

창조경제론

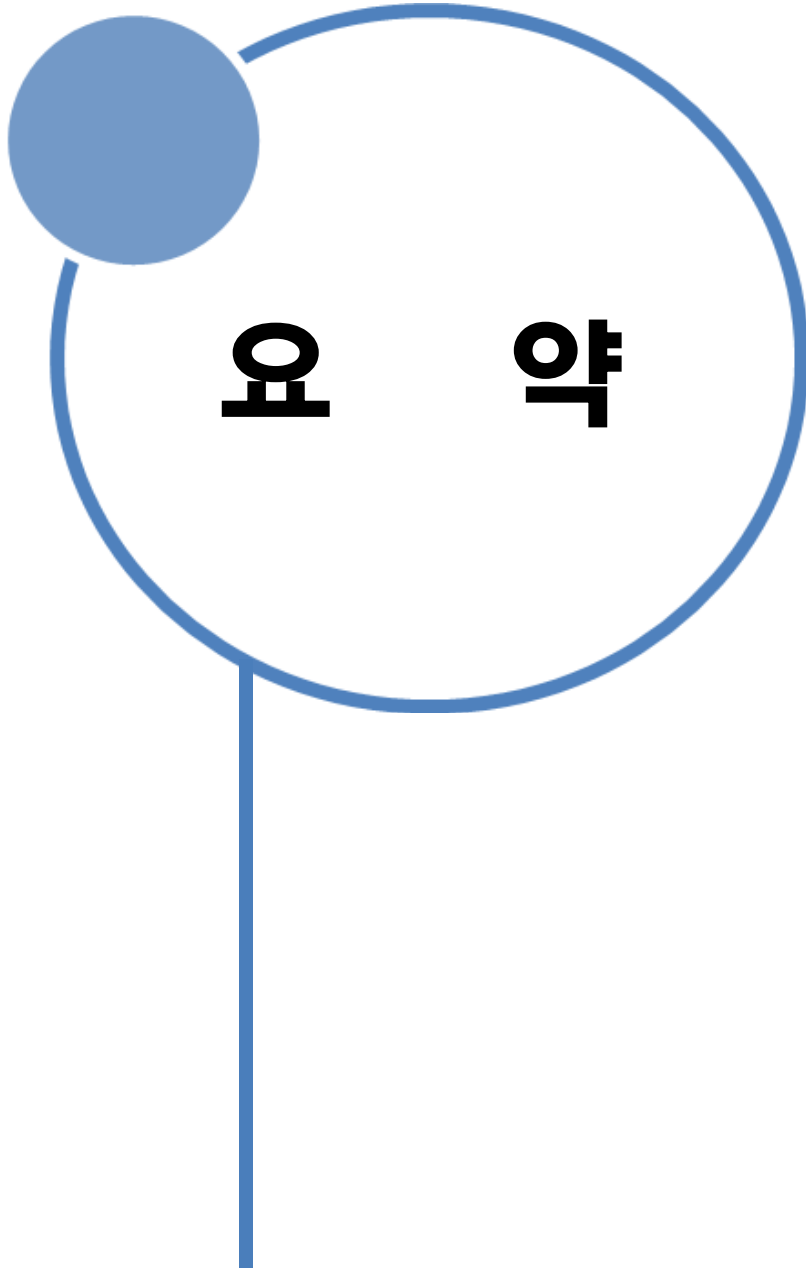


2014.1

창조경제론

목 차

[요 약]	i
I. 서론	
- 연구 총서의 작성 배경과 주요 구성	3
II. 창조경제의 개념	
- 창조경제의 의미와 실현 전략	9
- 한국의 창조경제역량지수 개발 및 평가	22
- 창조산업 육성 전략	42
- 창조경제 구현을 위한 신성장동력 정책 방향	54
III. 우리나라의 창조경제 현황 및 활성화 방안	
- 창조성을 억누르는 한국 사회	73
- 국내 창조직업 현황 및 고용확대 방안	86
- 창업 부진 이유 및 활성화 방안	103
- 창조형 창업 현황 및 문제점	119
IV. 주요국 창조경제 관련 주요 정책	135



창조경제의 의미와 실현 전략

1. 창조경제의 의미

새 정부가 5대 국정 목표 중 첫 번째로 '일자리 중심의 창조경제'를 제시함으로써 이의 개념과 내용, 실현 전략에 대한 관심이 높아지고 있다. 그간 제시된 경제발전론 측면에서 보면 창조경제의 **협의 개념**은 창조산업 육성을 통한 경제성장을 뜻한다. **광의 개념**은 비수렴(비혁신) 함정론, 경제발전단계론, 내연적 성장론에서 제기하는 경제 전반의 성장 능력을 높이는 새로운 성장 전략 또는 패러다임으로 볼 수 있다. 이는 노동과 자본의 양적 투입에만 의존하던 개도국형 추격 중심의 **외연성장(Extensive Growth) 체제**에서 인적자본, 기술혁신력 등에 기반을 둔 선진국형 선도 중심의 **내연성장(Intensive Growth) 체제**로의 전환을 의미한다. 새 정부의 창조경제는 특정 산업 육성에 국한하는 것이 아니라 경제사회 전반의 혁신을 통한 신성장 동력 확보와 일자리 창출을 추구한다는 점에서 광의의 창조경제에 해당한다.

2. 창조경제 부상의 배경

창조경제의 부상의 당위성은 인간심리론적 측면에서의 인간 욕구 증대론, 대외 환경 변화면에서 과학기술 혁신 가속화, 대내적인 측면에서 국내 경제 침체라는 세 가지 점에서 찾을 수 있다. **첫째, 인간의 자아 실현 욕구 증대를 들 수 있다.** 경제 성장으로 인한 개인의 소득 증대와 더불어 개개인의 자아실현을 위한 욕구가 높아지면서 이를 충족하기 위한 문화, 예술 등 창조산업 발전의 토양이 형성되고 있다. **둘째, 과학기술 혁신 가속화로 인해 창조경제의 중요성이 더욱 부각되고 있다.** 급속한 정보통신기술(ICT) 발전과 기술산업의 융복합화 확산 등으로 제3의 제조업 혁명 등이 전개되면서 과학기술을 바탕으로 신사업을 일으키는 창조경제의 필요성이 높아지고 있다. **셋째, 국내 경제의 저성장과 일자리 부족 심화를 극복하기 위한 대안으로서 창조경제 실현의 당위성을 찾을 수 있다.** 국내 성장률은 현재 1%대까지 하락했으며, 생산과 고용의 연계 약화 등으로 고용창출력 역시 계속 낮아지고 있다. 더욱이 투자와 노동 등 투입 요소 증가세 둔화, 연구개발 역량과 인적자본 경쟁력 취약 등으로 총요소생산성 향상이 부진하여 잠재성장률도 빠르게 하락하는 중이다.

3. 창조경제 실현을 위한 제언

새 정부는 창조경제를 실현하기 위해 6대 전략과 41개 과제를 제시하였다. 국내 경제의 창조성을 보다 성공적으로 증진하기 위해서는 **정부 주도의 공급 측면뿐만**

아니라 국민과 기업이 중심이 된 수요와 제도적 측면에서 세 가지가 활성화되어야 한다. **첫째**, 공급 측면에서 정보통신 등 첨단 과학기술을 매개로 모든 산업에서 융복합이 원활히 실현되어 신사업이 활발하게 창출되어야 한다. **둘째**, 수요 측면에서 더 많은 수익과 고객을 확보할 수 있는 블루오션 시장을 끊임없이 개척해야 한다. **셋째**, 제도적 측면에서 새로운 부가가치를 창출하는 혁신과 창의 정신이 왕성히 살아날 수 있는 경제사회 체제가 구축되어야 한다. 이의 활성화를 위해서는 **다섯 가지 방안을 중시**해야 한다. **첫째**, 정책의 연속성이 유지되어야 한다. 새로운 투자 대상을 찾기보다 이전 정부의 투자 노력을 활용해야 한다. **둘째**, 왕성한 투자와 창업을 위한 ‘기술거래’와 ‘M&A’와 같은 창조 시장을 활성화해야 한다. **셋째**, 창조 시장 활성화를 위해서는 혁신기업을 뒷받침하는 모험자본, 엔젤 투자와 같은 창조금융기반을 확충해야 한다. **넷째**, 창조경제의 주체인 기업이나 개인들의 창의성을 제고하기 위한 규제 완화와 공교육 혁신과 같은 경제사회제도 개혁이 필요하다. **다섯째**, 창조경제는 종합적인 경제 성장 전략의 변화이므로 정부 부처간 그리고 정부와 기업간의 협력시스템을 구축하고 중장기 계획을 수립하여 구체성과 실천력을 높여야 한다.

한국의 창조경제역량지수 개발 및 평가

1. 창조경제역량지수의 개념 및 추정 방법

창조경제역량지수란 창조경제를 구성하는 요소들의 역량 즉, 창조경제역량의 변화에 영향을 미치는 요인들의 상대적 경쟁력을 지수화한 것이다. 창조경제역량을 구성하는 요소로는 인적자본(9개 지표), 연구개발혁신자본(9개 지표, 이하 혁신자본), ICT 자본(8개 지표), 문화자본(9개 지표), 사회적 자본(11개 지표)과 같이 경제전반의 창조역량을 제고시키는 5가지 요소로 구분하였다. 산출방법은 최고 수준을 10으로 하여 모든 개별지표들을 표준화한 후 개별 지표들의 산술평균값을 지수화했다. 비교대상은 OECD 31개국이다.

2. 창조경제역량지수 추정 결과

창조경제역량지수 추정 결과 한국의 창조경제역량 수준은 G7에 훨씬 미치지 못하는 것으로 나타났다. **첫째**, 한국의 창조경제역량은 OECD 국가 중 중위권 수준으로 평가된다. 한국의 창조경제역량지수는 6.2로 OECD 31개국(이하, OECD) 평균 6.3을 다소 밑도는 수준으로, 전체 31개 국가 중 20위로 나타났다. **둘째**, 한국의

창조경제역량은 G7 국가와의 격차가 더 큰 것으로 나타났다. 한국의 창조경제역량 지수는 6.2인데 반해 OECD 평균은 6.3, G7 평균은 6.6으로 나타나, G7과의 격차가 더욱 심한 것으로 나타났다. 이는 한국의 창조경제역량이 ICT 자원을 제외하면 모두 G7 평균에 못 미치는 것으로 평가되었기 때문이다. **셋째, 한국의 ICT 자원은 OECD 중 최고 수준, 혁신자본은 상위권으로 나타난 반면, 인적자본과 문화자본, 사회적 자본은 중하위권 수준으로 평가되었다.** 한국의 ICT 자원은 OECD 중 1위, 혁신자본은 11위 수준으로 타 자원에 비해 상대적으로 순위가 높았다. 하지만, 한국의 인적자본, 문화자본, 사회적 자본 역량지수는 각각 6.5, 3.7, 6.7로 OECD 평균 7.3, 4.7, 7.5를 하회하여 각각 22위, 29위, 21위 수준이다. 특히 문화자본은 최하위 수준이다. 문화자본이 가장 취약한 것으로 나타난 것은 문화자본역량을 구성하는 9개 요소 가운데 유일하게 OECD 평균을 상회하는 세계문화유산을 제외하면, 투입 부분의 2개 요소(가계 지출 중 오락 및 문화 비중, 정부예산 중 여행 및 관광 지출 비중), 인프라 부분의 3개 요소(세계 자연유산 수, 관광산업 발전 지속성, 관광인프라), 성과 부분의 3개 요소(관광 수지비, 외국인 관광객 수, 문화·콘텐츠 관련 산업의 무역 수지비) 등 총 8개 요소들이 OECD 평균을 하회하고 있기 때문이다. **넷째, 한국의 창조경제역량은 부문 간 격차가 심한 것으로 나타났다.** 한국의 창조경제역량은 31개국 가운데 1위(ICT 자본)부터 29위(문화자본)까지 순위차가 심하다. 이는 미국과 캐나다, 영국 등 대부분의 G7 국가들의 부문별 창조경제역량지수가 중상위권에 있는 것과는 대조적이다. **다섯째, 한국의 창조경제역량은 부문 내 격차도 상존한다.** 혁신자본과 같이 31개국 중 11위로 비교적 상위로 평가된 요소조차도 벤처캐피탈의 이용성이나 기술무역 수지비와 같은 지표들은 OECD 평균을 하회하는 것은 물론 OECD 국가 중 최하위 수준이다. 더욱이, OECD 1위 수준인 ICT 자본에서도 정보기술력과 같은 인프라 지표가 20위권에 머무는 등 부문 내에서도 심각한 경쟁력 격차가 존재한다.

3. 시사점

국내 창조경제 육성을 위해서는 전반적인 창조경제역량의 경쟁력 제고가 필요하다. 이를 위해서는 **첫째, 한국의 창조경제역량 가운데 뛰어나다고 평가되는 혁신자본과 ICT 자본의 활용도를 제고**시켜야 한다. 이를 위해 ICT 자본의 고도화, 혁신자본의 창조경제역량 기여도 제고, 혁신자본과 ICT 자본을 중심으로 한 창조경제역량 구성요소 간 융합 촉진 등의 정책이 필요하다. **둘째, 인적자본과 사회적 자본의 경쟁력 강화는 물론 문화자본의 축적 및 활용도 제고를 통한 지속가능 성장 기반**

확충 노력이 필요하다. 인적자본 경쟁력 제고를 통한 창조경제의 원천적 경쟁력 제고, 사회적 자본의 경쟁력 강화를 통한 개인 또는 집단의 창조성 발현 가속화, 문화자본의 축적 및 활용도 극대화 전략 추진을 통한 지속가능 성장 기반 확충 등의 전략이 추진되어야 한다. 셋째, 정책추진 일관성 유지 및 창조경제 구성요소들의 전반적인 경쟁력 향상을 위한 정부 추진체제 구축이 필요하다.

창조 산업 육성 전략

신정부 들어 '일자리 중심의 창조경제'가 국정 최우선 과제로 선정됨에 따라 창조경제 뿐 아니라 관련 산업 즉, 창조산업이 신성장동력으로서 주목받고 있다. 신성장동력이란 특정 시점의 주력 성장산업을 대체하는 미래 주력산업을 말하는데, 이는 신기술, 신제품, 신서비스 및 이들 간 융합으로 이루어진 산업으로 양질의 일자리를 창출하고 일국 경제의 지속성장 기반이 된다. 국내 창조산업은 ICT·SW 및 과학기술 융합 관련산업을 포함한 협의의 개념을 기반으로 한국은행 산업연관표 상 분류 가능한 세부산업에 따라 분류하면 광고, 건축, 예술, 공예, 패션, 출판, 소프트웨어 등 정보관련산업, 영상 및 오디오, 오락, R&D, ICT기기의 11개 분야로 구분할 수 있다.

2. 국내 창조산업의 신성장동력 가능성 평가

국내 창조산업의 신성장동력화 가능성에 대해 성장 속도, 부가가치유발효과, 고용유발효과, 생산성 등 4가지 측면에서 전산업과 비교·분석해 본 결과, 신성장동력이 될 수 있는 잠재력이 내재되어 있는 것으로 평가되었다. 첫째, 성장 속도 면에서 국내 창조산업은 전산업에 비해 빠른 성장세를 보이고 있다. 국내 창조산업 규모는 2005년 부가가치 기준 58.8조 원에서 2011년 87.6조 원으로 연평균 6.9%씩 증가하였는데, 이는 전산업 연평균 증가율 6.1%보다 빠른 수준이다. 둘째, 부가가치유발효과 면에서 국내 창조산업은 전산업에 비해 상대적으로 높다. 국내 창조산업의 부가가치 유발계수는 2011년 기준 0.694로 전산업 0.633에 비해 높은 수준이다. 셋째, 고용유발효과로 볼 때도 국내 창조산업은 전산업에 비해 높은 수준이다. 2011년 기준 최종수요 10억 원당 취업유발계수는 전산업 13.4명으로 전산업 12.3명에 비해 높다. 넷째, 생산성 측면에서도 국내 창조산업의 생산성이 전산업보다 높다. 취업자 1인당 부가가치는 전산업이 2011년 5,850만 원인데, 창조산업은 6,350만 원으로 전산업 대비 약 500만 원 높다.

3. 국내 창조산업의 미흡한 점

국내 창조산업이 신성장동력으로서 충분한 가능성이 있는 것으로 나타났으나, 다음과 같은 문제점들을 극복할 필요가 있다. 첫째, 창조산업이 국내 경제에서 차지하는 중요성이 다소 약화되고 있다. GDP 대비 창조산업 부가가치는 2008년 7.5%에서 2011년에 7.1%로 하락하였고, 전산업 취업자 대비 비중도 2011년 6.6% 수준으로 정체되고 있다. 둘째, 국내 창조산업은 특정 산업에 집중되어 불균형 성장을 보이고 있다. 2011년 기준 전체 창조산업 부가가치의 73.8%, 취업자 수의 65.3%가 소프트웨어 등 정보관련 산업, R&D, ICT기기 등의 3개 산업에 집중되어 있다. 셋째, 국내 창조산업 내 산업 간 생산성 격차가 존재한다. 광고산업의 취업자 1인당 부가가치는 약 2,770만 원에 불과한데 ICT기기 산업은 9,230만 원으로 3.3배 차이가 있는 등 산업 간 격차가 존재한다. 넷째, 국내 창조산업 내 산업 간 부가가치 및 고용 유발 효과에 격차가 존재하고, 특정 산업은 전산업 평균에 다소 미치지 못한다. 부가가치 유발계수가 가장 높은 산업은 건축으로 2011년 0.902이나, ICT기기는 0.441에 불과하다. 패션, ICT기기의 부가가치 유발계수는 각각 0.507, 0.441로 전산업 평균 0.633보다 낮다. 최종수요 10억 원당 고용유발효과는 R&D가 19.8로 가장 높지만, ICT기기 6.5명으로 R&D의 1/3 수준이다. 더욱이, 패션, 소프트웨어 등 정보관련산업, ICT기기는 전산업 평균에 못 미친다.

4. 시사점

창조산업의 신성장동력화를 통한 일자리 창출과 경제성장 달성을 위해서는 다음과 같은 정책 대안이 추진되어야 한다. 첫째, 지속적인 고부가가치화와 관련 분야 고용 지원 강화를 통해 새로운 성장동력으로 육성해야 한다. 둘째, 창조산업 중 가장 규모가 큰 R&D와 소프트웨어 등 정보관련 산업을 창조산업 내 융합 엔진으로 활용해야 한다. 셋째, 창조산업 내 산업 부문별 불균형 성장 개선 노력이 시급하다. 넷째, 국내 창조산업의 영세성 극복을 위한 노력이 필요하다. 다섯째, 창조산업 관련 통계의 일관성을 갖도록 하고 미비한 통계를 보완함으로써 창조산업 육성 정책 수립을 위한 기초자료 생성이 꼭 필요하다.

창조경제 구현을 위한 신성장동력 정책 방향

1. 창조경제 시대의 신성장동력 패러다임 변화

우리나라는 2000년대 이후 선진국 추격형 성장전략에서 탈피하여 신성장동력을 발굴하기 위해 노력해왔으나, 신성장동력 육성 정책들이 대상으로 삼은 기술과 산업은 아직까지 한국의 미래를 책임질 유망산업으로 부상하지 못하고 있는 상황이다.

기존의 신성장동력 정책은 일부 첨단기술 산업을 선정하여 집중적으로 보호·육성하는 하향식으로 추격형 성장 시대에 적합한 방식이었다. 그러나 창조경제 시대에는 '선택의 오류 위험'이 높기 때문에 특정 산업을 선정·육성하는 방식이 아니라 전 산업의 자생력과 혁신역량을 높일 수 있는 새로운 신성장동력 패러다임으로의 방향 전환이 요구된다.

2. 산업 유형별 분류 및 특징

창조경제 시대의 신성장동력은 일부 첨단기술 산업에서만 발굴되는 것이 아니라 다양한 산업에서 발굴이 가능하다는 특징을 가지고 있다. .

(중·저기술 제조업) 1차산업, 중·저기술 제조업, 건설업 등에서도 혁신을 통한 신성장동력 발굴이 가능하다. 미국의 세일가스(광업), 고부가 기능성 식품, 첨단 섬유 소재, 뿌리산업 등은 중·저기술 산업에서 발굴된 신성장동력 사례이다.

특히, 중·저기술 제조업은 국가 경제에서 차지하는 생산액 규모 측면에서 중요한 의미를 갖는다.

(고기술 제조업) 기술수준이 높은 고기술 제조업은 신성장동력 발굴이 가장 활발하게 진행되는 산업이다. 태양광, 나노기술, 3D 프린팅 등은 첨단 기술을 바탕으로 미래의 새로운 산업 창출로 이어질 가능성이 높은 분야다. 고기술 제조업은 상대적으로 적은 인력을 투입하여 많은 부가가치 생산이 가능하다는 특징을 갖고 있다.

(전통 서비스업) 전통 서비스업은 문화·예술, 사회 서비스, 관광, 교육 등을 포괄하며, 최근에는 한류 콘텐츠, MICE, 의료관광, 글로벌 교육서비스 등이 신성장동력으로 주목받고 있다. 특히, 전통 서비스업은 한국 경제에서 가장 많은 고용과 부가가치를 창출하는 산업으로 일자리 창출 측면에서 특히 중요한 의미를 갖는다.

(ICT 서비스업) ICT 서비스업은 정보통신 서비스 분야의 대기업 및 벤처기업이 중요한 역할을 담당한다. 혁신적인 서비스를 기반으로 성장한 구글, 애플, 페이스북

등과 같은 기업이 탄생할 수 있는 환경 조성이 중요하다. ICT 서비스업은 아직 산업 규모가 작은 편으로 성장 가능성 측면에서도 큰 의미가 있다.

(국가 전략산업) 국방, 에너지 산업은 등 국가 안보와 직결되는 분야로 국가적 차원의 연구개발 및 실용화 노력이 필수적이다. 국방 관련 기술에서 인터넷과 위치정보시스템(GPS)이 출현하게 된 것은 국가전략산업에서 신성장동력이 발굴된 대표적인 사례이다.

3. 창산업 유형별 문제점

(중·저기술 제조업) 중·저기술 제조업에서 중요한 역할을 담당하는 중소기업의 내부 역량의 부족으로 혁신활동에 어려움을 겪고 있다. 이에 따라 중·저기술 제조업의 부가가치 생산액은 낮은 성장률을 보이면서 전 산업 대비 비중이 29% 수준까지 감소하였으며, 무역수지 적자 폭은 1990년 8조원에서 2010년에는 155조원으로 확대되었다.

(고기술 제조업) 주요 선진국 및 중국과 치열한 경쟁을 벌이고 있는 고기술 제조업은 차별화된 경쟁력 확보에 어려움을 겪고 있다. 연구개발(R&D) 지원 사업의 성과가 일부 기업에 집중되는 한편, 초기시장 창출 지원이 미흡하여 정부와 민간의 역할 분담이 불분명하다는 점도 문제점으로 지적된다. 또한, 핵심 부품 소재의 해외 의존도가 높아져, 총 수출액 중 국내에서 생산된 부가가치의 비중이 낮다는 점에도 주목할 필요가 있다.

(전통 서비스업) 국민소득 향상에도 불구하고 생산액 증가율이 하락하면서 전 산업 생산액 대비 비중이 낮아지고 있다. 특히 문화·예술 관련 분야의 비중이 미미한 수준이며, 취업계수가 하락하면서 일자리 창출력이 약화되고 있다.

(ICT 서비스업) ICT 서비스업은 아직 시장 규모가 미미한 수준으로 전 산업 대비 비중은 2.6%에 불과하다. '모험'과 '보상'을 기본으로 하는 벤처 성장 환경이 미흡하여 벤처기업의 자생력 약화를 초래하고 있다는 지적이 제기되고 있으며, 패키지 소프트웨어, 제조업 융합 기술 등은 글로벌 시장 진출이 미흡한 실정이다.

(국가 전략산업) 국방 에너지 산업 등 국가 전략산업을 신성장동력 정책으로 포괄하려는 접근이 부족하고, 공공 연구기관의 연구환경 미비, 민·관 연구성과 확산 부족 등은 개선해야 할 지점으로 판단된다.

4. 창조경제 시대의 신성장동력 정책 방향

전 산업의 신성장동력화를 총괄·견인하기 위해서는 다양한 산업들 사이에서 조화와 협력을 이끌어낼 수 있는 창조경제 컨트롤타워를 구축하는 것이 중요하다.

중·저기술 제조업은 중소기업과 외부 역량의 협업 활성화, R&D 효율성 제고, 역량별·단계별 수출 지원 등이 요구된다.

고기술 제조업은 민간 주도의 R&D 투자 활성화, 정부의 초기시장 창출 지원, 핵심 부품·소재의 국산화 지원 등이 필요하다.

전통 서비스업은 수요 창출 중심의 성장, 파급 효과가 큰 사업 추진, 융합을 통한 고부가가치화를 추진할 필요가 있다.

ICT 서비스업은 글로벌 시장을 목표로 한 창업 지원, 벤처기업의 자생력 확보, 시장의 변화에 대한 대응력 강화에 주력할 필요가 있다.

국가 전략산업은 전담 연구개발 체계를 구축하여 국가 R&D의 위상을 정립하는 한편, 공공연구기관의 연구환경을 개선하고 민·관 사이의 연구성과 확산을 활성화기 위해 노력할 필요가 있다.

창조성을 억누르는 한국 사회

1. 창조성과 경제발전

창조성이 높으면 국가의 경제 성과도 높아진다는 연구 결과에서 나타나듯이 창조성은 국가 경제 발전에 있어서 중요한 역할을 한다. 따라서 국민들의 창조성에 대한 인식을 정확하게 분석함으로써 향후 창조경제 구현을 위한 정책의 방향성에 대해 가늠할 수 있는 중요한 자료로 활용할 수 있다.

2. 창조성 관련 대국민 인식 분석 결과

1) 창조적인 한국인

대부분의 국민(97.3%)들이 창조성을 경제발전의 중요 요소로 생각하고 있으며, 개인들의 일상 생활에서도 창조성은 중요한 역할을 한다고 인식(73.0%)하고 있다. 특히, 과반수 이상의 국민(51.3%)들이 자기 자신을 창조적이라고 평가하고 있다. Adobe 조사(2012.4)에 따르면 미국 52%, 독일 43%, 프랑스 36%, 일본 19%가

창조적이라고 인식하고 있는데, 한국은 미국과 더불어 창조적이라고 생각하는 사람들이 가장 많은 나라이다.

2) 창조성을 억누르는 한국 사회

한국인이 자신을 창조적이고 생각하는데 반해, 우리나라는 창조성을 제대로 발휘하기 어려운 사회(78.1%)이다. 20대(84.0%)와 30대(82.2%)의 젊은 세대들이 창조성을 발휘하기 어려운 사회라고 인식하는 편이다. 또한, 자신의 창조성을 충분히 발휘하고 있다는 사람은 31.8%에 불과하다. 구체적으로 살펴보면 첫째, 문화적 관점에서 볼 때, 우리나라는 창조성을 중시하는 문화가 아니라고 생각하는 사람(68.3%)이 많은 편이다. 미국 70%를 제외하면, 독일 48%, 프랑스 38%, 일본 44% 등에 비해 높은 편이다. 둘째, 직장에서도 마찬가지다. 업무에서 창조적인 사람보다 생산적인 사람이 유리(59.5%)하다고 인식된다. 20-30대(63.5%)에서 특히, 창조적보다 생산적인 사람이 유리하다고 생각되어지고 있다. 셋째, 교육이 가장 문제인데, 우리나라 교육시스템이 창조성 발현을 저해한다고 인식하는 사람이 79.9%에 이른다. 이는 미국 62%, 독일 59%, 프랑스 62%, 일본 51%에 비해 매우 높은 수치이다. 다만, 업무에서 창조성 경쟁이 증가하고 있다는 인식(86.2%)이 많아 향후에는 우리나라에서도 창조성의 중요성이 점차 증대할 것으로 보인다.

한편, 한국인이 생각하는 가장 창조적인 국가 미국(38.2%), 일본(13.4%) 순서인 반면, 선진 5개국이 보는 창조적 국가는 일본(36%), 미국(26%), 독일(12%) 순서이다. 또한 창조성하면 가장 먼저 떠오르는 우리나라의 역사적 인물은 세종대왕(33.3%)이며, 현재 창조성이 가장 부족한 집단으로는 정치인(74.2%)이 압도적이다.

3. 시사점

한국인의 창조성을 발현시키기 위해서는 첫째, 한국 사람들은 스스로를 창조적이라고 믿고 있지만 사회가 이의 발현을 방해한다고 생각하고 있어 사회시스템 전반에 대한 점검 필요하다. 둘째, 대체휴일제 등의 제도 도입을 통해 삶의 여유 속에서 창조성 발현시키는 선순환 구조 구축해야 한다. 셋째, 미래 성장 동력인 20-30대의 기를 살리기 위한 창조 교육 프로그램 모색되어야 한다.

창조직업의 고용확대 방안 모색

1. 창조직업의 중요성

창조직업이란 창의적 사고를 바탕으로 혁신을 추구하고, 지식과 정보의 결합을 통해 해결책을 도출하는 직업을 의미한다. 현재 한국은 교육 및 소득 수준의 향상과 산업 구조의 변화에 따라 창조직업의 수요가 증대되고 있다. 구직자들 역시 직업에 대한 관점이 소득에 목적을 둔 노동에서 놀이의 연장으로 확장되고 있다. 이는 창조직업 및 관련 인재 육성이 국가 고용 증대를 위한 효과적인 방안이 될 수 있음을 의미한다. 특히 한국은 물적 자본 투입을 통한 성장 단계를 지나 창의성과 혁신 중심의 지식기반경제로 진입하는 과도기에 있다. 또한 글로벌 시장에서 한국 상품은 가격 경쟁력을 넘어 고부가가치화로의 변화를 요구하고 있다. 결국 창조직업은 구조적 변화에 직면한 한국 경제에 있어 성장의 원동력인 것이다.

2. 한국 창조직업 현황

Florida의 방법론에 따라 창조직업을 경영, 법률, 금융, 의료 등의 창조전문직업, IT, 연구, 교육 등이 포함된 핵심창조직업, 문화·예술을 중심으로 하는 보헤미안직업으로 분류하고 한국의 창조직업 현황을 분석한 결과, 2010년 기준 한국에는 전체 직업 11,242개 중 37.8%인 4,254개의 창조직업이 존재하는 것으로 나타난다. 반면, 창조직업의 종사자 수는 443.0만 명으로 전체 직업 종사자의 18.4%에 불과한데, 이는 창조직업의 세분화 정도에 비해 고용창출은 부진하기 때문으로 해석할 수 있다. 창조직업의 분류별로 살펴보면, 창조전문직업이 2,217개, 종사자 218.0만 명으로 가장 많고, 핵심창조직업 1,172개 및 종사자 178.3만 명, 보헤미안직업 865개, 종사자 46.7만 명 순이다. 한편, 한국의 창조직업 종사자는 교육·연구 직종(133.9만 명), 보건·의료 직종(49.9만 명), 문화·예술 직종(42.3만 명)에 가장 많으며, 고용직업분류 중분류 기준 전체 23개 직종의 창조직업 종사자 가운데 이들 세 개 직종의 비중은 51.0%에 달한다. 이는 현재 한국 사회가 요구하는 동시에 구직자가 역시 선호하는 창조직업 유형 및 직종을 보여주는 지표라 할 수 있다.

3. 한국 창조직업의 특징

첫째, 창조직업의 종사자 수가 증가하지 못하고 있다. 한국의 창조직업 종사자는 2008년(473.8만 명)의 정점 이후 2010년(443.0만 명)까지 감소세에 있으며, 전체 종사자 대비 창조직업 종사자의 비중 역시 2008년(20.0%) 이후 2010년(18.4%)까지 감소 추세를 보인다. 이는 관리직, 영업·판매직, 기계·건설직의 창조직업 종사자 감소가 주요 원인으로 해당 분야의 인력 수요가 변화하고 있음을 보여준다.

둘째, 보건·의료 및 사회복지 분야의 창조직업 종사자 증가가 현저하다. 보건·의료 분야의 창조직업 종사자는 2007년 37.9만 명에서 2010년 49.9만 명으로 증가하였으며, 사회복지 분야 역시 13.4만 명에서 21.9만 명으로 증가했다. 이는 사회 변화에 따른 해당 직종의 인력 수요와 구직자의 일자리 수요 증가에서 기인한다.

셋째, 창조직업 내에서 여성의 비중이 빠르게 증가하고 있다. 2000년대 중반 이후 전체 직업 종사자에서 여성의 비중은 감소(2005년 42.1%→2010년 41.8%)하는 반면, 창조직업 종사자 중 여성의 비중은 급증(2005년 40.5%→2010년 44.6%)하고 있다. 이는 보건·의료 및 사회복지 분야의 여성 종사자가 증가가 주요 원인이다.

넷째, 창조직업 간의 임금 격차가 두드러진다. 일반적으로 창조직업(280.6만 원)은 비창조직업(192.3만 원)보다 월 평균 임금이 높지만, 창조직업 중 보건·의료(243.8만 원) 및 사회복지(119.7만 원) 분야는 상대적으로 낮은 수준이다. 이는 창조직업 종사자 증가가 전문화, 고부가가치화로 연결되지 못한다는 의미로 해석 가능하다.

4. 시사점

첫째, 산업 구조와 사회의 변화, 이에 따른 직업 수요의 변화를 반영하여 창조직업을 지속적으로 발굴해야 한다. 둘째, 창조직업에 대한 보다 면밀한 조사 및 연구를 바탕으로 창조직업 종사자 수의 증대를 위한 대책을 마련해야 한다. 셋째, 창조직업으로의 원활한 인력 공급을 위해 관련 교육 및 지원의 확대가 중요하다. 넷째, 여성에게 적합한 창조직업의 도입과 확대를 통해 여성의 경제 활동 참여를 유도해야 한다. 다섯째, 창조직업 종사자에게 충분한 보상이 이루어질 수 있도록 창조적 경제 활동에 대한 사회적 인식을 제고시키기 위해 노력해야 한다. 여섯째, 직업의 전문화 트렌드를 반영한 직업 조사 시스템의 확대와 세분화가 요구된다.

창업 부진 이유 및 활성화 방안

1. 침체된 창업열기

국내 창업의 활력 정도를 나타내는 기업 신생률이 2001년 28.9%에서 2011년 20.2%로 최저 수준으로 하락하는 등 창업에 대한 사회적 분위기가 많이 약화되었다. 폐업자도 빠르게 증가하여 2011년 89.7만개로 최고치를 경신했고 신생률과 소멸률간 격차도 2007년 이후 꾸준히 축소되고 있다. 따라서 창업 열기를 복돋기 위해서 창업에 대한 구체적인 구민 인식을 살펴봄으로서, 창업 관련 문제에 대한 정책적 시사점을 얻을 수 있도록 해야 한다.

2. 창업을 두려워하는 사회

우리나라는 창업에 대해 관심도가 매우 높은 편(39.6%)이다. 창업을 하려는 가장 큰 이유는 노후까지 오래 일을 할 수 있어서가 44.2%로 가장 높았다. 그 이외에도 창업성취감(21.4%), 돈을 많이 벌어서(20.1%), 직장 적성 안맞아서(9.1%) 순서였다. 창업에 대한 높은 관심에도 불구하고 객관적인 데이터는 창업 부진으로 나타나고 있다. 그 이유는 여러 가지가 복합적으로 작용한다. 우선, 창업에 대한 부정적 사회 인식이다. 자녀가 창업한다고 하면 반대하겠다는 사람이 과반수 이상(52.1%)이나 될 정도이다. 이런 현상이 나타날 수밖에 없는 이유는 창업 실패 시 개인 신용불량으로 이어진다는 의견이 92.2%로 높다는 것에서 단적으로 알 수 있다. 둘째, 실패 후 재기 가능성을 허용하지 않는 제도도 중요한 원인 중 하나이다. 4명 중 3명(75.5%)은 실패 시 재기 가능성이 없다고 인식하고 있다는 점이 이를 잘 나타내준다. 당연한 결과지만, 우리나라는 창업하기에는 여건이 나쁘다는 의견이 86.4%에 이른다. 셋째, 창업을 어렵게 인식하여 창업에 소극적 태도를 보이는 사람들도 창업 열기가 살아나지 않는 이유 중 하나이다. 구체적인 창업 프로세스 상 여건 인식을 보면 우선, 창업 준비기간에 대해 창업을 위해서는 4년 정도의 준비기간 필요하다고 인식하고 있다. 자금은 최소 1억 5천만 원 정도가 창업을 위해 필요하다고 생각한다. 또한 본인이 직접 창업자금을 마련해야 된다고 생각을 62.0%나 하고 있어 창업을 시작하기까지 시간이 더 걸릴 수밖에 없는 구조이다. 그리고, 누구와 창업 상담해야 하는지 모르는 사람도 22.4%나 되어 창업이 더욱 어렵게 느껴질 것으로 판단된다. 이런 구조적인 문제와 아울러 최근 경기 여건이 나쁘다는 점도 창업 부진에 영향을

미치고 있다. 창업에 관심있으나 경기 상황 때문에 창업하지 않는다는 사람이 많기 때문이다. 실제 창업의 가장 큰 걸림돌이 무엇이나는 질문에 대해 경기 침체의 지속이라는 응답이 55.9%나 되었다.

3. 창업 활성화를 위한 현장의 목소리

창업 활성화를 위해서는 현장의 목소리를 들어야 한다. 문제는 창업을 하고 싶어도 어떻게 창업을 해야 하는지 방법을 모르는 사람이 82.3%로 대부분이라는 점이다. 실제 창업에 관심이 있는 사람들의 경우 창업활성화 위해 아이디어를 구체화시켜주는 컨설팅(36.9%)이 가장 필요하다고 응답하고 있다. 그 이외에도 창업자금 지원(31.2%), 창업교육 지원(15.6%), 멘토 연결(10.9%) 순서로 나타났다. 또 한가지는 창업 분야에 대한 점이다. 현재 자영업의 경우 경쟁이 심화되는 등 상황이 매우 바람직하지 못하다. 이런 상황임에도 불구하고 향후 창업하려는 사람들의 경우 현재는 IT, 바이오 등 혁신형 창업(16.7%)보다 식당, 도소매업 등 생계형 창업(69.9%) 관심이 많다. 만약 설문 결과처럼 사람들이 생계형 창업에 집중하게 되면 현 상황은 더욱 악화될 것이 자명하다. 따라서 이에 대한 대책 마련이 시급한 실정이다.

4. 시사점

창업 열기를 북돋기 위해서는 우선, 창업 관련 학교 교육을 어려서부터 제공하여 창업을 두려워하지 않는 사회적 분위기 형성해야 한다. 둘째, 창업 아이디어를 창업으로 연결시켜주는 컨설팅이나 멘토 제도 등 시스템이 마련되어야 한다. 셋째, 생계형 창업보다는 IT, 바이오 등 경제적 파급 효과가 큰 혁신형 창업을 유도하기 위한 정부의 획기적인 대책 마련이 필요하다. 마지막으로, 청년들의 창업에 대한 관심 고취를 통해 청년실업문제의 극복의 계기로 활용해야 한다.

창조형 창업이 없다!

1. 최근 창업의 중요성 재부각

창업 활성화는 경제의 혁신성과 유연성을 제고하고 신규 고용을 증대시켜 경제 성장에 긍정적인 동력을 제공한다. 특히, 새 정부의 창조경제 구현을 위해서는 창의성과 기술 전문성을 갖춘 창조형 창업의 활성화가 중요하다. 이에 국내 창업

현황을 기존 연구를 바탕으로 창업 활동, 창업 구조 및 창업 환경의 3가지 측면에서 분석해 보고자 한다.

2. 국내 창업의 7대 문제점

먼저, 창업 활동 측면에서 보면 첫째, 국내 창업 활력이 떨어지고 있다. 창업 활력을 나타내는 기업 신생률이 2001년 28.9%에서 2011년 20.2%로 하락했고, GEM의 초기 창업활동 비율도 2001년 12.3%에서 2012년 7.0%로 떨어졌다. 둘째, 창업 이후 평균 58.6%가 3년 미만에 폐업하며 사업의 안정성이 낮다. 신규 사업자들의 평균 17.3%는 1년 미만, 41.3%는 1~3년 미만에 폐업했다. 특히, 서비스업 중 개인 사업자의 창·폐업이 활발한 음식·숙박업과 도·소매업의 생존기간은 더 짧았다. 셋째, 1인 생계형 창업 중심이다. 창업 기업의 90% 이상이 상용근로자 없이 고용주 1인 형태로 영세하다. 특히, 개인 사업자의 89.6%는 서비스업에서 창업하는데 생계형 산업의 비중이 높다.

창업 구조 측면에서는, 넷째, 일자리 증대 효과가 큰 고부가가치 산업의 창업(창조형 창업)이 저조하다. 국내 창업 중 지식 산업의 비중은 15%에 불과하여 전체 사업체 중 지식산업의 비중도 한국은 16.7%(2011년)로 미국 34.4%(2007년), 독일 30.6%(2010년)에 비해 크게 낮다. 한편, 제조업 창업도 약 50%는 저기술 부문에 몰려 있고 첨단 및 고기술 제조업에서 창업은 특히 부진했다. 다섯째, 국내 주력산업의 새로운 부가가치를 창출할 수 있는 신규 창업도 저조하다. 국내 수출액 비중이 높은 전기·전자, 화학제품, 수송 장비 산업이 차지하는 창업 비중은 1% 미만으로 낮다. 이들 산업의 기업 신생률도 전산업 평균대비 저조하여 창업을 통한 혁신 제고와 신산업 발전을 저해할 수 있다.

창업 환경 측면에서도 여섯째, 열악한 창업 지원이 창업 의지를 낮춘다. 국내 경제활동인구의 창업 기회 및 능력에 대한 인식은 주요 선진국에 비해 낮고, 실패에 대한 두려움은 높아 혁신적인 창업가 등장에 장애가 된다. 또한, 소득대비 높은 창업비용, 낮은 지식 이전 수준 등도 창업 의지를 낮추고 있다. 마지막으로 창업 금융도 부족하다. 국내 벤처 캐피탈 규모는 2009년 기준 GDP 대비 0.030%로 창업국가로 잘 알려진 이스라엘 0.175%, 미국 0.088%에 비해 크게 낮다. 또한, 국내 벤처 캐피탈 접근성(세계 39위)과 기술개발펀드 활성화(세계 33위) 등도 주요국 대비 경쟁력이 낮아 창업을 지원하는 금융의 발달도 뒤쳐져 있다.

3. 시사점

이와 같은 문제점을 해소하기 위해서는 창업 활력 제고, 창조형 창업의 활성화 및 창업 환경의 경쟁력 제고가 필요하다. 우선, 국내 창업 활력을 높이기 위해서는, 성공한 창업가 발굴, 창업 교육 활성화와 창업 기업의 생존율을 높일 수 있는 밀착형 '창업 멘토링' 서비스가 요구된다.

창조형 창업의 활성화를 위해서는 창조형 창업 펀드 활성화를 통해 지식 기반의 창업 지원을 강화하고 산·학·연 연계 창업 네트워크와 창업 코디네이터의 활성화도 필요하다.

국내 창업 환경의 경쟁력 제고를 위해서도 폐업 이전 사전 신고제 도입 등 '정직한 실패자'가 성공할 수 있는 환경과 윈스톱 창업지원 체계를 구축해 나가야 한다.



I

서론

- 연구 총서의 작성 배경과 주요 구성

1. 연구 총서의 작성 배경과 주요 구성

1. 연구 총서의 작성 배경

- 최근 한국경제의 새로운 성장 패러다임으로 '창조경제'가 부상함에 따라 이와 관련된 이론적·실천적 연구가 본격적으로 시작
 - 창조경제는 한국이 선진국 추격형 성장경로를 뛰어넘어 세계시장 선도형 경제로 한 단계 도약하기 위한 핵심 키워드로 부각
 - 주요 선진국들 역시 창조경제의 중요성을 인식하고 경제 전반의 혁신 역량을 제고하는 데 주력하고 있는 상황
 - 그러나 아직까지 창조경제의 개념이 불분명하고 구체적인 정책으로 이어지지 못하고 있다는 비판도 존재
 - 따라서 우리 경제의 새로운 성장을 위해서는 창조경제에 대한 이해를 높이고 구체적 실현 방안을 모색하는 것이 중요한 시점으로 판단됨
- 이에 현대경제연구원은 창조경제의 개념을 정립하고 구체적 정책 수립에 도움을 줄 수 있는 연구보고서들을 모아 『연구 총서』로 발간
 - 현대경제연구원은 우리 경제의 새로운 성장동력 발굴 및 잠재성장력 확충을 위한 방향을 꾸준히 모색하고 있음
 - 본 『연구 총서』는 지난 1년 간 현대경제연구원에서 발간한 보고서 중에서 창조경제에 대한 이해를 높이는 데 도움이 되는 보고서를 간추려 재구성

2. 연구 총서의 주요 구성

- 본 연구 총서는 II장 『창조경제의 개념』, III장 『우리나라의 창조경제 현황 및 활성화 방안』, IV장 『주요국 창조경제 관련 주요 정책』 등 세 부분으로 구성됨
- II장 『창조경제의 개념』은 창조경제에 대한 이해를 높이고 거시적 차원에서 경제·산업정책 수립 시 고려해야 할 사항을 담고 있음
 - “창조경제의 의미와 실현 전략”에서는 창조경제의 의미와 부상 배경, 그리고 창조경제 실현을 위한 전략을 제시하고 있음
 - “한국의 창조경제역량지수 개발 및 평가”에서는 창조경제를 구성하는 요소들의 역량 변화에 영향을 미치는 요인들을 지수화하여 종합 평가를 수행함으로써 창조경제 역량 제고를 위한 기반을 마련하였음
 - “창조산업 육성 전략”에서는 창조산업의 개념 및 분류 기준을 제시하고, 이에 따라 국내 창조산업의 특징과 미흡한 점을 평가하여 시사점을 도출하였음
 - “창조경제 구현을 위한 신성장동력 정책 방향”에서는 기존 신성장동력 육성 정책의 성과와 한계를 살펴보고, 창조경제 시대의 신성장동력 육성 정책을 다섯 가지 산업 유형별로 제시하였음
- III장 『우리나라 창조경제 현황 및 활성화 방안』은 보다 구체적인 측면에서 창조경제로의 발전을 가로막고 있는 문제점을 살펴보고 해결 방안을 모색해보는 내용으로 구성됨
 - “창조성을 억누르는 한국사회”에서는 대국민 인식조사를 통해 창조성에 대한 인식, 창조성을 억누르는 사회적 요인, 국민이 생각하는 창조적 모델 등을 살펴봄으로써 사회 시스템 개선을 위한 시사점을 도출하였음

- “국내 창조직업 현황 및 고용확대 방안”에서는 창조직업에 대한 분류 기준을 바탕으로 국내 창조직업의 현황과 특징을 분석하여 창조직업의 고용 확대를 위한 정책적 시사점을 제시하였음
 - “창업 부진 이유 및 활성화 방안”에서는 대국민 인식조사를 통해 창업에 대한 높은 관심에도 불구하고 창업이 부진한 이유를 살펴보고 창업을 활성화하기 위한 방안을 모색하였음
 - “창조형 창업 현황 및 문제점”에서는 우리나라 창업의 7대 문제점을 살펴보고 창업 환경의 경쟁력 제고를 위한 방안을 제시하였음
- IV장 『주요국 창조경제 관련 주요 정책』에서는 우리나라와 주요 선진국의 창조경제 관련 정책을 요약, 정리하였음
- 미국, 일본, EU, 독일, 영국, 이탈리아 정부의 산업 경쟁력 강화, 과학기술 혁신, 인적자원 확충 등 창조경제 관련 주요 정책을 요약하였음
 - 이와 함께 우리나라의 ‘창조경제 실현계획 전략별 추진방안’, ‘양질의 일자리 창출’, ‘협력 생태계 조성으로 글로벌 전문기업 육성’ 정책의 주요 내용을 정리하였음

II

창조경제의 개념

- 창조경제의 의미와 실현 전략
- 한국의 창조경제역량지수 개발 및 평가
- 창조산업 육성 전략
- 창조경제 구현을 위한 신성장동력 정책 방향

창조경제의 의미와 실현 전략

1)

1. 창조경제의 의미

○ 새 정부가 들어서면서 5대 국정 목표 중 첫번째로 ‘일자리 중심의 창조경제’를 제시함으로써 이의 개념과 구체적 내용 그리고 실현 전략에 대한 관심이 높아지고 있음

- 창조경제의 성공적 실현을 위해서는 먼저 국가 경제의 발전 측면에서 이의 의미와 특성을 분명히 파악해야 할 것임
 - 경제발전론 차원에서 창조경제는 특정 산업에 치중하는 협의의 개념과 경제성장 패러다임을 바꾸는 광의의 개념으로 파악할 수 있음

○ (협의 개념) 협의 측면에서 창조경제는 창조 산업 육성을 통한 경제 성장을 중시하는 것임

- 존 호킨스의 정의

- 창조경제 용어의 창시자로 알려진 존 호킨스(John Howkins)는 2001년에 ‘창조 경제(The Creative Economy)’를 출판하고 2007년에 증보판을 발간
- 여기에서 그는 ‘창조경제를 창조 생산품(Creative Product)의 거래(Transaction)’로 설명. 즉 $CE = CP \times T$ 로 정의²⁾
- 창조 생산품은 소비자들의 삶의 가치를 고양하는 창조 상품과 창조 서비스를 말하는데, 이는 특허, 실용신안, 상표, 디자인과 같은 지식 재산에 의해 창출되는 것으로 설명
- 증보판에서 호킨스는 창조산업을 시장 규모 순으로 연구개발, 출판, 소프트웨어, 텔레비전과 라디오 방송, 산업디자인, 영화, 음악, 완구류, 광고, 공연 예술, 건축, 공예, 비디오 게임, 패션, 미술 등을 제시
- 이같은 창조 산업이 기존 제조업이나 서비스업보다 2~4배 더 빠르게 성장하고 있다고 분석

1) 현대경제연구원, 『경제주평』 13-13호, “창조경제의 의미와 새정부의 실현전략” 2013. 3. 22.에 발표.

2) John Howkins, The Creative Economy : How People Make Money From Ideas in the UK, NESTA, 2007.

- 유엔무역개발회의(UNCTAD)의 정의

- UNCTAD는 2008년과 2010년에 세계 창조경제를 분석한 ‘창조경제 보고서 (The Creative Economy Report)’를 발표³⁾
- 사회적 통합, 문화 다양성, 인간개발을 촉진시키면서 소득과 고용 창출 및 수출을 증가시키는 경제시스템을 창조경제라 정의하고 창조경제의 핵심은 창조산업에 있다고 지적
- 전통, 예술, 미디어와 실용적 창조의 4대 분야에 해당하는 산업들을 창조산업으로 구분

- 노무라총합연구소(野村総合研究所)의 정의

- 일본의 노무라총합연구소는 2012년 3월에 발표한 보고서⁴⁾에서 창조경제와 창조산업의 의미를 정의
- 가격이 아니라 새로운 부가가치를 창출하는 창조성에 의해 시장으로부터 선택된 제품과 서비스 등으로 이루어지는 경제로 정의
- 패션, 식품, 콘텐츠, 지역산품, 주거, 관광, 광고, 예술, 디자인의 9개 분야에 해당하는 산업들을 창조산업으로 규정

< 주요국과 기관의 창조 산업 분류 >

UN	영국 DCMS	일본	WIPO
전통 ① 문화장소(고대유적, 도서관, 전시회) ② 전통문화(공연, 축제) 예술 ③ 시각예술(그림, 조각, 사진) ④ 공연예술(라이브 음악, 연극, 오페라, 춤, 서커스) 미디어 ⑤ 출판, 인쇄매체(책, 신문) ⑥ 오디오, 비주얼(영화, TV, 라디오 방송) 실용적 창조 ⑦ 디자인(인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감) ⑧ 창조서비스(건축, 광고, 창조 R&D, 문화, 레크레이션) ⑨ 새로운 미디어(소프트웨어, 비디오 게임, 디지털 콘텐츠)	① 광고 ② 건축 ③ 미술품 및 고미술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전 · 라디오 ⑬ 비디오 · 컴퓨터 게임	패션 ① 섬유·소재 ② 어패럴 ③ 이·미용 식(食) ④ 외식 ⑤ 농수산물 ⑥ 가공식품 ⑦ 식기·조리기구 콘텐츠 ⑧ 영화·영상·방송(애니메이션 포함) ⑨ 음악 ⑩ 출판(만화 포함) ⑪ 게임 ⑫ 소프트웨어 지역산품 ⑬ 전통공예품 주거 ⑭ 건축 ⑮ 인테리어 관광 ⑯ 호텔·여관 ⑰ 관광지·관광시설 ⑱ 대리점 광고 아트 디자인	핵심저작권 산업 ① 광고 ② 저작권 관리 단체 ③ 영화, 비디오 ④ 음악 ⑤ 공연예술 ⑥ 출판 ⑦ 소프트웨어 ⑧ 텔레비전, 라디오 ⑨ 비주얼, 그래픽 예술 상호의존적 저작권 산업 ⑩ 레코딩재료 ⑪ 가전제품 ⑫ 약기 ⑬ 논문 ⑭ 복사기, 사진장비 부분저작권 산업 ⑮ 건축 ⑯ 의류 및 신발 ⑰ 디자인 ⑱ 패션 ⑲ 가사용품 ⑳ 장난감

자료 : UN, 野村総合研究所.

주 : 1) 영국 DCMS는 영국의 문화 · 미디어 · 스포츠 부(Dept. of Culture, Media, Sport).

2) WIPO는 세계지적재산권협회(World Intellectual Property Organization).

3) UNCTAD, Creative Economy Report, 2010.

4) 野村総合研究所, 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(クリエイティブ産業に係る知的財産権等の侵害実態調査及び創作環境等の整備のための調査), 2012年 3月.

○ (광의 개념) 광의 측면에서 창조경제는 비수렴(비혁신) 함정론, 내생적 성장론, 경제발전단계론에서 제기하는 경제 전반의 성장 능력을 높일 수 있는 새로운 성장 체제 또는 패러다임으로 파악됨

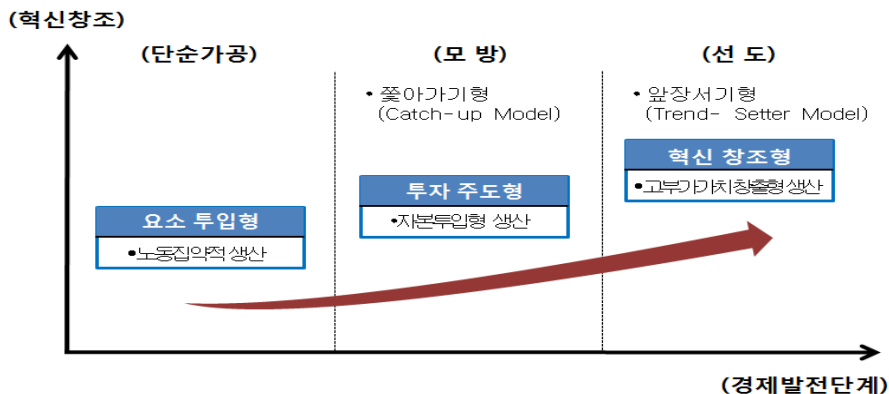
- 비수렴 함정론

- 경제발전 초기 단계에서는 노동과 자본 투입이나 선진국의 기술 도입 등으로 빠르게 성장하여 선진국 수준에 수렴해 가지만, 일정 단계에 도달한 후 자체적인 기술력을 확보하지 못하면 더 이상 선진국과 격차를 좁히지 못하는 '비수렴 함정'에 빠지게 됨
- 비수렴 함정이란 선진국과의 격차를 좁히지 못하고 저기술-저혁신의 악순환이 계속되어 중진국 상태에서 벗어나지 못하는 상태(중진국 함정)를 의미
- 이를 탈피하기 위해서는 자체적인 과학기술 혁신 능력을 확보하여 창조성을 키우는 것이 필요

- 경제발전 단계론

- 경제 발전 단계를 보면 일반적으로 요소 투입→자본 투자→혁신 창조의 3단계를 거치며 발전하는 것으로 평가됨
- 대부분 국가들은 노동집약적 산업에 대한 대량 노동 투입을 통한 요소투입형 성장(단순가공 경제 체제)을 통해 경제가 성장하기 시작해, 중화학공업에 대한 대량 자본을 투자하는 투자주도형(모방형 경제 체제) 성장에 의해 중진국 수준까지 도달
- 이후 선진국 경제로 발전하기 위해서는 자체 기술혁신력을 바탕으로 한 제품과 서비스의 고부가가치 창출형(혁신창조형 경제 체제) 성장이 필요

< 혁신 창조력과 경제 발전 단계 >



- 내연적 성장론

- 단순가공 단계와 모방 단계는 노동과 자본 등 생산요소의 양적 확대를 통한 '외연적 성장(extensive growth)'으로, 혁신창조형 단계는 인적·물적 자본의 질적 개선을 통한 '내연적 성장(intensive growth)'으로 구분
- 한 나라 경제의 지속적인 성장은 외연적 성장 단계를 거쳐 내연적 성장 단계로 전환해야 가능

- 창조경제론을 간단한 생산함수 식으로 표현하게 되면 중진국 단계에 도달하기까지는 단순 노동(L)과 자본(K) 투입에 의해 성장이 가능하지만, 이후에는 창의성을 지닌 인적자본(H)과 기술혁신력(A) 등이 지속 성장을 결정짓는 핵심 요인으로 작용

$$Y = F(L, K) \rightarrow Y = F(H, A)$$

2. 창조경제 부상의 배경

- (창조경제 부상의 배경) 창조경제의 부상 배경은 인간 심리, 과학기술 혁신, 국내 경제 현실 측면에서 파악할 수 있음

- 인간 심리 측면 : 소득 증대에 따르는 인간의 자아 실현 욕구 충족을 위한 창조산업의 발전 가능성이 높아지고 있는 점이 창조경제 발상의 기원이 됨
- 과학기술 혁신 측면 : 정보통신기술(ICT) 등 과학기술 급속 발전, 기술과 산업의 융복합화 확산 등 대외 경제 여건의 급변에서 창조경제의 중요성이 부각되는 배경을 찾을 수 있음
- 국내 경제 현실 측면 : 저성장 기조 지속, 고용없는 성장 심화, 성장 잠재력 하락 등과 같은 국내 경제의 절박한 현실이 창조경제 전략의 수립 배경으로 작용

- (인간 심리 측면) 미국 심리학자 매슬로의 인간 욕구 증대 충족론에서 창조경제의 핵심인 창조산업의 성장 배경을 찾을 수 있음

- 인간 욕구 증대 충족

- 창조경제의 저자인 존 호킨스는 창조산업이 발전하는 이유를 미국 심리학자 매슬로(Maslow, A. H.)의 인간 욕구 단계론으로 설명⁵⁾
- 매슬로는 경제 성장과 개인 소득 증대와 더불어 개인의 생리적 욕구 충족도가 높아지면서 인간 욕구가 안전에 대한 욕구, 사랑과 소속감에 관한 욕구, 존경의 욕구, 자아실현의 욕구로 계속 상승하는 것으로 설명
- 호킨스는 경제가 발전하면서 소비자들이 자아 실현의 욕구를 추구함에 따라 삶의 가치를 높이는 창조 상품과 서비스 시장이 형성된다고 주장
- 자아 실현 욕구는 최상위의 인간 욕구로서 스스로의 잠재력과 창조성을 바탕으로 자아실현을 하고자 하는 욕구를 의미

○ (과학기술 혁신 측면) ICT 혁신 가속과 기술·산업의 융복합화 확산, 제3의 제조업 혁명 전개가 창조경제의 중요성과 필요성을 부각

- ICT 혁신 가속과 기술·산업의 융복합화 확산

- 컴퓨터와 인터넷 등 정보통신기술(ICT) 혁신이 가속화되고 이를 기반으로 한 휴대폰 등 ICT 기기의 보급이 급속히 확산
- 이에 따라 ICT 네트워크가 형성되고 이를 기반으로 한 경제적 거래가 활성화되는 한편 정보와 지식이 실시간에 전세계적으로 유통됨으로써 기술 혁신이 가속화됨
- 또한 ICT를 기반으로 농어업과 제조업 등 기존 산업과 IT(정보기술), NT(미세 가공 기술), ET(환경 기술), BT(생명공학 기술)과 같은 신기술간 그리고 신기술간 융복합 현상이 확산되어 나감

- 제3차 제조업 혁명 전개

- 공장제 기계생산체제가 구축되면서 시작된 1차 제조업 혁명이, 20세기 들어 대량생산체제가 마련되면서 2차 제조업 혁명으로 진화되었다면, 21세기에는 협력적 생산(Collaborative Manufacturing) 체제로 진화하면서 제3차 제조업 혁명 확산
- 협력적 생산(Collaborative Manufacturing)이란 SNS와 인터넷 등 IT 기반 온라인 커뮤니티를 활용하여 생산자는 물론 소비자와 투자자까지 다양한 주

5) John Howkins(2007)

체들이 상호 협력을 통해 새로운 아이디어의 창출부터 상품화 및 이익 분배 까지 이루어지는 시스템을 말함

- 제3차 제조업 혁명의 핵심동인은 정보와 지식 그 자체는 물론 이들의 네트워크화와 융합화이며, 이로 인해 BT, NT, CT 등 신기술 융합산업은 물론 신소재 산업 등이 주요산업으로 등장하고 제조업의 서비스화가 진전

< 단계별 제조업 혁명의 핵심 요소 >

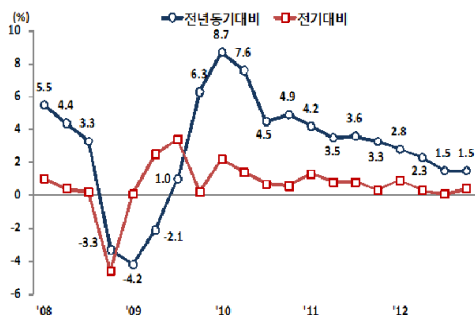
	1차 제조업 혁명 (18~19세기)	2차 제조업 혁명 (20세기)	3차 제조업 혁명 (21세기)
추세	Machine-based Production (공장제 기계생산체제)	Mass Production (대량 생산체제)	Collaborative Manufacturing (협력적 생산체제)
핵심동인	수력, 석탄, 증기기관, 철도	석유, 내연기관, 자동차	정보·지식, 네트워크 융합화
주요 내용	- 경공업 - 면직물, 제철	- 중화학공업 - 철강, 자동차, 항공, 조선, 석유화학	- 신기술 융합(BT,CT,NT) - 제조업의 서비스화 - 신소재(탄소섬유, 신에너지)

- (국내 경제 현실 측면) 국내 경제의 저성장 기조가 지속되는 가운데, 고용없는 성장이 심화되고, 성장 잠재력이 급속 하락하는 것을 극복하기 위한 대안으로 창조경제가 새로운 성장 전략으로 제시됨

- 저성장 기조 지속

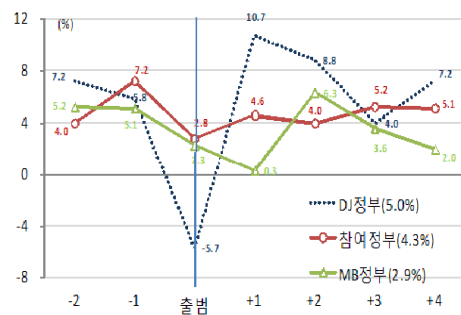
- 국내 경제성장률이 2010년 1/4분기 이후 계속 하락하여 전년동기대비 8.7%에서 2012년 4/4분기에는 1.5%를 기록 저성장 기조가 고착화
- 각 정부별 평균 성장률 추이를 보면 DJ 정부 5.0%, 참여 정부 4.3%, MB 정부 2.9%로 계속하여 성장세가 급락

< 국내 경제성장률 추이 >



자료 : 한국은행

< 정부별 성장률 추이 >



자료 : IMF

주 : 하단 숫자는 출범연도를 기준으로 전후를 표시

- 고용없는 성장 심화

- 경제의 저성장, 산출과 고용의 연결고리 약화 등으로 '고용없는 성장' 지속
- 특히 산업 구조의 고도화 과정에서 국내 투자 여건 악화, IT등 고용절약적 산업 발전, 부품 소재 산업 경쟁력 취약, 신성장 동력 확보 부재 등으로 국내 경제의 고용 유발력이 크게 약화됨

< 산업별 고용유발계수 추이 >

구분	1990년	1995년	2000년	2005년	2008년
전산업	26.8	18.1	12.4	9.9	8.3
제조업	27.1	15.9	9.7	7.2	-
서비스업	27.7	21.6	15.4	12.6	-

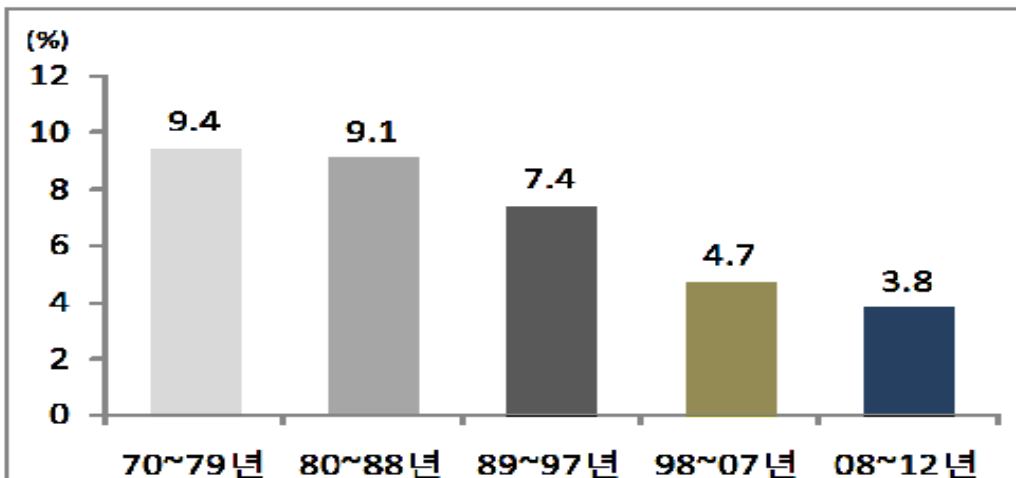
자료 : 한국은행.

주 : 고용유발계수는 생산액 10억 원당 직·간접적으로 유발되는 고용자 수

- 성장 잠재력 급락

- 투자와 노동 등 투입 요소 증가세 둔화, 연구 개발 역량과 인적 자본 경쟁력 취약에 의한 중요소생산성 향상의 부진으로 잠재적 성장률이 급속 하락
- 정치 체제의 불안정성, 법·제도의 후진성, 노사간·계층간 갈등과 대립 심화로 국내 사회자본이 취약한 점도 성장 잠재력 하락 요인으로 작용

< 국내 잠재 성장률 추이 >



자료 : 현대경제연구원 추정치.

3. 새정부의 창조경제 실현 전략과 과제

○ 새정부가 설정한 창조 경제 의미는 제18대 대통령직인수위원회에서 제안한 「박근혜정부 국정 비전 및 국정 목표」에 의하면, 창조산업 육성만이 아니고, 국내 경제 전반의 창의력 제고를 통한 선진 경제 체제로의 전환이라는 광의의 창조경제 개념이라 할 수 있음

- 박근혜정부는 5대 국정 목표를 설정하고 이의 첫 번째 목표로 ‘일자리 중심 창조 경제’ 를 제시함
- 새정부가 밝힌 창조경제는 협의의 특정 산업 육성에 국한된 것이기보다는 국내 경제의 한계를 극복하기 위한 광의의 경제 성장 패러다임의 전환 전략임

< 창조경제의 성장 패러다임 변화 >

분 야	현 재	미 래
국정중심	국 가	국민 개개인
경제성장 모델	선진국 추격형	세계시장 선도형
	투입 중심 양적 성장 (경제성장률)	생산성 중심 질적 성장 (고용률)
	수출·제조업·대기업 중심 불균형 성장	내수·서비스업·중소기업 균형 성장
	원칙이 무너진 자본주의	원칙이 바로 선 자본주의

자료 : 제18대 대통령직인수위원회, 「박근혜 정부 국정비전 및 국정목표」, 2013. 2.

- 새정부의 창조경제는 크게 성장 전략, 산업 정책, 시장 질서 등 세 가지의 포괄적 의미를 내포하고 있음
 - (성장 전략) 자본 투입 중심의 추격형 전략에서 벗어나 과학기술과 사람 중심의 선도형 창조경제로 전환하여 성장 잠재력 제고와 좋은 일자리 창출이 선순환되는 지속가능한 경제시스템 구축
 - (산업 정책) 상상력과 창의성, 과학기술에 기반한 산업융합적 경제운용을 통해 새로운 부가가치, 시장, 일자리를 창출하고 중소기업과 창업 활성화를 통해 창조경제의 확산과 동력 강화
 - (시장 질서) 성장의 온기가 골고루 퍼지고 공정한 경쟁질서가 확고히 자리 잡을 수 있도록 원칙이 바로선 시장경제 질서 확립

○ **일자리 중심의 창조경제 실현을 위해서는 6가지 전략을 제시하고 총 41개 과제를 제시**

- 창조경제 생태계 조성을 위한 10개 과제, 일자리 창출을 위한 성장 동력 강화 8개 과제, 중소기업의 창조경제 주역화 5개 과제, 창의와 혁신을 통한 과학기술 발전 4개 과제, 원칙이 바로선 시장 경제 질서 확립 6개 과제, 성장을 뒷받침하는 경제 운영 8개 과제를 제시
- 표 < 일자리 중심의 창조경제 6대 추진 전략과 과제 >에 상세 정리

○ **(성공을 위한 제언) 창조 경제의 비전과 정책 목표를 달성하기 위해서는 적어도 세 부문이 활성화되어야 하고 이를 위해서는 다섯 가지 방안이 고려되어야 함**

- 세 가지 활성화 부문
 - 첫째는 공급 측면에서 정보통신 등 첨단 과학기술을 매개로 모든 산업에서 융복합이 원활히 실현되어 신사업이 활발하게 창출되어야 함
 - 둘째는 수요 측면에서 더 많은 수익과 고객을 확보할 수 있는 블루오션 시장을 끊임없이 개척해야 함
 - 셋째는 제도적 측면에서 새로운 부가가치를 창출하는 혁신과 창의 정신이 왕성히 살아날 수 있는 경제사회 체제를 구축해야 함

- 다섯 가지 추진 방안 제언

① **정책의 연속성 유지**

- 창조 경제를 다른 정부와 구분짓는 정치적 구호로 활용해서는 안됨
- 창조는 이전과 차별화되는 새로운 것으로 정의되지만 이는 과거의 수많은 경험과 지식 그리고 시행착오를 바탕으로 생성
- 외환위기 이후 국내 각 정부는 목표와 수단은 달리하지만 한국 경제의 신성장동력을 만들어내기 위해 막대한 투자를 지속해왔음
- 주어진 시간 안에 창조경제의 결실을 맺기 위해서는 또 다른 개념과 투자 대상을 찾는 데만 시간을 낭비해서는 안됨
- 지난 10여년 동안 정부에서 추진한 투자 대상들의 성과를 살펴보고 그 중에서 가능성이 있는 분야를 집중 육성하는 것이 창조경제 성공의 첩경임

② 창업을 위한 창조 시장 활성화

- 창조경제 성공은 왕성한 창업을 위한 창조 시장 기능의 활성화가 전제되어야 함
- 아무리 막대한 과학기술 투자를 하여 논문과 특허를 양산한다 해도 이것이 시장에서 실제로 산업화가 되고 수요를 만들어내기 전까지 일자리를 만들어내는 데 이는 별 효과가 없게 됨
- 연구개발을 통해 생성된 신기술들이 기업화될 수 있도록 '기술거래 시장'을 활성화하고, 과학기술자들이 창업한 기업들이 중견기업이나 대기업으로 커갈 수 있는 '인수합병(M&A) 시장'과 이를 용인하는 문화를 형성

③ 창조 금융 육성

- 왕성한 창업 시장을 만들기 위해서는 혁신 기업을 뒷받침해주고 투자를 하는 창조 금융의 역할도 막중
- 기술력과 미래 가능성에 기초해 과감한 투자를 하는 '모험 자본'이나 '엔젤 투자' 산업의 육성을 위한 금융 제도 개선이 시급

④ 민간의 창발성 제고

- 창조 경제는 민간 기업이나 개인들의 창의력을 발현하는 창발성이 살아나지 않으면 연목구어에 불과
- 기업의 투자와 창업을 가로막는 국내 경제사회의 시대에 뒤떨어진 규제와 관행을 과감히 혁파하고 법제도를 획기적으로 개선
- 창의적 인재 양성을 위한 공교육 제도 개혁과 대학 운영 체제의 자율성 제고와 경쟁 강화

⑤ 정부 부처간 보완적 협력 실현

- 창조 경제 실현은 한 부처가 담당하기 어려움. 미래창조과학부를 중심으로 기획재정부, 산업자원통상부, 교육부 등이 유기적 협력 체계를 갖추고 신속하게 실현할 수 있는 '창조경제추진단'을 구성하고 '단중장기 계획'을 세워 적극적으로 추진
- 미래창조부는 창조경제의 씨앗(혁신기술)을 만들고 기획재정부는 밭을 갈며(제도혁신) 산업자원통상부는 결실(창업과 고용)을 맺는 역할을 하는 한편 교육부는 의욕(창조 정신)을 돋우는 일을 감당해야 함

< 일자리 중심의 창조경제 추진 전략과 과제 >

6대 전략	41개 추진 과제
1. 창조경제 생태계 조성	1 과학기술을 통한 창조 산업 육성
	2 IT·SW 융합을 통한 주력산업 구조 고도화
	3 산·학·연·지역 연계를 통한 창조산업 생태계 조성
	4 서비스 산업 전략적 육성기반 구축
	5 자본시장제도 선진화
	6 협력적 기업생태계 조성
	7 세계최고의 인터넷 생태계 조성
	8 청년 친화적 일자리 확충기반 조성
	9 고용친화적 정부정책을 위한 고용영향평가제 강화
	10 협동조합 및 사회적기업의 활성화로 따듯한 성장 도모
2. 일자리 창출을 위한 성장 동력 강화	11 정보통신 최강국 건설
	12 농림축산업의 신성장 동력화
	13 해양 신성장 동력 창출 및 체계적 해양관리
	14 수산의 미래 산업화
	15 보건산업을 미래성장산업으로 육성
	16 고령 친화산업 육성
	17 물류·해양·교통체계 선진화
	18 해외건설·플랜트 및 원전산업 진출 지원
3. 중소기업의 창조경제 주역화	19 중소기업 성장 희망 사다리 구축
	20 중소·중견기업의 수출경쟁력 강화
	21 창업·벤처 활성화를 통한 일자리 창출
	22 소상공인·자영업자 및 전통시장의 활력 회복
	23 영세 운송업 등 선진화
4. 창의와 혁신을 통한 과학기술 발전	24 국가 과학기술 혁신역량 강화
	25 우주기술 자립으로 우주강국 실현
	26 국제과학비즈니스벨트를 국가 신성장 거점으로 육성
	27 지식재산의 창출·보호·활용 체계 선진화
5. 원칙이 바른 시장경제 질서 확립	28 경제적 약자의 권익보호
	29 소비자 권익보호
	30 실질적 피해구제를 위한 공정거래법 집행 체계 개선
	31 대기업 집단 지배주주의 사익편취행위 근절
	32 기업지배구조 개선
	33 금융서비스의 공정경쟁 기반 구축
6. 성장을 뒷받침하는 경제운영	34 대외 위험요인에 대한 경제의 안전판 강화
	35 금융시장 불안에 선제적 대응
	36 부동산 시장 안정화
	37 물가의 구조적 안정화
	38 안정적 식량수급 체계 구축
	39 안정적 세입기반 확충
	40 건전 재정기조 정착
	41 공공부문 부채 및 국유재산 관리 효율화

자료 : 제18대 대통령직인수위원회, 「박근혜 정부 국정비전 및 국정목표」, 2013. 2.

< 참고 문헌 >

- 강석진, 『가치창조를 극대화하는 강한 조직문화 어떻게 구축할 것인가?』, 과학기술정책연구원, 2011.
- 곽재원, “창조경제와 기업의 역할”, 『창조경제와 과학기술혁신』, 한국기술혁신학회, 2013, pp.37-38.
- 김동열 외, “한국경제의 중진국 함정 탈출 전략-4만 달러 도약에 성공한 9개국의 공통점”, 『경제주평』, 현대경제연구원, 2013년 2월 15일.
- 김정홍, 『기술혁신의 경제학』, 시그마프레스, 2003.
- 김창경, “창조경제에 있어서 미래창조과학부의 역할과 전망”, 『미래창조과학부의 비전과 과제』, KISDI, 2013.
- 댄 세노르·사울 싱어 저 윤종록 역, 『창업국가』, 다홍·르미디어, 2010.
- 리우웨이 저 허유경·정승철·김재훈 역, 『창의로 중국경제를 바꾼다』, 논형, 2010.
- 『박근혜정부 국정비전 및 국정목표』, 제18대 대통령직인수위원회, 2013.
- 『새 천년의 패러다임 지식기반경제 발전전략』, 지식경제부 한국개발 연구원, 1999.
- 유환익, “기업이 바라보는 창조경제”, 『창조경제시대의 과학기술정책』, KISTEP, 2013.
- 이민화, “창조경제란 무엇인가?”, 『창조경제시대의 과학기술정책』, KISTEP, 2013.
- 이종원·유병규, 『한국경제의 발전과정과 미래』, 해남, 1998.
- 이인식, “잡스·게이츠·저커버그...영재 기업인이 희망이다”, 중앙 SUNDAY, 2013. 2. 24.~25.
- 제18대 대통령직인수위원회, 『박근혜 정부 국정비전 및 국정목표』, 2013년 2월.
- 『제18대 대통령직인수위원회 제안 박근혜정부 국정과제』, 제18대 대통령직인수위원회, 2013.
- 차두원·유지연, “창조경제 개념과 주요국 정책 분석”, 『KISTEP ISSUE PAPER 2013-01』, 2013, pp.7-8, 11-12, 15-18, 61-62.
- 최영락·임기철·유병규 외, 『창조적 혁신으로 새 성장판을 열자』, NAEK, 2013.
- 하준경, 『경제발전의 정체와 선진국 진입을 위한 성장전략』, 한국은행, 2004.
- 현대경제연구원, 『지식경제』, 각호.

현대경제연구원, 『지식혁명과 기업』, 1999년.

John Howkins, *The Creative Economy : How People Make Money From Ideas in the UK*, NESTA, 2001.

NACCCE(National Advisory Committee on Creative and Cultural Education),
All Our Futures : Creativity, Culture and Education, London DfEs,
1999.

Richard T. Gill, *Economic Development: Past and Present*, Prentice-Hall,
1963.

UNESCO, *Understanding Creative Industries : Cultural Statistics for public-policy making* 2006.

UNCTAD, *Creative Economy Report*, 2004, 2008, 2010.

野村総合研究所, 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(クリエイティブ産業に係る知的財産権等の侵害実態調査及び創作環境等の整備のための調査), 2012年 3月.

유 병 규 경제연구본부장 (2072-6210, bkyoo@hri.co.kr)

한국의 창조경제역량지수 개발 및 평가 ⁶⁾

1. 창조경제역량 평가 필요성

○ 주요국들이 새로운 성장패러다임을 모색하는 가운데 신정부가 구상하는 창조경제를 성공적으로 추진하기 위해서는 보다 구체적인 실현 방안을 모색해야 함

- 미국, 일본, EU 등 주요 선진국들은 새로운 성장패러다임을 모색 중
 - 미국, 오바마 2기의 신경제 애국정책⁷⁾ : 제조업 부활, 에너지 자급, 중소기업 지원 강화, 교육의 질적 향상 제고, 재정 건전성 확보, 오바마케어⁸⁾를 통해 새로운 성장 패턴을 만들고자 함
 - 일본, 아베노믹스 추진⁸⁾ : 무제한 금융완화 추진, 강력한 경기대책을 통한 경기 회복 및 산업경쟁력 제고, 규제개혁 추진을 통한 신산업 육성을 골자로 하는 아베노믹스가 추진되고 있음
 - EU는 'Europe 2020' 전략을 추진⁹⁾ : 이노베이션 연합, 청년층의 자유로운 이동, 유럽을 위한 디지털 어젠다 추진, 자원 효율적인 유럽, 글로벌 차원의 산업정책 추진, 새로운 기능과 일자리를 위한 어젠다 추진, 빈곤 대책을 위한 유럽 플랫폼 구축의 7대 전략 추진을 통해 경쟁력 제고를 꾀하고 있음
- 새정부는 새로운 경제비전과 전략으로 창조경제를 제시하였는데, 이의 실현을 위해서는 목표와 방안을 보다 구체화하는 것이 중요
 - 이를 위해서는 창조경제역량에 대한 의미와 구성요소를 명확히 하고, 이에 대한 한국의 수준을 측정해보는 것이 필요

6) 현대경제연구원, 『경제주평』 13-14호, “한국의 창조경제역량지수 개발과 평가” 2013. 3. 22.에 발표.

7) 오바마케어란 기존의 ‘건강보험개혁법(Affordable Care Act)’ 시행을 지속함으로써 저소득층은 물론 고령자들을 포함한 개개인의 의료보험에 대한 선택권을 보장하려는 정책. President Barack Obama(Oct. 23, 2012. The New Economic Patriotism: A Plan for Jobs & Middle-Class Security. The White House.

8) 日本 内閣府, ‘日本經濟再生に向けた緊急經濟対策’, 2013年 1月 11日.

9) European Commission(Juna, 2012), Europe 2020 : Europe's growth strategy.

2. 창조경제역량지수의 개념 및 추정 방법

① 창조성의 개념

○ (창조성의 개념) 창조성이란 새로운 가치를 창조할 수 있는 능력 즉, 창조능력을 말함

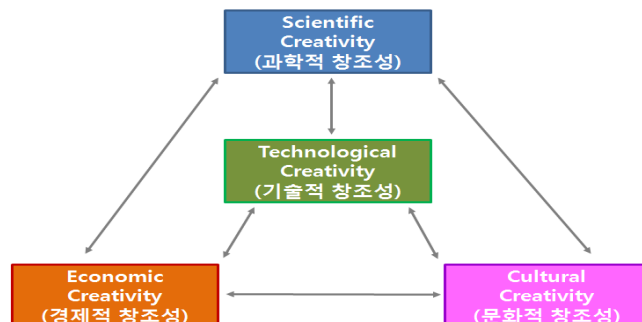
- 창조성이란 새롭고 유용한 것을 만들 수 있는 능력으로 새로운 가치를 창조할 수 있는 능력을 말하는데 여기에는 아이디어의 생산과 가치화 및 아이디어의 선택까지 포함

- Sternberg & Lubart(1999) : 창조성이란 새롭고 유용한 것을 만들 수 있는 능력
- Runco(2007) : 창조성이란 새롭고 유용한 것의 창조라고 정의하고 이를 생산물 정의(Products Definitions)라고 칭함
- NACCCE(The National Advisory Committee on Creative and Cultural Education, 1999) : 창조성이란 아이디어의 생산 뿐 아니라 아이디어의 가치화와 가장 적절한 아이디어의 선택까지를 포함
- Howkins(2001) : 창조성이란 새로운 것을 만드는 능력으로 개인이나 집단에 의한 개인적이고 근본적이며 의미심장한 아이디어와 발명에 의한 산물을 말함

- 경제에서 창조성, 즉 창조능력이 가지는 의미

- KEA European Affairs(2006)에 따르면 오늘날 경제에서 창조성이 가지는 의미는 과학적 창조성, 경제적 창조성, 문화적 창조성, 기술적 창조성의 4개 부분의 창조성 사이에 상호 작용과 스피로버 과정이라고 볼 수 있음

< 상호작용과 스피로버 과정으로서의 창조성 >

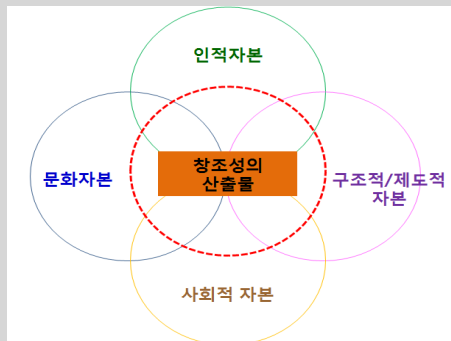


자료 : KEA European Affairs, *The Economy of Culture in Europe*, Brussels: European Commission DG Education and Culture, 2006.

< 창조성(=창조능력)의 구성 요소 >

- **Florida(2002)의 창조성지수(Creativity Indx) 3Ts 모델¹⁰⁾**
 - 지리경제학적 관점에서 특정 지역의 지속가능성장의 기반은 그 지역의 창조력에 의존한다는 ‘창조자본가설(Creative Capital Theory)’을 제기
 - 창조자본의 구성요소로는 재능(Talent), 기술(Technology), 관용(Tolerance)의 3요소를 제시하고 각 요소별 측정 방법을 제시
 - 재능은 창조계급지수를, 기술은 혁신지수와 하이테크지수를, 관용은 게이지수, 보헤미안지수, 인종통합지수를 이용하여 산출
- **EURO 창조성지수**
 - EURO 창조성지수는 Florida(2002)의 창조성지수의 개념을 차용하면서도, 창조성을 구성하는 각 요소별 지표들을 확장
 - 재능은 창조계급, 인적자본, 과학적 재능, 기술은 혁신지수, 기술혁신지수, R&D지수, 관용은 태도지수, 가치지수, 자기표현지수로 각각 확장
- **홍콩특별행정구 민정사무국의 5Cs**
 - 창조성의 산출물은 구조적·제도적 자본(Structural/Institutional Capital), 인적자본(Human Capital), 사회적 자본(Social Capital), 문화자본(Cultural Capital)에서 비롯된다고 정의
 - 창조성의 구성요소는 구조적/제도적 자본으로 사법제도의 독립, 부패인식, 자유의 표현, ICT 인프라, 사회적·문화적 인프라, 지역시설 이용성, 금융 인프라, 기업가 정신의 8개 부문 22개 대리지표, 인적자본으로 R&D 투자와 교육 지출 지식노동자 인구, 인적자본의 일시적 이동/유동성의 3개 부문 10개 대리지표, 사회적 자본으로 사회적 자본의 발전, 네트워크의 질(규범과 가치), 네트워크의 질(사회적 참여)의 3개 부문 19개 대리지표, 문화적 자본으로 문화 비용, 네트워크의 질(규범과 가치), 네트워크의 질(문화참여)의 3개 부문 14개 대리지표, 창조성의 산출물로 경제적 공헌, 경제분야의 창조적 활동, 기타 산출의 3개 부문 17개 대리지표로 구성

< 홍콩특별행정구 민정사무국의 창조성의 산출물 구성 요소 >



자료 : Florida, R., *The Rise of Creative Class...And How it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, New York : Basic Books, 2002.; Florida, R. & Tinagli, I., *Europe in the Creative Age*, Retrived 20-09-2008 from <http://www.demos.co.uk/files/EuropeintheCreativeAge2004.pdf>, 2004.; Home Affairs Bureau, the Hong Kong Special Administrative Region Government, *A Study on Creativity Index*, Nov., 2005.

10) Florida, R., *The Rise of Creative Class...And How it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, New York : Basic Books, 2002.

② 창조경제역량의 개념과 구성요소

○ (창조경제역량의 의미) 창조성을 구성하는 각 요소들의 역량, 즉 창조역량이 지속가능 성장의 기반이 되는 경제 패러다임을 창조경제라고 함

- 창조경제로 경제 패러다임이 바뀌려면 기존의 자본(K)과 노동(L) 등 요소투입형 경제성장에서 내연적인 성장으로의 전환이 필요함¹¹⁾

· 내연적 성장을 위해서는 창조능력을 내포하거나 발현시킬 수 있는 인적자본과 혁신자본 등의 질적 개선이 불가피

- 따라서, 창조경제역량의 구성요소는 크게 인적자본, 혁신자본, ICT 자본, 문화자본, 사회적 자본으로 분류할 수 있고, 이는 창조경제의 핵심 요소들임

· $Y = F(L, K) \rightarrow Y = F(H, I, ICT, C, S)$. 단 여기서, K 는 자본, L 은 노동을 말하며, H 는 인적자본, I 는 혁신자본, ICT 는 ICT(Information & Communication Technology; 정보통신기술)자본, C 는 문화자본, S 는 사회적 자본을 말함

· 인적자본 : 노동생산성 제고는 물론 새로운 아이디어와 혁신과 같은 창조성을 발휘함으로써 경제성장을 주도하는 창조적인 개인 또는 전체 집단¹²⁾을 말하는데 이는 노동투입의 질적 향상뿐 아니라 생산성 향상 요인으로 작용

· 혁신자본(연구개발혁신자본, 이하 혁신자본) : 기존 지식 스톡, 새로운 아이디어와 혁신을 유발시키는 인적·물적 투자 등으로 창조성의 발현을 지원¹³⁾함으로써 생산성을 제고

· ICT 자본 : IT 기기는 물론 인터넷 등 정보통신 관련 인프라로 경제 전반의 네트워크를 강화시켜 특정 경제의 창조 능력을 향상시키는데¹⁴⁾, 자본투입 기여도는 물론 생산성에도 긍정적인 영향을 미침

· 문화자본 : 의식주 관련 전통문화, 주요 사적, 콘텐츠 등 창조성을 자극하거나 창조성의 발현 결과¹⁵⁾로서 직접적으로는 생산성 제고에 기여할 뿐 아니라 간접적으로도 노동투입의 질을 제고

11) 유병규, 창조경제의 의미와 새정부의 실현 전략, 경제주평, 현대경제연구원, 2013년 3월 25일에서 인용.

12) OECD는 인적자원이 창조와 혁신의 핵심적인 요소로 지적한 바 있으며, Cohen & Soto(2007)은 교육 등을 통한 인적자본 수준의 증대는 일국의 장기경제성장에 긍정적인 영향을 미친다고 주장.

13) Schumpeter(1942) 이래 혁신자본은 경제성장과 사회변화의 핵심 요소로 지적되어 왔음.

14) Kelly(1977)는 글로벌, 무형의 자원, 상호 연결성이 신경제의 핵심으로 지적하고, 이 3가지 핵심 요소들이 IT 네트워크에 기반하여 새로운 시장과 사회를 만드는 원동력이 되고 있다고 지적. OECD, WEF 등은 ICT는 경제성장 뿐 아니라 개인의 삶의 질 제고 등 다양한 부문에서 공헌한다고 주장.

15) 러스킨(John Ruskin)은 문화는 인간의 생활과 생명의 발달에 기여하는 고유가치(Intrinsic Value)가 존재한다고 언급. 제레미 리프킨(2010)은 향후 경제적 부는 물적자본보다는 인간의 상상력과 창조력에서 나오는 비중이 더 높을 것이라 주장. UNCTAD(2004, 2008) 등은 개인의 창조력이 가장 잘 구현되는 분야로 지적재산권, 문화 및 관련 콘텐츠 등의 분야를 예를 들고 있음.

- 사회적 자본 : 공적부문의 효율성, 사회 전반의 신뢰도 등 경제 전반의 창조 능력을 향상¹⁶⁾시킴으로써 생산성을 개선

< 창조경제역량의 요소 >



③ 창조경제역량지수의 개념과 추정 방법¹⁷⁾

○ (창조경제역량지수의 개념) 창조경제를 구성하는 요소들의 역량 변화에 영향을 미치는 요인들을 지수화한 것으로, 각 요소별 개별역량지수의 종합지수

- 창조경제역량의 구성요소별 속성

- 인적자본은 노동의 질적 수준 향상을 위한 투입 및 축적, 활용 정도와 인적 자본의 일시적 이동 및 유동성 정도
- 혁신자본은 기술혁신을 위한 투입, 중간산출, 최종산출
- ICT자본은 ICT 자본 축적 및 활용도 제고를 위한 투입, 활용도 및 그 영향
- 문화자본은 문화 육성을 위한 투입 비용과 사회 전반의 문화 참여도
- 사회적 자본은 사회전반의 규범과 가치척도뿐 아니라 자유, 사회적 참여, 사회통합 등 구조적이고 제도적인 기반의 정도까지도 지표에 포함

< 창조경제역량 구성요소별 속성 >

구분	지표의 속성	기존 연구
인적자본	- 노동의 질적 수준 향상을 위한 투입 및 축적, 활용 정도 - 인적자본의 일시적 이동 및 유동성 정도	Home Affairs Bureau, the Hong Kong Special Administrative Region Government(2005) Florida, R. & Tinagli, I(2004) Florida, R(2002)
혁신자본	- 기술혁신을 위한 투입, 중간산출, 최종산출	
ICT자본	- ICT 자본 축적 및 활용도 제고를 위한 투입, 활용도, 영향	
문화자본	- 문화 육성을 위한 투입 비용 - 사회 전반의 문화 참여도	
사회적 자본	- 사회전반의 규범과 가치 척도 - 자유, 사회적 참여, 사회통합 등 구조적이고 제도적인 기반 정도	

16) 사회적 자본은 지식 및 정보의 전달을 촉진시킴으로써 사회전반의 창조적 역량을 제고시키고, 이를 통해 경제 성장에도 기여함(Adler and Kwon, 2000 등)

17) 본고에서의 5대 자본 구분과 이에 따른 구성 요소들의 선정은 OECD 국가들의 경쟁력 수준 비교가 가능한 지표들을 중심으로 선정하였음. 또, 5대 자본의 속성과 대표 지표들이 없을 경우 이를 대신 할 수 있는 대리지표들을 활용하였다는 점에서 한계가 있음.

- 구성요소별 역량지수 산출 방법

- 데이터의 표준화 : 각 지표별 최고 수준을 10으로 모든 개별 지표들을 지수화
- 구성요소별 역량지수 산출방법 : 구성요소별 역량지수는 해당 요소의 개별 지표들의 산술평균으로 정의
- 창조경제역량지수 : 5개 구성요소별 역량지수의 평균

< 창조경제역량을 나타내는 구성요소별 지표 >

구분	구성	세부 지표
인적 자본	투입(2)	- GDP 대비 공공교육지출(%) - GDP 대비 1인당 공공교육지출(명목, \$)
	성과(2)	- 고용률 - PISA 평가
	인프라(5)	- 대학교육 만족도 - 학교에서의 과학교육 - 중등교육 등록률 - 직원 교육 정도 - 교육시스템 수준
혁신 자본	투입(2)	- GDP 대비 R&D 지출액 - 경제활동인구 1000명 당 연구원 수
	성과(2)	- 하이테크 무역수지비 - 기술무역수지비
	인프라(5)	- 공공 및 민간부문에서의 벤처의 역할 - 벤처캐피탈 이용성 - 연구원 1인당 과학분야 논문수 - 연구원 1인당 삼극특허수 - 혁신능력
ICT 자본	투입(1)	- GDP 대비 텔레커뮤니케이션 투자
	성과(2)	- ICT가 서비스 및 제품에 미치는 영향 - ICT 수출 비중
	인프라(5)	- 커뮤니케이션 기술력 - 유선 고속통신망 이용료 - 고속통신망 가입자 수 - 정보기술력 - 인터넷 사용자 수
문화 자본	투입(2)	- 가계지출 중 문화여가비 비중 - 관광산업 정부지출
	성과(3)	- 외국인 관광객 수 - 관광수지비 - 문화콘텐츠 관련 산업 수지비
	인프라(4)	- 세계문화유산 수 - 자연자원지수 - 관광산업 발전 지속성 - 관광인프라
사회적 자본	투입(4)	- 개인보안과 사적재산권 - 경찰 서비스 의존도 - 사회적 응집력 - 정의
	성과(4)	- 삶의 질 - 지니계수 - 1인당 GDP - 범죄와 폭력 비용
	인프라(3)	- 부패지수 - 기회평등 - 법 제정의 효율성

자료 : Florida, R., The Rise of Creative Class...And How it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life, New York : Basic Books, 2002.; Florida, R. & Tinagli, I., Europe in the Creative Age, Retrived 20-09-2008 from <http://www.demos.co.uk/files/EuropeintheCreativeAge2004.pdf>, 2004.; Home Affairs Bureau, the Hong Kong Special Administrative Region Government, A Study on Creativity Index, Nov., 2005를 참고로 현대경제연구원 재구성.

3. 창조경제역량지수 추정 결과

① 개관 - OECD 및 G7과의 비교

○ (중위권 수준인 한국의 창조경제역량) 한국의 창조경제역량지수는 ICT 자본과 혁신자본이 OECD 31개국 평균에 비해 뛰어난 것으로 나타났으나, 타 자본이 중하위권 수준에 머물러 20위로 평가됨

- 한국의 창조경제역량 지수는 6.2로 31개국 가운데 20위 수준
 - 한국은 ICT 자본이 8.6, 혁신자본이 5.4로 OECD 31개국 평균 6.9, 4.9보다 높은 수준
 - 하지만, 인적자본이 6.5, 문화자본이 3.7, 사회적 자본이 6.7로 나타나, OECD 31개국 평균인 7.3, 4.7, 7.5에 못 미치는 수준으로 나타나면서 전체 순위가 하락

< 한국과 OECD 31개국의 창조경제역량지수 추정 결과 비교(2011년) >

구분	인적자본	혁신자본	ICT 자본	문화자본	사회적 자본	창조경제역량지수
한국	6.5(22)	5.4(11)	8.6(1)	3.7(29)	6.7(21)	6.2(20)
OECD-31 개국 평균	7.3	4.9	6.9	4.7	7.5	6.3

주 : ()는 OECD 31개국 가운데 순위를 의미하며, 이스라엘, 터키, 칠레는 자료 누락으로 제외.

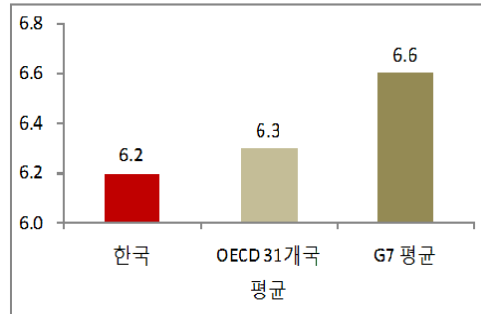
○ (G7과의 격차가 더 큰 창조경제역량지수) 한국의 창조경제역량지수는 ICT 자본을 제외한 4개 자본 모두 G7보다 열세로 나타나, OECD 31개국보다 G7과의 격차가 더 큰 것으로 평가됨

- 한국의 창조경제역량지수는 6.2, OECD 31개국은 6.3, G7 평균은 6.6으로 나타나 G7 평균과의 격차가 더 큼
 - 한국의 ICT 자본은 8.6으로 G7 평균 7.0에 비해 높은 수준
 - 하지만, 한국의 인적자본, 혁신자본, 문화자본, 사회적 자본이 각각 6.5, 5.4, 3.7, 6.7 수준인 반면, G7 평균은 각각 7.4, 5.5, 5.3, 7.6으로 나타나, 이들 4개 부문이 G7 평균에 못 미침에 따른 결과 OECD 31개국 평균보다 격차가 심해진 것으로 평가

< 한국과 G7의 창조경제역량지수 추정 결과 비교(2011년) >

구분	한국	G7 평균
인적자본	6.5(22)	7.4
혁신자본	5.4(11)	5.5
ICT 자본	8.6(1)	7.0
문화자본	3.7(29)	5.3
사회적 자본	6.7(21)	7.6
창조경제역량지수	6.2(20)	6.6

< 한국, G7, OECD 창조경제역량지수 비교 >
(2011년 기준)



주 : ()는 OECD 31개국 가운데 순위를 의미하며, 이스라엘, 터키, 칠레는 자료 누락으로 제외. 자료 : 현대경제연구원.

② 창조경제역량지수 부문별 OECD 비교 평가 결과

○ (한국의 창조경제역량 가운데 강점은 혁신자본과 ICT 자본) 한국의 창조경제 역량 가운데 혁신자본과 ICT 자본이 상대적으로 상위 수준인 것으로 평가

- 가장 경쟁력이 뛰어난 ICT 자본

- 한국의 ICT 자본은 8.6으로 OECD 31개국 중 1위로 가장 높게 평가되었음
- 이는 ICT 자본을 이루는 정보기술력을 제외한 투입, 인프라, 성과 측면의 개별 요소들의 역량이 OECD 31개국 평균보다 높은 수준일 뿐 아니라 상위 수준으로 평가되었기 때문임
- 이는 투입 면에서는 GDP 대비 커뮤니케이션 투자, 인프라 면에서는 커뮤니케이션 기술력 정도, 유선고속통신망 이용료, 거주자 1,000명 당 고속통신망 가입자 수가, 성과 면에서는 전체 수출 대비 ICT 수출 비중, ICT가 신제품과 서비스에 미치는 영향이 평가되었기 때문임
- 다만, 인프라 면에서는 인구 1,000명 당 인터넷 사용자 수가 중위권 수준이고, 정보기술력이 OECD 평균보다 낮은 수준으로 평가되는 등 타 지표에 비해 상대적으로 낮게 평가됨

- 혁신자본도 타 요소들에 비해 상대적으로 높은 수준

- 혁신자본도 5.4로 OECD 31개국 가운데 11위 수준으로 타 요소들에 비해 상대적으로 높은 수준으로 평가
- GDP 대비 연구개발 투자나 경제활동인구 1,000명당 총연구원 수와 같은 투입 측면에서는 상대적으로 경쟁력이 높은 것으로 평가

- 하지만, 여전히 연구원 1인당 과학분야 논문 수, 벤처캐피탈의 이용성, 기술 무역 수지비와 같은 인프라와 성과 부문(총 7개 지표)의 절반 정도의 요소가 OECD 31개국 평균에 미치지 못하는 것으로 나타남

< 창조경제역량 추정 결과 - 혁신자본과 ICT 자본(2011년) >

종합순위	국 가	혁신자본	ICT 자본
6	캐나다	5.9 (6)	7.3 (7)
7	미국	5.9 (7)	7.5 (4)
11	독일	5.7 (9)	6.7 (20)
12	프랑스	5.0 (17)	7.0 (16)
13	영국	5.2 (15)	7.3 (9)
15	일본	6.6 (3)	7.1 (15)
24	이탈리아	4.1 (23)	6.0 (31)
20	한국	5.4 (11)	8.6 (1)
G7 평균		5.5	7.0
OECD-31 개국 평균		4.9	6.9

주 : ()는 OECD 31개국 가운데 순위를 의미하며, 이스라엘, 터키, 칠레는 자료 누락으로 제외.

- (인적자본과 사회적 자본은 중위권, 문화자본은 하위권) 인적자본은 OECD 31개국 중 22위, 사회적 자본은 21위로 중위권 수준으로 평가되었으나, 문화자본은 29위로 하위권으로 평가됨

- 인적자본은 OECD 31개국 중 22위

- 인적자본의 경우 6.5점으로 OECD 31개국 중 22위
- 인적자본의 경우, 투입 면에서는 GDP 대비 공공교육 지출 비중과 1인당 공공교육 지출 비중의 2개 요소가 OECD 31개국 평균 수준을 하회함과 동시에 하위권 수준으로 나타남
- 인프라 부문의 대학교육의 만족도, 학교에서의 과학 교육, 중등교육 등록률, 직원 교육 정도, 교육 시스템 수준의 5개 요소들도 OECD 31개국 평균 수준을 하회할 뿐 아니라 중하위권 수준으로 평가됨
- 다만, 성과 부문에서는 PISA의 학업성취도(읽기, 수학, 과학 성취도 평균)는 OECD 중 최고 수준

- 사회적 자본도 6.7점으로 OECD 31개국 중 21위로 중위권

- 사회적 자본은 6.7점으로 OECD 31개국 중 21위
- 이는 사회적 응집력이 매우 뛰어나고, 기회평등 보장도가 높은 등 투입과 인프라 측면에서 긍정적인 측면이 있음

- 그럼에도 불구하고 투입, 성과, 인프라를 구성하는 11개 지표 중 9개 지표가 OECD 31개국 평균 수준 못 미치기 때문
- 구체적으로는 투입 부문 4개 요소 중 개인 보안과 사적재산권 보호, 경찰서비스 의존도 등 3개 요소가 OECD 31개국 평균 이하로 중하위권으로 평가
- 또, 인프라 부문 3개 요소 중 평등기회만이 OECD 31개국 평균 수준으로 부패지수와 법제정 효율성은 OECD 31개국 평균 수준 이하, 성과 부문은 삶의 질, 지니계수, 1인당 GDP, 범죄와 폭력 비용의 4개 지표 모두 OECD 31개국 평균을 하회하면서 중하위권으로 나타났기 때문

- 반면에 문화자본은 29위로 최하위권¹⁸⁾

- 문화자본은 3.7로 OECD 31개국 가운데 29위를 차지하면서, 5개 부문 가운데 가장 취약한 것으로 평가
- 문화자본의 경우, 세계문화유산이 유일하게 OECD 31개국 평균을 상회하여 상위권으로 평가
- 하지만, 세계문화유산을 제외한 투입 부문의 가계 지출 중 오락 및 문화 비중, 정부예산 중 여행 및 관광 지출 비중이 OECD 31개국 평균 이하
- 더욱이 인프라 부문의 세계 자연유산 수, 관광산업 발전 지속성, 관광인프라의 3개 요소와 성과 부문의 관광수지 비, 외국인 관광객 수, 문화 및 콘텐츠 관련 산업 무역 수지비의 3개 요소 등 총6개 요소 모두 OECD 31개국 평균에 못 미치며 중하위권으로 평가되었기 때문임

< 창조경제 역량지수 추정 결과- 인적자본, 문화자본, 사회적 자본(2011년) >

종합순위	국 가	인적자본	문화 자본	사회적 자본
6	캐나다	8.2 (8)	4.9 (12)	8.6 (8)
7	미국	7.7(13)	6.0 (3)	7.3(19)
11	독일	7.6(14)	5.0 (10)	8.3 (11)
12	프랑스	7.5(18)	6.1 (2)	7.6(17)
13	영국	7.6(16)	5.1 (8)	7.7(16)
15	일본	6.8(20)	4.3 (22)	7.6(18)
24	이탈리아	6.3(26)	6.0 (4)	6.1(26)
20	한국	6.5(22)	3.7 (29)	6.7(21)
G7 평균		7.4	5.3	7.6
OECD-31 개국 평균		7.3	4.7	7.5

주 : () 는 OECD 31개국 가운데 순위를 의미하며, 이스라엘, 터키, 칠레는 자료 누락으로 제외.

18) 김필수(2013)에서는 ‘문화서비스 교역 규모’가 세계 10위라고 분석. 여기에서 문화자본이란 역사와 전통, 자연, 문화 관련 인프라 등 전반에 걸친 광범위한 개념으로 김필수(2013)와는 다른 개념임. 김필수, “문화서비스 산업의 특징과 발전 과제”, 『VIP 리포트』, 현대경제연구원, 2013년 3월 21일.

③ 창조경제역량지수 부문 간, 부문 내 비교

○ 한국의 창조경제역량은 부문 간 격차가 심함 부문 내 격차도 상존

- 창조경제역량을 구성하는 각 부문 간 경쟁력 격차 존재

- 한국의 경우, OECD 31개국 내 창조경제역량을 구성하는 각 부문별 순위가 1위부터 29위까지 심각한 격차가 존재
- G7 국가 중 이탈리아를 제외한 나머지 국가들의 경우 한국에 비해 상대적으로 부문 간 격차가 크지 않음

○ 뿐만 아니라 한국의 창조경제역량은 부문 내 격차도 상존

- 창조경제역량을 구성하는 부문 내에서도 심각한 경쟁력 격차가 존재

- 한국의 혁신자본은 5.4로 OECD 31개국 평균 4.9보다 높은 수준
- 그럼에도 불구하고, 벤처캐피탈의 이용성이나 기술무역 수지비와 같은 인프라와 성과 부문의 지표들은 OECD 평균은 물론 최하위 수준에 불과
- 더욱이, OECD 전체 1위 수준인 ICT 자본에서도 정보기술력과 같은 인프라 지표가 20위권에 머무는 등 부문 내에서도 심각한 경쟁력 격차가 존재

< 창조경제 역량지수 추정 결과 (2011년) >

종합 순위	국 가	인적자본	혁신자본	ICT 자본	문화자본	사회적 자본	종합지수
1	스위스	8.9 (2)	7.4 (1)	7.3(11)	4.8(13)	9.1 (4)	7.5
2	스웨덴	8.3 (5)	6.7 (2)	7.6 (3)	4.5(18)	9.0 (6)	7.2
3	노르웨이	8.3 (6)	5.3(12)	7.7 (2)	4.6(16)	9.4 (1)	7.1
6	캐나다	8.2 (8)	5.9 (6)	7.3 (7)	4.9(12)	8.6 (8)	7.0
7	미국	7.7(13)	5.9 (7)	7.5 (4)	6.0 (3)	7.3(19)	6.9
11	독일	7.6(14)	5.7 (9)	6.7 (20)	5.0(10)	8.3 (11)	6.7
12	프랑스	7.5(18)	5.0(17)	7.0(16)	6.1 (2)	7.6(17)	6.7
13	영국	7.6(16)	5.2(15)	7.3 (9)	5.1 (8)	7.7(16)	6.6
15	일본	6.8(20)	6.6 (3)	7.1(15)	4.3(22)	7.6(18)	6.5
24	이탈리아	6.3(26)	4.1(23)	6.0(31)	6.0(4)	6.1(26)	5.7
20	한국	6.5(22)	5.4(11)	8.6 (1)	3.7(29)	6.7(21)	6.2
G7 평균		7.4	5.5	7.0	5.3	7.6	6.6
OECD-31 개국 평균		7.3	4.9	6.9	4.7	7.5	6.3

주 : ()는 OECD 31개국 가운데 순위를 의미하며, 이스라엘, 터키, 칠레는 자료 누락으로 제외.

4. 시사점

○ 한국의 창조경제역량 가운데 강점인 혁신자본과 ICT 자본의 활용도 제고

- ICT 자본의 고도화 지속 추진

- ICT 관련 핵심원천기술 확보를 위한 투자 촉진, ICT 전분야에 걸친 중장기적인 인재 육성 등을 통해 ICT 자본의 핵심 기반이 되는 정보기술력을 제고
- 전파, 통신망 등 ICT 관련 인프라의 지속적인 업 그레이드와 보급 확대를 위한 정책 발굴 강화
- 사회전반의 소통 원활화와 집단 창조성 제고를 위한 수단으로서 ICT 기반 확충

- 혁신자본의 창조경제역량 기여도 제고

- 중장기 핵심원천기술 개발 지원 강화 및 시장화 촉진, 창조적 활동과 혁신 성과에 대한 사회적 보상 확대, 스피노프제도의 활용도 제고 등을 통해 혁신자본의 창조경제역량 기여도를 제고시켜야 함

- 혁신자본과 ICT 자본을 중심으로 한 창조경제역량 구성요소 간 융합 촉진

- 인적자본과 문화자본, 사회적 자본이 창조경제에 기여하기 위해서는 장기간의 투자와 지속적인 관리가 필요
- 따라서, 타 부문에 비해 상대적으로 뛰어난 혁신자본과 ICT 자본을 중심으로 한 타 자본과의 융합 촉진으로 각종 소프트웨어 산업, 문화 콘텐츠 관련 산업, 전자정부 같은 경제·사회 운영시스템 등과 같은 인적자본, 문화자본, 사회적 자본의 경쟁력도 동시에 강화

○ 인적자본과 사회적 자본의 경쟁력 강화는 물론 문화자본의 축적 및 활용도 제고를 통한 지속가능 성장 기반 확충 노력

- 인적자본 경쟁력 제고를 통한 창조경제의 원천적인 경쟁력 제고

- 개인과 집단의 창조 역량을 육성하기 위해서는 공공부문에서의 관련 교육 투자와 정책이 강력히 추진되어야 함
- 정규교육과정에서 창조 역량 육성을 위해 개인과 집단이 받게 되는 교육은 직업 또는 창업과 연계시켜 청년층의 사회진출을 촉진시킴으로써 인적자본 활용도를 제고해야 함

- 사회적 자본의 경쟁력 강화를 통한 개인 또는 집단의 창조성 발현 가속화
 - 경쟁력이 높은 것으로 평가되는 사회적 응집력과 상대적인 보장도가 높은 기회평등의 보장과 같은 요소들을 적극 활용할 수 있도록 정책 타깃의 명확화와 각종 지원 대책에 대한 보장성 확보 노력을 강화
 - 한편, 사법질서의 확립, 사회전반에 걸친 부패 방지, 개인 보안과 사유재산권에 대한 철저한 보장, 신뢰와 정의가 제대로 실천될 수 있도록 사회적 계약을 중시하는 풍토 조성, 분배의 평등 등 사회적 자본 고도화를 통해 개인 또는 집단의 창조성 발현을 위한 강한 동기를 부여해야 함

- 문화자본의 축적 및 활용도 극대화 전략 추진을 통해 지속가능 성장 기반을 확충
 - 한국의 경우 문화적 자본이 가장 취약한 창조경제역량으로 평가되어 이에 대한 전략적인 정책 대응이 필요한 실정
 - 더욱이, 다수의 세계문화유산이 OECD 평균 수준을 상회하는 것으로 나타나 보유 역사와 전통문화를 활용한 성과 창출이 미흡할 뿐 아니라 이를 기반으로 한 창조성의 발현이 저조한 것으로 판단
 - 문화자본의 경쟁력 강화를 위해서는 문화자본을 구성하는 각 요소별 경쟁력 정도를 보다 면밀히 살펴보고, 문화 및 관련 콘텐츠 산업 등 산출물의 경쟁력 정도를 평가·분석하여 국가차원의 경쟁전략을 재구축할 필요가 있음

- 정책 추진 일관성 유지 및 창조경제역량 구성 요소의 전반적인 경쟁력 향상을 위한 정부 추진 체제 구축
 - 국가 전체의 창조경제역량 제고를 위해서는 다양한 부문에 걸친 동시다발적인 정책 노력이 필요하며, 이에 따라 복잡다기한 정책 기능이 요구됨
 - 정부 부처 간, 정부와 민간 부문 간 등 다양한 이해관계자들의 의견을 조율·통합하여 일관되고 효율적으로 정책을 수행하기 위한 정부 추진 체제가 마련되어야 함

<참고 문헌>

- Adler, Paul S & Seok-Woo Kwon, Social Capital : The Good, The Bad, and The Ugly, In Erick L. Lesser(ed), *Knowledge and Social Capital : Found and Application*, Butterworth-Heinemann, 2000.
- Creative Nova Scotia Ledershop Council, *Creative Economy Literature Review*, 2012. 2. 14.
- Cohen, Daniel, & Marcelo Soto, "Growth and Human Capital : Good Data, Good Results", *Journal of Economic Growth*, 12, 2007.
- European Commission, *Europe 2020 : Europe's growth strategy*, Juna, 2012.
- Florida, R., *The Rise of Creative Class...And How it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, New York : Basic Books, 2002.
- Florida, R. & Tinagli, I., *Europe in the Creative Age*, Retrived 20-09-2008 from <http://www.demos.co.uk/files/EuropeintheCreativeAge2004.pdf>, 2004.
- Home Affairs Bureau, the Hong Kong Special Administrative Region Government, *A Study on Creativity Index*, Nov., 2005.
- Howkins, J., *The Creative Economy : How People Make Money From Ideas in the UK*, NESTA, 2001.
- KEA European Affairs, *The Economy of Culture in Europe*, Brussels : European Commission, DG Education and Culture, 2006.
- Kelly, K., *New Rules for the New Economy : 10n Radical Strategies for a Connected World*, 1997.
- NACCCE(National Advisory Committee on Creative and Cultural Education), *All Our Futures : Creativity, Culture and Education*, London DfEs, 1999.
- OECD, *The Knowledge-based Economy*, 1996.
- OECD, *The Well-being of Nations : The Role of Human and Social Capital*, 2001.
- President Barack Obama(Oct. 23, 2012. *The New Economic Patriotism A Plan for Jobs & Middle-Class Security*, The White House.
- Runco, M. A., *Creativity. Theories and Themes : Research, Development and Practice*, Amsterdam : Elsevier, 2007.
- Schumpeter J. A., *Capitalism, Socialism & Democracy*, 1942.
- Sternberg, R. J. & Lubart, T. I., "The Concept of Creativity : Prospects and Paradigms", In R. J. Sternberg(ed.), *Handbook of Creativity*, London : Cambridge University Press, 1999.

UK Department of Culture, Media and Sport & Creative Industries Taskforce, *Creative Industries : Mapping Document*, London, UK DCMS, 1998.

UK Department of Culture, Media and Sport & Creative Industries Taskforce, *Creative Industries : Economic Estimates*, London, UK DCMS, 2011.

UNESCO, *Understanding Creative Industries : Cultural Statistics for public-policy making* 2006.

UNCTAD, *Creative Economy Report*, 2004, 2008, 2010.

Whitt, R. & S. Schultze., "The New 'Emergence Economics' of Innovation and Growth, and What it Means for Communications Policy", *Journal on Telecommunications and High Technology Law*, Vol. 7, No. 217, 2009.

World Bank & Knack, S., "Social Capital and the Quality of Government : Evidence from The States", *The American Journal of Political Science*, 46(4), 2002.

日本 内閣府, '日本經濟再生に向けた緊急經濟對策', 2013年 1月 11日.

野村總合研究所, 平成23年度 知的財産權ワーキング・グループ等侵害對策強化事業 報告書(クリエイティブ産業に係る知的財産權等の侵害實態調査及び創作環境等の整備のための調査), 2012年 3月.

김동열 외, "한국경제의 중진국 함정 탈출 전략-4만 달러 도약에 성공한 9개국의 공통점", 『경제주평』, 현대경제연구원, 2013년 2월 15일.

김필수, "문화서비스 산업의 특징과 발전 과제", 『VIP 리포트』, 현대경제연구원, 2013년 3월 21일.

유병규, "창조경제의 의미와 새정부의 실현 전략", 『경제주평』, 현대경제연구원, 2013년 3월 25일.

제레미 리프킨, 『소유의 종말』, 민음사, 2010년.

현대경제연구원, 『지식혁명과 기업』, 1999년.

현대경제연구원, 『지식경제』, 각호.

이부형 수석연구원 (2072-6306, leebuh@hri.co.kr)

정민 선임연구원 (2072-6220, chungm@hri.co.kr)

< 참고 1. >

□ 창조산업의 분류

구분	창조 산업
John Howkins, (2001)	광고, 건축학, 미술, 공예, 디자인, 패션, 영화, 음악, 출판, 소프트웨어, 공연예술, 장난감 및 게임, 텔레비전 및 라디오, 비디오 게임
UK DCMS (영국 문화·미디어·스포츠부, 1998)	광고, 건축학, 미술, 골동품 시장, 공예, 디자인, 패션, 영화 및 비디오, 음악, 출판, 소프트웨어, 공연예술, 텔레비전 및 라디오, 게임
Concentric Circles Model (2001)	<ul style="list-style-type: none"> - 핵심창조 예술 : 문학, 음악, 행위예술, 시각디자인 - 기타 핵심 문화 산업 : 영화, 박물관 및 도서관 - 광범위한 문화 산업 : 문화유산 서비스, 출판, 녹음, 텔레비전 및 라디오, 게임 - 연관산업 : 광고, 건축, 디자인, 패션
WIPO(2003)	<ul style="list-style-type: none"> - 핵심 저작권 산업 : 광고, 컬렉션 소사이티, 영화 및 비디오, 음악, 행위예술, 출판, 소프트웨어, 시각 및 그래픽 디자인, 텔레비전 및 라디오 - 상호의존적인 저작권 산업 : 가전제품, 악기, 신문, 복사기, 사진장비, 녹음기기 - 부분적 저작권 산업 : 건축, 의류 및 신발, 디자인, 패션, 장난감, 가사용품
UNCTAD(2004, 2008)	<ul style="list-style-type: none"> - 유산 : 전통문화(미술, 공예, 페스티발), 문화유적지(박물관, 도서관, 선사 유적지) - 예술 : 시각디자인, 행위예술 - 미디어 : 출판 및 인쇄, 시각적 오디오 - 실용적 창조 : 디자인(패션, 그래픽 등), 뉴미디어(소프트웨어, 비디오 게임), 창조서비스(건축, 광고, 창조 R&D)
UK NESTA (영국 과학·기술·예술 기금, 2007)	<ul style="list-style-type: none"> - 핵심창조 분야 : 고도 수준의 표현가치를 포함하고 있으며, 저작권 보호 적용이 가능한 상업적 결과물 - 문화 산업 : 저작권에 근거한 표현 산출물의 대량 재생산 관련 활동 - 문화 산업과 활동 : 표현가치의 사용은 공연의 필수 요소임 - 기타 : 창조산업에 의해 발생한 표현 산출물에 이익을 받은 제조업과 서비스업
Conference Board of Canada & Stats, Canada(2008)	광고, 도서관 및 기록보관소, 건축, 방송, 공예, 문화 교육, 디자인, 영화산업, 박물관, 행위예술, 사진, 음악 녹음, 시각디자인, 소설

< 참고 2 >

□ 창조경제의 구성요소별 역량지표

5대 구성 요소	구 성	세부지표	출처	비고	
인적 자본 (9개 지표)	투 입	GDP 대비 교육에 대한 공공 지출	IMF, Government Finance stat yearbook 2011	- 2010년 기준 (GDP 대비, %)	
		1인당 교육에 대한 공공 지출	IMF, Government Finance stat yearbook 2011	- 2010년 기준 (1인당 US\$)	
	인 프 라	대학교육의 만족도	IMD 2012	- 2012년 기준 (경쟁경제의 요구하는 수준 만족도) - 점수가 높을수록 충족 (10점 만점)	
		학교에서의 과학 교육	IMD 2012	- 2012년 기준 (강조 정도) - 점수가 높을수록 충분히 강조(10점 만점)	
		중등교육 등록률	UNESCO	- 2010년 기준	
		직원 교육 정도	WEF	- 2011년과 2012년 가중 평균 (기업들이 직원 발전을 위한 투자 정도) - (7점에 근접하면 투자가 잘 이루어 짐)	
	성 과	인 프 라	교육 시스템 수준	WEF	- 2011년과 2012년 가중 평균(교육시스템이 얼마나 만족도) - 7점 만점으로 7점에 가까우면 만족을 의미
			고용률	OECD	- 2011년 기준 (15세-64세 인구 대비 비율)
			PISA (학업성취도 평가)	OECD	- 2009년 기준 (읽기, 수학, 과학 기하평균)
혁신 자본 (9개 지표)	투 입	GDP 대비 R&D 지출액	OECD	- 2011년 기준 - 호주, 일본, 칠레, 한국, 터키, 중국 은 2010년 기준, 멕시코, 뉴질랜드는 2009년, 아이슬란드, 스위스 2008년, 그리스 2007년 기준임	
		경제활동 1,000명당 총연구원수	OECD	- 경제활동 인구 1,000명당 총 연구원 수(2011년 기준 - 캐나다, 칠레, 프랑스, 독일, 일본, 한국, 터키, 중국 은 2010년, 뉴질랜드, 아이슬란드 2009년, 호주, 스위스 2008년, 미국, 그리스 2007년, 이스라엘 자료 없음)	
	인 프 라	공공 및 민간 부분 벤처의 역할	IMD(2012)	- 2012년 기준 (기술발전에 기여 정도) - 점수가 높을수록 기여도 높음 (10점 만점)	
		벤처 캐피탈의 이용성	WEF	- 2011년과 2012년 가중 평균 (기업들의 벤처캐피탈 접근성) - (7점에 근접하면 접근이 쉬움)	
		과학분야 논문수 / 연구원 1인당	NSF Science & Engineering Indicators 2012/ OECD	과학 분야 논문수 (2009년 기준) / 총 연구원(2010년 기준)	
		삼극특허 / 연구원 1인당	OECD	미국 특허청(USPTO), 일본 특허청(JPO), 유럽 특허청(EPO)에 모두 등록된 특허 삼극특허(2010년)/ 총 연구원수(2010년)	

		기업 혁신능력	IMD(2012)	- 2012년 기준 (기업의 혁신능력 정도) - 점수가 높을수록 혁신능력이 높음 (10점 만점)
	성과	기술 무역	OECD	기술 수출 / 기술 수입(2011년 기준) - 호주, 캐나다, 아일랜드, 이스라엘, 룩셈부르크, 뉴질랜드, 노르웨이, 슬로베니아 2010년, 한국, 멕시코는 2009년, 프랑스 2003년, 칠레, 터키는 자료 없음)
		하이테크 무역 수지비	OECD	하이테크 수출 / 수입(2011년 기준 - 스페인은 2010년 기준임) 하이테크는 제약, 기계, 항공, 전자, 컴퓨터 및 사무기기를 의미함

5대 구성 요소	구성	세부지표	출처	비고	
ICT 자본 (8개 지표)	투입	GDP 대비 커뮤니케이션 투자	International Telecommunication Union	- 2010년 기준 (GDP 대비 비중, %)	
		인프라	커뮤니케이션 기술력 정도	IMD(2012)	- 2012년 기준 (비즈니스 상황에 만족도)
	인터넷 사용자 수		Computer Industry Almanac	인구 1,000명당 인터넷 사용자 수 (2011년 기준)	
	고속통신망 가입자 수		International Telecommunication Union	거주자 1,000명당 가입자 수(2010년 기준)	
	정보기술력		IMD(2012)	2012년 기준 (점수가 높을수록 쉽게 이용)	
	유선고속통신망 이용료		International Telecommunication Union	월 사용료, US\$(2010년 기준) - 낮을수록 좋음	
	성과	ICT 재화 수출 비중	World Bank	2010년 기준 (전체 수출 대비 비중, %)	
		ICT가 신제품과 서비스에 미치는 영향	WEF	- 2010년-2011년 가중 평균 (창조에 중요한 영향 정도) - (7점에 근접하면 영향이 높음)	
		문화적 자본 (9개 지표)	투입	가계 지출 중 오락및 문화 비중	OECD
	정부 예산 중 여행 및 관광 지출 비중			World Travel & Tourism Council	2011년 기준
인프라	세계 문화 유산 수		Unesco	2012년 기준	
	세계 자연 유산 수		Unesco	2012년 기준	
	관광산업 발전 지속성		WEF	- 2011년- 2012년 가중 평균 (정부의 노력으로 지속가능성 여부) - (7점에 근접하면 효과적임)	
	관광인프라		WEF	- 호텔 방수, 렌트카 회사 수, 비자카드 사용 체인점 수를 종합하여 나타난 지표임	
성과	관광수지비		World Bank	2010년 기준	
	외국인 관광객 수		World Bank	2010년 기준	
	문화 및 콘텐츠 관련 산업 무역 수지비		UNDP	2010년 기준 (상품과 서비스 포함)	
사회적	투입	개인 보안과 사적재산권 보호	IMD(2012)	- 2012년 기준 (적절하게 보호 정도) - 점수가 높을수록 적절하게 보호됨	

자본 (11개 지표)	인 표 라	정의	IMD(2012)	- 2012년 기준 (공정 집행 정도) - 점수가 높을수록 공정하게 집행됨
		사회 응집력	IMD(2012)	- 2012년 기준 (응집력 우선 정도) - 점수가 높을수록 우선시 됨
		경찰 서비스 의존도	WEF	- 2011년- 2012년 가중 평균 (법 집행 을 위한 경찰 서비스 의존도) - (7점에 근접하면 의존도가 높음)
	인 표 라	부패지수	국제투명성기구	높을수록 투명성 높음(2011년 기준)
		기회평등	IMD(2012)	2012년 기준 높을수록 경제발전에 뒷받침이 됨
		법제정의 효율성	WEF	- 2010년 2011년 가중평균 - (7점에 근접하면 효율성이 높음)
	성 과	삶의 질	IMD(2012)	2012년 기준 높을수록 높음
		지니계수	OECD	2000년대 후반 (세후 소득 기준)
		1인당 GDP	IMF	2011년 기준 (명목 US \$)
		범죄와 폭력 비용	WEF	- 2011년- 2012년 가중 평균 (비용 발생 정도) - (7점에 근접하면 비용 발생 없음)

< 참고 3. >

□ OECD 창조 역량지수 비교(2011년 기준)

순위	국가	인적자본	혁신자본	ICT 자본	문화자본	사회자본	창조경제 역량 지수
1	스위스	8.9 (2)	7.4 (1)	7.3 (11)	4.8 (13)	9.1 (4)	7.5
2	스웨덴	8.3 (5)	6.7 (2)	7.6 (3)	4.5 (18)	9.0 (6)	7.2
3	노르웨이	8.3 (6)	5.3 (12)	7.7 (2)	4.6 (16)	9.4 (1)	7.1
4	덴마크	8.9 (1)	5.9 (5)	7.3 (10)	4.0 (26)	9.1 (5)	7.0
5	핀란드	8.9 (3)	6.4 (4)	7.0 (17)	3.7 (28)	9.1 (3)	7.0
6	캐나다	8.2 (8)	5.9 (6)	7.3 (7)	4.9 (12)	8.6 (8)	7.0
7	미국	7.7 (13)	5.9 (7)	7.5 (4)	6.0 (3)	7.3 (19)	6.9
8	네덜란드	8.3 (7)	5.8 (8)	7.3 (8)	4.2 (25)	8.5 (9)	6.8
9	아이슬랜드	8.6 (4)	5.1 (16)	7.4 (6)	4.5 (17)	7.9 (14)	6.7
10	호주	8.1 (9)	4.8 (18)	6.7 (19)	5.2 (7)	8.6 (7)	6.7
11	독일	7.6 (14)	5.7 (9)	6.7 (20)	5.0 (10)	8.3 (11)	6.7

12	프랑스	7.5 (18)	5.0 (17)	7.0 (16)	6.1 (2)	7.6 (17)	6.7
13	영국	7.6 (16)	5.2 (15)	7.3 (9)	5.1 (8)	7.7 (16)	6.6
14	오스트리아	7.6 (17)	5.3 (13)	6.3 (27)	5.4 (5)	8.2 (13)	6.5
15	일본	6.8 (20)	6.6 (3)	7.1 (15)	4.3 (22)	7.6 (18)	6.5
16	벨기에	8.0 (10)	5.2 (14)	6.9 (18)	4.3 (23)	7.7 (15)	6.4
17	룩셈부르크	7.6 (15)	4.4 (20)	6.6 (23)	3.8 (27)	9.1 (2)	6.3
18	뉴질랜드	7.9 (11)	4.3 (21)	6.6 (21)	4.3 (21)	8.4 (10)	6.3
19	아일랜드	7.9 (12)	5.6 (10)	6.1 (30)	3.6 (31)	8.2 (12)	6.3
20	한국	6.5 (22)	5.4 (11)	8.6 (1)	3.7 (29)	6.7 (21)	6.2
21	스페인	6.3 (25)	3.9 (26)	6.3 (28)	7.0 (1)	6.9 (20)	6.1
22	에스토니아	6.7 (21)	4.5 (19)	7.1 (13)	5.0 (9)	6.6 (22)	6.0
23	포르투갈	7.2 (19)	3.9 (24)	7.2 (12)	4.9 (11)	6.4 (23)	5.9
24	이탈리아	6.3 (26)	4.1 (23)	6.0 (31)	6.0 (4)	6.1 (26)	5.7
25	체코	6.3 (27)	3.9 (25)	6.6 (24)	4.7 (14)	6.3 (25)	5.6
26	슬로베니아	6.4 (24)	4.2 (22)	6.1 (29)	4.4 (20)	6.4 (24)	5.5
27	헝가리	6.1 (28)	3.7 (27)	7.4 (5)	4.4 (19)	5.6 (28)	5.4
28	폴란드	6.4 (23)	3.1 (29)	6.6 (22)	4.2 (24)	6.0 (27)	5.3
29	그리스	5.7 (29)	3.2 (28)	6.4 (25)	5.3 (6)	5.4 (30)	5.2
30	슬로바키아	5.4 (31)	2.9 (30)	7.1 (14)	3.6 (30)	5.5 (29)	4.9
31	멕시코	5.4 (30)	2.7 (31)	6.4 (26)	4.6 (15)	4.5 (31)	4.7

자료 1. ()는 각 부문 순위를 의미함.

2. OECD 국가 중 이스라엘은 총 연구원 수, 칠레와 터키는 기술 무역 수지 자료 누락으로 제외함.

창조산업 육성 전략

19)

1. 창조산업의 개념 및 분류

○ (창조산업의 개념과 분류) 창조산업이란 광의의 개념과 협의의 개념으로 나누어 볼 수 있으며, 기존 창조산업 분류는 문화 및 콘텐츠, 예술, R&D 관련 산업이 포함

- 광의의 개념과 협의의 개념

- 광의의 개념으로는 창조경제역량을 바탕으로 새로운 제품과 서비스를 창출함으로써 일자리 창출과 경제성장의 기반이 되는 산업을 말함, 이에 따르면 창조산업은 제조업을 포함한 거의 대부분의 산업들이 속함
- 협의의 창조산업이란 개인이나 집단의 창조성 발현에 바탕을 둔 산업 및 지적자산을 이용하여 새로운 부가가치와 고용을 창출함으로써 경제성장의 기반이 되는 산업이라 할 수 있는데, 기존 창조산업의 개념과 유사함

< 주요 해외기관별 창조산업의 개념과 분류 >

해외기관 및 학자	창조 산업의 개념	해당 산업
Howkins(2001)	- 예술부터 과학·기술까지의 범위에서 창조적 재화와 서비스를 창출하여 창조경제 기여하는 산업	① 광고 ② 건축 ③ 예술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전·라디오 ⑬ 비디오·컴퓨터 게임
영국문화·미디어·스포츠부 (UK DCMS, 2009)	- 창조성, 기술, 재능에 바탕을 둔 산업과 지적재산(Intellectual Property)을 이용하여 경제적 가치와 고용을 창출하는 산업	① 광고 ② 건축 ③ 미술품 및 고미술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전·라디오 ⑬ 비디오·컴퓨터 게임
세계지적재산권협회 (WIPO)	- 저작권을 가진 자료의 창작, 제조, 생산, 방송, 유통과정에서 직·간접으로 관련된 산업을 의미	- 핵심 저작권 산업 - 상호의존적 저작권 산업 - 부분저작권 산업
유엔무역개발협의회 (UNCTAD, 2008 & 2010)	- 창조산업을 창조성과 지적자본을 사용하여 만든 재화와 서비스를 생산, 분배하여 잠재적인 수입을 창출하고 또 다른 지적자산을 창조할 수 있는 산업	- 전통 - 예술 - 미디어 - 실용적 창조
노무라총합연구소 (野村総合研究所, 2012)	- 시장경쟁력이 가격이 아니라 창조성의 부가가치에 의해 결정되는 제품, 서비스, 노동으로 구성된 산업	- 패션·식(食)·콘텐츠 - 지역산품·주거·관광 - 광고, 아트, 디자인

주 : UNCTAD는 창조산업을 강한 예술적 요소를 가진 활동 중 지적재산(Intellectual Property)에 의존하여 상징적인 제품을 생산하는 경제적 활동으로도 정의.

- 기존 창조산업 분류 : 문화 및 콘텐츠, 예술, R&D 관련 산업이 해당
 - 영국 문화·미디어·스포츠 부(UK DCMS) : 상징적인 문화 상품을 창조·이용하는 산업(예술, 영화, 게임)과 기업과 기업 간에 상징적 또는 정보 서비스를 제공하는 산업(건축, 광고, 디자인 등)을 창조산업군으로 선정
 - 세계지적재산권협회(WIPO) : 저작권핵심 산업²⁰⁾, 부분적인 저작권 산업과 이 2가지 산업을 보완하는 상호의존적 저작권 산업으로 크게 3분류로 구분
 - 유엔무역개발협회의회(UNCTAD) : 창조산업을 문화유산, 예술, 미디어, 기능적 창조물 등 4개 대분류, 9개 소분류로 구분²¹⁾

○ (국내 창조산업의 분류) 국내 창조산업은 R&D를 포함한 협의의 개념과 ICT 기기 산업을 바탕으로 현행 한국은행 산업연관표 상 분류 가능한 관련 항목을 중심으로 세부 산업을 규정

- 창조경제의 핵심인 창조산업 규모 추정을 통해, 국내 창조산업의 특징을 분석하여 창조경제 실현을 위한 정책과제를 도출하는 데 연구목적이 있음
- 국내 창조경제를 견인할 창조산업은 ICT·SW 융합, 과학기술 융합과 R&D를 포함한 기존 협의의 창조산업으로 크게 구성
 - 하지만, IT·SW 융합 산업과 과학기술 융합 산업의 경제적 규모와 취업자 수는 산업연관표 상 분류가 불가능하기 때문에 제외
 - 따라서, ICT 기기와 소프트웨어(SW) 관련 정보 산업은 타 분야와의 융합을 통해 창조산업을 활성화시키는 역할을 수행하는 창조인프라의 성격을 가지기 때문에 창조산업에 포함, 과학기술의 근간이 되는 R&D 산업도 국내 창조산업에 포함
 - 또한, 새 정부의 문화 육성 정책에 따라 기존 협의의 창조산업에 포함된 콘텐츠, 문화, 예술 등이 한국형 창조산업에 포함됨

20) 저작권 핵심산업은 창조, 생산, 제조로부터 분배와 판매에 이르기까지 전 과정에서 저작권이 보호된 상품 및 서비스가 연관된 산업을 말함. WIPO, *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*,

21) 공연 및 시각 예술 등의 전통적인 문화 활동(Upstream Activities)과 광고 및 출판과 같은 사업적 활동(Downstream Activities)들로 구분함. UNCTAD, *op. cit.*

- 따라서, 국내 창조산업 분류는 한국은행 산업연관표 기준 11개 분야로 분류²²⁾
 - 국내 창조산업을 협의의 개념을 바탕으로 분류할 경우, 광고, 건축, 예술, 공예, 패션, 출판, 소프트웨어 등 정보관련 산업, 영상 및 오디오, 오락, R&D, ICT 기기의 11개 분야로 구분 가능
- 한국은행 산업연관표 기본부문(403 분류) 기준으로 창조산업을 세분화하여 부가가치 규모, 취업자 수, 부가가치 유발계수, 취업유발계수, 생산성 등을 분석함

< 창조산업 분류 및 해당 산업 구분 >

창조산업 분류	한국은행 산업연관표 상 상품명 및 분류번호
① 광고	광고(363)
② 건축	건축공학관련서비스(364)
③ 예술	연극, 음악 및 기타 예술(390), 국공립 문화서비스(386), 기타 문화서비스(387)
④ 공예	모형 및 장식용품(296), 목제 가구(288), 금속 가구(289) 기타 목제품(119)
⑤ 패션	시계(273), 귀금속 및 보석(295)
⑥ 출판	출판(385)
⑦ 소프트웨어 등 정보 관련 산업	정보서비스(345), 소프트웨어개발공급(366)
⑧ 영상·오디오	영화제작 및 배급(388),
⑨ 오락 등	기타 오락서비스(392)
⑩ R&D	국공립연구기관(357), 비영리연구기관(358), 산업연구기관(359), 기업내연구개발(360), 기타공학관련서비스(365)
⑪ ICT 기기	TV(256), 음향기기(257), 기타 영상 및 음향기기(258), 유선 통신기기(259), 무선통신단말기(260), 무선통신시스템 및 방송 장비(261), 컴퓨터 및 주변기기(262)

주 : () 내는 기본부문 산업분류번호임.

22) 국내 창조산업 분류는 한국은행의 산업연관표와 통계청 광업·제조업조사, 건설업조사, 도소매업조사, 서비스업조사, 전문과학기술서비스업조사 결과를 이용할 수 있음. 하지만 통계청의 각 조사의 경우, 조사항목이 부가가치와 매출액, 기업체수와 사업체수처럼 서로 유사하나 일치하지 않아 전체 창조산업 규모 추정이 불가능함.

2. 국내 창조산업의 특징

① 빠른 성장세 속 국내 경제에서 차지하는 중요성 약화

○ (국내 창조산업의 규모) 국내 창조산업 부가가치²³⁾ 및 취업자 수²⁴⁾의 증가세가 이어지는 가운데 전체 산업에 비해 빠르게 증가하고 있지만, 최근 들어 GDP 대비 창조산업 부가가치 비중의 축소와 취업자 수 증가율 정체 현상이 나타남

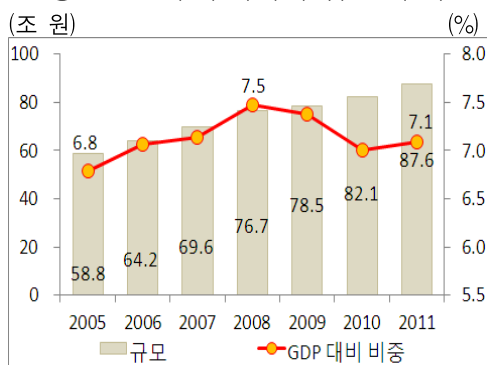
- 창조산업 규모 확대 속 GDP 대비 비중 하락

- 국내 창조산업 규모는 2005년 부가가치 기준 58.8조 원에서 2011년 87.6조 원으로 연평균 6.9%씩 증가하여, 전산업 부가가치 연평균 증감률 6.1%보다 빠른 수준
- 단, GDP 대비 창조산업 부가가치는 2005년 6.8%에서 2008년 7.5%까지 상승했으나, 2011년에는 7.1%로 하락

- 창조산업 취업자 수 규모 확대 속 전산업 취업자 대비 비중 정체

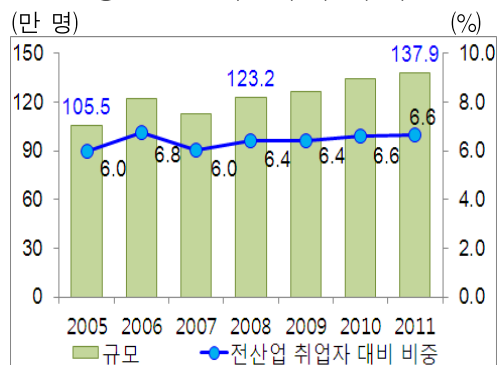
- 창조산업 전체 취업자 수는 2005년 105.5만 명에서 2011년 137.9만 명으로 연평균 4.6%씩 증가하여 전산업 취업자 수 연평균 증가율 2.8%보다 약 1.6배 이상 빠름
- 다만, 전산업 취업자 수 대비 창조산업 전체 취업자 수 비중은 2005년 6.0%에서 2011년 6.6%로 높아졌음, 그러나 이는 2010년과 동일한 수준으로 정체되어 있음

< 창조산업의 부가가치 규모 추이 >



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 기본분류(403부문)기준 부가가치액 합계.

< 창조산업 취업자 수 추이 >



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 기본분류(403부문)기준 취업자 수 합계.

23) 부가가치 규모는 2005년~2009년까지 기본부문(403분류)기준으로 합산, 2010년과 2011년은 기본부문(403분류)가 없기 때문에 2009년 기본부문(403분류)기준으로 통합 소분류(186부문)에서 차지하는 비중을 구하여 기본분류로 나누어 합산하여 규모를 추정함. 2010년과 2011년 통합소분류에 적용하여 추정.

24) 취업자 수는 각년도 기본분류(403부문)기준이 없기 때문에 각년도 기본부문(403분류) 기준으로 통합소분류(186)부분에서 차지하는 부가가치 비중을 적용하여 각년도 통합소분류 취업자 수에서 기본부분으로 나누어 합산하여 추정함.

② 상대적으로 높은 부가가치 및 고용 유발 효과

○ 국내 창조산업의 부가가치 유발계수와 취업유발계수가 최근 하락하고 있지만 전산업에 비해 부가가치 유발계수와 취업유발계수가 높은 것으로 나타남

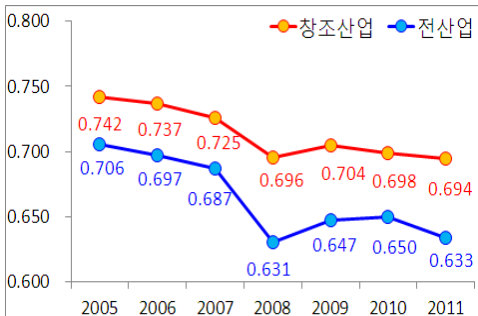
- 국내 창조산업의 부가가치 유발계수와 취업유발계수 하락

- 국내 창조산업의 부가가치 유발계수는 2005년 0.742에서 2011년 0.694로 하락하였으며, 취업유발계수도 동 기간 15.4에서 13.4로 하락
- 이러한 현상은 전산업에서 마찬가지로 나타나고 있는데 전산업 부가가치 유발계수는 동기간 0.706에서 0.633으로 하락하였으며, 취업유발계수도 10억 원 당 16.3명에서 12.3명으로 하락함

- 단, 국내 창조산업의 부가가치 유발계수²⁵⁾와 취업유발계수는 전산업에 비해 높은 수준을 유지

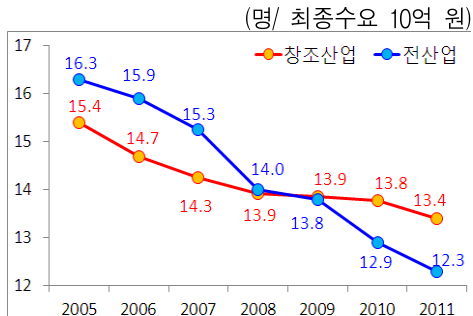
- 2011년 기준 창조산업의 부가가치 유발계수는 0.694²⁶⁾로 전산업 0.633에 비해 높은 수준
- 최종수요 10억 원당 취업유발계수도 전산업이 12.3명인데 비해 창조산업은 13.4명으로 높은 수준을 나타냄
- 창조산업의 평균 취업유발계수는 2008년 이후 전산업 평균을 추월하면서 높은 수준 유지

< 창조산업과 전산업 부가가치 유발계수 >



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 창조산업과 전산업의 유발계수는 각 산업별 평균임.

< 창조산업과 전산업 취업유발계수²⁷⁾ >



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 창조산업과 전산업의 유발계수는 각 산업별 평균임.

25) 산업별 부가가치유발계수는 어떤 산업에서 생산한 제품에 대한 최종수요가 1단위 발생하였을 때 해당산업 및 타산 업에서 직·간접적으로 창출된부가가치의 크기를 나타내며, 산업별 부가가치유발계수 (= AV (I-Ad)-1)는 각 산업의 부가가치율과 생산유발계수를 이용하여 계산.
26) 부가가치유발계수가 0.694이라는 것은 소비, 투자, 수출 등 국산품 최종수요가 1,000원 발생하였을 때 694원은 국내 부가가치로 창출되고 나머지 306원은 중간재 수입 등에 사용되어 해외로 유출됨을 의미.
27) 전산업 취업유발계수와 창조산업의 평균 취업유발계수는 경제통계시스템(ECOS) 기준이며, 2005년,2006년 당시 발간된 산업연관표 CD에 따르면, 전산업 취업유발계수는 각각 10억 원당 14.7명,

③ 특정 부문에 집중

○ 국내 창조산업은 소프트웨어 등 정보관련 산업, R&D, ICT 기기 등의 3개 산업에 집중

- 전체 창조산업 부가가치의 73.8%, 취업자 수의 65.3%가 소프트웨어 등 정보 관련 산업, R&D, ICT기기 등의 3개 산업이 차지
- 부가가치 기준으로 볼 때 R&D 산업이 전체 창조산업의 43.7%를 차지하는 것으로 나타났으며, 다음으로는 소프트웨어 등 정보 관련 산업이 15.4%, ICT기기 등이 14.7%를 차지
- 취업자 수로도 R&D 산업이 전체 창조산업 취업자 수의 42.6%를 차지하고 있으며, 소프트웨어 등 정보 관련 산업이 12.6%, ICT기기 등이 10.1%를 차지

< 부문별 창조산업 부가가치 규모와 취업자 수(2011년 기준) >

구 분	부가가치		취업자 수	
	규 모 (천억 원)	비 중 (%)	규 모 (만 명)	비 중 (%)
광 고	10.9	1.2	3.9	2.8
건 축	35.5	4.1	6.3	4.5
예 술	40.1	4.6	10.3	7.5
공 예	26.9	3.1	6.1	4.4
패 션	3.3	0.4	0.9	0.6
출 판	20.3	2.3	4.0	2.9
소프트웨어 등 정보관련 산업	135.2	15.4	17.3	12.6
영상 및 오디오	13.6	1.6	3.5	2.5
오락 등	78.6	9.0	12.9	9.3
R&D	382.6	43.7	58.8	42.6
ICT 기기	129.0	14.7	14.0	10.1
총계	876.1	100.0	137.9	100.0

자료 : 한국은행 산업연관표 등에서 현대경제연구원 추정.

- 주 1. 기본 분류(403부문)기준으로 부가가치액을 산업별로 합산.
2. 2010년과 2011년의 부가가치 액은 2009년 기본 분류(403부문)기준의 통합 소분류(186 부문)에서 차지하는 부가가치 비중을 이용하여 추정.
3. 취업자 수는 각 년도 기본 분류(403부문)기준의 통합 소분류(186 부문)에서 차지하는 부가가치 비중을 이용하여 추정.

14.3명이고, 이에 따른 창조산업의 평균 취업유발계수는 10억원 당 15.4명, 14.5명으로 나타남.

④ 산업 간 생산성 격차 존재

○ 국내 창조산업의 경우, 생산성 개선이 이루어지는 가운데 전산업 생산성보다 높은 생산성 수준을 유지하고 있지만, 산업간 생산성 격차가 큰 것으로 나타남

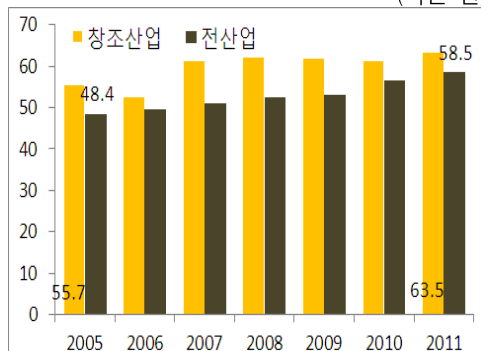
- 국내 창조산업의 생산성 개선이 지속되는 가운데 전산업 생산성보다 높은 수준을 유지

- 취업자 1인당 부가가치로 본 국내 창조산업의 생산성은 2005년 약 5,570만 원에서 2011년 6,350만 원으로 증가
- 동 전산업 생산성도 2005년 4,840만 원에서 2011년 5,850만 원으로 개선되었으나, 창조산업에 비해 낮은 수준

- 국내 창조산업의 경우, 각 산업 간 생산성 격차가 매우 큰 것으로 나타남

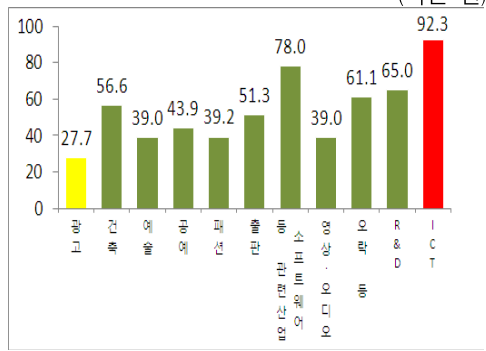
- 국내 창조산업 가운데 가장 생산성이 낮은 산업은 광고 산업으로 취업자 1인당 부가가치가 약 2,770만 원에 불과
- 반면 국내 창조산업 가운데 가장 생산성이 높은 산업은 ICT기기 산업으로 취업자 1인당 부가가치 9,230만 원 수준으로 광고산업의 3.3배 수준으로 나타남

< 창조산업과 전산업 생산성 비교 >
(백만 원)



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 생산성은 취업자 1인당 부가가치액.

< 창조산업 부문별 생산성(2011) >
(백만 원)



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 생산성은 취업자 1인당 부가가치액.

⑤ 부문별 부가가치 및 고용유발효과 격차 존재

○ 11개 산업을 부문별로 볼 때 부가가치 및 고용유발효과에서 큰 격차가 존재하는 것으로 나타남

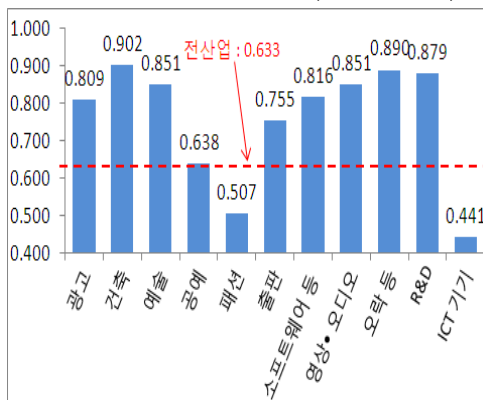
- 부문별 부가가치

- 부가가치 유발계수가 가장 높은 산업은 건축으로 2011년 0.902로 나타났으나, ICT기기는 0.441에 불과하여 격차는 0.461로 나타남
- 패션 0.507, ICT기기 0.441의 2개 산업은 전산업 평균 부가가치 유발계수 0.633보다 낮은 수준

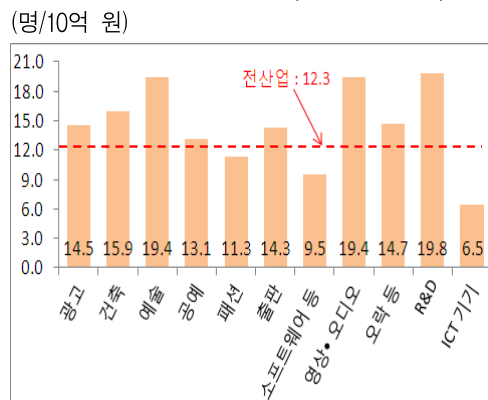
- 고용유발효과

- 2011년 기준 최종수요 10억 원당 취업유발계수는 R&D가 19.8명으로 가장 높게 나타났는데 반해 ICT기기는 6.5명으로 R&D의 1/3수준에 불과
- 최종수요 10억 원당 부가가치 유발계수를 보면 패션 11.3명, 소프트웨어 등 관련산업 9.5명, ICT 기기 6.5명의 3개 산업은 전산업 평균 12.3명보다 낮은 것으로 나타남

<부문별 부가가치 유발계수 (2011년 기준) >



<부문별 취업유발계수 (2011년 기준) >



자료 : 한국은행, 산업연관표 2005-2011 등으로부터 현대경제연구원 추정.

1. 2005년부터 2009년까지 산업별 평균 부가가치유발계수는 기본분류(403 부문)기준으로, 2010년과 2011년의 산업별 평균 부가가치유발계수는 통합 소분류(168 부문)기준으로 작성.
2. 각 년도 산업별 취업유발계수는 통합 소분류(168부문) 기준으로 작성.

3. 시사점

○ 창조산업은 상대적으로 부가가치 및 고용 유발효과가 높은 산업으로 지속적인 고부가가치화 노력은 물론 관련 분야 고용 지원 강화 등을 통해 새로운 성장동력으로 육성해야 함

- 공통기반기술 개발과 핵심기술 이전 촉진 등을 통한 고부가가치화 전략을 추진
- 창조산업 관련 종사자 처우 개선 노력 강화 및 유사 타 업종 이직 지원 체계 구축, 1인 창조기업에 대한 지원 강화 등

○ 창조산업 중 가장 규모가 큰 R&D와 소프트웨어 등 정보관련 산업, ICT 기기 등을 창조산업 내 융합 엔진으로 활용

- R&D 산업의 경우, 개발된 기술과 혁신이 실제로 창조산업에 활용됨으로써 창조산업 전반의 융합이 촉진될 수 있도록 해야 함
- 지적재산권의 경제적 활용도 제고, 아이디어 마켓 구축 및 활성화를 통한 경제 전반의 창조성 발현 촉진, 기술이전 촉진을 위한 실무 지원 강화 등 적극적인 정책 대응이 필요
- ICT 관련 핵심원천기술 확보를 위한 투자, ICT 분야 인재 육성 등으로 ICT 기술력 고도화 지속 추진
- ICT기술 융합을 통해 창조산업을 육성하고, 이를 통한 틈새 일자리 발굴과 벤처 창업 활성화
 - 일자리 창출을 선도할 전략장르를 발굴하고 그 성장토대를 마련

○ 국내 창조산업의 영세성 탈피를 위한 노력이 필요

- 협동조합제도 활용도 제고, 업체 간 M&A 촉진 등을 통해 국내 창조산업이 영세성에서 벗어날 수 있도록 해야 함

- 공공조달 확충, 일과 삶의 균형을 촉진시킬 수 있는 제도적인 노력을 지속하고, 창조산업 관련 규제 완화 등을 통해 새로운 시장을 창출하는 등 수요기반을 확충

○ 창조산업 내 산업 부문별 불균형 성장 개선 노력이 시급

- 창조산업 내 성장 지연 부문에 대해서는 산업 생태계 전반에 대한 조사·연구를 통해 문제점과 애로사항을 발굴하여 적극 개선해야 함
- 이와 함께, 공동브랜드 전략, 공동조달체계 구축 등 창조산업 내 성장 지연 부문의 성장 촉진을 위한 중앙 정부 차원의 노력은 물론 지자체에서도 적극적인 정책 공조가 이루어져야 할 것임

○ 개인과 집단의 창조성 발현에 대한 경제적 보상 관련 사회적 인식 제고

- 창조산업 육성을 위해서는 창조성의 발현을 촉진시킬 수 있는 사회적 환경 정비가 매우 중요
- 이를 위해서는 창조성 발현에 대한 경제적 보상 관련 사회적 인식 제고가 필수적인데, 정규교육 과정 내에서의 교육 뿐 아니라 사회적인 분위기 조성 등이 반드시 필요함

○ 창조산업 관련 통계의 일관성을 갖도록 하고 미비한 통계를 보완함으로써 창조산업 육성 정책 수립을 위한 원활한 기초자료 생성이 이루어져야 함

- 창조산업 관련 통계 DB 구축을 위한 TF팀 구성 및 관련 연구 추진, 기존 산업 통계 조사 체계의 통일성 제고 등이 추진되어야 함

이부형 수석연구위원(2072-6306, leebuh@hri.co.kr)

정민 선임연구위원(2072-6220, chungm@hri.co.kr)

< 별첨 >

□ 기존 창조산업의 분류

구분	창조 산업
John Howkins (2001)	① 광고 ② 건축 ③ 예술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전·라디오 ⑬ 비디오·컴퓨터 게임
UK DCMS (2001)	① 광고 ② 건축 ③ 미술품 및 고미술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전·라디오 ⑬ 비디오·컴퓨터 게임
WIPO(2003)	핵심 저작권 산업 : ① 광고 ② 저작권 관리 단체 ③ 영화, 비디오 ④ 음악 ⑤ 공연예술 ⑥ 출판 ⑦ 소프트웨어 ⑧ 텔레비전, 라디오 ⑨ 비주얼, 그래픽 예술 상호의존적 저작권 산업 ⑩ 레코딩재료, ⑪ 가전제품, ⑫ 약기 ⑬ 논문 ⑭ 복사기, 사진장비 부분저작권 산업 ⑮ 건축 ⑯ 의류 및 신발 ⑰ 디자인 ⑱ 패션 ⑲ 가사용품 ⑳ 장난감
UNCTAD(2004)	전통 ① 문화장소(고대유적, 도서관, 전시회) ② 전통문화(공연, 축제) 예술 ③ 시각예술(그림, 조각, 사진) ④ 공연예술(라이브 음악, 연극, 오페라, 춤, 서커스) 미디어 ⑤ 출판, 인쇄매체(책, 신문) ⑥ 오디오, 비주얼(영화, TV, 라디오 방송) 실용적 창조 ⑦ 디자인(인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감) ⑧ 창조서비스(건축, 광고, 창조 R&D, 문화, 레크레이션) ⑨ 새로운 미디어 (소프트웨어, 비디오 게임, 디지털 콘텐츠)
노무라 총합연구소 (2012)	패션 : ① 섬유·소재 ② 어패럴 ③ 이·미용 식(食) : ④ 외식 ⑤ 농수산물 ⑥ 가공식품 ⑦ 식기·조리기구 콘텐츠 : ⑧ 영화·영상·방송 (애니메이션 포함) ⑨ 음악 ⑩ 출판(만화 포함) ⑪ 게임 ⑫ 소프트웨어 지역산품 : ⑬ 전통공예품 주거 : ⑭ 건축 ⑮ 인테리어 관광 : ⑯ 호텔·여관 ⑰ 관광지·관광시설 ⑱ 대리점 광고, 아트, 디자인

< 참고 문헌 >

- 유병규, '창조경제의 의미와 새정부의 실현 전략-3대 활성화 분야와 5대 추진 방안 제언', 『경제주평』, 현대경제연구원, 2013년 3월 22일.
- 유병규·이부형, 창조경제 역량 평가와 활성화 방안, 『창조경제에 대한 종합적 접근 : 창조경제 새로운 발전패러다임』, 경제·인문사회연구회, 2013.
- 이부형·정민, '한국의 창조경제역량지수 개발과 평가-한국의 창조경제역량, OECD 국가 중 20위', 『경제주평』, 현대경제연구원, 2013년 3월 22일.
- Howkins, J., *The Creative Economy : How People Make Money From Ideas in the UK*, NESTA, 2011.
- UK Department for Culture, Media and Sport, *Creative Industries Economic Estimates*, Dec., 2011.
- UNCTAD, *Creative Economy Report*, 2008 & 2010.
- WIPO, *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*, 2003.
- 野村総合研究所, 『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(クリエイティブ産業に係る知的財産権等の侵害實態調査及び創作環境等の整備のための調査)』, 2012年 3月.
- 국무조정실 『박근혜정부 국정과제』 2013년 5월

창조경제 구현을 위한 신성장동력 정책 방향 28)

1. 창조경제 시대의 신성장동력 패러다임 변화

○ 2000년대 이후 역대 정부의 신성장동력 육성 정책

- 우리나라는 2000년대 이후 선진국 추격형 성장전략에서 탈피하여 신성장동력을 발굴하기 위해 노력
 - 김대중 정부는 2001년 ‘차세대 성장산업 육성방안’을 발표하고 IT, BT, NT, ET, CT, ST 등 6개 기술과 관련된 산업을 차세대 성장산업으로 제시
 - 노무현 정부는 2003년 ‘차세대 성장동력 추진보고회’에서 10대 산업, 44개 품목, 147개 기술을 구체적으로 명시
 - 이명박 정부는 2009년 ‘신성장동력 비전과 발전전략’에서 녹색기술, 첨단융합, 고부가서비스 등 3대 산업 17대 분야를 신성장동력으로 발표
- 그러나, 신성장동력 육성 정책들이 대상으로 삼은 기술과 산업은 아직까지 한국의 미래를 책임질 유망산업으로 부상하지 못하고 있음
 - 신성장동력의 범위가 점차 확대되고 세분화되었으나, 구체적인 추진 성과는 미흡했다는 평가도 받고 있음
 - 한편, 우리나라의 잠재성장률은 ‘70~’83년 9.2%, ‘84~’97년 8.1%, ‘98~’08년 4.5%, ‘09~’12년 3.8%로 지속적인 하락세²⁹⁾

< 2000년대 이후 역대 정부의 신성장동력 육성 정책 >

구분	신성장동력 육성 정책
김대중 정부	차세대 성장산업 육성방안 발표 미래유망 신기술(6T): IT, BT, NT, ET, CT, ST
노무현 정부	10대 차세대 성장동력산업 선정 지능형로봇, 미래형자동차, 차세대반도체, 디지털TV·방송, 차세대이동통신, 디스플레이, 지능형홈네트워크, 디지털콘텐츠·SW, 차세대전자, 바이오신약·장기
이명박 정부	17대 신성장동력 선정 - 녹색기술: 신재생에너지, 탄소저감에너지, 고도물처리, LED응용, 그린수송시스템, 첨단그린도시 - 첨단융합: 방송통신융합, IT융합시스템, 로봇응용, 신소재·나노융합, 바이오제약·의료기기, 고부가식품 - 고부가서비스: 글로벌헬스케어, 글로벌교육시스템, 콘텐츠·SW, MICE·관광

자료: 재정경제부(2001), 정책기획위원회(2003), 국가과학기술위원회(2009).

28) 현대경제연구원 『VIP REPORT』 13-40호, “창조적 산업정책이 필요하다!” 2013. 12. 4.에 발표.

29) HP-필터링을 이용하여 현대경제연구원 추정.

○ 신성장동력 패러다임의 변화

- 기존의 신성장동력 정책은 일부 첨단기술 산업을 선정하여 집중적으로 보호·육성하는 하향식으로 추격형 경제성장 시대에 적합
 - 과거에는 선진국의 경험을 바탕으로 한 모방이 가능하여 선택의 오류 위험이 낮고 선택과 집중의 효율성이 극대화
- 그러나 선도형 성장 시대는 ‘선택의 오류 위험’이 높기 때문에 전 산업의 자생력과 혁신역량을 높일 수 있는 새로운 신성장동력 패러다임이 요구됨
 - 선진국에서도 시장성이 확인되지 않은 기술과 산업을 발굴해야 하는 상황이므로 선택의 불확실성이 대폭 증가
 - 신성장동력으로 선정되었으나 시장에서 실패한 사례(DMB, Wibro), 주목받지 못하였으나 신성장동력으로 급부상한 사례(미국의 세일가스)의 교훈
 - 선택과 집중, 보호와 육성의 프레임에서 탈피하여 기업과 산업 전반의 자생력 강화 및 혁신생태계 구축이 중요
 - 창조경제 시대의 신성장동력은 일부 첨단기술 산업에만 국한되는 것이 아니라 전 산업에서 발굴 가능한 개념으로 인식 전환이 필요
- 본고에서는 국내 전체 산업을 유형별 특성에 따라 분류하고, 각 산업 유형별 현황 및 문제점을 점검하여 신성장동력화 방안을 모색
 - 혁신 대상에서 소외되는 산업이 없도록 제조업과 서비스업, 첨단기술산업과 중·저기술 산업, 국가 전략산업 등 국내 전 산업을 포괄하는 프레임을 구축

< 창조경제 시대의 경제 패러다임 변화 >

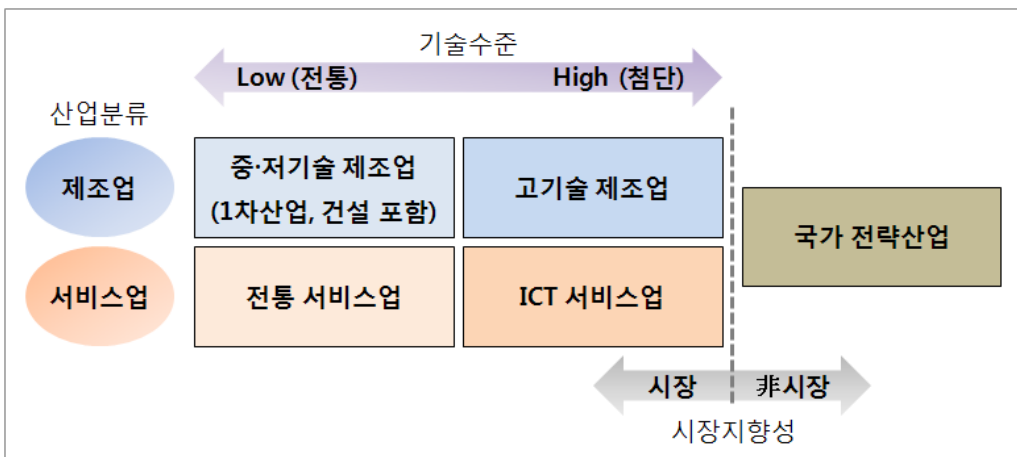
구분		추격성장 시대	창조경제 시대
성장 환경		고도성장 시대, 모방 가능, 실패위험 적음	저성장 시대, 모방 불가능, 실패위험 증가
성장 전략		선진국 추격형 (Fast Follower)	세계시장 선도형 (First Mover)
신성장동력 정책	대상	소수 집중형	다수 분산형
	성격	보호와 육성	자생력과 혁신역량 제고
	수단	상업화 기술	원천기술, 창의성
	추진	하향식	쌍방향 자율 추진체계
	기간	단기 실적 평가	중장기 성과 평가

2. 산업 유형별 분류 및 특징

○ 산업 유형 분류

- (목적) 다양한 산업의 유형별 특성을 고려한 맞춤형 신성장동력화 방안을 모색함으로써 정책의 효율성을 제고
- (방법) 산업분류, 기술수준 및 시장지향성을 기준으로 중·저기술 제조업, 고기술 제조업, 전통 서비스업, ICT 서비스업, 국가 전략산업 등 다섯 가지 유형으로 분류
 - 제조업은 연구개발집중도(R&D투자/매출액)를 기준으로 한 OECD 분류에 따라 중·저기술 제조업과 고기술 제조업으로 분류³⁰⁾
 - 서비스업은 정보통신기술(ICT) 관련 서비스 산업과 그 밖의 전통 서비스 산업으로 분류³¹⁾
 - 국방 및 전력·에너지 산업은 시장 수요와 무관한 국가 전략산업으로 분류³²⁾

< 기술수준, 산업분류 및 시장지향성에 따른 산업의 유형 분류 >



30) 중·저기술 제조업: 1차 산업, 식·음료, 섬유·가죽, 목재·종이, 화학·철강, 건설·토목 등
 고기술 제조업: 기초화학·의약품, 컴퓨터·반도체, 전자부품·의료기기, 방송·통신·정밀기기, 운송기기 등

31) 전통 서비스업: 도·소매·운송, 음식점·숙박, 금융·보험·부동산, 교육·의료·보건, 출판·문화·오락
 ICT 서비스업: 방송·통신, IT서비스 등

32) 국가 전략산업: 전력·에너지, 국방 등

○ 산업 유형별 특징

① 중·저기술 제조업

- 1차산업, 중·저기술 제조업, 건설업 등에서도 혁신을 통한 신성장동력 발굴이 가능
 - 미국의 셰일가스(광업)의 경우나 고부가 기능성 식품, 첨단 섬유 소재, 뿌리 산업 등은 중·저기술 산업에서 발굴된 신성장동력 사례
- 중·저기술 제조업은 국가 경제에서 차지하는 생산액 규모 측면에서 중요
 - 2010년 기준 중·저기술 제조업의 생산액은 1,227조원으로 국내 전 산업 생산액의 37.3%를 차지

② 고기술 제조업

- 기술수준이 높은 고기술 제조업은 신성장동력 발굴이 가장 활발하게 진행
 - 태양광, 나노기술, 3D 프린팅 등은 첨단 기술을 바탕으로 미래의 새로운 산업 창출로 이어질 가능성이 높은 분야
- 고기술 제조업은 상대적으로 적은 인력을 투입하여 많은 생산 및 부가가치를 생산
 - 고기술 제조업의 고용 비중은 5.1%에 불과하나 생산액 비중은 18.8%이며, 부가가치액 비중은 11.0%

③ 전통 서비스업

- 전통 서비스업은 문화·예술, 사회 서비스, 관광, 교육 등이 주목을 받음
 - 한류 콘텐츠, MICE, 의료관광, 글로벌 교육서비스 등의 신성장동력 발굴
- 전통 서비스업은 한국 경제에서 가장 많은 고용과 부가가치를 창출
 - 전통 서비스업의 부가가치 생산액은 570조원(전 산업 대비 49.4%), 피용자보수는 274조원(52.0%), 취업자 수는 573만명(60.5%)으로 나타남
 - 전통 서비스업은 부가가치, 임금, 취업 유발효과가 가장 큰 유형(부록 참조)

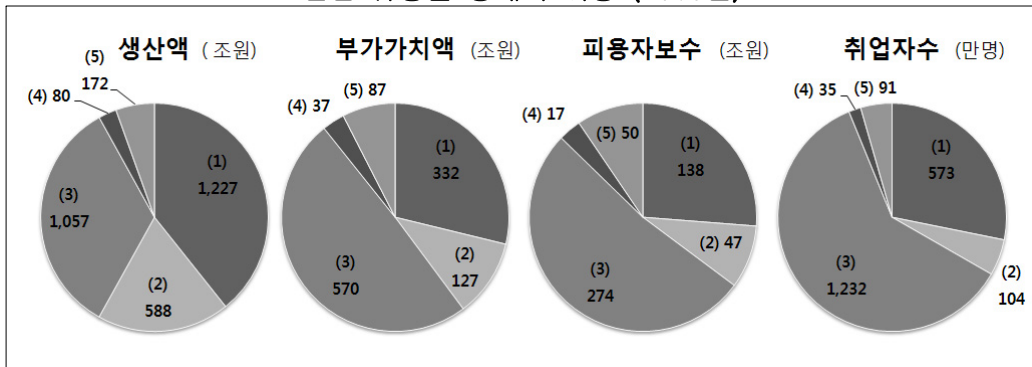
④ ICT 서비스업

- ICT 서비스업은 정보통신 서비스 분야의 대기업 및 벤처기업이 중요한 역할을 담당
 - 혁신적인 서비스를 기반으로 성장한 구글, 애플, 페이스북 등과 같은 기업이 탄생할 수 있는 환경 조성이 중요
- ICT 서비스업은 아직 규모가 작은 편으로 성장 가능성 측면에서 의미
 - 경제적 비중은 가장 작지만 노동생산성이 상대적으로 높은 특징이 있음

⑤ 국가전략산업

- 국방, 에너지 등 국가 안보와 직결되어 최첨단 기술이 집약되는 분야로 국가적 차원의 연구개발 및 실용화 노력이 필수적
 - 국방 관련 기술에서 인터넷과 위치정보시스템(GPS)이 출현하게 된 것은 국가전략산업에서 신성장동력이 발굴된 대표적인 사례
- 시장에 미치는 파급력이 큰 파괴적 혁신(Disruptive Innovation)이 나타날 가능성도 있으나 시장 실패가 발생할 위험도 높은 유형
 - 국가전략산업은 민간에서에서 참여하기 어려운 분야에 대해 국가적 차원에서 리스크를 감수하고서라도 집중적으로 투자할 필요가 있는 산업

< 산업 유형별 경제적 위상 (2010년) >



자료: 한국은행 자료를 활용하여 현대경제연구원 추산

주: (1)중·저기술 제조업, (2)고기술 제조업, (3)전통 서비스업, (4)ICT 서비스업, (5)국가전략산업.

3. 산업 유형별 문제점

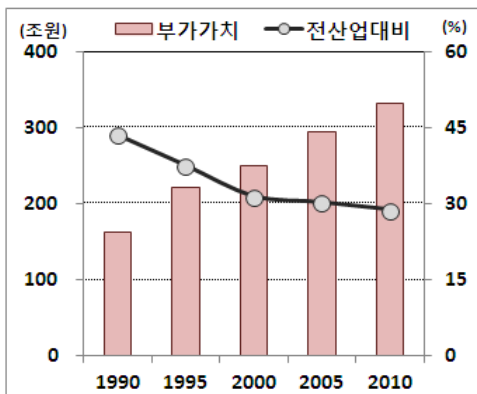
(1) 중·저기술 제조업

- (중소기업의 혁신 부진) 중·저기술 제조업의 신성장동력화를 위해서는 중소기업의 역할이 중요하나 내부 역량의 부족으로 혁신활동이 어려움
 - 중·저기술 제조업은 대기업에 비해 자금, 기술 등이 부족한 중소기업의 비중이 높아 기업 외부의 혁신역량 활용이 중요
 - 그러나, 대학 및 연구기관에서 중소기업으로의 기술이전·사업화 실적이 미흡하고 개별 아이템 위주의 폐쇄형 R&D 지원 정책으로

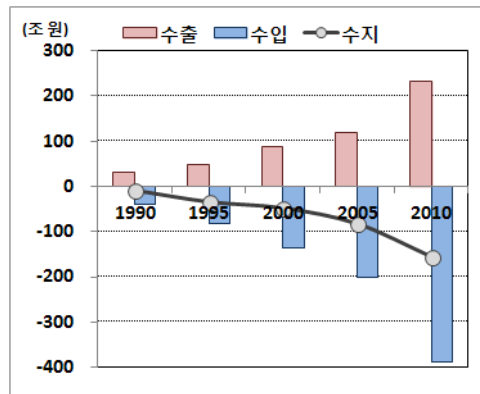
- (부가가치 생산액 증가 저조) 중·저기술 제조업의 부가가치액은 낮은 성장률을 보이면서 전 산업 대비 비중이 29%로 수준까지 감소
 - 중·저기술 제조업의 연평균 부가가치 증가율은 2000년대에 연평균 2.8%로 하락하여 전 산업의 부가가치 증가율(연평균 3.8%)보다 낮은 수준

- (무역수지 적자 심화) 중·저기술 제조업의 무역수지 적자 폭은 1990년 8조원에서 2010년에는 155조원으로 확대
 - 수출은 1990년 32조원에서 2010년 233조원으로 증가한 반면, 수입은 같은 기간 40조원에서 388조원으로 증가

< 중·저기술 제조업 부가가치액 >



< 중·저기술 제조업 무역수지 >



자료: 한국은행 자료 활용 재산출.

(2) 고기술 제조업

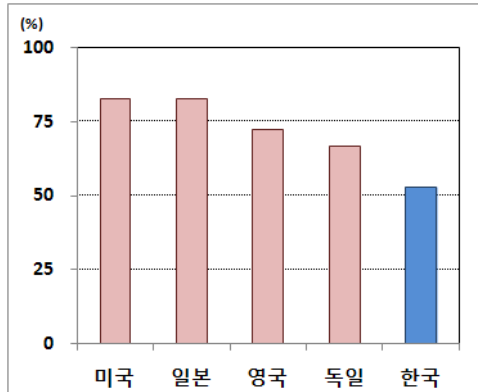
- (선진국 및 중국과의 차별화 부족) 주요 선진국 및 중국이 주목하는 분야가 대동소이하여 차별화된 경쟁력 확보에 어려움 존재
 - 특히, 중국은 최근 '전략성 신흥산업' 육성에 국가적 차원의 역량을 집중하고 있어 강력한 추진력을 바탕으로 첨단 기술 분야를 빠르게 추격
- (정부·민간의 역할 분담 불분명) 연구개발(R&D) 지원 사업의 성과가 일부 기업에 집중되는 한편, 초기시장 창출 지원이 미흡하다는 지적 제기
 - '그린수송시스템 원천기술개발 사업'의 경우 2011년 정부 연구비의 50% 이상을 대기업에 지원
 - 전기자동차, 태양광 등 시장성이 불확실한 분야에 대한 초기시장 창출 미흡
- (핵심 부품 소재의 해외 의존도) 핵심적인 부품 소재의 해외 의존도가 높아져 총 수출액 중 국내에서 생산된 부가가치의 비중이 낮음
 - 고기술 제조업의 총 수출액 중 국내 생산 부가가치 비율은 52.9%로 미국(82.8%), 일본(82.8%), 영국(72.3%), 독일(66.9%) 등에 비해 낮은 수준이며, 중·저기술 제조업(64.5%)에 비해서도 낮음
 - R&D 지원 사업의 양적 지표 개선에도 불구하고 실질적인 부품 소재 국산화율 제고로 이어지는 데에는 한계

< 중국의 7대 전략성 신흥산업 >

구분	세부 분야
에너지절약·환경보호	고효율에너지, 환경보호, 재활용
신에너지	풍력, 원자력, 태양광, 바이오매스
차세대 자동차	하이브리드차, 전기차
바이오	생물의약, 생물농업, 생물제조업
차세대 정보기술	차세대통신망, 디스플레이 등
첨단장비 제조업	우주항공, 해양, 스마트장비
신소재	특수기능소재, 고성능 복합소재

자료: 중국 국가발전개혁위원회.

< 고기술 제조업 수출액 대비 국내생산 부가가치 비중 >



자료: 한국은행, OECD 자료 활용 재산출
주: 2009년 기준.

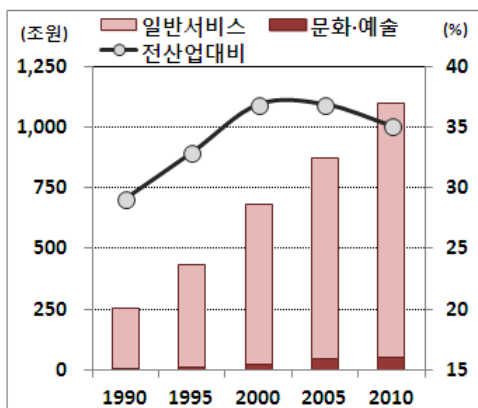
(3) 전통 서비스업

- (생산액 증가율 하락) 전통 서비스업의 생산액은 꾸준히 증가하고 있으나 생산액 증가율은 1995년 74.6%에서 2010년 25.5%로 하락
 - 전 산업 생산액 중에서 전통 서비스업 생산액이 차지하는 비중은 1990년 28.1%에서 2000년 35.9%까지 증가하였다가 2010년에는 33.8%로 하락
 - 이와 함께 생산액 대비 부가가치 비율 역시 1990년 60.7%에서 2000년 58.2%, 2010년 53.9%로 낮아짐

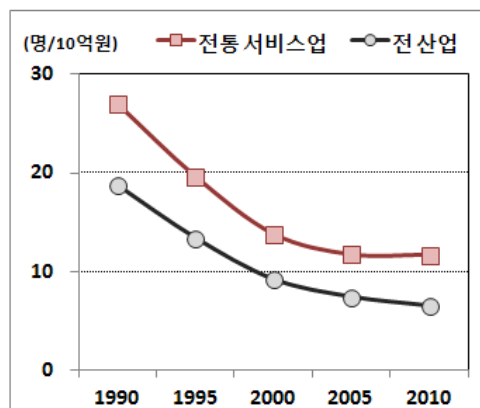
- (문화예술의 비중이 미미) 문화·예술 관련 분야는 소득 수준 향상 및 한류 등의 영향으로 빠르게 성장하고 있으나 규모가 아직 미미한 수준
 - 문화·예술 분야의 생산액은 51조원으로 전통 서비스업 생산액에서 차지하는 비중은 4.7%에 불과

- (일자리 창출력 약화) 가장 많은 고용을 책임지고 있는 전통 서비스업의 취업계수 하락은 일자리 감소로 직결
 - 전통 서비스업의 취업계수(최종수요 10억원당 산업내 취업자 수)는 1990년 27.0명에서 2010년 11.7명으로 감소
 - 전 산업에 비해 취업계수가 높기는 하지만 과거에 비해 고용창출 산업으로서의 매력도 감소

< 전통 서비스업 생산액 >



< 전통 서비스업 취업계수 >



자료: 한국은행 자료 활용 재산출.

주: 2010년 가격 기준(근원 인플레이션 적용).

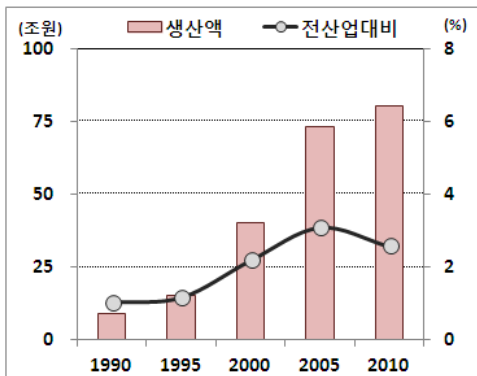
(4) ICT 서비스업

- (시장 규모 미성장) ICT 서비스업의 생산액은 증가 추세에 있으나 전 산업 대비 비중은 2.6%에 불과
 - 특히 상당수의 플레이어들이 글로벌 진출보다는 규모가 한정된 국내 시장에서 경쟁하게 되면서 시장이 가격 경쟁 중심으로 전환
 - 이에 따라 ICT 서비스업의 생산액 규모는 2010년 80조원으로 전 산업 생산액 대비 2.6%에 불과

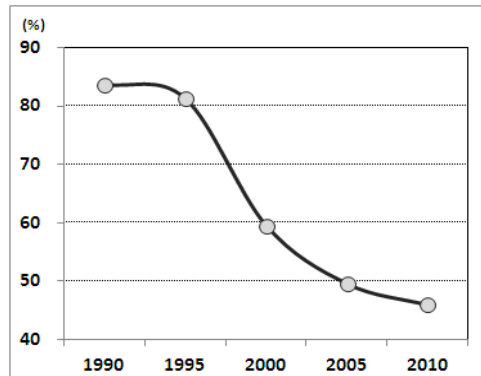
- (기업 자생력 약화) ‘모험’ 과 ‘보상’ 을 기본으로 하는 벤처 성장 환경이 미흡하여 벤처기업의 자생력 약화를 초래
 - 벤처기업은 ‘보호와 육성’의 패러다임이 아니라 ‘고위험 고수익’, ‘실패와 재도전’을 보장하는 환경 구축이 더욱 중요
 - 기존의 벤처자금 생태계는 ‘창업 → 성장 → 회수 → 재투자’의 단계별 순환이 막혀있고, 자금지원 방식 · 규모면에서 실효성 저하

- (글로벌 시장 진출 미흡) 패키지 소프트웨어, 제조업 융합 기술 등은 아직 세계 최고 수준 대비 격차가 큰 상황
 - ‘세계 200대 패키지 기업 육성’ 등 국내 IT 기업의 능력을 고려하지 않은 목표 설정은 실제 해외 진출 사업의 성과로 이어지지 못하는 결과를 초래

< ICT 서비스업 생산액 >



< ICT 서비스업 부가가치율 >



자료: 한국은행 자료 활용 재산출

주: 부가가치율 = 부가가치 ÷ 총 투입액,

(5) 국가 전략산업

- (신성장동력화 노력 부족) 국가 전략산업의 핵심인 국방, 에너지 산업을 신성장동력 육성 정책의 일부분으로 포괄하려는 접근이 부족
 - 2013년 방위사업청 R&D 예산은 2.4조원으로 R&D 예산의 14%를 차지
 - 에너지 분야는 민간에서 담당하기 어려운 분야에서 정부가 주도력 필요

- (공공 연구기관의 연구환경 미비) 위탁·공동연구 증가, 장기 인력수급계획 미비, 비정규직 확대 등으로 자체 R&D 역량이 강화되지 못하고 있음
 - 장기적인 인력수급 계획이 수립되지 않은 채 비정규직 연구인력에 대한 의존도가 높은 상태

- (민·관 연구성과 확산 부족) 정부과 민간의 역할 분담, 협업, 성과 공유, 인적 교류 등의 협력 시스템이 부족하여 연구의 성과 확산이 미흡
 - 공개가 어려운 기밀 사항이 많아 정보의 자유로운 유통이 어렵고 과제 관리의 투명성이 다른 산업 분야에 비해 상대적으로 낮음
 - 연구개발 인력의 자유로운 이동, 외부 연구기관과의 협업이 제한적이어서 개방형 혁신체계 구축이 쉽지 않음
 - 막대한 연구개발 투자의 결과물이 민간 부문에서 상용화로 이어지는 경우는 소수에 불과

- ※ 미 국방부 산하 독립 연구조직인 방위고등연구계획국(DARPA³³⁾)은 중요하고 획기적인 수혜가 기대되지만 실패할 우려도 커서 대학이나 기업이 하기 힘든 과제를 중점 연구대상으로 설정
 - 민간에서 장기간 투자하기 어려운 영역에서 혁신적인 결과물을 꾸준히 만들어오면서 파괴적 혁신(Disruptive Innovation)을 주도

〈DARPA 프로그램의 성공 사례〉

프로그램	성공적 사업화
ARPANET(1962)	인터넷의 효시(1973)
High Stealth Aircraft(1974)	스텔스 항공기 개발(1977)
CALO(2003)	아이폰의 음성인식 서비스 'Siri'로 상용화(2007)
DRPA Grand Challenge(추진중)	구글의 무인자동차 프로젝트 투자(2011)

33) Defese Advanced Research Projects Agency

4. 창조경제 시대의 신성장동력 정책 방향

(1) 총괄

- 전 산업의 신성장동력화를 총괄·견인할 수 있는 창조경제 컨트롤타워를 구축하여 국가적 혁신역량 제고에 주력
 - 다양한 산업 및 이해관계자 사이에서 균형을 잡고 조화와 협력을 이끌어낼 수 있는 창조경제 컨트롤타워를 구축이 중요
- 창조경제 시대의 신성장동력은 일부 첨단기술 산업에만 국한되는 것이 아니라 전 산업에서 발굴 가능한 개념으로 인식을 새롭게 할 필요가 있음
 - 신성장동력의 유형별 특징에 따라 특성에 따라 하향식(집중형)과 상향식(분산형) 육성을 적절하게 병행
- 국가 전략산업을 신성장동력의 틀 안으로 포함시켜 국가 R&D의 정체성을 확립하고 도전적인 연구를 수행
 - 국방·에너지 등 민간에서 담당하기 어렵지만 국가적 차원의 역량 집중이 필요한 분야에 대해 정부가 주도하는 새로운 R&D 플랫폼 구축

< 산업 유형별 신성장동력 정책 방향(요약) >

산업 유형	신성장동력 정책 방향
중·저기술 제조업	<ul style="list-style-type: none"> - 중소기업과 외부 역량의 협업 강화 - R&D 효율성 제고 - 역량별·단계별 수출 지원
고기술 제조업	<ul style="list-style-type: none"> - 민간 주도의 R&D 투자 활성화 - 정부의 초기시장 창출 지원 - 핵심 부품·소재 국산화 지원
전통 서비스업	<ul style="list-style-type: none"> - 수요 창출 중심의 성장 - 파급효과가 큰 사업 추진 - 융합을 통한 고부가가치화
ICT 서비스업	<ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 시장을 목표로 한 창업 지원 - 벤처 기업의 자생력 확보 - 시장의 변화에 대한 대응력 강화
국가전략산업	<ul style="list-style-type: none"> - 국가 R&D의 위상 정립 - 공공연구기관 연구환경 개선 - 민·관 연구성과 확산 활성화

(2) 유형별 정책 방향

① 중·저기술 제조업

- (중소기업과 외부 역량의 협업) 대기업에 비해 자금, 기술 등이 부족한 중소기업의 비중이 높아 기업 외부의 혁신역량 활용이 중요
 - 중소기업 내부의 연구개발 역량이 부족한 상황에서 대학, 연구소 등 외부의 혁신역량을 활용하는 개방형 혁신 체제 활성화
 - 사용자, 기업, 연구소, 대학 간 실질적 협업이 이루어지는 ‘융합 실험실’ 활성화 지원
- (R&D 효율성 제고) 개방형 R&D 시스템, 중간 평가 활성화 등을 통해 R&D의 효율성을 제고하여 부가가치 창출능력을 강화
 - 1차 산업, 중·저기술 제조업 등 성장기를 지나 침체기에 접어든 산업의 혁신활동 활성화를 통해 고부가가치 산업으로 전환
 - R&D 과제선정 범위를 확대하여 지금까지 소외된 중·저기술 산업의 혁신역량을 제고
- (역량별·단계별 수출 지원) 품질경쟁력이 높은 제품을 선별하여 차별화된 해외진출 지원 서비스를 제공함으로써 기업의 혁신의지를 고취시키고 국가 브랜드 이미지를 향상
 - 중·저기술 제조업은 수출에 비해 수입이 빠르게 증가하여 무역수지 적자 폭이 심화되는 추세
 - 금융 지원이 중요한 산업(해외 건설·플랜트 사업 등)에 대한 수출 금융지원 확대

② 고기술 제조업

- (민간 주도의 R&D 투자 활성화) 기업 스스로 유망 분야를 발굴하고 R&D 투자를 확대할 수 있도록 지원을 확대
 - 금융시장의 유동성이 기업체의 R&D 사업에 투자될 수 있도록 관련 제도를 정비하고 금융 및 세제 지원을 확대

- (정부의 초기시장 창출 지원) 시장성이 불확실한 분야에 대한 투자를 유인하기 위해서는 초기시장 형성을 위해 국가가 일정한 역할을 수행할 필요가 있음
 - 전기자동차, 태양광 발전 등의 분야를 육성하기 위해 제도 개선, 재정 사업 등의 방식으로 초기 시장 형성을 지원
- (핵심 부품소재 국산화 지원) 수입의존도가 높은 부품소재의 국산화율을 제고하기 위한 연구개발 투자를 확대
 - 특허출원수, 논문수, 기술이전수 등의 지표들보다 실질적인 부품·소재 국산화율을 평가 지표로 활용
 - 기술혁신의 성과물을 구매하게 될 소비자(수요기업)와의 협력에 대한 인센티브를 적용
 - 혁신기업과 고객기업 간 협력을 지원함으로써 혁신활동의 불확실성을 감소시키는 한편 실질적인 동기를 부여

③ 전통 서비스업

- (수요 창출 중심의 성장) 서비스 시장의 내국인 수요 증대가 어려운 상황에서는 해외의 증대되는 수요를 국내 시장에 끌어들이는 발상의 전환이 필요
 - 외국인 관광객 증대(해외 수요 유입), 원격 의료 서비스(새로운 수요 창출) 등 신수요 창출 중심의 정책이 필요
 - 아직 존재하지 않는 융합 상품의 개발과 시장 육성은 새로운 수요를 창출하여 기존의 성장 한계를 극복할 수 있는 방안
- (파급효과가 큰 사업 추진) 서비스업은 관련 산업 간 직간접적 영향력이 크다는 점에서 중점 사업의 추진을 통한 시장 전반의 활성화가 용이
 - 서비스업 대부분이 B2C 사업이며, 중소기업 및 자영업으로 구성되어 있어 시장 활성화는 국민의 체감 경제에 직접적으로 영향
 - 창의주도혁신형 내 산업 전반에 영향을 미칠 수 있는 중심 사업의 추진을 통해 파급 효과를 극대화
 - 특정 산업에 대한 지원 시에는 관련 서비스 시장의 전반적인 성장을 아우를 수 있는 사업의 선정 및 추진이 필요

- (융합을 통한 고부가가치화) 세계 문화·예술 시장에서의 성공을 위해서는 글로벌 보편성과 한국의 특수성이 융합된 콘텐츠의 축적이 중요
 - 장기적으로 창의주도혁신형의 해외 진출을 위해서는 국내외 인력 간의 융합이 중요

④ ICT 서비스업

- (글로벌 시장을 목표로 한 창업 지원) 창업 단계에서부터 해외 시장을 목표로 하는 창업을 유도
 - 벤처 기업들은 국내 시장을 기반으로 성장하였으나 게임을 제외한 대부분의 IT 기업들이 글로벌 시장에서는 큰 성과를 거두지 못함
 - 글로벌 시장 도전이 비교적 용이한 IT 콘텐츠를 중심으로 창업 초기부터 해외 시장을 겨냥할 수 있도록 지원을 차별화
- (벤처 기업의 자생력 확보) 벤처 기업이 보호와 육성의 대상에서 탈피하여 자생력을 갖춘 중견 기업으로 성장할 수 있도록 시장 환경을 조성
 - 창업 초기 단계부터 외부 지원에 대한 관리, 감독을 강화하여 자생력을 확보한 벤처 기업이 생존, 성장할 수 있는 여건을 조성
 - 피지원 기업의 도덕적 해이 등에 따른 재정 누수를 방지
 - 정부 재정 사업으로 비용을 지원받고 상품 판매로 매출을 발생시키는 구조를 확립하여 정부 지원으로 수익을 창출하는 행태를 근절
- (시장의 변화에 대한 대응력 강화) IT 서비스 시장은 상품의 생명 주기가 짧고 시장의 변화 속도가 빨라 민첩한 대응이 중요
 - 기업들이 시장의 변화를 포착하여 수요에 기반을 둔 상품을 개발할 수 있는 역량 제고에 주력
 - 시장 모니터링 및 분석, 상품의 사전 검증이 이루어질 수 있는 시스템을 구축하여 벤처기업의 대응 능력을 제고

⑤ 국가 전략산업

- (국가 R&D의 위상 정립) 연구과제 선정, 이해관계 조정, 리스크 관리 등 국가 전략산업 전담 연구개발 체계를 구축·운영

- 민간에서 담당하기 어려운 분야에 대한 투자를 확대하고 중복을 최소화하여 국가 R&D 고유의 역할을 정립
 - 특히 국방 관련 R&D의 성과를 토대로 역동적으로 변화하고 있는 세계 방위산업 시장에 진출을 모색
 - 에너지 산업은 국가 에너지전략 차원에서 정부의 역할이 필수적인 분야와 민간의 자발적 시장 창출이 가능한 영역을 분리하여 접근할 필요가 있음
- (공공연구기관 연구환경 개선) 출연연의 자율성과 책임성을 높여 연구자 친화적 연구개발 환경을 조성
- 연구비 관리 표준 매뉴얼 작성, 네거티브 규제 확대, 유사·중복적인 행정 절차 통합 등 연구 환경 개선
 - 기획, 관리, 평가, 활용 등 연구과제 추진 단계별로 연구 몰입을 저해하는 요소를 발굴하여 개선하는 데 주력
 - 장기 인력수급계획 수립, 비정규직 연구인력 축소를 통해 우수 인적자원의 유입 및 연구역량 축적을 도모
- (민·관 연구성과 확산 활성화) 정부과 민간이 서로의 장점을 살려 파트너십 형태로 역할을 분담하고 성과를 공유하는 협력 시스템 구축
- 민간 위탁 및 민·관 합작 사업의 확대, 인적자원 교류 활성화를 위한 법적, 제도적 기반 확충
 - 사업수행상 의사결정 지체, 공적 업무수행비용의 분담, 손해배상 책임의 분담 등 대내외 사업운영상 문제점을 개선

장우석 연구위원 (2072-6237, jangws@hri.co.kr)

김필수 선임연구원 (2072-6237, pskim@hri.co.kr)

김동열 기업정책연구실장 (2072-6237, dykim@hri.co.kr)

<부록> 산업 유형별 경제적 유발 효과

- 생산 측면에서는 제조업의 신성장동력화가 중요
 - 중·저기술 제조업: 10억원 투입 시 생산유발효과 20.4억원 발생
 - 고기술 제조업: 10억원 투입 시 생산유발효과 20.7억원 발생
- 부가가치 측면에서는 서비스업의 신성장동력화가 중요
 - 전통 서비스업: 10억원 투입시 부가가치유발효과 8.5억원 발생
 - ICT 서비스업: 10억원 투입시 부가가치유발효과 8.2억원 발생
- 임금 측면에서는 서비스업 및 국가전략산업이 중요
 - 전통 서비스업: 10억원 투입시 국민 전체 임금 4.0억원 증가
 - ICT 서비스업: 10억원 투입시 국민 전체 임금 3.9억원 증가
 - 국가전략산업: 10억원 투입시 국민 전체 임금 3.9억원 증가
- 고용 측면에서는 전통 서비스업이 중요
 - 전통 서비스업: 10억원 투입시 취업자수 17.47명 증가

< 산업 유형별 경제적 유발 효과 >

	생산 유발	부가가치 유발	임금 유발	취업 유발
중·저기술 제조업	2.04	0.62	0.27	11.00
고기술 제조업	2.07	0.56	0.23	7.45
전통 서비스업	1.73	0.85	0.40	17.47
ICT 서비스업	1.82	0.82	0.39	10.85
국가 전략산업	1.50	0.72	0.39	8.88

자료: 한국은행 자료를 활용하여 현대경제연구원 추산
 주: 2010년 기준.

Ⅲ

우리나라의 창조경제 현황 및 활성화 방안

- 창조성을 억누르는 한국 사회
- 국내 창조직업 현황 및 고용확대 방안
- 창업 부진 이유 및 활성화 방안
- 창조형 창업 현황 및 문제점

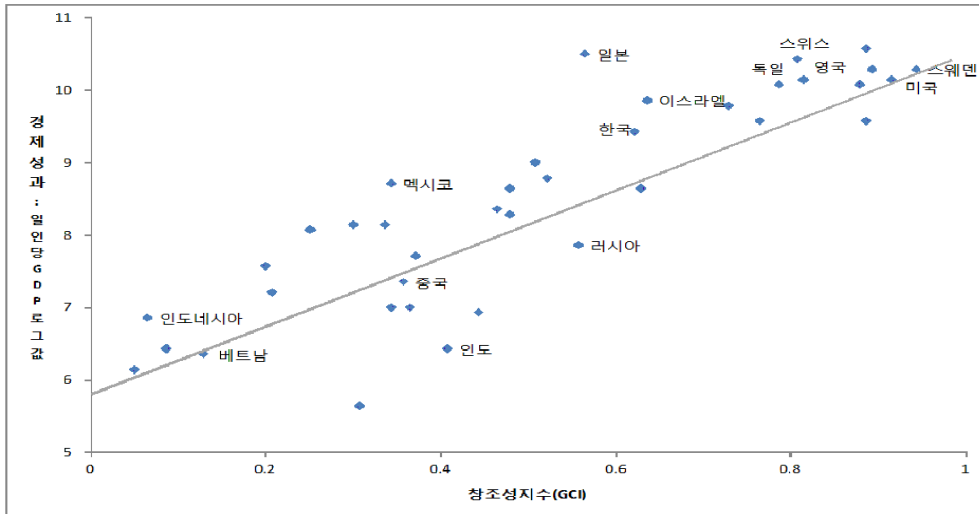
창조성을 억누르는 한국 사회

34)

1. 창조성과 경제 발전

- 창조성이 한 나라의 국가 경제 발전과 성과 창출에 있어서 중요한 역할을 한다는 의견이 많음
 - Martin Prosperity Institute는 창조성이 높은 나라일수록 경제성과(1인당 GDP)도 높게 나타난다고 발표함
 - 연구 결과에 따르면, 미국, 스웨덴, 영국 등 글로벌창조성지수가 높은 나라일수록 1인당 GDP 역시 높게 나타나고 있음을 실증적으로 보여줌
- 따라서 국민들의 창조성에 대한 인식을 정확하게 분석함으로써 향후 창조경제 구현을 위한 정책의 방향성에 대해 가늠할 수 있는 중요한 자료로 활용할 수 있음
 - 국민들의 창조성에 대한 인식을 정확하게 분석하여 보여줌으로써 향후 창조경제 관련 정책을 수립함에 있어 각 계층이나 세대별로 세분화된 중요한 자료로서 활용하도록 해야 함

< 창조성과 경제 성과와의 관계 >



자료 : Martin Prosperity Institute, Creativity and Prosperity: The Global Creativity Index(2011.1)
 주 : 경제성과(1인당 GDP 로그값), 창조성지수(The Global Creativity Index)

34) 현대경제연구원 『VIP REPORT』 13-10호, “창조적인 한국인, 창조성을 억누르는 한국 사회” 2013. 10. 16.에 발표.

2. 창조성 관련 대국민 인식 분석 결과

○ 조사 개요

- 전국 성인 남녀 1005명을 대상으로 창조성에 대한 일반 국민들의 인식을 살펴보았음

- 조사기간은 2013년 3월 11일부터 3월 15일까지 5일간이었고, 전화설문으로 95%신뢰수준에서 최대오차 범위는 ±3.09임

<조사 개요>

구분	내 용
조사 대상	전국 20세 이상 성인남녀 1005명
조사 기간	2013.3.11 - 3.15(5일 간)
조사 방법	전화 설문
표본 오차	95% 신뢰수준에서 최대오차의 범위는±3.09%

1) 창조성에 대한 일반 인식

○ (창조성과 경제발전 관계) 대부분의 국민들은 창조성이 경제발전의 중요 요소라고 인식

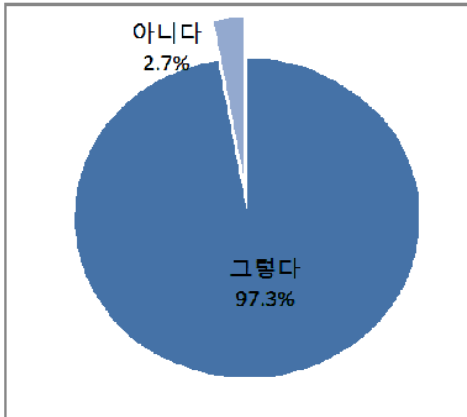
- ‘창조성이 경제발전의 중요한 요소이다’ 라는 의견에 대해서는 97.3%의 사람들이 그렇다고 응답하고 있음

- Adobe 조사³⁵⁾에 따르면 미국의 경우 85%, 독일 83%, 프랑스 77%, 일본 76%의 사람들이 창조성이 경제발전에 중요한 요소라고 인식하고 있음(전체 평균 80%)

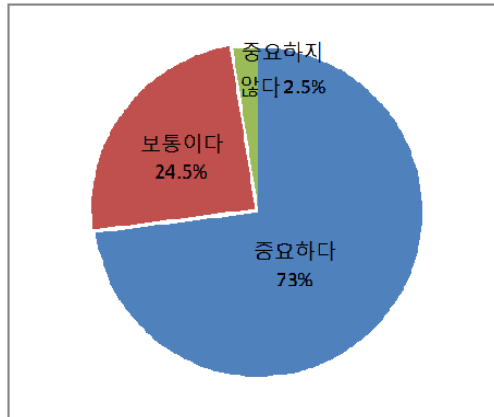
35) Adobe 조사(State of create study, 2012.4)는 미국, 영국, 독일, 프랑스, 일본 등 5개국 각각 1000명을 대상으로 각 나라별 창조성 관련 리서치를 진행함

- 또한, 10명 중 7명 이상은 일상생활에서 창조성이 중요하다고 인식함
 - ‘귀하의 일상생활에서 창조성이 어느 정도 중요하다고 보십니까’라는 질문에 중요하다고 인식하고 있는 사람들은 73.0%이고, 보통이라고 응답한 사람도 24.5%임
 - 반면, 개인의 일상생활에서 창조성이 중요하지 않다고 생각하는 사람은 2.5%에 불과함

<창조성이 경제발전의 중요 요인>



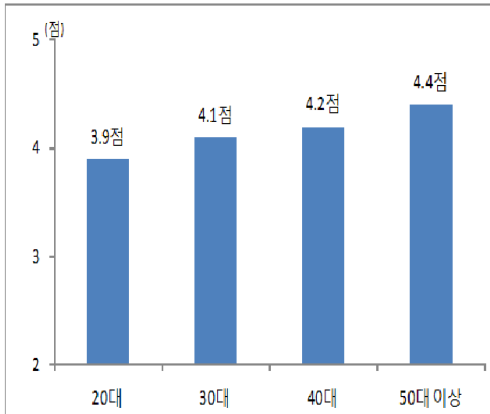
<일상생활에서 창조성의 중요성>



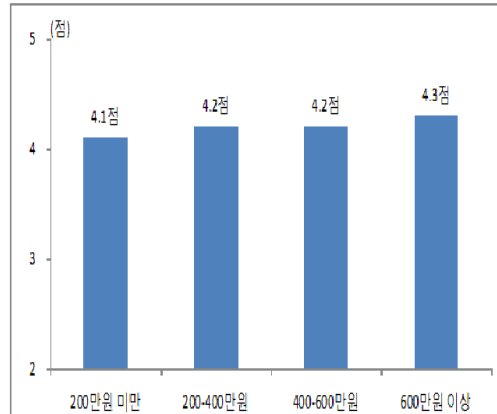
주) Adobe 조사(State of create study, 2012.4)에 따르면, 미국의 경우 85%, 영국 78%, 독일 83%, 프랑스 77%, 일본 76%의 사람들이 창조성이 중요하다고 인식(평균 80%)

- (연령별 소득별 비교) 연령이 낮을수록, 소득이 낮을수록 창조성이 경제발전에 중요하다는 의견에 대해 동의하는 비율이 낮아짐
 - 20대의 경우 창조성의 중요성에 대해 5점 만점에 3.9점인 반면 50대는 4.4점으로 높아 창조성을 매우 중요하게 생각하고 있는 것으로 판단됨
 - 월 가구소득 200만원 미만의 저소득층의 경우(4.1점)에 비해 소득이 600만원 이상의 고소득층(4.3점)이 창조성의 중요성을 매우 높게 인식하고 있음

<창조성의 중요성(연령별,5점만점)>



<창조성의 중요성(소득별,5점만점)>



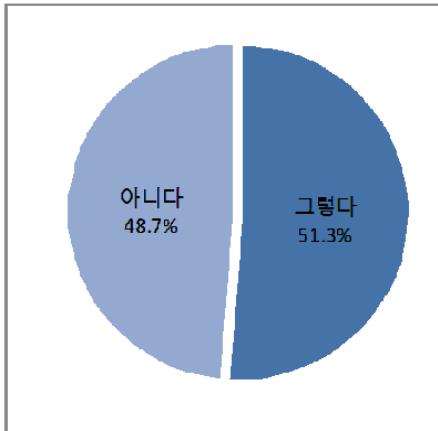
○ (자신에 대한 창조성 인식) 과반수 이상의 국민들은 자신을 창조적으로 평가

- 우리나라 국민들 과반수 이상(51.3%)은 ‘나는 창조적인 사람이다’ 라고 자신을 인식하고 있으며, 이는 다른 나라 사람에 비해 수치가 높은 편임
 - Adobe 조사에 따르면 미국의 경우 52%, 프랑스 36%, 일본 19%의 사람들이 자신을 창조적인 사람으로 인식하고 있음(전체 평균 39%)
 - 우리나라의 경우 미국을 제외하고, 다른 나라 사람들에 비해 자신을 상대적으로 창조적이라고 인식하고 있는 사람들이 많은 편임

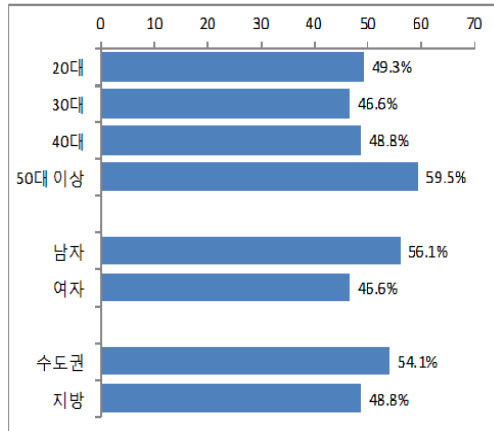
- 다만, 50대 이상의 경우 자신을 창조적이라고 생각하는 사람이 59.5%로 매우 높은 반면, 40대 이하는 40% 후반에 불과해 향후 국가 전체적으로 창조성이 상대적으로 많이 약화될 가능성이 높은 것으로 판단됨

- (지역별 성별 비교) 지역별로는 지방보다 수도권 사람들이, 성별로는 여자보다 남자가 자신을 좀 더 창조적이라고 인식하고 있음
 - 자신이 창조적이라는 사람이 수도권에는 54.1%인 반면, 지방의 경우 48.8%로 과반수에 미치지 못함
 - 남자는 자신을 창조적이라고 생각하는 사람이 56.1%인 반면, 여자는 46.6%에 불과해 여자들이 자신을 덜 창조적이라고 생각

<나는 창조적이다>



<나는 창조적이다(특성별)>

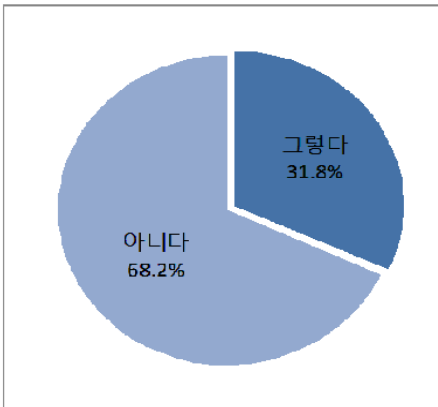


주) Adobe 조사에 따르면, 미국의 경우 52%, 영국 45%, 독일 43%, 프랑스 36%, 일본 19%의 사람들이 자신을 창조적인 사람으로 인식(평균 39%)

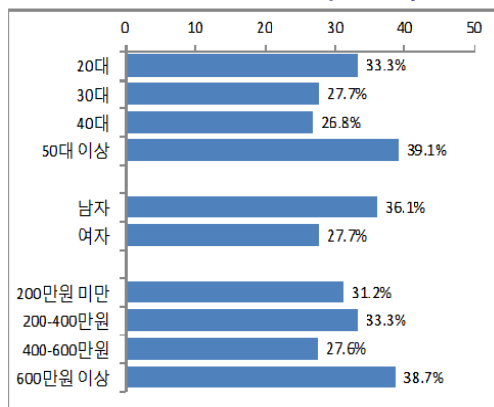
○ (창조성 발휘 여부) 나의 창조성을 충분히 발휘하지 못한다

- 국민들 10명 중 3명(31.8%)만이 ‘나는 창조성을 충분히 발휘하며 살고 있다’ 라고 응답해 자신의 창조성을 충분히 발휘한다는 인식이 낮음
- Adobe 조사에 따르면, 미국은 39%, 일본은 17%임(전체 평균 25%)
- 우리나라의 경우 미국이나 영국에 비해 낮지만, 일본 등에 비해서는 상대적으로 높게 나타남

<자신의 창조성 발휘 여부>



<자신의 창조성 발휘(특성별)>



주) Adobe 조사 : 미국은 39%, 영국 35%, 독일 15%, 프랑스 16%, 일본 17%(평균 25%)

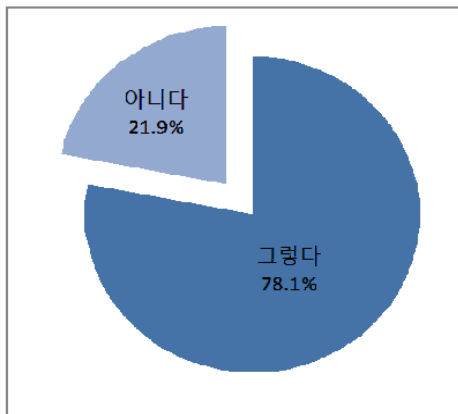
- (연령별 성별 소득별 비교) 연령별로는 50대 이상이, 성별로는 남자가, 소득별로는 600만원 이상이 자신의 창조성을 가장 잘 발휘하면서 살고 있음
 - 연령별로는 50대 이상이 39.1%로 높은 반면, 30대는 27.7%, 40대 26.8%로 낮아 이들의 창조성을 발현시키는지 여부가 우리나라 경제발전의 중요한 포인트로 판단됨
 - 성별로는 여자(27.7%)가 남자(36.1%)보다, 소득별로는 고소득층을 제외한 저소득이나 중간소득층이 창조성을 제대로 발휘하지 못하고 있음

2) 창조성을 억누르는 한국 사회

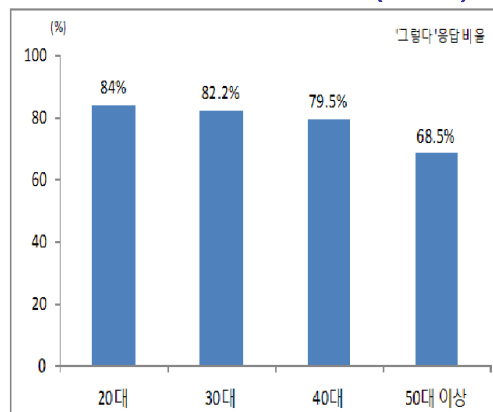
○ (사회 전반적 시스템) 우리나라는 창조성을 제대로 발휘하기 어려운 사회

- ‘우리나라는 창조성을 제대로 발휘하기 어려운 사회이다’ 라는 의견에 많은 사람들이 찬성하여, 창조성 발휘를 위한 사회시스템 문제점을 인식함
 - 국민 10명 중 8명(78.1%)은 우리나라가 창조성을 제대로 발휘하기 어려운 사회라고 생각하는데, 이는 미국(82%)보다는 낮지만 기타 국가보다는 높음
 - 창조성을 발휘하기 어려운 사회이다라는 질문에 미국 82%, 독일 64%, 프랑스 74%, 일본 72%가 그렇다고 응답함(평균 73%)

<창조성 발휘하는 사회 여부>



<창조성 발휘하는 사회 여부(연령별)>



주) Adobe 조사 : 미국 82%, 영국 75%, 독일 64%, 프랑스 74%, 일본 72%(평균 73%)

- (성별 연령별 비교) 남자보다는 여자가, 연령별로는 나이 적을수록 우리나라를 창조성 발휘하기 어려운 나라로 인식하고 있음

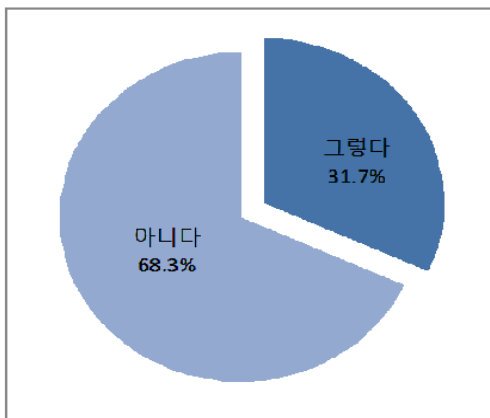
- 성별로는 남자 75.2%가 창조성을 발휘하기 어려운 사회로 인식한 반면, 여자는 81%가 어렵다고 인식
- 연령별로는 20대의 경우 84%, 30대는 82.2%, 40대는 79.5%, 50대 이상은 68.5%가 우리나라를 창조성 발휘하기 어려운 나라로 인식하고 있어, 나이가 어릴수록 창조성 발휘에 비관적으로 생각

○ (문화) 우리나라는 창조성을 제대로 중시하지 않는 문화

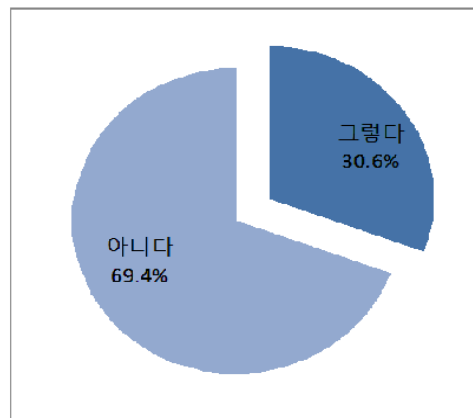
- 전체 국민의 31.7%만이 ‘우리 문화는 창조성을 중시하는 문화이다’ 라는 의견이 동의하고 있어, 우리나라 문화가 창조성을 중시하지 않는 문화로 인식

- 창조성을 중시하는 문화이다라는 질문에 미국 70%, 독일 48%, 프랑스 38%, 일본 44%가 그렇다고 응답함(평균 52%)
- 결국 우리나라는 미국(70%)보다는 낮지만 기타 국가보다는 좀 더 창조성을 중시하지 않는 국가임을 알 수 있음

<창조성 중시하는 문화 여부>



<기성세대가 젊은 세대보다 창조적>



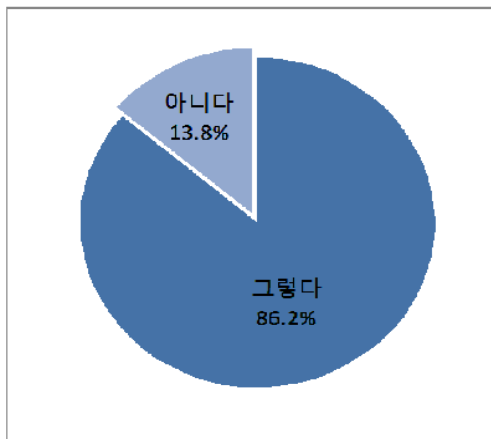
주1) 창조성 중시 문화 여부 : 미국 70%, 영국 61%, 독일 48%, 프랑스 38%, 일본 44%(평균 52%)
 주2) 기성세대와 젊은세대 관계: 미국 29%, 영국 34%, 독일 33%, 프랑스 34%, 일본 27%(평균 31%)

- 한편, 국민의 30.6%만이 36세 이상이 젊은 세대보다 창조적이라고 인식함
 - 36세 이상이 젊은 세대보다 창조적이다라는 질문에 미국 29%, 프랑스 34%, 일본 27%가 그렇다고 응답함(평균 31%)
 - 결국 우리나라는 다른 선진국가와 비슷하게 세대간의 창조성을 차이를 인식하고 있음을 알 수 있음

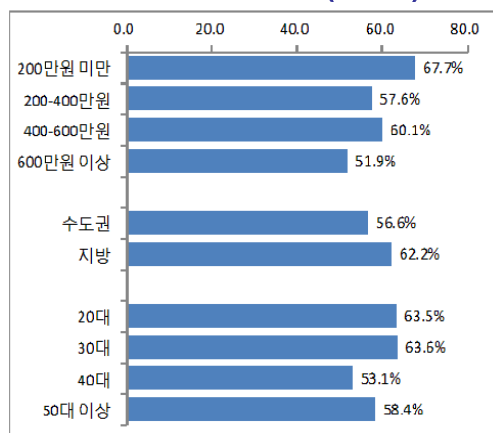
○ (직장) 업무에서도 창조적인 사람보다 생산적인 사람이 유리

- ‘업무를 함에 있어서 창조적인 사람보다 생산적인 사람이 유리하다’ 라고 좀 더 많은 사람(59.5%)들이 인식하고 있음
 - 연령별로 살펴보면, 40대(53.1%)나 50대 이상(58.4%)보다 20대(63.5%)와 30대(63.6%)의 경우 창조적 사람보다 생산적 사람이 유리하다고 많이 생각함
- (지역별 소득별 비교) 지역별로는 수도권보다 지방이, 소득별로는 저소득층이 창조적인 사람보다 생산적인 사람이 유리하다고 생각하는 국민이 많음
 - 소득별로는 200만원 이하의 계층에서 창조적인 사람보다 생산적인 사람이 유리하다는 응답이 67.7%로 가장 높게 나타남
 - 지역별로는 지방에서 창조적인 사람보다 생산적인 사람이 유리하다는 응답이 62.2%로 높게 나타남

<직장내 창조성의 중요성 여부>



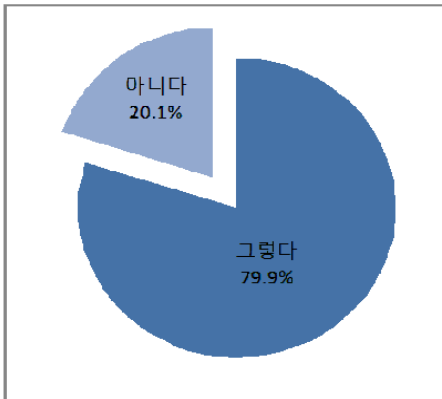
<직장내 창조성 중요(특성별)>



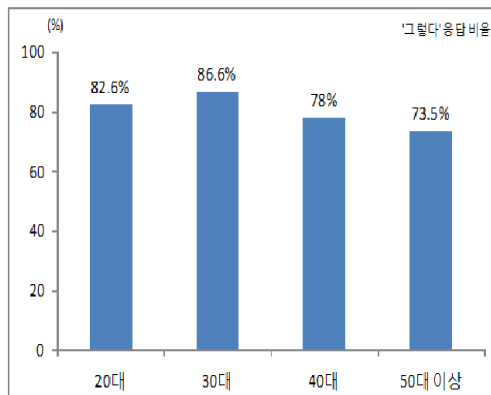
○ (교육시스템) 우리나라 교육시스템이 오히려 창조성 발현을 저해

- ‘현재의 교육시스템은 학생들의 창조성 발현을 저해한다’ 라는 의견에 국민 10명 중 8명(79.9%)이 찬성하고 있어, 우리나라의 교육시스템 역시 창조성 발현을 오히려 저해하는 요인으로 생각함
 - Adobe 조사에 따르면, 미국은 62%, 일본은 51%, 전체 평균은 59%에 불과해 우리나라 국민들의 창조성 관련 교육시스템 불신이 매우 높다는 사실을 알 수 있음
- 연령별로 살펴보면 20대(82.6%)와 30대(86.6%)가 특히 교육시스템의 문제점을 많이 지적하고 있으며, 40대(78.0%)와 50대 이상(73.5%)은 상대적으로 문제점을 약하게 인식함

<교육시스템이 창조성 발현 저해>



<교육시스템이 창조성 저해(연령별)>



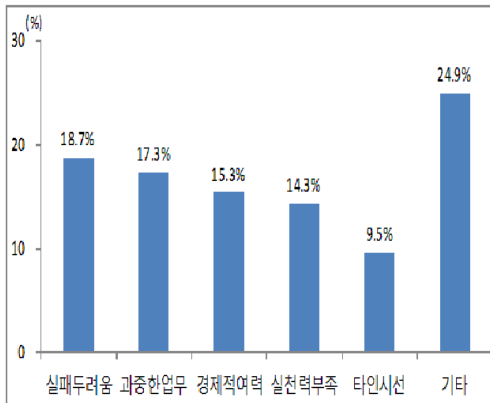
주) Adobe 조사 : 미국은 62%, 영국 61%, 독일 59%, 프랑스 62%, 일본 51%, 평균 59%

○ (창조성 개발 저해 요인) 창조성 발현을 저해하는 가장 큰 요인은 실패에 대한 두려움

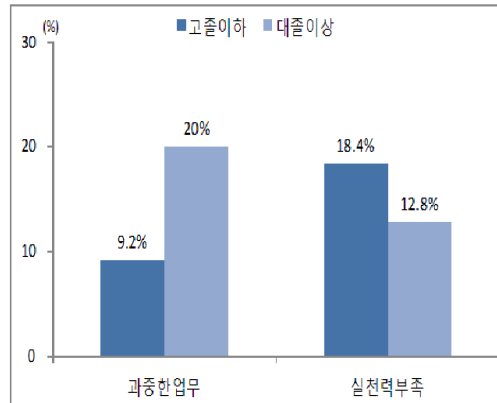
- 우리나라 국민들은 창조성 발현을 저해하는 주요 요인을 실패에 대한 두려움과 과중한 업무 때문이라고 인식함
 - 창조성 발현을 저해하는 주요 요인으로는 실패에 대한 두려움 18.7%, 과중한 업무 17.3%, 경제적 여력 부족 15.3%, 실천력 부족 14.3%, 타인의 시선 때문 9.5% 등을 선택함

- 기타 의견으로는 시간이 부족해서 6.3%, 창조성 발휘를 도와주는 사람이 없어서 6.3%, 개인적으로 할 일이 많아서 4.7%, 나이가 많아서 4.3%, 아이디어 구체화하는 장비가 없어서 3.5% 등이었음
 - 따라서 창조성을 발현시키기 위해서는 일차적으로 국민들이 실패에 대한 두려움을 극복할 수 있는 여건을 마련하고, 과중한 업무로부터 벗어나서 삶의 여유를 찾을 수 있도록 도와주는 노력이 필요함
- 창조성 발현을 저해하는 요인에 대해 대졸 이상은 과중한 업무를, 고졸 이하는 실천력 부족을 가장 주요한 요인으로 택함
- 학력별로 살펴보면 창조성 발현을 저해하는 주요 요인 중 과중한 업무에 대해서 고졸 이하는 9.2%에 불과한 반면, 대졸 이상은 20%나 선택함
 - 실천력 부족에 대해서는 고졸 이하 18.4%인 반면, 대졸 이상은 12.8% 불과

<창조성 개발 저해 요인>



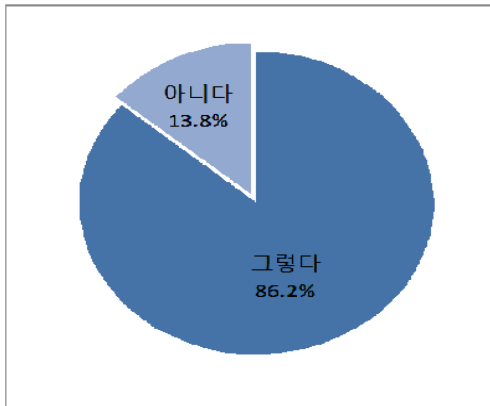
<창조성 개발 저해 요인(학력별)>



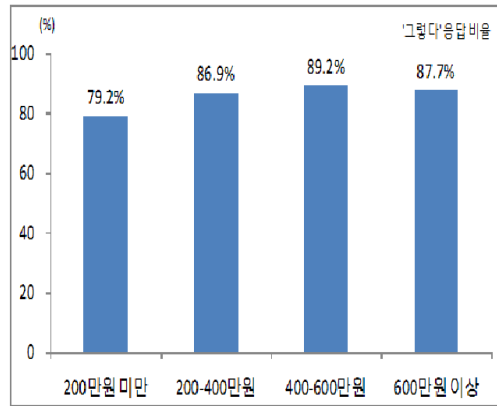
○ (직장 내 창조성 경쟁 여부) 다만, 업무에서 창조성 경쟁이 점차 증가하고 있다고 인식

- 우리나라 국민들의 86.2%는 ‘업무에서 창조성 경쟁이 점점 높아지고 있다’고 인식하고 있음
 - Adobe 조사에 따르면, 미국은 72%, 일본은 58%, 전체 평균은 63%로 나타나고 있어 우리나라에서도 창조성 경쟁에 점점 심화되고 있음을 간접적으로 암시하고 있음
- 특히, 소득별로 살펴보면, 200만원 이하 계층(79.2%)에서 창조성 경쟁 심화를 상대적으로 덜 인식하고 있는 것으로 나타남

<업무내 창조성 경쟁 여부>



<업무내 창조성 경쟁 여부(소득별)>



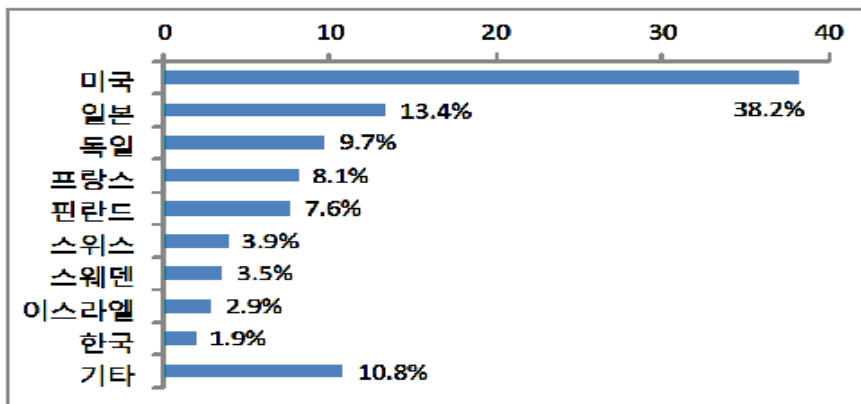
주) Adobe 조사 : 미국은 72%, 영국 67%, 독일 58%, 프랑스 59%, 일본 58%, 평균 63%

3) 국민이 생각하는 창조적 모델

○ 가장 창조적인 나라는 미국

- 우리나라 사람들 중 38.2%는 미국을 가장 창조적인 나라라고 생각한 반면, 우리나라를 창조적이라고 생각하는 사람은 1.9%에 불과함
 - 창조적이라고 생각되는 주요 나라는 미국 38.2%, 일본 13.4%, 독일 9.7%, 프랑스 8.1%, 핀란드 7.6% 등임
 - 기타 나라들로는 스위스 3.9%, 스웨덴 3.5%, 이스라엘 2.9%, 한국 1.9% 등의 순서로 나타남

<창조성하면 떠오르는 나라>



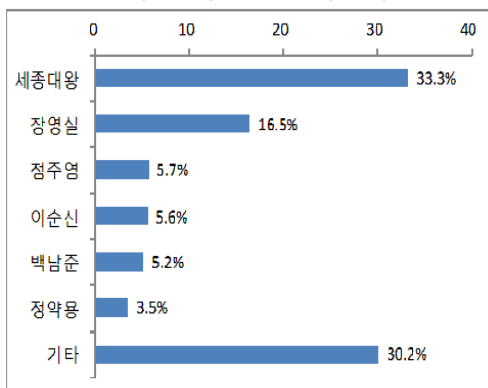
주) Adobe 조사 : 일본 36%, 미국 26%, 독일 12%, 프랑스 11%, 영국 9%, 기타 6% 순

- 주요 선진국 5개 나라 국민들이 바라보는 가장 창조적인 국가는 일본으로 나타남
 - Adobe 조사에 따르면, 36%의 사람들이 일본을 가장 창조적인 나라로 인식하고 있으며, 그 다음으로 미국(26%) 등이 뒤따르고 있음
 - 일본 사람의 경우 미국(39%)을 가장 창조적으로 생각하고 있으며, 그 다음이 일본 자신(26%)이라고 인식함

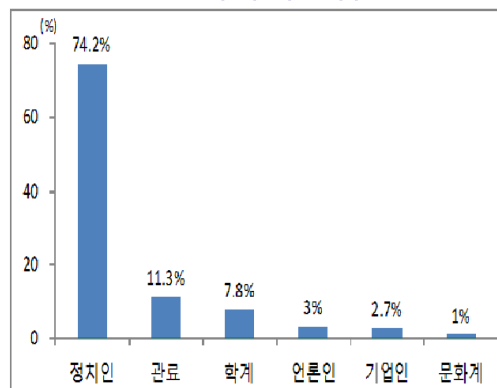
○ 창조성하면 떠오르는 역사적 인물은 세종대왕

- 우리나라 국민들은 창조성하면 가장 먼저 떠오르는 역사적 인물로 세종대왕을 선택함
 - 창조성하면 떠오르는 역사적 주요 인물로는 한글을 창제한 세종대왕 33.3%, 각종 발명품을 만들어내 장영실 16.5% 등을 선택해 뭔가를 새롭게 발명한 인물을 창조적 인물로 인식하고 있는 것을 알 수 있음
 - 그 이외의 인물로는 기업인 정주영 5.7%, 거북선을 만든 이순신 5.6%, 모던아티스트 백남준 5.2%, 실학자 정약용 3.5% 등의 순임
- 우리나라에서 창조성이 가장 부족한 집단으로는 절대 다수의 사람들이 정치인 집단을 선택하여, 정치인의 창조성에 대한 불신이 큼을 알 수 있음
 - 가장 창조적인 집단은 문화예술계 61.0%, 기업인 27.6%, 학계 6.6% 등의 순서임
 - 반면, 가장 창조성이 부족한 집단으로는 정치인 74.2%, 관료 11.3%, 학계 7.8% 등의 순서로 나타남

<창조성하면 떠오르는 역사적 인물>



<창조성이 부족한 집단>



3. 시사점

○ 첫째, 한국 사람들은 스스로를 창조적이라고 믿고 있지만 사회가 이의 발현을 방해한다고 생각하고 있어 사회시스템 전반에 대한 점검 필요함

- 창의적인 개인과 이의 발현을 방해하는 사회가 갈등관계에 있다는 생각이 국민다수를 지배
- 따라서 한국사회를 구성하는 각 부분에서 국민 개개인의 창의력 발휘를 방해하는 요소가 무엇인지를 찾아보고 시정하는 노력은 큰 의미

○ 둘째, 삶의 여유 속에서 창조성 발현을 시키기 위해서는 대체휴일제 등의 제도를 적극 도입하여 선순환 구조 구축

- 과도한 업무가 창조성발현을 방해하는 주요 요인 중에 하나이므로 삶의 여유 속에서 창조성 발현을 시키는 선순환 구조를 구축해야 함
- 한국은 세계최고 수준의 노동시간을 계속해서 기록하고 있는 국가로 삶의 질 측면에서도 더 이상 이의 유지는 불가능
- 대체휴일제 등을 적극적으로 도입하여 노동시간을 줄이고 근로자의 삶의 여유를 회복시켜 이를 통해 현장에서의 창의성발현을 가져오고 이것이 다시 생산증가로 연결되는 창의적인 생산성향상을 추구

○ 셋째, 미래 성장 동력인 20-30대의 기를 살리기 위한 창조 교육 프로그램 적극 모색

- 미래 성장 동력인 20대가 과거 성장의 주축세대인 50대보다 덜 창의적이라고 생각한다는 것은 새로운 이상이나 비전제시가 필요함을 의미
- 현재 50대 이상의 세대는 정치적으로는 민주주의 그리고 경제적으로는 근대화 와 번영을 삶의 목표로 추구했지만 20대는 이에 비견되는 공통의 목표가 부재
- 지금의 20대와 한국사회가 민주주의와 경제적 성취를 넘어선 새로운 이상이나 비전을 발견하기만 해도 창의성이 지금보다 더 크게 발현될 수 있음을 뜻함

장후석 연구위원 (2072-6234, chahus@hri.co.kr)

예상한 연구위원 (2072-6232, syeahk@hri.co.kr)

국내 창조직업 현황 및 고용확대 방안

36)

1. 개 요

○ 창조직업의 중요성

- (창조직업의 수요의 확대) 창조 인력에 대한 사회적 수요의 증대와 창조직업을 찾는 구직자의 증가로 창조직업의 수요는 더욱 확대될 전망
 - 교육 및 소득 수준이 향상되고, 산업 구조가 변화하면서 창조적 노동이 가능한 인재에 대한 사회적 수요가 증대되고 있고,
 - 구직자의 직업에 대한 관점이 소득 창출을 위한 행위에서 즐거움을 위한 놀이의 연장으로 확장되면서 창조직업에 대한 수요가 더욱 증대
 - 이에 따라 창조직업 및 관련 인재 육성은 국가 고용 증대에 기여할 것임

- (창조직업의 역할) 창조직업은 지식기반경제에서 성장의 원동력으로서 한국 경제가 직면하고 있는 구조적 변화에 대한 주요 대응 방안
 - 창조직업의 노동자들은 새로운 사고를 통해 주변 환경을 자극하고 사회적 통념을 구조적으로 변화시키면서 지식기반경제에서 성장의 핵심 역할을 수행
 - 현재 한국 경제는 물적 자본 투입을 통한 성장 단계에서 ‘창의성(Creativity)’ 및 ‘혁신(Innovation)’ 중심의 지식 기반 경제 단계로 전환하는 과도기에 진입
 - 또한 글로벌 시장에서 한국 상품의 경쟁력은 가격 경쟁력에서 고부가가치화로의 변화가 요구되고 있어 창조직업의 육성은 더욱 시급한 과제

- (연구의 필요성) 창조직업의 분포는 국가의 ‘창의성’ 과 ‘혁신’ 을 나타내는 지표로서 이에 대한 분석 및 대응 방안 모색이 요구되는 상황

○ 창조직업의 개념 및 분류

- (개념) 창조직업이란 창의적 사고를 바탕으로 혁신을 추구하고, 지식 및 정보의 결합을 통한 해결책 도출을 주요 업무로 하는 직업을 의미

36) 현대경제연구원 『VIP REPORT』 13-34호, “창조직업의 고용확대가 창조경제의 관건이다!” 2013. 10. 16.에 발표.

- Florida는 창조적 계급(The Creative Class) 및 창조직업을 개념화, 창조에는 기술적 창조, 기업가 정신, 경제적 창조, 문화·예술적 창조로 구성된다고 주장
- 더불어 전통적인 제조, 건설 등에서 용역을 제공하는 사람들과 달리 창조 직업 종사자들에게는 창의적 사고가 중요함을 강조

- (분류) Florida의 방법론에 따르면, 창조직업은 창조전문직업, 핵심창조직업, 보헤미안직업으로 분류

- 창조전문직업이란 비즈니스, 금융, 의료 등 전문적 지식을 제공하는 직업으로 경영자를 비롯한 관리자 역시 해당 분류에 포함
- 핵심창조직업이란 혁신적인 사고 및 기술, 콘텐츠의 창출을 통해 보상을 받는 직업을 의미하며, 연구자, 교육자 등이 포함
- 보헤미안직업은 문화·예술과 관련성이 높은 직업들이 포함

< Florida의 창조직업 분류에 따른 국내 창조기업 분류 >

분류	분야	직업
창조전문직업	경영, 관리, 법률, 금융, 의료 등	비즈니스 전문가(241), 비즈니스 서비스 전문가(342), 법률가(242), 의사, 간호사 및 보건·의료 전문가(222, 223, 32), 물리·공학 준전문가(31), 금융 준전문가(341)
핵심창조직업	컴퓨터, 연구, 건축·디자인, 교육 등	컴퓨터 전문가(213), 수학·통계학자(212), 건축, 기계 전문가(214), 생명공학자(221), 물리·화학 전문가(211), 사회과학자(244), 교육자(231, 232, 234, 235), 기록물 관리 및 정보 전문가(243)
보헤미안직업	문화·예술, 연예, 미디어, 스포츠, 패션 등	작가 및 아티스트(245), 사진작가 및 시청각 장비 전문가(3131), 예술·예능·스포츠 관련 전문가(347), 패션과 모델 관련 직종(521)

자료: Florida(2002a, 2004).
 주: 괄호는 ISOC-88 분류 코드.

○ 연구 방법

- 기존의 창조직업 분류 가운데 Florida의 방법을 차용하고 보건·의료, 사회복지 등의 일부 직업을 추가하여 창조직업군을 재분류

- Florida의 창조직업 분류에는 경영, 연구, 교육 등과 관련된 직업의 대부분이 포함된 반면, 사회복지 등과 관련된 직업은 상당 부분 제외
- 이 같은 차이는 창조직업에 대한 관점의 변화, 사회 구조 및 직업 수요의 변화에서 기인
- 본보고서는 Florida의 창조직업 분류를 일부 확장하여 창조직업군을 재분류

- 이를 기준으로 한국의 창조직업수와 종사자수를 Florida의 부문별, 직종별로 살펴보아 한국 창조직업의 전반적인 현황과 추이를 파악하고 시사점을 도출

【참고】 창조직업의 분류 방법

- 창조직업의 분류 방법은 크게 산업 기반 분류, 직업 기반 분류, 직업-산업 혼합 분류 방식으로 구분
 - 산업 기반 분류는 1998년 영국의 DCMS(문화·미디어·스포츠 부, Dept. for Culture, Media & Sport)에 의해 고안된 것으로 표준 산업 분류(SIC)를 기준으로 핵심 창조 산업 내의 직업을 창조직업으로 한정
 - 직업 기반 분류는 2002년 Florida가 고안하였으며, 표준 직업 분류(SOC)를 기준으로 창조직업(창의성을 요구하는 직무를 수행하는 직업)을 정의
 - 직업-산업 혼합 분류 방식은 표준 직업 분류와 표준 산업 분류를 모두 사용하는 방법으로 Higgs(2008), Mellander(2009) 등이 고안
- 분류 방식에 따라 장단점이 있으나, 현재는 Florida 방식이 보편적임
 - 직업 기반 분류는 직업 분류에 따라 종사자수를 추정하기 때문에 경제 전반의 창조직업 종사자 추정에는 용이하나 창조직업 선별의 모호성이 단점
 - 산업 기반 분류는 특정 창조 산업 종사자수를 창조직업으로 구분하여 선별의 모호성은 보완되나 비창조 산업의 창조직업은 제외되는 한계가 있음

< 창조직업 분류 방법>

방식	대표 연구	분류 방법
직업 기반 분류	Florida(2002a, 2004)	· 창조직업을 직업 특성에 따라 창조전문 직업, 핵심창조직업, 보헤미안직업으로 분류
	McGranahan & Wojan(2007)	· Florida의 분류방식 개량 · 지역 별로 각 분야의 직업군을 세부화해서 창조직업을 분류
산업 기반 분류	DCMS(1998, 2001)	· 창조직업을 13개의 핵심 창조 산업의 전체 종사자로 정의
직업·산업 혼합 분류	Mellander(2009)	· Florida의 분류방식 이용 · 창조직업 분류 후 산업 내 직업분포를 이용하여 보완
	Higgs et al(2008)	· DCNS의 분류방식 이용 · 비창조산업에 있는 창조직업을 포함

자료: 각 연구자의 논문.

주: DCMS는 영국의 문화·미디어·스포츠 부(Dept. for Culture, Media & Sport).

2. 한국 창조직업 현황

○ 유형별 직업 및 종사자 분포

- 한국의 전체 직업 11,242개 가운데 창조직업의 수는 4,254개
 - 한국은 직업명 기준으로 전체 직업 11,242개³⁷⁾의 직업이 있으며, 이 중 창조직업의 수는 4,254개(전체 직업 수 대비 창조직업 수 비중 37.8%)
 - 한국의 창조직업 수 비중이 창조직업 종사자 수 비중에 비해 큰 것은 창조직업의 전문화보다는 한국 직업의 전반적인 세분화 수준이 미흡하기 때문

- 한편 창조직업 종사자 비중은 창조직업의 비중에 비해 매우 낮은 수준으로 나타남
 - 2010년 기준 한국의 창조직업 종사자 수는 443만 명으로 전체 종사자 중 18.4%수준을 차지함
 - 이는 창조직업의 비중에 비해 매우 낮은 수준으로 창조직업의 세분화정도에 비해 고용창출은 부진한 것으로 판단 가능

< 한국의 유형별 직업 및 종사자 분포(2010년 기준) >

(단위: 개, 만 명, %)

	직업		종사자	
	직업 수	전체 직업 대비 비중	종사자수	전체 종사자 대비 비중
전체(군인제외)	11,242	100.0	2405.4	100.0
창조직업	4,254	37.8	443.0	18.4
창조전문직업	2,217	19.7	218.0	9.1
핵심창조직업	1,172	10.4	178.3	7.4
보헤미안직업	865	7.7	46.7	1.9
비창조직업	6,988	62.2	1962.3	81.6

자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.

37) 고용정보원의 직업사전에 따르면 2010년 기준 한국의 직업은 총 11,655개이나 중복 제외 시 총 직업 수는 11,242개로 집계.

○ 직종별 창조직업 종사자 분포

- 한국의 창조직업 종사자는 교육 및 연구직과 보건·의료, 문화·예술 분야에 집중되어 있음

- 2010년 기준 한국의 창조직업 종사자는 교육 및 연구직에 133만 9천여 명, 보건·의료분야에 49만 9천여 명, 문화·예술 분야에 42만 3천여 명이 종사
- 전체 23개 직종의 창조직업 종사자 중 3개 직종의 창조직업 종사자가 차지하는 비중은 51.0%

- 한편 창조직업 종사자 비중이 높은 직종은 문화·예술, 관리직, 교육 및 연구 분야로 나타남

- 문화·예술 분야 직종은 직종 내 모든 종사자가 창조직업 종사자로 분류됨
- 관리직과 교육 및 연구직의 경우 직종 내 창조직업 종사자 비중이 각각 98.0%, 95.5%로 나타나서 다른 직종에 비해 매우 높은 수준

< 한국의 직종별 창조직업 종사자 분포(2010년 기준) >

(단위: 만 명, %)

직종	창조 직업 종사자수	직종	창조 직업 종사자수
관리직	26.0 (98.0)	건설	25.3 (19.4)
경영,회계,사무	8.4 (2.3)	기계	11.0 (10.8)
금융,보험	5.8 (9.2)	재료	2.0 (4.4)
교육및자연과학,사회과학연구	133.9 (95.5)	화학	1.6 (9.7)
법률,경찰,소방,교도	2.5 (11.3)	섬유,의복	0.2 (0.6)
보건,의료	49.9 (59.3)	전기전자	13.8 (16.0)
사회복지,종교	21.9 (38.8)	정보통신	31.1 (79.3)
문화,예술,디자인,방송	42.3 (100.0)	식품가공	0.7 (3.1)
운전,운송	1.8 (1.3)	환경,인쇄,목재,가구,공예	16.2 (20.2)
영업,판매	30.1 (9.3)	전체	443.0 (18.4)
미용,숙박,여행,오락,스포츠	18.5 (28.9)		

자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.

주: (1) 직종은 고용직업분류 중분류 기준.

(2) 창조 직업은 창조전문직업, 핵심창조직업, 보헤미안직업을 모두 합친 것으로 정의.

(3) 괄호 안은 직종별 창조 직업 종사자 / 전체 직업 종사자 비중

(4) 창조직업이 없는 “경비,청소”, “음식서비스”, “농림어업”은 위의 표에서 제외.

【참고】 미국의 창조직업

- 미국의 창조직업 수는 한국에 비해서 많은 수준으로 한국에 비해서 창조직업이 더 세분화·전문화
 - 본 보고서에서 사용한 창조직업 기준에 따라 미국의 창조직업을 분류
 - 2010년 기준 미국은 전체 직업 30,801개 가운데 창조직업 수가 5,963개로 한국의 4,254개보다 많은 수준
 - 미국의 직업은 창조직업은 물론이고 비창조직업에서도 한국에 비해서 더 세분화되어 있다고 판단 가능

- 한편 미국의 창조직업 종사자 비중 역시 한국에 비해서 높은 수준으로 이는 창조전문직업 종사자의 차이에 기인함
 - 2010년 기준 미국의 창조직업 종사자 비중은 전체 종사자의 27.4%수준으로 한국의 18.4%에 비해 높은 수준
 - 이는 미국의 창조전문직업 종사자 비중 16.5%로 한국의 9.1%에 비해 매우 높은 점에서 기인
 - 한편 핵심창조직업과 보헤미안직업의 종사자 비중은 미국과 한국이 비슷한 수준

< 미국의 유형별 직업 및 종사자 분포(2010년 기준) >

(단위: 개, 만 명, %)

	직업		종사자	
	직업 수	전체 직업 대비 비중	종사자수	전체 종사자 대비 비중
전체(군인제외)	30,801	100.0	12,710	100.0
창조직업	5,963	19.4	3,477	27.4
창조전문직업	3,445	11.2	2,094	16.5
핵심창조직업	1,573	5.1	1,138	9.0
보헤미안직업	945	3.1	245	1.9
비창조직업	24,838	80.6	9,233	72.6

자료: U.S. Census Bureau, U.S. Bureau of Labor Statistics 자료 활용 현대경제연구원 추정.

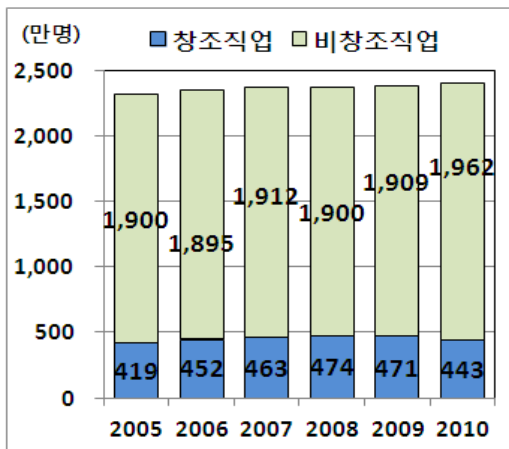
3. 한국 창조직업의 특징

(1) 창조직업 종사자 증가의 한계

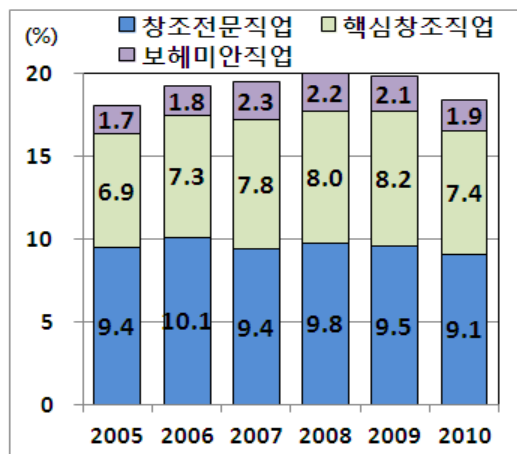
○ 창조직업 종사자 감소

- 한국의 창조직업 종사자 수는 2008년까지는 증가를 지속하였으나 2009년 이후 하락세로 반전
 - 2005년에서 2010년 사이 한국의 전체 직업 종사자 수는 2,318.6만 명에서 2,405.4명으로 증가
 - 같은 기간 창조직업 종사자 수 역시 418.7만 명에서 443.0만 명으로 증가하였으나, 2008년의 정점(473.8만 명) 이후로는 2009년, 2010년 연속으로 감소
- 이에 따라 전체 종사자 가운데 창조직업 종사자 수의 비중 역시 감소
 - 전체 직업의 종사자 가운데 창조직업 종사자 수의 비중은 2005년 18.1%에서 2008년 20.0%까지 증가
 - 이후 2009년 19.8%, 2010년 18.4% 등 창조직업 종사자의 비중이 감소하는 것으로 나타나 비창조직업과 창조직업의 증감 방향이 일치하지 않는 모습

< 창조직업과 비창조직업
종사자 수 비교 >



< 창조직업 종사자 비중 추이 >



자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.

○ 창조직업 종사자 감소의 배경

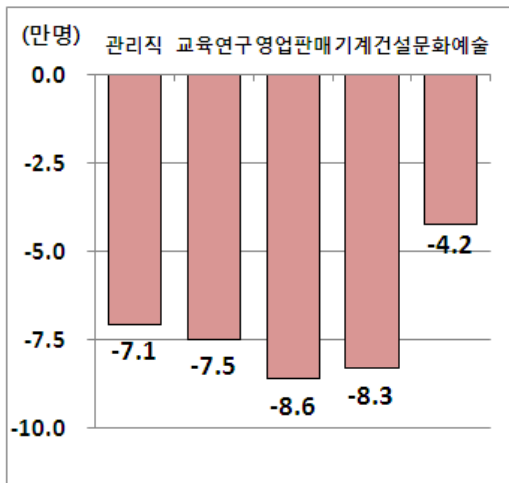
- 한국 창조직업 종사자 수의 감소는 창조전문직업 및 핵심창조직업의 종사자 수 감소가 주요 요인

- 2008년에서 2010년 창조전문직업 종사자 수는 13.5만 명 감소하였으며, 핵심창조직업의 종사자 수는 11.2만 명 감소
- 이에 따라 전체 직업 종사자 가운데 창조전문직업 종사자 비중은 9.8%에서 9.1%로 감소하였으며, 핵심창조직업 종사자의 비중은 8.0%에서 7.4%로 감소

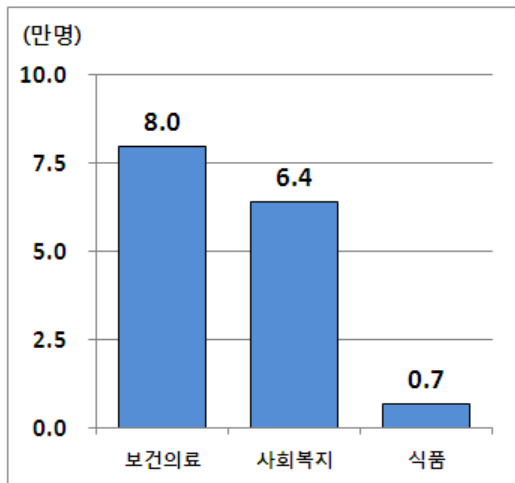
- 특히 ‘관리직’, ‘영업·판매’, ‘기계’, ‘건설’ 직종 등의 창조직업 종사자 수 감소폭이 큰 것으로 나타나 해당 분야에 대한 인력 수요의 변화를 보여줌

- 2008~2010년 ‘관리직’ 7.1만 명, ‘영업·판매’ 8.6만 명, ‘기계’ 4.9만 명, ‘건설’ 3.5만 명 감소는 창조전문직업 종사자 감소의 주요 원인
- 동 기간 ‘교육·연구’ 직종은 7.5만 명 감소하였는데, 특히 연구 직종의 창조경제 종사자 4.1만 명 감소가 핵심창조직업 종사자 감소의 주요 요인으로 작용
- 한편, 창조직업 종사자 수가 증가한 직종은 ‘보건·의료’, ‘사회복지’, ‘식품’에 불과하여 전반적인 창조직업 종사자 수 감소의 영향 역시 무시할 수 없음

< 2008~2010 창조직업 종사자 수 감소폭이 큰 직종 및 감소 규모 >



< 2008~2010 창조직업 종사자 수 증가 직종 및 증가 규모 >



자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.

주: (1) 2010년 기준.

(2) 창조직업은 창조전문직업, 핵심창조직업, 보헤미안직업을 모두 합친 것으로 정의.

(2) 보건·의료 및 사회복지 분야의 종사자 증가

○ 보건·의료 및 사회복지 직종의 창조직업 내 비중

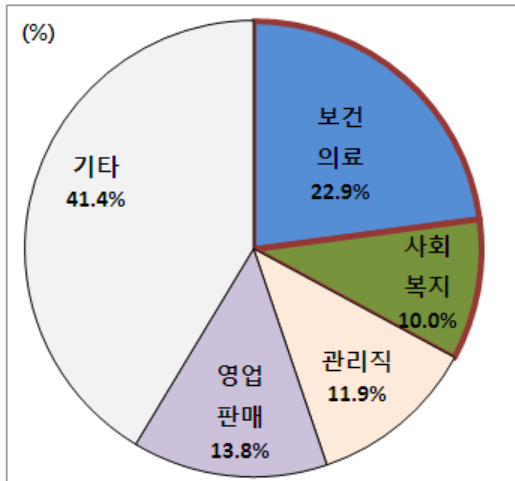
- 창조전문직업은 종사자 수의 감소에도 불구하고 한국 전체 창조직업 가운데 가장 종사자 수가 많은 유형
 - 2010년 기준 창조전문직업 종사자 수는 218.0만 명이며 이는 한국 전체 직업 종사자 중에서 9.1%를 차지
 - 또한 전체 창조직업 종사자 수 대비 비중이 49.2%에 달하는 등 창조전문직업은 종사자 수의 감소 추세 속에서도 여전히 가장 큰 비중을 차지

- 이 중 최근 증가세가 두드러진 ‘보건·의료’와 ‘사회복지’ 직종의 창조직업 종사자 비중은 창조전문직업 종사자 가운데 3분의 1 수준
 - 2010년 기준 ‘보건·의료’ 분야의 창조직업 종사자는 49.9만 명으로 창조전문직업에서 가장 많은 비중을 차지(22.9%)
 - 이밖에 창조직업 종사자 수의 증가폭이 큰 ‘사회복지’는 창조전문직업에서 ‘보건·의료’, ‘영업·판매’, ‘관리직’ 다음으로 창조직업 종사자가 많은 직종

< 창조직업 유형별 종사자 분포 >

	종사자수	비중
전체(군인제외)	2,405.4	100.0
창조직업	443.0	18.4
창조전문직업	218.0	9.1
핵심창조직업	178.3	7.4
보헤미안직업	46.7	1.9
비창조직업	1,962.4	81.6

< 창조전문직업 내 직종별 종사자 비중 >



자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.
주: 2010년 기준.

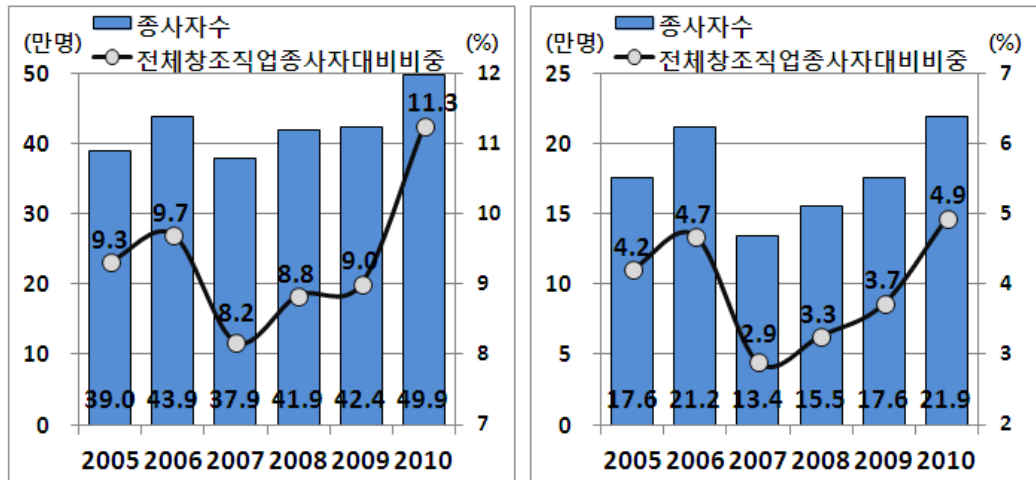
○ 종사자 증가 추세

- ‘보건·의료’ 분야는 창조직업 종사자 수의 증가세가 지속되는 등 한국 창조직업 중 가장 인력 수요가 큰 직종으로 부상 중
 - ‘보건·의료’ 직종의 창조직업 종사자 수는 2007년 37.9만 명에서 2010년 49.9만 명으로 증가
 - 이에 따라 전체 창조직업 종사자 가운데 ‘보건·의료’ 종사자가 차지하는 비중은 8.2%에서 11.3%로 증가

- ‘사회복지’ 는 ‘보건·의료’ 다음으로 창조직업 종사자가 많이 증가하였으며, 이들 두 직종은 창조전문직업 가운데 대표적인 성장 분야
 - ‘사회복지’ 직종의 창조직업 종사자 수는 2006년 21.2만 명에서 2007년 13.4만 명으로 급감하였으나, 이후 2010년까지 21.9만 명으로 다시 증가
 - 전체 창조직업 종사자 수 대비 ‘사회복지’ 직종의 창조직업 종사자 수 비중은 2010년 기준 4.9%까지 증가

- ‘보건·의료’ 및 ‘사회복지’ 직종의 창조직업 종사자 수 증가는 사회 변화 등에 따른 해당 직종의 인력 수요 및 구직자의 일자리 수요 증가에서 기인

< 보건·의료 직종 창조직업 종사자 수 > < 사회복지 직종 창조직업 종사자 수 >



자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.

(3) 창조직업 내 여성 비중의 급증

○ 창조직업 종사자의 여성 증가

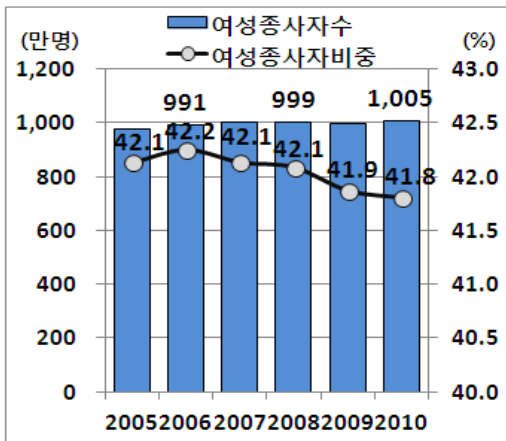
- 전체 직업에서 여성 종사자 수는 점진적인 증대 추세를 보이지만 비중은 크게 증가하지 못하는 상황

- 전체 여성 종사자 수는 2006년 991.1만 명, 2008년 996.6만 명, 2010년 1,005.5만 명으로 소폭 증가
- 하지만 전체 종사자에서 여성이 차지하는 비중은 2006년 42.2% 이후 감소 추세를 지속하면서 2010년에는 41.8%까지 하락

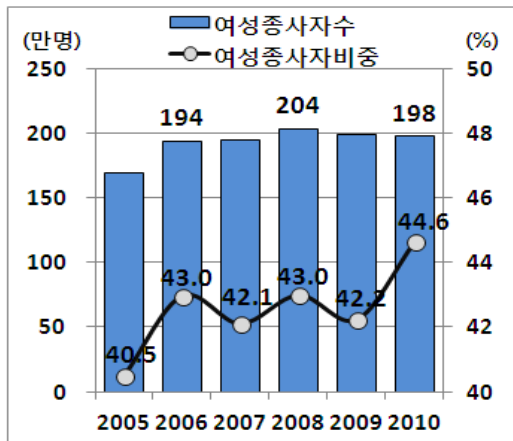
- 하지만 창조직업의 경우 여성 종사자의 비중이 빠르게 증가하면서 여성 인력의 남성 대체가 진행

- 여성의 창조직업 종사자 수는 2008년 203.6만 명의 정점 이후 2009년 199.0만 명, 2010년 197.7만 명으로 소폭 감소
- 하지만 전체 창조직업 종사자 수 대비 여성의 비중은 2008년 43.0%에서 2010년 44.6%로 증가
- 특히 2005년과 2010년의 비교 시 여성 창조직업 종사자는 28.2만 명 증가 하였으며, 남성 창조직업 종사자는 3.9만 명 감소

< 전체 직업 내 여성 종사자 분포 >



< 창조직업 내 여성 종사자 분포 >



자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.

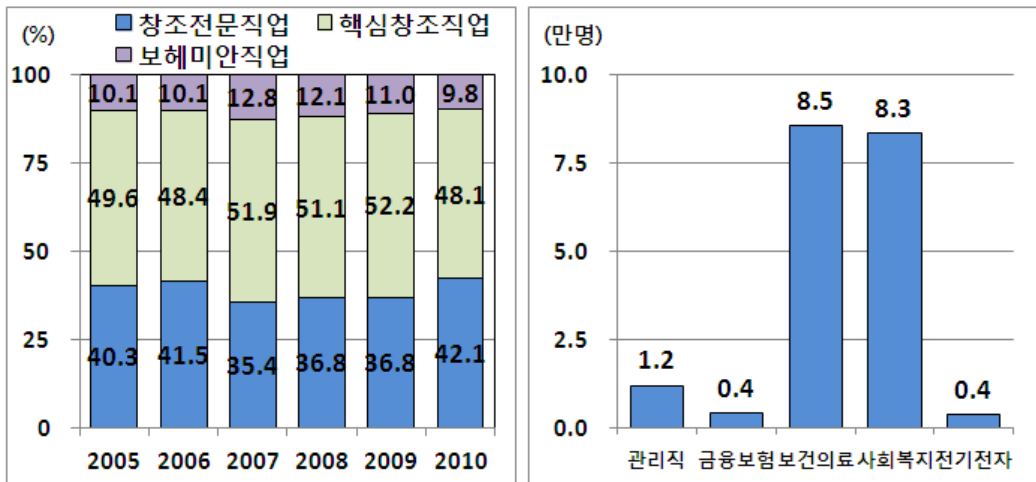
○ 여성 창조직업 종사자 비중 증가의 원인

- 2007년 이후 여성 창조직업 종사자 가운데 창조전문직업의 종사자 비중이 크게 증가
 - 전체 여성 창조직업 종사자 중 창조전문직업 종사자의 비중은 2007년 35.4%에서 2010년 42.1%로 빠르게 증가
 - 반면, 같은 기간 핵심창조직업 종사자의 비중이 51.9%에서 48.1%로 감소하였으며, 보헤미안직업 종사자의 비중 역시 12.8%에서 9.8%로 감소

- 창조전문직업의 여성 비중이 빠르게 증가한 기간 동안 ‘보건·의료’ 및 ‘사회복지’ 직종에서 여성 창조직업 종사자 수가 급증
 - ‘2007년에서 2010년 사이 여성의 창조직업 종사자 수가 가장 크게 증가한 직종은 ‘보건·의료’(26.4만 명→34.9만 명)
 - 이밖에 같은 기간 동안 ‘사회복지’ 직종의 여성 창조직업 종사자 수는 13.3만 명에서 21.6만 명으로 증가

- 이는 여성 인력의 증가가 ‘보건·의료’ 및 ‘사회복지’ 분야의 창조직업 종사자 수 증가에 큰 영향을 미쳤음을 의미

< 보건·의료 직종 창조직업 종사자 수 > < 2007~2010 창조직업 여성 종사자 수 증가 직종과 증가 규모 >



자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.

(4) 창조직업 간 임금 격차 발생

○ 창조직업 유형별 임금 격차

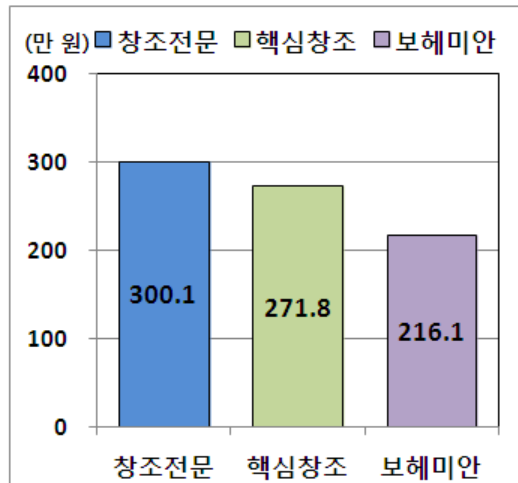
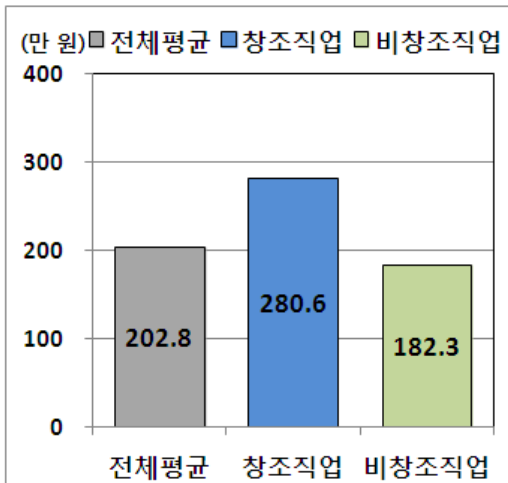
- 전반적으로 창조직업의 소득 수준은 비창조직업에 비해 높은 수준을 보이면서 창조직업의 높은 부가가치를 반영

- 2010년 기준 전체 창조직업 임금 근로자의 월 평균 소득은 280.6만 원으로 전체 임금근로자의 평균임금인 202.8만 원을 상회
- 특히 비창조직업 임금 근로자의 평균 소득과 비교하면, 창조직업 임금 근로자의 소득은 1.54배 높게 나타남

- 하지만 창조직업 내에서도 유형별 소득의 차이가 크고, 특히 창조경제 구현의 중심 역할이 기대되는 보헤미안 직업의 소득은 가장 낮은 상황

- 관리직, 법률, 금융, 사업 서비스 전문가 등이 포함된 창조전문직업의 임금 근로자의 월 평균 소득이 300.1만 원으로 가장 높은 수준
- 다음으로는 연구 및 기술, 교육 전문가 등이 포함된 핵심창조직업(271.8만 원)이며, 문화·예술 관련 직업이 대부분인 보헤미안 직업 임금 종사자의 평균 소득은 216.1만 원으로 전체 창조직업 평균 소득의 77.0%에 불과

< 전직업 임금 근로자 월 평균 소득 > < 창조직업 임금 근로자 월 평균 소득 >



자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.
주: 2010년 기준.

○ 종사자가 증가하는 창조직업의 낮은 임금

- 창조직업 종사자 수의 증가 속도가 가장 빠른 ‘보건·의료’ 직종의 경우 의사 등의 전문직이 포함되었음에도 소득 수준은 창조직업 전체 평균을 하회
 - 2010년 기준 ‘보건·의료’ 직종의 창조직업 임금 근로자 월 평균 소득은 243.8만 원으로 창조직업 전체 평균의 86.9% 수준
 - 해당 직종에는 고소득 직업이라 할 수 있는 의사가 포함되었다는 점에서 나머지 창조직업의 소득은 더욱 낮은 것으로 해석 가능
- 특히 ‘사회복지’ 분야의 창조직업은 소득 수준이 가장 낮은 직종
 - 고령화 사회에서 ‘보건·의료’와 함께 중요성이 더욱 부각될 것으로 전망되는 ‘사회복지’ 직종의 창조직업 임금 근로자 월 평균 소득은 119.7만 원
 - 이는 전체 창조직업의 임금 근로자 소득 평균은 물론, 한국 전체 직업 및 비창조직업의 소득 평균보다도 크게 낮은 수준
- 이는 결국 창조직업 종사자 증가가 해당 직종의 전문화 및 고부가가치화로 연결되지는 못한다는 의미

< 직종별 창조직업 임금 근로자의 월 평균 소득 (2010년 기준) >

(단위: 만 원, %)

직종	평균임금	직종	평균임금
관리직	518.3 (185)	건설	324.7 (116)
경영, 회계, 사무	431.7 (154)	기계	333.8 (119)
금융, 보험	480.3 (171)	재료	283.5 (101)
교육 및 연구	254.6 (91)	화학	342.4 (122)
법률, 경찰, 소방, 교도	461.0 (164)	섬유, 의복	264.7 (94)
보건, 의료	243.8 (87)	전기전자	342.4 (122)
사회복지, 종교	119.7 (43)	정보통신	319.0 (114)
문화, 예술, 디자인, 방송	230.3 (82)	식품가공	290.0 (103)
운전, 운송	464.8 (166)	환경, 인쇄, 목재, 가구, 공예	245.6 (88)
영업, 판매	285.3 (102)	전체	280.6 (100)
미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠	160.8 (57)		

자료: 고용노동부 자료 활용 현대경제연구원 추정.

- 주: (1) 직종은 고용직업분류 중분류 기준
 (2) 창조직업은 창조전문직업, 핵심창조직업, 보헤미안직업을 모두 합친 것으로 정의
 (3) 괄호 안은 전체 창조직업 월 평균임금 대비 비율
 (4) 창조직업이 없는 “경비,청소”, “음식서비스”, “농림어업”은 위의 표에서 제외.

【참고】 한국에서 수요 증대가 기대되는 창조직업

- 한국과 미국 간 창조직업 수의 차이가 큰 직종 내에서 한국에 수요가 확대 될 것으로 예상되는 창조직업
 - (지역사회서비스관리자) 사회의 복잡성이 증대되면서 발생하는 지역사회 의 다양한 문제에 대한 전문 관리자가 필요할 전망
 - (기금조달자) 협동조합, 사회적 기업 등 다양한 형태의 기업들이 활성화 되면서 기금을 조달하는 전문가의 수요가 증대
 - (보상, 수익, 직업 분석가) 기업들의 사업 영역과 직업이 세분화됨에 따라 기업의 수익을 분석하고 필요 인재의 조건을 파악하는 직업이 요구
 - (천문학, 물리학, 핵관련 기술자) 우주 과학의 연구 범위가 확대되고, 핵 관련 재해 예방에 대한 관심이 증대되면서 관련 전문가의 수요가 증대
 - (환경보존과학자) 환경 보호에 대한 사회적 관심이 확산되면서 환경 피해에 대한 추정 및 보존 관련 직업이 증가할 전망
 - (발 전문의) 각종 야외활동 및 스포츠가 빠르게 대중화되는 가운데 발의 질병에 대한 전문 의사의 필요성이 증대 될 것으로 예상
 - (자기역량강화 강사) 교육열이 높은 한국의 특성 상 학생의 자기주도 학습을 전문적으로 지도하는 직업의 증가가 전망

< 한국 내 수요 증가가 예상되는 창조직업 직종 >

대분류	중분류	대표직업
관리직	지역사회서비스관리자	지역코디네이터, 가족서비스 관리자, 청소년 활동 관리자, 지역문제 상담 관리자 등
비즈니스,금융	기금조달자	기금조달자
비즈니스,금융	보상,수익,직업 분석가	은퇴설계전문가, 보상전문가, 직업분석가, 임금조정자 등
생명,물리, 사회과학	천문학, 물리학, 핵관련 기술자	우주과학자, 기체역학과학자, 건강물리학자 (방사능관련), 핵기술연구개발자, 방사선모니터링 전문가, 가속기 조직원 등
생명,물리, 사회과학	환경보존과학자	환경피해추정 전문가, 숲 생태전문가, 보존과학자 등
보건,의료	발 전문의	발 전문의, 발 관련 시술사 등
교육	자기역량강화 강사	과목별 자기학습주도 강사 등

자료: 고용노동부, U.S. Census Bureau, U.S. Bureau of Labor Statistics 자료 활용 재구성.

주: 위에 제시된 직업은 모두 창조직업에 포함.

4. 시사점

첫째, 산업 구조 및 사회 변화에 따른 직업 수요 변화에 대한 동향 파악과 예측을 통해 새로운 창조직업의 발굴에 노력해야 한다.

- 창조직업의 수요는 직종별 인력 수요, 인력의 연령 및 성별 구조, 구직자의 직업 수요 등에 따라 변화
- 따라서 선진국의 창조직업 변화, 국내외 사회·경제적 변화 등의 파악을 통해 한국 사회에 요구되는 창조직업의 발굴이 중요

둘째, 창조직업에 대한 조사 및 연구를 바탕으로 사회 전반적인 창조직업 종사자 수 증대를 위한 대책 수립이 요구된다.

- 최근 한국은 창조직업 종사자 수가 감소하는 등 지식 기반 경제로의 이행과는 반대의 모습을 보이는 상황
- 따라서 창조직업 중심의 경제 성장 및 경쟁력 확보를 위해서는 창조직업에 대한 보다 면밀한 수요 조사와 종사자 증대를 위한 대책 수립이 필요

셋째, ‘보건·의료’, ‘사회복지’ 외에도 다양한 분야 및 직종의 창조직업에 인력이 공급될 수 있도록 교육 및 지원이 필요하다.

- 현재 한국의 창조직업 종사자들은 ‘보건·의료’, ‘사회복지’로의 쏠림 현상이 큰 특징을 보임
- 이는 해당 인력에 대한 사회적 수요 및 구직자의 선호에 따른 결과라 할 수 있으나, 창조직업의 고른 발전을 위해서는 다양한 직종으로의 인력 유입이 요구

넷째, 여성에 적합한 창조직업의 도입 및 확대를 통해 여성 인력의 지식 경제 유입에 노력해야 한다.

- ‘보건·의료’, ‘사회복지’의 창조직업 종사자 확대는 여성 종사자 확대에 따른 것으로 이는 해당 직종이 여성에게 보다 적합하기 때문으로도 해석 가능
- 이처럼 여성의 특성에 맞는 창조직업의 발굴은 여성의 경제 활동 참여에 긍정적인 영향이 기대

다섯째, 창조 직업 종사자의 창조적 경제 활동에 대한 충분한 경제적 보상이 이루어질 수 있는 여건 조성이 요구된다.

- 창조경제의 주요 역할을 수행해야 할 ‘문화·예술’, ‘미용·오락’과 고령화 및 복지 사회에서의 핵심 직종인 ‘사회복지’ 분야는 소득 수준이 낮은 대표 직종
- 이는 해당 분야에 대한 고부가가치화가 이루어지지 않은 동시에 인간의 창조적 활동을 통한 부가가치에 대한 사회적 평가가 낮기 때문
- 따라서 이들 직종을 비롯한 창조경제 인력이 창출하는 성과에 대하여 타당한 경제적 보상이 이루어질 수 있는 사회적 인식 제고가 필요

여섯째, 직업 전문화의 트렌드를 반영한 국가 직업정보시스템의 조사 대상 확대 및 세분화를 통해 직업 조사의 정확성 및 활용도를 제고해야 한다.

- 직업이 전문화되고 종류가 증가하고 있는 노동 시장을 정확하게 반영하기 위해서는 직업정보시스템의 보다 세분화된 분류 체계와 조사 대상 확대가 요구
- 특히 창조직업 증대를 위한 정책 마련을 위해서는 이와 관련된 통계시스템의 구축과 직업 조사의 선행이 중요

김필수 선임연구원 (2072-6238, pskim@hri.co.kr)
오준범 연구원 (2072-6247, jbdevil@hri.co.kr)
이부형 수석연구위원 (2072-6306, leebuh@hri.co.kr)

창업 부진 이유 및 활성화 방안

38)

1. 침체된 창업 열기

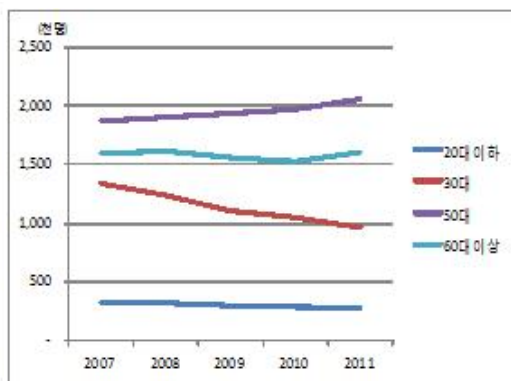
○ 국내 창업자의 감소

- 최근 들어 국내 창업의 활력 정도를 나타내는 기업신생률이 최저 수준으로 하락하였음
 - 가동사업자 대비 신규 사업자로 나타내는 기업신생률은 2001년 28.9%에서 2011년 20.2%로 하락했고 기업 소멸률도 동기간 21.6%에서 16.7%로 낮아짐
 - 국내 신규사업자(사업자 등록 기준)는 2002년 123.9만개로 최고치를 기록했고 2007년 이후로는 100만개 수준을 유지
 - 폐업자도 빠르게 증가하여 2011년 89.7만개로 최고치를 경신했고 신생률과 소멸률간 격차도 2007년 이후 꾸준히 축소
- 연령별로 살펴보면, 50대와 60대 이상의 창업율은 높은 반면, 20대 청년들의 창업률이 가장 낮게 나타남
 - 20대 이하의 자영업자 수는 2011년 28만명 수준으로 다른 연령층에 비해 매우 낮은 편이며, 30대의 경우 자영업자 수의 감소가 급격히 진행되고 있어 이들의 창업 의지가 매우 약화되고 있는 것으로 보임
- 따라서 창업에 대한 대국민 인식을 살펴봄으로서, 창업 관련 문제에 대한 정책적 시사점을 얻을 수 있도록 해야 함

<기업의 신생·소멸률 추이>



<연령별 국내 자영업자수 변화 추이>



자료: 현대경제연구원, '창조형 창업이 없다(2013.4)

자료: 통계청

주: 신생률=(각년도 신생기업)/(각년도 가동기업)*100
소멸률=(각년도 소멸기업)/(각년도 가동기업)*100

2. 창업을 두려워하는 사회³⁹⁾

38) 현대경제연구원 『VIP REPORT』 13-35호, “창업을 두려워하는 사회, 창업 열기를 복돋워야 한다” 2013. 10. 16.에 발표.

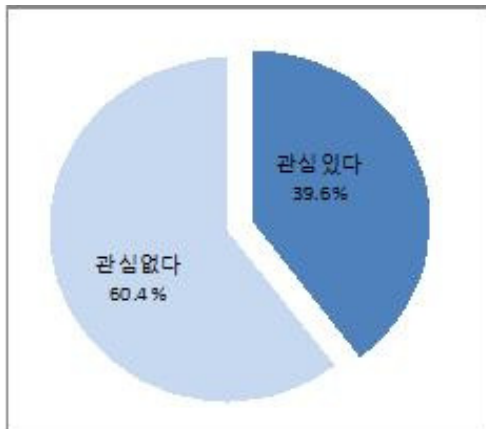
1) 창업 일반 의식

○ 높은 창업 관심

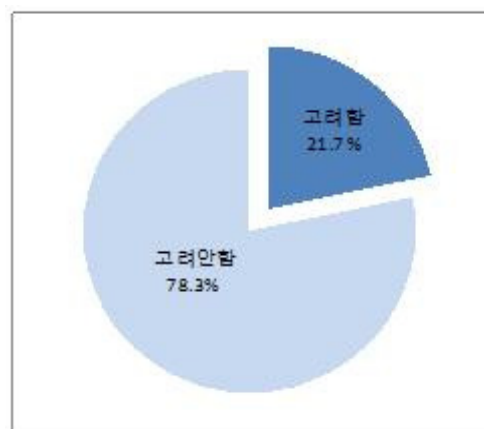
- 현재 창업을 하고 있는 사람들을 제외하고, 우리나라 국민 10명 중 4명 정도는 창업에 관심이 있음
 - ‘귀하는 창업에 대해 어떻게 생각하십니까’라는 질문에 ‘매우 관심있다’와 ‘약간 관심있다’는 비율이 39.6%임
 - 현재 창업 중인 사람들을 제외한 점을 고려한다면, 국내에 창업에 관심을 표명하는 사람들이 상당수 존재하고 있음

- 구체적으로 창업을 고려하고 있는 사람도 21.7%에 이룸
 - ‘창업에 대해 구체적으로 고려해보신 적이 있습니까’라는 질문에 ‘그렇다’는 비율이 21.7%나 됨
 - 여자(19.5%)보다는 남자(24.1%), 지방(19.9%)보다는 서울(29.0%), 비이공계열 출신(20.2%)보다는 이공계열 출신(26.2%)들이 창업을 좀 더 고려하고 있는 것으로 나타난 반면, 연령별로는 별다른 차이가 없었음

<창업 관심 여부>



<구체적 창업 고려 여부>



주) 현대경제연구원 2013년 10월 설문조사

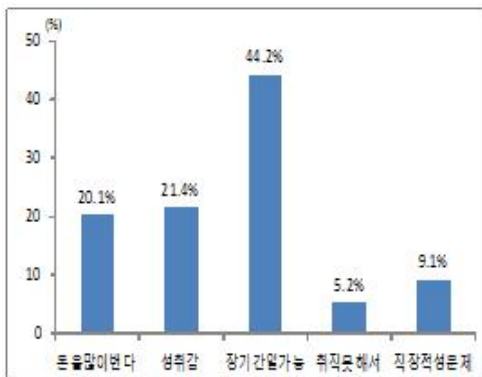
39) ‘창업에 대한 대국민 인식 조사’는 현대경제연구원에서 50대 이하 전국 성인 남녀 815명을 대상으로 2013년 10월 7일부터 10월 11일까지 일주일 간 전화조사로 진행되었다. 조사의 최대 오차 범위는 95%신뢰수준에서 ±3.43%이다.

○ **창업을 하려는 이유**

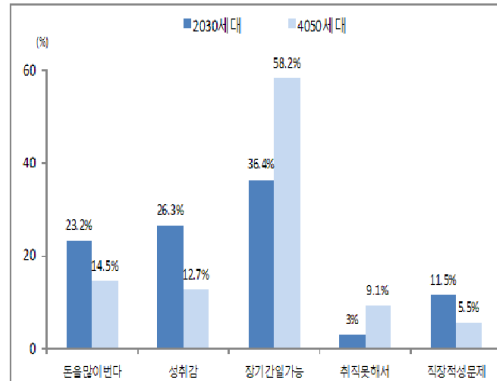
- 우리나라 국민들이 창업을 하는 가장 큰 이유는 노후에도 장기간 일을 할 수 있기 때문으로 나타남
 - ‘창업을 고려하는 이유는 무엇입니까’라는 질문에 창업을 고려하고 있는 사람 중 44.2%가 나이가 많아도 오랫동안 일을 할 수 있어서라고 응답함
 - 다음으로 창업성공에 따른 성취감 때문에(21.4%), 직장 생활보다는 돈을 많이 벌 것 같아서(20.1%), 직장 생활이 적성에 안맞아서(9.1%) 순서임

- 연령별로 살펴보면, 2030세대는 창업 성취감, 돈에 대한 욕구 등이 크게 나타남 반면, 4050세대는 노후에도 일을 할 수 있기 때문이 매우 큼
 - 2030세대는 나이가 많아도 오랫동안 일을 할 수 있어서(36.4%), 창업성공에 따른 성취감 때문에(26.3%), 직장 생활보다는 돈을 많이 벌 것 같아서(23.2%), 직장 생활이 적성에 안맞아서(11.5%), 취직을 못해서(3.0%) 순서로 나타남
 - 4050세대는 나이가 많아도 오랫동안 일을 할 수 있어서(58.2%), 직장 생활보다는 돈을 많이 벌 것 같아서(14.5%), 창업성공에 따른 성취감 때문에(12.7%), 취직을 못해서(9.1%), 직장 생활이 적성에 안맞아서(5.5%) 순서로 나타남

<창업을 하는 이유>



<창업을 하는 이유(연령별)>



2) 창업이 부진한 이유

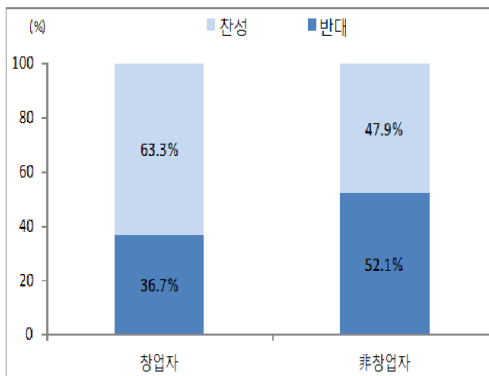
① 사회 인식 : 창업에 대한 부정적 사회 인식

- 자녀의 창업에 대해서는 과반수 이상의 사람들이 반대하겠다는 의견을 나타내 창업에 대한 부정적인 견해가 많다고 판단됨
 - ‘나의 자녀가 창업을 한다고 하면 반대하겠다’라는 의견에 52.1%의 사람들이 ‘그렇다’라고 응답함

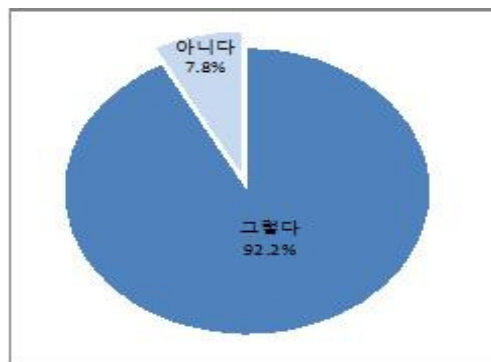
- 다만, 이미 창업한 사람들의 경우 자녀의 창업에 대해 오히려 찬성하는 비율이 높게 나타남
 - 자녀의 창업에 대해 찬성한다는 의견이 63.3%인 반면, 반대한다는 의견은 36.7%에 불과함

- 우리나라는 창업 실패가 기업 파산에서 끝나는 것이 아니라 개인 파산으로까지 이어질 수 있다는 우려가 큼
 - ‘우리나라는 창업했다 실패하면 개인 신용불량으로까지 이어질 가능성이 높다’라는 의견에 ‘그렇다’는 비율이 92.2%임
 - 남자(91.9%)나 여자(92.5%) 상관없이 개인 파산에 대한 우려가 높은 편임
 - 또한 실제 창업을 하고 있는 사람(89.0%)이나 非창업자(92.2%) 역시 개인 파산에 대한 우려가 높음

<자녀의 창업 찬성 여부>



<창업실패는 개인 파산 의미한다>



② 제도 여건 : 실패 후 재기 가능성을 허용하지 않는 제도

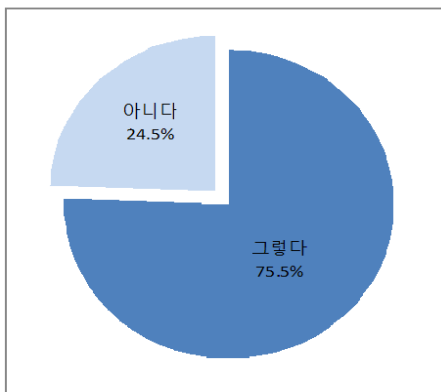
○ 창업 실패 시 재기가 어려운 사회

- 우리나라는 한번 실패 시 재기가 어려운 사회로 인식되고 있음
 - ‘우리나라는 한번 실패하면 재기하기 어려운 사회이다’라는 의견에 ‘그렇다’는 비율이 75.5%임
 - 남자(79.2%)가 여자(72.1%)보다 좀 더 재기하기 어려운 사회로 인식
 - 다만, 실제 창업을 하고 있는 사람(67.9%) 역시 재기 가능성에 대한 우려가 높지만, 非창업자(75.5%)에 비해 재기 가능성을 상대적으로 높게 평가

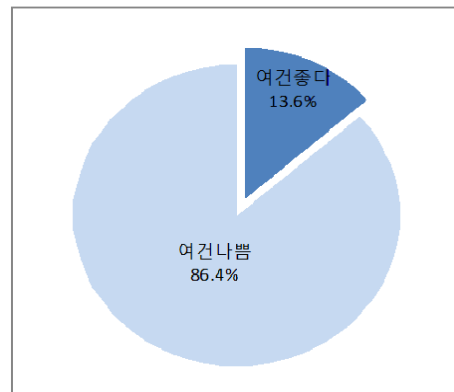
- 창업 실패가 두려운 이유는 역시 금전적 손실이 가장 영향을 많이 미치고 있는 것으로 나타남
 - ‘창업 실패가 두려운 이유는 무엇입니까’라는 질문에 ‘창업 실패에 따른 금전적 손실이 크기 때문’이라는 응답이 2030세대의 경우 69.6%로 4050세대의 59.1%보다 훨씬 높게 나타남

- 조사대상자 10명 중 9명 정도는 우리나라의 창업 여건을 나쁘다고 인식
 - ‘귀하가 생각하시기에 우리나라의 창업여건은 어떠하다고 생각하십니까’라는 질문에 ‘매우 나쁜 편’ 과 ‘약간 나쁜 편’이라는 비율이 86.4%임

<실패 시 재기 어려운 사회이다>



<창업 환경>



③ 창업 여건 : 창업을 어렵게 인식하여 창업에 소극적 태도

○ 준비 기간

- 창업을 하기 위해서는 최소한 평균 약 4년 정도의 준비 기간이 필요하다고 인식하고 있음

- '창업 준비에 필요한 시간은 어느 정도입니까'라는 질문에 평균 약 4년 정도가 필요하다고 응답함
- 구체적으로 살펴보면, 1년 미만 4.4%, 1-3년 미만 37.7%, 3-5년 미만 27.3%, 5년 이상 30.6%로 나타남

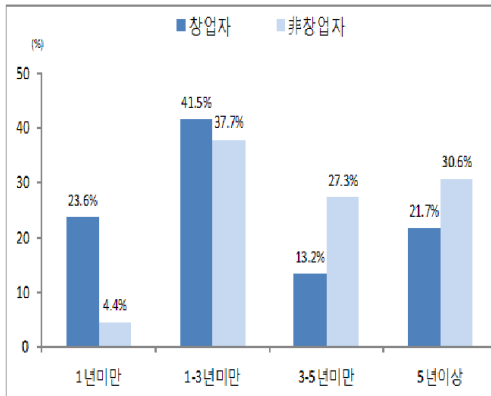
- 다만, 이미 창업한 사람들의 경우 평균 약 3년 정도 준비했다고 응답하고 있어 창업을 준비하고 있는 사람들이 창업을 어렵게 생각하는 경향이 있음

- 구체적으로 살펴보면, 1년 미만 23.6%, 1-3년 미만 41.5%, 3-5년 미만 13.2%, 5년 이상 21.7%로 나타남

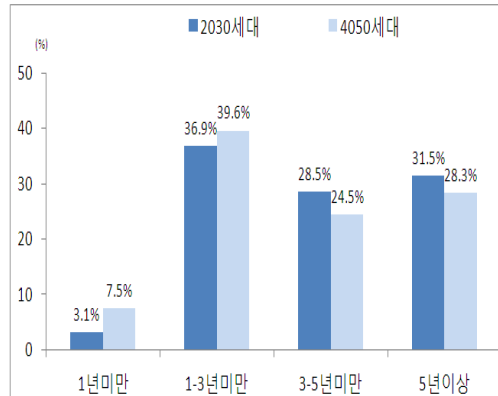
- 지역별로는 서울 사람들이 지방 사람들에 비해 창업 준비에 좀 더 많은 시간이 필요하다고 인식함

- 서울은 평균 약 4년 이상 준비가 필요한 것으로 인식하는 반면, 지방의 경우 평균 약 3년 조금 넘는 준비가 필요한 것으로 인식하고 있음

<창업 준비 기간>



<창업 준비 기간(연령별)>



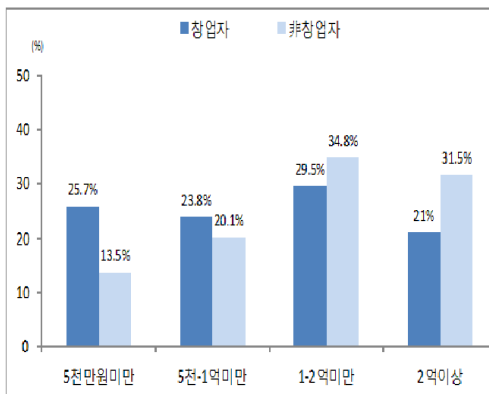
○ 창업 자금

- 창업을 하기 위해서는 최소한 평균 약 1억 5천만원 정도의 창업 자금이 필요하다고 인식하고 있음
 - ‘창업 자금은 최소한 얼마 정도 여야 한다고 생각하십니까’라는 질문에 평균 약 1억 5천만원 정도가 필요하다고 응답함
 - 구체적으로 살펴보면, 5천만원 미만 13.5%, 5천-1억원 미만 20.1%, 1억-2억원 미만 34.8%, 2억원 이상 31.5%로 나타남

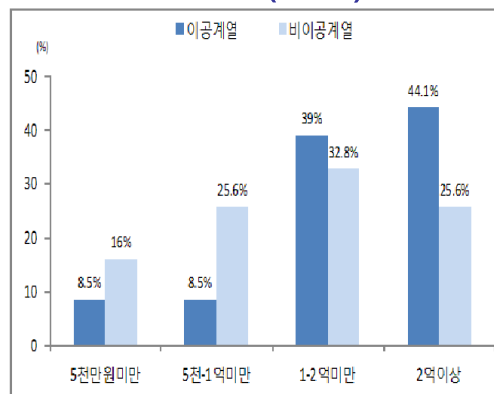
- 다만, 이미 창업한 사람들의 경우 평균 약 1억 1천만원 정도 준비했다고 응답하고 있어 창업을 준비하고 있는 사람들이 창업자금이 더 필요하다고 생각하는 경향이 있음
 - 구체적으로 살펴보면, 5천만원 미만 25.7%, 5천-1억원 미만 23.8%, 1억-2억원 미만 29.5%, 2억원 이상 21.0%로 나타남

- 전공 출신별로는 이공계열 출신자들이 비이공계열 출신자들에 비해 창업 자금이 좀 더 필요하다고 인식함
 - 이공계열 출신은 평균 약 1억 8천만원 정도 필요한 것으로 인식하는 반면, 비이공계열 출신은 평균 약 1억 3천만원 정도 필요하다고 인식함

<창업 자금>



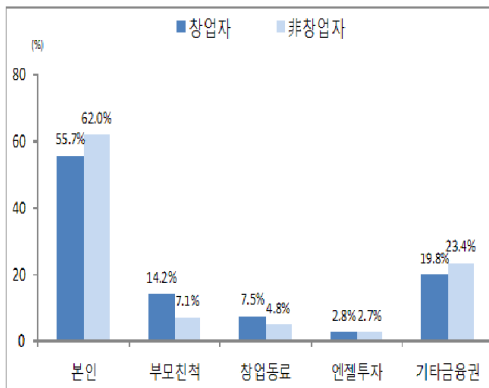
<창업 자금(출신별)>



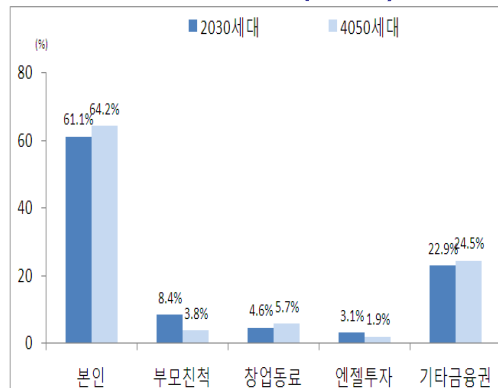
○ 창업 자금 출처

- 창업을 하기 위해서는 필요한 창업 자금은 대부분 본인이 마련해야 한다고 인식하고 있어, 본인이 창업의 모든 것을 해결하려는 경향이 있다고 판단됨
 - '귀하의 주요 창업 자금 출처는 어디입니까'라는 질문에 62.0%의 사람들이 '본인'이라고 응답함
 - 이외에 '기타 금융권 대출' 23.4%, '부모 및 친인척' 7.1%, '창업 동료 및 지인' 4.8%, '엔젤 투자' 2.7% 순서로 나타남
- 다만, 이미 창업한 사람들 역시 필요한 창업 자금은 본인이 마련해야 한다고 인식이 높지만, 창업을 준비하고 있는 사람들에 비해 본인 마련 비율이 상대적으로 낮음
 - 구체적으로 살펴보면, 본인 55.7%, 기타 금융권 대출 19.8%, 부모 및 친인척 14.2%, 창업 동료 및 지인 7.5%, 엔젤 투자 2.8% 순서로 나타남
- 연령별로는 2030세대(8.4%)가 4050세대(3.8%)보다 부모에 대한 의존도가 상대적으로 높은 편임
 - 2030세대들의 본인 마련 응답은 61.1%이며, 기타 금융권 대출에 의존하겠다는 비율도 22.9%나 차지하고 있음

<창업 자금 출처>



<창업 자금 출처(연령별)>



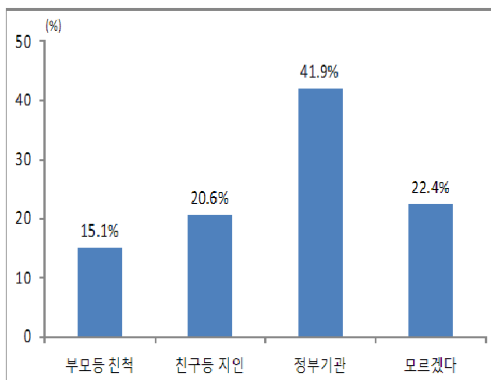
○ 창업 상담

- 창업 아이디어가 있을 경우 정부 창업 관련 기관과 상담하겠다는 사람이 많은 편이지만, 누구와 상담할지 모르는 사람도 10명 중 2명 이상임
 - ‘만약 귀하가 창업 아이디어를 가지고 있다면 창업 아이디어를 구체화하기 위해 누구와 상담하시겠습니까’라는 질문에 41.9%의 사람들이 ‘정부 창업 관련 기관과 상담하겠다’고 응답함
 - 이외에 ‘누구와 상담해야 할지 모르겠다’ 22.4%, ‘친구 등 지인’ 20.6%, ‘부모 등 친척’ 15.1% 순서로 나타남

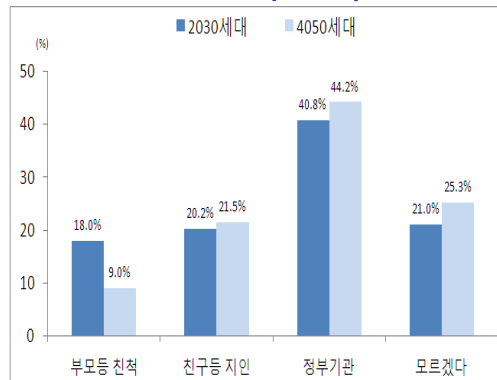
- 다만, 이미 창업한 사람들은 정부 관련 기관 대신 친구 등 지인과 상담하겠다는 응답 비율이 가장 높게 나타남
 - 구체적으로 살펴보면, 친구 등 지인 35.5%, 정부 창업 관련 기관 29.9%, 누구와 상담해야 할지 모르겠다 23.4%, 부모 등 친척 11.2% 순서로 나타남

- 연령별로는 2030세대(18.0%)가 4050세대(9.0%)보다 부모에 대한 의존도가 상대적으로 높은 편임
 - 2030세대의 경우 창업 관련하여 누구와 상담할 지 모르겠다는 사람들도 21.0%로 많은 편임

<창업 상담>



<창업 상담(연령별)>



④ 최근 경기 여건

○ 창업 걸림돌

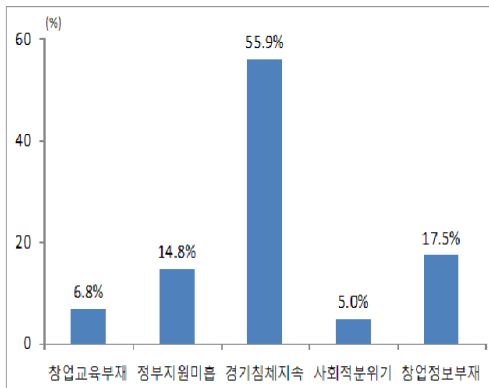
- 조사대상자 10명 중 6명 정도는 창업하는데 가장 큰 걸림돌로 경기 침체의 지속을 선택함

- ‘창업의 가장 걸림돌이 되는 것은 무엇이라고 생각하십니까’라는 질문에 ‘경기 침체 지속’이라는 비율이 55.9%임
- 이외에, ‘창업관련 정보 부재’ 17.5%, ‘정부지원 미흡’ 14.8%, ‘창업 관련 교육 부재’ 6.8%, ‘창업에 부정적인 사회적 분위기’ 5.0%로 나타남

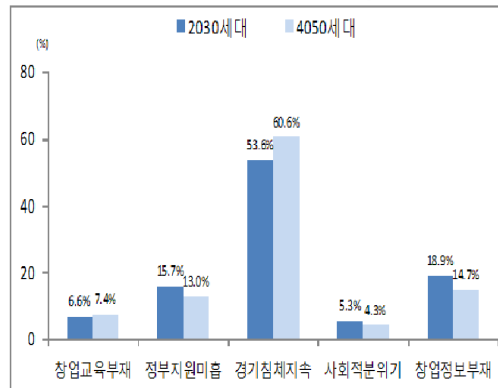
- 연령별로는 창업의 가장 큰 걸림돌로 경기 침체를 선택한 사람들은 4050세대가 2030세대보다 좀 더 많음

- 2030세대는 53.6%인데 반해 4050세대는 60.6%가 창업의 가장 큰 걸림돌로 경기 침체를 선택함

<창업 걸림돌>



<창업 걸림돌(연령별)>



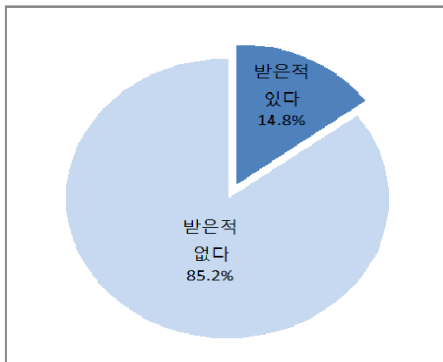
3) 창업 활성화 방안

○ 창업 교육

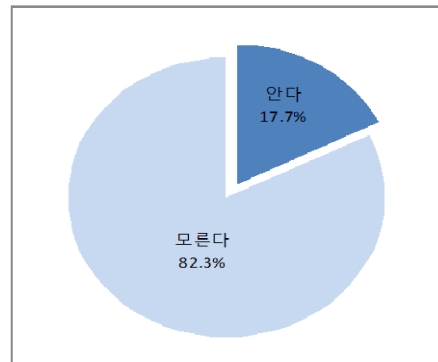
- 학교에서 창업과 관련한 교육을 받은 경험이 있는 사람들이 극히 적어 창업 활성화의 걸림돌로 작용하는 것으로 나타남
 - ‘귀하는 학교를 다니면서 창업과 연관된 교육을 받은 적이 있습니까?’라는 질문에 ‘그렇다’는 비율이 14.8%에 불과함
 - 성별로는 남자(19.9%)보다는 여자(10.2%)가 창업 관련 교육 경험이 적은 것으로 나타나 여자에 대한 창업 교육 지원이 필요함
 - 지역별로는 서울(18.8%)보다는 지방(13.8%) 사람들이 창업 관련 교육 경험이 적은 것으로 나타남

- 결국, 학교 창업 관련 교육의 부재는 창업 방법을 제대로 알지 못해 창업을 하고 싶어도 창업을 하지 못하는 악순환을 야기시킴
 - ‘귀하는 창업을 어떻게 하면 되는지 창업 방법에 대해 잘 알고 계십니까?’라는 질문에 ‘그렇다’는 비율이 17.7%에 불과함
 - 성별로는 남자(22.6%)보다는 여자(13.4%)가 창업 방법을 모르는 것으로 나타나 여자에 대한 창업 방법 교육이 필요함
 - 지역별로는 서울(24.6%)보다는 지방(16.0%) 사람들이 창업 방법을 더욱 모르는 것으로 나타남

<창업 관련 교육 경험>



<창업하는 방법>



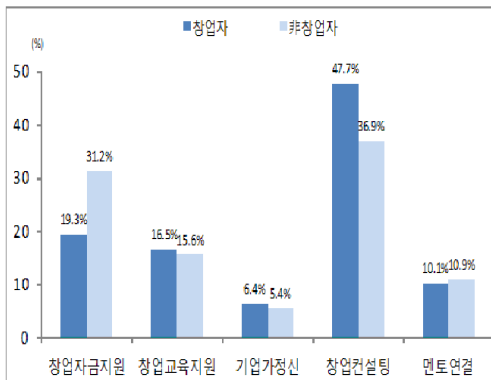
○ 구체적 활성화 방안

- 창업을 활성화하기 위해 창업을 실현시켜주는 컨설팅이 가장 필요한 것으로 나타남
 - ‘창업을 활성화하기 위해 가장 필요한 것은 무엇입니까’라는 질문에 ‘사업 아이디어를 구체화시켜주는 컨설팅’이라는 비율이 36.9%임
 - 이외에 ‘최소한의 창업자금 지원’ 31.2%, ‘기업경영 관련 교육 프로그램 제공’ 15.6%, ‘인적 네트워크 연결’ 10.9%, ‘기업가 정신 고취’ 5.4%로 나타남

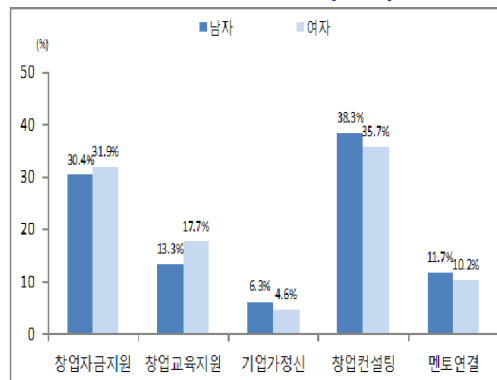
- 결국, 창업 자금도 중요하지만 우선 창업 아이디어가 있을 경우 이를 창업으로까지 연계시켜주는 시스템이 체계적으로 마련되어야만 창업이 더욱 활성화 될 것으로 보임
 - 특히, 이미 창업을 한 사람들이 창업 컨설팅의 중요성(47.7%)을 더욱 높게 평가하고 있다는 점에서도 잘 나타남

- 성별로는 남자나 여자의 경우 창업 활성화 방안을 비슷하게 언급하고 있으며, 다만 창업 교육 지원에 대한 여자들의 요구가 상대적으로 높은 편임

<창업 활성화 방안>



<창업 활성화 방안(성별)>



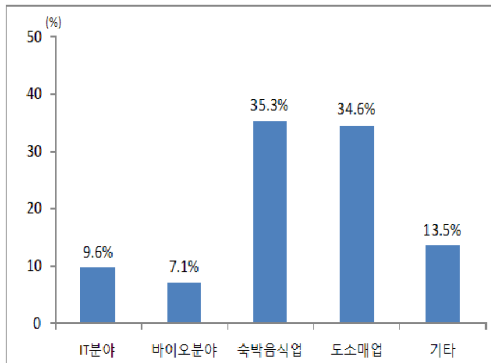
○ 생계형 창업보다 혁신형 창업으로 유도

- 우리나라 사람들은 혁신형 창업보다는 생계형 창업으로 진출하려는 경향이 강한 것으로 나타남
 - ‘귀하는 어떤 분야에서 창업을 하고 싶으십니까’라는 질문에 숙박업 및 식음료업 분야에서 창업하고 싶다는 응답이 35.3%로 가장 많음
 - 이외에 도소매 유통업 분야 34.6%, IT 소프트웨어 및 하드웨어 분야 9.6%, 바이오 및 의학 분야 7.1% 등으로 나타남

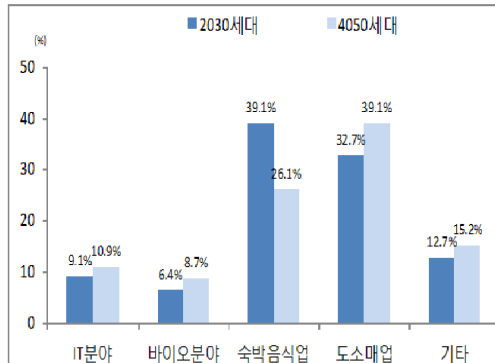
- 숙박업 및 식음료업과 도소매 유통업 등 전통적인 생계형 창업을 하겠다는 사람들은 69.9%나 되는 반면, IT나 바이오 등 혁신형 창업을 하겠다는 사람들은 16.7%에 불과함
 - 이는 이미 포화 상태인 전통적인 생계형 분야의 경쟁을 더욱 심화시킬 수 있으므로, IT나 바이오 등 혁신형 창업으로 유도할 수 있는 지원 방안 마련이 절실한 것으로 보임

- 연령별로 살펴보면, 혁신형 창업을 하겠다는 2030세대가 4050세대보다 적은 것으로 나타남
 - 혁신형 창업을 하겠다는 2030세대(15.5%)가 4050세대(19.7%)보다 적음

<창업하고 싶은 분야>



<창업하고 싶은 분야(연령별)>



3. 시사점

○ 첫째, 창업과 관련된 학교 교육 프로그램을 어려서부터 제공하여 창업을 두려워하지 않는 사회적 분위기를 형성해야 함

- 창업하는 방법을 모르는 사람들에게 창업하는 방법을 알려주는 교육 프로그램을 마련하는 것이 필요함

· 특히, 우리나라의 경우 학교 교육 등 정규 교육을 통한 창업 관련 교육을 받는 경우가 거의 없으므로 아이디어가 있는 사람들조차 이를 창업과 연계시키는 방법을 모르는 경우가 다반사임

· 따라서, 창업 관련 교육을 활성화하여 어려서부터 창업과 관련된 생각을 할 수 있는 기회를 자주 접할 수 있도록 해야 함

○ 둘째, 창업 아이디어를 창업으로 연결시켜주는 컨설팅이나 멘토 제도 등의 시스템이 마련되어야 함

- 창업 아이디어가 있는 사람들이 창업에 적극적으로 나설 수 있도록 아이디어를 구체화시켜주는 컨설팅 방안이 필요함

· 창업에 관심 있는 사람들의 경우 창업 자금 지원도 중요하지만, 아이디어를 창업으로 전환시키는 방안이 가장 필요한 것으로 나타남

· 따라서, 창업 아이디어를 창업으로 연결하는 체계적인 시스템이나 멘토와의 연결 등을 지원하는 방안 마련 등이 요구됨

○ 셋째, 생계형 창업보다는 IT, 바이오 등 경제적 파급 효과가 큰 혁신형 창업을 유도해야 함

- 전통적인 생계형 창업보다는 IT 등 경제적 파급 효과가 높은 혁신형 창업으로 유도하기 위한 정부의 적극적인 정책적 지원이 필요함

- 설문 조사 결과에서 보듯이 창업자들의 창업이 생계형 창업에 몰릴 경우, 이미 포화 상태인 전통적인 생계형 분야의 경쟁을 심화시켜 상황을 더욱 악화시킬 수 있음
- 따라서, IT나 바이오 등 혁신형 창업으로 창업자들을 유도할 수 있는 획기적인 정부지원 방안 마련이 절실한 것으로 보임

○ **넷째, 소극적인 청년들의 창업 열기 고취를 통해 청년실업문제의 극복의 계기로 활용해야 함**

- 최근 심각하게 제기되고 있는 청년실업문제와 관련하여 청년들의 창업에 대한 관심을 고취시키는 것도 필요함
- 2030세대의 경우 4050세대에 비해 오히려 IT나 바이오 분야 등 혁신형 창업보다는 생계형 창업에 치중하는 경향을 보임
- 따라서, 청년들에게 좀더 다양한 기회를 제공함으로써, 창업에 대한 관심도 높이고, 특히 혁신형 창업을 과감히 펼칠 수 있도록 하여 향후 우리나라 경제활성화의 근간으로 삼아야 함

별첨 : 응답자 특성표

		사례수(명)	비중(%)
전 체		(815)	100
성별	남 자	(407)	49.9
	여 자	(408)	50.1
연령	20 대	(261)	32.0
	30 대	(233)	28.6
	40 대	(187)	22.9
	50대 이상	(134)	16.4
직업	사무직	(400)	49.1
	영업 및 생산	(107)	13.1
	자 영 업	(109)	13.4
	학 생	(103)	12.7
	무 직	(20)	2.0
	주 부	(62)	7.6
	농 임 어 업 및 기타	(33)	4.1
소득수준	200만원 미만	(153)	19.7
	400만원 미만	(337)	43.4
	600만원 미만	(206)	26.5
	600만원 이상	(81)	10.4
학력	고등학교이하	(156)	19.2
	대졸 이상	(658)	80.8
지역	서 울	(170)	20.9
	지 방	(645)	79.1

창조형 창업 현황 및 문제점

40)

1. 최근 창업의 중요성 재부각

○ 창업은 신규 일자리 증대와 신산업 발전이라는 측면에서 매우 중요

- (창업은 경제성장에 긍정적) 창업 활성화는 경제의 혁신성과 유연성을 제고시키고 신규 고용창출을 증대시켜 경제 성장에 긍정적으로 작용

· 글로벌 기업가정신 모니터(Global Entrepreneurship Monitor; GEM)는 36개국 분석을 통해 창업이 선진국의 경제성장에 긍정적으로 작용하고, Reynolds(1999) 등 다수의 학자들도 창업이 지역고용을 증대시킨다고 실증 분석함

· 국내 사업체 수 증가도 경제 성장과 일자리 증대에 긍정적으로 작용해 왔으나, 글로벌 금융위기 이후로는 가동 사업자 수의 증가폭이 계속 축소되고 있음

○ 특히, 창조경제 구현을 위해서는 창의성 등을 갖춘 창조형 창업의 활성화와 기업가 정신이 중요한 만큼 국내 창업 현황에 대한 분석이 요구

- (창조경제 구현에 중요한 창업) 국내 창업 현황은 기존 연구를 바탕으로 창업 활동, 창업 구조 및 창업 환경의 3가지 측면에서 분석해 보고자 함

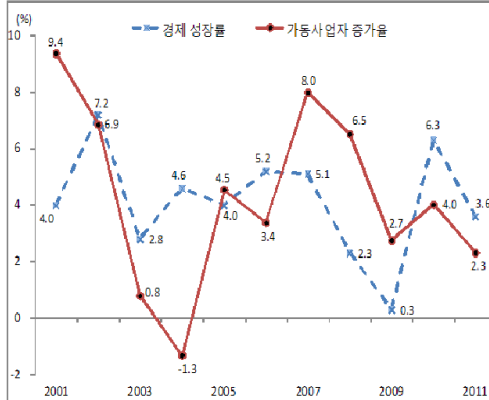
· 국내 창업 현황은 GEM의 분석틀⁴¹⁾을 활용하여 창업 활력 등을 보는 창업 활동, 산업별 창업 구조, 창업자의 태도, 제도 등을 살펴보는 창업 환경으로 구분하여 분석

· 특히, 창업 구조는 창의성과 기술개발 등이 중요한 지식 산업과 주력 산업에서 살펴봄

40) 현대경제연구원, 『경제주평』 13-17호, “창조형 창업이 없다!” 2013. 4. 12.에 발표.

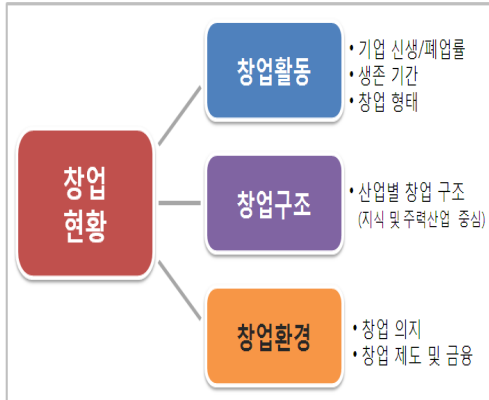
41) GEM은 창업 현황을 창업태도(창업기회 인식, 실패 두려움, 창업가에 대한 사회적 인식 등), 창업 활동(창업 비율, 창업형태, 주요 창업 산업 등) 및 창업 열망(혁신, 해외시장 지향성, 사회가치 창조 등)으로 구분하여 분석하고 있음.

<경제성장률과 가동사업자 증가율 추이>



자료: 국세청, 한국은행.
 주: 가동사업자는 국세통계의 연도말 부가 가치세 신고기준이며, 전년대비 증가율임

<국내 창업 현황 분석>



자료: 저자 정리.
 주: GEM의 창업 현황 분석틀을 활용하여 재구조화함.

2. 국내 창업의 7대 문제점

1) 창업활동

○ (창업 활력 저하) 국내 기업의 신생률과 소멸률이 모두 하락하고 창업 활력도 선진국 대비 빠르게 하락하고 있음

- 국내 창업 활력을 나타내는 기업 신생률이 최저 수준으로 하락

- 가동사업자⁴²⁾ 대비 신규 사업자로 나타내는 기업 신생률은 2001년 28.9%에서 2011년 20.2%로 하락했고 소멸률도 동기간 21.6%에서 16.7%로 낮아짐⁴³⁾
- 국내 신규사업자(사업자 등록 기준)는 2002년 123.9만개로 최고치를 기록했고 2007년 이후로는 100만개 수준을 유지. 폐업자도 빠르게 증가하여 2011년 89.7만개로 최고치를 경신했고 신생률과 소멸률간 격차도 2007년 이후 꾸준히 축소

- 국내 창업활동은 선진국대비로도 하락세가 빠르게 진행

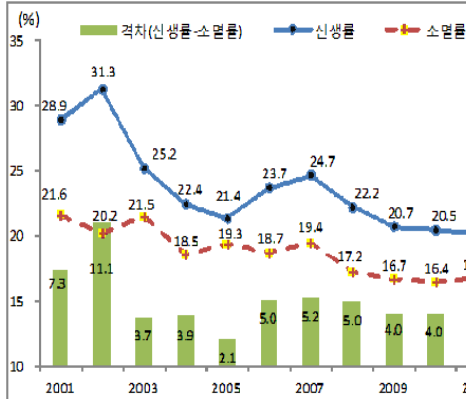
42) 국내 창업은 통계청의 '전국사업체조사' 보다 폭넓은 국세청 '국세통계' 자료를 활용하였는데 가동사업자는 사업자 등록을 하고 국세청에 부가가치세 신고를 한 사업자이며, 신규사업자(창업)는 당해연도 신규 등록한 사업자 수입.

43) 통계청의 '기업생멸행정통계'(2012.12)는 비영리 기업을 제외한 영리기업 중 당해 연도 매출이 있거나 상용근로자가 있는 기업을 대상으로 2007년 이후의 신생률과 소멸률을 발표했는데, 이에 따르면 신생률은 2007년 17.9%에서 2011년 15.3%로 2.6%p 낮아졌고, 소멸률도 동기간 13.4%에서 12.6%로 0.8%p 하락함.

- GEM에 따르면, 한국의 초기 창업활동 비율*은 2001년 12.3%에서 2012년 7.0%로 하락한 반면, 미국, 독일, 일본 등은 상승했거나 비슷한 수준을 유지

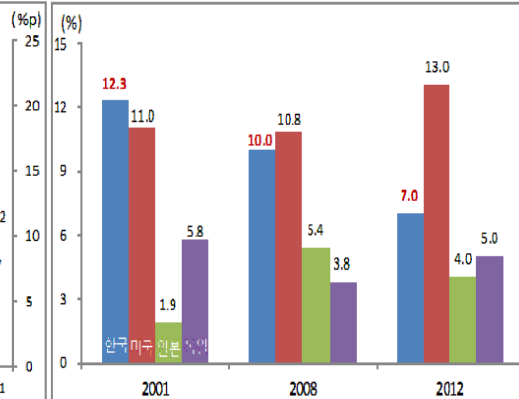
* 초기 창업활동 비율(Total early-stage entrepreneurial activity, TEA)은 18~64세 인구 중 현재 사업을 시작했거나 42개월 이하로 경영 하고 있는 경우임.

<기업의 신생·소멸률 추이>



자료: '국세통계'를 이용 자체 계산
 주: 신생률=(각년도 신생기업)/(각년도 가동기업)*100
 소멸률=(각년도 소멸기업)/(각년도 가동기업)*100

<주요국 초기 창업활동(TEA) 추이>



자료: GEM.
 주: 한국은 2003~07년까지 조사되지 않았음.

- (짧은 생존 기간) 신규 사업자의 생존 기간은 3년 미만이 평균 58.6%에 달하는 데⁴⁴⁾ 개인 사업자가 많은 음식·숙박업, 도·소매업의 생존기간은 더 짧았음

- 신규 사업자들 중 평균 17.3%는 1년 미만, 41.3%는 창업 이후 1~3년 미만에 폐업하는 것으로 조사됨

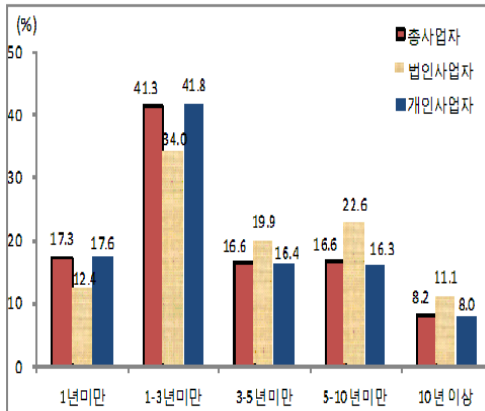
- 국제 통계에서 2007년부터 2011년까지 5년 동안 폐업한 사업자들을 조사한 결과, 신규 사업자들의 58.6%는 평균 3년 미만에 폐업했고, 10년 이상 사업을 지속하는 사업자는 8.2%에 불과했음
- 조직 형태별로는 법인의 3년 미만 폐업 비중이 46.4%로 개인 사업자의 59.4% 보다 13.0%p 낮았음

- 산업별로 보면, 서비스업의 생존기간이 농림어업, 제조업, 건설업에 비해 짧았고, 서비스업 중에서도 개인사업자가 많은 도·소매업, 음식·숙박업에서 단기간에 폐업하는 비율이 높았음

44) EU의 기업 생존율 조사에 따르면 전체 산업(사업체 조사 기준)의 생존율은 3년까지는 65% 이상이며 5년은 약 50%로 조사되어 국내 신규 사업자(국세통계 기준)의 3년 미만 41.4%, 5년 미만 24.8%에 비해 상대적으로 길었음.

- 창업 기업 중 생존 기간이 가장 짧은 산업은 서비스업으로 평균 3년 미만 생존 비율이 57.8%에 달했고, 10년 이상은 8.6%에 불과했음
- 서비스업 중에서도 생존 기간이 짧은 업종은 개인 사업자의 창·폐업이 활발한 도·소매업과 음식·숙박업으로 이들의 3년 미만 생존 비율은 각각 62.3%, 64%로 전체 서비스업 대비 높아 사업의 안정성이 매우 낮다고 판단됨

<창업 기업의 생존 기간>



자료: 국세청, 국세통계를 이용하여 계산.
주: 2007~2011년까지 폐업 신고자의 평균임.

<산업별 창업 기업의 생존 기간>

	1년 미만	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상
농림어업	10.1	26.4	15.6	21.6	26.4
제조업	14.0	32.7	17.3	19.4	16.6
건설업	13.7	39.2	18.8	17.4	11.0
서비스업	16.3	41.5	17.5	16.1	8.6
도소매	19.5	42.8	15.5	13.5	8.8
음식숙박	14.6	49.4	17.1	13.9	4.9
부동산	10.3	19.9	24.2	28.7	16.8
합계	17.3	41.3	16.6	16.6	8.2

자료: 국세청, 국세통계를 이용하여 계산.
주: 2011년까지 업종별 폐업 신고자 기준임.

○ (1인 생계형⁴⁵) 중심의 신규 사업자의 대부분은 고용인 없이 고용주 1인의 형태로 영세하며 서비스업에 90%가 몰려 있음

- 국내 신규 사업자의 90% 이상이 상용근로자 없이 고용주만 있는 1인 구조임
 - 통계청이 조사한 신생 기업의 종사자 규모를 살펴보면, 신생 기업의 90% 이상이 고용주만 있는 1인 기업이며, 10인 이상 기업은 1% 초반 대에 불과하여 창업의 대부분은 생계형 자영업의 형태를 띠고 있다고 판단됨
 - 한편, 2011년 기준 폐업 기업의 94%도 고용주 없는 1인 기업이었으며, 종사자 10인 이상은 0.9%에 불과했음
- 개인 신규 사업자의 약 90%는 서비스업에서 창업
 - 2008년부터 2011년까지 평균 신규 사업자를 보면, 서비스업에 약 88%가 몰려있고, 제조업 5.9%, 건설업 5.5% 순임
 - 조직 형태별로는 법인 사업자의 19.2%는 제조업, 68.3%는 서비스업에서 창업하고 있는 반면, 개인 사업자는 서비스업에서 89.4%가 창업하는 것으로 나타남

45) GEM은 생계형 창업(Necessity-driven entrepreneurial activity)을 초기 창업자들 중 별다른 직업 선택의 여지가 없어 창업을 선택한 사람으로 정의했고, 한국은행은 생계형 서비스 산업을 음식, 숙박, 소매 등 단순노동투입 중심의 저부가가치 업종으로 진입장벽이 낮아 완전경쟁시장 형태를 갖는 서비스업종을 총괄하여 지칭함.

- 서비스업 중 법인은 도·소매업 28.2%(전산업의 창업자 기준), 사업서비스업 15.5%로 창업 활동이 활발했고, 개인 사업자는 도·소매업 29.8%, 음식·숙박업 19.6%, 부동산업 14.3% 등으로 생계형 창업 비중이 높았음

<종사자 규모별 창업 비중(%)>

	2007	2008	2009	2010	2011
1인	92.4	91.3	91.4	91.3	90.8
2~4인	4.4	5.0	5.1	5.2	5.6
5~9인	2.1	2.3	2.2	2.2	2.3
10~49인	1.0	1.2	1.1	1.2	1.2
50~99인	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
100인 이상	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0
합계	100	100	100	100	100

자료: 통계청, '기업생멸(생성·소멸) 행정통계' 개발 결과(2012년 12월).

<산업별 창업 비중(%) 추이>

	총사업자	법인		개인
		법인	개인	
농림어/광업	0.7	2.7	0.6	
제조업	5.9	19.2	4.8	
건설업	5.5	9.3	5.2	
전기수도가스	0.1	0.4	0.1	
서비스업	87.7	68.3	89.4	
도소매	29.7	28.2	29.8	
음식숙박	18.4	3.5	19.6	
부동산	13.8	8.0	14.3	
사업서비스	5.4	15.5	4.5	
기타	0.1	0.1	0.0	
합계	100.0	100.0	100.0	

자료: 국세청, '국세통계'를 이용 자체 계산.
 주: 2008년부터 2011년까지 산업별 평균 신규 사업자의 비중임.

2) 창업구조

○ (고부가가치 산업의 창업 저조) 창의성과 연구개발이 실현되는 지식 산업의 창업 비중이 15%에 불과하고, 제조업 창업의 약 50%도 저기술 분야에 집중

- 국내 창업 중 지식 산업⁴⁶⁾의 비중은 15.4%에 불과하여, 전체 사업체에서 지식 산업이 차지하는 비중도 16.7%로 낮은 편임

- 2008년부터 2011년까지 평균 신규 사업자를 보면, 지식 산업의 비중은 15.4%로 낮고, 신생률도 2008년 22.6%에서 2011년 20.6%로 2%p 떨어짐
- 이에 따라, 전국 사업체 중 지식산업이 차지하는 비중도 2011년 기준 16.7%로 미국 34.4%(2007년 기준), 독일 30.6%(2010년 기준) 보다 크게 낮은 편임

- 지식 산업 중 법인은 IT·연구개발 등 사업서비스 분야에, 개인 사업자는 교육, 오락·문화 산업에서 창업이 활발

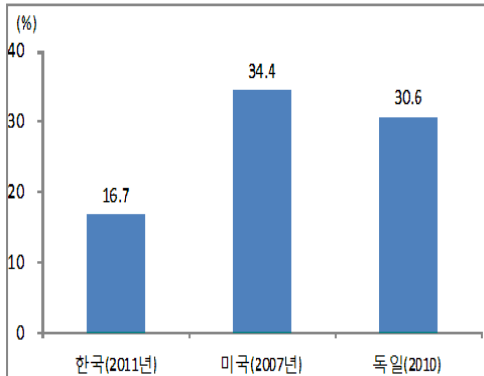
- 지식 산업에서 창업은 법인 사업자가 27.8%로 개인 사업자의 14.4% 보다 높음
- 지식 산업 중, 법인 기업은 IT·연구개발, 법무·건축·회계 등 사업서비스 분야에서, 개인 사업자는 오락·문화·운동 관련 산업, 교육 서비스업에서 창업이 활발

46) 지식집약 산업에는 고부가가치 제조업, ICT, 금융서비스, 전문서비스, 교육업 등이 포함, <첨부 3. 산업분류 기준> 참조.

- 한편, 제조업 창업의 약 50%는 저기술 분야에 몰려 있고, 첨단기술 및 고기술 분야에서 개인 사업자의 창업이 특히 부진함

- 제조업의 기술수준별⁴⁷⁾ 창업 비중을 보면, 첨단기술 13.5%, 고기술 18.6%, 중기술 20.3%, 저기술 47.6%로 저기술 제조업에 몰려 있음. 특히, 첨단기술 및 고기술 제조업 분야의 개인 창업은 법인대비 상당히 저조함

<주요국 총 사업체 중 지식산업의 비중>



자료: 통계청, EUstats, 미국 BDS.
 주: 1) 지식 산업은 OECD 기준을 적용.
 2) 각 국가별 사업체 조사 자료를 활용.

<제조업의 기술수준별 창업 비중>

	총사업자	비중 (%)	
		법인	개인
첨단기술	13.5	21.3	10.9
고기술	18.6	23.2	17.1
중기술	20.3	25.1	18.7
저기술	47.6	30.5	53.3
합계	100.0	100.0	100.0

자료: 국세청, '국세통계'를 이용 자체 계산.
 주: 2008~2011년까지 산업별 신규 사업자의 평균이며, 기업경영분석 기준을 적용.

○ (주력 산업의 창업도 저조) 국내 산출액 비중이 높은 주력 산업에서의 저조한 창업으로 기존 산업의 경쟁력 제고와 신산업 발전 등을 저해

- 국내 산출액 비중이 높은 주력 산업의 창업이 저조한데, 이는 관련 산업의 혁신성 제고를 통한 경쟁력 유지에 부정적으로 작용할 수 있음

- 산업별 국내 산출액의 비중은 제조업이 47.7%, 서비스업이 39.3%를 차지. 제조업 중에서는 전기·전자 9.7%, 화학제품 6.8%, 수송 장비 6.6% 순으로 높음
- 하지만, 국내 산출액 비중이 큰 산업의 창업 비중은 1% 이하로 매우 저조한데, 산출액 100억원 당 전산업의 평균 창업수는 3.9개이나 전기·전자 0.3개, 화학제품 0.1개, 수송 장비도 0.2개로 산출액 비중이 높은 제조업의 창업은 매우 낮았음
- 반면, 서비스업은 산출액 비중 대비 창업이 제조업보다는 높았음

- 국내 주력산업의 기업 신생률도 전산업 평균대비 낮아 관련 신산업 발전을 저해

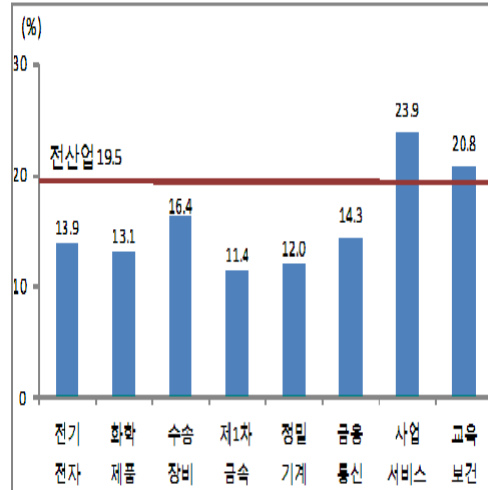
47) <첨부 3. 산업분류기준> 표 참조.

- 2008년부터 2011년의 전산업 평균 신생률은 19.5%였으나, 산출액 비중이 높은 전기·전자업종의 신생률은 13.9%, 화학제품 13.1%, 제1차 금속제품 11.4% 등으로 평균(19.5%) 대비 크게 낮았음
- 다만, 고부가 서비스업인 사업서비스업, 교육 및 보건서비스업의 기업 신생률은 평균대비 높았음

<주요 산업의 산출액 및 창업 비중>

산업	산출액 비중(%)	창업 비중(%)
제조업	47.7	5.9
전기·전자	9.7	0.8
화학제품	6.8	0.2
수송장비	6.6	0.3
제1차 금속	6.4	0.1
서비스업	39.3	87.7
도소매	4.9	29.7
금융통신	6.6	1.0
부동산	4.3	13.8
사업서비스	5.0	5.4
교육보건	6.1	3.7
전산업	100.0	100.0

<국내 주력산업의 기업 신생률>



자료: 국세청, 한국은행.

- 주) 1) 산출액은 2009년 산업연관분석 연장표, 창업수는 국세청 ‘국세통계’ 자료를 이용하여 계산
- 2) 산출액과 창업 비중은 전산업 대비며 산업별 창업 수는 2008년부터 2011년까지 평균 자료임.
- 3) 산업별 신생률=(해당 산업의 신생기업)/(해당 산업의 가동기업)*100

3) 창업환경

○ (열악한 창업 지원) 우리 국민들의 창업 기회 및 능력에 대한 인식은 낮은 반면, 창업비용은 높아 창업 의지를 낮추는 요인으로 작용

- 창업 기회와 능력에 대한 인식은 주요국 대비 낮고, 실패에 대한 두려움은 높아 혁신적인 창업가들이 등장하는데 장애 요인으로 작용

- GEM에 따르면, 국내 경제활동인구의 창업 기회와 능력에 대한 인식은 각각 13과 27로 미국의 43과 56에 비해 크게 낮았고, 혁신주도형 국가(48)의 평균인 31과 36에 비해서도 낮았음
- 창업 고려시, 한국의 실패 두려움도 43으로 혁신주도형 국가 평균인 39보다 높았음

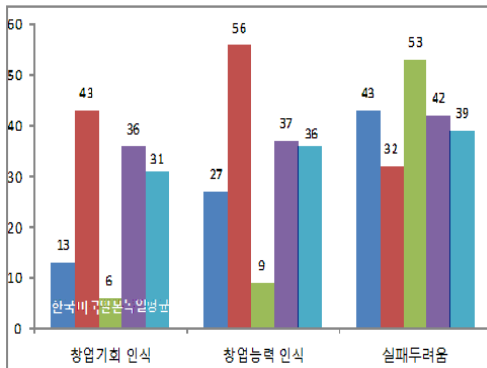
48) GEM은 창업활동의 국가별 비교를 위해 요소주도형, 효율주도형, 혁신주도형으로 구분하는데, 한국을 포함하여 미국, 일본 등 주요 선진국 23개국은 혁신주도형에 포함.

- 창업 절차는 간소화되고 있지만 소득대비 창업비용이 높고, 지식 이전 수준 등도 낮아 창업가의 열망을 낮추고 있음

- 세계은행에 따르면, 국내 창업 환경은 창업까지의 소요절차 및 소요시간 등이 간소화되어 있으나 소득대비 창업비용*은 14.6%로 미국 1.4%, 일본 7.5%, 독일 4.9% 보다 크게 높은 것으로 조사됨
- IMD가 평가한 국내 창업 수월성도 48위로 주요국 대비 경쟁력이 매우 낮았음. 특히 창업의 원동력이 될 수 있는 지식이전(Knowledge Transfer) 수준도 25위로 미국 3위, 독일 5위에 비해 크게 뒤떨어져 있음

* 세계은행의 소득대비 창업비용은 신규사업자 등록에 필요한 비용으로 'StartBiz'를 통한 신규 사업자 등록 등에 필요한 비용으로 산정

<주요국 창업태도 비교>



자료: GEM, 'Global Entrepreneurship Monitor'
주: 2012년 기준임.

<주요국 창업 환경 비교>

		한국	미국	일본	독일
세계은행	소득대비 창업비용(%)	14.6	1.4	7.5	4.9
	창업까지 소요절차(개)	5	6	8	9
	창업까지 소요시간(일)	7	6	23	15
IMD	창업수월성	48위	19위	34위	30위
	지식이전 용이성	25위	3위	27위	5위

자료: 세계은행, 'Doing Business 2013',
IMD, 'World Competitiveness 2012'

○ (창업 금융도 부족) 금융시장에 조달 할 수 있는 창업 금융의 규모가 작고 접근성도 낮음

- 창조형 창업⁴⁹⁾을 지원하는 국내 벤처 캐피탈의 규모가 주요국 대비 작음

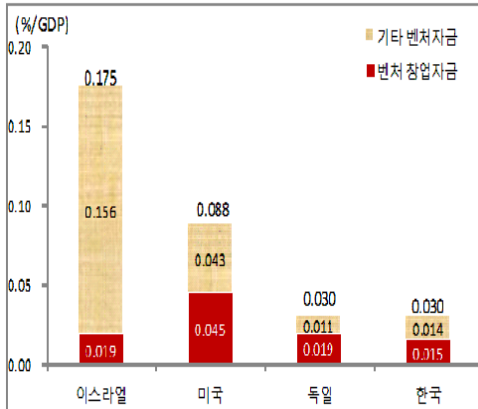
- 국내 벤처캐피탈의 신규 투자규모는 2012년 기준 1.2조원 규모임. OECD에 따르면 국내 벤처캐피탈 규모는 2009년 기준 GDP의 0.030% 수준으로 창업 국가로 잘 알려진 이스라엘의 GDP 대비 0.175%, 미국 0.088%에 비해 크게 낮음
- 특히, 국내 벤처캐피탈은 창업에 대한 지원보다는 업력이 4년 이상인 기업에 대한 투자가 70%에 달해 보수적인 성향이 매우 강함
- 중소기업청이 조사한 자료(2008년)에 따르면, 벤처 창업을 가장 위축시키는 요인으로 '초기 창업자금 조달의 어려움', '벤처기업의 높은 실패율', '내수경기 침체' 등 순으로 꼽혔음

49) 창조형 창업은 창의성, 지식, 기술개발을 보유한 경우로 GEM의 개선형 기회추구 창업활동과 유사함. 이들은 대체로 새로운 기회를 추구하고 독립성과 더 높은 소득을 추구하기 위해 창업함.

- 벤처 캐피탈의 규모뿐만 아니라 접근성과 기술개발 펀드 활성화도 주요국 대비 경쟁력이 낮음

- IMD에 따르면, 국내 벤처 캐피탈에 대한 접근성은 39위로 미국 3위, 이스라엘 5위과 같이 벤처 산업이 잘 발달된 국가에 비해 경쟁력이 크게 낮았음
- 또한, 국내 기술개발펀드의 활성화 정도도 33위로 평가받고 있어 미국, 이스라엘 등에 비해 창업기회 및 능력을 저하시키는 요인으로 작용

<주요국 벤처 캐피탈 규모 비교>



자료:OECD.
주:2009년 기준임.

<벤처 캐피탈 접근성 및 기술개발펀드>

	벤처캐피탈 접근성	기술개발펀드 활성화
미국	3위(6.77)	3위(7.23)
일본	42위(3.83)	21위(6.11)
독일	16위(5.37)	12위(6.6)
이스라엘	5위(6.48)	5위(7.12)
한국	39위(4.14)	33위(5.01)

자료: IMD, 'World Competitiveness 2012'.
주: 각 항목에 대한 설문조사 결과임.

3. 시사점

- 국내 창업은 활력이 저하되고 생계형 중심이며 창업 환경의 경쟁력도 낮은 것으로 평가됨. 이에 창업 활력을 높이고 창의성과 기술 혁신에 기반을 둔 창조형 창업을 활성화하며 창업 환경의 개선 노력도 지속되어야 함

1) 국내 창업 활력을 높이기 위해서는,

- 첫째, 성공한 창업가 발굴, 창업 교육 확대 등으로 창업 활력을 높여나가야 함
 - 창업가의 성공 스토리는 창업 활력을 높이는데 중요하므로 성공한 창업가들이 사회의 롤 모델이 될 수 있도록 발굴
 - 또한, 초·중등교육 과정부터 창업 및 직업에 대한 교육을 실시⁵⁰⁾하고, '기업 공개의 날(Company open days)' 등 정기적인 행사로 학생들과 창업가들의 교류를 확대

50) 유럽 연합은 2015년까지 '창업가 교육' 과정을 초등교육과정부터 성인교육까지 반영하여 창업 교육을 확대할 예정

- 둘째, 창업 기업의 생존율을 높일 수 있는 밀착형 멘토링 서비스 제공
 - 창업 이후 3년 생존율이 40% 초반으로 매우 낮은 만큼 창업 기업에 관리경영, R&D 코칭, 타기업과의 네트워킹 등 지속적인 ‘창업 멘토링’ 지원 서비스를 제공함으로써 사업의 안정성 높여나가야 함

2) 창의성과 기술 혁신에 기반을 둔 창조형 창업의 활성화를 위해서는,

- 셋째, 창조형 창업 펀드의 활성화, 특허 등 지식 자산에 대한 평가 시스템 구축을 통해 지식 산업과 국내 주력산업에서 창업이 활성화 될 수 있도록 지원
 - 창업 지원 자금을 생계형과 창조형으로 이원화하고, 생계형은 사업자금 지원과 마이크로 크레딧의 대출 방식으로, 창조형은 창업 펀드, 크라우드펀딩* 등 투자자 중심의 자금조달 체계를 정착시켜 나가야 함
 - 한편, 창업과 기술개발 자금 지원 시에도 담보에 지나치게 의존하지 않고 보유 기술에 대한 정확한 평가가 이뤄질 수 있도록 시스템을 조속히 구축
 - 또한 창조형 창업의 활성화를 위해서는 최근 정부가 도입 의지를 밝힌 지식재산권 유동화를 위한 세일 앤 라이선스 백(Sale & License Back)** 방식의 지식재산권 펀드와 연대보증 폐지 확대 등이 빠르게 정착되어야 할 것임
 - * 크라우드펀딩은 일반국민으로부터 소액의 자금을 모집하여 창업에 투자하는 형태임.
 - ** 세일 앤 라이선스 백은 기업 보유 특허를 투자자에게 매각하고 기업은 투자자에게 기술료를 지급.

- 넷째, 창조형 창업이 활성화될 수 있도록 산·학·연 연계 창업 네트워크와 ‘성공한 창업가’의 경험을 활용한 창업 코디네이터를 활성화
 - 우선, 국내의 산·학·연 연구개발 네트워크를 더욱 활성화
 - 특히 산·학·연 네트워크를 연구개발에 그치지 않고 창업까지 연계시킬 수 있도록 지원 시스템을 구축하고, 기업, 학계 및 연구계 각각의 필요에 따른 파트너십을 연결해 줄 수 있는 ‘창업 코디네이터(Start-up coordinator)’를 활성화

3) 국내 창업 환경의 경쟁력을 높이기 위해서는,

- 다섯째, 폐업 이전에 사전 신고제를 도입함으로써 폐업자를 대상으로 재취업, 재창업 교육 과정을 보다 다양화하고 ‘정직한 실패자’가 제기할 수 있는 환경을 조성해야 함

- 폐업 이전에 사전 신고제를 통한 사업 컨설팅으로 재생 가능성을 높이고, 폐업자를 위한 재취업, 재창업 교육 과정도 사전에 알선해 줌으로써 경제 활동의 이탈을 방지
 - 아울러, '두번째 창업'이 더 성공하고 오래 존속할 수 있는 연구 결과⁵¹⁾들이 많은 만큼 정직한 실패자들이 재기할 수 환경을 조성
- 마지막으로 창업 준비에서 사업 시작까지 원스톱 지원 체계를 구축하여 창업 환경의 경쟁력을 높이고 효과성도 제고
- 특히, 지식 집약적 창조형 창업의 경우 자격 취득, 행정절차, 금융지원 등 창업까지 원스톱으로 지원해 줄 수 있는 통합 지원 체계를 구축
 - 스페인은 바르셀로나 액티바(Barcelona Activa)를 통해 바르셀로나 지역의 창업가들에게 트레이닝, 창업 아이디어 등 다양한 창업 코칭 서비스를 제공

조호정 선임연구원(2072-6217, chjss@hri.co.kr)

51) E.stan, D.b. Audretsch and J. Meijard, "Renascent Entrepreneurship", Erasmus Research Institute of Management, 2006

<첨부 1. 주요국의 창업 지원 정책 동향>

○ 주요 선진국들은 경제적 사회적 영향력이 큰 ‘창조형 창업’ 을 증대시키기 위해 다양한 창업 지원 정책을 실시하고 있음

- 주요국의 창업 지원 정책은 창업활동의 증대와 유지를 위해 창조형 창업을 늘리는 중요한 역할을 수행하고 있음

· 2012년 GEM에 따르면, 미국, 일본의 생계형 창업은 21%로 한국의 35%보다 크게 낮음

- 최근 주요국의 창업 지원은 단순 자금 지원에서 벗어나 교육과 컨설팅 강화, 공공과 민간의 협력 강화, 금융·기술개발 등 파트너쉽 연계 및 대기업과 성공한 창업자들이 창업 기업을 지원해주는 상생 프로그램이 확대되는 방향으로 변화

· 미국: 2011년 오바마 행정부는 창업 활동 및 창업에 대한 투자 증진을 위한 ‘스타트업 아메리카’ 정책을 발표

· 일본: 장기간 경기 침체 등으로 창업 활동은 저조한 편이나 최근 연구개발형 벤처기업에 대한 지원과 벤처캐피탈이 증가세를 보임

· 독일: 2010년 독일에서 창업 문화를 증대시키기 위해 ‘독일 기업가 정신’ 이니셔티브를 발표. 상공회의소, 수공업 협회 및 자유직업 연맹이 연계하여 창업자에게 정보와 컨설팅 서비스 등을 제공

<주요국의 주요 창업 프로그램>

국가	프로그램
미국	-스타트업 엑셀레이터 프로그램(2005): 엔젤투자자를 포함. 성공한 기술 창업자들이 창업에 관한 각종 정보 및 컨설팅을 제공 -린 스타트업(2009): 상품개발단계부터 고객과의 피드백을 통해 창업 -스타트업 아메리카 파트너쉽 프로그램: 창업가, 벤처기업, 중소기업들이 필요한 경영 지원을 대기업들이 적절하게 지원하는 상생 프로그램
일본	-간접 벤처캐피탈 제도: 정부가 광역 자치체의 재단을 경유하여 민간 벤처캐피탈에 투자자금을 공급하여 벤처기업을 지원 -비즈니스 매칭 스테이션: 온라인 형태로 비즈니스 파트너 등의 매칭을 지원 -이외에도 다양한 창업교육, 창업 인큐베이터, 인재 지원 등의 정책을 실시
독일	-넥스트 체인지 이니셔티브(2006): 손쉽게 회사 양도를 할 수 있도록 기업과 경영자를 연계 -기업가 정신 교육 이니셔티브: 학교에서부터 창업교육을 강화 -창업 문화 및 창업대학 프로그램: 여성 창업가협회를 통해 여성 창업자를 위한 컨설팅과 지원서비스를 제공

자료: 저자 정리.

<첨부 2 국내 사업자 현황(국세통계, 부가가치세 신고 기준)>

1) 조직 형태별 사업자 현황

	총사업자		
	총계	신규	폐업
2001	3,709,035	1,072,489	709,580
2002	3,963,454	1,239,370	800,261
2003	3,994,665	1,006,779	857,033
2004	3,942,247	884,932	731,159
2005	4,121,612	880,716	795,755
2006	4,260,946	1,010,360	795,369
2007	4,601,534	1,135,831	894,776
2008	4,901,772	1,087,533	844,171
2009	5,036,249	1,043,533	840,941
2010	5,239,103	1,071,684	860,335
2011	5,360,511	1,083,669	897,168

자료: 국세청, 국세통계 각 년호.

주: 총계는 당해연도 부가가치세 신고 기준, 신규 및 폐업자는 신고 기준임.

2) 업종별 신규 사업자 현황

	총사업자		
		법인	개인
농림어업	7,789	2,205	5,583
광업	280	127	153
제조업	63,379	15,807	47,572
화학제품	1,872	850	1,023
정밀기계	1,336	419	917
전기전자	7,206	2,947	4,259
수송장비	3,351	1,156	2,196
전기가스수도	855	291	564
건설업	59,122	7,652	51,470
서비스업	940,179	56,166	884,013
도·소매	317,878	23,172	294,707
음식·숙박	196,720	2,914	193,806
통신업	469	128	341
금융업	10,494	2,512	7,982
부동산업	148,268	6,552	141,716
사업서비스업	57,633	12,773	44,861
교육서비스업	28,413	994	27,419
보건서비스업	10,906	822	10,084
합계	1,071,605	82,249	989,356

자료: 국세청, 국세통계 2009~2012년.

주: 2008년부터 2011년에 등록된 신규 사업자의 평균임.

<첨부 3. 산업 분류 기준>

○ 지식집약적 산업 분류 기준

	OECD 분류	국세통계 분류
창의 및 디지털	-출판, 광고, 영향 -오락, 뉴스 활동 및 박물관 문화 활동	-광고업 및 기타산업관련 서비스업 -오락·문화·운동관련 산업 및 수리업
고부가 제조업	-의약품, 의료 장비, 광학, 시계 -전자 기기 -계산 및 회계용 기계 조립 -항공기, 자연공학 R&D	-화합물 및 화학제품 제조업 -사무·계산 및 회계용 기계 조립업 -기타 전자기계 및 전기변환장치 제조 -영상·음향 및 통신장비 제조 -의료·정밀·광학기기 및 시계 제조
ICT	-통신업 -하드웨어, 소프트웨어 컨설팅 -데이터 프로세싱, 데이터베이스 작업	-통신업 -IT관련 및 연구개발업
금융 서비스	-금융 및 보험 서비스	-금융 및 금융관련 서비스업 -보험 및 보험관련 서비스업
전문 서비스	-법무 회계, 건축 서비스 -인력 고용	-법무·회계 건축 및 상담업
공공 서비스	-사회복지서비스 -교육서비스 -의료 및 보건	-교육서비스업 -보건업 -위생관련서비스업

자료: OECD, 'Measuring skills needs in a knowledge economy: Key tools and Methods', 2008.
Eurostats의 Knowledge intensive 산업 분류를 참조.

○ 기술수준별 제조업 분류 기준

	기업경영분석 분류	국세통계 분류
첨단기술	-의료용 물질 및 의약품 -전자부품 컴퓨터 영상음향 및 통신장비 -의료·정밀·광학기기 및 시계 -항공기·우주선 및 부품제조업	-사무·계산 및 회계용 기계 조립업 -기타 전자기계 및 전기변환장치 제조 -영상음향 및 통신장비 제조 -의료·정밀·광학기기 및 시계 제조
고기술 업종	-화학물질 및 화학제품(의약품 제외)제품 -전기장비 -기타 기계 및 장비 -자동차 및 트레일러 -철도 및 기타운송 장비(항공기 제외)	-화합물 및 화학제품 -기타 기계 및 장비 -자동차 및 트레일러
중기술 업종	-코르크·연탄 및 석유정제품 -고무 및 플라스틱 제품 -비금속광물제품 -제1차 금속 -금속가공제품(기계 및 가구 제외) -선박 및 보트건조업	-석탄·석유정제품 및 핵연료 -고무 및 플라스틱 제품 -비금속광물 제품 -제 1차 금속산업 -조립금속제품 제조업(기계 및 장비 제외) -기타 운송장비
저기술 업종	-식료품, 담배 -섬유제품 -의복·의복악세서리 및 모피제품	-음식료품 및 담배 -섬유제품 -의복 및 모피제품

-가죽·가방·신발 -목재 및 나무제품(가구 제외) -펄프·종이 및 종이제품 -인쇄 및 기록매체 복제업 -가구 -기타제품 제조업	-가죽가방 및 신발류 -목재 및 나무제품 -펄프종이 및 종이 제품 -출판인쇄 및 기록매체 -가구 및 기타 제조 -재생재료 및 가공 처리업 -기타도급 제조업
---	--

자료: 한국은행 '기업경영분석', 국세청 '국세통계'.

- 주: 1)기업경영분석에서는 의약품은 첨단산업, 화학제품은 고기술로 분류하나 국세통계는 두 산업 모두 화학물 및 화학물질 제조로 분류되는데, 의약품(전산업 대비 0.5%)이 화학제품(전산업 대비 6.8%)에서 차지하는 산출액 비중이 작아 고기술에 포함시킴.
 2)사무계산 및 회계용 기계 조립업과 기타 전자기계 및 전기변환장치 제조에는 고기술의 전기장비가 일부 포함되나, 컴퓨터, 반도체를 포함하고 있어 첨단기술로 분류함.
 3)기타운송장비는 선박, 철도, 항공기 등을 모두 포함하는데 선박이 국내 산출액의 대부분을 차지하고 있어 중기술 업종으로 분류함.

<참고문헌>

E.stan, D.b. Audretsch and J. Meijard, "Renascent Entrereneurship", Erasmus Research Institute of Management, 2006

김종호 외, '규제, 기업가 정신과 경제성장 간의 관계 분석', 연구보고서 제 542호, 산업연구원. 2009년 3월

이동주 외, '창업이 고용변화에 미치는 영향에 관한 연구', 중소기업연구 제 33권 제 2호, 통권 83호, 한국중소기업학회, 2011년

산업연구원, '우리나라 기업가 정신의 현황과 시사점', 제 515호, 2011년 9월.

한국산업기술진흥원, '주요국 창업지원 정책 동향', 2011년 8월.

산업연구원, '성장잠재력 확충과 기업가 정신', 제 341호, 2007년 5월.

국민은행연구소, '기업가 정신과 금융의 역할', 13-008호, KB daily 지식 비타민, 2013년.

제 18대 대통령직 인수위원회, '박근혜정부 국정과제', 2013년 2월.

Global Entrepreneurship Monitor 2012 Global Report

ENTREPRENEURSHIP 2020 ACTION PLAN, European commission, 2013년 1월.

BMW(독일 연방 경제기술부), Gruenderland Deutschland, 2011년 2월.

벤처캐피탈협회, '벤처캐피탈 현황', 2012년 12월.

통계청, '기업생멸 행정통계 개발결과' 보도자료, 2012년 12월.

국세청, '국세통계' 1998~2012년 각년호.

한국은행, '기업경영분석', '2009년 산업연관분석' 연장표.

OECD, IMF, World Bank, 미국 BDS, 통계청 통계자료.

IV

주요국 창조경제 관련 주요 정책

- 미국
- 일본
- EU
- 독일
- 영국
- 이탈리아
- 한국

주요국 창조 경제 관련 주요 정책

□ 미국

정책	주요 내용
대통령 연두 교서(State of the Union Address)	<ul style="list-style-type: none"> - 과학기술과 혁신을 위한 지속 투자 · 제조업 혁신 허브 증설 : 오하이오 3D프린팅 기술 연구소 벤치마킹을 통한 제조업 혁신 허브 증설 및 첨단 기술 메카화 · 교육 인프라 투자 확대 : 뛰어난 유치원 교육 제공, 중등교육의 질 향상, 대학등록금 인상억제 등
대통령 과학기술 자문위원회(PCAST), 첨단제조업 경쟁력 제고 방안(2012년 7월)	<ul style="list-style-type: none"> - 첨단제조업 경쟁력 제고 전략 · 국가 첨단제조업 전략 수립, 산업전반에 관한 선도기술 R&D 자금 지원 확대, 제조혁신기관 국가 네트워크 형성, 첨단제조 연구 분야의 산학협력 강화, 첨단제조기술의 사업화를 위한 환경 조성, 국가 첨단제조업 포털 구축 - 비즈니스 환경 개선 · 조세, 규제, 무역, 에너지 정책 개선 촉구
대통령 과학기술 자문위원회(PCAST), STEM 인재 육성(2012년 2월)	<ul style="list-style-type: none"> - STEM(과학, 기술, 엔지니어링, 수학) 분야 인재 육성 · STEM 분야 졸업생 100만 명 증원 · STEM 분야 전문가 육성을 통한 미국의 과학기술 우위 유지 전략 추진
디지털 미래를 설계하다 : 네트워킹 정보 기술 분야의 연방 지원 R&D ⁵²⁾	<ul style="list-style-type: none"> - 빅 데이터, NIT로 가능해진 물리적 세계와의 상호작용, 보건 IT, 사이버보안 등은 2012년과 그 이후에도 계속 중요한 초점 영역이 될 것이므로, 지속적인 강조와 더 강력한 조율을 해 줄 것을 권고 - 국가과학기술위원회(NSTC: National Science and Technology Council)는 국립과학재단(NSF), 미국방위고등연구계획국(DARPA)와 함께 주도 기관으로서 여러 기관들의 협력 활동을 이끌어 내어 사회적 연산 방면에서 조율된 범 기관 이니셔티브를 개발 - 국가과학기술위원회는 국립과학재단, 보건복지부(HHS), 미국방위고등연구계획국 등의 주도로 복수 기관 협력 활동을 이끌어 내어 프라이버시 R&D의 과학 기술적 토대를 마련 - 국립과학재단, 국립방위고등계획연구국 외에, 자체의 임무에 충실한 소프트웨어가 필요한 정부기관들은 갖가지 소프트웨어의 설계와 개발, 변경, 유지·보수를 발전시키는 핵심 연구를 지원하는 협력 활동을 반드시 추진

52) President's Council of Advisors on Science and Technology, *DESIGNING A DIGITAL FUTURE*, Jan, 2013.

정책	주요 내용
첨단제조업부문 파트너십(AMP) 추진	<ul style="list-style-type: none"> - 범국가적인 혁신 캠페인과 협업을 이끌어 내는 창업아메리카와 핵심 고부가 가치 산업 육성을 위한 첨단 제조업 부문파트너십(AMP) 추진 - (창업 아메리카) 오바마 대통령은 혁신 기반의 고성장이 가능한 기업 및 기업가 지원을 위한 ‘창업 아메리카(Startup America)’ 전략 발표 <ul style="list-style-type: none"> · 공공 부문의 창업 아메리카 전략 : 제 2의 구글, 페이스북, 애플등과 같은 기업발굴과 혁신 기업가 양성을 위해 다양한 지역과계층의 중소기업 창업 지원과 신기술 산업 부문의 육성 지원 - 첨단 제조업 부문 파트너십(AMP) 구축 : 고부가 가치의 제조업을 이끌 신기술에 대한 투자 촉구와 산업 발전을 위해 정부, 산업계, 대학교 등 범국가 차원의 AMP를 구축·운영 <ul style="list-style-type: none"> · 오바마 대통령은 국내 제조업 육성(3억 달러), 선진 제조기술 연구개발(1억 달러), 에너지 효율성이 높은 제조 프로세스 혁신 (1억 2,000만 달러), 로봇 연구개발(7,000만 달러) 등에 투자 · 특히, 오바마 정부는 차세대 로봇 개발의 다양한 가능성 기대

□ 일본

정책	주요 내용
일본경제 재생을 위한 긴급 경제 대책(2013년 1월 11일)	<ul style="list-style-type: none"> - 성장력 강화, 성에너지 및 재생에너지 촉진 등을 위한 설비투자 등 활성화 <ul style="list-style-type: none"> · 엔고, 에너지 제약 대책을 위한 첨단설비 등 투자촉진사업, 재생가능에너지 도입을 위한 축전지제어 등 실증사업, 국내 설비투자 촉진을 위한 세제조치, 환경관련 투자 촉진세제 확충 등 - 연구개발, 이노베이션 추진 <ul style="list-style-type: none"> · 이노베이션 창출을 위한 과학기술연구의 가속, 첨단적인 대형연구시설 및 설비 등의 정비, 고도화, 공동이용 촉진, 국립대학 등의 최첨단연구기반 정비, 차세대에너지 기술개발 등 · 희소금속 등 대체재료 고순도화 기술개발, 전략산업 분야 연구개발 거점 등의 정비, 방사성물질 연구거점시설 등 정비사업 · 지구관측위성망 연구개발, 이노베이션을 창출하는 정보통신기술의 이용 촉진 및 기반 정비 등 · 의료 관련 이노베이션 촉진, 이노베이션 기반 강화

정책	주요 내용
<p>일본경제 재생을 위한 긴급 경제 대책(2013년 1월 11일)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 자원 및 해양 개발 · 해외자원권의 확보를 위한 위험자본공급, 자원권익확보추진사업, 해저열수광상채광기술개발, 해저광역연구선 건조, 해양산업의 전략적 육성을 위한 해양구조물 조사연구 등
<p>일본 종합과학기술회의, 산업경쟁력 강화를 위한 대응 방안(2012년 7월)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 산업경쟁력 기반 강화 · 임베디드소프트웨어 검증 기술의 고도화 및 기반 정비, 희소금속 및 희토류 원소의 재활용 및 사용량 절감 기술의 고도화, 대체재료 개발, 탄소섬유 및 관련 복합재료의 생산공정혁신을 통한 저가의 양산기술 확립, 타 분야에 대한 나노탄소 신재료의 응용 및 상용 기술 개발, 수송용 기계의 경량화 및 고기능화에 기여하는 혁신적 구조 재료 및 강판 제조기술 개발, 고신뢰성 정보보안기술의 구축 및 실용화 - 새로운 산업기반 창출 · 빅데이터를 활용한 기반기술 개발 및 표준화·보급 촉진
<p>일본, 이노베이션에 의한 신산업 신시장 창출⁵³⁾</p>	<p>이노베이션 창출의 대상 분야</p> <p>에너지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 에너지 매니지먼트 시스템에 근거한 공급 및 서비스의 사업화 - 새로운 지능형 교통 시스템(ITS)의 도입과 보급(교통 물류 르네상스) - 연료전지 자동차 수소 공급 인프라 - 전기 자동차/플러그인 하이브리드 자동차 충전 인프라 - 첨단 에너지 시스템(Advanced Energy System) - 셀룰로오스계 및 미세 해초류에 의한 바이오 연료 - 태양 에너지의 화학에너지로의 변환과 이용 - 에너지 이용 활용시의 에너지 절약에 관한 산업 창출 지원 <p>- 수처리와 수자원의 유효 활용 기술</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자원 리사이클과 희소금속의 안정 확보 - 자원 다양화에 의한 석유에 의존하지 않는 유기계 기간 원료의 산업화 <p>저출산 고령화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자율과 사회 참여를 촉진하는 활력 있는 고령 사회 시스템 - 안전 안심의 방법 시스템 - 아이의 성장을 지원하는 새로운 사회 시스템 - 고령자 표준의 편의 시설과 이동 수단의 사업화 <p>의료 케어</p> <ul style="list-style-type: none"> - 차세대 의료 시스템, 재택 의료 복지 시스템의 사업화 - 혁신적인 진단 치료 케어 기술에 의한 의료와 케어의 사업화

정책	주요 내용
<p>일본, 이노베이션에 의한 신산업 신시장 창출⁵⁴⁾</p>	<p>첨단 핵심 테크놀로지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나노 일렉트로닉스가 견인하는 미래 사회 - 그린 파워 일렉트로닉스 기술 - 미세 전자제어 기술(MEMS) 프론티어 미래 디바이스 기술의 제창 - 반도체 기술개발(부가가치의 확보) - 반도체 전략 <p>정보통신</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개인 정보나 기업 정보를 활용하기 위한 클라우드 컴퓨팅 기반의 정비 - 제조 강화를 위한 계산과학 모델링&시뮬레이션의 응용 - 대규모 제휴형 ICT ITS 인프라의 구축과 이의 산업화 <p>산업 기반을 지탱하는 인재</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이과 기피 대책(성장을 지탱하는 인재의 육성) - 글로벌 시대의 공학계 박사 인재의 방향 - 글로벌 리더 인재의 육성과 활용 - 이노베이션 창출을 위한 인재 육성
<p>일본산업재흥플랜⁵⁵⁾</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 긴급구조개혁프로그램(산업신진대사 촉진) <ul style="list-style-type: none"> · '긴급구조개혁기간' 설정: '13~'17년 동안 과소투자, 과잉규제, 과당 경쟁 해소, '산업경쟁력강화법안(가칭)' : 올 9월까지 방침 결정 - 고용제도개혁 및 인재력 강화 <ul style="list-style-type: none"> · '전원참가형사회'의 구축 : 20-64세 인구 취업률 '12년 75% → '20년 80% · '대기아동제로' 추진 : '13~'17년 동안 '대기아동해소가속화 플랜' 실시 · '14년까지 20만 명, '17까지 40만 명 규모의 보육시설 신규 확보 - 과학기술 이노베이션 추진 <ul style="list-style-type: none"> · '과학기술창조입국' 부활을 위한 지적재산전략 및 표준화전략 추진을 통해 '17년까지 WEF 세계 이노베이션순위 1위 달성, '총합과학 기술회의'의 사령탑 기능 강화 · 과학기술이노베이션 호순환 창출 : 출구지향형 연구개발 및 제도 개혁 추진, 민간 연구개발촉진, 오픈이노베이션 전개 가속 등 - 세계최고수준의 IT사회 실현 <ul style="list-style-type: none"> · '세계최첨단IT국가창조선언('13년 6월 14일)' 강력 추진 · 관련 규제 및 제도개혁 철저, 정보통신·보안·관련 인재 기반 정비

정책	주요 내용
일본산업재흥플랜	<ul style="list-style-type: none"> - 입지 경쟁력 강화 <ul style="list-style-type: none"> · 에너지환경제약 해소 등을 통한 산업기반 강화와 동시에 일본 및 도시 경쟁력 제고 · 20년까지 세계은행 비즈니스환경순위 ‘12년 15위→20년 3위 내 진입, 세계 도시종합순위 도쿄 ‘12년 4위→20년 3위 목표 · ‘국가전략특구’ 창설 : 국가성장전략을 근거로 총리 주도로 추진하되, 관련 규제와 제도 개혁을 강력 추진하는 한편 이에 상응한 조세제도 마련 - 중소기업 및 소규모사업자의 혁신 <ul style="list-style-type: none"> · 420만 중소기업과 소규모사업자의 일본 제조업 부활 주역화 · 개·폐업률 상승 : 4.5%(‘04-’09년 평균)→10%대. 단, 개업률이 폐업률을 상회 · 흑자 중소기업 및 소규모사업자수 확대 : ‘12년 70만개→20년 140만개, ‘17년까지 1만개사 해외 진출 달성

□ EU

정책	주요 내용
유럽2020전략	<ul style="list-style-type: none"> - 5대 목표 <ul style="list-style-type: none"> · GDP 대비 R&D 투자 비중을 현재 1%에서 3%까지 확대 · 20~64세 인구 고용률을 현재 69%에서 75%까지 상승 · 조기 중퇴 비율을 현재 15%에서 10%로 축소시키는 한편 30~34세 인구의 고등교육 이수 비중을 현재 31%에서 40%까지 개선 · 빈곤선 이하 2천 만 인구 지원을 통해 전체 인구에서 차지하는 빈곤선 이하 인구 비중을 25% 수준까지 축소 · 온실가스 배출량을 1990년 수준 대비 20%(가능하면 30%) 삭감, 재생가능 에너지 자원 비중을 에너지 소비 수준의 20%까지 확대, 에너지 효율 20% 향상과 같은 에너지 소비 및 효율 20/20/20 추진

53) 일본 산업경쟁력간담회, 2013년 1월 29일.

54) 일본 산업경쟁력간담회, 2013년 1월 29일.

55) 日本 内閣府, 日本經濟再生に向けた緊急經濟対策, 2013年 1月 11日; 日本 内閣府, 安部内閣の經濟財政政策のこれまでの成果, 2013年 6月 13日, 日本 内閣府, 日本再興戰略-JAPAN is BACK, 2013年 6月14日.

정책	주요 내용
<p>유럽2020전략</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 7대 전략 · 이노베이션 연합 구축 · 청년층의 자유로운 이동 촉진 · 유럽을 위한 디지털 어젠다 추진 · 자원 효율적인 유럽 구축 · 글로벌 차원의 산업정책 추진 · 새로운 기능과 일자리를 위한 아젠다 추진 · 빈곤 대책 추진을 위한 유럽 플랫폼 구축
<p>유로집행위원회, Digital Agenda for Europe 2013~2014</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 국경없는 디지털 경제의 촉진 <ul style="list-style-type: none"> · 세계 최대 단일 디지털 시장 형성, 저작권 문제 해결 방안 모색 및 법률 개혁을 위한 저작권 프레임워크 검토 - 공공부문의 혁신 촉진 <ul style="list-style-type: none"> · 공공 디지털 서비스 인프라 및 지원 정책 개발 및 실행 - 유무선 네트워크의 민간투자 촉진 <ul style="list-style-type: none"> · 고속 네트워크 투자 촉진을 통한 네트워크 서비스의 세계 주도권 회복, 네트워크 경쟁력 강화를 위한 규제 마련 - 안전 및 신뢰 가능한 인터넷 환경 촉진 <ul style="list-style-type: none"> · 국제 사이버 사건 예방 및 대처를 위한 협력 메커니즘 구축, 리스크 관리 등의 확립을 위한 네트워크 및 정보보안 지침 제시 - 클라우드 기반 ICT 시장 조성 <ul style="list-style-type: none"> · 공공 구매력 활용을 통한 유럽 클라우드 파트너십 확보 및 이를 통한 클라우드 시장 개발 가속화 - 벤처 촉진 및 ICT 전문가 수급 조절 <ul style="list-style-type: none"> · ‘디지털 기술 및 일자리 대협정’을 통한 ICT 인력 부족 해소 및 ICT 기술 수급 조절 - 주요 기반기술의 연구혁신 정책 추진 <ul style="list-style-type: none"> · 마이크로 및 나노 전자공학 발전을 위한 민관 자원 축적 및 EU 차원의 공동사업 강화
<p>EU, 유럽 연합의 소프트웨어 기술전략⁵⁶⁾</p>	<p>소프트웨어 기술 분야별 과제</p> <ul style="list-style-type: none"> - (소프트웨어 공학) 소프트웨어 시스템이 날로 복잡해짐에 따라 완전히 새로운 소프트웨어의 개발이 용이하지 않게 되면서 기존의 소프트웨어 시스템을 확장하거나 변경 - (병렬 클라우드 고성능 컴퓨팅) 소프트웨어 산업 전반에 영향을 미칠 병력 컴퓨팅과 클라우드 컴퓨팅 고성능 컴퓨팅 등의 첨단 컴퓨팅 시스템을 위한 이니셔티브 출범 - (데이터 가치) 최근 급증하고 있는 데이터들로부터 경제적 가치를 창출해내는 소프트웨어 기술 개발을 위해 각종 장애요인들을 해결

정책	주요 내용
<p>EU, 유럽 연합의 소프트웨어 기술전략</p>	<ul style="list-style-type: none"> - (소셜 컴퓨팅) 사회 행동과 컴퓨팅 시스템을 연계해 사회적 컴퓨터를 개발하는 것으로 다양한 분야*의 참여가 필요한 새로운 R&D 영역이기 때문에 관련 데이터 수집 분석과 지식 추출이 가능한 툴 개발 - (인터넷 기반 애플리케이션 실시간 서비스) 인터페이스 데이터 포맷의 진화로 일반 컴퓨터에서도 다양한 인터넷 기반 애플리케이션 실행이 가능해짐에 따라 프로그래밍 언어 통 텔코스* 등에 혁신적 접근 실시 - (임베디드 시스템) 임베디드 시스템이 인터넷과 결합되면서 점차 지능화되고 더 많은 대상에 임베디드 시스템 구현이 가능한 환경이 마련됨에 따라 관련 신기술 애플리케이션 비즈니스 혁신 창출 추진 - (인간 중심적 컴퓨팅 및 멀티미디어) 향후 인간 중심적 컴퓨팅과 가상의 공간에서 실제 세계를 나타내는 멀티미디어 데이터의 부상으로 사용자 중심의 새로운 솔루션 개발 추진 - (전사적 소프트웨어) 전사적 소프트웨어는 기업 혁신을 촉진하는 요인 중 하나로 인터넷 상에서 클라우드 서비스를 통해 기업 활동과 관련된 다양한 서비스를 효과적이며 효율적인 방식으로 이용이 가능
<p>EU Horizon 2020⁵⁷⁾</p>	<ul style="list-style-type: none"> - EU 집행위원회¹⁾는 EU의 과학기술 연구 및 혁신을 위한 R&D 투자 전략인 'Horizon 2020-The Framework Programme for Research and Innovation' ('11년)의 초안을 발표 - 'Horizon 2020'은 2014년부터 2020년까지 총 약 800억 유로를 투자하여 '우수과학' 경쟁력 강화, '산업 리더십' 강화, '사회적 과제' 해결을 주요 전략 목표로 담고 있음 - 우수과학은 유럽을 세계 최고 수준의 과학기술 연구 거점 지역으로 발전시키기 위한 과학자 양성, 연구 인프라 확충 등에 집중적인 투자를 목표로 함 - 산업적 리더십은 첨단 과학기술과 녹색 성장 산업의 발전을 위한 연구 및 기술 개발을 촉진하여 산업 경쟁력을 강화하고 유럽으로의 R&D 투자 유치를 목표로 함 - 사회적 과제는 현재 유럽 사회가 직면하고 있는 노령화, 자원고갈, 기후변화 등의 문제를 보다 근본적으로 해결하는 연구에 집중 투자하여 유럽을 포괄적이고 혁신적이며 안정적인 사회로의 완성을 목표로 함

□ 독일

정책	주요 내용
Digital Germany 2015	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털화를 통한 신성장 동력 창출 - 2015년까지 관련 일자리 3만개 창출 전략 추진
Industry 4.0 ⁵⁸⁾	<ul style="list-style-type: none"> - 독일 정부의 '첨단기술전략 2020'의 미래프로젝트 중 하나 - (생산방식의 변화) 제조업 생산이 스마트, 그린, 도심형으로 전환 - (생산시스템의 변화) 기존 인터넷 및 인트라넷에서 사물간 인터넷으로 변화, 제3세대 자동화에서 4세대 지능형으로 전환 - (Industry 4.0 구현을 위한 워킹 그룹) 스마트 공장과 스마트 생산/제품 구현을 위한 연구가 진행, 독일 정부는 2013년부터 3년간 5억 유로 연구개발비 지원 - (ICT와 제조업의 융합) ICT와 제조업의 융합에서 사이버물리시스템 활용 가능성에 관심, 사물, 사람 및 서비스 간 인터넷 확산, 실제 세계와 사이버세계를 연결하는 사이버물리시스템의 적용산업 확대 - (Industry 4.0의 기대 효과) 미래형 생산체계, 생산 효율성 극대화, 새로운 가치와 업무 환경이 창출, 기업들도 생산방식이 업그레이드, 자원 및 에너지 효율성 증대, 생산비 절감 등의 효과 - (Industry 4.0의 구현시기와 기대산업) 스마트 공장의 실제 구현시기는 2020년 이후, 자동차, 기계, 전자 산업의 수혜가 예상

□ 영국

정책	주요 내용
2012-2015 기술 기반전략 ⁵⁹⁾	<ul style="list-style-type: none"> - 4개의 핵심 기반기술은 지속적인 성장과 함께 미래전망도 밝은 분야로, 전략적으로 맞춤형 정책을 추진 - 영국 정부는 4대 핵심 기반기술 분야의 지속적 발전 촉진 및 선도적 위치를 유지하기 위한 정부투자 및 다양한 혁신 프로그램 실시

56) 유럽연합 정보기술자문 그룹, *Software Technologies: The Missing Key Enabling Technology*, Dec, 2012.

57) European Commission 2012.

58) 독일 연방교육연구부(BMBF), *High-tech Strategies action plan*, March, 2012.

59) 영국 기술 전략 위원회, *Enabling Technologies Strategy 2012-2015*, Nov, 2012.

□ 이탈리아

정책	주요 내용
TreataBit 2013	<ul style="list-style-type: none"> - 웹 2.0 인큐베이팅 프로젝트 · 창업가들이 다양한 아이디어를 공유하고, 사업화하도록 하는 일종의 창업 놀이터를 제공 · 2013년 2월 현재 9개 업체가 공식 런칭

□ 한국

정책	주요 내용
관계부처 합동 창조 경제 실현 계획 전략별 추진방안	<ul style="list-style-type: none"> - [전략 1] 창의성이 정당하게 보상받고 창업이 용이한 생태계 조성 <ul style="list-style-type: none"> ·(추진과제 1-1) 창의적 아이디어·기술에 대한 투자 확대 ·(추진과제 1-2) 손쉬운 창업 여건 조성 ·(추진과제 1-3) 아이디어·기술의 지식재산화 및 보호·활용 촉진 ·(추진과제 1-4) 창의적 자산의 사업화 촉매기능 활성화 ·(추진과제 1-5) 제도전이 가능한 창업 안전망 구축 - [전략 2] 벤처·중소기업의 창조경제 주역화 및 글로벌 진출 강화 <ul style="list-style-type: none"> ·(추진과제 2-1) 벤처·중소기업의 성장발판 마련 ·(추진과제 2-2) 벤처·중소기업의 글로벌 시장 개척 지원 ·(추진과제 2-3) 대·중소기업간 상생·협력 촉진 ·(추진과제 2-4) 벤처·중소기업 인력난 등 애로사항 해소 - [전략 3] 신산업·신시장 개척을 위한 성장동력 창출 <ul style="list-style-type: none"> ·(추진과제 3-1) 과학기술과 ICT융합으로 기존산업 신성장동력 창출 ·(추진과제 3-2) SW·인터넷 기반 신사업 및 고부가 콘텐츠 산업 육성 ·(추진과제 3-3) 사람중심 기술혁신을 통한 새로운 시장 창출 ·(추진과제 3-4) 미래 유망 신산업 발굴·육성을 통한 신시장 개척 ·(추진과제 3-5) 규제합리화를 통한 산업융합 및 시장창출 촉진 - [전략 4] 꿈과 끼, 도전정신을 갖춘 글로벌 창의인재 양성 <ul style="list-style-type: none"> ·(추진과제 4-1) 융합형 창의인재 양성 강화 ·(추진과제 4-2) 도전정신·기업가정신 고취를 위한 교육 확대 ·(추진과제 4-3) 창의인재의 해외진출 및 국내유입 활성화

정책	주요 내용
관계부처 합동 창조 경제 실현 계획 전략별 추진방안	<ul style="list-style-type: none"> - [전략 5] 창조경제 기반이 되는 과학기술과 ICT 혁신역량 강화 <ul style="list-style-type: none"> ·(추진과제 5-1) 잠재력 확충과 사업화 강화를 위한 R&D 시스템 개선 ·(추진과제 5-2) 창조경제 가속화를 위한 ICT 혁신역량 강화 ·(추진과제 5-3) 일자리 창출 중심 산·학·연·지역 협력 강화 ·(추진과제 5-4) 글로벌 문제를 해결하는 과학기술·ICT 역할 강화 - [전략 6] 국민과 정부가 함께 하는 창조경제 문화 조성 <ul style="list-style-type: none"> ·(추진과제 6-1) 창의성과 상상력이 발현될 수 있는 창의문화 조성 ·(추진과제 6-2) 정부3.0을 통한 공공자원과 국민의 아이디어 융합 ·(추진과제 6-4) 창조경제 실현을 위한 정부의 일하는 방식 혁신
양질의 일자리 창출	<ul style="list-style-type: none"> - 선도형 新사업 육성 <ul style="list-style-type: none"> - 안전, 건강, 편리, 문화 등 국민행복형 융합 新산업 창출로 국민 '삶의 질' 제고 및 양질의 일자리 창출 <ul style="list-style-type: none"> ·부처간 협력·융합 정책협의체 구성 등을 통해 '4대 융합新산업* 육성방안' 수립(9월) - 융합 新산업 창출을 저해하는 낡은 규제 발굴·개선하기 위해 '범부처 융합애로·규제 개선방안' 수립·추진(산업융합발전위원회, 반기) - 융합 新사업의 발굴 기획, 시장개척 등 산업현장 융합화를 선도할 창의·융합형 핵심인재 양성 - 산업간 융합을 통한 주력산업의 구조 고도화 <ul style="list-style-type: none"> - 스마트카, 해양플랜트* 등 차세대 주력제품으로 IT융합 확산 - 융합경쟁력의 핵심인 지능형 소재부품·임베디드 SW 등에 대한 투자를 확대하여 관련 산업 육성 <ul style="list-style-type: none"> · 「First-Mover형 소재·부품 개발전략」 마련('13년말), '임베디드 SW-SoC-HW 연계형 융합 R&BD 추진, 「반도체4.0 전략」 수립('13.上) - 노동집약적 전통산업을 혁신주도형 산업으로 재창조 <ul style="list-style-type: none"> - 노동집약적 전통산업인 신발·의류산업 등을 도시형 산업으로 육성하고, 한지·도자기·주얼리 등 생활용품의 명품브랜드화 추진 - 뿌리기업의 작업환경 개선을 위해 IT 융합을 통한 공정 첨단화·자동화* 사업을 추진(5월~)하고, 공동활용 인프라 구축(오폐수처리시설 등)을 위한 특화단지 지정(6월)

정책	주요 내용
<p>협력 생태계 조성으로 글로벌 전문기업 육성</p>	<p>공정한 거래질서 확립 및 산업혁신 운동 3.0 전개</p> <ul style="list-style-type: none"> - '제값 주는 거래관행'으로 선순환 구조 정착 및 전속적·거래관행 개선으로 중소기업들이 성장할 수 있는 기반을 조성 - 동반성장을 1차 협력사 중심에서 2~3차 등 풀뿌리 기업으로 확산시켜 기업가정신과 생산성을 제고하는 '산업혁신운동 3.0' 전개 <p>중소→중견기업(중기청)에 이어 글로벌 전문기업으로 육성하는 성장사다리 구축</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중소기업에 대한 R&D 지원비율을 늘리고, 대기업은 고위험형 과제 등 특정유형에 대해서만 주관할 수 있도록 제한 - 글로벌 전문기업이 필요로 하는 산업기술 인재를 양성·공급하고 기업 맞춤형 특허분석 등 지식재산권의 관리 및 분쟁 대응역량 강화 - 유망 중소기업의 맞춤형 해외진출 지원 - 중견기업 실태조사(~4월)를 통해 성장가능기업을 발굴, 이력관리시스템에 등재하여 차별화된 지원 제공 <p>'손톱 밑 가시'를 발굴·해결하는 시스템 구축·운영</p> <ul style="list-style-type: none"> - 산업부와 산업지원기관(41개)이 발로 뛰어 현장애로를 발굴하고, 창의적·효율적 애로해결을 위해 '제안제도'를 도입



현대경제연구원