

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

특할 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 자본을 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)**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 빼앗기는 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 제도를 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.