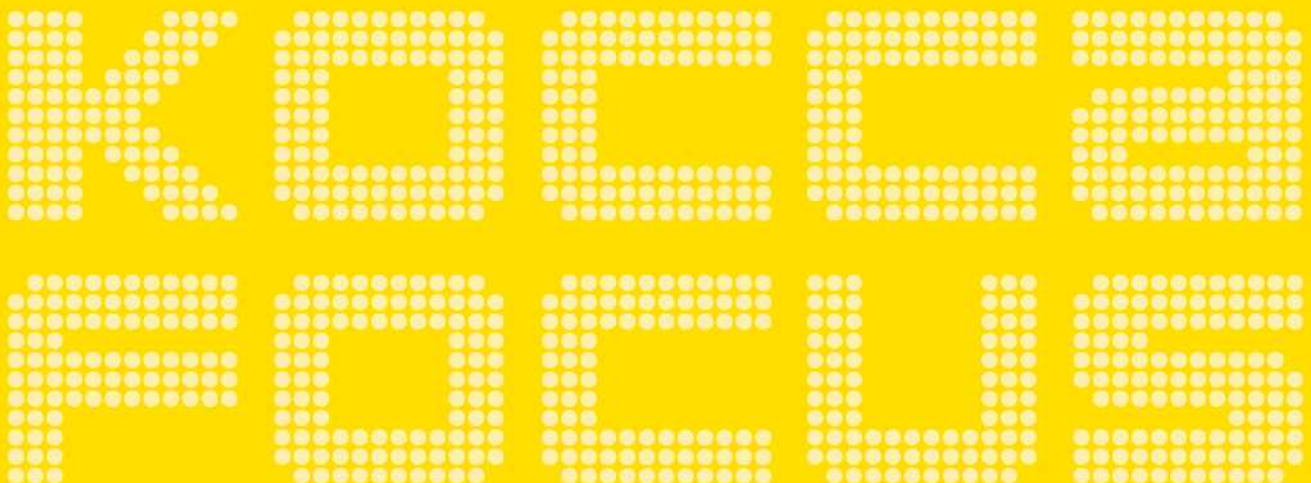


# 1인 창조기업 지원정책의 해외사례 분석과 시사점

2009. 9.22

## 요약

1. 창조산업 창업지원정책의 실질적 과제
2. 창조산업의 범위와 고용규모 추정 방안
3. 1인 창조기업의 정의와 고용 잠재성
4. 1인 창조기업 지원정책의 해외사례 분석 및 시사점



요약

<p><b>□ 창조산업 창업지원정책의 실질적 과제</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 창조산업은 높은 고용잠재력으로 인해 최근의 고용문제에 대한 정책대안으로서 주목받고 있음. 특히, 창조산업에서 기업가적 개인 혹은 기업가적 문화노동자의 출현은, 이 부문에서의 창업을 통한 일자리창출 가능성의 중요한 근거가 되고 있음.</li><li>○ 하지만 정책추진에 있어 산업이 갖는 특성으로 인해 실질적 정책과제가 제기되고 있음.<ul style="list-style-type: none"><li>- 창조산업 인력규모의 정확한 추정 및 기존의 정책사례분석을 통한 효과적 사업수립</li></ul></li></ul> <p><b>□ 창조산업의 범위와 고용규모 추정방안</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 창조산업의 실천적 정의는 다른 경제부문과의 차별화, 정책적 고려 및 자료의 한계에 따라서 매우 다양한 방식으로 이루어짐.<ul style="list-style-type: none"><li>- 창조산업의 분류는 영국, 유럽연합, UNCTAD, WIPO 등에 의해 다양하게 정의되고 있으며, 그 범위 또한 일관되지 못함</li><li>- 또한 지역 창조산업 정책에 있어서도, 정책의 관심에 따라 창조산업의 범위가 유동적임. (미국 보스턴시의 경우, 창조산업의 정의에 따라 지역 내 창조인력의 규모가 1%에서 49%로 매우 큰 편차를 보이고 있음)</li></ul></li><li>○ 국내창조산업규모파악을 위해 창조산업종사자와 창조직업종사자를 모두 고려해야함</li><li>○ 또한 창조산업의 인력규모추정을 위해 가용한 자료는 산업별로는 &lt;전국사업체통계조사&gt;이며, 직업별로는 표준직업분류의 세분류를 제공하는 자료가 없다는 문제가 있음.</li></ul> <p><b>□ 1인 창조기업의 정의와 고용잠재성</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 1인기업은 정의상 적어도 정규직으로 어떠한 인력도 고용하지 않고 한 개인이 운영하는 회사를 의미하며, 창조산업에서의 1인 기업을 1인 창조기업으로 부름.</li><li>○ 1인 창조기업의 고용 잠재성<ul style="list-style-type: none"><li>- 2007년 자료에 의하면, 전체사업체중 1인기업의 비중은 38.8% (2007년 사업체통계조사)로 매우 높지만, 창조산업에서의 비중은 21%로 낮음.</li><li>- 1인 창조기업은 전체 1인기업 중 비중이 매우 낮음(0.9%). 그 이유는 국내 1인창업이 대부분 생계형 창업 중심이며 전문기술 및 정보관련 서비스업은 매우 미약하기 때문임.</li><li>- 하지만 향후 1인창조기업의 높은 성장률이 전망되고, 예비창업자의 1인창업의지가 높은 상황에서 창업환경의 개선과 이를 위한 정책적 지원이 수반된다면 고용 잠재성은 매우 높다고 할 수 있음.</li></ul></li></ul>
---

□ 1인 창조기업 지원정책의 해외사례 분석과 시사점

○ 해외사례분석

<영국>

- 영국은 1인 창조기업을 창조경제발전과 일자리창출의 원천으로 보고 광범위하고 강화된 지원 정책을 추진하고 있음.

- 창조경제의 창업지원은 NESTA(National Endowment for Science, Technology and Arts)에 의해서 주도되지만, 창업을 지원을 통한 실업대책도 어느 정도 창업지원의 역할을 하고 있음.

<표> NESTA의 창조기업 창업지원 프로그램

	프로그램	주요내용
1인 창업 지원	Starters for 6	창업훈련, 멘토링, 자금지원 등 / 스코틀랜드 지역 (2005~ 시범사업)
	Insight Out	창업훈련, 자금지원/ 6개지역
	Creative Enterprise ToolKit	'자신만의 성공적인 비즈니스 시작' Insight Out의 결과로부터 작성. 2009.9부터시작
창조기업 멘터링/ 네트워크 지원	Creative Biz Mentor Network	미디어기업의 창업 멘터링
	Creative Biz Facilitator	MBA와 창조기업연계; 경영학과 학생팀이 창조비즈니스 자문지원
	Creative project commissioning network	청년들에게 위탁과정에 대한 실무경험교육/ Cheshire 지역
금융지원	Creative Credits	맨체스터지역의 소기업이 창조기업으로부터 창조적 역량과 전문성을 도움을 받을 수 있도록 4,000파운드 자문비지원(1,000파운드 자기부담)

- 실업대책으로서는 여러 가지 실업수당들이 있지만, 과거의 창업지원수당(enterprise endowment allowance)와는 달리 창업보다는 실업감소에 역점을 두기 때문에 창업지원의 효과는 감소하고 있음.

<독일>

- 1인 창업기업에 대한 지원이라기 보다는 적극적 실업정책의 일환으로 창업지원이 이루어졌음.  
 - 가교수당과 자기회사(Ich-Ach)는 실업에서 창업으로의 전환을 지원하는 제도임. 하지만 2008년 6월 두 사업이 통합되어 통합창업지원수당제도가 탄생.

<미국>

- 미국의 1인 창업지원은 일반적인 중소기업의 창업지원의 틀내에서 지원되고 있음. 여기서는 중소기업청과 자영업협회의 창업지원이 대표적임.

- 1953년 중소기업법(Small Business Act)에 의해 설립된 중소기업청(Small Business Administration)은 중소기업의 창업지원의 주관기관으로서 창업에 필요한 준비사항들과 창업 후 주요 과정에 대한 지원, 경영 및 관리, 그리고 창업 실패시의 청산 과정에 필요한 지원을 제공.

- 연방자영업자협회(National Association for the Self-Employed: NASE)는 1인 기업을 포함한 초소형기업(micro-business)에 대한 지원 사업을 추진하고 있음.

○ 해외사례의 시사점

- 1인 창조기업의 정책지원은 각 국가의 사정에 따라 다양한 형태를 띠고 있기 때문에 국내의 정책 또한 국내상황의 특수성을 반영하여야 함.
  - 국내에서는 창업을 통한 실업대책의 중요성이 낮기 때문에 창업활성화 지원방안을 통한 지원 방법이 바람직하고, 창조산업에 대한 창업지원을 더욱 강화하여야 함.
  - 창업활성화정책과 실업정책을 동시에 고려하여 정책간의 시너지효과를 제고하고 사업중복으로 인한 비효율을 미연에 방지할 수 있음.
  - 창조산업에서의 창업활성화는 산업의 특성을 파악하고, 환경적 요인을 고려하여 최적화된 정책적 방안을 강구하여야 함. 이를 위해 지역기반의 1인창업지원 네트워크 구축방안을 마련하고, 자문 및 멘토링을 효과적으로 하기 위한 실무전문가 집단의 육성방안이 마련되어야 함
  - 창업지원은 다양한 창업단계에서 창업자의 다양한 욕구를 적시히 적절하게 반영하도록 맞춤형의 유연한 프로그램이 필요. 단순히 창업자금의 지원을 넘어, 교육 및 컨설팅, 브랜딩 및 특허, 그리고 시장개척에 이르는 총체적 지원시스템의 구축이 필요함.
  - 사업이 전례가 없고 초기단계이기 때문에 보다 유연하고 효과적인 사업관리가 필요. 즉, 초기사업들은 대부분 시범사업(파일럿사업)으로 추진하고 전문가의 평가와 진단을 통해 기존사업을 개선하고 새로운 사업을 발굴하는 것이 필요.

## 1. 창조산업 창업 지원정책의 실질적 과제

### 1) 창조산업과 고용잠재력

○ 전통적 성장산업에서의 기술 편향적 성장으로 인한 고용저하와 이에 따른 고용 없는 성장으로 인한 고실업 및 일자리부족 문제를 해결할 정책대안으로서 창조산업의 고용 잠재력이 주목을 받고 있음.

- 창조산업은 일자리창출과 경제성장의 잠재성이 어떤 산업보다 우위에 있음에도 불구하고, 정책적으로 인식되지 못하고 있으며 무시되어 왔음. 문화와 창조부문의 기여는 무시되어왔으며, 이들 부문의 경제적 기여는 주변적인 것이며, 공적인 지원 부문에 한정되는 것으로 여겨졌음 (KEA 2006).

- 문화적 활동에서 있어서의 경제적 가치가 강조됨에 따라 새로운 유형의 사용자 혹은 근로자가 출현, 근로자와 기업가의 경계가 흐려지는 기업가적인 개인 (entrepreneurial individual) 혹은 기업가적 문화노동자(entrepreneurial cultural workers)가 대거 출현.

### <해외 주요국의 창조산업 고용 및 경제발전 기여현황>

- 유럽연합(30개국):
  - 창조부문의 총 매출액은 6,540억유로(2003). 이러한 매출액은 2001년 자동차제조업의 2710억유로, 2003년 ICT제조업의 5,410유로보다 높음.
  - 창조부문의 부가가치 기여는 전체 EU경제의 2.6%로서 다른산업에 비해 높은 편임. (부동산(2.1%), 식품·음료·담배산업(1.9%), 화학·고무·플라스틱산업(2.3%))
  - 창조부문의 1999~2003 동안의 부가가치 성장은 19.7%임.
  - 고용부문에서는 2004년 5.8백만 명으로 EU25국가 전체고용의 3.1%를 차지하고 있음. 2002~2004사이 이 부문의 고용은 1.85%증가하였지만, 다른 경제는 고용이 감소하였음.
- 영국
  - 2007년 창조인력은 2백만 명에 이르렀으며, 이는 1997년 1.6백만 명에 비교해 볼 때 연평균 2%의 성장률을 보이고 있음. 이는 전체산업 종사자의 성장률 1%에 비교할 때 높은 수치임. 특히, 소프트웨어, 컴퓨터게임과 전자출판, 디자인과 디자이너 패션부문은 1997년에서 2007년 기간동안 약 5%의 연평균 성장률을 기록.
- 미국: 저작권산업의 경우, 2003~2007 동안 핵심저작권산업의 고용은 5,356,600명에서



5,577,900명으로 약 4.1% 증가. 반면 전체 종사자에 대한 비중은 2003년 4.12%에서 2007년 4.05%로 다소 감소. 전체 저작권산업의 경우 고용은 2003년에 11,205,700명에서 11,710,600명으로 약 5십만 명 정도 증가했으나, 전체 종사자의 비중에 있어서는 8.62%에서 8.51%로 감소.

~

○ 위의 사례에서 알 수 있듯이, 서구 주요국에서의 창조산업의 고용 잠재성은 유럽 연합과 영국에서는 매우 뚜렷하며, 미국에서도 고용비중은 감소추세이만, 여전히 의미 있는 비중을 차지하는 것으로 나타남.

## 2) 창조산업 창업지원정책연구의 실질적 과제

○ 산업구조의 변화와 경기불황으로 인해 창조산업의 일자리창출정책에서 주요 대안으로 주목받고 있음. 기존의 정책연구에서 창조산업의 고용잠재성은 크게 두 가지 차원에서 논의되었음.

- 첫 번째는 문화산업의 활성화 즉, 공급측면과 수요측면에서의 시장 확대를 통한 일자리 창출방안의 모색이며 (문화체육관광부, 2008, 『문화산업을 통한 일자리 창출방안 연구』 )

- 두 번째는 창조경제 노동시장의 특수한 고용형태인 1인 기업(1인 지식서비스기업 혹은 1인 창조기업)의 육성을 통한 일자리 창출임 (문화체육관광부, 2008, 『1인 창조기업 육성전략』, 이갑수(2009), KAIST 기업가정신연구센터(2008))

- 창조산업에서의 일자리창출은 공급 및 수요확대라는 거시적 고용정책도 중요하지만, 높은 자영업비중, 모래시계 경력, 프로젝트중심의 고용 등 창조산업 노동시장의 특성을 반영한 접근이 보다 효과적이고 실질적인 정책방안임. 1인 창조기업을 통한 일자리 창출의 중요성은 이점에 근거하는 것으로 볼 수 있음.

○ 상기의 논의에서 두 가지 중요한 실질적인 정책과제가 제시되었는데, **첫째는 산업인력규모를 정확하게 파악하는 것임.**

- 『문화산업을 통한 일자리 창출방안 연구』에서는 소득세공제나 문화서비스시설의 이용료인하 등 문화소비활성화정책의 고용창출효과를 제시하고 있지만, 문화산업 전반의 고용 잠재력을 제시하는 데는 한계가 있음.

- 『1인창조기업육성전략』 보고서에서는 “1인 창조사업 분야는 일반적으로 ... 부가가치는 높으면서 인적역량을 많이 차지하기 때문에 ... 국민경제에 미치는 일자리와 소득창출 효과는 매우 뛰어날 것으로 기대된다.”고 지적하면서도 문화산업 및 1인 기업에 대한 사회적, 법적분류, 공식적 통계자료수집 등 현황과약에 대해서는 정책과제로만 제시하고 있음.

- 하지만, 창조산업 정책수립에 적용될 창조산업의 범위를 확정하는 실천적 정의 (practical definition)에는 많은 어려움 따름. 창조산업에 대해 다양한 정의가 존재하며, 이에 상응하는 다양한 사업내용과 범위에 대한 경계설정이 존재함으로써 산업과 고용규모에 대한 일관성 있는 추정이 어려운 내재적 문제가 상존. 해외의 창조산업 정의 또한 정책적인 목표와 가용한 자료에 따라 다양하게 규정되어왔음 (Markusen et al. 2008).

- 이에 창조산업 정의 및 범위에 대한 다양한 해외연구결과를 국내 창조산업의 정의와 경계확정을 위한 자료로 활용해야 함.

○ 두 번째 과제는 기존의 정책사례에 대한 분석 작업과 이를 국내에 발전적으로 적용하는 것임.

- 국내 창조산업의 창업지원정책 - 1인 창조기업 등 - 은 이제 시작단계이므로, 해외의 사례분석을 통해 발전적인 방향 및 개선점을 모색하는 것이 필요함.

## 2. 창조산업의 범위와 고용규모 추정방안

### 1) 창조산업의 정의

○ 창조경제를 이해하기 위해서는 문화산업과 창조산업의 개념을 먼저 살펴야 함.

- 창조경제는 John Howkins의 『The Creative Economy』 (2001)에 의하면, 창의성과 경제와 관계이며 창조적 행위와 경제적 가치가 결합한 창조적 생산물의 거래 (transaction)로 규정할 수 있음. 여기서 중요한 점은 창조적 아이디어가 소유되고 거래가 된다는 것임: [창조경제 = 창조적 생산물 X 거래]

○ UNCTAD(2008)에 따르면, 창조경제는 경제적 성장과 발전을 창출하는 잠재력을

가진 창조적 자산에 근거한 개념임.

- 사회적 통합, 문화적 다양성, 인간개발과 더불어 경제성장, 고용창출, 수출증대에 기여하고, 기술, 지적재산 및 관광목표와 연계된 경제적, 문화적, 사회적 측면을 포괄하는 지식기반 경제활동을 의미. 이러한 활동으로 구성된 창조산업은 창조경제의 핵심을 구성.

○ 창조산업과 문화산업의 개념적 구분이 모호하여 혼용하여 쓰는 경우도 있지만, 문화산업을 창조산업의 하위부문으로 보는 시각이 우세.

<문화산업과 창조산업의 개념화>

- 문화산업은 역사적 개념이며, 정의와 역사가 분명한 개념으로, 프랑크푸르트 학파의 비판이론에서 비롯되었으며, 고급문화/대중문화의 이분법으로 이해됨.
- 문화산업의 정의는 “사회적 의미를 텍스트나 상징의 형태로 생산하는 것에 직접 관여하는 활동”(Hesmondhalgh 2002), "문화적 재화와 용역을 생산하는 산업 ‘본성상 무형이며 문화적인 콘텐츠의 창작, 제작 및 상업화를 통칭 (UNESCO)" 혹은 "문화적 생산물을 대규모로 생산하고 상업화하는데 있어 보다 산업적인 기능을 통해 문화를 개념화하고 창작하고 생산하는 기능들을 결합하는 경제적 활동의 조합“ 으로 정의하고 있음.
- 창조산업은 역사적 개념이라기보다는 정책적 관점에서 탄생. 호주정부의 <Creative Nation>(1994)보고서에서 처음 사용하였고, 그 후 영국의 문화미디어스포츠부에서 차용됨.
- “창조산업은 창의성과 문화산업이라는 대립되는 개념의 결합으로 예술과 대규모엔터테인먼트가 만나는 것 (Hartely 2005)” 혹은 “문화산업의 범위를 확장시켰으며, 이전에는 비경제적인 것으로 고려되던 잠재적 상업 활동을 포함 (UNCTAD 2008)”.

2) 창조산업의 범위

○ 창조산업의 경험적 특성과 경계확정의 어려움

-일반적으로 창조산업의 적절한 경계에 대한 합의를 도출하기 어렵고, 기존의 산업분류가 창조기업을 정확하게 확인하기에 충분한 정보를 제공할 수 있는가에 대해 회의적인 시각이 있음(Markusen et al. 2008)

-창조부문을 정의할 때 어려운 점은 그것이 여러 다른 상황이나 경험적 연구에서 다양한 의미를 갖고 있다는 것임. 또한, 용어의 개념화를 둘러싼 불확정성이나 사용



되는 자료의 역할 및 자료의 한계에 대한 이해부족 또한 어려움을 가중시키고 있음.

○ 창조산업에 대한 실천적 정의 (practical definition)시 다음과 같은 중요한 현실적인 문제들이 고려되고 있음(Markusen et al. 2008).

- ① 다른 경제부문과 구별되는 문화에 대한 개념적 차별화를 추구
- ② 구체적 구성 요소와 정책 영역을 미리 고려
- ③ 가용한 자료가 산업별, 직업별, 지역별로 구별되지 않은 경우가 빈번.

○ 창조산업에 대한 실천적 정의의 사례

- 창조산업의 용어는 국가마다 다르게 사용되고 있음. 주목할 점은 창조산업은 용어가 도입된 이후에 문화산업의 범위를 예술이외 부문으로 확대했고, 잠재적인 상업적 활동도 포함.

- 창조산업의 구조적 특성에 대한 체계적인 이해를 위한 다양한 접근의 사례들

① UK DCMS모델

- 영국의 문화산업 진흥부처에서 사용한 모델로서, 1990년대 후반에 영국경제를 창의성과 혁신에 기초하여 재정립; 창조산업은 창조성, 기술, 재능에 기초하고 있으며, 지적재산권을 활용하고 성장과 일자리창출의 잠재성을 가진 산업으로 정의.

- 13개 부문으로 구성, 전통적인 문화예술분야와 미디어 및 뉴미디어 부문을 포함하고 있음. 문화적인 부문의 비중이 많지만 문화산업이 갖는 상위문화라는 오해를 피하기 위해 창조산업이라는 용어를 선호함.

② UNCTAD 모형

- UN의 교역과 발전협의회가 제3세계국가의 발전을 위한 프로젝트에서 제시한 것으로서, 예술문화부문에서, 지적재산권을 갖는 상징적인 제품 등 광범위한 경제적 활동을 포함.

- 창조산업은 전통적 지식과 문화적 유산이라는 예술 문화적 요소가 중요한 상류부문(upstream)으로부터, 지적재산권이 중요하고 다루어지는 보다 광범위한 시장인 광고, 출판 및 미디어 활동을 포함하는 하류부문(downstream)을 모두 포괄함. 하류부

문은 낮은 재생산비용과 다른 경제영역으로 이전의 용이함에 상업적 가치가 존재함.

〈표1〉 창조산업의 유형

UK DCMS 모델	UNCTAD	동심원 모델	KEA(EU)	WIPO 저작권모델	상징 텍스트모델
-문화산업 13개부문	-제3세계의 창조산업 발전전략수립을 위한 가장 광범위한 분류	-EU의 창조산업분류	-문화부문과 창조부문의 구분 - 문화핵심은 비산업적부문; 창조산업에서 문화는 비문화재의 생산에 창조적인 투입요소임.	-유엔 산하 국제저작권조직(WIPO)& 미국의 저작권산업분류	-비관적 문화연구전통 (유럽, 특히 영국)
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 광고</li> <li>○ 건축</li> <li>○ 예술, 골동품시장</li> <li>○ 수공예</li> <li>○ 디자인</li> <li>○ 패션</li> <li>○ 영화 및 비디오</li> <li>○ 음악</li> <li>○ 공연예술</li> <li>○ 출판</li> <li>○ 소프트웨어</li> <li>○ TV와 라디오</li> <li>○ 게임 (비디오, 컴퓨터)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전통유산                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화유적</li> <li>○ 전통적문화표현</li> </ul> </li> <li>○ 예술                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각예술</li> <li>○ 공연예술</li> </ul> </li> <li>○ 미디어                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출판과 인쇄미디어</li> <li>○ 방송영상</li> </ul> </li> <li>○ 기능적 창조물                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인</li> <li>○ 뉴미디어</li> <li>○ 창조적서비스</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 핵심창조산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문학</li> <li>○ 음악</li> <li>○ 공연예술</li> <li>○ 시각예술</li> </ul> </li> <li>○ 기타핵심문화산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 영화</li> <li>○ 박물관/도서관</li> </ul> </li> <li>○ 광역문화산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 유산 서비스</li> <li>○ 출판</li> <li>○ 음향녹음</li> <li>○ TV와 라디오</li> <li>○ 게임 (비디오, 컴퓨터)</li> </ul> </li> <li>○ 관련산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 광고</li> <li>○ 건축</li> <li>○ 디자인</li> <li>○ 패션</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;문화부문&gt;</li> <li>○ 핵심예술                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시각예술</li> <li>○ 공연예술</li> <li>○ 유산</li> </ul> </li> <li>○ 문화산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 영화 비디오</li> <li>○ TV와 라디오</li> <li>○ 비디오게임</li> <li>○ 음악</li> <li>○ 도서 출판</li> </ul> </li> <li>&lt;창조부문&gt;</li> <li>○ 창조산업과 활동                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인</li> <li>○ 건축</li> <li>○ 광고</li> </ul> </li> <li>○ 관련산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ PC제조, MP3플레이어제조, 모바일산업 등</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○핵심저작권산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 광고</li> <li>○ Collecting Societies</li> <li>○ 영화와 비디오</li> <li>○ 음악</li> <li>○ 공연예술</li> <li>○ 출판</li> <li>○ 소프트웨어</li> <li>○ TV와 라디오</li> <li>○ 시각과 그래픽예술</li> </ul> </li> <li>○상호의존적 저작권 산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Blank Recording Material</li> <li>○ 소비전자</li> <li>○ 약기</li> <li>○ 종이</li> <li>○ 복사 및 복사기기</li> </ul> </li> <li>○부분저작권산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 건축</li> <li>○ 의류, 신발</li> <li>○ 디자인</li> <li>○ 패션</li> <li>○ 가정용품</li> <li>○ 장난감</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 핵심문화산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 광고</li> <li>○ 영화</li> <li>○ 인터넷</li> <li>○ 음악</li> <li>○ 출판</li> <li>○ TV와 라디오</li> <li>○ 게임 (비디오, 컴퓨터)</li> </ul> </li> <li>○ 주변적 문화산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 창조적 예술</li> </ul> </li> <li>○ 경제적 문화산업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 소비재전자산업</li> <li>○ 패션</li> <li>○ 소프트웨어</li> <li>○ 스포츠</li> </ul> </li> </ul>

출처: KEA(2006); UNCTAD(2008)

- 이러한 창조산업은 전통유산(heritage), 예술, 미디어 그리고 기능적 창조물의 4개의 하위부문으로 구성됨.

③ 동심원모형 (concentric circle model)

- 창조산업의 가장 구별적인 특성을 문화적 재화의 문화적 가치로 규정. 동심원의

가장 가운데인 핵심부문은 핵심적 창조적 예술 활동에 관여하는 부문이며, 이를 중심으로 보다 광범위한 관련 문화산업으로 확산됨. 외부로 확산될수록 상업성의 비중이 더욱 커지며, 가장 외연에는 광고, 건축, 디자인, 패션 등의 상업적 부문이 존재.

- 유럽위원회의 창조산업의 분류의 기준으로 활용

④ KEA(EU)

- <유럽의 문화경제>보고서에 제시됨. 이 또한 동심원모형을 하고 있음. 전통문화적인 부문이 원의 가운데에 있으며, 문화산업인 영화, 음악, 출판 그리고 미디어 창조부문, 문화관광 부문 등으로 확대.

- 동심원모형과 차이는 문화부문과 창조부문을 구분한 점. 문화부문은 문화예술이 중심이 되며, 창조부문은 문화가 ‘창의성’과 ‘혁신’의 중심요소로 기능.

- 각 부문에서 비산업부문과 산업부문을 구분. 문화부문의 비산업부문은 시장과 관련이 없는 비재생산(irreducible) 재화와 용역의 생산, 산업부문은 대량생산 대량전과 및 수출 등 산업 활동과 관련이 있음. 창조부문의 비산업 부문은 원형(prototype)으로 활용되거나, 창조성의 활용이 비문화부문의 활동에 핵심적인 내용이 됨. 한편, 창조부문의 산업부문은 동심원 핵심부문의 경제적 활동에 의존하는 ICT 부문을 포함.

⑤ WIPO 저작권모델.

- 이 모형은 저작 권리를 가진 작품의 창조, 제조, 방송 및 유통에 직간접적으로 관여하는 산업에 기초한 것으로 UN산하 세계저작권조직(WIPO)이 사용하는 산업분류방식임. 여기서의 핵심은 지적재산권을 재화와 용역의 생산에 투입된 창조성이 구현된 것으로 간주하고, 산업을 지적재산권을 직접 제작한 산업과 소비자에게 재화와 용역을 제공하는데 필요한 부문, 그리고 지적재산권이 산업 활동에서 주변적인 위치를 차지하는 산업으로 구분.

⑥ 상징적 기호 모델(Symbolic Text model)

- 비판문화연구전통에 입각한 문화산업에 대한 정의로 사회의 문화가 형성되고 전승되는 과정을 상징적 텍스트나 메시지의 산업적 생산, 확산 및 소비로 규정하고 있음.

- 다른 분류와는 달리 고급예술을 사회정치적인 기득권 영역으로 간주하고, 대중문화부문을 핵심 산업으로 분류하며 오히려 예술문화부문이 주변적 문화산업으로 고려됨.

○ 지역 창조산업에 나타난 창조산업의 분류 (Markusen et al. 2008)

- 창조산업의 지역발전이라는 정책 아젠다와 밀접한 관련이 있음. 지역의 창조산업발전 프로젝트는 지역의 특성과 환경적인 요인을 고려하여, 창조경제 및 창조산업에 대한 보다 다양한 정의를 제시.

- 미국의 뉴잉글랜드 예술연맹(NEFA: New England Federation for the Arts), AFTA(Americans for the Arts)의 Creative Industries Research Project, 미네소타 대학의 Project on Regional and Industrial Economics (PRIE) 등 세 가지 정책의 사례연구.

〈표2〉 지역정책에 따른 창조산업정의의 사례 (미국사례: Markusen 2006)

지역프로젝트	문화(창조)경제의 정의
NEFA	- 광범위한 정의를 사용하지만 문화 활동에만 한정하고, 과학, 엔지니어링,과 다른 고도의 인적자원영역은 제외
AFTA	- 문화산업의 영역을 실질적 예술콘텐츠에 한정하고 NEFA의 다른 산업영역은 불포함
PRIE	- 문화직업을 중심으로 개별적 직업으로서의 예술가와 높은 자영업비중을 강조. 예술가는 NEA용례를 차용하였지만 건축가, 디자이너, 미디어노동자를 포함하는 것으로 확대하였다.

- 이들 프로젝트에서는 창조경제의 범위는 정책의 성격과 목표에 따라서 상이하게 나타남.

① 정책의 목적이 전체적인 교육성취수준을 향상시키는 것이라면, 창조산업과 직업의 보다 광범위한 정의를 사용

② 정책의 목적이 예술과 문화적 활동을 통해 낙후된 지역을 재생하려는 것이라면, 문화직업과 문화산업에 대한 보다 협소한 정의를 사용(문화직업은 예술가로 한정하며, 문화산업은 산업공연과 시각예술 등에 한정).

③ 정책의 목적이 지역에 문화적 시설물을 확충하고 고숙련 노동자와 회사를 유치하려는 것이라면, 산업경계는 보다 광범위해짐 (산업분류는 영리음악클럽, 출판, 광고회사 등을 포함하고, 직업은 건축가, 디자이너, 미디어 근로자 등 문화근로자들을 포함하는 광범위한 정의를 사용).

○ 상이한 창조경제범위는 창조산업의 추정 고용자수에서 있어 차이의 원인으로 작용.

- 위의 세 개의 지역프로젝트에서 상이하게 정의된 창조산업은 고용자수에 있어 편차를 보임. 산업의 범위가 보다 광범위할수록 종사자수는 커지는 것으로 나타남.

- 보스턴지역의 문화산업 종사자수는 NEFA( Economic Census 2002자료)는 102,000명으로 추정한 반면, AFTA(D&B자료)는 2004년 75,000명, 2006년 73,000명으로 추정.

- 문화직업을 포함한 보스턴 지역의 문화 인력의 규모에 대한 추정 또한 매우 큰 편차를 보이고 있음. 이 지역 인력 중 창조계급은 888,475(48.7%), 문화인력(NEFA) 72,343 (18.5%), 예술가와 관련 문화인력 (PRIE) 50,890 (2.83%), 예술가 (PRIE) 14,600 (1%)로 각각 추정됨.

- 이와 같이 창조산업의 인력규모는 산업에 대한 정의에 매우 민감하며, 특히 산업별 구분보다 직업별 구분에서 더욱 편차가 큰 것으로 나타남.

## 2) 국내 창조산업의 고용규모 추정방안

### (1) 창조산업 경계와 관련한 해외사례의 시사점

○ 창조산업의 범위는 산업발전단계, 정책전략 등에 따라 가변적임.

- 국가별 지역별 산업 전략에 따라 창조산업의 경계가 다름.

- 유럽, 영국은 비교적 문화 예술적 요소가 경쟁력을 갖고 있기 때문에 문화예술이 핵심적인 부분으로 포함되며, 미국은 저작권 중심의 상업화된 문화산업이 조기 발달하여 저작권을 중심으로 산업분류가 이루어짐.

- UNCTAD의 경우, 제3세계국가의 발전의 일환으로 창조산업을 고려하였기 때문에 각 국가의 문화유산의 중요성이 강조되었음.

○ 창조산업은 핵심(문화)에서 주변(상업적활동)으로 확대되는 것으로 이해

- 산업의 범위에 차이가 있음에도, 일관적인 부문은 핵심에는 비상업적인 문화적 부문이 있으며, 이것이 점차 상업적인 비문화적 부문으로 확대되어 가는 것이 산업

발전의 경로로 이해

○ 창조산업의 발전가능성과 고용 잠재성의 중요성을 보여주기 위해 가용한 산업 및 직업분류를 활용, 보다 정확한 추정을 위한 후속 조사가 반드시 이루어져야 함.

(2) 국내 창조산업 고용규모추정을 위해 고려해야 할 점

○ 창조산업의 고용규모를 산정하기 위해서는 다음 사항을 고려해야 함.

- 창조산업에 속한 분야에서 일하는 종사자: <그림1>의 (A)
- 창조산업 이외의 분야에서 창조적인 활동을 하는 종사자: <그림1>의 (C)

〈그림 1〉 창조산업 고용구조

(A) 창조산업내의 창조직업종사자	(B) 창조산업내의 관련직업종사자	창조산업
(C) 관련산업내의 창조직업종사자	(D) 관련산업내의 관련직업종사자	
창조직업		

- 하지만, 창조산업내의 관련직업종사자(B)는 창조직업종사자(A)와 자료에서 구분하기가 어렵기 때문에 창조산업 고용규모의 산정시 포함될 수 밖에 없으며, 창조산업의 밖의 관련 직업종사자(D)는 일부만이 창조산업 종사자로 고려될 수 있음.

- 결국, 창조산업의 고용규모는 <그림 1>에서의 (A)+(B)+(C)+(D의 일부)를 의미.

○ 국내 창조산업인력에 대한 가용한 자료의 특성과 한계

- 창조산업은 표준산업분류에서 문화, 예술, 미디어 등 창조적 활동을 하는 부문의 중분류/소분류를 활용하여 식별이 가능. 특히, <전국사업체통계조사>는 산업별(세세분류)까지 전수조사를 제공하므로, 창조산업내의 창조인력의 식별은 가능.

- 한편, 창조직업의 규모를 식별하기 위해서는 한국표준직업분류를 활용할 수 있지만, 소분류까지만 제공함으로써 전체 창조산업인력의 식별에 한계가 있음. 따라서 <인구주택 총조사>를 포함한 한국표준직업분류를 사용하는 자료의 활용에는 한계가 있음.

- 대안으로 한국고용직업분류를 활용한 산업별·직업별 고용구조조사(한국직업고용원)를 제한적으로 활용할 수 있음. 이 조사도 표본조사이기 때문에, 산업종사자의 고용구조는 파악할 수 있으나, 전체 인력의 정확한 규모를 파악하는 데는 한계가 있음.

### 3. 1인 창조기업의 정의와 고용잠재성

#### 1) 1인 창조기업의 정의

○ 1인 기업(one-person-enterprise)은 정의상 적어도 정규직으로 어떤 인력도 고용하지 않고 한 개인이 운영하는 회사를 의미. 최근 IT기술 및 아웃소싱의 발달로 인한 시공에 구애받지 않는 유연한 사업조직으로서 초소형기업(micro business)을 의미.

- 유럽의 경우, 기업의 60%, 전체고용의 9%, 유럽인구의 4%가 1인 기업이 차지할 정도로 경제적으로 매우 중요한 부문임 (2004년 유럽연합자료).

- 농업, 건설, 개인서비스나 사업서비스, 무역이나 운송 등에 광범위하게 분포하고 있으며, 전형적으로 자영업(self-employed)의 형태를 갖지만, 법인형태를 갖는 경우도 있음.

○ 경영학문헌에서 사용하는 Me Inc., e-lancer 등의 새로운 형태의 기업 혹은 근로형태와도 많은 유사성을 가짐.

- Me Inc.: “The Brand Called You”, 톰 피터스(Tom Peters)는 “명령이나 지위 그리고 현재하고 있는 비즈니스에 상관없이 ... 우리는 우리자신의 회사: Me Inc.의 CEO이다. 오늘날 가장 중요한 일은 ‘당신’이라는 브랜드의 수석마케터가 되는 것이다.”

- e-lancer는 인터넷에서 전자적으로 연결된 프리랜서로 프로젝트를 중심으로 이합집산을 하는 근로형태를 지칭.

- 하지만, 1인 기업은 프리에이전트나 프리랜서와는 구별되는 특성을 가짐

〈1인기업의 특성 및 정의〉

- 최소한의 투자에 의한 창업; 창업자가 회사의소유나 관리에 전적인 책임을 가짐.
- 자신의 운명을 스스로지배, 능동적으로 에너지와 자산을 활용 소득을 창출.
- 온갖 종류의 직종에 종사했던 전직 기업체 직원, 혼자 힘으로 평생직장을 새로 마련해보려는 노인들, 국적을 불문한 모든 사람들, 집안일을 하고 있지만 다시 일을 하고 싶어하는 주부등 모든 사람들이 1인기업의 창업자가 될 수 있음
- 상품이나 서비스의 범위가 매우 넓음
- 자신이 보유한 기술을 적극 활용, 핵심역량을 갖춘 전문화된 영역에 집중하면서 아웃소싱을 통해 고부가가치를 확대 (부르스 저드슨 2005).
- 요약하면 “1인이 매우 다양한 분야에서 자신의 핵심역량에 집중하면서 능동적이고 독립적으로 수익창출을 추구하는 기업” (이갑수 2009 참조).”

2) 창조산업에서의 1인 기업: “1인창조기업”

○ 전통적 기업가와는 달리 창조기업가는 창조와 제작을 통해 타인의 생활에 영향을 미치는 능력을 가진 사업가로 새로운 지식노동자 혹은 새로운 형태의 창조계급으로 불림.

- 영감, 창조성 및 혁신 이외에 위험감수, 통제, 끈기, 자기의존, 유연성, 적응성, 자율성, 성취동기를 특징으로 함.

○ 새로운 형태의 고용자/근로자의 등장: 기업형 개인(entrepreneurial individual).

- 근로자와 기업가의 뚜렷한 경계가 흐려짐. 이전의 문화노동자였던 예술가가 점진적으로 기업가로 전환. 경영학적 용어가 문화 부문에 광범위하게 사용되고, 문화부문은 신노동과 문화정책의 매우 중요한 미래의 주제로 묘사되고 있음 (Ellmeier 2004).

- 직업으로부터의 독립(separation from profession) : 구체적인 전문교육이 의미를 상실, 가장 중요한 것은 직업이 아니라 기술, 능력, 그리고 후기포드주의적 환경에서 직업을 얻기 위해 제공하는 유연성.

- 신자영업(new self-employed) 혹은 유사 자기고용(pseudo



self-employment): 자신이 고용자가 아닌 자기고용을 의미하며 비정규 고용 및 프리랜서 고용 등을 포함. 이와 유사하게 쓰이는 ‘전문문화영역의 단독서비스제공자 (sole service supplier in the professional cultural field)’라는 용어는 지식기반직업으로서 직업 지위적 개념을 포함.

### 3) 1인창조기업의 고용 잠재성

#### ○ 국내 1인 창조기업현황 (2007년 전국사업체통계조사 자료)

- 2007년, 전체사업체중 1인기업의 비중은 38.8% 로 매우 높은 것으로 나타남. 창조산업사업체 중에서의 비중은 21%로 나타남.

- 창조산업통계는 <부표2>의 표준산업분류의 7개의 중분류, 5개의 소분류의 통계치를 합산한 결과임.

※ 창조직업에 대한 자료는 전체규모를 산정할 수 있는 자료의 부족으로 포함되지 못했음. 여기서 제시된 창조산업 및 관련 산업 자료 중 컴퓨터, 정보서비스, 건축 관련 등 많은 관련 산업에서는 비문화적이고 창조적인 활동을 하는 근로자도 포함하고 있음.

- 창조산업의 종사자는 전체 종사자의 4.0%이며, 사업체수에 있어서는 전체의 1.8%에 불과

- 1인 기업 중 창조기업의 비중은 매우 낮음 (0.9%). 이는 국내 1인 창업은 생계형창업이 중심이며 전문기술 및 정보관련 서비스업은 매우 미약하기 때문임.

※ 1인기업의 비중은 도매 및 소매업(25.1%), 운수업(24.6%), 개인서비스(16.6%), 숙박 및 음식(12.3%), 금융 및 보험(0.3%), 전문·과학 및 기술서비스(0.9%), 출판, 영상, 방송통신 및 정보 서비스 (0.2%).

전산업 종사자수 15,728,028	전체사업체수 3,189,181	1인기업체수 1,237,535
◦창조산업 종사자수 (비중) 628,576 (4.0%)	◦창조산업사업체수 (비중) 58,405(1.8%)	◦1인창조기업수 (비중) 12,186(0.9%) ◦ 창조 산업내 1인기업의 비중 : 20.9%

○ 1인 창조기업의 일자리창출의 전망: 높은 고용 잠재성

- 2014년 문화 산업 내 1인기업의 수는 연평균 고용성장률을 3.4%에서 31.9%로 적용했을 경우 59,732~534,224명에 이를 것으로 전망(한국문화산업포럼 2008). 물론 문화산업을 중심으로 향후 지식서비스, 전통유산, 뉴미디어 등으로 창조산업의 범위가 확대된다면 1인창조기업의 비중은 더욱 확대될 것임 .

- 예비창업자의 적극적인 1인창업의지: 최근 조사결과<sup>1)</sup>에서 1인 창업에 대한 긍정적인 반응이 약 73%이며, 도전을 하는 이유도 ‘자신의 아이디어와 기술을 활용’(40.2%), ‘고소득을 열망’(19.0%) 등 기업가정신에 입각한 창업에 대한 열의가 있는 것을 나타남.

- 하지만 국내의 호의적이지 않은 창업환경으로 인해 이러한 창업열의는 실질적인 창업으로 이어지지 못하고 있음. 세계은행의 기업환경평가결과 중 우리나라의 창업환경은 181개국 중 126위로 세계 최하위 수준임(Doing Business in 2009).

○ 창조산업의 1인창업을 통한 높은 고용잠재력을 충분히 활용할 수 있도록 이와 관련된 정책적 지원이 확대되어야 함.

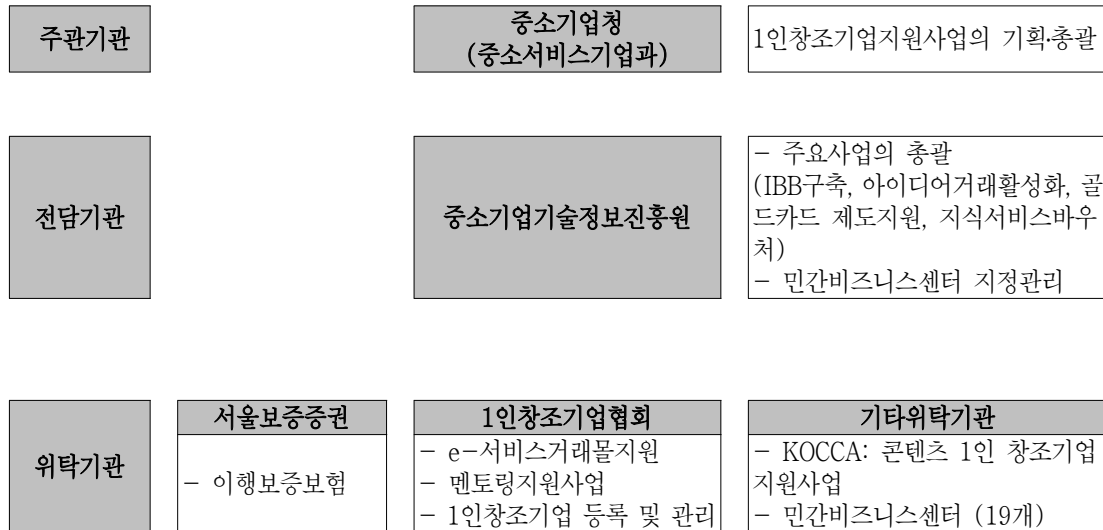
-국내의 1인창조기업에 대한 지원 2008년에 시작되었음. 사업목표로 창조산업의 전문가일자리 창출 및 기업화를 통한 부가가치의 증대를 설정하고 있음.

-지원사업은 수요자(기업)-전문회사-공급자(1인기업)가 연결되는 플랫폼을 제공함으로써 1인창업환경이 활성화되는 여건을 제공하는데 주안점을 두고 있음. 지원체계는 중소기업청(중소서비스기업과)이 주관하며, 산하 중소기업기술정보진흥원이 사업을 전담하고 있음. (<그림2>에 나타난 주요사업은 부록을 참조).

- 국내의 지원사업은 그 역사가 아직 일천하기 때문에 해외의 사례에 대한 분석을 통해 1인창조기업 사업의 방향정립과 사업내용에 대한 시사점을 얻을 수 있을 것임.

1) 『뉴미디어콘텐츠산업 일자리창출을 위한 창업활성화연구방안』 (KOCCA, 2009)에서 부가조사로 예비창업자에 대한 1인 창업에 대한 조사가 시행되었음.

.<그림2 > 국내 1인창조기업 창업지원 체계



#### 4. 1인 창조기업 지원정책의 해외사례 분석 및 시사점

##### 1) 해외사례분석

##### (1) 영국의 1인창업지원정책

○ 영국의 창조경제를 지식정보사회의 국가산업발전의 주요 영역으로 규정. 1인창조기업 또한 창조경제의 주요한 일자리창출의 원천으로 보고 광범위하고 강화된 지원정책을 추진

○ 1인 창업지원정책은 창조산업 활성화 방안과 창업을 통한 실업대책 등 두 가지 정책으로 구분가능

##### □ NESTA의 1인 창조기업 창업지원정책

○ 영국의 창조경제에 대한 지원의 중요한 부분은 NESTA(National Endowment for Science, Technology and the Arts)에서 이루어지고 있음.

- NESTA는 영국사회의 혁신을 선도하는 독립기구로서 주된 역할은 신생기업에 투자를 하고, 정책을 수립하고 홍보하며, 영국사회의 향후 주요한 문제를 해결하는데 도움이 되는 실천적인 프로그램을 운영.

- NESTA는 여러 협력기관과 공동으로 일을 수행하는데, 협력기관은 혁신가, 정책 입안자, 공동체조직, 교육기관 그리고 다른 투자자 등이 있음.

- NESTA의 활동은 혁신프로그램, 정책과 연구, 투자 등 크게 세 부분으로 구성.

○ 1인창업에 대한 지원은 혁신프로그램 중 창조경제(creative economy)에 대한 지원 사업으로 이루어짐. 주요 프로그램을 살펴보면 다음과 같음<sup>2)</sup>.

2) NESTA에서는 창조산업의 창업지원이외에 창조산업 부문별 비즈니스 지원사업을 추진하고 있음. 여기에는 게임, 영화, 패션, 뉴미디어 등이 있으며 이는 창조비즈니스의 지속가능한 발전을 위한 지원사업임.

○ 게임: Raise the Game

- 영국의 비디오 게임산업의 성장, 협력과 혁신을 지원

- 재능, 비즈니스기술, 네트워크 구축, 중소기업의 위탁기회확대, Developing IP

- 다음과 같은 파일럿프로그램을 지원:

① Shared Resourcing: 일자리 공유(job swap)을 통해 재능있는 인재의 공동활용

② Games Mentoring: 전문분야 사업자가 비디오게임개발업자에게 비즈니스개발과 새로운 수익모델개발 등의 멘토링을 지원

③ Dare to grow: 독립 소규모 게임업체가 최상의 인재를 지속적으로 채용할 수 있도록 지원하는 프로그램

④ Crossover: 창조산업의 다양한 범위가 전문가들이 협력하여 ‘혁신적 랩(innovative lab)’을 구성

○ 영화: Take 12 digital Innovation

- 영국 독립영화산업의 지원을 위한 18개월 동안의 파일럿 프로그램임

- 12개의 독립영화비즈니스부문과 혁신파트너가 연계하여 전문적인 조언과 비즈니스 지원을 하는 프로그램

○ 패션산업

- 패션디자이너와 제작사의 연계를 장려하여 보다 나은 협력관계를 지원.

- 이를 위해 ① 패션제작자의 온라인 데이터베이스제공 ② 디자이너와 제작사의 혁신적 협력을 위한 워크숍개최 ③ 제작사-디자이너의 협력을 조정하고 촉진하는 범영국 패션업계협회의 발전을 지원

○ 뉴미디어

- 독립제작사와 뉴미디어기업은 크로스 플랫폼상에서 협력이 필요

- 두 분야는 서로 다른 비즈니스 모델로 인해 협업이 필요하지만 이를 뒷받침하는 법적인 틀이 없음

〈표3〉 NESTA의 창조기업 창업지원 프로그램

	프로그램	주요내용
1인 창업 지원	Starters for 6	창업훈련, 멘토링, 자금지원 등 / 스코틀랜드 지역 (2005~ 시범사업)
	Insight Out	창업훈련, 자금지원/ 6개지역
	Creative Enterprise ToolKit	'자신만의 성공적인 비즈니스 시작' Insight Out의 결과로부터 작성. 2009.9부터시작
창조기업 멘토링/네트워크지원	Creative Biz Mentor Network	미디어기업의 창업 멘토링
	Creative Biz Facilitator	MBA와 창조기업연계; 경영학과 학생팀이 창조비즈니스 자문지원
	Creative project commissioning network	청년들에게 위탁과정에 대한 실무경험교육/ Cheshire 지역
금융지원	Creative Credits	맨체스터지역의 소기업이 창조기업으로부터 창조적 역량과 전문성을 도움을 받을 수 있도록 4,000파운드 자문비지원(1,000파운드 자기부담)

① Starter for 6

-사업개요

○ 스코틀랜드 지역의 창업가에 맞춤형 지원을 하는데 여기에는 창업훈련, 멘토링, 자금지원, 12개월의 후속 지원 등이 포함됨.

○ 이 사업은 일종의 파일럿사업으로서 혁신과 창조부문의 창업준비 및 창업초기에 대한 지원사업을 평가하고 개선하는 목적을 가짐. 보다 구체적으로, 본 사업의 목적은 첫째, 스코틀랜드의 창의, 과학, 기술 분야의 혁신을 지원하기위한 가장 최선의 방법을 시험하고 둘째, 혁신적 사업을 지원하기 위한 가장 최선의 방법에 대한 통찰력과 학습방법을 만들고, 셋째, 만들어진 사업지원 모형을 다른 협력조직에 이관하는 것 등임.

○ 이 사업에서 지난 5년 동안 얻어진 자료는 영국도처에 있는 주요 파트너에 의해 채택이 될 예정. NESTA는 400개가 넘는 창조기업을 통해 만들어진 창업준비와 창업초기에 필요한 혁신과 관련된 자료를 National Council for Graduate Entrepreneurs의 글로벌 창업프로그램과 Skillset의 미디어아카데미에 이미 제공하고 있음.

- 사업결과 및 평가

- 영국독립제작사협회와 공동으로 두 분야가 공동사업을 하고, 지적재산권을 공유할 수 있는 법적장치 마련을 위한 노력을 지원

- 지난 2년 동안 스코틀랜드 도처에서 500개의 지원자가 있었으며, 이중 142명이 훈련프로그램의 혜택을 받았음
- 이 프로그램은 젊고 고학력의 기업가들이 참여하는 경향이 높음. 참가자의 89%가 대학이상의 학력을 소지하고 있으며, 82%가 35세 이하의 젊은 층임.
- 프로그램은 광범위한 혁신적 비즈니스분야에 적용되었는데, 창조기업이 64%로 제일 비중이 높음. 기타 기술분야 16%, 융합분야 11%, 과학분야 1%로 나타남.
- 57개의 기업이 500파운드에서 10,000파운드의 창업자금을 지원받았는데, 이는 전문가로구성된 패널의 심사와 평가에 의해 결정됨
- 이 프로그램은 성공적이라는 평가를 받음. 재정지원과 후속지원을 받은 참가자들이 1년 후 모두 지속적으로 비즈니스를 하고 있는 것으로 나타남.
- 사업의 스코틀랜드의 경제에 대한 기여도평가: 공공부문투자의 성과에서 1파운드의 투자에 대해 약 2.16파운드의 GVA 효과가 있을 것으로 추정. 현재의 자료만을 가지고 본다면 1파운드 투자에 1파운드의 GVA 추가효과가 있는 것으로 나타남.

※ Starters for 6의 성공사례  
- 신개념·친환경 기저귀; 응급구난장비; 수제염색스타킹; 게임개발회사/퍼블리셔; 실시간 에너지 모니터 등.

## ② Insight Out

- 스코틀랜드 이외의 지역에서의 창업과 창업 후(1차년도) 지원 사업임.
- 창업훈련과 자금지원을 중심으로 5년 동안 실시해왔으며, 재능 있는 개인이 창조적 아이디어로 창업을 할 수 있도록 지원하는 프로그램.
- 영국의 6개 지역에서 실시: The Midlands, Yorkshire & Humber, Wales, South West, North West, Northern Ireland. 향후 추가 지역프로그램에 대한 계획은 없으며, 현재까지 축적된 자료와 경험을 바탕으로 Creative Enterprise Toolkit을 제작 (2009.9 완성).

〈표4〉 Insight Out 의 시행지역과 수행기관

지역	수행기관
North West	Creative Lancashire
South West	Creative Skills, Cornwall
Wales	Creative Business Walse, Welsh Assembly
Midlands and West Midlands	Meida Skills, Birminham City University
Yorkshire and Humber	Creative Industries Development Agency

③ 창업을 위한 툴킷: ‘자신만의 성공적인 비즈니스의 시작’

- Starter for 6 프로그램에서 축적된 자료와 경험을 바탕으로 제작

- Toolkit은 비즈니스 아이디어를 탐구하고 개발하며, 비즈니스의 ‘스토리’를 만드는 학습방법임. 실천핸드북, 작업계획표, 사례연구 및 교육자를 위한 지침서 등으로 구성됨.

④ Creative Business Mentor Network

- 1년간의 파일럿 프로그램으로 선정된 분야의 비즈니스 멘터링을 지원

- 미디어분야 (TV제작, 광고, 디지털미디어)의 성장을 위해 멘터링을 지원

- 이 분야 24개의 창조기업이 성공한 기업으로부터 일대일 자문을 받음

- 사업 수행시 직면하는 어려움 등에 대해 멘토의 비즈니스 자문을 받을 수 있음

- 멘토는 이 분야의 최고의 경영자들로, 전문적인 식견을 가지고 있으며, 국제적 비즈니스의 경험이 있는 전문가로 구성; 이들은 새로운 창업세대의 중요성을 인식하고, 이러한 일을 후배들에게 환원하는 것으로 고려.

※ David Puttnam 경 : “이제 이전보다 더욱 더, 창조산업은 도움과 지원이 필요하다. 아이디어는 매우 빠른 속도로 영국의 가장 큰 자산이 되고 있다. 우리는 그것들을 보호하고, 육성하여야하고 앞으로 발전할 수 있도록 해야 한다. 이 프로그램에 참여하는 멘토의 면면은 이 계획의 중요성을 반영한다고 하겠다“

⑤ Creative Business Facilitators

- 파일럿 프로그램으로, 경영학과(MBA)와 창조기업을 연계하여 창조기업의 성장과 혁신을 독려하는 사업임.

- 비즈니스 멘터링 과정에서는 MBA 학생들이 팀을 이루어서 창조기업의 중요사업에 대해 전략적인 조언을 제공함.

- 비즈니스 평가는 비즈니스평가보고서를 작성함으로써 완료되며 이를 바탕으로 다음단계의 적절한 자문을 받게 됨.

⑥ The Creative Projects Commissioning Networks

- 파일럿프로그램으로 청년들에게 위탁과정(commissioning)에 대한 실제적인 경험을 얻게 함으로써 창조산업의 비즈니스의 실무경험을 제공.

- Cheshire지역의 기업가들이 개별적이거나 소규모 팀을 이룬 청년들에게 특별한 프로젝트를 위탁하게 하고, 이 과정에서 이들에게 피칭을 하는 방법, 위탁과정에서의 협상, 사업세분화 및 종료 등과 같은 내용을 교육하는 사업임.

- 가장 중요한 부문은 중소기업들로 하여금 참여하는 청년들을 도울 수 있도록 특별한 자원을 개발하는 것임. 참여하는 기업들은 잠재적인 창의인력의 재능을 파악하는 동시에 다른 조직들과의 네트워킹 기회를 가질 수 있으며, 참가하는 청년들은 창조산업의 업무 및 필요한 기술을 습득할 수 있는 기회를 제공받게 됨.

⑦ 창조금융 (Creative Credits)

- 창조적 기업들과 협력 하에 아이디어를 만들 수 있도록 돕는 세계최초의 프로그램. 맨체스터지역 소재 소규모기업에 4000파운드의 창조금융(Creative Credits)을 지원하여, 같은 지역의 창조기업으로부터 창조적 역량과 전문성을 도움을 받을 수 있도록 하는 제도. 단, 1000파운드는 자문의뢰기업이 자기부담을 하는 매칭형식임.

- 이러한 금융지원혜택을 받기 위해서는 창조기업의 자격을 다음과 같이 정하고 있음: 종업원 250명이하, 년 매출액이 5천만유로 혹은 46만 파운드 이하인 중소기업의 등록된 기업

- 지원 분야는 광고, 건축, 예술 및 골동품, 수공예, 디자인 혹은 웹디자인, 디자



이러패션, 영화 및 비디오, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어, 텔레비전 및 라디오 등 12개 분야임.

□ **실업대책으로서의 1인 창조기업 창업지원**

○ 영국정부는 고실업문제를 해결하기 위한 다양한 창업부조 정책을 실시하고 있음.

- 영국정부의 통계에 의하면 최근 창조산업의 실업률이 크게 증가했음. 2009년 4월의 자료에 의하면 실업급여 신청자가 전년동월대비 2배로 증가 (43,445→83,660). 신청자의 약 1/3이 18~24세의 청년으로 나타났음.

- Jobseeker's Allowance은 최근의 대표적인 창업지원사업임. 이 프로그램의 지원자는 개인적 조언자와 함께 작성한 구직단계를 명시한 구직자 동의서에 의거하여 구직활동을 하게 됨. 13주후에 평가를 한 이후에 새로운 조건의 동의서를 작성하고, 26주 이후에도 실업상태에 있게 되면, 구직자는 Restart 인터뷰에 참가해야함. 이러한 과정은 모두 의무사항이며 위반 시에는 실업혜택에 있어 불이익을 받게됨.

- The Flexible New Deal은 2008년 1월에 발표된 새로운 구직지원프로그램임. 실업 후 1년이 지난 모든 연령층에 적용이 되며 Job Centres와 함께 민간 고용대행사가 함께 운영하는 것으로 구체적인 창업경로에 대한 지원은 포함되지 않음. 18-24세 동안, 구직자수당을 6개월 동안 신청하게 되면 뉴딜에 참여해야 하는데, 이것은 2주 과정인 "Gateway to Work"을 듣는 등 구직활동에 대한 지원을 보다 적극적으로 하며, 일을 얻지 못하는 사람들은 4개의 선택중 하나를 택해야하는데 그중 하나가 창업의 형태임.

- 이러한 관료적인 절차는 창조산업에서 기업과 위탁이나 계약관계에 있는 창조적 청년들에게는 매우 비효율적임. New Deal을 위한 자격인 26주가 되기 전에 어떤 젊은 디자이너가 낮은 임금의 일회성 프로젝트의 제의를 받아 수락한다면, Jobseeker's allowance의 동의서를 위반한 것이며 창업지원의 기회를 박탈 당하게됨.

- 2009.4. 정부는 "Six Month Offer"를 도입했는데 6개월 동안 실업상태에 있는 사람들에게 해당되는 제도로서 고용주는 이들을 채용하는데 1,000파운드의 지원금을 받고 현장집중훈련, 자원봉사기회 혹은 창업 등을 제고할 수 있음.

- 이들 중 창업을 선택한 사람들은 16주 동안 주당 50파운드의 창업금융(Self-Employment Credit)을 받음. 이 기간 동안 Jobcenter Plus는 정기적인 점검

을 하고, 6주후, 12주후에 신청자가 자영업을 하고 있는 증거를 요청함. 신청자는 Jobcenter를 규칙적으로 방문해야하고 개인적자문가를 만족시켜야하며 일은 적어도 5주는 지속되어야함..

○ 이러한 영국정부의 최근 실업정책에는 창업에 대한 지원부분이 부족함. 이는 창조산업고용의 많은 부분이 프리랜서나 창업이라고 할 때 중요한 부분을 간과한 것임. 창업금융의 실효성도 크게 없는 것으로 평가되는데, 구직수당과 혜택 면에서 큰 차이가 없고, 사업에 대한 홍보가 부족하며, 창업을 촉진하기보다는 실업자 수를 낮추는데 목적이 있는 사업임.

○ 창조산업의 창업을 지원하기 위해서는 개인적 네트워크와 멘토링을 통한 지원이 유용함. 이를 지원하는 기관으로, Job Centre, Sector Skills Councils, 기업주도 정부공인기관 등이 있음. Sector Skill Councils 중 Skills Council for Advertising, Crafts, Cultural Heritage, Design, Literature, Music, Performing and Visual Arts는 문화부문, Skillset은 Creative Media, SKillfast UK는 패션과 섬유산업을 각각 대표하는 기관임. 이들 기관들은 원하는 기업들에게 자문을 제공하는 Creative Choice website를 운영하고 있음.

○ 영국의 중소기업청은 정부에 보다 접근 가능한 창업지원정책에 대한 로비를 하고 있는데, 과거 창업수당제도(Enterprise Allowance Scheme)와 같이 창업이 실업에 대한 실제적인 대안으로 작동하는 프로그램을 제도입해야 한다고 주장.

- 영국에서는 창업가정신이 낮고 이것이 창업을 위축시킴. 사업실패는 영국에서는 부정적인 결과로 간주되는 반면 미국에서는 영예의 상징이며 앞으로의 성공을 위한 통과의례로 인식됨.

※영국의 창업수당제도는 대처보수당정부의 창업지원정책으로 1983~1991사이에 시행되었음. 창업을 위해 13주 동안(나중에는 8주로 변경)실업상태에 있는 사람들에게 주당 40파운드의 수당을 제공하며, 1,000파운드의 자본을 활용할 수 있었음. 이는 최근의 실업 감소보다는 창업활성화에 주안점을 둔 사업으로, 의도는 하지 않았지만 창조산업의 창업활성에 실질적으로 많은 도움이 되었다는 평가를 받고 있음.

(2) 독일의 1인창업지원제도

(그림2) 독일의 실업자에 대한 창업지원 프로그램

	가교수당	자기회사(Ich-AG)	(통합)창업지원수당
자격	- 실업수당 I 수혜자격과 동일 - 자영업이 주요 지원영역 - 사업계획의 전문가 평가	- 실업수당 I의 수혜자격과 동일 - 자영업이 주요 지원영역 - 사업계획의 전문가 평가 - 연수입이 25,000유로보다 낮아야 하는 자격제한	- 실업수당II 수혜자격과 동일 - 자영업이 주요 지원영역 - 사업계획의 전문가의 평가 - 수당수혜기간이 적어도 90일은 남을 것
지원	- 월수당은 실업수당과 사회보장지원을 합한 금액과 같음 - 수당은 6개월 동안 지급됨	월수당은 첫 해에는 600유로, 두 번째 해는 360유로, 세 번째 해는 240유로임	대부분의 수당은 실업수당과 사회보장지원을 초과하지 못함 - 수당은 9달동안 지속되고 - 사회보장지원은 사업활동을 증거로 추가로 6개월지원



○ 독일의 1인기업 창업지원사업은 실업자들의 창업을 촉진하는 프로그램을 중심으로 이루어지고, 창조산업에 특화된 지원사업은 없음

- 공공고용서비스(PES:Public Employment Service)은 준독립 행정지원기관으로 연방노동사회부처의 감독 하에 있으며 독일의 적극적 노동시장정책(Active Labor Market Programs)과 실업급여의 행정을 담당하는 기관임.

○ 이 기관의 대표적인 사업으로 가교수당(bridging allowance)과 자기회사(Ich-AG)라 불리는 창업보조금제도(start-up subsidy)가 있음.

① 가교수당은 1986년에 도입되어, 실업자들에게 창업 후 6개월 동안 이전에 받던 PES 실업급여와 같은 수준의 수당을 지급하는 것으로, 이 기간 동안 기존의 실업수당에 추가해 사회보험으로부터 매월 300유로를 지원받음. 수혜자격은 기존수당을 적어도 4주 이상 받은 실업자들이며, 사업계획은 자격 있는 기관(지역의 상공회의소, 수공업자나 은행)에 의해 검증을 받아야 하며, 자영업자는 최소 주당 15시간의 근무를 해야 함.

② 자기회사(Ich-AG)제도는 2003년 도입된 창업보조금(start-up subsidy)제도로

서 창업을 원하는 실업자에게 기존의 가교수당(bridging allowance)보다 강화된 지원을 하기 위해 도입되었음. 매월 일정액의 지원금을 받으며 그 액수는 실업수당II의 액수보다 훨씬 많음.

- 실업수당II의 최고지급액은 서독지역이 월345유로, 동독지역이 311유로인 반면, 자기회사의 지원은 첫째 월 600유로, 둘째 해에 월 360유로, 셋째 해에는 월 240유로의 최소소득보장(minimum income security)이 제공됨.

- 자기회사 보조금은 수혜자의 연소득이 25,000유로를 넘지 않는 한 3년간 지급되는데, 언뜻 보기에는 3년 동안 창업자에게 최소한 소득보장을 제공하는 것처럼 보이지만, 2년차부터는 사회보험비용을 해결할 수 있는 수준으로만 수당이 지급됨 (최소 월 사회보험비용은 동독지역이 388 유로, 서독지역이 425 유로임. 따라서 사업창업지원의 많은 부분이 사회보장으로 지출되고 있음. 가교수당을 수령하는 경우에는 이러한 사회보험비용에 대한 의무조항이 없음).

○ 가교수당과 자기회사는 창업활성화에 상당한 기여를 한 것으로 평가됨

- 가교수당은 처음에는 참여율이 낮았으나, 1990년대 중반부터 참가자격이 완화되고 수당수준이 매력적이 되면서 참가자가 년 간 5만을 초과.

- 자기회사는 짧은 기간에 성공을 거둠. 2004년 사업증명요구가 강화되었음에도 불구하고 처음 3년 동안 10만 이상 참가했음.

- 두 프로그램은 2003-2005년 사이에 실적이 최고에 달했으며 누적인원으로 25만 명 이상이 참가했음.

- 특히, 자기회사는 하르츠개혁프로그램의 가장 성공적인 사례였다고 평가됨. 대부분의 참가자들은 창업 후 28개월 동안 사업을 하였고, 8%에서 14%만이 실업이나 구직하는 것으로 나타났음. 가교수당 참가자들도 28개월 이후에도 평균적으로 30% 이상 고용상태에 있으며, 20%이상은 실업에 등록하지 않았음.

○ 하지만 이러한 성과에도 불구하고, 2006년 8월, 새로운 연립정부가 두 프로그램을 통합하여 새로운 창업지원제도를 만들었는데, 이전의 가교수당과 유사하지만 지원기간을 6개월에서 9개월 연장했음. 실업수당의 자격이 적어도 3개월 이상 남아있는 실업자들만이 참여하도록 제한규정을 두고 있음



(3) 미국의 창업지원정책

○ 미국의 1인창업지원은 별도 지원사업없이, 일반적인 중소기업의 창업지원의 틀내에서 지원되고 있음. 여기서는 중소기업청과 자영업협회의 창업지원이 대표적임.

- 1953년 중소기업법(Small Business Act)에 의해 설립된 중소기업청(Small Business Administration)은 중소기업의 창업지원의 주관기관으로서 창업에 필요한 준비사항들과 창업 후 주요 과정에 대한 지원, 경영 및 관리, 그리고 창업 실패시의 청산 과정에 필요한 지원을 제공.

〈표5〉 미국 중소기업청의 창업 지원 내용

창업의 단계	지원 내용
창업 준비 단계	지역의 교육 및 훈련 기관을 연결해서 필요한 강의와 자료들을 제공하고 지원함
창업 시작 단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 멘토링 : 비즈니스 경험을 가진 자들을 통한 자문 서비스 지원</li> <li>- 퇴직한 전문가로 부터의 자문 서비스</li> <li>- 중소기업 진흥 센터를 통한 자문 서비스</li> <li>- 훈련과 카운슬링 서비스의 네트워크를 통한 자문 서비스</li> <li>- 전반적인 창업비용 산출에 대한 지원</li> <li>- 융자와 자금 지원</li> </ul>
경영 및 관리	리더십 의사결정, 인사관리, 공정경쟁, 세금, 보험, 정보기술 등에 대한 정보를 제공 받고 상담을 제공
기업 청산	기업의 청산계획, 처분, 소유권 이전, 자산 청산, 파산신청 등에 대한 정보와 상담 지원

○ 중소기업에 대한 재정지원

- 1958년부터 SBIC(Small Business Investment Company)라는 민간투자회사를 설립, 자체 자본금과 연방정부로부터 유리한 금리로 차입한 자본을 기 설립되었거나 또는 신설되는 독립기업에 벤처 캐피탈로 제공

- SBIC 프로그램에 따라 민간이 소유·운영하는 SBIC가 자본의 1/2 이상을 투자하여 SBA로부터 투자, 장기저리융자, 지급보증 등과 같은 자금지원뿐만 아니라 각종 세금 감면혜택도 받음.

- 현재 SBA가 지원하고 있는 SBIC에는 모든 중소기업에 투자하는 정규 SBIC(Regular SBIC), 소수민족의 중소기업에 투자하는 특수 SBIC(Specialized SBIC), 참가 증권을 발행하는 SBIC(Participated Security SBIC)의 3종류가 있음.

- 중소기업투자회사의 특징은 민간 벤처캐피탈회사들의 최저투자금액이 1,500만 달러인데 비해서, 50만-1,500만 달러의 비교적 소규모 투자라는데 있음.

- 또한 민간 벤처캐피탈 회사들은 투자대상 중소기업에 대하여 경영통제권을 행사하는데 반해, SBIC는 중소기업 경영의 독립성을 중시하는 의미에서 경영의 통제를 하지 않음.

-SBA는 엔젤투자가와 창업자들 간의 원활한 정보교환을 지원하기 위하여 ACE-NET(Angel Capital Electronic Network)를 구축

○ 연방자영업자협회(National Association for the Self-Employed: NASE)는 1인 기업을 포함한 초소형기업(micro-business)에 대한 지원 사업을 추진하고 있음.

- NASE는 1981년에 설립되어 미국의 소규모기업의 가장 큰 비영리 비정치적인 협회로 성장.

- NASE는 유료회원들에게 다음과 같은 혜택을 제공하고 있음.

① 교육, 경영자료제공 및 자문: 초소형기업가들에게 교육과 기업운영에 필요한 도구를 제공. 여기서는 온라인으로 건강, 세금에 대한 온라인 자료를 제공, 세금, 재정, 은퇴 등과 관련된 자문제공.

② 부가가치제공: NASE의 구매력을 활용하여 상품과 서비스를 사용하는데 있어 절약을 할 수 있음. 교통이나 숙박, 건강보험과 관련하여 절약할 수 있음

③ 창업지원 장학제도: NASE는 장학제도를 운영하여 회원들의 자녀와 부양가족에게 장학금을 지원하고, Future Entrepreneur Scholarship은 청소년들에게 창업정신을 고취하는 가장 큰 장학제도임. 1989년에 시행된 이후로 1.3백만불을 넘는 장학금이 지원되었음.

④ 입법활동을 통한 권익옹호활동: NASE는 소규모 자영업자를 위한 입법 활동을 활발히 지원하고 있음. 주요한 입법영역은 소규모기업의 세금, 건강보험, 은퇴보장

등과 관련한 내용들임. 최근 2008년에는 하원에서 홈오피스 세금공제 단순화와 관련한 입법안을 마련했음.

⑤ 정보제공: 회원들을 상대로 주기적으로 소규모기업의 효율적 지원을 위해 시장 현황 및 경향 조사를 지원하고 있음.

## 2) 해외사례의 시사점

○ 1인 창조기업의 지원정책은 각 국가의 사정에 따라 다양한 형태를 띠고 있기 때문에 국내의 정책 또한 국내 상황의 특성을 반영하여야 할 필요가 있음.

- 미국의 경우는 사회전반적인 창업활성화로 인해 중소기업창업지원제도가 발달했음, 1인기업의 창업에도 중소기업청과 민간기구와의 유기적 협력지원이 이루어지고 있음.

※사실 미국의 중소기업정책에서 1인 창업에 대한 지원의 비중은 결코 작지 않음. Kaufman Firm Survey에 의하면 2006년 중소기업 중 종사자 1-2명의 사업체가 차지하는 비중은 전체 표본사업체의 49.1%에 이르는 등 자영업에서 1인창업의 비중이 매우 높기 때문임(Lowrely 2009).

- 독일의 경우, 노동시장에 대한 적극적인 정책적 기조로 인해 실업자의 창업화 지원정책이 1인 창업지원의 주요 정책으로 활용되었음. 최근 창업에 대한 관심보다는 실업률감소를 강조하는 정책지향으로 인해 창업에 대한 정책지원이 약화되고 있음.

- 영국은 미국에 비해 중소기업의 창업여건도 호의적이지 않으며, 독일처럼 적극적인 실업정책이 부재한 상황에서, 1인 창업지원은 문화창업가 혹은 창조적 기업가의 육성을 통해 창조경제의 발전 및 일자리창출을 제고하는 전략적 정책으로 시행됨.

- 창업을 통한 실업대책의 중요성은 해외사례에서 그 중요성이 낮아지고 있으며, 국내에서도 이 부문의 정책적 비중은 크지 않음. 따라서 창업활성화 지원대책을 통해 1인 창조기업 지원이 이루어지는 것이 바람직함. 하지만, 기존의 창업지원은 전통제조업이나 IT업에 집중되어 있으므로, 창조산업에 대한 창업지원을 보다 강화할



필요가 있음.

○ 창업 활성화와 실업정책의 연계성을 고려해야 함

- 창업지원정책은 정도의 차이는 있지만 경제 활성화와 창업을 통한 일자리 창출이라는 두 가지 목적을 항상 고려해야 함

- 산업 활성화 정책과 고용(실업)정책과의 연계성을 항상 고려함으로써 정책간의 시너지효과를 기대하거나 사업 중복으로 인한 비효율을 미연에 방지할 수 있음.

○ 창조산업에서의 창업활성화는 산업의 특성을 파악하고 환경적 요인을 적절하게 고려하여 최적화된 정책적인 방안을 마련할 수 있음.

- 창조산업은 지역화 및 문화의 중요성을 고려하여, 지역기반과 예술 문화적 네트워크를 충분히 활용하여야 함.

- 영국의 NESTA는 지역대학 및 창조기업과의 연계가 강조되고, 미국은 민간전문가들이 중소기업청의 자문단의 중요한 풀로 활동하고 있음.

- 국내에서도 1인 창조기업 지원사업을 효과적으로 하기 위해서는 지역기반의 1인 창업지원 네트워크구축 방안을 마련하고, 자문 및 멘토링을 효과적으로 하기 위한 실무전문가 집단의 육성방안도 시급히 마련되어야 함.

○ 창업지원은 다양한 창업단계에서 창업자의 서로 다른 요구를 적시에 적절히 반영할 수 있도록 보다 맞춤형의 유연한 프로그램이 되어야 함.

- 'Starters for 6'의 성공사례에서 NESTA의 지원은 매우 다양한 창업단계에서 매우 효과적인 결과를 보이고 있음. 성공사례에서는 단순히 제작지원뿐만 아니라 워크숍을 통한 교육, 네트워킹, 시장정보, 브랜딩 및 특허 등 창업의 모든 단계에 지원이 필요하다는 것을 보여줌.

- 국내사례에서도 단순한 자금의 지원이 아니라 교육 및 컨설팅, 브랜딩 및 특허 그리고 시장개척에 이르는 총체적인 지원시스템의 구축이 필요

○ 영국의 1인 창조기업지원 프로그램은 선례가 없는 사업이기 때문에, 대부분의 사업이 시범사업으로 진행되어, 시범기간동안의 성과 및 평가를 토대로 사업을 확대하거나 조정하고, 다른 사업의 개발이 가능하도록 사업계획을 매우 유연하게 하고 있음.



- 국내에서도 사업이 초창기이니 만큼 시범사업의 성격으로 추진하고 주기별로 전문가의 평가와 진단을 반영하는 등 보다 유연하고 효과적인 사업관리가 필요함.

<참고문헌>

- 문화체육관광부(2008) 『문화산업을 통한 일자리 창출방안 연구』
- 이갑수, 2009. “일자리 창출의 틈새시장 : ‘1인기업’” 삼성경제연구소  
KAIST 기업가정신연구센터, 2008, “1인 지식서비스 기업” 1인 지식서비스기업 성공  
포럼.
- 저드슨, 브루스, 2005. 『1인기업을 시작하라: Go It Alone』, 북폴리오.
- 중소기업청, 2009, “1인 창조기업 활성화방안”
- 중소기업청(중소서비스기업과), 2009, “1인 창조기업 지원사업 관리규정”
- 한국문화산업포럼(2008) 『1인창조기업 육성전략』 문화체육관광부
- Art Council England. 2009. "Do it Yourself: Cultural and Creative Self-Employment  
in Hard Times"
- European Commission, 2001, *Exploitation and development of the job potential in the  
cultural sector in the age of digitalization.*
- Hawkins, J. 2001. *The Creative Economy.* Allen Lane. London.
- Markusen, Ann, 2008, "Defining the Creative Economy: Industry and Occupational  
Approaches" *Economic Development Quarterly*, 22-1. pp. 24-45
- KEA, 2006, "The Economy of Culture in Europe"
- Lowrey, Ying. 2009. *Startup Business Characteristics and Dynamics: A Data Analysis of  
the Kauffman Firm Survey* Working Paper, SBA Office of Advocacy.
- Mosley, Hugh, 2008, "German Self-Employment Programmes for the Unemployed:  
Statement and Comments" Reer Review, Job Opportunities through Business  
Support Project, Bulgaria.
- UNCTAD, 2008, *Creative Economy: The challenge of assessing the creative economy.*

<부록1>

<부표1> 유럽의 문화산업/문화직업의 유형 사례 (EU 2001)

NACE	문화산업 및 관련산업	ISCO 88	문화직업 및 관련직업
22	출판, 인쇄 및 녹음매체의 재생	243	아카이브전문가, 사서 및 관련 정보전문가
92	오락, 문화 및 스포츠 활동	245	작가나 창작 혹은 공연예술가
74	기타 사업활동(건축,사진,문화이벤트)	347	예술, 엔터테인먼트, 스포츠관련 전문가
75	공공행정(문화서비스 및 문화행사)	213	컴퓨터전문가
91	기타사회적서비스(문화서비스등)	313	광학,전자기기 조작용
		214	건축엔지니어

※ <그림1>의 창조직업과 창조산업의 범주는 위의 부표1의 연장으로 이해가능

<부표2> 국내 창조산업의 내용 (9차 개정 표준산업분류의 중분류(2자리)/소분류(3자리))

코드	내용
J58	출판업
J59	영상 오디오기록물 제작 및 배급업
J60	방송업
J62	컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업
J63	정보서비스업
M713	광고업
M721	건축기술, 엔지니어링 및 관련기술 서비스업
M732	전문디자인업
M733	사진촬영 및 처리업
O842	사회 및 산업정책 행정
R90	창작, 예술 및 여가관련 서비스업

<부록2: 국내 1인창조기업 지원사업 주요사업 내용>

- ① IBB(Idea Biz Bank): 1인 창조 기업과 공공기관, 기업 등이 웹사이트에서 심사에서 통과한 사업자가 등록한 프로젝트들을 지식거래가 가능한 정보 시스템인 서비스 거래 사이트를 구축하여 필요한 1인 창조 사업자에게 거래를 중계
- ② 지식 서비스 구매 바우처 지원: 1인 창조기업에 프로젝트(아웃소싱)를 발주한 중소기업에 한해 바우처 방식으로 계약비 일부 지원. 지원대상은 e-서비스 거래 사이트를 통해서 아웃소싱을 발주하는 중소기업이고 제품을 직접 생산하는 것을 제외한 모든 영역이 가능하고 총 비용의 10% 이내에서, 최고 300만원까지 지원해 주고 기업 당 연 3회 이내에서 지원을 받을 수 있음. 이는 영국의 창조금융과 유사함.  
- 여기서 프로젝트의 계약 불이행으로 인한 손실을 보전하기 위해 민간보증보험회사에서 손실보전을 전원. 여기서는 서울보증증권이 이행보증보험을 지원.
- ③ 1인 창조기업 특례보증 지원 : 기술보증기금에서 주관하며, 창의적인 아이디어, 전문지식·기술, 지적 재산권을 사업화 하는 1인 창조기업에 3억원이내의 특례보증을 지원. 특히, 보증료 감면(최대 0.3%), 보증비율 우대, 전결권 완화 등 과감한 조치를 통해 창업기업을 지원하며 신규 인력을 채용하는 기업에 대해서는 최대 2억원을 특별한도(1인당 2천만원, 최대 10명 기준)로 추가 지원.
- ④ 골드 카드 지원: 수요자 만족도 조사에서 우수 1인 창조 기업으로 평가를 받은 기업에 카드쿠폰형식으로 교육비를 사전에 지급해 주고, 교육대상자가 희망교육과정을 직접 선택하여 수강하게 하는 교육 프로그램. 지원 한도는 1인당 수업료의 50%로 최고 50만원까지 지원.
- ⑤ 멘토링 시스템 : 사업을 시작한 지 1년 미만이거나 신규 1인 창조 기업을 대상으로 지원을 해 주는 교육 프로그램. 1인창조기업협회에서 주관하며, 예비 창업자들이나 창업 초기 기업들에게 프로젝트를 관리하는 요령이나 마케팅 전략 및 성공 노하우 등을 상호 교류할 수 있는 여건을 만들어 주는 것을 목적으로 하는 사업.
- ⑥ 민간비즈니스센터운영: 1인창조기업에게 사무공간 및 계약서작성 및 네트워크구축 등 벤처집적시설과 유사한 지원기능을 제공. 2009년 9월 현재 전국에 19개의 센터가 지정 운영중임.