

SEOUL ECONOMIC BULLETIN

생생리포트

■ 영국의 창조산업 현황 (1)

오도영 (LSE지역 및 도시계획 박사과정)

영국의 창조산업 현황 (1)

오도영 · doarch.oh@gmail.com
LSE 지역 및 도시계획 박사과정

1. 영국 창조산업의 정의
2. 영국 창조산업의 등장배경
3. 창조산업 관련 기구

1. 영국 창조산업의 정의

현재 유엔을 포함하여 세계 각국 정부 및 국제기관에서 창조산업을 정의하고 창조산업을 통해 창조경제를 육성하려는 다양한 시도가 일어나고 있으나, 그 정의는 대체로 각 나라와 기관별로 상이하다고 할 수 있다. 그러나 대부분의 기관 및 국가들은 산업군 분류를 바탕으로 창조산업에 대한 정의를 내리고 있다는 공통점이 있으며, 독일, 프랑스, 스페인 등 유럽의 여러 국가 역시 창조산업에 대하여 각각 다른 정의를 내리고 있으나 다양한 분야가 중복되어 있음을 알 수 있다.

〈표 1〉 영국, 독일, 스페인, 프랑스의 창조산업 정의

	영국	독일	스페인	프랑스
창조산업 정의	창조산업	문화 및 창조산업	문화산업	문화분야
건축	○	○		○
시청각 (영화, TV, 라디오)	○	○	○	○
공연예술	○	○	○	○
도서관			○	○
디자인	○	○		
미술시장/ 시각예술	○	○	○	○
출판	○	○	○	○
패션	○			
소프트웨어/ 멀티미디어	○	○		
박물관/ 문화유산			○	○
음악	○	○	○	○
공예	○			
광고	○	○		

출처: British Council, <Mapping the Creative Industries: A Toolkit>, 2010, p. 39

한편 이러한 정의는 현재 우리 정부가 중점을 두고 있는 추진하고 있는 창조경제와는 개념이 다르다 할 수 있다. 앞서 언급하였듯이 영국에서의 창조경제는 특정 산업군을 기준으로 정의되어 있는 창조산업을 통해 발생하는 경제 성장으로 이해되고 있는 반면, 현 정부의 창조경제는 산업 분야 전반에 걸쳐 창조성을 바탕으로 경제 성장을 추진하는 플랫폼으로 정의되고 있다고 봐야할 것이다.¹⁾

그러나 다른 한편으로 현재 영국에서 창조산업과 관련하여 진행 중인 논의에서 우리 정부에서 추진 중인 창조경제와의 유사점을 찾아볼 수 있다. 영국에서는 오래 전 부터 고용구조와 산업군 위주의 창조산업 정의에 대한 지속적인 비판이 있어왔으며, 영국 정부는 이러한 문제점에 대한 인식을 바탕으로 현재 창조산업에 대한 새로운 정의를 구상 중에 있다. 2013년 4월 문화미디어스포츠부가 발표한 보고서²⁾에 의하면 현재 전 산업 분야에 걸쳐 창의성을 기반으로 일하고 있는 직군을 창조산업의 범위에 포함하고, 창조산업 분야 중에서도 단순 업무 등을 담당하는 직종은 제외하는 새로운 창조산업 정의를 구상 중에 있으며, 이는 산업 전반에서 일어나고 있는 “창조적 행위”에 주목한다는 점에서 우리 정부의 정책과 그 유사성을 찾을 수 있다.

2. 영국 창조산업의 등장 배경

영국의 창조경제는 1997년 노동당 정권이 보수당을 이기고 집권을 시작한 이후부터 본격적으로 논의되기 시작하였다. 영국의 총리로 임명된 토니 블레어는 창조산업 태스크포스(CITF)와 문화미디어스포츠부(DCMS)을 설립하고 창조산업을 문화미디어스포츠부의 중요 사업으로 지정하여 창조산업에 대한 본격적인 지원을 시작하였다. 이후 문화미디어스포츠부는 창조산업의 발전방향을 제시한 두개의 보고서를 1998년과 2001년에 걸쳐 연달아 발간하였는데, 이는 창조산업이 영국 경제에 미치는 영향을 분석하고 정책 방향을 제안하는 데에 중요한 영향을 미쳤다.

1998년 11월에 발표된 첫 번째 보고서³⁾에 따르면 1998년 당시 창조산업은 600억 파운드(약 100조원)의 부가가치를 창출하여 영국 전체 경제소득의 5퍼센트를 차지하고 있었으며, 140만 명의 인력을 고용하고 있는 것으로 나타났다. 이어서 보고서는 창조산업을

1) 이에 대해서는 <서울경제> 98호 (2013년 5월) ‘창조경제론의 부상과 서울시 대응전략’을 참고해 보기 바란다.

2) DCMS, <Classifying and Measuring the Creative Industries>, 2013

3) DCMS, <Creative Industries Mapping Document>, 1998

‘개개인의 창의성 및 기술과 재능에 기반을 두고 있으며, 지적재산의 생산과 이용을 통해 부와 일자리를 창출해낼 수 있는 산업’으로 정의하고 있으며, 13개의 산업 분야를 창조산업 관련군으로 분류하였다. 이에 따르면 창조산업 분야에는 광고, 건축, 미술 및 골동품 시장, 공예, 디자인, 패션, 영화 및 비디오, 오락용 소프트웨어(게임), 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어 및 컴퓨터 서비스, TV 및 라디오가 있다고 보았으며, 이러한 창조산업의 정의 및 분류는 이후 다른 나라들이 창조산업을 정의하고 육성시키는 데에 많은 영향을 미쳤다.

2001년 4월 두 번째로 발행된 문화미디어스포츠부의 창조산업 분석 보고서⁴⁾는 2년 동안 실시되었던 창조산업 지원 정책의 결과에 대한 심층적인 분석과 향후 정책 방향에 대한 방향을 제시하고 있다. 본보고서는 영국의 창조산업이 부가적인 산업이 아닌 주요 산업으로 인식되기 시작하였다고 언급하면서 교육, 지역정책, 기업정책, 무역 등 다양한 분야의 정책이 연계되어 지속적으로 발전하고 있다고 평가하였다. 네 단계에 걸친 주요 변화로는, 첫째, 창조산업 지원을 위해 산업체와의 협력을 통해 정책을 수립하고, 수립된 정책들을 수행하기 위한 기관을 정부차원에서 단일화 하여 성공적으로 지원하고 있으며, 국회를 포함한 다양한 정부기관 및 공공기관에서 창조산업에 대한 다양한 지원을 실시하고 있다고 분석하였다.

둘째, 기업들이 창조산업 발전을 위해 정부와의 동반 관계 형성을 통해 협력 관계를 유지하고자 하는 노력이 발생하고 있으며, 음악산업협회(MIF), 창조산업 수출증진 자문단(CIEPAG) 등을 대표적인 단체로 언급하였다.

셋째, 광역 경제 차원에서는 지역발전기구(Regional Development Agency)와 지역문화협력단(Regional Cultural Consortium) 등이 지역의 각종 단체들과 연합하여 광역 경제 차원에서 창조산업을 육성하기 위해 노력하고 있다고 평가하였다.

마지막으로 지역자치단체 수준에서 창조산업이 지역경제발전, 도심재생, 사회협력에 기여할 수 있다는 인식이 확산되고 있으며, 웨필드 시의 창조산업구역, 버밍엄 시의 보석산업구역, 뉴캐슬 시의 그레이저 타운 등을 대표적인 성공 사례로 언급하였다.

1997년 이후 영국의 창조산업은 다양한 정책 지원을 바탕으로 발전을 거듭하여 영국 경제발전에 지속적인 기여를 하였다. 2009년 기준으로 창조산업이 영국 총 부가가치의 2.9%를 차지하였으며, 영국 전체 수출에 10.6 퍼센트를 담당하는 것으로 조사되었다⁵⁾.

4) DCMS, <Creative Industries Mapping Document>, 2001

5) DCMS, <Creative Industries Economic Estimates>, 2011

또한 2010년을 기준으로 150만 명이 창조산업 관련 분야에 종사하고 있으며, 10만여 개의 창조산업 관련 기업들이 존재하는 것으로 파악되었다. 이는 영국 전체 고용 인구 중 약 5 퍼센트 및 영국 전체 기업 중 약 5 퍼센트에 해당되는 수치이다.

〈표 2〉 영국의 창조산업 수출 현황, 2009

분야	수출액 (단위:백만파운드)	창조산업 내 수출비중(%)	전체 산업내 수출비중(%)
광고	1,477	16.6%	1.8%
건축	324	3.6%	0.4%
미술 및 골동품	-	-	-
공예	-	-	-
디자인	104	1.2%	0.1%
디자이너 패션	7	0.1%	0.01%
영화, 비디오, 사진	1,627	18.2%	1.9%
음악, 시각, 공연예술	286	3.2%	0.3%
출판	2,631	29.5%	3.1%
소프트웨어/전자출판	215	2.4%	0.3%
디지털 및 오락 미디어	78	0.9%	0.1%
TV 및 라디오	2,175	24.4%	2.6%
창조산업 전체 수출	8,923	100%	10.6%
산업 전체 수출	84,120	-	-

주: 공예산업은 본 조사에서 측정되지 못하였음

출처: DCMS, <Creative Industries Economic Estimates>, 2011, p. 16

3. 창조산업 관련 기구

영국에서 창조산업은 문화미디어체육부의 주도 아래에 다양한 공공기관 및 민간기관들의 협력을 바탕으로 발전해왔으며, 현재 창조산업의 주축을 담당하는 기관들은 창조산업 협의회 (Creative Industry Council)을 포함하여 국립과학기술예술재단(NESTA), 창조 및 문화기술 협회(Creative and Cultural Skills) 등이 있다.

1) 창조산업협의회(Creative Industry Council)

창조산업협의회는 2010년 5월 보수당 집권 이후 정부 주도로 조직되어 2011년 7월 첫 회의를 개최한 이후 꾸준히 활동해오고 있는 영국 창조산업의 중심 기관이다. 창조산업협의회는 창조산업 분야를 대표하는 전문가들이 모여 창조산업의 발전을 위한 단일화된 목소리를 낼 수 있는 기구를 만드는 것으로써, 이를 통해 금융, 기술, 수출시장, 규제, 지적재산권보호, 인프라 등 창조산업의 발전을 저해하는 요인들을 진단하고 이에 효율적으로 대처하는 데에 그 목적이 있다고 할 수 있다. 협의회는 현재 문화미디어체육부 장관 마리아 밀러(Maria Miller), 기업혁신기술부 장관 빈스 케이블(Vince Cable), 페이스북 유럽, 중동, 아프리카 지역 담당 부사장 니콜라 멘델손(Nicola Mendelsohn)을 공동 의장으로 하여 여러 정부 및 공공 기관 관계자들과 아마존, 마이크로소프트, 구글 등 다양한 영국 내 창조산업 관련 기업 임원들이 회의에 참석하고 있다. 이를 통하여 정부와 기업 간의 원활한 의견 교환이 이루어지고 다양한 성과를 낼 것으로 기대되고 있다.

2) 국립과학기술예술재단(NESTA)

국립과학기술예술재단(이하 네스타)은 1998년 정부 산하의 독립기구로 출범하여 창조산업 분야를 포함한 사회 전반의 혁신을 위하여 다양한 산업 분야의 현황을 분석하고 정책을 연구함과 더불어, 혁신 기업에 대한 투자를 실시하는 등의 다양한 역할을 수행하고 있다. 특히 창조산업과 관련하여 정부와 함께 다양한 정책 보고서를 발간하고 창조산업 관련 기업에 대한 직접 투자를 통해 관련 기업이 성장할 수 있도록 지원하는 등 정부의 창조산업 정책을 실행하는 데에 많은 기여를 해왔다. 현재는 창조산업 지원을 위하여 현재 창조기업 멘토 네트워크(Creative Business Mentor Network) 프로그램을 통해 창조산업 종사자들에게 1:1 멘토링을 실시하고 있으며, 최근에는 영국 정부가 창조산업의 개념을 재정립하기 위한 작업의 사전 연구를 수행하는 등 다양한 연구를 통해 창조산업의 발전을 지원하고 있다. 네스타는 복권기금을 기반으로 운영되었으며, 2012년 정부로부터 분리되어 자선단체로 전환되었다.

3) 창조 및 문화기술 협회 (Creative and Cultural Skills)

창조 및 문화기술 협회는 창조산업 분야의 숙련된 인력을 양성하기 위해 2004년 설립된 기관으로, 공예, 문화유산, 디자인, 문학, 음악, 공연 및 시각예술 분야의 인력을 양성

하고 관련 자격 제도를 운영하는 등 다양한 프로그램의 운영을 통해 영국의 창조산업 발전에 많은 기여를 해오고 있다. 특히 2009년부터는 여러 기술교육기관과 연합하여 창조 및 문화기술 교육 네트워크를 조직하였으며, 이를 통해 청소년들이 관련 기술을 교육 받고 창조산업 분야에서 일할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 뿐만 아니라 창조산업에 대한 연구 또한 활발하게 진행하고 있는데, 국가 수준을 넘어 각 지역별로 창조산업의 분야별 인력 수요와 공급을 분석하고, 이에 따른 교육 프로그램을 구성하고 정책을 제안하는 등 네스타와 더불어 영국의 창조경제와 관련하여 다양한 활동을 진행하고 있다.

이상 영국의 창조산업 현황(1) 리포트에서는 영국의 창조산업 개념의 등장 배경과 창조산업의 발전에 기여를 한 관련 기관에 대해 알아보았다. 다음달에 이어질 ‘영국의 창조산업 현황(2)’ 리포트에서는 영국의 창조산업 관련 정책이 시기별로 어떻게 변화하였는가를 알아보고, 관련 전문가의 인터뷰를 통해 정책 시사점을 도출하도록 하겠다.