

창조경제의 개념 및 역할

곽동균 정책연구본부 방송콘텐츠연구부 책임연구원 (dkkwak@gmail.com)

1. 서론

2. 창조경제의 개념

- 2.1 창의성의 개념
- 2.2 창조경제와 창조산업

3. 창조경제의 역할

4. 결론



요약문

새정부는 창조경제를 새로운 경제성장과 일자리 창출을 위한 키워드로 선택했다. 하지만, 그간 언론을 통해 간헐적으로 소개된 것 이외에는 아직 이 개념의 구체적인 의미에 대해서 어떤 충분한 학술적 논의나 사회적 합의가 이루어진 것으로 보기는 어렵다. 이에 본고에서는 창조경제라는 용어가 해외에서는 주로 어떤 의미로 사용되어 왔는지를 원론적 수준에서 살펴보고, 다른 나라의 사례들을 국내에 소개함으로써 향후 이와 관련된 논의가 활발해지는데 기여하고자 한다. 이를 통해 창조경제라는 새로운 논의를 속에서 정보통신기술 분야는 어떤 위치를 차지하고 있으며, 어떤 기여를 하게 될 것인지를 생각해 보는 계기가 되길 바란다.

1. 서론

창조경제라는 용어가 화두로 등장하긴 했지만, 아직도 많은 사람들이 이 용어가 어떤 맥락에서 사용되기 시작했는지 정확하게 이해하지는 못하고 있는 것 같다. 비록 현재 언론이나, 정치권에서 이야기되는 이 개념이 정치적인 슬로건의 성격을 지니고는 있고, 또 이제 논의하게 될 그 배경에서 드러나듯이 선진 외국에서 이야기하는 개념과 완전히 동일하다고 볼 수는 없다. 어쨌건 이 개념이 아무 연원도 없이 하루아침에 창조된 개념 또한 아닌 것도 사실이다. 사실이 그러하다면, 우리보다 이런 논의가 먼저 시작된 다른 나라에서는 어떻게 이 개념을 이야기해왔는지 한번쯤 살펴보는 것도 나름 의미가 있을 것이다. 이는 우리 맥락에 맞춰 개념을 재해석하고, 새로운 규정을 내리기 이전에 다른 나라들이 어떤 맥락에서 이 개념을 얘기했는지 밝히는 게 전체적인 맥락을 이해하는데 반드시 필요하다.

2. 창조경제의 개념

2.1 창의성의 개념

창조경제의 개념에 대한 논의에 앞서 꼭 선행되어야 할 것이 바로 창조경제의 뿌리를 이루는 핵심개념이라 할 수 있는 ‘창의성(creativity)’에 대한

개념 규정이다. 창조경제에 대해 다른 정의들이 있을 수 있지만, 어떤 개념 규정을 따르더라도 개인의 창의성을 최대한 북돋움으로써 이미 한계에 다다른 기존의 산업경제 패러다임을 극복하고, 새로운 성장 동력을 부여하고자 하는 노력이 우리가 이런 논의를 하게 된 배경임은 부인할 수 없기 때문이다.

그간 일부 학자들에 의해 유럽의 창조경제 개념이 간헐적으로 국내에 소개된 바 있긴 하지만, 사실 이 개념이 갖는 복잡한 의미를 한 두 문장으로 정리하는 것이 그리 간단한 일은 아니다. 이는 2008년에 이어 2010년에도 공동으로 창조경제에 대한 보고서를 낸 바 있는 UN 산하기구인 유엔개발기구(UN Development Programme)와 유엔무역개발회의(UN Conference on Trade and Development, 이하 UNCTAD)의 논의에도 잘 나타나 있다.

이들 보고서는 창의성이라는 것은 “아이디어가 가치있는 사물의 형태로 생성되고, 연결되고, 전환되는 과정이자”, “새로운 아이디어를 만들기 위해 아이디어를 활용하는 것(p.4)”으로 정의하면서도 한편으로는 개인의 창의성이라는 개념을 가장 광범위하게 연구해온 심리학계에서조차 창의성이 인간의 한 속성인지 혹은 독창적인 생각이 생성되는 과정의 일부인지에 대해 합의가 이루어지지 않고 있음을 명시함으로써 이 개념이 매우 중층적인 것임을 암시하고 있다.

창의성의 다양한 측면을 설명하기 위해 이 두 기구는 기본적으로 창의성을 예술적, 과학적, 경제적인 것으로 구분하여 다음과 같이 설명하고 있다 (표 1).

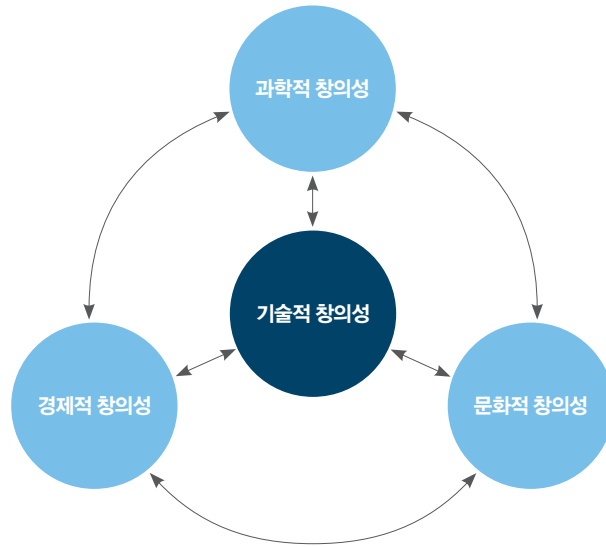
이렇게 창의성은 세 가지 조금씩 다른 측면에서 구분되어 있지만, 기술적 창의성을 핵심으로 서로 연계되어 있다고 보는 것이 이들 기구의 결론이

표 1 창의성의 세 측면	
구분	내용
예술적 창의성	• 상상력과 관계되어 있으며, 세상에 대한 새로운 해석 방식이나 독창적인 아이디어를 생산해 내는 능력으로, 문자, 소리, 이미지 등으로 표현됨
과학적 창의성	• 호기심과 연관되어 있으며, 문제 해결에서 새로운 연결이나 실험을 해보려는 의지
경제적 창의성	• 기술, 사업 관행, 마케팅 등에서 혁신으로 이어지는 역동적 과정이며, 경제에서 경쟁 우위를 획득하는 것과 긴밀히 연결되어 있음

출처 : UNDP & UNCTAD (2010)에서 재구성

1. 5C란 인적 자본(Human capital), 문화적 자본(Cultural capital), 사회적 자본(Social capital), 구조 혹은 제도적 자본(Structural or institutional capital)의 4가지 자원에 창의성의 결과물(outcome of creativity)이 서로 결합되는 걸 의미한다. 이른바 유럽의 창의성 지수(European Creativity Index)는 유럽 위원회(European Commission)가 지난 2008-2009년 동안 문화가 창의성에 기여하는 바를 측정하기 위한 노력의 하나로 만든 것으로, 32개의 문화와 관련된 지수들을 인적 자본, 기술, 제도적 환경, 사회적 환경, 개방성과 다양성이라는 다섯 가지 기준으로 분류할 것을 제안하고 있다. 자세한 논의는 Kern & Runge (2009)를 참고할 것

그림 1 창의성의 세 측면과 기술적 창의성



출처 : KEA European Affairs 2006 (UNDP & UNCTAD에서 재인용, p.3)

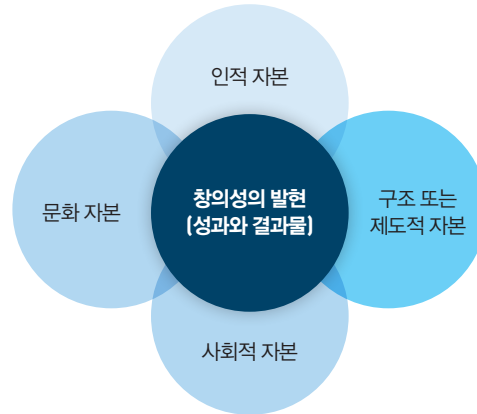
다. 즉 이들은 모든 창의성이 결국 어느 정도 기술적 창의성(technological creativity)과 연계되어 있으며, 이것이 창조산업과 창조경제를 정의하는데 핵심적 요소임을 인정하고 있는 셈이다.

한편 UNDP와 UNCTAD는 창의성을 다른 관점으로 본 정의도 소개하고 있는데, 이 견해에 따르면 “창의성이란 측정가능한 사회적 과정(p.2)”이라는 것이다. 창의성 개념이 경제적 맥락에서 논의될 때 흔히 논란이 되는 점이 바로 창의성이 사회경제적 성장과 어떻게 관련되는가 하는 점이다.

다시 말해 경제 성장에 창의성이 어느 정도 기여하는지를 두고 논란이 벌어질 수밖에 없는데, 이 경우 창의성에서 나온 경제적 산출물만이 아니라, 경제활동을 이루는 네 가지 형태의 자본(인적 자본, 문화적 자본, 사회적 자본, 구조/제도적 자본)이 상호작용하는 과정 속에 창의적 활동들이 순환되며 축적되어 미치는 영향까지 파악해야 한다고 보는 것이다.

이럴 때 이 창의적 활동들은 네 가지의 자본들과 연계되는 제5의 자본, 즉 창의자본(creative capital)이 된다는 관점인 셈이다. 이것이 이른바 5C 모형으로 알려진 창의지수¹⁾의 관점에 반영되어 있는 창의성에 대한 해석이다. 유념해야 할 것은 창의성 자체가 혁신을 의미하는 것은 아닐 수 있다는

그림 2 창의성의 5C's 모형



출처 : 'A Study on Creative Index, 2005' (UNDP & UNCTAD, 2010) 에서 재인용(p.4)

점이다. 영국의 비영리 정부자문기구인 영국 위원회(British Council)는 창의적인 생각을 경제생활 속에서 실용적인 현실로 연결시켜주는 것이 '혁신'이며, 창의성은 바로 이 혁신을 추동하고, 혁신은 나아가 현실의 변화를 이끈다고 보았다.

한편, 일찍이 창의경제에 대한 개념을 주창한 Howkins(2001)는 “아이디어를 가진 사람들이 기계를 작동시키는 사람들보다, 그리고 많은 경우 그 기계를 소유한 사람들보다 더 힘이 커지고 있다.”고 함으로써 창의성이 가장 중요한 자본으로 등장하고 있음을 역설한 바 있다. 또한 그는 세계저작권기구(WIPO)의 관리와 나눈 한 특별대담에서 ‘어떻게 자신의 상품이나 서비스를 다른 이의 것과 차별화시킬 것인가에 대해 새로운 생각을 해 내는 이가 필요하다면서, 창의성은 이처럼 특정 산업 분야의 것이 아니라, 어느 분야에도 적용될 수 있는 것이라고 하였다.

창조경제와 관련 우리나라에 가장 널리 알려지고 소개된 것은 미국 카네기 멜론 대학의 교수인 리처드 플로리다(Richard Florida)가 펴내서 전세계적인 베스트셀러가 된 『창조적 계급의 등장 (The Rise of the Creative Class, 2002)』이라는 책이라 할 것이다. 그는 이 책에서 창조계급의 지식과 새로운 아이디어들을 경제 생산성의 주된 원천으로 지목했는데, 이 때 창조계급이란 과학이나 공학, 연구개발과 기술분야를 비롯, 음악, 미술, 문화, 디자인 분야와 나아가 보건, 금융, 법률 부문 등 지식 기반 전문직 분야에 종사하는 계층을 광범위하게 일컫는다는 점을 특히 주목할 필요가

있다. 단순히 문화 창작자만으로 국한시켜 창조계급에 속한다고 보는 게 아니기 때문이다.

2.2 창조경제와 창조산업

지금까지 창조경제의 핵심요소라 할 수 있는 창의성에 대한 정의들을 살펴 보았다. 그렇다면 이 창의성이 핵심요소로 발휘되는 산업이라면 창조 산업이 되는 것일까? 혹은 ‘창조산업은 창조경제와 어떤 관계에 있는 것일까?’라는 의문이 들 수 있다.

이런 점에서 창조산업에 대한 범위를 한번쯤 생각해 보는 것이 필요할 듯 싶다. 원래 창조산업이라는 용어는 영국의 문화미디어 스포츠부(Department of Culture, Media, and Sports, 이하 DCMS)가 지난 1997년 창조산업 태스크포스팀을 만들면서 널리 알려지게 된 것으로 알려져 있다. 당시 DCMS는 창조산업을 창조경제의 핵심이라고 규정하고, 창조산업이란 창의성이 하나의 투입요소이면서, 콘텐츠 혹은 지적재산이 그 결과물인 산업 전반을 통칭한다고 보았다.

구체적으로는 DCMS는 이 산업을 “개인적인 창의성, 기술, 재능에 기원을 두고, 지적 재산을 생성하고 활용하는 산업(DCMS, 2001, p.4)”이라고 정의 내리고 있지만, 영국이 창조산업이라는 말을 사용하기 시작한 초창기에는 이 개념이 그간 주로 사용되던 문화산업(cultural industry)이라는 용어와 커다란 차별성을 갖기 어려웠던 면이 발견된다.

일례로 영국이 최근까지도 창조산업이라는 분야에 해당하는 것으로 분류한 것들은 영화나 방송 같은 시청각 분야를 필두로, 미술, 출판, 광고, 건축 등의 총 13가지 분야로 나누어져 있는데, 상당수가 독일이나 프랑스를 비롯한 다른 유럽 국가들에서는 문화산업 혹은 문화창조산업(독일)으로 분류한 것들과 중복되는 면이 많다. 다만 대체로 기존의 문화산업이라 일컬어지던 것에서 파생되어 새로 성립된 지식기반 산업이라 할 수 있는 광고, 건축, 패션디자인, 소프트웨어 부문 등이 추가로 포함되었을 뿐이다.

실제로 지난 2000년 『창조적 산업(Creative Industries)』라는 책을 펴낸

2. Richard E. Caves. Harvard 대학교 경제학과 명예교수
3. 우리나라에서는 이를 흔히 '사단'이라고 표현하기도 하는데, '김수현 사단', 혹은 '김종학 사단' 등과 같이 문화권력을 행사하는 창작자와 함께 협업관계를 맺는 일군의 전문가들을 통칭한다
4. 진품 모나리자와 모조품 모나리자의 거래 가치는 기술의 차이보다 비교할 수 없을 정도로 크다

케이브스(Caves)²⁾는 이 산업 고유의 특성으로 수요의 불확실성, 예술적 가치(독창성, 기술적 전문성, 조화 등)를 위한 창조, 느슨하게 결합된 형태의 전문 인력들³⁾의 협업, 시간적 제약(기능인들의 협업시), 무한 다양성, A급/B급의 차이⁴⁾, 지속성 등과 같은 7가지를 꼽았는데, 이것은 대부분 문화상품(cultural goods)들이 공통적으로 갖는 특성과 매우 유사함을 알 수 있다.

하지만 최근에는 창의산업이 곧 문화산업을 의미하는 것은 아니라는 주장이 점차 확산되고 있다. 앞서 언급한 UN의 두 기구는 창의적 재화/서비스란 “그 생산이 어느 정도 합당한 정도로 중요한 수준의 창의성을 요구하는 재화나 서비스” (전계서, p.5)라고 말함으로써, 이를 문화상품보다 더 범위가 넓게 해석하였다. 이 기구의 정의에 의하면, 창조산업은 “창의성과 지적 자산이 현물이나 무형의 지적 혹은 예술적 서비스를 생산하기 위한 주된 투입요소로서 활용되는 재화나 서비스의 창조, 제작, 배급의 순환 과정” (전계서, p.8)을 의미하기에 기존의 문화산업보다 훨씬 더 포괄적인 용어이다.

이처럼 현재 사용되는 창조산업이라는 용어는 <표 2>에서 보는 것처럼 크게 다음의 4가지 정도의 다른 의미를 갖고 있는 것으로 이 기구들은 설명하고 있다.

유념해야 할 것은 비록 창조산업이 창조경제의 중요한 부분이긴 하지만, 창조경제가 창조산업만으로 이루어진 것은 아니라는 시각이 점차 확산되고 있다는 것이다. 실제로 창조경제라는 개념을 정부 정책에 적극 활용한 바 있는 영국 등의 사례를 보면, 2008년 영국의 국립과학기술예술

표 2 UNDP와 UNCTAD가 구분한 창조산업에 대한 4가지 다른 해석	
모형	창조산업에 대한 개념 규정
영국 DCMS 모델 (UK DCMS)	• 부와 일자리를 창출할 수 있는 잠재력을 지닌 창의성, 기술, 재능을 요구로 하는 산업 (문화라는 용어의 고급문화 지향 의미를 우회하기 위해 사용)
기호텍스트 모델 (Symbolic Texts)	• 비판문화 연구 접근에서 전형적으로 사용. 사회의 문화가 형성되고 전파되는 과정을 메시지나 기호텍스트의 산업적 생산, 전파, 소비의 과정으로 파악
동심원 모델 (Concentric Circle)	• 중심일수록 문화 콘텐츠/ 멀어질수록 상업콘텐츠인 여러 동심원으로 구성되었다고 봄 (유럽연합의 최근 창조산업 구분에 기초로 사용됨)
저작권 모델 (WIPO Copyright)	• 2003년 세계지적재산권기구(WIPO)에서 채택한 개념으로, 직간접적으로 저작권이 있는 작품들을 만들거나 방송, 배급하는 데 관여되는 산업(직접적 창작 작업과 이를 소비자들에게 전달하는 데 필요한 산업으로 구분)

출처 : UNDP & UNCTAD (2010)에서 재구성

5. UNDP와 UNCTAD는 2010년 보고서 서문에서 이 대목에 대해 2008-2009년 동안 세계 경제가 직면했던 지난 70년간 중 가장 심각했던 경기 후퇴가 삶의 질, 고용, 성장을 심각하게 훼손한 상황이 주류 경제 정책의 한계를 지적한 것이며, 근본적인 경제적, 재정적 개혁과 발전전략에 대한 새로운 접근, 시장과 정부의 역할 사이의 새로운 균형 등에 대한 명확한 필요성을 던진 것으로 해석한 바 있다 (UNDP & UNCTAD, 2010, xx)

재단 (National Endowment for Science Technology and the Arts, NESTA)은 『창조산업을 넘어서: 영국에서의 창조경제에 대한 현황 (Beyond the creative industries: Mapping the creative economy in the UK)』이라는 자료를 발간한 바 있는데, 여기에서 창조적인 노동력에는 기존의 창조산업내에 있는 전문 창작자나 지원인력뿐만 아니라, 타산업에 포함되어 있는 창의적인 개인들도 포함된다고 보았다.

UN의 두 기구 역시, 이런 창조경제라는 개념의 동태적 확장을 지칭해서 창조경제가 “경제적인 성장과 발전을 잠재적으로 만들어내는 창조적 자산에 기반한 진화하는 개념” (p.10)이라면서, 사회통합, 문화의 다양성, 인간의 발전을 촉진함과 동시에 소득과 일자리를 창출하고, 수출을 신장시키는 역할을 창조경제가 한다고 보았다.

3. 창조경제의 역할

창의성이 경쟁력의 원천이라는 것은 너무나 당연해 보일 수 있지만, 이런 이야기가 등장하게 된 배경을 이해한다면, 현 시점에서 창조경제라는 패러다임이 크게 부각되고 있는 맥락을 파악하는데 다소 도움이 될 것이다.

이 논의가 대중에게 알려진 것은 1차적으로는 일부 외국 정부나 학자들이 이런 명칭을 쓰기 시작했던 것이 알려지면서부터겠지만, 그 근본에는 2008년 미국발 경제위기를 거치면서 만연하기 시작한 기존의 팽창주의 경제 성장주의에 대한 성찰 혹은 대안 모색의 분위기가 깔려 있다고 보겠다⁵⁾.

그간 자본의 전지구적 이동이 추구해온 저렴한 노동력에 기반한 원가 절감 방식으로는 한계에 봉착한 경제성장의 돌파구를 마련하기 어렵다는 현실인식이 새로운 생각이나 경제 패러다임의 필요성을 높였고, 이것이 창조 경제 논의로 확장되어 온 것이다.

그렇다면 창조경제와 그동안 자주 사용되었던 지식기반경제(knowledge based economy)는 어떻게 다른 것일까? 한국에도 잘 알려진 미래학자인 드러커(Peter Drucker)가 처음 사용한 것으로 위키피디아의 정의에 따르면, ‘일자리 창출과 경제적 이익의 생산을 위해 지식과 기술을 이용하는 것’이다.

6. 영국의 British Council(2010)은 지식 기반 경제가 창조경제보다는 포괄적인 개념이라고 봤지만 (p.29), 이 견해가 포괄적으로 학계에서 수용되었는지는 이론의 여지가 있다

앞서 살펴본 창의성이 개개인의 독창적인 사고와 이것을 현실에 구현하는 혁신을 중시한데 비해 지식기반경제라는 것은 집단이 축적한 지식과 기술에 더 초점을 맞춘다는 점에서 미묘하게 강조점이 다르다.⁶⁾

한편, 지난 1994년 당시 통신예술부(Department of Communications and the Arts)를 통해 “창조적 국가(Creative Nation: Commonwealth cultural policy)”라는 책을 펴낸 바 있는 호주도 최근 퀸즈랜드 대학(Univ. of Queensland) 중심으로 창조경제에 대한 다양한 보고서를 내놓고 있는데, 이 대학의 포츠와 커닝햄(Potts & Cunningham, 2008)은 창조산업에 대한 시각을 경제내의 역할을 기준으로 복지모델(welfare model) / 경쟁모델(competition model) / 성장모델(growth model) / 혁신모델 (innovation model) 등의 네 가지로 구분했다.

쉽게 말해서 복지모델은 창조산업이 타산업에 비해 부가가치와 생산성이 낮지만, 사회에 미치는 긍정적 외부효과를 감안해서 공공재원을 투자해야 한다는 시각이라 할 수 있다. 반면 경쟁모델은 창조산업이 타산업과 다를 바 없으니 서로 경쟁하면 될 일이라고 보는 시각을 말한다. 이에 비해 성장모델은 창조산업이 타산업에 비해 성장속도가 높은 유망산업이므로 경제성장을 위해 창조산업을 복돋울 필요가 있다는 시각이며, 혁신모델은 창조산업 자체가 타산업의 혁신을 자극하기에 경제 전체에 활력을 불어넣어주는 효과가 있다고 보는 것이다. 새정부가 내세우는 창조경제의 역할은 적어도 이런 관점에서 본다면, 창조산업의 성장모델과 혁신모델에 방점을 두고 있는 것은 분명해 보인다.

실제로 티터스와 에라야(Peters & Araya, 2010)는 미국 뉴잉글랜드 지방의 창조경제 보고서를 인용하면서, 창조경제에 대한 두 가지 시각이 있음을 지적하였다. 즉, 문화상품과 서비스의 생산을 사회에 소중한 기여로 보는 시각도 존재하지만, 지적 혁신이 사회 변동기에 하나의 경제적 추동 요인으로 특별한 가치를 가진다는 측면에서 창조경제를 주장하는 시각도 있다고 본 것이다. 당연히 후자가 지칭하는 창조경제의 범위와 역할이 더 넓을 수밖에 없는 것이다.

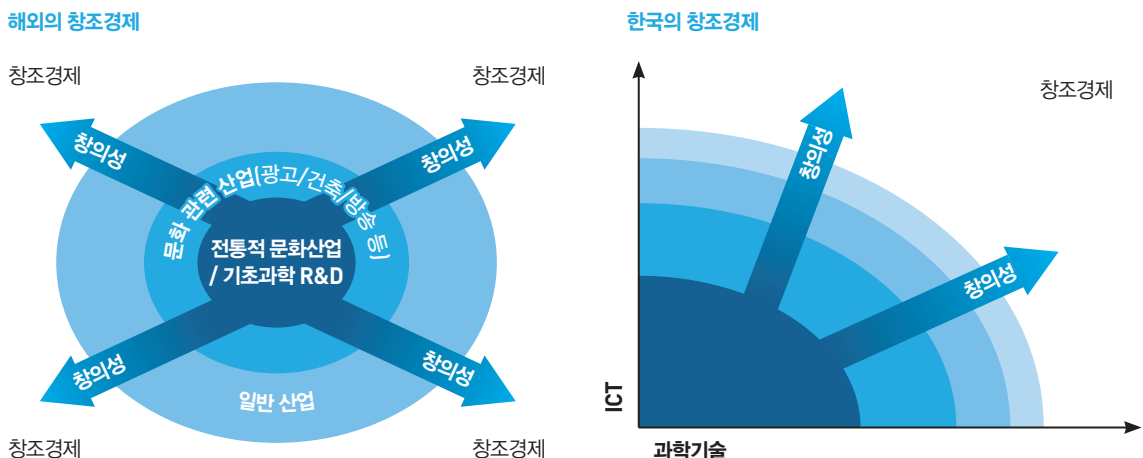
4. 마치며

이상에서 창조경제의 핵심 개념들인 창의성, 창조산업의 정의와 논의 배경들을 개괄적으로 살펴보았다. 주목할 만한 것은 비록 이 논의가 처음 시작된 호주나 영국 등에서는 문화산업 분야가 창조산업의 핵심을 이룬다고 보았고, UN의 논의도 이 지점에서 시작하고 이 분야를 주목하기는 하지만, 창조경제가 문화산업 영역에 국한되지 않는다는 점이다.

오히려 개인의 창의성을 극대화해서 산업 전반의 혁신을 이끌어내려는 정책적 판단이 중시되면서 창조경제가 포괄하는 범위가 어느 나라를 막론하고 확산되고 있다는 점이 여러 학자들의 주장에서 확인되고 있다.

우리나라의 경우 다른 글에서 살펴보겠지만, 다소 다른 맥락에서 이 논의가 시작되어 전개되고 있는데, 대체로 문화 영역 대신, 과학기술과 정보통신기술(ICT) 분야를 창조경제의 두 축으로 삼는다는 점이 특이할 만한 점이다. 그러나 창의성의 전 산업분야로의 확산이 창조경제론의 핵심이라는 점만큼은 다른 나라의 창조경제론과 일맥상통한다는 점에서, 우리의 논의가 전혀 탈맥락화되어 있다고 볼 것은 아니라는 것을 확인할 수 있는 것 같다.

그림 3 해외의 창조경제와 우리나라의 창조경제



Reference

1. Caves, R. E. (2000), "Creative Industries: Contracts between arts and commerce", Cambridge: Harvard University Press
2. DCMS (2001), "Creative Industries Mapping Document", DCMS, London
3. Florida, R. (2002), "The Rise of the Creative Class", New York
4. Ghelfi, D. (2008), "Understanding the Engine of Creativity in a Creative Economy: An Interview with John Howkins", WIPO
5. Howkins, J. (2001), "The Creative Economy: How People Make Money from Ideas", Penguin.
6. Kern, P. & Runge, J. (2009), "KEA briefing: towards a European creativity index", European Commission
7. Peters, M. A. & Araya, D. (2010), "Introduction-The creative economy: Origins, Categories, and Concepts", in Araya, D. & Peters, M. A. (Eds.), Education in the Creative Economy
8. Potts, J. (2008), "Creative industries & cultural science: A definitional odyssey", Cultural Science, 1(1), pp.1-18
9. Potts, J. & Cunningham, S. (2008), "Four Models of the Creative Industries", International Journal of Cultural Policy. 14(3), August 2008, pp.233-247
10. UNDP & UNCTAD (2010), "Creative Economy Report 2010"