

[최종보고서]

고양시 지역화폐 활성화 연구용역

2021. 7.



제 출 문

고양시장 귀하

본 보고서를 「고양시 지역화폐 활성화 연구용역」의 최종성과
품으로 제출합니다.

2021년 7월

경기대학교 지역사회협력사업추진단

연구진

책임연구원	김종성	경기대학교 교양학부 교수 (지역사회협력사업추진단장)
공동연구원	강현철	경기대학교 건축안전공학과 교수 (지역사회협력사업추진부단장)
공동연구원	고성훈	경기대학교 교육대학원 교수 (지역사회협력사업추진부단장)
연구자문	윤신희	고양시정연구원 데이터센터장
	유영성	경기연구원 선임연구위원
	최조순	경기복지재단 연구위원
	손민수	한국건설기술연구원 수석연구원
	송영현	서울시립대학교 도시행정학과 교수
	손웅비	차세대융합기술연구원 연구위원
	송지준	영남사이버대학교 평생교육학과 교수
	노춘희	경기대학교 공학대학원 석좌교수

본 보고서는 경기대학교 지역사회협력사업추진단이 고양시청의 연구용역 의뢰를 받아 수행한 결과입니다. 이에 따라 보고서의 내용은 연구진의 의견이며, 고양시의 공식적인 의견과는 다를 수 있다는 점을 알려드립니다.

목 차

제1장 서론	1
제1절 연구의 배경 및 목적	3
1. 연구의 배경	3
2. 연구의 목적	5
제2절 연구의 범위 및 방법	6
1. 연구의 범위	6
2. 연구의 방법	8
제2장 고양페이 발행데이터 분석	11
제1절 고양페이 발행 현황	13
1. 고양페이 전체 누적	13
2. 월별 일반발행금	19
제2절 고양페이 결제 현황	21
1. 사용 추이	21
2. 성별 현황	26
3. 연령별 현황	28
4. 요일별 현황	32
5. 시간대별 현황	34
6. 업종별 현황	36
제3절 타 지자체 지역화폐와의 비교 분석	59
1. 서울사랑상품권과 고양페이	59
2. 인천e음과 고양페이	70

제3장 고양페이 성과 분석 및 활성화 방안	85
제1절 고양페이 성과 분석	87
1. 지역사회 소상공인 매출증대 효과 분석	87
2. 고양시민 소비 진작 효과 분석	94
3. 충전식 인센티브 지급 방식 효과 분석	96
제2절 문제점 및 한계 극복 방안	102
1. 문제점	102
2. 한계 극복 방안	106
제3절 고양시 지역화폐 활성화 방안	108
1. 보행친화도시 연계 고양페이 활성화	108
2. 고양시민 시민활동 인센티브 시스템 도입	119
3. 고양페이 포인트(적립금) 시스템 도입	123
4. 고양페이 부가서비스 도입	126
5. 고양시정 연계 고양페이 특성화 사업	130
제4장 결론 및 정책제언	133
제1절 결론 및 시사점	135
제2절 정책제언	138
제3절 연구의 한계점	142
참고문헌	143

표 목 차

<표 1-1> 경기지역화폐 발행 및 사용 현황(2021.4.30.기준)	3
<표 2-1> 고양페이 일반발행금 - 전체 누적	13
<표 2-2> 고양페이 인센티브- 전체 누적	13
<표 2-3> 고양페이 정책발행금- 전체 누적	14
<표 2-4> 고양페이 정책발행금- 2019년04월 ~ 2021년06월	15
<표 2-5> 고양페이 정책발행금- 2019년04월 ~ 2019년09월	16
<표 2-6> 고양페이 정책발행금- 2019년10월 ~ 2020년03월	16
<표 2-7> 고양페이 정책발행금- 2020년04월 ~ 2020년09월	17
<표 2-8> 고양페이 정책발행금- 2020년10월 ~ 2021년03월	17
<표 2-9> 고양페이 정책발행금- 2021년04월 ~ 2021년06월	18
<표 2-10> 고양페이 월별 충전금액	19
<표 2-11> 고양페이 사용추이	21
<표 2-12> 고양페이 사용추이 - 전체, 금액순	22
<표 2-13> 고양페이 사용추이 - 일반, 금액순	23
<표 2-14> 고양페이 사용추이 - 정책, 금액순	24
<표 2-15> 성별 사용추이 - 2019년04월 ~ 2019년09월	26
<표 2-16> 성별 사용추이 - 2019년10월 ~ 2019년03월	26
<표 2-17> 성별 사용추이 - 2020년04월 ~ 2020년09월	27
<표 2-18> 성별 사용추이 - 2020년09월 ~ 2021년03월	27
<표 2-19> 성별 사용추이	27
<표 2-20> 연령별 사용추이 - 2019년04월 ~ 2019년09월	28
<표 2-21> 연령별 사용추이 - 2019년10월 ~ 2020년03월	29
<표 2-22> 연령별 사용추이 - 2020년04월 ~ 2020년09월	29
<표 2-23> 연령별 사용추이 - 2020년10월 ~ 2021년03월	30
<표 2-24> 연령별 사용추이	30
<표 2-25> 업종별 현황 - 2019년 04월 ~ 2019년 09월	36
<표 2-26> 업종별 현황 - 2019년 10월 ~ 2019년 03월	41
<표 2-27> 업종별 현황 - 2020년 04월 ~ 2020년 09월	46
<표 2-28> 업종별 현황 - 2020년 10월 ~ 2020년 03월	52
<표 2-29> 서울지역사랑상품권 업종별 사용 현황	59
<표 2-30> 인천e음 업종별 사용 현황	70
<표 3-1> 고양페이 인센티브- 전체 누적	95
<표 3-2> 도출된 아이디어 목록 및 우수사례	114

그림 목 차

<그림 1-1> 다양한 지역화폐 활용 예시	4
<그림 1-2> 연구의 공간상 범위	7
<그림 2-1> 고양페이 정책발행금- 기간별 발행금	14
<그림 2-2> 고양페이 정책발행금-종류별	15
<그림 2-3> 고양페이 정책발행금- 2019년04월 ~ 2019년09월	16
<그림 2-4> 고양페이 정책발행금- 2019년10월 ~ 2020년03월	16
<그림 2-5> 고양페이 정책발행금- 2020년04월 ~ 2020년09월	17
<그림 2-6> 고양페이 정책발행금- 2020년10월 ~ 2021년03월	18
<그림 2-7> 고양페이 정책발행금- 2021년04월 ~ 2021년06월	18
<그림 2-8> 고양페이 월별 충전금액과 선형예측선	20
<그림 2-9> 고양페이 월별 충전금액과 예측	20
<그림 2-10> 고양페이 월별 사용추이와 선형예측	25
<그림 2-11> 고양페이 성별 사용추이	28
<그림 2-12> 고양페이 연령별 사용추이	30
<그림 2-13> 고양페이 요일별 사용추이 - 2019년 4월 ~ 2019년 9월	32
<그림 2-14> 고양페이 요일별 사용추이 - 2019년 10월 ~ 2020년 3월	32
<그림 2-15> 고양페이 요일별 사용추이 - 2020년 4월 ~ 2020년 9월	33
<그림 2-16> 고양페이 요일별 사용추이 - 2020년 10월 ~ 2021년 3월	33
<그림 2-17> 고양페이 시간대별 사용추이 - 2019년 4월 ~ 2019년 9월	34
<그림 2-18> 고양페이 시간대별 사용추이 - 2019년 10월 ~ 2020년 3월	34
<그림 2-19> 고양페이 시간대별 사용추이 - 2020년 4월 ~ 2020년 9월	35
<그림 2-20> 고양페이 시간대별 사용추이 - 2020년 10월 ~ 2020년 3월	35
<그림 3-1> 고양페이 정책 만족도(가맹점)	88
<그림 3-2> 고양페이 지역경제 활성화 목적 적합도(가맹점)	89
<그림 3-3> 고양페이의 매출액 상승 기여도(가맹점)	89
<그림 3-4> 고양페이의 매출액 상승 기여도(가맹점)	90
<그림 3-5> 토건사업과 지역화폐 사업의 경제적 파급 비교	92
<그림 3-6> 인센티브 선불제 할인/후불제 적립 장·단점 비교	96
<그림 3-7> 인센티브 선불제 할인/후불제 적립 비교	97
<그림 3-8> 도출된 문제와 한계 극복 방안 도식	106
<그림 3-9> 고양시민 연령별 정책 선호도 결과	109
<그림 3-10> 서울특별시 홈페이지: 스토리 in 서울	110
<그림 3-11> 영국의 보행친화 도시 사례: Bethnal Green	112
<그림 3-12> PBL 강좌 및 Google Meet 활용 비대면 논의	113
<그림 3-13> 서울특별시 노원구 시민활동 관련 제공 서비스	119
<그림 3-14> 고양시 관련 부서별 현황 및 유사사례	120

<그림 3-15> 2019년 고양페이 특별 인센티브 홍보물(좌), 2021 6월 경기지역화폐 특별 인센티브(우)	123
<그림 3-16> 인천광역시, 대전광역시 지역화폐 부가서비스 및 활성화 프로그램	127
<그림 3-17> 고양시정 연계를 통한 고양페이 특성화 과정	130
<그림 4-1> 영국 브리스톨 트라이앵글의 협치구조	138



제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

제2절 연구의 범위 및 방법



제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

1 연구의 배경

- 최근 지역화폐 발행이 특정 지방자치단체를 넘어 전국적으로 확산되고 있는 추세이며, 특히 코로나19 팬데믹으로 인한 경기침체를 극복하기 위한 경제적 수단으로서 지역화폐가 활용되고 있음.
- 행정안전부에 따르면 2020년 전국 230개 지방자치단체에서 판매한 지역화폐는 총 13조 3000억 원으로, 2019년도보다 4.2배, 2018년도 대비 36배에 달함¹⁾
 - 경기도에서 발행되고 있는 경기지역화폐의 경우에 코로나19 상황에서도 정책발행증가에 힘입어 이용이 확대되고 있으며, 소상공인 매출액 회복에 핵심적인 역할을 수행하고 있음²⁾
 - 특히 지방자치단체에서 통용중인 지역화폐인 일반발행의 경우, 발행규모 대비 사용률이 96.1%에 이르고, 청년 기본소득, 산후조리비와 같이 경기도 차원에서 정책으로 지원하는 정책발행 또한 79.1%에 이르고 있음.

<표 1-1> 경기지역화폐 발행 및 사용 현황(2021.4.30.기준)

구분	합계	일반발행	정책발행
목표	28,137	23,941	4,196
발행규모(발행률)	14,396(51.2%)	12,737(53.2%)	1,659(39.5%)
당월	4,226	3,394	831
사용규모(사용률)	13,647(94.8%)	12,335(96.8%)	1,312(79.1%)
당월	4,029	3,531	498

* 출처 : 경기지역화폐 홈페이지(<http://www.gmoney.or.kr/>)

- 고양시의 경우에도 지역경제활성화를 위한 지역화폐인 ‘고양페이’를 2019년 4월부터 운영해오고 있음
- ‘고양페이’는 경기지역화폐와 마찬가지로 만14세 이상 고양시 내에서 소비하고자 하는 누구나 카드를 신청하여 충전 및 사용가능한 일반발행과 청년기

1) 조선비즈 2021년 3월 15일자, 카드사 “ESG 경영에도 도움되는 15조 지역화폐 시장 잡아라”.

2) 유영성·윤성진, 경기지역화폐가 경기도내 소비자 및 소상공인에 미친 영향분석, 경기연구원, p.16.

본소득, 산후조리비용을 처리할 수 있는 지방자치단체에서 복지차원으로 조건에 부합하는 시민들에게 지급하는 카드인 정책발행으로 구분이 가능함.

- 고양페이는 2019~2020년 발행누적액이 2,200억 원을 초과하고, 가입자수가 40만 명을 돌파하는 등 시민의 호응이 이어지고 있음.
- 또한 고양시는 2021년 6월부터 삼성페이로 지역화폐를 결제하는 '경기 지역화폐 모바일 간편결제 서비스'를 시작하였으며, 청소년들의 문화예술 교육을 위해 고양시학생에게 문화·예술공연 예매권인 '고양아트페이'를 지급하는 '친구야! 공연장가자' 사업 등 다양한 관련 사업을 추진하고 있음.



* 출처 : 경기도, 고양시

<그림 1-1> 다양한 지역화폐 활용 예시

■ 그러나 최근 지역화폐가 전국적으로 활성화되고 있는 시점에서, 지방자치단체의 세금이 정책에 투입되어 결국 시민의 재정 부담으로 되돌아오는 정책의 효용성에 대한 논란이 제기되고 있음.

- 이에 고양시 차원에서 지역화폐의 도입확대에 따른 실증적 성과분석을 통해 시사점을 도출하고 향후 발전방안에 대한 논의가 필요한 시점임.

◆ **고양페이 발행데이터 및 성과를 분석하고 고양시 지역화폐 특성화·활성화 방안 모색**

■ **고양페이 발행데이터 분석 (2019년 4월 ~ 2021년 5월)**

- (고양페이 발행 현황 분석) 고양페이 전체 누적 및 월별 일반발행금 분석
- (고양페이 결제 현황 분석) 사용 주이, 성별 현황, 연령별 현황, 요일별 현황, 시간대별 현황, 업종별 현황 분석
- (타 지자체와의 비교 분석) 서울특별시, 인천광역시와의 비교 분석

■ **고양페이 성과 분석 및 활성화 방안 도출**

- (고양페이 성과분석)
 - 지역사회 소상공인 매출증대 효과 분석
 - 고양시민 소비 진작 효과 분석
 - 충전식 인센티브 지급 방식 효과 분석
- (문제점 및 한계 극복 방안 제시) 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견을 통한 문제점 및 한계 극복 방안 제시
- (고양시 지역화폐 활성화 방안 제시)
 - 보행친화도시 연계 고양페이 활성화 방안 제시
 - 고양시민 시민활동 인센티브 시스템 도입 방안 제시
 - 고양페이 포인트 시스템 도입 방안 제시
 - 고양페이 부가서비스 도입 방안 제시
 - 고양시정 연계 고양페이 특성화 사업 도입 방안 제시

제2절 연구의 범위 및 방법

1 연구의 범위

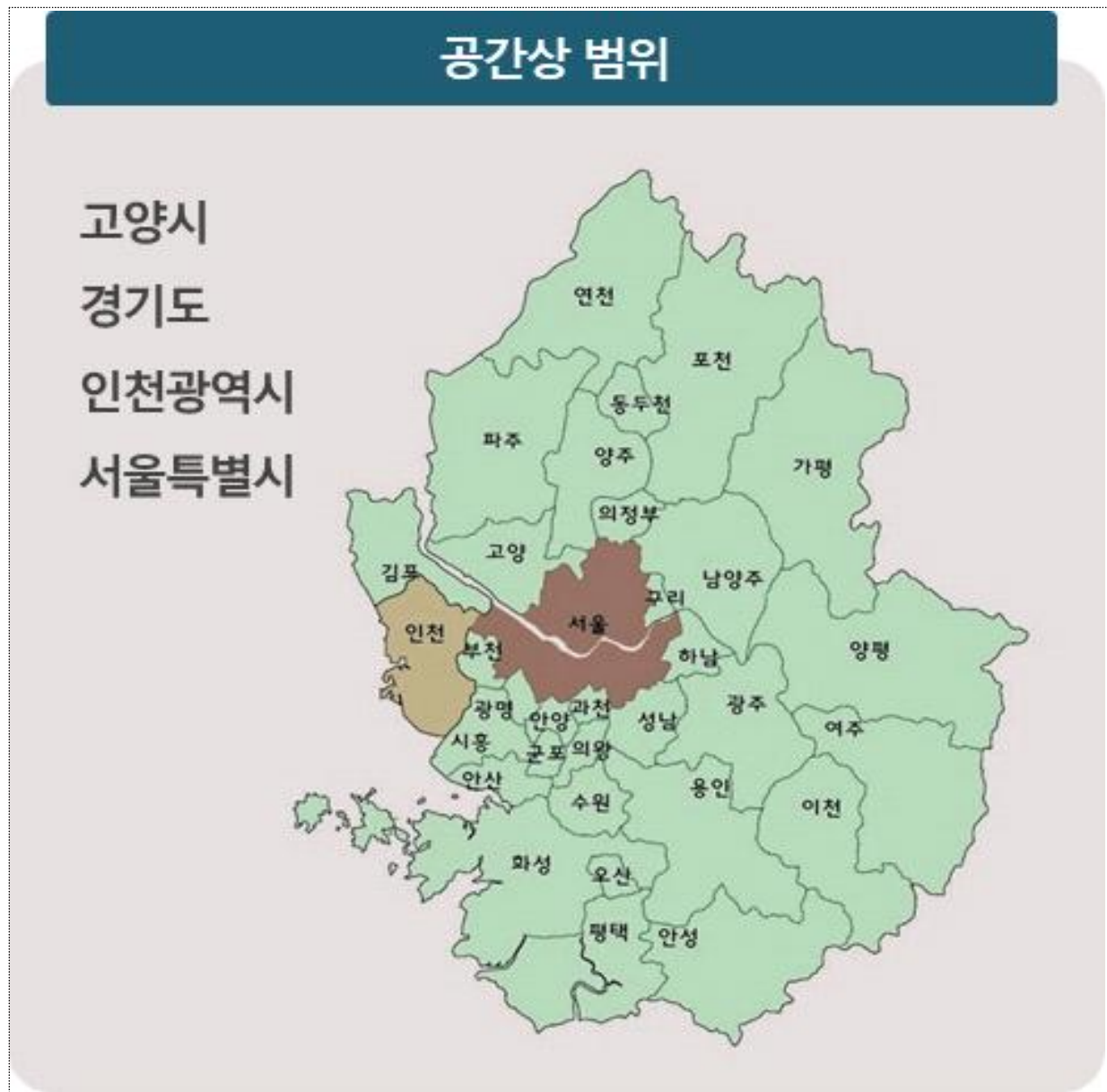
■ 내용상 범위

- 고양페이 발행데이터 분석 (2019년 4월 ~ 2021년 5월)
 - (고양페이 발행 현황) 고양페이 전체 누적 및 월별 일반발행금
 - (고양페이 결제 현황) 사용 추이, 성별 현황, 연령별 현황, 요일별 현황, 시간대별 현황, 업종별 현황
 - (타 지자체와의 비교 분석) 서울특별시, 인천광역시와의 비교 분석
- 고양페이 성과 분석 및 활성화 방안
 - (고양페이 성과분석) 지역사회 소상공인 매출증대 효과 분석, 고양시민 소비 진작 효과 분석, 충전식 인센티브 지급 방식 효과 분석
 - (문제점 및 한계 극복 방안) 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견을 통한 문제점 및 한계 극복 방안
 - (고양시 지역화폐 활성화 방안) 보행친화도시 연계 고양페이 활성화, 고양시민 시민활동 인센티브 시스템 도입, 고양페이 포인트 시스템 도입, 고양페이 부가서비스 도입, 고양시정 연계 고양페이 특성화 사업

■ 시간적 범위

- 고양페이가 본격적으로 발행되기 시작한 2019년 4월부터 2021년 5월까지 경제적, 사회적 효과를 분석함.

■ 공간상 범위



<그림 1-2> 연구의 공간상 범위

◆ 고양페이 도입부터 현재까지의 약 1,300만 건 데이터 분석 및 3주체 토론회 및 인터뷰를 통한 질적 연구방법 활용

■ 고양페이 발행데이터 분석 (2019년 4월 ~ 2021년 5월)

- 고양페이 발행 현황 및 결제 현황
 - 연구 초기 : 'R' 을 활용하여 전처리 후 'SPSS' 프로그램으로 분석
 - 연구 후기 : 데이터의 정확성을 위하여 '경기지역화폐 관리포탈' 플랫폼 활용
- 타 지자체와의 비교분석 : 협조 후 얻은 데이터를 바탕으로 분석
 - 서울지역화폐 : 업종별 전체 누적 사용액과 비교
 - 인천 e음 : 업종별 월별 누적 사용액과 비교

■ 고양페이 성과 분석 및 활성화 방안

- 고양페이 성과분석
 - 지역사회 소상공인 매출증대 효과 분석: 관련 문헌, 보도자료 분석 및 승수효과 이론
 - 고양시민 소비 진작 효과 분석: 관련 문헌, 보도자료 분석 및 빈도분석
 - 충전식 인센티브 지급 방식 효과 분석: 관련 문헌, 보도자료 분석 및 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견 분석
- 문제점 및 한계 극복 방안: 관련 문헌, 보도자료 분석 및 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견 분석
- 고양시 지역화폐 활성화 방안
 - 보행친화도시 연계 고양페이 활성화: 대학생 PBL(Problem Based Learning) 을 통한 아이디어 도출 및 내용 분석, 보행친화도시 관련 문헌, 보도자료 분석, 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견 분석
 - 고양시민 시민활동 인센티브 시스템 도입: 관련 문헌, 보도자료 분석 및 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견 분석

- 고양페이 포인트 시스템 도입: 관련 문헌, 보도자료 분석 및 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견 분석
- 고양페이 부가서비스 도입: 관련 문헌, 보도자료 분석 및 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견 분석
- 고양시정 연계 고양페이 특성화 사업: 관련 문헌, 보도자료 분석 및 고양시민, 고양시 소상공인, 전문가 의견 분석

■ 문헌연구 및 전문가 자문

- 지역화폐의 경제적 성과분석을 통해 발전방향을 제시하는 선행연구를 관련 문헌, 보도자료, 연구기관 및 지방자치단체 자체연구를 중심으로 정리함.
- 전문가 토론회, 공무원 및 사용자 면담 등을 통해 이해관계자의 다양한 의견을 수렴함.



제2장 고양페이 발행데이터 분석

제1절 고양페이 발행 현황

제2절 고양페이 결제 현황



제2장 고양페이 발행데이터 분석

제1절 고양페이 발행 현황

1 고양페이 전체 누적(2019.04~2021.05)

1) 일반발행금

◆ 일반발행금 전체 누적 충전금액은 243,233,064,153원

<표 2-1> 고양페이 일반발행금 - 전체 누적

충전금액	사용금액	잔액
243,233,064,153 원	227,653,244,523 원	15,074,990,013 원

- 2019년 4월부터 2021년 5월(5월 26일)까지의 일반발행금 현황은 다음과 같음
 - 충전금액은 243,233,064,153원.
 - 사용금액은 227,653,244,523원.
 - 잔액은 15,074,990,013원.

2) 지급된 인센티브

◆ 인센티브 전체 누적 지급금액은 21,507,335,845원

<표 2-2> 고양페이 인센티브 - 전체 누적

충전금액	사용금액	잔액
21,507,335,845 원	20,092,685,964 원	1,382,822,928 원

- 2019년 4월부터 2021년 5월(5월 26일)까지의 인센티브 현황은 다음과 같음
 - 지급금액은 21,507,335,845원.

- 사용금액은 20,092,685,964원.
- 잔액은 1,382,822,928원.

3) 정책발행금

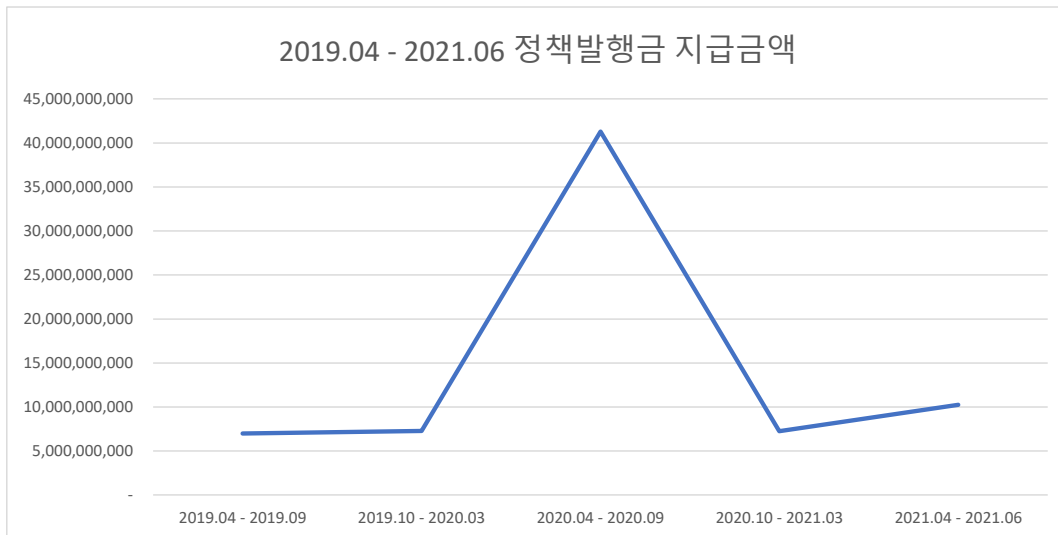
◆ 2019년 4월부터 2021년 6월 정책발행금 누적 금액은 73,037,196,058원

<표 2-3> 고양페이 정책발행금 - 전체 누적

총전금액	사용금액	잔액
73,037,196,058 원	68,788,062,712 원	4,249,133,346 원

- 2019년 4월부터 2021년 6월까지의 정책발행금 현황은 다음과 같음
 - 지급금액은 73,037,196,058원.
 - 사용금액은 68,788,062,712원.
 - 잔액은 4,249,133,346원.

<그림 2-1> 고양페이 정책발행금 - 기간별 발행금

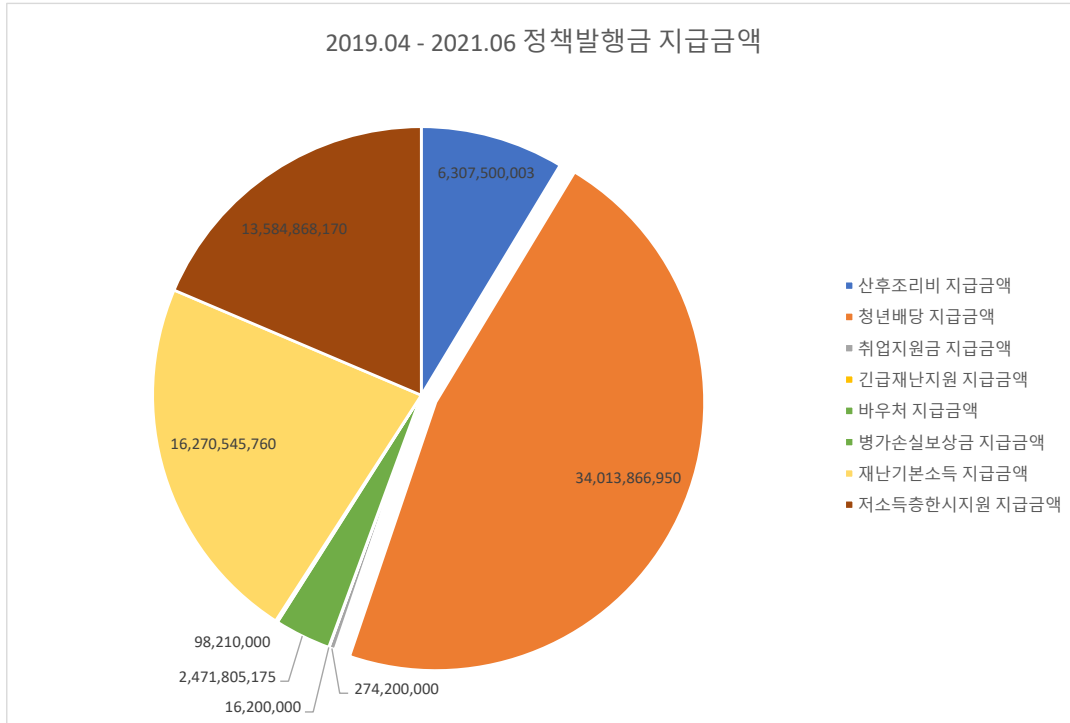


- 2019년 4월부터 2021년 6월까지 고양페이 정책발행금을 살펴보았을 때 가장 많이 지급된 기간은 2020년 4월부터 9월이며 금액은 41,290,014,870원임.

<표 2-4> 고양페이 정책발행금 - 2019년04월 ~ 2021년06월

기간	전체	산후 조리비	청년 배당	취업 지원금	긴급 재난지원	바우처	병가손실 보상금	재난 기본소득	저소득층 한시지원
2019.04 - 2019.09	73,037,196,058	6,307,500,003	34,013,866,950	274,200,000	16,200,000	2,471,805,175	98,210,000	16,270,545,760	13,584,868,170

<그림 2-2> 고양페이 정책발행금 - 종류별



- 2019년 4월부터 2021년 6월까지 고양페이 정책발행금 중 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것은 청년 배당금으로 총 73,037,196,058원 중 34,013,866,950원이며 전체 정책지원금의 47%를 차지하고 있음. 뒤를 이어 재난기본소득(22%)과 저소득층한시지원(19%)의 비중이 높았음.
- 2019년 4월부터 2021년 6월까지 고양페이 정책발행금 중 ‘바우처’를 구성하고 있는 발행금은 다음과 같음: 재기장려금(폐기사업자), 이벤트혜택, 임진각평화누리캠핑, 유진민속박물관, 아이돌봄쿠폰, 더포레스트캠핑장, 자원봉사 고양페이 인센티브, 충전소비지원금, 청년노동자통장, 청년 마이스터 통장, 청년면접수당, 복지포인트, 킨텍스캠핑장, 어린이박물관, 특별경영자금(유흥단란, 노래방, 콜라텍), 경기아트센터, 공무원면접시험지원금, 청소년교통비지원수당, 로봇박물관

<표 2-5> 고양페이 정책발행금 - 2019년04월 ~ 2019년09월

기간	전체	산후조리비	청년배당	취업지원금	긴급재난지원	바우처	병가손실보상금	재난기본소득	저소득층한시지원
2019.04 - 2019.09	6,978,757,660	1,577,500,000	5,401,257,660						

<그림 2-3> 고양페이 정책발행금 - 2019년04월 ~ 2019년09월



- 2019년 4월부터 2019년 9월까지의 정책발행금 지급금액은 6,978,757,660원이며 이 중 청년배당이 5,401,257,660원으로 77%의 비중을 차지함.

<표 2-6> 고양페이 정책발행금 - 2019년10월 ~ 2020년03월

기간	전체	산후조리비	청년배당	취업지원금	긴급재난지원	바우처	병가손실보상금	재난기본소득	저소득층한시지원
2019.10 - 2020.03	7,278,722,560	1,267,000,000	5,937,322,560	74,400,000					

<그림 2-4> 고양페이 정책발행금 - 2019년10월 ~ 2020년03월

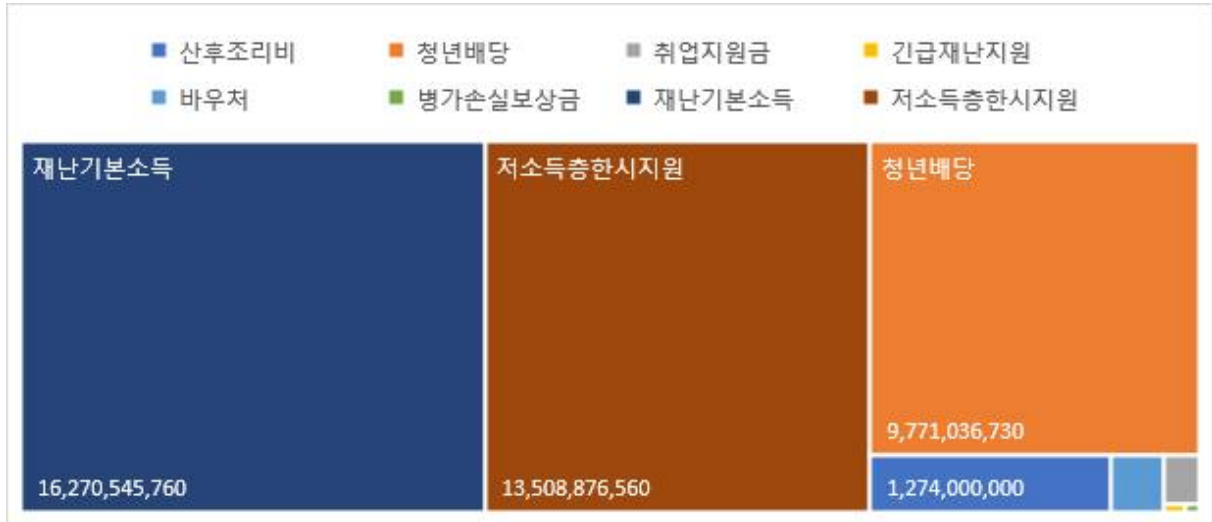


- 2019년 10월부터 2020년 3월까지 정책발행금 지급금액은 7,278,722,560원이며 이 중 청년배당이 5,937,322,560원으로 82%의 비중을 차지함.

<표 2-7> 고양페이 정책발행금 - 2020년04월 ~ 2020년09월

기간	전체	산후 조리비	청년 배당	취업 지원금	긴급재난 지원	바우처	병가손실 보상금	재난기본 소득	저소득총 한시지원
2020.04 - 2020.09	41,290,014,870	1,274,000,000	9,771,036,730	158,400,000	16,200,000	281,755,820	9,200,000	16,270,545,760	13,508,876,560

<그림 2-5> 고양페이 정책발행금 - 2020년04월 ~ 2020년09월

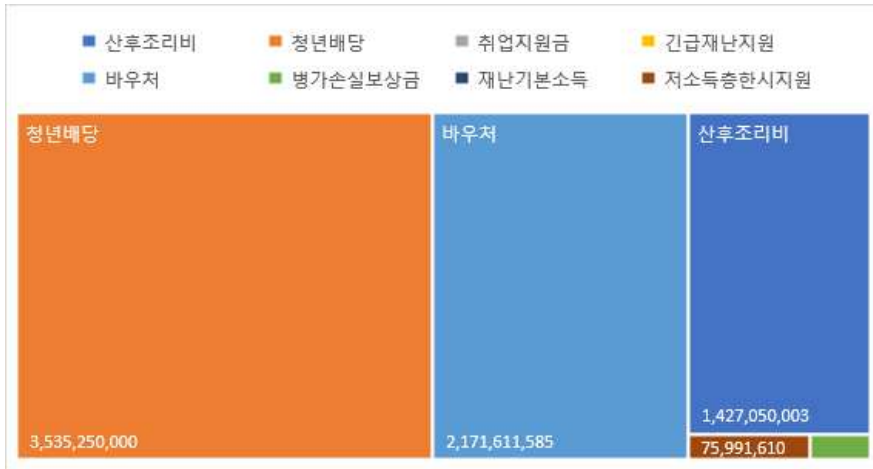


- 2020년 4월부터 2020년 9월까지 정책발행금 지급금액은 41,290,014,870원이며 이 중 재난기본소득이 16,270,545,760원으로 39%의 비중을 차지하였고 저소득총한시지원이 13,508,876,560으로 33%, 청년배당이 9,771,036,730원으로 24%를 차지함.

<표 2-8> 고양페이 정책발행금 - 2020년10월 ~ 2021년03월

기간	전체	산후 조리비	청년 배당	취업 지원금	긴급재난 지원	바우처	병가손실 보상금	재난기본 소득	저소득총 한시지원
2020.04 - 2020.09	7,247,693,198	1,427,050,003	3,535,250,000	300,000		2,171,611,585	37,490,000		75,991,610

<그림 2-6> 고양페이 정책발행금 - 2020년10월 ~ 2021년03월



- 2020년 10월부터 2021년 3월까지 정책발행금 지급금액은 7,247,693,198원이며 이 중 청년배당이 3,535,250,000원으로 49%의 비중을 차지하였으며, 바우처가 2,171,611,585원으로 30%, 산후조리비가 1,427,050,003원으로 20%를 차지함.

<표 2-9> 고양페이 정책발행금 - 2021년04월 ~ 2021년06월

기간	전체	산후조리비	청년배당	취업지원금	긴급재난지원	바우처	병가손실보상금	재난기본소득	저소득층한시지원
2020.04 - 2020.06	10,242,007,770	761,950,000	9,369,000,000	41,100,000		18,437,770	51,520,000		

<그림 2-7> 고양페이 정책발행금 - 2021년04월 ~ 2021년06월



- 2021년 04월부터 2021년 6월까지 정책발행금 지급금액은 10,242,007,770원이며 이 중 청년배당이 9,369,000,000원으로 91%의 비중을 차지함.

2

월별 일반발행금

1) 월별 충전금액

◆ 전체 기간 중 가장 충전금액이 많았던 시기는 2020년 9월로 금액은 22,681,113,454원

- 2019년 4월부터 2021년 5월(5월 26일)까지의 월별 충전금액은 다음과 같다.
 - 충전금액이 가장 많았던 시기는 2020년 9월이며 금액은 22,681,113,454원
 - 충전금액이 가장 적었던 시기는 2019년 4월이며 금액은 8,748,503원(고양페이 도입 시점)
 - 월 평균 충전금액은 9,356,100,266원

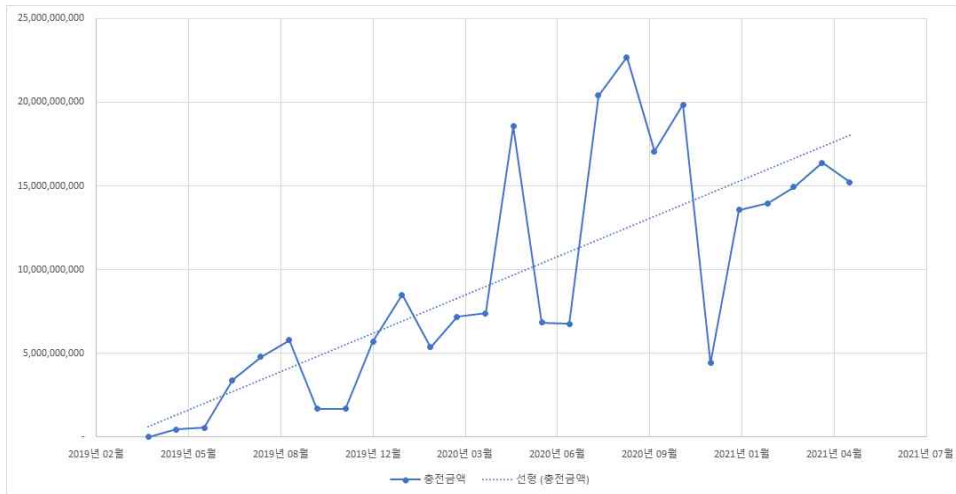
<표 2-10> 고양페이 월별 충전금액

기간	충전금액
2019년 04월	8,748,503 원
2019년 05월	450,989,767 원
2019년 06월	550,678,610 원
2019년 07월	3,408,514,473 원
2019년 08월	4,792,384,776 원
2019년 09월	5,780,993,427 원
2019년 10월	1,701,282,459 원
2019년 11월	1,684,181,170 원
2019년 12월	5,708,504,663 원
2020년 01월	8,492,444,504 원
2020년 02월	5,379,718,522 원
2020년 03월	7,190,441,230 원
2020년 04월	7,384,547,468 원
2020년 05월	18,564,338,059 원
2020년 06월	6,839,109,050 원
2020년 07월	6,773,560,754 원
2020년 08월	20,414,746,473 원
2020년 09월	22,681,113,454 원
2020년 10월	17,054,880,707 원
2020년 11월	19,850,134,692 원

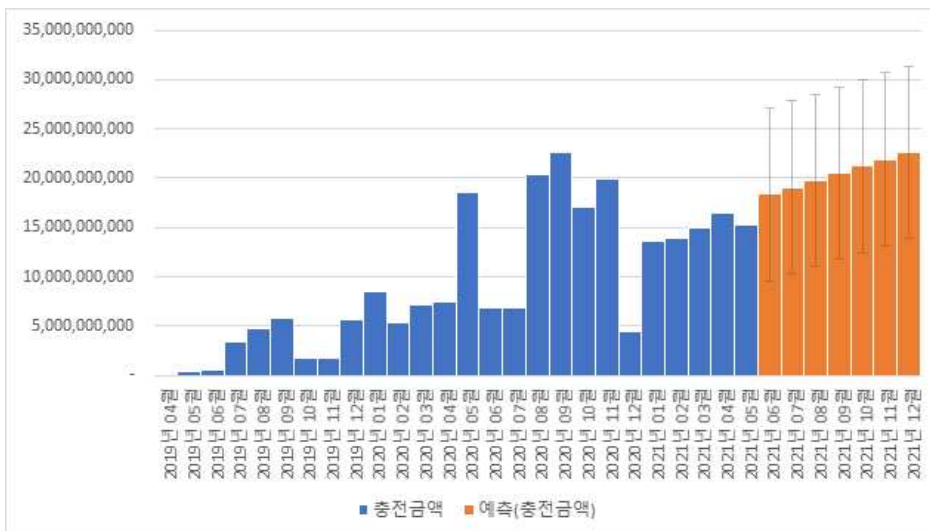
기간	총전금액
2020년 12월	4,435,611,850 원
2021년 01월	13,572,588,110 원
2021년 02월	13,976,644,646 원
2021년 03월	14,941,857,692 원
2021년 04월	16,388,978,307 원
2021년 05월	15,231,612,497 원

- 월별 충전값을 기준으로 선형예측선을 그려보면 증가하는 추세임을 알 수 있음

<그림 2-8> 고양페이 월별 충전금액과 선형예측선



<그림 2-9> 고양페이 월별 충전금액과 예측



제2절 고양페이 결제 현황

1 사용 추이

◆ 전체는 2020년 5월, 일반은 2020년 10월, 정책은 2020년 5월에 가장 높아

- 전체 사용추이는 다음과 같음
 - 2020년 5월이 가장 많았으며 금액은 25,852,940,186원
 - 2019년 4월이 가장 낮았으며 금액은 1,369,500원(고양페이 도입 시점)
 - 월 평균 금액은 11,370,300,518원

- 일반 사용추이는 다음과 같음
 - 2020년 10월이 가장 많았으며 금액은 22,220,947,601원
 - 2019년 4월이 가장 낮았으며 금액은 1,369,500원
 - 월 평균 금액은 8,868,717,727원

- 정책 사용추이는 다음과 같음
 - 2020년 5월이 가장 많았으며 금액은 15,232,784,311원
 - 2019년 4월이 가장 낮았으며 금액은 0원
 - 월 평균 금액은 2,501,582,792원

<표 2-11> 고양페이 사용추이

	전체	일반	정책
2019년 04월	1,369,500 원	1,369,500 원	
2019년 05월	1,021,831,737 원	169,858,609 원	851,973,128 원
2019년 06월	1,603,012,357 원	430,640,916 원	1,172,371,441 원
2019년 07월	2,563,869,825 원	1,636,329,252 원	927,540,573 원
2019년 08월	4,859,240,519 원	3,007,035,125 원	1,852,205,394 원
2019년 09월	4,439,284,305 원	3,675,775,113 원	763,509,192 원
2019년 10월	4,015,631,931 원	3,327,607,700 원	688,024,231 원
2019년 11월	4,583,012,833 원	2,768,210,202 원	1,814,802,631 원
2019년 12월	5,652,073,250 원	3,949,888,061 원	1,702,185,189 원

	전체	일반	정책
2020년 01월	6,403,635,869 원	4,931,603,025 원	1,472,032,844 원
2020년 02월	5,866,688,153 원	5,165,473,159 원	701,214,994 원
2020년 03월	6,663,098,912 원	6,085,797,825 원	577,301,087 원
2020년 04월	15,805,911,918 원	7,556,304,724 원	8,249,607,194 원
2020년 05월	25,852,940,186 원	10,620,155,875 원	15,232,784,311 원
2020년 06월	19,012,945,451 원	11,844,747,133 원	7,168,198,318 원
2020년 07월	16,899,829,962 원	11,656,357,893 원	5,243,472,069 원
2020년 08월	17,316,765,289 원	14,578,734,805 원	2,738,030,484 원
2020년 09월	22,593,457,761 원	21,051,693,026 원	1,541,764,735 원
2020년 10월	23,112,265,642 원	22,220,947,601 원	891,318,041 원
2020년 11월	22,012,091,045 원	21,328,428,383 원	683,662,662 원
2020년 12월	13,990,897,986 원	12,389,824,740 원	1,601,073,246 원
2021년 01월	15,478,045,997 원	13,889,719,336 원	1,588,326,661 원
2021년 02월	13,884,112,236 원	13,011,077,217 원	873,035,019 원
2021년 03월	19,255,199,778 원	17,551,646,222 원	1,703,553,556 원

- 전체 사용추이를 금액 순으로 살펴보면 다음 표와 같음

<표 2-12> 고양페이 사용추이 - 전체, 금액순

	전체
2020년 05월	25,852,940,186
2020년 10월	23,112,265,642
2020년 09월	22,593,457,761
2020년 11월	22,012,091,045
2021년 03월	19,255,199,778
2020년 06월	19,012,945,451
2020년 08월	17,316,765,289
2020년 07월	16,899,829,962
2020년 04월	15,805,911,918
2021년 01월	15,478,045,997
2020년 12월	13,990,897,986
2021년 02월	13,884,112,236
2020년 03월	6,663,098,912
2020년 01월	6,403,635,869
2020년 02월	5,866,688,153
2019년 12월	5,652,073,250
2019년 08월	4,859,240,519
2019년 11월	4,583,012,833
2019년 09월	4,439,284,305

2019년 10월	4,015,631,931
2019년 07월	2,563,869,825
2019년 06월	1,603,012,357
2019년 05월	1,021,831,737
2019년 04월	1,369,500

- 일반 사용추이를 금액 순으로 살펴보면 다음 표와 같음

<표 2-13> 고양페이 사용추이 - 일반, 금액순

	일반
2020년 10월	22,220,947,601
2020년 11월	21,328,428,383
2020년 09월	21,051,693,026
2021년 03월	17,551,646,222
2020년 08월	14,578,734,805
2021년 01월	13,889,719,336
2021년 02월	13,011,077,217
2020년 12월	12,389,824,740
2020년 06월	11,844,747,133
2020년 07월	11,656,357,893
2020년 05월	10,620,155,875
2020년 04월	7,556,304,724
2020년 03월	6,085,797,825
2020년 02월	5,165,473,159
2020년 01월	4,931,603,025
2019년 12월	3,949,888,061
2019년 09월	3,675,775,113
2019년 10월	3,327,607,700
2019년 08월	3,007,035,125
2019년 11월	2,768,210,202
2019년 07월	1,636,329,252
2019년 06월	430,640,916
2019년 05월	169,858,609
2019년 04월	1,369,500

- 정책 사용추이를 금액 순으로 살펴보면 다음 표와 같음

<표 2-14> 고양페이 사용추이 - 정책, 금액순

	정책
2019년 04월	-
2019년 05월	851,973,128
2019년 06월	1,172,371,441
2019년 07월	927,540,573
2019년 08월	1,852,205,394
2019년 09월	763,509,192
2019년 10월	688,024,231
2019년 11월	1,814,802,631
2019년 12월	1,702,185,189
2020년 01월	1,472,032,844
2020년 02월	701,214,994
2020년 03월	577,301,087
2020년 04월	8,249,607,194
2020년 05월	15,232,784,311
2020년 06월	7,168,198,318
2020년 07월	5,243,472,069
2020년 08월	2,738,030,484
2020년 09월	1,541,764,735
2020년 10월	891,318,041
2020년 11월	683,662,662
2020년 12월	1,601,073,246
2021년 01월	1,588,326,661
2021년 02월	873,035,019
2021년 03월	1,703,553,556

- 고양페이 월별 사용추이와 이에 대한 선형 예측을 한 결과를 살펴보면 다음 그래프와 같음.

<그림 2-10> 고양페이 월별 사용추이와 선형예측



2 성별 현황

1) 2019년04월~2019년09월

- 2019년 4월부터 2019년 9월 사이의 성별 사용추이는 다음과 같음
 - 남성보다 여성의 사용량이 1,585,823,215원 더 많음
 - 성별을 알 수 없는 사용자의 사용량은 2,333,900원

<표 2-15> 성별 사용추이 - 2019년04월 ~ 2019년09월

성별	금액
남성	6,450,225,564 원
여성	8,036,048,779 원
미분류	2,333,900 원
합계	14,488,608,243 원

2) 2019년10월~2020년03월

- 2019년 10월부터 2020년 3월 사이의 성별 사용추이는 다음과 같음
 - 남성보다 여성의 사용량이 4,975,383,386원 더 많음
 - 성별을 알 수 없는 사용자의 사용량은 85,941,474원

<표 2-16> 성별 사용추이 - 2019년10월 ~ 2019년03월

성별	금액
남성	14,061,408,044 원
여성	19,036,791,430 원
미분류	85,941,474 원
합계	33,184,140,948 원

3) 2020년04월~2020년09월

- 2020년 4월부터 2020년 9월 사이의 성별 사용추이는 다음과 같음
 - 남성보다 여성의 사용량이 19,077,654,043원 더 많음

- 성별을 알 수 없는 사용자의 사용량은 8,578,031,028원

<표 2-17> 성별 사용추이 - 2020년04월 ~ 2020년09월

성별	금액
남성	44,913,082,748 원
여성	63,990,736,791 원
미분류	8,578,031,028 원
합계	117,481,850,567 원

4) 2020년10월~2021년03월

- 2020년 10월부터 2021년 3월 사이의 성별 사용추이는 다음과 같음
 - 남성보다 여성의 사용량이 16,604,104,606원 더 많음
 - 성별을 알 수 없는 사용자의 사용량은 1,006,019,316원

<표 2-18> 성별 사용추이 - 2020년09월 ~ 2021년03월

성별	금액
남성	45,061,244,381 원
여성	61,665,348,987 원
미분류	1,006,019,316 원
합계	107,732,612,684 원

5) 2019년04월~2021년03월

- 전체 기간(2019년 4월~2021년 3월) 남성보다 여성의 사용량이 더 많은 것을 알 수 있음

<표 2-19> 성별 사용추이

기간	2019년04월 -2019년09월	2019년10월 -2020년03월	2020년04월 -2020년09월	2020년10월 -2021년05월	
합계	14,488,608,243 원	33,184,140,948 원	117,481,850,567 원	107,732,612,684 원	
성별	남성	6,450,225,564 원	14,061,408,044 원	44,913,082,748 원	45,061,244,381 원
	여성	8,036,048,779 원	19,036,791,430 원	63,990,736,791 원	61,665,348,987 원
	미분류	2,333,900 원	85,941,474 원	8,578,031,028 원	1,006,019,316 원

<그림 2-11> 고양페이 성별 사용추이



3 연령별 현황

1) 2019년 04월~2019년09월

- 2019년 4월부터 2019년 9월 사이의 연령별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 20대, 40대, 30대, 60대, 60대 이상, 10대, 미분류의 순으로 나타남

<표 2-20> 연령별 사용추이 - 2019년04월 ~ 2019년09월

연령	금액
10대	86,276,094 원
20대	5,482,449,966 원
30대	3,193,932,941 원
40대	4,030,050,794 원
50대	1,434,071,084 원
60대 이상	259,493,464 원
미분류	2,333,900 원
합계	14,488,608,243 원

2) 2019년10월~2020년03월

- 2019년 10월부터 2020년 3월 사이의 연령별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 40대, 20대, 30대, 50대, 60대 이상, 10대, 미분류의 순으로 나타남

<표 2-21> 연령별 사용추이 - 2019년10월 ~ 2020년03월

연령	금액
10대	278,339,814 원
20대	8,059,117,530 원
30대	7,550,947,708 원
40대	12,100,630,353 원
50대	4,238,743,320 원
60대 이상	870,420,749 원
미분류	85,941,474 원
합계	33,184,140,948 원

3) 2020년04월~2020년09월

- 2020년 4월부터 2020년 9월 사이의 연령별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 40대, 30대, 20대, 50대, 미분류, 60대 이상, 10대의 순으로 나타남

<표 2-22> 연령별 사용추이 - 2020년04월 ~ 2020년09월

연령	금액
10대	1,745,980,310 원
20대	19,525,995,331 원
30대	23,355,700,296 원
40대	42,092,276,893 원
50대	17,058,243,837 원
60대 이상	4,993,081,590 원
미분류	8,710,572,310 원
합계	117,481,850,567 원

4) 2020년10월~2021년03월

- 2020년 10월부터 2021년 3월 사이의 연령별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 40대, 30대, 50대, 20대, 60대 이상, 10대, 미분류의 순으로 나타남

<표 2-23> 연령별 사용추이 - 2020년10월 ~ 2021년03월

연령	금액
10대	2,879,664,814 원
20대	11,605,229,951 원
30대	21,594,296,367 원
40대	43,566,963,169 원
50대	20,013,519,702 원
60대 이상	7,066,919,365 원
미분류	1,006,019,316 원
합계	107,732,612,684 원

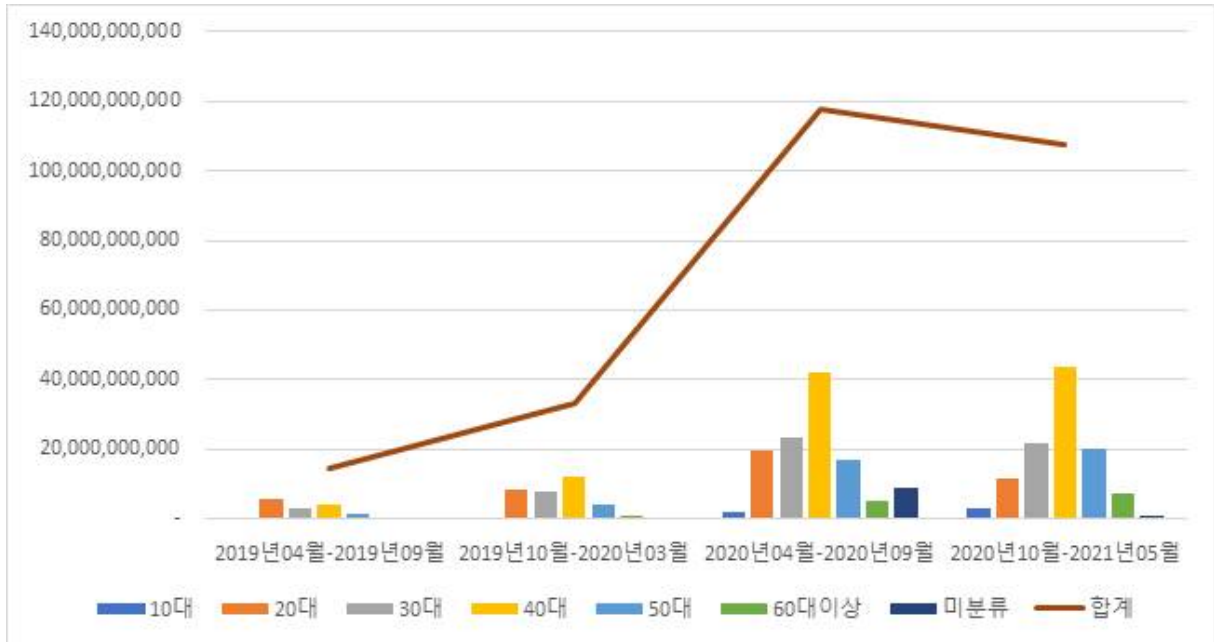
5) 2019년04월~2021년03월

- 전체 기간(2019년 4월~2021년 3월)의 연령별 사용추이는 다음과 같음

<표 2-24> 연령별 사용추이

기간	2019년04월 -2019년09월	019년10월 -2020년03월	2020년04월 -2020년09월	2020년10월 -2021년05월	
합계	14,488,608,243 원	33,184,140,948 원	117,481,850,567 원	107,732,612,684 원	
성 별	10대	86,276,094 원	278,339,814 원	1,745,980,310 원	2,879,664,814 원
	20대	5,482,449,966 원	8,059,117,530 원	19,525,995,331 원	11,605,229,951 원
	30대	3,193,932,941 원	7,550,947,708 원	23,355,700,296 원	21,594,296,367 원
	40대	4,030,050,794 원	12,100,630,353 원	42,092,276,893 원	43,566,963,169 원
	50대	1,434,071,084 원	4,238,743,320 원	17,058,243,837 원	20,013,519,702 원
	60대 이상	259,493,464 원	870,420,749 원	4,993,081,590 원	7,066,919,365 원
	미분류	2,333,900 원	85,941,474 원	8,710,572,310 원	1,006,019,316 원

<그림 2-12> 고양페이 연령별 사용추이



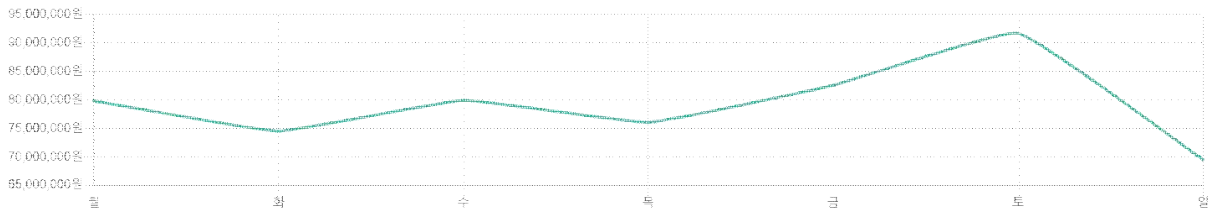
4

요일별 현황

1) 2019년04월~2019년09월

- 2019년 4월부터 2019년 9월 사이의 요일별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 토, 금, 수 등의 순으로 나타남

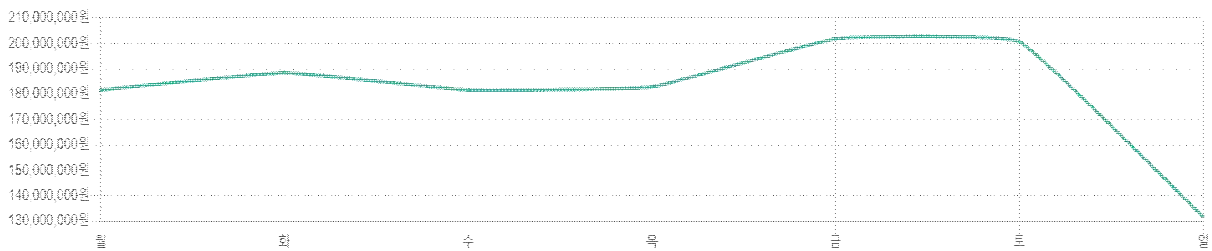
<그림 2-13> 고양페이 요일별 사용추이 - 2019년 4월 ~ 2019년 9월



2) 2019년10월~2020년03월

- 2019년 10월부터 2020년 3월 사이의 요일별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 금, 토, 화 등의 순으로 나타남

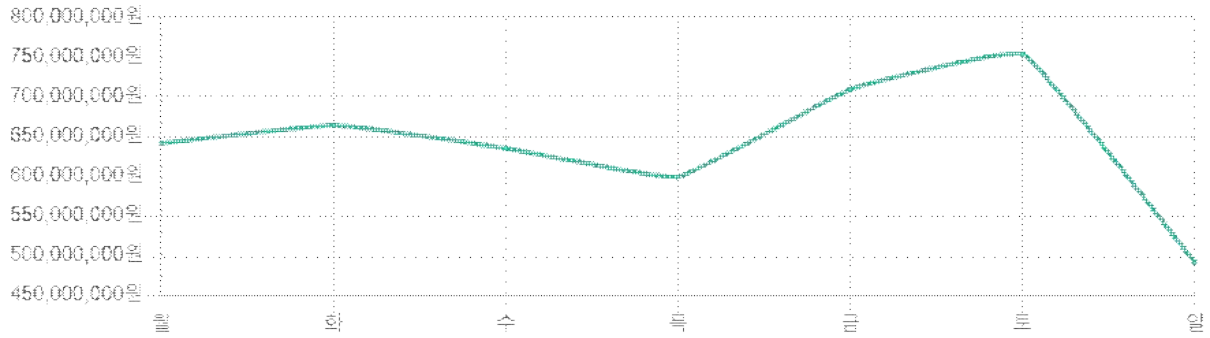
<그림 2-14> 고양페이 요일별 사용추이 - 2019년 10월 ~ 2020년 3월



3) 2020년04월~2020년09월

- 2020년 4월부터 2020년 9월 사이의 요일별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 토, 금, 화 등의 순으로 나타남

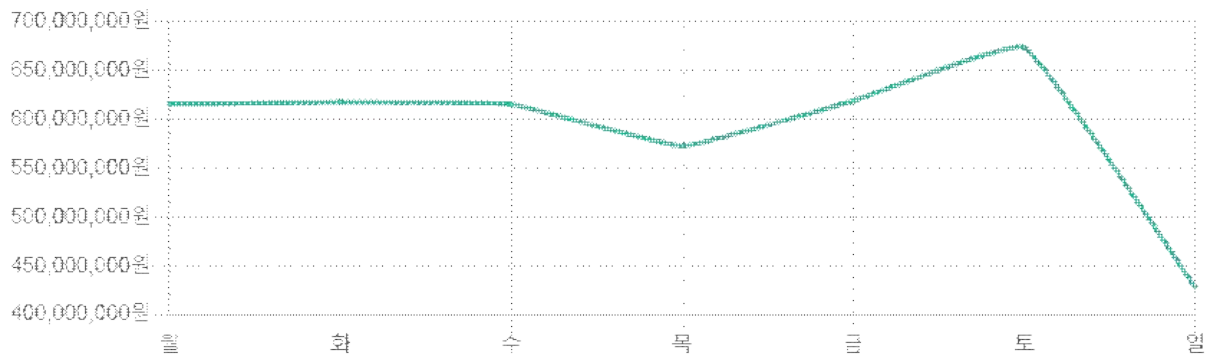
<그림 2-15> 고양페이 요일별 사용추이 - 2020년 4월 ~ 2020년 9월



4) 2020년10월~2021년03월

- 2020년 10월부터 2021년 3월 사이의 요일별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 토, 금, 화 등의 순으로 나타남

<그림 2-16> 고양페이 요일별 사용추이 - 2020년 10월 ~ 2021년 3월

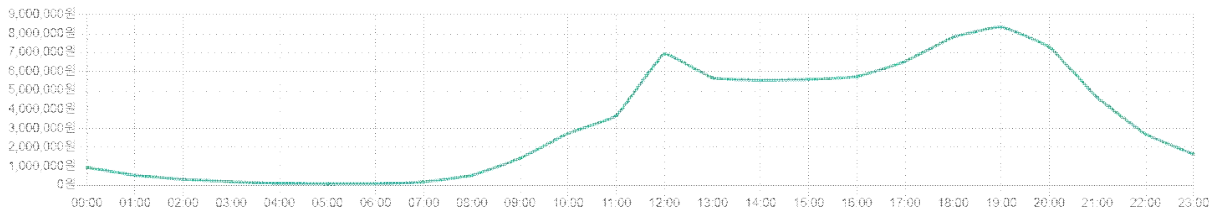


5 시간대별 현황

1) 2019년04월~2019년09월

- 2019년 4월부터 2019년 9월 사이의 시간대별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 19:00, 18:00, 20:00 등의 순으로 나타남

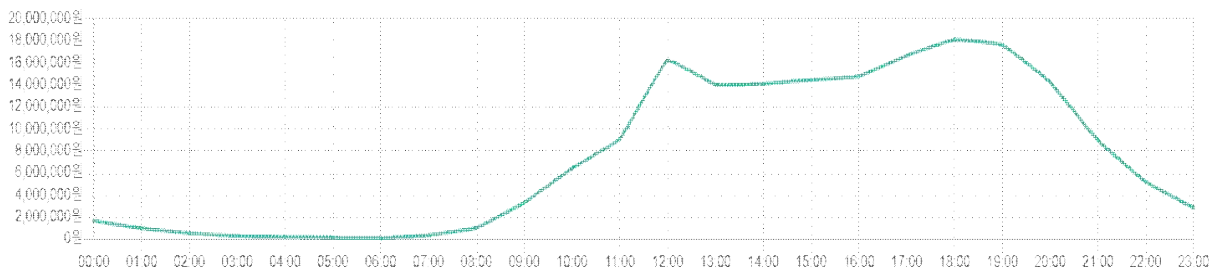
<그림 2-17> 고양페이 시간대별 사용추이 - 2019년 4월 ~ 2019년 9월



2) 2019년10월~2020년03월

- 2019년 10월부터 2020년 3월 사이의 시간대별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 18:00, 19:00, 17:00 등의 순으로 나타남

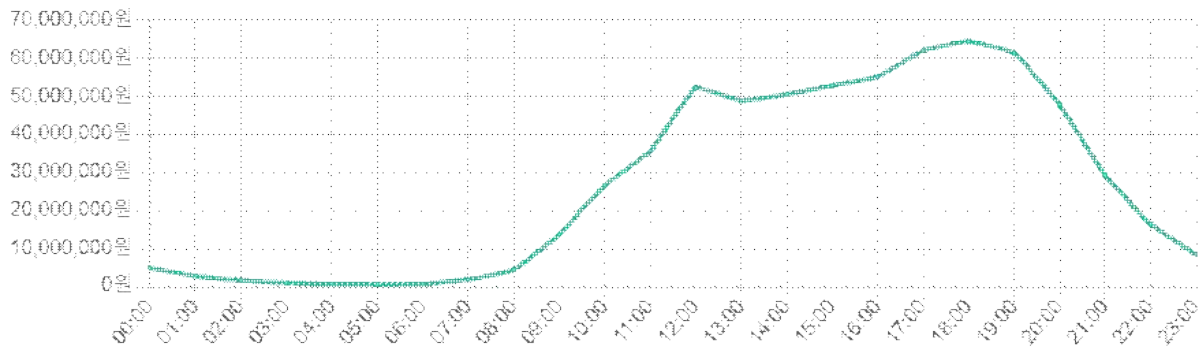
<그림 2-18> 고양페이 시간대별 사용추이 - 2019년 10월 ~ 2020년 3월



3) 2020년04월~2020년09월

- 2020년 4월부터 2020년 9월 사이의 시간대별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 18:00, 17:00, 19:00 등의 순으로 나타남

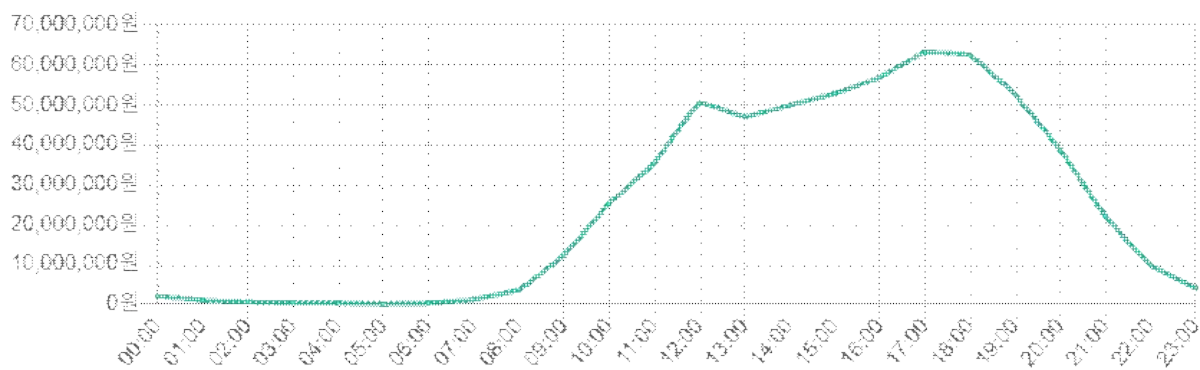
<그림 2-19> 고양페이 시간대별 사용추이 - 2020년 4월 ~ 2020년 9월



4) 2020년10월~2021년03월

- 2020년 10월부터 2021년 3월 사이의 시간대별 사용추이는 다음과 같음
 - 사용량은 17:00, 18:00, 16:00 등의 순으로 나타남

<그림 2-20> 고양페이 시간대별 사용추이 - 2020년 10월 ~ 2020년 3월



1) 2019년04월~2019년09월

- 2019년 04월부터 2019년 9월 사이에 고양페이가 사용된 업종별 현황은 다음과 같음
 - 168개 세부업종에서 사용됨.
 - 사용비율은 일반한식(23.91%), 서양음식(7.24%), 보습학원(5.82%) 등의 순으로 나타남.

<표 2-25> 업종별 현황 - 2019년 04월 ~ 2019년 09월

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
일반한식	3,464,396,626	23.91
서양음식	1,048,576,859	7.24
보습학원	843,616,379	5.82
편 의 점	798,751,249	5.51
스넥	580,554,975	4.01
슈퍼마켓	524,083,294	3.62
미용원	432,948,952	2.99
예 • 체능계 학원	399,271,600	2.76
산후조리원	396,746,240	2.74
학원	380,889,419	2.63
제과점	352,731,784	2.43
정육점	331,997,271	2.29
중국식	316,567,175	2.18
의원	292,511,480	2.02
외국어학원	255,964,800	1.77
기타레저업소	246,263,210	1.70
일식 • 회집	237,640,321	1.64
주점	216,787,647	1.50
약국	205,049,590	1.42
기타음료식품	193,598,622	1.34
안경	193,125,040	1.33
농 • 축 • 수산물	185,547,944	1.28

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
치과의원	182,872,128	1.26
기타대인서비스	139,914,728	0.97
헬스클럽	135,755,177	0.94
사진관	124,846,870	0.86
스포츠•레저용품	119,757,090	0.83
한의원	116,268,690	0.80
정장	114,252,610	0.79
피부미용실	101,711,550	0.70
아동의류	100,566,950	0.69
기타 교육기관	92,038,150	0.64
독서실	80,238,160	0.55
화장품	79,714,910	0.55
일반서적	64,807,275	0.45
동물병원	63,759,950	0.44
자동차정비	61,038,323	0.42
레저업소	47,913,400	0.33
애완동물	44,582,660	0.31
기타잡화	44,135,280	0.30
수영장	43,326,750	0.30
사무서비스	41,318,410	0.29
일반가구	37,366,600	0.26
세탁소	35,250,380	0.24
문구용품	35,131,141	0.24
기타4	33,665,750	0.23
완구점	29,530,940	0.20
기타 전문점	25,708,200	0.18
여관/기타숙박업	24,775,000	0.17
노래방	22,278,200	0.15
화원	21,525,910	0.15
당구장	21,393,310	0.15
볼링장	19,154,900	0.13
기능학원	18,573,900	0.13
사우나	17,087,700	0.12
자동차부품	16,992,043	0.12
사무•통신기기수리	16,791,200	0.12

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
정장(여성)	16,097,790	0.11
내의판매	15,146,180	0.10
액세서리	15,007,110	0.10
기타의료기관 및 기타의료기기	14,860,130	0.10
스크린골프	14,185,000	0.10
종합용역	13,500,900	0.09
침구 • 수예점	13,435,350	0.09
신발	12,402,170	0.09
기타건강식품	12,376,770	0.09
골프연습장	12,077,000	0.08
인터넷P/G	11,447,930	0.08
기타의류	11,243,500	0.08
유치원	10,326,000	0.07
홍삼제품	9,984,759	0.07
문화취미기타	9,912,800	0.07
자동차시트 • 타이어	9,433,500	0.07
기타서적문구	8,458,100	0.06
카인테리어	8,370,000	0.06
스포츠의류	8,236,800	0.06
컴퓨터	8,013,300	0.06
시계	7,951,900	0.05
유아원	7,728,990	0.05
귀금속	7,532,780	0.05
기타가구	7,128,700	0.05
의료용품	6,829,602	0.05
골프용품 전문점	6,500,700	0.04
서적	5,957,800	0.04
세차장	5,789,650	0.04
미용재료	5,642,100	0.04
테니스장	5,197,000	0.04
전문서적	5,148,850	0.04
컴퓨터학원	4,847,000	0.03
골프경기장	4,776,000	0.03
위탁급식업	4,622,100	0.03

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
이륜차판매	4,340,000	0.03
기타건축자재	3,994,180	0.03
카펫트,커튼,천막,지물	3,924,900	0.03
기타유통업	3,791,445	0.03
통신기기	3,787,200	0.03
기타1	3,525,700	0.02
주방용구	3,293,300	0.02
약기점	3,231,500	0.02
커피일바	2,796,500	0.02
기계공구	2,769,290	0.02
가정용품수리	2,746,000	0.02
기타용역서비스	2,711,000	0.02
비영리/대상	2,706,000	0.02
가전제품	2,601,600	0.02
수족관	2,597,000	0.02
목재 • 석재 • 철물	2,531,910	0.02
주방용식기	2,392,200	0.02
가방	2,256,200	0.02
법률회계서비스(법인)	2,231,250	0.02
조명기구	2,169,300	0.01
기타 사무용품	2,136,700	0.01
학습지 교육	1,834,100	0.01
미곡상	1,745,200	0.01
이용원	1,702,700	0.01
맞춤복점	1,606,500	0.01
주차장	1,558,400	0.01
기타수리서비스	1,514,700	0.01
기타전기제품	1,511,230	0.01
단체복	1,438,500	0.01
레저용품수리	1,209,500	0.01
캐주얼의류	1,201,200	0.01
기념품점	1,098,500	0.01
출판 및 인쇄물	1,073,565	0.01
부동산 중개 • 임대	968,000	0.01
제화	966,000	0.01

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
기타직물	796,000	0.01
민예 • 공예품	785,100	0.01
한약방	755,000	0.01
화방 • 표구점	747,000	0.01
페인트	744,350	0.01
비료,사료,종자	698,000	0.00
옷감 • 직물	684,300	0.00
종합레저타운	643,000	0.00
인테리어전문	623,700	0.00
2급 호텔	610,000	0.00
연쇄점	608,200	0.00
구내매점(국가기관 등)	569,300	0.00
치과병원	567,300	0.00
과학기자재	550,000	0.00
갈비전문점	502,000	0.00
콘도	470,000	0.00
신변잡화수리	385,000	0.00
비영리/비대상	347,500	0.00
한정식	343,000	0.00
티켓	338,000	0.00
보일러 • 펌프 • 샷시	322,600	0.00
렌터카	292,600	0.00
건강식품	239,000	0.00
화물운송	238,250	0.00
음반/영상물	233,300	0.00
냉열기기	221,600	0.00
유리	220,000	0.00
총포류판매점	192,000	0.00
주류 판매점	186,800	0.00
병원	153,700	0.00
건축용 영업제품	145,000	0.00
사무용 OA기기	142,300	0.00
중고자동차판매	100,000	0.00
윤활유 전문 판매	80,000	0.00
기타3	60,000	0.00

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
법률회계서비스(개인)	50,000	0.00
정수기	40,000	0.00
가타자동차서비스	40,000	0.00
기타농업관련	29,500	0.00
영화관	25,000	0.00
공무원 연금 매점	19,100	0.00
기타음반제품	16,500	0.00

2) 2019년10월~2020년03월

- 2019년 10월부터 2020년 3월 사이에 고양페이가 사용된 업종별 현황은 다음과 같음
 - 171개 세부업종에서 사용됨.
 - 사용비율은 일반한식(21.38%), 보습학원(9.09%), 서양음식(6.22%) 등의 순으로 나타남.

<표 2-26> 업종별 현황 - 2019년 10월 ~ 2019년 03월

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
일반한식	7,093,650,190	21.38
보습학원	3,016,428,185	9.09
서양음식	2,063,537,863	6.22
편 의 점	1,524,997,936	4.60
슈퍼마켓	1,254,464,529	3.78
스넥	1,195,246,920	3.60
예 • 체능계 학원	1,144,963,049	3.45
학원	1,059,225,774	3.19
산후조리원	1,054,700,280	3.18
외국어학원	941,295,347	2.84
미용원	910,139,279	2.74
제과점	808,857,402	2.44
정육점	797,786,153	2.40
의원	771,833,405	2.33
중국식	677,552,176	2.04

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
약국	602,134,147	1.81
치과의원	535,837,059	1.61
일식 • 회집	526,406,577	1.59
농 • 축 • 수산물	434,374,482	1.31
기타음료식품	433,612,163	1.31
기타레저업소	397,629,577	1.20
주점	375,182,359	1.13
기타 교육기관	335,351,392	1.01
안경	328,806,628	0.99
헬스클럽	318,806,149	0.96
기타대인서비스	317,598,669	0.96
정장	225,484,133	0.68
한의원	224,514,751	0.68
피부미용실	214,719,502	0.65
일반서적	190,264,564	0.57
아동의류	178,581,809	0.54
스포츠 • 레저용품	163,960,979	0.49
독서실	161,677,606	0.49
사진관	161,552,058	0.49
동물병원	145,910,211	0.44
화장품	134,728,079	0.41
세탁소	125,245,306	0.38
자동차정비	118,496,903	0.36
기타4	105,578,113	0.32
종합병원	98,695,780	0.30
레저업소	98,690,476	0.30
사무서비스	89,960,017	0.27
기타잡화	88,156,207	0.27
애완동물	87,665,865	0.26
문구용품	75,944,177	0.23
수영장	73,969,000	0.22
사우나	63,801,424	0.19
기타의료기관 및 기타의료기기	59,967,180	0.18
인터넷P/G	54,813,942	0.17

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
스크린골프	53,841,080	0.16
회원	52,171,970	0.16
완구점	51,672,400	0.16
노래방	48,635,408	0.15
일반가구	48,635,200	0.15
당구장	48,115,009	0.14
기능학원	46,598,425	0.14
기타 전문점	43,348,665	0.13
홍삼제품	38,595,243	0.12
골프연습장	38,403,919	0.12
여관/기타숙박업	38,030,303	0.11
자동차부품	35,986,570	0.11
종합용역	33,428,700	0.10
볼링장	32,015,796	0.10
액세서리	28,763,227	0.09
침구•수예점	28,222,680	0.09
기타서적문구	24,888,360	0.08
컴퓨터학원	23,048,620	0.07
스포츠의류	22,590,057	0.07
기타건강식품	21,970,787	0.07
자동차시트•타이어	21,892,570	0.07
내의판매	20,311,234	0.06
전문서적	19,978,700	0.06
문화취미기타	19,951,094	0.06
사무•통신기기수리	19,930,289	0.06
카인테리어	19,481,800	0.06
신발	19,059,200	0.06
서적	18,828,500	0.06
단체복	18,299,301	0.06
기타의류	17,100,877	0.05
미용재료	16,318,103	0.05
의료용품	14,687,040	0.04
시계	14,436,888	0.04
유치원	14,399,500	0.04
귀금속	14,274,000	0.04

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
골프용품 전문점	13,311,709	0.04
세차장	12,136,300	0.04
기타유통업	12,025,050	0.04
기타건축자재	11,456,690	0.03
컴퓨터	11,177,800	0.03
위탁급식업	11,048,600	0.03
가전제품	10,971,000	0.03
기타1	10,022,969	0.03
약기점	9,395,470	0.03
대형할인점	8,690,582	0.03
유아원	8,316,140	0.03
골프경기장	7,464,000	0.02
카테일바	7,397,000	0.02
인테리어전문	7,302,910	0.02
카펫,커튼,천막,지물	6,427,000	0.02
기념품점	6,117,656	0.02
기타용역서비스	6,036,010	0.02
학습지 교육	5,985,500	0.02
테니스장	5,837,000	0.02
주방용구	5,805,370	0.02
목재 • 석재 • 철물	5,767,070	0.02
이용원	5,439,700	0.02
조명기구	5,280,168	0.02
통신기기	5,091,003	0.02
출판 및 인쇄물	5,065,840	0.02
주방용식기	4,958,400	0.01
치과병원	4,859,100	0.01
기계공구	4,735,750	0.01
기타가구	4,728,100	0.01
비영리/대상	4,602,600	0.01
기타수리서비스	4,160,973	0.01
가정용품수리	3,907,750	0.01
주차장	3,504,700	0.01
주류 판매점	3,443,910	0.01
수족관	2,729,145	0.01

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
병원	2,673,500	0.01
미곡상	2,670,200	0.01
기타 사무용품	2,306,620	0.01
기타전기제품	2,263,223	0.01
이륜차판매	2,149,310	0.01
가례서비스업	2,126,000	0.01
구내매점(국가기관 등)	1,853,090	0.01
페인트	1,842,050	0.01
과학기자재	1,731,000	0.01
건강식품	1,729,300	0.01
맞춤복점	1,666,000	0.01
티켓	1,590,000	0.00
가방	1,534,000	0.00
제화	1,404,000	0.00
캐주얼의류	1,353,100	0.00
콘도	1,258,000	0.00
법률회계서비스(법인)	1,210,500	0.00
냉열기기	1,044,800	0.00
한약방	997,273	0.00
연쇄점	924,820	0.00
민예•공예품	895,800	0.00
신변잡화수리	857,500	0.00
비영리/비대상	850,000	0.00
레저용품수리	834,000	0.00
옷감•직물	824,100	0.00
2급 호텔	820,000	0.00
화물운송	749,190	0.00
종합레저타운	638,900	0.00
비료,사료,종자	592,200	0.00
건축용 요업제품	578,700	0.00
음반/영상물	566,800	0.00
사무용 OA기기	556,310	0.00
보일러•펌프•샷시	531,310	0.00
갈비전문점	522,000	0.00
렌터카	451,400	0.00

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
화방 • 표구점	435,000	0.00
공무원 연금 매점	420,800	0.00
양품점	420,000	0.00
유타유 전문 판매	406,000	0.00
중고자동차판매	400,000	0.00
소프트웨어	332,000	0.00
법률회계서비스(개인)	297,500	0.00
화랑	257,000	0.00
기타3	170,000	0.00
유리	150,000	0.00
기타농업관련	137,400	0.00
기타	80,000	0.00
가타자동차서비스	42,000	0.00
정수기	40,000	0.00
철제가구	29,000	0.00
인삼제품	20,000	0.00
피아노대리점	3,000	0.00

3) 2020년04월~2020년09월

- 2020년 04월부터 2020년 9월 사이에 고양페이가 사용된 업종별 현황은 다음과 같음
 - 195개 세부업종에서 사용됨.
 - 사용비율은 일반한식(17.94%), 보습학원(8.22%), 슈퍼마켓(6.39%) 등의 순으로 나타남.

<표 2-27> 업종별 현황 - 2020년 04월 ~ 2020년 09월

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
일반한식	21,073,927,354	17.94
보습학원	9,656,440,455	8.22
슈퍼마켓	7,510,531,710	6.39
편 의 점	6,928,098,558	5.90
서양음식	6,615,780,167	5.63

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
스넥	4,045,963,681	3.44
정육점	3,490,782,386	2.97
미용원	3,289,439,967	2.80
외국어학원	3,237,982,795	2.76
예 • 체능계 학원	2,982,089,607	2.54
제과점	2,923,278,384	2.49
약국	2,793,580,591	2.38
학원	2,765,984,511	2.35
의원	2,484,405,840	2.11
농 • 축 • 수산물	2,307,274,959	1.96
기타음료식품	2,171,529,004	1.85
중국식	2,118,570,003	1.80
치과의원	1,847,809,924	1.57
일식 • 회집	1,549,745,498	1.32
산후조리원	1,525,102,903	1.30
안경	1,352,654,087	1.15
헬스클럽	1,227,266,891	1.04
정장	1,223,650,288	1.04
스포츠 • 레저용품	1,192,819,351	1.02
종합병원	1,099,198,359	0.94
농,축협 직영매장	1,046,418,830	0.89
주점	989,596,180	0.84
기타 교육기관	952,282,350	0.81
피부미용실	877,356,080	0.75
일반가구	837,519,359	0.71
한의원	806,794,682	0.69
기타레저업소	719,934,880	0.61
자동차정비	673,323,191	0.57
기타대인서비스	659,210,971	0.56
동물병원	637,723,383	0.54
화장품	631,023,979	0.54
일반서적	596,947,670	0.51
독서실	552,366,618	0.47
세탁소	503,438,940	0.43
기타잡화	416,904,148	0.35

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
사무서비스	407,806,515	0.35
문구용품	393,062,386	0.33
애완동물	358,635,066	0.31
침구 • 수예점	344,804,022	0.29
사진관	326,202,209	0.28
화원	300,468,680	0.26
아동의류	298,281,717	0.25
홍삼제품	260,049,401	0.22
기타4	232,871,580	0.20
내의판매	223,813,801	0.19
레저업소	218,873,650	0.19
미곡상	211,486,608	0.18
가전제품	205,004,360	0.17
스크린골프	199,695,690	0.17
수영장	199,046,505	0.17
완구점	187,052,615	0.16
자동차부품	177,387,582	0.15
스포츠의류	169,385,453	0.14
기타건강식품	157,197,916	0.13
기능학원	152,997,286	0.13
의료용품	150,706,256	0.13
기타의료기관 및 기타의료기기	146,189,445	0.12
골프연습장	145,420,128	0.12
신발	145,184,294	0.12
기타 전문점	145,105,214	0.12
당구장	138,723,450	0.12
액세서리	134,993,681	0.11
병원	129,225,640	0.11
자동차시트 • 타이어	117,733,667	0.10
사우나	116,277,954	0.10
기타의류	110,558,653	0.09
기타서적문구	93,675,911	0.08
여관/기타숙박업	91,172,671	0.08
골프용품 전문점	88,997,047	0.08

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
볼링장	84,874,174	0.07
노래방	83,517,511	0.07
카인테리어	82,900,760	0.07
귀금속	81,463,920	0.07
시계	75,823,975	0.06
카펫,커튼,천막,지물	67,423,046	0.06
미용재료	66,265,570	0.06
컴퓨터	66,191,891	0.06
컴퓨터학원	65,445,931	0.06
기타건축자재	65,430,315	0.06
종합용역	65,351,378	0.06
주방용구	62,454,190	0.05
세차장	61,551,094	0.05
서적	61,517,146	0.05
주방용식기	58,016,050	0.05
주류 판매점	55,096,628	0.05
문화취미기타	54,617,010	0.05
사무 • 통신기기수리	53,821,526	0.05
기타1	51,967,753	0.04
목재 • 석재 • 철물	49,990,466	0.04
통신기기	49,167,840	0.04
단체복	46,811,750	0.04
기계공구	40,918,180	0.03
가정용품수리	37,769,526	0.03
전문서적	37,331,950	0.03
비료,사료,종자	37,077,670	0.03
인테리어전문	36,905,490	0.03
기타유통업	35,173,328	0.03
조명기구	33,627,337	0.03
기타가구	32,011,348	0.03
위탁급식업	31,443,600	0.03
비영리/대상	30,895,040	0.03
대형할인점	30,250,393	0.03
약기점	30,104,920	0.03
골프경기장	29,196,000	0.02

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
기타수리서비스	28,468,540	0.02
맞춤복점	28,208,400	0.02
출판 및 인쇄물	28,177,394	0.02
기념품점	26,166,608	0.02
농협하나로클럽	24,991,190	0.02
테니스장	24,188,714	0.02
이용원	23,182,900	0.02
기타용역서비스	18,982,250	0.02
이륜차판매	17,731,220	0.02
학습지 교육	17,666,000	0.02
인터넷P/G	15,891,745	0.01
기타전기제품	13,853,640	0.01
보일러 • 펌프 • 샷시	13,772,211	0.01
옷감 • 직물	12,907,000	0.01
페인트	12,648,266	0.01
수족관	12,141,890	0.01
치과병원	11,824,140	0.01
화물운송	11,744,380	0.01
칵테일바	11,311,600	0.01
냉열기기	10,622,600	0.01
티켓	9,835,900	0.01
가방	9,640,630	0.01
렌터카	9,569,100	0.01
건축용 요업제품	9,033,550	0.01
기타 사무용품	8,765,730	0.01
주차장	7,249,560	0.01
건강식품	7,005,960	0.01
연쇄점	6,594,800	0.01
안마시술소	6,537,200	0.01
법률회계서비스(개인)	6,409,020	0.01
운할유 전문 판매	6,317,050	0.01
혼례서비스	6,150,000	0.01
레저용품수리	6,042,500	0.01
제화	5,976,500	0.01
캐주얼의류	5,655,750	0.00

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
신변잡화수리	4,636,500	0.00
과학기자재	4,525,200	0.00
민예 • 공예 품	4,382,550	0.00
한약방	4,146,890	0.00
기타농업관련	3,670,510	0.00
유리	2,893,600	0.00
기타주방용구	2,781,300	0.00
화방 • 표구점	2,716,500	0.00
콘도	2,713,000	0.00
기타3	2,260,500	0.00
가례서비스업	2,214,500	0.00
수입자동차	2,130,000	0.00
구내매점(국가기관 등)	1,457,090	0.00
가타자동차서비스	1,380,000	0.00
총포류판매점	1,349,000	0.00
음반/영상물	1,259,750	0.00
2급 호텔	1,160,000	0.00
인삼제품	1,098,300	0.00
제약회사	1,031,840	0.00
화랑	1,023,800	0.00
공무원 연금 매점	958,000	0.00
통신판매업2	930,000	0.00
갈비전문점	899,000	0.00
한방병원	873,610	0.00
한정식	814,000	0.00
기타직물	765,000	0.00
농기계	716,900	0.00
카메라	710,100	0.00
법률회계서비스(법인)	704,000	0.00
사무용 OA기기	688,320	0.00
철제가구	621,000	0.00
영화관	613,250	0.00
정수기	495,000	0.00
부동산 중개 • 임대	407,000	0.00
유학원	400,000	0.00

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
비영리/비대상	389,300	0.00
종합레저타운	320,000	0.00
보관및 창고업	300,000	0.00
정기간행물	270,000	0.00
견인서비스	230,000	0.00
중고자동차판매	200,000	0.00
SK주유소	164,000	0.00
복지매장	120,000	0.00
현대정유(오일뱅크)	114,845	0.00
주유소	85,133	0.00
기타운송	74,200	0.00
부동산 분양	50,000	0.00
피아노대리점	49,000	0.00
GS 가스충전소	44,960	0.00
유치원	22,000	0.00
기타	- 513,112	0.00

4) 2020년10월~2021년03월

- 2020년 10월부터 2021년 3월 사이에 고양페이가 사용된 업종별 현황은 다음과 같음
 - 184개 세부업종에서 사용됨.
 - 사용비율은 일반한식(15.85%), 보습학원(10.21%), 슈퍼마켓(6.87%) 등의 순으로 나타남.

<표 2-28> 업종별 현황 - 2020년 10월 ~ 2020년 03월

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
일반한식	17,071,752,200	15.85
보습학원	11,003,802,521	10.21
슈퍼마켓	7,405,408,675	6.87
편 의 점	6,051,973,331	5.62
서양음식	5,329,643,217	4.95
예 • 체능계 학원	3,985,719,551	3.70

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
외국어학원	3,652,166,941	3.39
스넥	3,343,324,062	3.10
정육점	3,271,455,705	3.04
학원	3,070,306,678	2.85
미용원	2,921,868,217	2.71
제과점	2,674,870,410	2.48
의원	2,467,624,120	2.29
농•축•수산물	2,347,193,834	2.18
기타음료식품	2,222,418,858	2.06
중국식	1,980,062,675	1.84
약국	1,852,570,822	1.72
농,축협 직영매장	1,817,540,063	1.69
치과의원	1,729,043,649	1.60
일식•회집	1,408,393,395	1.31
종합병원	1,366,261,530	1.27
기타 교육기관	1,192,275,310	1.11
헬스클럽	1,120,082,626	1.04
안경	1,054,006,574	0.98
산후조리원	1,036,698,756	0.96
한의원	784,497,071	0.73
피부미용실	732,109,615	0.68
일반가구	699,328,891	0.65
기타대인서비스	684,353,271	0.64
일반서적	618,793,712	0.57
주점	612,559,604	0.57
스포츠•레저용품	602,089,185	0.56
동물병원	594,619,808	0.55
자동차정비	582,522,023	0.54
정장	563,688,907	0.52
세탁소	482,847,189	0.45
독서실	469,255,600	0.44
기타레저업소	449,746,999	0.42
사무서비스	431,215,367	0.40
화장품	390,579,751	0.36
사진관	341,880,888	0.32

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
문구용품	339,879,008	0.32
편의점	330,067,600	0.31
기타잡화	295,111,229	0.27
애완동물	293,865,415	0.27
미곡상	289,993,381	0.27
스크린골프	242,300,135	0.22
농협하나로클럽	238,182,570	0.22
아동의류	221,189,400	0.21
화원	208,219,690	0.19
레저업소	196,478,770	0.18
병원	195,885,670	0.18
자동차부품	182,921,999	0.17
침구 • 수예점	170,098,454	0.16
완구점	165,831,035	0.15
기타의료기관 및 기타의료기기	165,622,593	0.15
골프연습장	164,825,428	0.15
수영장	142,574,993	0.13
당구장	134,497,187	0.12
기타 전문점	131,999,575	0.12
홍삼제품	127,409,895	0.12
기능학원	117,903,720	0.11
기타4	114,614,895	0.11
자동차시트 • 타이어	104,946,120	0.10
주류 판매점	102,152,577	0.09
내의판매	101,511,239	0.09
기타건강식품	100,658,008	0.09
스포츠의류	98,846,643	0.09
기타서적문구	95,302,858	0.09
컴퓨터학원	89,278,400	0.08
골프용품 전문점	86,654,940	0.08
사우나	80,432,790	0.07
카인테리어	77,011,970	0.07
액세서리	72,973,042	0.07
의료용품	71,267,546	0.07

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
세차장	66,217,673	0.06
주방용식기	64,963,476	0.06
신발	64,911,300	0.06
카펫트,커튼,천막,지물	64,497,109	0.06
가전제품	59,126,469	0.05
종합용역	57,552,126	0.05
기타의류	56,058,859	0.05
서적	54,055,490	0.05
문화취미기타	51,081,959	0.05
주방용구	50,968,540	0.05
여관/기타숙박업	47,056,100	0.04
미용재료	47,049,390	0.04
기타건축자재	42,851,190	0.04
볼링장	42,298,840	0.04
노래방	37,010,200	0.03
테니스장	36,501,730	0.03
전문서적	34,409,941	0.03
사무 • 통신기기수리	33,718,250	0.03
조명기구	33,681,970	0.03
목재 • 석재 • 철물	32,869,900	0.03
기타1	32,795,570	0.03
단체복	32,410,540	0.03
인터넷P/G	31,852,530	0.03
위탁급식업	31,239,599	0.03
귀금속	30,663,910	0.03
기계공구	30,052,605	0.03
비영리/대상	29,636,900	0.03
컴퓨터	26,964,700	0.03
시계	24,575,940	0.02
기타수리서비스	23,823,255	0.02
약기점	22,527,550	0.02
기념품점	22,308,070	0.02
통신기기	22,289,482	0.02
출판 및 인쇄물	21,619,774	0.02
맞춤복점	21,359,750	0.02

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
이용원	21,198,690	0.02
가정용품수리	20,084,100	0.02
비료,사료,종자	19,209,789	0.02
골프경기장	17,349,010	0.02
한방병원	17,135,510	0.02
기타가구	15,648,730	0.01
학습지 교육	15,336,200	0.01
치과병원	14,925,670	0.01
혼례서비스	14,265,670	0.01
칵테일바	13,496,760	0.01
인테리어전문	12,582,990	0.01
기타유통업	11,239,190	0.01
주차장	10,312,900	0.01
기타 사무용품	10,187,267	0.01
유탄유 전문 판매	10,139,290	0.01
기타전기제품	9,329,640	0.01
옷감 • 직물	9,312,680	0.01
수족관	9,178,230	0.01
기타용역서비스	9,133,210	0.01
안마시술소	8,069,700	0.01
티켓	7,915,290	0.01
페인트	7,762,803	0.01
이륜차판매	6,698,580	0.01
보일러 • 펌프 • 샷시	6,526,030	0.01
레저용품수리	6,070,100	0.01
신변잡화수리	5,633,680	0.01
연쇄점	4,558,320	0.00
건강식품	4,422,736	0.00
기타3	4,420,750	0.00
법률회계서비스(개인)	4,233,200	0.00
건축용 요업체품	3,664,350	0.00
민예 • 공예품	3,480,400	0.00
기타주방용구	3,410,520	0.00
법률회계서비스(법인)	3,358,000	0.00
한약방	3,357,500	0.00

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
가방	3,205,810	0.00
구내매점(국가기관 등)	3,084,800	0.00
과학기자재	2,727,960	0.00
화방•표구점	2,452,000	0.00
제화	2,200,360	0.00
유학원	2,048,150	0.00
냉열기기	2,017,514	0.00
화물운송	2,013,630	0.00
가레서비스업	2,012,000	0.00
렌터카	1,949,300	0.00
캐주얼의류	1,865,930	0.00
제약회사	1,309,430	0.00
종합레저타운	1,290,000	0.00
카메라	1,127,400	0.00
인삼제품	925,540	0.00
갈비전문점	787,000	0.00
콘도	782,000	0.00
유리	716,250	0.00
음반/영상물	643,470	0.00
견인서비스	640,000	0.00
총포류판매점	600,500	0.00
부동산 중개•임대	598,500	0.00
공무원 연금 매점	581,720	0.00
영화관	574,900	0.00
가타자동차서비스	569,500	0.00
기타농업 관련	534,600	0.00
정수기	504,500	0.00
사무용 OA기기	489,160	0.00
한정식	412,000	0.00
화랑	398,000	0.00
철제가구	325,042	0.00
2급 호텔	313,700	0.00
정기간행물	299,400	0.00
농기계	294,350	0.00
기타직물	232,000	0.00

세부업종	총 사용금액(원)	사용비율(%)
관광여행	211,720	0.00
비영리/비대상	106,000	0.00
복지매장	45,000	0.00
피아노대리점	15,000	0.00

제3절 타 지자체 지역화폐와의 비교

1 서울사랑상품권과 고양페이

- 서울시에서 제공받은 서울사랑상품권의 업종별 사용현황은 다음 표와 같음
 - 사용비율은 일반 교습학원(15.60%), 음·식료품 위주 종합 소매업(13.89%), 한식 음식점 업(8.68%) 등의 순으로 나타남.
- 고양시의 경우 고양페이 사용 상위 업종은 일반한식, 서양음식, 보습학원, 슈퍼마켓 등으로 나타남.
- 서울시와 고양시의 지역화폐 데이터가 업종 분류와 기간이 상이하여 정확한 비교는 어렵지만 서울시와 고양시의 비슷한 업종에서 지역화폐가 집중적으로 사용되고 있음을 유추할 수 있음.

<표 2-29> 서울지역사랑상품권 업종별 사용 현황

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
일반 교습학원	100,702,161,412	15.60%
음·식료품 위주 종합 소매업	89,698,248,022	13.89%
한식 음식점업	56,064,418,742	8.68%
외국어학원 및 기타 교습학원	43,017,539,028	6.66%
의원	34,266,704,422	5.31%
식료품 소매업	29,672,983,526	4.60%
기타 간이 음식점업	27,180,101,308	4.21%
이용 및 미용업	18,444,106,209	2.86%
예술학원	18,346,916,478	2.84%
외국식 음식점업	17,038,226,525	2.64%
스포츠 및 레크리에이션 교육기관	16,877,567,639	2.61%
가전제품 소매업	16,283,590,610	2.52%
의약품, 의료용 기구, 화장품 및 방향제 소매업	12,631,931,458	1.96%
그 외 기타 분류 안된 개인 서비스업	11,263,274,281	1.74%
비알코올 음료점업	11,013,247,512	1.71%
서적 및 문구용품 소매업	7,414,040,990	1.15%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
사무용 기기, 안경, 사진장비 및 정밀기기 소매업	7,074,993,089	1.10%
기타 스포츠시설 운영업	6,896,308,121	1.07%
대형 종합 소매업	6,822,363,683	1.06%
기타 보건업	6,429,991,744	1.00%
가구 소매업	5,899,087,629	0.91%
병원	5,575,680,474	0.86%
의복 소매업	4,940,570,207	0.77%
운동용품 및 자전거 소매업	4,821,768,937	0.75%
유아 교육기관	4,614,950,302	0.71%
신선 식품 및 단순 가공 식품 도매업	4,584,284,952	0.71%
교육 지원 서비스업	4,508,100,876	0.70%
그 외 기타 상품 전문 소매업	3,850,685,127	0.60%
귀금속 및 관련제품 제조업	2,927,240,211	0.45%
부동산 중개, 자문 및 감정 평가업	2,891,800,417	0.45%
자동차 수리 및 세차업	2,667,861,156	0.41%
시계 및 귀금속 소매업	2,624,694,622	0.41%
기타 비거주 복지 서비스업	2,575,030,694	0.40%
생활용 포장·위생용품, 문구용품 및 출판 인쇄물 도매업	2,558,281,898	0.40%
그 외 기타 교육기관	2,543,308,802	0.39%
기타 스포츠 서비스업	2,461,803,780	0.38%
가전제품, 통신장비 및 부품 도매업	2,349,483,091	0.36%
그 외 기타 가정용품 소매업	2,223,549,169	0.34%
세탁업	2,180,753,070	0.34%
주점업	1,858,905,494	0.29%
그 외 기타 종합 소매업	1,837,499,125	0.28%
출장 및 이동 음식점업	1,813,754,904	0.28%
수의업	1,799,085,677	0.28%
떡, 빵 및 과자류 제조업	1,725,276,484	0.27%
통신 판매업	1,660,643,753	0.26%
기관 구내식당업	1,518,646,700	0.24%
기타 전문 서비스업	1,413,460,382	0.22%
운송장비용 연료 소매업	1,396,425,480	0.22%
사진 촬영 및 처리업	1,284,706,021	0.20%
생활용 섬유제품, 의복, 의복 액세서리 및 모피제품 도매업	1,283,873,631	0.20%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
음반 및 비디오물, 악기, 오락 및 경기용품 도매업	1,229,887,035	0.19%
보육시설 운영업	1,221,989,044	0.19%
음료 및 담배 소매업	1,159,794,102	0.18%
도서관, 기록 보존소 및 독서실 운영업	1,112,649,831	0.17%
욕탕, 마사지 및 기타 신체 관리 서비스업	944,534,102	0.15%
생활용 가구, 조명기구 및 비전기식 생활용기기 도매업	911,596,970	0.14%
가공식품 도매업	782,299,763	0.12%
석유 정제물 재처리업	761,009,799	0.12%
섬유, 직물 및 의복 액세서리 소매업	750,006,838	0.12%
산업용 농·축산물 및 동·식물 도매업	636,255,696	0.10%
일반 공공 행정	574,565,822	0.09%
의약품, 의료용품 및 화장품 도매업	569,025,257	0.09%
그 외 기타 사업 지원 서비스업	534,020,630	0.08%
가방, 시계, 안경 및 기타 생활용품 도매업	511,792,669	0.08%
상품 중개업	510,907,299	0.08%
자동차 신품 부품 및 내장품 판매업	501,448,864	0.08%
기타 식료품 제조업	458,184,372	0.07%
일반 및 생활 숙박시설 운영업	395,524,528	0.06%
기타 의료용 기기 제조업	378,549,891	0.06%
컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 및 통신기기 소매업	365,901,005	0.06%
기타 숙박업	363,545,822	0.06%
기술 및 직업 훈련학원	356,475,502	0.06%
축산 관련 서비스업	353,256,127	0.05%
육류 가공 및 저장 처리업	320,618,700	0.05%
기타 개인 및 가정용품 임대업	314,388,692	0.05%
그 외 기타 오락관련 서비스업	295,084,490	0.05%
컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 도매업	279,482,820	0.04%
그 외 기타 협회 및 단체	259,636,749	0.04%
신발 소매업	257,165,862	0.04%
부동산 임대업	243,357,879	0.04%
낙농제품 및 식용 빙과류 제조업	241,668,537	0.04%
서적 출판업	230,202,843	0.04%
기타 기계 및 장비 도매업	213,408,782	0.03%
게임용구, 인형 및 장난감 소매업	208,518,459	0.03%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
기타 창작 및 예술관련 서비스업	205,528,338	0.03%
박물관 및 사적지 관리 운영업	200,297,146	0.03%
신발 도매업	188,689,010	0.03%
공중 보건 의료업	179,107,735	0.03%
철물, 공구, 창호 및 건설자재 소매업	175,888,298	0.03%
사회서비스 관리 행정	161,786,650	0.03%
육상 운송 지원 서비스업	161,282,122	0.02%
도시락 및 식사용 조리식품 제조업	141,868,625	0.02%
기타 건축자재 도매업	138,635,941	0.02%
과실, 채소 가공 및 저장 처리업	126,120,015	0.02%
경영 컨설팅 및 공공 관계 서비스업	125,068,822	0.02%
도장, 도배 및 내장 공사업	124,220,942	0.02%
노인 거주 복지시설 운영업	123,240,871	0.02%
겉옷 제조업	122,305,510	0.02%
시스템·응용 소프트웨어 개발 및 공급업	110,577,488	0.02%
그 외 기타 전문, 과학 및 기술 서비스업	110,484,300	0.02%
음반 및 비디오물 소매업	102,921,414	0.02%
정부기관 일반 보조 행정	98,406,560	0.02%
자연과학 연구개발업	98,134,635	0.02%
사회교육시설	95,519,625	0.01%
중고 상품 소매업	88,645,050	0.01%
곡물 가공품 제조업	84,790,623	0.01%
전문 디자인업	84,323,775	0.01%
기타 개인 및 가정용품 수리업	83,581,243	0.01%
오락장 운영업	81,031,861	0.01%
기타 봉제의복 제조업	78,201,162	0.01%
공연단체	74,965,970	0.01%
기억 장치 및 주변 기기 제조업	73,968,200	0.01%
기타 유사 여가관련 서비스업	72,655,926	0.01%
음료 및 담배 도매업	55,202,280	0.01%
기타 축산업	54,352,228	0.01%
그 외 기타 분류 안 된 운송장비 제조업	54,246,500	0.01%
예술품, 기념품 및 장식용품 소매업	54,062,304	0.01%
인문 및 사회과학 연구개발업	52,878,380	0.01%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
건축 및 조경 설계 서비스업	50,094,288	0.01%
인력 공급업	48,060,294	0.01%
한복 제조업	47,762,800	0.01%
목재 가구 제조업	45,814,747	0.01%
가전제품 수리업	45,201,011	0.01%
사업시설 유지·관리 서비스업	45,150,780	0.01%
모터사이클 수리업	45,019,580	0.01%
직물제품 제조업	43,614,631	0.01%
그 외 기타 정보 서비스업	42,871,616	0.01%
고용 알선업	38,928,252	0.01%
가발, 장식용품 및 전시용 모형 제조업	38,845,433	0.01%
완제 의약품 제조업	38,498,037	0.01%
동물성 및 식물성 유지 제조업	37,178,153	0.01%
부동산 관리업	36,991,332	0.01%
가방 및 기타 가죽제품 소매업	36,250,487	0.01%
시민운동 단체	35,222,020	0.01%
인쇄업	33,766,704	0.01%
수산동물 가공 및 저장 처리업	33,641,620	0.01%
골프장 및 스키장 운영업	33,014,011	0.01%
간판 및 광고물 제조업	32,344,195	0.01%
모터사이클 및 부품 판매업	32,251,900	0.00%
통신장비 수리업	31,809,030	0.00%
운동 및 경기용구 제조업	31,806,560	0.00%
경기장 운영업	31,194,517	0.00%
기타 거주 복지시설 운영업	31,115,640	0.00%
냉·난방장치 및 철물, 수공구 도매업	30,373,152	0.00%
조미료 및 식품 첨가물 제조업	29,853,732	0.00%
핸드백, 가방 및 기타 보호용 케이스 제조업	29,818,277	0.00%
산업용 난방 보일러, 금속탱크 및 유사 용기 제조업	28,629,950	0.00%
기타 무점포 소매업	26,582,900	0.00%
비내화 일반 도자기 제조업	26,224,469	0.00%
기타 나무제품 제조업	25,858,801	0.00%
컴퓨터 및 주변 기기 수리업	25,009,520	0.00%
여행사업	24,124,083	0.00%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작업	23,442,100	0.00%
사무 지원 서비스업	23,293,200	0.00%
기타 종이 및 판지 제품 제조업	21,844,024	0.00%
침대 및 내장 가구 제조업	20,859,001	0.00%
자동차 신품 판매업	20,326,086	0.00%
비알코올 음료 및 얼음 제조업	20,030,070	0.00%
심신 장애인 거주 복지시설 운영업	19,588,500	0.00%
도로 화물 운송업	19,286,550	0.00%
상품 종합 도매업	18,309,868	0.00%
기타 인쇄물 출판업	16,922,876	0.00%
스포츠 및 레크리에이션 용품 임대업	16,889,800	0.00%
수상오락 서비스업	16,737,900	0.00%
건물설비 설치 공사업	16,035,796	0.00%
한의학품 제조업	15,355,370	0.00%
산업 단체	15,336,960	0.00%
방직용 섬유, 실 및 직물 도매업	15,043,500	0.00%
고무 타이어 및 튜브 생산업	14,804,900	0.00%
부동산 개발 및 공급업	14,737,716	0.00%
재생용 재료 및 기타 상품 전문 도매업	14,602,013	0.00%
모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업	14,566,501	0.00%
오디오, 스피커 및 기타 음향 기기 제조업	14,390,070	0.00%
기타 의복 액세서리 제조업	14,281,252	0.00%
자동차 차체 및 트레일러 제조업	14,154,621	0.00%
기타 가죽제품 제조업	14,068,580	0.00%
종이 및 판지 제조업	13,920,800	0.00%
노점 및 유사 이동 소매업	13,189,771	0.00%
작물재배 관련 서비스업	12,646,390	0.00%
공연시설 운영업	12,490,900	0.00%
신발 제조업	12,307,721	0.00%
자동차 중고 부품 및 내장품 판매업	11,788,800	0.00%
영화 및 비디오물 상영업	11,491,200	0.00%
엔지니어링 서비스업	11,460,151	0.00%
발효주 제조업	11,328,500	0.00%
건물 및 산업설비 청소업	11,257,810	0.00%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
법무관련 서비스업	11,156,403	0.00%
오디오물 출판 및 원판 녹음업	10,879,500	0.00%
가정용 연료 소매업	10,666,460	0.00%
종교 단체	10,359,000	0.00%
모터사이클 제조업	10,299,000	0.00%
의료용품 및 기타 의약 관련제품 제조업	10,142,211	0.00%
기타 광고업	10,048,403	0.00%
자동차 엔진용 신품 부품 제조업	9,923,970	0.00%
장례식장 및 관련 서비스업	9,848,050	0.00%
광고 대행업	9,505,131	0.00%
종이 원지, 판지, 종이상자 도매업	9,346,664	0.00%
유원지 및 테마파크 운영업	9,068,110	0.00%
회계 및 세무관련 서비스업	9,064,976	0.00%
기타 고무제품 제조업	8,902,800	0.00%
그 외 기타 분류 안된 제품 제조업	8,332,300	0.00%
전기 판매업	7,843,560	0.00%
전기 공사업	7,766,500	0.00%
신문, 잡지 및 정기 간행물 출판업	7,450,200	0.00%
건축용 비내화 요업제품 제조업	7,348,730	0.00%
기타 건축 마무리 공사업	7,232,732	0.00%
시설물 유지관리 공사업	7,073,244	0.00%
기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업	6,797,601	0.00%
수상 운송 지원 서비스업	6,494,330	0.00%
음·식료품 및 담배 가공기계 제조업	6,443,680	0.00%
기초 의약 물질 및 생물학적 제제 제조업	6,378,960	0.00%
자동차 재제조 부품 제조업	6,254,000	0.00%
1차 플라스틱제품 제조업	6,066,320	0.00%
세제, 화장품 및 광택제 제조업	5,867,261	0.00%
조명장치 제조업	5,852,600	0.00%
인쇄관련 산업	5,816,848	0.00%
합성고무 및 플라스틱 물질 제조업	5,292,540	0.00%
기타 가구 제조업	5,279,000	0.00%
연료용 가스 제조 및 배관공급업	4,757,533	0.00%
주거용 건물 건설업	4,745,750	0.00%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
섬유, 의복 및 가죽 가공기계 제조업	4,586,000	0.00%
양돈업	4,526,500	0.00%
그 외 기타 운송관련 서비스업	4,292,002	0.00%
토목 시설물 건설업	4,236,860	0.00%
컴퓨터 시스템 통합 자문, 구축 및 관리업	4,220,001	0.00%
비주거용 건물 건설업	3,915,300	0.00%
연료, 연료용 광물 및 관련제품 도매업	3,915,261	0.00%
일반 건축자재 도매업	3,838,210	0.00%
소화물 전문 운송업	3,665,200	0.00%
임업 관련 서비스업	3,621,310	0.00%
게임 소프트웨어 개발 및 공급업	3,372,910	0.00%
컴퓨터 프로그래밍 서비스업	3,174,481	0.00%
화학 물질 및 화학제품 도매업	2,873,580	0.00%
사법 및 공공질서 행정	2,832,400	0.00%
식물원, 동물원 및 자연공원 운영업	2,821,500	0.00%
악기 제조업	2,794,000	0.00%
통신 공사업	2,723,610	0.00%
소 사육업	2,607,700	0.00%
모피제품 제조업	2,590,000	0.00%
전기·전자 및 정밀 기기 수리업	2,582,460	0.00%
채소, 화훼작물 및 종묘 재배업	2,499,500	0.00%
사행시설 관리 및 운영업	2,299,200	0.00%
날붙이, 수공구 및 일반 철물 제조업	2,290,700	0.00%
자동차용 기타 신품 부품 제조업	2,125,584	0.00%
유리 및 창호 공사업	2,091,011	0.00%
양식 어업	2,030,400	0.00%
자동차 임대업	1,973,400	0.00%
방송 및 무선 통신장비 제조업	1,901,000	0.00%
포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1,892,300	0.00%
1차 금속제품 및 금속광물 도매업	1,749,000	0.00%
동물용 사료 및 조제식품 제조업	1,721,330	0.00%
유선 통신장비 제조업	1,719,700	0.00%
측량, 지질 조사 및 지도 제작업	1,701,000	0.00%
가정용 전기 기기 제조업	1,661,142	0.00%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
일반 기계류 수리업	1,660,000	0.00%
자동차 제조업	1,645,600	0.00%
영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	1,600,660	0.00%
전동기, 발전기 및 전기 변환장치 제조업	1,574,000	0.00%
기타 특수 목적용 기계 제조업	1,553,450	0.00%
사무용 기계 및 장비 제조업	1,525,900	0.00%
냉각, 공기 조화, 여과, 증류 및 가스 발생기 제조업	1,500,000	0.00%
편조 원단 제조업	1,470,750	0.00%
자동차 차체용 신품 부품 제조업	1,319,400	0.00%
직물 직조업	1,300,000	0.00%
무형 재산권 임대업	1,297,000	0.00%
인형, 장난감 및 오락용품 제조업	1,251,300	0.00%
도시 정기 육상 여객 운송업	1,190,000	0.00%
사진장비 및 광학기기 제조업	1,150,000	0.00%
기술 시험, 검사 및 분석업	1,106,970	0.00%
금속 열처리, 도금 및 기타 금속 가공업	1,099,101	0.00%
기타 금융 지원 서비스업	1,074,149	0.00%
과실, 음료용 및 향신용 작물 재배업	1,073,070	0.00%
기타 여행 보조 및 예약 서비스업	1,053,000	0.00%
컴퓨터 제조업	1,028,500	0.00%
소독, 구충 및 방제 서비스업	949,300	0.00%
-	869,000	0.00%
특수학교	852,500	0.00%
유선, 위성 및 기타 방송업	751,500	0.00%
가공 공작기계 제조업	751,400	0.00%
그 외 기타 화학제품 제조업	747,390	0.00%
기타 산업용 기계 및 장비 임대업	717,790	0.00%
철도 운송업	612,000	0.00%
사무 및 회화용품 제조업	605,730	0.00%
중고 자동차 판매업	600,000	0.00%
컴퓨터 및 사무용 기계·장비 임대업	598,671	0.00%
전자집적회로 제조업	570,000	0.00%
자영 예술가	502,000	0.00%
속옷 및 잠옷 제조업	480,002	0.00%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
시설물 축조 관련 전문공사업	406,000	0.00%
면세점	400,000	0.00%
곡물 및 기타 식량작물 재배업	397,000	0.00%
항공 운송 지원 서비스업	385,000	0.00%
금속 단조, 압형 및 분말 야금제품 제조업	382,450	0.00%
그 외 기타 섬유제품 제조업	376,920	0.00%
자료 처리, 호스팅 및 관련 서비스업	374,593	0.00%
기타 전자 부품 제조업	372,361	0.00%
면류, 마카로니 및 유사 식품 제조업	330,290	0.00%
기반조성 관련 전문공사업	330,000	0.00%
도축업	314,400	0.00%
다이오드, 트랜지스터 및 유사 반도체 소자 제조업	300,000	0.00%
직원 훈련기관	250,000	0.00%
기타 유리제품 제조업	222,000	0.00%
시설작물 재배업	218,000	0.00%
잉크, 페인트, 코팅제 및 유사제품 제조업	202,450	0.00%
측정, 시험, 항해, 제어 및 기타 정밀 기기 제조업	198,000	0.00%
담배 제조업	184,000	0.00%
편조의복 제조업	177,300	0.00%
전기 공급 및 제어장치 제조업	162,000	0.00%
그 외 기타 비금속광물 광업	162,000	0.00%
생활용수 공급업	120,000	0.00%
산업용 기계 및 장비 도매업	119,900	0.00%
사회보장 행정	110,000	0.00%
기타 일반 목적용 기계 제조업	93,500	0.00%
작물재배 및 축산 복합농업	81,000	0.00%
건설 및 토목공사용 기계·장비 임대업	75,002	0.00%
편조 의복 액세서리 제조업	72,000	0.00%
유압 기기 제조업	45,000	0.00%
건축용 나무제품 제조업	40,000	0.00%
종이 포대, 판지 상자 및 종이 용기 제조업	38,000	0.00%
공학 연구개발업	37,500	0.00%
전문가 단체	30,000	0.00%
무선 및 위성 통신업	26,000	0.00%

업종	총 사용금액 (원)	사용비율 (%)
방직 및 가공사 제조업	25,000	0.00%
기타 전기 통신업	12,000	0.00%
포장용 플라스틱제품 제조업	11,001	0.00%
구조용 금속제품 제조업	11,000	0.00%
기타 전기장비 제조업	9,000	0.00%
부정기 육상 여객 운송업	8,500	0.00%
영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업	6,000	0.00%
건설장비 운영업	1	0.00%
그 외 기타 금속 가공제품 제조업	-	0.00%
자가 소비를 위한 가사 서비스 활동	-	0.00%
공영 우편업	-	0.00%

2 인천e음과 고양페이

- 인천시에서 제공받은 인천지역화폐 인천e음의 업종별 사용현황은 다음 표와 같음
 - 인천 e음의 월별 사용 상위 업종은 유통업 영리, 일반휴게음식, 음료식품 등의 순으로 나타난 경우가 가장 많았으며, 일반휴게음식, 유통업 영리, 학원 등의 순으로 나타난 경우가 뒤를 이음
- 고양시의 경우 고양페이 사용 상위 업종은 일반한식, 서양음식, 보습학원, 슈퍼마켓 등으로 나타남.
- 인천시와 고양시의 지역화폐 사용 데이터는 업종 분류와 기간이 상이하어 정확한 비교는 어렵지만 인천시와 고양시의 비슷한 업종에서 지역화폐가 집중적으로 사용되고 있음을 유추할 수 있음.

<표 2-30> 인천e음 업종별 사용 현황

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
19년 01월	1	일반휴게음식	72,419,270	3,517	45%
	2	유통업 영리	24,182,510	2,363	15%
	3	용역 서비스	14,941,470	439	9.30%
	4	음료식품	13,346,895	664	8.30%
	5	보건위생	4,546,800	157	2.80%
	6	병원	3,425,240	46	2.10%
	7	연료판매점	3,378,159	91	2.10%
	8	레저업소	2,898,309	254	1.80%
	9	약국	2,770,000	207	1.70%
	10	의원	2,600,500	119	1.60%
	11	유통업 비영리	2,581,290	409	1.60%
	12	학원	2,385,500	12	1.50%
	13	자동차정비 유지	1,384,200	29	0.90%
	14	서적문구	1,334,520	79	0.80%
	15	회원제형태	1,306,000	19	0.80%
	16	의류	1,227,200	36	0.80%
	17	문화.취미	1,219,400	87	0.80%
	18	레저용품	873,000	16	0.50%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	19	신변잡화	857,100	49	0.50%
	20	수리서비스	455,080	27	0.30%
19년 02월	1	일반휴게음식	130,771,750	6,655	42.50%
	2	유통업 영리	59,124,250	4,843	19.20%
	3	음료식품	38,700,100	1,668	12.60%
	4	용역 서비스	8,859,540	267	2.90%
	5	보건위생	8,705,730	284	2.80%
	6	유통업 비영리	8,174,700	400	2.70%
	7	연료판매점	7,729,169	203	2.50%
	8	의원	5,614,010	200	1.80%
	9	약국	5,599,600	328	1.80%
	10	레저용품	5,159,900	66	1.70%
	11	레저업소	4,381,500	363	1.40%
	12	의류	3,941,900	75	1.30%
	13	학원	3,606,600	20	1.20%
	14	신변잡화	3,005,090	135	1%
	15	자동차정비 유지	2,584,457	48	0.80%
	16	병원	2,221,940	64	0.70%
	17	문화.취미	2,014,200	117	0.70%
	18	서적문구	1,282,250	87	0.40%
	19	회원제형태	1,174,500	30	0.40%
	20	숙박업	1,032,890	21	0.30%
19년 03월	1	일반휴게음식	282,833,524	13,477	41.40%
	2	유통업 영리	117,422,784	10,500	17.20%
	3	음료식품	44,964,589	2,933	6.60%
	4	학원	31,356,800	119	4.60%
	5	보건위생	25,046,270	704	3.70%
	6	의원	23,538,180	824	3.40%
	7	연료판매점	21,853,135	552	3.20%
	8	용역 서비스	19,087,460	497	2.80%
	9	병원	15,100,820	201	2.20%
	10	레저업소	12,328,300	725	1.80%
	11	레저용품	11,010,400	160	1.60%
	12	약국	10,867,040	1,007	1.60%
	13	유통업 비영리	10,560,780	762	1.50%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	14	의류	8,406,580	192	1.20%
	15	자동차정비 유지	7,109,310	152	1%
	16	신변잡화	6,312,729	353	0.90%
	17	회원제형태	6,083,800	60	0.90%
	18	서적문구	5,803,040	324	0.80%
	19	가구	4,776,510	24	0.70%
	20	문화.취미	3,342,140	164	0.50%
19년 04월	1	일반휴게음식	1,397,938,457	70,265	37%
	2	유통업 영리	517,873,733	57,681	13.70%
	3	학원	242,830,147	1,031	6.40%
	4	의원	238,741,440	6,357	6.30%
	5	음료식품	234,097,840	16,491	6.20%
	6	병원	209,368,530	1,748	5.50%
	7	연료판매점	164,196,049	4,058	4.30%
	8	보건위생	119,174,500	3,484	3.20%
	9	레저업소	84,407,450	3,880	2.20%
	10	약국	72,893,931	7,054	1.90%
	11	레저용품	66,714,010	986	1.80%
	12	회원제형태	48,194,500	403	1.30%
	13	자동차정비 유지	44,716,071	986	1.20%
	14	가구	41,709,420	95	1.10%
	15	의류	39,778,047	1,106	1.10%
	16	용역 서비스	32,358,290	1,048	0.90%
	17	신변잡화	29,842,130	1,846	0.80%
	18	수리서비스	23,823,200	971	0.60%
	19	서적문구	23,773,750	1,603	0.60%
	20	문화.취미	22,573,570	1,017	0.60%
19년 05월	1	일반휴게음식	86,019,160,517	4,318,850	26.90%
	2	유통업 영리	69,498,127,682	5,113,597	21.70%
	3	음료식품	27,781,755,238	1,697,538	8.70%
	4	학원	17,374,248,406	71,770	5.40%
	5	의원	16,604,218,551	453,600	5.20%
	6	연료판매점	12,967,138,807	348,850	4.10%
	7	보건위생	12,726,146,974	298,865	4%
	8	약국	11,823,887,454	881,009	3.70%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율	
	9	레저용품	9,557,562,472	135,247	3%	
	10	의류	7,994,378,694	172,211	2.50%	
	11	병원	7,723,413,856	113,586	2.40%	
	12	레저업소	5,789,479,881	299,597	1.80%	
	13	자동차정비 유지	3,813,063,167	56,671	1.20%	
	14	신변잡화	3,773,357,884	196,991	1.20%	
	15	회원제형태	3,303,726,289	27,176	1%	
	16	유통업 비영리	2,601,675,681	91,015	0.80%	
	17	가구	2,395,879,413	9,042	0.70%	
	18	서적문구	2,212,363,417	111,625	0.70%	
	19	기타의료기관	2,197,431,273	24,870	0.70%	
	20	문화.취미	2,105,118,082	82,027	0.70%	
	19년 06월	1	일반휴게음식	78,253,532,296	4,320,464	26.10%
		2	유통업 영리	65,433,791,647	5,375,800	21.80%
		3	음료식품	24,666,045,093	1,708,266	8.20%
		4	학원	18,966,082,994	82,232	6.30%
		5	의원	17,733,875,812	502,546	5.90%
		6	연료판매점	14,704,814,250	382,951	4.90%
		7	약국	12,073,394,670	794,926	4%
		8	보건위생	11,241,026,379	277,554	3.70%
9		병원	8,356,444,517	128,400	2.80%	
10		레저용품	6,492,933,737	108,615	2.20%	
11		의류	6,281,018,910	159,965	2.10%	
12		레저업소	5,573,389,167	258,200	1.90%	
13		자동차정비 유지	3,755,855,479	55,117	1.30%	
14		회원제형태	3,563,619,231	27,614	1.20%	
15		신변잡화	3,323,837,123	199,015	1.10%	
16		유통업 비영리	2,498,798,886	98,197	0.80%	
17		기타의료기관	2,260,291,235	25,837	0.80%	
18		서적문구	1,936,799,049	119,277	0.60%	
19		가구	1,808,224,471	7,209	0.60%	
20		전기제품	1,622,340,397	9,790	0.50%	
19년 07월	1	일반휴게음식	80,752,085,409	4,265,701	30%	
	2	유통업 영리	53,133,619,103	4,864,944	19.70%	

기간	순위	기간	사용액	건수	비율	
	3	음료식품	20,557,943,775	1,518,618	7.60%	
	4	학원	20,188,028,364	89,967	7.50%	
	5	의원	16,155,855,050	488,695	6%	
	6	연료판매점	14,845,776,778	379,943	5.50%	
	7	보건위생	9,496,915,921	254,810	3.50%	
	8	약국	8,205,717,690	587,055	3%	
	9	병원	7,786,894,169	120,941	2.90%	
	10	레저업소	6,112,692,721	290,442	2.30%	
	11	레저용품	4,451,231,908	81,557	1.70%	
	12	의류	3,976,687,033	109,078	1.50%	
	13	회원제형태	3,574,946,344	26,142	1.30%	
	14	자동차정비 유지	3,088,729,212	51,266	1.10%	
	15	신변잡화	2,417,069,276	161,013	0.90%	
	16	기타의료기관	1,951,644,843	23,955	0.70%	
	17	유통업 비영리	1,795,300,021	81,959	0.70%	
	18	서적문구	1,660,921,443	103,104	0.60%	
	19	문화.취미	1,285,333,010	52,058	0.50%	
	20	가구	1,260,086,721	5,327	0.50%	
	19년 08월	1	일반휴게음식	75,745,252,582	4,026,360	28.90%
		2	유통업 영리	54,968,934,421	4,710,385	21%
3		음료식품	20,969,589,297	1,485,539	8%	
4		학원	19,342,280,206	83,416	7.40%	
5		의원	16,077,858,446	446,337	6.10%	
6		연료판매점	14,769,004,664	377,655	5.60%	
7		보건위생	9,273,982,308	236,502	3.50%	
8		병원	7,684,507,434	112,105	2.90%	
9		약국	7,255,775,553	519,305	2.80%	
10		레저업소	5,298,347,194	232,368	2%	
11		레저용품	3,466,138,477	64,400	1.30%	
12		자동차정비 유지	3,321,147,840	50,818	1.30%	
13		회원제형태	3,179,907,433	23,295	1.20%	
14		의류	3,139,916,074	83,071	1.20%	
15		신변잡화	2,189,971,792	146,705	0.80%	
16		기타의료기관	2,114,741,016	24,841	0.80%	
17		유통업 비영리	1,920,366,135	82,484	0.70%	

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	18	서적문구	1,803,638,518	97,585	0.70%
	19	가구	1,661,744,992	6,184	0.60%
	20	문화.취미	1,255,051,596	53,457	0.50%
19년 09월	1	일반휴게음식	67,674,911,734	3,875,167	24.90%
	2	유통업 영리	62,115,263,133	4,995,872	22.90%
	3	음료식품	32,409,383,462	1,907,135	11.90%
	4	의원	17,983,950,810	505,372	6.60%
	5	학원	16,599,119,690	74,184	6.10%
	6	연료판매점	15,034,938,734	389,867	5.50%
	7	보건위생	8,936,005,066	240,285	3.30%
	8	병원	7,991,565,823	126,535	2.90%
	9	약국	7,882,342,094	566,722	2.90%
	10	레저용품	4,365,060,792	71,678	1.60%
	11	레저업소	3,388,646,221	113,928	1.20%
	12	자동차정비 유지	3,347,768,841	56,037	1.20%
	13	의류	3,203,160,817	74,748	1.20%
	14	회원제형태	2,754,898,280	23,250	1%
	15	신변잡화	2,260,837,719	151,111	0.80%
	16	유통업 비영리	2,186,086,930	88,940	0.80%
	17	기타의료기관	2,158,462,356	27,683	0.80%
	18	서적문구	1,844,172,882	101,977	0.70%
	19	가구	1,439,789,018	5,543	0.50%
	20	문화.취미	1,254,105,104	49,629	0.50%
19년 10월	1	일반휴게음식	79,795,078,299	4,325,829	28.50%
	2	유통업 영리	51,689,895,119	4,780,601	18.50%
	3	음료식품	22,746,346,530	1,566,551	8.10%
	4	학원	22,054,411,946	99,096	7.90%
	5	의원	18,788,659,989	512,888	6.70%
	6	연료판매점	15,309,617,407	405,036	5.50%
	7	보건위생	9,896,872,006	259,104	3.50%
	8	병원	7,925,171,555	128,519	2.80%
	9	약국	7,600,620,088	556,518	2.70%
	10	레저용품	7,370,957,694	111,883	2.60%
	11	레저업소	6,161,590,728	261,521	2.20%
	12	의류	5,249,606,983	110,484	1.90%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	13	회원제형태	3,476,785,106	25,851	1.20%
	14	자동차정비 유지	3,345,483,667	60,963	1.20%
	15	신변잡화	2,506,594,871	160,020	0.90%
	16	기타의료기관	2,253,476,170	28,228	0.80%
	17	서적문구	1,771,482,578	109,323	0.60%
	18	가구	1,536,092,428	8,335	0.50%
	19	유통업 비영리	1,482,508,732	70,525	0.50%
	20	문화.취미	1,350,669,408	53,502	0.50%
19년 11월	1	일반휴게음식	71,302,867,049	3,908,765	26.60%
	2	유통업 영리	52,508,427,329	4,562,786	19.60%
	3	음료식품	24,433,652,887	1,591,838	9.10%
	4	학원	21,929,288,341	96,655	8.20%
	5	의원	17,226,555,113	519,741	6.40%
	6	연료판매점	15,162,468,343	401,028	5.70%
	7	보건위생	9,157,643,509	245,895	3.40%
	8	병원	7,932,572,188	123,493	3%
	9	약국	7,486,095,298	567,401	2.80%
	10	레저용품	6,337,754,572	83,928	2.40%
	11	레저업소	5,288,770,773	249,570	2%
	12	의류	4,597,489,016	95,016	1.70%
	13	회원제형태	3,396,021,592	25,154	1.30%
	14	자동차정비 유지	3,276,009,925	56,901	1.20%
	15	신변잡화	2,335,091,825	151,367	0.90%
	16	기타의료기관	2,041,138,247	24,849	0.80%
	17	가구	1,808,875,267	24,840	0.70%
	18	서적문구	1,496,465,493	95,987	0.60%
	19	유통업 비영리	1,474,313,696	62,909	0.60%
	20	수리서비스	1,190,577,178	65,516	0.40%
19년 12월	1	유통업 영리	59,534,488,343	4,686,874	22.90%
	2	일반휴게음식	58,688,093,925	3,377,922	22.60%
	3	음료식품	28,766,342,567	1,796,726	11.10%
	4	의원	18,791,173,359	507,479	7.20%
	5	연료판매점	15,951,682,235	418,166	6.10%
	6	학원	15,710,386,952	63,649	6.10%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율	
	7	보건위생	8,887,811,188	223,290	3.40%	
	8	병원	8,726,880,373	128,166	3.40%	
	9	약국	8,199,249,373	565,920	3.20%	
	10	레저용품	4,440,186,073	54,932	1.70%	
	11	자동차정비 유지	3,849,209,469	58,990	1.50%	
	12	의류	3,622,257,398	80,914	1.40%	
	13	신변잡화	2,464,158,357	157,976	0.90%	
	14	회원제형태	2,463,507,184	18,523	0.90%	
	15	가구	2,322,596,682	33,321	0.90%	
	16	서적문구	2,297,543,360	107,343	0.90%	
	17	기타의료기관	2,257,361,882	25,495	0.90%	
	18	유통업 비영리	2,054,611,296	84,768	0.80%	
	19	레저업소	1,960,289,373	138,655	0.80%	
	20	문화.취미	1,177,510,443	41,365	0.50%	
	20년 01월	1	일반휴게음식	38,564,653,557	2,128,027	28.60%
		2	유통업 영리	26,219,686,874	2,406,254	19.50%
		3	학원	12,897,739,527	61,396	9.60%
		4	음료식품	11,410,017,224	716,647	8.50%
		5	연료판매점	9,457,381,256	224,108	7%
		6	의원	7,669,432,986	311,977	5.70%
7		보건위생	4,864,318,392	165,404	3.60%	
8		약국	4,067,343,759	364,998	3%	
9		병원	3,353,261,314	64,328	2.50%	
10		레저업소	3,045,234,798	259,401	2.30%	
11		회원제형태	2,139,646,929	16,229	1.60%	
12		레저용품	1,959,194,780	31,920	1.50%	
13		의류	1,536,265,716	38,396	1.10%	
14		자동차정비 유지	1,089,565,045	24,581	0.80%	
15		서적문구	915,967,557	61,301	0.70%	
16		신변잡화	890,908,284	63,586	0.70%	
17		기타의료기관	839,277,470	10,774	0.60%	
18		유통업 비영리	718,128,810	35,334	0.50%	
19		문화.취미	599,138,291	30,441	0.40%	
20		수리서비스	432,691,370	31,028	0.30%	

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
20년 02월	1	일반휴게음식	32,885,523,654	1,857,419	28.80%
	2	유통업 영리	24,634,942,147	2,237,134	21.60%
	3	학원	9,739,526,577	45,125	8.50%
	4	음료식품	8,569,978,965	646,060	7.50%
	5	연료판매점	7,826,941,192	187,051	6.90%
	6	의원	6,721,159,900	248,782	5.90%
	7	보건위생	3,932,307,576	125,380	3.40%
	8	약국	3,868,831,881	313,214	3.40%
	9	병원	2,921,366,149	51,578	2.60%
	10	레저업소	2,358,533,853	205,907	2.10%
	11	회원제형태	1,642,295,492	12,499	1.40%
	12	레저용품	1,327,794,240	21,967	1.20%
	13	의류	1,015,677,552	24,475	0.90%
	14	자동차정비 유지	1,006,504,288	20,658	0.90%
	15	기타의료기관	770,027,050	10,161	0.70%
	16	신변잡화	768,407,237	59,537	0.70%
	17	서적문구	720,110,673	47,125	0.60%
	18	유통업 비영리	679,296,700	34,685	0.60%
	19	문화.취미	492,747,107	21,808	0.40%
	20	수리서비스	410,851,215	28,774	0.40%
20년 03월	1	일반휴게음식	52,184,777,842	2,852,373	27.90%
	2	유통업 영리	41,283,015,010	3,439,457	22%
	3	음료식품	15,994,858,682	1,138,834	8.50%
	4	학원	11,885,762,056	48,264	6.30%
	5	의원	11,496,153,932	318,284	6.10%
	6	연료판매점	11,218,343,701	272,561	6%
	7	약국	6,524,585,452	691,846	3.50%
	8	보건위생	6,453,684,136	181,039	3.40%
	9	병원	5,114,779,763	75,245	2.70%
	10	레저업소	3,483,915,350	229,488	1.90%
	11	레저용품	2,941,699,905	44,078	1.60%
	12	회원제형태	2,196,256,376	18,352	1.20%
	13	자동차정비 유지	2,170,648,409	37,069	1.20%
	14	의류	2,019,158,158	42,597	1.10%
	15	서적문구	1,524,872,088	81,471	0.80%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	16	기타의료기관	1,507,467,594	15,600	0.80%
	17	신변잡화	1,421,927,449	99,279	0.80%
	18	유통업 비영리	1,345,695,810	64,674	0.70%
	19	수리서비스	1,114,997,473	51,349	0.60%
	20	문화.취미	945,474,054	37,681	0.50%
20년 04월	1	일반휴게음식	68,754,167,498	3,640,997	28%
	2	유통업 영리	50,918,569,491	4,119,096	20.80%
	3	음료식품	20,763,868,257	1,399,163	8.50%
	4	학원	16,215,804,792	65,967	6.60%
	5	의원	14,969,728,545	377,141	6.10%
	6	연료판매점	12,098,325,622	315,885	4.90%
	7	보건위생	9,127,268,180	234,905	3.70%
	8	약국	8,318,256,904	800,689	3.40%
	9	병원	6,586,202,023	93,338	2.70%
	10	레저용품	5,348,075,148	78,343	2.20%
	11	레저업소	4,765,256,322	264,286	1.90%
	12	의류	3,911,692,752	83,000	1.60%
	13	회원제형태	3,015,993,503	23,801	1.20%
	14	자동차정비 유지	2,748,218,499	45,542	1.10%
	15	신변잡화	2,281,470,731	135,707	0.90%
	16	서적문구	1,958,571,006	96,824	0.80%
	17	기타의료기관	1,920,855,467	20,429	0.80%
	18	유통업 비영리	1,666,812,705	72,245	0.70%
	19	가구	1,567,923,727	6,071	0.60%
	20	수리서비스	1,411,690,017	59,609	0.60%
20년 05월	1	일반휴게음식	86,019,160,517	4,318,850	26.90%
	2	유통업 영리	69,498,127,682	5,113,597	21.70%
	3	음료식품	27,781,755,238	1,697,538	8.70%
	4	학원	17,374,248,406	71,770	5.40%
	5	의원	16,604,218,551	453,600	5.20%
	6	연료판매점	12,967,138,807	348,850	4.10%
	7	보건위생	12,726,146,974	298,865	4%
	8	약국	11,823,887,454	881,009	3.70%
	9	레저용품	9,557,562,472	135,247	3%
	10	의류	7,994,378,694	172,211	2.50%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	11	병원	7,723,413,856	113,586	2.40%
	12	레저업소	5,789,479,881	299,597	1.80%
	13	자동차정비 유지	3,813,063,167	56,671	1.20%
	14	신변잡화	3,773,357,884	196,991	1.20%
	15	회원제형태	3,303,726,289	27,176	1%
	16	유통업 비영리	2,601,675,681	91,015	0.80%
	17	가구	2,395,879,413	9,042	0.70%
	18	서적문구	2,212,363,417	111,625	0.70%
	19	기타의료기관	2,197,431,273	24,870	0.70%
	20	문화.취미	2,105,118,082	82,027	0.70%
20년 06월	1	일반휴게음식	78,253,532,296	4,320,464	26.10%
	2	유통업 영리	65,433,791,647	5,375,800	21.80%
	3	음료식품	24,666,045,093	1,708,266	8.20%
	4	학원	18,966,082,994	82,232	6.30%
	5	의원	17,733,875,812	502,546	5.90%
	6	연료판매점	14,704,814,250	382,951	4.90%
	7	약국	12,073,394,670	794,926	4%
	8	보건위생	11,241,026,379	277,554	3.70%
	9	병원	8,356,444,517	128,400	2.80%
	10	레저용품	6,492,933,737	108,615	2.20%
	11	의류	6,281,018,910	159,965	2.10%
	12	레저업소	5,573,389,167	258,200	1.90%
	13	자동차정비 유지	3,755,855,479	55,117	1.30%
	14	회원제형태	3,563,619,231	27,614	1.20%
	15	신변잡화	3,323,837,123	199,015	1.10%
	16	유통업 비영리	2,498,798,886	98,197	0.80%
	17	기타의료기관	2,260,291,235	25,837	0.80%
	18	서적문구	1,936,799,049	119,277	0.60%
	19	가구	1,808,224,471	7,209	0.60%
	20	전기제품	1,622,340,397	9,790	0.50%
20년 07월	1	일반휴게음식	80,752,085,409	4,265,701	30%
	2	유통업 영리	53,133,619,103	4,864,944	19.70%
	3	음료식품	20,557,943,775	1,518,618	7.60%
	4	학원	20,188,028,364	89,967	7.50%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율	
	5	의원	16,155,855,050	488,695	6%	
	6	연료판매점	14,845,776,778	379,943	5.50%	
	7	보건위생	9,496,915,921	254,810	3.50%	
	8	약국	8,205,717,690	587,055	3%	
	9	병원	7,786,894,169	120,941	2.90%	
	10	레저업소	6,112,692,721	290,442	2.30%	
	11	레저용품	4,451,231,908	81,557	1.70%	
	12	의류	3,976,687,033	109,078	1.50%	
	13	회원제형태	3,574,946,344	26,142	1.30%	
	14	자동차정비 유지	3,088,729,212	51,266	1.10%	
	15	신변잡화	2,417,069,276	161,013	0.90%	
	16	기타의료기관	1,951,644,843	23,955	0.70%	
	17	유통업 비영리	1,795,300,021	81,959	0.70%	
	18	서적문구	1,660,921,443	103,104	0.60%	
	19	문화.취미	1,285,333,010	52,058	0.50%	
	20	가구	1,260,086,721	5,327	0.50%	
	20년 08월	1	일반휴게음식	75,745,252,582	4,026,360	28.90%
		2	유통업 영리	54,968,934,421	4,710,385	21%
		3	음료식품	20,969,589,297	1,485,539	8%
		4	학원	19,342,280,206	83,416	7.40%
5		의원	16,077,858,446	446,337	6.10%	
6		연료판매점	14,769,004,664	377,655	5.60%	
7		보건위생	9,273,982,308	236,502	3.50%	
8		병원	7,684,507,434	112,105	2.90%	
9		약국	7,255,775,553	519,305	2.80%	
10		레저업소	5,298,347,194	232,368	2%	
11		레저용품	3,466,138,477	64,400	1.30%	
12		자동차정비 유지	3,321,147,840	50,818	1.30%	
13		회원제형태	3,179,907,433	23,295	1.20%	
14		의류	3,139,916,074	83,071	1.20%	
15		신변잡화	2,189,971,792	146,705	0.80%	
16		기타의료기관	2,114,741,016	24,841	0.80%	
17		유통업 비영리	1,920,366,135	82,484	0.70%	
18		서적문구	1,803,638,518	97,585	0.70%	
19		가구	1,661,744,992	6,184	0.60%	

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	20	문화.취미	1,255,051,596	53,457	0.50%
20년 09월	1	일반휴게음식	67,674,911,734	3,875,167	24.90%
	2	유통업 영리	62,115,263,133	4,995,872	22.90%
	3	음료식품	32,409,383,462	1,907,135	11.90%
	4	의원	17,983,950,810	505,372	6.60%
	5	학원	16,599,119,690	74,184	6.10%
	6	연료판매점	15,034,938,734	389,867	5.50%
	7	보건위생	8,936,005,066	240,285	3.30%
	8	병원	7,991,565,823	126,535	2.90%
	9	약국	7,882,342,094	566,722	2.90%
	10	레저용품	4,365,060,792	71,678	1.60%
	11	레저업소	3,388,646,221	113,928	1.20%
	12	자동차정비 유지	3,347,768,841	56,037	1.20%
	13	의류	3,203,160,817	74,748	1.20%
	14	회원제형태	2,754,898,280	23,250	1%
	15	신변잡화	2,260,837,719	151,111	0.80%
	16	유통업 비영리	2,186,086,930	88,940	0.80%
	17	기타의료기관	2,158,462,356	27,683	0.80%
	18	서적문구	1,844,172,882	101,977	0.70%
	19	가구	1,439,789,018	5,543	0.50%
	20	문화.취미	1,254,105,104	49,629	0.50%
20년 10월	1	일반휴게음식	79,795,078,299	4,325,829	28.50%
	2	유통업 영리	51,689,895,119	4,780,601	18.50%
	3	음료식품	22,746,346,530	1,566,551	8.10%
	4	학원	22,054,411,946	99,096	7.90%
	5	의원	18,788,659,989	512,888	6.70%
	6	연료판매점	15,309,617,407	405,036	5.50%
	7	보건위생	9,896,872,006	259,104	3.50%
	8	병원	7,925,171,555	128,519	2.80%
	9	약국	7,600,620,088	556,518	2.70%
	10	레저용품	7,370,957,694	111,883	2.60%
	11	레저업소	6,161,590,728	261,521	2.20%
	12	의류	5,249,606,983	110,484	1.90%
	13	회원제형태	3,476,785,106	25,851	1.20%
	14	자동차정비 유지	3,345,483,667	60,963	1.20%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	15	신변잡화	2,506,594,871	160,020	0.90%
	16	기타의료기관	2,253,476,170	28,228	0.80%
	17	서적문구	1,771,482,578	109,323	0.60%
	18	가구	1,536,092,428	8,335	0.50%
	19	유통업 비영리	1,482,508,732	70,525	0.50%
	20	문화.취미	1,350,669,408	53,502	0.50%
20년 11월	1	일반휴게음식	71,302,867,049	3,908,765	26.60%
	2	유통업 영리	52,508,427,329	4,562,786	19.60%
	3	음료식품	24,433,652,887	1,591,838	9.10%
	4	학원	21,929,288,341	96,655	8.20%
	5	의원	17,226,555,113	519,741	6.40%
	6	연료판매점	15,162,468,343	401,028	5.70%
	7	보건위생	9,157,643,509	245,895	3.40%
	8	병원	7,932,572,188	123,493	3%
	9	약국	7,486,095,298	567,401	2.80%
	10	레저용품	6,337,754,572	83,928	2.40%
	11	레저업소	5,288,770,773	249,570	2%
	12	의류	4,597,489,016	95,016	1.70%
	13	회원제형태	3,396,021,592	25,154	1.30%
	14	자동차정비 유지	3,276,009,925	56,901	1.20%
	15	신변잡화	2,335,091,825	151,367	0.90%
	16	기타의료기관	2,041,138,247	24,849	0.80%
	17	가구	1,808,875,267	24,840	0.70%
	18	서적문구	1,496,465,493	95,987	0.60%
	19	유통업 비영리	1,474,313,696	62,909	0.60%
	20	수리서비스	1,190,577,178	65,516	0.40%
20년 12월	1	유통업 영리	59,534,488,343	4,686,874	22.90%
	2	일반휴게음식	58,688,093,925	3,377,922	22.60%
	3	음료식품	28,766,342,567	1,796,726	11.10%
	4	의원	18,791,173,359	507,479	7.20%
	5	연료판매점	15,951,682,235	418,166	6.10%
	6	학원	15,710,386,952	63,649	6.10%
	7	보건위생	8,887,811,188	223,290	3.40%
	8	병원	8,726,880,373	128,166	3.40%
	9	약국	8,199,249,373	565,920	3.20%

기간	순위	기간	사용액	건수	비율
	10	레저용품	4,440,186,073	54,932	1.70%
	11	자동차정비 유지	3,849,209,469	58,990	1.50%
	12	의류	3,622,257,398	80,914	1.40%
	13	신변잡화	2,464,158,357	157,976	0.90%
	14	회원제형태	2,463,507,184	18,523	0.90%
	15	가구	2,322,596,682	33,321	0.90%
	16	서적문구	2,297,543,360	107,343	0.90%
	17	기타의료기관	2,257,361,882	25,495	0.90%
	18	유통업 비영리	2,054,611,296	84,768	0.80%
	19	레저업소	1,960,289,373	138,655	0.80%
	20	문화.취미	1,177,510,443	41,365	0.50%



제3장 고양페이 성과 분석 및 활성화 방안

제1절 고양페이 성과 분석

제2절 문제점 및 한계 극복 방안

제3절 충전식 인센티브 지급 방식 효과 분석



제3장 고양페이 성과 분석 및 활성화 방안

제1절 고양페이 성과 분석

1 지역사회 소상공인 매출증대 효과 분석

가. 배경

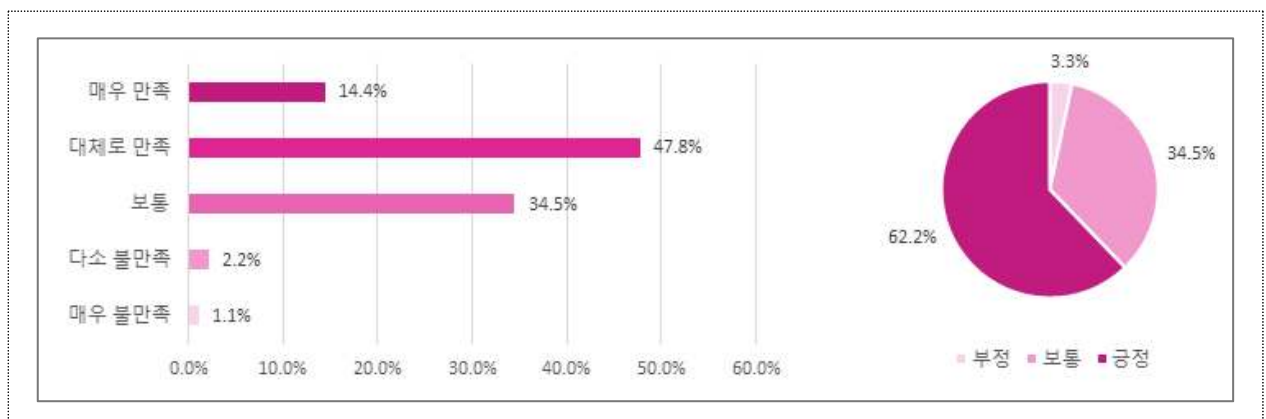
◆ 고양시정연구원에 따르면 고양페이 정책이 점포 매출액 상승에 기여하는 정도는 35.1%가 도움을 받았다고 응답하였으며 매출액 상승 정도는 10% 이상이 36% 응답률을 보임

■ 2020년 12월 경기연구원에서 발표한 ‘지역화폐의 소상공인 매출 효과 및 적정모형에 관한 연구: 경기도 사례를 중심으로’ 연구에 따르면 2019년 4월 1일부터 2020년 8월 31일까지 경기지역화폐가 소상공인 매출액 증대에 긍정적인 영향을 일으켰다는 결과를 발표함. 매출증대 효과 관련 경기연구원의 연구결과는 다음과 같음.

- 경기지역화폐 제도 도입 효과는 단기적으로는 유의미한 결과를 보여주지 못함. 그렇지만 제도가 정착되는 중장기적인 기간의 시계열 자료를 대입할 경우 제도 도입 효과는 유의미한 결과를 보여줄 수 있는 것으로 추측됨
- 2019년 1년 동안 경기지역화폐가 소상공인 매출에 미친 영향 분석결과, 경기도 내 소상공인 점포에서 지역화폐 결제 고객이 있는 경우가 결제 고객이 없는 경우에 비해 매출액이 월평균 206만 원 상승한 효과가 발생하였음.
- 2019.1.1. ~ 2020.8.31.기간 동안의 조사자료를 사용하여 패널분석을 한 경우, 지난 20개월 동안에 걸쳐 분기별 월평균 경기지역화폐 결제액이 100만 원 증가함에 따라 경기도 소상공인의 분기별 월평균 매출액이 94.5만 원 증가한다는 결과가 통계적으로 1% 이내에서 유의하게 도출됨. 이는 2020년 들어 COVID-19라는 사태가 발생한 시기의 지역화폐 사용과 소상공인 매출 상황을 반영한 결과임.

■ 2020년 고양시정연구원에서 발표한 ‘고양시 고양페이 가맹점 실태조사(표본: 3,456)’에 따르면 고양페이 정책이 점포 매출액 상승에 기여하는 정도는 35.1%가 도움을 받았다고 응답하였으며 매출액 상승 정도는 10% 이상이 36% 응답률을 보임. 또한 고양페이 정책에 대한 만족도는 62.2%를 보이며 지역경제 활성화의 목적에 맞는 정책이라는 응답은 70%로 높게 나타남. 매출증대 효과 관련 고양시정연구원의 연구결과는 다음과 같음.

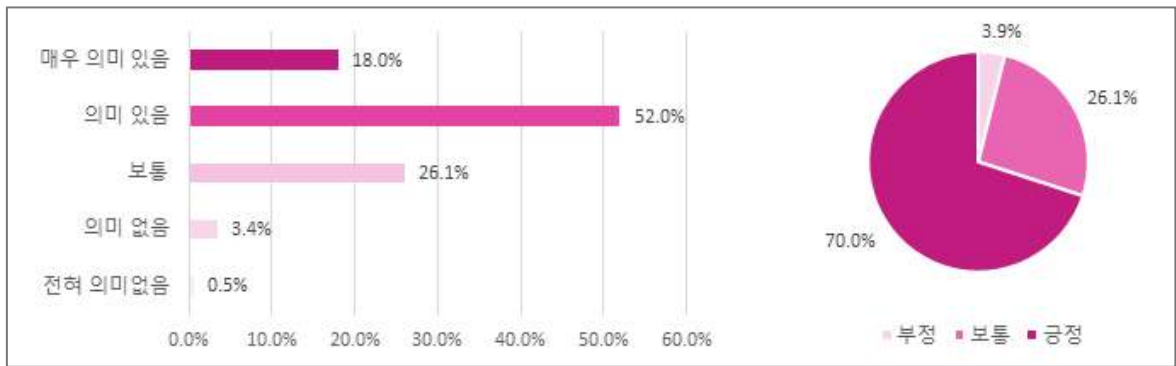
- 고양페이 정책 만족도에 관한 조사 결과 대체로 ‘만족(47.8%)’, ‘보통(34.5%)’, ‘매우 만족(14.4%)’, ‘다소 불만족(2.2%)’, ‘매우 불만족(1.1%)’ 순으로 조사되었음. ‘매우 만족’과 ‘만족’을 긍정적으로 보고 ‘매우 불만족’과 ‘다소 불만족’을 부정적으로 보았을 때 고양페이 정책에 긍정적(62.2%), 보통(34.5%), 부정적(3.3%)로 나타나 대부분 긍정적이거나 보통으로 생각하고 있는 것으로 나타남.



* 출처 : 고양시정연구원(2020), 고양시 고양페이 가맹점 실태조사

<그림 3-1> 고양페이 정책 만족도(가맹점)

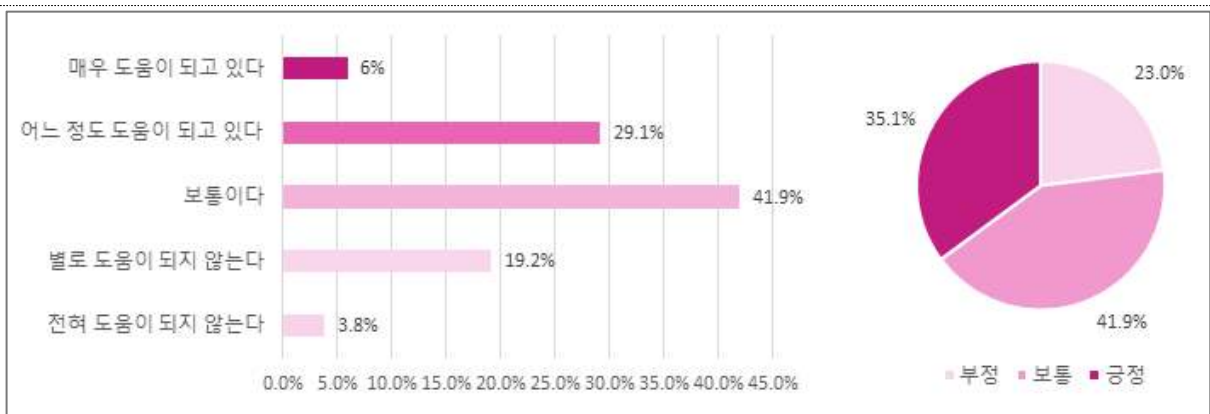
- 고양페이 지역경제 활성화 목적 적합도에 관한 조사 결과 대체로 ‘의미 있음(52.0%)’, ‘보통(26%)’, ‘매우 의미 있음(18.0%)’, ‘의미 없음(3.4%)’, ‘매우 불만족(0.5%)’ 순으로 조사되었음. ‘매우 의미 있음’과 ‘의미 있음’을 긍정적으로 보고 ‘전혀 의미 없음’과 ‘의미 없음’을 부정적으로 보았을 때 고양페이 지역경제 활성화 목적 적합도에 긍정적으로 생각하는 의견은 70% 보통은 26%, 부정적으로 생각하고 있는 의견은 3.9%로 나타남.



* 출처 : 고양시정연구원(2020), 고양시 고양페이 가맹점 실태조사

<그림 3-2> 고양페이 지역경제 활성화 목적 적합도(가맹점)

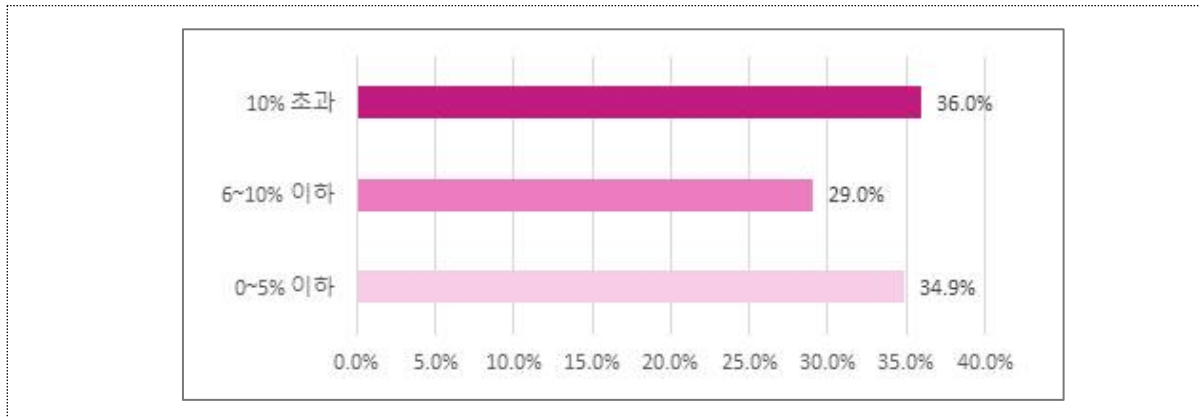
- 고양페이의 매출액 상승 기여도에 관한 조사 결과 대체로 ‘보통이다(41.9%)’, ‘어느 정도 도움이 되고 있다(29.1%)’, ‘별로 도움이 되지 않는다(19.2%)’, ‘매우 도움이 되고 있다(6.0%)’, ‘전혀 도움이 되지 않는다(3.8%)’ 순으로 조사되었음. ‘매우 도움이 되고 있다’와 ‘어느 정도 도움이 되고 있다’를 긍정적으로 보고 ‘별로 도움이 되지 않는다’와 ‘전혀 도움이 되지 않는다’를 부정적으로 보았을 때 고양페이의 매출액 상승 기여도에 긍정적으로 생각하는 의견은 35.1% 보통은 41.9%, 부정적으로 생각하고 있는 의견은 23.0%로 각각 나타남.



* 출처 : 고양시정연구원(2020), 고양시 고양페이 가맹점 실태조사

<그림 3-3> 고양페이의 매출액 상승 기여도(가맹점)

- 한 달 평균 매출액을 100%로 보았을 때 고양페이 사용에 의한 매출액이 어느 정도 되는지에 대한 질문에 10%가 초과한다는 응답은 36.0%, 6~10%이하라는 응답은 29.0%, 0~5%이하라는 응답은 34.9%로 나타남.



* 출처 : 고양시정연구원(2020), 고양시 고양페이 가맹점 실태조사

<그림 3-4> 고양페이의 매출액 상승 기여도(가맹점)

나. 연구방법

◆ 통화 '승수효과'를 통해 지역에서 생산된 경제적 가치를 확대·전파함으로써 지역경제 활성화에 기여할 수 있다고 함

- 경기복지재단(2015)의 '경기도 지역화폐 도입 및 활성화 방안' 연구에 따르면 경제적 측면에서 복지화폐는 지역 내 자원순환을 촉진, 지역경제 안에서 화폐화하지 못한 자원을 되살리고 통화 '승수효과'를 통해 지역에서 생산된 경제적 가치를 확대·전파함으로써 지역경제 활성화에 기여할 수 있다고 함.
- 2014년 강원도의 '강원도 지역통화 연구보고서' 연구에 따르면 지역 통화는 지역 내 자원순환을 촉진함으로써 주민들의 삶의 질을 높이고, 지역경제 안에서 화폐화하지 못한 '죽은' 노동을 되살려 새로운 일자리가 만들어질 수 있는 계기를 제공하며, 통화 '승수효과'를 통해 지역에서 생산되는 경제적 부가가치를 확대 전파할 수 있는 좋은 도구이며 수단이라고 설명함.
- (승수효과) 경제이론에서 어떤 경제변량이 다른 경제변량의 변화에 따라 바뀔 때, 그 변화가 한 번에 끝나지 않고 연달아 변화를 일으켜서 마지막에는 최초 변량의 몇 배에 이르게 되는 현상을 승수효과(Multiplier Effect)라고 함. 예를 들어, 지방정부가 지역개발 사업에 10억을 투자했을 경우, 소비가 소비를 낳는 연쇄작용을 통해 총 25억이 소비되었다면 투자금액 대비 2.5배의 투자효과(승수)를 만들어낸 것이라 할 수 있음.

- $100\text{억} \times (1+0.6+0.62+0.63+0.64+\dots) = 250\text{억}$ (한계소비성향 0.6가정 시, 투자승수=2.5)

- (지역 승수효과) 특정한 지역 안에서 돈이 여러 단계를 순환(소비)되면서 최초 공급된 화폐량보다 더 많은 돈이 유통되는 것을 통화의 지역승수효과(Local Multiplier Effect)라고 정의 함. 만일 어떤 기업(A)의 연 매출액이 100억 원이고 이 중 80%를 지역 안에서 (원료 공급자 납품대금, 직원 급여 등으로) 지출했고 이 돈을 받은 납품업자 및 직원들이 이 중 50%를 지역안에서 소비했으며 이 돈을 받은 소매상들이 다시 50%를, 이 돈을 받은 또 다른 소매상이 50%를 지역 안에서 소비했다면,

- 매출액(100억 원) 중 80%(80억 원)를 납품대금과 직원급여로 지급

- 지급받은 돈(80억 원)의 50%(40억 원)를 소매상들에게 지급

- 지급받은 돈(40억 원)의 50%(20억 원)을 다른 소매상들에게 지급

- 지급받은 돈(20억 원)의 50%(10억 원)을 또 다른 소매상들에게 지급

위 4단계를 거치면서 소비된 돈의 총액수는 총 150억 원이고, 따라서 A기업의 지역승수(지역경제 기여도)는 2.5라는 계산이 도출됨

■ 2019년 ‘시흥 지역화폐 시루의 경제효과 분석’ 연구에 따르면 지역화폐 유통을 통한 지역경제 활성화의 이론적 근거로 지역승수효과(local multiplier effect) 이론을 검토하였음. 승수효과란 정부가 지출을 늘릴 경우 지출한 금액보다 많은 수요가 창출되는 현상이며, 지역화폐 사업을 통한 지역경제의 파급효과는 여타 개발사업과 비교하여 더 높은 효율을 보인다고 함.

- 여타 개발사업의 경우 특히, 토건 개발사업의 경우 대기업에의 발주를 통한 개발이 이뤄지는 경우가 대부분이며, 그 과정에서 발생하는 효용의 일부 혹은 대부분이 해당 대기업에 귀속되어 지역 밖으로 빠져나가는 현상이 발생함
- 반면, 지역화폐 사업을 통해 발생한 경제적 파급은 오로지 지역 내에서만 순환되며 그러므로 그 효용 또한 온전하게 지역 내부로 귀속됨

토건 개발사업의 경우	지역화폐 사업의 경우
$u(\Delta G) = U$ $U = k_g U + (1 - k_g) U$ $0 < k_g \leq 1$	$u(\Delta G) = U$ $U = k_g U + (1 - k_g) U$ $K_g = 0$
ΔG = 정부 지출의 증가 $u(\Delta G)$ = 정부 지출의 증가로 발생하는 효용(경제적 파급) k_g = 효용(경제적 파급)에서 대기업을 통해 지역 외부로 빠져나가는 비율	

* 출처 : 시흥시(2019), 시흥 지역화폐 시루의 경제효과 분석

<그림 3-5> 토건사업과 지역화폐 사업의 경제적 파급 비교

다. 연구결과

◆ 1개 가맹점당 평균 489만원의 추가 매출이 고양페이에 의해 나타난 것으로 분석되며, 투자금액(고양페이 인센티브) 대비 약 10.5배의 효과(승수) 달성

■ 고양페이의 총 사용량은 2021년 5월 까지 약 2,276억원이고 가맹점은 46,484개로 총 사용금액을 가맹점수로 나누면 1개 가맹점당 평균 489만원의 추가 매출이 고양페이에 의해 나타난 것으로 분석됨.

- 2019년 4월부터 2021년 5월(5월 26일)까지의 일반발행금 현황
 - 충전금액은 243,233,064,153원.
 - 사용금액은 227,653,244,523원.
 - 잔액은 15,074,990,013원.

■ 승수효과의 관점으로 보자면 국비 및 시비(고양페이 인센티브)는 약 215억원으로, 총 2,276억원이 소비되었으므로 투자금액 대비 약 10.5배의 투자효과(승수)를 만들어낸 것이라 할 수 있음.

- 2019년 4월부터 2021년 5월(5월 26일)까지의 화폐환수율(충전량 대비 사용량)은 93.6%로 가정할 수 있음.
- 고양페이의 화폐 환수율은 약 93.6%이고, 승수효과는 약 1.06 ~ 1.10배로 가정할 수 있음
 - 고양페이의 승수를 재유통승수로 가정하면 재유통률(화폐환수율) 93.6%를 등비로 하는 무한등비 급수의 결과로도 추정이 가능함.

- 지역화폐 ‘인천 e음’ 과 비교할 경우 고정된 %의 인센티브, 예를 들어 6%의 인센티브의 경우 1.06배의 승수효과를 보임(시흥시, 2019).
- 고양페이 구매자 인센티브는 6% ~ 10%(고양시 지역화폐 홈페이지, 2021)
- 일반적으로 경제학에서 소비의 승수효과는 다음과 같은 수식으로 요약 될 수 있음(시흥시, 2019).

$$\begin{aligned}
 \Delta LM & \\
 &= \Delta LM1 + \Delta LM2 + \Delta LM3 + \dots \\
 &= \Delta LM1 + \sigma \cdot \Delta LM1 + \sigma \cdot \Delta LM2 + \dots \\
 &= \Delta LM1 + \sigma \cdot \Delta LM1 + \sigma^2 \cdot \Delta LM1 + \dots \\
 &= \Delta LM1 \cdot [1 + \sigma + \sigma^2 + \dots] \\
 &= \frac{\Delta LM1}{1 - \sigma}
 \end{aligned}$$

LM : 지역화폐 • 상품권으로 인한 총 지출, 파생지출의 합

LM_i : 총 지출로 인한 i 단계 파생지출; σ : 승수(*multiplier*)

- 고양페이의 승수를 재유통승수로 가정한다면 고양페이의 실제 경제적 파급 효과는 사용금액 227,653,244,523원 보다 높다고 가정할 수 있음.
- 고양페이(전자화폐)의 승수(재유통승수는) 1.06배 ~ 1.10배 이므로 사용금액은 실제 사용금액인 2,276억원 보다 높은 2,412억원 ~ 2,503억원으로 추정할 수 있음.
- 승수효과의 다른 관점으로 국비 및 시비(고양페이 인센티브)는 약 215억원으로, 총 2,276억원이 소비되었으므로 투자금액 대비 약 10.5배의 투자효과(승수)를 만들어낸 것이라 할 수 있음.

2 고양시민 소비 진작 효과 분석

가. 배경

◆ 고양페이가 지역경제 활성화를 위해 의미 있는 정책인가에 대한 응답은 고양시민 70%가 '의미 있다'고 응답

■ 2020년 고양시정연구원에서 발표한 '고양시 정책만족도 및 고양페이 이용자 만족도(표본: 3,410)'에 따르면 고양시민 60%가 사용경험이 있으며, 70%가 앞으로 사용할 예정임. 고양페이가 지역경제 활성화를 위해 의미 있는 정책인지 시민들의 의견을 수집한 결과 전체의 70.1%가 의미 있다고 응답함. 또한 지역상권 활성화 정도에 대한 조사 결과, 전체 응답자 중 41.6%가 '조금 도움됨' 이라고 응답하였고, 그 다음으로는 30.5%가 '매우 도움됨' 이라고 응답. 고양시민 소비 진작 효과 관련 고양시정연구원의 연구결과는 다음과 같음.

- 고양페이가 지역경제 활성화를 위해 의미 있는 정책인지 시민들의 의견을 수집한 결과 전체의 70.1%가 의미 있다(“의미 있음” + “매우 의미 있음”)고 응답한 것으로 나타남. 특성별로 살펴보면 ‘공무원(76.6%)’이 의미 있다고 응답한 경우가 가장 많았음.
- 위기극복지원금처럼 소비자를 대상으로 지원하여 지역 소비를 발생시키는 정책과 소비감소로 어려움을 겪고 있는 가맹점을 직접 지원해 주는 정책 중 어느 것이 더 지역 상권을 살린다고 생각하는지를 알아본 결과 전체 응답자 중 76.0%가 ‘소비자 지원 정책’에 응답하였고, 나머지 24.0%가 ‘가맹점 직접 지원금 정책’에 응답하였음.
- ‘소비자 지원(재난소득, 위기극복지원금 등)’으로 인한 지역상권 활성화 정도에 대한 조사 결과, 전체 응답자 중 41.6%가 ‘조금 도움됨’ 이라고 응답하였고, 그 다음으로는 30.5%가 ‘매우 도움됨’ 이라고 답하였음. ‘가맹점 직접 지원금 지원’으로 인한 지역상권 활성화 정도 조사 결과, 전체 응답자 중 37.8%가 ‘보통’ 이라고 응답했고, 그 다음으로 33.2%가 ‘조금 도움됨’ 이라고 응답하였음. 연령별로 살펴보았을 때 30대의 경우 ‘조금 도움됨’이 가장 높은 응답 비중을 보이고, 36.4%로 나타났다. 직업별로는 자영업과 학생의 경우 ‘조금 도움됨’이 가장 높은 응답 비중을 보였고,

각각 39.4%, 36%로 나타났으며, 이를 제외한 나머지 직업에서는 ‘보통’에 가장 높은 응답 비중을 보였음.

나. 연구방법 및 결과

◆ 시민 1인 평균 약 51,500원의 인센티브가 지급되었으며, 승수효과의 관점으로 시민 1인 평균 약 540,750원의 소비 진작 효과 도출

■ 2021년 5월까지 고양시민에게 지급된 인센티브는 약 215억원이며, 고양페이 카드를 등록한 시민은 417,339명으로 시민 1인 평균 약 51,500원의 인센티브가 지급된 것으로 분석되었으며, 승수효과의 관점으로 가정하면 시민 1인 평균 약 540,750원의 소비 진작 효과를 도출하였다고 말할 수 있음.

- 인센티브 전체 누적 지급금액은 21,507,335,845원

<표 3-1> 고양페이 인센티브 - 전체 누적

총전금액	사용금액	잔액
21,507,335,845 원	20,092,685,964 원	1,382,822,928 원

- 2019년 4월부터 2021년 5월(5월 26일)까지의 인센티브 현황은 다음과 같음
 - 지급금액은 21,507,335,845원.
- 승수효과의 관점으로 가정하면 국비 및 시비(고양페이 인센티브)는 약 215억원으로, 총 2,276억원이 소비되었으므로 투자금액 대비 약 10.5배의 투자효과(승수)를 만들어낸 것이라 할 수 있음. 다시 말하면 시민 1인 평균 약 540,750원의 소비 진작 효과를 도출하였다고 말할 수 있음.

3 충전식 인센티브 지급 방식 효과 분석

◆ 예산 운용과 부정유통 방지를 위해 결제 즉시 포인트가 적립되는 후(後)캐시백 충전식 체크카드로 전환하는 방향 필요

가. 배경

- 서울시의 경우 2021년 1월 구매시 10% 선할인, 선결제상품권 결제액의 10%를 페이백 하는 정책을 실행하였으나(세계일보, 2021. 01. 18.), 4개월 후 디지털투데이(2021. 05. 07.) 기사에 따르면 지역화폐를 발행한 서울시 25개 자치구 중 70%(18개)가 예산을 소진해 현재 판매를 중단한 것으로 나타났음.
- 2021년 고양시정연구원 실태조사 보고서에 따르면, 고양페이 인센티브 비율 적정 수준 조사 결과, 전체 응답자 중 53.0%가 ‘10%’에 응답하였으며, 그 다음으로는 ‘6% 현재 유지(32.7%)’, 로 나타났음. 이는 무조건적인 인센티브 확대를 요구하는 것은 아니며 대체로 현재의 인센티브 제도에 만족하는 것으로 판단됨.
- 경기연구원(2020) 조사에 따른 선불제 할인과 후불제 적립의 비교분석 그림은 다음과 같음,

	선불제 할인	후불제 적립
특징	- 구입시 선할인	- 사용시 후적립
장점	- 판매시 홍보 효과 큼 - 소비자 반응이 빠름	- 결제시 Payback 적립으로 소비 촉진 - 인센티브 예산의 후집행 - 상대적 예산 과소(9.09%)
단점	- 예산의 선집행 - 전체 발행비 대비 예산소요 과다(11.1%)	- 소비자 반응이 늦음

* 출처 : 경기연구원(2020), 지역화폐의 소상공인 매출효과 및 적정모형에 관한 연구

<그림 3-6> 인센티브 선불제 할인/후불제 적립 장·단점 비교

	선불제 할인	후불제 적립	선후불 혼합 (사용 조건형 할인)
사례	경기 지역화폐	인천 e음	경기 소비지원금 (한정판 지역화폐)
정액	10,000원	10,000원	200,000원
구입시	9,000원	10,000원	200,000원
총유동액	10,000원	110,000원	250,000원
인센티브 유형	선할인	후적립	즉시지급(10%) + 후적립(15%)
인센티브	1000원	1000원	20,000원 + 30,000원
총인센티브율	11.1% (9000원+ 1000원)	9.09% (10,000원+ 1000원)	25% (200,000원+ 50,000원)
인센티브 발생 시점	구입 즉시	사용시	조건 충족후 (2개월 내 20만원 사용후)

* 출처 : 경기연구원(2020), 지역화폐의 소상공인 매출효과 및 적정모형에 관한 연구

<그림 3-7> 인센티브 선불제 할인/후불제 적립 비교

■ 타지자체와 같이 고양시 또한 보조비율이 70%를 육박할 만큼 인센티브 예산은 국도비에 의존적일 수밖에 없으며, 보조 수단이 없을 경우 인센티브 비율을 높여 지역화폐 활성화 추진은 한계가 있는 실정임. 고양시청 내부자료에 따르면 2021년 고양페이 할인 비용은 총 13,040,000,000원으로, 국비 9,304,000,000원, 도비 1,868,00,000원, 시비 1,868,000,000원으로 구성되어 있음. 이에 고양시 예산 운용 관리 및 소비 유인 등을 위한 결제 즉시 포인트가 적립되는 후캐시백형 충전형(후불제 적립)으로 전환하는 방향이 바람직하다고 판단됨.

- 2021년 3월 행정안전부에서 실시한 ‘지역사랑상품권 부정유통 일제단속’ 결과 후캐시백형(위반행위 3건) 상품권의 경우 선할인형(위반행위 109건) 상품권과 비교할 때 부정유통 등 단속 건수가 적게 나타났음. 또한 후캐시백형 상품권은 선할인형 상품권 보다 즉각적인 소비를 유도하고 추가적 소비를 발생 시킨다는 장점도 있다고 발표함.

나. 전문가 의견

- 사전인터뷰와 토론회를 통한 3주체 의견을 종합하자면 대체로 현재의 지급방식을 유지하지만 모바일 충전, 결제금액 알림 등 부가서비스에 대한 필요성이 도출되었고, 인센티브 금액이 큰 차이가 없다면 비교의 실익은 커 보이지 않는다는 의견이 있었음.

- 도입 전 효과성 검증 후속연구 실시 필요
- 잔여 금액 기부 시스템 검토 필요
- 은행 자동연계 충전 방식(예: 카카오페이)
- 재정지출의 경제성 분석 후속연구 필요
- 인센티브 금액이 큰 차이가 나지 않는다면, 비교의 실익은 커 보이지 않음

■ 전문가 의견의 세부 내용은 다음과 같음.

- 현행 충전식·후불형 인센티브 지급 방식과 관련하여 개선사항은 재정적인 지원에 대한 제약사항이 크지 않는 경우, 지원 비율을 조정하여 실제 대상자에게 경제적 혜택이 더 많이 돌아갈 수 있도록 하는 것이 단기적으로는 유용할 수 있음(→ 지역화폐 사용 활성화 측면)
- 인센티브 지급 방식에 대한 정책적 결정에 대해서는 충전식 방식과 인센티브 방식에 대한 선택 및 결정에 대해서는 효과성 검증 등과 같은 후속 학술연구 등 검증작업을 거친 후 선택하는 것이 필요하고, 두 가지 방식을 활용하여 대상자가 선택하게 하는 경우에도, 재정적 효율성 측면에서 검증 과정을 거치는 것이 필요
- 지역화폐 활용과정에서 잔여 포인트 혹은 금액에 대해서는 기부가 가능하

도록 하여 관련 재원이 지역사회에 최소한의 기여할 수 있는 대안을 검토하는 것도 필요(→신용카드 포인트 기부제도와 유사한 방식으로 운영)

- 충전식 카드 사용에 따라 충전이 되지 않은 상태일 때 이용을 하려다 그냥 일반 신용카드나 현금으로 대체 하는 경우가 현재 빈번한 상황. 카카오 페이처럼 자동연계 충전이 되고, 월 사용 후 인센티브가 지급되는 방식에 대한 고민도 필요해 보임.
- 공급자인 고양시의 재정여력이 충분한 지에 대한 면밀한 검토 필요
- 충전식·후불형 인센티브 지급 및 이들의 혼합 방식이 현실에서 적용되고 있고, 또 적용된 적이 있음. 경기지역화폐와 인천e음 화폐, 경기지역화폐 소비지원금(혼합형)이 대표적인 사례임. 각각 입장일단이 있을 것으로 보임. 인센티브의 금액(비율)에서 큰 차이가 나는 것이라면 그 효과 면에서 비교할만한 주제가 되겠지만 별 차이가 안 난다면 이들 간 비교의 실익은 커 보이지 않음.
- 제도의 취지와 운영자의 부담완화 측면에서 충전 즉시 인센티브를 지급하는 방식보다 후불형 인센티브 지급 방식 또는 캐쉬백 방식의 지급 방식이 지속가능한 방식이라고 생각됨.

다. 기타 10억 초과 기업 대상 정책 적용여부 쟁점 관련 의견

- 2021년 ‘고양시 고양페이 가맹점 실태조사’ 보고서에 따르면 연매출 10억 초과 기업 대상 정책 적용여부에 대한 검토가 필요하다는 연구결과가 제시되었음. 이에 전문가 의견 수렴 결과 대형마트로의 쏠림 방지 기조 유지(현 고양시 정책 유지) 및 가맹점 매출구간별, 업종별 인센티브 차등 적용 후속연구 필요성이 제기되었으며, 세부내용은 다음과 같음.
- 소득 재배분, 즉 소상공인들이나 특정 산업분야의 영세상인들을 보존한다는 점에서는 바람직하지 않다고 판단. 단, 고양시의 고양페이 활용 목적이 경제성장에 있다면 큰 문제가 없다는 생각. 중요한 것은 고양시가 어디에 정책목표를 두고 있는 것인지 고려해야 함.
- 고양페이 정책의 목표가 지역 소상공인 상권 활성화에 있는 만큼, 무한정으로 사용처를 확대하여선 안됨.

- 연매출 10억 이상 가맹점 사용 불가능 정책 설계 당시에도 논란이 많았던 규정임. 5억으로 해야 한다는 주장부터 20억까지 완화하자는 주장까지 다양했음. 현실적인 타협책으로 10억을 설정한 것인데 막상 실행을 해보니 현실에서 그 취지를 살리기 어려운 여건에 처한 경우가 생기게 됨. 실제 대형마트(예, 농협하나로 마트 등) 빼고서 가맹점으로서 물건을 살 수 있는 매장이 거의 없는 곳도 있고, 외지여서 거주민 수가 적어 가맹점이 없는 경우도 있고, 업종별 특성상 10억 미만이 너무 빠빠한 업종도 있고, 매출 10억 미만 점포인데도 불구하고 대형마트 내에 입점하고 있다는 이유로 가맹점이 될 수 없는 경우도 있음. 이들에 대해 어떻게 할 것인지 합리적 기준을 설정해야 할 것임. 단, 고양시의 경우는 예외 적용이 적절치 않을 수 있음. 그리고 매출 규모에 따른 규제는 소비자 입장에서 효용을 떨어뜨리는 바, 끊임없는 이의제기의 대상이 될 수 있음. 다만 명분이 지역상권 영세소상공인 매출을 늘려(소비진작) 지역경제를 살리는데 일정 정도의 저지선을 확보하겠다는 정책 취지에 비춰 볼 때 이 둘 간에 형량을 해서 최적점을 제시해야 함.
- 제도 취지에 10억 이상 가맹점 사용 불가능은 합당해 보임. 다만 사용처 확대 측면에서 사용자의 불만이 증대된다면 인센티브를 차별적으로 적용하는 방식을 통해 확대하는 방안에 대해서도 논의가 필요해 보입니다.
- 지역화폐가 적극적으로 활용되고, 지역화폐의 순환주기를 단축하기 위해서는 사용처에 대한 다양성과 포괄성 확보가 제일 중요한 부분임. 지역화폐 운용과정에서 현실적 제약사항 중 하나가 가맹점을 모집하는 것인데, 가맹점 가입에 대한 조건이 복잡하고 다양할수록 지역화폐를 사용할 수 있는 가맹점 수가 제한되는 문제가 발생함
- 현행 10억이상 가맹점 사용불가능에 대해서는 사용자 입장을 보다 적극적으로 고려하여 매출규모를 일정부분 상향조정하는 것이 필요함. 다만, 방법론적인 측면에서는 모든 대상자와 가맹점을 풀기보다는 생활필수 항목과 관련된 부분에 한하여 소비확대와 지역경제 활성화에 기여할 수 있는 대상을 중심으로 확대하는 방법도 고려 가능
- 물론 중소 자영업을 육성하고 골목상권을 활성화한다는 점에서 영세상인에 대한 지원책은 중요함. 하지만 연매출 10억 이상의 업장으로도 사용처 확대를 고민해볼 시점. 업장을 매출액 규모로 제한하다보면 사용자 입장에서는 사용의 메리트를 잃어버릴 수 있음. 기 충전된 페이를 사용하고 나서도

다시 페이를 사용할 수 있게 하는 유인이 필요한데 사용처가 제한될 경우 이에 대한 장점이 사라질 수 있음. 따라서 연매출 10억 이상의 가맹점에서 사용이 가능하도록 풀어주어, 고매출과 저매출 상점 모두 낙수효과를 누릴 수 있도록 제도적 지원을 해주시는 것이 바람직함. 물론 대형마트나 가전제품을 파는 양관점 등에 대해서는 규제가 필요함. 따라서 기계적으로 10억 이상의 한계를 정하는 것은 최근의 경제상황과 소비패턴에 비추어 볼 때 바람직하지 않음.

제2절 문제점 및 한계 극복 방안

1 문제점

◆ 지역화폐 편의성 악용과 국도비 예산 부족 및 활성화에 대한 수요 발생

가. 지역화폐 도입과 사회적 문제 대두

■ '어디서든 24시간 결제' 가능한 QR코드 결제 편의성 '악용' 사례

- 뉴스 1 (2021. 03. 04.) 기사에 따르면 범죄에 악용된 QR코드 방식 지역화폐는 시간과 장소에 구애를 받지 않는다는 게 가장 큰 장점이다. 매장에 직접 방문하지 않고 전국 어디서나 충전하고 결제해 사용할 수 있다고 함.
- 통상 지자체에서는 일정 한도금액 지역화폐 구입시 10%의 인센티브를 더해 포인트형식으로 소비자에게 지급함. 소비자의 경우 10만원을 충전하면 11만원어치 물품을 구매할 수 있는데 이를 범죄에 이용한 사례가 적발됨.
- 2020년 3월부터 5월까지 경기와 충남, 울산 지역에 각 2개씩 유명업체 6곳을 차려놓고 지역화폐 47억5천만원 상당을 허위 결제해 할인액 10%에 해당하는 4억7천500만원을 챙긴 범죄를 적발(연합뉴스, 2021. 03. 03.)

■ 발행한도 조기소진과 예산 부족

- 경향신문 (2021. 05. 03.) 기사에 따르면 현재 경기 도내 지역화폐 가입자 수는 540만명으로, 1년 새 400만명 늘었다. 31개 시·군이 올 들어 지난 3월 말까지 발행한 지역화폐 규모는 1조170억원으로 지난해 같은 기간 3233억원과 비교할 때 3배 이상 증가했음
- 수원시는 지난해 3월 지역화폐(수원페이) 카드 발급 건수와 사용량이 급증하면서 예산 대부분을 소진하자 구매 한도를 50만원에서 30만원으로 하향 조정. 비슷한 시기에 용인시도 한시적으로 지역화폐(용인와이페이) 구매 한도를 50만원에서 30만원으로 20만원 낮춘 바 있음. 오산시는 지난해 재난 기본소득 지급 3개월 만에 지역화폐(오색전) 가입자 수가 폭증하자 예산 소진 사태를 막기 위해 지역화폐 인센티브 비율을 10%에서 6%로 낮추기도 했음
- 디지털투데이(2021. 05. 07.) 기사에 따르면 지역화폐를 발행한 서울시 25개

자치구 중 70%(18개)가 예산을 소진해 현재 판매를 중단한 것으로 나타났음. 5개 자치구 중 18개 자치구의 지역화폐가 발행 한도를 소진함. 강동, 강북, 강서, 광진, 노원, 도봉, 동대문, 동작, 마포, 서대문, 서초, 성동, 성북, 송파, 양천, 은평, 용산, 구로구 등이 당초 발행한 지역화폐를 모두 판매함.

나. 고양페이 문제점 도출

■ 주체별 수요기반 도출된 문제점

- 고양페이 가맹점(고양시 고양페이 가맹점 실태조사, 2021)
 - 매출액 증가에 도움이 되는가에 대한 답변으로 35.1%는 ‘도움이 된다’ 고 나타났지만, ‘보통이다’ 로 답변한 응답자 또한 41.9%로 나타나 고양페이 활성화 정책이 필요하다고 판단됨.
 - 고양페이 정책에 대한 홍보 및 활용 방안 수립이 필요하며, 고양페이 정책 관련 연계 사업에 대한 논의가 필요하고, 충전 인센티브 등 사용자 혜택 강화 필요
- 고양페이 사용자(고양시 정책만족도 및 고양페이 이용자 만족도, 2021)
 - 1순위 개선 사항: 전체 응답자 중 62.4%가 ‘사용처 확대(現, 연매출 10억 이하 업소만 가능)’ 에 응답 15.8%가 ‘모바일(앱) 결제’ 응답
 - 2순위 개선 사항: 전체 응답자 중 34.5%가 ‘모바일(앱) 결제’ 에 응답하였고, 그 다음으로는 28.6%가 ‘인센티브확대(현재 6%~10%)’ 에 응답
- 고양시청
 - 후불형 인센티브 지급 방식 효과 분석 및 개선
 - 자원봉사 연계 인센티브 시스템 도입
 - 고양페이 포인트(적립금) 시스템 도입
 - 고양페이 부가서비스 도입
 - 고양페이 연계 특성화 사업 도입
- 전문가 의견
 - 가맹점, 사용자 대상 중단연구 필요(ANOVA, t-test를 통한 고양페이 도입 사용 전·후에 관한 경제효과성 차이검증)
 - 고양시의 재정자립도는 30% 중반대로 감소하는 추세, 고양시의 혈액과 같은 순

환 기반 필요, 지속가능성에 대한 후속 연구가 필요

- 10대(사용정도 최다)와 40대(소비빈도 최다)의 정책 발굴 필요
- 지역경제활성화 VS 소득재배분의 명확한 목표 설정 필요
- 지역화폐 수혜업종의 편중 탈피, 가맹점 매출별도 서베이 필요
- 대형마트 매출을 소형마트로 이동시키려는 지역화폐의 본 취지 유지

■ 전문가 의견 기반 도출된 문제의 세부 내용은 다음과 같음.

- 추후 후속연구 시 단순히 현황과악의 수준을 벗어나 사용자를 대상으로 정교하게 작성한 설문조사를 통하여 가장 만족을 주는 요소가 무엇이며, 재이용을 높일 수 있는 사용이 무엇인지를 과학적인 통계분석을 이용하여 도출하기를 제안함.
- 고양페이뿐만 아니라 지역화폐를 둘러싼 최고의 쟁점은 화폐의 회전을 혹은 순환율을 높이는 것이 필요한데, 아직 국내의 지역화폐 체계 자체가 이러한 순환율을 높일 수 있는 구조가 형성되지 못하고 있음.
- 고양페이의 현재 시점에서의 문제점은 잘 정리되었고, 개선방안 역시 현실적인 것으로 보이지만, 중·장기적으로 볼 때, 고양시라는 지역적인 범위 내에서 고양페이가 단순 소비 방식이 아닌 지속적인 순환 체계를 형성해서 고양페이가 고양시의 혈액처럼 지속적으로 순환될 수 있는 기반 조성이 필요함.
- 지역차원에서 지역화폐의 활성화에 방점을 두고 제반 문제점을 진단하는 측면에서 제언을 하면, 현재는 수요기반에 대한 문제점만 지적되고 있으나, 공급적인 측면에서의 문제점에 대한 진단도 보완되는 것이 필요함. 특히, 지역화폐의 발행에 따른 재원 자체가 공공(정부)의 재원에 기반하고 있기 때문에 이러한 재원 성격 다양성 확보라는 공급자적 관점에서의 개선 검토도 필요함.
- 2020년 기준 고양시의 지역화폐 발행량은 3,121억 수준으로, 2조 1,165(20년 일반회계총계규모)억원의 14.7% 수준으로 재원 규모만 놓고 적은 비중은 아님. 특히, 2017년 이후 고양시의 재정자립도가 24%에서 30%중반대로 감소하는 부분을 고려하면, 중·장기적으로 지역화폐발행 및 운영의 지속성에 대한 완전 담보는 어려움.
- 고양페이에 대한 가맹점 및 시민들의 인식조사를 통해 본 결과를 보면 고

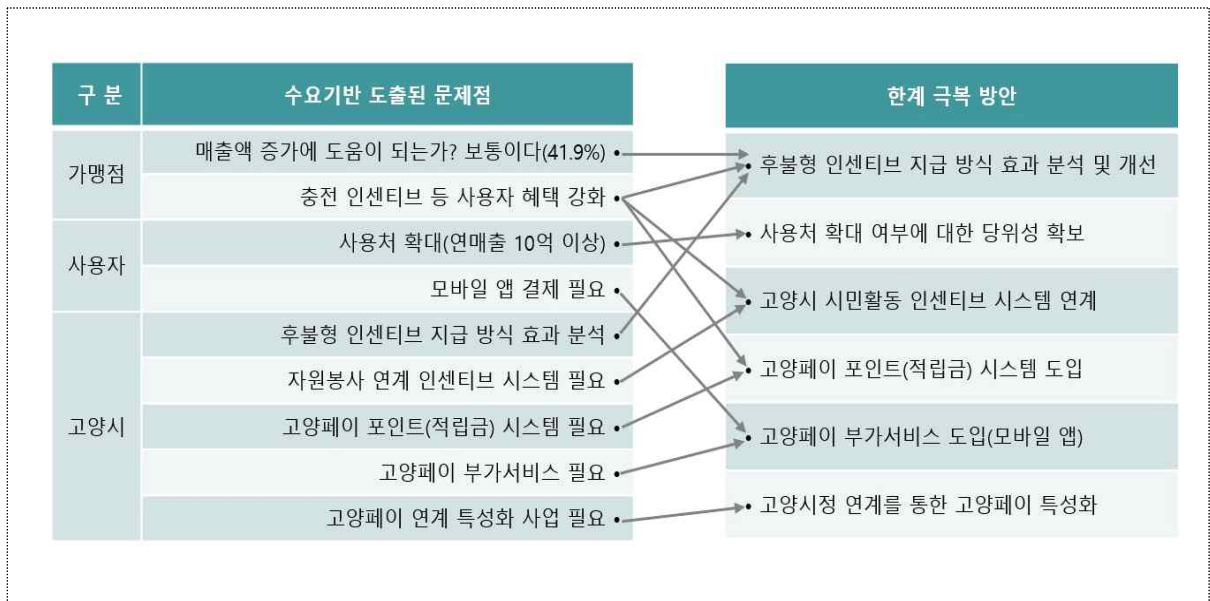
양폐이에 대해 긍정적인 의식을 가지고 있고 지역경제 활성화에도 도움이 된다는 인식을 가지고 있음. 업종별로 살펴보면 서적/문구/사무용품 가맹점에서 고양페이 정책에 대한 만족도가 더 높게 나타나고 있음. 또한 연령대별 개인 소비의 고양페이 사용정도가 가장 높은 연령은 10대로 조사되었음. 그러나 실질적인 소비빈도가 높은 연령은 40대로 카드 데이터 분석결과를 통해 볼 수 있고, 서베이 결과 사용금액 역시 월 평균 25만원으로 가장 높게 나타났음. 또한, 고양시민들의 고양페이 사용 업종은 요식·식음료 및 유통(마트, 편의점 등)업에서 소비가 높게 나타나고 있음. 결국 고양시민의 고양페이 소비가 높은 집단은 40대와 10대로 연령별 맞춤 정책 발굴이 필요해 보임. 또한 연령별 소비동향을 파악하여 업종별 혜택 강화 정책 발굴이 필요함.

- 고양페이만의 문제점이라고 하기 보다는, 일반적인 지역화폐의 문제점을 지적될 수 있는 부분이 있다고 생각. 재정정책의 한 수단으로서 지역화폐 정책의 목표가 다소 모호하다는 단점 존재. 경제 활성화를 할 것인지, 소득 재배분의 기능을 강조할 것인지 정책의 목표를 명확히 설정하는 것이 바람직함.
- 지역경제의 활력 제고와 자립화 발전을 꾀하는 정책수단으로서의 지역화폐(고양페이)의 도입은 매우 고무적임. 다만 몇 가지 난점(구조적 한계 및 극복해야 할 보편적 문제)에 대해 말씀드리고 싶음. 첫 번째는 지역화폐의 사용으로 인해 수혜를 보는 업종이나 계층이 편중되어 있다는 점. 보편적으로 지역화폐의 문제점 중에 하나가 수혜업종의 편중이지만 고양페이의 경우 일반음식점 편중 정도가 높음. 따라서 향후 정책적 지원방안에서 수혜업종의 다각화를 생각해야 함. 다음으로는 모바일 어플 등을 활용한 결제방식의 다각화를 꼽을 수 있음. 지역화폐는 하나의 대안화폐로써 사용방식 역시 현대 사회의 생활양식과 결을 맞추어 진화·발전할 필요가 있음. 가령 삼성페이 등 사적영역의 페이처럼 모바일 어플을 통해 간편하게 결제할 수 있는 방식이 추가되면 좋겠음.
- 애초부터 지역화폐는 수많은 다양한 업종에서 고르게 쓰라는 것은 아니었음. 대형마트 매출을 소형마트로 옮기겠다는 것이 취지임.

2 한계 극복 방안

◆ 요약

■ 3주체(가맹점, 사용자, 고양시청) 수요 및 의견 기반 도출된 문제와 한계 극복 방안을 도식화 한 그림은 아래와 같음.



<그림 3-8> 도출된 문제와 한계 극복 방안 도식

■ 고양페이 경제성 효과 및 가맹점 및 사용자 수요조사(종단연구) 등 후속 연구를 실시하고 새로운 정책을 수립할 필요가 있음. 본 연구에서 도출된 한계 극복 및 활성화 방안에 대한 제언은 다음과 같음.

- 고양시는 대중교통 접근성은 높은 편이나 이동 및 보행 환경에 대한 정책은 미약한 상황이며 이에 고양페이 정책과의 연계 방안을 강구
- 과도한 수준의 활동보상비 지급은 지양하고, 시민활동에 대한 보상으로 지역화폐 지급은 긍정적인 사안이지만 봉사활동의 상호검증 시스템 전제하여 추진
- 이미 고양페이 이용자들은 금전적으로 인센티브 혜택을 누리고 있으며, 고양시민들은 현재의 인센티브가 적정하다고 인식하고 있음.

- 모바일 앱에 대한 수요는 삼성페이와의 연동으로 해소되었으며, 배달 앱과의 연동에 대한 필요성을 제기하였고 지역특산품 및 우수음식점에 대한 인센티브 정책 수립을 제시
- 사랑나눔 고양페이, 친환경 포인트 지급, 10대 집중 마케팅, 타지역, 외국인 상대 마케팅, 고령층 활용방안 및 홍보방안 모색

제3절 고양시 지역화폐 활성화 방안

1 보행친화도시 연계 고양페이 활성화

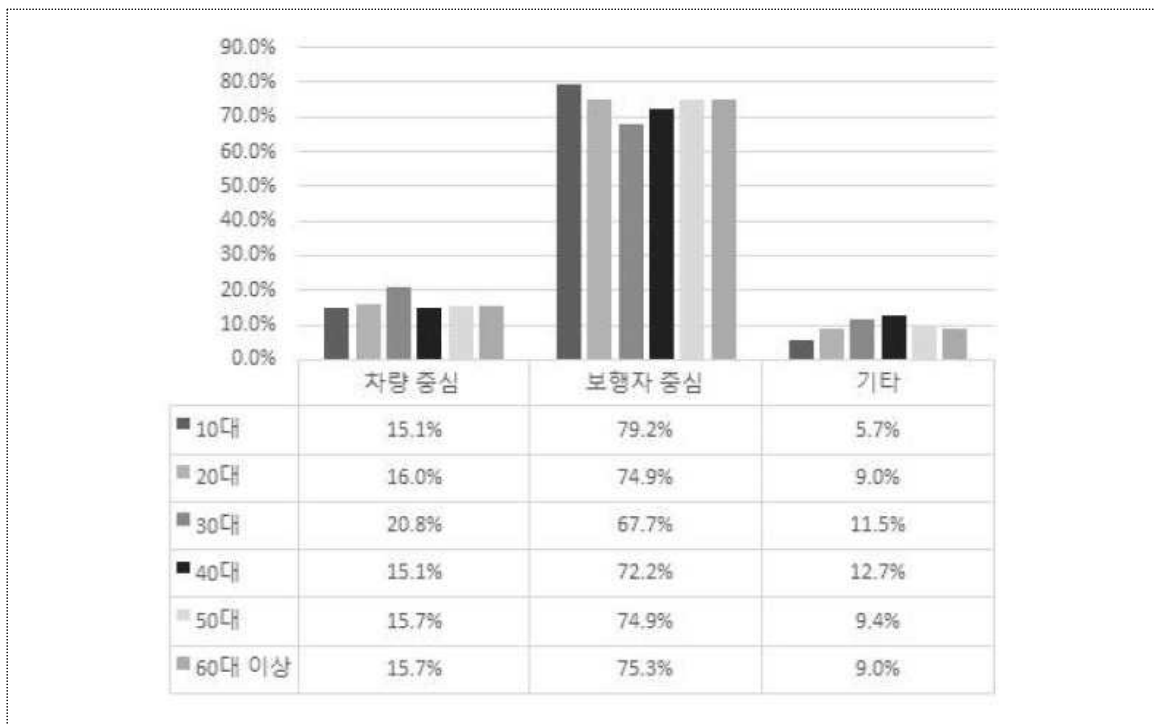
◆ 고양시는 대중교통 접근성은 높은 편이나 이동 및 보행 환경에 대한 정책은 미약한 상황이며 이에 고양페이 정책과의 연계 방안을 강구함

가. 배경

- 보행친화도시(liveable streets)란 워커빌리티(Walkability)의 직역. 걷기 좋은 도시, 걷고 싶은 도시라는 의미. 보행자의 안전, 친숙하고 편안함, 특색 있고 개성 있는 흥미로움 등이 주요 조건
- 2021년 3월 고양시정연구원에서 발표한 ‘고양시민 이동행태 및 보행만족도 조사’에 따르면 고양시 전반적인 보행환경 만족도는 5점 평균으로 나타내었을 때 평균 3.39점으로 보통수준을 보인다고 나타남.
 - 거주지 주변 보행환경 만족도는 평균 3.33점, 산책로 및 공원 주변 보행만족도는 평균 3.56점, 상가주변 보행만족도 3.15점을 보여 모두 보통수준의 만족도를 보이고 있지만 그중에서 공원에서 보행만족도가 유형 중 높은 것을 알 수 있었음.
 - 고양시에서 보행에 불편을 주는 가장 심각한 사안으로는 ‘불법주정차 차량’이라 응답하고 있으며, 지역별 응답 비율을 보면 ‘덕양구’ 46.2%, ‘일산동구’ 44.0%, ‘일산서구’ 39.4%이다. 또한 전동 킥보드로 인한 보행의 불편정도는 66.6%가 불편하다고 응답
 - 고양시민의 대다수는 70% 이상이 개인 자가용을 보유하고 있으며, 대중교통 접근성이 도보 10분-20분 내외로 높은 편임. 또한 시민들의 이동행태를 보면 장거리 이동에는 지하철을 이용하고 있으며, 단거리 이동에는 버스를 가장 많이 이용
 - ‘보도블록 포장상태’ 만족도는 평균으로 나타내었을 때, ‘일산서구’ 3.06점, ‘덕양구’ 3.03점, ‘일산동구’ 2.95점으로 나타났고, ‘보행 공간 협소문제’는 ‘일산서구’ 3.04점, ‘일산동구’ 2.91점, ‘덕양구’ 2.88점을 보인다. ‘보행 장애물’ 만족도는 ‘일산서구’ 3.06점, ‘덕양구’ 2.99점, ‘일산동구’ 2.97점으로 나타남.

- 평소 이동을 할 때 이용하는 교통수단을 조사한 결과, ‘도보(걸어서)’ 15.8%, ‘직접 자동차 운전을 해서’ 40.9%, ‘지하철이용’ 16.3%, ‘버스 이용’ 22.6%, ‘택시이용’ 0.8%, ‘개인소유모빌리티(자전거/전동킥보드)’ 1.5%, ‘다른 사람이 운전해주는 차량 이용’ 1.6%, ‘기타’ 0.3%로 나타남.

■ **고양시는 대중교통 접근성은 높은 편이나 이동 및 보행 환경에 대한 정책은 미약한 상황이며, 본 ‘고양시민 이동행태 및 보행만족도 조사’ 결과를 토대로 고양시민의 이동행태에 맞춘 교통 및 이동정책의 발굴이 필요하며, 차량과 이동 및 보행 중심의 균형적인 정책발굴이 필요하다고 판단됨.**



* 출처 : 고양시정연구원(2021), 고양시민 이동행태 및 보행만족도 조사

<그림 3-9> 고양시민 연령별 정책 선호도 결과

■ **국내 보행친화도시 사례는 다음과 같음**

- 서울시 사례
 - (보행 전용거리 확대) 전일형(이태원길, 동대문디자인플라자, 어울림 마당로 등)과 주말형(세종로, 이태원로, 강남대로, 돈화문로 등)으로 나누어 운영

- (강서구 발산역 먹자골목) 보행자 우선도로 조성, 도로 스텐실 유색 포장을 실시해 미끄럼 방지 및 개성 확보, 차량 통행 속도 제한, 조명 설치, 방범 CCTV 설치 등 안전하고 특색 있는 거리로 변화

- 인천시 사례

- (걷고 싶은 건강도시) 총괄건축가 제도 도입 등으로 유니버설 디자인(모든 사람을 위한 보편적인 디자인)과 배리어 프리(장애인 이용에 불편이 없는 시설과 정책 등)를 실현해 누구나 걷고 싶은 도시를 만들어 나가자는 것. 친환경 대중교통 구축은 대중교통 중심의 도시설계(TDD)로 자전거, 경전철, BRT, GRT(자기유도차량) 등을 활성화하자는 취지. 2018년 약 419억의 예산을 투입하여 교통약자 이동 편의와 보행자 중심 환경조성을 위한 3개 분야, 27개 과제를 추진

- 부산시 사례

- (갈맷길) 부산의 대표적인 걷기 코스로 시민의 많은 사랑을 받고 있는 갈맷길은 바다와 산, 강과 온천이 함께 있는 부산의 지역적 특성을 담고 있음. 9개 코스 21개 구간, 총 연장은 278.8km. 무려 91시간 소요

- 세종시 사례

- (교통사고 발생 건수 전국 최저) 지그재그 차선, 도로의 유색 포장, 횡단보도 집중 조명 등을 통해 보행자의 안전 확보로 2019년 기준 교통사고 발생 건수 전국 최저를 기록



* 출처 : 서울특별시 홈페이지, <https://www.seoul.go.kr/story/walk/pc.html>

<그림 3-10> 서울특별시 홈페이지: 스토리 in 서울

- (스마트 횡단보도) 사물인터넷(IoT) 등 첨단기술을 활용하여 보행자 및 운전자에게 안전 관련 정보를 제공하여 보행자의 안전을 제고 시키는 서비스. 스마트 LED 바닥경광등, 운전자 감속유도장치, 말하는 스마트 횡단보도 알람이, 스몸비(스마트폰+좀비)깨우기 등의 시설

- 포항시 사례

- (그린웨이 프로젝트) 사람·도시·생태·문화·산업 등이 하나의 정책으로 연결되어 시민이 행복한 친환경 생태 도시를 조성하는 정책, 도심을 관통하는 철길을 걷어내고 시민의 꿈과 희망이 담긴 나무를 심는 폐철도 부지 도시 숲 조성사업

■ 국외 보행친화도시 사례는 다음과 같음

- 영국 사례

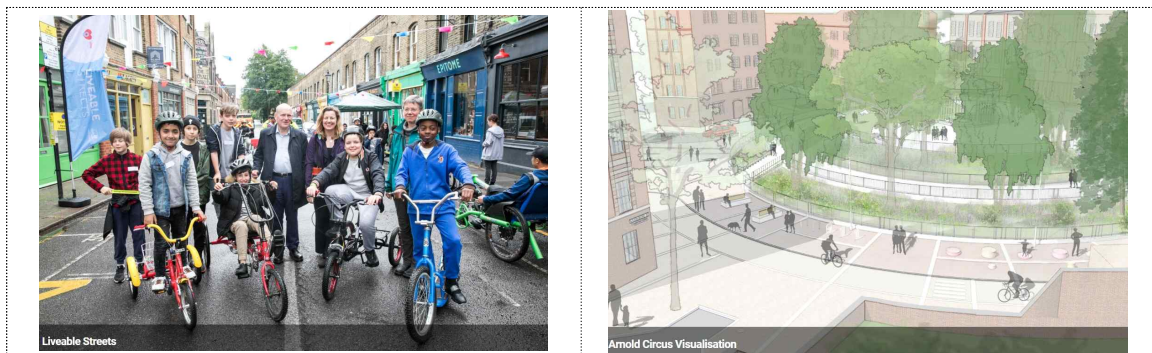
- (일방통행 전략) Ravenscroft Street는 Columbia Road(영국의 전통 꽃 시장)와 Ezra Street 사이에 있는 Ravenscroft Street의 남쪽 구역을 일방통행으로 만들어서 차량 통행 수를 줄여 전체적으로 보행친화도시로 만들기 위한 전략을 시행
- (Home Zone) 네덜란드 본엘프의 영향을 크게 받아 주거지역 교통 및 생활 환경을 종합적이고 체계적으로 개선하기 위한 제도. 차량감속(Zone 내에서 주행차량의 속도 30km 이내로 유지), 생활도로 공간의 질적 개선, 쾌적성을 확보하는 것을 주요내용으로 하고 있음.
- (5C 전략) 연결성(connected), 생동성(convivial), 투명성(conspicuous), 쾌적성(comfortable), 편리성(convenient)

- 미국 사례

- (느린 거리) 캘리포니아 오클랜드 “느린 거리(slow streets)”는 사이클 웨이(자전거 도로) 도입과 노상 주차의 72% 감소를 계획
- (미네소타주: Nicollet Mall) 보행자의 불편을 경감하기 위하여 버스정류장에는 적외선 난방기구를 구비하였고, 보도에는 제설매트 설치 또한 몰(Mall)의 양 가로변에 재개발되는 빌딩들은 공중회랑(skywalk)으로 서로 연결하여 니콜렛 몰과 일체화되는 건축공간을 설계하였으며 중앙가로는 직선이 아닌 곡선형으로 설계함으로써 대중교통의 속도를 자연스럽게 저감하는 기법을 도입

- 기타 국외 사례

- (네덜란드의 꽃바구니) 주택가 도로의 경계에 화분 꽃바구니 등을 하나 둘씩 놓아서 차량의 통행을 금하게 하거나 진입 시에도 속도에 제한을 두어 사람이 우선이 되는 도로 구축
- (브라질 쿠리치바 꽃의 도시) 상업 지역에 꽃과 나무를 심고 자동차 출입을 제한하여 보행자 전용 도로로 구성. 주말에는 각종 공연과 행사가 열리는 관광 명소로 탈바꿈
- (덴마크의 코펜하겐) 자전거 두 대가 나란히 달릴 수 있는 너비로 자전거 도로를 구성, 2012년 자전거 고속도로 네트워크를 개설하는 등 자전거 관련 인프라를 확충하여 자전거 이용률을 높이고 산책하기 좋은 도시로 구축
- (일본 커뮤니티 도로) 보행자의 안전성과 쾌적성 향상을 위하여 보도 폭을 넓게 설치하고, 차량의 진입 억제와 차량의 속도 억제 등을 고려하여 설계하는 정책
- (독일 Tempo 30 존) 차량의 속도를 낮추기 위하여 도로 폭 축소 등 물리적 기법, 도로 선형 변형, 주차 공간 재배치, 도로포장의 변화 등 설계기법을 동원하고, 노면 표시, 교통표지 등 교통 운영상의 조치를 하는 정책
- (베트남 하노이 호안 끼엠 호수 워킹 스트리트) 매주 주말 금요일 19시~일요일 24시까지 호안 끼엠 호수 주변에서 민속게임, 예술 공연, 페인팅 부스, 쇼핑 부스, 먹거리 부스 등 다양한 즐길 거리 개최
- (브라질 꾸리찌바) 공원, 상점, 학교, 교회, 직장, 가정 등 주요 기능은 대부분 500m 안에 집중시켜 건설하고 주요목적지는 정류장 근처에 두어 차 없이 이동하는 것을 용이하게 하는 '대중교통 지향형 도시개발'을 통해 지속가능한 도시교통 시스템을 구축



* 출처 : Liveable Streets Bethnal Green, <https://talk.towerhamlets.gov.uk/LSBethnalGreen>

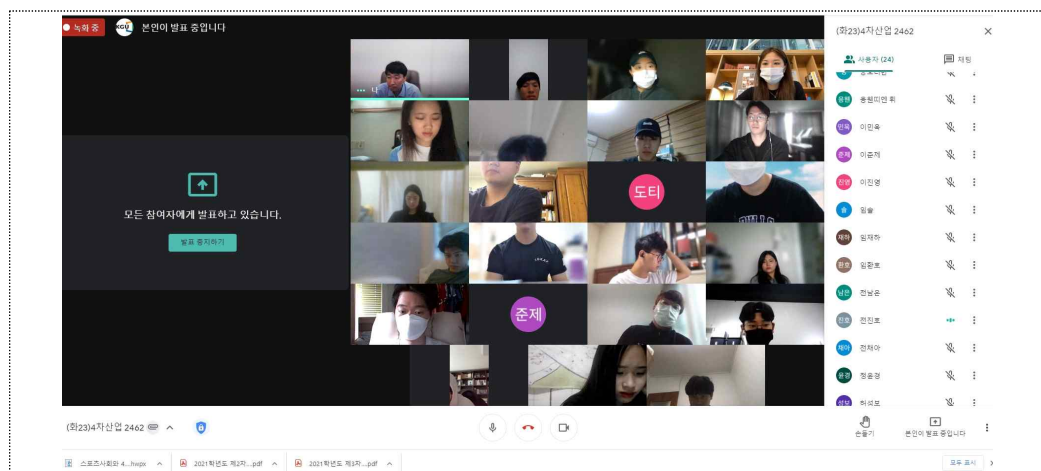
<그림 3-11> 영국의 보행친화 도시 사례: Bethnal Green

나. 연구방법 및 결과

1) 연구방법

■ 대학생 PBL(Problem Based Learning) 방법을 통한 보행친화도시 연계 고양페이 활성화 관련 아이디어 도출 및 문헌·보도자료 내용 분석, 전문가 5명(교수 3명, 지자체 소속 연구원 2명)자문 및 검토 실시

- PBL(Project Based Learning)은 프로젝트 기반학습으로 학생이 문제를 발견하고 해결하는 과정에서 기획 및 설계, 조사, 의사결정 등과 같은 통합적인 활동을 하는 것을 의미(Laffey et al., 1998)
 - 사회문화적인 관점에서 출발하여 구성된 PBL 교육은 인지적(Cognitive), 내용(Content), 협업(Collaborative)이라는 세 가지 학습 원칙을 제시하고 있음(Kolmos & EGraaff, 2007).
 - 김민경(2006)은 PBL은 학습 현장의 실제 사례를 통한 문제해결과정을 고려하는 것이 중요하며, 교수자 지원의 학습 중심활동보다 교과목에 맞는 수업모형을 개발하고 수행하는 것에 대한 과정이라고 정의
- 대학교 2개 강좌 수강생 약 60여명 및 전문가 5명 연구 참여
 - 주중 강의 진행(4회 실시) 및 주말 비대면 스터디 모임(3회 실시, 10:00~18:00)을 통한 20대 대학생들의 고양페이 특성화 방안 논의 실시
 - 학생, 교수자, 전문가 연구결과 도출 및 요약, 우수사례 선정 및 정책 수립 가능성 검토



<그림 3-12> PBL 강좌 및 Google Meet 활용 비대면 논의

2) 연구결과

- 교수자, 대학생, 전문가는 문헌·보도자료 기반 브레인스토밍을 통해 11개의 정책 아이디어를 도출하였으며, 2회에 걸친 상호 논의를 통해 최우수·우수사례를 선정

<표 3-2> 도출된 아이디어 목록 및 우수사례

구분	정책 아이디어	논의 결과
1	이래도 안 걸을래?(고양시 보행환경 인스타그램 # 이벤트)	
2	걸어서 용돈벌자: 스마트폰 만보계, GPS 연계 지역화폐 포인트 제공	
3	런바디 챌린지 기반 지역화폐 등급별페이백 프로그램	우수
4	교통비 지원(공유자전거 등)과 차 없는 거리 조성을 통한 지역 화폐 연계 보행 친화 도시 활성화 프로그램	최우수
5	걷GO 쌓GO(일시적 차량 통제 후 소상공인 포함 벼룩시장 개최)	
6	고양시 나만의 산책로 만들기 ! (보행로 공모전, 지역화폐 지급)	
7	고양페이워크 (동네별 랭킹 포인트, 나만의 경로 추천 커뮤니티)	최우수
8	우리동네 예쁘조?: 아름답다고 생각하는 장소와 경관을 촬영하여 사진과 장소를 고양시 커뮤니티에 공유	우수
9	고양페이 정책참여 마일리지 제도 개설(만보 걷기 등)	
10	보행으로 만드는 컬러 고양: 문화예술스포츠 시설 방문 시 대중교통을 이용하면, 할인 제공	우수
11	Go(고)양시 걷go(고) 타go(고) 환급 받go(고): 정류장 주변 상권보다는 보행축진을 위한 소외지역 개발	

■ 아이디어 1: 런바디 챌린지 기반 지역화폐 등급별페이백 프로그램

- 배경
 - 인바디(Inbody) 앱을 통하여 회원들의 신체 성분 측정을 실시, 일정 기간 동안 유의미한 긍정적 변화를 보여준 회원에게 온라인 코칭 비용을 환급해주는 프로그램. 당일 식단과 운동량을 미션처럼 제시하고 4주간 모두 수행 시 완료
 - 보행 거리와 지역 화폐 연계 방안으로 보행을 통한 보상 제도를 도입
 - 보행 요소 : 속도, 시간, 거리 / 보행자의 나이, 키, 몸무게, 생활 패턴 등
- 목적: 지역 화폐와 보행 친화 도시의 연계를 통한 시민들의 보행 독려와 지역 화폐 사용률 증가

- 내용

- 보행 어플 내 포인트를 코나아이 플랫폼의 바우처 항목으로 추가하여 지역 화폐로 환전
- 직장인, 수험생 등 일반인도 가능한 3km 코스 러닝 달성 시 일정 포인트 지급. 주 1회 또는 달 3회 등 횟수 제한 필요
- 보행과 관련된 미션을 복수 제시, 원하는 미션을 달성할 경우 해당하는 포인트를 획득할 수 있음. (예: 2km 러닝-> 300p, 6km 공유 모빌리티 사용 -> 250p, 3km 러닝 25분 완주 -> 400p 등)
- 키, 몸무게, 연령 등 신체 요소에 따라 그룹을 나누어 각기 다른 보상을 제공 (예: 키 175cm 이상인 20-50세 그룹 : 5km 당 50원 지급, 체중 80kg 이상 그룹 : 5km마다 기존 보상에서 50원 추가 지급, 60세 이상 그룹 : 5km마다 기존 보상에서 50원 추가 지급)

■ 아이디어 2: 교통비 지역화폐 지원(공유자전거 등)과 차 없는 거리 조성

- 배경

- 대중교통 이용 활성화를 유도하고 보행자, 공유 자전거/전동킥보드, 대중교통 순으로 차보다 사람이 우선순위가 되도록 방향 설정
- 일시적인 차량 통제를 통해 시민들에게 ‘차 없는 거리’ 조성의 중요성을 알리고 다양한 문화축제, 장터 등 이벤트를 개최하여 소상공인들이 참여할 수 있도록 유도

- 목적

- 교통비(전동킥보드, 공유 자전거 이용료)를 지역 화폐로 지원하여 차량보다는 대중교통 사용이 우선시 될 수 있도록 함
- 차 없는 거리와 지역 화폐 캐시백 사업의 연계를 통해 소상공인과 이용자 모두에게 긍정적인 소비 유도

- 내용

- 현재 경기도에서 지역 화폐를 이용하여 청소년 교통비 사업을 지원하고 있지만 13세에서 23세에만 해당함. 또한, 전동킥보드, 공유 자전거 이용료는 지역 화폐 사용이 불가함. 이러한 두 가지 단점을 보완하여 만 19세 이상 전동킥보드, 공유 자전거 사용자에게 지역 화폐를 통해 이용료를 지원

- 차량 통제를 통해 일시적으로나마 ‘차 없는 거리’ 를 조성하고 플라마켓이나 소상공인들이 참여하여 상품을 판매함. 이때 지역 화폐를 사용하면 캐시백 해 주는 사업을 진행하여 지역 화폐 사용을 촉진

■ 아이디어 3: 고양페이워크 앱(동네별 랭킹 포인트, 나만의 경로 추천 커뮤니티)

● 배경

- 지역화폐의 이용률은 점점 증가할 것으로 예상되며, 고양시정연구원(2021)에 따르면 고양페이 사용이유의 69%가 충전시 인센티브이므로 걷기, 보행을 한 시민에게 인센티브를 준다면 보행에 많은 고양시 사람들이 참여할 것으로 기대됨.

- 목적: 지역화폐와 보행친화 정책에 있어서 중요한 점은 시민들의 참여. 지역화폐 사용과 보행을 시민들이 오락적 요소로 접근할 수 있도록 하여 지속적으로 참여를 이끌어내는 '고양페이워크 앱' 개발

● 내용

- 고양시페이워크 앱은 고양페이 결제 및 이용, 충전이 가능하며 1000보 당 10원 상당의 지역화폐를 주는 것이 주기능. 해당 앱 이용자는 걸음 포인트+자전거 포인트를 통해 최대 100원을 받을 수 있음. 걸음을 측정하는 것은 만보기 기능을 이용하여 일정 이상의 걸음수를 걸으면 포인트를 지급하는 방식으로 하며 자전거의 경우에는 gps 추적 방식을 사용하여 이동거리를 측정 일정 거리 이상을 이동시 포인트를 코나아이 플랫폼의 바우처 항목으로 추가하여 지급하는 방식으로 함.
- 동네별 랭킹 포인트: 가장 포인트를 많이 모은 동네를 랭킹화 하여 한 달에 한 번씩 추가포인트를 더 지급. 이는 사용하고 있는 유저가 다른 유저들을 추천하여 모집하는데 유용할 것이고, 경쟁을 하게 되면서 더욱 많은 참여를 이끌어낼 것으로 판단.
- 나만의 경로 추천 커뮤니티: 해당 게시판에는 지도앱 연동하여 자신의 고양시를 이동한 경로를 등록할 수 있음. 또한 그 경로에서 찍은 사진을 같이 올려 다른 사람들과 공유할 수 있음. 태그를 통해, 검색이 유용할 수 있도록 하고 좋아요를 많이 받으면 지역화폐 보상을 추가로 받을 수 있음.

■ 아이디어 4: 우리동네 예쁘죠? (인스타그램 이벤트 및 지역화폐 보상)

• 배경

- 고양시 보행친화도시로의 탈바꿈은 많은 요소가 필요. 현재 보행자 비율을 감소시키는 가장 큰 요인으로는 미세먼지, 저해된 도심경관, 무질서한 오토바이 운행, 도심 속 쓰레기 그리고 날씨를 예로 들 수 있음.
- 시민이 걸어 다니는 곳 중 아름다운 곳을 사진으로 남겨 이를 공유하고 또, 보행자들로 하여금 자신의 보행환경에 어떠한 문제점이 있는지를 스스로 파악하게끔 유도

• 목적

- 고양시 내에서 아름답다고 생각하는 장소와 경관을 촬영하여 사진과 장소를 고양시 커뮤니티에 공유 후 지역화폐 보상
- 고양시 보행환경을 저해하는 요소를 촬영하여 사진과 장소를 고양시 커뮤니티에 공유 후 지역화폐 보상

• 내용

- 보행환경을 저해하는 요소들에 대한 사진을 첨부하여 게시. 부분적인 모습 뿐 아니라 전체적인 경관이 나오게끔 하며, 정확한 위치 또한 기재. 선정된 게시물 작성자에게는 코나아이 플랫폼의 바우처 항목으로 추가하여 고양페이로 지급
- 보행도로에서 아름답다고 생각하는 경관을 촬영하여 게시. 게시하는 장소는 SNS를 자주 활용하지 않는 중년층을 고려하여 고양시의 개별적인 고양페이 커뮤니티를 개설하고, SNS를 자주 활용하는 청년층은 인스타그램 등 기존에 존재하는 SNS플랫폼을 통해서 게시. 선정된 게시물 작성자에게는 고양페이를 지급

■ 아이디어 5: 보행으로 만드는 컬러 고양(스포츠 시설 방문 시 지역화폐 포인트 제공)

• 배경

- 고양시는 국제 올림픽 위원회의 공인기구인 세계태권도 연맹의 본부로 지정되어 2022년 4월에 세계 태권도 품새 대회가 열릴 예정이었고 경기도 종합체전을 개최할 예정이었던 것만큼 체육시설 인프라가 발전되어 있음.
- 프로농구팀인 ‘고양 오리온 오리온스’ 를 보유하고 있으며, 고양시 어린이 박

물관, 고양 문화재단 등 스포츠 및 문화시설 등을 구축하고 있음

- 목적

- 고양시의 프로스포츠 구단 및 스포츠 대회 개최 홍보
- 시민들의 생활체육 참여 유도
- 보행 및 대중교통 이용 유도

- 내용

- 농구 대표팀인 고양 오리온 오리온스 경기 혹은 고양시에 있는 각종 예술문화 시설들을 이용할 때, 대중교통을 이용하여 방문할 시 코나아이 플랫폼의 바우처 항목으로 추가하여 지역화폐 캐시백을 지급해주는 제도
- 시설을 방문한 후에 대중교통 이용 확인서를 각 시설에게 보내면, 약속 된 할인 금액만큼 돌려주는 방식
- 대중교통 이용 확인은 후불카드 사용 시 카드사의 어플리케이션을 통해 확인할 수 있음
- 고양시 걷기 대회, 마라톤 등 체육행사를 개최하여, 참가자들에게는 고양시 종합운동장과 같은 생활체육 시설을 이용할 때 지역화폐 추가 포인트 등과 같은 혜택을 주어 생활체육 참여를 유도

다. 기대효과

- 지역화폐를 보행 친화 도시 정책과 연계하여 시민들의 건강 증진과 차량 이용률을 경감
- 일시적이지만 차량 통제를 통해 시민들에게 보행 친화 도시의 중요성을 상기시킬 수 있고 전동킥보드나 공유 자전거 사용이 촉진됨으로써 환경 친화적인 사업으로도 평가될 수 있음. 또한, 지역 화폐 캐시백 사업을 통해 소상공인과 이용자 모두에게 긍정적인 소비가 될 수 있음
- 고양시민들의 자발적인 보행 경로 홍보 및 보행 경로 관련 데이터 확보
- 커뮤니티 내 고발제도를 활성화하여 보행자의 안전을 위협하는 난폭한 오토바이 운전과 쓰레기 무단투기를 근절하여, 특례시의 면모를 지닌 고양시 시민의식을 함양

2 고양시민 시민활동 인센티브 시스템 연계

◆ 과도한 수준의 활동보상비 지급은 지양하고, 시민활동에 대한 보상으로 지역화폐 지급은 긍정적인 사안이지만 봉사활동의 상호검증 시스템 전제하에 추진

가. 배경

■ 지역화폐의 취지인 지역경제 활성화뿐만 아니라 지역문제를 해결할 수 있는 공동체 활성화를 통해 고양시 특화형 대안화폐로의 위상 강화

- 고양시민 시민활동 인센티브 시스템 연계 국내 사례는 다음과 같음
 - 서울특별시 노원구는 자원봉사, 기부, 품, 물품거래 시 지역화폐 추가 적립 제도를 시행하고 있으며, 지역화폐 앱, 카드로 결제가 가능함.

● 적립방법



자원봉사

노원구 자원봉사센터에 등록된 개인 또는 단체가 지역사회 및 국가를 위하여 자발적으로 시간과 노력을 제공하는 서비스

▶ 전월 1회 참여시 자원봉사시간 4시간 인정
2,800NW 적립 (노원구 내 헌혈의 집에서 헌혈한 경우에만 NW적립 가능)

1시간 = 700 NW



기부금품

개인이나 단체가 이해관계 없는 어려운 이웃이나 단체를 위해 일정한 금액을 노원구청이나 노원교육복지재단을 통해 사회복지공동모금회에 제공하는 금전이나 물품 또는 자원순환을 위해 녹색창터 되살림에 제공하는 일정한 물품

기부액의 10%



품

음료, 배움지도, 수리, 제작, 미용 등의 분야에 재능이 있는 자가 노원구 마을공동체지원센터를 통해 다른 이웃에게 제공하는 각종 서비스

1시간 = 700 NW



물품거래

식품, 의류, 잡화 등을 노원구 마을공동체지원센터를 통해 회원 간 신뢰를 바탕으로 거래하는 것

실거래가

● 적립금액

구분	적립기준	적립금액	최대적립액
자원봉사	시간	700 NW / 1h	50,000 NW 유효기간 3년 단, 기한 내 누구에게나 제공가능
기부금품	원	기부액의 10%	
품	시간	700 NW / 1h	
물품거래	원	실거래가	

※ 가맹점의 최대적립액 / 유효기간: 3년 / 단, 기한 내 누구에게나 제공가능

* 출처 : 지역화폐 노원 홈페이지, <https://www.nowonpay.kr/howtosaving>

<그림 3-13> 서울특별시 노원구 시민활동 관련 제공 서비스

- 경기도 타임뱅크(경기연구원, 2018) 사례: 타임뱅크는 남을 도운 시간을 적립하고 남으로부터 도움 받을 때 그 시간만큼 찾아 쓸 수 있는 다자간 교환시스템. 통상적인 자원봉사와 달리 타임뱅크는 정당한 교환에 기초하고 있으며, 시간 단위당 노동이 동등한 가치로 평가받고 교환되므로 시장교환과도 명확히 구분됨. 타임뱅크는 호혜, 나눔, 배려, 신뢰에 기초하여 지역공동체 내 비시장적 교환의 자발적인 선순환 창출에 기여.
- 이는 정부의 재정부담 완화와 지속가능한 공동체복지의 실현을 위한 효과적 수단이 됨. 또한 노인과 장애인 등 소외된 취약계층이 단순한 수혜자가 아닌 서비스의 제공자로 참여할 수 있어 사회적 존재감을 높이는 데도 기여

고양시 부서별 현황



도시브랜드담당관

- 리틀아구단 운영보조



문화유산관광과

- 향주산성 입장객 관리/트리닝



생태하천과

- 하천 청화 활동



평생교육과

- 고양시평생학습관 부지 조성 활동



기후환경국

- 폐건전지 종이컵 교환



푸른도시사업복지과

- 나눔목공소 운영



복지여성국

- 공동육아 및 육아아 놀이 운영

고양시 현황
현재 4개 부서에서 자원봉사 및 시민활동시 인센티브 부여하는 사업 진행이며, 다만 관련 시민의 다양한 활동(자원봉사, 나눔 등)을 총괄하는 부서 부재로 인한 정보 취득 한계

유사사례



서울시 노원구 공동체 화폐

자원봉사, 기부, 물품거래 등 사회적 가치를 지역화폐를 통해 경제적 가치로 전환하여 돈 없이도 살 수 있는 공동체를 실현

적립된 노원(NW)은 홈페이지, 어플리케이션 혹은 회원카드 통해 사용

TimeBank

타임뱅크는 남을 도운 시간을 적립하고 남으로부터 도움을 받을 때 그 시간만큼 찾아 쓸 수 있는 제도



자료: 김진홍(2018)

<그림 3-14> 고양시 관련 부서별 현황 및 유사사례

나. 연구방법 및 결과

1) 연구방법

■ 고양시민(3명), 고양시 소상공인(3명), 지역화폐 연구 경력이 있는 전문가(7명) 사전 서면 인터뷰를 통한 의견 분석을 실시하였으며, 오프라인 토론회를 통해 논의를 실시

- 전문가 7명: 대학교수 2명, 국책연구원 2명, 지자체 연구원 3명

2) 연구결과

■ 3주체 의견을 종합하자면 과도한 수준의 활동보상비 지급은 지양하고, 시민활동에 대한 보상으로 지역화폐 지급은 긍정적인 사안이지만 봉사활동의 상호검증 시스템 전제하에 추진하는 방향이 설정됨

- 과도한 수준의 활동보상비 지급 지양
- 블록체인 기술 활용 봉사활동 상호검증 필요
- 고양시가 시민활동에 과도한 개입 우려
- 인력활용, 지원사업의 예산을 지역화폐로 지급
- 봉사자에게 직접적인 고양페이 지급은 저항에 부딪칠 수도
- 봉사자가 고양페이 충전 시 인센티브 적립 방안 고려

■ 전문가 의견의 세부 내용은 다음과 같음.

- 자원봉사 활동 시간에 대한 실비의 범위 내에서 지역화폐로 인센티브를 제공하는 방식으로 운영 가능. 시민 활동에 대하여 지역화폐를 제공할 경우 첫째, 시민활동에 대한 적절한 지급기준의 마련, 둘째, 지역화폐 지급시 운영 체계에 대한 고민이 필요. 먼저 시민활동은 자발성을 강조하는 봉사활동 등이 대표될 수 있는데, 과도한 수준의 활동보상비를 지급하는 경우 시민활동의 가치를 훼손할 수 있기 때문에 이에 대한 적정수준에 대한 기준 설정이 중요함. 다음으로 시민활동에 대한 인센티브는 활동에 대한 상호검증을 위해 시스템 구축이 필요하며, 이는 블록체인 기술을 활용하여 활동에 대한 상호검증 후 지역화폐를 제공하는 방식으로 진행하는 것은 가능하

다고 판단됨

- 최근 블록체인 기반의 지역화폐 활용에 대한 정책실험들이 이루어지고 있기 때문에 관련 사례를 통해 가능성과 문제점 도출, 대안검증의 과정을 거치는 것이 필요함. 이와 관련해서는 경기도 차원에서 나눔 문화 플랫폼 등 관련 내용들이 사전에 검토된 부분들이 있기 때문에 충분한 사전내용 검토 후 추진
- 고양시 풍산동은 ‘그루’ 라는 풍산동만의 지역화폐를 활용하고 있음. 포인트 및 마일리지 등을 이용한 지역화폐 개념의 포인트를 고양페이로 통합하여 활용할 수 있는 방안도 고려
- 부수적인 활성화 수단으로서는 의미가 있다고 판단되지만 지역화폐의 활용 범위가 너무 넓어지고 복잡하게 될 수 있으며, 수혜 대상사업, 시민 등을 어떻게 선정할 지에 대한 깊은 고민이 선행되어야 한다고 판단. 또한 자칫하면 고양시가 자유로운 시민활동에 과도하게 개입할 수 있다는 문제 발생할 우려가 있다고 판단
- 자원봉사 혹은 지역사회의 활동에 참여하는 참여자들에게 직접적으로 페이를 나누어 주는 것은 다른 사람들의 저항에 부딪칠 수 있음. 하지만 자원봉사나 지역사회 활동에 참여한 고양시민이 페이를 충전할 경우 일정 부분의 인센티브(참여의 정도나 횟수에 따라 추가 10% 등의 선적립 등)를 고려할 필요가 있음. 사용자의 충전시에 일정 부분의 인센티브를 부여한다면 타 계층의 저항 역시 줄어들 것으로 판단됨.
- 고양시의 시민활동 및 지역 활동 연계 사업들의 사업비를 지역화폐로 지급하고 사용하는 방안에 대해 검토해 보는 것도 방법이라 생각됨. 다양한 인력활용 사업이나, 지원 사업들의 예산을 지역화폐를 활용하여 지급하는 것도 좋은 방식이라 생각됨
- 자원봉사, 녹색생산구매 등 사회적경제(가치 창출 활동) 관련 영역에서 일정 정도 지역화폐(인센티브)를 제공하여 사용토록 하거나 유럽에서 지중해 연안 지역들에서 적용되는 MedTown 공동생산 프로그램(인센티브 제공) 등을 참조해 볼 수 있음.

3 고양페이 포인트(적립금) 시스템 도입

◆ 이미 고양페이 이용자들은 금전적으로 인센티브 혜택을 누리고 있으며, 고양시민들은 현재의 인센티브가 적정하다고 인식하고 있음.

가. 배경

■ 고양페이 활성화뿐만 아니라 지역경제의 선순환 촉진을 도모하는 포인트 적립 시스템에 대한 고민이 필요

The image contains two main parts. On the left is a promotional poster for the 'Goyang Pay' 10% cashback event. The poster features a cute white cat character holding a blue 'Goyang Pay' card. The text on the poster includes: '고양시, '고양페이' 특별인센티브 10%적립이벤트 실시' (Goyang City, 'Goyang Pay' Special Incentive 10% Cashback Event Implementation), '기간 2019.07.01 ~ 09.15' (Period: 2019.07.01 ~ 09.15), and '9월 15일까지 충전금액의 10% 인센티브 추가 충전!!' (Additional 10% incentive on top-up amount until September 15th!!). It also mentions that from July 7th to September 15th, users can receive a 10% incentive on top-up amounts (up to 30,000 KRW per month) and that the incentive is capped at 100,000 KRW per month. A contact number for the Small Business Support Center is provided: 031-8075-3727.

On the right is a flowchart with two main categories: 1. '경기지역화폐 충전역 (생애 최초 충전자)' (Gyeonggi Regional Card Top-up for First-time Users). The benefit is: '발급받은 지역화폐에 1회 20만원 이상 충전하기' (Top-up 200,000 KRW or more to the issued regional card once). The incentive is: '경기지역화폐 생애 최초 충전자 1회에 20만원 이상 충전하면 5만원 소비지원금 + 2만원 인센티브 (20만원 충전 시)' (50,000 KRW consumption support + 20,000 KRW incentive when top-up 200,000 KRW or more for the first time). 2. '경기지역화폐 소비역 (기존 사용자)' (Gyeonggi Regional Card Consumption for Existing Users). The benefit is: '지역화폐 20만원 이상 쓰고 소비지원금 받기' (Receive consumption support after using 200,000 KRW or more of regional card). The incentive is: '경기지역화폐 기존 사용자 20만원 이상 소비하면 5만원 소비지원금 + 2만원 인센티브 (20만원 소비 시)' (50,000 KRW consumption support + 20,000 KRW incentive when consuming 200,000 KRW or more).

* 출처 : 경기지역화폐 홈페이지, <http://www.gmoney.or.kr/cop/bbs/selectBoardArticle.do>

<그림 3-15> 2019년 고양페이 특별 인센티브 홍보물(좌), 2021 6월 경기지역화폐 특별 인센티브(우)

나. 연구방법 및 결과

1) 연구방법

■ 고양시민(3명), 고양시 소상공인(3명), 지역화폐 연구 경험이 있는 전문가(7명) 사전 서면 인터뷰를 통한 의견 분석을 실시하였으며, 오프라인 토론회를 통해 논의를 실시

- 전문가 7명: 대학교수 2명, 국책연구원 2명, 지자체 연구원 3명

2) 연구결과

■ 3주체 의견을 종합하자면 이미 고양페이 이용자들은 금전적으로 인센티브 혜택을 누리고 있으며, 고양시정연구원(2021)의 연구 결과 현재의 인센티브가 적정하다고 인식하고 있음. 하지만 필요시 충전금액별 인센티브 차등지급에 대한 도입은 고려할 필요가 판단됨.

- 경제적·금전적 인센티브 외 모범시민 표창 등 사회적 인센티브에 대한 고민 필요
- 시민의견 조사 결과 10%의 인센티브가 적정하다고 의견을 보이고 있는 만큼 이에 대한반영 필요
- 일상생활을 통한 고양페이 인센티브 지급 방안에 대한 정책발굴필요
- 이미 인센티브를 주고 있는데, 추가적인 포인트를 주는 것이 과연 필요한가에 대한 의문 존재
- 충전금액별 인센티브 차등지급 도입 필요

■ 전문가 의견의 세부 내용은 다음과 같음.

- 고양페이를 활용한 지역경제의 선순환과 지역문제 해결의 토대를 마련한다는 측면에서 적립시스템을 통해 고양페이의 재원이 다른 방식으로 재분배되는 것은 긍정적임. 다만, 적립의 방식을 어떻게 설정할 것인가에 대한 고민은 필요함. 포인트라는 것이 고양시라는 지역 전체에는 긍정적으로 작용할 수 있지만, 고양시청의 입장에서 보면, 또 다른 유형의 재원 지출의 성격이 크기 때문임
- 고양페이 활용과 관련하여 경제적·금전적 인센티브 외 모범시민 표창 등 사회적 인센티브에 대한 고민 필요
- 문화생활 및 레저 이용, 누리길 이용, 자전거 이용 등 일상생활을 통한 고양페이 인센티브 지급 방안에 대한 정책발굴도 필요해 보임. 예를 들어 누리길 이용을 하며 현재는 스탬프를 찍게 되어 있으나, 고양페이 어플을 이용하여 누리길, 또는 공유자전거 이용 인증 및 마일리지 충전 제도가 병행된다면, 시민들의 생활 편의 제공 및 고양페이 활성화에 부합되는 정책이 될 수 있음.

- 지역화폐의 활용범위가 지나치게 넓어지고 복잡해질 수도 있음. 또한 고양페이 자체에 이미 인센티브를 주고 있는데, 추가적인 인센티브를 주는 것이 과연 필요한가에 대한 의문 존재
- 고양페이의 활성화를 위해서는 포인트 적립 시스템의 도입과 다양한 인센티브를 통한 유인이 필요함. 가령 충전 시 일정 금액(3-5%)을 포인트로 적립하고 적립금이 일정 이상(가령 5천원 혹은 1만원)이 되면 현금처럼 사용이 가능하도록 시스템을 도입할 필요가 있음. 인센티브 역시 충전 인센티브뿐만 아니라 적극적인 후불형 인센티브 지급 방식 역시 동시에 고려하여 사용자의 니즈를 충족시킬 필요가 있음. 고객충성도를 고려하고 다회 이용자에게 후불형 인센티브를 주는 것이 활용성을 높일 수 있는 주요한 방안임.
- 다른 지자체와 비교 또는 지역화폐 발행의 변동을 살펴볼 때 10% 이상의 인센티브는 사용자의 효용이 커지는 것을 살펴볼 수 있음. 재정효과와 비용측면에서 인센티브의 변동을 통해 적정 수준을 찾아가는 것도 방법이라고 생각됨.
- 포인트 적립과 인센티브 증가는 결국 당사자에게는 돈으로 따졌을 때 어느 것이 얼마나 더 크냐의 문제임. 모의실험을 해 볼 필요가 있고, 주민들에게 어느 것이 더 나은지 물어볼 필요가 있음.

- ◆ 모바일 앱에 대한 수요는 삼성페이와의 연동으로 해소되었으며, 배달 앱과의 연동에 대한 필요성을 제기하였고 지역특산품 및 우수음식점에 대한 인센티브 정책 수립을 제시

가. 배경

■ 2021년 지역화폐 부가서비스 및 활성화 프로그램 사례는 다음과 같음

- 경상북도
 - 아시아경제(2021. 02. 08)에 따르면 2021년 지역화폐 발행목표 1조원 중 6430억 원을 설 명절 기간에 집중 판매할 수 있도록, 각종 온라인 채널을 통한 10% 할인 홍보 및 이용 캠페인 실시
 - 문경 중앙시장에서 '네이버밴드'를 이용한 배송서비스를, 포항 큰동해시장에서는 '휴대폰 앱' 등을 통한 배송서비스를 지원하고 있다. 또한 포항 효자시장 등 7개 시·군 7개시장에서는 콜센터를 통한 배송서비스를 지원
- 인천광역시
 - '인천 직구'는 식품·뷰티·패션·가구 등 인천 소상공인과 중소기업 제품을 소비자들이 유통마진 없이 직접 구매할 수 있도록 하는 온라인 쇼핑몰
 - 인천 직구는 2019년 지역화폐 인천e음 플랫폼에서 부가서비스로 개설된 온라인 몰 '인천굿즈'를 대폭 개편해 새로 출범함.
- 대전광역시
 - 대전 지역화폐인 온통대전 출시 1주년을 맞아 이달 말까지 풍성한 경품·할인 혜택을 제공하는 '온통세일' 행사를 실시함.
 - 행사 기간 온통대전을 50만원까지 쓸 수 있고, 결제액의 15%를 캐시백으로 돌려받을 수 있음.
 - 동구, 중구, 서구, 유성구, 대덕구 순으로 사흘씩 나눠 각 지역 소상공인 업소에서 온통대전을 1만원 이상 사용한 시민 가운데 매일 514명을 추첨해 정책 수당 1만원을 지급함.
 - 소상공인 판로개척 등을 위한 실시간 온라인 거래(온통세일 대박 라이브 커머스)도 진행하고, 지역 전용 온라인쇼핑몰인 온통대전몰과 온통대전 배달플랫폼(부르심·휘파람)에서도 할인쿠폰·경품 등을 지급함.

- 온통대전 운영대행사인 하나은행은 온통대전 3회 이상(금액 무관) 이용자 가운데 추첨을 통해 소형 차량과 모바일 쿠폰 등 5천만원 상당의 경품을 제공
- 농협 하나로마트에서는 온통대전 3만원 이상 이용자를 대상으로 마트별 최대 5% 즉시 할인과 할인쿠폰을 증정



- * 출처(좌) : 뉴스핌, <https://www.newspim.com/news/view/20210419000198>
- * 출처(우) : 연합뉴스, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20210514046400063?input=1195m>

<그림 3-16> 인천광역시, 대전광역시 지역화폐 부가서비스 및 활성화 프로그램

나. 연구방법 및 결과

1) 연구방법

■ 고양시민(3명), 고양시 소상공인(3명), 지역화폐 연구 경험이 있는 전문가(7명) 사전 서면 인터뷰를 통한 의견 분석을 실시하였으며, 오프라인 토론회를 통해 논의를 실시

- 전문가 7명: 대학교수 2명, 국책연구원 2명, 지자체 연구원 3명

2) 연구결과

■ 3주체 의견을 종합하자면 배달 앱과의 연동에 대한 필요성을 제기하였고 지역특산품 및 우수음식점에 대한 인센티브 정책 수립을 제시함.

■ 3주체 의견과 동일한 양상으로 고양시정연구원(2021)의 연구결과에 따르면 고양시민들은 모바일앱 결제 시스템에 대한 수요가 제기되었는데, 경기지역화폐는 2021년 6월 1일부터 삼성페이를 통한 모바일 결제 시스템을 도입하였음

- ‘배달의 민족’, ‘요기요’ 등으로 대표되는 배달 앱에서 고양시 관내의 음식점 등과 연계하여 결제를 진행하도록 바꾸는 방안을 고민할 필요가 있음
- QR 결제 도입 필요
- 지역특산품 및 고양시에 등록된 우수음식점(선정 방식에는 고민 필요)을 이용할 경우 추가 인센티브를 주는 등의 정책적 지원고려 필요
- 블록체인 방식, 모바일 앱 결제 시스템은 개발이 충분히 선행된 후 도입되어야함
- 모바일앱의 접근성, 확장성, 전문성 등 측면에서 고양시가 자체적인 결제 시스템을 만드는 것 보다는, 기존의 플랫폼을 활용·연계하는 것이 바람직하다고 생각

■ 전문가 의견의 세부 내용은 다음과 같음.

- 최근 COVID-19로 야기된 팬데믹의 시대는 새로운 질서를 창조하고 있음. 뉴노멀 시대 일상생활의 변화 중 가장 두드러지는 것 중의 하나가 배달문화의 정착과 QR 결제라고 할 수 있음. 고양페이 역시 모바일앱 결제 시스템을 도입하고 ‘배달의 민족’, ‘요기요’ 등으로 대표되는 배달 어플에서 고양시 관내의 음식점 등과 연계하여 결제를 진행하도록 바꾸는 방안을 고민할 필요가 있음. 이를 통해 지역형 화폐로서의 기능을 확대시킬 필요가 있음. 또한 지역특산품 및 고양시에 등록된 우수음식점(선정 방식에는 고민 필요)을 이용할 경우 추가 인센티브를 주는 등의 정책적 지원 역시 고려해볼만 함.

- 현재 고양페이는 카드로 사용이 가능하게 되어 있으나, 이를 모바일 앱 결제가 가능하도록 개선한다면, 선불 충전뿐만 아니라 카카오 페이와 같이 사용의 폭이 넓어 질수 있어, 시민들의 선호도가 높아질 것이라 생각함.
- 모바일 앱 결제 시스템은 현 모바일 운영시스템을 적용할 것인지도 아니면 블록체인 방식을 인프라로 채택할 것인지가 중요한 판단 거리가 됨. 더군다나 도입된지 얼마 안되었지만 안착되어 유용하게 사용되는 현 카드형 결제방식이 큰 문제가 있는 것도 아님. 그런 만큼 모바일앱 결제 시스템은 당장에 도입하기 보다는 조금 시간을 두고 시스템 개발 등을 충분히 한 뒤 하는 것이 바람직해 보임.

5 고양시정 연계 고양페이 특성화 사업

- ◆ 사랑나눔 고양페이, 친환경 포인트 지급, 10대 집중 마케팅, 타지역, 외국인 상대 마케팅, 고령층 활용방안 및 홍보방안 모색

가. 배경

- 2021년 고양시 추진사업과의 연계를 통해 고양페이가 시민의 삶 전반에 스며들어 정책의 지속가능성을 높이는 방안 필요



<그림 3-17> 고양시정 연계를 통한 고양페이 특성화 과정

나. 연구방법 및 결과

1) 연구방법

- 고양시민(3명), 고양시 소상공인(3명), 지역화폐 연구 경험이 있는 전문가(7명) 사전 서면 인터뷰를 통한 의견 분석을 실시하였으며, 오프라인 토론회를 통해 논의를 실시

- 전문가 7명: 대학교수 2명, 국책연구원 2명, 지자체 연구원 3명

2) 연구결과

■ 3주체 의견을 요약한 특성화 사업 목록은 다음과 같음

- 사랑나눔 고양이
- 친환경 포인트 지급
- 10대 집중 마케팅
- 타지역, 외국인 상대 마케팅
- 고령층 활용방안 및 홍보방안 모색

■ 전문가 의견의 세부 내용은 다음과 같음.

- **(사랑나눔 고양이)** 고양페이에 복지서비스 기능을 추가하는 방안. 고양페이를 사용하는 이용자 중 복지서비스에 참여하기를 희망하는 고양시민이 사랑나눔고양페이 참여 가맹점(예를 들어 빵집이라고 했을 때)에 원하는 금액을 고양페이로 선결제하고, 가맹점은 이 금액을 보관하고, 청소년(또는 저소득층 대상) 중 급식카드 소지자가 무료로 이용하게 하는 방안으로 차별화하는 방안. 고양페이 제공자는 어려운 사람을 돕는다는 자부심과 소상공인은 매출액 증대, 저소득층 청소년의 급식 문제(광범위하게 사회적 약자)를 일부 해결 할 수 있는 방안이 될 수도 있을 거라 생각됨. 복지서비스에 관심이 있는 가맹점은 빵집, 커피숍, 분식집 등등 다양한 업종에서 희망 가맹점을 찾아 “사랑나눔고양페이” 현판을 붙여서 고지하면 이용자의 편의와 가맹점 홍보에도 도움이 될 것임. 이는 고양페이의 궁극적인 취지인 소상공인 보호에도 적합하고, 고양시 복지 정책에도 부합한다고 판단.
- **(친환경 포인트 지급)** 고양페이의 신규 활용 및 활성화 측면에서 보면, 지역 폐기물 처리과정에서 지역 중고매장에 물건을 기부하는 경우 친환경 포인트를 지급하고, 일정 금액 이상의 포인트가 적립된 경우 고양페이로 환전하여 사용하도록 하는 것도 가능할 것임.
- **(10대 집중 마케팅)** 고양페이 전체 사용빈도는 40대가 많지만, 연령별 전체 소비중 고양페이로 소비가 가장 높은 연령층은 10대임. 부모입장에서 10대 자녀에게 신용카드를 맡길수도 없고, 현금을 주기보다는 고양페이를 사용하게 하는 것이 여러측면에서 편의와 안전성이 확보된다고 생각할 수 있다. 따라서 학부모 연령대인 40대와 자녀 연령대인 10대를 타겟으로 한 정

책발굴이 필요

- **(타지역, 외국인 상대 마케팅)** 지역관광 효과와 지역화폐 사용자 확대를 위해 특정 관광지와 시설에서 다른 지역 거주자, 외국인 등에 대해 지역화폐 선불카드를 판매하는 것도 좋은 활성화 정책이라 생각됨. 고양시 지역사업에 고양페이를 활용하는 방안에 대해서도 앞서 설명한 것처럼 도입하면 활성화에 도움이 될 것으로 생각됨.



제4장 결론 및 정책제언

제1절 결론 및 시사점

제2절 정책제언

제3절 연구의 한계점



제4장 결론 및 정책제언

제1절 결론 및 시사점

- 고양페이 도입 후 2021년 5월 까지 일반발행금 전체 누적 충전금액은 243,233,064,153원, 인센티브 전체 누적 지급금액은 21,507,335,845원, 지급된 정책발행금 전체 누적 금액은 72,443,691,058원으로 분석됨.
 - 전체 기간 중 가장 충전금액이 많았던 시기는 2020년 9월로 금액은 22,681,113,454원
 - 남성보다 여성의 사용량이 1,585,823,215원 더 많음.
 - 사용량은 대체로 40대, 30대, 50대, 20대, 60대이상, 10대, 미분류의 순으로 나타남.
 - 사용량은 대체로 금, 토, 화 등의 순으로 나타남.
 - 사용량은 대체로 18:00, 17:00, 19:00 등의 순으로 나타남.
 - 사용 상위 업종은 일반한식, 서양음식, 보습학원, 슈퍼마켓 등으로 나타남.
- 서울특별시, 인천광역시와의 비교분석 결과 고양시의 비슷한 업종에서 지역화폐가 집중적으로 사용되고 있음.
- 고양페이 도입 후 1개 가맹점당 평균 489만원의 추가 매출이 고양페이 에 의해 나타난 것으로 분석되며, 시민 1인 평균 약 51,500원의 인센티브가 지급된 것으로 분석되었음.
 - 승수효과의 관점으로 보자면 국비 및 시비(고양페이 인센티브)는 약 215억 원으로, 총 2,276억원이 소비되었으므로 투자금액 대비 약 10.5배의 투자효과(승수)를 만들어낸 것이라 할 수 있음.
 - 고양페이 카드를 등록한 시민은 417,339명으로 시민 1인 평균 약 51,500원의 인센티브가 지급된 것으로 분석되었으며, 승수효과의 관점으로 가정하면 시민 1인 평균 약 540,750원의 소비 진작 효과를 도출하였다고 말할 수 있음.

■ **고양시 부정유통 방지와 예산 운용 관리 및 소비 유인 등을 위한 결제 즉시 포인트가 적립되는 후캐시백 충전식 체크카드 도입 논의 필요**

- 2021년 고양시정연구원 실태조사 보고서에 따르면, 고양페이 인센티브 비율 적정 수준 조사 결과, 전체 응답자 중 53.0%가 ‘10%’에 응답하였으며, 그 다음으로는 ‘6% 현재 유지(32.7%)’, 로 나타났음. 이는 무조건적인 인센티브 확대를 요구하는 것은 아니며 대체로 현재의 인센티브 제도에 만족하는 것으로 판단됨.
- 사전인터뷰와 토론회를 통한 3주체 의견을 종합하자면 대체로 현재의 지급 방식을 유지하지만 모바일 충전, 결제금액 알림 등 부가서비스에 대한 필요성이 도출되었고, 인센티브 금액이 큰 차이가 없다면 비교의 실익은 커 보이지 않는다는 의견이 있었음.

■ **고양시는 대중교통 접근성은 높은 편이나 이동 및 보행 환경에 대한 정책은 미약한 상황이며 이에 고양페이 정책과의 연계 방안을 강구함**

- 아이디어 1: 런바디 챌린지 기반 지역화폐 등급별페이백 프로그램
- 아이디어 2: 교통비 지역화폐 지원(공유자전거 등)과 차 없는 거리 조성
- 아이디어 3: 고양페이워크 앱(동네별 랭킹 포인트, 나만의 경로 추천 커뮤니티)
- 아이디어 4: 우리동네 예쁘죠? (인스타그램 이벤트 및 지역화폐 보상)
- 아이디어 5: 보행으로 만드는 쉼처 고양(스포츠 시설 방문 시 지역화폐 포인트 제공)

■ **고양시민 시민활동 인센티브 시스템 연계 방향으로는 과도한 수준의 활동보상비 지급은 지양하고, 시민활동에 대한 보상으로 지역화폐 지급은 긍정적인 사안이지만 봉사활동의 상호검증 시스템 전제하에 추진**

■ **고양페이 포인트(적립금) 시스템 도입 관련 연구 결과 이미 고양페이 이용자들은 금전적으로 인센티브 혜택을 누리고 있으며, 고양시민들은 현재의 인센티브가 적정하다고 인식하고 있음.**

■ **고양페이 부가서비스 도입 관련 모바일 앱에 대한 수요는 삼성페이와의 연동으로 해소되었으며, 배달 앱과의 연동에 대한 필요성을 제기하였고 지역특산품 및 우수음식점에 대한 인센티브 정책 수립을 제시**

■ 고양시정 연계 고양페이 특성화 사업 목록은 다음과 같음.

- 사랑나눔 고양페이
- 친환경 포인트 지급
- 10대 집중 마케팅
- 타지역, 외국인 상대 마케팅
- 고령층 활용방안 및 홍보방안 모색

비전	고양형 지역화폐 정책을 통한 지역경제 활성화, 시민행복 증진		
정책 목표	지역경제 활성화	시민행복 증진	시민건강 증진
정책방향	추진과제(안)		
1. 소상공인과 고양페이	<ol style="list-style-type: none"> 1. 지역특산품 및 우수음식점에 대한 인센티브 정책 수립 2. 현행 인센티브(6~10%) 유지 3. 고양페이 마케팅 활동 강화 		
2. 고양시민과 고양페이	<ol style="list-style-type: none"> 1. 배달 어플리케이션 연동 시스템 구축 2. 결제금액 알림 시스템 도입 3. 모바일 충전 시스템 구축 		
3. 보행친화와 고양페이	<ol style="list-style-type: none"> 1. 런바디 챌린지 기반 지역화폐 등급별페이백 프로그램 2. Go(고)양시 걷go(고) 타go(고) 환급 받go(고) 프로그램 3. 보행으로 만드는 컬러 고양 프로그램 		
4. 시민활동과 고양페이	<ol style="list-style-type: none"> 1. 과도하지 않은 활동보상비 제도 수립 2. 봉사활동 상호검증 시스템 도입 3. 동 단위의 지역화폐 고양페이로 통합 제도 구축 		

제2절 정책제언

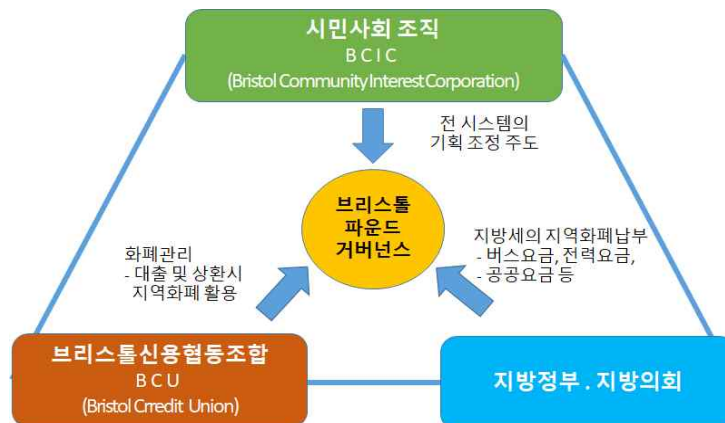
1 지속가능한 고양페이 실행 및 확산을 위한 거버넌스체계 구축

■ 포스트 코로나19의 선제적 대응과 지역경제 활성화에 대한 정책진단을 위한 구체적인 지원정책 필요

- 행정안전부, 경기도(광역), 31개 시군(기초) 등 운영주체인 공공과 기업 및 시민과 같이 실제 지역화폐를 사용하는 주체인 민간의 협력이 필요한 사업으로 의의가 있음.
- 이에 각 지방자치단체는 해당 지역만의 특성에 부합하고, 지역활성화 및 주민의 삶의 질 향상을 위한 지역화폐를 운영하려고 노력중이지만, 대부분 기존 정부정책과 연계된 기초수준의 계획에 그치는 한계를 지님.

■ 지방자치단체만의 특성화되고 실현가능한 정책을 수립할 수 있고 인근 지역과의 상생 및 협력을 통해 시너지효과를 위한 ‘고양페이 거버넌스’ 구축 필요

- ‘고양페이 거버넌스’란, 고양시청 차원이 아닌 실제 고양시 내에서 사용하는 공공 및 민간기관을 아우르는 협력을 위한 플랫폼임
 - 또한 타 지방자치단체와의 상생과 협력을 동시에 연계하여 지역화폐운영시 발생하는 문제점을 선제적으로 해결해 나가는 방식을 의미함.
 - 특히 중앙정부 또는 경기도와 중복되는 지역화폐 콘텐츠인 경우, 인근 지방자치단체와의 조정을 통해 예산절감 및 사업의 효율성 제고 가능



* 출처 : 양준호(2019), 시흥 지역화폐 시루의 경제효과 분석, 인천대학교, p.79

<그림 4-1> 영국 브리스틀 트라이앵글의 협치구조

2 (가)고양페이 행복포럼 추진을 통한 지역특성화 방향 설정

■ 지역활성화 및 시민의 삶의 질 향상을 위한 지속가능한 고양시 지역화폐 정책방향 정립하기 위한 ‘고양페이 행복포럼’ 추진

- 고양시 및 인근 지역에 고양페이 정책이 시민의 삶속에 효과적으로 적용되기 위해서는 시청, 의회, 공공기관, 민간기업, 시민사회 등 다양한 전문가들의 역량이 밀집할 수 있는 수단 필요
 - (포럼 목적) 고양페이 사용을 위한 다양한 분야에 대한 전략 및 정책진단, 조정, 향후 방향 논의
 - (포럼 내용) 각 분야별 사업계획 및 실행을 위한 전문가 및 사용자의 의견을 토대로 구체적인 계획 마련 및 방향성 도출
 - (포럼 구성) 지역특성을 반영하여 분과를 개발하고, 지속적인 모니터링을 통한 실효성 확보
- * ‘총괄 + 분과별 주제’ 등으로 총론과 각론을 동시에 아우를 수 있는 실효성 있는 콘텐츠를 갖추어야 함

3 고양시 기존 계획 및 정책사업 연계하여 시너지 효과 확산

■ 기존 도시기본계획, 장기발전계획 등 기 계획과의 연계방안 검토 및 특례시 승격, 도시재생사업 등 다양한 지역여건 고려

- 고양시의 도시관리지침인 도시기본계획, 장기발전계획 및 유사 계획 등의 검토 및 반영을 통해 지속가능한 고양페이 활용에 대한 근거 제시
- 고양시의 특례시 제정을 통해 새로운 자치분권 모델이 구축되는 것이 예상되어 지역화폐정책의 실효성 있는 활용으로 자주재원 확보, 행정사무의 제한적 부여 등 다양한 행·재정적 문제를 해결할 수 있는 수단으로 검토
- 고양시는 지난 2017년 이후 6개 지역에서 도시재생사업이 선정되어, 경제 활력(경쟁력강화 + 지역불균형완화), 환경활력(시민중심 공간확충 + 기반시설정비), 공동체 활력(재생지원기반 + 시민역량강화) 등의 방향으로 추진되고 있음
 - 고양시 도시재생 사업방향과 고양페이의 활용방안이 맥락적 측면에서 유사하여 사업의 연계를 통해 시너지 효과를 누릴 수 있음.

■ 고양페이에 대한 정확하고 다양한 정보제공을 통해 지역화폐 홍보 및 시민의 정책이해도 확산

- 고양페이 인식개선을 위한 사업화 또는 운동 등을 추진하여 시민들의 인식 변화 및 정책에 대한 안정성 확보
 - (인식변화) 지역화폐정책의 도입배경 및 지역사회에의 다양한 기능 등에 대한 시민들의 인식변화 유도
 - (정책소개) 타 지자체의 지역화폐정책의 현황 및 운영원리를 설명하여, 고양페이만의 특성을 부각시켜 시민들의 전반적인 이해도 제고

■ 고양페이 활성화를 위해 시민들뿐만 아니라 가맹점주들의 인식개선을 통한 시민들의 신뢰와 동시에 가맹점 서비스의 질적향상 등으로 수요와 공급주체의 선순환 생태계 구축 필요

- 고양페이 인식개선사업을 통해 향후 인센티브 미지급시에도 시민들이 자발적으로 고양페이를 사용할 수 있는 여건 마련
- 고양페이 인식개선사업은 단순히 홍보에 그치는 것이 아닌 인식개선운동으로 고양페이를 홍보하고, 교육을 통해 시민들이 지역에 대한 정체성 및 가치관 확립 도모
- 고양페이 인식개선사업은 크게 정책홍보, 정책참여 및 교육, 고양시 정체성 확산 등으로 구분될 수 있음.
 - 향후 정립될 고양페이 인식개선사업은 결과중심이 아닌 가치 및 과정중심의 정책, 사업, 운동, 교육이 되어 추진과정 상에서 지속가능성 전략 및 대안이 도출될 것으로 기대함.
 - 특히 실제적인 시민들의 삶 속에서 지속가능성을 담보하기 위해 고양시청(정책수립), 고양시정연구원(정책연구), 지역대학(평생교육) 등의 협력을 통해 상호 도움이 될 수 있는 생태계 구축 논의 필요

■ 소외계층 대상 평생학습 참여의 기회를 늘리고 참여에 대한 보상으로 고양페이 인센티브 지급 도입

- 고양시 평생학습 홈페이지 개설과 지역화폐 관리기관 연계
 - (고양시 평생학습 홈페이지 개설) 평생학습 수강생 교육과정 이수요건과 이수규정 등을 포함한 이수체계도 및 그에 따른 고양페이 인센티브 기준 마련이 필요함. 일반계층과 소외계층 이수체계도를 구분 구성하여 소외계층에 대한 고양페이 보상과 일반계층에 대한 보상체계를 마련하는 부분도 고려
 - (지역화폐 관리기관 연계) 평생학습 고양페이 인센티브 항목을 정책발행금 항목 중 ‘바우처’ 항목에 추가하여 지급하는 방식 고려 필요

■ 고양페이 인센티브 지급으로 평생학습 정책 활성화 및 2020년 개발된 고양시 평생학습도시 지표 관리 고도화 목적 달성 방안

- 고양시 평생학습 홈페이지 개설 시 지속적 지표관리 고려
 - (고양시 평생학습 홈페이지 관리 주체 필요) 고양페이 인센티브 지급뿐만 아니라 평생학습지표와 연계한 결과 값을 구축하기 위해서는 지표조사, 데이터 수집 및 가공, 주요 결과 도출 등 지속관리를 위한 전담 주체와 담당자가 지정되어야 함. 지속적인 구축이라는 측면에서 지표에 대한 이해도를 높이고, 수정 및 보완 작업을 통해 지표의 변화 스토리를 인지하며, 관리할 수 있는 지표 전담 주체가 필요함.
 - (고양페이 및 평생학습 지표 관련 연구성과 공유) 평생학습도시 지표개발 연구와 고양페이 인센티브 지급과의 연계는 현재 지방자치단체 중에 고양시가 처음으로 개발을 고려한 만큼, 평생학습 및 지역화폐 분야 관계자 및 지자체 관계자들과의 연구 성과를 공유하여 학습도시에 대한 더 높은 참여와 모니터링 체계에 대한 관심 유도를 이끌 수 있음.

제3절 연구의 한계점

■ **비교적 짧은 고양페이 도입 및 운영기간(2년)으로 실효성 있는 통계자료축적의 어려움이 있으며, 소상공인의 매출증대 효과분석을 위한 종단연구(3년 이상) 실행의 불확실성 대두**

- 고양페이의 도입(2019년 4월) 시기와 본 연구의 연구시점(2021년 3월~6월)까지의 데이터 기반 사용량과 발행량을 통해 도출된 소상공인 매출 증대 및 고양시민 소비 진작을 유추할 수 있었음.
 - 하지만 종단연구를 실시하기에는 기간이 비교적 짧은 편이며, 통계진흥원의 '전국 사업체조사', '소상공인 실태조사' 데이터는 본 연구의 연구시점에 1년 단위의 자료인 2019년 자료까지 제공이 가능하여 본 연구에서 활용이 불가하였음.
 - 이에 통계진흥원의 2020년 자료가 확보되는 시점인 2022년에 후속연구가 실시된다면, 자체 데이터 활용 3년 이상 종단연구, 통계진흥원의 2018~2020 자료와의 비교분석을 통해 정교한 '지역화폐 도입 전 대비 소상공인의 매출 증대 효과 분석' 실시가 가능하다고 판단됨.
- 본 연구에서는 고양페이 결제 현황으로 사용추이, 성별, 연령별, 요일별, 시간대별 현황 분석은 실시하였으나, 데이터 확보의 한계로 고양시 관내 지역별 결제 현황을 실시하지 못하였다는 한계점을 지니고 있음. 이는 통제된 표본 기반 패널조사를 통한 후속연구를 통해 데이터를 확보할 수 있다고 판단됨.
 - 정교한 정책수당 및 인센티브가 소상공인 매출증대 기여 여부 연구를 실시하려면 고양페이 가맹점 표본이 통제되고, 표본의 고양페이 도입 전 정확한 매출이 확보되어야 함.
 - 하지만 개인정보보호의 목적으로 매출 확보가 불가능하므로 이는 패널조사를 통한 후속연구를 통해 데이터를 확보할 수 있다고 판단됨.

■ **본 연구에서 제시한 정책제안의 기술적 실현가능성은 지역화폐 시스템을 관리하고 있는 기관과의 협의 및 타 지자체의 사례 등을 종합하고, 고양시 관계자 및 시민의 의견을 반영하여 향후 구체화 필요**

- 본 연구에서 제안된 정책은 기술적 실현가능성 뿐만 아니라 고양시 관계자 및 시민들의 여론을 반영하여 우선순위를 정하고, 연구기관의 정책적·기술적 의견을 반영하여 향후 지속가능한 지역화폐정책을 설계하는 것이 가능한 위험부담을 줄일 수 있으며 공공가치 및 효과성 논쟁을 최소화할 수 있는 대안이 될 수 있음.

참고문헌

■ 문헌

강창희, 강지원, 김성아(2020). 지역화폐가 지역의 고용에 미치는 효과. 정책기획위원회.

경기도(2019). 데이터로 입증된 ‘경기지역화폐 신드롬’… 자발적 구매, 이미 연간목표 1.5배. 경기도 보도자료.

고양시(2020). 코로나19에 따른 고양시 소비 현황 분석. 고양시 내부자료.

고양시(2021). 온(on)이음 고양이가 이어가는 2021년 정책이야기.

김민경, 2006, “문제중심학습(PBL)상황에서 조직몰입이 학습성과 및 수업만족에 미치는 영향,” 숙명여자대학교 석사논문.

김일권 외(2020). 2020년도 제1회 추가경정예산안 분석. 국회예산정책처.

김정훈, 이다겸(2018a). 지역공동체경제 활성화를 위한 전략 연구 : 타임뱅크를 중심으로. 경기연구원.

김정훈, 이다겸(2018b). 타임뱅크를 활용한 복지서비스의 혁신. 경기연구원.

류영아(2020). 지역사랑상품권의 의의와 주요 쟁점. 국회입법조사처.

문석재, 유경미, & 류기환. (2021). 지역화폐 활성화 운영을 위한 플랫폼 모델에 관한 연구. 융복합지식학회논문지, 9(1), 39-49.

박경영, 김진열, 손제연(2020). 용인 지역화폐 성과분석. 용인시정연구원.

박재홍, 송인방(2021). 지역 특성을 고려한 지역화폐 모델 연구: 혁신도시를 중심으로. 한국컴퓨터정보학회논문지, 26(2), 157-167.

박진경, 이소영, 최민정(2016). 인구감소지역의 새로운 지역발전정책 방안. 한국지방행정연구원.

새로운사회를여는연구원(2014). 강원도 지역통화 유통 방안 조사 연구.

송경호, 이환웅(2020). 지역화폐 도입이 지역경제에 미친 영향. 한국조세재정연구원.

양준석(2021). 지역화폐의 경제적 효과에 대한 연구. 대전세종연구원.

양준석, 장운섭(2020). 지역화폐의 경제적 효과에 관한 연구. 대전세종연구원.

양준호(2019). 시흥 지역화폐 시루의 경제효과 분석 - 지역 내 소비 증대와 그 거시적 파급 -

여효성(2020). 지역사랑상품권의 지역경제 활성화 효과 분석. 한국지방행정연구원.

여효성, 김성주(2019). 지역사랑상품권 전국 확대발행의 경제적 효과 분석. 한국지방행정연구원.

옥세진, 인은숙, 김지현, 박정호, 정환훈, 이다현(2018). 순천시 지역화폐 도입 및 공동체활성화 방안 연구. 희망제작소.

유영성 외(2020). 지역화폐의 소상공인 매출효과 및 적정모형에 관한 연구. 경기연구원.

유영성(2021). 경기지역화폐가 경기도내 소비자 및 소상공인에 미친 영향 분석 : 코로나 위기 대응을 중심으로. 경기연구원.

윤신희(2020). 코로나19 확산에 따른 고양시 소비동향 분석 및 시사점. 고양시정연구원.

윤신희, 김지훈, 이세훈(2021). 고양시 위기극복지원금 카드 빅데이터 분석을 통한 소비동향 분석연구. 고양시정연구원.

윤신희, 이세훈, 김지훈, 박지영, 고윤경(2021). 고양시 정책만족도 및 고양페이 이용자 만족도. 고양시정연구원.

윤신희, 이세훈, 김지훈, 박지영, 고윤경(2021). 고양시민 이동행태 및 보행만족도 조사. 고양시정연구원.

윤신희, 이세훈, 박지영, 고윤경(2020). 고양시 고양페이 가맹점 실태조사. 고양시정연구원.

이근영, 안현주, 신정우(2020). 수요-공급 통합적 관점에서 지역화폐의 적정발행액 효과 분석. 대한산업공학회 추계학술대회 논문집, 2003-2026.

이상훈, 박누리(2018). 경기도 지역화폐의 지역경제 파급효과 : 청년배당 등 정책수당을 중심으로. 경기연구원.

이상훈, 유영성, 강남훈, 박누리, 이다겸, 이지혜(2019). 지역화폐 도입·확대에 따른 성과분석 및 발전방안. 경기연구원.

이새미, 이태원(2021). 지역화폐 앱 사용자 리뷰 분석을 통한 마케팅 전략 수립 - '동백전'과 '인천e음'을 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 21(4), 111-122.

이윤경, 이현희, 박민석, 황도일, 이재인(2020). 지역화폐 서비스 평가 및 가맹점 위치 알림 서비스 제안에 대한 연구. 대한인간공학회 학술대회논문집, 211-211.

이한주, 김병조(2017). 지역경제 활성화를 위한 지역화폐 도입에 관한 연구 -기초연금을 중심으로-. 국회예산결산특별위원회.

최조순, 이사라(2015). 경기도 지역화폐 도입 및 활성화 방안 -복지화폐를 중심으로-. 경기 복지재단.

최준규, 전대욱, 윤소은(2016). 경기도 지역화폐 활용방안 연구. 경기연구원.

Kolmos, A. & E. de Graaff, 2007, Process of changing to PBL.

Laffey, J., T. Tupper, D. Musser, and J. Wedman, 1998, "A Computer-Mediated Support System for Project-Based Learning," 「Educational Technology Research and Development」 46(1), pp.73-86.

■ 신문기사

강근주.(2021.03.06). 김포페이 부정거래 원천불가…블록체인 동원. 파이낸셜뉴스, <https://www.fnnews.com/news/202103061242507899>

권준우.(2021.03.03). 고교생 등 1천여명 동원해 수십억 '지역화폐 깡' 조폭 일당 검거. 연합뉴스, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20210303055400061>

김다린.(2021.02.15). 골목 파고든 지역화폐 도장깨기 “기득권은 없다”. 더스크푸, <https://www.thescoop.co.kr/news/articleView.html?idxno=42445>

김원진.(2021.03.31). [지역화폐 전성시대] 14. 인천e음 지속가능성에 도전. 인천일보, <http://www.incheonilbo.com/news/articleView.html?idxno=1076588>

박준철.(2021.04.22). 지역화폐 ‘인천e음’ 발행액 전국 처음 5조원 돌파. 경향신문, <https://www.khan.co.kr/local/Incheon/article/202104221148011>

박현영.(2021.04.01). 부산 지역화폐 동백전, ‘블록체인’ 없애고 운영 재개. 디지털데일리, <http://www.ddaily.co.kr/news/article/?no=211631>

박희창, 장윤정.(2020.07.25). 판매액 5조7747억… 지역경제 활성화 효과 논란. 동아일보, <https://www.donga.com/news/Economy/article/all/20200725/102148913/1>

배성윤.(2021.02.24). '경기지역화폐' 올해 2조 8137억 원 확대 발행. 뉴시스, https://newsis.com/view/?id=NISX20210224_0001349358

백민정.(2021.05.11). 주부가 벤츠 몰고 햄버거 배달…배달원 모집 17만명 모였다. 중앙일보, <https://news.joins.com/article/24054267>

송소연.(2020.04.20). [코로나이후⑥] 지역화폐 전성시대 올까?. LIFEIN, <https://www.lifein.news/news/articleView.html?idxno=10253>

송화연.(2020.04.05). 김포페이·동백전…"알찬 지역화폐, 블록체인으로 만든 거 아세요?". News1뉴스, <https://www.news1.kr/articles/?3896197>

안성렬.(2019.04.19). 성남시, 전국 최초 '지류·카드형·모바일' 3종 상품권 발행. 뉴스웨이, <http://newsway.co.kr/news/view?tp=1&ud=2019041921001870135>

우영식.(2021.04.22). '휴대전화로 지역화폐 결제'…이재명, 삼성과 간편결제 협약. 연합뉴스, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20210422130200060>

이은실.(2020.02.18). '경기지역화폐' 가장 많이 발행한 시 '성남'…약 942억원. 경인경제, <http://www.gnewsbiz.com/news/articleView.html?idxno=20620>

이지영.(2020.11.25). KT, 부산 블록체인 지역화폐 '동백전' 온라인 쇼핑몰 오픈. 매일경제, <https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2020/11/1215358/>

이지영.(2021.01.26). KT, 블록체인 지역화폐로 에너지 정책 참여 보상한다. 매일경제, <https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2021/01/84080/>

이현남.(2021.05.12). 수수료 1.7% 충남형 공공 배달앱 블록체인 기반의 '샵체인' 운영. 데일리안, <https://www.dailian.co.kr/news/view/989991/?sc=Naver>

이형두.(2021.05.12). [이슈분석] '제로페이 2.0', 군대·농산물 유통·정책자금 지원 '국민경제 전방위' 확장. 전자신문, <https://m.etnews.com/20210512000204>

장지승.(2020.02.19). 잘 나가는 지역화폐…지자체 발행 늘린다. 서울경제, <https://www.sedaily.com/NewsView/1YYZF09RLZ>

정유림.(2020.05.07). 지역화폐 인기 고공행진…서울시 18개 자치구 발행한도 조기 소진. 디지털투데이, <http://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=232833>

정윤덕.(2021.05.14). 대전 지역화폐 출시 1주년 '온통세일' 개막…결제액 15% 캐시백. 연

합뉴스, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20210514046400063>

최대호, 정진욱.(2021.03.04). 줄줄 새던 지역화폐 '인센티브' 어떻게 찾아냈나. News1뉴스,
<https://www.news1.kr/articles/4229406>

최인진.(2021.05.03). 지역화폐 인기에 예산 조기 소진…경기 일부 지자체, 구매한도 낮춰.
경향신문, <https://www.khan.co.kr/local/Gyeonggi/article/202105032148005>

최지웅.(2020.01.11). 지자체들 앞다퉀 지역화폐 발행… 득인가 실인가. 국민일보,
<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0924116896&code=11151100>

추현우.(2021.13.22). [블록체인핫이슈] 서울디지털화폐 나올까?…뜨거워지는 NFT 거품
논쟁. 디지털투데이,
<http://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=268101>

홍재경.(2021.04.19). 인천시, 소상공인·중소기업 제품 쇼핑몰 '인천 직구' 운영. 뉴스핌,
<https://www.newspim.com/news/view/20210419000198>

■ 웹사이트

경기도뉴스포털. <https://gnews.gg.go.kr/>

시흥시 블로그. 걷기 편한, 건강 도시 시흥.

<https://blog.naver.com/siheungblog/222291181472>

지역화폐 노원. <https://www.nowonpay.kr/howtosaving>