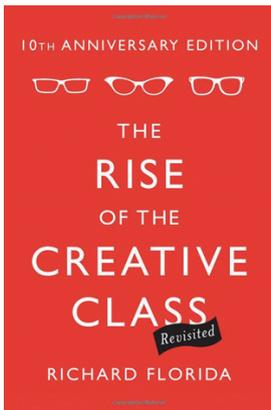


## 크리에이티브 리뷰

## Creative Books

| 박현아 (한국콘텐츠진흥원 미래전략팀 주임연구원) |



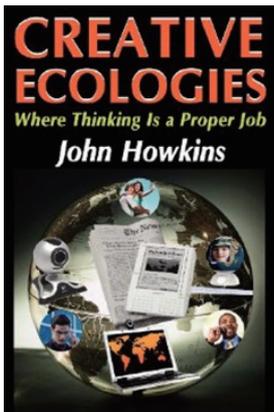
저자\_ Richard Florida  
출판사\_ Basic Books  
출간일\_ 2012.6.26.

## 창조계급의 부상

## The Rise of the Creative Class: Revisited

창조산업 분야의 고전 '창조계급'의 부상에 대해 다루고 있다. 작가, 예술가, 음악가 등 창조성을 중요한 업무요소로 활용하는 창조계급은 미국에서 국가 노동인구의 30%에 해당하며, 사회의 지배적인 계급으로 떠오르고 있다는 것이다.

저자는 사람들이 일을 찾아 지역을 옮겨 다니는 것이 아니라 유능한 사람들이 모여 있는 장소로 기업들이 이전을 하거나 회사를 차린다는 사실을 발견했다. 그리고 경제적 성장이 기업들에 의해서만 추진되는 것이 아니고 문화적으로 관대하고 다양하며 창조성을 수용하는 지역에서 일어나고 있다는 결론을 얻는다. 창조계급의 부상에 의해 일, 삶과 여가, 공동체에 있어 어떤 변화들이 나타나고 있는지를 기술하고 있으며, 경제 발전에 필요한 요소인 3T로서 기술(Technology), 재능(Talent), 관용(Tolerance)를 꼽고 있다.



저자\_ John Howkins  
출판사\_ Transaction Publishers  
출간일\_ 2010.07.31.

## 창조 생태계

## Creative Ecologies

존 호킨스는 사람들이 아이디어를 창작하고 발전시키는 방법을 토대로 '생각하고 배우기'의 생태계를 규정한다. 성공적인 '생각하고 배우기'의 조건들을 알려주고, 우리가 자기 자신과 다른 사람의 아이디어·지식을 어떻게 다루며 이것이 네트워크와 시장에 어떤 영향을 주는지를 설명한다. 핵심이 되는 질문은 '우리는 아이디어와 어떤 연결망을 원하는가? 누구의 아이디어로 둘러싸이고 싶은가? 어떻게, 어디에서, 우리는 생각하고 싶어하는가?' 등이다.

저자는 최신의 과학적 발견들이 어떻게 아이디어와 사실들을 다루는 방법에 대한 이해를 변화시키는지 보여준다. 그는 비즈니스 시스템과 환경의 위기, 그리고 창의성과 통제의 균형이 우리의 대응을 요구하고 있다고 주장한다.

# Creative Reports



저자\_ EU-Project CReATE  
출간일\_ 2009.09

## 유럽 디지털 창조산업을 위한 창조 지역의 미래 동향

### Creative Regions: Future Trends for Digital Creative Industries in Europe

정보통신기술에 기반한 혁신은 창조산업을 어떻게 발전시킬 수 있는가? 가치 창조에 기여하고 미래 경제를 활성화할 우선 연구 대상 기술은 무엇인가? EU의 프로젝트인 CReATE는 정보통신기술의 혁신을 통해 창조산업을 육성하고 새로운 유럽 프로젝트를 위한 생산적인 분야를 발굴하기 위한 목적의 컨소시움을 통해 이런 물음들에 답하고자 한다.

이 보고서는 전체적인 시각에서 지역적 ICT역량과 창조산업의 필요성을 결집한다는 점에서 범지역적 조합의 중요성과 경험을 강조하고 있다. 여기서 미래 연구의 우선순위로 꼽고 있는 다섯 가지 연구 주제는 다음과 같다: ①시각적이고 상호작용적인 경험, ②생산성의 도구+지적 자동화, ③디지털 분배, ④이동성+상호운용성, ⑤개발과정의 사용자-생산자-상호작용.



저자\_ UNCTAD(United Nations  
Conference on Trade and  
Development)  
출간일\_ 2010.12.15

## 창조 경제

### Creative Economy

국제연합무역개발협의회(UNCTAD)는 2008년과 2010년 두 차례에 걸쳐 창조경제 보고서를 발간했다. 보고서는 창조경제의 개념과 정의, 다차원적 분석, 창조경제의 생산품과 서비스의 국제적 거래, 지적재산권과 기술의 역할 및 창조경제 발전 전략에 이르기까지 광범위한 내용을 포괄한다.

창조경제란, 이미지, 사운드, 텍스트와 상징에 의해 지배되는 동시대 세계에서의 창의력, 문화, 경제와 기술의 접점을 다루는 개념으로 주목받고 있다. 창조산업은 예술, 문화, 비즈니스와 기술의 교차점에 위치한다. 창조산업 내의 모든 활동들은 창조적 스킬 집약적인 특성을 갖고 있으며, 교역과 지적재산권을 통하여 수입을 창출한다. 오늘날 창조산업은 개발도상국들이 세계 경제에서 부상하는 고성장 분야로 도약하기 위한 새로운 기회를 제공하며 가장 역동적인 분야 중 하나로 자리 매김하고 있다.

