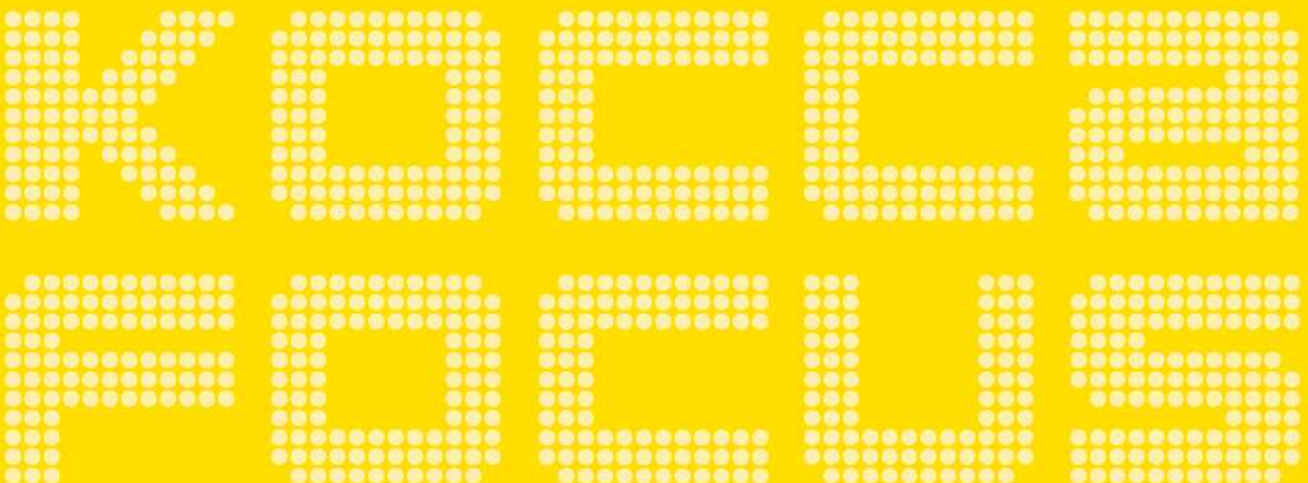


# 영국 창조 산업의 사례분석 및 벤치마킹 방안

2009.7.7

## 요약

1. 창조 경제와 창조 산업의 패러다임
2. 영국 창조 산업의 성과
3. 영국 창조산업의 추진전략 분석
4. 한국형 창조 산업을 위한 벤치마킹 방안



## 요약

## □ 창조 경제와 창조 산업의 패러다임

- 최근 성장동력이 혁신(innovation)에서 **창의성(Creativity)**으로 대체되면서 가치의 원천이 ‘지식과 정보’에서 ‘**상상력과 창의성**’으로 전환되고 있음. 이제 창의성은 국가 경제발전의 원동력으로서 **창조 경제(Creative Economy)**의 토대가 되고 있으며, **지속가능한 미래 성장모델**로서 대안으로 부상하고 있음.
- 이에 따라, 영국의 Creative Britain(1998), 미국의 Creative America(2000) 등 선진국 뿐만 아니라 중국의 文化創意產業(2005) 등 후발국가에서도 창조 경제의 핵심인 **창조 산업(Creative Industry)**을 국가전략산업으로 적극 육성하고 있음.
  - 영국의 성공신화를 이룬 창조산업의 예로 해리포터시리즈, 패션디자이너 폴 스미스, BBC 인기 방송 프로그램인 doctor who, 그리고 테이트모던 미술관, 웨스트엔드 뮤지컬 등이 있음
- 오늘날 **창조 경제**를 구성하고 있는 창조적 환경으로서 **창조 계급(Florida, 2002)**, **창조 도시(Jacobs, 1984; Landly, 2000; Franke & Verhangen, 2005)**, **창조 산업(Caves, 2002; Hartley, 2005)**, **창조 클러스터(Mommaas, 2004)**, **창조 기업(가)** 등이 대두되면서 창조 경제 시대로 패러다임이 가속화되고 있음.
- 영국 문화미디어스포츠부(DCMS, 2001)는 창조 산업에 대해 ‘**개인의 창조성, 기술, 재능** 등을 이용해 지적재산권을 설정하고, 이를 활용함으로써 부와 고용을 창출할 수 있는 잠재력을 지닌 산업’으로 정의하고 있음.
  - 영국정부의 창조 산업은 광고, 방송, 출판 등 전통적인 문화산업 외에 문화적 창조성을 확장하여 건설, 제조업, 미디어 등 타 산업분야에 접목시켜 새로운 부가가치를 창출하는 것을 목표로 하고 있음.

## □ 영국 창조 산업의 성과

- 영국의 창조 산업은 지난 10년동안 **부가가치(GDP의 6.4%)**, **수출(전체 수출의 4.3%)**, **고용(전체 고용의 7%)**, **기업체(전체 기업의 7.3%)** 규모 등에서 국민경제적 파급효과가 타 산업에 비해 높아 타 국가들의 벤치마킹 사례가 되고 있음.
- 영국의 **창조 산업 클러스터**는 **지역특화형 클러스터**로 잉글랜드, 북아일랜드, 스코틀랜드, 웨일스 등 지역개발청을 중심으로 12개의 지역 창조 클러스터가 발전하였음.



- 브리스톨(애니메이션), 던디(비디오게임), 글래스고(TV제작), 레스터(발리우드 관련 영화산업), 런던(웨스트엔드의 뮤지컬), 에딘버러(축제) 등 지역의 창조 산업은 지역의 수요 창출 뿐 아니라 해외 수출과 관광산업까지 연계됨.

#### □ 영국 창조 산업 추진전략 분석

- 영국정부는 전통적인 ‘팔길이 원칙’에서 탈피, 창조 산업 육성을 적극적으로 추진함.
  - 특히 2008년 4월 ‘창조적 영국: 새로운 경제를 위한 새로운 재능’을 중심으로 여러 정부기관과 관련단체들이 중장기적으로 수행해야 하는 8개 부문 26개 정책과제를 제시함.
- 8개 부문으로서 “창조교육 실시, 일자리로의 재능 전환, 연구 및 혁신 지원, 자금 및 성장 지원, 지적재산 장려 및 보호, 창조 클러스터 지원, 글로벌 창조 허브 구축” 과제를 추진함으로써 창조산업에 대한 중앙정부, 각 지방조직, 비정부공공기관, 민간단체 등과의 협력 네트워크가 활발하게 이루어지고 있음.
  - 재능발견 프로그램(Find Your Talent), 재능경로 제도(Talent Pathway Scheme), 혁신적 창조학습 장소, 창조기술 장려위한 아카데미 허브, 견습생 제도(Apprenticeship), 기술전략위원회(TSB)의 R&D 프로그램 및 기술이전네트워크 구축, 국립과학기술예술기금(NESTA)의 창조적 혁신가 성장 프로그램(Creative Innovators Growth), 잉글랜드예술위원회(ACE)와 지역개발청(RDA)의 중소기업에 대한 벤처캐피탈 제공, 디지털 영국 추진전략(Digital Britain Strategy), 지역 창조경제 전략 프레임 워크 파일럿 프로그램 구축, 영국영화위원회(UKFC)·잉글랜드예술위원회(ACE)·인문과학연구위원회(AHRC)의 혼합 미디어센터(Mixed Media Centre) 설립, 세계 창조기업 컨퍼런스 개최 등을 추진

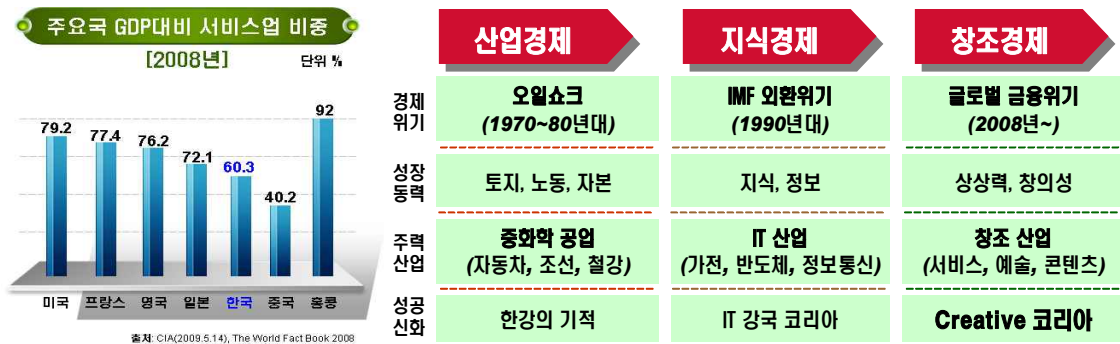
#### □ 한국형 창조 산업을 위한 벤치마킹 방안

- 한국형 창조 산업 육성을 위해 범정부 차원의 국가 아젠다 설정 필요
- 창조적 콘텐츠 생태계 조성을 통해 창조 산업 클러스터 전략 마련
- 콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 창작활동 활성화 기반 조성
- 한국형 창조산업의 글로벌화 전략

## 1. 창조 경제와 창조 산업의 패러다임

### 1) 패러다임 변화와 창조경제의 부상

- 세계 경제는 제조업에서 서비스업으로, 다시 지식 경제에서 **창조 경제**로 이동중. 이는 성장동력이 혁신(innovation)에서 **창의성(Creativity)**으로 대체되면서 가치의 원천이 '지식과 정보'에서 '**상상력과 창의성**'으로 전환되고 있음에 기인함.



- 파인 & 길모어(Pine II & Gilmore, 1998)는 <체험 경제를 환영하며>(Welcome to the Experience Economy)에서 인류의 경제를 '농업 경제(생필품) → 공업 경제(공산품) → 서비스 경제(서비스) → **체험 경제(체험)**'로 묘사하면서 체험을 구성하는 요소로 4E, 즉 오락(Entertainment) 체험, 교육(Education) 체험, 현실 도피(Escapist) 체험, 미적(Esthetic) 체험으로 분류하였음.
- 미래학자 롤프 옌센(Rolf Jensen)과 짐 데이토(Jim Dator) 역시 “정보화 사회 다음에는 **상상력과 이야기**가 경제 원동력이 되는 **꿈의 사회(Dream Society)**라는 해일이 몰려온다”라고 강조한 바 있음.

- 이처럼 창의성은 국가 경제발전의 원동력으로서 **창조 경제(Creative Economy)**의 토대가 되고 있으며, **지속가능한 미래 성장모델**로서 대안으로 부상하고 있음.

- 창조 경제 시대에서 창조성이 요구되는 분야는 과학, 문화, 경제, 기술 등 다양하며, 국가를 지탱하는 **4대 자본(사회, 인력, 문화, 제도)**과 창의성은 상호작용을 통해 산업의 부가가치를 높이고, 국민의 삶의 질을 향상시킴(UNCTAD, 2008)



- <UN무역개발협의회>는 **창조 경제(Creative Economy)**에 대해 “사회의 통합과 문화적 다양성, 인간의 개발을 촉진하는 동시에 일자리 창출과 소득 증대의 원동력”으로 정의하고 있음(UNCTAD, 2008).
  - 또한 경제학자들도 창조 경제를 ‘개인의 창의력과 아이디어가 생산요소로 투입되어 무형 가치(virtual value)를 생산하는 기업만이 살아남을 수 있는 새로운 경제’(Coy, 2000) 또는 '경제활동에 필요한 투입과 산출의 주된 요소가 토지나 자본이 아닌 창의적 아이디어에 두는 경제'(Howkins, 2002)로 보고 있음.
- 이에 따라, 영국의 Creative Britain(1998), 미국의 Creative America(2000) 등 선진국 뿐만 아니라 중국의 文化創意產業(2005) 등 후발국가에서도 창조 경제의 핵심인 **창조 산업(Creative Industry)**을 국가전략산업으로 적극 육성하고 있음.
  - UN은 전 세계 창조 산업이 매년 10% 정도 확대될 것으로 예상하고 있음
  - 특히 영국의 창조 산업은 지난 10년동안 **부가가치**(GDP의 6.4%), **수출**(전체 수출의 4.3%), **고용**(전체 고용의 7%), **기업체**(전체 기업의 7.3%) 규모 등에서 국민경제적 파급효과가 타 산업에 비해 높아 벤치마킹 사례가 되고 있음.

**※ 영국의 성공신화를 이룬 창조 산업의 사례**

- 해리포터(Harry Potter) 시리즈, 패션 디자이너 폴 스미스, BBC 인기 방송 프로그램 doctor who, The Hay Festival of Literature, 테이트 모던 미술관, 웨스트엔드 뮤지컬, 비틀즈 등이 있음

- 오늘날 **창조 경제**를 구성하고 있는 창조적 환경으로서 **창조 계급**(Florida, 2002), **창조 도시**(Jacobs, 1984; Landly, 2000; Franke & Verhangen, 2005), **창조 산업**(Caves, 2002; Hartley, 2005), **창조 클러스터**(Mommaas, 2004), **창조 기업(가)** 등이 대두되면서 창조 경제 시대로 패러다임이 가속화되고 있음.



## 2) 창조 산업의 개념과 특성

- 영국 문화미디어스포츠부(DCMS, 2001)는 창조 산업에 대해 ‘개인의 창조성, 기술, 재능 등을 이용해 지적재산권을 설정하고, 이를 활용함으로써 부와 고용을 창출 할 수 있는 잠재력을 지닌 산업’으로 정의하고 있음.
- 이러한 **정책적 관점**에서의 정의는 광고, 방송, 출판 등 전통적인 문화산업 외에 문화적 창조성을 확장하여 건설, 제조업, 미디어 등 타 산업분야에 접목시켜 새로운 부가가치를 창출하는 것을 목표로 하고 있음.
- 이에 영국의 창조 산업의 범위는 “광고, 건축, 미술품·골동품, 공예, 디자인, 패션, 영화·비디오·사진, 출판, 소프트웨어·컴퓨터게임, 음악·시각·공연예술, 텔레비전·라디오” 등 13개의 다양한 산업을 포함하고 있음.
- 특히 **핵심 창조 분야(Core Creative Fields)**에서 작가, 화가, 작곡가, 댄서 등에 의해 순수 창작 콘텐츠가 생산된다면, 음악, TV, 출판, 게임, 영화와 같은 **문화 산업(Cultural Industries)**은 보다 상업화에 초점이 맞춰져 있음. 즉, 창조 산업은 창의성과 지적재산권을 강조하는 반면, 문화 산업은 문화의 산업활동을 중시하고 있음.

### ※ 영국 창조 산업의 범위와 유형



- 창조 산업은 핵심 투입요소가 창조적 아이디어에 있기 때문에 다양한 산업들로 구성되고 있으며, 영국을 비롯한 네덜란드, 덴마크, 스웨덴, 호주, 싱가포르, 홍콩 등 창조 산업을 표방하는 국가들은 창조 산업 분류체계를 자국의 산업·경제적, 사회·문화적 특성에 따라 조금씩 차별화하고 있음.
- 창조 산업과 유사한 용어로 **한국**은 <문화산업진흥법>에서 **문화 산업**으로, **일본**은 <콘텐츠 창조·이용·보호에 관한 법률>에서 **콘텐츠 산업**으로, 미국·핀란드·노르웨이 등은 **저작권 산업**<sup>1)</sup>으로 다른 명칭을 사용하고 있음.
- 특히 **유럽연합(EU)**은 문화와 창조성의 경제적 기여도를 측정하기 위해서 문화 경제의 영역을 **문화 영역(핵심예술분야, 문화산업)**과 **창조 영역(창조산업과 활동, 연관 산업)**으로 재설정하여 폭넓게 범주화 하고 있음.

DCMS (1998년)	문화산업진흥기본법 (1999년)	Caves (2000년)	Hawkins (2002년)
광고	광고	-	광고
건축	-	조각	시각예술
미술품/골동품	미술품	미술	
공예	공예품	연극, 무용	행위예술
디자인	디자인(산디 제외)	오페라, 연주회	
패션디자인	-	패션	패션
영화 및 비디오	영화	영화	영화 및 비디오게임
쌍방향 오락 SW	디지털문화콘텐츠, 멀티미디어문화콘텐츠	-	SW개발, 연구개발(R&D)
음악	음악	녹음	음악
공연예술	공연		공연예술
출판	출판	출판	출판
SW/컴퓨터서비스	게임	장난감 및 게임	장난감과 게임
TV 및 라디오	방송영상물	TV	TV 및 라디오

1) 저작권 보호를 받은 생산물을 생산, 배급하는 산업 전체를 가리키며, 이중 **핵심(Core) 저작권산업**은 작품 및 기타 보호대상물의 창작, 생산, 제조, 공연, 방송, 통신 및 전시, 유통 및 판매에 전적으로 종사하는 산업(WIPO)



### 3) 창조 산업의 특성

- 학술적 관점에서의 창조 산업은 ‘비영리적인 창조활동(창조적인 노동)과 단조롭고 일상적인 영리활동(상업적 비즈니스)과의 계약에 의한 네트워크’(Caves, 2000)라 할 수 있음. 이에 따른 창조 산업의 경제적 특성은 다음과 같음.
  - 시장(수요)의 불확실성(Nobody knows principle)
    - 경험재(experience goods), 유통과 소비과정에서 문화적 할인, 취향과 기호 등
  - 종사자의 내적 열정과 창의적 열의(Art for art's sake principle)
    - 예술과 비즈니스의 교차영역으로 심미·표현적 가치와 기능적 가치의 조화 필요
  - 숙련의 다양성 요구(Motley crew principle)
    - 복잡한 창조적 제품을 생산하기 위해 창의적 인재 확보가 중요
  - 프로젝트 기반의 클러스터 지향성(project-based cluster principle)
    - 인력관리 중심의 업무조직, 다수 기업들 간에 공간 집적화 및 네트워킹 활성화
  - 무한한 다양성(Infinite variety principle)
    - 다양한 플랫폼(window effect)과 다각적 활용(OSMU)을 통해 고부가가치 창출
  - 숙련도의 차이(A list/B list principle)
    - 창조적 사고와 행동양식, 높은 수준의 경험과 숙련을 요구하는 전문인력이 좌우
  - 시간적 제약(Time flies principle)
    - 다품종 소량생산에서 생산비를 좌우하는 시간경제가 지배원리로 작용
  - 콘텐츠의 영속성(Arts longa principle)
    - 시공간을 초월하는 영속성과 보편성 존재, 창작자의 저작권 보호 장치 필요
  - 창조 산업은 창의성을 바탕으로 노동과 여가를 결합해 생산성을 높이고, 고용을 증진하며, 부가가치 생성에 도움을 주고, 삶의 태도를 바꾸어 놓는 **복합적인 개념**





## 2. 영국 창조산업의 성과

### 1) 국민 경제적 측면

○ 창조산업의 부가가치(GVA) 규모 : 2006년 기준 573억 파운드(한화 119조원)

- GDP의 6.4%, 연평균('97~'06) 6.9% 성장(동기간 영국 경제 전체 성장률 3%)

(단위: 백만 £)	1997년	2006년		증감률(% '97~'06)
		부가가치	구성비(%)	
Software, Computer Games & Electronic Publishing	9,800	24,500	<b>42.8</b>	<b>10.7</b>
Publishing	6,500	9,500	<b>16.6</b>	4.3
Radio and TV	3,500	5,100	<b>8.9</b>	4.3
Music and the Visual & Performing Arts	2,700	3,400	5.9	2.6
Video, Film & Photography	1,900	3,800	6.6	<b>8.0</b>
Art & Antique	260	490	0.9	<b>7.3</b>
Advertising	3,400	5,300	<b>9.2</b>	<b>5.1</b>
Architecture	3,100	4,700	<b>8.2</b>	4.7
Designer Fashion	280	450	0.8	<b>5.4</b>
<b>합계</b>	<b>31,500</b>	<b>57,300</b>	<b>100</b>	<b>6.9</b>

○ 창조산업의 산업연관 효과(CISG, 2003)

- 생산유발은 서비스업 전체(1.66)보다 높고, 부가가치유발은 제조업(0.83)보다 높음

구분	영국		싱가포르		
	생산유발계수	부가가치유발계수	생산유발계수	부가가치유발계수	
전 산업	1.80	<b>0.86</b>	1.43	0.58	
서비스업 평균	<b>1.66</b>	0.92	1.49	0.75	
제조업 평균	1.86	<b>0.83</b>	1.41	0.49	
창조 산업	미디어와 공연예술	1.82	0.88	1.68	0.62
	영화서비스	1.82	0.88	1.78	0.55
	광고서비스	1.67	<b>0.94</b>	1.63	0.48
	건축서비스	1.56	<b>0.95</b>	1.66	0.70
	IT 및 소프트웨어	1.54	0.88	1.27	0.61
	출판인쇄	1.70	0.83	1.33	0.72

○ 창조산업의 GDP 기여도 (OECD 주요 5개국)

- 영국(5.8%)은 캐나다(3.5%), 미국(3.3%), 호주(3.1%), 프랑스(2.8%)보다 높음

구분	호주		캐나다		프랑스		영국		미국	
	백만A\$	%GDP	백만C\$	%GDP	백만유로	%GDP	백만£	%GDP	백만US\$	%GDP
광고	2,464	0.5	2,856	0.3	11,858	0.8	5,000	0.7	20,835	0.2
건축	788	0.1	1,084	0.1	2,524	0.2	4,000	0.5	19,111	0.2
비디오, 영화, 사진	2,397	0.4	3,909	0.4	5,155	0.4	2,200	0.3	39,076	0.4
음악, 시각·공연예술	952	0.2	2,576	0.2	3,425	0.2	3,700	0.5	30,294	0.3
출판/활자매체	6,590	1.2	19,427	1.8	11,283	0.8	14,950	2.1	116,451	1.1
인쇄	5,640	1.0	na	na	4,851	0.3	6,350	0.9	45,662	0.4
방송	3,474	1.0	5,305	0.5	4,878	0.3	6,200	0.9	101,713	1.0
예술·공예품	74	0.0	1,082	0.1	413	0.0	500	0.1	195	0.0
디자인·패션	313	0.1	1,226	0.1	363	0.0	5,630	0.7	13,463	0.1
<b>총계</b>	<b>17,053</b>	<b>3.1</b>	<b>37,465</b>	<b>3.5</b>	<b>39,899</b>	<b>2.8</b>	<b>42,180</b>	<b>5.8</b>	<b>341,139</b>	<b>3.3</b>

\*조사기준 : 영국(2003), 캐나다(2002), 호주(1999), 미국(2002), 프랑스(2003)

○ 창조산업의 수출규모 : 2006년 기준 160억 파운드(한화 33조원)

- 전체 수출의 4.3%, 연평균('97~'06) 9.5% 성장(S/W·게임·전자출판이 31% 차지)

(단위: 백만 £)	1997년	2006년		증감률(%) ( '97~'06)
		수출규모	구성비(%)	
Software, Computer Games & Electronic Publishing	1,400	4,900	30.9	14.9
Publishing	680	2,100	13.3	13.3
Radio and TV	500	1,400	8.8	12.1
Music and the Visual & Performing Arts	250	270	1.7	0.9
Video, Film & Photography	710	1,100	6.9	5.0
Art & Antique	1,400	3,100	19.6	9.2
Advertising	680	1,400	8.8	8.4
Architecture	380	740	4.7	7.7
Design	1,000	830	5.2	-2.0
<b>합계</b>	<b>7,000</b>	<b>16,000</b>	<b>100</b>	<b>9.5</b>

\*1997년 수출액 대체: Art & Antiques(1999), Design(2000), Designer Fashion 및 Crafts 제외



○ 창조상품(Creative Goods)의 수출규모 (상위 20개국)

- 2005년 기준 영국의 창조상품 수출은 190억불(세계시장의 5.7% 차지, 세계 6위)

순위	수출국	수출액(백만불)	비중(%)	증감률(%) (2000-2005)
	<b>전 세계</b>	<b>335,494</b>	<b>100%</b>	<b>47</b>
1	중국	61,360	18.3	<b>17.6</b>
2	이탈리아	28,008	8.3	5.9
3	홍콩	27,677	8.2	0.8
4	미국	25,544	7.6	3.6
5	독일	24,763	7.4	<b>14.2</b>
<b>6</b>	<b>영국</b>	<b>19,030</b>	<b>5.7</b>	<b>9.8</b>
7	프랑스	17,706	5.3	8.6
8	캐나다	11,377	3.4	1.7
9	벨기에	9,343	2.8	
10	스페인	9,138	2.7	8.1
11	인도	8,155	2.4	<b>21.1</b>
12	네덜란드	7,250	2.2	9.7
13	스위스	6,053	1.8	9.1
14	일본	5,547	1.7	1.8
15	터키	5,081	1.5	<b>18.3</b>
16	호주	4,883	1.5	11.1
17	태국	4,323	1.3	5.1
18	멕시코	4,271	1.3	0.5
19	폴란드	4,215	1.3	<b>18.2</b>
20	덴마크	3,449	1.0	8.5
-	<b>한국</b>	<b>2,942</b>	<b>0.88</b>	<b>0.1</b>

\*출처 : UNCTAD(2008), Creative Economy

○ 영국의 문화여가 지출비중(GDP 대비)이 세계 1위

국가	미국	일본	영국	중국	독일	프랑스	이탈리아	캐나다	한국	스페인
가계부문	6.4	6.1	<b>7.7</b>	-	5.3	5.2	4.1	5.5	<b>3.7</b>	5.5
순위	2	3	<b>1</b>	-	6	7	8	4	<b>9</b>	4

\*출처: 2008 OECD 통계연보(삶의 질 관련) (2005년 기준)



○ 고용 규모 : 2007년 기준 약 200만명 (전체 고용인구의 7% 비중)

- 연평균('97~'07) 2.6% 성장(S/W·게임·전자출판 6%), 경제 전체 고용성장률 1%
- 런던시민 5명중 1명이 창조 산업에 종사, 유럽 예술가의 30%가 영국에 거주

	1997년	2007년		증감률(% '97~'07)
		종사자수	구성비(%)	
Software, Computer Games & Electronic Publishing	379,400	640,900	32.4	6.0
Publishing	308,500	275,800	13.9	-1.2
Radio and TV	97,600	103,400	5.2	0.6
Music and the Visual & Performing Arts	226,300	262,800	13.3	1.7
Video, film & Photography	64,200	65,400	3.3	0.2
Art & Antique	20,200	21,800	1.1	0.9
Advertising	201,000	247,200	12.5	2.3
Architecture	95,800	120,700	6.1	2.6
Design and Designer Fashion	80,700	130,700	6.6	5.5
Crafts	95,000	109,700	5.5	1.6
<b>합계</b>	<b>1,568,700</b>	<b>1,978,400</b>	<b>100.0</b>	<b>2.6</b>

○ 기업체 규모 : 2008년 기준 15만 7,400개 (전체 기업체의 7.3% 비중)

- 연평균('97~'08) 3.8% 성장, 라디오&TV·비디오&영화&사진·건축 등 고성장 유지
- SW·게임·전자출판, 음악·Visual·Performing Art가 약 70% 비중 차지

	1997년	2008년		증감률(% '97~'08)
		기업수	구성비(%)	
Software, Computer Games & Electronic Publishing	49,500	75,000	47.6	4.7
Publishing	7,000	8,200	5.2	1.8
Radio and TV	2,300	6,000	3.8	11.2
Music and the Visual & Performing Arts	32,600	31,200	19.8	-0.5
Video, Film & Photography	4,800	11,000	7.0	9.7
Art & Antique	1,500	1,600	1.0	0.7
Advertising	10,400	13,200	8.4	2.7
Architecture	3,400	8,500	5.4	10.7
Design and Designer Fashion	1,400	2,800	1.8	8.0
<b>합계</b>	<b>112,900</b>	<b>157,500</b>	<b>100.0</b>	<b>3.8</b>



## 2) 지역 경제적 측면

- 일반적으로 창조산업은 지역의 핵심 산업과 연계될 때 파급효과가 크며 경제구조가 다양할수록 연계성이 커짐.
- 문화예술을 통한 도시 재생은 지역민들의 유대감 형성 및 공동체 구축, 지역의 자부심과 긍지심을 제고시켜, 창조 산업과의 연계발전을 도모할 때 막대한 경제적 파급효과를 발생시킴.
- **창조 도시**는 창조적 인재가 창조성을 발휘할 수 있는 환경을 갖춘 도시로서 개방적이고 다양함, 관대한 풍토를 지닌 도시를 선호하여 **창조 계층**이 모여들면, 이를 통해 **창조 자본**이 형성되고, 이러한 도시로 **창조 기업**이 몰려들면서 도시가 역동적으로 성장하게 됨.
- . 에딘버러 축제, 비틀즈 음악의 리버풀, 게이츠헤드의 밀레니엄 브리지 등 지역의 창조 산업은 지역의 수요 창출 뿐 아니라 해외 수출과 관광산업까지 연계됨.

### ※ 영국 북동부 게이츠헤드(Gateshead) 성공사례

- 탄광촌과 조선업의 도시였던 게이츠헤드(인구 20만명)는 문화중심 도시재생 프로젝트를 통해 밀레니엄 브리지(01년), 발틱 현대미술관(02년), SAGE 음악당(04년)을 건립
- 연간 200만명의 관광객 유치로 40억 파운드(8조4천억원) 수익 창출. 2002년 2만2천명이었던 것에 비해 2006년에는 5만9천명으로 증가하여 약 400개의 신규 일자리가 창출되었고, 26억 파운드의 연매출 발생



- 이처럼 창조 산업은 도시에 부와 다양성, 사회적 안정성을 불어 넣어주는 데 기여하기 때문에 도시의 재생과 지속적인 경제성장을 이루기 위해서 영국은 **창조 산업 클러스터(Cluster) 육성정책**을 펼침.

- 영국 지역정책의 주무부처인 기업혁신규제부(구 통상산업부, BERR)는 지역격차의 완화를 영국 지역정책의 첫 번째 목표로 설정함.
- 1990년대 후반 지역개발청(RDA)을 신설하여 분권화된 지역정책 추진하는 등 지역정책의 효율성을 최대한 강조하고 효과적인 분권정책을 통해 지역간 경제성장의 격차 완화를 달성

○ 영국의 창조 산업 클러스터<sup>2)</sup>는 지역특화형 클러스터로 전통, 숙련기술과 예술적 가치가 뛰어난 전문공급자들이 문화예술품(도자기, 미술품 등), 명품 소비재(패션 의류, 구두, 선글라스 등)를 생산하는 특산지에 형성되고 있음.

- 영국은 총 인구 6천만명(잉글랜드 5천만명, 북아일랜드 2백만명, 스코틀랜드 5백만명, 웨일스 3백만명)으로 12개의 지역 창조 클러스터로 구분.

지역	집중산업	대표 지역 클러스터와 발전 현황
North East	출판, 건축, 영화, 소프트웨어, 공예, 멀티미디어	- New Castle의 Grainger Town & Gateshead Quays에서 문화관련 혁신계획 진행 - Tyneside & Teeside의 멀티미디어 클러스터는 지역경제전략에서 우선적인 클러스터로써 RDA에 의해 인정받음 - Sunderland의 유리 클러스터 : National Glass Centre - Northumberland & Durham의 지역공예와 관련된 관광
North West	TV, 음악, 공예, 레저 소프트웨어, 행위예술	- The North West Regional Development Agency, The North West Cultural Consortium : 창조산업을 포함하는 지역의 문화 클러스터 지도를 담당 - Manchester & Liverpool 주변 대도시권과 Cheshire corridor & South Lakeland : 주요 산업 집중지역이나 창조산업의 중요성과 가치를 인식하기 시작 예) 디자인, 비주얼아트, 음악에서의 성장, 박물관과 갤러리의 증가 - Liverpool : 컴퓨터게임에 관해 세계에서 중요한 도시 중 하나
Yorkshire & Humberside	건축, 소프트웨어, 행위예술, 웹디자인, 인터넷 서비스, 레저 소프트웨어	- Sheffield의 the Cultural Industries Quarter(CIQ): 뉴미디어, 비주얼아트, 음악 - Huddersfield의 Creative Town : 소프트웨어, 음악, 디자인 - North East Lincolnshire & North Yorkshire : 미술, 공예 - Bretton Hall, University of Leeds, Yorkshire Forward and the Regional Arts Board : 실질적인 창조산업/ 문화산업의 공헌
West Midlands	소프트웨어, 영화, 광고, 행위예술, 레저 소프트웨어, 미술&골동품 시장	- Birmingham의 the Jewellery Quarter 등 많은 지역자치단체는 경제전략과 혁신 전략의 부분으로써 창조산업 발전을 강조 예) Birmingham, Coventry, Wolverhampton - 창조산업 클러스터는 Wolverhampton의 Lighthouse 미디어 센터와 Birmingham의 클러스터 공장과 Big Peg와 같은 혁신적인 선봉에 의해 발전되어 옴

2) 클러스터(Cluster)는 산업을 중심으로 기업·대학·연구소·기업지원기관이 공간적으로 집적되고, 기능적으로 연계된 집합체로서 국지적(local) 혁신 거점을 의미함. 클러스터 전략(지역정책, 과학·기술정책, 산업·기업정책의 융합)은 국가 전체의 산업경쟁력 강화와 지역별 산업발전을 위해서 전 세계가 경쟁적으로 채택.



지역	집중산업	대표 지역 클러스터와 발전 현황
East Midlands	건축, 광고, 영화, 출판, TV&라디오, 웹디자인, 인터넷 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lincoln &amp; Nottingham은 특정 클러스터 지구임</li> <li>- Leicester의 문화전략은 East Midlands를 위한 문화생산공간으로써 활용하기 위해 문화산업 특정지구를 제안함</li> <li>- The East Midlands Development Agency(EMDA)는 창조 가능성을 지원·발전시키기 위해 새로운 이니셔티브에 투자하기로 함.</li> </ul>
Eastern	소프트웨어, 출판, 멀티미디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Norwich &amp; Hertfordshire : 영화와 TV 프로덕션(Leavesden and Elstree Studio)</li> <li>- Cambridge &amp; Essex : 미디어와 소프트웨어</li> <li>- Film Council의 지원받는 the Moving Image Development Agency의 설립으로 영화,TV, 관련 산업발전에 혜택</li> <li>- The Regional Cultural Strategy : 창조산업의 네트워크발전 지원</li> </ul>
South West	영화, TV&라디오, 건축, 출판, 소프트웨어, 미술&골동품 시장	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regional Cultural Consortium인 Culture South West : 창조산업포럼 개최, RDA와 합동으로 문화산업 지도 담당</li> <li>- 미술, 영화, 미디어에 초점을 둔 Skill Development Fund : Skillnet South West &amp; South West Arts에 의해 계획됨.</li> </ul>
South East	광고, 출판, 행위예술, 웹디자인, 소프트웨어, 영화&TV 프로덕션, 레저 소프트웨어, 인터넷서비스, 미술&골동품 시장	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가장 큰 미디어 클러스터는 런던 외곽과 남동부임</li> <li>- Brighton &amp; Hove : 뉴미디어, 창조산업</li> <li>- Southampton : 영화 &amp; TV 프로덕션</li> <li>- North Oxfordshire : 미디어, 모토스포츠(Silverstorn circuit)</li> <li>- Guildford : 레저 소프트웨어 마이크로 사업 네트워크</li> </ul>
London	영화, TV&라디오, 음악, 광고, 행위예술, 출판, 건축, 공예, 사진, 패션, 미술&골동품 시장, 디자인, 레저 소프트웨어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 런던 동부 : 영화</li> <li>- Stratford : Cultural Quarter</li> <li>- Deptford : 미술(visual &amp; performing)</li> <li>- City Fringe : 디자인, 뉴미디어, 음악</li> </ul>
Northern Ireland	영화&비디오, 출판, TV&라디오, 소프트웨어, 행위예술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belfast의 Cathedral Cultural Quarter</li> <li>- 영화 프로덕션의 증가 : Paint Hall Studios</li> <li>- Londonderry의 the Nerve Centre : 멀티미디어</li> </ul>
Scotland	건축, 출판, TV&라디오, 광고/PR, 레저 소프트웨어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스코틀랜드 기업의 네트워크 건설</li> </ul>
Wales	미술&골동품 시장, 공예, 디자인, 음악, 행위예술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Know How Cymru Wales : 산학합동 연계프로젝트</li> </ul>

\*DCMS(2001), Creative industries : mapping document



■ 창조산업 클러스터 사례(1) : 런던(London)

- 런던은 세계 문화도시(세계 수준의 문화시설, 세계적 이벤트 개발), 창조성 강화 (문화공동체 육성, 낙후지역의 문화적 재생), 문화적 접근성(시청을 전시실로, 평생교육 중심의 창조교육) 등을 통해 글로벌 문화창조도시를 실현
  - 런던은 이미 금융, 비즈니스 등 서비스산업과 관광, 창조 및 문화산업이 발달한 글로벌 도시이나, 도시재생 계획추진으로 빈부지역이나 버려진 건물을 재활용
  - 3조원을 투자하여 런던아이 조성, 영화클러스터 조성, 템스사이드 극장, 현대무용센터, 발전소 박물관화, 테이트 모던 조성, 테스페스티벌 등 추진
  - 창조 산업(건축, 광고, 공연예술, 출판업)은 런던의 총 매출에 매년 210억 파운드 창출. 창조 산업의 노동력은 55만명으로 런던 전체 노동력의 12.2% 차지
  - 창조자본(Creative Capital)으로서 일자리 7개 중 하나는 창조부문(650,000개)



- 테이트 모던, 그리니치 밀레니엄 빌리지 등
  - 테이트 모던은 20년간 방치된 화력발전소인 Battersea(공장 밀집지역)를 미술관으로 리모델링하여 영국 도시 재생 사업의 가장 성공적인 사례
  - Southwark지역 기업체의 순 부가가치 5.8% 증가, 일자리 창출 3,000명, 런던 최대 관광지역화 창출(연간 520만명 관광객, 세계 3위), ‘테이트 효과(Tate effect)’
  - 그리니치 밀레니엄 빌리지는 런던 남부지역의 버려진 가스 공장터를 전통과 문화의 복원을 통해 ‘명품 아파트촌’ 변신



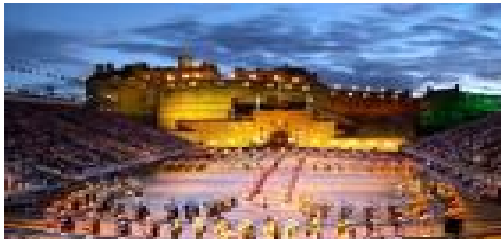


## ■ 창조산업 클러스터 사례(2) : 에딘버러(Edinburgh)

- 'The Festival City'를 도시 슬로건으로 설정하여 전통과 현대가 공존하는 유럽의 대표적인 축제중심 도시로 활성화
  - 에딘버러는 유럽에서 가장 아름다운 수도중 하나(근대의 아테네)이며, 아서 코난도일 경(셜록 홈즈), 월터 스콧 경(아이반호, 로브 로이), 로버트 루이스 스티븐슨(지킬과 하이드, 보물섬) 등 많은 세계적인 현대 작가들을 탄생시킴
  - 에딘버러 축제(1947년~)는 개최 초기부터 음악, 연극, 무용분야에서 세계 최고 수준의 예술가들이 가장 높은 수준의 공연을 선사하여 세계에서 가장 중요한 문화적 행사의 하나로 평가
  - 대표적인 축제는 11개로 요약할 수 있으며, 크게 국제적인 성격의 축제와 지역 주민을 위한 전통 축제로 구분하여 운영

### ※ 에딘버러시의 축제 성공사례

- 에딘버러 호그마니(Hogmanay), 에딘버러 국제 과학 페스티벌, 스코트랜드 बैं크 국제 아동극 축제, 에딘버러 아트 페스티벌, 에딘버러 재즈앤블루스 페스티벌, 에딘버러 군악대 축제, 에딘버러 프린지 페스티벌, 에딘버러 국제 페스티벌, 에딘버러 국제스토리텔링 페스티벌, 에딘버러 국제 영화 페스티벌, 에딘버러 국제 책 축제, 에딘버러 멜라



- **프린지(Fringe) 페스티벌**은 1970년대부터 널리 알려져 오늘날 세계 곳곳에서 온 2천여개의 공연단체(2007년 참가 공연 수 2,050편)와 만여명의 예술가(2007년 참가자 18,626)들이 약 250개의 공연장에서 모두 30,000회의 공연을 선보이고 있음

- 에딘버러시는 지속적인 문화 인프라 자원개발로 2004년 유네스코 문학(literature) 창조도시로 선정
  - 에딘버러시는 고등교육기관, 국립협회, 박물관, 미술관, 상업기관들과 파트너쉽 구축

### ■ 창조산업 클러스터 사례(3) : 리버풀(Liverpool)<sup>3)</sup>

- MDC(Merseyside Developpe Corporation)의 관광·레저중심 전략으로 문화예술 도시로 재건
  - 풍부한 문화자원(비틀즈 고향으로 처음 공연했던 캐빈 클럽, 비틀즈 박물관 등)
  - 프리미어 리그의 전통적인 명문팀인 리버풀 FC(Liverpool FC) 축구단
  - 전통 건축물(18세기 시청사, 19세기 공공건축물, 20세기 성공회 및 리버풀 대성당은 메트로폴리탄 대성당과 함께 리버풀의 2대 성당)과 예술 공간(리버풀대학·각종 공공도서관·미술관·박물관 외에도 우수한 사립 미술관과 박물관이 많고, 리버풀 교향악단이 유명)이 풍부한 이점을 살림.



### ○ 2010년까지 포괄적인 European Renaissance City 창조

- 문화산업 도시를 아이덴티티로 설정, 'Liverpool, European Capital of Culture 2008'을 도시 슬로건으로 설정하여 도시 정체성 및 이미지를 전달하는데 성공
  - 문화산업 개발 : 문화인재의 외부 유출을 막기 위해 영화, 비디오, 방송분야에 많은 예산을 지원
  - 문화 페스티벌 개최 : 도시에 활기를 불어넣고 도시 마케팅과 문화 관광산업을 위해 개최
  - Duke Street 개발 : 런던의 개발 회사가 주택가, 상가, 레스토랑, 예술거리, 문화 시설 등이 들어설 문화 거리 건설, 리버풀에 투자액을 유입시키고 일자리 2,500여개 창출 효과
  - Albert Dock : MDC의 선창가 지역 재건 전략을 통해 영국의 3대 관광지 중 하나가 됨

3) 항만을 가지고 있는 지형적 특성 때문에 리버풀은 가장 번성했던 영국 도시 중에 하나로 19세기에는 무역량의 약 40%가 머지사이드 항만을 통해 이루어졌고, 맨체스터와 함께 영국에서 최초로 철도와 기차역이 들어선 곳. 2차 세계대전 이후 도시가 큰 타격을 입었으나, 공업화와 산업화에 선두에 서서 전쟁의 상처를 극복하였음. 그러나 60년대 후반에서 70년대 초반부터 영국 조선 산업의 하강이 시작되면서 리버풀의 경제는 큰 타격을 입게 되어 극심한 실업률과 경제난을 겪게 됨.

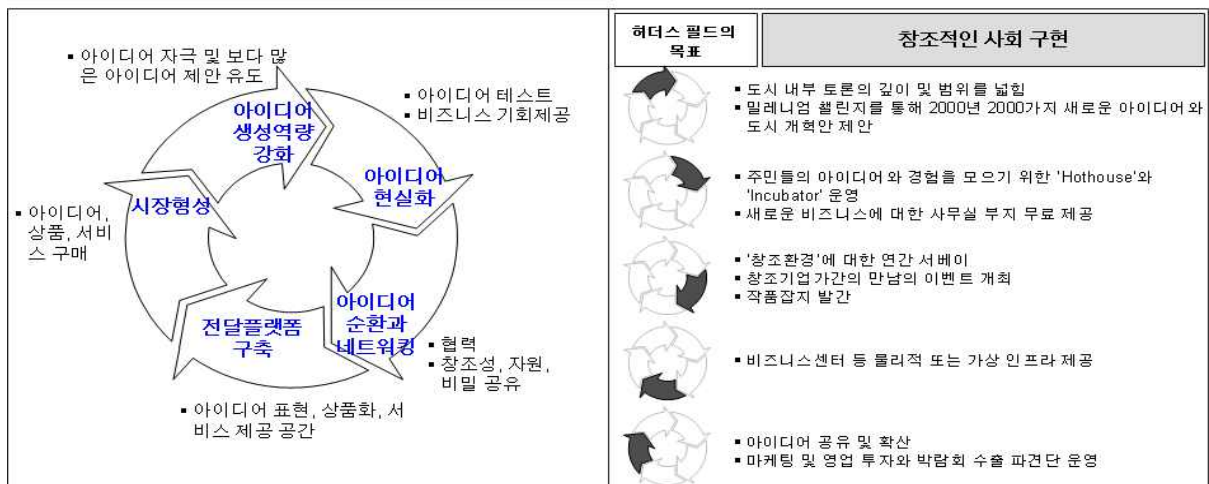


■ 창조산업 클러스터 사례(4) : 허더스필드(Huddersfield)

○ 쇠락한 구도심을 창조적인 문화도시로 재탄생

- "창조 도시를 위한 순환 사이클"은 창조성이 전략적이고, 지능적인 방법으로 관리되지 않는다면 소용이 없다는 점을 지적(독창성이 서로 연동된 5가지 단계)

허더스필드, 창조도시를 위한 순환 사이클



- **아이디어 생성역량 강화 단계** : 이벤트, 전시, 토론, 강의 등의 프로그램이 널리 전파되도록 꾸며졌으며, 지역 주민들이 EU를 통해 다른 도시들을 방문할 수 있는 기회를 주었고, 그것을 통해 아이디어도 자극 받을 수 있도록 유도
- **아이디어 현실화 단계** : 사람과 아이디어, 경험, 자원들을 함께 모으기 위해서 'hothouse' 와 'incubator'라는 계획을 실행하여 초기 아이디어에 대해서 대출과 비즈니스 영업 공간(사무실 부지)을 무료로 제공
- **아이디어 순환과 네트워킹 단계** : 정기적인 네트워킹 이벤트 개최를 통해 창조적인 기업가들이 서로 만날 수 있고, 예술가와 회사들이 그들의 작품을 전시한 것을 담은 고품질 고급 잡지를 발간
- **플랫폼 제공 단계** : 공간 확보에 대한 요구를 만족시키기 위해 Kirklees media centre를 확장하였으며, 센터 근처의 폐기된 공업시설을 20여명의 개인 또는 사업가들이 입주할 수 있는 창의공간(Creative Lofts)으로 변신시킴
- **시장과 청중 형성 단계** : Creative Industries Development Agency를 발족 운영



## ■ 창조산업 클러스터 사례(5) : 셰필드(Sheffield)

- 셰필드는 1988년에 **문화산업지구**(Cultural Industries Quarter, CIQ)를 조성하여 철강중심 도시에서 문화산업을 중심으로 도시 재생에 성공한 대표적 사례임.
  - 셰필드의 문화산업 클러스터 성공은 연구개발기능(대학, 연구소), 생산기능(문화산업 관련 업체), 지원기능(캐피털사, 컨설팅회사 등), 소비기능(갤러리, 쇼룸 등)이 체계적으로 집적화된 결과
  - 국립대중음악센터, 쇼룸극장, 워크스태이션, 셰필드 할램(Hallam)대, 사이트 갤러리, 셰필드 독립영화제작사, 대중음악센터, 과학벤처빌딩 등 조성
- 셰필드 지역개발청(Creative Sheffield)은 유럽의 프리미어 도시가 되기 위해 **<셰필드 경제계획>**을 발표
  - 지난 10년간 셰필드는 제조업이 퇴보하고 서비스산업으로 전환하는 중에 있음. 특히 금융과 비즈니스 서비스 경제가 성장하고 있고, 고등교육, 공공서비스, 의료서비스 뿐만 아니라 도시중심의 여가경제가 향상되고 있음.
  - 이는 투자 수준 높이기, 금융 및 비즈니스 서비스 등 생산성 높은 산업 장려, 기업의 전문기술 향상 및 신상품 개발 노력, 도시의 이미지 개선에 있었음.

### 생산적이고 경쟁력 있는 기업

21세기를 위한 비즈니스 자산 만들기(New Business District), 경쟁력 있는 분야에 주력하기, 기업가 정신의 추구, 진보된 경제를 위한 기술인력 키우기, 성공적인 경제에서 혁신의 중요성, 셰필드의 이미지와 정체성 높이기

### 경제적 포괄성과 참여를 높임

기업가 정신 제고로 직업의 질 향상(Local Enterprise Growth Initiative), 고용성과 교육을 제고해 셰필드 지역주민 16,000명에게 일자리 제공, 남서와 북동의 빈부차이 감소(Successful Neighbourhood Partnership)

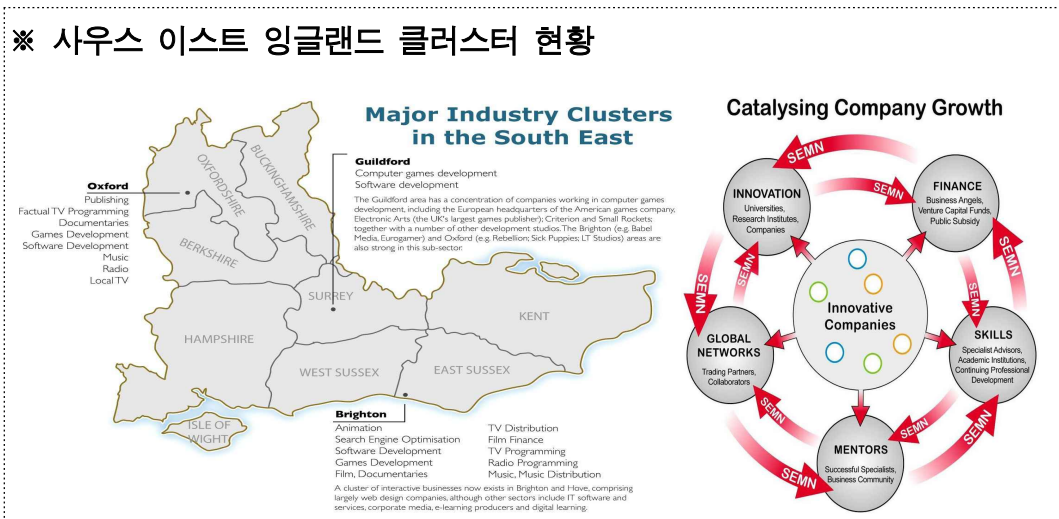
### 지속적인 경제성장을 위한 환경 조성

성장 수용을 위해 교통수단과 쾌적한 주거 환경을 제공



■ 창조산업 클러스터 사례(6) : 사우스 이스트 잉글랜드<sup>4)</sup>

- 가장 큰 미디어 클러스터 중 하나로 Brighton & Hove(뉴미디어), Southhampton(영화&TV프로덕션), North Oxfordshire(미디어, 모토스포츠), Guildford(레저소프트웨어 마이크로사업 네트워크) 등으로 구성



- 사우스 이스트 잉글랜드의 창조산업 육성기관인 SEED<sup>5)</sup>, SEMN<sup>6)</sup>은 핵심 클러스터 구축에 중추적인 역할
  - SEED와 SEMN의 클러스터 정책은 산업 부문별 가치사슬을 묶는 네트워크 구축과 적절한 자금지원 프로그램 운용
  - 콘텐츠 제작자, 파이낸싱 파트너, 대학 및 연구소, 정부 등 공공부문, 그리고 해외사업 파트너에 대한 정보와 관련 사업자의 네트워크를 확보하여 각 대상의 수요에 맞는 파트너를 연결하기 위해 핵심사업 대상자의 정보망을 구축하고, 이

4) 인구 8백만명(경제활동인구 430만명), 교통발달로 1시간 내 런던 시내 진입이 가능해 경제활동인구의 대다수가 런던으로 출퇴근하나 최근 지역경제 활성화로 지역 내 기업종사자 수 증가 추세

5) **SEEDA(South East England Development)**는 사우스 이스트 잉글랜드의 사회경제발전을 위해 1999년 지자체 예산지원으로 설립된 경제육성기구. 주요사업으로 지역의 클러스터화 정책추진, 기업 직접지원을 위한 펀드 조성, 전문인력 교육, 경제사회 개발프로그램 운영 등

6) **SEMN(South East England Media Network)**은 사우스 이스트 잉글랜드의 디지털콘텐츠 기업의 글로벌 시장점유율 확대를 위해 2005년 설립된 지역 디지털콘텐츠산업 육성 정책기구. 핵심기능으로 디지털콘텐츠 기업에 대한 정보와 지원시스템 통합관리를 통해 기관, 이해관계자와 기업간 커뮤니케이션 조율

들과의 꾸준한 관계유지에 집중하고 있음

- 또한 이러한 네트워크를 활용하여 성공가능성 높은 프로젝트를 구성한 후, 펀드 및 세제지원을 통해 콘텐츠 제작 활성화, 해외시장 진출을 위한 프로모션, 또는 해외 앵커기업 유치에 주력하고 있음

<SEEDA와 SEMN의 네트워크>

<b>자금 부문</b>	벤처캐피탈, 공공지원금에 대한 정보 확보
<b>기술혁신 부문</b>	전문 자문단, 연구소, 컨설팅 전문기관과의 관계 확보
<b>멘토 부문</b>	성공한 전문가 그룹, 비즈니스 커뮤니티와의 협력
<b>해외 부문</b>	해외관련기관, 공동프로젝트 추진 경험 있는 해외기업 정보 확보
<b>공공 부문</b>	정부 및 지방자치 관계자의 위원회 참여

- SEED와 SEMN의 핵심성파로 런던 외곽 3개 거점에 부문별 핵심 클러스터를 조성하고, 15개 지역 허브를 구축하여 520개 하이테크 기업에 공간 제공하였으며, 인큐베이팅 지원을 통해 350개 기업 창업 유도

- 디지털콘텐츠기업 및 고용인력 : 21,000개, 160,000명
- 지역 벤처 캐피탈 펀드를 조성하여 창업 기업의 자금 지원
- 30,000개 일자리 창출(8,000개 일자리는 124개국 기업 유치 성과)
- 기업 종사자 125,000명 재교육
- 지역 활성화 사업(일자리 창출, 환경 개선)에 5억 유로 투자

○ 성공기업 사례 : Lionhead Studio(길포드 지역의 게임기업)

- 1997년 게임개발자 피터 몰리뉴가 설립, 2006년 MS게임스튜디오에서 인수
- 실시간전략시뮬레이션게임 ‘블랙&화이트’, X박스 및 PC용 롤플래잉게임 ‘페이 블’과 경영전략시뮬레이션게임 ‘더 무비즈’ 제작
- SEED와 SEMN의 지원 혜택
  - 길포드에 컴퓨터게임개발사 집적단지를 조성하여 기업입주를 통해 공간 제공
  - 국내외 기업간 커뮤니케이션과 비즈매칭의 상당부분을 SEED와 SEMN에 의존



### 3. 영국 창조산업의 추진전략 분석

#### 1) <Creative Britain: New Talents for the New Economy>에 대한 추진성과

○ 영국정부는 혁신적이고 창조적인 경제를 계속해서 유지·발전시키기 위해서는 창의적 역량을 보유한 인재 육성, 혁신적 기업들의 창업 및 성장지원이 필요함을 인식하고, 다양한 정부기관과 관련단체들이 중장기적으로 수행해야 하는 8개 부문 26개 정책 과제를 제시함.

- 창조 산업의 주요 현안에 대해 **특별위원회**(working group)<sup>7)</sup>를 설치하고 토론회 의견 수렴과정을 걸쳐 정책제안을 제시함, 또한 특별위원회 운영을 통해 창조산업의 중요성을 홍보하고, 전국·지역·지방의 관련단체들의 네트워크 구성과 협력 강화를 도모하였음.
- 각 분야의 연구 위원회가 제출한 최종 보고서를 바탕으로 2008년 4월 <창조적 경제를 위한 영국 정부의 정책과제>를 발표함.

#### ○ 창조교육 실시

- ① 향후 3년간 2,500만 파운드 투입, 아동과 청소년들의 문화활동을 지원하는 ‘**재능 발견(Find Your Talent)**’ 프로그램 수행
- 전시회 견학, 연극 관람 등 일주일에 5시간 이상 문화교육(10개 분야) 실시

#### ○ 일자리로의 재능 전환

- ② 창조산업의 일자리 관련 정보제공 및 멘토링 실시, 전국적인 기술캠프(**skills camp**) 운영 등 ‘**재능경로 제도(Talent Pathway Scheme)**’ 실시
- DCMS는 공공기관, 창조산업구성원이 긴밀히 연계된 **재능경로 프로그램** 개발/시행

7) 1)인력양성(Education & Skills) 2)지적재산권의 효과적 활용(Competition & Intellectual Property) 3)기술개발(Technology) 4)기업 재원조달 및 경영지원(Access to Finance & Business Support) 5)다양성 확보(Diversity) 6)인프라 구축(Infrastructure) 7)연구 분석(Evidence & Analysis) 의 7개 분야로 구성



- DCMS는 **Channel 4와 연계해 미디어분야의 젊은 인력에게 일자리와 교육을 함께 제공하는 전략접근**
- ③ DCMS와 비정부공공기관(NDPB)이 협력하여 다양한 창조인력 육성 및 모범사례 확산을 위해 노력
- **재능발견 프로그램(Find your Talent), 뉴햄 창조허브(Newham Creative Hub) 구축, 창조 견습생 5천명 육성** 등의 정책을 통해 창조산업에 다양한 인력이 유입되고 육성될 수 있도록 지원
- ④ 정부는 긴밀한 산학관계를 구축해 '**기술공급(skill provision)**' 격차를 좁히면서 상호이익이 되는 협동연구를 수행하도록 장려
- 본 분야의 연구를 위해 "Arts Design Media Higher Education Academy"에 관련 연구를 위촉하였고, 최종보고서는 2009년 여름 발행 예정
- 산업체 고용주 대상으로 직무 수요 지형도 작성
- ⑤ 정부는 고용주들과 기술공급자들이 전국기술아카데미(NSA)와 컴퓨터게임 우수성센터(CECG) 등 '**혁신적 창조학습 장소**'를 설립하도록 장려
- National Skill Academy는 기술의 산·학간 질적 불균형 해소를 위한 프로젝트(총 1,500파운드 규모)에 대한 허가를 받음
- **스킬 셋의 영화아카데미와 미디어 아카데미 네트워크**는 산업-아카데미 간에 핵심 연계프로그램을 강화하기 위해 노력
- 기업(Ardman Studio)+기관(Skillset)+지역(South West 지역개발청)로 구성된 최첨단 애니메이션 교육센터 5개
- ⑥ 정부는 창조교육에 대한 학교들 간 협력을 지원하고, 고등교육기관이 14~25세 청년들을 대상으로 '**엔드-투-엔드(end-to-end)**' 창조기술 개발을 장려하는 '**아카데미 허브(Academic Hub)**'의 영향 분석





- 런던예술대학은 뉴햄지역 4개의 중·고등학교와 2개의 컬리지를 연계하여 **아카데미 허브(Newham Creative Hub)**로 육성하는 파일럿 프로그램 시행(2008년 9월~2011년까지). 이는 창조산업 분야의 14-25세를 대상으로 집중적으로 지원
- ⑦ 정부는 2013년까지 '**견습생 제도(Apprenticeship)**'를 통해 창조산업(방송, 영화, 인터랙티브 미디어, 사진)에서 매년 5,000명의 인력이 배출될 수 있는 법적·제도적 환경을 구비
- DCMS는 창조, 문화영역의 스킬셋이 시행하고 있는 기본 창조견습생 제도를 확대해 타 섹터의 **스킬 상담 및 산업단체와의 협력을 통해 견습생 제도** 확대 추진중
- 금융위기를 타계하기 위해 DIUS(혁신대학기술부)는 "**섹터 컴팩트(Sector compacts)**"를 통해 견습생제도의 확대 방안 추진
- 창조문화섹터는 수년간 1,000명의 견습생 창출목표로 현재까지 **160명의 고용주 확보**
- Tate Liverpool, 로열오페라하우스, 로열세익스피어컴퍼니 등이 참여중이고, Pinewood 그룹, BBC north 등 본 견습생 프로그램에 관심을 보이는 다양한 기업들과의 연계방안을 모색중

### ○ 연구 및 혁신 지원

- ⑧ **기술전략위원회(TSB)**<sup>8)</sup>는 R&D에 1,000만 파운드 투입, 기업들이 전문지식을 공유하고 새로운 아이디어·제품·공정·서비스를 공동 개발하는 프로젝트를 추진
- 기술전략위원회는 2008/2009(회기년도)에 창조산업을 위해 **1,000만 파운드 규모의 R&D 프로그램**을 시행
- 현재까지 **99개의 중소기업에 최대 15,000파운드**의 보조금을 지원하였으며, **13개의 대형 공동 혁신연구 및 개발프로젝트에 7백만 파운드**를 투자(동작인식 시스템, 인터랙티브 3D 라이브액션 미디어, 컴퓨터 게임디자인 등)

8) Technology Strategy Board : 혁신대학기술부 산하의 비정부 공공조직으로 혁신, 연구, 기술 관련 정책에 대해 자문을 제공하며 관련 사업을 실시



- 중소기업 주도의 프로젝트 **150만 파운드 지원(약 300여개의 기업 및 연구단체가 이로부터 혜택 받음)**
  - 09년 3월부터 신규 **500백만 파운드 공동연구 R&D 프로그램 시행**(영화위원회, Art & humanities Research council 지원)
- ⑨ 국립과학기술예술기금(NESTA)<sup>9)</sup>은 300만 파운드를 투입, 창의력을 보유한 중소기업에 맞춤형 지원을 제공하는 ‘**창조적 혁신가 성장**’(Creative Innovators Growth) 프로그램 진행
- NESTA는 08년 3월부터 4개 섹터분야에서 **혁신가 양성 파일럿 프로그램** 시행
  - NESTA는 PACT와 연계하여 융합콘텐츠에 대해 TV프로듀서와 디지털미디어 프로듀서가 협력하기 위한 **표준계약 템플릿을 개발 보급**
  - **영화산업의 디지털 혁신 프로젝트**(‘08.3월): 디지털영화 배급에서 새로운 수익원 창출을 위해 유통체인 및 기술 파트너들과 함께 참여, **600,000만파운드** 지원
  - **“Raise the game”**(‘08.7월) : 고성장 가능성 있는 게임 중소기업을 위한 파일럿 프로그램. TIGA, 게임개발자연합 등과 함께 진행, 약 **450,000파운드 가치 창출**
  - **Creative Business Catalyst**(08.12월) : 고수익 창조사업체와 MBA학생간의 연계를 통해 **사업체를 위한 성장플랜 지원, 예산 350,000만 파운드**
  - **창조 비즈니스 멘토링 네트워크**(‘09.2월) : 성공 경험을 보유한 핵심 비즈니스 인사와 중소기업 간의 네트워크를 통해 **멘토링 체계 확립 및 자문지원**
- ⑩ TSB는 창의력을 보유한 중소기업에 기술전문가, 공급업체, 고객, 대학, 연구기술 기관 등을 연계해 전문지식과 정보를 제공하는 ‘**기술이전네트워크(Knowledge Transfer Network)**’를 구축
- **창조산업 기술혁신 네트워크 구축**(CITIN, 런던예술대학, 런던 임페리얼 칼리지, 왕립건축협회, 기술전략위원회, TIGA의 컨소시엄으로 구성)

9) National Endowment for Science, Technology and the Arts : 90년대 말 복권기금으로 설립된 기금으로 인재 양성, 혁신적 기업에 대한 투자 등이 주요 업무



→ 650개 이상의 회원사 확보(절반은 비즈니스 사업체로 구성). 온라인 커뮤니티 사이트 구축. 3개 이벤트를 이미 구축, 향후 기술전략위원회의 5백만 파운드 R&D 펀드를 통해 5개의 이벤트를 추가적으로 구축할 예정

⑪ 혁신대학기술부(DIUS)<sup>10)</sup>는 창조산업의 경제적 효과 계량화를 위한 대규모 연구 사업 실시

→ 본 과제에 대한 세부추진 과제는 영국 창조산업이 창출하는 경제적 효과 및 전체경제에 미치는 파급효과를 측정하기 위함. 계획된 세부추진연구과제는 금융 위기로 인한 사업체 지원 우선정책으로 인하여 연기

#### ○ 자금 및 성장 지원

⑫ 잉글랜드예술위원회(ACE)는 지역개발청(RDA)과 공동으로 창의력을 보유한 중소기업에 벤처캐피탈을 제공

→ ACE는 창조경제 프로그램의 목표달성을 위해 핵심영역에 대한 시행계획을 작성하였으며 다음과 같음

→ “재능발견 프로그램”에 향후 2년간 1,800만 파운드의 기금지원 및 2011년부터 시행되는 “Universal cultural offer”에도 공동으로 참여를 약속

→ “재능의 직업 전환”을 위해 ACE는 정기적으로 펀딩을 지원하는 단체에 대하여 견습생 제도에 참여할 수 있도록 독려, UKTI와 연계해 글로벌 마켓진출 지원. 또한 디지털영역에서의 문화예술 상품 및 서비스도 지원

→ ACE는 영국 음악인, 음악단체가 글로벌 시장에 진출을 지원하기 위한 펀딩 및 개발지원을 수행해옴. 이러한 ACE 주도의 연구가 기타 다른 창조산업 영역의 국제경쟁력 확보를 위한 새로운 기회를 제공할 것임

⑬ RDA는 영국 남서부·남동부·북서부·북동부 및 웨스트 미들랜드 지방에서 창조산업 지역 거점 네트워크를 구축하고, 창의력을 보유한 중소기업들에 교육과

10) Department for Innovation, University and Skills



훈련을 실시하는 문화리더십 프로그램을 진행

- 지역 창조산업 거점 네트워크 구축(’08. 5월) - 9개 지역개발청 중 8개 및 비즈니스 링크 제공자가 참여
- 본 네트워크는 창조산업을 위한 기업솔루션, 기술공급 및 지역 인프라 구축 지원을 극대화 하는 것을 목표
- 지역기반의 비즈니스 지원 선행사례 조사 및 이의 공유를 위한 전문 컨설턴트 파견 및 선행사례 가이드 발행(’09. 4월)

- ⑭ 정부는 ‘기업자본기금(Enterprise Capital Fund)’을 활성화해 투자흐름이 촉진되는 환경을 조성하고, 창의적 중소기업들이 직면하는 문제에 대한 경제적 분석 실시

#### ○ 지적재산 장려 및 보호

- ⑮ 정부는 인터넷 서비스 제공업체와 지식재산권 보유자가 불법 파일공유에 공동대응 하도록 의무화하는 법령을 제정하고, 동 법령이 실행될 수 있도록 제도를 정비

→ ’08년 7월 : ’저작물의 불법다운로딩’에 대처하기 위한 연구보고서 발행

→ 정부는 메이저 인터넷공급자(6개사), 레코드레이블사(4개), 주요 영화스튜디오(6개)와의 양해각서를 통해 산업주도의 저작권 보호 접근법 모색

→ 08년 10월 본 협의체가 종료되었으며, 논의결과를 ’09년 1월 발행하고 이는 디지털 영국 추진전략(Digital Britain Strategy)에 반영. 이를 기반으로 영국정부는 올해 하반기 법제도 정비절차를 준비 중

- ⑯ 영국특허청(UK-IPO)은 전국우수성센터(NCE)가 지재권과 관련된 문제를 각 지역에서 집행할 수 있도록 ‘전문가정책자원(expert policy resource)’을 허용하는 등 지식재산의 효과적 보호·장려를 위한 활동계획을 수립

→ 영국특허청은 작년 온라인 저작권침해에 대한 현행의 제제에 대한 수정안을 협의

→ 영국 특허청은 “Fake Free” 캠페인 실시(08.12월) : 특허청이 기금을 제공하



고, MPAA, UK영화위원회, 런던위원회, 런던 트레이드 스탠다드 협회, 경찰청이 공동으로 시행하여 **9만여개의 불법 DVD 압수 등 사상최대의 반저작권 협력 캠페인**은 성공적인 성과를 남김

→ 영국특허청은 **검찰과 연합으로 저작권 범죄교육물을 제작**하고, 전세계 사이버범죄 검사연합(GPEN)에 제공함으로써 저작권 범죄의 효율적 단속을 지원할 예정

㉞ 정부는 학교 교과과정과 공공 캠페인을 통해 지식재산의 가치와 중요성에 대한 일반 국민의 인식 제고

→ DCMS는 2008년말부터 2009년 초까지 17개 학교에서 **“Young Enterprise Quick Start Music programme”** 시행 : 학생들은 교내에서 직접 미니 음악회사를 설립하고 운영. DCMS는 영국특허청과 창조그룹, 기타 파트너사와 협력하여, 지적재산권 교육 및 인식제고를 위한 지원책을 지속

### ○ 창조 클러스터 지원

㉟ 지역개발청(RDA)은 문화단체와 함께 영국 북서부와 남서부 지역에서 창의력을 보유한 중소기업을 지원하는 ‘지역 창조적 경제 전략적 프레임워크(Regional Creative Economy Strategic Framework)’를 시범 구축

→ 북서부 지역개발청, 남서부 지역개발청은 창조산업의 섹터 스킬 카운실, 기타 공공기관들과 연합하여 **‘지역 창조경제 전략프레임워크’ 파일럿 프로그램 구축**

→ 본 파일럿을 감시하기 위한 전담그룹이 구성하였으며, 이를 통해 유용한 선행 사례가 수집되고 타 지역개발청으로 공유될 수 있도록 지원

㊱ 정부는 온라인 비디오 게임, 비디오·음반 유통, 사용자 제작 콘텐츠 보급을 비롯한 차세대 브로드밴드 투자에 대해 미래 시장 개발을 저해하는 장애물 제거

→ 2008년 9월 **브로드밴드 환경에 대한 검토보고서를 발행**하였으며, 본 검토보고서는 **“디지털 영국(Digital Britain)의 아젠다로 반영**됨



⑳ 정부는 지방정부협회(LGA)와 지역개발청(RDA)을 통해 각 지방 당국이 창조 허브 구축에 정책적 우선순위를 설정할 수 있도록 ‘지방 인프라 메뉴(Menu for Local Infrastructure)’를 개발

→ 지방정부협회는 **The Work Foundation**을 지역의 **창조 인프라 구축 메뉴 개발자**로 지정. 지방 인프라 메뉴는 2009년 여름에 발행될 예정

㉑ 영국영화위원회(UKFC)는 잉글랜드예술위원회(ACE) 및 인문과학연구위원회(AHRC)와 공동으로 도시기업 창조 허브인 ‘**혼합 미디어 센터(Mixed Media Centre)**’를 설립

→ 리버풀, 맨체스터, 셰필드, 브리스톨 등 6개 지역에 설치

㉒ 정부는 라이브뮤직포럼(LMF) 권고에 따라 공연장 안전성을 강화

→ DCMS는 런던시청에서 이미 시행하고 있는 라이브 뮤직공연장 보호방침을 지속할 수 있도록 지원

### ○ 글로벌 창조 허브 구축

㉓ 영국교역투자청(UKTI)은 영국이 세계 최대 창조산업 허브로 부상하기 위한 5개년 전략을 수립

→ 본 전략은 2010년 상하에 엑스포 및 2012년 런던올림픽과 같은 전략적 회를 통해 영국 창조산업의 강점을 세계에 알리는 것에 투자. 이를 통해 해외시장에서 창조산업 각 분야의 명성을 형성

㉔ 다보스경제포럼을 벤치마킹해 전 세계 창조산업과 금융 부문 지도자들이 참석하는 연례 ‘**세계 창조기업 컨퍼런스**’를 개최

→ DCMS는 2009.10월 처음으로 “**국제 창조 & 비즈니스 네트워크(C&bnet)**” 개최 예정



- ⑫ 정부는 런던시 및 기타 파트너와 공동으로 런던의 창의적 축제를 지원하고, 이들 축제가 미들스버로 국제애니메이션제와 버밍엄 국제영화제 등 전국에서 개최되는 각 지역 축제와 상호 이익이 되는 관계를 구축함

→ DCMS는 런던시청과 수차례 협의 통해 런던의 창의적 축제를 지속적으로 지원

### ○ 전략 업데이트

- ⑫ 창조 부문에서의 기술과 수요 등 급격한 변화에 유연하게 대처할 수 있도록 웹 사이트를 구축하여 이해관계자들의 견해 수렴을 통해 위1~25 전략의 최신성 유지

## 4. 한국형 창조 산업을 위한 벤치마킹 방안

### 1) 한국형 창조 산업 육성을 위해 범정부 차원의 국가 아젠다 설정이 필요

#### ○ 한국적 특성을 고려한 한국형 창조 산업 육성이 필요한 시점

- 영국의 창조 산업은 1970년대 제조업 공동화에 따른 경제위기를 극복할 대안으로 1980년대 대처 정부가 창조 산업을 위한 성장발판을 마련하여 1997년 블레어 정부(문화미디어체육부)가 창조 산업을 본격적으로 추진해 오고 있음.
- 반면에 우리나라의 산업구조는 자동차, 조선, 철강, 통신 등 제조업을 중심으로 한 수출경제 발전모델을 지향하고 있어 영국이 창조 산업을 도입한 배경과는 다소 차이가 있음.
- 또한 창조 산업을 표방하는 홍콩, 싱가포르, 호주 등의 국가들은 대부분 서비스산업이 발달하여 제조업과의 연계 생산성이 높으나, 우리나라는 서비스산업의 생산성 수준이 선진국에 비해 낮고 취약한 경쟁력으로 매년 막대한 규모의 서비스 수지 적자를 초래하고 있음.
- 특히 우리나라 제조기업의 생산기술은 세계 최고의 수준에 있지만, 핵심 원천기술이나 부품, 그리고 소프트웨어 등은 해외 의존도가 높아 이익율이 낮고, 제조업과 서비스업간 연계성이 미약하여 소프트웨어의 경쟁력이 제조업의 경쟁력을 좌우하는 머지않은 미래를 위해서도 질적 성장이 시급히 요구되고 있음.
- 따라서 한국형 창조 산업 모델을 도입할 필요가 있음. 즉, 우리나라의 강점인 제조업(규모의 경제성, 시스템의 경제성)의 특징과 금융, 광고, 법률, 컨설팅, 디자인, 문화오락 등 생산자서비스업(범위의 경제성, 속도의 경제성)의 특징에 창의성을 결합하여 산업내, 산업간 시너지 효과를 유발시켜야 함.
- 애플의 성공사례 : 아이튠즈 - 앱스토어 - 아이팟 - 아이폰 비즈니스 모델
- 최근에 글로벌 경제위기 속에서 삼성, LG전자, 현대자동차 등 한국 기업들의 세계무대에서의 약진은 과거 일본기업의 기술경영, 미국기업의 구조조정을 벤치마킹한 결과도 있으나, 한국인의 끈질긴 근면성과 위기돌파 능력, 그리고 창의적인 전략에 기반한 한국형 비즈니스 모델에 있다고 할 수 있음.





- 한국형 창조 산업은 문화산업(예술포함), 제조업, 서비스업이 융합된 미래 신성장 산업으로서 창조 산업의 핵심인 콘텐츠 산업을 제조 및 서비스업과 접목하여 산업 연관효과를 극대화 하는 전략임.
- 창조 산업이 타 산업에 미치는 간접효과는 제조업보다 서비스업종에 더 많은 기여를 하는 것으로 나타나 전통 서비스업의 생산성 증대를 위해서는 콘텐츠와 서비스산업의 결합이 필요. 특히 문화와 감성에 기반한 서비스산업은 저부가가치 제조업과 삶의 질 향상에 기여함.

※ 제조업과 문화의 결합; 컬덕트(Culduct) 성공사례

Product	Culture	Culduct	성과
전력 발전소 	+ 모던 아트	=  테이트 모던	연간 관람객 <b>520만명(세계 3위)</b>
커피 	+ 인테리어 테이크 아웃	=  스타벅스	세계 스타벅스 매장수 <b>16,226개</b>
핸드폰 	+ 명품디자인, 감성	=  프라다폰	프라다폰2 가격 <b>179만원</b>
쌀 	+ 함평 나비축제	=  함평 나비 쌀	2003년 판매액 <b>54억원</b>
품질 중심		품질 중심	
품질 중심		품질 중심	

2) 창조적 콘텐츠 생태계 조성을 통해 창조 산업 클러스터 전략 마련

- 영국의 창조 산업은 지방 분권화 경향에 따라 지역의 창조 산업 지원 및 산업 네트워크 구축을 통해 지역 자치단체 및 지역개발청을 중심으로 다양한 창조 산업 지원 매커니즘이 등장하는 한편, 창조 산업 클러스터가 형성, 발전하였음
- 이를 위해 중앙정부(문화미디어체육부, 기업혁신규제부) 및 범정부 차원의 다양한 전담기구(창작산업 태스크포스/창작산업 전략그룹/창작산업 수출진흥자문단), 지방조직(지방정부, 지역개발기구), 비정부공공조직(Arts Council, Film Council, 지역예술위원회 등), 기타 민간단체 등과의 긴밀한 협력 네트워크를 구축하여 정



부와 민간의 역할이 활성화되고 있음.

- 창조 경제, 창조 산업, 창조 계층, 창조 기업(가), 창조 경영, 창조 도시, 창조 클러스터, 창조 자본 등 창의성(Creativity) 기반 사회가 가속화됨에 따라 전략적 대응이 필요한 시점

○ 창조 산업만 육성하는 것이 아닌 **창조 환경 조성**이 필요

- 영국의 지자체에서는 창조 도시를 정책의 목표가 아닌 궁극 목표로서 인식하고 이를 지원하는 창조적 행정 체제를 구축하여 창조 산업을 통해 지역 활성화, 고용창출 및 지역주민의 삶의 질 향상을 궁극적 목표로 하고 있음.
- 창조 산업의 구성원 간의 상호 교류와 소통의 장을 마련하고, 지역주민을 위한 창의적 공간(creative space)을 마련
- 랜들리(Landly, 2000)는 창조 도시가 되기 위한 선결조건으로 개인의 자질, 의지와 리더십, 다양한 재능을 가진 사람들과의 접근성, 조직화된 문화, 지역정체성, 도시의 공공 공간과 시설, 네트워크의 동태성을 강조한 바 있음.
- 한국형 창조 산업은 다양한 형태의 창조성이 뿌리를 내리고, 번성할 수 있는 광범위한 창조적 생태계를 조성할 필요가 있으며, 이는 예술, 미디어, 관광, 여가 등 문화정책에 입각한 창조산업화 정책이 요구됨.
- 현재 **우리나라의 지역문화산업 클러스터** 현실은 중앙정부 지원대상의 수도권 편중화(특히 서울은 IT 및 콘텐츠분야 업종을 지닌 기업체가 90% 이상), 중앙정부와 12개 지역지자체에 설치한 지역문화산업지원센터간의 연계성 미흡, 문화산업진흥지구 및 문화산업클러스터 등 물리적 인프라 구축에 초점을 두고 있어 지역 콘텐츠산업의 가치사슬에 따른 기업지원서비스 미흡 등으로 많은 한계를 내포하고 있음.

○ 콘텐츠산업의 가치사슬(Value Chain) 단계별·단계간에 따른 육성 필요

- 영국의 창조 산업 클러스터 정책은 내수의 제조업을 문화, 금융, 비즈니스, 관광 등 서비스산업으로 대체하였고, 고품질 브랜드 전략으로 문화예술 등 문화콘텐츠 수출을 확대하였음.



- 창조적 콘텐츠 생태계는 콘텐츠 관련 창작, 제작 및 관련 제조업, 유통 및 교환 장소 등 가치사슬별로 인력, 주변의 지리적 및 금융적 환경, 기술인프라 등의 요소를 반영하여 형성될 필요가 있음.
- 예컨대, 정부의 1인 창조 기업 육성을 위해서는 개인 또는 단체가 창조적 아이디어에 의한 상품화, 상업화를 통해 시장경제에 원활하게 편입될 수 있도록 초기에 제도적인 지원이 필요.
- 영국의 창조 산업이 창의적 아이디어로 승부하는 중소기업에 대한 창업과 성장을 촉진하는 것처럼, 우리나라도 중소기업을 중심으로 지역경제 중심의 내수 육성을 통해 글로벌 진출을 지향하는 경제구조로 바뀌어야 할 필요가 있음.
- 예컨대, 창조 산업 생산시스템을 창작단계(Creation) => 상품화단계(Production) => 유통단계(Distribution) => 소비단계(Retail&Consumption) 등 단계별로 접근하여 HW제조사, SW개발자, 미디어사, 콘텐츠제작사 등이 콘텐츠 가치사슬 전반에 걸친 네트워킹을 통해 신규 Biz 모델을 확보하는 것이 필요함.

### 3) 콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 창작활동 활성화 기반 조성

- 영국의 창조 산업 육성정책은 창조 산업의 근원이 되는 지식과 창조성을 담보하기 위한 대중의 문화접근성 제고, 문화다양성 확보를 위한 공적 역할을 강조함
- 먼저 창조성의 기본 동력으로서 ‘문화예술교육’을 중시하여 학교와 각종 문화예술기관, 산업계 및 창조 인력의 연계 사업을 추진.
- 초등학교에서 주1회 혹은 주말교실 등과 같이 스토리텔링 수업을 편성하여 창조적으로 읽고 쓰고, 듣는 능력 개발을 위한 교육을 실시함
- 재능발견(Find Your Talent) 프로그램, Creative Partnership 프로그램, 창조산업고등교육포럼(Creative Industries Higher Education Forum) 등
- NESTA의 Futurelab, Arts and Humanities Research Council 등 창조교육에 있어서 새로운 혁신의 시도가 활발함.



- 특히 인력양성 및 기술혁신을 강조, 정책적 지원을 강화하여 콘텐츠 진흥을 위한 혁신 기반을 확대함.
- <창조적 영국: 새로운 경제를 위한 새로운 재능> 보고서에 따르면, 6대 정책 과제로 창조교육 실시, 일자리로의 재능 전환, 연구 및 혁신 지원, 자금 및 성장 지원, 지적재산 장려 및 보호, 창조 클러스터 지원, 글로벌 창조 허브 구축 등 대부분이 창의 인력의 양성과 활용성에 초점을 두고 있음.
  - 이를 위해서 스킬셋(Skillset)<sup>11)</sup>과 같은 부문별 인력양성위원회(Sector Skills Councils)<sup>12)</sup>, 각 지역의 특화된 대학들을 중심으로 창조산업 인력양성 및 산학 협동체제를 발전시키고 있음.
  - 영국문화미디어체육부(DCMS)는 창조, 문화영역의 스킬셋이 시행하고 있는 기본 창조 견습생 제도(Apprenticeship)를 확대해 타 섹터의 스킬 상담 및 산업단체와의 협력을 통해 견습생 제도 확대 추진중에 있음.
  - 정부는 <미래 일자리 펀드><sup>13)</sup>를 통해 전체 일자리 중 약 50,000여개의 일자리는 실업률이 높은 산업분야에 우선적으로 지원되며, ‘녹색 일자리(green job)’는 약 10,000개 창출을 지원함. 문화, 음악 및 창조 산업분야에서 5천명 이상 일자리 창출계획
  - 따라서 창조 산업을 통해 제조업과 연계된 사업지원서비스 등 새로운 직업군 발굴을 통한 일자리 창출 유도가 필요함.

11) 인적 자원에 대한 정보 수집 및 교육 제공을 목적으로 설립 직접적으로 훈련을 제공하지 않는 대신, 공공·민간 훈련 제공자 네트워크 활용, 교육훈련에 대한 투자증진 및 기금 운용을 통해 지원

12) 산업의 수요에 따른 인력양성을 지원하기 위해 설립된 민간 비영리 기관. 창조산업 분야에는 스킬셋(시청각 산업)과 문화창조 스킬(예술, 건축, 디자인 등)이 존재

13) 영국노동연금부(DWP, Department for Work and Pensions)는 지역 및 지방정부부처(CLG, Department for Communities and Local Government)과 연계하여 정부예산안에서 언급된 ‘미래일자리기금’ 11억파운드(약 2조2천억원) 중 일부를 향후 2년간 문화 창조 산업분야에 지원할 예정



#### 4) 한국형 창조 산업의 글로벌화 전략

- 최근 세계적으로 자유(개방) 및 보호(규제) 문화무역에 대응할 수 있는 글로벌 비즈니스 전략이 필요
  - 내수 기반의 지역경제(Local economy)로 부터 수출 기반의 현지화경제(Global economy)의 동시다발적 효과를 창출하기 위해서는 **글로벌 네트워크형 콘텐츠 비즈니스 모델** 도입이 필요.
  - 영국은 **비즈니스 글로벌화, 창조 인력의 글로벌화, 지적재산의 글로벌화** 등 창조 산업의 글로벌화 전략을 통해 **세계 창조적 허브 국가**로서 발돋움하고 있음.
    - 창조산업 클러스터 정책은 내수의 제조업을 문화, 금융, 비즈니스, 관광 등 서비스산업으로 대체하였고, 고품질 브랜드 전략으로 문화예술 등 문화콘텐츠 수출을 확대하였음.
  - 따라서 상생하는 창조 한류의 재점화를 통해 아시아 창조산업의 허브국가로 도약
- 글로벌 네트워크형 비즈니스 모델은 R&D, 제조, 마케팅 등 기업의 가치사슬을 분할해 글로벌 관점의 최적지에서 사업 활동을 수행하는 모델로서 콘텐츠 차원에서 이를 확대할 필요가 있음.
  - 1990년대 중반 이후, IT기업을 중심으로 새로운 형태의 글로벌 네트워크형 비즈니스 모델(GNB)이 확산되면서 콘텐츠산업 분야에서도 국제공동제작 등에서 일부 적용되기 시작하여 게임개발 분야에서는 이미 보편화되어 있음.
  - 문화적 창의성과 과학적 창의성을 포괄하는 광의 개념을 창조산업의 R&D 활동으로 해석하여 글로벌 네트워크형 콘텐츠 비즈니스를 위한 연구개발이 필요
    - 영국국립과학기술예술기금인 NESTA(National Endowment for Science, Technology and the Arts)가 예술과 과학, 기업의 융합을 통한 사회 전반의 혁신을 일으키는 것을 목적으로 지원하거나 영국영회위원회(UKFC)·잉글랜드 예술위원회(ACE)·인문과학연구위원회(AHRC)가 만든 혼합 미디어센터(Mixed Media Centre)의 설립처럼 지속적인 가치 창조를 위해서는 창조 경제에 대한 국제공동 연구개발이 필요.



---

<참고문헌>

- Staying ahead: the economic performance of the UK's creative industries(DCMS)
- Creative Britain : New talents for the new economy
- Update on implementation of *Creative Britain* ('08. 10 ~ '09. 2)
- Creative Industries Economic Estimates 2007-2009
- Global Entertainment & Media Outlook 2008-2012 (PWC)
- The Economy of Culture in Europe EU(2006)
- UNCTAD(2008), Creative Economy
- 2008 OECD 통계연보(삶의 질 관련) (2005년 기준)
- OECD Statistics Portal
- [www.study london.ac.uk](http://www.study london.ac.uk)

