

EUROPE

# 유럽 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF EUROPE

한국콘텐츠진흥원  
유럽사무소



**kocca** KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# 주간 심층이슈

## 『영국 창조미디어산업 필요 역량(Skills) 분석』

### ◎ 작성취지

- 영국의 창조미디어산업 고용 구조의 특성 및 교육훈련 구조에 대한 조사를 통해 현재 본 산업 내 필요 역량(Skills)에 대한 이해를 도모하고자 함.
- 2011년 발간된 Sector Skills Council의 <Sector Skills Assessment for the Creative Media Industries in the UK>를 토대로 정리 및 분석  
※ 작성자 : 옥주원 (워릭대학 문화산업 박사과정)

### ◎ 작성 순서

1. 「창조미디어산업 현황 및 전망」
2. 「인력 부족 (Skills Shortage) 현황」
3. 「숙련 격차 (Skills Gap) 현황」
4. 「인력 공급 (Skills Supply) 현황」
5. 「제안/시사점」

### ◎ 용어 정리

- 숙련 격차 (Skills Gap) : 숙련 격차란 회사가 필요로 하는 역량(skill)과 구성원들이 갖고 있는 역량 간에 존재하는 차이(gap)를 뜻함.
- HE (Higher Education) : 영국 고등교육 시스템
- FE (Further Education) : 영국 평생(직업)교육 시스템
- Foundation Degree : 고등교육 학위의 하나로 이론적인 학습과 현장실무를 결합한 실용적인 학위를 말함. 대학과 다양한 산업 관계자들이 공동으로 설계하는 교육 프로그램이며, 현재 영국에서 다양한 직업 분야에 걸쳐 제공되고 있음.

## 1. 『창조미디어산업 현황 개괄』

### ◎ 창조미디어산업 현황 개괄

- 창조미디어산업은 지난 2008년까지 전체 산업 평균보다 **두 배** 높은 성장률을 구가하며 발전을 해왔음.
- 2009년 통계로 **영국 총 부가가치의 6%**를 차지했었음 (출처: Working Futures

(2007~2017)(2008) SC/IER/CE electronic resource)

### ○ 창조미디어산업의 전망

- PwC의 최근조사 결과에 따르면, 영국 엔터테인먼트 및 미디어 시장은 2014년까지 해마다 연 3.7%의 성장을 구가할 것으로 전망됨.
- 이는 전체 산업 평균인 2%보다 상대적으로 높은 수치임.
- 2010년 10월 Skillset이 발표한 창조미디어산업 사용자 심층 조사에서도 향후 경기를 낙관하는 의견이 지배적이었음.
- 2017년에는 20년 전인 1997년에 비해 이 분야 일자리가 40% 가까이 증가할 전망임.

### ○ 전 세계 창조미디어산업 전망

- 전 세계적으로는 엔터테인먼트 및 미디어 시장이 2014년까지 연 5%성장을 할 전망이며, 규모로는 1.7 조 달러에 달할 것으로 전망됨. (출처: Towards 2014, the search for value in the digital supply chain PwC 2010)
- 창조미디어산업은 점점 더 글로벌 시장의 성격을 지니게 될 것임.
- 컴퓨터 게임, 광고, 영화, 텔레비전(영국의 방송 프로그램 수출 실적은 특히 높은 편), 애니메이션, 출판 업계 등은 특히 전 세계적으로 밀접하게 연결되어 있는 분야들임.

### ○ 기업 간 제휴 협력 강화

- 상당수 전문가들은 전통적으로 시장에서 우위를 보였던 업체들이 여전히 강세를 유지할 것으로 예측했으며, 이들 업체가 경우에 따라서는 디지털 영역에 우위가 있는 중소규모 업체들을 합병함으로써 지배력을 유지할 것이라 내다 봤음.
- 변화하는 기술 환경에 대처하는 과제는 일개 기업(아무리 초국적 기업이라 해도)의 수준을 넘어서는 문제임.
- 따라서 기술력이 좋은 회사들과 다양한 형태의 제휴 및 협력 관계가 형성될 것으로 전망됨.

### ○ 변화하는 사업 환경에 따라 달라지는 필요 역량 (Skills)

- 업계 환경의 디지털화는 업계 전반에 걸쳐 계속전문교육 (CPD: Continuous Professional Development)에 대한 수요를 높여주고 있음.
- 업계 내 신규 진입 인력의 경우, 다양한 플랫폼과 영역에 걸쳐 통합적으로

사고하고, 그에 맞는 콘텐츠를 생산할 수 있는 능력을 요구받고 있음.

- 지적 재산권을 수익으로 연결시킬 줄 아는 사업가적 능력도 중요해지고 있음.
- 3D가 영화 뿐 아니라 다른 섹터에까지 그 적용의 폭이 확대될 것으로 전망됨에 따라 관련 기술도 점차 중요해질 것으로 보임.

## 2. 『인력 부족 (Skills Shortages) 현황』

### ■ 창조미디어산업 인력수급의 특성

#### ○ 높은 무임 노동 비중

- 대부분의 창조 미디어 산업은 신규 인력 과잉 현상을 보임.
- 그 결과 자원봉사자나 무임 노동자의 비중이 높고, 절반 가까운 종사자들은 업계에 진출하기 위해 무임으로 일한 경험이 있다고 함.
- 무임노동의 비중이 가장 높은 분야는, 기타 콘텐츠 생산 분야(75%), 독립 TV 제작 및 공동체 TV 제작 (56%), 스튜디오 및 장비대여업 (55%), 공중파 라디오 (54%), 기타 쌍방향 미디어 및 후반작업(53%) 등임.  
(출처: Skillset (2008) 창조미디어산업 노동자 설문)

#### ○ 학력 및 자격증보다는 경력 우대 풍토

- 창조미디어산업 내에서 취업 지망생들이 보유하고 있는 역량과 기업의 필요 역량 간의 불일치는 흔한 현상이며, 학력보다는 경력이 더 중요시되는 게 일반적임.
- 최근 조사에 따르면, 절반에 가까운 사용자들은 공식 학력을 중요하게 생각하지 않는다고 답하기도 했음. (출처: Skillset (2010) 창조미디어산업 사용자 설문)
- 이는 졸업장이나 자격증이 실제 실무능력으로 이어지지 않는다는 사실을 반증하는 것임.
- 이 문제를 해결하기 위해 창조미디어산업 전반에 걸쳐 창조적 도제 시스템을 확대하는 방안이 검토되고 있음.
- 또한, 많은 사용자들은 대부분의 FE(Further Education: 평생교육 이하 FE)/HE(Higher Education: 고등교육 이하 HE) 과정들이 특히 점점 디지털화되고 있는 업계의 환경 변화를 따라잡지 못하고 있다고 지적하고 있음.
- 이를 해결하기 위해 사용자들이 창조미디어산업과 관련된 교육과정들의 운영

에 보다 적극적으로 개입할 필요가 있다고 지적되고 있지만, 시간상의 제약이나 사업 관계 때문에 이 역시 쉽지 않은 상황임.

### ○ 높은 고학력자 비중

- 학력이나 자격증을 상대적으로 덜 중요하게 생각한다는 위의 조사 결과와는 대조적으로 창조미디어산업 내 고학력자의 비중이 높은 편.
- 창조미디어산업 종사자의 60% 이상이 영국 직업교육 국가자격증인 NVQ Level 4 이상의 자격을 보유하고 있는 상태.
- Skillset의 최근 조사에 따르면 2007/8 졸업자 중 HE 자격소자지가 6개월 이내 채용될 확률은 산업에 특화된 과정(특히 Skillset 인증된 과정)을 이수할수록 높아진다고 함.

### ○ 신규채용인력의 숙련도가 떨어지는 분야

- 창조미디어산업 내 신규채용인력의 숙련도가 떨어지는 분야는 영업 및 마케팅 (사용자의 31%), 다중숙련자(Multi-skilling) (23%), 포토샵, 아비드, 파이널 컷 프로 같은 소프트웨어 패키지 사용가능자(22%) 등임.

## ■ 창조미디어산업 인력부족 현황

### ○ 현 채용현황

- Skillset의 2010년도 창조미디어산업 사용자 설문결과에 따르면, **15%에 달하는 업체들이 현재 인력 공백**이 있다고 답함.
- 하지만 이중 **46%**는 인력 채용에 어려움을 겪고 있음.
- 인력수급에 어려움을 겪고 있는 분야는 유통, 영업 및 마케팅(38%), 기술 발전(technical development) (27%), 그리고 사업관리(13%)임.

### ○ 채용이 어려운 이유

- 인력 수급이 어려운 이유로는 응시자들의 기술 및 능력 부족 (82%), 유관 경력 부족 (67%), 자세 혹은 동기부여의 부족 (65%) 등이 꼽혔으며, 학력 혹은 자격증 등 자격조건 미달을 이유로 든 업체는 16%에 불과함.

### ○ 채용난에 대한 사용자의 대응

- 이와 같은 인력 부족 현상에 대처하기 위해 창조미디어산업 사용자들은 새로운 채용방식의 활용(61%), 광고 및 채용비용 증대(38%), 기존 인력 교육훈련



(24%)과 같은 대응을 취함.

### ○ 새롭게 각광받는 기술 분야

- 창조미디어산업 전반에 걸쳐 디지털화가 진행됨에 따라 콘텐츠의 생성부터 관리까지 전 과정을 아우를 수 있는 **다중숙련(Multi-skilling) 능력**이 점점 중요해지고 있음.
- 그러나 이런 **T-Skill** (자기 분야에 대한 전문성을 갖추면서 동시에 다양한 플랫폼과 분야에 걸쳐 이 기술을 적용할 수 있는 능력)을 보유하고 있는 인재는 아직 극소수에 불과함.

### ○ 인력부족이 심각한 분야 - 방송기술

- 인력부족이 심각한 분야로는 방송 기술(Broadcast engineering)분야가 꼽히고 있음.
- 그 원인으로는 신규 채용의 부족, 고등교육 및 사교육 내 교육훈련구조의 부적합성, 현존 인력의 고령화, 자기개발을 촉진시킬 수 있는 시스템의 미비, 업계 내 급속한 디지털화 등이 지적되고 있음.

### ○ 인력부족이 심각한 분야 - VFX

- 고도의 기술력과 감각을 요구하는 VFX(Visual Effects) 분야 역시 이런 인력 부족 현상이 두드러지고 있음.
- 인력부족현상에 대처하기 위해 업계에서는 국내 뿐 아니라 해외인력 유치에 박차를 가하고 있으며, 영국 Home Office는 이 분야를 부족직업군으로 공식 지정하기도 함.

### ○ 게임 및 VFX 산업 보고서

- Minister for Culture, Communications and the Creative Industries의 발주로 작성중인 **Livingstone Hope 게임 및 VFX 산업 필요 역량 보고서는** 영국 게임 산업 내 인력부족 현상을 면밀하게 진단하고 처방을 내림으로써 영국을 세계 최고의 게임 산업 및 VFX 국가로 도약시킨다는 목표 하에 쓰여 지고 있음.
- 작성자인 Ian Livingston은 작성 중인 이 보고서에서 게임 산업 및 VFX 분야 필요 역량분석을 일반 학교부터 HE/FE, 그리고 산업 전반에 걸쳐 시행할 예정이라 함.
- 이를 통해 그는 게임 및 VFX 분야를 각광 받는 미래 산업 분야로 인식시키고, 이 분야에 지원하는 젊은이들이 업계가 요구하는 필요 기술 및 역량을 습

득할 수 있도록 도움을 주고자 함.

- 이 조사 결과는 향후 게임 및 VFX 산업 관계자들이 정부를 상대로 효과적인 정책 개입을 요구할 때 근거자료로 사용될 전망이다.

### 3. 『숙련 격차 (Skills Gap) 현황』

#### ○ 숙련 격차(Skills Gap) 현황

- 창조미디어산업 사용자의 **27%**는 현존하는 노동력에 숙련 격차(Skills gap)가 있다고 답함.
- 숙련 격차가 있다고 답한 사용자의 47%는 종업원, 11%는 프리랜서, 그리고 41%는 양자 모두에게서 이런 현상이 발견되고 있다고 답함.
- 숙련 격차가 가장 두드러진 직업군은 유통, 영업 및 마케팅, 그리고 사업 관리 등으로 드러났음.

#### ○ 숙련 격차(Skills Gap)가 두드러진 역량 분야

- 숙련 격차가 가장 많이 나타나는 역량 분야들로는, 영업 및 마케팅 (60%), 기술 (44%), 포토샵, 아비드, 파이널 컷 프로 같은 소프트웨어 패키지 사용능력 (42%), 리더쉽 및 관리 능력(41%)이 꼽힘.

【표 1】 대표적으로 숙련 격차(Skills Gap)가 나타나는 분야 및 해당 섹터

숙련 격차 분야 (Skills Gap)	해당 숙련 격차가 가장 대표적으로 드러나는 섹터	숙련 격차가 있다고 답한 비율
복수의 플랫폼을 위한 콘텐츠를 개발할 수 있는 능력	애니메이션	39%
리더쉽 및 관리역량	텔레비전	53%
영업 및 마케팅	사진 영상	72%
사업 역량	영화	41%
재무 역량	라디오	40%
기술 역량	기타 콘텐츠 생산	56%
세트 제작 및 공예	애니메이션	26%
제작 역량	애니메이션	32%
창의적 재능	텔레비전	40%

소프트웨어 패키지 사용능력	사진 영상	58%
다중숙련	시설 (Facilities)	42%

출처: Skillset (2010) 창조미디어산업사용자 설문. 광고 분야 제외.

### ○ 숙련 격차(Skills Gap) 발생 이유

- 이와 같은 숙련 격차가 나타나는 이유로 사용자의 24%는 신규채용인력의 경험 부족을, 21%는 기존 인력의 교육훈련 부족을, 20%는 종업원들이 변화하는 업계 환경에 발 빠르게 적응하지 못한 점을 꼽음.

### ○ 숙련 격차(Skills Gap)가 기업에 미친 영향

- 창조미디어산업 내 숙련 격차가 개별 기업에게 미친 영향으로는, 신규 제품 및 서비스 개발의 지연(63%), 회사 내부적으로 처리하고 싶은 업무의 불가피한 외주화 (48%), 점증하는 운영비 (47%), 경쟁업체에게 사업권(수주)을 빼앗긴 점 등이 꼽힘.

### ○ 숙련 격차(Skills Gap)에 대한 기업들의 대응책

- 설문에 참여한 전체 창조미디어산업 사용자의 70%는 이와 같은 문제에 대처하기 위해 대응책을 강구한 바가 있다고 함.
- 이중 69%는 기존 인력을 교육시키는 방법을 택했으며, 54%는 견습생 (trainee) 프로그램을 확충하였음. (출처: Skillset (2010) 창조미디어산업 사용자 설문)

### ○ 창조미디어산업 종사자들에게 요구되는 역량의 특성

- 종합해보면, 창조미디어산업 종사자들은 점점 다면적인(multi-faceted) 역량을 요구받고 있음.
- 지금은 다양한 분야에 걸쳐 적용될 수 있는 미디어 중립적인 아이디어들이 각광을 받는 시대임.
- 디지털 콘텐츠가 중요해짐에 따라 특화된 기술을 갖춘 전문가에 대한 수요가 커지고 있으며, 이는 개별 노동자 당 생산성을 높이고, 임금도 상승시키는 효과를 낳고 있음.
- 업계 전반에 걸쳐 종사자들은 자기 분야(소프트웨어, 하드웨어, 통신 기술 등)와 관련된 광범위한 지식을 갖추 것을 요구받고 있음.
- 소위 말하는 diagonal thinking이 필요하며, 창의성과 사업능력이 동시에 갖춘



인재에 대한 수요가 높아지고 있음.

#### 4. 『인력 공급 (Skills Supply) 현황』

##### ■ 외부 대 내부 노동시장 문제

##### ○ 프리랜스 노동에 대한 높은 의존도

- 창조미디어산업 노동시장이 일반 노동시장과 가장 차별화되는 지점은 프리랜스 노동력에 대한 높은 의존도.
- 지난 세기 영국의 노동력은 프리랜스 형태의 자영업보다는 정규직 노동이 일반적이었음.
- 따라서 많은 논자들은 프리랜스 중심의 노동시장을 ‘왜곡된 것’으로 보고 이를 교정하려고 노력함.
- 하지만, 이는 다수의 소규모 기업들과, 다양한 기술을 보유한 개인들로 이뤄져 있는 본 산업 섹터의 특성을 간과한 처방임.
- 조직화된 노동이 출현했던 여타의 산업과는 다르게, 창조미디어산업 분야는 개별 프로젝트 중심 일이 많고, 잉여 노동을 최소화하고 이윤을 극대화할 필요성이 높은 곳으로 인식할 필요가 있음.

##### ○ 프리랜스 중심 노동시장의 특성

- 프리랜스 중심의 외부 노동시장(external labour market)은 사용자에게 높은 유연성, 적응력, 신속한 노동력의 배치/재배치, 낮은 고정비용, 낮은 관리비용과 같은 이점을 안겨줌.
- 역동적인 외부 노동시장은 창조미디어산업 고유의 경쟁력이기 때문에 자영업자들이 입는 피해를 최소화하면서 이를 발전시켜나갈 방안을 강구해야 함.
- 예를 들어 일부 학자들은 본 산업의 특징을 토너먼트 문화에 비교하기도 함.
- 이는 창조미디어산업 분야에 진출하고자 하는 지망자들이 아주 낮은 보수(때로는 무보수)로 일하면서 업계 안에서 생존하고 인정받기 위해 필요한 인적 네트워크 및 사회적 자본을 두고 서로 경쟁을 한다는 의미임.

##### ○ 프리랜스 중심 노동시장에 대처하는 종사자들

- 창조미디어산업 종사자들은 극심한 불안정성에 빠르게 적응하기 마련.
- 창조미디어산업 분야 종사자들의 보수는 대개 이전 프로젝트 보수를 상회하기 힘들.

- 이런 점 때문에 학력이나 자격증 같은 형식적인 요건보다, 개인의 기술력과 창의력을 브랜딩할 수 있는 능력(예를 들어 수상 실적 등)이 더욱 중요한 능력으로 각광 받고 있음.
- 이 분야 종사자들은 이런 외부적 노동시장을 예외적으로 여기기보다 정상적이고 가장 일차적인 노동시장으로 인식함.
- 결론적으로, 창조미디어산업 종사자에게 가장 큰 덕목은 적응력임.

## ■ 인력 공급(Skills Supply) : 교육제도

### ○ 상대적인 고학력

- 창조미디어산업 분야는 level 4 이상의 고학력자들이 많은 것이 특징적임.
- **60%**에 달하는 이 분야 종사자들은 **미디어 관련 학위**를 소지하고 있음.
- 이는 영국에서 level 4 이상의 학위를 소지하고 있는 평균치인 36%보다 높은 수치임.

### ○ 산학협동의 중요성

- HE와 창조미디어산업 간의 협력이 필요한 가운데, 잉글랜드 대학의 81%가 향후 창조산업과의 산학협동을 모색하고 있다고 하고 있어 추가적인 협력의 여지가 있을 것으로 판단됨.
- 대학들은 다음과 같은 방법으로 창조미디어산업에 기여할 수 있을 것으로 보임:

- 1) 창조산업을 위한 인재육성 및 첨단 기술 보유자 배출
  - 2) 재학생과 졸업생의 채용 가능성을 제고하고, 기업이 정신을 함양할 수 있는 프로그램 마련.
  - 3) 창조산업을 위한 맞춤형 고품질 계속전문교육(CPD) 프로그램의 개발
  - 4) 창조산업 혁신을 위한 연구
  - 5) 지역 창조 클러스터 내 혁신 허브로서의 역할 자임
  - 6) 창조산업과 교류 협력할 수 있는 새로운 유형의 창출
- (출처: Universities UK (2010), 부의 창출: 영국 창조산업 발전을 위한 대학의 역할)

### ○ Skillset 관련 교육과정 분포현황

- Skillset 관련 교육과정이 가장 많은 곳으로 꼽히는 **HE**에는 영국 전역에

18,250의 교육과정이 있는 것으로 알려짐 (2008/2009)

- 대표적인 교육 분야로는 VFX, 영화, TV 등이 있음.
- HE/FE/사설 기관까지 포함하면, Skillset 관련 교육과정의 수는 23,000 개에 달함.
- FE에는 2,500개, 사설기관에는 2,400 개의 과정이 있는 것으로 알려짐.

### ○ Skillset 관련 교육과정 수강생 규모

- 현재 영국 내 HE, FE, 그리고 사설 기관에서 Skillset 관련 교육과정을 수강하고 있는 학생은 140만 명에 달한다고 함.
- HE에서 Skillset 관련 교육과정 이수 후 6개월 내 관련 분야에 취직되는 학생의 10%는 Skillset 관련 업계로 진출했음.

### ○ Skillset 관련 교육과정의 재원 조달

- 이런 교육과정에 공급되는 재원은 9,600만 파운드에 달한다고 함.
- HE의 정확한 규모를 산정하기는 어려우나, HE 내 창조미디어 관련 기관들은 연구 및 업무 위탁 명목으로 3,540만 파운드의 재원을 유치한 바 있음.
- FE 내 Skillset 관련 교육과정들은 2008/09년, LSC (Learning and Skills Council), 개인 후원자, 사업주 등으로부터 6,070만 파운드 이상의 재원을 학자금 지원 명목으로 조달함.

### ○ Skillset 인증 교육과정의 성과

- 이런 교육과정의 양적 확대에도 불구하고, 창조미디어산업 내 사용자들의 공식 학력이나 자격증에 대한 불신에서 확인할 수 있듯이 이런 교육과정들의 질적 수준에 대한 업계 내 의구심이 짙음.
- 그러나 Skillset 미디어 및 영화 아카데미 네트워크와 교육과정 공식 인증 시스템 (Skillset Media and Film Academy Network and Accredited Courses)의 도입 이후에 고등교육 기관들과 산업 사이의 교류와 협력이 강화되고 있음.
- 이러한 협력의 결과로 조교 실무 연수, 커리큘럼 개발 및 실행 등이 주되게 실시되고 있음.
- 비록 개선해야 할 점들도 많지만, 이런 조치들 덕에 각종 교육 프로그램들이 산업의 요구에 보다 잘 부응하고 있는 것으로 평가받고 있음.

### ○ Skillset 인증 교육과정의 높은 채용 가능성

- Skillset 인증 교육과정 및 Skillset Academy 이수자들의 채용 가능성이 일반

Skillset 유관 교육과정 이수자보다 높다는 점이 확인되었음.

- Skillset 인증 교육과정 이수자의 34%, 그리고 Skillset Academy의 교육과정을 이수한 사람의 26%는 관련 분야에서 6 개월 이내에 취업을 하는 것으로 드러남.
- 이는 Skillset 유관 교육과정을 이수한 사람들의 채용 가능성 (10%)보다 약 3 배 높은 수치임.

### ○ Skillset 인증 교육과정들의 산업 내 높은 만족도

- 또한 창조미디어산업 사용자 중 Skillset의 교육 훈련 서비스를 이용한 사람의 74%는 해당 교육과정이 자사의 생산성과 경쟁력을 향상시켜주었다고 대답함.
- 이는 미디어 및 영화 아카데미 네트워크가 학부 혹은 Foundation 레벨에서 제공하는 입문자용 과정뿐만 아니라 업계 종사자들을 대상으로 하는 단기 과정이나 직업훈련 과정을 제공했기 때문에 가능한 것으로 보임.
- 그 결과 창조미디어산업 사용자들은 Sector Skills Council에서 인증하는 교육 과정에 대한 높은 신뢰를 보내고 있으며, 향후에도 이용할 의향이 높은 것으로 드러나고 있음.
- 예를 들어, Foundation 과정들은 실무연수 제도(work placement) 덕분에 취업 가능성이 높은 것으로 인정받고 있음.
- 인턴쉽 프로그램은 이 분야 지망생들이 업계에 진출할 때 요구되는 사회적 자원을 제공함으로써 취업 가능성을 높여주고 있음.

### ○ 산학협동의 발전을 위한 과제들

- 교육기관들이 창조미디어산업의 발전을 도모하기 위해서는 현존하는 분과학문 간 장애물을 제거할 필요가 있음.
- 다양한 분과 학생들 간의 교류와 협력을 강화해야만 새롭고 혁신적인 연구와 발전을 도모할 수 있음.
- 산업 역시 교육과정의 신설 및 집행을 보조하고, 수강생들에게 인턴쉽과 같은 일할 기회를 제공함으로써 고등교육 기관들과의 협력을 높여나갈 필요가 있음.

### ○ 공공부문 재정 축소를 오히려 기회로

- 공공부문 전반에 걸친 지출 감소가 현재 심각한 문제로 떠오르고 있음.
- 예를 들어, 영화 아카데미의 경우 6 개에서 3 개로 축소된 바 있음.
- 또한, HE에서의 등록금 인상 조치로 인해 HE와 FE에 걸쳐 학생(소비자) 만족도가 더욱 중요해질 것으로 전망됨.

- 따라서, 이수 이후 취업률이 해당 교육과정의 질을 평가받는 최우선 변수가 될 전망이다.
- 이는 Skillset 미디어 아카데미들에게 기회일 수 있음.
- 예를 들어, 보다 소수의 HE 기관과 전략적으로 협력관계를 재조정할 수 있을 것임.
- 또한, 대학들이 새로운 제휴 협력 관계를 모색함에 따라, HE와 FE 간의 새로운 협력모델이 탄생할 수도 있을 것임.
- 계속전문교육(CPD)과정들과 응용 연구 분야들의 중요성도 증대될 전망이다.

○ **창조미디어산업 분야 직업 정보 및 취업 상담 기능의 개선을 위해**

- 학교 제도 내 취업 상담 기능에 문제가 있음.
- 학생들에게 디지털 산업 분야가 제공하는 기회를 올바르게 이해시키고, 적절한 과목 선택을 도울 수 있는 양질의 상담이 부재한 상태임.
- 대부분의 상담교사들은 창조미디어산업에 대한 이해도가 낮은 편임.
- 업계에 진출하기 위해 필요한 인적 네트워크도 장애물로 작용함.
- 온라인 사이트인 **Skillset Careers([www.skillset.org/careers](http://www.skillset.org/careers))**는 이와 같은 문제를 해결하고 창조미디어산업에 대한 적절한 직업 정보, 조언 등을 제공하기 위해 만들어졌음.
- 이 사이트의 직업 정보 및 상담 서비스 기능을 이용해본 고용주의 57%는 자사의 생산성과 경쟁력을 높이는 데 도움이 되었다고 답변하고 있음.

■ **인력 공급(Skills Supply) : 인력 개발(Workforce development)**

○ **교육 수요가 높은 분야**

- 창조미디어산업의 교육 훈련에 대한 요구는 높음.
- Skillset의 2008년 조사에 따르면, 업계 종사자와 프리랜서들이 가장 많이 이수한 교육 분야는 멀티 플랫폼 콘텐츠와 뉴디지털 기술 분야였음.
- 그러나 2010년 조사에 따르면, 포토샵, 아비드, 파이널 컷 프로 같은 소프트웨어 패키지 교육, 기술 교육, 그리고 영업 및 마케팅 분야가 가장 많이 이수한 교육 프로그램들이었음.

○ **인력 개발 현황 (교육일수)**

- 현 고용인력 중 교육 훈련이 필요하다고 응답한 비율은 50%였음.
- 업계 종사자 중 지난해 교육을 받은 사람의 비율은 **60%였으며, 평균 교육일수는 11일**이었음. (2005년에는 평균 7일)

- 그러나 창조미디어산업 고용주가 교육 과정을 주선하거나 비용을 부담한 경우는 지난 1년 간 45%에 불과함.

### ○ 정규직/프리랜서 교육 현황 비교

- 정규 직원과 비교해서 프리랜서들의 교육 훈련에 대한 요구가 더 높았음 (60%).
- 그러나, 정작 교육을 받은 사람의 비율은 더 낮음 (43% v. 65%).
- 교육을 받은 경우, 교육일수는 프리랜서들이 정규 직원보다 평균적으로 더 많음 (13일 v. 9일).

### ○ 인력 개발의 장애 요인

- Skillset 2008년 조사에 따르면, 노동자의 90%가 원활한 교육을 받는 데 장애물이 있다고 답함.
- 교육 훈련의 어려움을 호소한 경우, 그 사유는 과도하게 높은 수업료(40%), 교육 훈련 비용을 부담하지 않으려는 사용자(34%), 교육 과정의 질을 판단하기 어렵다는 점(27%)이 꼽혔음.
- 프리랜스 노동자가 정규직원보다 수업료가 높다고 호소할 확률이 높았으며 (62% v. 34%), 교육 훈련에 빠앗기는 시간 때문에 일거리를 놓칠 것 같다고 응답한 비율도 월등히 높았음 (37% v. 7%).
- 정규직원이 프리랜스 노동자보다 어려움을 호소한 분야는 ‘판단하기 어려운 교육과정의 질’, 그리고 ‘교육 훈련비용을 부담하지 않으려는 사용자’에 그쳤음.
- 또한, 창조미디어산업 사용자의 39%는 직원들에게 실시하는 교육 훈련 프로그램을 프리랜서들에게는 적용하지는 않는 것으로 드러났음.

### ○ 사용자가 느끼는 장애 요인

- 창조미디어산업 사용자의 47%는 직원들에게 교육훈련을 실시하는데 장애요인이 있다고 답함.
- 이중 20%는 현재 교육훈련이 중요한 우선순위가 아니라고 답했음.
- 우선순위가 아니라고 답한 비율이 높은 분야는 콘텐츠 생산(28%), 출판업(22%)이었으며, 상대적으로 낮은 분야는 라디오(7%)였음.
- 이와 같은 결과는 최근 경기침체의 영향을 받은 것으로 보임.
- 창조미디어산업 전체의 절반에 달하는 업체들이 경기침체로 인해 교육훈련 프로그램을 실시하기가 어렵다고 답하기도 함.



## ○ 사업 능력의 필요성

- 디지털 경제의 인력개발에 있어서 또 하나 중요한 이슈는 변화하는 디지털 환경에 맞는 새로운 사업 모델을 창출하는 능력임.
- 중소기업의 경우, 특히 콘텐츠 생산 및 지적 재산권으로 부가가치를 창출하고 새로운 수익 모델 개발을 도울 수 있는 지원이 절실함.

## ○ 도제 제도 현황

- Skillset의 2010년 창조미디어산업 사용자 설문은 도제 제도, 졸업생 인턴십, 그리고 실무연수의 활용을 조사한 바 있음.
- **도제 제도**를 도입하고 있는 사용자는 **9%**에 불과했으나, 향후 도입할 의향이 있다고 답한 경우는 **40%**에 달했음.
- 영국의 현 연립정부는 도제 제도를 주요 정책 방향으로 생각하고 있으며, 도제 제도를 보다 확대하기 위해 더 많은 자원이 앞으로 투입될 전망이다.
- 도제 제도를 가장 많이 도입하고 있는 분야는 영화 배급 및 상영업(24%)이었으며, 가장 낮은 분야는 학술 저널 및 정기간행물 출판업(2%)이었음
- 도제 제도를 도입하고 있거나, 앞으로 할 의향이 가장 높은 직업군은 미술과 디자인(18%), 카메라/촬영(16%), 기술 개발(15%), 그리고 배급 및 영업, 마케팅(15%) 순이었음.

## ○ 졸업생 인턴십 현황

- 졸업생 인턴십은 도제 제도보다 두 배 가까이 더 널리 실시되는 것으로 나타났다 **(18%)**
- 향후 졸업생 인턴십을 도입할 의향이 있다고 한 사용자는 **36%**에 달했음.
- 졸업생 인턴십을 평균 이상으로 도입하고 있는 분야로는 광고 제작 및 기타 콘텐츠 생산(44%), 영화 제작(43%), 그리고 컴퓨터 게임용 콘텐츠 제작(41%)을 들 수 있음.

## ○ 실무연수제(Work Placement/Work Experience) 도입 현황

- 창조미디어산업 사용자의 **74%**는 현재 실무연수제를 도입하고 있거나, 향후 도입할 의향이 있다고 답했음.
- 응답자의 **49%**는 이미 실무연수 제도를 실시 중이라 답함.
- 실무연수제를 가장 광범위하게 도입하고 있는 분야로는 공동체 라디오(88%), 공중파 라디오(77%), 신문 제작(73%) 등이 있었음.

○ **도제 제도/졸업생 인턴쉽에 부정적인 사용자들**

- 창조미디어산업 사용자의 50%는 현재까지 도제 제도를 도입한 적이 없고, 추후에도 도입할 의향이 없다고 답했으며, 44%는 졸업생 인턴쉽을 고려한 적이 없다고 답했음.
- 도제 제도나 인턴쉽에 부정적인 답변을 한 경우, 그 이유로는 ‘무경험자보다는 실무능력이 이미 갖춰진 경력자를 선호’, ‘받는 돈에 비해 들이는 시간이 아깝다는 의견’, ‘종업원들이 이미 충분히 숙련되어 있기 때문’, ‘도제 혹은 인턴의 미비한 회사 기여도’ 등이 주를 이뤘음.

**5. 『제안 및 시사점』**

○ **창조미디어산업의 특수성을 반영한 직업교육훈련(VET) 시스템 개선 요망**

- 창조미디어산업 섹터는 거대 기업 특유의 안정적이고 조직화된 노동시장과 체계적인 교육/복지시스템, 사회적 안전망을 제공해줄 수 없음.
- 이 섹터의 강점은 다양하고 탄력적인 외부노동시장에 있음.
- 그러나 재능이 넘치고, 고기능과 고탄력성을 겸비한 창조미디어산업의 노동력은 현 직업교육훈련(Vocational Educational Training) 시스템, 더 나아가 정부 정책일반과 조화를 이루지는 못하고 있음.
- 거대 기업 대신 다수의 중소기업 사업자 및 프리랜서들로 이뤄진 산업 구조로 인해 정부 정책을 통해 어떤 변화를 이끌어내기에 어려움.
- 대개의 경우 대기업들은 보다 높은 수준의 고용평등 등 여타의 국가적 정책 가이드라인을 준수해야 함.
- 그러나, 창조미디어산업과 같이 채용 혹은 승진 기준이 비공식적이고 표준화되기 힘들 때에는 정부가 인력 개발과 같은 이슈에 개입하기가 어려운 게 사실.
- 따라서, 창조미디어산업이 발전하기 위해서는 직업교육훈련(VET) 정책이 본 산업의 특수성을 반영하여 보다 탄력적이고 유연한 인력개발 정책으로 거듭나야 함.

○ **창조미디어산업 역량의 확대/심화**

- 디지털로 대변되는 업계 환경의 변화에 발맞춰, 창조미디어산업 내 역량을 확대/심화해야 함.
- 산업 내 변화를 고려했을 때, 다음과 같은 역량들이 특히 중요해질 것으로 예상됨.

- √ 다중숙련(Multi-Skilling) 역량 : 다양한 기술 플랫폼을 이해하고, 서로 다른 플랫폼들이 콘텐츠 개발 및 디지털 워크 플로우에 미치는 영향을 파악하며, 사내/외에 걸쳐 있는 여러 창조적/기술적 팀들과 협력할 수 있는 역량.
  - √ 멀티플랫폼 역량 : 여러 플랫폼에 적용될 수 있는 콘텐츠를 생산할 수 있는 창조적이고 기술적인 능력 및 다양한 기술의 발전을 이해하고 활용할 수 있는 역량.
  - √ 관리, 리더십 및 사업 역량 : 특히 멀티플랫폼 환경에서의 프로젝트 매니지먼트 역량이 요구되고 있음. 효과적인 리더십을 혁신 작업과 결합할 수 있는 능력, 창조성과 기술력을 결합시킬 수 있는 능력, 그리고 관객 수요를 면밀히 분석하여 적절한 콘텐츠로 연결시킬 수 있는 사업 능력을 말함.
  - √ 지적재산권 및 멀티플랫폼 콘텐츠를 사업화시킬 수 있는 역량 : 지적재산권 법제도에 대한 이해를 바탕으로 불법 복제에 효과적으로 대처하면서도 저작재산권을 이용한 사업 모델로 전세계적 신흥시장을 개척할 수 있는 역량. 특히 불법 다운로드 및 저작권 침해에 대처할 수 있는 능력이 중요함.
  - √ 방송 기술 역량 : 지속적으로 기술 인력 부족현상에 시달리는 분야임.
  - √ 아카이빙(Archiving) 역량 : 디지털 콘텐츠를 기록보존 할 수 있는 역량임. 이 분야가 미래 사회의 중요한 과제로 떠오르면서 점차 관심이 집중되고 있음.
  - √ 영업 및 마케팅 역량 : 상업 라디오에서 특히 중요한 역량이며, 새롭게 부상하는 신산업에서도 수요가 높음.
  - √ Diagonal Thinking : 이야기를 효과적으로 전달할 수 있는 스토리텔링 능력을 바탕으로 하여, 이야기를 다양한 플랫폼과 다양한 지역에 적용함으로써 수익을 창출할 수 있는 능력.
- 향후 창조미디어산업을 성장시키고, 효과적인 인력개발 정책을 설계하기 위해, 업계 내 변화를 추동하는 요인을 면밀히 분석하고, 이에 따라 요구되는 역량을 올바르게 파악하여 인력 부족 및 숙련 격차 문제를 해소할 수 있어야 할 것임.