



『심층 이슈』

영국의 창조산업 정책 동향

영국의 창조산업은 지난 노동당 집권 시기에 국가 주요 산업으로 인식되면서 영국 경제의 중추적 역할 분야로 정의되어 옴. 지난 2005년 영국의 창조산업 및 관광부 장관이었던 제임스 퍼넬은 영국은 우수한 문화유산과 세계적인 수준의 창조산업 인프라를 구축하고 있으며 치열한 글로벌 마켓에서 살아남기 위한 전략으로 이러한 다양한 문화유산을 적극 활용하여 영국의 전통과 창의성을 비즈니스로 연결시키려는 노력이 필요하다고 2005년 6월16일 IPPR(Institute of Public Policy Research) 주최로 열린 컨퍼런스의 기조연설에서 언급한 바 있음. 이에 2008년 영국 문화. 미디어. 스포츠부, 산업. 경영. 규제개선부, 및 대학. 기술부는 창조산업에 대한 정부의 종합지원계획을 담은 전략보고서 '창조 영국; 신경제를 위한 인재들'의 발간을 통해 26개 주요 지침을 공표하고 인재들을 창조산업으로 유입하여 국제시장에서의 경쟁력을 강조함.

1. 창조산업의 총 부가가치 (Gross Value Added)

- 영국 전체 경제에 대한 기여

창조산업은 2008년 말 기준 총부가가치의 5.6%를 차지하고 있음. 이 중 소프트웨어 및 전자 퍼블리싱은 이 중 2.5%를 차지하며 창조산업 분야 중 가장 큰 기여도를 보이고 있음.

[표 1. 영국 창조산업 총부가가치 2008년]

분야	총부가가치 수치 (£million)	전체 총부가가치에 대한 기여도 (%)
1. 광고	7,800	0.7%
2. 건축	3,600	0.3%
3. 아트 및 앤티크	300	0.03%
5. 디자인	1,600	0.2%
6. 디자이너 패션	100	0.01%
7. 영화, 비디오 및 사진	2,700	0.3%
9 & 10 음악, 비주얼 및 공연예술	3,200	0.3%
11. 출판	10,100	1.0%
8 & 12 소프트웨어 및 전자 퍼블리싱	26,400	2.5%
8 & 12 디지털 및 엔터테인먼트 미디어	200	0.02%
13. TV 및 라디오	3,200	0.3%
창조산업의 총부가가치	59,100	5.6%
영국 총 산업의 부가가치	1,053,900	

(자료: Annual Business Survey, 국립통계청)

1-1. 고용

지난 2010년 삼사분기 집계로는 창조산업이 이백삼십만의 일자리를 창출한 것으로 나타났으며 이 중 백만 개의 일자리는 창조산업 이외 분야에서 집계된 것임.

소프트웨어 및 전자 퍼블리싱 분야가 육십만 개의 일자리를 창출하며 전체 창조산업분야 중 최고의 고용 율을 자랑하고 있음. 또한 2010년 기준 182,100개의 창조산업 분야 기업들이 등록되어 있으며 이것은 영국의 전체 기업수의 8.7%를 차지하고 있음. 2008년 기준 영국 창조산업의 해외수출고는 총 £17.3 billion 파운드를 기록하고 있음.

[표 2. 영국의 창조산업 고용 현황 (2010 7월-9월)]

분야	창조사업 종사자	창조산업 자영업자	타 산업 내 창조산업 종사자	타 산업 내 창조산업 자영업자	전체 고용자
1. 광고	89,100	25,400	163,800	21,000	299,200
2. 건축	63,000	35,300	26,300	3,500	128,400
3. 아트 & 앤티크	6,600	3,200			9,800
4. 공예			66,300	45,100	111,400
5. 디자인	35,000	56,600	113,500	20,400	225,400
6. 디자이너 패션	2,500	3,700	3,200	400	9,700
7. 영화, 비디오 & 사진	26,000	13,300	10,700	10,500	60,500
9 & 10 음악, 비주얼 및 공연예술	67,200	136,300	33,300	69,000	305,800

11. 출판	151,100	20,500	55,700	9,300	236,600
8 & 12 소프트웨어 및 전자 퍼블리싱	347,000	81,000	290,600	34,500	753,000
8 & 12 디지털 및 엔터테인먼트 미디어	5,600	700			6,200
13. TV & 라디오	77,300	37,300	10,500	7,200	132,300
전체	870,600	413,200	774,000	220,700	2,278,500

(자료 Labour Force Survey, 국립통계청)

[표 3 영국 창조산업 업체 수 현황]

분야	업체수	창조산업 내 차지비율 (%)	총 기업에 대한 비율 (%)
1. 광고	14,800	8.1%	0.7%
2. 건축	11,500	6.3%	0.5%
3. 아트 & 앤티크	2,700	1.5%	0.1%
5. 디자인	14,200	7.8%	0.7%
6. 디자인 패션	900	0.5%	0.04%
7. 영화, 비디오 & 사진	9,900	5.4%	0.5%
9 & 10. 음악 & 비주얼 및 공연예술	30,800	16.9%	1.5%
11. 출판	7,700	4.2%	0.4%
8 & 12. 소프트웨어 및 전자 퍼블리싱	81,700	44.9%	3.9%
8 & 12. 디지털 & 엔터테인먼트 미디어	200	0.1%	0.01%
13. TV & 라디오	7,700	4.2%	0.4%
전체	182,100	100.0%	8.7%
총 기업수	2,100,400		

(자료: Inter-Departmental Business Register, 국가통계청)

2. 새 연립정부 정책 기조

최근 영국 수상의 경제 성장 지지 연설에서 창조산업이 침체된 영국경제를 살리는데 중요한 분야라 언급함. 이에 영국 문화부(DCMS)는 다른 정부부서와 협력 체제를 구축해 창조산업에 적절한 수준의 후원을 지속적으로 담당해 갈 것을 천명함. 현 정부는 이를 위해 창조산업에 종사하는 이들이 적절한 경영적 기술적 능력과 자질을 갖추 수 있도록 노력을 기울일 예정임.

새롭게 들어선 연립내각의 DCMS는 2010년 여름, 5개 주요 목표를 골자로

하는 구조개혁 안을 발표했다. 가장 큰 변화는 중앙 집권적이었던 기획과 예산 집행을 지역 특성 등을 고려한 분배로의 구조 변경을 꼽을 수 있음.

3. 5대 주요 목표

1. 2012 올림픽 및 장애인 올림픽
2. Big Society
3. 미디어 개혁
4. 브로드밴드 발전
5. 학교 스포츠 육성

이들 중 눈여겨보아야 할 부분은 지역 방송국 라이선스 개혁 방안을 다룬 두 번째 목표와 디지털 시대에 부응해 법규 정비를 다루는 세 번째 그리고 2015년까지 유럽 내 최상의 브로드밴드망 구축을 목표로 하는 네 번째 부분임.

3-1. 지역 방송국 라이선스

지역 방송국 라이선스 법규를 완화할 예정임. Ofcom에 의뢰하여 local cross-media ownership 관련 논의와 개선방안을 보고받은 후 2011년까지는 새로운 법규를 완성해 2012년 여름 첫 지역 방송국 라이선스를 목표로 함. 점차적으로 그 규모를 확대해 나가 10개~20개의 방송국 라이선스를 허용 할 방침.

2011년 1월 옥스퍼드 미디어 컨벤션에서 문화부 장관 Jeremy Hunt 는 지역 방송국 안을 언급 하면서 자율권을 가진 지역 방송국은 지역민들의 피부에 와 닿는 지역 이슈들을 대변하는 목소리가 되어줄 것이라 강조함. 3월 1일 지역 방송국 제안서 마감일이며 라이선스 심사기준의 가장 중요한 요소 중 하나로 지역 뉴스와 콘텐츠의 조화를 꼽고 있음. 정부는 지역 방송국의 활성화를 위해 DTT(Digital Terrestrial Television) 방송과 EPG(Electronic Programme Guide) 활용 등을 제안함. 또 제한적 이었던 복권 기금을 신청할 수 있는 관련 방안들도 마련할 방침임. 정부는 해당 지역이나 숫자 등을 정확히 발표하지 않았는데 제안서 검토 후 결정 할 방침으로 알려짐.

3-2. 미디어 개혁

디지털 시대에 부응해 미디어 법규를 재정비하고 관련 법규를 축소시켜 적

극적 투자유치와 지속적 성장이 가능한 토양을 구축하는 것을 목표로 함. Ofcom을 재정비하고 점차적으로 조직을 축소해 나갈 예정. 또한 BBC의 자율권을 보장해주면서 감사원의 영향을 늘려갈 예정.

3-3. 브로드밴드

2015년까지 유럽 내 최고 브로드밴드망 구축을 목표로 하며 이를 위해 활발한 사기업 투자를 유치할 예정. 새로운 투자를 제한하는 법규들을 점검하고 규제를 완화하며 투자업체들에게 인센티브를 줄 예정임. 이러한 인프라 구축을 통해 2015년 이후 새로운 투자를 유치할 계획임. 국내 콘텐츠를 여러 가지 장벽을 뛰어 넘어 세계시장에 선 보일 수 있는 가장 효과적인 방법은 인터넷이며 이러한 이유로 비즈니스 모델이 변화되고 있는 것은 사실임. 정부는 이러한 인터넷을 통한 사업의 성공을 증대시키기 위한 몇 가지 방안을 내놓음. 첫째 창조산업체들이 글로벌 개발에 적극 참여 할 수 있는 브로드밴드 환경을 조성해 주는 것으로 초고속광케이블 브로드밴드의 전국적 보급을 추진하고 있음. 둘째, 콘텐츠 창작자들의 권익과 높은 수준의 혁신성을 갖추기 위해 지적재산권 보호에 집중적인 관심을 가질 것.

3-4. 준 정부기관 축소

연립내각은 대대적인 공 기관 축소 방안을 발표했다. 55개 공 기관 중 19개 기관을 폐쇄하기로 결정.

- 복권 기금과 정부 지원은 유지하되 UK Film Council을 폐쇄할 예정.
- UK Sport 와 Sport England 는 합병될 예정이며 Youth Sport Trust 는 기구로 편입시킬 예정.
- National lottery Commission 과 Gambling Commission 이 합병될 예정.
- Theatre Trust 는 재분류해 독립적으로 운영하도록 함.

3-5. BIS 와 DCMS 역할 배분

정부는 2010년 12월부터 BIS(Business, Innovation Skills)와 DCMS 가 동시에 관여했던 미디어, 브로드캐스팅, 디지털, 텔레콤 관련 모든 결정권을 DCMS 가 총괄하기로 결정.

- 문화 산업 관련 합병, 인수 등의 결정권
- 모바일을 비롯한 텔레콤 산업 스폰서십
- 컴퓨터 게임을 비롯한 콘텐츠 산업 전반의 스폰서십

- 텔레콤 정책 전반 산업
- 브로드밴드 전반 산업
- 인터넷 정책
- Ofcom 스폰서십
- 디지털 TV, 라디오 전환 전반에 걸친 결정권 등이 포함되어 있음.

[영국의 주도적 창조산업 분야]

영국은 게임, 출판, 방송, 영화 및 음악 산업 분야에서 선두적인 역할을 담당하고 있으며 광고 분야에서는 미국과 일본에 이어 세계 3위의 수준을 유지하고 있음.

방송 콘텐츠

영국은 세계에서 두 번째로 많은 TV 프로그램을 수출하는 반면 국내 제작 시장의 강세로 인해 다른 국가들에 비해 TV 프로그램 수입은 현저히 낮은 편임. 이것은 영국이 공영방송 BBC에 대한 충분한 자금투자과 개발, 상업방송 네트워크에 국내 콘텐츠 방영 요구조건 확대, 그리고 1980년대 이후 독립 제작사들에 대한 저작권 및 TV 프로그램 공급권에 대한 개방에서 기인함. Project Canvas 는 브로드밴드와 방송 기술이 합쳐진 것으로 BBC, ITV, 채널 4 등 주요 지상파 방송사들과 상업네트워크들을 통해 실시될 예정이며 이것은 과히 혁기적인 파장을 몰고 올 것으로 예상되고 있음. 이러한 기술적 개발은 전통적인 TV와 인터넷간의 구분을 사라지게 할 것임.

방송의 디지털화 도래로 극심한 경쟁과 소비자 선택이 야기 될 것으로 보이는 가운데 디지털 방송에 대한 투자가 여전히 미비하며 90 % 이상의 영국 TV 프로그램 투자는 기존의 지상파 방송사들로부터 이루어지고 있는 실정임. 문화부의 한 관계자는 영국의 미디어 업체, 방송사, 제작자, 위성방송사, 및 케이블 방송사들이 공정하게 경쟁할 수 있는 환경을 최대한 조성하는데 힘쓸 것이라 언급함.

게임

지난 노동당의 게임 분야에 대한 세제혜택 결의안을 철회하며 게임의 허브인 스코틀랜드 지역 경제의 큰 타격을 가하며 이슈화 됨. 그러나 연립정부는 여전히 게임 산업의 중요성을 인식하고 있으며 향후 게임 산업 지원책으로 인력양성 등의 후원을 실시할 예정임. 한편 글로벌 시장에서 전통적인 미디어의 선전과 함께 컴퓨터 게임 분야는 다른 유럽 국가들과 비교해 두 배나

많은 게임개발 업체들의 수를 보유하고 있으며 2008년 Library House 가 조사한 테크놀로지 미디어 업체 현황에서 영국은 세계전체 잠재력 있는 톱 100위 미디어테크 업체 중 60 업체를 보유하고 있는 것으로 보고함.