial distributional characteristics of creative industry in Chungnam Province. It finds that there are 11 sectors of creative industrial in Chungnam region. In order to find out the specific characteristics of creative industry in Chungnam, it firstly carried out LQ analysis on the 11 sectors by the 16 counties of the region. It turns out that the distributional characteristics differs between county by county in terms of RCC, BQ and IG effect. These results may imply the needs of regional specific industrial development strategy by the 16 counties in Chungnam Province.

Key Words : creative industries, creative economy, industrial distribution, industrial characteristics, regional competitiveness

1. 서론

지식기반사회로의 진입이 가속화되면서 창조성이 새로운 화두로 등장하고, 창조성을 강조한 창조사회, 창조경제, 창조산업, 창조지식, 창조경

영 등 다양한 분야에서 창조성을 연구하고 있다. 창조성은 특정 분야로 국한되는 것이 아니라 사회, 경제, 문화적 측면에서부터 기업, 도시, 국가, 세계적인 차원으로 논의를 확장해 가고 있다. 그러면서 창조성은 기업과 도시의 성장 핵심요소로

* 선문대학교 연구교수(First Author, Ph.D., Research Professor, Sunmoon University, djkim@sunmoon.ac.kr)

** 단국대학교 환경자원경제학과 교수(Professor, Department of Environmental and Resource Economics, Dankook University, tykim@dankook.ac.kr)

다루어지고, 도시, 지역정책에서 새로운 성장동력으로 간주되고 있다. 이와 같이 최근 창조성과 창의성이 경제성장을 이끄는 요소로 평가되면서 창조산업에 대한 관심이 증대되고 있다(김홍주, 2010). 또한 창조산업의 육성은 창조산업 자체로서도 의미가 있지만, 관련 산업과의 연계와 성과 확산 그리고 사회·문화적으로는 직간접적으로 긍정적 영향을 미칠 수 있기 때문에 그 가치와 중요성이 더 크다고 할 수 있다.

창조성의 논의가 산업과 경제에까지 확장된 창조산업은 그 경제적인 효과와 함께 향후 세계경제를 주도하는 하나의 산업으로 주목받게 되면서 각국의 정책 수행자들은 창조산업에 대한 정책개발을 서두르고 있으며, 학술적인 논의도 국제적으로 빈번해 지고 있다. 이러한 광범위한 창조산업에 대한 논의는 선진국을 중심으로 이루어지고 있다(이규명의 2명, 2013). 또한 국가 경쟁력과 도시 경쟁력 향상을 위한 새로운 전략으로 창조산업에 관한 논의가 활발하게 이루어지면서 비단 경제학자들뿐만 아니라 사회학자, 경제지리학자, 도시계획학자들을 포함한 다양한 분야에서 많은 연구들이 수행되고 있다(Cook and Lazeretti, 2008).

이러한 배경속에서 창조경제는 박근혜 정부의 국정과제로 지금까지의 성장을 주도한 경제구조와 패러다임을 선도형 성장으로 전환하고자 강력하게 추진하고 있다. 창의적 아이디어가 과학기술과 ICT를 결합하여 창업과 신사업 및 신시장의 창출로 연결되고 좋은 일자리를 창출하기 위한 창조경제 생태계 조성을 주된 목적으로 제시하고 있다(미래창조과학부, 2013).

그러나 아직 우리나라는 정책 공약으로 '창조성', '창조산업', '창조경제' 등의 키워드를 내세우지만 아직 구체적이고 명확한 정책 또는 논의가 부족한 실정이며, 개념의 모호함 등의 비공간적인 문제뿐만 아니라, 정부가 가장 역점을 두는 사업에 지역간 격차해소나 지역발전을 위한 정책적 고려가 없는 것은 문제가 아닐 수 없다(남기범·송정

은, 2014). 창조산업이 경제성장의 동력으로 자리매김하고 세계경제를 주도할 영역으로 주목받는 시점에서, 이러한 창조산업에 대한 논의는 그 필요성이 점점 커지고 있다. 창조산업에 대한 관심 증대와 더불어, 창조산업이 지역경제에 미치는 영향을 검증하고, 지역 여건과 산업특성에 맞는 지역 또는 국가의 산업육성정책으로 자리매김하여야 할 것이다(김대중 외, 2015).

창조경제를 경제성장과 연결하기 위한 많은 연구들은 대부분 앞으로의 지역개발 전략이 물리적 인프라나 자본의 축적 등과 같은 전통적인 경쟁요소보다는 창의적인 인력집단에 보다 의존하게 되며, 따라서 그들이 선호하는 환경여건을 얼마나 잘 갖추고 있는냐가 지역경쟁력을 좌우한다는 논리에 바탕을 두고 있다. 즉, 어떤 도시든 경쟁력을 유지하려면, 창조계급이 선호하는 라이프스타일이나 소비환경 등을 제공하는 데에 정책을 집중할 필요가 있음을 함의한다(Glaeser, 2005). 이는 과거의 개발전략을 수정할 필요성을 시사하는 것으로, 과거의 지역개발 정책이 기업유치를 위해 저렴한 노동임금과 조세감면, 훌륭한 인프라를 갖춘 산업단지 등을 제공하는 데에 중점을 두었다면, 앞으로는 어메니티(amenity)와 다양성, 연구개발 자금 등과 같은 전문인력에게 직접적으로 필요한 요소들을 지원하는 방향으로 전환해야 한다는 것이다(구문모, 2007). 또한 창조산업과 관련한 대부분의 연구들은 창조산업의 위상과 경제적 중요성에 대해서는 공히 인정하면서도, 창조산업이 공간상에서 불균등(uneven)하게 성장하는 현상 및 그 지리적 분포에 대해서는 간과하였다(박경현, 2014). 이러한 맥락은 결국 지역의 여건과 산업별 특성에 맞는 지역별 산업의 특성별 지역산업육성 정책이 요구되고 있다는 것이다.

이러한 문제인식하에 본 논문의 연구목적은 충남 시군별 창조산업 부문별 산업분포 특성에 맞는 지역산업육성정책을 마련하기 위한 전단계라고 할 수 있는 주제인 충남 시군별 창조산업 11개 부

문에 대한 산업구조분석을 통해 지역별 산업별 분포의 특성을 밝혀보고자 한다.

2. 창조산업의 정의와 분류

창조산업(creative industry)이란 ‘개인의 창의성과 기술, 재능 등을 이용하여 지적재산권을 창출하고, 이를 소득과 고용창출의 원천으로 삼는 산업’(DCMS, 1998)이라고 최초로 정의된 이후 창조산업에 대한 학문적 논의들이 여러 학자들에 의해 논의되었지만 현재 창조산업에 대한 정의 및 개념은 합의된 형태가 존재하지 않으며, 창조산업의 개념은 학자마다 차이를 보이고 있다(김대중외 2인, 2015).

Coy(2000)는 ‘개인의 창의력과 아이디어가 생산요소로 투입되어 무형의 가치를 생산하는 산업’이라 정의하였다. Caves(2000)는 ‘비영리적인 창조활동과 상업적인 비즈니스 계약에 이루어지는 네트워크’라 정의하였고 Howkins(2002)는 ‘창의성으로부터 창출되는 경제적 가치를 지닌 모든 상품과 서비스에 관한 산업’이라고 정의한 반면 Drake(2003)는 ‘산출물에 대한 소비의 주된 동기가 상품 자체의 고유특성이나 기능에 있기보다는 소비자 개인의 상징가치를 충족시키는 산업’이라

고 협의적 정의를 내렸다. 또한 UNCTAD(2004)에서는 ‘예술과 비즈니스, 기술이 교차하는 지식기반 활동’이라고 정의하였고, 김대중외 2인(2015)은 창조산업을 ‘개인이나 집단의 창의성이 생산요소로 투입되어 경제적가치를 지닌 재화나 서비스를 개발, 생산, 유통, 소비하는 일과 관련된 산업’이라고 정의하는 등 창조산업에 대한 기관별, 학자별 정의는 다양하며 창조산업에 대한 개념은 합의되어 있지 않다.

창조산업에 대한 개념이 확립되어 있지 않음에도 불구하고, 이상의 다양한 개념을 통하여 공통적으로 제시되는 창조산업의 주요 요소는 ‘창의성’이다. 창의성을 바탕으로 하여 창출되는 가치 및 상품, 서비스에 관한 산업을 지적하고 있다고 할 수 있다(이규명 외, 2013).

창조성 개념의 모호함으로 인해 창조산업에 대한 합의된 정의가 내려지지 않은채 창조산업과 저작권산업, 콘텐츠산업, 문화산업, 디지털콘텐츠산업 등과 혼돈하여 사용하는 경우도 빈번하다. 이러한 가운데 호주의 NOIE¹⁾(2003) 창조산업과 유사하게 쓰이는 산업과 구분하여 정의와 범위를 명확하게 개념화하고 있다. 창조산업은 개인의 창의성이 생산요소로 투입하여 산출물을 생성한 것이라고 기준을 세우고 저작권산업, 콘텐츠산업, 문화산업, 디지털콘텐츠산업 등에 대해서는 각각의 관점에 따라 정의하였다.

표 1. 창조산업과 유사산업과의 비교

| 구분 | 창조산업 | 저작권산업 | 콘텐츠산업 | 문화산업 | 디지털 콘텐츠 |
|-------|--|---|--|--|---|
| 정의 기준 | 개인의 창의성이 생산요소로 투입하여 산출물을 생성 | 자산의 특징과 산업의 산출물로 정의 | 산업 생산에 초점을 맞추어 정의 | 공공 정책의 기능과 재정에 의해 정의 | 기술과 산업 생산의 결합에 의해 정의 |
| 산업 범위 | 광고, 건축, 디자인, 양방향 소프트웨어, 영화, 방송, 음악, 출판, 공연예술 | 상업 예술, 출판, 영화, 순수 미술, 비디오, 음악, 저작물, 데이터 처리, 소프트웨어 | 음악 녹음, 음반 판매, 방송과 영화, 소프트웨어, 멀티미디어 서비스 | 박물관과 미술관 비주얼 아트와 공예, 방송과 영화, 음악, 공연예술, 문학, 도서관 | 상업예술, 방송과 영화, 비디오, 사진, 전자게임, 녹음, 정보 저장 및 검색 |

출처: 이희연·황은정(2008) 재인용

우리나라에서는 창조산업과 유사한 용어로 「문화산업진흥법」에서 문화산업이라는 용어를 사용하고 있다. 문화산업이라는 용어는 ‘문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형과 무형의 재화를 개발, 제작, 생산, 유통 하는 일과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업’으로 정의하고 있다(문화관광부, 2003; 구문모, 2005; 이규명 외, 2013). 문화산업과 창조산업 모두 무형의 지적자산을 중요하게 여기고 있지만, 창조산업은 ‘창조성’을 새로운 부가가치를 위한 자본, 노동, 지대와 같은 투입요소로 보고 있으며, ‘예술적 창의력’에만 국한하지 않는다는 차별성을 갖는다(이희연·황은정, 2008). 창조산업과 다른 유사 산업들과의 구분이 모호하다는 지적을 받을 여지는 있지만, 개인의 창조성이 투입되어 산출물을 생성하는 사업으로 다른 산업들과의 구분을 지을 수 있다(이규명 외, 2013).

창조산업이 경제성장을 위한 전략으로 그 중요성이 더해감에 따라 각국 정부는 창조산업의 분류체계를 마련하고 창조산업에 대한 연구를 진행하고 있다. 그러나 앞서 논의된 바와 같이 창조산업에 대한 정의는 학자마다 다른 견해를 보이고 있어서 창조산업의 분류는 국가마다 유사하지만 약간의 차이를 보이고 있고, 아직 세계적으로 창조산업에 대한 분류기준이 마련되어 있지 못하여 각 국가마다 산업구조의 특성을 반영하여 창조산업을 분류하고 있다(이희연·황은정, 2008).

창조산업에 대한 정의와 산업분류에 대한 논의를 시작한 영국의 경우, 광고, 건축, 미술품, 공예, 디자인, 패션, 영화 및 비디오, 쌍방향 오락 소프트웨어, 음악, 공연미술, 출판, 소프트웨어 및 컴퓨터 서비스 등 12개 부문으로 구분하였다(DCMS, 1998).

싱가폴의 경우에는 IT 및 소프트웨어 서비스, 광고, 방송미디어, 출판, 인테리어 그래픽스, 패션 디자인, 건축서비스, 미술품 및 공예, 공연예술 영상서비스, 산업디자인, 사진 등으로 분류하였다

(CISG, 2003). 그리고 호주와 네덜란드의 경우에는 다른 국가의 창조산업 분류에 비해 단순한 형태를 보여주고 있다. 호주의 경우에는 영화, 음악, 방송, 출판, 광고, 게임, 쌍방향 오락, 건축 및 연관활동, 소프트웨어 디자인 및 개발로 분류하고(NOIE, 2005), 네덜란드는 미술, 공예, 패션, 산업디자인, 건축, ICT, 웹디자인, R&D로 분류하였다(김대중 외, 2015).

국내에서 창조산업에 대한 분류에 대한 논의는 구문모(2005), 이희연·황은정(2008), 서울시정개발연구원(2011), 이규명 외(2013) 등이 있으며 표 3과 같이 주로 IT와 소프트웨어, 건축 등에 더하여 전통적으로 예술분야에 속하는 업종들을 주로 창조산업으로 분류되고 있으나, 구문모(2005)와 이희연·황은정(2008), 서울시정개발연구원(2011) 이규명 외(2013) 등 연구자에 따라 창조산업의 분류 체계에 다소 차이가 존재한다(김대중 외, 2015).

본 연구에서는 도매업과 소매업과 같은 유통과 도서관, 기록보존소, 박물관과 같은 문화재 관련 사업 및 출판부문 중 인쇄업은 창조산업과 거리가 멀다는 지적(이규명 외, 2013)은 동감하지만, 창조산업의 가치사슬에 대한 추가적인 연구와 저자의 창조산업에 대한 정의에 따라 이희연·황은정(2008) 분류기준이 적절하다고 판단한 김대중외 2인(2015)의 연구에서와 같이 영국의 창조산업 분류를 바탕으로 국내 이희연·황은정(2008) 분류에서와 같이 R&D를 부문을 추가하여 분류하였다. 따라서 건축, 전문디자인, 광고, 사진과 미술을 포함한 영화 및 비디오, 방송 및 뉴스제공업, 음악 및 음반, 출판, 공연예술, 문화재 관련 산업, R&D, 소프트웨어 제작 및 게임의 11부문을 분류하였다. 이와 같은 11개 부문에 속한 개개 업종을 추출하기 위해 한국표준산업분류(KSIC) 세계분류(5-digit) 업종 중 105개 업종을 선별하였다²⁾.

3. 연구설계 및 방법

1) 연구설계

본 논문의 연구목적은 본 논문의 연구목적은 충남 시군별 창조산업 11개 부문에 대한 산업구조분석을 통해 지역별 산업별 분포의 특성을 밝혀보고자 하는 것이다.

이러한 연구목적을 달성하기 위한 본 연구의 공간적 범위는 충남지역이며, 전국과 충남의 전국사업체조사 통계자료 한국표준산업분류(KSIC) 세세분류(5-digit) 업종을 토대로 비교분석 한다. 세종시는 종전 연기군 전 지역과 청원군 일부(부용면), 공주시 일부(반포면, 장기면, 의당면) 등 이 편입지역에 해당되면서 충남지역의 산업경제적 위상은 상당한 변화가 있었다. 그리고 이러한 행정구역의 변화를 반영한 통계자료는 2012년부터 제공되기 시작했다. 따라서 충남지역의 정확한 산업분석을 위해서는 충남의 일부 지역이 세종시로 편입되어 제공되기 시작한 2012년부터 최신 제공 통계치가 2013년까지이다. 그러다 보니 시점간 분석을 요하는 경우에는 분석시점에 따라 상이한 결과가 도출될 수 있다는 상당한 한계가 있을 수 있으나, 현재 시점에서는 충남지역이 새롭게 구성된 지역적 범위에 따른 새로운 정책이 요구되는 만큼 이러한 한계는 극복할 수 있을 것으로 판단한다. 산업분석범위는 창조산업 105개 업종을 11개 부문으로 분류하여 창조산업의 특성을 분석하고자 한다.

분석과정은 2단계로 진행되며 1단계는 창조산업 현황분석과정으로 충남의 시군별 창조산업에 해당되는 사업체조사 세세분류단위의 105개 업종에 대한 11개 부문별 사업체수와 종사자수에 대한 충남 시군별 산업현황을 살펴보고, 2단계는 충남 시·군별 창조산업 11개 부문별 산업구조분석을 통해 지역별 산업특성을 분석하는 등 충남 시군별

창조산업 11개 부문별 지역별 산업별 분포특성을 밝혀보고자 한다.

2) 연구방법

지역별 창조산업의 부문에 따라 다양한 각도에서 지역의 창조산업의 특성과 구조적 특성을 분석하기 위한 산업구조 분석기법중 입지계수는 어떤 지역의 산업이 전국의 동일 산업에 대한 상대적인 중요도를 측정하는 방법으로 어떤 지역의 특정산업이 국가전체에 비해 어느 정도 특화 되었는지를 나타낸다.

$$LQ_{ij} = \frac{X_{ij}/X_j}{X_i/X} = \frac{j\text{지역의 } i\text{산업구성비}}{\text{전국의 } i\text{산업구성비}} \quad \text{식 (1)}$$

변이·할당분석에서 지역의 총성장(Total Change Effect)은 국가경제성장요인(National Growth Component), 산업구조요인(Industry Mix Component), 지역의 경쟁요인(Regional Competition Component)으로 분류한다. 본 연구에서는 변이할당분석을 통해 산출된 지역경쟁요소를 지역 고유의 경쟁력으로 보고자 한다³⁾.

사업체규모계수(Business Scale Quotient: BQ)는 산업*i*가 지역에서 차지하는 비율과 그 산업이 전국에서 차지하는 비율을 비교함으로써 사업체 규모계수(BQ) 분석으로 해당지역 해당산업의 전국대비 상대적 사업체규모를 파악할 수 있다(김대중, 2014).

$$BQ_{ij} = \frac{E_{ij}/C_{ij}}{E_i/C_i} \quad \text{식 (2)}$$

C_i: 전국 *i*산업 사업체수, *E_i*: 전국 *i*산업 종업원수, *C_{ij}*: *j*지역 *i*산업 사업체수, *E_{ij}*: *j*지역의 *i*산업 종업원수

산업성장률(Industrial Growth Rate: IG)은 산업 *i*가 전국대비, 해당 지역에서 차지하는 비율을 비

표 2. 산업발전 단계

| 발전단계 | 지표현황 | 내용 |
|------|--------------|------------------------------|
| 성숙기 | BQ≥1 & IG(+) | 산업규모도 크고 성장률도 높은 산업 |
| 성장기 | BQ<1 & IG(+) | 산업규모는 아직 작지만 성장률이 높은 산업 |
| 도입기 | BQ<1 & IG(-) | 산업규모도 작고 아직 성장률도 평균에 못미치는 산업 |
| 쇠퇴기 | BQ≥1 & IG(-) | 산업규모는 크지만 성장률이 떨어지고 있는 산업 |

출처: 김대중, 2014

교함으로써 지역 산업의 성장성을 측정하는 방법으로 IG는 비교년도를 성장기로 지정하여 특정지역 특정산업의 전국대비 산업비중이 얼마나 증감했는지 알 수 있고, 단기로 지정하여 해당산업으로의 사업체와 종사자 등의 유입이나 유출과 같은 산업구조의 변화속도를 추정할 수 있다(김대중, 2014).

$$IG_{ij} = \left[\frac{X_{ijt}}{X_{it}} - \frac{X_{ij0}}{X_{i0}} \right] \times 100 \quad \text{식 (3)}$$

X_{ijt} : j 지역 t 연도 i 산업 종업원수, X_{it} : 전국 t 연도 i 산업 종업원수, X_{ij0} : j 지역 초기연도 i 산업 종업원수, X_{i0} : 전국 t 연도 i 산업 종업원수

김대중(2014)의 연구에서 BQ는 X축에 IG를 Y축에 결합시킴으로써 산업(또는 기업)의 발전경로에 대한 유형화 방안을 제시하였다. 표 2와 같이 산업의 도입기, 성장기, 성숙기, 쇠퇴기로 이어지는 산업의 발전경로를 바탕으로 사업체 규모계수(BQ)와 산업성장률(IG)간의 위치에 따라 산업발전단계를 파악할 수 있다.

4. 분석결과

1) 산업현황 분석

창조산업에 해당되는 사업체조사 세세분류단

위의 105개 업종에 대한 사업체수는 2013년 전국 139,549개로 충남의 전국비중이 2012년 2.38%에서 2.42%로 2% 전국비중이 증가한 것으로 나타났다. 종사자수는 2013년 전국 1,137,988명으로 충남의 전국비중이 2012년 1.45%에서 1.54%로 6.23% 전국비중이 증가한 것으로 나타나 사업체수와 종사자수는 전반적으로 증가하는 현상을 보였다.

충남의 시군별 창조산업에 해당되는 사업체조사 세세분류단위의 105개 업종에 대한 사업체수와 종사자수에 대한 산업현황을 살펴보면, 2013년 종사자수 기준으로 충남도내 비중은 천안시(43.85%)가 압도적으로 높았고, 아산시(11.76%), 공주시(7.44%), 태안군(5.42%), 당진시(5.34%) 순으로 5%를 넘는 비중을 차지하고 있었다.

2012년에 비해 2013년도의 비중이 높아진 지역은 서천군(1.71%p)을 제외하고, 당진시(0.22%p), 홍성군(0.22%p), 금산군(0.57%p), 부여군(0.15%p), 예산군(0.47%p), 청양군(0.24%p)지역으로 1% 미만이 증가하였으며, 주로 도내 비중이 낮은 지역의 비중이 증가하였고 전국비중이 높은 지역은 오히려 감소하는 특징을 보였으며, 계룡시의 경우 최하위 비중을 나타내면서 비중이 감소하는 현상을 보였다.

충남의 창조산업 11부분별 현황에서 2013년 종사자수 평균비중(1.54%)보다 높은 부문은 문화재 관련(5.66%) 부문이 가장 높았고, 영화 등(2.86%), 건축(1.98%), 공연예술(1.98%), 뉴스제공 등(1.94%)의 부문이었다. 2012년에 비해 비중

표 3. 충청남도 창조산업 현황

| 구분 | 전국 | | 충청남도 | | | |
|---------|---------|-----------|-------|---------|--------|---------|
| | 사업체수 | 종사자수 | 사업체수 | | 종사자수 | |
| | | | 개 | 전국비중(%) | 명 | 전국비중(%) |
| 2012 | 136,491 | 1,076,164 | 3,243 | 2.38 | 15,584 | 1.45 |
| 2013 | 139,549 | 1,137,988 | 3,382 | 2.42 | 17,506 | 1.54 |
| CAGR(%) | 2.24 | 5.74 | 4.29 | 2.00 | 12.33 | 6.23 |

표 4. 충청남도 창조산업 시군별 현황

| 구분 | 2012 | | 2013 | | 도내비중(종사자수 기준)% | | |
|-----|-------|-------|-------|-------|----------------|-------|--------|
| | 사업체수 | 종사자수 | 사업체수 | 종사자수 | 2012 | 2013 | 증감(%p) |
| 천안시 | 1,152 | 6,920 | 1,200 | 7,677 | 44.4 | 43.85 | -0.55 |
| 아산시 | 372 | 1,856 | 386 | 2,058 | 11.91 | 11.76 | -0.15 |
| 공주시 | 212 | 1,207 | 218 | 1,303 | 7.75 | 7.44 | -0.3 |
| 태안군 | 110 | 932 | 111 | 949 | 5.98 | 5.42 | -0.56 |
| 당진시 | 202 | 829 | 211 | 935 | 5.32 | 5.34 | 0.02 |
| 서산시 | 244 | 796 | 253 | 794 | 5.11 | 4.54 | -0.57 |
| 홍성군 | 145 | 519 | 162 | 622 | 3.33 | 3.55 | 0.22 |
| 논산시 | 190 | 563 | 181 | 533 | 3.61 | 3.04 | -0.57 |
| 서천군 | 75 | 190 | 82 | 512 | 1.22 | 2.92 | 1.71 |
| 보령시 | 159 | 488 | 172 | 497 | 3.13 | 2.84 | -0.29 |
| 금산군 | 86 | 330 | 89 | 470 | 2.12 | 2.68 | 0.57 |
| 부여군 | 77 | 368 | 83 | 439 | 2.36 | 2.51 | 0.15 |
| 예산군 | 123 | 277 | 138 | 394 | 1.78 | 2.25 | 0.47 |
| 청양군 | 40 | 153 | 48 | 214 | 0.98 | 1.22 | 0.24 |
| 계룡시 | 56 | 156 | 48 | 109 | 1 | 0.62 | -0.38 |

이 증가한 부문은 광고(18.23%) 부문이 가장 높은 성장세를 나타냈고, 음악 등(17.88%), 건축(17.32%), 출판(15.44%), 영화 등(9.61%), 문화재 관련(8.21%), 공연예술(2.75%), 부문이 성장한 것으로 나타났다. 감소한 부문은 전문디자인(-9.36%) 부문의 감소폭이 가장 컸고, 연구개발(-4.03%), 뉴스제공 등(-0.46%), 소프트웨어 등(-0.15%) 부문으로 나타났다.

표 5의 2013년 현재 종사자수 기준 충남 시군별 11개 부문별 비중을 통해 지역별 특징을 살

펴보면, 천안시의 경우 전반적인 충남도내 비중(43.85%)도 높지만 광고(58.39%), 뉴스제공 등(56.13%), 소프트웨어 등(52.27%), 연구개발(49.21%), 영화 등(54.23%), 전문디자인(67.24%) 부문은 충남도내 비중이 절반을 넘고 있게 집적되어 있어 그 의미가 크다. 그러나 문화재 관련(12.44%)부문은 문화재 입지의 특성을 감안하면, 이해할 수 있지만 음악 등(13.16%) 부문의 낮은 집적은 그 원인파악이 필요해 보인다.

아산시의 경우 뉴스제공 등(26.81) 부문이 아산

표 5. 충남 시군별 창조산업 부문별 비중

| 구분 | 건축 | 공연 예술 | 광고 | 뉴스 제공 등 | 문화재 관련 | 소프트 웨어 등 | 연구 개발 | 영화 등 | 음악 등 | 전문 디자인 | 출판 | 총계 |
|-----|-------|----------|-------|------------|-----------|-------------|----------|-------|-------|-----------|-------|-------|
| 천안시 | 34.25 | 39.56 | 58.39 | 56.13 | 12.44 | 52.27 | 49.21 | 54.23 | 13.16 | 67.24 | 39.27 | 43.85 |
| 공주시 | 4.54 | 12.07 | 4.87 | 4.18 | 14.52 | 3.33 | 19.42 | 4.39 | 10.53 | 6.03 | 3.58 | 7.44 |
| 보령시 | 4.51 | 3.81 | 2.92 | 0.40 | 3.34 | 4.18 | 0.50 | 3.23 | 5.26 | - | 2.93 | 2.84 |
| 아산시 | 7.87 | 6.08 | 9.98 | 26.81 | 10.60 | 10.84 | 12.54 | 7.31 | 2.63 | 6.03 | 11.55 | 11.76 |
| 서산시 | 7.00 | 5.08 | 3.41 | 0.76 | 2.17 | 5.13 | 1.29 | 6.38 | 13.16 | 12.93 | 6.08 | 4.54 |
| 논산시 | 1.33 | 6.17 | 3.89 | 3.10 | 2.67 | 2.54 | 2.54 | 3.54 | 5.26 | - | 4.74 | 3.04 |
| 계룡시 | 0.45 | 1.45 | 0.49 | 0.18 | - | 0.85 | 0.08 | 0.62 | 0.00 | 3.45 | 1.51 | 0.62 |
| 금산군 | 2.65 | 0.82 | - | 3.14 | 5.51 | 0.63 | 4.50 | 2.92 | 2.63 | - | 1.90 | 2.68 |
| 부여군 | 2.54 | 6.26 | - | 0.63 | 13.86 | 1.22 | - | 1.28 | 2.63 | 0.86 | 1.98 | 2.51 |
| 서천군 | 1.47 | 0.54 | 1.70 | 0.18 | 4.34 | 2.11 | 2.54 | 1.82 | 0.00 | - | 10.73 | 2.92 |
| 청양군 | 0.93 | 0.91 | 1.70 | - | 4.67 | 0.32 | 2.42 | 0.31 | 5.26 | - | 1.51 | 1.22 |
| 홍성군 | 2.79 | 4.72 | 1.95 | 0.85 | 4.26 | 2.91 | 2.96 | 6.65 | 26.32 | 1.72 | 4.53 | 3.55 |
| 예산군 | 2.40 | 1.00 | 3.41 | 0.09 | 4.26 | 4.23 | 0.21 | 2.84 | 2.63 | - | 3.49 | 2.25 |
| 태안군 | 14.84 | 5.81 | 1.22 | 0.31 | 15.86 | 3.96 | 1.13 | 1.15 | 5.26 | - | 1.16 | 5.42 |
| 당진시 | 12.44 | 5.72 | 6.08 | 3.23 | 1.50 | 5.50 | 0.67 | 3.32 | 5.26 | 1.72 | 5.04 | 5.34 |

시 평균(11.76%)에 비해 매우 높지만 천안시와 같이 음악 등(2.63%) 부문은 낮은 집적을 보이고 있다.

공주시는 문화재 관련(14.52%), 연구개발(19.42%), 음악 등(10.53%)이 상대적으로 높은 비중을 보이고 있고, 태안군은 건축(14.84%), 문화재 관련(15.86%) 부문이 높은 비중을 보이고 있으나 전문디자인 부문은 매우 낮은 비중을 나타내고 있다. 당진시는 연구개발(0.67) 부문의 비중이 매우 낮고, 서산시는 전문디자인(12.93%)의 비중이, 홍성군은 음악 등(26.32%)의 비중이 높다는 특징이 있다. 논산시는 공연예술(6.17%), 음악 등(5.26%) 부문의 비중이 높으나 전문디자인의 비중이 매우 낮다. 서천군은 전문디자인의 비중이 매우 낮고, 음악 등 부문은 전무하다. 보령시는 건축(4.51%), 음악 등(5.21%)의 비중이 높으나, 전문디자인의 비중이 매우 낮다. 금산군은 문화재 관련(5.51%) 부문 비중은 높으나, 광고와 전문디자인의 비중이 매우 낮다. 부여군은 공연예술, 문화재

관련 부문의 비중은 높으나, 광고와 연구개발의 비중은 매우 낮다. 예산군은 전문디자인의 비중이 매우 낮고, 청양군은 뉴스제공 등과 전문디자인의 비중이 매우 낮았으며, 계룡시는 상대적으로 공연예술의 비중이 높았고, 문화재 관련부문의 비중이 낮고 음악 등은 전무한 상태이다.

2) 산업구조분석

충남의 시군별 창조산업 분석결과, 충남의 특화(LQ)된 지역은 존재하지 않으며, 태안군(0.84), 천안시(0.53) 공주시(0.53), 서천군(0.44), 부여군(0.38) 순으로 충남 평균에 비해 집적되어 있다. 산업규모(BQ)는 태안군이 유일하게 전국규모에 비해 크며, 서천군의 산업규모 성장이 제일 큰 것으로 분석되었다. 종사자수 기준 산업성장률(IG)은 논산시가 유일하게 감소(-0.01%)한 반면, 나머지 지역은 다소 증가한 상태이다. 2012년 대비 지역 경쟁효과(RCC) 비율은 서천군(163.73%), 금산군

표 6. 충남 시군별 창조산업 분석

| 구분 | LQ | BQ | | | IG(%) | RCC | | |
|-----|------|------|------|--------|-------|---------|--------|--------|
| | 2013 | 2012 | 2013 | GAP(p) | | '12~'13 | 비율*(%) | 기여율(%) |
| 충남도 | 0.38 | 0.61 | 0.63 | 0.03 | 0.09 | 1,027 | 6.59 | |
| 태안군 | 0.84 | 1.07 | 1.05 | -0.03 | 0.00 | -37 | -3.92 | -3.56 |
| 천안시 | 0.53 | 0.76 | 0.78 | 0.02 | 0.03 | 359 | 5.19 | 35.01 |
| 공주시 | 0.53 | 0.72 | 0.73 | 0.01 | 0.00 | 27 | 2.21 | 2.6 |
| 서천군 | 0.44 | 0.32 | 0.77 | 0.44 | 0.03 | 311 | 163.73 | 30.3 |
| 부여군 | 0.38 | 0.61 | 0.65 | 0.04 | 0.00 | 50 | 13.55 | 4.86 |
| 금산군 | 0.35 | 0.49 | 0.65 | 0.16 | 0.01 | 121 | 36.68 | 11.79 |
| 청양군 | 0.35 | 0.49 | 0.55 | 0.06 | 0.00 | 52 | 34.12 | 5.09 |
| 홍성군 | 0.33 | 0.45 | 0.47 | 0.02 | 0.01 | 73 | 14.10 | 7.13 |
| 아산시 | 0.26 | 0.63 | 0.65 | 0.02 | 0.01 | 95 | 5.14 | 9.29 |
| 보령시 | 0.25 | 0.39 | 0.35 | -0.03 | 0.00 | -19 | -3.90 | -1.85 |
| 예산군 | 0.25 | 0.29 | 0.35 | 0.06 | 0.01 | 101 | 36.49 | 9.85 |
| 서산시 | 0.23 | 0.41 | 0.38 | -0.03 | 0.00 | -48 | -6.00 | -4.65 |
| 논산시 | 0.23 | 0.38 | 0.36 | -0.01 | -0.01 | -62 | -11.07 | -6.07 |
| 당진시 | 0.23 | 0.52 | 0.54 | 0.02 | 0.01 | 58 | 7.04 | 5.69 |
| 계룡시 | 0.22 | 0.35 | 0.28 | -0.07 | 0.00 | -56 | -35.87 | -5.45 |

* (RCC/'12년 종사자수)×100

(36.68%), 예산군(36.49%) 등이 높은 지역 경쟁력을 가진 것으로 분석되었으며, 충남내 지역경쟁효과에 대한 기여율은 천안시(35.01%), 금산군(11.79%), 예산군(9.85%) 등이 높게 나타났다.

표 7과 같이 충남의 창조산업 11개 부문별 산업 분석결과, 충청남도는 가장 큰 특징은 창조산업 11개 부문의 사업체 규모가 전국대비 모두 작았다. 그러나 산업성장률에서는 부문별 등락이 교차하였다. 그 중에서 특화도도 높고 사업체 규모도 커지고 산업성장률도 전국에 비해 높으면서 지역경쟁력을 확보한 부문 중 문화재 관련산업, 건축, 공연예술, 영화·비디오·사진·미술품 부문으로 나타났으며, 특히 문화재 관련산업은 특화도(3.68)가 매우 높았다. 또한 특화도는 낮지만 사업체 규모도 커지고 산업성장률도 전국에 비해 높으면서 지역경쟁력을 확보한 부문은 광고, 음악 및 음반, 출판 부문으로 판단된다.

표 8의 2013년 현재 종사자수 기준 충남 시군별 11개 부문별 특화도(LQ) 분석을 통해 지역별 특징을 살펴보면, 충남은 창조산업 전체에서 특화되어 있는 지역은 없으며, 전체 특화도 하위지역 4곳(서산시, 논산시, 당진시, 계룡시)과 아산시는 11개 부문별 특화되어 있는 부문이 하나도 없는 것으로 파악되었다.

그러나 나머지 지역은 천안시를 제외하고 모두 문화재 관련 부문을 비롯해 한 개 이상의 부문에서 특화되어 있는 것으로 분석되었다. 태안군은 문화재 관련(9.02) 부문이 매우 특화되어 있으며, 건축(2.95)과 공연예술(1.15) 부문에서 특화되어 있었다. 천안시는 영화 등(1.21)에서만 특화되어있고, 나머지는 고른 분포를 보였다. 공주시는 공연예술(1.10), 문화재 관련(3.78), 연구개발(1.25) 부문에서 특화되었고, 서천군은 문화재 관련(2.42)과 출판(1.61) 부문에서 특화되었다. 부여

표 7. 충남 창조산업 11개 부문별 산업분석

| 구분 | LQ(2013년) | BQ | IG | 산업발전단계 | 지역경쟁효과(12~13년) |
|---------|-----------|-------|--------|--------|----------------|
| 건축 | 1.29 | 0.64 | 0.29 | 성장 | 523 |
| 공연예술 | 1.29 | 0.69 | 0.05 | 성장 | 29 |
| 광고 | 0.58 | 0.48 | 0.14 | 성장 | 63 |
| 뉴스제공 등 | 1.26 | 0.92 | -0.01 | 도입 | -10 |
| 문화재관련 | 3.68 | 0.997 | 0.43 | 성장 | 91 |
| 소프트웨어 등 | 0.42 | 0.30 | -0.001 | 도입 | -3 |
| 연구개발 | 0.91 | 0.59 | -0.06 | 도입 | -101 |
| 영화 등 | 1.86 | 0.997 | 0.25 | 성장 | 198 |
| 음악 등 | 0.58 | 0.42 | 0.14 | 성장 | 6 |
| 전문디자인 | 0.39 | 0.55 | -0.06 | 도입 | -12 |
| 출판 | 0.99 | 0.71 | 0.20 | 성장 | 310 |
| 전체 | 1.00 | 0.63 | 0.08 | 성장 | 1,728 |

표 8. 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 특화도(LQ)

| 구분 | 건축 | 공연 예술 | 광고 | 뉴스 제공 등 | 문화재 관련 | 소프트 웨어 등 | 연구 개발 | 영화 등 | 음악 등 | 전문 디자인 | 출판 | 총계 |
|-----|------|----------|------|------------|-----------|-------------|----------|------|------|-----------|------|------|
| 충남도 | 0.49 | 0.49 | 0.22 | 0.48 | 1.40 | 0.16 | 0.35 | 0.70 | 0.22 | 0.15 | 0.38 | 0.38 |
| 태안군 | 2.95 | 1.15 | 0.11 | 0.06 | 9.02 | 0.26 | 0.16 | 0.33 | 0.47 | - | 0.18 | 0.84 |
| 천안시 | 0.53 | 0.61 | 0.40 | 0.85 | 0.55 | 0.26 | 0.54 | 1.21 | 0.09 | 0.31 | 0.47 | 0.53 |
| 공주시 | 0.41 | 1.10 | 0.20 | 0.37 | 3.78 | 0.10 | 1.25 | 0.58 | 0.44 | 0.17 | 0.25 | 0.53 |
| 서천군 | 0.29 | 0.11 | 0.15 | 0.03 | 2.42 | 0.13 | 0.35 | 0.51 | 0.00 | - | 1.61 | 0.44 |
| 부여군 | 0.49 | 1.22 | - | 0.12 | 7.71 | 0.08 | - | 0.36 | 0.23 | 0.05 | 0.30 | 0.38 |
| 금산군 | 0.45 | 0.14 | - | 0.52 | 2.64 | 0.03 | 0.54 | 0.71 | 0.20 | - | 0.24 | 0.35 |
| 청양군 | 0.34 | 0.33 | 0.28 | - | 4.89 | 0.04 | 0.63 | 0.16 | 0.87 | - | 0.42 | 0.35 |
| 홍성군 | 0.34 | 0.57 | 0.11 | 0.10 | 1.47 | 0.11 | 0.25 | 1.16 | 1.44 | 0.06 | 0.42 | 0.33 |
| 아산시 | 0.22 | 0.17 | 0.13 | 0.74 | 0.85 | 0.10 | 0.25 | 0.30 | 0.03 | 0.05 | 0.25 | 0.26 |
| 보령시 | 0.51 | 0.43 | 0.15 | 0.04 | 1.09 | 0.15 | 0.04 | 0.53 | 0.27 | - | 0.26 | 0.25 |
| 예산군 | 0.34 | 0.14 | 0.22 | 0.01 | 1.73 | 0.20 | 0.02 | 0.58 | 0.17 | - | 0.38 | 0.25 |
| 서산시 | 0.46 | 0.33 | 0.10 | 0.05 | 0.41 | 0.11 | 0.06 | 0.61 | 0.39 | 0.26 | 0.31 | 0.23 |
| 논산시 | 0.13 | 0.59 | 0.17 | 0.29 | 0.74 | 0.08 | 0.17 | 0.49 | 0.23 | - | 0.35 | 0.23 |
| 당진시 | 0.71 | 0.32 | 0.15 | 0.18 | 0.24 | 0.10 | 0.03 | 0.27 | 0.14 | 0.03 | 0.22 | 0.23 |
| 계룡시 | 0.21 | 0.66 | 0.10 | 0.08 | - | 0.12 | 0.03 | 0.41 | 0.00 | 0.47 | 0.53 | 0.22 |

군은 문화재 관련(7.71) 부문이 매우 특화되어 있으며, 공연예술(1.22)도 특화되었다. 금산군(2.64)과 청양군(4.89), 보령시(1.09), 예산군(1.73)에서는 문화재 관련에서만 특화되어 있다. 홍성군은

문화재 관련(1.47), 영화 등(1.16), 음악 등(1.44) 부문에서 특화되어 있는 것으로 분석되었다.

표 9와 같이 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 지역경쟁효과(RCC)를 분석한 결과, 창조산업 전

표 9. 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 지역경쟁효과(RCC)

| 구분 | 건축 | 공연 예술 | 광고 | 뉴스 제공 등 | 문화재 관련 | 소프트 웨어 등 | 연구 개발 | 영화 등 | 음악 등 | 전문 디자인 | 출판 | 총계 |
|-----|-----|----------|----|------------|-----------|-------------|----------|------|------|-----------|-----|-------|
| 충남도 | 523 | 29 | 63 | -10 | 91 | -3 | -101 | 198 | 6 | -12 | 310 | 1,027 |
| 천안시 | 164 | -51 | 50 | 16 | -1 | -9 | -163 | 306 | 2 | -9 | 57 | 359 |
| 서천군 | 27 | 0 | 1 | -7 | 26 | -5 | 58 | -4 | - | - | 219 | 311 |
| 금산군 | 38 | 4 | - | -18 | 10 | -4 | 52 | 34 | 0 | - | 5 | 121 |
| 예산군 | 20 | -1 | -2 | -1 | 25 | 13 | -4 | 24 | -2 | - | 35 | 101 |
| 아산시 | 17 | 16 | 9 | 106 | -15 | 24 | 17 | -31 | 0 | -8 | -22 | 95 |
| 홍성군 | 12 | 7 | -4 | -5 | 27 | 9 | -6 | 37 | 4 | -1 | 0 | 73 |
| 당진시 | 151 | 37 | 0 | -57 | 7 | -4 | 2 | -69 | 1 | - | 20 | 58 |
| 청양군 | -2 | -4 | - | - | 12 | 1 | 24 | -1 | 0 | - | 13 | 52 |
| 부여군 | 61 | 19 | - | -1 | -1 | -4 | - | -30 | 0 | -1 | 8 | 50 |
| 공주시 | 17 | -1 | 0 | 22 | -24 | 7 | -15 | -35 | 1 | -2 | -4 | 27 |
| 보령시 | 30 | -16 | 4 | -7 | 1 | -8 | -2 | -5 | 1 | - | -5 | -19 |
| 태안군 | -2 | 12 | 0 | 3 | 16 | -11 | -23 | -12 | 1 | - | -3 | -37 |
| 서산시 | -6 | 5 | 5 | 1 | 4 | 1 | -23 | 1 | 0 | 5 | -17 | -48 |
| 계룡시 | 9 | -22 | -6 | 0 | - | -4 | 1 | -28 | - | 2 | -2 | -56 |
| 논산시 | -11 | 26 | 0 | -61 | 6 | -9 | -20 | 11 | -1 | - | 5 | -62 |

체적으로는 천안시, 서천군, 금산군, 예산군, 아산시, 홍성군, 당진시, 청양군, 부여군이 지역경쟁력을 확보하고 있는 것으로 파악되며, 보령시, 태안군, 서산시, 계룡시, 논산시는 지역경쟁력을 갖추고 있지 못한 것으로 분석되었다. 11개 부문별로는 천안시의 경우 건축, 광고, 뉴스제공 등, 영화 등, 음악 등, 출판부문에서 지역경쟁력을 확보하고 있으며, 서천군은 건축, 광고, 문화재 관련, 연구개발, 출판부문에서, 금산군은 건축, 공연예술, 문화재 관련, 연구개발, 영화 등, 출판부문에서, 예산군은 건축, 문화재 관련, 소프트웨어 등, 영화 등, 출판부문에서, 아산시는 건축, 공연예술, 광고, 뉴스제공 등, 소프트웨어 등, 연구개발 부문에서, 홍성군은 건축, 공연예술, 문화재 관련, 소프트웨어 등, 영화 등, 음악 등 부문에서, 당진시는 건축, 공연예술, 문화재 관련, 연구개발, 연구개발, 음악 등, 출판 부문에서, 청양군은 문화

재 관련, 소프트웨어 등, 연구개발, 출판 부문에서, 부여군은 건축, 공연예술, 출판 부문에서, 공주시는 건축, 뉴스제공 등, 소프트웨어 등, 음악 등 부문에서, 보령시는 건축, 광고, 문화재 관련, 음악 등 부문에서, 태안군에서는 공연예술, 뉴스제공 등, 문화재 관련, 음악 등 부문에서, 서산시는 공연예술, 광고, 뉴스제공 등, 문화재 관련, 소프트웨어 등, 영화 등, 전문디자인 부문에서, 계룡시는 건축, 연구개발, 전문디자인 부문에서, 논산시는 공연예술, 문화재 관련, 영화 등, 출판부문에서 지역경쟁력을 확보하고 있는 것으로 분석되었다.

표 10과 같이 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 산업규모(BQ)를 분석한 결과, 창조산업 전체적으로는 태안군이 전국 산업규모보다 다소 대형으로 분석되었으며, 나머지 지역은 산업규모가 전국평균에 미치지 못하는 것으로 분석되었다.

11개 부문별로는 태안군은 건축, 공연예술, 문

화재 관련 부문이 대규모로 나타났고, 천안시는 뉴스제공 등, 문화재 관련, 영화 등 부문이, 서천군은 출판 부문이, 공주시는 공연예술 부문이, 공주시는 공연예술 부문이, 아산시는 뉴스제공 등, 문화재 관련 부문이, 금산군은 뉴스제공 등, 부여군은 공연예술, 문화재 관련 부문이 전국 산업규모보다 대형으로 분석되었으며, 나머지 청양군, 당진시, 홍성군, 서산시, 논산시, 보령시, 예산군, 계룡시 지역은 산업규모가 전국평균에 못미치는 것으로 분석되었다.

표 11과 같이 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 산업성장률(IG)을 분석한 결과, 창조산업 전체적으로는 천안시, 서천군, 금산군, 예산군, 아산시, 홍성군, 청양군, 당진시, 부여군, 공주시 순으로 성장률이 높았고, 보령시, 태안군, 서산시, 논산시, 계룡시 순으로 감소세를 보였다.

5. 산업발전단계 유형화

마지막으로 산업구조분석과정은 충남 시군별 창조산업 부문별, 사업체규모와 산업성장률을 활용하여 산업발전단계를 유형화한다. 산업구조분석을 통해 충남의 창조산업 부문별, 가치사슬별 구조적 특성을 진단해 산업별 효율성을 높여 나갈 수 있는 처방을 할 수 있을 것이다. 또한 산업발전단계 유형화를 통해 도입기, 성장기, 성숙기, 쇠퇴기의 산업발전단계별 필요한 육성전략을 제시할 수 있을 것이다.

사업체규모(BQ)와 산업성장률(IG)을 활용한 산업발전단계 유형화 방안에 따라 산업의 도입기, 성장기, 성숙기, 쇠퇴기로 이어지는 산업의 발전 단계를 파악해본 결과, 충남도 창조산업 전반의 산업발전단계는 공주시, 금산군, 당진시, 부여군, 서천군, 아산시, 예산군, 천안시, 청양군, 홍성군

표 10. 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 산업규모(BQ)

| 구분 | 건축 | 공연 예술 | 광고 | 뉴스 제공 등 | 문화재 관련 | 소프트 웨어 등 | 연구 개발 | 영화 등 | 음악 등 | 전문 디자인 | 출판 | 총계 |
|-----|------|-------|------|---------|--------|----------|-------|------|------|--------|------|------|
| 충남도 | 0.64 | 0.69 | 0.48 | 0.92 | 1.00 | 0.30 | 0.59 | 1.00 | 0.42 | 0.55 | 0.71 | 0.63 |
| 태안군 | 2.33 | 1.54 | 0.33 | 0.26 | 2.15 | 0.19 | 0.30 | 0.52 | 0.31 | - | 0.53 | 1.05 |
| 천안시 | 0.65 | 0.71 | 0.57 | 1.18 | 1.68 | 0.47 | 0.69 | 1.77 | 0.51 | 0.65 | 0.71 | 0.78 |
| 서천군 | 0.42 | 0.39 | 0.46 | 0.15 | 0.82 | 0.19 | 0.67 | 0.56 | - | - | 4.14 | 0.77 |
| 공주시 | 0.44 | 1.11 | 0.49 | 0.68 | 0.98 | 0.24 | 0.90 | 0.70 | 0.31 | 0.27 | 0.45 | 0.73 |
| 아산시 | 0.41 | 0.44 | 0.38 | 1.37 | 1.26 | 0.24 | 0.52 | 0.66 | 0.31 | 0.41 | 0.89 | 0.65 |
| 금산군 | 0.46 | 0.25 | - | 1.28 | 0.58 | 0.14 | 0.89 | 0.96 | 0.31 | - | 0.50 | 0.65 |
| 부여군 | 0.58 | 1.66 | - | 0.17 | 2.63 | 0.19 | - | 0.50 | 0.31 | 0.23 | 0.45 | 0.65 |
| 청양군 | 0.36 | 0.64 | 0.46 | - | 0.74 | 0.13 | 0.64 | 0.37 | 0.62 | - | 0.58 | 0.55 |
| 당진시 | 0.93 | 0.67 | 0.55 | 0.88 | 0.36 | 0.23 | 0.26 | 0.49 | 0.31 | 0.47 | 0.66 | 0.54 |
| 홍성군 | 0.42 | 0.72 | 0.31 | 0.35 | 0.58 | 0.20 | 0.58 | 0.98 | 0.62 | 0.23 | 0.76 | 0.47 |
| 서산시 | 0.59 | 0.39 | 0.28 | 0.09 | 0.34 | 0.25 | 0.15 | 0.71 | 0.51 | 0.70 | 0.59 | 0.38 |
| 논산시 | 0.24 | 0.77 | 0.52 | 0.51 | 0.63 | 0.15 | 0.29 | 0.52 | 0.31 | - | 0.52 | 0.36 |
| 보령시 | 0.56 | 0.54 | 0.34 | 0.11 | 0.53 | 0.15 | 0.20 | 0.68 | 0.31 | - | 0.56 | 0.35 |
| 예산군 | 0.44 | 0.21 | 0.31 | 0.07 | 0.58 | 0.30 | 0.04 | 0.58 | 0.31 | - | 0.58 | 0.35 |
| 계룡시 | 0.39 | 0.51 | 0.39 | 0.15 | - | 0.28 | 0.03 | 0.46 | - | 0.47 | 0.42 | 0.28 |

표 11. 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 산업성장률(G)

| 구분 | 건축 | 공연 예술 | 광고 | 뉴스 제공 등 | 문화재 관련 | 소프트 웨어 등 | 연구 개발 | 영화 등 | 음악 등 | 전문 디자인 | 출판 | 총계 |
|-----|--------|----------|--------|------------|-----------|-------------|----------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 충남도 | 0.293 | 0.053 | 0.137 | -0.009 | 0.430 | -0.001 | -0.059 | 0.250 | 0.136 | -0.062 | 0.204 | 0.090 |
| 천안시 | 0.092 | -0.092 | 0.108 | 0.014 | -0.005 | -0.003 | -0.095 | 0.388 | 0.044 | -0.044 | 0.037 | 0.032 |
| 서천군 | 0.015 | 0.000 | 0.002 | -0.006 | 0.121 | -0.002 | 0.034 | -0.005 | 0.000 | - | 0.144 | 0.027 |
| 금산군 | 0.021 | 0.007 | - | -0.016 | 0.046 | -0.001 | 0.031 | 0.044 | -0.001 | - | 0.004 | 0.011 |
| 예산군 | 0.011 | -0.002 | -0.003 | -0.001 | 0.116 | 0.005 | -0.002 | 0.031 | -0.050 | - | 0.023 | 0.009 |
| 아산시 | 0.009 | 0.028 | 0.019 | 0.092 | -0.073 | 0.008 | 0.010 | -0.040 | -0.001 | -0.040 | -0.014 | 0.008 |
| 홍성군 | 0.006 | 0.012 | -0.010 | -0.004 | 0.126 | 0.003 | -0.003 | 0.047 | 0.089 | -0.005 | 0.000 | 0.006 |
| 청양군 | -0.001 | -0.008 | - | - | 0.056 | 0.000 | 0.014 | -0.001 | -0.002 | - | 0.009 | 0.005 |
| 당진시 | 0.084 | 0.067 | 0.000 | -0.050 | 0.033 | -0.001 | 0.001 | -0.088 | 0.023 | 0.010 | 0.013 | 0.005 |
| 부여군 | 0.034 | 0.034 | - | -0.001 | -0.003 | -0.001 | - | -0.038 | -0.001 | -0.005 | 0.006 | 0.004 |
| 공주시 | 0.010 | -0.001 | 0.001 | 0.019 | -0.111 | 0.002 | -0.009 | -0.045 | 0.021 | -0.010 | -0.003 | 0.002 |
| 보령시 | 0.017 | -0.028 | 0.008 | -0.006 | 0.006 | -0.003 | -0.001 | -0.007 | 0.023 | - | -0.003 | -0.002 |
| 태안군 | -0.001 | 0.021 | 0.000 | 0.003 | 0.074 | -0.004 | -0.014 | -0.015 | 0.023 | - | -0.002 | -0.003 |
| 서산시 | -0.003 | 0.008 | 0.010 | 0.001 | 0.019 | 0.000 | -0.014 | 0.001 | -0.005 | 0.026 | -0.011 | -0.004 |
| 논산시 | -0.006 | 0.047 | 0.001 | -0.053 | 0.026 | -0.003 | -0.012 | 0.014 | -0.026 | - | 0.003 | -0.005 |
| 계룡시 | 0.005 | -0.040 | -0.014 | 0.000 | -! | -0.002 | 0.000 | -0.035 | 0.000 | 0.010 | -0.001 | -0.005 |

표 12. 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 산업발전단계 유형화

| 구분 | 건축 | 공연 예술 | 광고 | 뉴스 제공 등 | 문화재 관련 | 소프트 웨어 등 | 연구 개발 | 영화 등 | 음악 등 | 전문 디자인 | 출판 | 총계 |
|-----|-----|----------|-----|------------|-----------|-------------|----------|------|------|-----------|-----|-----|
| 충남도 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성숙기 | 도입기 | 도입기 | 성숙기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 |
| 계룡시 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 |
| 공주시 | 성장기 | 쇠퇴기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 |
| 금산군 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 쇠퇴기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 |
| 논산시 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 |
| 당진시 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 성장기 |
| 보령시 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 |
| 부여군 | 성장기 | 성숙기 | 도입기 | 도입기 | 쇠퇴기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 |
| 서산시 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 |
| 서천군 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 쇠퇴기 | 성장기 |
| 아산시 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 성숙기 | 쇠퇴기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 |
| 예산군 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 |
| 천안시 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 성숙기 | 쇠퇴기 | 도입기 | 도입기 | 성숙기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 |
| 청양군 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 |
| 태안군 | 쇠퇴기 | 성숙기 | 성장기 | 성장기 | 성숙기 | 도입기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 쇠퇴기 |
| 홍성군 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 | 도입기 | 성장기 | 성장기 |

과 같이 성장기에 해당되며, 도입기에 해당되는 지역은 계룡시, 논산시, 보령시, 서산시이며, 성숙기에 해당하는 지역은 없었으며, 쇠퇴기에 해당하는 지역은 태안군이 해당되었다. 이에 따른 충남 시군별 창조산업 11개 부문별 산업발전단계는 다양하게 나타났다.

6. 결론

이 연구는 충남지역 창조산업의 지역별 특성을 고려한 지역산업육성정책을 수립하기 위한 기초 연구로서 충남지역에서 시군별로 나타나고 있는 창조산업의 11개 부문에 대한 산업구조분석을 통해서 각 지역의 산업별 특성을 살펴보고자 하였다. 이를 위해 충남의 창조산업 현황을 조사한 결과를 정리해 보면, 충남지역 창조산업의 총 105개 업종 사업체수와 종사자수는 전국비중이 증가하면서 전반적으로 증가하는 현상을 보였다. 2013년 종사자수 기준으로 충남내내 시군별 비중을 보면, 천안시가 압도적으로 높았고, 그 다음으로 아산시 등이 높은 비중을 차지하고 있다. 그러나 각 시군 단위의 창조산업 11개 부문별 비중은 지역별로 큰 차이를 보이고 있어서 향후 충남에서는 각 시군별 창조산업의 특성에 적합한 지역산업육성정책이 필요할 것으로 판단된다.

또한 충남 시군별 창조산업의 부문별 산업발전 단계 유형화 결과에 대한 각각의 산업발전단계별 육성전략을 제안하면, 도입기의 산업은 R&D집중투자가 필요한 단계라고 할 수 있다. 따라서 일반적으로 규모도 작고 경영능력이 부족하며 성장이 저조해 수익창출이 어려운 시기이다. 이를 극복하기 위해서 이들 기업체에게는 R&D지원과 기술지원뿐만 아니라 경영 컨설팅 및 자금지원 등 총체적인 지원이 필요하다고 할 수 있다. 다음으로, 성장기의 산업은 R&D 성과로 인해서 특허 등을 활

용한 제품개발 및 출시가 이루어지는 단계이다. 따라서 산업의 성장이 가시화되는 단계로 특히 산업성장을 뒷받침할 수 있는 경영능력 확보가 필요한 시기이므로 경영지원이 무엇보다도 집중적으로 이루어질 필요가 있다. 이 단계의 산업은 경영능력과 사업규모를 갖추고 산업의 성장이 최고조에 달하는 단계이므로 산업성장을 지속할 수 있는 꾸준한 신기술개발과 경영 다각화에 집중할 필요가 있다. 마지막으로, 쇠퇴기의 산업은 성숙기의 발전을 지속하지 못하고 산업성장이 주춤해지는 단계이다. 따라서 성장성 둔화의 원인을 신속하게 진단하고 다시 성장성을 높일 수 있는 전략추진이 필요하다고 사료된다.

다른 한편, 창조산업은 전후방 연관효과가 크고, 관련 산업과 유기적인 관계를 형성하여 발전을 지속하는 것이 가능하기 때문에 창조산업과 지역산업 간의 연계 발전을 유도하는 것이 필요하다. 따라서 각 지역의 11개 부문 창조산업과 연계될 수 있는 연관산업을 유형별로 분류하여 각각의 특성에 적합한 지원전략을 수립하는 것이 필요하다. 이러한 창조산업의 육성은 창조산업 자체로서도 의미가 있지만, 관련 산업과의 연계와 성과확산 그리고 지역의 사회·문화적 발전에 직간접적으로 긍정적 영향을 미칠 수 있기 때문에 그 가치와 중요성이 더 크다고 할 수 있다. 따라서 향후 본 연구 결과를 토대로 각 지역별 창조산업의 특성을 파악하여 맞춤형 육성전략을 제시하는 연구 등이 가능할 것으로 기대한다.

주

- 1) National Office for the Information Economy
- 2) 자세한 내용은 김대중·경중수·김태연, 2015, “충청지역 창조산업 부문별 육성전략 연구,” 정책분석평가학회보 25(2), 00-00 참조
- 3) 자세한 논리는 김대중·김태진, 2014, “지역발전을 위한 지

역산업정책의 개선방향에 관한 연구: 충남 전략산업의 산업집적과 지역경쟁력간의 관계분석을 중심으로, 한국지역개발학회지 26(3), pp.31-50 참조

참고문헌

- 구문모, 2005, “국내 지방광역시의 창조산업 특성화를 위한 구조조정 기본방안,” 한국지역개발학회지 19(2), pp.95-119.
- 구문모, 2007, “창조산업의 경제적 기여와 서울시의 정책적 함의,” 서울도시연구 6(4), pp.101-120.
- 구문모, 2007, “국내 지방광역시의 창조산업 특성화를 위한 구조조정 기본방안,” 한국지역개발학회지 19(2), pp.95-120.
- 김경아, 2009, “창조산업 기업혁신의 영향요인에 관한 연구: 문화산업 정부지원을 중심으로,” 한국거버넌스학회보 16(3), pp.187-208.
- 김대중, 2014, “고성장 산업군의 발굴 및 육성전략: 가젤 산업에 대한 시론을 중심으로,” 한국산학기술학회 15(5), pp.2821-2830.
- 김대중·경중수·정성훈, 2014, 산업구조 다양성과 고용 창출 및 지역경쟁력간 관계분석,” 한국경제지리학회지 17(4), pp.786-800.
- 김대중·김학민, 2014, “충남가젤산업의 기술수준 및 산업구조분석,” 한국경제지리학회지 17(2), pp.335-348.
- 김대중·김태진, 2014, “지역발전을 위한 지역산업정책의 개선방향에 관한 연구: 충남 전략산업의 산업집적과 지역경쟁력간의 관계분석을 중심으로,” 한국지역개발학회지 26(3), pp.31-50.
- 김대중·경중수·김태연, 2015, “충청지역 창조산업 부문별 육성전략 연구,” 정책분석평가학회보 25(2), pp.197-219.
- 김홍주, 2010, “창조성의 공간적 특성과 도시성장의 관계,” 지역경제 6(3), pp.6-25.
- 남기범·송정은, 2014, “창조경제정책논의와 지역발전,” 한국경제지리학회지 17(4), pp.632-645.
- 노준석, 2009, “영국 창조 산업의 사례분석 및 벤치마킹 방안,” 한국콘텐츠진흥원 포커스 9(1), pp.1-38.
- 문화관광부, 2003, 2003 문화산업백서.
- 미래창조과학부, 2013, 과학기술과 ICT를 통한 창조경제와 국민행복 실현, 2013.4.18.일자 보도자료.
- 박경현, 2014, “창조산업의 불균등 성장과 지리적 분포 특성에 관한 연구,” 한국경제지리학회지 17(3), pp.447-464.
- 서울시정개발연구원, 2011, 서울시 창조산업 육성을 위한 전략적 방안.
- 이규명·김진열·정문기, 2013, “창조산업과 지역경제발전,” 94/2013 한국정책학회 하계학술대회 겸 국제학술대회 발표, pp.93-126.
- 이중호, 2014, “창조경제와 지역발전에 대한 경제지리학적 검토,” 한국경제지리학회지 17(4), pp.624-631.
- 이희연·황은정, 2008, “창조산업의 집적화와 가치사슬에 따른 분포특성: 서울을 사례로,” 국토연구 58, pp.71-93.
- Caves, R, 2000, Creative Industries: contracts Between Art and Commerce, Cambridge, Harvard university Press.
- CISG(Creative Industries Strategy Group), 2003, Economic Contributions of Singapore’s Creative Industries, Economic Survey of Singapore First Quarter, Ministry of Information, Communications and the Arts.
- Cook, P. and Lazeretti. L.(EDS.), 2008, Creative Cities. Cultural Clusters and Local Economic Development, Cheltenham: Edward Elgar.
- Coy. P., 2000, The Creative Economy, Business Week Online. August 28.
- DCMS(Department of Culture, Media and Sport). (1998-2001). “Creative Industries Mapping Document. London.
- Florida. R., 2002, The rise of the Creative Class-and How it Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life, New York: Basic Books.
- Glaeser, E., 2005, “Review of Richard Florida’s The Rise of the Creative Class,” Regional Science and Urban Economics 35: 593-596.
- Hartley. J., 2004, “The value chain of meaning and the

- new economy,” *International Journal of Cultural Studies* vol. 7, no. 1. 129-141.
- Howkins, J., 2002, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, London. Penguin Global.
- NOIE, 2003, *Creative Industries Cluster Study*, National Office for the Information Economy, Department of Communications, IT and the Arts, http://www.govonline.gov.au/publications/.NOIE/DICA/cluster_study_28_may.pdf.
- NOIE, 2005, *The National Office for the Information Economomym Austraira*.
- Patt. A., 2004, “Creative clusters: towards the governance of the creative industry production system,” *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*. no. 112. 50-66.
- UNCTAD, 2004, *Creative Industries and Development*, June. TD(XI). 13: 1-1.
- 교신: 김태연, 31116, 충남 천안시 동남구 단대로 119 단국대학교 환경자원경제학과, 전화: 041-550-3614, 이메일: tykim@dankook.ac.kr
- Correspondence: Tae-Yeon Kim, Associate Professor, Department of Environmental and Resource Economics, Dankook University, Dandaero 119, Cheonan, Chungnam, 31116, Korea, Tel: 82-41-550-3614, E-mail: tykim@dankook.ac.kr

최초투고일 2015년 8월 6일
수정일 2015년 8월 20일
최종접수일 2015년 8월 22일