

Special Issue ③

세계 창조산업의 경제적 성과

| 정미경 (KOCCA 미래전략팀 책임연구원) |

SPECIAL ISSUE

오늘날 수많은 국가들에서 창조산업을 통해 이룰 수 있는 경제적 성과에 주목하고 있다. 특히 영국에서는 창조산업이 다른 산업과의 시너지 효과를 낼 수 있는 중요한 산업으로 강조되고 있다. 창조산업은 성장, 고용 및 지역발전에 기여하는 새로운 성장 동력이 될 뿐만 아니라 사회적 결속을 다지는 분야로 기대되고 있다.

창조산업의 경제적 성과 측정 방법론 및 국제기구의 견해들

창조산업의 기여도를 측정하는 방법으로는 크게 경제적 기여도를 측정하는 방법과 영향력을 측정하는 방법이 있다(UNESCO, 2012)¹⁾. 창조산업의 경제적 기여도를 측정하는 방법은 총부가가치(Gross value added : GVA), 고용, 기업활동 등 경제규모와 구조 분석하는 방법과 국민계정의 문화위성계정(CSA)을 통해 측정하는 방법이다. 반면 창조산업의 영향력을 측정하는 방법은 승수분석, 생산함수를 활용한 창조활동 경제모델 분석, 불균형경제모델 등이 있다.

국제기구의 경제적 기여도를 측정하는 방법에 대한 견해를 살펴보면 다음과 같다. 우선 EU는 경제 및 사회 발전의 촉매로서 문화와 창조산업을 인식하기 시작하고, EC, EP 등의 의견, 선언 등을 통해서 문화와 창조산업을 정의하고 있다. EU의 각 기관들은 문화와 창조산업의 정의 및 구조에 대해 서로 다른 견해를 갖고 있다. EC(European Commission, 2010)는 EU경쟁력에서 문화와 창조부분의 중요성을 강조하고 있으며, EP(European Parliament, 2011)는 경제 및 사회혁신의 원천으로 문화와 창조산업을 인식하고 있다. EESC(European Economic and Social Committee, 2012)는 새로운 산업발전에 문화와 창조산업의 기여를 강조하고, ESS(European Statistics System) net은 고용과 문화부문의 경제적 특성 측정을 목적으로 문화산업을 정의하고 있으며, 문화경제 기업과 조직, 시장과 비시장을 모두 다루고 있다.

ESSnet-Culture(2011)에서는 문화와 창조산업의 경제적 기여도를 측정할 때 문화산업의 일반적인 필드는 50%의 기준을 적용(문화 상품과 서비스 판매 수입이 50% 이상) 할 것과, 고용과 문화부문의 경제적 특성을 정확하게 정의하고, 문화산업의 표준화된 범유럽 정의 사용 및 문화산업 분류를 통계정의 구조와 일치시킬 것 등을 제안하고 있다.

OECD는 정치적 의제에 대한 문화의 중요성을 강조하고 있다. 문화의 경제적 중요성을 측정하는 OECD의 활동은 사회 및 인구통계 개선과 관련하여 개발되었다. 문화에 관한

1) UNESCO에서는 문화산업에 대한 성과 측정 방법론을 논하고 있으나 본고에서는 창조산업과 호환하여 사용함

OECD 데이터는 삶의 질 지표로 취급되며, 문화와 오락지출에 대한 가계 및 정부 지출에 초점을 맞추고 있다. 2006년 OECD는 문화산업의 경제적 기여도를 측정하기 위해 문화위성계정(CSA)을 개발하였다. OECD가 제안한 문화위성계정은 문화경제에 대한 통계 정보를 수집하고 분석하기 위한 일관된 프레임 워크로 매우 광범위한 작업을 포함하고 있다. 문화위성계정(CSA) 목적에 따라 문화의 구성과 분류에서 차이가 있는 것이 단점이지만, 스페인, 핀란드, 콜롬비아 등에서는 기본 문화위성계정(CSA) 모델을 개발하였다.

WIPO의 지적재산권은 문화창조산업의 핵심이며 그 기능의 기본원리가 되고 있다. WIPO의 2004년에서 2012년의 개발 의제는 규범적 규제, 기술이전, 정책규제 뿐만 아니라 지적재산권의 경제적 가치에 대한 다른 제안을 보여주고 있다. 이런 이슈 중 하나가 창조산업을 개념화하고 경제적 기여도를 측정하는 것이다. 2005년 창조산업에서 지적재산권의 경제 문화적 발전 기여에 대한 관심 증가 등으로 WIPO내에 창조산업부서가 설립되기도 했다. 2003년 저작권기반 경제의 기여도 조사 가이드를 준비하고, 창조와 정보 부문의 경제적 기여도를 측정하는 도구를 개발하였다. 저작권 가치사슬 단계를 기반으로 핵심 저작권 산업, 상호 의존 저작권 산업, 부분 저작권 산업과 비전용 지원산업으로 구분하였으며, 저작권 산업의 경제적 기여도를 측정하기 위한 자료는 GDP 대비 저작권산업의 비율, 고용, 무역규모 등을 사용하고 있다.

UNESCO Framework for Cultural Statistics(FCS)는 특정 속성, 문화적 표현을 목적으로 전달하는 문화 상품이나 서비스를 생산하고 배포하는 활동의 집합으로 문화산업을 정의하고 있다. 이 정의에는 문화유산이 문화산업으로 포함되고 있으며, 문화통계에 대한 국제적 통일과 연결을 위해 다양한 프로그램을 지원하고 있다. FCS의 문화주기모델에 의하면, 문화분야는 문화와 자연유산, 공연, 시각 예술 및 공예, 책과 언론, 오디오 및 인터랙티브 미디어, 디자인과 창조적 서비스, 그리고 무형문화유산, 교육 및 훈련, 보관 및 보존, 관광, 스포츠, 레크레이션 등을 포함하고 있으며, UIS(UNESCO Institute for Statistics)는 글로벌 문화무역, 영화통계, 문화고용 등을 정의하고 통계를 수집하며, 사회적, 경제적으로 문화산업의 경제 기여도를 측정하는 방법에 대한 지침을 제공하고 있다.

세계 창조산업의 경제적 성과

현재 창조산업의 국가 간을 비교한 통일된 통계자료는 부족한 실정이다. 창조산업 성과 관련 데이터는 창조산업 논의가 활발한 영국을 비롯한 EU의 데이터가 주를 이루고 있다. 많은 국가에서 창조산업은 빠르게 성장하는 분야로, 서비스산업의 2배 이상, 제조업의 4배 이상 성장을 하고 있다고 보고되고 있다. EU의 문화창조산업의 2008년 부가가치 비중은 GDP의 4.5%, 고용은 EU전체 고용의 3.8%를 차지하는 것으로 나타나고 있다.

창조상품과 서비스의 국제무역을 분석한 UNCTAD의 'Creative Economy Report



2010'에 따르면, 2008년 세계 금융위기로 글로벌 수요가 위축되고 무역이 12% 감소함에도 불구하고 창조상품과 서비스의 수출은 지속 성장하여 2002년의 두 배 수준인 5,920억 달러가 되었고, 연평균 14% 성장한 것으로 나타났다. 창조상품의 수출은 창조산업 수출의 69%를 차지하고 2002년에서 2008년 연평균 성장률은 11.5%를 기록하고, 창조서비스 수출은 창조산업 수출에서 차지하는 비중이 31%로 상대적으로 적지만 2002~2008년 연평균 17%의 높은 성장을 보이고 있다.

창조산업은 개발도상국에 있어 세계경제의 고성장분야로 진입하기 위한 새로운 기회가 되고 있으며, 세계 무역에서도 개발도상국의 참여가 증가하고 있는 것으로 나타나고 있다. 개발도상국(123%)과 전환국(204%)의 창조산업 수출 증가율이 선진국(78%) 보다 높게 나타나고 있다. 창조상품 수출의 상위 20개국은 2008년 중국(20.8%), 미국(8.6%), 독일(8.5%), 홍콩(8.2%), 이탈리아(6.8%), 영국(4.9%), 프랑스(4.2%), 네덜란드(2.6%) 등이다. EU국가가 20개국 중 9개국을 차지하고 있으며, 전체 창조상품 수출에서 36%를 차지하는 등 EU의 비중이 높게 나타나고 있다.

대부분의 국가에서 창조산업의 경제적 성과 측정은 부가가치, 매출, 고용, 수출 등으로 측정하고 있다. 국가별 자료를 살펴보기 전 우선, PWC에서 통일된 기준으로 제공하는 엔터테인먼트산업의 세계 시장규모와 성장률을 살펴보고자 한다. PWC 자료에 의하면, 20개국 중에서 영국, 독일, 일본, 싱가포르를 제외한 지역은 엔터테인먼트산업 성장률이 경제성장률보다 높게 나타나고 있다. 유럽에서는 프랑스, 네덜란드가 경제성장률보다 4배 내외의 고성장을 하고 있으며, 아시아지역은 대부분에서 고성장을 하고 있는데, 특히 중국, 인도, 인도네시아 등은 급격한 성장을 하고 있다. 미주지역에서는 브라질이 고성장을 하고 있다. 엔터테인먼트산업의 GDP대비 비중은 평균 2% 내외이나, 영국, 일본, 한국, 미국 등이 3%이상 높게 나타나고 있다. 고용비중도 전체 산업 대비 평균 3%내외의 비중을 차지하고 있다.

창조산업의 경제적 성과

권역	국가	성장률%(2011)		GDP/부가가치 비중(%)		고용 비중 (%)	기업수 (만개)	수출 (억달러)
		경제	E&M1)	국가별	PWC2)			
유럽	영국3)	0.8	1.3	2.9('09)	3.5	5.1('10)	10.7	£89억
	프랑스4)	1.7	5.0	4.9('10)	2.7	3.7('10)		
	독일5)	3.0	2.2	2.4('11)	2.9	3.1('11)	24.4	267('11)
	이탈리아	0.4	1.5		2.2			
	네덜란드6)	1.0	4.6	84억유로	2.6		5.6	
	핀란드7)	2.7	3.9	4.3('05)	2.8	3.2('05)	6.1('06)	1.1('08)
	스페인				2.9		4	

권역	국가	성장률(%) (2011)		GDP/부가가치 비중(%)		고용 비중 (%)	기업수 (만개)	수출 (억달러)
		경제	E&M1)	국가별	PWC2)			
아시아	일본8)	-0.7	-1.5	7.3('04)	3.2	5.6('04)	21.1('04)	-
	중국9)	9.3	14.0	2.5('06)	1.4	1.5('06)	-	37억유로
	홍콩10)	4.9	8.7	4.6('10)	2.9	-	3.4	-
	대만11)	3.6	4.5	£ 121.7억('07)	2.2	211.6천명('07)	5.1	-
	싱가포르12)	4.9	4.6	2.0('00)	1.8	2.2('00)	0.8	56억(심)
	인도	6.3	25.3	1.0('11)	1.2	-	-	-
	호주13)	1.9	2.2	4.8('11)	2.4	8.0('11)	10.7	-
	뉴질랜드14)	1.0	3.7	3.3	2.8	6.8('11)	-	-
	인도네시아	6.5	13.2	4.9	1.3	1.1억만명	530	-
	한국	3.6	6.3	2.7('11)	3.9	3.3('11)	-	0.8('11)
미주	미국15)	1.7	3.1	6.4('10)	3.2	3.9('10)	-	1,340('10)
	캐나다16)	2.5	5.7	-	2.3	3.8('02)	-	46('03)
	브라질17)	2.7	10.7	16('08)	1.8	4.5('03)	26.9	-

- 1) PWC(Global Entertainment & Media Outlook 2012-2016)
- 2) '12년 기준
- 3) DCMS(2011.12), Creative Industries Estimates Statistical Bulletin
- 4) HKU(2010), The Entrepreneurial Dimension of the Cultural and Creative Industries
- 5) <http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de>
- 6) <http://www.culturalpolicies.net>, 05년 기준
- 7) CUPORE(2009), Creative Industries in Finland : Facts & Figures
- 8) Ministry of Economy, Trade and Industry, (2012), Cool Japan Strategy
- 9) KEA(2011), Mapping the Cultural and Creative Sectors in the EU and China
- 10) Hong Kong Monthly Digest of Statistics(2012)
- 11) UK, Trade & Investment(2010), Sector Report Taiwan Creative Industries
- 12) 방송 · 통신 · 전파 통권 제60호(2013)
- 13) PWC (2012), The Economic Contribution of Australia's Copyright Industries
- 14) nzier(2009), The Creative Sector in New Zealand
- 15) IIPA(2011.11), Copyright Industries in the U.S. Economy
- 16) Economic Profile of Canadian Cultural Industries(www.canadainternational.gc.ca)
- 17) KOTRA global window(2007)

지역별로 창조산업의 GDP 비중, 고용 비중 등의 성과를 살펴보면 다음과 같다. 유럽지역은 문화산업을 기반으로 창조산업을 추구하고 있다. GDP에서 차지하는 창조산업 비중이 영국 2.9%('09), 프랑스 4.9%('10), 핀란드 4.3%('05), 독일 2.4%('11) 등 비교적 높은 비중을 차지하고 있다. 고용은 영국 5.1%('10)이 가장 높게 나타나고 있으며, 프랑스 3.7%('10), 핀란드 3.2%('05), 독일 3.1%('11) 등 전산업 대비 3% 이상 성과를 보이고 있다.

아시아지역에서 창조산업은 콘텐츠산업(한국, 일본), 문화창의산업(중국, 대만), 창조산업(홍콩, 싱가포르, 인도네시아) 등 다양한 산업으로 불리며, 빠르게 성장하면서 국가경제에서 큰 역할을 차지하고 있다. GDP대비 비중은 인도네시아 4.9%('11), 호주 4.8%('11), 홍콩 4.6%('10), 일본 7.3%('04)등으로 나타나고 있다. 한편 고용은 호주 8.0%('11), 뉴질랜드 6.8%('11), 일본 5.6%('04) 등 타 지역에 비해 높은 고용 비중을 나타내고 있다.

미주지역에서는 주로 저작권산업, 문화산업으로 정의되고 있으며 GDP비중은 브라질이 16%('08)로 세계에서 가장 높은 수치를 보이고 있으며, 미국 6.4%, 캐나다 2.4% 등이며

고용 비중은 브라질 4.5%('08), 미국 3.9%('10), 캐나다 3.8%('02)이다.

이처럼 세계 주요 국가들에서 문화와 창조산업이 경제적 성과를 내면서 발전할 수 있었던 배경에는 몇 가지 핵심적인 특징들이 있었기 때문에 가능했던 것으로 보인다. 예컨대, 프랑스, 이탈리아처럼 문화재 등의 문화유산과 문화예술(그림·음악 등 순수예술과 패션·디자인 등 상업예술 포함)을 활용하여 관광산업으로 연계해 부가가치를 창출하거나, 영국, 독일처럼 정부주도의 창조산업을 지향하되 서비스와 제조업 등 타산업과의 연계를 피하면서 지방분권에 의한 지역문화산업을 육성하는가 하면, 미국, 핀란드처럼 창의적이고 혁신적인 사고와 민간의 R&D 투자확대를 통해 국가적으로 창업을 활성화하거나, 캐나다, 홍콩처럼 금융과 세계혜택 등으로 해외 창조기업들을 유치하거나, 일본, 싱가포르처럼 철저한 지적재산권의 보호 및 활용 정책에 기반하여 창조산업을 육성하거나, 인도, 우리나라처럼 IT기술의 발전을 바탕으로 미디어콘텐츠산업을 육성하는 사례 등을 들 수 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 창조산업은 나라마다 다른 용어로 사용되고 있지만, 유럽지역을 포함한 많은 국가들에서 문화산업의 범위가 확대된 개념으로 사용되고 있다. 기존 비경제적 영역으로 인식되던 영역까지 상업적 영역으로 확대되면서 신규시장 창출 및 타산업에 큰 영향을 미치고 있다. 특히 경기 침체속에서도 많은 국가에서 고성장, 높은 고용 등의 성과를 보이면서, 창조산업은 경제성장, 일자리 창출, 생활수준 향상을 가능하게 하는 포괄적 성장 전략이 될 것이라는 기대를 높이고 있다. 그러기 위해서는 서비스 및 제조업 등 다양한 산업과의 연계가 강화될 필요가 있으며, 창조산업의 핵심인 지적재산권에 대한 다양한 방면에서의 재검토와 지원도 필요하다.



profile

〈정미경 연구원 프로필〉

– 한국콘텐츠진흥원 미래전략팀 책임연구원, 경제학 박사

〈참고 문헌〉

- UNESCO-UIS(2012), Measuring The Economic Contribution of Cultural Industries
- WIPO(03), Guide on surveying the economic contribution of the Copyright industry
- UNCTAD(2010), Creative Economy Report 2010