

## ▶ 주요 지역의 문화 창의 산업 발전현황

### 상하이가 문화 창의 산업을 발전시키는 동인(動因) 분석

#### 1. 현대 서비스업을 발전시키는데 필요

현재 세계 GDP 총량 중에서 서비스업 생산액은 이미 60%를 초과했다. 서비스 무역은 세계무역 총액의 1/4를, 서비스 소비는 전체 소비의 1/2를 차지하고 있다. 이와 같은 배경에서 서비스업, 특히 현대 서비스업은 이미 도시 현대화 정도와 도시의 종합경쟁력의 중요한 지표가 되고 도시 경제성장의 중요한 견인력으로 작용하고 있다.

현대 서비스업을 발전시키는 것은 상하이가 중국의 특대형 도시의 자격으로 국제 경쟁에 참여하는 필요이며 상하이 시의 산업구조조정과 도시 기능 전환의 필요함이다. 상하이 시 중심지역은 상업, 부동산, 공업, 도시산업을 특징으로 했으나 도시의 급속한 발전과 더불어 토지자원이 갈수록 줄어들고 전통기업의 산업기술 함량이 부족해 졌으며 도시 공업 메카니즘에 문제점이 노출되고 상업소비 발전이 완만해졌고 경제성장 능력이 점차 쇠약해 지고 있다. 상하이 시의 도시경제가 빠른 발전을 가져오려면 "3新(新 기술, 新 업태, 新 방식)", "3高(高 인력자본, 高 기술, 高 부가가치)"를 특징으로 하는 현대서비스업을 발전시켜 상하이 산업체제의 산업사슬이 빠른 속도로 낮은 지위로부터 높은 지위로 발전시켜 생산구조와 자원비축 구조의 조화를 이룩하도록 노력해야 한다.

현재 상하이 시는 현대 서비스업을 도시의 다음 단계로의 기능전환의 발전방향을 목표로 하고 있다. 문화 창의 산업은 자체적인 지식, 문화와 혁신의 함량 및 제품 부가가치를 대폭 향상하는 능력인 디자인, 전시 및 광고 등을 수단으로 비즈니스 중개 서비스를 지원하는 능력으로 갈수록 발전하고 있는 현대 서비스업 및 상하이 시의 새로운 산업 업그레이드 과정에서 무시할 수 없는 중요한 역할을 하고 있다. 상하이 시는 향후수년간 "주축산업, 신형산업 및 도시산업으로 구성된 신형 산업체제"를 구축할 것을 기획했는데 문화 창의 산업은 바로 이 신형 산업체제에서 가장 중요한 부분이다.

국제경험으로 볼 때 문화 창의 산업은 상하이 시의 기축산업이 될 수 있다. 2001년 미국의 핵심 판권산업(영화, TV, 방송, 상업, 엔터테인먼트 소프트웨어, 서적, 신문, 음악, 녹음, 광고 등)이 창조한 부가가치는 5351만 달러로 미국 GDP의 5.24%를 차지했다. 미국의 판권산업은 4가지로 나뉘어 있는데, 첫째 부류는 핵심판권 산업이다. 제2부류는 부분 판권산업인데 판권을 가진 일부분 물질, 제품을 가리킨다. 세번째 부류는 발행류의 판권산업으로 판권이 있는 작품을 도소매하는 것을 가리킨다. 예를들면 서점, 음반제품 대여점 등이다. 네번째 부류는 판권과 관련된 산업인데 생산, 판매 중에서 판권을 사용하거나 부분적으로 사용하는 산업, 즉 컴퓨터, 라디오, TV, 비디오, 녹음기, 음반설비 등의 산업을 가리킨다. (7,912억 달러의증가가치를 창출하고 미국 GDP의 7.75%를 차지한다). 1997-2001년 미국의 판권업이 GDP에서 차지하는 비중은 미국의 기타 산업에 비해 2배 높은 속도로 성장했다. 2001년 미국 핵심판권산업의 대외무역 수입과 수출액은 약 889.7억 달러로 화학 및 관련산업, 자동차 제조업, 조립업과 우주산업을 한발 앞서 나아갔다. 이는 판권산업, 특히 핵심 판권 산업이 미국경제에서 가장 빠른 속도로 발전하고 수출이 가장 많은 산업임을 다시 한번 증명했다.

영국의 창의 산업은 2000년에 GDP의 7.9%를 차지했다. 1997-2000년 기간 해당

산업의 연 평균 성장률은 9%로, 영국의 같은 기간 경제성장률은 2.8%에 불과했다. 이밖에 영국 창의 산업은 2000년도에 87억 파운드의 수출액을 창출했는데 이는 영국의 화물과 서비스무역 수출 전체의 3.3%에 해당한다. 1997-2000년기간 해당 산업 수출의 연간 성장률은 13%에 이르렀고 같은 기간 서비스 무역 수출 성장률은 9%, 모든 화물과 서비스 무역 수출의 누계 성장률은 5%였다. 이를 통해 창의 산업이 영국 경제구조에서 중요한 위치에 있음을 알 수 있다.

2004년도 상하이 문화산업 증가액은 445.73억위안으로 전년 대비 15.3% 성장했고 문화산업 증가액이 시 GDP에서 차지하는 비중은 6.0%로, 이는 같은해 GDP 성장률(13.6%)과 제3산업 증가액의 성장률(12.9%)을 초과하는 발전을 보여주었다. 그러므로 문화 창의 산업을 발전시키는 것은 제3산업이 GDP에서의 비중을 높이게 할 수 있을 뿐만 아니라 제3산업의 내부 산업구조를 최적화 할 수 있다.

## 2. 자주적인 혁신의 수요

중국공산당 제16차 5중전회에서 통과된 <중국공산당중앙의 국민경제와 사회발전 10.5계획 제정에 대한 건의>는 자주적인 혁신능력을 향상하는 것은 과학기술 발전의 전략 기점과 산업구조를 조정하고 성장방식을 바꾸는 중요한 과정으로 초기 혁신능력, 종합혁신능력, 도입 및 소비 수용 재혁신 능력을 크게 향상시켜 산업기술 수준을 대폭 제고할 것을 제안했다. 이는 공산당 중앙이 국제환경과 국내형세를 종합 분석하여 내린 중요한 판단으로 분명한 시대적 특성과 명확한 정책방향을 구현했다고 볼 수 있다. 상하이 시의 도시 발전은 투자를 원동력으로 하던 시점에서 자주적인 혁신을 원동력으로 하는 단계로 변모하는 역사적인 시기에 처해 있다. 이른바 자주적인 혁신 가동이란 지식산업을 경제발전의 주도산업으로 하는 것이며 지식 혁신을 경제발전의 주요한 동력으로 하는 것이다.

문화 창의 산업을 발전시키는 것은 창의 인재와 인적자본의 집중도를 크게 높여 줄 것이다. 미국 사회는 농업클래스, 공업클래스, 서비스업 클래스와 창의클래스 등 네가지직업체로 나뉘어 진다. 창의 클래스에는 "슈퍼 창의 코어"가 포함되는데 "과학과 공정학, 건축과 디자인, 교육, 예술, 음악과 엔터테인먼트에 종사하는 사람들"로 이루어 졌고 "새로운 관점, 기술 및 창조적인 내용을 창조"하는 것을 업으로 한다. 유럽의 많은 도시, 이를테면 프랑스의 파리, 독일의 베를린, 영국의 런던 및 미국의 뉴욕 등 현대 도시에는 예술가들이 집중되어 있다. 정부가 예술인들을 부추기는 것은 비즈니스 차원이 아니라 예술인들의 존재가 도시 문화에 대하여 풍부한 역할을 하기 때문이며 예술인들이 도시의 정신문화층의 다원성을 가지게 했기 때문이다. 문화 창의 산업이 도시의 혁신능력에 강력한 촉매제역할을 하고 있음이 갈수록 부각되고 있다.

## 3. 상하이 엑스포 수요

엑스포는 여러나라가 사회, 경제문화와 과학기술 성과를 전시하고 교류하는 대회이고 주최국, 주최도시가 전세계에 혁신능력과 혁신성과를 보여주는 성대한 행사이기도 하다. 엑스포 행사장은 첨단기술과 여러 가지 제품을 전시할 뿐만 아니라 뛰어난 쇼 프로그램과 경관도 뒤받침되어야 한다. 엑스포 행사장은 평소에는 볼 수 없는 창의하고 축제 분위기가 가득한 공간으로 꾸며져 왔으며 세계 각국 참가자들이 오락하고 소비하는 이상적인 공간이다. 2010년의 상하이 엑스포는 상하이 시의 창의 산업 발전을 위해 중요한 전략적 기회가 될 것이다. 이 기회를 잘 살리면 문

화 창의 산업은 상하이 시의 도시 발전을 위해 새로운 활력소를 불어 넣게 될 것이다. 세계 어느 나라를 막론하고 엑스포 주최 도시는 세상을 향해 도시의 전통 매력과 현실적인 활력을 자랑할 것인데 이는 문화 창의 산업의 생기있는 발전도 함께 한다. 엑스포의 성공은 끊임없는 창의를 밑바탕으로 하며 생기있는 문화 창의 산업은 엑스포의 성공과 불가분의 관계다. 엑스포 역시 상하이 문화 창의 산업의 도약을 위해 유일무이한 기회와 배경을 마련해 주었다. 상하이 시의 문화 창의 산업은 비록 뒤늦게 시작되었지만 엑스포라는 역사적인 기회를 포착하여 비약적인 발전을 가져올 수 있을 것이다.

#### 4. 세계의 대도시들이 후기공업시대에 가야 할 공동의 길

제2차세계대전 이후 선진국, 특히 미국의 산업구조에 큰 변화가 일어났는데, 전통 공업의 발전이 늦어지고 제조업이 집중된 도시는 쇠퇴의 현상이 보편화되었다. 20세기 60년대에 이르러 세계 주요 경제중심 도시는 모두 산업구조의 업그레이드를 끝내고 선진국가들은 점차 후기공업시대에 들어섰다. 후공업화 도시는 더이상 전통 공업의 중심이 아니고 금융, 정보, 교육, 문화, 의료, 첨단기술 및 국제교류 센터, 서비스의 중심이 되었고 서비스업은 제조업을 추월했는데 이와 같은 변화는 미국의 주요 연해도시에서 이미 완성된 상황이다. 예를들면 전통적인 공업도시인 보스톤은 현재 근로자가 취업인원 중에서의 비중이 18%미만이며 38%의 취업인구는 이른바 "창조자 클래스"이고 44%의 인원은 서비스업에 종사하고 있다.

문화 창의 산업은 이런 역사적인 전환과정에서 도시의 부흥과 긴밀하게 연관되어 있다. 세계의 수 많은 도시의 문화 창의 산업은 이미 도태된 공장과 낡은 창고에서 짝이 트고 집중되고 있으며 스산했던 지역들이 다시 번창해 지고 있다. 미국 맨하탄의 SOHO는 세계적인 인지도를 누리는 문화 창의 클러스터이지만 2차대전 이전 이곳은 뉴욕의 오랜 공업구였다. 2차대전 이후 뉴욕의 제조업이 점차 쇠퇴하자 SOHO지역에 버려져 있었던 공장과 창고는 예술인들의 개조를 거친 후 창작, 전시와 문화예술을 경영하는 공간으로 이용되었다. 뉴욕시 정부에서 이곳을 허물어 버리고 현대화 된 오피스텔과 고급 아파트를 지으려 했었으나 주민의 반대가 있었고, 20세기 70년대 시 정부는 "SOHO"를 역사문화보호구로 정하고 이곳을 예술경영을 위주로 한다고 명확히 규정한 뒤로 "SOHO"는 다시 번창해 지기 시작했다. 영국 런던의 테이트 현대예술관도 원래 허물려고 했던 화력발전공장을 개조하여 만든 것이다. 4년간의 경영발전을 거쳐 이곳은 전세계에서 관광객을 가장 많이 유치하고 있는 미술관이 되었고 영국의 문화 창의 산업발전의 모범이 됨과 동시에 타임즈강 남안지역이 빈곤하고 쇠퇴한 낡은 공업지대로 부터 부유한 문화번영 지역으로 발전하도록 이끌어 주었다.

캐나다 밴쿠버는 지금 후공업시대의 산업구조조정 단계를 거치고 있다. 공장, 부두 및 창고에 점용된 해안선은 도시생활을 위해 자리를 내 주고 있으며 도시중심과 10분의 보행거리를 두고 있던 석탄 항만은 이미 거주지역이 되었다. 內河 연안에 있던 가란계 섬은 원래 밴쿠버의 공업구이었는데 공장이 이전해 가자 한때는 스산했다가 현재는 생기있는 몽타주와 도시 녹지로 개조되어 시민과 관광객들로부터 각광받고 있다. 섬에는 공원, 호텔, 식당, 술집, 항해와 보트 클럽, 미식광장, 맥주공장, 공예샵, 화랑, 극장, 어린이시장 및 상가가 있고 미술디자인 학교도 있다. 섬 중심의 광장에서는 세계각지에서 온 방랑 예술인들의 공연을 볼수 있다. 독일 베를린 시에서 7개의 큰 프락이 합쳐져 만들어졌던 하크신 구역은 한적했던 곳이 세계적인 건축전시센터로 변신했다. 상하이 시의 황포강과 쑤저우 강변의 낡은 공장건물, 낡은

창고에서도 같은 상황을 볼 수 있다.

## 상하이 시에서 문화 창의 산업을 발전시키는데 해결해야 할 문제점

### 1. 장기적인 발전전략

문화 크리에이티브 산업을 발전시키는 것은 부족한 것을 보충하거나 눈가림을 하는 일이 아니라 상하이 시의 미래 발전에 심오한 의의를 가진 전략적인 배치다. 문화 창의 산업의 발전은 정부의 중시와 지원이 우선 필요하며 이중 장기 발전전략과 정책 가이드를 제정하는 것은 더욱 중요하다. 세계 제조업이 중국의 내륙지방으로 이전한 후 중국 동남 연해도시는 경제의 비약적인 성장으로 큰 혜택을 보았다. 베이징, 상하이 등 대도시는 비즈니스 원가와 생활비용이 높아 제조업에서 점차 우세를 잃게 될 것이며 산업의 차원을 높여야 한다. 일부 제조업은 점차 내지로 이전하기 시작했으며 향후 중국의 연해도시, 특히 상하이와 같은 특 대도시가 후공업시대의 변화를 완성하고 중국경제의 중추신경 시스템으로 될수 있는 거의 여부는 바로 이런 도시가 현대서비스업 중심과 문화중심으로 될수 있는가에 달렸다. 현재 많은 나라와 지역은 문화 창의 산업을 발전시키는 전략 계획을 제정하고 문화 창의 산업 발전 전략을 발표했다. 상하이도 문화 창의 산업의 장기적인 발전에 입각한 전략적인 계획이 필요하다.

현재 상하이 시의 일부 구(區)급 정부와 시정부 산하의 당위원회는 이미 문화 창의 산업이 도시발전에 대한 중요한 의의와 큰 발전 잠재력을 지닌 것에 예민하게 의식하고 앞다투어 필요한 공간을 만들고 자원을 통합하며 프로젝트를 유치하여 특색있는 문화 창의 산업기지를 설립했으며 아울러 보다 많은 관련 산업기지의 준비와 발전이 이루어지고 있다. 이와 같은 상황에서 전시적인 차원 보다 전략적인 안목을 갖춘 발전계획이 더욱 절실히 요청되게 되었다.

### 2. 대량의 창의 인재 집결을 추진해야 한다.

인재는 문화 창의 산업의 첫번째 자원이다. 인재문제는 문화 창의산업발전의 핵심문제와 근본문제이다. 뉴욕 시에서 문화 창의산업 인재는 전체 근무인원의 12%를 차지하고 런던은 14%, 도쿄는 15%를 각각 차지하고 있다. 현재 상하이 창의 산업종업인원이 총 취업인구에서 차지하는 비중은 천분의 일에도 못 미친다. 문화 창의 산업자체의 특성으로 말미암아 이런 산업의 취업인원의 소양과 종합자질에 대한 요구가 매우 높다. 현재 실제상황으로 볼 때 상하이 시 문화 창의 산업의 기존 인력은 수량, 품질 및 구조를 막론하고 산업발전의 요구와는 큰 차이가 있다. 산업발전의 거대한 발전잠재력 및 전망과 비교해 볼 때 상하이 시 인재 클러스터 효과는 아직도 뚜렷하지 못한 편이며 인재 비축도 매우 부족한 실정이다.

상하이 시 문화 창의 산업의 인재구조로 볼 때 첫째는 영향력과 호소력이 있는 거물급 리더가 부족하다. 둘째는 업무도 알고 관리능력도 있는 관리자가 부족하다. 문화 창의 산업은 관리에 대한 요구가 높는데 이러한 관리는 일반기업의 행정관리와 구별되는 바 관리자는 절대 "정연하고 일치"되게 각 직원을 관리해서는 안된다. 창의 작업자는 예술분위기가 짙고 개성이 뛰어난 창작자이기 때문이다. 셋째, 전문 지식과 과학기술 연구개발을 알고 전문업무를 알뿐만 아니라 마케팅에도 능한 종합형 인재가 부족하다. 문화 창의 산업과 현대 첨단기술은 긴밀히 연관 되어 있을 뿐만 아니라 창의 산업은 물건을 연구해야 하고 사람도 연구해야 하며 시장조사와 소비자심리 연구도 필요하기 때문이다.

현재 미국의 일부 지역경제 학자는 기업의 지리분포 연구에서 "창조클래스" 연구로 변하고 있다. 과거, 이들의 분석 중점은 1개 도시가 기업에 어떠한 편리를 가져다 주는 가 하는 것, 즉 이른바 "투자환경"이었는데 현재는 1개 도시가 시민들에게 어떠한 생활환경을 제공하는 가, 하는 것에 치중한다. 후공업사회의 경제동력은 "창조클래스"이지 기업회사의 고층건물이 아니기 때문이다. 이들은 전통적인 도시시설인 오피스텔, 도로, 체육장, 대형쇼핑센터, 관광 및 엔터테인먼트 시설은 더이상 중요시 하지 않는다. 도시발전의 핵심요소는 시민들을 위한 생활분위기, 즉 일류의 박물관, 도서관, 대학, 국립학교시스템, 박물관, 문화기구 및 발전한 미디어, 커뮤니티의 국제화 및 다원화 등이다. 작가, 예술가가 도시인구 중에서 차지하는 비중과 도시의 발전잠재력은 이미 뚜렷한 연관성을 보여주고 있다.

### 3. 혁신에 이로운 사회환경을 마련해야 한다.

인재를 유치하고 인재가 기능을 발휘하게 하려면 조화롭고 자유로우며 혁신을 격려하고 보호하는 사회환경이 필요하다. 홍콩 민정사무국의 허즈핑(何志平)국장은 홍콩은 문화 창의 인재를 유치하는 4가지 강점을 갖추었다고 보고 있다. 첫째 정보의 유통과 자유로, 국제 첨단과학기술의 본부 혹은 사무실을 두어 창의 인재의 우세와 배합을 유지할 수 있다. 둘째, 안정된 정치와 건전한 법제체제는 지적재산권을 효과적으로 보호할 수 있다. 셋째, 사회다원화와 오픈 마인드로 다양한 이념을 수용할 수 있다. 넷째, 발달한 문화예술품으로 여러 가지문화의 교류를 환영한다. 이 네가지 강점은 사실상 혁신에 이로운 사회환경을 구성하고 있는 것이다.

상하이 시는 혁신환경을 건설하는데 자체의 우세를 갖고 있지만 자만할 수 없다. 상하이는 사회환경 건설분야에서 아직도 많은 일들이 필요하다. 정부의 지원과 격려정책은 상여금이나 임대료의 우대에만 있는 것이 아니라 기초환경 플랫폼의 건설, 즉 상설된 촉진기구, 정기적인 홍보, 전체적인 해외 교류, 대외마케팅 서비스 플랫폼, 행사와 교육훈련 보조, 융자협조, 시설건설, 지적재산권보호 등이 필요하다. 이와 동시에 전 주민 창조정신을 제창하고 지식을 존중하며 인재를 존중하는 정신을 배양하고 문화의 다양화와 오픈 마인드를 주장해야 만이 전 사회적으로 혁신에 이로운 사회환경을 형성할 수 있다.

### 5. 고효율의 통일적인 지도 조율기구가 필요하다.

상하이 시의 문화 창의 산업은 중공 상하이 시 당위원회의 선전부와 시경제위원회 두개 시스템에 소속되어 있다. 문화 창의 산업의 발전을 보다 유효하게 촉진하고 조율하기 위해 전시적인 통일기구를 설치하여 문화 창의 산업의 발전을 지도하고 조율하는 것이 필요하며 주요 직책은 아래의 몇 가지가 있는데 전 시의 문화 창의 산업의 발전 계획을 편성하고 관련 부서와 협력하여 문화 창의 산업발전 정책과 지방법규를 제정하고 지적재산권, 홍보, 국제교류 등의 서비스를 제공한다. 문화 창의 인재의 유치와 육성을 격려하고 시장중개 조직의 발전을 촉진하며 문화시장을 육성하고 규범화한다.