

## 기존의 시장가치를 획기적으로 높일 수 있는 패러다임, 그것이 바로 창조경제다



안종범/ 새누리당 국회의원

창조경제에 대해 많은 비판들이 있었다. 이는 국민들의 관심이 그만큼 컸음을 방증한 것이라 생각한다. 창조경제에 대한 국민의 기대치, 그리고 각자가 생각하는 전략에 차이가 있었던 듯하다.

### 창조경제는 창의성을 바탕으로 융합을 통해 새로운 부가가치 시장을 만들어내는 것

창조경제란, '창의성을 바탕으로 과학기술과 ICT(Information Culture Technology: 정보통신기술)가 융합하고 산업과 산업 간, 문화 간에 융합하면서 부가가치를 획기적으로 증가시킴으로써 기존에 없던 시장을 만들고 일자리를 창출하는 것'이다. 현 정부의 경제 전략은 특정산업을 지목하고 집중 육성하는 정부주도형 경제 패러다임이 아니라 정부는 그야말로 서포터(Supporter) 역할만 하고 모든 역할은 기업 혹은 국민 개개인이 창업을 통해 실천하도록 하자는 것이다. 그래서 제일 중요시하는 것이 융합과 공생이다. 모든 시장에서 자생적으로 산업과 산업 간의 융합이나 공생이 이뤄지도록 여건을 조성하는 것이 정부의 역할이고, 실제로 움직이는 건 기업과 개인이다. 그래서 새로운 시장을 만들고 일자리를 만드는 것이다.

즉, 창조경제는 창의성을 바탕으로 융합을 통해 새로운 부가가치나 시장을 만드는 것이다. 대표적 사례를 통해 창조경제에 대해 더 알아보자.

그 대표적인 사례가 내비게이션이다. 내비게이션은 정부가 민간에 공개한 지리목적상의 군사정보가 GPS 기술과 융합되어 개발된 것이다. 내비게이션 시장은 정확한 통계는 아니지만 약 2조~3조 원 규모가 되고, 일자리는 15만~16만 개가 된다. 그런데 여기서 끝이 아니다. 이제는 내비게이션이 스마트폰과 융합되어 새로운 시장을 창출해내고 있다. 이처럼 정부가 독점하고 있던 정보를 민간에 과감히 공개함으로써 IT와의

융합 등을 통해 지속적으로 진화하고 있다.

게임 시장도 새롭게 재편되고 있다. 애니팡의 성공사례는 스마트폰 모바일게임 시장의 성장을 방증하고 있다. 현재 게임 랭킹 상위 10개 중 9개가 카카오톡 환경에서 이루어지는 게임이다. 카카오톡이 메신저로서 끝나는 게 아닌 게임이 융합되어 전체 게임 시장을 압도할 정도의 수준이 됐다. 몇 년 전만 해도 상상할 수 없었던 것이지만 이미 이루어지고 있는 현상이며 새로운 부가가치와 일자리를 창출함으로써 또 새로운 게임을 카카오톡에 실기 위한 1인 창업이 무수히 생겨나고 있다.

이렇듯 우리가 그동안 가졌던 성장 패러다임에서 조금 더 벗어나 여러 가지를 융합하여 없던 시장을 만들어내고, 기존의 시장가치를 획기적으로 높일 수 있는 패러다임, 그것이 바로 창조경제인 것이다.

### 창조경제를 위한 정부의 핵심전략, 교육·세계화·정부3.0·경제민주화·창조금융

창조경제를 구체적으로 실현시키기 위한 정부의 전략은 다음과 같다.

첫째, 창조교육이다. 창조경제의 기반인 창의성은 교육에서 나온다. 그래서 정부는 창조교육의 핵심정책으로 '자유학기제'를 제시했다. 중학교의 한 학기를 '자유학기제'로 정해 입시공부가 아닌 다양한 교육을 통해 끼를 발견하고 꿈을 꿀 수 있는 기회를 제공하는 것이다. 이에 자유학기제 입법화를 추진 중이다.

둘째, 세계화다. 만약 싸이월드를 정부가 지원해줬다면, 페이스북을 앞지르지 않았을까 싶다. 세계시장에서 퍼스트 무버의 역할이 가능하도록 세계화를 도와주는 것이 정부 역할 중 꼭 필요하다고 본다.

셋째, '정부3.0'을 통해 부처 간 칸막이를 없애고 산업과 산업 간, 공공과 민간 간의 융합이 끊임없이 발생할 수 있도록 여건을 만들어 주어야 한다. 정부3.0은 쌍방향 소통을 기반으로 모든 국민 개인에게 맞춤형 서비스를 제공하는 친절한 정부가 되는 것을 의미한다. 바로 스마트폰 덕분에 가능한 환경이 된 것이다. 정부3.0의 실현을 위해서는 우선, 정부가 독점하고 있는 공공정보를 무조건 공개해야 한다. 정보공개를 포지티브 시스템(Positive System: 원칙적으로 규제하고, 예외적으로 허용하는 시스템)에서 완전히 네거티브 시스템(Negative System: 원칙적으로 허용하고, 예외적으로 규제하는 시스템)으로 바꾸어서 예외를 제외하고는 무조건 다 정보를 공개하는 것이 이른바 정부3.0이다. 또 이것을 공유해야 한다. 이를 위한 기술은 충분히 개발되어 있다. 클라

우드 컴퓨팅(Cloud Computing: 인터넷상의 서버를 통하여 데이터 저장, 네트워크, 콘텐츠 사용 등 IT 관련 서비스를 한 번에 사용할 수 있는 컴퓨팅 환경) 체제에서는 실시간 정보 공유라는 것이 가능하다. 정책의 입안, 결정과정, 수행과정, 사후평가와 같은 모든 과정을 각 부처에서 유사한 사업을 진행할 때 공유할 수 있다. 입안이나 실행, 평가과정 등이 공유될 수 있기 때문에 자연스럽게 하드웨어적인 부처 간의 칸막이 자체도 의미가 없어질 가능성이 크다. 그 다음으로 협업이다. 부처 간에 공유된 정보를 바탕으로 각 기관이 서로 협업하고 협조할 수 있다. 앞서 말씀드린 내비게이션 사례도 그렇고, 이와 같은 사례는 앞으로도 많이 나올 것이다. 그게 바로 창조경제의 끊임없는 발전, 진화 과정이 될 것이다. 이처럼 정부3.0에서 이야기하는 정부의 공개, 공유, 협업 세 가지는 창조경제를 이끌어가는 출발점이 될 것이다.

넷째, 경제민주화다. 경제민주화가 왜 창조경제와 연결되는가. 창조경제 체제하의 산업구조는 기존의 수직적 형태가 아닌 수평적 형태이다. 다수의 중소기업과 창업기업들이 서로 연결·융합해 만든 새로운 상품이 곧바로 소비자와 만나는 등 과실이 금방 나타나고 재생산되는 구조인 것이다. 그러면서 기업과 기업 간의 경쟁체제가 아닌 수평적인 경쟁체제가 형성되는데, 이것이 바로 경제민주화의 출발점이다. 경제민주화를 위해 제일 중요한 것은 끊임없이 창업이 이루어지고, 창업이 실패하더라도 실패 자체가 완전한 몰락이 아니라 재도전할 수 있는, 그리고 실패가 새로운 자산이 될 수 있는, 즉 선순환이 가능한 환경을 조성해줘야 한다.

이를 위해 정부가 내세우는 것이 다섯째, ‘창조금융’이다. 창업 과정에서 가장 중요한 것은 투자(Funding)다. 창조금융은 크라우드 펀딩(Crowd Funding: ‘대중으로부터 자금을 모은다’는 뜻으로 소셜미디어나 인터넷 등의 매체를 활용해 자금을 모으는 투자 방식)을 통해 벤처기업가들이 창업을 훨씬 쉽게 할 수 있게 하고, 실패하더라도 투자자금의 조기회수가 가능하도록 하여 재도전할 수 있는 제도를 만들자는 얘기가 나오고 있다. 이에 따라 지난해에 연대보증을 완전히 폐지했고, 또 연대보증 채무를 감면해주는 신용보증기금법과 기술신용보증기금법 개정안이 통과됐다. 원 채무자의 기업이 기업회생절차를 통해 채무를 감면받을 때 연대보증인의 채무도 함께 감면토록 하는 개정법안이다. 이를 통해 창업에 실패하더라도 재도전이 가능하도록 지원할 방침이다.

## 기업 또한 창조경제 실현을 위해 앞장서야 할 것

창조경제를 위한 기업의 역할 또한 매우 중요하다. 기업문화 자체를 바꾸는 것도 중요하지만, 더 중요한 것은 창의적 인재를 양성할 수 있는 시스템을 만드는 것이다.

대다수의 기업들은 신규 채용 시 주로 출신 대학과 성적, 토익점수, 해외경험 등을 본다. 그런데 막상 뽑아놓고선 실망하는 경우가 대단히 많다. 그럼에도 불구하고 많은 대학생들은 스펙을 쌓기 위해 엄청나게 노력하고 있는데, 그 노력이 제 역할을 못하고 있는 것이 현실이다. 이에 정부는 청년들이 일하는 데 필요한 능력과는 무관한 불필요한 스펙 쌓기 경쟁으로 시간과 비용을 낭비하지 않도록 (한국경제연구원에서도 제시한 시스템인데) '스펙초월 채용시스템'을 도입할 계획이다. 이 시스템을 통해 인재들이 자신의 꿈과 끼를 마음껏 살릴 수 있도록 유도해 나가고자 하며, 이를 위해서는 기업의 협조 또한 매우 중요하다.

우리 사회의 저출산 현상도 커다란 문제인데, 초혼과 초산 연령이 급속히 상승하고 있는 것이 그 원인 중 하나다. 이를 위한 대책으로 일과 가정이 양립할 수 있는 시스템을 만드는 것이 중요하다. 여성인력을 기업이 최대한 활용하기 위해서는 기업 스스로가 훨씬 더 적극적으로 여성인력을 활용할 수 있는 여러 문화를 만들고 계기를 조성해야 한다. 이것이 바로 고용률 70%를 달성하는 핵심역할을 할 것이라고 본다. 물론 고용률 70% 달성은 결코 쉬운 일이 아니다. 그러나 정부의 궁극적 목표인 '국민행복시대'를 열기 위해서는 꼭 달성해야 할 과제다. 따라서 많은 노력이 필요하며, 특히 여성인력을 활용하여 청년실업 문제를 해결하는 것이 우선이다. 여성인력을 활용하는 것 자체가 청년실업을 해결함과 동시에 여성 고용률을 높이는 것이기 때문에 그만큼 기업 내 근무환경 개선을 통해서 여성의 경제활동 참여를 독려하고 높일 필요가 있다. 대기업은 물론 중소기업도 이를 위해 적극 앞장서야 할 것이다.

## Q & A

### Q1.

창조경제를 위해 정부는 어느 산업을 중점적으로 키울 계획인지 궁금하다. 또한, 이전 정부부터 규제완화를 주장하고 노력해왔는데, 기업이 느끼는 규제완화 체감도는 높지 않다. 새 정부의 규제완화를 위한 계획은 무엇인지 궁금하다.

### A1.

과거 정부는 새로운 경제패러다임을 내세울 때 신성장동력을 발굴하고 특정산업을 찾는 것이 목적이었다. 그러나 창조경제라는 것은 더 이상 정부차원에서 새로운 사업을 찾고 발굴해서 집중 지원하는 것이 아니다. 찾는 노력은 이제 시장에서 기업이 직접 하는 것이고, 정부는 기업이 찾았을 때 성공할 수 있도록 지원하고, 실패하더라도 새로운 금융시스템으로 금방 재도전할 수 있도록 여건을 조성하는 것이다.

그간 규제위원회를 통한 규제완화 노력이 있어 왔다. 하지만 산업별로 느끼는 규제 강도는 다 다를 것이다. 모든 기업에 다 적용하는 규제완화가 아니고, 몇몇 기업에 적용하는 맞춤형 규제완화가 돼야 한다고 생각한다. 교수 시절, 상공회의소와 함께 'BBI(Business Burden Index)'라고 기업이 느끼는 여러 부담을 아이템별로 조사분석하여 지수를 만들어 봤는데, 대부분의 업종이 규제에 대한 부담이 가장 크다는 의견이었다. 부담의 크기는 기업규모별·지역별·산업별로 다를 것이기 때문에 완화전략 역시 달라야 한다고 생각한다. 따라서 획일적인 규제완화가 아닌 맞춤형 규제완화로 접근해볼 때가 된 것 같다.

### Q2.

기업에게 여성인력을 적극 활용해달라고 주문했다. 여성인력 구조를 보면, 20대에 취업률이 제일 높고 그 다음에 결혼, 육아 때문에 뚝 떨어져서 그래프를 보시면 일자곡선 형태인데. 지난 정부 때 일반적인 여성들의 취업률을 높이기 위해 노력해서 완만한 V곡선을 그리고 있다. 그러나 고학력 전문가집단은 여전히 일자형 곡선으로 나타나는데. 이들을 매칭해주는 시스템이 부족한 것 같다. 고학력 전문여성인력의 취업률을 높이기 위한 새 정부의 정책방안이 궁금하다.

### A2.

인수위 때도 그렇고, 고용노동부가 중심이 되어 여성가족부와 협력해서 새로운 전략을 많이 만들고 있다. 보통의 여성이 노동시장에서 결혼 내지 출산 때문에 노동시장에서 이탈했다가 한참 후 아이들이 어느 정도 성장한 후 돌아오는 데 여러 장애물이 있다고 하여 여성의 재취업 교육 등을 굉장히 중요시했었다. 그런데 이제는 여성이 노동시장에서 결혼이나 출산을 이유로이탈하는 케이스 자체를 줄여보자는 방향으로 접근하고 있다. 일과 결



## Q & A

혼이 양립될 수 있도록 하자는 것이다. 예를 들면 육아의 경우도 임신, 출산, 육아 세 과정으로 봤을 때 이제 모든 역할을 남자도 함께 하자는 것 말이다.

이와 관련해 프랑스의 성공한 여러 제도가 있다. 그 중 하나가 ‘아빠의 달’이라고 하여 남편도 한 달 여의 출산휴가를 쓸 수 있게 해주고, 여성근로자가 임신 중에는 1~2시간 조기퇴근이 가능하게 해주는 것 등이다.

