

<유럽사무소 이슈페이퍼>

영국의 창조산업
The Work Foundation

2007년 10월

KOCCA 유럽사무소

창조산업 개요

- ☞ 영국은 EU국가들 내에서 가장 큰 창조산업 규모를 가지고 있고 예상컨대 세계에서 가장 많은 GDP가 창조산업과 관련되어 있다. 이것은 여러 측면에서 국가의 큰 자산이다. 아이디어, 이미지, 심벌, 디자인, 그리고 문화적 표현의 창조는 그 규모로 볼 때 하나의 산업영역이 되기에 충분하다. 이러한 창조 혹은 문화 산업은 경제적 측면에서도 갈수록 중요한 역할을 하고 있다. 창조산업은 현재 전체 경제규모의 7.3%를 차지하고 있는데 이는 재정 서비스 산업과 비슷한 규모이다. 또한 창조산업은 800,000여개의 일자리 창출 및 백만 명 고용을 가능하게 한다. 사실 영국시민들의 고용 증가율은 창조산업이 그 성장궤도를 일관성 있게 유지하는지의 여부에 달려있다.
- ☞ ‘창조’와 ‘혁신’은 어떤 면에서 겹치는 개념이다. 우선 ‘창조’는 새로운 아이디어 - 현존하는 문제를 바라보는 새로운 시각 혹은 새로운 기회의 모색 - 의 발생에 관한 것이라면 ‘혁신’은 새로운 아이디어의 성공적인 활용을 의미한다. 즉 이는 새로운 아이디어를 새로운 상품이나 서비스 혹은 새로운 비즈니스를 통해 전달하는 과정인 것이다. 두 개념은 경제활동 전반에 걸쳐 갈수록 중요해지고 있다. 창조산업은 창조와 혁신에 대한 태도 촉진 등으로 각 사회 및 경제 전반에 혜택을 줄 수 있는 산업이라고 볼 수 있을 것이다. 영국은 현재 유리한 위치에 있지만 해외 각국에서의 빠른 성장으로 인해 강력한 도전에 직면해 있다.

▶ 지식경제

- ☞ 지식과 창조력은 경제에서 항상 중요한 역할을 담당해 왔다. 예를 들어, 최첨단 제조업 및 대학교들은 선진 자본 경제에서 장기간 경제구조를 떠받쳐 왔다. 그러나 ‘지식경제’라는 개념은 이보다 더 깊은 의미를 포함한

다. 이는 주요 경제활동이 지식생산이라는 카테고리로 들어가게 되는 패러다임의 변화를 포함하는데 그 이유는 기업들이 새로운 기술들을 수요의 구조 측면에서 중요한 변화를 충족시키려는 목적으로 배치하기 때문이다.

- ☞ 중요하게도 소비자와 제작자 사이의 '쌍방향' 관계를 기술적으로 가능하게 하는 정보가 있는데 지식 제공은 소비자들이 어떻게 정보를 투입하는지에 따라 지속적으로 변화하고 개선되어 간다. 이러한 면에서 공동제작은 지식경제의 중심부에 놓인다고 볼 수 있다.
- ☞ 지난 5년간 개인당 소득 및 경제 생산력은 전반적으로 꾸준히 증가해 왔으며 제조품의 가격은 서비스 제공가격과 비슷한 수준으로 떨어졌다. 이와 더불어 갈수록 부유해지는 소비자들은 음식, 교통, 집, 의복 등의 기본 상품들과 각종 전자제품 등으로 집을 꾸미는 데 동일한 양의 돈을 쓰고 싶어 하지 않는다. 왜냐하면 이러한 욕구를 만족시키는 것이 가격의 하락으로 인해 갈수록 쉬워지고 있기 때문이다. 기본 용품들에 대한 욕구가 충족되면 소비자들은 그들의 소비 결정으로부터 보다 복잡한 정신적이고 감정적인 욕구를 만족시키고 싶어 하기 시작한다.
- ☞ 사업성공의 비결은 '응답' 능력에 달려 있다. 지식경제의 성장에서 중요한 척도 중 하나는 모든 산업화된 국가들이 무형자산으로의 투자 비율을 얼마만큼 증가시키고 있는지 그 수치이다. R&D, 컴퓨터 소프트웨어, 디자인, 브랜드, 인적 자원, 조직 시스템 등의 무형자산은 이제 각 공장, 기계장치, 그리고 건물 등 유형 자산으로의 투자와 동일한 규모가 되었다. 이러한 무형자산 투자는 기업의 창조력, 지식을 관리하고 활용하는 능력, 그리고 새로운 진화로의 요구 등과 소통하고 응답하는 능력을 강화시킨다.

▶ 지식경제의 일부분으로서의 창조산업

- ☞ 창조산업은 창조적이고 문화적인 취향의 성장 및 번영으로부터 큰 혜택을 얻고 있다. 사람들은 음악, 예술, 쌍방향 웹사이트 등 다양한 문화적 형태를 통해 자신의 감정이나 정신 상태를 최고의 기술이나 예술적인 수준에서 표현하고자 하는 본질적인 경향이 있다. 창조력에 대한 수요 및 창조활동에 참여하고 싶어 하는 욕구의 규모는 실로 엄청나서 확실한 규모는 보고되지 않고 있다. 예를 들어 영국에는 5백만 명의 뮤지션들이 활동하고 있으며 매일 저녁에는 4,500개 이상의 라이브 공연이 있는 것으로 추정된다. 이와 비슷하게 각종 미술제 및 문학 행사들도 빠른 성장추세에 있다. 이러한 수요가 창조산업 성장의 버팀목이 되고 중요한 국제적 존재로 나아갈 수 있는 플랫폼을 제공해 준다. 영국은 미국 다음으로 TV, 음악, 광고, 출판, 컴퓨터 소프트웨어 등 다양한 형태의 창조 산업 국가인 반면 건축, 영화, 디자인 등에 있어서는 그 존재감이 희미하다.
- ☞ 다른 나라들도 영국처럼 교육수준이 높고 부유하며 새로운 기술이 보편적으로 이용되고 있으며 이들의 창조산업 분야도 성장세에 있다. 그러나 영국의 창조산업은 다른 유럽 국가들보다 훨씬 앞서 있다. 그 이유는 무엇일까? 부분적으로는 지난 15년간 영국에서의 수요가 확실히 높았다는 것이다. 게다가 영어는 국제공용어이기 때문에 영국 제작자들에게는 세계 시장에서 활동하는 데에 큰 이점이 되었다. 다른 한편으로는 글로벌 창조 허브로서의 런던의 포지션이다. 런던은 활짝 열려 있고 다양성이 공존하며 따라서 창조성의 핵심인 지적 다양성을 낳는 곳이다.
- ☞ 창조적인 활동은 기존의 질서, 생활스타일, 의식, 일을 하는 방식 등으로부터의 도전과 새로운 것을 실험해보고자 하는 사회로 인해 발휘된다. 인내 및 개방이라는 가치를 민주주의적 제도의 발 빠른 포용, 해외로의 확장 등으로 발전시킨 영국(특히 런던)은 '차이점'을 수용할 준비가 더 잘 되어 있었고 따라서 창조성이 도약하게 된 것이다.
- ☞ 이와 더불어 영국에서는 지난 1세기 동안 창조산업 및 문화산업으로의 지지가 공공 사회기반 차원에서 잘 발달되어 있는데 이로 인해 이제 영

국은 풍부한 이득을 거두고 있다. 비록 영국 공공기관의 미술 및 문화로의 지원 규모는 다른 지원 규모에 비해 좀 뒤지는 편이지만 영국은 특히 풍부한 제도상의 유산으로부터 이익을 얻고 있다. BBC와 각종 미술/디자인 학교들, 박물관들, 극장 등이 이에 속한다.

창조산업의 공통분모

- ☞ 영국의 13개의 창조산업 분야들은 종종 유사성만큼 차이점도 많이 존재한다고 여겨지는데 실은 각각의 창조 산업이 핵심 비즈니스 모델을 공통으로 가지고 있다. 모든 산업은 그들이 상업화 할 수 있는 '표현적 가치'라는 아이디어로부터 시작한다. 이러한 아이디어는 평범한 노래나 소비자의 눈길을 끄는 광고에서부터 셰익스피어 작품 해석 및 새로운 차 디자인 등 매우 다양하다. 표출적인 가치는 소프트웨어 프로그램, 비디오게임, 쌍방향의 사용자 참여 인터넷 웹사이트 등에 나타난다.
- ☞ '창조적 핵심'은 순수한 창조 표출 가치의 생산으로 개념화될 수 있다. 창조적 핵심의 몇몇 활동은 정부로부터의 재정 지원에 의해 가능한데 그 이유는 이러한 투자 없이 창조적 핵심이 지속될 수 없기 때문이다. 그렇지만 각 산업들이 공공 자금을 의존하게 될 위험성이 있기 때문에 이는 주의 깊게 사용되고 전략적으로 분배될 필요가 있다.
- ☞ 영화, TV, 출판, 음악, 행위예술, 비디오 게임 등 '문화산업'은 원칙적으로 표현적 가치의 핵심을 상업화함으로써 비즈니스 모델을 수립하였다. 문화산업은 창조산업의 부분집합으로서 구별될 수 있다. 독립 TV 제작사, 컴퓨터 게임이나 소프트웨어 하우스 혹은 어린이 출판사 등은 각기 다른 시장 및 고객들을 보유하고 있을지 모르나 이들은 표현적 가치를 상품화하고 있다는 면에서 동일하다. 법적으로 이들의 비즈니스 모델은 기능이나 목적의 독특함 때문에 그들이 고안한 아이디어의 저작권에 보다 기초

해 있다.

- ☞ ‘창조산업’은 문화산업과 구분되지만 명백히 같은 부류의 활동을 하기 때문에 해석하자면 그 친척뻘이 될 듯하다. 두 산업이 생산해 내는 것들은 모두 높은 정도의 표현적이고 기능적인 가치를 가지고 있다. 표현적 가치의 상업화를 통해 비즈니스를 수립하는 것은 특정한 사업상의 도전을 의미한다. 영화, 소설, 페인팅, 고급 옷, 성공적인 광고, 빌딩, 컴퓨터 게임, 새로운 디자인 등에 대한 수요는 기능적인 콘텐츠 생산이나 서비스 보다 훨씬 예측하기 어려운 측면이 있다.
- ☞ 기술적으로 복잡한 제품들이 그 소유권을 가지고 있는 한편 이 제품들은 특정한 객관적인 조건에 의해 평가되곤 한다. 창조적인 작품을 사용하는 것의 보상은 보다 객관적이고 사회적이기 때문에 만약 수요가 변덕스러울 경우 구전(口傳)이 매우 중요하게 된다. 그러나 이는 사업자들의 사업 계획 수립에는 문제를 야기할 가능성도 있다. 마지막으로 창조력 - 재능은 예술을 완성시키려는 욕구에 의해 동기가 부여된다. 창조적인 과정은 매우 다양하며 가끔은 개인주의적인 사람들을 성공적인 팀으로 융합시키는 것을 포함한다.

도전과 기회

- ☞ 창조산업은 지난 10년간 GDP성장률보다 빠른 속도로 성장해 왔으나 대부분 휘발성이 강하고 많은 산업에서 그들의 성장에 발목을 붙잡기 시작하는 등 각종 어려움들에 봉착해 있다. 예를 들어 미디어 분야의 주식들은 전체 주식시장에서 심하게 과소평가되어 있다. 비록 자료들은 제한되어 있으나 몇몇 창조산업들(광고, 디자인, 건축 등)과 소프트웨어는 호황기에는 평균보다 훨씬 빨리 성장하고 불황기에는 급하락하는 양상을 보이고 있다.

- ☞ 그러나 이러한 장기적인 특징을 보면 영화, 음악, 그리고 출판업계를 비롯한 모든 창조산업 분야에서 상당한 정도의 디지털화 및 인터넷 발전이 그동안 저작권 및 튼튼한 시장 배급 경로 등을 통해 보호받아 왔던 비즈니스 모델 및 브랜드들을 파괴하고 있다. 즉 많은 사업체들이 도전에 직면해 있는데 현 상황에서는 작품 복사 및 다운로드가 갈수록 쉬워짐에 따라 업체들에게는 가격인하라는 압력이 가중되고 있는 한편 인터넷은 광고수입을 위해 새로운 경쟁자들을 만들어 냈다. 이와 더불어 창조산업 전반은 전 세계적인 경쟁에 직면해 있다. 컴퓨터 게임이나 디자인 같은 개인 분야의 경우는 특히 힘든 시기를 겪고 있다.
- ☞ 그럼에도 불구하고 도전은 기회를 낳는다. 이제 개인 소비자들이 책, 영화, 음악 등을 다른 어느 때보다도 저렴한 가격에 접할 수 있게 됨에 따라 이들은 창조적이고 문화적인 유산들을 더욱 즐길 수 있게 되었고 결과적으로는 창조 산업물에 대한 수요를 자극하는 결과를 낳았다. 만약 글로벌화가 영국시장에서의 경쟁을 강화시킨다면, 이는 영국 회사들에게 그들이 경쟁할 수 있는 새로운 시장들을 제공하게 된다.
- ☞ 이와 마찬가지로 인터넷과 디지털화는 전 세계의 창조산업에 의해 야기된 도전에 직면해 있다. 디지털화는 각 사업 분야의 다양한 경로 및 그들의 제품을 소비자 각각의 욕구에 맞추는 서비스 제공으로 사람들에게 창조적인 제품을 제공할 수 있는 기회를 창출해 내었다. 이제 더 많은 소비자들이 소비라는 행위를 그들의 만족감으로 돌리기 위해 '연출된' 경험의 일부가 되고자 한다. 백화점 방문 혹은 침대에서 잠자는 행위 까지도 더 이상 단순한 소비행위가 아니라 하나의 경험인 것이다. 창조산업의 결과 에너지는 그러한 경험을 창조적으로 개발시키는 전문가들에게 템플릿을 제공함으로써 이러한 창조적 경험을 경제 전체로 이동시키게 한다. 영국 경제 분야에는 경제 분야에서의 창조력이 몇몇 창조산업에 의해 촉진되었다는 증거도 존재한다.

- ☞ 게다가 다이내믹한 창조산업은 영국 도시 및 지역들의 재건에 아주 중요한 역할을 하고 있다. 예를 들어 Glasgow, Gateshead, Cornwall 을 비롯한 많은 도시들은 창조산업으로 인해 런던과의 수익액 및 문화적 차이를 줄일 수 있었다.

창조산업의 성공요인

- ☞ 아래의 8개 영역은 창조산업의 성과에 영향을 미치는 요인들이다. 이 중 몇몇은 정부에 의해 영향을 받을 수 있고 다른 몇몇 분야는 산업에 의해 영향을 받을 수도 있다.

▶ 수요

- ☞ 영국의 창조경제의 성장 및 생산력은 수요의 증가 및 그 특징들과 밀접히 연관되어 있다. 고등교육을 받고 식별력을 가진 이들로부터의 창조산업 수요가 나라 전반에 걸쳐 동일하게 분포되어 있을수록 각 지역별 창조 및 문화 활동이 고무되어 창조활동가들 및 기업들의 수를 증가시킬 것이다. 문화로의 노출, 높은 교육수준, 영국 도시들의 능력 증대는 높은 수준의 문화 및 창조적인 경험을 가능하게 만들고 각 지역의 분산화는 영국 문화 기관들로 하여금 모든 지역들로의 접근을 촉진시킨다.

▶ 엄청난 다양성

- ☞ 다양성은 창조산업의 지속적인 성공에 필수불가결한 요인이다. 다양성과 개방성이 장려될수록 창의력 배양 및 생산성 증가가 이어질 수 있기 때문이다. 각 산업들은 다양성 문제를 지금 당장 논의할 필요가 있으며 창조성의 배양을 가능하게 하는 내부 절차에 대해 보다 체계적으로 다가가야 한다. 예술계, 과학계, 그리고 사회 전반으로부터 각종 재능을 함께 가져올 수 있는 산업간 제휴 역시 장려되어야 한다.

▶ 창조산업을 위한 활동무대

☞ 창조성 및 창조산업은 혁신과 실험을 장려하는 환경 내에서 번영할 수 있다. 영화나 비디오 게임과 같은 창조/문화 콘텐츠 산업은 적은 수의 거대 배급사들에 의해 특징지어진다. 이러한 산업구조는 장점이 있을지도 모르나 창조적인 상품들의 다양성을 제한할 수 있다는 우려 또한 존재한다. 또한 이러한 구조는 소/중규모의 회사들이 성장할 수 있는 기회를 차단할 수도 있다.

▶ 교육과 기술의 조화 및 적절한 공급

☞ 주요 창조산업분야는 산업 내 특정기술 및 창의력인 아이디어의 상업화를 위한 지식이 부족한 상황이다. 영국의 강력한 미술/디자인 학교들의 전통은 마땅히 칭찬받아야 하고 또한 개발되어야 한다. 즉 영국의 주요 예술 및 디자인 학교들의 전통은 충분히 인정되고 양성되며 발전되어야 한다. 이들 교육기관에서는 학생들이 창조산업계에서 어떤 일을 할 수 있는지 그들의 커리어 개발과 관련하여 도움을 줄 수 있어야 한다.

▶ 네트워크

☞ 거의 대부분의 창조산업 기업 및 관련기관들은 시장기회의 활용 및 충분한 다양성을 보유한 회사 내 팀들을 통한 창의력 생산을 가능하게 해 주는 고유의 기술 및 시장지식을 거대하게 보유하고 있지 않다. 각 기업은 다른 기업들과의 네트워킹을 통해 부족한 관련지식 및 기술을 메울 필요가 있다. 특히 인터넷은 이러한 일은 가능하게 할 수 있다.

▶ 공공기관 - 목적에 맞는 구조, 승인, 그리고 제도

☞ 창조산업 및 문화산업에 속해있는 멤버들의 대부분은 공공기관의 지원 및 투자를 통해 그들의 프랜차이즈를 발전시켜 왔다. 이러한 상호작용은 계속해서 발전되어야 하고 필요한 경우 재정비되어야 한다고 그동안의 증거들이 말해 준다. 창조핵심의 승인/허가는 창조적이고 문화적인 효과를 최대화하기 위해 좀 더 전략적으로 이루어질 필요가 있다. 창조산업과 경제전반 사이의 커넥션을 강화하기 위하여 새로운 혹은 발전된 형태의 전송 메커니즘이 필요하다고 여겨진다.

- ▶ 지적재산권 - 명확하게 정의되고 강화된 제도
- ☞ 영국의 지적재산권 구조는 국가 창조산업의 흥망을 결정하는 중요한 요인이다. 창조산업의 비즈니스모델은 표현의 가치를 저작 보호할 수 있는 능력에 달려 있다. Gowers 리포트는 보다 큰 명확성, 더 많은 교육(예를 들어 저작권 침해의 위험성에 관한 교육), 보다 강력한 법 집행 그리고 더 많은 양의 벌금 등에 관해 서술하고 있다. 그러나 저작권 제도를 너무 강력하게 집행할 경우 창조성을 제약할 수 있으므로 항상 주의해야 한다.

- ▶ 사업능력의 극대화
- ☞ 현재 창조산업계에는 성장 잠재력을 가지고 있으나 현실적으로 그 규모 중대에 어려움을 겪고 있는 소규모 및 중간 규모의 회사들이 많이 있다. 몇몇은 위에서 설명한 구조적 제약 때문이기도 하지만 창조산업계에는 분명 특정 사업 운영상의 결점도 존재한다. 각 기업들이 사업능력을 극대화할 수 있는 여건이 마련될 때 창조산업은 번영할 수 있을 것이다.

- ☞ 위의 8가지 요인에 영향을 미치기 위한 중요한 전제조건은 무엇이 창조산업을 움직이며 어떤 메커니즘이 창조산업의 영향력을 경제 및 사회 전반까지 전달할 수 있을지에 대한 보다 정밀한 분석이다. 이는 보다 발전된 통계자료 및 산업 분야 분류법 등에 의해 큰 도움을 받을 수 있을 것으로 전망된다. 제대로 측정될 수 없는 것은 제대로 관리될 수 없다. 창조산업과 관련된 너무 많은 정보는 비교 가능한 조건 내에서 모아지지 않을 것이다.

▶ 게임 산업-스포츠 쌍방향 컴퓨터 게임 by Miles Jacobson

- ☞ 현재 게임 개발자들에게 있어 가장 큰 도전은 창조적인 활동에 영향을 미치지 않는 범위 내에서 재정적인 지원을 찾는 것이다. 만약 당신이 어떤 형태로든지 가치를 가지는 사업을 하고 싶다면 이는 매우 중요하다. 게임 산업은 아직도 성장기이고 게임 개발업자들이 통제력을 유지하기

위해 노력하는 한편 재정을 모금하는 많은 경로가 그들에게는 차단되어 있다. 오늘날 게임을 만들어 내는 과정은 엄청난 수의 사람들과 비싼 장비들, 그리고 견본 게임을 만들기 위해 투자되는 긴 시간 등이 소요되고 있으며 이와 더불어 현실적인 재정 문제는 게임 개발업자들의 창조성 권리를 쉽게 잃게 만들 수 있다. 새로운 게임을 개발, 출시하는 것은 천문학적 액수의 비용 소요를 의미하기 때문에 그만큼 감수해야 할 위험도도 높아지게 된다. 영국의 런던에서 일할 수 있다는 것은 큰 행운이다 왜냐하면 런던은 영국 뿐 아니라 유럽 전역에서도 매우 창조적인 허브이기 때문이다. 이는 모든 게임 개발자들에게 많은 영감을 준다.