

창조경제와 지역발전에 대한 경제지리학적 검토

이종호*

The Creative Economy and Regional Development: An Economic Geographical Perspective

Jong-Ho Lee*

요약 : 본 논문은 정부의 정책기조로서 주목받고 있는 창조경제와 관련된 개념을 고찰하고, 창조경제와 지역발전 이슈를 경제지리학적 시각에서 검토하는 것을 목적으로 한다. 연구의 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 창조산업은 다양한 산업 부문이 복합적으로 연결된 가치사슬 구조를 나타내며, 상당히 장소 특수적인 성격을 가지고 있다. 둘째, 창조경제가 성장하기 위해서는 물리적 하부구조 및 관련 산업과 인력의 존재(하드 인프라), 사회적 하부구조, 상부구조, 정책 거버넌스의 4가지 제도적 조건이 갖추어져 있어야 한다. 셋째, 창조산업은 다른 산업에 비해 관련 다양성의 영향을 크게 받으며, 관련 다양성이 크게 나타나는 소수의 대도시 지역에 집중될 가능성이 크다. 따라서 창조산업 육성 정책은 지역에 따라 선별적으로 이루어져야 하며, 지역 특성을 고려하여 신중하게 접근해야 할 필요가 있다.

주요어 : 창조경제, 창조산업, 창조산업 입지, 관련 다양성

Abstract : This paper attempts to review some key concepts related to the creative economy, and examines some issues on the creative economy and regional development from the perspective of economic geography. The main findings are as follows. First, as creative industries, in general, demonstrate the complex structure of value chain in which various industrial sectors are inter-connected, it tends to show that those are place-specific. Second, in policy context, creative industries are required to have four institutional conditions: hard infrastructure(physical infrastructure, skilled labor pool and related industrial sectors), social infrastructure, super-structure and policy governance. Third, as creative industries are affected by related variety than other industrial sectors, there is a strong possibility that those are concentrated in a small number of large metropolitan cities.

Key Words : creative economy, creative industries, location of creative industries, related variety

이 논문은 2013년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2013S1A5A2A03045840)

* 경상대학교 사범대학 지리교육과 부교수/EU연구소 지역발전연구센터장(Associate Professor, Department of Geography Education, Gyeongsang National University, jhl@gnu.ac.kr)

1. 서론

창조경제는 완전히 새로운 개념도 아니며, 그렇다고 기존에 존재하는 개념들과 동일한 의미를 가지고 있는 것도 아니다. 창조경제는 사회경제 패러다임의 전환을 의미하는 메타포로 정의되기도 하고, 가치사슬의 측면에서는 기존의 분류방식으로는 규정되기 어려운 새로운 산업부문을 정의하기 위해 사용되기도 한다. 한편, 도시 및 경제지리학 및 유관 학문분야에서는 창조도시라는 용어를 통해 새로운 도시발전 패러다임이자 정책 수단으로 창조성의 개념을 활용하고 있다(김정호, 2013; 박규택·이상봉, 2013; 임상오·전영철, 2009).

창조산업, 창조경제, 창조도시 등 창조성(creativity)과 관련된 개념들은 새로운 지역발전 및 경제발전 수단으로서 유럽 및 북미를 중심으로 학문적 및 정책적 관심을 끌고 있다(Bayliss, 2009). 이러한 배경 하에서 박근혜 정부는 창조경제를 핵심적인 정책기조로 내세운 바 있다. 이에 따라 창조경제와 관련된 무성한 담론들이 형성되고 있고, 설익은 개념인 창조경제를 표방하는 정책들이 쏟아져 나오고 있다. 하지만 창조도시를 비롯한 창조성 개념의 정책적 활용 방안에 대한 연구는 활발하게 전개되고 있었지만, 경제지리학은 물론이고 여타 사회과학 분야에서 이와 관련된 기본 개념에 대한 논의는 놀랍게도 소홀한 상태이다.

이러한 맥락에서 본 논문은 창조경제와 관련된 개념의 고찰과 함께, 창조산업 발전을 위한 입지 조건과 활동 공간에 대한 경제지리학적 검토를 통해 창조경제가 지역발전의 맥락에서 어떠한 의미를 가지는지에 대한 향후 논의에 단초를 제공하는 것을 목적으로 한다.

먼저 2장에서는 창조경제 관련 개념을 창의성, 창조경제, 창조산업으로 구분하여 고찰하고, 3장에서는 창조산업 생태계의 발전을 위한 제도적 조건에 대해 논의하고자 한다. 그리고 4장에서는 진

화경제지리학의 관련 다양성 개념을 중심으로 창조산업의 공간에 대해 살펴보고자 한다.

2. 창조경제 관련 개념

1) 창의성과 창조경제

‘창조경제(creative economy)’ 개념을 이해하기 위해서는 ‘창의성(creativity)’에 대한 개념 정의가 선행되어야 한다. 창조경제라는 용어를 처음 사용한 존 호킨스(Howkins, 2001)는 창의성과 경제는 개별적으로는 새로운 개념이 아니지만 양자가 결합하여 막대한 가치와 부를 창출하는 시대가 출현하고 있음을 강조한 바 있다.

UNCTAD(2010)에 따르면, 창의성은 새로운 아이디어들의 창출 및 아이디어들 간의 상호연계와 그를 통해 새로운 가치를 가진 것으로 전환되는 과정을 내포한다. 하지만 새로운 아이디어는 완전히 새롭게 창출되기보다는 기존의 아이디어들을 적재적소에서 활용하고 연계·변형함으로써 만들어지는 경우가 대부분을 차지한다. 창의성은 혁신과 유사하지만 그렇다고 동일한 개념은 아니다. 혁신은 새로운 아이디어나 방법을 사용하여 경제적 가치를 증식시키는 것을 의미한다면, 창의성은 보다 근원적이고 포괄적인 측면에서 새로운 아이디어의 창출 및 가치 전환 과정을 모두 포함한다고 볼 수 있다.

KEA European Affairs(2006)에 따르면, 창의성은 문화적(예술적), 과학적, 경제적 측면에서 이해될 수 있으며, 이들은 상호 연계성을 가지면서 기술적 창의성으로 결집되는 특성을 가진다. 문화적 창의성은 상상력과 독창적인 세계관 및 아이디어의 창출 능력을 의미하고, 과학적 창의성은 호기심과 실험정신 그리고 문제해결을 위해 새로운 요소들을 결합하는 것을 의미한다(그림 1.). 경제적

창의성은 기술 혁신을 유발하는 동태적 과정이며, 경쟁우위의 획득 과정에 긴밀하게 연계되어 있다. 이러한 세 가지 창의성 요소들이 결합되어 기술혁신을 유발하고 경제적 가치창출로 연결되는 과정을 기술적 창의성이라고 하며, 이것이 창조경제와 창조산업을 정의하는 개념적 토대가 된다.

창의성의 개념을 이같이 인식할 때 창조경제는 지식경제나 학습경제와 같은 기존의 경제 패러다임과 의미상의 차이를 가지게 된다. 지식경제는 생산요소로서 지식의 중요성을 강조하고, 학습경제는 경제주체들 간의 상호학습의 중요성을 강조한다. 반면에 창조경제는 새로운 가치창출에 투입되는 아이디어의 중요성에 초점을 둔다.

한편, 이장우(2013)는 지식경제와 창조경제의 차이를 기술 융합과 네트워크화 된 지식의 측면에서 찾고 있다. 하지만 지식경제나 학습경제 패러다임에서도 사회적 학습과 지식창출 과정은 강조되어 왔다는 점에서 창조경제 개념이 완전히 새롭다고 보기는 어렵다고 할 수 있다. 아울러 두 경제체제가 생산요소로서 각각 지식과 창의성을 강조하고는 있으나 지식경제가 산업과 기술의 측면에서 기술 융합적 요소를 간과했다고 보기도 어렵다고 판단된다.

그 이유는 지식경제가 지식산업을 새로운 산업 패러다임을 주도할 핵심 산업으로 강조하고 있으

며, 지식산업이 곧 서로 다른 지식과 기술이 결합하여 새로운 시장을 창출하고 부가가치를 창출하는 산업을 의미하기 때문이다. 따라서 창조경제는 지식경제나 학습경제와 단절적인 성격을 가지기 보다는 창의성을 경제적 가치창출의 핵심 요소로 인식하고 창의적 지식의 생성과 변형과정을 통해 부가가치를 창출한다는 측면에서 보완성을 가지고 있는 것으로 인식하는 것이 적절하다고 판단된다.

2) 창조산업

창조경제가 창의성을 핵심적인 생산요소로 인식하고, 창의성과 상상력이 부의 창출의 핵심이 되는 경제구조라고 정의를 내릴 때, 그것이 구현되는 산업이라고 할 수 있는 '창조산업'의 범주를 어디까지 포함하느냐에 따라 창조경제의 범위는 달라진다. 일반적으로 창조산업은 문화산업과 유사한 개념으로 인식되고 있으나, 창조산업의 범위에 대한 논의가 활발해지면서 창조산업이 문화산업보다 다소 넓은 범주를 가진 것으로 받아들여지는 추세이다.

문화산업이 문화 콘텐츠의 생산 및 상품화와 관련된 산업으로 정의되는 한편, 창조산업은 용어에 대한 개념적 합의가 이뤄지지 않은 상태여서 다소 유동적으로 정의되고는 있는 실정이다. 창조산업이라는 용어는 학술적 측면보다는 정책적 측면에서 먼저 사용되기 시작했는데, 1994년 호주를 필두로 1997년에는 영국 정부에서 산업육성정책에 창조산업을 공식적으로 포함하기 시작하면서 용어의 정의에 대한 논의가 활성화되었다. 일반적으로 창조산업은 경제적 부가가치 창출을 목적으로 하는 상업적 활동 외에 순수 창작예술과 같이 상업화를 목적으로 하지는 않으나 잠재적으로 상업적 문화 콘텐츠로 간주할 수 있는 일체의 활동까지를 포함하는 것으로 정의되고 있다.

창조산업 정책을 가장 먼저 실시한 호주는 1990

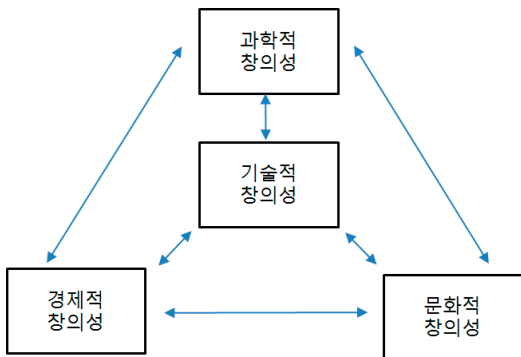


그림 1. 창의성과 경제의 관계

자료: KEA European Affairs, 2006.

년대 중반부터 문화 콘텐츠와 IT 기술을 결합한 창조산업의 육성정책을 지자체 주도로 펼쳐왔는데, 창조산업의 범위를 음악 및 공연예술, 영화·TV·라디오, 광고·마케팅, 소프트웨어·대화형 콘텐츠, 출판, 건축·디자인·시각예술 등의 6개 분야로 분류하였다(윤현영, 2013).

영국은 1997년 블레어 내각이 출범하면서 창조산업을 창의성과 기술(skill) 및 재능(talent) 등의 지적자산을 활용한 산업분야로 정의하고, 탈공업화에 따른 저성장과 실업 문제를 해결하기 위한 정책으로 육성되기 시작했다. 영국 정부는 호주 정부보다 다소 유연하게 창조산업의 범주를 설정하였는데, 광고, 건축, 미술 및 고미술품 시장, 공예, 디자인, 패션, 필름 및 비디오, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어, 방송, 컴퓨터 게임 등의 13개 분야를 포함시켰다. 이 분야들은 모두 기존에도 ‘문화산업’으로 분류되던 업종이었으나 창조산업이라는 용어로 재포장한 것은 창조산업이 문화산업보다 유연하고 포괄적인 성격을 내포하고 있

다고 보았기 때문이다(UKDCMS, 2001).

영국 정부는 호주 정부보다 상업 활동이라기보다는 예술 활동으로서의 성격이 강한 분야까지 포괄하고 있는데, UNCTAD(2010) 또한 이와 유사한 방식으로 창조산업을 정의하고 있다(그림 2, 참조). UNCTAD는 지적자산을 활용한 제품 생산 활동뿐만 아니라 예술적 요소가 강한 활동까지도 창조산업의 범주에 포함하고, 공연예술이나 시각예술 등 전통적 문화 활동을 ‘상류활동’, 광고·출판·미디어 등 시장에 보다 가까이 있는 활동을 ‘하류활동’으로 구분하였다. 이러한 UNCTAD의 정의 방식은 창조산업을 문화산업보다 광의의 의미로 인식한 것이다.

여기에서, 창조산업은 상류부문에서 하류부문에 이르기까지, 즉 순수예술의 영역에서 첨단기술이 집약된 산업 영역에 이르는 수평적 사슬구조뿐만 아니라 문화 콘텐츠 간의 결합, 문화 콘텐츠를 매개로 한 업종 간의 융합화가 일상적으로 구현되고 있다는 점에서 매우 복합적으로 연결되어

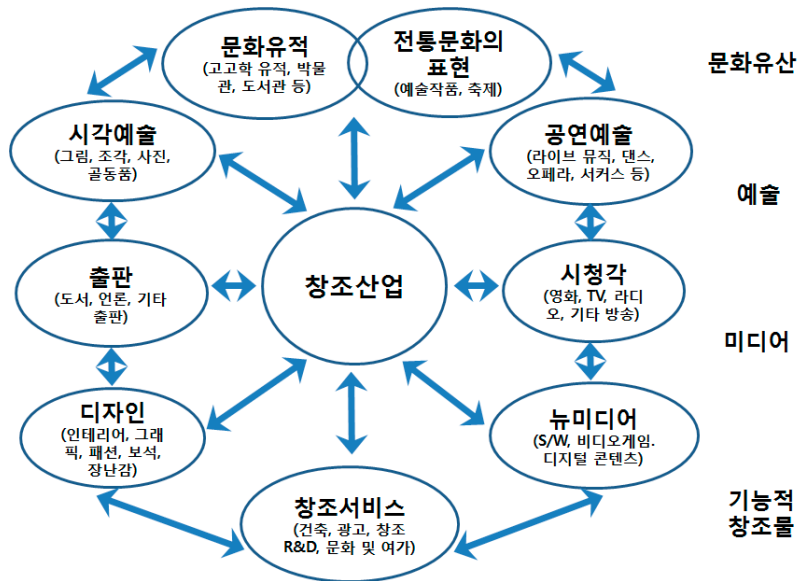


그림 2. UNCTAD에 의한 창조산업 분류

자료: UNCTAD, 2010.

있는 가치사슬(value chain) 구조를 가진다고 할 수 있다.

한편 Boggs(2009)는 창조산업 혹은 문화산업의 범주에 대한 구체적인 합의가 없이 제각각 적용되고 있어 창조경제와 문화산업이 국가 및 지역경제에 미치는 영향을 측정하는 데 어려움이 있음을 지적하고 있다. 이와 같은 맥락에서 Markusen et al. (2008)은 보스턴 대도시권을 사례로 창조경제의 범위를 어떻게 조작적으로 결정하느냐에 따라 보스턴 지역에서 창조경제에 종사하는 노동력이 1~49%까지 큰 폭의 차이가 나타나고 있음을 보여주고 있다.

창조경제를 구성하는 핵심 개념인 '창조성'이 매우 유동적인 의미를 내포하고 있고, 시·공간적 맥락에 따라 다소 유연하게 정의될 수밖에 없는 제약요인이 존재하기는 하지만, 하나의 새로운 경제체제 패러다임의 지위를 차지하고 있는 흐름은 분명하므로 차제에 창조경제와 창조산업에 대한 개념 정의와 산업의 범위를 구체화하기 위한 논의가 이루어져야 할 것으로 판단된다.

3. 창조경제 발전의 제도적 조건

Porter는 기업과 산업의 경쟁우위를 결정하는 4가지 구성요소로 요소조건, 수요조건, 연관 및 지원 산업, 전략과 경쟁 여건을 제시한 바 있다. 이와 유사한 맥락에서, Comunian et al. (2010)은 창조산업이 성장하기 위해서는 하드 인프라, 소프트 인프라, 거버넌스, 시장 등 상호 연계되어 있는 4가지 입지 조건이 발달해야 한다고 주장하고 있다.

먼저, 하드 인프라는 창조산업의 발달에 필요한 기초적인 물적 및 사회적 인프라를 의미한다. 둘째, 소프트 인프라는 네트워크, 창조계급의 유치에 필요한 장소 이미지(혹은 정체성)를 포함한다.

셋째, 거버넌스는 창조경제의 활성화에 필요한 직·간접적 정책 인프라를 의미한다. 마지막으로, 창조산업은 시장의 불확실성이 크고 고객과의 상호작용이 중요하므로 지역의 창조 기업들이 생산된 상품을 신속하게 판매할 수 있는 시장의 존재가 중요하다.

한편, Howkins(2001)는 생태학적 개념을 활용하여, 창의성은 다양성, 변화, 학습 및 혁신의 4가지 생태적 조건이 효과적으로 결합되어야 한다고 강조했다. 그는 창의적 아이디어의 생성에는 보다 뛰어난 사람들과 작업을 함께 하면서 학습하는 것이 가장 좋은 방법이라고 보았다. 그리고 다양한 개인들이 자신의 아이디어를 표현할 수 있고, 아이디어를 생성하기 위해 다른 아이디어를 활용하고, 때로는 상대방의 아이디어를 이해할 수 없음에도 불구하고 적극적으로 지지하는 이러한 모습들이 활성화될 때 창의성이 잘 발현될 수 있다고 주장한다.

본 연구에서는 지역혁신체제와 클러스터의 발전을 위한 구성요소로 언급되는 인프라 조건(하부구조와 상부구조) 및 경쟁우위 요소(정책 거버넌스 및 관련 산업과 인력의 존재) 개념을 활용하여, 지역에서 창조경제가 성장하기 위한 4가지 구성요건을 제시하고자 한다(그림 3. 참조).

첫째, 창의적인 아이디어의 생산 및 변환을 촉진하고 가능하게 만드는 인프라 환경(물리적 하부구조 및 관련 산업과 인력의 존재)이 갖추어져야 한다. 둘째, 창의적 아이디어의 상업화를 촉진하는 인프라 환경(사회적 하부구조)이 요구된다.

셋째, 주체들 간의 상호학습과 기술 및 시장의 급변에 대한 민첩한 대응능력을 촉진하는 인프라 환경(상부구조)이 필요하다. 마지막으로, 창의적 아이디어의 발굴·변환·상업화에 걸친 과정이 선순환 고리를 가질 수 있도록 만드는 환경(정책 거버넌스)이 요구된다.

이론적으로는 이러한 구비조건을 갖추고 있다면 어느 지역에서든지 창조산업이 성장할 수 있지

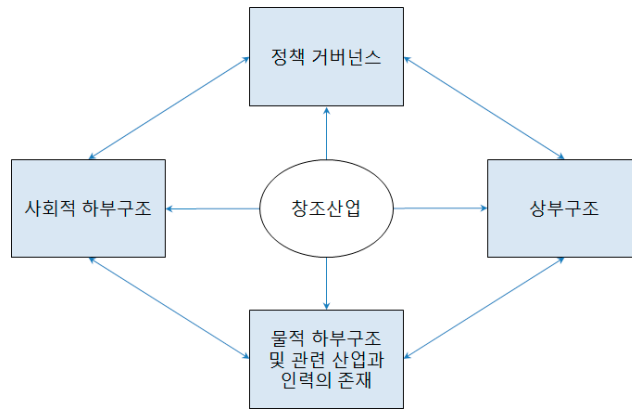


그림 3. 창조경제 생태계의 작동원리

만, 현실적으로 이러한 조건을 잘 갖추고 있는 지역은 소수의 세계도시를 비롯해서 세계적으로도 매우 제한적이다(Florida, 2002). 특히 창조산업의 하류부문으로 갈수록 고도의 도시화경제 기반을 요구한다고 할 수 있다.

창조경제는 클러스터를 통해 공간적으로 구현되는 경우가 보편적이다. 하지만, 주체들 간의 관계가 느슨하게 결합(loose coupling)되어 있고, 특정한 영역적 경계를 초월한 글로벌 네트워크를 통해 제도적 고착성(lock-in)을 극복할 수 있어야만 클러스터의 창의 역량이 향상될 수 있다는 점에서 기존의 클러스터 이론이 강조하는 국지적 학습(localized learning)과 지리적 근접성의 역할은 창조산업의 경우에는 제한적 수준에 머물 가능성이 크다고 할 수 있다.

4. 관련 다양성(related variety)과 창조산업의 공간

창조산업은 창조적 아이디어에 기초한 산업이라는 포괄적인 성격을 가지고 있어서 순수 문화·예술영역(상류부문)에서 상업적 응용 영역(하류부

문)에 이르기까지 사슬이 연결되어있으며, 지식, 창의성, 상상력 등의 문화 콘텐츠를 상업적으로 응용하는 과정에서 산업의 경계를 초월한 융합이 보편적으로 나타난다. 이러한 창조산업의 융합화에 대해, 이장우(2013)는 기술융합을 수직적 융합과 수평적 융합으로 구분하고 있다. 먼저 수직적으로는 기초과학→응용과학→응용기술→상업화 과정에서의 지식과 아이디어의 융합이 일어나고, 수평적으로는 개인 간·분야 간·기업 간·지역 간에 융합이 일어난다고 보았다.

이와 관련하여 진화경제지리학에서는 지역성장의 주요 요소로 '관련 다양성(related variety)'을 강조하고 있다. Saviotti(1996)은 지식의 다양성이 높은 지역일수록 지역성장의 가능성이 높다고 보았다. Florida(2002) 또한 다양한 배경과 인지적 특성을 가진 창조적 인재의 집적이 지역발전의 핵심 요소라고 보았다. Boschma(2009)는 관련 다양성이 보완적 섹터들 간의 지식이전은 촉진시키는데, 관련 다양성을 통한 지식이전은 스피노프, 노동력 이동, 네트워크 형성의 3가지 메커니즘을 통해 일어난다고 주장하였다. Frenken and Boschma (2003)는 관련 다양성은 도시지역, 특히 대도시지역에서 풍부하게 존재하며, 관련 다양성이 큰 지역일수록 지역성장의 가능성이 높음을 실증적으

로 밝혔다.

창조산업은 산업의 속성상 실행커뮤니티(communities of practice)를 통한 일상적인 지식 교류가 활발하고(Amin and Roberts, 2008), 상류부문에서 하류부문에 걸친 가치사슬 연계와 업종 간의 융합이 활발하게 나타난다. 따라서 창조산업은 다른 산업에 비해 관련 다양성의 영향을 받을 가능성이 크다고 할 수 있다. 이에 대해 Lazzeretti et al.(2009)는 이탈리아와 스페인을 대상으로 한 비교연구를 통해, 창조산업은 관련 다양성이 크게 나타나는 중급 규모 이상의 도시지역에 집중되는 경향이 강하게 나타남을 밝혔다.

5. 결론

본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 창조경제는 창조성이라는 유동적 개념을 가치의 중심으로 두고 있기 때문에, 관련된 정책을 수립하기에 앞서 정책의 토대가 되는 창조경제와 창조산업에 대한 개념과 범위에 대한 학제적 논의가 선행될 필요가 있다.

둘째, 창조산업은 상류부문에서 하류부문에 이르기까지, 즉 순수예술의 영역에서 첨단기술이 집약된 산업 영역에 이르는 수평적 사슬구조 뿐만 아니라 문화 콘텐츠 간의 결합, 문화 콘텐츠를 매개로 한 업종 간의 융합화가 일상적으로 구현되고 있다는 점에서 매우 복합적으로 연결되어 있는 가치사슬(value chain) 구조를 가진다. 그리고 매우 장소 특수적인 성격을 가지고 있다. 따라서 창조산업의 구조 및 진화 구조에 대한 구체적인 연구들이 수행될 필요가 있다.

셋째, 지역혁신체제와 클러스터의 관점에서 창조경제가 성장하기 위해서는 창의적인 아이디어의 생산 및 변환을 촉진하고 가능하게 만드는 인프라 환경(물리적 하부구조 및 관련 산업과 인력

의 존재), 창의적 아이디어의 상업화를 촉진하는 인프라 환경(사회적 하부구조), 주체들 간의 상호 학습과 기술과 시장의 급변에 대한 민첩한 대응능력을 촉진하는 인프라 환경(상부구조), 창의적 아이디어의 발굴·변환·상업화에 걸친 과정이 선순환 고리를 가질 수 있도록 만드는 환경(정책 거버넌스) 등의 4가지 구성 요건을 갖추어야 한다. 따라서 창조산업 육성 정책 또한 이러한 4가지 조건을 토대로 수립될 필요가 있다.

넷째, 창조산업은 다른 산업에 비해 관련 다양성의 영향을 크게 받으며, 관련 다양성이 크게 나타나는 중급 규모 이상의 도시지역에서 발달할 가능성이 크다. 다시 말해서 창조경제가 실현되는 공간은 소수의 도시에 집중될 가능성이 크다. 따라서 창조산업 육성 정책은 지역에 따라 선별적으로 이루어져야 하며, 지역 특성을 고려하여 신중하게 접근해야 할 필요가 있다.

참고문헌

- 김정호, 2013, “창조도시의 도시경쟁력 메카니즘에 관한 연구”, 도시행정학보 26(1), pp.219-240.
- 박규택·이상봉, 2013, “창조도시 담론의 비판: 생성의 로컬리티 탐색”, 한국지역지리학회지 19(1), pp.60-74.
- 윤현영, 2013, 해외 사례 분석: 호주 디지털콘텐츠 산업 육성과 연계, 한국방송통신전파진흥원.
- 이장우, 2013, 창조경제의 이해와 대응방안, 창조경제연구원.
- 임상오·전영철, 2009, 창조도시 담론의 쟁점과 재정학적 시사점, 재정정책논집 11(3), pp.157-189.
- Amin, A. and Roberts, J., 2008, “The resurgence of community in economic thought”, in Amin, A. and Roberts, J.(eds.), *Community, Economic Creativity, and Organization*, Oxford, Oxford University Press.
- Bayliss, D., 2007, “The Rise of the Creative City: Culture

- and Creativity in Copenhagen”, *European Planning Studies* 15(7), pp.889-903.
- Boggs, J., 2009, “Cultural industries and the creative economy - vague but useful concepts”, *Geography Compass* 3(4), pp.1483-1498.
- Boschma, R., 2009, “Evolutionary economic geography and its implications for regional innovation policy”, *Papers in Evolutionary Economic Geography* #09.12.
- Comunian, R. et al., 2010, “Location, location, location: exploring the complex relationship between creative industries and place”, *Creative Industries Journal* 3, pp.5-10.
- Department for Culture, Media and Sport, United Kingdom, 2001, *Creative Industries Mapping Document 2001*.
- Howkins, J., 2001, *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, London: Penguin.
- KEA, European Affairs, 2006, *The Economy of Culture in Europe*, European Commission.
- Lazzeretti, L. et al., 2009, “Why do creative industries cluster? an analysis of the determinants of clustering of creative industries”, IERMB Working Paper in Economics.
- Markusen, A. et al., 2008, “Developing the creative economy: industry and occupational approaches”, *Economic Development Quarterly* 22(1), pp.24-45.
- UNCTAD, 2010, *Creative Economy Report 2010*, Geneva and New York: United Nations.
- 교신: 이종호, 경남 진주시 진주대로 501, 경상대학교 사범대학 지리교육과, 전화: 055-772-2185, 이메일: jhl@gnu.ac.kr
- Correspondence: Jong-Ho Lee, Department of Geography Education, Gyeongsang National University, 501 Jinju-daero, Jinju, Gyeongnam, 660-701, Korea, Tel: 82-55-772-2185, E-mail: jhl@gnu.ac.kr

최초투고일 2014년 8월 5일
수정일 2014년 9월 8일
최종접수일 2014년 9월 11일