

# ICT와 미래창조경제의 나아갈 방향

김 국 진\*

## 차 례

### I. 서 론

### II. 경제성장과 창조경제

1. 창조경제의 개념
2. 신경제론의 한계와 교훈
3. 창조경제의 패러다임

### III. ICT와 미래창조경제

1. 메가트렌드와 미래과제
2. ICT와 지속가능한 성장과 고용
3. 미래창조경제를 위한 ICT의 역할

### IV. 결 론: 지속가능한 창조경제 전략

\* 미디어미래연구소 소장

접수일자 : 2013. 5. 31 / 심사일자 : 2013. 6. 26 / 게재확정일자 : 2013. 6. 27

## I. 서론

글로벌 경제의 성장 패러다임이 창조경제 체제로 변화하고 있다.<sup>1)</sup> 창조경제란, 창의성, 유연성을 확보하여 이를 통해 인적 자산을 극대화하는 경제이다. 창의성, 유연성을 가진 인적 자본은 기존의 경제체제나 교육 체제로서는 불가능하다. 이는 기존 질서의 파괴<sup>2)</sup>, 권위에 대한 도전<sup>3)</sup>을 전제로 하고 있어 기존 사회에서 수용하기에는 용이하지 않다. 그러나 창조경제를 논함에 있어 기존 질서에 포획되지 않은 인적 자본의 양산은 필요조건이다.

전통적인 요소투입에 의한 성장(물적 성장)에서 정보화 및 ICT에 의한 성장(신경제; New economy)으로 질적 변화가 이미 2000년대부터 이뤄지고 있었다. 정보사회 초기에는 ICT를 통한 효율성의 증진의 과정을 거쳐 2000년대 중반 이후 지식·정보에서 창의성(creativity)으로 성장 동인이 변화하면서 창조경제 논의가 대두됐다.

창조경제는 신경제론에 이론적 바탕을 두고 있으며, 에너지·환경·저성장·저출산 등의 문제를 극복하기 위한 지속가능한 성장 측면에서 접근되고 있다.<sup>4)</sup> 창조경제 논의의 핵심 배경은 기술발전, 소득증가, 전통적 경제성장 모형의 한계 극복으로 요약된다. 과학기술과 ICT의 발전 및 확산에 따라 창의성 발현의 수단 및 도구가 개선되었고, 소득증가에 따라 무형가치의 인식과 참여, 활동이 확대되었다. 그런데 대부분의 선진 국가들은 이미 저성장 체제 고착, 실업률 상승, 성장잠재력 하락, 환경/에너지

---

1) 산업사회(산업혁명~1980년대)에서 정보사회(1990년대~2000년대)를 거쳐 창의사회(2010년대~)로 변화하는 것을 의미한다. 경제 패러다임의 변화는 혁명적 충격 또는 슈페터적 혁신(creative destruction)을 통해 이루어진다. 즉, 산업혁명을 통해 산업사회에 진입했던 것처럼, 정보화혁명을 통해 정보사회에 진입할 수 있었던 것이다.

2) 여기에서 파괴를 위한 파괴가 아니라 새로운 건설을 위한 파괴이므로 이는 창의적 파괴로 명명되기도 한다.

3) 여기에서 언급되는 권위는 합법적 권위나 비합법적 권위, 관행마저 포함한다. 즉 '갑을 관계'의 갑에 대한 도전도 포함한다.

4) 단, creative는 창의에 가깝고, 창조는 creation이기 때문에, 창조경제(creative economy)라는 용어는 '창의경제'로 번역하는 것이 원칙적으로 타당한 표현이다. 그러나 창조의 의미가 단순히 無에서 有를 만드는 것뿐만 아니라 '기존의 有'에서 '새로운 有'를 만드는 것도 포괄한다고 본다면, 창조경제로 명명하는 것도 무리는 아니다.

문제, 저출산 문제 등 전통적 경제성장 모형의 한계를 극복할 필요성이 높아졌다는 것이다.

이에 각국에서는 두 가지로 창조경제에 접근하고 있다. 첫째, 창의성 기반 산업을 성장동력화하는 것으로 창조경제를 논의하고 있다. ‘소품종-대량생산 사회’에서 지식정보 사회, 창조사회로의 변화가 이루어짐에 따라 창의성을 기반으로 하는 다양한 상품 및 산업군이 등장하고, 이를 기반으로 새로운 성장동력화 하고 있다. 이는 표준화되고 동질적인 상품에서 창의성을 기반으로 하는 이질적 상품으로 변화하고, 창의성과 차별성이 전제되어야 성공하는 시대가 도래 했다는 것을 의미한다. 기존의 ‘규모의 경제’, ‘완전경쟁/독점시장’에서 창조경제로 변화하면서 ‘차별의 경제’, ‘독점적 경쟁시장’이 주목받고 있다. 창의성을 기반으로 산업군이 빠르게 성장함과 동시에 타 산업에서도 창의성의 중요성이 부각되고 있다. 이에 따라 창조산업을 통한 신성장동력화가 이루어지고 해외 주요국들은 창조산업 육성 정책을 추진하고 있다.<sup>5)</sup> 신경제체제에서는 디지털 경제, ICT 중심의 굴뚝산업 vs. 정보산업이라는 이분법적 구조를 갖고 있었으나, 창조경제에서는 이와 달리 제조업과 서비스 산업의 공존이라는 측면에서 창조산업 육성의 의의를 두고 있다.

둘째, 현재의 글로벌 경제는 ①저성장체제, ②고실업율, ③저출산, ④에너지, ⑤환경 등의 문제에 봉착했다. 이에 대해 스티글리츠(Stiglitz)는 현재 미국 및 글로벌 경제가 창조경제(creative economy)로 전환하고 있는 시기이며, 경제 체제의 위기 극복하기 위하여 패러다임변화가 필요하다고 강조하였다.<sup>6)</sup> 스티글리츠는 “현재 미국 경제가 되살아나는 것처럼 보이는 것이 아니라 위기이전의 시기로 돌아가는 것에 불과”하다고 하며, “문제는 현재의 경제 체제가 감기가 아니라 당뇨”라고 진단하며 패러다임변화 필요성을 제기했다.<sup>7)</sup> 분명히 창의성은 인적자본(Human Capital)을 기반한 지적(知的) 투입요소로서 에너지와 환경 문제를 극복할 수 있는 방안이다. 그런 의미에서 창의성이나 이를 바탕으로 하는 창조경제는

5) 미국 혁신전략보고서, P-Tech, EU의 Europe 2020, 일본의 신성장전략, 제3의길 등이다.

6) Stiglitz, J. E., The Book of Jobs, Vanty Fair. 2012. 1. 20.

7) Denning, S., “Is The US In A Phase Change To The Creative Economy?”, Forbes. 2012. 1. 31.

지속가능한 성장이나 실업률 문제 해결에 접근하는 것이 된다.

영국은 1997년부터 창조산업(creative Industry) 정책을 추진해 왔으며, 2008년 ‘Creative Britain: New Talents for the New Economy’를 통해 창의교육 실시, 일자리 재능 전환, 연구 및 혁신 지원, 자금 및 성장 지원, 지식재산 장려 및 보호, 창조 클러스터 지원, 글로벌 창조허브 구축, 전략 업데이트 등 8개 분야 26개 정책과제를 발표했다(차두원 외, 2013). 특히, 과학, 혁신, 창조산업, 금융산업 등을 주요 성장동력 분야로 적극적으로 추진했다. 미국의 경우 2011년 2월, 미국혁신전략보고서에서 국민의 창조성과 상상력에 대한 투자를 통해 국민들에게 내재된 재능과 특창성을 결집함으로써, 새로운 일자리와 산업을 창출해야 한다고 발표하였다.(차두원 외, 2013). EC는 2010년 3월, ‘Europe 2020’을 발표하고, 스마트 성장, 지속가능 성장, 포괄적 성장이라는 비전을 제시했으며, 특히, 문화와 창조산업의 잠재성에 주목했다.

국내 경제성장 모형은 요소투입 중심으로 생산성 증가에 실패하고 고비용-저효율 구조가 유지되고 있다. 이는 규모의 경제, 범위의 경제, 대량생산체제를 전제하는 재벌 중심의 산업경제 구조로서는 창의성 발현이 곤란하다는 것을 의미한다. 특히 ICT 강국에서 ICT 경쟁력의 하락, 과학기술에 대한 관심 부족 등의 문제와 결부되어 창조경제가 논의되고 있는 시점에서 현 정부는 세계시장 선도를 위한 경제구조 및 성장모형 발굴을 위해 창조경제 모형을 채택했다.

이러한 경제패러다임의 질적 변화가 가져올 결과를 제대로 이해하기 위해서 나아가 바람직한 미래의 창조경제를 위해서, 그리고 ICT의 역할은 무엇인지에 대해서 살펴보고자 한다.

## II. 경제성장과 창조경제

### 1. 창조경제의 개념

창조경제 개념은 호킨스(2001)가 ‘경제활동에 필요한 투입과 산출의 주요한 요소가 토지나 획일화된 노동력이 아닌 창조적 아이디어에 있는 경

제’를 ‘the Creative Economy’로 명명하면서부터 다양하게 정의되어 오고 있다.<sup>8)</sup> 즉, 창조적 행위와 경제적 가치가 결합한 창조적 생산물의 거래(transaction)로 규정한 것이다.<sup>9)</sup>

유엔무역개발협의회(UNCTAD, 2010)는 창조경제(creative economy)의 개념을 ‘사회적 통합, 문화 다양성 인간개발을 촉진시키면서 소득과 고용 창출 및 수출을 증가시키는 경제시스템’으로 정의하고, 창조경제의 핵심은 전통, 예술, 미디어, 실용적 창조 등 창조산업에 있다고 언급했다. 일본 노무라총합연구소(2012)는 ‘가격이 아니라 새로운 부가가치를 창출하는 창조성에 의해 시장으로부터 선택된 제품과 서비스 등으로 이뤄지는 경제’로 정의하고, 패션·식품·지역산품·주거·관광·광고·예술·디자인 등을 창조산업으로 규정했다(유병규, 2013).

국가별·국제기구별로 정책 추진 관점, 관련 산업 발전 정도 및 중요성 등에 따라 창조경제의 개념과 범위가 상이하다. UNCTAD는 개발도상국 경제개발수단, UNESCO는 문화 다양성, UNDP는 전문인력 창의성 개발, ILO는 창조산업과 고용증진, WIPO는 지식재산권, WTO는 GATS 협상 주요의제로 창조산업을 다루고 있다(차두원·유지연, 2013).

국내에서는 창조경제는 아직 개념이 모호하고 정책적 구체성이 결여되어 있다. 이로 인해 창조경제의 개념에 대해 학계와 연구기관은 물론, 정부기관 실무자들이 다양한 주장을 발표했다(곽동균, 2013; 류석상·김주원·오정연·주윤경, 2013; 유병규, 2013).

국내외에서 대두된 창조경제에 관한 논의를 종합해 보면, 협의의 개념과 광의의 개념으로 정리할 수 있다. 우선, 협의적 창조경제 개념은 ‘창조산업 육성을 통한 지속가능한 경제성장과 고용창출이 이루어지는 경제체제’로 정의할 수 있다. 1990년대 중반 문화산업 육성을 위한 논리로 활용되면서 창조산업 및 창조경제의 초기 개념으로 자리 잡았다. 협의적 개념은 개별 산업에 대한 산업진흥 정책 차원에서 논의 및 추진되었지만, 현재 미

8) 창의성이 가장 중요한 자본으로 등장하였다고 할수 있다. creative economy는 어의상 ‘창조적인 경제’라고 봐야 하겠으나 이하에서는 국내에서의 논의의 이해를 돕기 위해 ‘창조경제’로 통일하여 사용하기로 한다.

9) 창조경제=창조적 생산물x거래

국, EU, 일본의 경우 협의적 개념으로 창조경제에 접근하지 않고 있다.

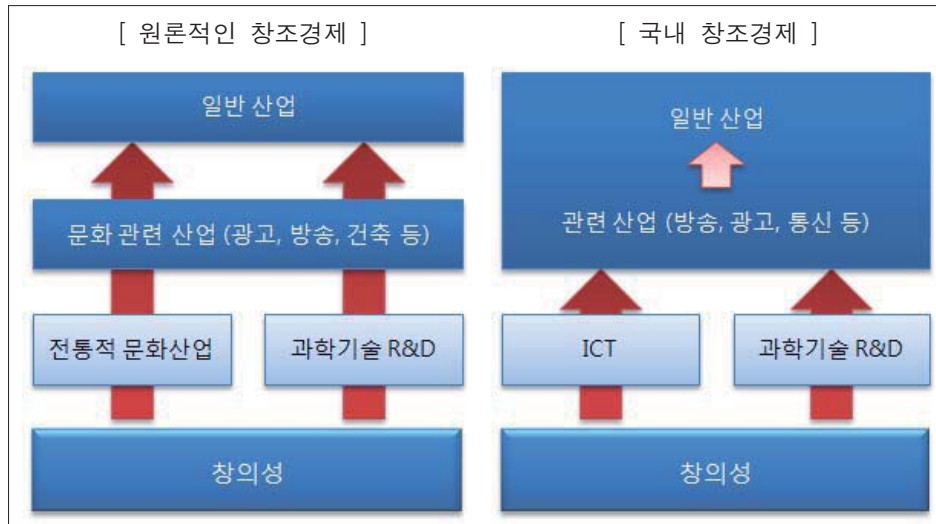
창조경제 개념을 보다 확장시키면 개개인 및 집단의 창의력을 바탕으로 창조산업의 발전 및 타 산업에 대한 융복합화를 통해 경제의 지속가능한 성장과 고용창출을 달성하는 경제를 의미한다. 즉, ‘창의성을 인프라로 하여 창조산업 발전 및 창의성의 확산·융합을 통해 타 산업의 발전을 도모하고 지속가능한 경제성장과 고용을 창출하는 경제체제’로 정의할 수 있다. 창의성을 바탕으로 하는 산업을 인프라로 하여 물적 요소 투입에 의한 성장이 아닌 생산성 제고와 신산업 창출을 통한 경제성장을 달성하는 경제를 추구하는 것이다. 플로리다(Florida, 2002)는 창조계급의 지식과 아이디어가 경제 생산성의 주요 원천이라고 주장했다. 창조계급에는 과학, 공학, 음악, 미술, 문화, 디자인뿐만 아니라 보건, 금융, 법률 등 광범위한 지식 기반 전문직 종사자들이 포함되는데, 이는 창조계급의 범위와 창조산업이 특정 산업부문에 국한된 것이 아니라는 점을 시사한다.

원론적인 창조경제는 창조산업 및 창의성을 통해 총요소생산성(TFP; Total Factor Productivity) 제고와 성장 패러다임의 변화를 목표로 하나, 현 정부는 기존의 논의와 함께 일자리 창출을 강조하고 있다. 최문기 미래창조과학부 장관은 ‘이미 세상에 존재하는 산업만으로는 일자리 창출과 경제 성장에 한계가 있다’고 진단하고, ICT를 세계 최고 수준으로 육성하여 신산업을 창출하고 각 산업에 융합·확산시켜 창조경제를 실현해야 한다’고 말했다.<sup>10)</sup> 즉, ‘ICT 육성→신산업 창출→융합·확산→창조경제 실현→일자리 창출 및 경제 성장’의 논리 구조를 갖고 있다. 이는 박근혜 대통령이 취임사를 통해 밝힌 창조경제의 취지인 ‘ICT를 통한 일자리 창출과 경제 성장’과 일맥상통한다.

창조경제의 핵심은 창의성과 창조산업 자체가 경제 작용의 산출물이 아니라 투입요소가 된다는 것이며, 이를 통해 경제발전과 고용창출을 이루어내는 것이다. UNDP(United Nations Development Program)와 UNCTAD(United Nations Conference on Trade and Development)는 창의성이 경제활동의 네 가지 자본(인적 자본, 문화적 자본, 사회적 자본, 구조·

10) 이태일리(2013. 5. 2), “SW-콘텐츠 창조경제 핵심 산업으로 육성”

[그림 1] 원론적 창조경제와 국내 창조경제 개념 비교



출처: 이종관(2013)

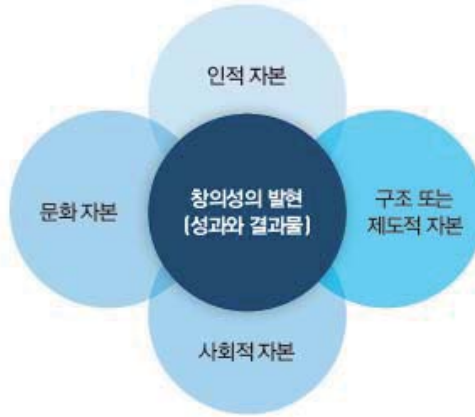
제도적 자본)과 연계되는 제5의 자본, 즉 창의자본(creative capital)이 된다고 간주했다(곽동균, 2013). 창의자본이 곧 생산을 위한 투입요소라는 것이다.

원론적인 창조경제의 목표·지향점은 ①창조산업 발전, ②생산성 향상에 있다. 즉, 창조성은 총요소생산성(TFP)에 포함되며, 창조성을 통한 총요소생산성의 향상, 나아가 창조성이 투입요소화 되는 것이다. 원론적인 측면에서는 ‘창의성 → 창조산업 발전 → 생산성 향상’이라는 구조 및 지향점으로 신경제 이론과 흐름이 유사하다. 신경제 이론은 ‘ICT 발전·투자확대 → 자본장치율 증가 & 네트워크 효과 및 규모의 경제 → 노동생산성 증가’라는 구조를 갖고 있다. 단, 생산성 향상(특히 노동생산성)이 결과이자 목표가 되는 경우, 고용 측면에서는 고용 없는 성장<sup>11)</sup>과 같이 부정적인 효과가 나타날 수도 있다.

11) 국내 10대 재벌은 1997년 200만명을 고용했으나, 2010년 130만명을 고용하는데 그쳤다(MK뉴스, 2012. 2. 20, 벤처업계 화제 ‘고벤처포럼’)



[그림 2] 창의성의 5C 모형



출처: A Study on Creative Index, 2005' (UNDP & UNCTAD, 2010)

국내의 창조경제는 ①일자리 창출과, ②경제 패러다임 전환에 있다. 이는 추격형 경제에서 선도형 경제로 전환하는 것으로서, 효율성(생산성) 증대도 중요하지만, 창조산업 활성화 등을 통한 일자리 창출로 경제의 건전화를 도모한다. 과거 국내 경제 성장 모형은 요소투입과 선도자(Leader)를 복제하는 방식(복제비용)으로 성장하는 추격자(follower) 형태였으나, 향후 ICT와 과학기술을 바탕으로 선도형(Leader) 경제로 전환을 목표로 하고 있다. 주지하는 바와 같이, 선도자는 추격자에 비해 고도의 창의성 및 혁신성이 요구되며, 이를 통해 글로벌 시장을 선도하는 역할을 갖게 된다.

## 2. 신경제론의 한계와 교훈

과거 'oo경제'라고 하면, 성장의 주된 동력으로 당시 경제를 설명하는 것이었고, 창조경제도 그러한 의미에서 여전히 성장론에 바탕을 두고 있다고 할 것이다. 1970년대까지는 전통적 요소투입에 의한 물적 성장이 주를 이뤘으나, 1990년대까지 인적자본에 의한 아시아적 성장론이 부각됐다. 이후 2000년대 중반까지 정보화 및 ICT에 의한 성장을 강조하는 신경제론이 대두됐으며, 그 단계를 지나 현재 무형요소(인적자본, 문화, 창의성 등)에 의한 성장이 주목받고 있다.



&lt;표 1&gt; 경제성장론의 변화

시기	내용	비고
~1970	전통적 요소투입에 의한 성장	물적 성장
~1990	아시아적 성장론	인적자본에 의한 성장
~2000년대 중반	신경제론	정보화 및 ICT에 의한 성장
~현재	무형요소에 의한 성장	인적자본, 문화, 창의성 등

출처: 이종관(2013)

그럼에도 불구하고 ICT에 의한 창조경제론이 국내에서는 부상하고 있는 관계로 신경제론으로부터의 교훈을 참고할 필요가 있다.

정보통신 및 관련 부문에 대한 투자 확대를 통해 보다 높은 수준의 생산성 증대(Productivity Growth) 효과가 나타난다. ICT 부문에 대한 투자 증대가 자본장치율 및 노동생산성의 동시적 성장을 촉진한다는 것이다(USDC). ICT는 경제성장엔진의 역할을 하며 혁신의 원천으로 생산성의 향상을 가져왔다. 또한 ICT는 정보접근의 증가를 통해 효율성을 증가시켰고, 거래비용을 감소시킴으로써 기업의 생산성 증가를 가능하게 했다(김정민, 2012).

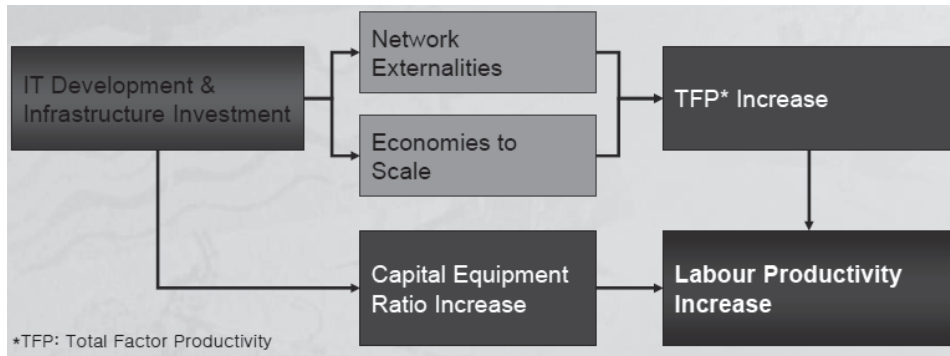
신경제 체제에서 ICT 부문에 대한 투자를 통해 인플레이션 없는 지속적인 성장 또는 주어진 인플레이션 하에서 보다 높은 수준의 지속 가능한 성장을 달성할 수 있게 된다. 이는 기존의 거시경제학 개념에서는 설명할 수 없는 것이다(강임호, 2001). OECD(2003)에 따르면, 인터넷의 빠른 확산에 따라 디지털 경제의 등장 및 경제 구조의 근본적인 패러다임을 변화시켰다(OECD, 2003)<sup>12</sup>.

신경제<sup>13</sup> 개념은 지식(정보)자본의 축적에 따라 수확체증의 법칙이 적용되는 새로운 경제성장 모형이다. 지식(정보)자본은 생산요소 중 하나이며, 이를 축적함으로써 ‘규모의 경제’를 가능케 하고 수확체증이 발생하게 된다고 한다.

12) 그러나 닷컴버블이 가라앉으면서 이에 대한 평가도 달라졌다.

13) 신경제는 90년대 이후 미국경제의 장기호황시기를 지칭하기도 하는데 기존 경제학 이론에서 인플레이션 없이 실업을 해소할 수 없다는 (또는 역의 관계)논리로 설명할 수 없어 이를 신경제로 지칭한 것에서 유래된다.

[그림 3] 신경제의 메커니즘



출처: 이종관(2007)

정보통신 기술의 발전이 경제에 미치는 효과는 IT산업의 발전에 따른 성장 기여도의 증가 및 정보통신 재화의 상대가격 하락에 따른 ‘자본 심화’(capital deepening)로부터 출발한다. 그러나 본격적인 효율성 증진은 ‘생산 재구조화’(reorganization of production)로부터 얻을 수 있다(신일순, 2003).<sup>14)</sup>

이 같은 신경제에 대해서는 옹호론과 회의적 주장이 대립하고 있다. 신경제 옹호론자들에 따르면, 정보통신 기술의 발전 및 정보경제의 등장은 경제의 패러다임을 변화시킨다. 이러한 패러다임 변화는 현재도 진행 중이며 타 산업으로 전이되는 효과(spill over effect)가 있다.

반면, 신경제 회의론자들은 생산성 역설(Productivity Paradox)을 주장한다. 신경제라는 것은 정보통신 부문의 성장에 기인한 일시적인 경기 사이클에 불과한 것이며, 정보통신 거품에 편승한 일시적 현상이라고 지적한다. 이에 따르면 정보통신 거품의 붕괴는 필연적이며 2001년 닷컴 버블 붕괴로 그 한계가 드러났다는 것이다.

미국의 경우 1992년부터 2000년까지 지속적인 생산성 증가를 경험했다. 또한 같은 기간 중 3.5~4.5%대의 높은 GDP 증가율을 지속적으로 나타냈으며, 1.5~3.0%대의 낮은 인플레이션을 기록했다. 실업률 역시 4.0~5.0%의

14) 전기 분야도 초반(1899-1919)에는 자본심화의 효과가 컸으나, 후반(1919-1929)에는 생산의 재조직에 따른 이득이 컸다.

낮고 안정적인 추세를 보였다.

그러나 2001년 들어 소위 ‘닷컴 버블’이 붕괴됨과 동시에 노동 생산성, GDP증가율이 큰 폭으로 하락했다. 닷컴 버블은 미국 나스닥을 중심으로 IT 관련 업종, 벤처 업종의 주가가 크게 상승하면서 전 세계적인 IT의 호황을 이끌어오다 2001년을 기점으로 소멸됐다. 9/11 테러 이후 2002년을 기점으로 미국 경제는 다시 호황기에 접어들었는데, 이를 2기 버블이라고 부르기도 한다. 2007년 하반기를 기점으로 침체 시작되어 2008년에 위기가 도래했기 때문이다(이종관 2013). 이런 점에서 신경제 체제의 한계를 찾을 수 있으며, 최근 신경제를 넘어서는 새로운 패러다임이 요구되는 상황에서 창조경제가 모색되고 있는 것이다.

<표 2> 미국의 경기지표

(단위: %)

	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
GDP증가율	3.70	4.53	4.15	4.43	3.65	0.49	2.20
인플레이션	2.90	2.33	1.61	2.15	3.39	2.83	1.55
실업률	5.4	5.0	4.5	4.2	4.0	4.7	5.8

출처: 이종관(2013)

이 같은 맥락에서 국내에서도 신경제 논의가 활발히 전개되고 있는데, 미국에서와 달리 국내에서는 신경제 현상이 유의하게 나타나지 않았다는 주장이 있다. 1990~1995년까지의 IT의 성장기여분은 11.4%에 불과했고, 1997년 경제위기에 따라 극심한 경기 침체를 나타냈다. 이는 Krugman(1994) 및 Young(1995)이 언급한 바와 같이 신경제보다는 요소투입에 의존하는 성장 패턴을 보였기 때문이다. 그러나 1997년 경제 위기 이후에는 IT의 경제성장 기여 비중이 117%까지 급증하고, 1999년부터 2001년까지 ‘벤처 거품’이 발생했다(신일순, 2002). 단, 아직까지 타 산업으로의 파급효과에 대해서는 검증된 바 없다. 경제 전체의 높은 성장이 경기순환적 요소 또는 IMF위기 이후의 경기 정상화 현상에 기인하는 것으로 판단된다. 정보통신산업은 그 자체의 성장만으로도 IMF 위기이후의

경제성장에 큰 기여를 했다. 특이한 점은 IT자본의 심화도에 의한 성장 촉진 및 정보통신산업이 여타 산업에 미친 영향은 나타나지 않았다는 것이다.

국내의 벤처 거품은 기술혁신 또는 새로운 패러다임의 모색이라기보다는 ‘머니게임(money game)’적인 요소가 강했고 벤처의 급격한 소멸을 가져와 오히려 사회적 비용을 유발시켰다는 지적도 있다. 그러나 한편으로는 1999년부터 시작된 새로운 성장 즉, 초고속인터넷 네트워크의 발전과 인터넷의 확산으로 ‘실질적인’ 정보화 시대로 진입하게 된 계기가 되었다는 견해도 있다.

ICT는 신경제(디지털 경제)로의 이행을 위한 필수적 요소이긴 하나 그 자체로 생산성 및 성장을 전부 설명하는 것은 아니라고 평가된다. 경제성장 및 노동생산성은 다양한 경제변수에 의해 결정되며 정보통신과 기술 발전은 매우 중요한 요소이긴 하나, 많은 변수 중 일부일 뿐이라는 것이다. 실제 IT 산업의 규모와 경제 성장과의 관계는 국가별로 상이하게 나타나기도 하였다.<sup>15)</sup> 또한 신경제 2.0은 경제 전반에 대한 구조조정(Structural reforming)을 전제로 할 때 나타날 수 있다.

경제 구조조정과 신경제의 효과 극대화는 상호 보완적인 관계를 갖는다. 구조조정이 신경제로의 진입을 용이하게 하며(Push), 신경제는 구조조정 방향을 제시하고 전략산업의 기회를 제공(Pull)하는 선순환 관계가 형성된다.

이런 측면에서 창조경제 체제의 효과는 경제체제와 사회 전반의 창의성 기반 구조조정이 이뤄져야 극대화 될 수 있다. 미국은 80년대 구조조정을 통해 경제효율성과 제조업 경쟁력을 높였고 그 바탕 위에서 신경제가 개화했다.<sup>16)</sup> 따라서 신경제의 교훈을 바탕으로 창조경제 체제를 구축

---

15) 일본과 한국의 경우 잘 발달된 IT산업을 보유하고 있으나 90년대 이후 유의한 성장세를 보이지 못했다. 그러나 호주의 경우 상대적으로 낙후된 IT 산업에도 불구하고 초장기 호황을 누렸다.

16) “미국의 경이로운 경제현상은 허상이 아니다. 비용감소와 효율성 증대를 위해 추진된 10년간의 금융-정부-기업구조조정과 이를 바탕으로 이뤄진 정보기술에 대한 막대한 투자의 산물이다. 이 결과가 바로 고도성장 및 저물가로 대표되는 신경제이다.” (Business Week(2000.1.31).

하기 위한 관건은 어떻게 ICT 및 과학기술을 접목시키고 이를 타 산업에 확산시키는지의 여부에 달려 있다.

### 3. 창조경제 패러다임의 특징

이종관(2013)은 창조경제 패러다임의 특징을 성장모형, 성장구조, 생태계, 유연성과 복지 등 네 가지 측면에서 정리했다.

첫째, 창조경제는 총요소생산성 향상을 통한 성장 모형이다. 총요소생산성이란, ‘노동 및 자본 생산성 외에 근로자의 업무능력, 자본투자금액, 기술도, 숙련도, 규제체계 및 정책 등을 복합적으로 반영한 생산 효율성’을 의미한다. 즉, 총요소생산성의 증가는 경제성장률의 제고에 1대1로 직접적으로 기여할 수 있는 구조가 되어, 자본과 노동의 투입에 의한 성장보다 효과적인 성장 모형을 가질 수 있다.

둘째, 창조경제의 성장구조는 다층적 성장구조라고 할 수 있다. 기존의 ‘요소투입→산출’이라는 직접 성장구조가 아니라 ‘창의성→ICT/과학기술→창조산업 및 타 산업 확산·융합→경제전반의 성장 및 고용창출’이라는 다층적 성장구조를 갖는다. 단, 고용창출은 2단계로 나타나는데 ICT 및 과학기술 육성을 통한 관련 산업·창조산업 고용창출, 타 산업 고용유발을 통한 고용창출이 이루어진다.

셋째, 창조경제는 창조경제 생태계가 구축될 때 효과적으로 구현될 수 있다. 창의성은 개인·집단의 창의성을 의미하며, 이때 창의성을 구현하고 발현할 수 있는 수단·매개가 필요하다. 창의성은 실패와 경험의 반복으로 나타나게 되는데, 실패를 용인할 수 있는 구조가 형성되어야 창의성의 창발이 가능하게 된다. 따라서 개인-중소기업-대기업의 생태계가 구현되어야 이러한 창의성이 나타날 수 있는 구조가 형성된다. 개인과 중소기업이 갖는 유연성으로 인해 창의성이 창발되고, 대기업은 이러한 창의성을 구현하고 확산시킬 수 있는 플랫폼의 역할이 되어야 한다.<sup>17)</sup>

넷째, 창조경제는 창의성을 근간으로 이루어지는 경제 패러다임이며,

17) 창의성에는 무에서 유를 창조하는 창의성과 기존에 존재하는 것을 활용(융합, 조합 등)하여 새로운 것을 창조하는 융합형 창의성 등 두 가지 유형이 있다.

창의성은 유연성과 복지를 바탕으로 창발된다. 창조경제는 창의적 개인, 창의적 집단, 창의적 사회, 창의적 정부가 이루어져야만 하는데 창의성은 유연성이 전제될 때 창발될 수 있다. 이때 유연성은 ‘비뚤어진 사고, 다른 시각에서 보기, 의심하기, 엉뚱함, 주류에 대한 반항, 이성보다 감성적 사고, 실패를 두려워하지 않고 실패를 인정하며 실패한 결과를 사회적 DB로 축적’ 등과 같이 주류와 이성의 틀에 얽매이지 않는 것을 의미한다. 또한 창의성은 ‘생계형 창의성’과 ‘비생계형 창의성’이 있으며, 창의성의 창발을 위해서는 최소한의 삶의 질을 보장할 때 잘 나타날 수 있다. 즉, ‘딴 생각’을 할 수 있는 사회구조, 실패를 포용하고 인정하는 사회적 풍토가 조성되어야 진정한 의미의 창의성이 발현된다. 이로 인해 창조경제 체제에서는 복지와 교육이 중요한 사회적 인프라로 인정된다.

### Ⅲ. ICT와 미래창조경제

#### 1. 메가트렌드와 미래과제

미래에 대한 불확실성이 높아지고 있는 가운데 각국 정부뿐만 아니라 국제기구 및 연구기관에서 중장기 트렌드에 대한 연구를 통해 미래예측을 시도하고 있다. 짧게는 가까운 몇 개월이나 일년후의 유행에 대한 상품 트렌드나 소비자트렌드, 그리고 5년 이상의 사회트렌드나 문화트렌드 나아가 10년이나 20년을 넘는 장기적인 트렌드로서 메가트렌드가 연구되고 있다. 이중 메가트렌드는 장기적으로 특정 부문에서 국한되지 아니하고 인간생활 전반에 다양하게 중요한 영향을 미칠 것으로 전망되는 트렌드를 의미하며 대부분의 국가와 국제기구에서는 이를 바탕으로 중장기 해당 정책을 수립·운용하고 있다.

다양한 메가트렌드가 언급되고 있으나 가장 많이 언급되는 메가트렌드를 보면 <표 4>와 같이 볼 수 있다. 이는 전통적으로 미래예측에서 다루게 되는 5대 부문인 STEEP(Society; Technology; Economics; Ecology; Politics)을 반영한 것인데 그 중에서 별도로 생태계 영역을 인간중심의 인구학적 요소와 환경적 요소로 구분하여 메가트렌드를 본 것이다.

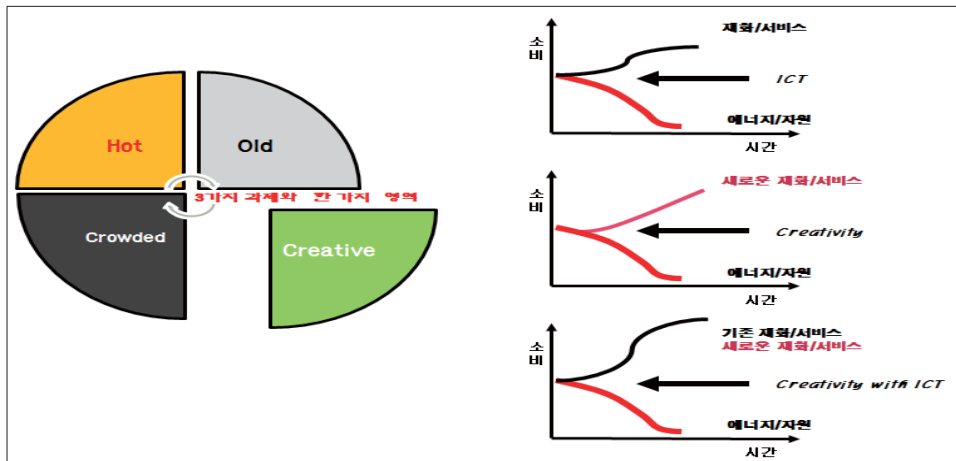
이에 의하면, 미래 문제로 과제화 되는 트렌드는 고령화, 글로벌화, 양극화, 온난화로 볼 수 있다. 반면에 디지털화나 융합은 미래 문제나 과제라기보다는 과제가 되는 트렌드에 대한 대응에 전략적으로 활용해야 할 것이라고 할 수 있다. 이를 [그림4]와 같이 볼 수 있다. 문제는 신경제론의 교훈에서 본 바와 같이 ICT는 다양한 창의력과 함께 기능하지 않으면, 기대 역할을 충분히 수행하기 어렵다는 것이다.

<표 3> 주요 부문별 메가트렌드

인구학적 요소	경제	사회	정치	기술	기후/환경
고령화	→				
글로벌화	→				
	← 양극화 →				
	← 다극화 →				
	← 디지털화 →				
	← 안난화 →				
융 합					

출처: 김국진(2012)

[그림 4] 미래과제와 ICT



주: 여기에서 Old는 고령화 인구학적 트렌드를, Hot은 온난화 트렌드를, Crowded는 글로벌화를 의미하며 Creative는 바로 새롭게 요구되는 창의, 창조영역을 의미한다.



## 2. ICT와 지속가능한 성장과 고용

대통령직인수위원회 자료에 따르면 창조경제 성장 패러다임 변화는 생산성 중심의 질적 성장을 추구하고 있으나, 생산성 중심의 질적 성장과 고용 확대와는 별개의 문제이다. 창조경제는 요소투입이 아니라 효율성을 중시하게 되므로, 동일한 요소 투입 하에서 생산을 증대시키는 것이다. 따라서 고용의 경우 창조경제/창의성을 타 산업에 확산시켜 고용유발 효과를 높이는 것이 목표가 되어야 한다.

세계은행(Worldbank)에 따르면, 디지털 경제에서 ICT가 1인의 고용을 줄이는 대신 2.6명의 타 부문 고용을 증가시킴으로써 1.6명의 순고용을 창출한다(이종관, 2013). 즉, 성장과 고용은 상충관계가 아니라 병행되는 것이다. 단, 기존의 ICT나 미디어가 고용 없는 성장을 하고 있었기 때문에 창조산업을 육성하여 자체 고용을 확대하는 것과 함께 타 산업 고용을 유발시키는 것에 초점을 맞춰야 한다. 예를 들어, 자동차 생산인력 뿐만 아니라 디자인 및 감성 인력과 문화 인력 등의 증가를 의미하는 것이다.

창조경제의 핵심은 과거 ‘노동(력)’에 대비되는 ‘인간’에 있다. 창조산업, 창의성의 발현은 ‘인간 개개인’이 하는 것으로서 ‘창의의 프로슈머’를 의미한다. 이에 따라 창조경제에서는 인적자본의 우수성과 요소생산성이 핵심이다.

인적자본의 우수성과 창의성은 결국 교육과 직결된다. 창조경제 패러다임(장기 패러다임) 구축을 위해서는 창의적 역량을 강화할 수 있는 양질의 교육정책이 수반되어야 한다. 즉, 저출산 하에서의 투입요소인 노동의 확보가 어렵다면, 인적 자본의 확보와 확대가 반드시 필요하다. 인적 자본의 경우 투자의 회임기간이 매우 길어 단기적인 성과에 집착하게 되면 과거 벤처와 같은 부작용이 발생할 수 있다. 벤처와 같이 물적자본 중심의 투입/지원은 창조경제에서도 필요하긴 하지만 그 성과에는 한계가 있으므로, 생산성 역설의 재현이 가능하다.

창의성의 핵심은 개개인의 창의적 역량과 사회적 풍토, 문화/예술 등을 핵심 인프라/투입요소로 한다. 그러나 국내의 경우 ICT와 과학기술을 중심으로 창조경제에 접근함에 따라 문화/예술, 창의적 역량 부분이 결여돼

있다. 이러한 접근은 기존의 신경제 논의에서 크게 개선되지 않을 우려가 존재한다. 즉, 창의성과 유사 창의성(예: ICT인프라 vs. ICT서비스)을 혼동하고 있다는 것이다.

이 같은 접근은 결국 과거 벤처 정책과 유사하게 흘러갈 수 있다. 여전히 ‘투입→진흥→경제성장’이라는 구조가 유지될 가능성이 높다. 기존에는 이러한 접근이 가능했으나, 원래 의미의 창조경제는 창의성을 기반으로 하는 요소 생산성의 증가이므로 투입 중심이 아니다. 따라서 이 경우 정책과제는 창의적 인력 양성(인적자본 확충), 사회적 풍토와 문화/예술과 같은 아날로그의 디지털화(디지로그)를 고민해야 한다. ICT는 그 자체가 창조산업이거나 창조경제가 아니라 enabler로서 제대로 역할을 할 수 있어야 한다.

### 3. 미래창조경제를 위한 ICT의 역할

창조경제의 핵심산업은 융합산업과 창조산업<sup>18)</sup>이다(이장우, 2013). 현

18) 창조산업은 생산과 유통에 있어 창의성이 핵심이 되는 산업으로 한류로 대표되는 문화콘텐츠 산업이 여기에 포함된다. 창조산업에 대한 연구는 UNCTAD, 영국 DCMS, 세계지적재산권기구(WIPO) 등에 의해서 주로 문화콘텐츠 산업으로 구성하고 있다.

UNCTAD*	DCMS**	일본***	WIPO
<b>전통문화</b> -문화유물 및 유적, 공연 및 축제	광고 건축 미술품 및 고미술	패션 외식산업 요리 및 식품	<b>핵심저작권 산업</b> -광고, 영화, 비디오, 음악, 공연예술, 출판, S/W, 방송, 비주얼, 그래픽 예술
<b>예술</b> -시각예술, 공연예술	공예 디자인	방송 영화 음악	<b>상호의존적 저작권 산업</b> -레코딩 재료, 가전제품, 악기, 논문, 복사기, 사진장비
<b>미디어</b> -출판, 인쇄매체, 방송, 영화, 광고	패션 영화 음악	출판 게임 S/W	<b>부분저작권 산업</b> -건축, 의류 및 패션, 디자인, 가사용품, 완구
<b>실용산업</b> -디자인, 인테리어, 패션, 보석, 완구, 건축, S/W, 게임 등	공예예술 출판 S/W 방송 게임	전통공예품 건축, 인테리어 관광 광고 디자인	

\* UNCTAD(2010), The Creative Economy Report

\*\* DCMS(2001), Creative Industries Mapping Document

\*\*\* 野村総合研究所(2012), 平成23年度 知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業 報告書

정부의 창조경제론은 유럽의 문화산업 중심형이 아니라 ICT산업 중심형이라는 특징이 있다. 과학기술과 정보통신기술(ICT) 분야를 창조경제의 두 축으로 삼고 있다는 것이다(곽동균, 2013). 중소기업 벤처의 역할모델에 주력하고 이들을 둘러싼 생태계를 중시하고, 여러 요소 중 일자리 창출에 중점을 두고 있다. 따라서 다양한 융합산업 중에서도 ICT가 접목되는 융합산업이 전략적으로 접근하게 된다.<sup>19)</sup> 이를 그림으로 표현하면 [그림 5]와 같다.

[그림 5] ICT의 융합산업



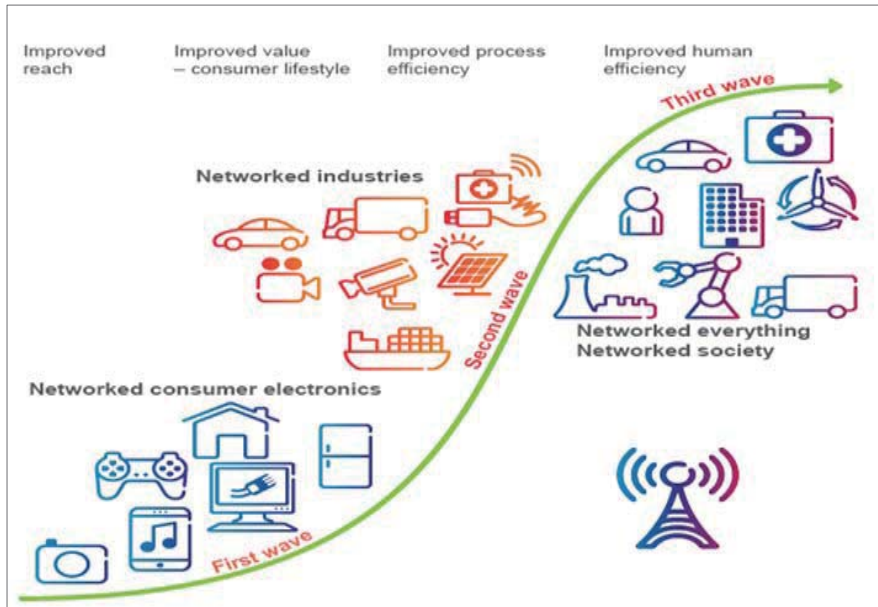
출처: 김국진(2008)

그러나 ICT가 직접적으로 일자리 창출을 하는 것은 부분적이고 ICT는 다른 영역을 통해 일자리를 만들어 내는 창조경제의 발전을 가능케 하는 요소이다.

그럼에도 불구하고 향후 ICT가 보다 직접적인 기여를 예상할 수 있는 현상이 있다. 그것은 Ericsson(2010)이 지적한 바와 같이 전세계가 2020년이면 500억개의 커넥션이 이뤄진 세상이 된다는 것이다. 소위 연결사회 (connected society)가 된다는 것인데 [그림 6]에서 보는 바와 같이 과거의 네트워크화 된 단말단계에서 네트워크화 된 산업단계, 나아가 네트워크화 된 사회로의 전개가 되는데 현재 3단계에 진입하고 있다는 것이다.

19) 융합산업은 특정 산업과 기술분야에 국한되었던 단위 기술이나 요소들이 융합을 통해 새로운 기술과 제품으로 탄생함으로써 발전한다. 따라서 제반 분야의 융합이 모두 가능하나 2000년 이후에 주목을 받는 것은 나노기술에 의한 나노융합산업, 바이오기술에 의한 바이오융합산업, 인지과학기술에 의한 인지융합산업, ICT기술에 의한 ICT융합산업이 대표적이다.

[그림 6] Connected Society



출처: Ericsson(2010)

[그림 7] 창조경제와 바람직한 정부의 ICT정책



출처: 김국진(2013)

따라서 기존의 모든 경계나 장벽을 허무는 현상이 발생하게 되는데 언제, 어디서나, 어떤 정보나 콘텐츠도 접속하고, 향유할 수 있게 되는 창의력을 발휘하는데 장애요소가 없어지는 환경을 만들 수 있게 된다는 기대이다. 그러나 이것은 기존 질서를 재편하는 성격을 가지므로 체계적인 접근이 필요하다고 하겠다.

한편 ICT가 단순히 개인, 산업과 사회를 연결하는 것만으로 창조경제에 기여하게 되는 것은 아니다. 창조경제가 투입요소의 추가나 변화를 의미하는 신경제를 뛰어넘기 위해서는 경제시스템 자체가 변화하여야 하고 이를 위해서는 경제의 3주체인 가계, 기업, 정부(재정)이 창의적인 존재로서 변화하여야 한다. 따라서 ICT는 이들의 변화가 가능하게 enabler로서 제 역할을 하여야 한다. 아울러 경제시스템은 사회 제반 시스템과 상호작용을 하므로 사회 제반 시스템의 혁신이 가능하게도 역할을 하여야 한다. 이를 [그림 7]과 같이 나타낼 수 있다.

#### IV. 결론: 지속가능한 창조경제 전략

지금까지 살펴본 창조경제는 신경제론의 연장선으로 볼 수도 있다. 자본과 노동력 요소 투자 이외에 문화적 자산과 인적 자원(Human resource)을 투여하여 가치를 생산해 내는 경제를 의미한다. 그러나 투입요소의 변화에 국한되면, 진정한 의미의 창조경제를 기대하기 어렵다. 소위 Input-Through put- Output의 연결 고리에서 조직으로서 기업이나 산업, 사회, 국가를 의미하는 시스템에 해당되는 Through put의 변화가 수반되어야만 기대되는 Output이 가능하다는 것이다.

따라서 진정한 창조경제는 경제 3주체인 가계, 재정, 기업 전반의 변화를 수반해야 한다고 할 수 있다. 경제 3주체의 창의력이 발현되지 않으면, 창조경제란 창조산업의 비중 증대만을 의미할 뿐이다. 궁극적으로 가계, 나아가 개인의 변화가 필요하다. 이는 교육의 영역이 가장 중요하다는 의미이다.

경제 3주체 중 먼저 개인이 창의력을 발휘하기 위해서는 교육 변혁과

문화 변화가 필요하다. 둘째, 기업이 창의력을 발휘하는 주체가 되기 위해서는 경제민주화와 창업환경(+협업)이 필요하다. 셋째, 정부가 창의력을 발휘하기 위해서는 기존 관료주의의 대변혁이 불가피하다. 정부3.0을 요구하는 것은 그런 맥락에서 이해하여야 한다.

따라서 창조경제를 위해서는 정부의 정책이 단순히 새로운 전략산업을 선택, 창조산업육성론, 중소기업 육성론을 넘어 창조적 민주주의를 정착시키는 것이 필요하다. 가치의 상품화를 넘어 인간의 가치를 중심으로 하여 행복과 사회문화의 가치변화, 개인의 다양성을 인정하는 문화가 중요 ICT 인프라만큼이나 중요하다. 따라서 복지 정책이나 경제민주화 정책이 결코 창조경제와 무관하지 아니한 것이다. 결국 창조경제는 미래 시대에 부합되는 범국가적인 시스템 변화를 수반하여 단순한 벤처 활성화, 새로운 상품개발과 신규 일자리 만들기를 극복하여야 한다. 아울러 우리의 강점이 약점일수 있다는 점을 주의하여야 한다.<sup>20)</sup> 바로 ICT이다. ICT는 그 자체가 창조경제라기 보다는 enabler로서 역할이 기대된다. 물론 앞서 살펴본 바와 같이 제반 사회가 네트워크화 되는 connected society가 도래하게 되는 것은 ICT를 중심으로 사회제반 시스템의 변화가 야기되는 것이어서 국가적 전략이 필요한 분야이기도 하지만 이 또한 글로벌한 이슈가 될 수밖에 없어서 국가적 대응의 한계를 극복해야 한다.

아울러 창조경제는 5년짜리 정책이슈가 아니라 미래지향적이어야 하며 단기적 산업정책을 극복하고 범국가적 차원에서 정교한 미래예측하에 지속적, 체계적 발전이 이뤄져야 할 것이다. 지속가능한 창조경제 전략이 되기 위해서는 중장기적인 목표수립과 정기적인 점검이 필요하며 그 자체가 지속성을 가지고 추진되어야 한다. 이와 아울러 그러한 정책목표를 달성하기 위해서는 단순히 비즈니스차원의 법률뿐만 아니라 융합되고 연결된 그야말로 사적 영역과 공적 영역이 혼재되는 상황에 부합되도록 기존의 법제도 전반의 재정립이 필요하다고 하겠다.

20) 흔히 갖은 것이 망치뿐인 사람에게는 보이는 것이 죄다 못뿐이라는 이야기가 있다. 이것은 자신의 능력이나 경험이 오히려 장애가 될수 있음을 의미한다.

## 참 고 문 헌

- 곽동균, “창조경제의 개념 및 역할”, 『동향과 전망: 방송·통신·전파』통권 60호, 한국방송통신전파진흥원, 2013.
- 김국진, “메가트렌드와 미래전략”, 이화여자대학교 강연자료, 2008.
- \_\_\_\_\_, “디지털융합과 미래에 대한 접근”, The e-Bridge, vol. 2, 정보처리학회, 2009.
- \_\_\_\_\_, “창조경제와 ICT 전략”, 방송통신법포럼, 2013.
- 김정민, “세계은행의 개도국 ICT 원조활동 변화의 필요성”, 『방송통신정책』 제24권 16호, 통권 538호, 정보통신정책연구원, 2012.
- 이장우, “창조경제의 이해와 대응방안”, 창조경제연구원, 2013.
- 이종관, “창조경제의 개념과 이슈”, 미디어미래연구소 내부세미나 자료, 2013.
- 류석상·김주원·오정연·주윤경, “창조경제 실현을 위한 ICT의 새로운 역할과 과제: 창조경제의 원동력: Creativity, Contents, Convergence”, 한국정보화진흥원, 2013.
- 유병규, “창조경제의 의미와 새정부의 실현 전략: 3대 활성화 분야와 5대 추진 방안 제언”, 『경제주평』 13-13호, 통권 530호, 현대경제연구원, 2013.
- 차두원·유지연, “창조경제 개념과 주요국 정책 분석”, 『ISSUE PAPER』 2013-01호, 한국과학기술기획평가원, 2013.
- British Council, Mapping The Creative Industries, London, UK., 2010
- Caves, R, Creative Industries: Contracts between Art and Commerce, Harvard Univ. Press Description and preview, 2000.
- Clement. “Creative Economy and ICT”. Asia-Pacific Regional Forum on ICT Applications. UNESCO, 2011.
- Denning, S., “Is The US In A Phase Change To The Creative Economy?”, Forbes. 2012. 1. 31.  
<http://www.forbes.com/sites/stevedenning/2012/01/31/is-the-us-in-a-phase-change-to-the-creative-economy/>
- DCMS, Creative Industries Statistical Estimates Statistical Bulletin, London,



UK, 2006

Florida, R., *The Rise of the Creative Class*, New York, 2002.

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

Higgs, P., Cunningham, S., and Bakhshi, H., *Beyond the creative industries: Mapping the creative economy in the UK*, NESTA, 2008.

Stiglitz, J. E., *The Book of Jobs*, Vanity Fair. 2012. 1. 20.

<http://www.vanityfair.com/politics/2012/01/stiglitz-depression-201201>

UNESCO, *Understanding Creative Industries Cultural statistics for public-policy making*. 2009

UNDP & UNCTAD, *Creative Economy Report 2010*.

UNCTAD, *Creative Economy Report 2008*

## <국문 초록>

글로벌 경제의 성장 패러다임이 창조경제 체제로 변화하고 있다. 이러한 변화가 가져올 결과를 제대로 이해하기 위해서 나아가 바람직한 미래의 창조경제를 위해서, 그리고 ICT의 역할은 무엇인지에 대해서 살펴보고자 한다.

창조경제는 경제성장론에 바탕을 두고 있다. 신경제 체제에서 ICT 부문에 대한 투자를 통해 인플레이션 없는 지속적 성장 또는 주어진 인플레이션 하에서 보다 높은 수준의 지속 가능한 성장을 달성할 수 있게 된다. 그러나 미국에서와 달리 국내에서는 신경제 현상이 유의하게 나타나지 않았다. 신경제보다는 요소투입에 의존하는 성장 패턴을 보였기 때문이다. ICT는 신경제(디지털 경제)로의 이행을 위한 필수적 요소이긴 하나 그 자체로 생산성 및 성장을 전부 설명하는 것은 아니라고 평가된다. 관건은 어떻게 정보통신 및 기술발전을 타 산업에 확산시키는지의 여부에 달려 있다. ICT는 그 자체가 창조산업이거나 창조경제가 아니라 enabler로서 제대로 역할을 할 수 있어야 한다.

창조경제는 신경제론의 연장선에 볼 수도 있다. 자본과 노동력 요소 투자 이외에 문화적 자산과 인적 자원(Human resource)을 투여하여 가치를 생산해 내는 경제를 의미한다. 그러나 투입요소의 변화에 국한되면, 진정한 의미의 창조경제를 기대하기 어렵다. 그러한 의미에서 창조경제는 정권 5년 정책이슈가 아니라 미래지향적이어야 하며 단순히 투입요소에 창의력이 추가되는 차원을 넘어 through-put이라고 할 시스템의 변화가 수반되어야 한다. 여기에 ICT의 역할이 있다.

주제어 : 창조경제, 창의력, 융합, 정부3.0

## Expected Role of ICT for Creative Economy

Kim, Kook-Jin\*

Paradigm of Global economy is changing to creative economy. This study focuses on the role of creative economy to clarify (understand clearly) the impact (influence) which transition of economy system will bring about.

The creative economy is basically came from New economy theory. According to the New economy theory, a state can achieve sustainable growth without an inflation, or higher growth rate under given inflation rate, through an investment on ICT.

However, different from America, Korea had limited effect of New Economy. This is because Korean economy had factor-input driven growth model rather than New Economy mechanism. However, ICT is essential requirement to move toward New Economy(Digital Economy), it does not sufficiently explain the increase of productivity and economic growth. A crucial point to realize New economy is how to diffuse and spill over the technology development on ICT sector to other industry. ICT is not creative industry or creative economy per se, and it should play as an enabler to improve other industry's productivity.

The creative economy can be understood as an extension of New Economy theory. It means the economy that creates values by cultural assets and human resource, as well as capital and labor factors. However, if we understand the meaning of creative economy as change of input factors, it is hard to bring real shape of creative economy.

**Key Words** : creative economy, creative industry, ICT, convergence

---

\* President, Media & Future Institute

