

EUROPE

유럽 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF EUROPE

한국콘텐츠진흥원
유럽사무소



koCCA KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY



주간 심층이슈

『영국 창조산업 위원회 Skillset 그룹 정책 제안』

◎ 작성취지

- 영국 창조산업 위원회 (CIC) skillset 기술 그룹이 영국 창조 산업의 성장과 경쟁력을 향상하기 위해 기술과 인력 문제에 대응을 위한 제안 사항을 권고할 목적으로 2012년 1월 보고서를 제출하였음
- 영국이 나라의 경제 성장에 중요하다고 여기는 산업을 지원하는 방식을 살펴보고 정리하여 현재 국가 차원에서 이를 지원하는 한국과 비교, 벤치마킹 하는데 기초자료로 활용하고자 함

※ 작성자 : 한가혜(캔터베리대학, 박사)

◎ 작성순서

1. 「영국 창조산업의 잠재력 - 개요」
2. 「창조산업 잠재력의 최대화를 위한 정책 권장 사항」
3. 「창조 산업의 전반적 성장을 위한 8가지 과제」

◎ 기관 소개 / 용어 정리

- **Creative Industries Council (CIC)** : 영국 창조산업 위원회. 정부와 창조산업 사이에 형성된 공동포럼으로 창조산업에게 발언할 수 있는 목소리의 힘을 부여하고자 하는 뜻에 의해 이루어짐. 특히 산업의 성장에 장애가 될 수 있는 재정 액세스, 기술, 수출 시장, 규정, 지적 재산권(IP) 및 인프라 등의 분야 등에 초점을 둠.
- **Small and Medium Enterprises (SME)** : 고용인원이나 매출액이 어느 선보다 낮은 (주로) 중소기업을 가리킴.
- **Information and communications Technology (ICT)** : 정보통신기술. 기존에 쓰이던 Information Technology(IT) 에서 컴퓨터와 통신사업의 융합을 감안하여 2000년 영국 정부 학과목에 처음 쓰이게 된 용어.
- **Continuing Professional Development (CPD)** : 지속적 직업 개발. 현직에 종사 중 계속 교육과 연수를 통해 직업과 관련된 지식과 기술을 배우는 것을 총칭함.
- **Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM)** : 과학, 기술, 엔지니어링과 수학을 포함한 (이공계) 과목들을 일컬음.
- **GVA (Gross Value Added)** : 국내 총 가치 추가. 산업의 상품과 서비스 생산량을 포함함. 국내 총 생산액인 GDP 에서 세금과 보조금을 제외한 금액

1. 『 영국 창조산업의 잠재력 - 개요 』

■ 영국 창조산업 위원회 설립의 목적

- 영국 창조산업은 세계적 수준의 산업으로 상당한 취업과 수출 수익을 생성, 시각 효과에서 부터 디자이너 패션까지 다양한 분야에서 시장을 주도하는 기업들이 포함 됨.
- 산업의 성공 의지와 글로벌 위치 강화의 포부를 영국 정부가 공유하여 경제 성장을 촉진하고 균형 잡힌 경제를 부양하기 위해 산업 분야를 매우 중요한 산업으로 식별, 재무부 장관 이하 창조 산업 위원회를 설립, 산업 경쟁력을 증진시키는 데 그 뜻을 둬.
- 분야의 잠재력을 최대화하기 위해서는 이를 막는 현존 장벽을 허물어야 함, 특히 경쟁력 유지에 필요한 산업 기술과 인재성장에 관한 문제를 해결하는 것이 필요함.
- 이러한 장벽 중 대부분은 창조산업 노동 시장의 독특한 구조에서 비롯됨: 중소기업, 마이크로 기업, 신생기업, 프리랜서와 프로젝트 기반의 작업이 대다수이며 예를 들어 전체 창조 미디어 기업의 84 퍼센트가 10명 이하의 인원을 고용하고 있음.
- 분야 내에 좋은 관행의 예도 있지만, 전반적으로 볼 때 인적 자원의 투자 부족, 연수 기회 부족, 비체계적인 캐리어(직업) 승진 진로, 그리고 불공평한 직업, 기회의 제공 등이 모두 시장의 실패의 원인이므로 분야의 위와 같은 구조에서 비롯된 것이라고 추측할 수 있음.
- 창조산업 성장의 기대를 실천하기 위해서는 이 점이 바뀌어야 함. 이미 분야 내 여러 기관들이 지금이야말로 행동할 때라고 인정, 예전에 기업의 성공을 창출시킨 조치만으로는 오늘날 부족할 수 있다고 함.
- 그리하여 예전과는 다르게 각 역할이 서로 힘을 합하여 공통된 꿈을 실현할 수 있도록 최고의 인력을 유지하고 미래 지향의 기술을 개발시킬 때라고 주장함.

■ Skillset Group 기관의 소관

- Skillset 그룹의 소관은 정부의 우선적 지참과 일치하여 산업 성장의 주도과 일자리 창출에 있음. 산업 분야와 활동 중 최고의 경제적 결과를 초래할 수 있는 곳에 초점을 두고, 전반적 분야에 적용할 수 있는 제안을 하되, 빠르게 성장하는 기업, 기업가, 창조 산업 매니저와 전문가들에게 특별한 영향을 줄 수 있는 것에 관점을 둬.
- 위와 같은 목적 달성을 위하여 CIC Skillset 기술 그룹은 폭넓은 상담과 심의 절차를 거쳐 기존 프로젝트와 좋은 관행의 모집, 규모 확대와 협력을 통하여 시장 실패를

해결하고 분야 성장을 촉진시키는 제안을 구성.

■ 본 보고서의 구성

- 우선 다음 장(제 2장) 에 전략적으로 공동 접근만으로 해결이 가능한 cross-sector (상호 분야) 과제에서 비롯된 제안을 5개의 사항으로 나누어 설명함.
 1. 지속적인 직업 개발과 미래의 비즈니스 리더의 양성
 2. 차세대 창조산업 재능/인재에게 영감을 주고 알맞은 기술과 정보 제공
 3. 여러 배경을 가진 인재가 창조산업으로 진입할 수 있는 경로의 증대와 강화
 4. 시장으로의 정보제공 : 지식 간격을 좁히고 모두에게 확실한 데이터와 정보, 자료를 제공하는 일
 5. 관료주의적 부담을 줄이고 투자를 집중시키며 역할을 분명히 함
- 5개 의 권장 사항 모두 다 긴급/절저하게 고려되어야 함. 특히 앞으로 2년 동안이 필수적 시기임 : 영국의 창조산업은 오래간 자부심의 원천이었지만, 그만큼 자축과 발전을 쇼케이스 하는 분위기에 젖어 막상 경쟁력 향상이나 체계적인 투자에 게을리 했음.
- 결과적으로 경쟁 우위가 다른 여러 나라에 밀릴 수 있음. 예를 들어 중국 (산업 디자인)이나 인도(컴퓨터 과학), 또는 캐나다(비디오 게임) 같은 나라들이 영국의 순위 위치를 위협함.
- 막상 영국 경제가 창조산업의 번창이 긴급하게 필요할 이 시기에 영국의 글로벌 위치를 잃지 않기 위해서 공동 액션이 절실함.
- 해당 파트너인 고용주, 전문가, 업계 단체, 교육 기관, 노동조합, 연수 제공자, 공공 기관 모두가 다 힘을 모아 전략적인 방향으로 기술/재능 개발의 분야에 투자와 소유를 목표로 삼아야 함.
- 창작 공예, 공연 예술서부터 광고 산업과 비디오게임 산업까지 각각 필요한 기술이 다른 광범위한 창조산업 분야에도 공통된 테마가 있기 때문에 이를 제 3장에서 “성장의 자물쇠를 풀 수 있는 8개의 과제” 제목 아래 정리함.
 1. 산업 기술 투자 소유권
 2. 리더십과 경영 기술
 3. 창조적 세대의 구축
 4. 성장을 위한 인재 지원
 5. Fusion: 절대적으로 필요한 새로운 기술
 6. 고품질 상품 제공을 위한 시장 구축

7. 필요한 정보지식의 생산 및 공유
8. 융통성 향상과 관료주의 감소, 투자의 집결과 역할의 명확화.

2. 『창조산업 잠재력의 극대화를 위한 정책 권장 사항』

본 보고서에 나열된 대다수의 권장 사항이 신속히 실천될 수 있음. 나머지는 산업과 정부가 분야에 영구적인 변화를 도모하기 위해 지속적으로 실행해야 함. 여기서 강조해야 할 점은 굳이 모두 새로운 이니셔티브를 만들어야 하는 것이 아니라 현존하는 기관이나 프로젝트 중 성공적으로 기술에 관한 과제 풀이를 맡고 있는 부분들을 엮고 그들의 프로필을 부상시켜 창조산업이 영국 경제와 일자리 창출 성장을 하는 데 있어서 최대한 도움을 줄 수 있는 권장을 하는 것에 있음.

■ 제 1 조항: 지속적인 직업 개발과 미래의 비즈니스 리더의 양성

○ 분야 기술 위원회와 창조산업이 함께 직업 교육 네트워크를 구성하여 고용주와 개인이 이용할 수 있도록 함.

- 특히 온라인 플랫폼을 구성하여 사람들과 기업과 제공자들 모두를 연결시켜 투자 활용, 관행 공유 그리고 액세스 촉진을 도모함. 공통된 이슈의 표현, 인력 시장 정보 하이라이트, 네트워크와 파트너 산업 기관에서부터 전문 지식을 종합 시킬 수 있는 공간 구성.
- ‘course fishing (과목 코스 낚시)’ 이라는 작은 기업들이 서로 연수 과정을 나눌 수 있는 제도를 구성하고 ‘skill swaps (기술 맞바꿈)’ 시장에서 개인이나 기업이 경험을 교환하며 네트워크 할 수 있게 함.
- 점점 더 기술의 발달에 따라 산업 내 각 분야의 경계가 흐려짐과 전문가들이 전문지식과 기술을 다른 분야에서 얻어야 할 필요가 증가하면서 위와 같은 제도가 절실해 짐.
- 전문용어(jargon)을 번역하고 걸러내어 각 회사가 인재 교육과 발달에 있어 어떤 자원이 제공되는지 알게 하고, 특히 apprenticeship 과 인턴십을 통한 기회를 알려 줌.
- 이러한 네트워크는 개인과 기업의 연수와 CPD(Continuing Professional Development)를 인정하여 배움과 좋은 리더십의 문화를 일찍 내장시킴. 이의 실현을 위해서 공동투자가 필요함.

- **분야 기술 위원회와 정부가 함께 “성장을 위한 비즈니스 코칭(coaching)” 프로그램을 조성함**
 - 창조산업의 효과적인 서비스의 존재를 위하여 이러한 프로그램을 조성함.
 - 이는 일반 기존의 리더쉽과 매니지먼트 중개 서비스는 창조산업이 유일하게 중요시하는 전문지식과 경험의 확보에 대해 충분한 조언을 하기 부족하다는 점을 인정한 것이나 마찬가지임. 음악 산업과 같이 “Music Leaders 네트워크” 나 “리더쉽 개발 네트워크” 등의 더 집중된 프로그램이 성공적인 모델의 예임.

- **연결된 리더십 프로그램을 설립, 비즈니스 리더의 차세대 건설**
 - 창조 산업 종사자 중 비즈니스 재능을 지닌 소수의 개인을 식별/모집하여 최고의 전문인과 동배들에게 고도의 가르침을 제공함.
 - 특히 어떻게 창조적 재능의 융합과 테크놀로지의 노하우를 최대한 이용하고 이것이 어떠한 경영적, 또한 비즈니스 구조적 문제를 초래하는 지에 초점을 둔 프로그램을 개발함.
 - 문화 산업 분야의 “Clare 리더쉽 프로그램” 처럼 곧 프로그램을 거쳐간 인물들이 미래의 창조 경제의 리더와 챔피언이 될 것을 전망. 해당되는 “Knowledge Transfer Network (지식 전수 네트워크)” 와 “Technology Strategy Board (기술 전략 위원회)”, 또 NESTA 의 “Creative Business Mentoring Network (창조 기업 멘토링 네트워크)” 과 합작하여 혁신, 디지털 플랫폼과 지적재산으로의 투자에 더함.

- **산업이 “virtual board” (가상 위원회) 의 조성을 부추김**
 - 영국의 다른 시민, 사회 활동과 발맞추어 가상 위원회를 조성. 신생기업과 작은 규모의 창조 산업 회사들은 주로 회사의 성장을 통하여 경영과 비즈니스 기술을 배워감.
 - 가상위원회에게 법적 지위는 전혀 부여하지 않을 것이나 창조산업 내외의 경험이 풍부한 전문가들 (특히 비즈니스 전문가, 즉 금융, 법, 마케팅, 테크놀로지 분야 등)로 구성된 패널을 통하여 이들이 발달 중 중대한 위치에 놓여 있는 중소 기업에게 자발적으로 조언과 자문을 제공할 수 있도록 함.
 - 이로 창조적 사업 경영자들이 위원들로 부터 구체적인 지도를 받을 수 있음.

- **어떻게 성장을 도모할 것인가**
 - 우선 IP 와 저작권 보호와 활용에 관한 전문적 조언을 얻을 수 있게 됨. 최고의 thinker들로 이루어진 네트워크를 구성하여 비즈니스 이슈를 해결하

고 능력을 높임, 새로운 비즈니스 모델 탐구, 이익 증가, 직업 창출과 성장 구축 등을 도모함.

- **Connected Leadership** 참가자들이 산업 미래의 리더와 창조경제의 챔피언이 되게끔 전문/공유 지식의 네트워크 구성
- **Virtual Board** 를 통해 **peer-to-peer** 네트워크를 확산시킴. 창조적 협동, 혁신, 아이디어와 비즈니스 모델 등의 상호교류가 이루어져 새로운 시장과 수익의 개척.
- 상의 하달식의 '**Culture of learning (배움의 문화)**' 가 자리 잡게 고용주와 개인의 기술에의 투자를 향상시킴. 능력 있는 고위 인력을 배출하여 변화에 적응하고 기회를 찾으며 새로운 비즈니스 모델을 창출함.

■ 제 2 조항: 차세대 창조산업 재능/인재에게 영감을 주고 알맞은 기술과 정보 제공

○ ICT (Information Communication Technology) 교과에 컴퓨터 프로그래밍과 을 포함시키고 그 밖의 창조 과목이 제대로 수업에 반영될 수 있게 해야 함

- National Curriculum (영국 국가 정 교육 과정) 과 English Baccalaureate (바칼로리에트, 영국 고등 교육 과정 중 하나) 에 컴퓨터 과학, 미술, 디자인, 또는 창조 과목(음악, 영화, 미디어, 사진 등)이 필수과목으로 들어가야 함.
- 특히 실용적인 창조 과목을 기존의 학구적인 과목에서 식별하는 기회를 마련, 해당 분야 기술 위원회와 창조산업이 함께 산업 내 인재 고용 시 우대할 수 있는 전문직 자격증 등의 정보를 산업에 입문하고 싶은 학생에게 가르쳐 줄 수 있게 함.
- Department for Education (DfE) 영국 교육부 공인한 리스트에 이미 포함되어 있는 자격증과 비교하고, DfE 부서 내 전용 담당자를 두어 산업의 의견과 조사 결과 가 반영될 수 있게 함.
- English Baccalaureate (A, A/S 레벨, GCSE' s)과 교육부 공인 리스트에 포함되어 있는 전문직 자격증을 정부의 학교 능력 평가에 포함시킴.
- 산업 고용주가 가장 중요시 여기는 실용과목과 학구적 과목 목록을 통일된 창조 산업 직업 온라인 자료에 제공.

○ Fusion(융합) 의 원리를 교육과 기술에 내장시킴

- 창조산업과 협력하는 교육 기관은 미술, 디자인, 테크놀로지와 비즈니스 모두를 결합하여 창조 산업 자체가 이러한 학문의 결합에 의해 변형되고 있다는 것을 반영해야 함. 비즈니스 스쿨과의 파트너십을 통해 비즈니스 리더십의 이론과 실행을 창조적 맥락으로 적용 할 수 있는 지 탐색해야 함.

○ 창조 산업 커리어 관련 자료를 한 곳에 모아 구축

- 기업들 스스로 제작된 온라인 자료를 권위 있는 직업 정보 및 풍부한 미디어 콘텐츠를 이미 제공되는 정보(이중에는 Creative and Cultural Skills 가 관리하는 Creative Choices 서비스가 포함됨)와 연결하여 제공함.
- 학교, 학부모, 젊은이와 산업의 미래 종사자들에게 분야 내에 어떠한 직종이 있는지 소개하며 또한 분야로의 경로 (예, apprenticeship 이나 고등, 대학 교육 등)를 가르쳐 줌.
- 온라인 멘토링 서비스를 통하여 이들이 정보에 근거한 좋은 선택을 할 수 있도록 또한 경력 개발을 위하여 확보해야 될 기술을 가르쳐 줌.
- 모든 연령 인재 채용 서비스와 협력하여 제공되며, 멘토링 프로그램, 산업 특정 이벤트와 분야 기관이 개최하는 직업 박람회 등을 통하여 보완함.
- 온라인 자료 서비스는 정부의 입장에서 창조산업이 영국에서 가장 성공적인 분야 중 하나라는 것을 명백하게 인정했음을 드러내는 구실을 함.

○ 고등 교육과 창조 산업 간 밀접한 관계 구축

- 고용주와 고등교육간의 파트너십은 창조 산업 내 혁신을 더 강하게 지원하는 동맹 설립과 신기술과 창조적 활동을 융합시키는 역할을 할 수 있음.
- 과목의 공인은 교육의 질 향상, 학제간화, 그리고 업계 관련성 등을 뜻함.
- 특정 교육기관이 높은 교육의 질 뿐 아니라 CPD 프로그램을 제공하는 분야와의 관계, 학계와 비즈니스 사이의 공동 연구나 프로젝트 개발 등으로 인정받아야 함.
- 이러한 ‘centres of excellence (우수지정 기관)’ 들은 cross-sector (즉 Skillset 미디어 아카데미), 전문 conservatoire, 또는 분야에 기반을 둔 아카데미 (컴퓨터 게임이나 시각효과 등) 을 포함함.
- 이러한 파트너십을 촉진시킬 열쇠는 업계 전문가를 고등 교육 기관에 배치시켜 창의과목과 이공계의 링크를 강화시키고, 혁신을 유도하는 것에 있음.

○ 어떻게 성장을 도모할 것인가

- 비디오 게임이나 post production 과 같이 경제적으로 상당히 중요한 창조적 분야는 명확한 ‘재능 파이프라인’ 과 같이 필수 교육에 바탕을 두어 유년기부터 관심이 있는 어린이들의 지능과 기술 개발을 장려 할 수 있어야 함.
- 어린이와 젊은이들이 창조적 산업과 연관된 과목을 경험하고 공부할 수 있게 부추김으로 지속적인 관심과 열정을 북돋고 이들이 비즈니스 환경에 배운 기술을 적용 시키게 함.
- 창조적 발명과 테크놀로지의 혁신과의 융합이 영국 창조적과 디지털 산업에 있어서 영국만의 독특한 경쟁력을 선사함, 특히 신흥 경제국과 디지털 미

디어 산업과 비교되는 점임.

- 창조 산업의 직업 정보를 하나의 인증된 온라인 목적지로 종합하여 고용주가 인력과 인재의 pool을 넓히고, 가장 재능 있고 의지가 강한 개인을 산업으로 이끌게 함.
- 온라인 자료에 산업 인증 과목 코스와 자격증을 사인포스트 시켜 재능 있는 인재들이 산업 입문 시 가장 적절한 경로로 갈 수 있게 안내.
- ‘Centres of excellence’ 와 같이 국제적인 명성을 가진 교육기관들이 전문지식, 연구와 혁신적 답안을 사업의 맥락으로 제안하여 새로운 상품, 서비스와 시장을 개발시킴.

■ 제 3 조항 : 여러 배경의 인재가 창조산업으로 진입할 수 있는 경로의 증대와 강화

○ 창조산업과 Apprentice (견습생) 서비스가 함께 홍보 캠페인을 통해 Apprentice 제도의 프로필을 높임

- Apprentice 제도가 대학에서 공부할 수 없는 사람이나, 또한 남자아이에 한한 전통적인 사고방식에서 벗어나게 해야 함. 젊은이, 학부모와 학교를 대상으로 캠페인을 실시하고 National Apprenticeship Service(국립 견습생 서비스)가 타겟 마케팅을 위한 자원을 할당하여 분야 Apprenticeship을 복돋게 해야 함.
- 학교들이 학생들의 대학 입학 뿐 아니라 Apprenticeship 자리 성취 여부에 있어서도 인정받을 수 있게 함.
- 주로 ‘bootcamp’ 스타일의 사전 프로그램을 거쳐 자신감을 얻은 젊은이들이 고용주 입장에서 선호하게 됨.
- 이미 성공적인 Apprenticeship 프로그램을 개최한 고용주들을 축하하고 특히 이들의 이득을 알림으로 산업 내의 프로그램 인지도를 높여야 함.
- 엔트리 레벨 뿐 아니라 Apprenticeship 이 더 높은 레벨 (예 주로 많은 분야가 NVQ National Vocational Qualification Level 5 이상을 요구함) 또한 ‘master (장인) apprenticeship’ 등으로 대학원 레벨과 그 이상의 전문화와 교육도 강조함.

○ 창조 미디어와 패션과 섬유산업 내 Apprentice 제도 구입

- 특히 기업의 규모가 작은 분야에서 SME 들이 Apprenticeship 을 잘 활용하게 하기 위해서는 기업의 필요에 따른 집합에 관한 범위를 넓혀 견습생을 한꺼번에 관리하기가 수월하게 해 줘야 함. 이미 존재하는 기존의 모델은 여러 분야에 적용된 GTA (Group Training Associations), 또한 문화 분야의 ATA

(Apprentice Training Agency), 그리고 소프트웨어 공급 체인 내 Microsoft Partner Apprenticeship 등이 공동으로 Apprenticeship 를 제공하고 있음. 이제는 창조미디어와 패션, 섬유 산업에 적합한 GTA 나 ATA 가 개발되어야 함.

○ 산업 인턴 제도 질의 향상

- 무보수의 인턴이 오랜 시간동안 일하는 착취주의 적인 관습에 바탕을 둔 창조 산업의 지속 가능성은 희박함. 이미 인턴 작업 환경 조건에 관한 법이 충분히존재하지만 강화된 규제 시행과 정의의 인식, 또 고용주 책임이 필요함.
- 이 문제에 관해 산업 내 훨씬 더 능동적인 접근이 이미 시작되었으며 고용주가 단순히 규제 준수에서 그치지 않고 노동 조합, 고용인 대표 단체 및 정부와 손을 잡고 공정한 관행을 이끌어야 함.
- 어려움의 일부는 실무 경험, 인턴십, 자원 봉사자 활동 등에 있어 National Minimum Wage (최저임금) 과 같은 법적 요구 사항의 이해에 있음. 주로 고용주나 교육 기관이 이에 관한 올바른 유도를 인식하지 못하고 있음.
- 정부로 부터 더 명확한 NMW 규정이 필요함, 이미 무역 협회, 노동 조합, Skillset, Creative and Cultural Skills 와 영국 Arts Council (예술 위원회) 등이 시작한 바탕에 법적 책임과 모범 사례에 관한 지침을 더함.
- 어느 정도 선명도가 이루어졌을 때 좋은 관행 캠페인과 홍보를 시작함. 부분적으로 온라인 ‘clearing’ 서비스를 통하여 이를 수 있는데 이는 개인적인 관계에 의존하기 보다는 기업들이 인턴십 기회를 업로드하여 공정한 채용을 장려함.
- 정부의 ‘Business Compact on Social Mobility’ 에 따라 무보수의 인턴십 관행이 이미 경제 여러 분야에 해당되며, 비즈니스적 도덕적 차원에서 이 관행을 바꾸려면 지원과 격려가 필요함.
- 이미 채용 관행, 직업 환경, 인턴과 apprentice 관리에 있어서 좋은 기록을 가지고 있는 기업을 주목하고 앞으로도 ‘clearing service’ 를 통해 기업들이 공정한 인턴 고용을 계속할 것임을 공약할 수 있도록 함.

○ 어떻게 성장을 도모할 것인가

- Apprenticeship 은 미래의 창조적 프로듀서, 공예와 기술의 전문가, 경영인과 기업가들이 가장 첫 발을 딛는 것을 도와줌. 그리하여 산업의 지속적 성장과 공평한 기회, 경쟁력 등을 도모하는 중요한 기구임.
- 기업은 Apprenticeship 을 통해 기업 내의 기술의 용량을 높이고 인력 계획의 중요한 도구로서 장래의 직원들을 식별해 내고 양성하는 일을 함.
- Apprenticeship 과 제대로 보수가 있는 인턴십은 인구 특정 그룹의 산업의 과소 참여, 실업을 막고, 또 인력의 다양성을 장려함. 청년 실업률을 줄이고 실업자 청년들이 직접 경제적 활동에 기여할 수 있게 해 ‘잃어버린 세대’

에 관한 우려를 완화시킴.

- 특히 인턴십 홍보, 채용, 보수 등을 개선해 가장 생산적인 재능이 배경과 상관없이 산업에 기여할 수 있게 함.

■ 제 4 조항: 시장에게 정보 제공 : 지식 간격을 좁히고 모두에게 확실한 데이터와 정보, 자료를 제공하는 일

○ Skillset Tick 모델을 분야 전반으로 확산

- Skillset Tick (tick : 우리나라에선 체크라고 불림. 영국에선 답안이 맞을 때 사용) 마크 제도가 이미 업계의 인증을 받아 고등교육과 대학교육 **창조 미디어** 과목에서 사용되고 있음. 어느 과목이 과연 고용주가 선호하는 지, 또 산업의 의견을 반영하여 예비 학생의 과목 선택을 도와줌. Skillset Tick 는 2012년 9월 부터 적용되는 학생을 위한 정보 세트에 포함되고, 또 STEM 산업의 과목에게도 이 모델을 적용함.
- 이제는 산업이 Sector Skills Council 과 협력하여 창조산업에 전반적으로 사용될 수 있도록 해야 함.
- 또 대학 뿐 아니라, Apprenticeship 을 제공하는 연수 기관에게도 모델을 적용하도록 해야 됨.

○ 협동 제작과 자료 액세스

- 어느 한 집단이나 공동체 하나가 서로 다른 skills 나 고용 연구기관들 사이에서 리더쉽과 조정을 제공할 수 있어야 함, 특히 정부 통계 기관이나 산업에 관한 자료 수집과 같은 일을 맡아 중복을 줄일 수 있음.
- 공통된 지식 격차의 식별, 증거 기반의 질을 향상 시킬 뿐 아니라 인재 시장이 곧바로 정책 안건이나 서비스 제공을 이용 할 수 있게 함. 예를 들어 졸업생의 향로 데이터 집계가 예비 학생이 과목 선택에 있어서 중요한 증거 바탕으로 됨.

○ 공식 자료 출처 개선

- 영국 국민 계정 체제가 현대 지식 경제에 더 적합하게 맞추어야 함.
- 정식 산업 정의와 분류가 폭넓은 창조 활동과 빠르게 바뀌는 기술 요구를 감안하여 더 명확해져야 함.
- 외국 기술과 인재의 투자에 관한 정보가 이에 포함되어 영국이 다른 나라에 비교/벤치마크 할 수 있어야 함.
- 마지막으로 정부 통계 기관이 더 많은 분야 특정 지식을 지님이 도움 되겠음. 이는 기존 인력에서 벗어난 인재 채용 (파견근무, 학계 파트너 등) 등

으로 달성 할 수 있음.

○ 어떻게 성장을 도모할 것인가

- 시장이 제대로 작동하고 생산율이 최대화되기 위해서는 좋은 정보가 모두에게 전달될 수 있게 해야 함.
- 명확히 식별된 직업 진로는 여러 배경을 가진 재능소유자들이 취업에 성공할 수 있게 투명성 있는 로드맵을 제공함.
- 인증과 kite-mark(영국 산업 규격 합격 표시) 를 받은 과목 코스를 통해 고용주들이 자원을 산업에게로 부터 인정받은 프로그램으로 투자할 수 있으며, 교육기관들은 산업과 함께 교력, 과목 코스의 질을 향상시키는 동기를 부여받음.
- 다른 나라의 기술과 재능 투자에 관한 데이터나 정보가 영국 산업이 자신을 벤치마킹 하는 데 특히 유용할 것임.

■ 제 5 조항 : 관료주의적 부담을 줄이고 투자를 집중시키며 역할의 명확화

○ 규제조치의 향상과 완화

- 이미 영국의 성장 전망에 매우 중요한 위치를 차지한 분야로서 영국 및 유럽 연합에서 비롯된 규제 변화의 제안 시 그 여부가 창조산업에 미칠 수 있는 영향이 고려되어야 함.
- 이런 문제에 관해 관련 정부 부서들 - 예: BIS (The Department for Business, Innovation and Skills), DCMS (Department of Culture Media and Sport), DfE (Department for Education) - 이 Sector Skills Councils, 조합, 고용주, 무역 협회 등의 응답을 모색하여 의견을 반영해야 하며, 특히 산업과 충분히 협의를 할 수 있는 시간이 주어지도록 해야 함.

○ freelance 연수의 규제 체제 향상

- ‘Red Tape Challenge’ 의 일환으로 현재 규제가 프리랜서도 지원과 교육을 받을 수 있도록 완화되어야 하며 고용주 역시 프리랜서 인력에게 연수를 제공 할 수 있도록 장려해야 함.
- 현재 HMRC (HM Revenue and Customs, 국세청) 는 고용인 연수 제도 여부를 통해 어느 한 개인이 프리랜서인지 고용인인지의 여부를 가리고 있음.
- 이는 대다수가 프리랜서로 구성된 창조산업의 노동력의 산업 연수 기회를 저지하고 또 세금 부과 가능성을 더하게 됨.
- 이를 최소화하기 위해 HMRC 는 더 실용적인 견해를 가지고 분야 내의

직업 관행을 판단하여 단지 직업 연수를 계약직에 제공함으로 이들이 진정한 프리랜서 에서 벗어나지 않는다는 것을 감안해야 함.

○ 투자와 지원 체제 명확화와 투명성 부여

- 정부와 산업 주도 기관들은 교력하여 분야를 뒷받침하는 데 있어 각자의 역할이 무엇인지 명확화 해야 함.
- 기술과 인재를 위한 투자가 효율적으로 이루어지는 것을 보장하고 그 과정에 어서 중복 혼동을 막을 수 있음.
- Sector Skills Council(SSC) 의 역할을 명확하게 전달하고 창조산업에 중점을 둔 Local Employer Partnerships(LEPs)과 SSC 가 서로 협력하여 분야에 떠오르는 과제를 해결해 나갈 수 있어야 함.
- 분야의 중요함을 고려하여, 영국 교육부가 창조산업 전임 관계자를 고용하는 것도 고려해야 함.

○ 어떻게 성장을 도모할 것인가

- 아주 빠르게 진화되고 있는 분야에 맞추어 그 기술 연수 제공과 지원도 빠르게 바뀔 수 있으려면 관료제 제한이 최소화되어야 함.
- 테크놀로지가 주도하는 혁신적인 성장 분야의 인력, 특히 그중 프리랜스 부문이 기술 보충에 힘을 쓸 수 있도록 지원해야 함.
- Skills 와 비즈니스의 정부 지원이 효율적이고 목표가 뚜렷하며 효과적이어야 함. 적절한 분야 기관이 투자 결정과 정책 책정에 있어서 정보와 조언을 제공할 때 영국 경제적 결과를 최대화 할 수 있을 것임.

■ 자원 및 권장 실천 구현

위와 같은 권장 사항들이 창조 산업 위원회의 승인을 받게 될 시 효과적이며 능률이 있는 구현 계획이 필요함. 대다수의 경우, 이미 자세한 작업이 완성되어 산업 파트너들이 계획 실현의 준비가 완료되어 있는 반면, 그 나머지의 경우 아직 더 계획을 세워야 하는 단계임. 자원 관련에 있어서는 산업은 전문 지식, 에너지와 투자 모두 다 할애 할 수 있는 강한 위치에 있고, Sector Skill Council 분야 기술 위원회는 어느 정도 이미 존재하는 자료를 이용 할 수 있는 상황임. 그러나 더 많은 공동 투자가 필요하기 때문에 창조산업 위원회 skillset 가 적절한 자금 지원 - 특히 성장 혁신 자금 (Growth Innovation Fund)과 오너/고용자 자금 (Employer Owner Fund) 에의 신청을 주관하여 분야의 지속적인 성장을 위한 주 권장 사항을 실현할 수 있게 노력할 것임.

3. 『 창조 산업의 전반적 성장을 위한 8가지 과제 』

영국 정부는 지난 3년간 겪었던 경제적 격변을 극복하기 위해 성장을 증대하고 경제를 재 균형화 하는 것에 목적을 둬. 재무부 장관의 2011 예산 발표와 동시에 발간된 ‘Plans for Growth (성장 계획)’ 영국 재무부의 보고서에 따르면 디지털과 창조산업(D&CI, Digital and Creative Industries) 이 성장에 필수적인 구실을 할 수 있다고 함.

계획 보고서에 의하면 이 산업 분야의 혜택이 전국적으로 창조적 클러스터를 통해 분포되어 있음. (예: “Brighton 의 영화, 사진, 제작업에서 부터 Dundee 의 비디오 게임, 특수효과 까지”)

DCMS (Department for Culture, Media and Sport, 문화미디어체육부)가 2011년에 발표한 ‘Creative Industries Economic Estimates (2011)’ 역시 이를 뒷받침 해 주고 있음.

창조산업이 무려 1,500만 개의 일자리를 창출했다고 보고했음. 36billion 파운드 가치의 GVA(Gross Value Added, 총 가치 추가)을 생산하여 영국 경제 전체의 2.89 퍼센트에 도달했으며, 영국 수출 이익의 10.6 퍼센트를 차지하고 있음. 기술과 인재 양성이 창조산업의 경쟁력을 유지하는 데 가장 크게 필요한 조건이거니와, 영국 노동 시장은 현재 높은 실업율과 기술 인력의 부족함의 불일치를 겪고 있음. 이러한 현상이 재능인재를 끌어들이고 양성하는 것이 특히 중요한 창조산업의 성장을 방해하고 있음.

현재 창조 산업은 13개의 관련분야로 나누어 분류되고 있는데 공예, 공연예술, 광고, 비디오 게임 등등의 다양하고 각각 다른 가치사슬, 비즈니스 모델과 기술 요구 사항 산업 전체에 해당되는 전반적인 테마를 8개의 ‘과제’ 로 분류할 수 있음.

이미 나열된 권장 사항 모두가 이 8개의 과제에서 비롯되었다고 볼 수 있음. 이번 장에는 과제를 주제대로 정리하고 장애 점과 이미 알려진 어려운 점 등을 알아봄. 특히 성공적인 사례를 ‘case study’ 란에 소개함으로 해결 대책의 아이디어를 제시함.

■ 1. 산업 기술 투자 소유권

○ 비전

- 영국의 창조산업의 경쟁력 선두 우익은 산업 자체가 기술과 재능 인력의 양성에 있어서 우선권을 잡아야만 지킬 수 있을 것임. 경영주와 개인이 자원, 시간 및 전략적인 계획을 책임지고 이행하는 것이 필요함. 또한 지방 기업과 학교 사이, 대학 연구 기관과 나아가서는 정부와도 고단계의 전략적인

컨설팅을 통해 법안과 규제, 투자가 다 긍정적이고 효과 있게 산업에 영향을 주도
 록 해야 함.

- 이미 어느 선까지는 이와 같은 관행이 이루어지고 있어서, 앞으로 분야의
 성장은 공동 투자, 관계 구축, 지원의 대규모화 등으로 이익을 최대화 시키
 는 것에 중점을 둬. 창조 산업 기업들이 특히 전문적 지식을 소유하고 있는
 디지털 미디어와 테크놀로지가 이의 예로, 연수 제공, 정보, 조언과 자원의
 전달 등이 광범위하고 혁신적인 경로를 통해 진행되고 있음.

○ 문제 해결의 장애점과 알려진 어려움

- 현재 창조분야는 조정과 정보에 있어서 시장의 실패를 겪고 있음.
- 거의 모든 창조 분야들이 몇 개의 큰 기업과 대다수의 중소기업이나 마이
 크로 기업(고용인 수가 10명 이하), 또한 상업적 이윤을 추구하지 않는
 ‘lifestyle 비즈니스’, 프리랜서와 개인 에이전트와 개인 기업가로 이루어
 져 있음.
- 특히 기술, 고용인 직업 경력 과도, 재능 개발 등에 있어서 작은 회사들은
 이에 따른 회사 정책을 이행할 수 있는 규모와 안정도에 다다르지 못해 큰
 어려움을 겪고 있음.
- 무역협회와 전문기관이 기술과 기타 해당 사항에 관해 이미 좋은 업적을
 거두고 있지만 그 범위가 너무 넓고 다양하여 이를 일관적인 실천으로 옮기
 는 노력이 힘들음. 여러 분야를 거쳐 균일하지 못한 수준의 기술 양성이 결
 국은 투자의 불균일성과 단기화로 이어짐.

사례: IPA Diagonal Thinking

IPA(Institute of Practitioners of Advertising) 과 Creative & Cultural Skills 의 공동 연구에
 바탕을 둔 온라인 자기 평가를 개발했음. 광고 산업 중 가장 성공적인 인재가 흔히 선형적과 측면
 적 두 가지의 사고를 가진 것을 이용하여 이들이 ‘대각선적인’ 사고주의로 창조적인 작업을 상업
 적 맥락 속에서 이행할 수 있음. 이 온라인 평가를 통해 더 다양한 배경의 인재가 (사회적이나 교
 육적 배경과 무관) 광고업계에 입문 할 수 있게 장려함.

사례: Creative Choices

Creative & Cultural Skills 가 운영하는 직업 캐리어 정보 웹사이트인 Creative Choices 는 정
 보와 사례, 도구, 기회 및 구직 광고 등을 게시하여 창조산업 입문에 관심이 있는 인재를 지원함.
 또한 각각 다른 분야의 웹사이트를 링크시키고 산업 전문가들의 콘텐츠를 포함함. 현재는 한 기관
 이 운영하고 있지만 디자인 당시 UK Music 등의 여러 분야의 기관들의 자문을 구했음. 현재 매
 달 4 만 여 명이 넘는 방문자 수를 기록.

2. 리더십과 경영 기술

○ 비전

- 창조산업의 일자리 대다수가 소수 급성장의 기업을 통해 창출될 것임. 창조기업인들의 차세대 구축을 촉진시키고 그들이 ‘hard’ 와 ‘soft’ 한 리더십 기술, 경영 능력 과 전략적 식견을 가질 수 있도록 해야 함.
- 특히 경영에 관한 문제점은 모든 산업 분야에 존재하지만, 특히 리스크 관리, 지적재산권 보호와 사용에 관련된 조항, 디지털 유통 플랫폼에 관한 지식, 분열적인 테크놀로지 및 새로운 비즈니스 모델의 지식 등은 창조적 산업에 상당히 큰 부분을 차지하고 있음.
- 계승 프로그램과 과학, 테크놀로지, 창조 분야 등을 가로지른 peer 네트워크 등을 통하여 비즈니스 인재가 번성하게 해야 함.

○ 문제 해결의 장애점과 알려진 어려움

- 연구 자료¹⁾에 따르면 영국 기업의 창업 비율은 비교적 높는데 비해 기업의 성장률에서 많이 뒤쳐지는 면임. 특히 지난 10년간 지방 차원의 무수한 정부가 주도한 이니셔티브가 이를 뒤받치고 있음.
- 특정의 MBA 프로그램을 제외하고는 대학에서 리더십을 가르치는 예는 거의 보기 힘들. 그러나 많은 연구가 비즈니스 기술의 가장 약한 점이 높은 레벨 비즈니스 기술에 있다는 결과를 알려줌. CBI 의 연구는 ‘사업적인 노하우의 부족함이 심각한 skill 난을 부름’²⁾ 이라고 했으며 또 NESTA 의 최근 보고서³⁾에 따르면 ‘급성장 기업 중 41 퍼센트가 경영 능력이 성공을 막는 가장 큰 장애점이라고 판단한데 비해 나머지 기업의 27 퍼센트만이 이와 동의함.’
- 산업 수출에 있어서도 비즈니스 개발, 전략적 시장 정보와 라이선싱 협상과 판매 계약 협상 등의 기술이 필요함. 영국 전반적으로 이러한 사업적 기술이 부족한 것은 아니지만 창조산업 기업들에게 사업 관련 기술이 상업적 이득을 초래할 수 있다는 점을 인식시켜야 함.
- 이와 관련된 점 중 투자에 관한 문제가 있는데 창조산업 창업자들이 기업의 성장을 위해 필요한 재정을 확보하는 것에 있어서 상당한 어려움을 겪고 있음. 산업 특성상의 어려움도 물론 존재하지만 비즈니스 기술, 특히 성장의 여부 입증에 있어서 재정 계획, 조직 관리, 매출 모델, 기업의 척도 증가 등

1) Work Foundation (2011) 발간한 *A Plan for Growth in the Knowledge Economy* (지식 경제의 성장 계획) 보고서

2) CBI (Confederation of British Industry) 가 발표한 ‘*Skills for the Creative Industries: Investing in the Talents of Our People*’ (창조산업에 필요한 기술: 국민 재능으로의 투자)

3) The Work Foundation/Nesta 공동 작성 2011 ‘*Free to Grow? Assessing the obstacles faced by actual and potential high growth firms*’

이 기업이 지녀야 할 필수적 요소인데 산업 내에 이를 담당할 매니저가 부족한 현실임.

사례: Clore 리더십 프로그램

창조산업과 문화산업 기업의 고위 임원들에게 과목 별 (재정, 리스크, 경영 구조, 커뮤니케이션 등)의 단기 연수를 제공. 또한 소수의 문화 경영 리더에게 fellowship 프로그램을 통하여 집중적인 연수도 할 수 있게 함.

연수 제공 뿐 아니라 이를 거쳐 간 리더들이 네트워크 조성을 통해 서로 교류하게 하며 2004년 이래 200명 이상이 이 프로그램에 참여하여 각 부문의 리더들이 되었음.

사례: NESTA의 창조기업 멘토링 네트워크

NESTA와 그의 파트너 기관들은 멘토링을 통해 이미 설립된 창조 기업들이 사업 규모를 확장하는 것을 도와줌. 이사 디렉터가 없거나 '필수적인 동료'가 없는 기업들이 멘토링 네트워크를 통해 큰 지원을 받고 있음.

3. 창조적 세대의 구축

○ 비전

- 영국의 창조산업을 이끌 차세대의 바탕을 짓는 곳은 영국의 학교들임. 기술을 배우는 장소 뿐 만이 아니라 희망, 창조력, 열심 등의 경력 내내 지속적으로 지닐 가치를 얻는 장소여야 함.
- 유년기부터 실용적인 기술을 집중, 심취 적으로 습득하는 것이 중요함. 그것이 공예미술이나 컴퓨터 프로그래밍, 미술이나 음악이 되었든지 간에 어린이와 젊은이에게 과목에 대해 호기심과 열정을 심어주어야 함.
- 어릴 때 받은 교육의 영향이 나중에는 더 수준 높고 깊은 가르침으로 이어질 수 있게 해야 하는데 이 때 중요한 점은 실기와 창조적 제품을 만들어 내는 것에 초점을 두어야 함
- 이를 위해서 학교와 창조 산업 기업들 간에 박물관과 문화 기관 사이 같은 밀접한 교력이 필요함.

○ 문제 해결의 장애점과 알려진 어려움

- 최근 많은 관심을 받은 여러 연구 조사가 창조산업 교육의 중요성을 알려주고 있음. Darren Henley의 Review of Cultural Education (창조교육 논평), NESTA의 Next Gen (비디오게임과 시각 효과 산업을 위한 교육 지침) 보고서, Design Commission의 Restarting Britain - 경제 성장을 위한 디자인 교육 연구 보고서, 그리고 영화정책 검토서안 등에서 분야 교육의 질에 관한 우려를 나타냄.
- 현재 교육 과정이 전반적으로 쉽게 가르치고 평가할 수 있는 것에 비중을 두다 보니 어린이들에게 기술과 깊은 정서적 연결고리를 주지 못하고 있다

는 평임. 컴퓨터 과학과 같은 창조산업과 관련이 깊은 과목은 다른 기존의 과목이 주는 기초적인 분석력과 사리, 이론적 능력을 제공하지 못한다고 인식되어 있음.

- 동시에 실용적인 기술에의 강조가 전부 사라져 학교가 폭 좁은 평가와 규제에 시달리고 대학 입시에만 전력하는 방향임.
- 고용주와 산업 대표자들 모두가 정부와 가까이 협력하여 정책 만들기 관점에서 문제의 해결방안을 검토, 교과 과정과 자격증의 틀에 관한 토론을 알리고 학교와 선생님들을 도와 교육 경험이 풍부해 지도록 해야 함.

예: Mulberry Apprenticeship 프로그램

한국에도 잘 알려진 패션 하우스인 Mulberry는 영국 Somerset 에 본부를 두고 수준 높은 인재를 채용하고 지속적으로 고용하는 데 있어서 많은 어려움을 겪는 것에도 불구하고 상품 생산을 영국에서 계속 하는 것에 심혈을 기울이고 있음. 근래에는 apprenticeship 프로그램으로 이가 가능함. 지역 학교들과 밀접한 교역을 통해 '지루하고 단순한 공장직' 과 같은 부정적인 고정관념을 부서뜨리는 것에 힘을 써 많은 젊은이들을 유급의 apprentice로 채용, 이들이 패턴자르기, 스티칭(바늘땀 바느질), 마무리 등의 실용적인 기술을 익혔음. 이들은 Mulberry 사의 생산율을 증가시키고 지역의 일자리 창출에 큰 기여를 함.

4. 성장을 위한 인재 지원

○ 비전

- 창조 산업이 잠재된 생산력에 도달하기 위해서는 모든 배경을 가진 열심히 일하는 재능 소지자들이 공정한 접근을 바탕으로 산업에 입문하고 발달할 수 있어야 함.
- 가족 환경에 무관하게 젊은이들이 아직 학교에 재학하는 도중 분야 직업 진로의 기회를 알고, 꿈과 야망을 실현할 수 있게 조언과 응원을 받아야 함.
- 잘 알려지고 인정받은 경로를 통해 분야에 입문 할 수 있고 창조산업을 택한 자들이 필요한 기술과 지식 (창의적, 기술적, 실용적, 학구적) 을 얻을 수 있어야 함.
- 입문 직업 광고가 공개적으로 행해져야 하며 고용인들이 비즈니스의 초보 레벨에 한해 기업에 기여할 기회 뿐 만 아니라 중요한 실습 교육으로 경험을 쌓고, 급료와 근로 조건이 누가 분야에서 일하고 일할 수 없는 것을 차별하여 가르치 못하도록 조심해야 함.
- 또한 지속적이고 높은 질의 연수가 고용인과 프리랜서에게 제공될 수 있게 하여야 함.

○ 문제 해결의 장애 점과 알려진 어려움

- 가장 최근 실시된 창조산업 인구 조사⁴⁾에 따르면 산업 종사자의 27 퍼센

트가 여성으로 전에 비해 감소했고, 소수 민족의 배경을 가진 자는 6.7 퍼센트에 그쳤음. 이는 영국 전체 인력의 각각 49 퍼센트(여성)와 11 퍼센트(소수민족 배경)에 비교했을 때 작은 숫자임.

- 더군다나 이러한 그룹이 고위 관리직이나 창조적 직업에 그룹을 과소 대표하는 현상이 있어서 혁신, 생산율과 성장을 이끌 수 있는 재능 인재를 놓칠 가능성이 높음.

- 분야로의 액세스를 개선시키는 점에 있어서 여러 가지 해결해야 될 문제가 있음. 특히 직업 경로 (Career) 서비스의 질 향상이 이 중에 하나인데 가족이나 개인적 친분으로 부터 필요한 취업 기회에 관한 정보를 얻지 못하는 여러 젊은이들이 career 서비스에게로 부터 유용한 정보를 얻지 못함. 이 때문에 고용주들은 apprenticeship 의 인상/평판이 대학 교육에 비해 항상 떨어진다고 불평함. 이는 학부모 사이에서 뿐 아니라 대학교 입시만으로 평가 받는 학교들 사이에서도 마찬가지라고 함.

- 훌륭한 산업 지원 사례 (BRIT 재단의 음악 고용주 apprenticeship 투자가 그 예임)들이 존재함에도 불구하고 사실 창조 산업의 apprentice 종사는 낮음. 창조 미디어 기업 중 정규 apprenticeship 을 제공한 기업은 전체의 1 퍼센트도 안 됨.

- 그러나 Creative & Cultural Skills 가 2008년 설립한 창조산업 Apprenticeship Framework 는 1,000개가 넘는 Apprentice 제도를 통한 산업으로의 입문을 창출했으며 비즈니스로 부터 인력으로 상당한 투자를 이끌었음. 또한 10 명 중 6명이 자격증 성취 후 그대로 고용기업에 남아서 높은 보유율을 세우고 있음.

- 그럼에도 불구하고 아직까지 산업 입문의 가장 흔한 경로는 대학졸업자의 인턴쉽을 통한 경로이나 열악한 근무 환경, 낮은 보수 뿐 아니라 인턴쉽 기회 제공의 불공평 (재능이나 의지와 상관없이 주로 개인의 친분을 통하여 이루어짐) 등이 문제가 됨.

■ 5. Fusion: 절대적으로 필요한 새로운 기술

○ 비전

- 지난 10년 간 창조 분야의 변화, 성장, 또 분열 등의 가장 큰 유도자의 역할은 전부 큰 영향을 끼침.

- 특히 테크놀로지, 비즈니스 기술, 창조적 관행의 융합(fusion) 이 새로운 비즈니스, 상품과 서비스의 창출을 유도함.

- 신흥 경제국과 비교했을 때 영국의 경쟁력 우위를 유지시키는 것이 바로 예술적 발명, 테크놀로지의 혁신, 사업가의 에너지를 모두 조합하는 데서 비롯되었음.
- 그러므로 차세대 교육자와 학생, 또 현존하는 산업 종사자들이 모두 새로운 도구와 테크놀로지를 마스터 하는 것이 중요함. 이는 조기교육을 통해서 자신감과 전문지식을 일찍부터 얻을 수 있게 해야 됨.
- 나아가 영국 대학이나 연구 기관의 STEM 과목과 창조산업의 예술 과목 사이에 더 높은 시너지(동반상승효과)가 존재하여 연구 프로그램이나 산업 연수 프로젝트 등을 통해 새로운 도구, 플랫폼과 콘텐츠를 만들 수 있음.

○ 문제 해결의 장애 점과 알려진 어려움

- 젊은이들에게 필수적인 지식이 무엇인지에 대한 우리들의 기존 사고를 업데이트 시켜야 함. 컴퓨터와 디지털 기술의 가르침만으로는 산업의 요구를 충족시키기 부족하며 현재 영국이 디지털 경제의 튼튼한 바탕을 구축하기에는 모자람.
- Next Gen 보고서의 결과와 권장 사항에 따라 정부가 산업과 교육자들과 같이 컴퓨터 과학 코스를 개발하고 있는 것은 환영할 일임.
- 컴퓨터 과학 전문지식의 부족함과 동시에 문제되고 있는 점은 현재 교육이 필요한 폭넓음을 제공하고 있지 않다는 점임.
- 고도 전문화가 깊은 기술 레벨의 배움에 있어서 필요하다는 것을 알면서도 학교 학생들이 어렸을 때부터 폭 넓은 창조, 기술, 공예 과목을 접하지 못하고 있다는 것임. 학교와 대학에서 학구적인 과목을 강조하다 보니, 젊은이들이 나중에 디지털 테크놀로지, 미디어 플랫폼과 도구를 다재다능하게 사용할 수 있는 인재로 양성되는 기회를 놓칠 가능성을 우려함.

예: 북 아일랜드의 Bring IT on 프로그램

2007년에 연구 결과에 의하면 북 아일랜드에서 가장 빠른 성장을 한 산업이 소프트웨어 산업임에도 불구하고 적당한 skill 레벨의 소유자를 채용하는 것에 분야가 어려움을 겪고 있었음. e-Skills UK 가 이에 대처해 Bring IT on 이라는 프로그램을 설립, 14세부터 19세까지 테크놀로지에 관심 있는 젊은이들에게 취업 기회의 인식을 심어주고 어떤 skill 을 배워 산업에 취직할 수 있는지 가르쳐 줌. 지역 소프트웨어 회가와 대학과 협력하여 이벤트, 오픈데이와 직접 체험 등을 통하여 북 아일랜드 대학의 컴퓨터 과학 입학 지망생의 숫자와 질을 향상시켰음.

6. 고품질 상품 제공을 위한 시장 구축

○ 비전

- 창조 산업의 잘 운영되는 시장이 기술의 전달과 재능개발의 반석임.
- 높은 질의 최신 전문가와 일반적 기술적, 창의적 비즈니스와 경영 능력을 보유한 자들의 공급을 통해 학생과 직업인들이 이를 액세스 하여 생산과 혁신을 산업에 기여할 수 있도록 해야 함.
- 그런 시장이 제대로 운영되기 위해서는 고등, 대학 교육 기관, 연수 제공 기관, funding 기관, 수여 기관, 인증 체계 모두가 다 고용주와 협력하여야 함.
- 이와 같은 협력은 단순히 연수의 수요와 공급으로 끝나는 것이 아니라 고용주들이 교육 제공자와 함께 공급의 형성, 혁신, 지속적인 개선을 위해 노력해야 함.
- 특히 대학교의 경우 비즈니스가 대학의 실용 연구와 개발, 혁신의 기회를 최대화하여 영국 창조 분야의 경쟁력을 계속 유지해야 함.

○ 문제 해결의 장애 점과 알려진 어려움

- 지난 10년간 창조산업이 급성장을 했음에도 불구하고 포부가 높은 지망생의 공급과다를 통해 많은 이들이 산업 내에서 직업을 찾지 못하고 있음. 고등교육의 비용이 증가하면서 장래 학생과 학부모들이 적절한 과목과 교육기관들을 식별하고 가능한 산업 입문 경로 (예를 들어 apprenticeship 을 통한 경로) 모두를 인식하고 있는 것이 중요함.
- 이를 위하여 경로에게 제대로 되고 잘 알려진 승인 제도를 도입해야 하고 고용주도 자신에게 적절한 과목과 학교를 표시할 수 있게 협조가 필요함.

Framestore Bournemouth 스튜디오

오스카상을 수상한 Framestore post-production/시각효과 회사는 (본사는 런던에 위치함) 근래 Bournemouth 에 위치한 Arts University College 에 지사를 세웠음.

Skillset 가 중개한 벤처로 ACUB 캠퍼스에 스튜디오를 설립하여 주로 대학의 높은 인증을 받은 학사 석사 과정을 마친 졸업생들로 인력을 구성했음. 대학과 비즈니스 간에 서로 이득을 주는 파트너십으로 Framestore 사는 가장 최근의 창조 Talents를 채용하여 인력개발을 시킬 수 있고, 졸업생들은 졸업 후 바로 경력을 쌓을 수 있으며 대학은 최신의 혁신과 산업 관행이 교육 과목과 과정에 반영되게 함.

7. 필요한 정보지식의 생산 및 공유

○ 비전

- 어느 시장이나 마찬가지로 영국의 skills 시장이 제대로 작동하려면 정보가 모든 해당자에게 널리 이용되어야 함. 제대로 된 데이터가 인력 시장 지표 전반에 걸쳐 정기적으로 발표해야 함
- 특히 분야의 인구학적 분석 정보, 직업 요구 성적 대 자격증 수준, 그리고 생산율과 같은 더 어려운 데이터 등을 획득해야 됨.
- 정부와 funding 기관, 정책 메이커 뿐 아닌 산업 자체도 이와 같은 자료를 잘 이용하고 제공해 기업, 학생, 학부모와 새로운 산업 진입생 모두 영리한 결정을 내릴 수 있게 함.

○ 문제 해결의 장애 점과 알려진 어려움

- 현재 skills 관련 정보는 비대칭, 공백, 막힘 등의 단어들로 묘사 될 만큼 skills 와 경력을 개발해야 하는 당사자들에게 전달되지 못하고 있음. 이 같은 정보가 공공 기관이 자금과 생산을 담당한 만큼 당사자 모두에게 널리 전달될 수 있도록 해야 함.
- 여러 분야에서 더 확실한 증거 수집이 필요한 곳이 많음. 특히 직업 경로의 추적과 교육 제공의 장기적 영향, 또한 다른 나라의 인재들과 skills 를 비교 분석하여 벤치마킹 할 수 있는 자료 등이 그것임.
- 더 큰 문제점은 이러한 자료를 분류, 수집하고 공유하는 것에 있음. 많은 기관들이 여러 개의 비슷한 연구/조사를 실시한 결과, 고용주 응답률이 낮아짐. 이와 같은 ‘survey fatigue (조사 피로)’ 의 현상을 산업이 호소하고 있음.
- 혁신, 생산율, 공정한 액세스 장려 등에 있어서 연구와 정책 분야 사이에 심각한 단절 현상이 존재함.

예: Beyond the Creative Industries (창조산업을 넘어서)

정치인들과 정책메이커들이 자주 창조 산업이 영국 경제에게 얼마나 중요한 기여를 하는지 강조함. 산업 인력의 규모는 잘 알려져 있지만 이들이 경제적 활동에 얼마만큼 기여하는 지에 대해선 별로 연구 자료/기록이 없음. NESTA 가 Beyond Creative Industries 라는 주제로 연구를 통해 창조적 직업인이 산업 내 뿐 아니라 산업 밖의 경제에 미치는 경제적 가치를 평가했음. 그리하여 산업 중심적인 접근 방식에 치우친 좁은 정책 추정에 도전, 미래의 자료 향상을 위한 중요한 권장 사항을 제시함.

8. 융통성 향상과 관료주의 감소, 투자의 집결과 역할의 명확화

○ 비전

- 기술의 공급이 변하는 요구에 신속히 대응할 수 있어야 하기 때문에 이는 질과 철저함을 유지하되, 납품 방식, 인증과 자금 면에서 유연성과 자유를 요구함.
- 고용주의 입장으로선 정책 환경과 기술 규정의 언어에 있어 종종 이해하기 어려운 언어에 부딪히기 때문에 목적의 공유를 바탕으로 제공자와 대화할 수 있어야 하며 이 모든 분야에서 명확성이 필요함.
- Sector Skills Councils, CBI (Confederation of British Industry, 영국 산업연맹) 와 Local Enterprise Partnership (지역 사업가 파트너십) 등의 여러 고용주 집합 기관들이 서로 각각 역할이 무엇인지 정확히 파악하여 중복을 방지하여야 함.
- 불필요한 관료제를 감소하는 정부의 노력인 ‘Red Tape Challenge’ 는 특히 일 처리의 지연과 중복, 비용을 유발시키는 규제를 완화시켜 창조산업을 지원함.

○ 문제 해결의 장애 점과 알려진 어려움

- 산업 고용주와 기술 제공자 모두 기술 도입에 있어서 효율적인 전달이 어려운 점을 호소함. 규제와 관료제 모두 창조산업 뿐 아니라 더 광범위하게 적용되고 있지만 창조산업에게 미치는 부정적인 영향이 불균형적으로 높다고 판단함.
- 예를 들어 대학교 자격증 하나를 평가 인정, 인증하기 까지 2-3년 까지도 걸릴 수 있음. 이것이 역사학 학위에 해당하면 이해가 될 수 있을지 몰라도 인터랙티브 미디어 디자인 석사학위의 예일 경우에는 이해하기 힘들음.
- 분야 내에 프리랜서가 많아서 고용주가 이들에게 연수를 제공할 경우 세금부담의 가능성과 ‘결과에 바탕을 둔’ 자금 지원 모델이 정규직을 창출하는 프로젝트에 한해서 해당하기 때문에 이에 따른 어려움이 많음.
- 창조산업 내에 중복되는 역할의 지원 기관이 많음을 불평하는 소리가 높아짐.
 - 교육부 내에 창조산업 업무를 맡은 전임 담당자가 있어서 산업과 대화할 수 있도록 하여 함.
 - 지방 기업 파트너십을 설립하여 (특히 창조산업을 주요 산업으로 여기어) 비즈니스가 주도하는 경제 성장을 이끄는 것은 환영할 일이지만, 전국과 산업 전체의 우선 정책이 지방 레벨의 투자와 지원에의 영향을 끼치는 것을 신중히 고려하여 왜곡되거나 혼동시키는 지원의 제안이 없도록 조심해야 함.

예: Creative Process

비영리적 직업바탕의 교육 제공자인 Creative Process 는 현재 Skillset 창조 디지털 미디어 Apprenticeship 의 무려 4분의 1을 제공하고 있음. Channel 4, ITN 과 Thomson Reuters 와 같은 큰 미디어 기업들과 더불어 최첨단 창업 기업들과 협력하여 일함. 어느 하나의 교육 기관에 한정되어 있지 않고 여러 Skills Funding Agency계약자들과 함께 창조적 Apprenticeship 을 개발하는 것에 공헌함. 'Roll on Roll off' 모델을 통해 매달 적어도 10명의 새로운 Apprentice 가 가입하고, 이중 거의 새로운 직업을 대표하게 됨. Skillset, 무역 협회와 창조 기업과 협력하여 쌓아 많은 고용주와 밀접한 관계를 통해 청소년의 장래를 돌보는 귀한 창조, 디지털 미디어 Apprenticeship 을 개발하고 작은 기업들에게 진정한 가치를 부여하는 데 성공하였음.