

플로리다 창조계급론의 국내적용가능성에 관한 연구 : 임금구조를 중심으로*

Study on Application Possibility of The Theory of Florida's Creative Class in Korea
: The Case of Wage Structures

이 훈 (Lee, Hoon)**

오 동 훈 (Oh, Donghoon)***

< Abstract >

The theory of creative city means that it strengthens a city's competitiveness by attracting creative class through making creative environment. Nowadays, as their growth strategies many urban governments accept the creative city setting the goal at design city and culture city. But creative class being th core of creative city theory is defined in many ways. The objective of thesis is to demonstrate and verify whether the term, creative class bearing multiple interpretation s has the appropriate meaning in Korea. The judgement would based on the theory of Florida's creative class. The demonstration would be made by a standard of wage structure. The thesis shows that among creative professional classes, tech related jobs have big momentum to attractive more creative talents compared to others in Korea. On the other hand, culture and art sector which has long been generally accepted as creative industry does not have such power to draw creative one.

주 제 어 : 창조성, 창조도시, 창조계급

Keywords : Creativeness, Creative City, Creative Class

* 본 논문은 2010년 12월 16일 한국부동산분석학회 추계학술대회에서 발표한 '도시의 창조계급의 변화와 특성에 관한 연구 - 7대 대도시를 중심으로'를 수정 보완한 것입니다.

** (재) 유중재단 상임이사, shadowgraph@hanmail.net

*** 본 학회 부회장, 서울시립대학교 도시과학대학 도시행정학과 교수, dongoh@uos.ac.kr (교신저자)

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

최근에는 도시 경쟁력의 키워드가 ‘창조’ 또는 ‘창조성’이 되고 있다. 20세기 후반부터 가속화된 세계화의 영향은 국가의 경계를 희미하게 만들었고 그로 인해 국내외 도시들은 상호 경쟁의 시대에 접어들게 되었다. 토머스 프리드먼(Thomas L. Friedman)은 ‘세계는 평평하다.’고 함축적으로 표현하였으나 역설적이게도 평평한 것은 평등을 의미하는 것은 아니었다. 창조도시 이론가인 플로리다(R. Florida)는 평평한 세계 속에서 장소의 중요성을 역설하였으며, 오히려 ‘세상은 뾰족하다.’¹⁾고 하며 도시는 차별적임을 강조하였다. 그리고 창조성이 높은 도시일수록 높은 차별성을 가질 수 있다고 하였다.(리처드 플로리다, 2010)

경제 사회적 패러다임 또한 ‘창조성’이 중시되는 방향으로 전환되고 있다. 과거 포드주의(Fordism)로 일컬어지는 제조업 중심의 대량생산, 대량소비 체제는 1980년대 들어 한계에 이르렀다. 경제 시스템은 보다 유연한 다품종 소량생산 체제(Post Fordism)로 전환되었다. 변화에의 적응, 혁신이 기업의 중요한 가치가 되었고, 동일 장소에 모여 있던 기업의 조직은 생산, 연구, 마케팅 등 그 특성에 따라 적절하게 분리되었다. 기업 입지의 이동성이 높아지게 된 것이다. (홍기용, 1999)

이에 각 도시는, 창조성을 높여 창조적인 인재를 유인하고 이를 통해 이동성 높은 자본, 산업

을 유치하여 도시를 성장시키는 것이 하나의 전략이 되었는데, 이것이 최근의 창조도시 추진전략이다. 구체적인 예를 들면 세계의 주요도시들이 창조도시를 목표로 하고 있다. 거대도시인 뉴욕, 런던, 도쿄, 북경은 창조적 인구의 개발과 유치를 위해 창의적인 예술가들에 대해 전폭적인 지지를 아끼지 않고 있으며, 이들을 위한 특구의 지정 및 시설 인프라를 개발하여 창의적인 환경을 조성을 위해 노력하고 있다.(라도삼, 2010) 대도시 뿐 만 아니라 이탈리아 북부의 볼로냐, 일본의 가나자와 등의 중소도시에서는 도시가 원래부터 가지고 있었던 창조적 산업과 문화적 역량을 극대화하는 ‘내발적 발전’ 전략을 통해 고유의 창조성을 키워나갔다. 우리나라 역시 2008년부터 ‘창의도시 서울’을 슬로건으로 내건 서울을 비롯하여, 국제영화제를 개최하는 등 영화산업을 중점적으로 육성하고자 한 부산 등 많은 도시에서 목표를 ‘창조도시’로 하고 있다.

창조도시 이론에 관해서는 찰스 랜드리(Charles Landry), 사사키 마사유키(佐々木雅幸), 리처드 플로리다(Richard Florida)가 언급했는데, 창조계급론으로 대변되는 플로리다와 문화적 측면을 함께 강조한 랜드리와 사사키로 구분된다. 그러나 창조적 환경의 조성을 통해 창조적 계급(또는 창조적 인재)을 도시내부로 유인하여 도시의 창조성을 증대시켜 도시를 성장시킨다는 흐름은 공통적인 부분이라고 할 수 있다.

도시의 ‘창조성’이라는 개념은 매우 추상적이기 때문에, 이를 구체화 시키는 작업이 필요한데, 이를 위해서 가장 많이 응용되는 것은 플로리다의 이론이다. 플로리다는 창조적 환경, 창조계급,

1) 플로리다는 저서 「후즈유어시티」에서 장소의 부의 차이는 도시, 지역에 따라 편차가 크며 이를 첨예하다, 뾰족하다고 표현하였다.

지역경제 성장의 요소를 정량화하여 실증분석을 하였기 때문에, 우리나라에서도 이 이론을 도시의 창조성을 지수화 하고 가시적으로 도시의 창조성을 평가하는데 많이 적용하고 있다. 플로리다의 이론은 창조적 환경을 조성하여 예술가, 교육자, 기술자, 전문가 등으로 구성된 창조계급을 유인하는 것을 핵심으로 한다. 정량화된 창조적 환경은 창조계급의 유인을 위한 요인이다. 결국, 궁극적인 목적은 창조계급인 것이다. 플로리다의 이론이 ‘창조계급론’으로 불리는 이유도 여기에 있다.

따라서, 플로리다의 이론을 적용함에 있어서 우리나라의 도시에서 목적으로 하는 창조계급이 플로리다의 개념과 동일한지를 확인하는 것은 필수적이라고 하겠다. 그런데 우리나라에서 플로리다 이론을 적용해 창조계급을 적용하는 연구를 보면, 저마다 다르게 정의 내리고 있음을 알 수 있었다. 따라서 본 논문은 플로리다의 창조계급 이론이 우리나라에서도 적용가능한지를 알아보는 데에 그 목적이 있다고 할 수 있다.

2. 연구의 범위 및 방법

우리나라에서 창조계급이론의 적용 가능성을 고찰하기 위해서 우선적으로는 창조계급이 왜 도시의 경쟁력을 높이는데 필요한 요인인지를 확인할 필요가 있다. 다음으로 이러한 창조계급이 우리나라에서는 어떻게 정의되고 있으며, 그 기준이 적절한지를 살펴보아야 한다.

창조계급은 높은 경제적 기회(임금)와 자유로운 라이프스타일(여가시간)을 가진 것을 특징으로 한다.(리처드 플로리다, 2008: 112~115) 본 논문은 보다 큰 경제적 기회를 임금, 자유로운 라이프스타일을 노동시간으로 간주하여, 임금을 노동시간으로 나눈 시간당 임금에 있어서 창조계급이 그렇지 않은 계급보다 현저히 높다고 가정한다. 즉, 임금구조를 기준으로 우리나라에서의 창조계급이 적절한지를 살펴보고자 하는 것이다.

연구를 위한 주요자료로는 한국노동연구원의 노동패널 자료를 이용했다. 노동패널 자료는 조사대상의 임의성을 확보하고 있을 뿐 만 아니라, 창조계급 분류 시 기준이 되는 직업²⁾과 산업분류코드³⁾ 그리고 임금과 노동시간을 포함하고 있기 때문이다. 또한 시간적 범위는 패널자료의 1차 조사가 이루어진 1988년부터, 11차 2008년까지의 11년간으로 한다. 과거부터 지금까지 우리나라의 창조계급이 플로리다가 말한 창조계급의 기준에 맞게 변해왔는지도 확인해 볼 필요가 있기 때문이다.

우리나라에서 플로리다의 창조계급은 연구자에 따라 다양하게 적용되고 있다. 대표적으로는 크게 두 가지가 있는데, 하나는 직업코드에 의해 창조계급을 분류한 것이고, 다른 하나는 문화산업 등의 특정산업 종사자를 창조계급으로 정의하는 것이 있다. 본 논문에서는 이러한 두 가지의 창조계급의 분류를 동시에 검토하고자 한다.

2) 표준직업분류에 따른 직업코드 분류를 말함. 본 논문에서는 2000년 표준직업분류 코드를 기준으로 하였음. 이는 노동패널의 코드가 2000년을 기준으로 하기 때문임.

3) 표준산업분류에 따른 산업코드 분류를 말함. 산업분류 또한 2000년 표준산업분류 코드를 기준으로 함.

〈표 1〉 연구의 범위와 연구활용자료

연구의 범위	내 용	자 료
시간적 범위	1998년 ~2008년 (11년간)	한국노동연구원 패널자료
내용적 범위	창조계급의 정의에 따른 분류 - 직업코드와 산업코드에 따른 정의 창조계급 과 기타 계급의 노동시간 및 임금	

II. 이론적 고찰 및 최근 연구 동향

1980년대 이후 세계의 정치 경제 패러다임의 변화로 인하여 세계자본의 도시 간 이동이 자유로워짐에 따라서 도시간의 자본유치경쟁이 심화되어, 세계의 도시들은 도시 경쟁력의 향상을 위해 첨단기술과 외국인 직접투자 유인을 위한 각종 서비스 증진경쟁과 함께 도시의 정체성 및 매력의 제고를 위한 경쟁을 하게 되었다. (원제무, 2010)

21세기 세계화의 진행에 따라 도시론에 있어서 최초로 주목받은 것은 Saskia Sassen의 「The Global City」로 대변되는 ‘세계도시론(Global City)’이었다. 세계도시는 법률, 회계, 광고, 경영 컨설팅, 터트를 비롯하여 글로벌 기업을 고객으로 하는 생산자 서비스업을 소유한다. 금융자본과 고도의 전문서비스업을 경제엔진으로 하는 이들 도시는 도시의 위계(hierarchy)의 정점에 놓이게 되며, 세계의 중심이 된다고 하였다.(佐々木雅幸, 2010)

이러한 세계도시를 향한 목표는 세계화와 더불어 도시의 경쟁력과는 별개로 사회의 불안을 증가시켰다. 세계도시는 지가 및 임대료 상승, 교통 혼란, 사회자본의 부족, 환경의 파괴를 불러일으키는 명암이 극명한 도시였다.(사사키마사유키, 2010: 8~9) 이러한 도시의 위기감의 증가는 도시

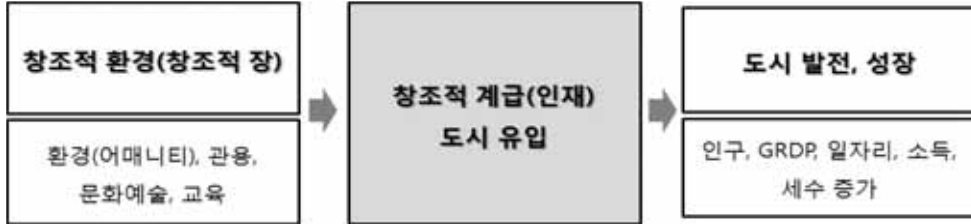
가 본래 가지고 있던 새로운 문화와 산업, 생활 방식의 힘을 되찾는 것이 도시의 미래의 중요한 요소임을 각인 시키는 계기가 되었다. 그래서 등장한 것이 창조도시 이론이다

창조도시 이론으로는 찰스랜드리, 사사키 마사유키, 리처드 플로리다의 것이 있다. 찰스 랜드리와 사사키 마사유키는 이탈리아 볼로냐, 일본의 카나자와 시를 모범사례로 하여 도시가 전통적으로 가지고 있는 내제적인 창조성을 토대로 하여 발전을 이룰 것을 주장하고 있다.

반면, 플로리다의 이론은 ‘창조적 계급론’으로 알려져 있다. 기존의 지역경제학이 기업이 있는 곳에 인적자원이 이동한다고 했다면, 플로리다는 인적자원이 풍부한 곳에 기업이 이동한다고 보았다. 창조계급이 모이는 곳에 창조적 산업이 입지한다는 것이다.

Florida(2002)는 창조계급을 정의하기 위해 직업을 창조계급, 노동계급, 서비스계급, 농업계급의 4계급으로 분류하였다. 가장 중요한 창조계급은 다시 2개로 구분되는데 예술가, 음악가, 고등기술직, 인문사회과학 연구자를 의미하는 슈퍼창조핵심(Super-Creative Core)과 기업의 경영, 재정 운영, 법률, 건강관리, 높은 수준의 목표세일즈와 관리를 하는 직업을 의미 창조적 전문가(Creative Professional)가 바로 그것이다. 더불어 플로리다는 이러한 창조적 계급을 유인하는 지표로서 창조성 지수(Creative Index)를 설정하였는데 3T라

<그림 1> 플로리다의 창조도시(창조계급) 이론



일컫는 기술(Technology), 인재(Talent), 관용(Tolerance)지수로서 구체화 시켰다. 플로리다에 따르면 창조지수 가운데에서도 가장 핵심적 지수는 관용이라고 하였는데 게이지수를 비롯한 관용의 정량화에 관한 내용은 많은 주목과 함께 논란을 일으켰다.(오동훈, 2010)

요약하면 플로리다는 관용(Tolerance), 재능(Talent), 기술(Technology)의 3T의 요인으로서 창조계급을 유인하는 창조도시전략을 추진해야 한다는 것이다. 이를 도식화 하면 <그림 1>과 같은데 창조적 환경의 조성을 통해 창조적 계급을 유인하고, 이를 통해 산업이 유치되고 도시가 발전, 성장한다고 요약할 수 있다.

여기서 중요한 것은 ‘창조계급’이라고 할 수 있다. 창조적 환경을 조성하는 이유는 창조적 계급을 유인하기 위함이다. 창조적 계급을 유인하

는 요인은 문화, 환경, 교육 등 다양한 요인이 있지만, 창조계급의 유인을 통한 목적은 도시의 성장 발전인데 이는 GRDP, 일자리, 소득, 지방정부 세수와 관련된 것으로서 결국, 도시 경제와 관련된 측면이다. 즉 창조적 계급의 유인요인은 다양하지만 그로인한 목적은 결국 도시의 경제력의 성장이라는 것이다. 그렇다면 창조계급이 왜 도시 성장에 도움이 되는가? 이는 아래의 <표 2>를 보면 알 수 있다.

창조계급은 다른 계급에 비해 상대적으로 높은 여가시간과 임금수준을 가진 계급이다. 창조계급은 전체 직업 평균의 약 1.5배, 노동·서비스 계급의 약 2배, 농림어업계급에 비해서는 약 3배에 이르는 시간당 임금을 보여주고 있다. 일반적으로 도시 시민의 높은 임금과 여가시간은 상대적으로 높은 가처분 소득범위와 함께 지역경제

<표 2> 미국의 계급별 시간당 평균 임금과 연봉

	총 노동자수 (명)	시간당 평균임금(\$)	평균 연봉(\$)
창조계급	38,278,110	23.44	48,752
창조적 핵심	14,932,420	20.54	42,719
노동계급	33,238,810	13.36	27,799
서비스계급	55,293,720	10.61	22,059
농림어업	463,360	8.65	18,000
미국총계	127,274,000	15.18	31,571

출처 : Florida(2002, p77), 백선혜(2005)에서 재인용

활성화에 도움이 되며, 따라서 지방정부의 세입에도 긍정적인 영향을 미친다. 따라서 우리나라에서도 창조도시를 목적으로 하는 도시정부는 이와 같은 높은 소득을 지닌 창조계급을 기대하고 해당 전략을 수립한다고 볼 수 있다. 이는 창조계급이 세계의 다른 도시와의 비교는 차치하더라도, 적어도 국내에서 만큼은 다른 계급에 비해서 임금구조에 있어서 비교우위에 있어야 함을 의미한다.

이에 우선 창조계급을 어떻게 정의 내리고 있는지를 살펴보면 우리나라에서는 김유미(2009)가 플로리다의 기준에 따라 직업을 기준으로 한 분류를 사용하였으며, 김영인 외(2009)는 창조적 산업인력과 문화인력지수를 사용하여 각각 만명당 사업서비스업 취업자 수, 총 취업자 대비 고급인력비중 그리고 취업자 대비 연구인력 수와 만명당 문화 산업 종사자 수, 문화관련 행정인력, 예술고등학교의 학생 수를 주요 기준으로 삼았다. 또한 신성희(2006)는 창조집단으로 IT산업, 문화산업, 만화산업 종사자를 활용하였고, 황준(2009)은 고학력 인구 비율, 생산자 서비스업의 종사자들을 사용하였다. 김의준 외(2009) 역시 영화, 방송, 공연 산업등의 종사자를 창조산업으로 정의하였다. 이러한 창조계급에 대한 정의를 간단히 정리하면 다음의 <표 3>과 같다. 이렇게 우리

나라에서 다양하게 정의되고 있는 플로리다의 창조계급이 과연 그가 말한 동일한 의미로 적용되고 있는지는 검토해 볼 필요가 있다.

Ⅲ. 창조계급의 정의

1. 창조계급의 정의

플로리다는 기술자, 교육, 예술가등으로 구성되는 창조 핵심 계급과 전문직이 포함된 창조적 전문가를 창조계급이라고 정의하였다.(Florida, 2002) 그러나 우리나라에서는 이와 다르게 특정 산업을 창조산업을 규정하고, 해당산업의 종사자를 창조계급으로 정의하기도 한다. 플로리다는 밀켄연구소의 테크-폴 지수를 통한 도시의 하이테크 산업의 비중을 창조계급을 유인하는 요인인 3T의 하나인 기술(Technology)과 관련한 지수로 사용하고 있지만, 창조계급자체로 바라보고 있지는 않다. 현재 여러 연구들을 통해 창조산업으로 가정되고 있는 산업으로는 것은 첨단(IT)산업, 문화산업, 생산자 서비스산업 등이 있다. 이를 정리하면 <표 4>와 같은데 플로리다는 창조핵심계급을 기술 및 과학, 예술가, 교육직종 종사자로 구

<표 3> 주요 연구의 창조계급의 정의 분류

구 분	창조 계급(창조적 인재)
직업을 기준으로 하는 정의	플로리다에 의한 분류 - 창조핵심계층(예술가, 기술자, 교육자등), 창조적 전문가(회계, 금융, 경영관련)
산업을 기준으로 하는 정의	문화산업, 첨단산업(IT산업 등), 생산자서비스산업 등을 창조산업으로 보고 그 종사자 또는 사업체의 수를 정의
기 타	고학력자, 고소득자, 예술가등

〈표 4〉 창조계급의 정의 (플로리다의 직업적 분류와 특정산업의 종사자)

플로리다의 창조계급(직업에 의한 분류)			창조산업으로 전제되는 산업 ⁷⁾ (창조계급을 유인하는 산업)		
구 분	주요 직업				
창조 핵심	기술 및 과학	자연, 사회과학 전문가 엔지니어 과학자	↔	첨 단 산 업	플로리다가 사용한 밀켄연구소의 기준에 따른 하이테크 산업
	예술가	예술가, 방송인, 운동선수	↔	문 화 산 업	출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트 산업
	교 육	교수, 교사 / 교육전문가			
창조 전문	창조적 전문가	고위관료, 관리자, 의사, 약사, 금융, 법률, 경영, 재정전문가	↔	생산자 서비스 산 업	금융 및 보험업 부동산 및 임대업 사업 서비스 업

분하지 않았으나, 특정산업의 종사자를 창조계급으로 정의하는 기준과의 비교를 위해 구분하도록 한다.

연구의 자료가 되는 노동패널은 조사대상자의 표준직업분류표 및 산업분류표에 따른 코드를 부여하고 있다.⁴⁾ 따라서 이러한 코드로부터 창조계급을 구분하였다. 직업코드는 플로리다의 직업구분의 기초가 되는 미국의 기준⁵⁾을 우리나라의 표준분류표와 매칭하여 구분하였다. 또한 산업코

드는 선행논문의 정의를 기준으로 하여 구분하였다. 코드 분류의 기준은 <표 5, 6, 7>과 같다.⁶⁾

4) 노동패널의 직업 및 산업분류 코드는 세자리로 구성되며 각각의 자리는 대분류, 중분류, 소분류를 나타낸다. 일반적으로 인구주택총조사를 기준으로 한 연구에서는 중분류까지의 데이터를 활용한다. 그러나 중분류로 할 경우 서비스계급이라고 할 수 있는 간호 및 조산전문가(코드 143), 사회서비스전문가(172) 등은 창조계급에 속하는 문제점이 발생한다.

5) U.S Department of Labor , *Revising the standard Occupational Classification System*, 1999

6) 실제로 직업과 산업 코드는 100-990까지 다양하지만 본 연구에서는 패널상에 기록된 코드를 기준으로 하였다.

7) 첨단산업 : 김태경(2010)은 「창조도시이론과 미래도시 발전방향에 관한 연구」에서 밀켄연구소의 하이테크 산업 코드를 우리나라의 산업코드로 변환하였다. 본 연구는 김태경의 책의 부록에 정리된 변환코드를 이용하여 노동패널코드를 재분류 하였다.

문화산업 : 문화체육관광부의 「문화산업백서」(2008)의 문화콘텐츠 산업기준

생산자 서비스산업 : 우리나라의 산업분류표기준. 생산자서비스업이라 함은 ‘전문적 지식의 형태로 생산과정에서 다른 생산물의 가치를 높이고 기업들 간 외부적 교역을 담당하며 주변지역의 경제성장을 유발하는 잠재력을 가진 활동’으로 정의할 수 있음. (황준, 2009)

(표 5) 노동패널상의 직업코드 분류(창조핵심계급)

코 드		직업분류명	코 드		직업분류명	
창조 핵심	100	전문가	창조 핵심	180	문화예술및방송관련전문가	
	111	자연과학전문가		182	작가및관련전문가	
	112	생명과학전문가		183	창작및공연예술가	
	113	사회과학전문가		184	영화연극및방송관련전문가	
	120	컴퓨터관련전문가		280	예술연예및경기준전문가	
	130	공학전문가		281	예술및연예관련준전문가	
	131	건축 및 토목공학 전문가		282	운동,경기및체력관련준전문가	
	132	전기 전자 및 기계공학 전문가		283	기타예술연예및경기준전문가	
	133	화학 및 금속공학 전문가		예술	150	교육전문가
	134	측량전문가			151	대학교수
135	기타 공학관련 전문가	152	중등학교교사			
200	기술공및준전문가	153	초등학교교사			
기술 과학	211	자연과학관련기술종사자	154		유치원교사	
	212	생명과학관련기술종사자	155		특수학교교사	
	220	컴퓨터관련준전문가	156		정규학교 이외 교육기관 전문가	
	231	건축및토목공학기술종사자	157		기타 교육전문가	
	232	전기전자및기계공학기술종사자	181		기록보관원,사서및관련전문가	
	233	화학및금속공학기술종사자	250		교육준전문가	
	234	제도기술종사자,카드포함	251	대학교육조교및초중등학교보조교사		
	235	광학및전자장비기술종사자	252	정규교육이외의교육준전문가		
	236	선박항공기조종사 및 기술종사자	253	기타교육준전문가		
	237	안전및품질검사종사자	교육			
238	기타공학관련기술종사자					

(표 6) 노동패널상의 직업코드 분류(창조적 전문가)

코드	직업분류명	코드	직업분류명
10	의회의원 및 고위임원	160	행정 경영 및 재정 전문가
11	의회의원	161	행정전문가
21	기업고위 임원	162	회계 관련 전문가
22	정부 행정부서 관리자	163	인사 및 노사관계 전문가
23	생산 및 운영부서 관리자	164	금융보험전문가
24	기타부서 관리자	165	사업서비스관련전문가
30	일반관리자	171	법률전문가
140	보건의료전문가	260	경영및재정준전문가
141	의료 진료 전문가, 간호제외	261	금융 보험 준전문가
142	약사	262	판매준전문가
144	치료전문가	263	상품중개및사업서비스대리종사자
145	영양전문가	290	기타준전문가(관리,법률,조세)

<표 7> 노동패널상의 산업코드 분류(창조산업)

	코드	직업분류명	코드	직업분류명
하이 테크 산업	221	출판업	332	측정, 시험, 항해 및 기타 정밀기기 제조
	222	인쇄 및 인쇄관련 산업	333	안경, 사진기 및 기타 광학기기 제조
	223	기록매체 복제업	353	항공기, 우주선 및 부품 제조업
	241	기초 화학물 제조업	361	가구 제조업
	242	의약품 제조업	721	컴퓨터시스템 설계 및 자문업
	243	기타 화학제품 제조업	722	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업
	300	컴퓨터 및 사무용 기기 제조업	723	자료처리 및 컴퓨터시설 관리업
	311	전동·발전기 및 전기변환장치 제조업	724	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
	312	전기공급 및 전기제어장치 제조업	731	자연과학 연구 개발업
	313	절연선 및 케이블 제조업	739	인문 및 사회과학 연구 개발업
	314	축전지 및 일차전지 제조업	743	건축기술 및 엔지니어링 서비스업
	315	전구 및 조명장치 제조업	744	과학 및 기술 서비스업
	319	기타 전기장비 제조업	870	영화, 방송 및 공연 산업
	321	반도체 및 기타 전자부품 제조업	871	영화 산업
	322	통신기기 및 방송장비 제조업	872	방송업
	323	영상, 음향기기 제조업	873	공연산업
	331	의료용 기기 제조업	881	뉴스 제공업
문화 산업	221	출판업	872	방송업
	222	인쇄 및 인쇄관련 산업	873	공연산업
	223	기록매체복제업	88	기타 오락, 문화 및 운동관련 산업
	745	광고업	881	뉴스 제공업
	746	전문디자인업	882	기타 문화관련 산업(도서관 외)
	870	영화, 방송 및 공연 산업	883	경기 및 오락 스포츠업
	871	영화 산업	889	기타 오락관련 사업
생산자서 비스산업	65	금융업	672	보험 및 연금관련 서비스업
	651	통화 금융기관	701	부동산 임대 및 공급업
	659	비 통화 금융기관	702	부동산관련 서비스업
	660	보험 및 연금업	741	법무 및 회계관련 서비스업
	671	금융관련 서비스업	742	시장조사 및 경영상담업

IV. 창조계급론의 적용가능성에 대한 고찰

창조적 계급을 창조적 직업 종사자 또는 특정

창조산업 종사자를 기준으로 한다면, 이는 창조적 직업 또는 산업이 도시성장에 매력적인 직업 또는 산업이라는 것을 의미한다. 앞의 <표 2>에서 확인했듯이, 미국의 경우 창조적 직업 종사자의 임금구조는 다른 계급에 비해 상대적으로 높

〈표 8〉 창조계급의 시간당 임금

[단위 : (시간/주) 비율은 %]

구분		1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
직업 분류 기준	예술직종	0.68	0.61	0.60	0.68	0.70	0.85	0.88	1.00	1.01	0.97	0.94
	기술직종	0.66	0.65	0.67	0.74	0.81	0.89	1.03	1.11	1.19	1.19	1.28
	창조적전문가	0.80	0.71	0.77	0.87	0.97	1.02	1.17	1.26	1.35	1.51	1.66
	전체창조계급	0.73	0.68	0.71	0.80	0.85	0.94	1.05	1.13	1.19	1.26	1.33
특정 산업 기준	문화산업	0.45	0.36	0.39	0.45	0.48	0.55	0.60	0.67	0.70	0.82	0.80
	첨단산업	0.58	0.56	0.58	0.66	0.72	0.85	0.91	0.98	1.06	1.19	1.18
	생산자서비스	0.54	0.61	0.63	0.71	0.84	0.93	1.05	1.16	1.21	1.34	1.50
경제인구전체		0.49	0.45	0.48	0.54	0.59	0.67	0.73	0.78	0.84	0.91	0.93

은 수준이라는 것이 확인되었다. 그러나 과연 이러한 기준을 우리나라에 적용했을 때에도 동일한 결과를 나타낼 것인지는 확인해볼 필요가 있다. 노동패널을 자료를 토대로 분석해보면, 우리나라의 창조계급의 임금구조를 알 수 있다.

우리나라의 창조계급의 시간당 임금⁸⁾을 비교해 보면 다음의 <표 8>과 같다. 전반적인 임금의 수준은 플로리다의 분류인 직업을 기준으로 했을 때, 창조적 전문가, 기술직종, 예술가들 순으로 나타났다. 산업을 기준으로 했을 경우에는 생산자서비스 산업 종사자가 높게 나타났으며, 첨단 산업 문화산업의 순이었다. 한 가지 주목할 만한 사실은 대표적인 창조산업으로 언급되는 문화산업이 임금구조면에서는 매력이 떨어진다는 점이다. 이는 우리나라에서 문화산업 종사자가 창조계급의 기준으로 설정되는 것에 상당한 오류가 있을 가능성이 있음을 말한다고 볼 수 있다.

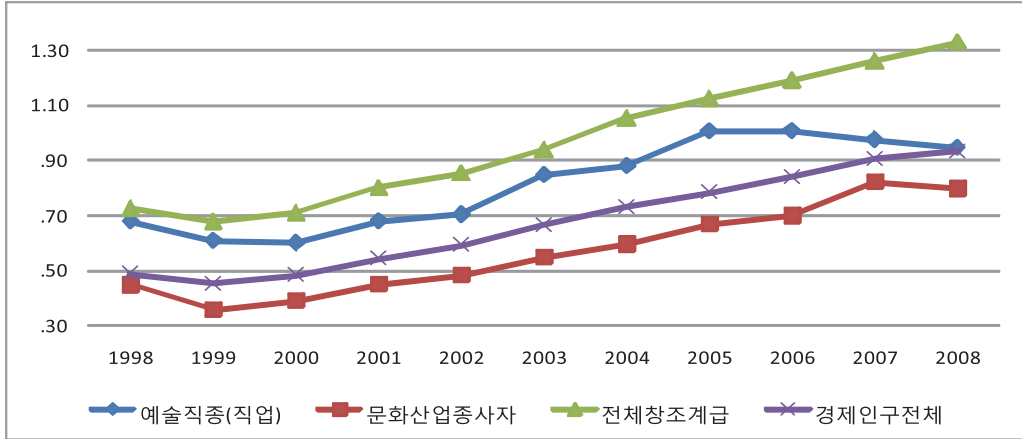
상대적인 비교를 위해서 그래프로 나타내보면 예술직종 종사자와 문화산업종사자의 경우 실질

적으로 전체창조계급에 비해 임금수준이 떨어지는 것으로 나타났다. <그림 2> 예술직종의 경우 경제인구전체를 비교했을 때 높은 수준을 나타냈으나 2005년 이후 전체창조계급이 계속해서 상승하고 있는 흐름 속에서도 오히려 하락하는 것을 나타내고 있는 것은 다소 의외라 할 수 있겠다. 또한 문화 산업의 경우 평균적인 경제활동 종사자의 시간당 임금에도 못 미치는 수준을 계속해서 나타내고 있으며, 오히려 2007년부터는 그 격차가 더욱 벌어지기 시작했음을 알 수 있다. 이를 보면 적어도 현재 우리나라에서 만큼은 문화산업이 창조산업으로서 전제되는 것은 적절치 못하다고 할 수 있겠다. 특히 주요 창조도시 전략으로 문화산업단지의 조성 등을 주요 수단으로 한다면 도시 경쟁력 차원에서 적절치 못할 수 있다. 한편으로는 기존의 우리나라의 문화산업적 토대의 기준에서 벗어난 전혀 별개의 전략을 채택해야 한다는 것을 의미한다고도 볼 수 있다.

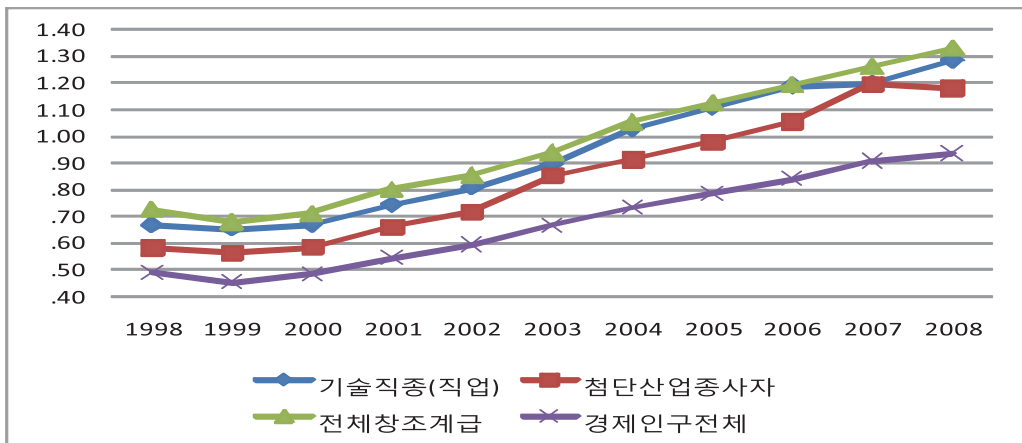
다음으로 기술직종과 첨단산업 종사자를 살펴

8) 시간당 임금의 경우 원칙적으로는 [(보수(월급)÷우리나라 근로자의 월평균 근로일수)÷(주당근무시간÷우리나라근로자들의 평균 주당 근무시간)] 으로 계산하는 것이 정확하지만, 본 연구에서는 간단히 [(월 소득÷30)÷(주당근무시간÷7)]로 계산하였음. 실질적인 시간당 임금과 오차가 있겠지만, 상호 동일한 조건이므로 상대적으로 비교하는 데에는 문제가 없음.

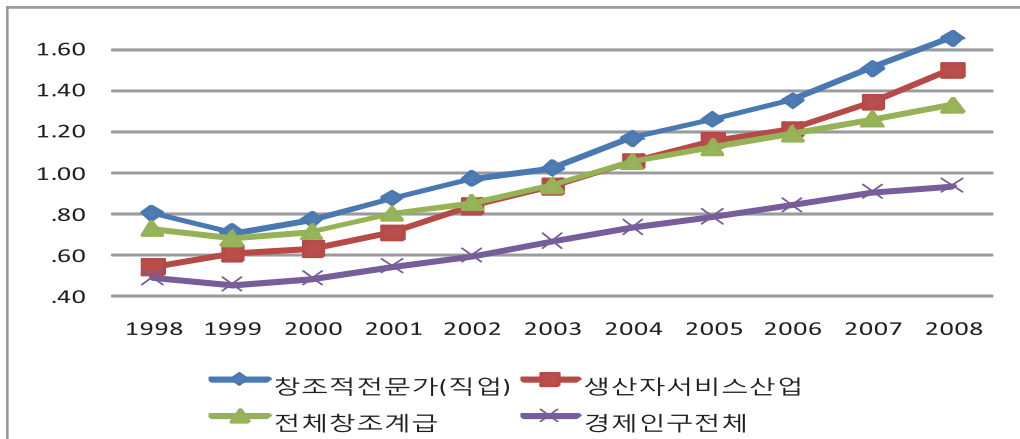
〈그림 2〉 예술직종과 문화산업 종사자의 연도별 시간당 임금 변화 (단위 : 만원)



〈그림 3〉 기술직종과 첨단산업 종사자의 연도별 시간당 임금 변화 (단위 : 만원)



〈그림 4〉 창조적 전문가와 생산자서비스산업의 연도별 시간당 임금 변화 (단위 : 만원)



보면 역시 전체 창조계급의 수준보다는 낮은 것을 알 수 있다. 그러나 여전히 일반 경제전체에 비해서는 높은 수준을 유지하고 있다.<그림 3> 그러나 예술가나 문화산업보다는 높은 수준을 유지하고 있다.

직업을 기준으로 한 창조적 전문가와, 생산자 서비스 산업의 경우 다른 창조계급에 비해 월등히 높은 수준을 나타냈다. 그리고 위와는 달리 평균적인 창조계급보다도 높게 나타났다. <그림 4> 또한, 미국과 마찬가지로 이 직업과 산업에서만 경제인구 평균의 약 2배의 시간당 임금의 수준을 나타내고 있다. 결국 우리나라에서 창조계급을 대변하는 중요한 계급은 창조적 전문가 계급이라고 볼 수 있겠다.

V. 결론

창조도시 이론은 창조적 환경을 조성하여 창조 계급(창조적 인재)을 유인해 도시의 경쟁력을 높인다는 이론이다. 최근 창의도시, 디자인도시, 문화도시를 목표로 하는 도시를 포함하여 창조도시를 도시 성장전략으로 채택하는 도시정부들이 늘고 있다. 이러한 창조도시전략은 창조적 환경을 조성하여 창조적 인재를 유입하고 그로인해 지역경제를 활성화 시킨다는 이론에서 출발한다. 그러나 대부분의 경우 창조도시를 만들어가는 창조적 인재(계급)에 대한 정의조차 불분명한 상황이다. 플로리다가 분류한 직업에 따른 기준으로 부터, 특정산업을 창조산업으로 규정하여 산업의 종사자를 창조계급으로 보는 관점 등이 있었다.

본 논문에서는 우리나라에서 현재의 창조계급이 과연 창조적 인재들을 유인하는데 적절한 기

준이 될 수 있는지를 임금구조(시간당 임금)를 기준으로 하여 알아보았다. 물론 이러한 기준은 지나치게 단순화한 측면이 있다. 그러나 두 가지 측면에서 이러한 확인은 의미가 있다. 첫째, 직접적으로 과연 창조계급으로 정의되는 사람들의 경제적 기회의 수준을 확인할 필요가 있다. 왜냐하면 현실적으로 이는 인재들이 직업을 선택하는 가장 중요한 요인이기 때문이다. 만일 창조적 직업 또는 산업이 경제적 여유를 제공해 주지 않는다면 현실적으로 창조적 계층이 되고자 하는 인재들의 수요가 점점 적어질 수밖에 없다. 둘째, 경제적 비교를 통해 실질적으로 선진국에서 창조계급이라 정의되는 계층이 우리나라 상황에서는 어떠한지를 간접적으로 확인할 수 있다. 높은 창조성이 필요한 직업군이나 산업종사자에 대한 낮은 경제적 반대급부는 해당 직군이나 산업의 구조적인 문제가 있다고 간접적으로 판단 할 수 있다. 이를테면 문화산업으로 분류되는 만화산업의 경우 우리나라에서는 원작을 수입하거나, 원작이 있는 외국작품에 기술지원이나 단순 작화작업만을 하는 식으로 산업이 형성되어 있을 수 있다는 것이다.

분석결과 우리나라의 창조계급은 창조적 전문가, 창조적 핵심에서는 기술관련 직종 종사자가 높은 수준의 경제적 기회를 제공함을 알 수 있었다. 그러나 이는 산업적 측면에서는 생산자 서비스 산업, 하이테크 산업이 이에 해당된다고 볼 수 있다. 단 대표적인 창조산업으로서 언급되는 문화산업의 경우 실질적으로 창조적 인재를 유인하는 산업으로 보기에는 무리가 있다고 판단된다. 따라서 도시정부가 문화산업육성을 통한 발전 전략을 채택할 때는 기존의 우리나라의 산업적 특성과 다른 특별한 무엇이 아니고서는 실패

할 확률이 높다고 할 수 있다.

우리나라에서는 창조적 전문가가 가장 중요한 창조적 계급이며, 이는 창조도시이론 보다는 오히려 ‘세계도시론’에 부합한다고 할 수 있겠다. 더불어 이는 플로리다가 말한 ‘창조핵심계급’의 창조성에 대한 전반적인 경제적 반대급부가 적절하게 주어지지 않는다는 것을 반증하기도 한다고 볼 수 있다. 단순히 창조적 인재를 유인하기 위한 요인을 분석하기 보다는 실질적으로 어떻게 창조성과 창조적 인재를 기반으로 한 도시를 형성할 수 있는가와 개별적인 도시별 창조도시의 전략은 향후 연구되어야 할 과제로 보여 진다. 단, 추상적인 지표나 개념보다는 어떻게 인재의 창조성이 도시의 성장을 위한 부가가치를 낼 수 있는 지에 대한 현실적인 연구가 더욱 중요할 것이다.

논문접수일 : 2011년 6월 14일
 논문심사일 : 2011년 6월 17일
 게재확정일 : 2011년 9월 29일

참고문헌

1. 김영인·여홍구, “도시재생전략 수립을 위한 도시의 창조성 지수 개발에 관한 연구: 서울 및 6대 광역시를 중심으로”, 「국토계획」, 제 44권 제2호, 대한국토도시계획학회, 2009, pp. 71-84
2. 김유미, “도시의 창조성이 도시경쟁력에 미치는 영향 : 한국과 일본의 비교”, 이화여자대학교 석사학위논문, 2009
3. 김의준·윤민경·이창근·최명섭, “창조산업의 도시 고용 효과 분석”, 「한국지역개발학회지」, 제21권 제2호, 한국지역개발학회, 2009, pp. 13-34
4. 김태경, 「창조도시이론과 미래도시 발전방향에 관한 연구」, 경기개발연구원, 2010
5. 라도삼, “창조도시의 문화적 의미 및 서울시 정책방향”, 「도시재생 전략으로서의 창조도시」, 한양대학교 15회 도시학술제 자료집, 2010
6. 리처드 플로리다, 이원호·이종호·서민철 역, 「도시와 창조계급」, 푸른길, 2008
7. 리처드 플로리다, 박기복·신지희 역, 「후즈유 어시티」, 브렌즈, 2010
8. 백선희, 「장소성과 장소 마케팅: 한국과 미국 소도시 문화예술 축제를 사례로」, 한국학술정보(주), 2005
9. 사사키 마사유키, 이석현 역, 「창조도시를 디자인하라」, 미세움, 2010
10. 신성희, “창조계급 및 창조도시들의 분포특성과 창조적 도시조성 방안의 시사점”, 「공간과 사회」, 통권 25호, 한국공간환경학회, 2006, pp. 80-98
11. 오동훈, “창조도시의 개념과 이론”, 「월간 자

- 치행정」, 272호, 지방행정연구소, 2010 ,pp. 9-12
12. 정헌일, 「문화산업백서」, 문화체육관광부, 2008
 13. 원제무, “창조도시의 이미 및 창조성 요소”, 「도시재생 전략으로서의 창조도시」, 한양대학교 15회 도시학술제 자료집, 2010
 14. 홍기용, 「지역경제론(5판)」, 박영사, 1999
 15. 황준, “동아시아 대도시권 도시성장요인에 관한 비교연구: 창조도시 이론을 중심으로”, 서울시립대학교 석사학위 논문, 2009
 16. 佐々木雅幸, 「創造の場と都市再生」, 晃洋書房, 2010
 17. Florida, Richard, *The Rise of The Creative Class*, Basic Books, 2002
 18. U.S Department of Labor, *Revising the standard Occupational Classification System*, 1999