

창조경제, 창조성, 창조산업 개념적 논제들과 비판

Creative Economy, Creativity, and Creative Industry:
Conceptual Issues and Critique

최병두*

이 논문은 창조성에 바탕을 둔 창조경제 및 이의 구체적 형태로 드러나는 창조 산업에 관한 개념적 논제들을 비판적으로 재검토하고자 한다. 이를 위해 이 논문은 우선 창조경제에 관한 논의들이 거의 무시하고 있는 이론의 등장 배경을 비판적으로 고찰하고, 그다음 창조경제, 창조성, 창조산업에 관한 논의에서 주요한 개념적 논제들을 구체적으로 살펴보고 비판하고자 한다. 이러한 재검토를 통해, 이 논문은 첫째 창조경제 이론은 자본주의하에서 창조경제로의 전환 및 현재 경제체제의 작동 메커니즘, 즉 실제 어떤 생산체계 및 노동과정에 바탕을 두고 작동하는가에 대한 구체적 설명이 부족하고, 둘째 창조성에 관한 모호한 개념 규정과 지나친 규범화는 결국 창조성 나아가 창조경제에 대한 정책이나 담론이 현재 자본주의 경제의 작동 메커니즘과 창조계급의 지배적 지위를 정당화시키기 위한 이데올로기에 불과하며, 셋째 다양한 부문을 포함하는 창조산업은 창조경제 및 창조인력과 관련하여 유형화의 한계를 가지고 있을 뿐 아니라 창조산업의 여러 부문들은 실제 노동과정의 유연성으로 인해 발생하는 여러 문제들을 안고 있다고 주장한다.

주요어: 창조경제, 창조성, 창조산업, 창조성 조정, R. 플로리다

1. 서론

오늘날 자본주의 경제는 과거 대량생산과 대량소비에 바탕을 두고 경제성장을 이루었던 산업사회에서 첨단기술의 발달에 따라 과학과 지식, 연구와 개발, 정보와 혁신 등에 기반을 두고 경제를 추동하는 이른바 탈산업사회(또는 정보사회, 지식기반사회)로 전환하게 되었다. 또한 이러한 자본주의 경제는 국민국가의 영토 경계를 넘어서 지구적 규모로 상호의존성을 확장시키면서 상품, 자본, 노동의 초공간적 이동을 가능하게 하고, 이들의 시장을 세계적으로 통합시켜나가고 있다. 이 과정에서 자본주의 경제를 추동하는 힘은 물질적 자원의 투입이나 물리적 인프라의 구축이 아니라 인간의 지식이나 창의성과 같은 비물질적 자원이며, 따라서 국가나 도시 및 지역의 발전을 위해 이를 활성화시킬 수 있는 사회문화적 인프라의 구축이 중요하다는 점이 부각되게 되었다.

이와 같이 탈산업화, 탈영토화, 탈물질화된 자본주의의 진화 과정은 21세기로의 전환 시점에서 영국을 선두로 이른바 ‘창조경제’ 정책이 추진되도록 했으며, 또한 동시에 창조경제 및 이와 관련된 일련의 개념들(예로, 창조산업, 창조계급, 창조도시 등)로 구성된 이론의 등장을 가져오게 되었다. 창조경제 또는 창조산업, 창조도시 이론을 선도적으로 주창한 대표적 연구자들은 호킨스(Howkins, 2001), 케이브스(Caves, 2000), 랜드리(Landry, 2000; 임상오 역, 2005), 플로리다(Florida, 2002; 이길태 역, 2011), 사사키(佐佐木雅幸, 2001; 정원창 역, 2004) 등을 포함한다. 이들은 다소 다른 이론적 및 현실적 배경에서 자신들의 주장을 개진했지만, 인간의 창의성이 오늘날 침체한 경제를 회복시키고 새로운 발전을 위한 추동력, 또는 당면한 도시문제들을 해결하고 도시를 재생시킬 수 있는 주요 원천이 된다는 점을 강조했다라는 점에서 공통점을 가진다.

이러한 창조경제 이론의 등장은 그 이후 이를 둘러싼 다양한 개념적 논제들에 대한 연구 및 창조산업 또는 창조도시의 실태에 관한 경험적 분석을 활성화시켰다. 우리나라에서도 관련 연구를 다룬 여러 저서들이

번역되었고, 이와 관련된 개념적 논의들과 비판(김동완, 2008; 한상진, 2008; 임상오·전영철, 2009; 김준홍, 2012; 정성훈, 2012 등), 공간적 분포나 개별 도시 및 지역의 실태에 관한 분석(구문모, 2005; 신성희, 2006; 김용일·이주형, 2011) 등을 통해 많은 관심을 끌게 되었다. 뿐만 아니라 오늘날 우리나라를 포함하여 세계의 많은 국가와 도시들로 하여금 창조경제의 개념에 적극적 관심을 가지고 이에 바탕을 둔 정책들을 입안·시행하도록 촉진하고 있다. 우리나라의 경우, 개별 도시나 지역 차원에서의 정책관련 보고서 성격의 연구(인천발전연구원, 2006; 강병수, 2009; 임형섭, 2010 등)와 더불어 현 정부에 들어와서 본격화된 창조경제 전략을 뒷받침하기 위한 정책기관들의 보고서들(예로, 차두원·유지연, 2013) 등이 제시되고 있다.

그러나 다른 한편 창조경제 및 이와 관련된 개념들은 아직 모호한 상태에 남겨져 있거나 문제를 안고 있다는 점에서 상당한 논란을 일으키고 있다. 이와 관련된 담론이나 정책은 창조성을 둘러싸고 국가나 도시·지역 간 경쟁을 자극하고 사회공간적 불평등을 심화시키는 신자유주의적 경제·도시발전 전략에 불과하다는 비판을 받기도 했다(한상진, 2008). 뿐만 아니라 현실에서 예로 창조계급의 집중이 국가나 도시·지역의 경제발전과 어떤 인과관계를 가지고 있는가에 대한 검증이 명확하지 않다는 점에서, 경험적으로도 근거가 불충분하다는 점이 지적되기도 한다. 또한 그동안 많은 국가와 도시·지역들에서 수행된 창조경제 정책들이 실제 문화를 도구화하여 도시의 심미적 경관에 치중하지만 이로 인해 발생하는 사회적 비용에 대해서는 무시하고 있다는 주장이 제기되기도 한다(예로, 이용숙·최정인, 2012).

이 논문은 창조경제 및 관련 개념들에 관한 개념적·현실적·정책적 논의들 가운데 우선 개념적 측면에서 창조성에 바탕을 둔 창조경제 및 이의 구체적 형태로 드러나는 창조산업에 관한 비판적 논제들을 재검토하고자 한다. 이를 위해 이 논문은 우선 창조경제에 관한 논의들이 거의 무시하고 있는 이론의 등장 배경을 비판적으로 고찰하고, 그다음 창조경제, 창조성, 창조산업에 관한 논의에서 주요한 개념적 논제들을 비판적

으로 구체적으로 재검토해보고자 한다. 이러한 재검토를 통해, 이 논문이 비판하고자 하는 개념적 논제들은 다음과 같다. 첫째, 창조경제 이론은 경제체제의 작동 메커니즘, 즉 실제 어떠한 생산체계 및 노동과정에 바탕을 두고 작동하는가에 대한 설명이 부족하다. 둘째, 창조성에 관한 모호하고 이중적인 개념규정과 지나치게 규범적인 해설은 결국 창조경제에 대한 정책이나 담론이 현재 자본주의 경제의 작동 메커니즘과 창조계급의 지배적 지위를 정당화시키기 위한 이데올로기에 불과하다. 셋째, 창조산업의 개념은 유형화의 한계를 가지고 있을 뿐만 아니라 창조산업의 여러 부문들은 실제 노동과정의 유연성에 따른 많은 문제들을 안고 있다.

2. 창조경제 이론의 등장 배경

창조경제 이론은 지난 30~40년 사이 이루어진 현대 사회의 패러다임적 전환에 관심을 가지고 제기된 여러 다른 개념이나 이론들, 예로 탈산업사회 이론, 정보사회 또는 정보도시 이론, 지식기반 이론, 국가 또는 지역 혁신 이론, 문화경제 이론 등과 유사한 맥락에서 제시되었다. 이 이론들의 세부적인 관심이나 핵심 주제들은 다소 다르다고 할지라도, 공통적으로 후기 자본주의 사회경제에서 나타나는 전환기적 상황, 즉 1970년대 서구 경제를 추동하던 이른바 포드주의 경제체제의 붕괴와 이에 따른 위기 상황을 극복하기 위해 정책적으로 뒷받침되었던 첨단기술, 특히 정보통신기술의 발달과 서비스업의 성장에 따른 ‘신경제’(또는 포스트포드주의, 유연적 축적체제 등)로의 전환을 배경으로 하고 있다.¹⁾ 이러한 전환은 지구화 과정, 즉 서구 선진국 중심의 자본주의 경제가 국민국가의 경제

1) 창조경제 이론의 등장 배경에 관한 이러한 지적은 관련된 번역서들의 역사 서문에서 대부분 지적되고 있다. 특히 플로리다(2008) 및 플로리다(2011)의 역사 서문 참조.

를 넘어서 지구적 규모로 통합되고, 상품과 자본, 정보와 기술, 그리고 노동력의 국제적 이동이 급속히 확장되는 과정을 동반했다.

그러나 1970년대 이후 자본주의 사회경제의 이러한 전환과정은 실제 세계적으로 어느 정도의 경제성장 또는 부의 축적을 가져왔는가, 개별 국가나 지역의 경제는 어느 정도 발전했는가, 그리고 사람들의 소득은 얼마나 증가했으며 삶의 질은 어떻게 개선되었는가 등에 관한 의문을 가지도록 한다. 사실 세계 경제의 성장률은 1970년대 3% 수준에서 계속 둔화되어왔을 뿐만 아니라 심각한 금융·경제위기가 빈번하게 발생하고 있다. 또한 개별 국가나 지역, 집단(계층)들 가운데 일부는 더 많은 부를 축적할 수 있었겠지만, 그렇지 못한 국가, 지역, 집단들은 오히려 상대적 빈곤이 심화되는 사회공간적 불평등을 드러내고 있다. 특히 이러한 자본주의의 전환과정에서 영국과 미국에서 제시되어 세계적으로 확산된 ‘신자유주의’는 이 과정을 추동하는 현실적 메커니즘이면서 또한 이를 정당화시키기 위한 지배적 담론이 되었다. 신자유주의는 지구적 규모로 당면한 경제침체를 극복할 수 있는 ‘유일한 대안’이라고 강조되었지만, 실제 신자유주의적 지구화 과정은 위에서 언급한 바와 같이 세계경제의 성장을 둔화와 국가나 지역 간 사회공간적 불평등을 심화시켰다(하비, 2007).

따라서 우리는 세계 자본주의 경제의 전환과정을 개념적으로 정형화하고자 하는 다양한 이론들이 실제 이러한 전환을 어느 정도 잘 설명하고 있는가, 그리고 현실의 전환과정을 어떤 방향으로 발전시키는 데 기여하는가에 대한 의문을 제기해보아야 할 것이다. 왜냐하면 앞서 언급한 이론들이 전적으로 의도적인 것이 아니라고 할지라도, 부분적으로 현실의 전환과정을 제대로 설명하지 못하거나, 오히려 부정적 방향으로 왜곡시키거나 이로 인해 발생하는 여러 문제들(예로, 사회공간적 불평등의 심화)을 은폐시키는 데 기여할 수도 있기 때문이다. 창조경제 이론의 경우, 가장 큰 문제 가운데 하나는 여러 개념들을 동원하여 이론을 구축하고자 하지만, ‘창조경제’라고 지칭하고자 하는 어떤 경제의 생산체제와 노동과정 등 실제 작동하고 있는 메커니즘에 대해서는 거의 설명을 하지 않

고 있다는 점이다(Scott, 2006). 이러한 설명의 부족으로 인해, 창조경제 이론은 인간 창조성을 상품화시키고 새로운 ‘창조자본’을 구축함으로써 위기에 봉착한 자본주의 경제의 국면을 전환시키고 나아가 자본 축적을 지속시킬 수 있도록 하는 계기, 즉 ‘창조성 조정(creativity fix)’을 위한 것이라고 비판되기도 한다(Peck, 2007).

자본주의 사회경제의 전환과정에 조응하고자 하는 기존의 주류 사회이론들은 실제 이러한 문제들을 심각하게 고려하고 전환기적 상황을 심층적으로 분석하는 데는 별로 관심을 보이지 않는다. 대신 이들은 자신의 이론을 한편으로 전환의 더 큰 거시적·역사적 배경과 다른 한편으로 경제의 부문 간 이행 및 국면적 전환 배경에 위치 지운다. 우선, 20세기 중반 이후 사회경제적 전환을 배경으로 제시된 대부분의 이론들은 이러한 전환을 더 큰 거시적 배경 속에서 이루어진 역사적 전환으로 설정한다. 즉, 이들은 현재 도래하고 있는 탈산업사회, 정보사회, 또는 지식기반 사회를 인류의 역사적 발전과정에서 전산업사회(농경사회)와 산업사회 다음에 등장하는 새로운 사회로 이해하고, 이를 패러다임화하고자 했다. 창조경제론도 마찬가지로 이러한 배경 속에서 제시된 것이라고 할 수 있다. 예로, 플로리다(2011: 9~10)는 “봉건시대의 귀족들이 영지와 농민에 대한 세습적 지배를 통해, 그리고 부르주아들이 상인과 공장 소유자라는 역할을 통해 자신들의 권력과 정체성을 끌어냈”다면, “창조계급은 창조성을 공급하는 역할을 통해 자신의 정체성을 획득하고” 경제성장을 추동하면서 새로운 “지배계급이 되었다”고 주장한다.

창조경제의 등장 배경으로 이러한 패러다임적 전환에 관한 주장은 플로리다에 한정된 것이 아니라, 이미 1990년 일본의 노무라종합연구소(野村総合研究所, 1990)에서 제시된 바 있다. 이 연구소의 보고서에 의하면, 창조사회는 토플러의 제3의 물결, 즉 수렵사회, 농업사회, 산업사회, 그리고 정보사회로의 전환 이후 새롭게 발전한 사회, 즉 “창조활동의 가치와 역할을 중시하고, 창조산업이 새로운 성장산업으로 발전하며, 문화력이 국력을 좌우하는 사회로 전환”한 것이라고 규정된다(차두원·유지연, 2013:

< 표 1 > 창조사회로의 전환과정

	농경사회	산업사회	정보사회	창조사회
발전 동인	농업혁명	산업혁명	정보혁명	창조혁명
인간 기능 도구	다리	손, 팔	눈, 귀, 입	두뇌(창조력)
인간 활용 도구	철, 연장	기계	컴퓨터	개념지원 시스템
사회적 척도	곡물 수확량	칼로리	비트	창발량
국력 척도	군사력	정치력	경제력	문화력
주도국	중국, 이집트	영국	미국	-

자료: 野村總合研究所, 1990; 차두원, 유지연, 2013, 12에서 재인용.

12 재인용). 이러한 사회들의 전환은 농업혁명, 산업혁명, 정보혁명(즉, 제3의 물결), 그리고 창조혁명을 통해 이루어지며, 관련된 요소들, 예로 인간의 신체 기능, 활용도구, 사회적(축적) 척도, 국력의 척도 등에서 각각 다른 특성을 가지는 것으로 이해된다(<표 1>). 그러나 이러한 전환들에서 산업사회, 정보사회, 창조사회는 공통적으로 자본주의 경제에 바탕을 두고 있다는 점은 간과된다. 달리 말해 자본주의 경제체제 내에서 이루어진 이러한 국면들의 거시적 전환은 결국 위기에 처한 자본 축적 과정을 조정해서 새로운 국면으로 나아가도록 하기 위한 과정이라고 할 수 있다. 이를 설명하기 위해서는 각 단계의 사회에서 단순히 어떤 도구가 사용되었으며, 어떤 사회적 척도가 적용되었는가에 대한 의문보다는 실제 각 거시적 국면들과 이들의 전환을 추동하는 사회경제적 메커니즘을 설명하는 것이 중요하다고 하겠다.

다른 한편 범위를 좁혀서 전환의 직접적 계기를 살펴보면, 창조경제 이론의 등장은 신경지리학 등에서 강조되는 ‘문화적 전환(cultural turn)’과 관련된다. 여기서 문화적 전환이란 경제와 문화 간 관계를 재고찰하여, 상품 시장의 메커니즘에 함의된 사회문화적 요인들의 중요성을 부각시키기 위한 시도라고 할 수 있다. 사실 컴퓨터의 소프트웨어에서 영화, 게임, 관광과 축제 등에 이르기까지 새로운 문화상품들의 생산과 소비 그리고 이를 통한 이윤 창출이 경제에서 중요한 역할을 하게 됨에 따라,

경제적 관점에서 문화를 파악하고자 하는 경향이 생겼다. 그러나 문화적 전환은 좁은 의미의 문화산업 내 경제활동의 확대에서 나아가 정보, 지식, 첨단기술, 혁신 등의 창출과 확산을 경쟁력의 새로운 원천으로 간주하고, 국가나 도시/지역들로 하여금 이를 유치·유지하기 위한 환경, 제도, 문화 등의 요인들에 더 큰 관심을 가지도록 했다.

창조경제 이론은 바로 이러한 문화적 전환의 연장선에서 등장한 것으로 이해된다. 예로, 랜드리(2005: 12)에 의하면, “문화는 통찰력을 제공하고 그로 인해서 다양한 영향력을 갖는다. 즉, 문화라는 것은 이를 통해 도시발전을 이해해야 하는 프리즘이다. 창의성의 온상인 문화산업은 그 자체가 중요한 경제 부문이고, … 관광은 문화를 이용하고 있다”. 그리고 이러한 “문화자원은 사람들의 기능과 재능 속에 존재한다는 것이 분명하게 되었다”. 또한 플로리다(2008: 16)는 “문화는 인간의 창조적 가능성의 범위를 제약하는 것이 아니라 그것을 촉진시키고 결집시키는 작용을 한다”고 주장한다. 즉, 창조경제 이론에서 문화는 그 자체로 경제적 상품으로 취급되기보다는 인간이 가지는 무한한 잠재력으로서 창조성을 해방시키는 것으로 간주된다. 그러나 뒤에서 논의할 바와 같이, 창조산업은 개념적으로 문화산업과 큰 차이가 없으며, 이를 구성하는 핵심 부문들은 기본적으로 연구개발, 출판, 소프트웨어 등으로 이루어지지만 또한 방송과 예술, 공연과 패션 등 거의 모든 문화산업들을 포함한다.

탈산업사회 또는 후기 자본주의 사회에서 이러한 문화경제 나아가 창조경제에 관심을 가지게 된 것은 대규모 물질적 생산과 소비에 바탕을 둔 포드주의적 축적체제의 붕괴에 따른 것이라고 할 수 있다. 물론 문화산업 또는 창조산업 그 자체의 유의성은 국가나 도시·지역의 기술혁신, 생산성, 소비와 수출, 부가가치 창출 등의 경제 활동에 큰 변화를 가져왔다는 점이다(Markusen and Schrock, 2006; UNCTAD, 2010). 그러나 좀 더 깊게 보면, 포스트포드주의로의 전환과 자본주의 경제의 지구적 시장 통합 그리고 정보통신 중심의 첨단기술 발달은 국가 간, 도시·지역 간 경쟁에서 우위를 차지할 수 있는 새로운 요소를 찾도록 했다. 이에 따라 핵심

요소들 가운데 하나로 문화적·심미적 성향이 상품에 대한 기호와 상징에 더 중요한 역할을 수행하는 경제, 즉 문화경제가 등장하게 된 것이다 (Gibson and Kong, 2005). 상품 경제가 단순히 상업적일 뿐만 아니라 심미적 특성을 가지게 됨에 따라, “경제적인 것과 문화적인 것의 경계가 모호해”졌고(Rantisi et al., 2006: 1789), 이 두 영역은 점차 ‘상호 구성적’이거나 ‘분리된 실체로 이해될 수 없는 것’으로 간주되게 되었다(Amin and Thrift, 2007: 143). 이러한 점에서 문화적인 것과 경제적인 것 간 구분에 대한 재고찰이 ‘문화적 전환’이라는 이름으로 요구되었고, 그 결과로 문화경제 나아가 창조경제에 관한 이론적 (그리고 정책적) 관심이 부각된 것이라고 할 수 있다.

이러한 문화적 전환에 바탕을 둔 연구에서 1990년대의 신경제지리학은 주로 경제활동에서 문화나 제도적 요인을 강조하는 제도주의적 관점이나 진화경제론에 영향을 받았다. 이들은 경로의존성, 제도적 착근, 신뢰와 협력의 네트워크, 사회적 자본과 공동학습 등 사회문화적 제도와 사회경제적 조직 관계를 강조했다. 경제주체들 간의 공간적 집적과 네트워크는 신뢰와 협력에 바탕을 둔 대면적 접촉과 국지화된 교류를 촉진함으로써 시장의 불확실성의 위험을 줄이고, 공동학습과 혁신을 통한 생산성 및 이윤의 증대로 도시나 지역의 발전을 촉진하는 것으로 이해되었다. 이러한 점에서, 창조경제에 관한 최근의 연구들은 “창조산업이 특정한 사회경제적 조직형태, 특히 혁신과 실험을 장려하는 조직형태를 드러내는 경향이 있음을 인정”하고, “이러한 형태들은 특정 영역 내 경쟁적 행위자들 사이에서 뿐만 아니라 공급사슬(창출자, 생산자, 구매자)에 따라 주요 행위자들 간 가깝고 빈번한 관계를 동반”한다는 점을 강조하기도 한다(Rantisi et al., 2006: 1789).

그러나 창조경제 이론은 플로리다 자신이 밝힌 바와 같이 기존의 문화경제론이나 지역혁신론과는 개념적으로 구분된다. 플로리다(2008)는 창조경제 및 창조도시에 관한 그의 이론의 배경으로 여러 고전적 도시 이론들과 더불어 도시정치경제학, 예로 유연적 전문화론, 조절이론, 그

외 포스트포디즘에 관한 주장들을 열거했다. 뿐만 아니라 미국의 첨단기술모형과 비교되는 경제조직체계들에 관한 경험적 연구를 거치면서, 그는 실리콘밸리와 같이 지리적으로 집중된 네트워크 속에서 조직화된 하이테크 혁신에 대한 미국적 모형에 대해, 이 모형이 “시대 전체를 개괄하지 못하고, 어느 정도 엘리트주의적인 대응으로 믿었기 때문에, … 이 모형의 한계와 긴장을 탐구했다”고 서술하고 있다(플로리다, 2008: 29). 이와 같이 창조경제·창조도시 이론은 기존 이론들의 한계에 대한 대안의 모색을 통해 새로운 이론으로 제시하게 되었다고 주장한다. 즉, 그는 미국 중심의 첨단기술 중심의 지역혁신 이론 대신 ‘혁신과정에서 창조적인 사람의 역할’에 관심을 가지고 “혁신을 단순히 기술발명의 과정으로서 뿐만 아니라 인재를 조직하고 동원하는 과정으로 인식하게” 되었다는 것이다(플로리다, 2008: 32). 그러나 그의 창조경제·창조도시 이론이 그가 ‘시대 전체를 개괄하지 못하고 어느 정도 엘리트주의적인 대응’이라고 비판한 미국적 혁신모형의 한계를 벗어났는지에 대한 의문은 다시 제기될 수 있다.

특히 플로리다가 자신의 창조도시의 개념을 정당화시키기 위해 비판적으로 차별화하고자 한 이론들 가운데 하나는 퍼트넘(Putnam) 등이 제시한 사회자본 이론이다. 이 이론에 의하면, “지역의 경제성장은 사람과 기업이 연대를 형성하고 공유하는 긴밀한 공동체와 관련”된다. 사회적 자본이 감소하면, 즉 사람들이 서로로부터 그리고 공동체로부터 점차 단절되면, 사람들은 그 지역으로부터 떠나가게 되고, 결국 지역 경제도 쇠퇴하게 된다(Putnam, 2000; 플로리다, 2008: 47 재인용). 이에 대해 플로리다는 두 가지 측면에서 비판을 한다. 즉, 경험적으로 보면, 창조적 사람들은 ‘퍼트넘이 언급한 것과 같은 종류의 공동체적 연계’를 거의 원하지 않으며, 오히려 이러한 “공동체적 환경으로부터 벗어나려고 노력”한다는 점이 지적된다. 또한 이론적으로, 사회적 자본은 두 가지 방향으로 작용하는데, 한편으로 “소속감과 공동체를 강화”시키지만 다른 한편으로 “그만큼 새로운 참여자를 막고 진입 장벽을 세우며 혁신을 지체시킬 수

도 있다”는 점이다(플로리다, 2008: 48~49).²⁾ 전자의 경험적 관찰의 사실 여부는 다시 확인되어야 할 것이지만, 후자의 개념적 비판은 ‘제도적 잠김 효과’라고 이미 잘 알려진 것으로, 이 문제를 해소하기 위해 지역사회의 개방성이 강조되었다.

플로리다의 창조성 개념은 후자의 개념적 문제를 해소하기 위해 특히 개방성, 다양성 등을 함의하는 ‘관용’을 강조한다. 그러나 사회자본 이론의 경험적 문제와 비교하여 창조경제·창조도시 이론은 더 심각한 문제를 안고 있는 것으로 지적될 수 있다. 그는 자신을 비판하는 연구자들이 샌프란시스코, 시애틀, 뉴욕 시와 같은 1990년대 성장 거점 대도시들의 인구가 감소하고 있다는 지적에 대해, “요점은 인구 감소 자체가 아니”라고 주장한다. 그의 주장에 따르면, “누가 떠나고 누가 들어오는지를 비교”해보는 것이 중요한데, “이 지역들에서는 저임금 노동자들이 떠나는 반면 고임금 노동자들이 유입”되고 있으며 “따라서 비록 인구가 크게 감소하고 있지만 이 도시들은 계속 비교우위를 획득하고 있다”는 점이 강조된다(플로리다, 2008: 39). 이러한 사실에 대한 플로리다의 지적은 창조도시 이론을 뒷받침할 수 있을지는 모르지만, 그가 비판했던 사회자본 이론의 한계, 즉 도시의 배타성으로 인해 사람들이 떠나는 이유와 이에 대한 엘리트주의적 설명을 더욱 강하게 반영한 견해라고 할 수 있다. 바로 이러한 점에서 그의 주장이 “도시 간 경쟁, 재개발, 중간계급 소비, 장소마케팅 등 신자유주의적 도시 개발 의제의 맥락에서 코스모폴리탄적 엘리트주의와 문화적 급진주의 겸 경제적 보수주의, 비즈니스 현실주의 등을 뒤섞은 것”이라는 평가를 피하기 어렵게 된다(Peck, 2005; 한상진,

2) 반면 플로리다는 사회자본 이론에 비해 인적 자본 개념에 대해서는 다소 친밀성을 보인다. 그의 설명에 의하면, 지역성장은 고학력의 생산적 인구에 좌우된다는 인적 자본 이론이 창조도시론과 마찬가지로 “도시가 창조적인 인구를 유인하도록 독특하게 입지해 있기 때문에 경제성장을 추동하는 데 기여한다는 제인 제이콥스의 수십 년 전 통찰력에 의존하고 있다”. 그러나 플로리다는 창조자본이론이 인적 자본이론과는 2가지 점에서 구분된다고 주장한다. 즉, 창조자본이론은 첫째 창조적 사람들을 경제성장의 핵심으로 파악하고, 둘째 창조적인 사람들의 입지를 결정하는 근원적 요인을 파악하고자 한다(플로리다, 2008: 53).

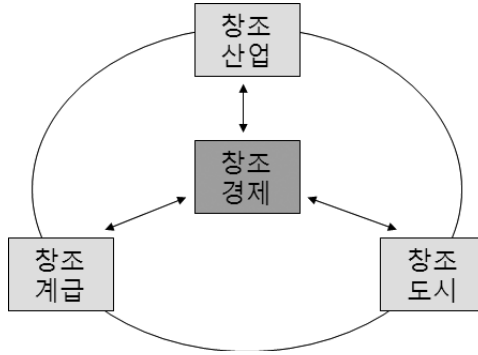
2008: 194).

3. 창조경제의 개념과 작동 메커니즘

창조경제 및 이와 관련된 여러 개념들은 그 자체로서 정확히 규정되기 어렵다. 왜냐하면 이 개념들은 다양한 연구자들에 의해 다소 다른 맥락에서 사용되어왔으며, 지금도 여전히 개념적으로 진화하고 있기 때문이라고 할 수 있다. 예로 호킨스(Hokins, 2001)는 창조경제 및 창조산업 그 자체에 더 많은 관심을 가졌지만, 랜드리, 플로리다, 사사키 등은 창조성과 창조도시에 더 큰 관심을 두고 도시의 창조경제를 개념화하고자 했다. 후자의 경우에도 플로리다는 창조적인 사람들, 즉 창조계급에 초점을 두고 도시의 경제성장을 우선 고려한 반면, 랜드리는 창조환경에 초점을 둔 도시재생, 즉 도시문제의 문화적 해결을 강조했으며, 사사키는 문화와 경제를 동시에 고려하여 중소도시의 창조산업 발전에 더 많은 관심을 가졌다(한상진, 2008; 임상오·전영철, 2009). 관련 학자들의 이론적 관심에서의 이러한 세부적 차이와 더불어, 이 개념들은 개별 국가나 지역들에서 다른 목적과 배경하에서 정책으로 응용되면서 다양하게 정의되어왔다. 그러나 관련 연구자들 간에 매우 확실하게 합의될 수 있는 사항은 창조경제는 기본적으로 창조성에 바탕을 두고 있으며, 창조산업, 창조계급, 창조도시의 개념을 포괄하거나 또는 이들과 연계된 것으로 이해해야 한다는 점이다(<그림 1>).

『창조경제』라는 제목의 저서를 처음 출판한 호킨스(Howkins, 2001)에 의하면, 창조경제는 인간이 가지고 있는 창조성에 기반을 두고 시작된 아이디어를 통해 ‘새로운 수익’을 실현시키는 경제로 정의된다. 이러한 창조경제는 기존의 정보산업 또는 문화산업 분야에서 강조된 정보통신 기술, 예술 문화, 엔터테인먼트 그 자체의 가치를 강조하기보다는 이 모든 것을 융합한 것으로 이해된다. 그러나 뒤에서 논의할 바와 같이 창조

<그림 1> 창조경제와 관련 개념들



경제를 구현하는 창조산업은 이들의 융합이라기보다 개별 부문들로 구성된다. 이러한 창조경제가 실현되기 위한 도구는 정보통신기술의 발달과 함께 이용 가능하게 된 ‘빅 데이터’의 구축이다. 호킨스(2001)는 빅 데이터를 이용한 창조경제 실현에서 예술문화, 디자인, 미디어, 혁신이라는 4가지 분야를 제시하고, 이러한 것들을 이용해 창조경제를 실현하기 위한 새로운 시장이 개발되고 있으며, 이것을 만들고 소유하는 자가 미래의 경제를 선도할 것이라고 주장한다.³⁾ 호킨스는 이와 같이 창조경제하에서 창조산업 및 창조기업의 특성을 중심으로 창조경제를 개념화했으며, 이에 대한 역사적·이론적 맥락에 대해서는 설명하지 않았다.

호킨스 이후 창조경제에 관한 논의는 이 용어 자체만으로 이루어지기 보다는 관련된 개념들을 동반하게 되었다. 즉, 창조경제는 창조자본이나 창조산업뿐만 아니라 창조적 인간(또는 창조계급), 창조도시를 기반으로 한 새로운 경제체제이며, 창조적 행위와 경제적 가치를 결합시킨 창조적

3) 호킨스는 2013년 5월 말 한국을 방문한 바 있으며, 이 때 행한 기자회견에서 “이스라엘의 창조경제가 한국이 최우선으로 고려해야 할 모델인지는 의문”이라고 제시했다. 특히 이러한 그의 의문의 이유는 “이스라엘은 미국의 유대인 사회의 대규모 투자로 연구개발을 촉진하고 전자, 생명공학 등 부문을 크게 발전시켰”기 때문에 가능했지만, 외부에서 대규모 투자가 유입될 수 있었던 이스라엘의 특수한 조건과 한국은 상황이 다르다는 것이다(한겨레 및 조선일보, 2013.5.31).

생산과 소비 과정으로 정의된다. 플로리다에 의하면, 창조경제의 근간을 이루는 창조자본은 창조계급, 즉 “유익한 새로운 형태를 창출하는 기능을 가진 일에 종사”하는 사람에서 출발한다(플로리다, 2008: 53). 그러나 실제 이러한 창조자본이 창조경제에서 어떻게 작동하는가에 대한 설명은 생략된다. 창조경제의 개념을 국제적으로 일반화시킨 UNCTAD 보고서(2010)에서 창조경제의 개념은 경제체제로 서술되지만 여전히 모호하다. 즉, 창조경제란 “창의성과 지식 자산을 핵심요소로 사용하여 재화와 서비스를 창조, 생산, 분배하는 순환 과정”으로 정의된다. 프랫과 휴턴(Pratt and Hutton, 2013: 87)은 이 개념 정의를 받아들여, 창조경제를 소득 창출, 고용 증대, 수출 확대에 기여하며 동시에 사회통합과 문화적 다양성, 인간 계발의 증진을 가져오는 지식기반 경제활동으로, 국민경제 전반의 거시적 및 미시적 문제와 연계성을 가지는 것으로 이해한다. 이러한 개념 정의는 그 범위를 사회 전반으로 확장할 뿐이고, 실제 작동 메커니즘에 대한 설명을 빠뜨리고 있다.

여러 연구자들이 창조경제의 개념을 정의할 때, 가장 분명하고 공통된 사항은 창조경제가 인간의 창조성에 기반을 두고 있다는 점이다. 플로리다는 오늘날 인간 창조성이 “경제와 사회의 핵심 요소로 떠올랐다”고 주장한다(플로리다, 2011: 28). 즉, 창조성은 “경제생활의 중요한 양상이며, 가치를 가지게 되었으며, 체계들은 이를 고무하고 고양시키고자 한다. 왜냐하면 새로운 기술, 새로운 산업, 새로운 부, 그리고 모든 여타 좋은 경제적인 것들은 이로부터 나오기 때문이다”(Florida, 2005: 21). 또한 플로리다(2008: 11)는 “도시는 창조성의 원천”이며, 최근 “도시와 지역사회에 대한 물리적 제약이 축소됨에 따라 도시, 지역, 국가의 성장과 발전에 창조성이 매우 중요한 추동력이 되었다”고 주장한다. 랜드리(2005: x) 역시 매우 유사하게 인간의 창조성이 “지금까지 도시의 중요한 자원으로서 역할을 수행해왔던 입지, 자연자원, 시장의 접근을 대체하고” 있으며, 도시를 경영하는 사람의 창조성이 도시경제의 성공을 결정할 것이라고 주장한다.

개념적으로 정의할 때 창조성이 창조경제의 핵심 또는 원천이 되는 것은 분명하다. 그러나 문제는 창조성이 실제 부가가치의 창출 또는 자본축적 과정에서 어떻게 작동하는가라는 점에서 개념화되고 설명되어야 한다는 점이다. 왜냐하면 창조성이 존재하거나 집중되어 있다고 해서, 창조경제가 자동적으로 활발하게 작동하는 것은 아니기 때문이다. 이러한 점에서 UNCTAD(2010: 2)는 좀 더 분명하게 창조성을 “아이디어가 창출되고, 연결되며, 부가가치를 창출하는 과정”으로 정의한다. 그러나 창조경제를 “창조 자산에 기반을 두고 진화하는 개념으로, 잠재적으로 경제 성장과 발전에 기여한다”고 정의하는 것은 매우 피상적이다. 이러한 정의는 “창조성은 새로운 것도 경제적인 것도 아니지만, 새롭게 부각되는 이유는 창조적 산물들이 경제적 관점에서 놀라운 가치와 부를 창조하기 위해 결합하기 때문”이라는 주장을 유도한다(차두원·유지연, 2013). 그러나 이러한 개념 정의로는 창조성이 어떻게 ‘놀라운 가치와 부를 창조’하기 위한 경제적 메커니즘에 결합하게 되는가를 설명하지 못한다.

실제 UNCTAD 보고서(2010)는 창조경제를 그 자체로 정의하기보다는 창조계급, 창조도시, 창조클러스터, ‘창조적 공유(creative commons)’, 창조 생태계 등의 개념으로 분리하여 제시하고 이들이 창조경제의 기반이라는 점을 서술하고 있다. 또한 이 보고서는 창조경제의 10가지 핵심 메시지로, ① 2008년 금융위기 상황에서도 창조경제는 성장했으며, ② 개발도상국의 창조상품 수출도 증가했고, ③ 창조경제의 잠재력을 위해 공공정책을 활용하고, ④ 다양한 분야에서 정책 전략을 구사해야 하며, ⑤ 창조경제는 지적재산권과 관련되며, ⑥ 예술, 비즈니스와의 연계성, 혁신 추구 등에도 해당되고, ⑦ 창조경제는 세분화와 동시에 사회 통합적으로 추구되어야 하며, ⑧ 창조경제 정책은 경제적 요구뿐만 아니라 교육, 문화정체성, 사회적 불평등, 환경문제 등에도 대응해야 하고, ⑨ 창조경제의 성장에 대한 세계적 열망이 있지만, ⑩ 각국의 사정은 다르기 때문에 개별 국가들은 창조경제를 육성하기 위한 고유한 정책을 수립해야 한다고 제시했다. 그러나 거듭 주장하지만, 창조경제에 관한 이러한 요약은

실제 창조경제가 어떻게 작동하고 있으며, 기존의 경제 메커니즘과는 어떤 차이가 있는가를 제대로 설명한 것이라고 보기 어렵다.

자본주의의 발전과정을 특징짓는 상이한 국면들은 생산에서 소비로 이어지는 생산체계, 자본과 노동 간 관계와 사회적 조직, 산업을 선도하는 주요 부문들 간 경쟁, 비교우위를 위한 기술 발전 등의 특정한 조합으로 이루어진다. 또한 각 국면은 이들의 공간적 편성을 반영하는 특정한 형태의 지역 발전과 관련된다. 창조경제가 자본주의 경제 발전에서 특정한 한 국면이라고 주장하기 위해서는 이에 특징적인 경제적 작동 메커니즘이 설명되어야 한다. 이러한 점에서 창조경제 이론을 비판적으로 재구성하고자 한 스콧(Scott, 2006)의 주장은 매우 중요한 의미를 가지며, 이러한 주장은 창조경제 이론에 관한 다른 많은 논평자들에 의해 거듭 반영되고 있다(Bontje and Musterd, 2009; Ho, 2009). 그에 의하면 창조도시의 지역경제는 3가지 주요 특징을 가진다. 즉, 생산 작업에서 기업들의 확장된 네트워크 및 대기업과 많은 소기업들 간 협력이 바탕을 둔 생산체계, 유동적이고 경쟁적이며 비정규적 고용이 일반화된 노동시장과 프로젝트별로 분화된 팀 단위 노동과정, 그리고 유연적 전문화와 더불어 소비자 적 소시장의 분화 등이 제시된다. 스콧이 연구하고자 하는 ‘신경제’와 플로리다 등이 제시한 창조경제는 이들이 각각 다루고자 하는 관심의 주제와 연구 목적이 다르기 때문에 전자가 제시한 내용이 후자의 이론에 정확히 반영될 수 있는 것은 아니다. 그러나 분명한 점은 어떤 경제 이론이든 단순한 단편적 개념들뿐만 아니라 생산체계와 노동과정 등 실제 작동하는 메커니즘에 대한 설명이 필요하다는 사실이다.⁴⁾

자본주의 경제 발전의 현재 국면이 창조경제, 문화경제, 혁신경제, 지식기반경제 등 어떻게 불리든지 간에, 오늘날 경제의 기본적 생산체계는 사회공간적 분업체계에 바탕을 둔다. 달리 말해 생산체계는 전문화와 보

4) 이러한 점에서 UNCTAD(2010: 111~120)는 창조산업의 경제적 분석을 위해 산업조직분석, 가치사슬분석, 산업연관분석, 입지분석 등을 간략히 서술하고 있으나 실제 구체적인 내용이 생략되어 있다.

완성이라는 점에서 상호 연계된 생산단위들의 네트워크로 표현될 수 있다. 창조경제는 극소전자나 생명공학과 같은 첨단기술 산업에서 패션 디자인과 공예, 영화 및 방송 산업, 사업서비스업 등 다양한 산업부문들로 구성되며, 이들은 노동의 사회경제적 분업에 따라 형성된 네트워크로 조직된다(Scott, 2006). 이러한 창조산업들은 일반적으로 상호 관계적 활동들의 네트워크 사슬로 연계된 작고 민첩한 기업들로 구성되지만, 거대기업들은 창조경제의 경관을 지배한다(Rantisi et al., 2006). 창조 및 생산과 더불어, 마케팅과 분배는 이러한 사슬에서 핵심적 연계를 이룬다. 창조경제 이론은 이러한 생산과 소비로 이어지는 과정이나 기업들 간 관계에 대해 거의 무시하고 있다.⁵⁾

오늘날 신경제에서 대기업과 중소기업들 간 관계는 수직적 탈통합과 확장된 네트워크 내 생산자들의 조직적 재통합(대표적인 예로 외주와 하청 관계)은 훨씬 더 강하게 발달한다. 왜냐하면 오늘날 시장은 매우 불안정하고 위험하며, 이러한 네트워크 전략은 시장의 불확실성에 따른 비효율성과 불안정을 줄일 수 있도록 하기 때문이다(Scott, 2006). 그러나 이러한 대기업과 중소기업들 간 관계는 일방적이다. 대기업이 부담해야 할 비용이나 책임은 외주 및 하청업자들에게 전가되며, 위험을 감수하도록 한다. 대기업과 중소기업들 간 수평적 관계, 즉 경제 민주화를 위한 국가나 지역 정책 없이 창조경제의 발달이나 창조성의 실현은 불가능하다. 플로리다는 외주나 하청의 문제점을 최소한 인지하고 있다. 즉, 그가 인정한 바와 같이, “많은 사람들에게 아웃소싱이란 말은 안 좋은 이미지를 연상시킨다. 아웃소싱은 큰 회사들이 비용을 줄이고 정규 직원의 고용을 피하기 위해 이용하는 방편이기 때문이다. 분명 주로 이러한 이유 때문에

5) 플로리다(2011: 98~112)는 창조경제는 엄청난 인프라와 제도에 의해 뒷받침되며, 이들은 ‘창조적 사회 구조’를 구성한다고 주장한다. 그리고 그는 이러한 사회구조가 기술 창조성과 기업가를 위한 새로운 시스템, 제품과 서비스를 생산하기 위한 새롭고 능률적인 방법, 그리고 창조성에 이비지하는 사회적·문화적·지리적 환경으로 구성된다고 설명한다. 이들에 관한 그의 설명은 상당히 간단하고, 사실 기존의 지역혁신이론에서 제시된 설명과 유사하다.

일을 아웃소싱하는 것이긴 하다”. 그러나 플로리다는 바로 이어서 “아웃소싱은 창조성을 장려했다. 훌륭한 하청 제조업자가 있기 때문에 많은 산업 분야에서 신규 진입이 보다 쉬어지고, 모든 사람들이 자신의 독창적인 일에 집중할 수 있다”고 주장한다(플로리다, 2011, 107).

실제 신경제의 생산체계 속에서 노동과정은 매우 유연화되고 파편화된다. 즉, 창조경제에서 노동력을 구성하는 높은 자질의 개인들은 프로젝트-지향의 노동 형태로 특징지어지는 노동과정에 포섭되게 된다. 이에 따라 창조적·혁신적 노동자들은 조직적 유연성과 조응하여 특정 기업 내 장기적 고용보다는 일시적·임시적 고용으로 점차 전환하게 되고, 다중적 기업과 다기능 작업 경험을 가지는 경력을 가지도록 압박을 받게 된다. 다른 한편, 이러한 창조경제에서 배제된 사람들, 즉 높은 자질을 갖추지 못한 노동자들은 저기술, 저임금의 착취공장들에서 열악한 노동과정을 감내해야 한다. 이들의 상당 부분은 외국인 이민자들이지만, 이들에 대한 개방성은 창조도시의 또 다른 어두운 면을 구성한다. 창조경제의 생산과 작업 과정은 이와 같이 기업 간, 집단 간 (그리고 지역 간) 양극화를 심화시키는 경제라고 할 수 있다. 이러한 창조경제의 발달은 물론 자본주의 경제의 신자유주의화 과정을 배경으로 하고 있다. 창조경제의 주창자들은 시장 메커니즘으로의 복귀보다는 정부의 창조경제 정책을 더 많이 강조하는 것처럼 보인다. 그러나 창조경제 및 창조성에 관한 서술(특히 플로리다의 관점)을 살펴보면, 한편으로 창조성의 상품화와 이를 둘러싼 경쟁, 그리고 다른 한편으로 창조성의 보편성 또는 규범성을 강조하고 있음을 알 수 있다.

4. 창조성의 개념과 이데올로기

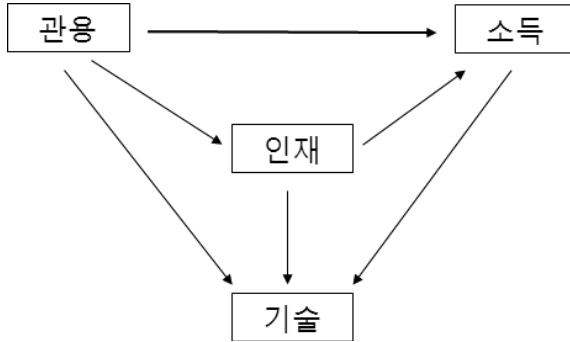
플로리다(2008)는 ‘창조성’을 웹스터 사전에 따라 “의미 있는 새로운 양식을 창조하는 능력”이라고 정의한다.⁶⁾ 랜드리(2005: 15)는 창조성을

“비일상적인 문제나 상황을 해결하기 위한 방법을 평가하고 발견하는 능력”으로 정의한다. 플로리다(2011: 30~31)는 창조성을 다음과 같은 몇 가지 특성을 가진다고 제시한다. 오늘날 경제는 인간 창조성에 의해 발전하고 있다. 즉, “창조성은 경쟁력 우위의 결정적인 근원이다”. 또한 창조성은 “다차원적이고 상호보완적인 수많은 형태로 나타”나며, 따라서 “창조성은 그 다양한 형태를 장려할 수 있는 사회적·경제적 환경을 필요로 한다”. 플로리다(2011: 72~81)는 같은 책에서 다시 창조성의 10가지 특징을 제시한다. 즉, 창조성은 ① 합성하는 능력, ② 자신감과 위험을 감수한 능력, ③ 모든 사람들이 타고난 능력이며, ④ 다차원적이고 경험적이며, ⑤ 고무적이고 매력적인 노동이며, ⑥ 오랜 시간이 걸릴 수 있고, ⑦ 고유의 보상을 좇아 발휘되며, ⑧ 불가피한 사회적 과정이며, ⑨ 독특한 사회 환경에서 잘 발휘되고, ⑩ 사회경제적 제도에 따라 부상 또는 퇴보할 수 있다. 랜드리(2005: 17~18)는 창조성의 특성으로, “결과가 아닌 과정(process)”이며, “가치로부터 자유”롭다는 점을 강조한다. 창조성에 관한 이러한 개념 정의와 특성 규정은 창조성이 앞서 논의한 바와 같이 어떻게 경제적 메커니즘에 편입되는가에 대한 의문을 여전히 남겨두고 있다.

플로리다는 창조성의 경제적 메커니즘을 밝히기보다는 창조성 및 창조도시가 창조경제에 미치는 영향을 이해하기 위해 경제성장의 세 가지 요인, 즉 그가 ‘세 가지 T’라고 지칭한 기술(technology), 인재(talent), 관용(tolerance)을 제시한다. 이는 그의 창조경제·창조도시 이론에서 그동안 많은 관심과 논란의 대상이 된 주제들 가운데 하나이다. 플로리다(2008: 58)

-
- 6) 창조경제에 관한 이론적 논의에서도 창조성을 정확히 정의하기란 어렵다는 점을 지적하고 있다. 왜냐하면 창조성은 개인의 역량이나 성취의 관점에서 정의될 수 있지만, 또한 개인의 성향이나 태도의 측면에서 정의되기도 한다(김준홍, 2012). 또한 유사한 맥락에서, 창조성은 지능과 동일한 것이 아니라는 점이 강조된다. 지능은 많은 양의 자료를 처리하는 능력이라는 점에서 창조적 잠재력에 유리하지만, 창조성은 종합하는 능력과 더불어 자신감과 모험을 감수하는 능력을 포함하는 것으로 간주되기 때문이다(차두원·유지연, 2013).

<그림 2> 창조성 지수의 관계 구조



자료: 플로리다(2008: 126).

에 의하면, 기술은 지역 내 혁신과 하이테크 집종의 함수이며, 인재는 학력이 높은 사람, 즉 학사 학위 또는 그 이상의 학위를 가진 사람을 지칭하며, 관용은 개방성, 포용성, 모든 민족, 인종 및 생활양식에 대한 다양성 등으로 정의된다. “창조성과 창조계급의 구성원은 이 세 가지 요소를 모두 가진 곳에 뿌리를 내린다. … 창조적인 사람들을 유인하고, 혁신을 창출하며, 경제발전을 자극하기 위해서 장소는 반드시 이 세 가지 모두를 가지고 있어야 한다”고 주장된다. 플로리다는 특히 관용과 관련하여 ‘게이 지수’와 ‘보헤미안 지수’를 제시하며, 이들이 창조경제 또는 창조도시의 발전을 좌우하는 가장 정확한 또는 놀라운 지표라고 제시한다.

그러나 창조성 지수에 관한 플로리다의 제안은 여러 가지 비판을 받았다. 예로, 3T 변수인 관용, 인재, 기술 간에 어떤 구조적 관계가 있는가라는 의문이다(Reese and Sands, 2008). 플로리다는 이들 간 관계를 정형화하기 위해 <그림 2>와 같은 창조성 지수의 관계 구조를 제시했지만, 이들을 매개하는 주요 변수로서 소득이 추가되며, 결국 관용과 인재는 기술로 구현된다는 기술결정론적 사고를 반영하고 있다. 특히 플로리다가 제안한 ‘관용’의 개념이 정확히 무엇을 의미하는가를 알 수 없다는 점이 흔히 지적된다(Krärke, 2010; Wilson & Keil, 2008). 3T 가운데 관용의 요소를

개방성, 포용성, 다양성으로 이해하지만, 진정한 관용은 게이나 외국인에 대한 환영에서 나아가 협동적 문화와 호혜적 경제의 융합에서 생성된다고 볼 수 있다(한상진, 2008). 뿐만 아니라 계량화된 창의성 지표들이 방법론적으로 매우 허술하며 경험적으로도 근거가 불충분하다는 비판도 제기된다. 즉, 관용성과 지역경제 발전 간 상관관계에 대해 플로리다가 제시한 자료가 이들 간 인과관계를 설명하기에 불충분하고, 특히 도시인구에서 게이와 도시 경제발전 간에는 거의 아무런 관계가 없다는 주장이 제기되기도 한다(이용수·최정인, 2012).

UNCTAD(2010)의 보고서는 창의성이 다양한 분야에서 작동한다는 점에서, 이를 세분화하고자 한다. 즉, 이 보고서는 창의성을 예술문화적 창의성(상상력과 독창적 아이디어를 생성하는 능력), 과학적 창의성(문제 해결을 위한 새로운 단초나 연결고리를 찾는 능력), 경제적 창의성(사업 실행 및 마케팅 등에서 혁신을 이끌어내어 비교우위를 선점할 수 있는 능력), 그리고 이러한 영역별 창의성 모두가 수반하는 기술적 창의성으로 구분한다. 플로리다(2011: 30)는 “기술·경제적 창조성은 예술·문화적 창조성에 의해 양성되며 상호작용한다”고 주장하지만, 이러한 세부 유형의 창의성들이 어떻게 상호작용하는가에 대한 설명은 없다. UNCTAD 보고서는 또한 창의성의 실현을 결정짓는 4가지 요소로 사회문화, 사람, 구조, 제도 등을 제시하고, 이들을 반영한 문화자본, 인적자본, 사회적 자본, 그리고 구조적(제도적) 자본 등의 중요성을 서술한다. 그러나 이러한 창조성의 유형화와 이의 구현을 위한 조건들에 대한 설명은 창조성 나아가 창조경제의 개념을 명료하게 하기보다는 오히려 매우 포괄적이고 따라서 피상적인 일반화에 불과하다고 할 수 있다.

다른 한편, 창조성은 창조경제의 원천으로서 간주되지만, 실제 이론적 논의나 정책적 함의에서 강조되는 점은 창조성이 국가 간 또는 도시·지역 간 경쟁의 우위를 점할 수 있는 새로운 근원이라는 점이다. 즉, 플로리다에 의하면, “모든 산업 분야의 승자는 결국 창조할 수 있고 계속 창조할 수 있는 사람들”이라고 주장된다(플로리다, 2011: 30). “경쟁 우위를

가진 지역은 최고의 인재들을 양성하고, 보유하고, 유인할 수 있는 지역이다. ... 오늘날 지역 간 경쟁에서 승자가 되느냐 패자가 되느냐의 관건은 지역 우위를 창출하는 인적 자본 혹은 인재를 끌어들이 수 있는 능력"에 좌우된다(플로리다, 2008: 74). 나아가 "오늘날 경쟁이라는 용어는 어떤 핵심적 축, 즉 창조적 인간 재능을 동원하고, 유치하고, 유지할 수 있는 국가의 힘을 둘러싸고 돌아간다"고 주장된다(Florida, 2005: 3).

이와 같이 창조경제, 창조도시에 관한 플로리다의 논의는 창조적 사람이 되기 위한 경쟁을 부추기고, 창조도시의 발달에서 창조적 인재들의 결정적 역할을 강조함으로써, 도시 내 계층들의 계급적 이해관계의 실현뿐만 아니라 도시나 국가들 간 경쟁과 배타적 승자/패자 관계와 이에 근거한 지배적 지위를 정당화시키고자 한다. 사실 이러한 창조경제를 우선적으로 정책에 반영하고자 한 영국의 DCMS 정책도 1990년대 후반 영국이 글로벌 경쟁에 대응하기 위해 창조성과 혁신에 바탕을 둔 경제로의 전환을 목적으로 한다고 밝히고 있다. 이러한 점은 창조경제 이론과 정책이 궁극적으로 자본주의 경제의 신자유주의적 지구화 과정에서 지구적 시장 통합과 첨단기술의 발달에 따라 국제적으로 경쟁우위를 가져다 줄 수 있는 새로운 근원을 찾기 위한 것이었음을 보여준다. 그러나 이러한 전략은 국가나 지역의 경제발전을 위해 경쟁보다는 협력을 더 부각시키고 실제 이를 추구하는 대안적 경제의 발전 가능성을 배제하게 된다.

플로리다는 신자유주의적 지구화 과정을 배경으로 심화되는 국가적 및 지역적 경쟁 전략으로 창조경제와 창조성에 초점을 두고 있다는 비판을 벗어나기 위해, 자신의 주장이 창조성을 상품화하는 것은 아니며, 창조성은 모든 인간에 내재된 잠재력이라고 주장한다. 사실 플로리다의 논의는 창조성이 창조경제의 원천으로 결국 자본 축적 과정에 투입되어 상품화된다는 점을 함의한다. 그러나 플로리다는 이러한 창조성의 상품화라는 문제 제기에 대응하기 위해, "창조성은 우리 경제에서 가장 높이 평가되는 상품이 되었"지만, "창조성은 '상품'이 아니"라고 주장한다. 왜냐하면 "창조성은 사람들로부터 나"오며, "사람들은 고용되고 해고될 수

있지만, 그들의 창조능력은 사거나 팔 수 없고 아무 때나 뜻대로 발휘할 수 있는 것이 아니"기 때문이다(플로리다, 2011, 31). 뿐만 아니라 플로리다는 자신이 제안한 ‘창조계급’이라는 사고가 “엘리트주의적이고 배타적”이라는 비판에 대해, “인간은 모두 창조적”이라고 주장한다. 그러나 이러한 주장은 자본주의 경제에서 모든 사람들은 노동력을 가지고 있기 때문에, 그리고 이러한 노동력은 인간의 인격성을 함의하고 있기 때문에, 노동력은 상품화되었지만 상품이 아니라고 주장하는 것과 같다.

심지어 플로리다는 창조경제가 사회공간적 불평등을 심화시킬 수 있다는 점을 인식하고, “역설적으로 창조성은 위대한 평등 기제”라고 주장한다. 왜냐하면 창조성은 “상속될 수 없으며, 전통적 의미에서도 소유될 수 없”기 때문이라는 것이다(플로리다, 2008: 14~15). 그러나 플로리다가 제시한 이러한 문제 해명과 비판에 대한 답변은 창조경제 이론이나 정책이 개인이나 집단 간, 지역과 국가들 간 경쟁을 심화시킬 뿐만 아니라 인간의 창조성이나 문화를 상품화시키고 있음을 은폐하고, 창조성을 모든 인간들에 내재되어 있는 것으로 일반화하며, 심지어 ‘위대한 평등 기제’로 규범화하고자 하는 이데올로기라는 점을 드러낼 뿐이다. 비반트(Vivant, 2013)가 주장한 바와 같이, 창조경제 및 이와 관련된 개념들이 이와 같이 이데올로기화되는 것은 이들이 기본적으로 “경제발전에 관한 정치적 의제와 전략에서 도출”되었기 때문이라고 할 수 있다.

창조성에 관한 논의에서 또 하나의 주요한 쟁점은 창조성의 창출과정에 관한 것이다. 스콧(Scott, 2006: 15)이 주장하는 바와 같이 창조성은 떠돌아다니는 컴퓨터 해커, 게이머나 외국인 이주자 또는 보헤미안들을 도시에 유치한다고 해서 생기는 것이 아니라 특정한 도시적 맥락에서 생산과 노동, 그리고 일상적 사회생활에서의 복잡한 상호관계를 통해 유기적으로 개발되어야 한다. 즉, 창조성은 모든 인간에게 내재되어 있지만, 실제 창조경제 이론에서 강조되는 창조성은 일정한 경제적 가치를 가질 때만 유의한 자산이 될 수 있다. 그러나 창조성이 경제적 가치를 가지는가의 여부는 시공간적으로 특정한 맥락 속에서 결정된다. 즉, 창조경제를 추

동하는 창조적 과정은 특정한 도시나 지역, 국가의 사회공간적 맥락에서 전개되는 경로의존성을 가진다. 뿐만 아니라 플로리다의 연구에서 스스로 밝혀진 바와 같이, 창조계급이 많이 모인다고 해서, 국가나 지역의 혁신과 첨단산업이 발달할 수는 있지만, 고용(일자리)이 늘어나는 것은 아니다(플로리다, 2008: 57, 주13).

사실 창조성이 경제적 가치를 가지는 과정은 단순히 한 개인에 의해 이루어지는 것이 아니라 사회경제적 조직을 요구한다. 이러한 점은 플로리다도 인식하고 있다. 즉, “창조적 과정은 개인적이 아니라 사회적이며 따라서 조직의 형태가 필요하다”는 점이 인정된다. 그러나 문제는 이러한 사회적 “조직의 요소가 창조성을 억제할 수 있고, 또 실제 그런 경우들이 흔히” 있다는 점이다. 플로리다는 이로 인해 발생하는 “창조성과 조직 간의 지속적 긴장”이 창조시대의 가장 위태로운 문제라고 지적한다(플로리다, 2011: 58). 그러나 플로리다는 이 문제의 본질을 제대로 규명하지 못하고, 문제를 사회적 조직이 개인들에게 경제적 가치를 가지는 창조성을 강제하기 때문에 발생하는 개인적인 스트레스나 불안감의 증가 문제로 환원시키는 경향을 보인다(플로리다, 2008: 220).

그러나 이 문제를 정치경제학적 관점에서 보면, 자본주의 사회에서 창조적 노동을 포함하여 모든 유형의 노동은 사회적 관계 속에서 이루어지며, 이로 인해 창조적 노동일지라도 상품화되어 자본 축적 과정에 포섭되게 되면 사회적 조직에 의해 노동이 통제되게 됨, 즉 아무리 창조적 노동일지라도 그 노동과정은 노동자로부터 소외되게 됨을 의미한다. 이러한 점에서 만약 “창조적 노동자들이 그들 자신의 프로젝트를 수행하는 대신 고용이나 하청을 찾도록 강제될 경우, 창조적 과정에의 이들의 참여는 변질”될 것이라고 주장된다(Vivant, 2013: 59). 물론 창조적 노동자의 창의성은 특허 등을 통해 지적재산권으로 보호될 수 있을 것이다. 그

7) 이러한 점에서 플로리다(2011: 484)는 “만일 인간 창조성을 개발하는 것이 경제 성공의 열쇠라면, 창조적인 일을 그다지 많이 하지 않는 대규모의 노동계급과 서비스계급의 사람들을 보유하는 것은 자원을 낭비하는 것 같다”고 주장한다.

러나 노동자의 창의성은 고용된 기업의 소유가 되며, 힘이 약한 소기업들의 창의성은 대기업에 의해 탈취될 수 있다. 이러한 점에서 플로리다는 자신이 정치경제학적 관점에서 “실물 경제가 대중을 어떻게 착취하는지 보지 못한 채 여전히 신경제를 조장하는 지루한 엘리트주의자”라는 비판이 있음을 자인한다. 그러나 플로리다에게 이러한 비판은 ‘이상하게’ 들릴 뿐이고, 그는 “인간의 창조성이 경제성장의 근본 원천”이며 “모든 개개인인 어느 정도 창조적”이라는 주장을 되풀이한다(플로리다, 2008: 37~38).

5. 창조산업의 유형화와 현실적 한계

창조산업의 개념과 유형은 창조경제·창조도시 이론가들보다는 주로 관련 정책의 입안 및 시행 과정에서 제시되었다. 창조산업이 국가의 정책으로 처음 제시된 것은 1994년 호주에서 발행한 『창조국가(creative nation) 보고서』로 추정되지만, 이 용어가 널리 사용된 것은 영국에서 1997년 집권한 블레어의 신노동당 정부가 ‘창조적 영국(Creative Britain)’이라는 가치를 내걸고 문화·미디어·스포츠부(DCMS: Department of Culture, Media and Sport)를 창설하게 된 것을 계기로 한다. DCMS가 1998년 작성·발표한 『창조산업전략보고서(The Creative Industries Mapping Document)』에 의하면, 창조산업이란 “개인의 창조성과 기술, 재능 등을 활용해 지적재산권을 설정하고 이를 소득과 고용창출의 원천으로 하는 산업”으로 정의된다. 즉, 창조산업은 창조적 자산(즉, 창조자본) 또는 지식 자산을 활용하여 잠재적 부와 일자리를 창출할 수 있는 산업 부문을 지칭한다.

케이브스(Caves, 2000)는 영국정부의 이러한 정의가 다소 임의적이라고 지적하고 창조산업을 구체적인 세부 부문들로 규정하고자 한다. 즉, “창조산업은 문화, 예술, 여가 가치를 포함하는 재화와 서비스를 제공하는 산업으로 서적 및 잡지 출판, 예술, 공연예술, 음악, 영화, TV, 패션, 게임

등을 포함한다”고 정의하고, 그 고유한 7가지 특징으로 다음과 같은 사항들을 열거했다. 즉, 창조산업은 수요가 불확실하며(수요의 불가지성), 창조산업의 노동자들은 그들이 생산한 제품 자체의 예술성을 중요시하고(예술을 위한 예술), 일부 창조적 제품 생산에는 매우 숙련된 작업이 혼합되며(혼합적 작업조직), 노동자의 기술이나 작업의 질은 수직적으로 분화되고(A급/B급 분화, 즉 기술의 수직적 분화), 제품을 통한 신속한 수익 실현이라는 문제와 관련하여 창조산업의 시간 조정은 필수적이며(수익실현의 신속성), 창조적 산업의 제품은 지적 재산권이라는 측면과 공공자산으로서 예술적 가치라는 측면에서 영속적이다(영원한 예술)(김동완, 2008).

1990년대 말 영국에서 새로운 경제성장 전략으로 시작된 창조산업 정책은 다른 정부나 국제기구들에 의해 채택되게 되었다. 예로 EU에서 2010년 발간한 『문화·창조산업의 잠재력 열기(Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries)』라는 녹색(Green Paper)은 창조성을 창조를 위한 핵심 요인이며 탈산업경제의 성장엔진이라고 제시하면서, 문화·창조산업을 경제성장과 사회복지를 위한 핵심 요인으로 정의한다. 또한 유엔 산하의 무역개발협의회(UNCTAD)는 2004년 6차 각료회의에서 창조산업을 ‘예술적 성향이 강한 활동’이라고 규정한 개념을 확장하여, 2010년에는 “지식 자산을 많이 활용하여 가능한 한 많은 시장에 상징물을 생산하는 모든 경제활동”이라고 정의하게 되었다(UNCTAD, 2010: 7~8). 이러한 정의에 바탕을 두고 UNCTAD는 창조산업은 창조적인 콘텐츠와 경제적 가치로 구성되며, 시장을 통해 산출된 유형의 생산물과 무형의 지적·예술적 서비스를 포함한다고 규정한다. 특히 창조산업은 무역과 지식재산권을 통해 수출입을 창출하는 지식기반 활동에 기초하며, 세계 무역에서 새로운 동인으로 작용하고 있다고 서술했다.

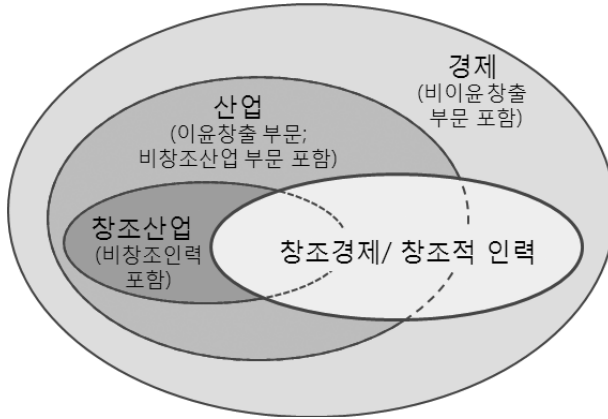
그 외에도 많은 연구와 보고서들은 창조산업이 경제발전에 미친 영향을 긍정적으로 검토하면서, 국가나 도시·지역의 경제 발전을 위한 새로운 전략으로 창조산업을 강조하게 되었다. 그러나 앞서 논의한 바와 같은 창조경제 이론과 특정 국가나 도시·지역의 창조산업 정책은 직접적인

관계를 가지지 않는 것처럼 보인다. 즉, 이들은 각각 자신의 이론적 및 정책적 관점에서 창조경제 또는 창조산업을 정의하고 이들이 국가나 도시·지역 발전을 위한 담론의 중심이 되도록 했다. 이러한 점에서 서유럽 국가들의 공식적 정치 담론들은 “현대 자본주의가 예술과 문화의 상징적 생산으로부터 경제적 가치를 도출하는 이데올로기적 전환을 성공적으로 수행했다”고 주장한다(Vivant, 2013: 58에서 인용). 그러나 창조경제의 개념과 마찬가지로 창조산업을 정확히 무엇을 의미하며 구체적으로 어떤 일자리(직업)로 구성되는가에 대한 설명은 매우 미흡하다.

창조산업의 개념 규정과 관련하여 우선 지적되는 문제는 창조산업을 그 자체로 개념 규정할 경우와 창조경제 및 창조계급(또는 창조적 인력이나 직업)과 관련지어 이해할 경우 간에 상당한 차이가 있다는 점이다. 창조산업은 기본적으로 창조적 재화와 서비스를 생산할 때 공식적 조직(기업)을 통한 경제활동과 이윤추구를 목적으로 하지만, 창조경제나 창조계급(즉, 창조적 직업 또는 일자리)에는 이윤을 추구하지 않는 비공식적(개인적·비이윤적) 경제 활동도 포함하는 것으로 이해된다(<그림 3>). 이러한 점에서, 예로, 프랫과 휴턴(Pratt and Hutton, 2013)은 창조경제의 개념은 창조산업이라는 용어보다도 더 포괄적으로 이윤을 목적으로 공식적 및 사적(시장) 부문 활동뿐만 아니라 비이윤 경제, 비공식적·공적(정부) 지원 경제활동을 포함하며, 따라서 창조경제는 한정된 산업적 또는 직업적 분류를 가지지 않는다고 주장한다.

또한 이 문제와 관련하여, 창조적인 사람 또는 인력(즉, 창조계급)을 어떻게 규정할 것인가의 문제도 제기된다. 창조계급은 창조산업에 종사하는 사람뿐만 아니라 창조산업 아닌 다른 산업이나 또는 어떠한 공식적 산업 부문에도 종사하지 않지만 창조적인 일(또는 작업)을 하는 사람을 포함한다. 이 문제는 창조경제를 어떻게 규정할 것인가의 문제로 이어진다. 창조경제에 관한 연구자들은 창조적 노동자가 어떤 산업에 종사하는 가라는 점보다 어떤 작업을 하는가에 더 많은 관심을 둘 수 있다. 예로 플로리다는 명목상 직업의 관점에서 창조경제를 규정한 반면, 호킨스는

<그림 3> 창조산업, 창조경제, 창조적 인력



창조산업을 망라하여 창조경제를 규정한다. 마커슨 외(Markusen et al., 2008)를 포함하여 창조경제에 관한 연구자들은 창조적 노동자가 어떤 산업에 종사하는가라는 점보다 어떤 작업을 하는가에 더 많은 관심을 두고 있다.

뿐만 아니라 이윤 추구를 목적으로 하는 공식적 산업 일반에서, 창조적 인력은 창조산업에만 종사하는 것이 아니라 비창조산업 부문들에도 종사한다. 예로 영국의 경우, 2010년 총고용에서 창조인력의 비율은 5.1%이며, 이들은 창조산업뿐만 아니라 비창조산업 부문들에도 종사하고 있다(<표 2>). 뿐만 아니라 창조산업으로 분류되는 부문들 내에도 창조인력과 함께 지원인력(또는 비창조적 인력)이 고용되어 있다. 특히 여기서 문제가 되는 점은 비창조산업에 고용된 창조인력이 창조산업 내 창조인력보다 절대적으로 더 많다는 점이다. 또한 2009년에 비해 2010년에는 총고용의 성장률(0.74%)에 비해 총 창조인력의 성장률(3.66%)이 상당히 더 높았지만, 비창조산업에서 창조인력의 성장률(6.24%)이 창조산업 내 창조인력의 성장률(0.24%)에 비해 훨씬 더 높았다.⁸⁾ 이러한 사실은 창조인력의 절반 이상이 비창조산업 부문들에서 일하고 있으며, 비창조산

<표 2> 영국의 창조인력 고용 변화

(단위: 1,000명, %)

		2009	2010	성장률
창조산업	창조인력	476	477	0.24
	지원인력	404	420	3.85
비창조산업에서 창조인력		563	601	6.24
총 창조인력		1,443	1,498	3.66
총 고용		28,905	29,121	0.74
창조인력 비율		4.9	5.1	-

자료: De Propris(2013: 27).

업 부문들에 종사하는 창조인력의 성장률이 (특히 경제위기 상황에서) 경제(특히 고용)에 더 큰 기여를 함을 알 수 있다. 따라서 창조산업 육성을 명분으로 대규모 문화 인프라를 구축하기보다 창조인력에 대한 직접적 지원이 더 큰 효과를 가질 것으로 추정된다.

다른 한편, 창조산업이 무엇인가라는 의문은 창조산업으로 분류되는 산업의 세부 부문들로 해명될 수 있다. 일반적으로 창조경제의 핵심 산업은 연구개발, 출판, 소프트웨어, TV와 라디오, 디자인, 음악, 영화, 광고, 건축, 공연예술, 비디오 게임, 패션, 미술 등을 포함하는 것으로 이해된다(Hokins, 2001; 플로리다, 2011). 창조산업 정책에서도 비슷한 유형의 세부 부문들이 포함되지만 약간의 차이가 있다. UNCTAD가 제시한 사례들에 의하면(<표 3> 참조), 창조산업 정책을 선도했던 영국의 DCMS의 경우, 광고, 건축에서부터 비디오·컴퓨터 게임에 이르는 13개 산업을 창조산업으로 분류했다.⁹⁾ 세계지적재산권기구(WIPC)가 제시한 바에 의하

8) 이 시기는 미국의 서브프라임 모기지 사태로 세계적인 금융위기가 발생하고, 영국 경제도 이에 상당한 충격을 받았다. 프로프리스(De Propris, 2013)는 영국의 경제적 위기 상황에서 창조인력의 고용이 총고용에 비해 어떻게 변하는가를 분석하기 위해 이 자료를 제시했다.

9) UNCAD(2010, 5)의 해석에 의하면, 영국정부가 이러한 산업들을 “창조산업으로 분류하는 것을 선호했으며, 이는 명백히 ‘문화’라는 단어가 내포하는 문화적 함축성을 피하기 위한 조치”라고 할 수 있다.

<표 3> 창조산업의 유형화

영국 DCMS (문화·미디어·스포츠부)	WIPO (세계지적재산권기구)	Concentric Circles (동심원 모형)	UNCTAD (유엔 무역개발협의회)
a. 광고 b. 건축 c. 미술품 및 고미술 d. 공예 e. 디자인 f. 패션 g. 영화 h. 음악 i. 공연예술 j. 출판 k. 소프트웨어 l. 텔레비전·라디오 m. 비디오·컴퓨터 게임	1) 핵심 저작권 산업 a. 광고 b. 저작권 관리 단체 c. 영화, 비디오 d. 음악 e. 공연 예술 f. 출판 g. 소프트웨어 h. 텔레비전, 라디오 i. 비주얼, 그래픽 예술 2) 상호의존적 저작권 산업 j. 레코딩 재료 k. 가전제품 l. 악기 m. 논문 n. 복사기, 사진장비 3) 부분적 저작권 산업 o. 건축 p. 의류 및 신발 q. 디자인 r. 패션 s. 가사용품 t. 장난감	1) 핵심 창조 예술 a. 문학 b. 음악 c. 공연예술 d. 시각예술 2) 그 외 핵심 문화산업 e. 영화 f. 박물관, 도서관 3) 광의의 문화산업 g. 문화유산 h. 출판 i. 음원산업 j. 텔레비전, 라디오 k. 비디오·컴퓨터 게임 4) 관련 산업 l. 광고 m. 건축 n. 디자인 o. 패션	1) 유산 a. 문화현장(유적, 박물관, 도서관, 전시회) b. 전통문화(공예, 축제) 2) 예술 c. 시각예술(그림, 조각, 사진, 골동품) d. 공연예술(라이브 음악, 연극, 오페라, 춤, 서커스 등) 3) 미디어 e. 출판, 인쇄매체(책, 신문) f. 시청각 기재(영화, TV, 라디오 방송) 4) 기능적 창조 g. 디자인(인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감) h. 창조서비스(건축, 광고, 창조 R&D, 문화, 레크레이션) i. 뉴미디어(소프트웨어, 비디오 게임, 디지털콘텐츠)

자료: UNCTAD(2010); 차두원·유지연(2013: 19).

면, 창조산업은 창의성이 구현된 형태인 지적 재산권에 초점을 두고 핵심 저작권 산업, 상호의존적 저작권 산업, 부분적 저작권 산업으로 중분류되고 이들은 다시 세부 부문들로 구분된다. Throsby(2001)가 제시한 동심원 모형은 창조적 아이디어는 음성, 텍스트, 이미지 형태로 핵심 창조 예술 영역에서 발생하고, 이러한 아이디어들은 광의의 문화산업과 관련 산업으로 동심원적으로 영향을 미치는 것으로 이해하고, 핵심 창조예술,

그 외 핵심 문화산업, 광의의 문화산업, 관련산업으로 분류했다. UNCAD는 이러한 유형 구분들을 종합적으로 고려하여,¹⁰⁾ 창조산업을 크게 유산, 미디어, 기능적, 창조물 등 4개 유형으로 증분류하고, 이들을 다시 9개로 세분했다.

이와 같이 창조산업에 포함되는 세부 부문들의 설정도 연구자나 정책 입안가에 따라 다르게 나타난다. 이 점에 대해, 마커슨 등(Markusen et al., 2008)은 “일반적으로 창조산업의 적절한 범위가 무엇인가에 관한 연구 합의를 하기는 매우 어렵고, 많은 연구자들은 기존 산업분류가 창조기업을 정확히 확인하기에 충분한 정보를 제공하는가에 대해서도 회의적”이라고 주장한다. 특히 이들은 창조경제와 창조산업을 어떻게 규정하는가에 따라 창조산업에 포함되는 세부 부문들도 달라진다고 주장하고, 플로리다를 포함하여 대부분의 연구자들은 창조경제 또는 창조산업에 과학, 공학, 컴퓨터, 교육 등을 포함시키지만, 이들은 이러한 세부 부문들을 포함시키지 않는다고 주장한다. 이와 같이 창조산업의 부문 구성은 연구자에 따라 다소 다르다고 할지라도 <표 3>에서 볼 수 있는 것처럼 새로운 부문들이 추가되어 전체적으로 증가하는 경향을 보인다. 그러나 창조산업에 포함되는 부문들의 확대는 결국 창조산업이 외형적으로 발전한 것처럼 보이도록 할 수 있다.

이러한 창조산업의 세부 부문 구성을 일단 받아들이는다고 할지라도, 부문별 구성비 현황을 살펴보면 몇 가지 문제점을 확인할 수 있다. 우선 창조산업은 다양한 부문들을 포함하지만, 실제 창조산업 시장은 큰 비중을 차지하는 몇몇 특정 부문들에 의해 지배된다고 할 수 있다. 호킨스(Hokins, 2001)는 창조산업을 연구개발(R&D), 출판, 소프트웨어에서부터 패션과 미술에 이르는 15개 분야로 망라하고, 1999년 세계의 각 부문별

10) UNCTAD(2010)은 이에 추가하여 ‘유럽 특히 영국의 중요한 문화연구 전통에서 비롯된 문화산업에 대한 전형적인 접근 방식’으로 상징적 텍스트(symbolic text) 모형을 추가한다. 이 모형은 한 사회의 문화가 형성·전달되는 과정을 산업생산, 영화, 방송, 언론과 같은 다양한 미디어를 통한 상징적 텍스트와 메시지의 분배와 소비로 묘사한다.

<표 4> 창조경제의 핵심 산업들(1999년)

(단위: 10억 달러)

구분	총계	R&D	출판	소프트웨어	TV, 라디오	디자인	음악	영화	장난감·게임	광고	건축	공연예술	공예	비디오 게임	패션	미술
세계	2,240	545	506	489	195	140	70	57	55	45	40	40	20	17	12	9
미국	960	243	137	325	82	50	25	17	21	20	17	7	2	5	5	4
%	44.6	27.1	66.5	42.1	35.7	35.7	29.8	38.2	44.4	42.5	17.5	10.0	29.4	41.7	44.4	42.8

자료: Hokino(2001: 116), 플로리다(2011: 97)에서 재인용.

시장규모와 미국의 점유율을 제시했다. 플로리다는 직업(일자리)의 관점에서 창조경제를 규정하면서도, 창조경제의 핵심 산업으로 호킨스의 이러한 창조산업 유형 구분을 인용하고 있다(<표 4>). 이 자료에 의하면, 세계의 창조산업 시장에서 연구개발, 출판, 그리고 소프트웨어 산업이 차지하는 비중은 각각 24.3%, 22.6%, 그리고 21.8%로, 3개 부문이 전체의 68.8%를 차지한다. 이 부문들은 사실 기존의 첨단기술산업 또는 지식기반산업의 발달이나 지역 혁신과 관련하여 이미 많은 관심을 받고 있는 것들이라는 점에서, 구태여 창조산업이라는 이름으로 새롭게 강조될 필요가 있는가라는 의문을 제기하도록 한다.

뿐만 아니라 <표 4>에서 제시된 바와 같이, 세계의 창조산업에서 미국은 건축, 공연예술을 제외하고 거의 모든 부문들에서 30%에서 60%에 달하는 큰 몫을 차지했다. 미국이 세계경제에 미치는 영향이 점차 감소되는 추세에서, 창조경제 또는 창조산업에 대한 강조는 결국 미국 주도적인 산업구조를 지속시키기 위한 것이라고 추정될 수 있다. 창조산업에서 몇몇 특정 부문들이 큰 비중을 차지한다는 사실은 2000년대에도 지속된다. UNCTAD가 제시한 창조산업의 부문별 수출 자료에 의하면, 연구개발과 소프트웨어를 포함하는 ‘기능적 창조’ 부문들이 가장 큰 몫을 차지할 뿐만 아니라 성장률도 다른 부문들에 비해 월등히 높았다(<표 5>). UNCTAD가 분류한 창조산업의 유형 구분은 이론가들의 분류와는 다소 다르지만, 기능적 창조 부문의 수출은 전체 창조산업의 수출에서 2002년 72.7%를 차지했으며, 2008년에는 78.8%로 증가했다.

< 표 5 > 세계 창조산업 분야별 수출 현황

2002				2008			
구분	금액 (100만 달러)	창조산업 수출 내 구성비(%)	전체 수출에서 구성비(%)	구분	금액 (100만 달러)	창조산업 수출 내 구성비(%)	전체 수출에서 구성비(%)
창조산업 계	267,175	100.00	7.31	창조산업 계	592,079	100.00	7.53
유산	25,007	9.36	0.76	유산	43,629	7.37	0.51
예술	25,109	9.40	0.44	예술	55,867	9.44	0.38
미디어	43,960	16.45	1.35	미디어	75,503	12.75	0.33
기능적 창조	194,283	72.72	6.06	기능적 창조	454,813	78.82	6.62

자료: UNCTAD(2010: 185).

그러나 문제는 연구개발, 소프트웨어, 출판 산업 등은 실제 창조적 인력보다는 비창조적 지원 인력이 큰 비중을 차지하고 있을 것으로 추정된다는 점이다. 또한 창조산업의 핵심 부문들의 비창조적 인력이나 그 외 창조산업 부문들에 종사하는 많은 인력들은 실제 쾌적한 작업 및 생활 환경을 향유하기보다는 매우 열악한 조건들을 감수하고 있다는 점이 지적될 필요가 있다. 사실 창조도시라고 분류될 수 있는 대도시들에서 창조산업은 생산 및 작업 조건과 관련하여 어떤 경향성, 즉 ‘유연성’에 기반을 둔 임시고용, 개인화, 불확실성이 확산되고 있다(Scott, 2006). 출판산업, 예술산업 등 창조산업의 여러 부문들은 독특한 제품들의 생산에 따라, 프로젝트에 기반을 둔 작업을 하게 되며, 이러한 작업은 위험-담지적이고 성공이 불확실하고, 또한 프로젝트 비용, 특히 노동비용을 줄일 목적으로 하청이나 외주를 통해 외부화된다. 창조산업의 많은 부문들이 창조적 생산관리를 위해 유사한 조직 개념을 채택하고 있다. 예로, 영국이나 프랑스의 공공 TV방송 기관과 같은 대기업들은 외주와 하청 체계에 바탕을 두고 그들의 생산을 관리한다. 피고용자에게 이러한 유형의 조직은 작업 습관의 개인화, 비정규화, 그리고 작업환경의 탈정치화를 촉진한다(Vivant, 2013: 59).

창조산업 부문들에서 흔히 나타나는 고용의 비정규화는 자영, 프리랜스, 일시 및 임시 고용뿐만 아니라 파견근무, 사내 하청 등 다양한 형태를 취한다. 이로 인해 창조산업의 여러 부문들에 종사하는 비창조적 인력뿐만 아니라 일부 창조 인력들도 일자리의 기회와 질, 일정, 소득 등이 매우 불확실하고, 이로 인해 강제적 네트워크, 새로운 기능훈련, 빈번한 계약 갱신 등의 상황에 대처해야만 한다. 고용의 비정규화, 유연한 작업 일정, 그리고 소득 감소로 이어지는 불확실성 및 불안정성은 노동자 개인과 가족들에게도 많은 문제를 유발하게 된다. 그러나 노조 활동과 그 외 집단적 행동은 더 이상 인정되지 않는다. 반면 이러한 불확실성과 불안정성을 해소하기 위해, 창조산업에 종사하는 인력들은 창의성을 위한 개인적 시간을 가지기보다 오히려 사회적 네트워크에 민감하게 된다. 왜냐하면 창조산업의 여러 부문에서 제공되는 일자리는 흔히 비공개적으로 모집되며, 이로 인해 일자리 기회의 확보를 위해 네트워크와 기풍(ethos)에의 참여는 필수적이고, 어떤 집단에 속하지 않을 경우 일자리 시장에서 배제되기 때문이다.

창조산업의 여러 부문들을 특징짓는 노동계약의 유연성은 고용주와 노동자 간 관계를 변화시킨다. 노동시간과 일정, 최저임금 등은 더 이상 노사협약을 통해 설정되지 않으며, 주로 개별적 계약관계로 결정된다. 지속적으로 고용되기 위해 노동자들은 노동 일정의 유연화에 따른 불규칙적인 장시간 노동, 자기 착취적 노동 관행에 익숙해져야 한다. 노동의 가격은 최저임금 규제를 받지 않는다. 경쟁적 일자리 시장에서 노동자의 가치는 사실 노동자의 창의성보다는 수요자가 인식하는 명성에 더 많이 좌우된다. 이런 유형의 창조산업 부문들(예로 영화산업, 예술공연 등)에서 승자는 모든 것을 가지지만, 중하위 노동자들은 요구된 기능에 맞추어아만 살아남아 계속 일자리를 구할 수 있게 된다. 이러한 상황에 대해 노동자들은 불만을 표출할 권리를 포기해야 한다. 따라서 창조경제·창조도시에서 무엇보다도 중요한 것은 (창조)도시에 대한 권리를 회복하는 것이라고 할 수 있다(Novy and Colomb, 2012; 정성훈, 2012).

6. 결론

창조경제 및 관련 개념들이나 정책들은 오늘날 자본주의 경제의 발달을 반영한 것이라고 할 수 있다. 즉, 서구 선진국들을 중심으로 탈산업화가 촉진되면서 대규모 물질 소재의 투입과 산출에 기반을 둔 포드주의 축적체제에서 인간의 지식과 아이디어 그리고 사회문화적인 비물질적 자산이 경제발전의 새로운 추동력이 된 포스트포드주의 축적체제(또는 유연적 축적체제)로 전환이 이루어지게 되었다. 이러한 전환적 계기에 영국과 미국을 비롯한 서구 선진국들은 창조경제 또는 창조도시 정책을 선도해왔으며, 랜드리, 플로리다 등은 이를 이론적으로 뒷받침할 수 있는 연구를 진척시켜왔다.

이러한 정책이나 이론들은 창조경제 또는 창조산업이 침체된 국가나 도시 경제를 활성화시키고, 나아가 세계경제를 견인하는 주요한 역할을 할 것으로 기대하고 있다. 실제 이러한 창조경제나 창조산업이 도시나 국가의 경제 발전에 어느 정도 기여했는가에 대한 의문은 경험적 분석을 통해 확인되어야 할 것이다. 그러나 현실 분석에 앞서, 우선 창조경제 또는 창조산업 이론이나 정책 담론이 개념적으로 심각한 한계를 가지고 있지 않은가, 또는 현실적 상황을 개념적으로 어느 정도 진정하게 반영하고 있는가에 대한 고찰이 필요하다고 하겠다. 이 논문은 이러한 점에서 창조경제, 창조성, 창조산업에 관한 논의에서 추출될 수 있는 주요한 개념적 논제들을 비판적으로 고찰하고자 했다.

연구 결과로 지적될 수 있는 주요 개념적 논제들과 이에 내재된 한계 또는 문제점들을 비판적으로 서술하면 다음과 같다. 창조경제는 한편으로 산업사회 이후 나타나는 새로운 사회경제체제로의 패러다임적 전환이라고 할 수 있으며, 다른 한편 직접적 계기로 보면 이른바 ‘문화적 전환’의 연장선상에 있는 것으로 파악된다. 그러나 창조경제 이론은 이러한 패러다임적 전환 또는 문화적 전환에서 창조경제가 어떤 메커니즘에 의해 추동되게 되었으며, 또한 현재 어떤 생산체계와 노동과정 등을 통

해 전개되고 있는가에 대한 설명이 매우 미흡하다. 달리 말하면, 창조경제로의 전환은 창조성을 통해 자본주의 경제의 구조적 한계를 극복하기 위한 ‘창조성 조정(creativity fix)’이라고 할 수 있다. 창조경제와 이를 구체적으로 구현하는 창조산업에 관한 연구는 이러한 창조성 조정을 추동하는 특정한 생산체제와 노동과정 등의 메커니즘을 체계적으로 설명할 수 있어야 한다.

이러한 작동 메커니즘에 대한 규명과 더불어 중요한 과제는 창조경제 및 관련 개념들을 명확하게 규정하는 작업이다. 이 개념들에 관한 정책과 이론적 논의들이 본격화된 것은 10여 년에 불과하고, 따라서 지금도 많은 논의들이 진행 중에 있다고 할 수 있다. 이와 같이 관련 개념들의 불명확함에도 불구하고, 연구자들이 모두 동의하는 점은 창조경제란 창조성에 바탕을 둔 경제라는 점이다. 그러나 창조경제 이론가들은 인간 창조성의 가치를 주로 시장에서의 경쟁력으로 이해·강조하면서, 상호협력과 신뢰와 같은 공동체적 관계의 중요성은 무시하거나 심지어 부정한다. 반면 창조성에 대한 이러한 신자유주의적·개인주의적 개념화에도 불구하고, 관련 이론가들이 창조성을 모든 인간이 가지는 잠재력이며 ‘위대한 평등 기계’라고 강조하는 것은 궁극적으로 창조경제 정책이나 창조계급의 역할로 인해 발생하는 사회공간적 불평등을 정당화하거나 은폐하기 위한 이데올로기라고 할 수 있다.

끝으로 창조경제를 직접 구현하는 창조산업은 기본적으로 창조성을 전제로 한다고 할지라도, 그 범위와 동질성을 확인하기 어려울 정도로 다양한 부문들을 포함한다. 뿐만 아니라 창조산업은 그 범위가 창조경제 또는 창조인력의 직장(일자리)과 일치하지 않기 때문에 발생하는 유형화의 한계를 내포하고 있다. 즉, 창조경제는 공식적 이윤추구적 창조산업의 범위를 넘어서 비공식적 비이윤추구적 창조 활동도 포함한다. 창조인력은 이러한 창조산업뿐만 아니라 비창조적 산업에도 종사할 수 있고, 또한 창조산업은 창조적 인력뿐만 아니라 비창조적 지원인력들도 포함한다. 따라서 창조경제 또는 창조성의 발전을 추구하는 정책은 창조산업

에 대한 지원보다는 창조 인력을 지원해야 한다. 그러나 실제 창조산업에 종사하는 비창조적 인력(일부 창조적 인력도 포함하여)은 노동의 유연성을 명분으로 부가되는 매우 불확실하고 불안정한 조건에 처해 있다.

이러한 개념적 논제들에 대한 비판적 성찰은 인간의 창의성에 바탕을 둔 창조경제 전체를 부정하기보다는 신자유주의적 정책이나 담론에 의해 왜곡된 개념화를 벗어나서 진정하게 인간의 창의성을 해방시킬 수 있는 탈신자유주의적·탈자본주의적 창조경제의 대안을 추구하도록 한다.

❖ Abstract

Creative Economy, Creativity, and Creative Industry:
Conceptual Issues and Critique

Choi, Byung-Doo

This paper reconsiders critically some conceptual issues of creative economy developed on the basis of human creativity, and of creative industry as actual forms of creative economy. It first looks into the context of the rise of creative economy theory which has been often ignored, and then reexamines critically major conceptual issues of creative economy, creativity and creative industry. Through this reconsideration, this paper argues that theory of creative economy, especially suggested by Florida, lacks for concrete explanation on the process of transformation to, and operation of, creative economy, that is, what kind of production system and of labor process have promoted actually creative economy; that a vague and dubious definition and excessively normative elucidation of creativity of creativity leads to an ideology that policy or discourse on creative economy would legitimate the actually operating mechanism of present economy of capitalism and the dominant status of the so-called creative class; and that the concept of creative industry which includes a number of sectors has a limitation of its classification in relation to creative economy and creative employment, and several sectors of creative industries have revealed serious problems of actual labor process due to its flexibility.

Keywords: creative economy, creativity, creative industry, creativity fix, R. Florida

참고문헌

- 강병수. 2009. 『창조계급과 창조도시 전략: 대전시를 중심으로』. 《한국지역개발학회지》, 21(1), 1~12쪽.
- 구문모. 2005. 『서울시 창조산업의 경제적 성과와 집적화에 대한 일고찰』. 《한국지역개발학회지》, 17, 223~250쪽.
- 김동완. 2008. 『규모의 지리 측면에서 바라본 창조적 계급과 도시 창조성: 도시 창조성의 재구성과 도시 정책적 시사점』. 《공간과 사회》, 29, 148~175쪽.
- 김용일·이주형. 2011. 『도시 창조성의 지역별 특성 및 영향 요인에 관한 연구』. 《한국지방자치연구》, 13(2), 1~23쪽.
- 김준홍. 2012. 『Richard Florida의 창조도시 이론의 한국적 수용에 대한 비판적 고찰: 창조 계층의 장소 선택을 중심으로』. 《문화정책논총》, 26(1), 31~51쪽.
- 랜드리, 찰스(C. Landry). 2005. 『창조도시』. 임상오 역. 해남; Landry, C. 2000. *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. London: Comedia.
- 사사키 마사유키(佐佐木雅辛). 2004. 『창조하는 도시: 사람, 문화, 산업의 미래』. 정원창 역. 소화; 佐佐木雅辛. 2001. 『創造都市への挑戦-産業と文化の息づく街へ』. 岩波書店.
- 신성희. 2006. 『창조계급 및 창조도시들의 분포 특성과 창조적 도시 조성 방안의 시사점: 미국과 한국 도시들을 사례로』. 《공간과 사회》, 25, 80~98쪽.
- 이용숙·최정인. 2012. 『싱가포르의 창조도시 정책에 대한 비판적 소고』. 《공간과 사회》, 22(2), 5~37쪽.
- 인천발전연구원. 2006. 『창조적 인력이 모이는 장소의 특징과 사례』.
- 임상오·전영철. 2009. 『창조도시 담론의 쟁점과 재정학적 시사점』. 《재정정책논집》, 11(3), 157~190쪽.
- 임형섭. 2010. 『창조산업의 경제적 고찰과 광주 창조산업 육성』. 《광주연구》, 2010 봄호, 1~17쪽.
- 정성훈. 2012. 『‘창조도시’와 ‘문화도시’에 대한 인문적 비판』. 《시대와 철학》, 23(1), 386~408쪽.
- 차두원·유지연. 2013. 『창조경제 개념과 주요국 정책 분석』. 한국과학기술기획평가원.
- 플로리다, 리처드(R. Florida). 2008. 『도시와 창조 계급』. 이원호·이중호·서민철 역. 푸른길; Florida, R. 2005. *Cities and the Creative Class*, London: Routledge.
- _____. 2011. 『신창조 계급』(개정판). 이길태 역. 북콘서트; Florida, R. 2000. *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books. (번역 초판은 이길태 역, 2002, 『창조적 변화를 주도하는 사람들』, 전자신문사).
- 하비, 데이비드(D. Harvey). 2007. 『신자유주의』. 최병두 역. 한울; Harvey, D. 2005.

A Brief History of Neoliberalism. Oxford U.P.

한상진. 2008. 「사회적 경제모델에 의거한 창조도시 담론의 비판적 검토: 플로리다, 사사키, 랜드리 의 논의를 중심으로」, 《ECO》, 12(2), 185~206쪽.

野村總合研究所 總合研究本部. 1990. 『創造の戰略: 創造化時代のマネジメント・ノウハウ』. 野村總合研究所總合研究本部編.

Amin, A. and Thrift, N. 2007. "Cultural-economy and cities." *Progress in Human Geography*, 31(2), pp. 143~161.

Bontje, M. and Musterd, S. 2009. "Creative industries, creative class and competitiveness: Expert opinions critically appraised." *Geoforum*, 40, pp. 843~852.

Caves, R. E. 2000. *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce.* Harvard University Press.

De Propriis, L. 2013. "How are creative industries weathering the crisis?" *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society*, 6, pp. 23~35.

European Commission. 2010. *Green paper: Unlocking the potential of cultural and creative industries.* Bruxelles: European Commission.

Florida, R. 2005. *The Flight of The Creative Class: The New Global Competition For Talent.* New York: Harper Business.

Gibson, C. and Kong, L. 2005. "Cultural economy: a critical review." *Progress in Human Geography*, 29(5), pp. 541~561.

Ho, K. C. 2009. "The neighbourhood in the creative economy: policy, practice and place in Singapore." *Urban Studies*, 46(5&6), pp. 1187~1201.

Howkins, J. 2001. *The Creative Economy: How People make Money from Ideas.* Penguin.

Krätke, S. 2010. "'Creative cities' and the rise of the dealer class: a critique of Richard Florida's approach to urban theory." *International Journal of Urban and Regional Research*, 34(4), pp. 835~853.

Markusen, A. and Schrock, G. 2006. "The artistic dividend: urban artistic specialization and economic development implications." *Urban Studies*, 43(10), pp. 1661~1686.

Novy, J. and Colomb, C. 2013. "Struggling for the right to the (creative) city in Berlin and Hamburg. New urban social movements, new 'spaces of hope'?" *International Journal of Urban and Regional Research*, 37(5), pp. 1816~1838.

Peck, J. 2005. "Struggling with the creative class." *International Journal of Urban and Regional Research*, 29(4), pp. 740~770.

_____. 2007. "The creativity fix." *Eurozine*(June 28). <http://www.eurozine.com/articles/2007-06-28-peck-en.html>.

Pratt, A. C. and Hutton, T. A. 2013. "Reconceptualising the relationship between the

- creative economy and the city: learning from the financial crisis.” *Cities*, 33, pp. 86~95.
- Putnam, R. 2000. *Bowling Alone: The collapse and Revival of American Community*. New York: Simon and Schuster.
- Rantisi, N. M., Leslie, D. and Christopherson, S. 2006. “Placing the creative economy: scale, politics, and the material.” *Environment and Planning A*, 38(10), pp. 1789~1797.
- Reese, L. and Sands, G. 2008. “Creative class and economic prosperity: old nostrums, better packaging?” *Economic Development Quarterly*, 22(1), pp. 3~7.
- Scott, A. 2006. “Creative cities: conceptual issues and policy questions.” *Journal of Urban Affairs*, 28(1), pp. 1~17.
- Throsby, D. 2001. *Economics and Culture*. Cambridge: Cambridge U.P.
- UNCTAD. 2010. *Creative Economy: A Feasible Development Option* (UNCTAD. 2013. 창조경제보고서. http://www.mosf.go.kr/_upload/bbs/62/attach/20130621102122539.pdf).
- Vivant, E. 2013. “Creatives in the city: urban contradictions of the creative city.” *City, Culture and Society*, 4, pp. 57~63.
- Wilson, D. and Keil, R. 2008. “Commentary: the real creative class.” *Social and Cultural Geography*, 9(8), pp. 842~847.