

EUROPE

유럽 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF EUROPE

한국콘텐츠진흥원
유럽사무소



kocca KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

주간 심층이슈

『창조산업 비즈니스 정말 위험성이 높은가?』

◎ 작성취지

- DEMOS의 Helen Burrows와 Kitty Ussher가 발간한 보고서 "The lazy assumption that the creative industries are inherently risky is harming Britain's path to growth..."
-Risky Business- 요약 및 번역

◎ 작성순서

1. 「영국의 창조산업에 대한 인식」
2. 「창조산업의 정의와 도식(Mapping)」
3. 「창조산업과 창조산업 비즈니스 위험성에 대한 미신」

◎ 자료 출처

- <http://www.demos.co.uk/publications/riskybusiness>

1. 『영국의 창조산업에 대한 인식』

■ 창조산업 과연 영국의 ‘신데렐라 섹터’ 인가?

- 영국 창조산업은 ‘신데렐라 섹터’로 불리고 있음, 경제 성장속도가 느려지고 있는 가운데 정치인들에겐 경기 부양을 위해 사용할 수 있는 전통적인 정책 수단이 얼마 남아 있지 않게 되었음, 따라서 영국정부는 새로운 산업 원동력으로 창조산업에 대해 적극적인 지원과 투자를 하게 됨,
 - 창조 산업은 경제 산업 분야 중에 가장 많은 잠재 성장력을 가진 분야로 선정되어 다음과 같이 분류되었음; 음악, 패션, 비디오 게임, 라디오&TV 프로덕션, 광고 산업
 - 반면 이러한 성장 잠재력은 무관심과 산업에 대한 이해부족으로 다른 산업에 비해 창조산업 비즈니스가 위험성이 높다는 편견이 생김, 또한 창조산업의 창

업자들이 열정은 있지만 경영 센스 혹은 능력이 없다는 편견 또한 자리 잡고 있음,

- 이런 불확실한 편견들을 깨기 위해 이번 보고서를 통해 창조산업의 기업 생존율이 다른 산업과 비교 하였을 때 더 생존 확률이 높다는 것을 증명하고, SIC 코드에 따른 경제 리포팅이 창조산업의 배제로 인해 발생하는 부정확한 정보와 정책 부재에 관해 논의,
- 이 보고서는 정부가 가장 먼저 해야 될 것으로 창조 산업에 대한 더 깊은 이해가 필요하다고 주장함, 따라서 정부는 주기적으로 창조산업의 트렌드가 포함된 정보를 조사 및 출판해야 하며, 이것은 개인 분야의 투자와 적절한 관련 정책 형성에 영향을 줄 것이고 이는 창조 산업의 잠재력을 인식하고 창조 산업이 영국 경제의 최대의 공헌을 하게 할 것이라고 생각함,

■ 창조산업에 대한 인식과 현재 상황

- 현재 정책 결정자들의 심리 속에는 과연 창조산업에 영국 경제의 미래를 끌고 갈 견인차 역할 맡겨야 하는가에 대한 혼란이 담겨 있음,
 - 반면 창조 산업의 영역은 강력한 산업기반을 유지하고 최첨단 기술 및 세계의 동종 기업 사이에서 경쟁력을 가지고 있음, 창조산업에서 영국이 세계적으로 선두적 역할을 하고 있는 분야로는 음악에서 ‘비틀즈’ 부터 ‘아델’, 패션에서 ‘카나비 스트리트’ 부터 ‘런던 패션위크’ 를 예로 선두를 달리고 있으며, TV와 영화 산업은 ‘Undercover Boss’ 부터 ‘The King’s Speech’ 등을 수출 하고 있으며, 비디오게임 히트작으로 ‘Lara Croft’ 부터 ‘Little Big Planet’ 및 디자인을 비롯한 공연장 분야에서도 강력한 산업 리더의 역할을 하고 있음,
 - 2010년 10월 영국의 총리 데이비드 카메론은 연설문을 통해 **창조 산업이 영국 경제에 막대한 영향을 미치고 있으며** 런던, 맨체스터, 글래스고우를 포함에 많은 지역에서 활발하게 이루어지고 있는 경제 활동을 통해 영국 전체 GDP의 6%를 차지하고 있다고 설명,
 - 이러한 긍정적인 시각과는 달리 창조산업과 관련된 비즈니스의 위험도가 다른 산업에 비해 아주 크다는 인식을 받고 있음, 이러한 부정적인 인식은 컴퓨터 프로그래머, 작가, 디자이너, 음악가와 같은 창의성이 뛰어난 사람들은 비즈니스 메카니즘을 따르기 보다는 자신들의 영감을 따르기 때문에 크레디터나 투자자들이 다른 산업에 비해 하이리스크 비즈니스로 생각하고 있음,
 - 또한 창조산업의 경우 디자인과 지적 재산을 기반으로 상품의 성공을 좌우 하는 경우가 많은데 이러한 산업의 특징은 과거의 성공이 미래의 성공을 보장해 주지 않는다는데 있음, 따라서 창조산업 아래서 새로 생겨나는 기업들이 성공하는 것이 기

존 산업과 비교 했을 때 위험성이 조금 더 높음, 반면 영국의 창조산업분야는 영국 GDP의 6%를 차지하고 있으며 이는 유럽 평균의 2배임,

- 우리는 창조산업 비즈니스를 ‘오리지널 크리에이티브 아이디어를 기반으로 한 상품 판매를 통해 이익을 추구하는 비즈니스 및 이것을 가능하게 하는 관련 비즈니스’ 라고 정의를 내림, 이러한 비즈니스들은 ‘중요성, 독창성, 위험성 (important, unique and risky)’을 요소로 가지고 있음, 이러한 요소들은 정부 정책 결정자들이 느끼기에는 무엇이 독창이며 위험적 인가에 대한 실증적 증거가 없을 경우 정책을 만드는 사람들에게 어떤 정책이 이 분야를 효과적으로 지원할 수 있는지에 대한 결정을 내리기 어려워짐,
- 따라서 이 보고서는 창조산업 분야의 정의와 정부의 정책을 살펴보고, 산업 관계자 인터뷰를 포함한 영국 창조 산업 각 분야를 리드하고 있는 기구인 UKIE (UK Interactive Entertainment), UK Music, PACT (Producers Alliance for Cinema and Television), BFC (British Fashion Council), UKFT (the UK Fashion & Textile Association)의 데이터를 사용해 창조 산업의 위험성에 대한 미신을 반증하는 자료로 사용,

2. 『Defining and mapping the creative industries』

■ ‘창조 비즈니스’ 의 정의

○ ‘비즈니스’ 정의 및 분류의 중요성

- 창조산업 비즈니스를 논의하기 이전에, creative business에서 비즈니스라는 정의를 명확하게 해야 할 필요성이 있음, 비즈니스를 분류할 때 소유주와 주주들에게 수익을 가져다주는 것이 목적인 비즈니스와 비영리적 비즈니스를 구별해야함,
- 따라서 National Theatre와 같은 곳은 ‘creative business’가 아닌 ‘creative organisation’으로 구분해야함, 국립극장에서 발생하는 모든 이익과 수익은 더 좋은 극장을 만들기 위해 다시 사용됨으로 비즈니스로 분류될 수가 없음, 따라서 이러한 기관들은 이번 레포트에서 제외하였음, 반면 Undercover Boss와 같은 프로그램을 제작한 Studio Lambert와 같은 기관은 비록 수익의 일부를 새로운 프로젝트에 투자를 하긴 하지만 장기적인 관점에서 영리를 추구하고 차후에 생길 주주들에게 수익을 나눠줄 것이기 때문에 비즈니스로 분류해야 함,
- 또 다른 한 가지 이유는 비영리 기관 펀딩 구조의 1/3 이상이 세금을 통해 나오면 나머지 부분 또한 자선단체나 회사 혹은 개인의 기부를 통해 이뤄져있기 때문, 그들은 (비영리 기관에) 투자를 한다는 부분에서는 기존의 비즈니스와는 동일하지만

돌아오는 수익을 기대하지 않기 때문,

○ ‘Creative Business’: Business

- 따라서 ‘창조 비즈니스’란 편당의 대부분 혹은 전체가 개인 혹은 상업금융 자본으로 이루어진 비즈니스로, 비즈니스 투자의 목적이 수익 창출 및 투자수익률을 이끌어 내기 위한 것,
- 2008년 영국 정부의 보고서에 따르면 창조산업 분야가 영국 경제에 미치는 영향은 £59.1bn 혹은 총부가가치(Gross value added)의 5.6%를 차지한다고 발표함, 이러한 수치는 유럽 평균의 2배 이상임, 영국정부는 창조산업 섹터에서 2.3m개의 일자리가 창출되었으며, 그중 1.3m은 산업 내에서 1m은 산업 밖(연관)에서 생겨났음,
- 2010년 영국의 모든 기업 가운데 182,100개(8.7%)의 기업이 창조 산업 관련 기업이었으며, 성장률은 다른 섹터에 비해 2배 이상을 달성, 2010년 총 고용인원은 2.3m명으로 전체 고용인구 중 7.8% 차지, 그중 633,900명이 자가 경영자임, 창조산업의 수출액은 2008년 £17.3bn을 기록 전체 수출액의 4.1%를 차지,
- 비록 비영리기관의 데이터가 공식 집계에 포함이 되긴 하였지만 대부분의 수익이 우리가 정의한 ‘Creative business’안에서 발생하였음, 다른 경제 산업 부분에서도 경제 성장률 증가에 기인할 수 있는 부분이 존재하긴 하지만 우리가 창조산업을 선택한 이유는 창조 비즈니스가 더욱 큰 성장 잠재력을 가지고 있다고 생각하기 때문,

○ ‘Creative Business’: Creative

- 그렇다면 창조 비즈니스에서 ‘창조/창의’란 무엇인가, 공급자 측면에서 creative는 창의성을 사용해 그들의 비즈니스에서 수익을 끌어내는 것이라고 할 수 있음, 반면 수요자 측면에 creative란 즐거움을 위해 지불하는 돈이나 수요자의 취향이나 흥미를 표현하는 것임, 예로 들면 옷을 구매한다거나, 영화나 TV쇼를 감상하거나, 책이나 잡지를 읽는 것, 게임을 플레이하는 것, 음악을 듣는 것, 콘서트를 관람하는 것 등임,
- 다른 표현 방식으로는 창조산업과 관련한 모든 가치의 원천은 새로운 디자인 및 저작물(권)의 제작이라고 할 수 있음, 새로운 노래부터 게임, TV쇼, 영화, 해리포터에 이르기까지 이 섹터는 오리지널 크리에이티브 아이디어로부터 시작함, 자본적 경제적 보상을 생각했을 경우에도 창조적인 아이디어는 훌륭한 자원이자 성공하였을 경우 막대한 보상을 받을 수가 있음, 이러한 이유는 경제학자인 Dambisa Moyo가 지적한 것처럼 ‘아이디어의 한계비용은 제로이기 때문’

창조산업의 정의 및 분류체계

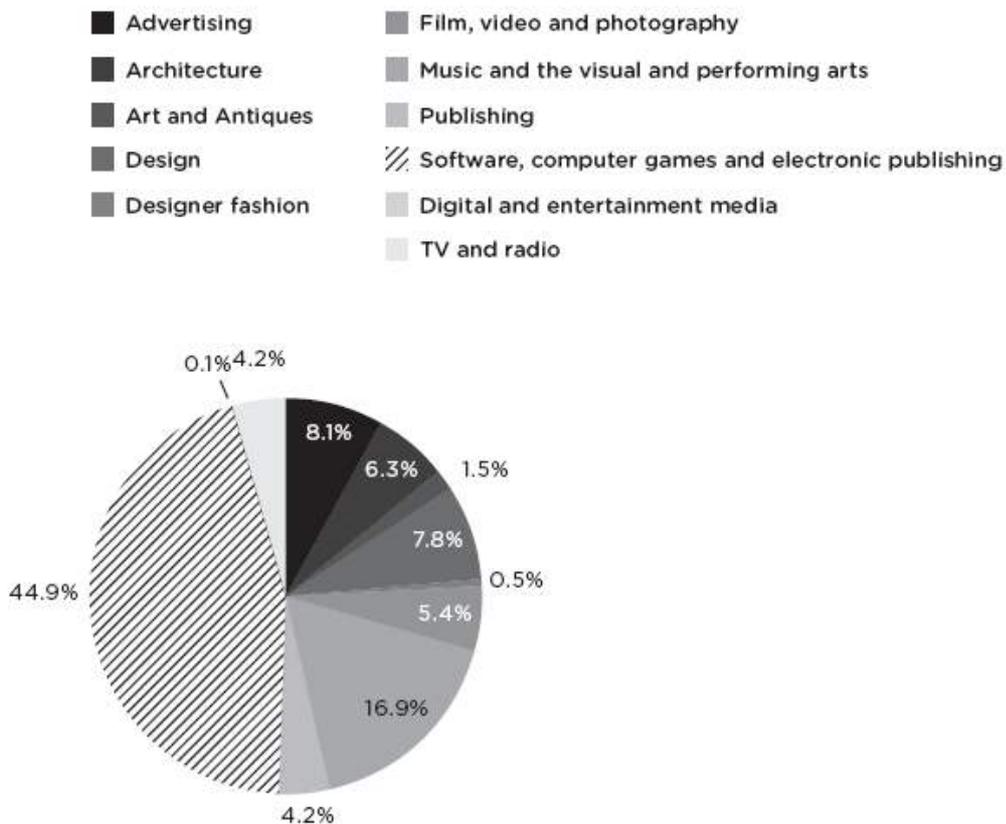
영국의 창조산업의 정의

- 영국 정부는 1998년과 2001년에 DCMS (Department for Culture, Media and Sport) 를 통해 창조산업의 정의를 내리고 다음의 13가지 분야로 창조산업을 분류하였음,
- 광고, 건축, 예술&앤티크, 공예, 디자인, 디자이너 패션, 영화&비디오, 인터랙티브 레저소프트, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어&컴퓨터서비스, TV&라디오로 분류된 영국의 창조산업은 개인의 창의성, 재능, 기술로부터 발현되어 세대를 걸쳐 부의 증진과 일자리를 만드는데 잠재력을 가지고 있으며 지적재산을 최대한 활용하는데 의의를 둠,

영국의 창조산업 섹터 구조

- 1998년 DCMS가 제공한 Standard Industrial Classification (SIC) 코드를 가지고 창조산업의 특성을 분류하는데 사용하였음,

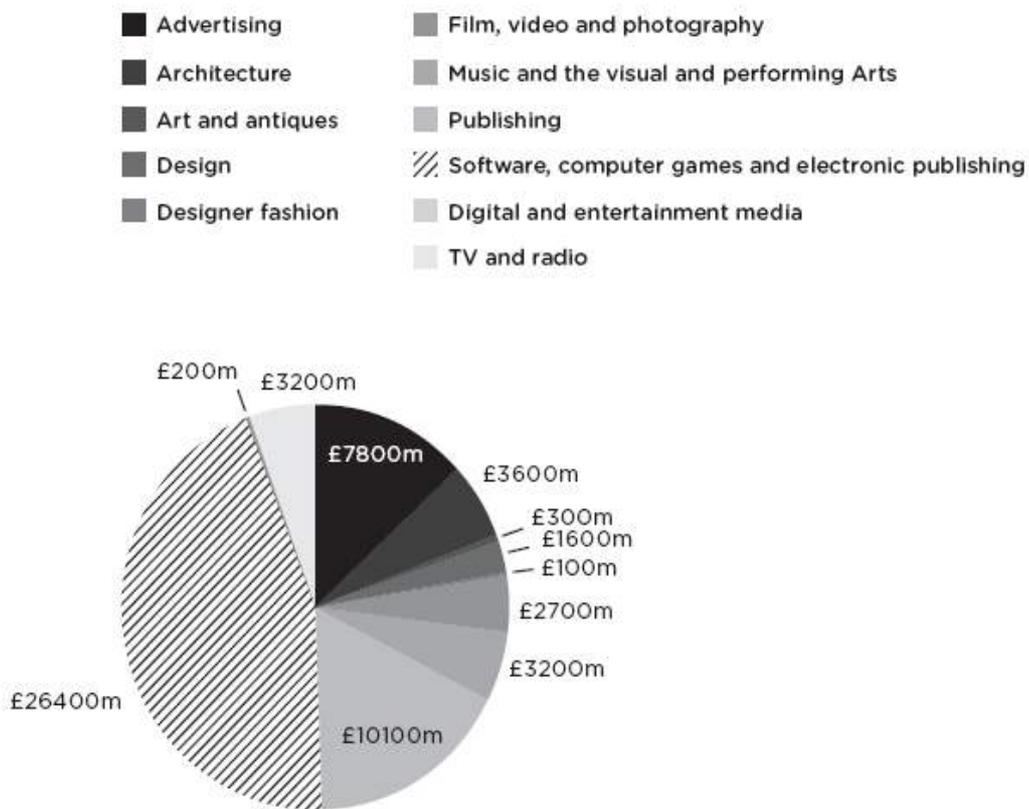
Figure 1 Companies in the UK by creative industries sector



<그래프1, 창조산업 전체 분야에서 섹터별 회사 비율>

- 이후 사용되는 그래프 및 자료들은 DCMS가 2010년에 발간한 ‘Creative Industries Economic Estimates (2010)’, Office for National Statistics (ONS), Business Structure Database (BSD), Department for Business, Innovation and Skills (BIS)의 자료를 바탕으로 제작되었음,
- 위의 그래프1에서 보여 지듯이, 2010년에 정부의 창조산업 정의의 기준에 부합하는 회사는 총 182,100개였음, 그중 가장 회사가 많은 섹터는 소프트웨어와 비디오게임 이였음, 그 뒤를 이어 건축, 음악, 비주얼&퍼포밍 아트가 차지,

Figure 2 Gross Value Added of the creative industries in basic prices (£ million)

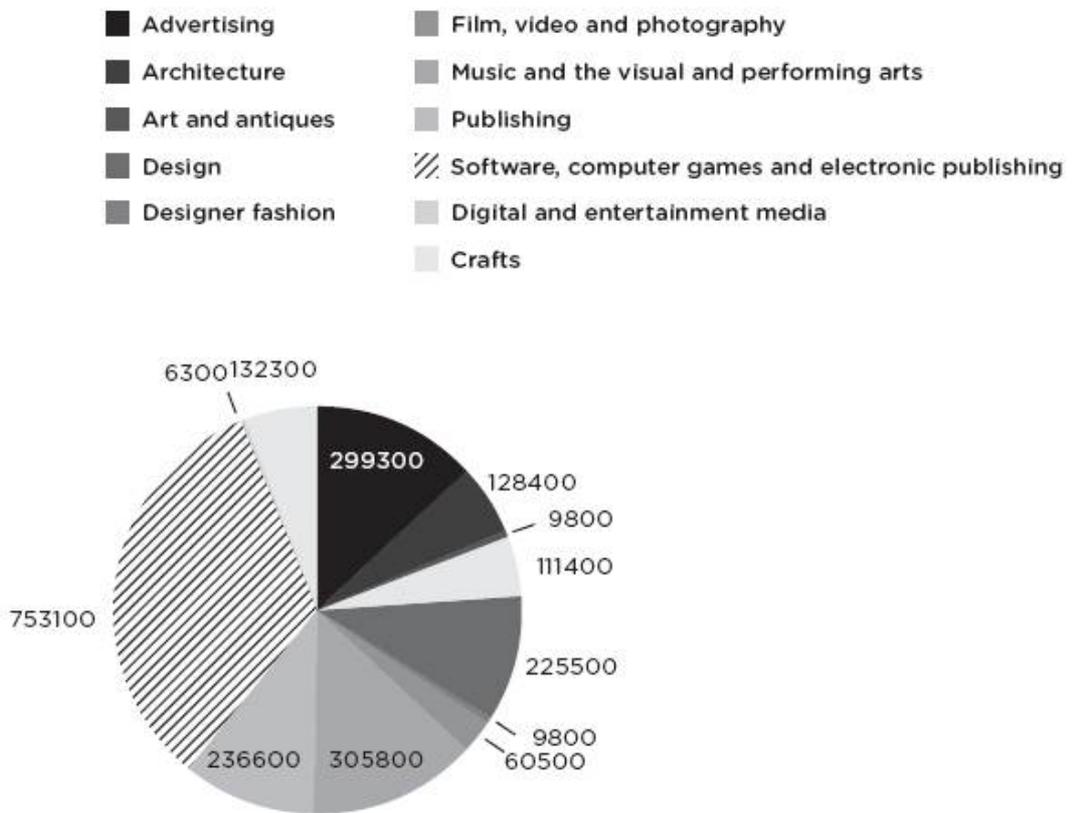


<그래프2, 창조산업의 GVA (단위: £ m)>

- 최근 집계된 창조산업 분야별 경제 공헌도를 비교에서도 라디오&텔레비전 및 소프트웨어&게임산업이 절반 이상을 차지하는 것으로 나타남,

- 아래의 그래프3에서는 창조산업 분야별 고용인원 비율을 나타내고 있음, TV&라디오, 퍼블리싱, 소프트웨어&비디오게임, 디자인 분야에 대다수의 인원이 고용되어 있는 것으로 조사되었음,

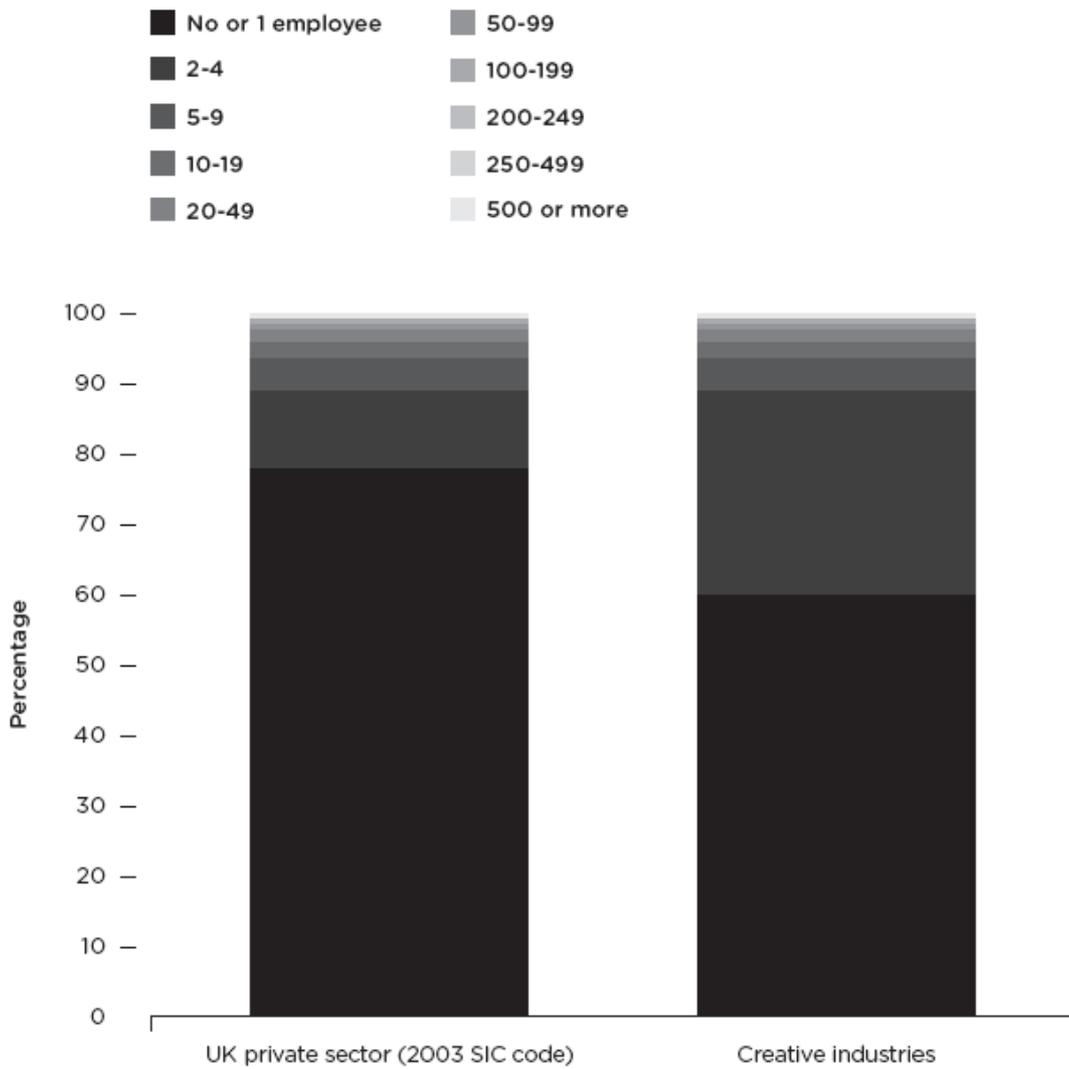
Figure 3 Employment in the creative industries, broken down by sector



<그래프3, 창조산업 분야별 고용인원>

- 창조산업은 고용인원 10명 이하 사업장인 마이크로 컴퍼니가 대부분을 차지하고 있음, 반면 이러한 상황은 특수한 경우가 아님, 아래 그래프4에서도 보이듯이 다른 경제 분야에서도 소규모 사업장과 개인 트레이더들이 비슷한 비율로 존재하고 있음,

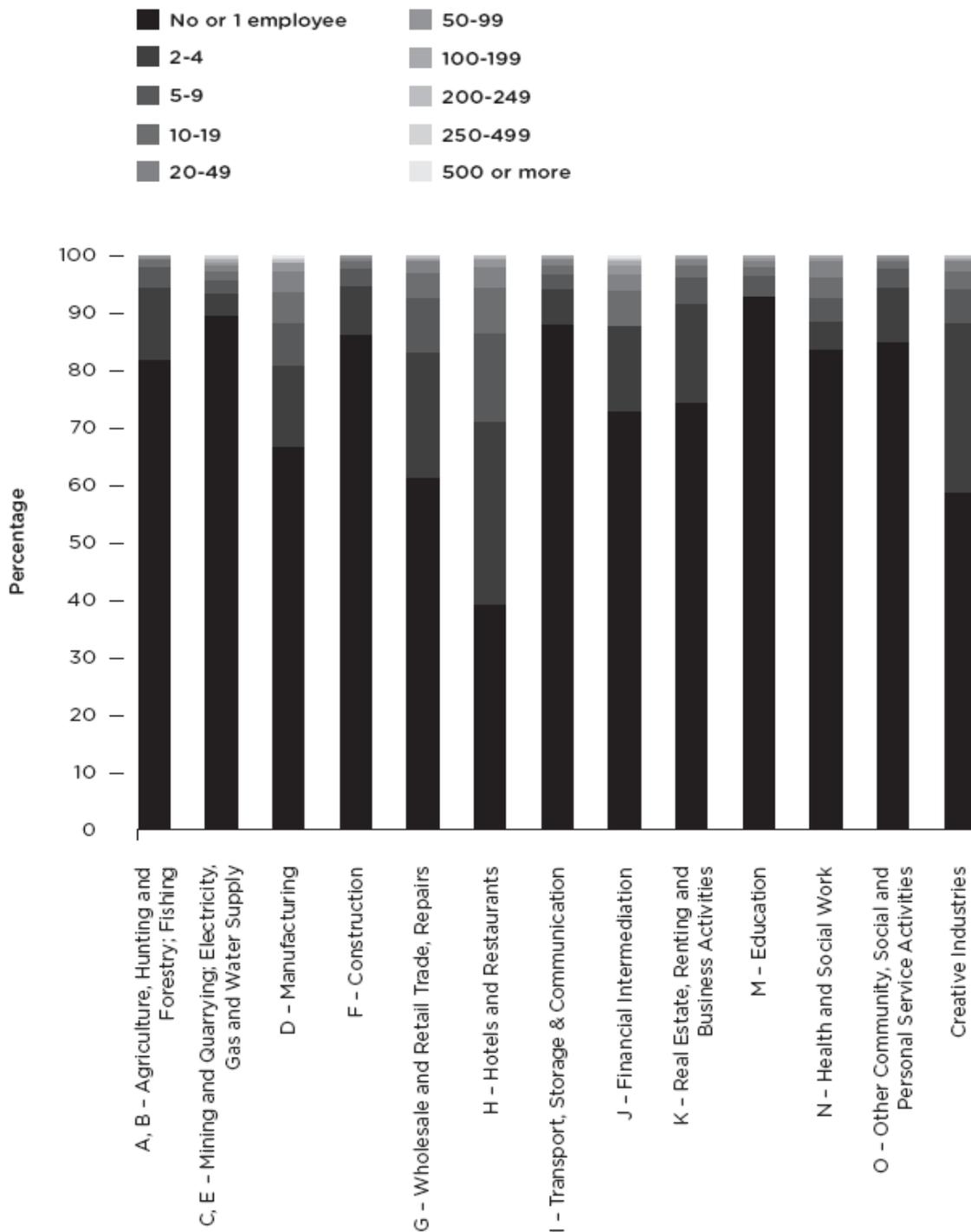
Figure 4 Employment in creative industries, compared with private sector as a whole



<그래프4, 창조산업과 프라이빗 섹터 사업장 인원 규모 비교>

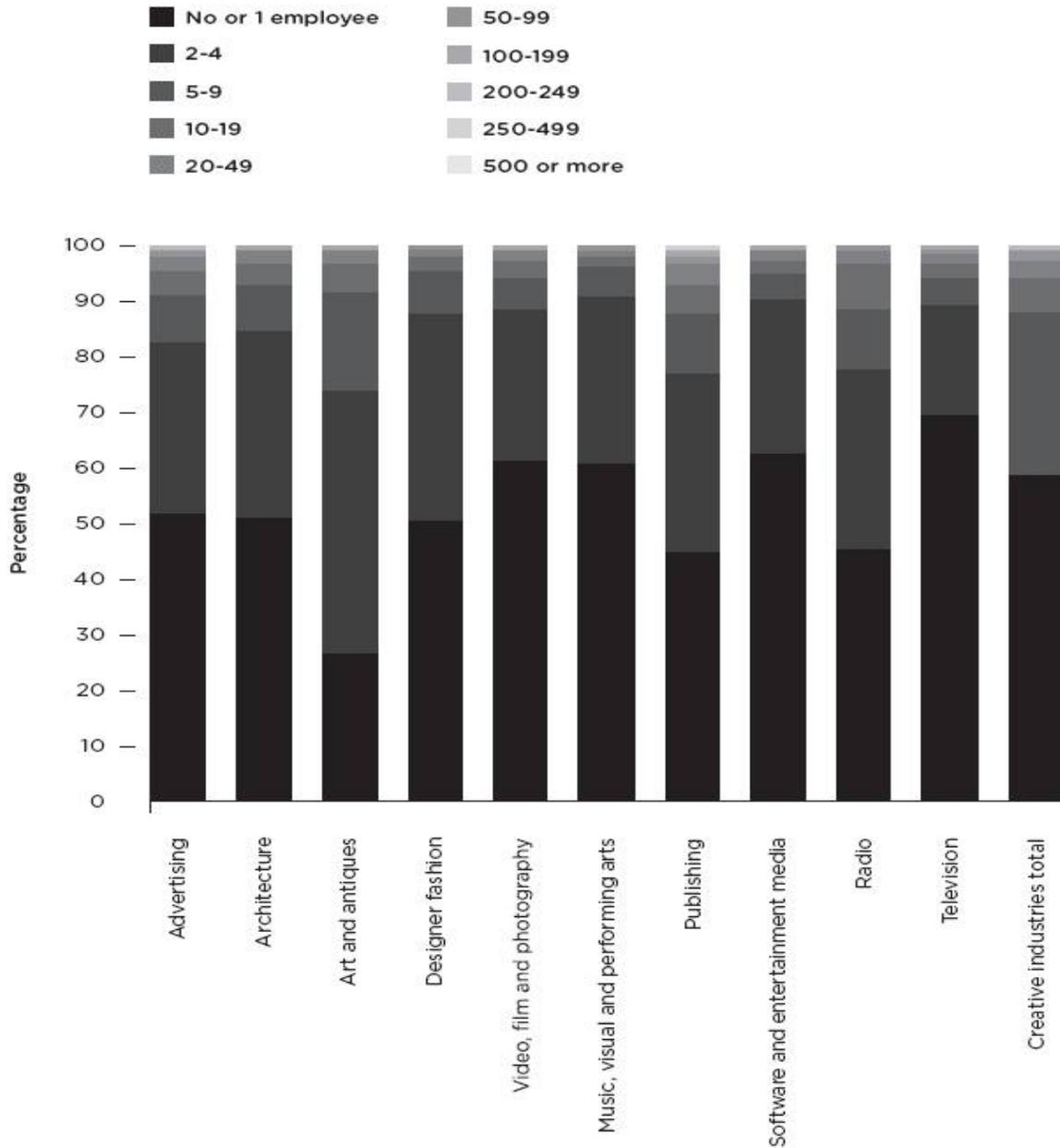
- 아래의 그래프5는 섹터별로 영국의 기업별 고용 인원수를 보여주고 있음,

Figure 5 Enterprises in the UK by number of employees, by sector



<그래프5, 영국 기업 분야별 고용인원 (단위:명) >

Figure 6 Enterprises in the creative industries by number of employees



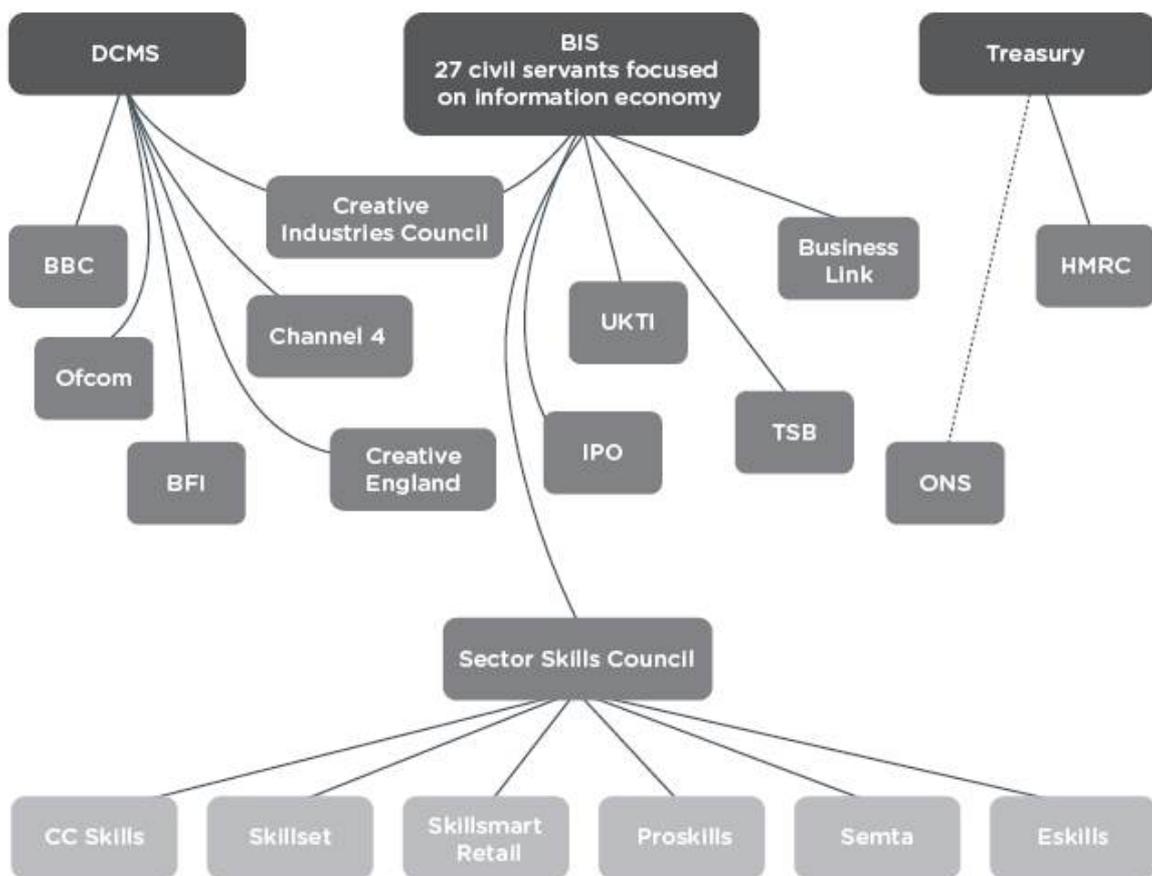
<그래프6, 영국 창조산업관련 기업 고용인원 (단위:명) >

- 소규모 회사들이 대부분을 차지하고 있는 가운데서도 창조산업 내에서도 분야별 특성에 따라 대규모 인원을 고용하는 분야도 있음 (그래프6), 게임산업 분야의 경우에는 작은 규모의 회사도 많이 존재하는 반면에 거대 규모의 회사도 동시에 존재하고 있음,

○ 창조산업 관련 영국 정부 기관

- 아래의 그래프 7은 비즈니스, 경제 정책, 지원 부서와 같은 영국 정부기관과 창조산업 섹터의 연계를 도식화 한 것임,

Figure 7 Government bodies engaging with the sector on business and economic policy, and their sponsoring departments



<그래프7, 창조산업 비즈니스, 경제 정책 및 지원과 연관된 영국 정부 기관 도식>

- 그래프7에서 나타난 것과 같이 산업과의 관계도의 복잡성을 떠나서 과연 정부가 산업에 대한 분석과 지원이 제대로 이루어지고 있는가라는 의문이 생김, DCMS는 창조산업이 경제적 문화적 질을 향상시킨다고 하며 정책적인 지원을 강조 했지만 사실상 대부분의 중요한 정책이 추진되는 분야는 BIS관련 섹터에만 집중되어 있는 것으로 보임,

- 반면 BIS는 창조산업 기업과 관련해 업무를 담당하는 사람이 없으며, 패션과 같은 전문 산업에 지식이 있는 담당자도 없음, 반면 소매, 서비스 및 건설 분야에 집중한 담당자는 15명이 있음, 또한 19명이 항공, 해양, 국방, 제조산업 어드바이저로 할당되어 있으며, 21명의 전문가가 자동차, 선진 제조산업 쇼케이싱, 33명이 전자, 화학 분야를 담당하고 있음, 제조산업과 화학산업은 패션산업이 영국 경제에 공헌하는 금액의 절반에 불과함,
- 따라서 정부는 공공 서비스 자원이 창조산업의 잠재력과 규모를 분석하는데 할당되어야 하며, 또한 관련 정책을 만들고 관장하는 기관에서 창조산업과 관련된 분야별 전문가를 적정 수준으로 보유해 서비스를 제공해야함,

3. 『Creative industries and the risk myth』

■ 창조산업과 창조산업 비즈니스 위험성에 관한 미신

○ 창조산업과 다른 산업 영역 비즈니스 위험성 비교

- 현재 아무런 증거나 데이터 없이 막연하게 퍼진 창조산업의 위험성에 대해 Office for National Statistics (ONS)와 Business Structure Database (BSD)의 통계를 가지고 위험성의 실체에 대해 분석해봄,
- 2년 전 영국 의회를 방문했을 당시 창조분야의 개인 섹터 분석가인 한 중진 의원으로부터 ‘창조산업의 비즈니스는 다른 비즈니스에 비해 더 위험성이 크다’ 라는 말을 들었음, 하지만 이러한 주장은 아무런 증거나 데이터가 없는 주장이었음, 단지 사람들의 창조산업에 대한 편견과 선입견 때문에 발생한 일이었음,
- 지난 3월 CBI의 브리핑 페이지에서도 조차 아무런 데이터와 증거가 없이 자신들의 투자자적 관점의 비즈니스 모델만을 기준으로 창조산업의 위험이 높은 것으로 보인다고 발표함, 이러한 편견을 통해 생성된 높은 위험성에 대한 불안감 때문에 창조산업에 투자하는 것을 꺼려하고 리스크가 높은 산업을 보상하기 위해 높은 비용의 금융자본이 필요하게 됨,
- 비록 아무리 증거와 데이터가 없는 주장이라고 할지라도 몇몇의 발언들은 창조산업 분야에 막대한 악영향을 미쳤음, NESTA가 2004년에 실시한 설문에서 1/3의 투자자가 창조산업 분야의 비즈니스 모델이 투자하기엔 너무 위험하다는데 동의, 이미 투자 경험이 있는 경우에도 14%가 동의 했으며, 투자 경험이 없는 사람의 40%가량이 동의하였음,
- 따라서 창조산업 분야에 투자가 전무 했던 사람들은 투자를 더욱 꺼려하고 있으며, 부분 설문 조사 결과 투자 경험이 없던 사람들 중 1/5만이 투자를 고려하고 있다

고 밝힘,

○ 금융권에서 보는 입장

- 최근 BIS와 DCMS를 위해 시행된 경제&사회 리처지 카운실의 조사에 따르면 은행들이 실행하는 기업 위험성 측정은 고객들이 빌린 돈을 되갚는 능력에 따라 평가한다고 밝힘,
- 은행은 창조산업 섹터를 차별하는 것이 아니라 채무지불능력이 있는가에 따라 차별한다고 함, 단지 밖에서 판단할 경우에 창조산업 섹터의 사람들이 더 많이 있다고 생각되어 지는 것뿐임,
- 금융권 종사자들을 상대로 한 인터뷰에서도 산업에 대한 차별성은 없으며 단지 되갚을 능력이 있는지 또한 수익이 발생이 가능한 사업을 운영하고 있는지가 위험도를 측정하는데 중요한 평가 요소, 대신 창조산업에서는 한 개인에 대한 능력으로 운영되는 회사가 많은 반면에 다른 분야에서는 조직의 보스가 운영 능력이 떨어지면 교체 후 운영이 가능하다는 점을 예로 듦,
- 한 은행가의 인터뷰에 따르면 ‘우리는 기타만 가진 젊은 음악가들에게 돈을 빌려주는 것이 아니라 일정한 수익을 내고 있으면서 스튜디오의 증축을 원하는 레이블 회사들을 상대로 지원을 하고 있다’ 라고 밝힘, 음악가뿐만 아니라 미디어 산업의 경우도 상황이 더 좋다고는 할 수가 없음 이는 90%가 완성된 영화나 방송 프로그램들도 언제든지 중단될 수 있다는 위험성을 가지고 있기 때문, 현재 영국에서 제작이 완료된 영화지만 상영이 되지 않은 많은 영화들이 존재하기 때문,
- 이러한 인기에 부합하는 비즈니스일수록 은행가/투자자들은 10개의 프로젝트중 하나의 프로젝트만 성공한다고 판단하고 있음, 따라서 투자하는 것을 자연스럽게 꺼려하게 됨,
- 금융권에서는 대출이전에 다양한 평가항목을 고려해 대출을 시행하고 있으며, 창조산업의 비즈니스가 지원을 받기 위해서는 평가항목요소를 잘 고래해 실행 가능한 사업계획과 예측 가능한 수익 등 정확한 자료와 증거를 가지고 신청해야함,
- 대출 신청이 받아들여지지 않는 주요이유 3가지는
 - 창조산업과 분야에 있다는 이유로 발생하는 요소와 무관하게 너무 많은 일반 비즈니스 위험요소를 가지고 있을 경우
 - 사업계획의 질이 떨어질 경우
 - 수익 흐름이 증명되지 않는 경우

○ 비즈니스 위험요소

- 분명히 모든 사업은 위험적인 요소를 포함하고 있음, 창업자들은 사업 시작 전에 경쟁자들에 대한 분석이나 사업 평가 요소들을 고려하고 예측해야함, 또한 크레디터와 인베스터들이 투자시 고려하는 여러 가지 요소들에 대해서도 파악하고 불안 요소들을 최소화 하는데 노력을 기울여야함,

○ 낮은 질의 사업계획

- 창조산업 비즈니스에서도 좋은 사업계획은 존재 함, 반면 다른 산업보다 비즈니스 백그라운드가 없는 사람들이 사업을 한다는 이미지가 강함, 또한 20대 초반에 사업을 시작하는 젊은 사업가들이 많이 존재하기 때문, 반면 이러한 경험부족들은 훈련, 멘토링, 사업지원 등으로 도움을 줄 수가 있음, 예로 들면 British Fashion Council은 새로운 사업의 장려하고 잠재력을 키워주기 위해 비즈니스 기술을 가르치는 서비스를 진행하고 있음,

○ 불분명한 수익흐름

- 수익이 제품의 성공여부에 달려 있는 비즈니스에서 많이 일어나는 현상임, 특히 영화, 텔레비전, 음악, 비디오 게임과 같은 산업임, 이러한 분야에서 비즈니스 모델은 SNUCPs (a Stream of New and Unpredictable Creative Products)를 시장으로 가져오는 것에 의존하고 있음, 특히 다른 회사에 커미션을 피하고 싶어 하는 신생기업에서 많이 적용되고 있음,

○ 투자자들이 보는 입장

- 은행가들이 자신들의 돈을 돌려받을 수 있는지 여부를 리스크로 생각한다면, 그와 반대로 투자자들은 투자를 통해 자신들의 지분을 증가시키고 싶어 함, 또한 자신들에 투자가 높은 수익으로 되돌아오기를 바라고 있음, 그들에게 높은 위험성이란 잠재적 보상이 높다는 전제아래 오히려 더 매력적인 부분이 될 수 있음,
- 따라서 프라이빗 에퀴티 와 벤처캐피탈은 성장하는 혹은 성장가능성이 있는 비즈니스를 찾고 있음, 이에 더해 투자자들은 많은 수익을 얻고 싶어 하면서도 출구전략을 통해 위기상황에서 자신들이 가지고 있는 지분을 매각하고 싶어 함, 벤처캐피탈의 경우는 최소 £2~5m의 수익이 발생하는 기업에 투자하는 것을 선호,

■ 창조산업 및 다른 비즈니스 분야 수치 분석

○ 신생기업 생존율 비교

- 리스크가 큰 기업일수록 창업이후 해가 지나갈수록 기업의 생존율이 떨어진다고 추측할 수가 있음, 따라서 우리가 경제의 각 분야에서 기업 생존율 및 실패율을 비교할 수 있다면 어떤 분야가 더욱 위험한 분야인지 지표로 증명할 수가 있음,
- 컴퍼니 하우스(Comapny House)는 영국에서 생겨나는 모든 비즈니스 사업의 등록이 진행되는 곳임, 새로 시작하는 비즈니스는 반드시 이곳에 등록을 해야 하고 운영 중인 사업장들은 매년 자신들의 어카운트에 기록을 남겨야함, 따라서 Companies House의 차트에서 새로 생겨나거나 문을 닫는 기업들을 숫자로 파악할 수가 있음,
- Companies House차트를 통해 경제 성장도 예측해 볼 수가 있음, 만약 그해 많은 수의 회사가 문을 닫았다면 경제가 다운턴에 있는 것이며 새로운 기업이 많이 생기면서 전체 기업수가 늘어나는 것은 경제가 회복되고 있다는 것을 보여주는 지표가 될 수 있음,
- Companies House는 2002년부터 새로 등록된 비즈니스의 생존율을 차트화 하였음, 차트는 정부의 경제 데이터 분류 기준인 SIC코드에 따라 분류하였음,
- 이 자료에 기초하여 ONS(Office for Ntional Statistics)는 데이터를 5자리 SIC로 분류하여 5년간 모든 경제 분야의 기업 생존율을 정리하였음,
- 이번 리포트에서 우리는 2003년부터 2008까지 6년간의 자료를 가지고 경제 분야 별로 정리를 하였음, 그 후 정부가 발간한 맵핑 프로젝트의 창조산업 분류에 따라 데이터를 비교 분석 하였음,
- SIC코드는 지난 몇 년간 수정을 거쳤으며 이번 보고서에서는 2003년 코드를 기준으로 작성하였음, 반면 2007년부터 2008년까지의 데이터는 2007 SIC코드 기준을 사용하였기 때문에 2003년 기준으로 자료를 변환하였음,
- 6년간의 자료를 비교할 수 있도록 표와 그래프로 작성을 하면서 이러한 데이터의 축적 자료가 창조 산업 비즈니스의 생존율을 다른 경제 분야의 비즈니스 생존율과 직접적으로 비교할 수 있는 자료가 될 것이라고 생각함, 도출된 결론을 통해 창조산업의 비즈니스가 다른 섹터의 비즈니스에 비해 위험성이 높지 않다는 증거로 사용,

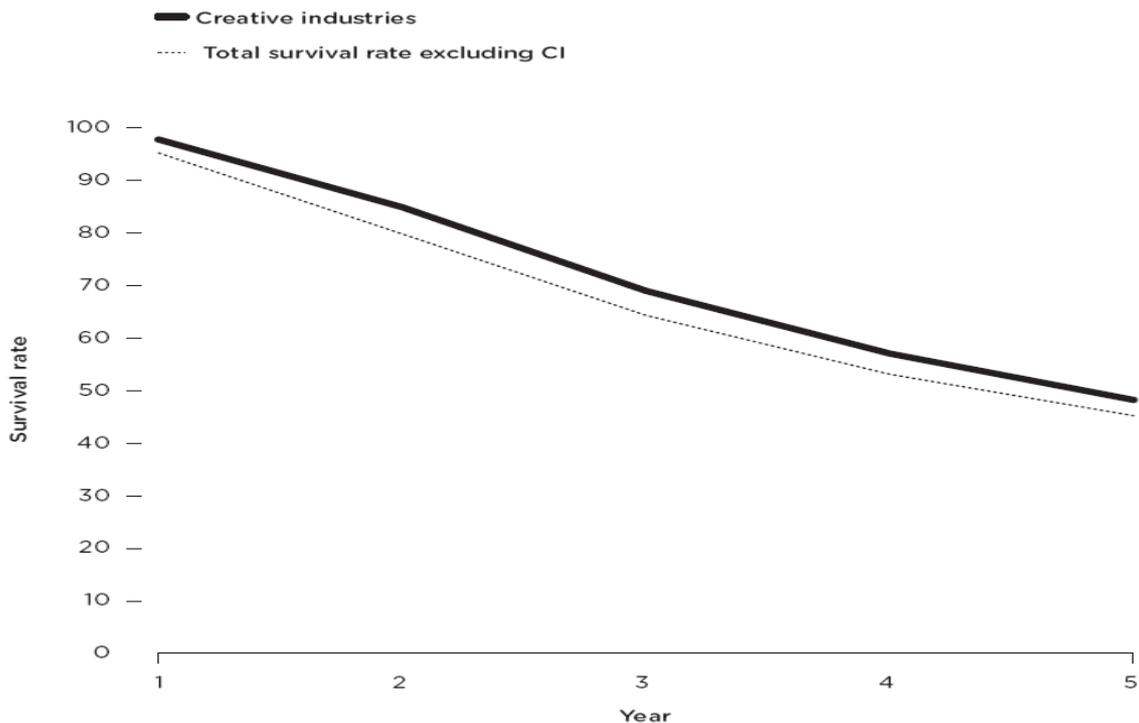
Table 1 **Average survival rates of UK businesses in the creative industries and elsewhere that started trading in 2003, after one to five years (%)**

	Still trading after				
	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5
Businesses in the creative industries	96.3%	84.1%	69.2%	58.0%	49.7%
Businesses in the rest of the economy	93.9%	79.4%	64.8%	54.3%	46.9%

<표1, 2003년부터 5년간 창조산업 및 기타 비즈니스 생존율>

- 위의 표에서도 볼 수 있듯이 5년간의 비즈니스 생존율은 창조산업 비즈니스가 49.7%인 반면 다른 비즈니스의 경우 46.9%였음,

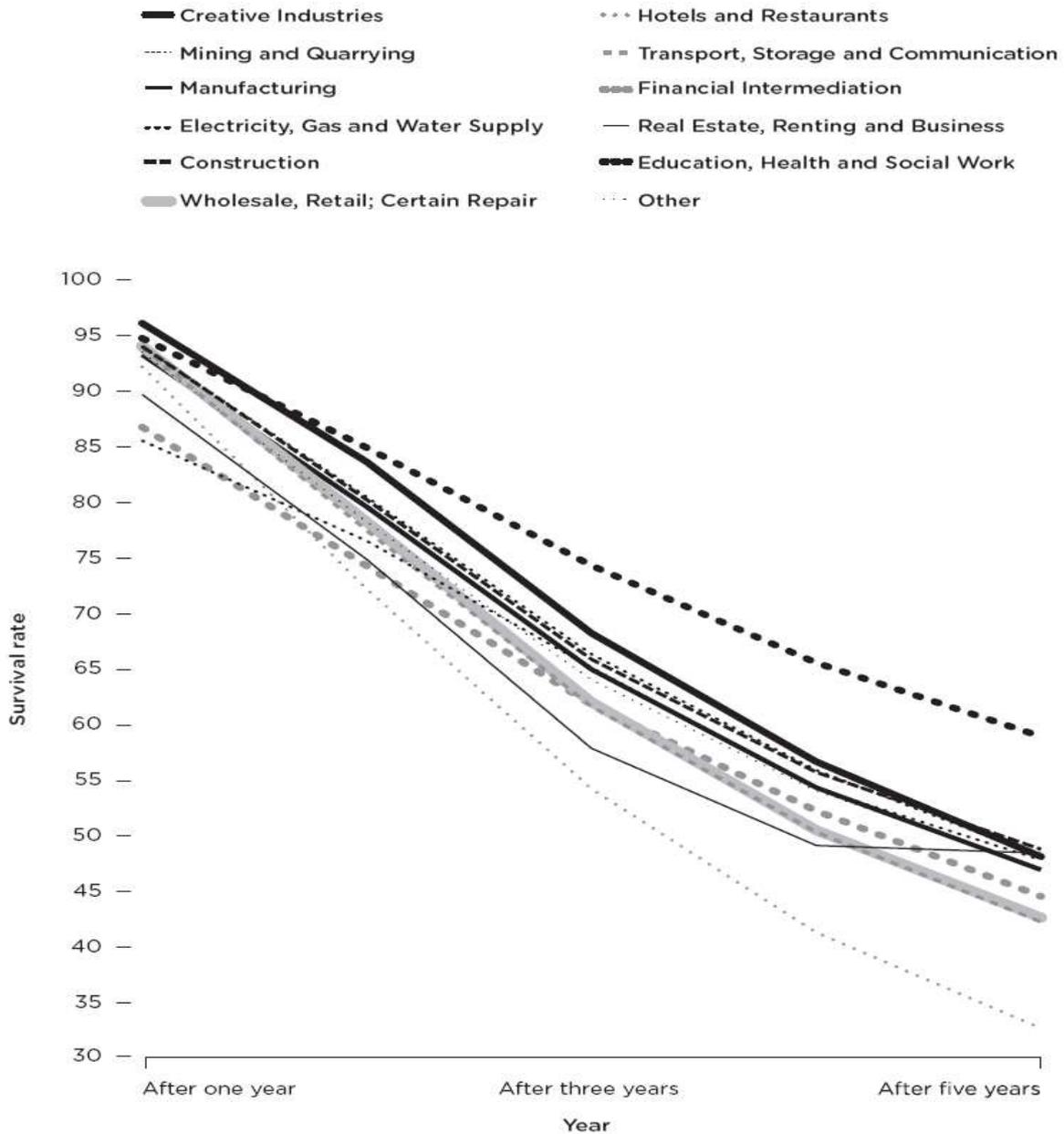
Figure 8 **Average survival rate of businesses in creative industries compared with other businesses**



<그래프8, 5년간 비즈니스 생존율 비교>

- 자료에서 유추할 수 있는 것은 모든 신생기업들은 위험성을 잠재하고 있다는 것임, 2003년부터 2008년 5년간 신생 기업의 생존율은 47.1%였음,
- 좀 더 자세한 지표를 알아보기 위해서 표1데이터를 가지고 5자리 SIC코드로 분류를 하였음,

Figure 9 Average survival rate of businesses by sector



<그래프9, 섹터별 평균 비즈니스 생존율>

- 그래프9에서 볼 수 있듯이 창조산업 비즈니스의 평균 생존율은 49.7%였음, 창조산업보다 높은 생존율을 보여준 곳은 부동산, 전기,가스,수도 공급 (50%), 건설 분야(50.3%)가 조금 더 높은 생존율을 보여 주었을 뿐 다른 분야

- 보다 생존율이 높았음,
- 교육, 건강, 사회 부분 섹터 비즈니스와 같이 공공 분야에서 운영되고 있는 부분만이 5년간 가장 높은 생존율인 60.2%를 보여주었음,
 - 가장 생존율이 낮은 분야로는 호텔&레스토랑 분야로 창조산업 분야보다 15% 낮은 34.7%를 기록했음,
 - 몇몇의 특이한 분야를 제외하고는 창조산업 분야의 비즈니스 생존율은 모든 경제 분야에서 4번째로 높은 것으로 나타났음, 반면 호텔&레스토랑 같은 분야는 위험성이 널리 알려진 것처럼 데이터 또한 동일하게 나타났지만 창조산업 분야의 비즈니스는 위험하다는 선입견과는 달리 높은 생존율을 보여주고 있음,

Table 2 **Average survival rates of UK industries that started trading in 2003, after one to five years (%)**

Industry	Survival rate				
	After 1 year	After 2 years	After 3 years	After 4 years	After 5 years
Creative industries	96.3%	84.1%	69.2%	58.0%	49.7%
Mining & quarrying	86.0%	77.2%	66.2%	55.7%	49.4%
Manufacturing	93.5%	80.2%	66.0%	55.7%	48.5%
Electricity, gas and water supply	90.0%	75.6%	59.1%	50.7%	50.0%
Construction	94.2%	80.8%	66.9%	57.1%	50.3%
Wholesale, retail; certain repair	94.2%	78.9%	63.2%	52.0%	44.4%
Hotels and restaurants	92.5%	73.0%	55.6%	43.1%	34.7%
Transport, storage & communication	94.2%	78.2%	62.8%	51.8%	44.0%
Financial intermediation	87.2%	75.1%	63.0%	53.7%	46.2%
Real estate, renting & business	94.2%	81.1%	67.4%	57.2%	49.7%
Education, health & social work	94.9%	85.4%	75.1%	66.6%	60.2%
Other	93.7%	78.9%	65.1%	55.4%	48.6%
Total survival rate	94.1%	79.8%	65.2%	54.6%	47.1%
Total survival rate excluding creative industries	93.9%	79.4%	64.8%	54.3%	46.9%

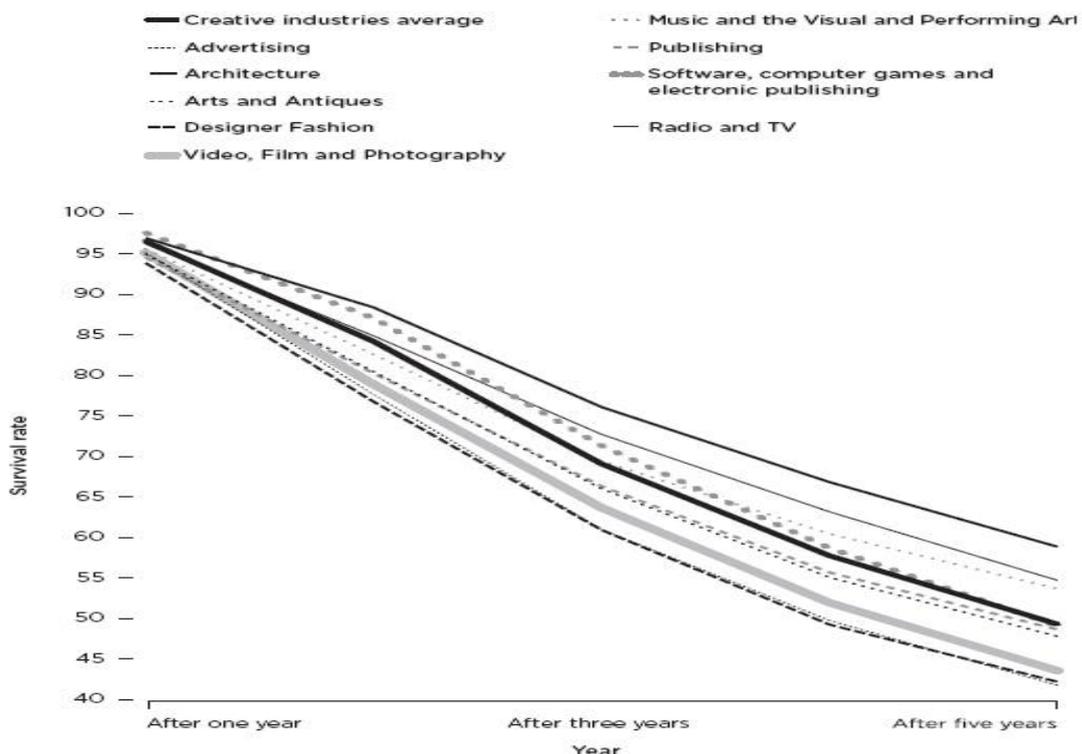
<표2, 2003년부터 운영을 시작한 기업의 분야별 5년간 평균 생존율>

- 우리는 이러한 데이터를 분석하면서 신생기업만이 데이터에 포함이 되었기 때문에 인수, 합병된 회사나 새로 개편된 회사들은 포함되어 있지 않음, 우리는 그러한 회사들이 수익을 내면서 운영을 잘 하고 있다고 믿고 있음, 반면 여기서 강조하는 부분은 생존율만을 나타내는 것이지 기업의 성공에 대한 부분을 지적하는 것은 아님,
- 반면 생존경쟁이 치열한 비즈니스의 세계에서 높은 실패율은 나쁜 것만은 아님, 이는 높은 실패율은 반대로 그 분야에서 지속적으로 새로운 비즈니스들이 많이 생겨나고 있다는 반증이 될 수 있음, 많은 사람들이 그 분야를 선택할수록 그 분야에서 경쟁이 치열해 지는 것으로 볼 수 있기 때문,

○ 창조산업 내의 기업 생존율 비교

- ONS의 자료를 바탕으로 창조산업의 분야별로 생존율을 조금 더 깊이 분석이 가능하게 되었음, 아래의 자료는 2003년 정부가 정한 창조산업의 정의에 따라 분류하였으며 2007년부터 2008년의 자료는 2003년의 자료로 변환하였음,
- 창조산업 분야 내에서는 건축분야가 가장 위험성이 적은 분야로 5년간 생존율이 58.4%였음, 반면 광고 산업의 경우 가장 위험성이 높은 분야로 41.4% 차지하였고, 이와 비슷하게 디자이너 패션 분야가 41.8%를 차지 함,

Figure 10 Average survival rate of businesses by creative industries sector



<그래프10, 창조산업 분야별 생존율>

- 건축과 TV&라디오 분야는 공공정책이 포함되는 경우나 정부의 개입을 통한 쿼터 및 2003 Communication Act의 영향을 받아 다른 분야에 비해 생존율이 높게 나오는 것으로 보고 있음,

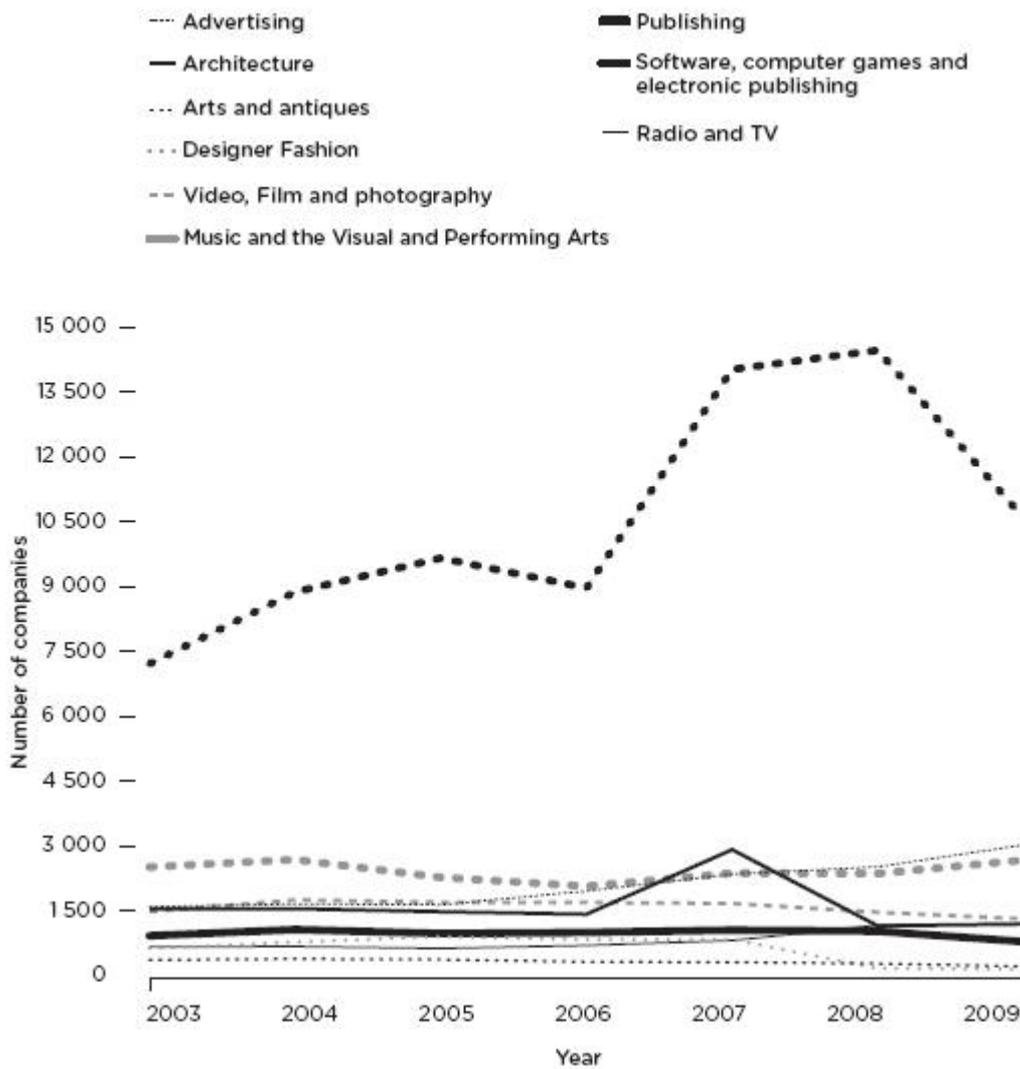
Table 3 Average survival rate of the UK creative industries sector that started trading in 2003, after one to five years (%)

Industry	Survival rate				
	After 1 year	After 2 years	After 3 years	After 4 years	After 5 years
Total creative industries	96.2%	83.8%	68.7%	57.4%	48.9%
Advertising	94.8%	77.3%	60.6%	49.4%	41.4%
Architecture	96.6%	88.0%	75.7%	66.5%	58.5%
Arts and antiques	94.6%	80.1%	65.7%	54.7%	47.4%
Designer fashion	93.5%	76.4%	60.6%	48.9%	41.8%
Video, film and photography	94.8%	78.5%	63.3%	51.6%	43.2%
Music and the visual and performing arts	95.2%	82.2%	69.1%	60.1%	53.3%
Publishing	94.2%	79.9%	66.0%	55.3%	48.3%
Software, computer games and electronic publishing	97.2%	86.7%	71.0%	58.3%	48.7%
Radio and TV	95.9%	84.5%	72.4%	62.8%	54.3%
Total survival rate excluding software etc	95.2%	81.2%	66.8%	56.6%	49.1%

<표3, 창조산업 분야별 생존율>

- 아래의 그래프 2003년부터 2009년까지 신생회사를 살펴 볼 수 있는데, 그중 건축분야가 2007년에 많은 기업들이 증가하는 것으로 보이는데 이 시기에 피크를 맞이한 것을 알 수 있음,
- 높은 창업율을 보여주는 분야는 '소프트웨어, 컴퓨터, 게임, 전자 출판' 분야였음, 최소 다른 분야에 비해 2배가 넘는 회사들이 생겨났음,
- 우리는 기업 생존율을 조사하는데 있어서 위의 분야는 잠시 제외하기로 하였음, 이러한 이유는 트렌드에 따라 영향이 있는지 없는지 알아보기 위해서임,

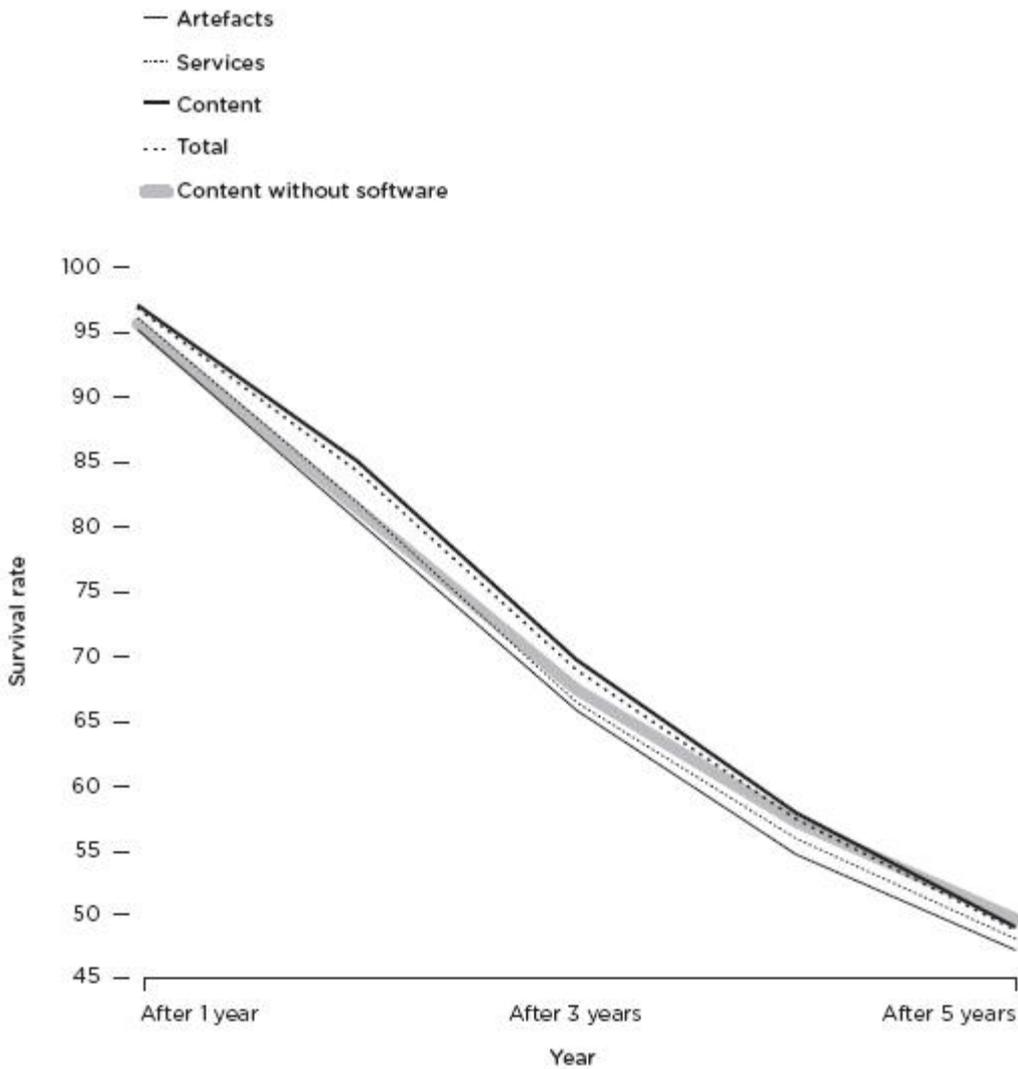
Figure 11 New businesses by creative industries sector



<그래프11, 창조산업 분야에서 7년간 새로 생겨난 기업 수>

- 마지막으로 우리는 Technology Strategy Board (TSB)의 3가지 마켓분류 방식에 따라 ‘콘텐츠, 서비스, 아티팩트’ (그래프 12) 분야로 나눠서 조사하였음,
- 아티팩트 분야가 포함하는 것은 아트, 앤티크, 크래프트가 포함, 서비스 분야는 디자인, 디자이너 패션, 광고, 건축; 콘텐츠 분야는 컴퓨터게임, 음악, 비주얼&퍼포밍아트, 비디오 영화, 사진, 라디오, TV, 퍼블리싱으로 분류하였음,

Figure 12 Average survival rate of businesses by the Technology Strategy Board's aggregates



<그래프12, TSB의 분류에 따른 분야별 생존율>

- 위의 그래프에서 볼 수 있듯이 3개의 분야는 아주 유사한 생존율을 보여 주고 있음, 콘텐츠 분야 또한 다른 산업과 비교하였을 때 특별히 더 위험성이 있는 것이 아니었으며 다른 경제 분야와도 비교했을 때도 위험수위가 높은 것이 아니었음,

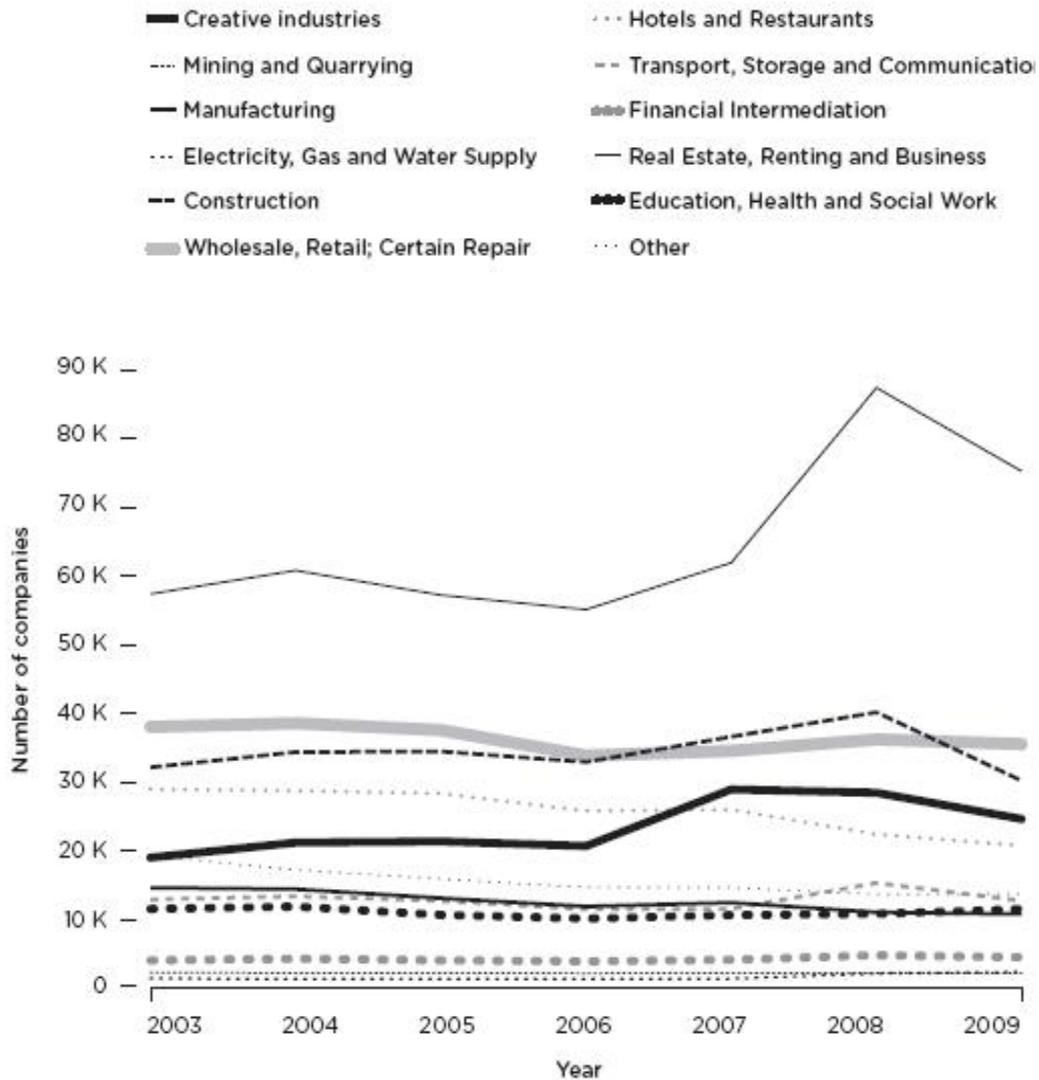
○ 모든 경제 분야 연간 총 기업 개업 및 폐업 수치

- 각 분야에서 새로운 기업이 생겨나는 것과 사라지는 것을 보면 비즈니스 현황과 이슈를 파악할 수 있음,
- 비즈니스를 시작한 회사의 숫자와 생존율은 2003년부터 계산된 것이지만 아

래 그래프에서 사라진 기업들의 숫자는 2003년 이전부터 존재했던 회사도 포함한 수치임,

- 또한 2008년에 발생한 크레딧 크런치로 인해 2008년부터 2009년 사이에 기업 숫자가 많이 감소한 것을 볼 수 있음,

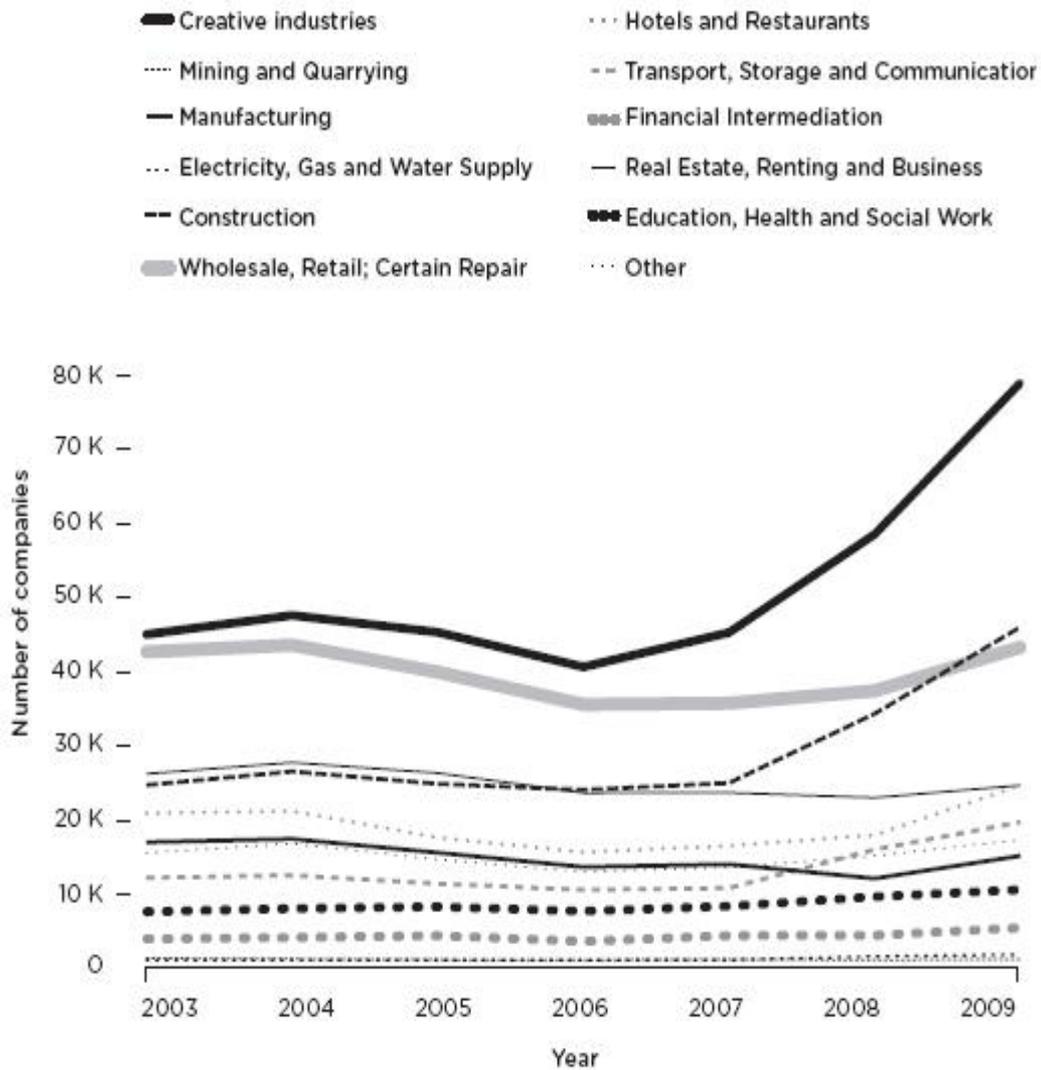
Figure 13 Number of new businesses by sector



<그래프13, 섹터별 신규 회사 증감 수치>

- 부동산, 건설, 교통&통신, 창조산업에서 2008-2009년 사이에 많은 수의 회사들이 문을 닫았음, 창조산업 비즈니스에서 특이한 점은 감소추세가 2007년부터 발생 했다는 것임,
- 반면 공공성이 강한 부분인 교육, 건강, 소셜 워크 부분에서는 신용경색 기간 동안 오히려 그 숫자가 증가했다는 것을 볼 수 있음,

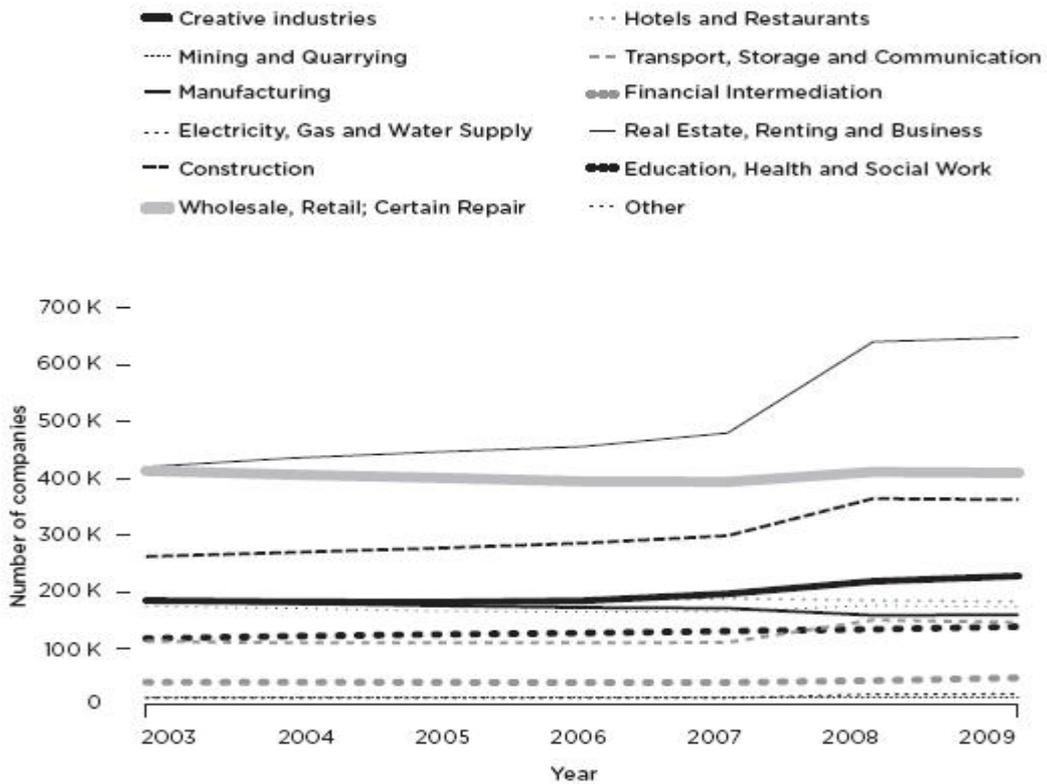
Figure 14 Number of company deaths by sector



<그래프14, 2003-2009사이에 문을 닫은 기업 수>

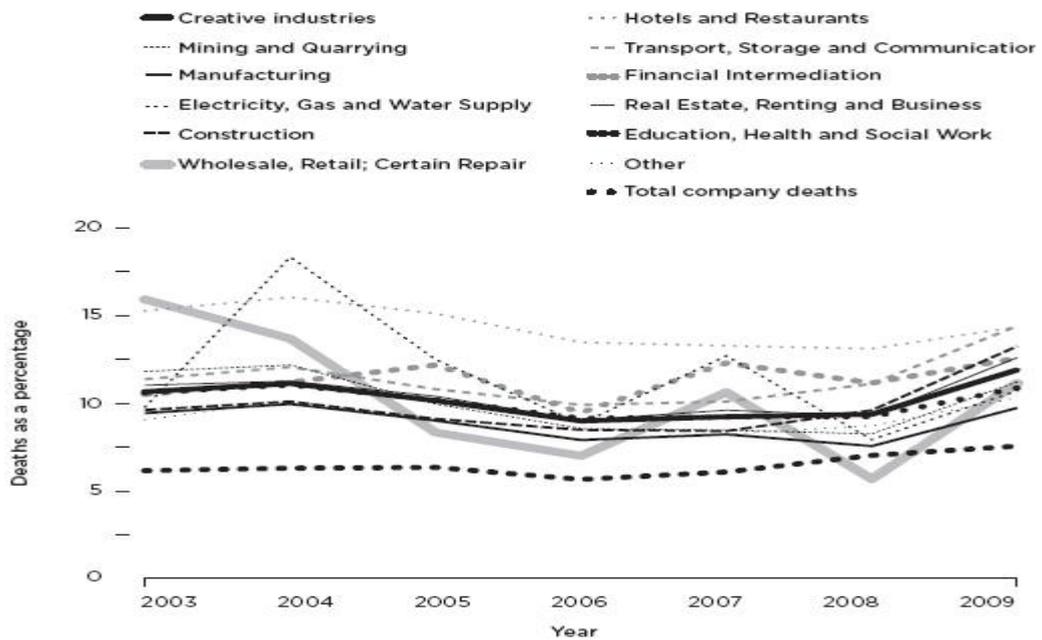
- 그래프에서 유추할 수 있는 것은 가장 위험성이 높은 분야로 호텔&레스토랑 부분을 꼽을 수 있음, 특히 신용경색이 지속된 기간인 2007년에는 22,370개의 업체가 문을 닫았으며, 2008년에는 21,700개, 2008년부터 2009년 사이에는 23,340개가 문을 닫았음,

Figure 15 Number of active companies by sector



<그래프15, 섹터별 운영이 되고 있는 기업 수>

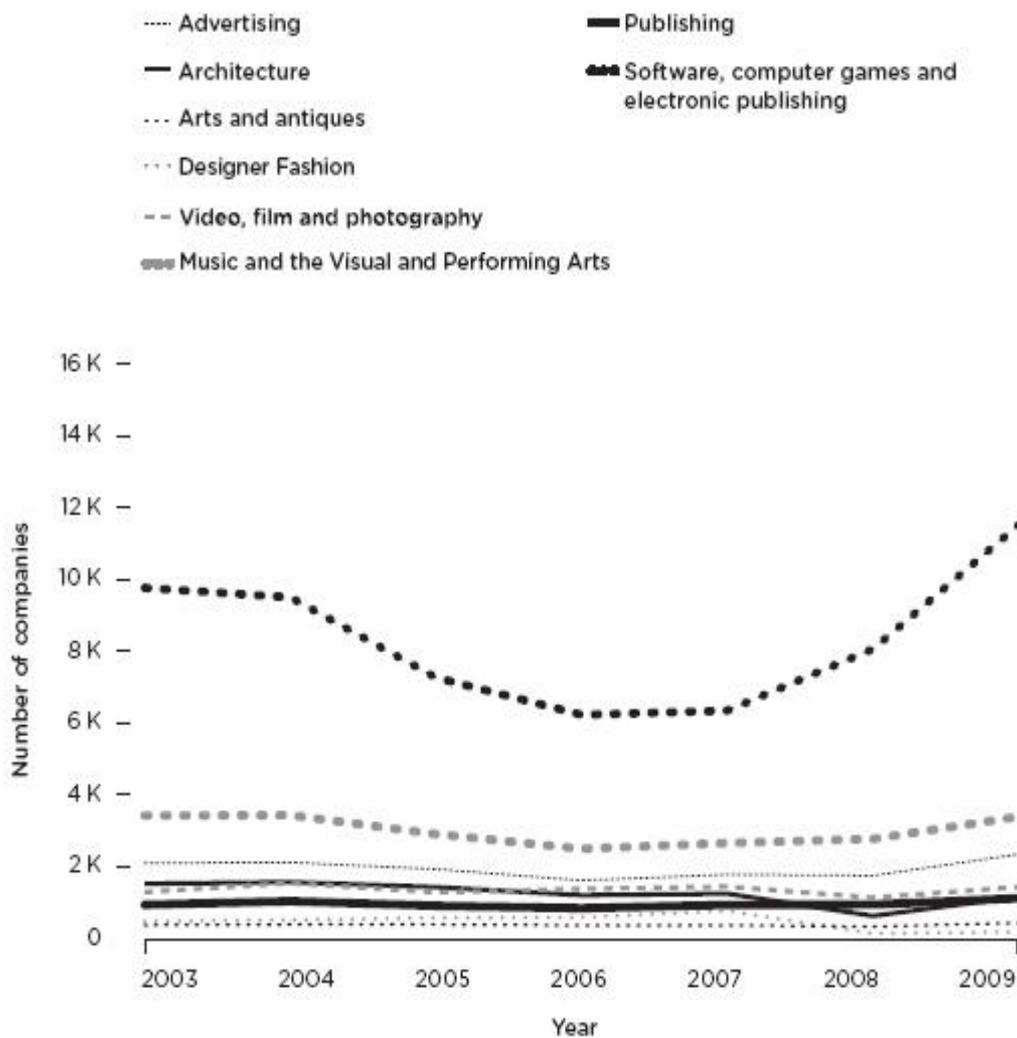
Figure 16 Company deaths as a percentage of active companies by sector



<그래프16, 섹터별 회사 폐업율>

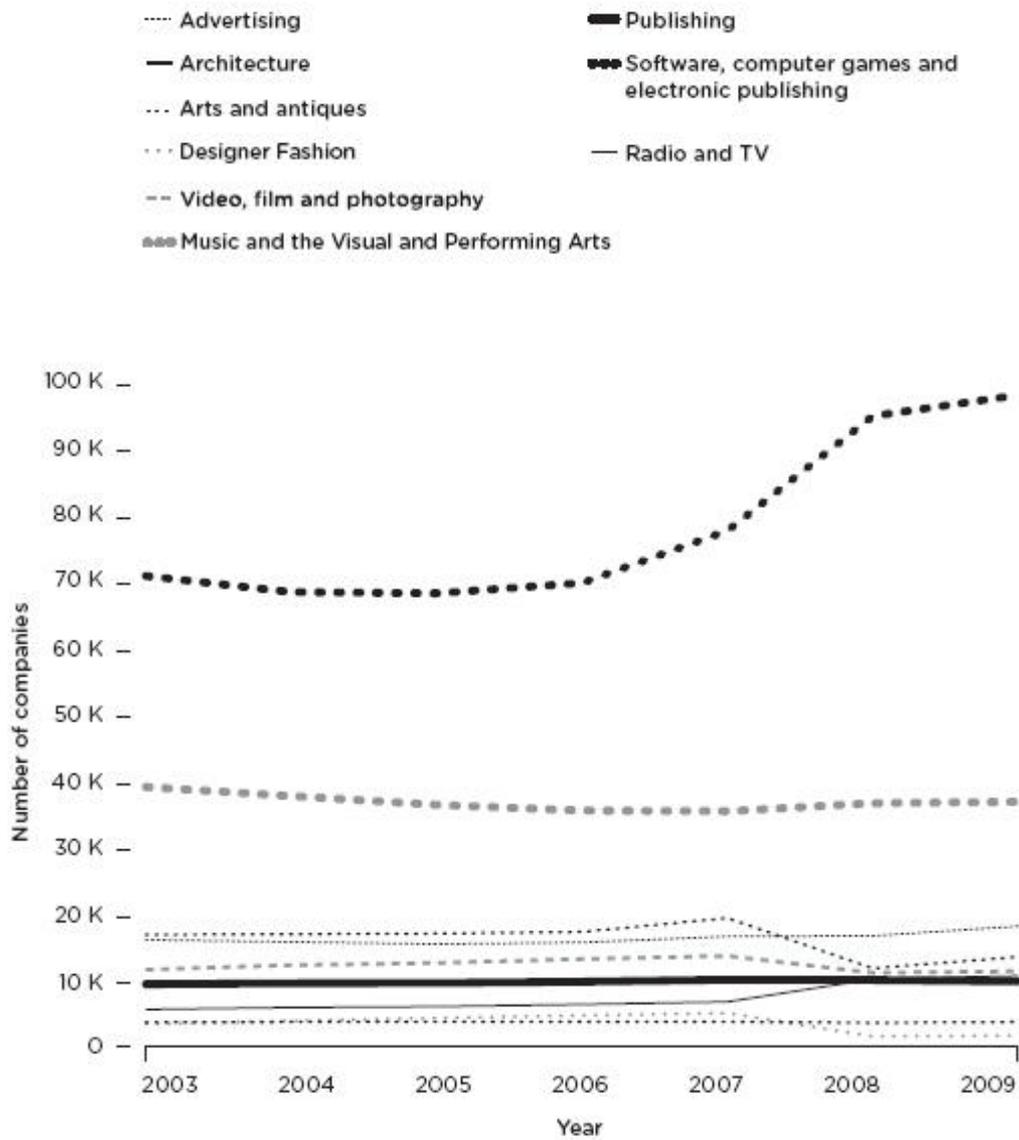
- 그래프 16에서 모든 경제 영역의 회사의 폐업율은 6%~18%사이로 나타나는 것으로 보임, 창조산업 영역(그래프19)의 폐업율은 6%~16% 사이로 조사되었음, 반면 이러한 수치는 2007년 이후의 데이터를 2003년 기준으로 변경했기 때문에 조금의 오차가 발생 할 수 있으며, 산업별로 회사의 수를 더하는 방식에 따라 틀려 질수도 있음,

Figure 17 Company deaths by creative industries sector



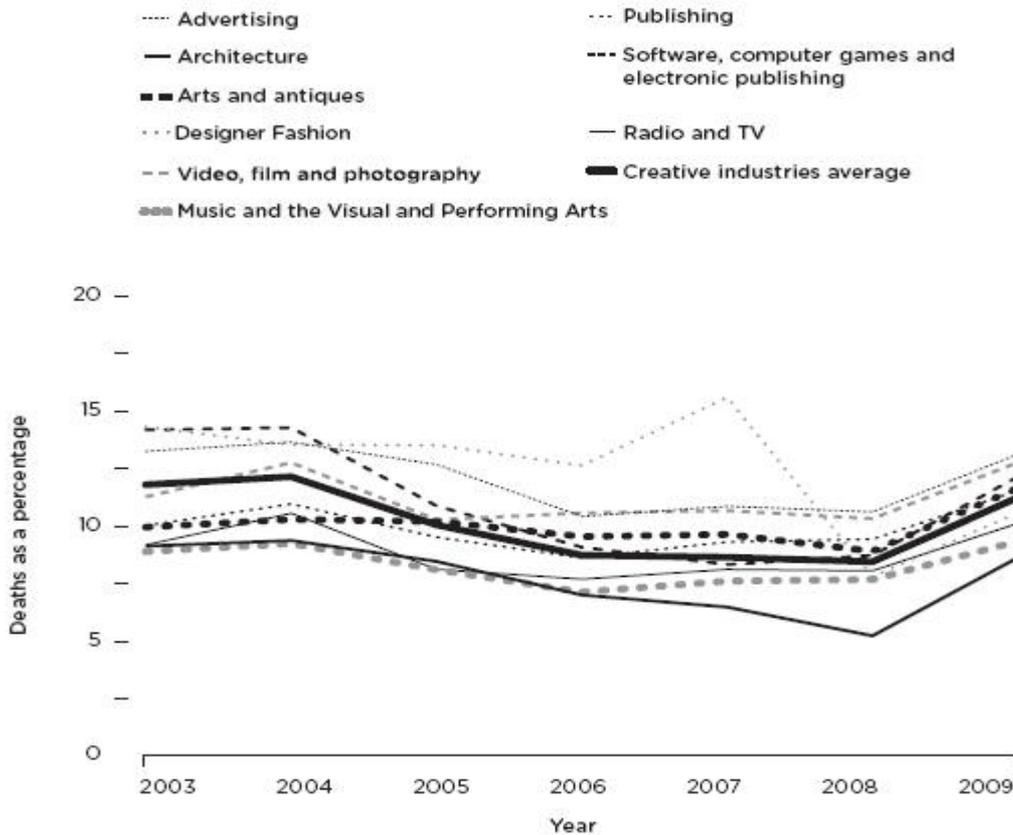
<그래프17, 창조산업 영역 회사 폐업 숫자>

Figure 18 Active companies by creative industries sector



<그래프18, 창조산업 분야에서 현재 운영이 되고 있는 회사 수>

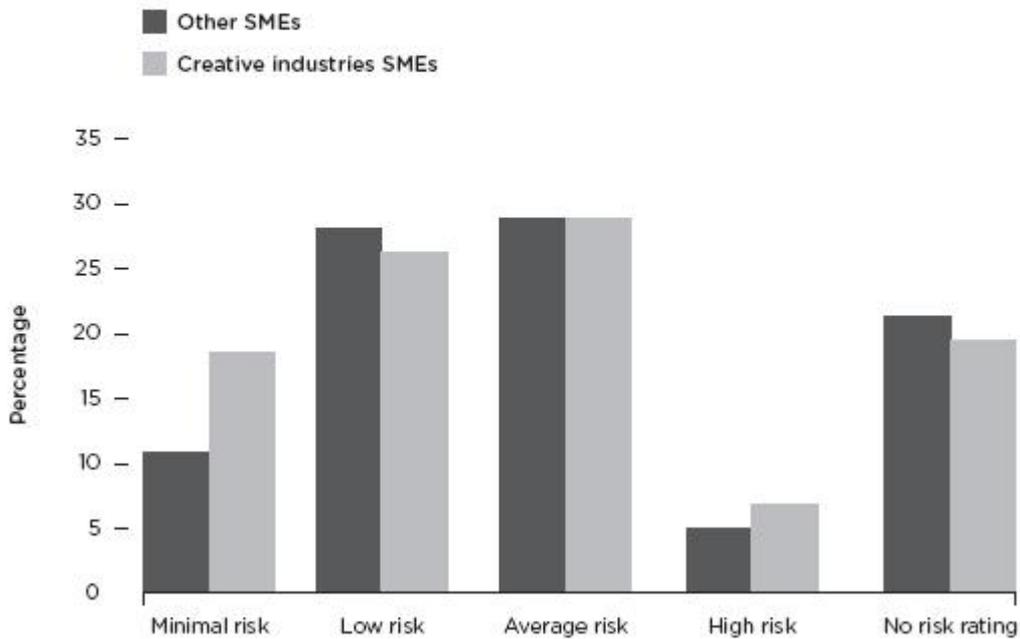
Figure 19 Company deaths as a percentage of active companies by creative industries sector



<그래프19, 창조산업 분야 회사 중 폐업율>

- 모든 데이터를 종합해 보았을 때 창조산업의 위험성이 다른 산업에 비해 높다는 선입견은 사실이 아닌 것으로 보임, 반면 위에서 언급했던 것처럼 생존율이 높다는 것이 그 분야에서의 성공과 직결되는 것은 아님,
- 데이터만으론 창조산업이 왜 다른 산업에 비해서 리스크가 높은지 혹은 낮은지 유추 할 수는 없지만, 창조산업의 특성을 살펴보면 다른 산업에 비해 유연성이 있다는 점에서 생존확율을 높여 주는 것으로 보임,
- 각각의 섹터는 각기 다른 특성을 가지고 있으며 또한 각기 다른 비즈니스 전략 및 자본 확보 전략이 필요함, 따라서 같은 틀에서 산업별로 비교해 실행가능성 및 위험도를 측정하거나 단순히 창조산업이 다른 산업에 비해 위험성이 높다고 판단하는 것은 부적절함,
- 우리는 위의 그래프와 데이터로 유추한 결과를 좀 더 자세하게 들여다 보기 위해 신용평가회사인 Dun & Bradstreet가 평가한 중소기업 (Small and Medium enterprisess; SMEs)회사의 위험도 비교를 추가해보았음,

Figure 20 Dun and Bradstreet credit ratings for creative industries SMEs compared with other SMEs



<그래프20, Dun and Bradstreet 신용회사의 중소기업 회사 리스크 평가 비교>

- 위의 그래프에서 보이듯이 우리가 유추해낸 결과와 신용회사가 평가한 위험성은 비슷한 결과를 보여주고 있음, 창조산업 분야 기업의 위험성과 다른 경제 산업 분야의 위험성은 항목별로 비슷하거나 많은 차이를 보여주지 않고 있음,

■ 결론

○ 창조산업 비즈니스 위험성

- 비록 창조산업 분야의 몇몇 회사들의 수익 모델이 지속적인 새로운 상품 출시에 집중하고 있음에도 불구하고 다른 영역의 사업과 비교해 보는 것은 좋은 시도임,
- 종합적인 결과를 보았을 때 창조산업의 비즈니스가 다른 산업에 비해 위험성이 높다는 것은 잘못된 미신이거나 편견이라는 것을 알 수 있었음, 오히려 **창조산업 분야의 회사들의 위기에 대한 회복성이 더욱 뛰어나다는 것을 알 수 있음**, 이는 다른 분야에 비해 비즈니스 리스크 매니지먼트가 잘되고 있다고 볼 수 있으며, 특히 시장의 잠재 수요 예측이나 상품을 더 런칭하는 부분에서 관리가 잘되고 있다고 볼 수 있음,

- 이러한 결과가 정책 결정자들과 투자자들에게 전달하는 시사점은,
 - 첫째로 정부는 주기적으로 창조 산업의 데이터를 수집하고 종합하여 다른 산업과 위험성과 같은 다양한 요소들이 직접적으로 비교가 가능하도록 해야 함,
 - 두 번째로 창조산업을 위한 특별한 타입의 금융이 필요할 것이라는 선입견을 버려야함, 활발한 투자와 지원을 위해 정부는 최근 NESTA가 실행했던 것처럼 은행가와 투자자 비즈니스를 한곳에 모아 만남의 기회를 주는 행사를 주최해야함,
 - 세 번째로 창조산업 영역의 비즈니스뿐만 아니라 모든 비즈니스를 포함해 중요한 요소로 비즈니스 스킬 트레이닝을 통해 기본적인 비즈니스 리스크를 줄일 수 있도록 도와주는 것임, 따라서 정부는 비즈니스 링크를 비롯한 멘토링, 스킬 지원 등을 통해 신생 기업가들이 산업과 비즈니스를 전반적으로 이해하고 쉽게 지원 자료를 액세스할 수 있도록 지원해야함,