



## 창조경제시대의 창의적 여성과학기술인 육성

김 수 희

호서대학교 컴퓨터공학전공

### 목 차

I. 서론	IV. 창의적인 인재 육성 정책
II. 창조경제	V. 창의적인 여성과학기술인 육성 정책
III. 창조경제 실현을 위한 ICT의 역할	VI. 결론

### I. 서론

박근혜 정부는 ‘국민행복, 희망의 새 시대’라는 국정 비전과 ‘일자리 중심 창조경제’를 국정목표로 제시하였다. 또한 이의 달성을 위해 추격형에서 선도형으로 경제체질을 바꾸고, 경제성장 제일에서 고용률 제고로 경제 운영방식을 전환하며, 지식기반 중심의 질적 성장을 통한 지속가능한 중장기 성장을 지향할 것을 발표하였다.

창조경제는 언뜻 생각하면 ‘창조적인 경제정책’ 혹은 ‘창조를 강조하는 경제’ 정도로 쉽게 연상할 수 있지만, 실상은 매우 많은 의미를 포함하고 있다. 창조경제는 산업화시대, 정보화시대, 지식기반경제를 잇는 새로운 경제 패러다임이다. 1990년대 후반부터 영국 및 UN을 중심으로 발전되어 오고 있으며, 미국, 영국, 싱가포르, 호주 등 주요국은 국가발전을 위한 창조성 기반의 새로운 성장동력 및 일자리 창출을 위해 창조경제 전략을 세워 활발히 추진하고 있다[1].

초기 창조경제 전략은 창의성이 중심이 되는 문화·디지털·콘텐츠 산업에 초점을 두어 왔다. 이제는 창조경제의 개념이 확대되어 문화와 예술 등 특정 산업 분야에 국한된 창조경제가 아닌 산업 전분야로의 확장적 의미를 가지며 일자리 창출 등 경제 패러다임으로써 경제효용을 향상시켜야하는 것으로 인식되어

지고 있다.

본고에서는 먼저 창조경제가 등장한 배경, 창조경제의 의미를 살펴본다. 그리고 우리나라는 왜 창조경제를 필요로 하며 무엇에 역점을 두는가를 알아본다. 그리고 우리 정부가 추진하는 창조경제가 성공하기 위해서는 반드시 필요한 창의적인 인재 육성 전략과 추진과제를 소개한다. 마지막으로 우리 정부의 창조경제의 주축이 되는 과학기술과 ICT 분야의 창의적 여성과학기술인의 육성에 대한 추진전략을 소개하고 논의를 한다.

### II. 창조경제

#### 2.1. 창조경제의 등장<sup>1)</sup>

세계 각국의 기관이나 학자들은 생산 효율을 지향하는 경제체제가 일자리 감소의 원인이 되고 빈부격차를 더 크게 하는 등의 부작용을 초래할 수밖에 없다는 현실을 인지하고, 새로운 경제체제로서 ‘창조적 활동에 기반을 둔 경제’ 체제를 구상하게 되었다[1].

(1) 1999년 일본 노무라종합연구소에서는 미래의 고령화, 에너지 무기화, 국가 간의 경제마찰 등을 극복하

1) 본 장은 창조경제시대의 환경기술의 역할 (이성진, 고일환)의 일부를 본고의 목적에 맞게 재정리한 것임을 밝힘

고, 21세기 일본의 지속 가능한 경제성장의 대안으로 정보사회에 이어 창조경제시대가 올 것을 예견하였다.

(2) 2000년 8월, 피터 코이(Peter Coy)는 Business Week에 ‘창조경제(Creative Economy)’를 언급하면서 실물 경제체제에서 ‘아이디어의 중요성과 영향력’에 대해 본격적으로 논의를 시작하였다[2].

< Peter Coy, ‘The Creative Economy’ (Business Week, 2000.8) >  
 Now the Industrial Economy is giving way to the Creative Economy, and corporations are at another crossroads. Attributes that made them ideal for the 20th century could cripple them in the 21st. So they will have to change, dramatically. The Darwinian struggle of daily business will be won by the people—and the organizations—that adapt most successfully to the new world that is unfolding.

(3) 2001년 영국의 경영전략가인 존 호킨스(John Howkins)는 그의 저서 ‘The Creativ Economy’에서 창조경제의 개념을 처음으로 학술적으로 정립하였다[3].

- ‘창조적 인간, 창조적 산업, 창조적 도시를 기반으로 한 새로운 경제체제로 창조적 행위와 경제적 가치를 결합한 창조적 생산물의 거래’라고 정의함
- 경제활동에 필요한 투입과 산출의 주요한 요소가 토지나 자본이 아닌 창조적 아이디어에 있는 경제

그러므로 창조경제는 새로운 아이디어나 개념의 발굴 또는 각종 아이디어를 토대로 더 새롭고 나은 방법의 과정이나 활동을 통해 경제적 가치를 창출하는 것을 의미한다. 스티브 잡스, 손 파커, 마크 주커버그 등은 유에서 유를 재창조하는 융합적 창조를 실현하였고, 이를 통해 기존에는 경제적 가치가 희박하다고 생각하던 것들을 참신한 아이디어로 연결·융합하여 막대한 경제적 가치 등 창조적 경제효과를 가져왔다.

(4) 개인의 아이디어와 창의성을 강조한다는 점에서 공통점은 있으나, 여전히 창조경제의 개념과 범위는 국가마다 다양하다.

(5) 분야별 창조경제의 개념은 여전히 상이함이 존재하며, 산업 전문분야로의 확장적 의미를 가지며 일자리 창출 등 경제패러다임으로써 경제효용을 향상시켜야 한다.

- 우리 정부는 국민의 상상력과 창의성을 과학 기술과 ICT에 접목하여 새로운 산업과 시장을 창출하고, 기존 산업을 강화함으로써 좋은 일자리를 만드는 새로운 경제전략으로 정의[4]
- 문화와 예술 등 특정 산업 분야에 국한된 창조경제가 아닌 전 사업 분야로 확장을 강조[1]

## 2.2 초기 창조경제의 핵심은 창조산업에 근거

개인의 아이디어와 창의성을 강조한다는 점에서 공통점은 있으나, 여전히 창조경제의 개념과 범위 등이 국가마다 다양하다. 이와 더불어 창조 경제 관련하여 쟁점 중의 하나는 창조산업의 범위를 규정하는 것인데, 국가별/기관별 혹은 학자에 따라 인식하는 관점이 나 개념적 기준을 다양한 의미로 해석하는 것이다. 창조산업 개념의 모호성으로 인하여 범위 규정에 있어 차이가 있으나, 경제적 가치 창출을 목표로 하는 것이 공통된 점이다.

표 1. 창조산업의 정의

기관 및 학자	정의
UK DCMS(1998)	개인의 창조성, 기술과 재능 등으로 지적재산권을 설정하고, 이를 이용하여 소득의 증대와 고용을 창출 할 수 있는 산업
Scott,A (1999)	상품자체의 효용이나 기능보다, 소비자 개개인의 즐거움과, 상징 가치를 충족시킬 수 있는 산출물을 가지는 산업
Caves,R (2000)	비영리적인 창조활동과 상업적 비즈니스와의 계약에 의한 네트워크
Howkins,J (2001)	창의성으로부터 산출되는 경제적 가치를 가지는 모든 상품과 서비스에 관련된 산업
Drake,G (2003)	산출물에 대한 소비의 동기가 상품자체의 특성보다는 개인의 가치를 충족시키는 산업
UNCTAD (2008)	창조활동과 지적자본을 주요 요소로 하여 상품과 서비스의 생산과 분배가 이루어지며, 예술에 국한되지 않는 광범위한 지식기반활동으로 지적재산권 등을 통하여 잠재적인 이익을 창출하는 산업

표 2. 창조산업의 분류

구분	창조산업의 범위
영국	광고,건축,미술/공예품,수공예,디자인,패션,영화/비디오,음악, 공연,예술,출판,소프트웨어,TV/라디오,게임(비디오, 컴퓨터)
싱가포르	광고,건축서비스,인테리어그래픽,소프트웨어,IT,산업디자인, 패션디자인,방송미디어,공연예술, 출판,미술품 및 공예,사진 광고,건축,소프트웨어,게임,디자인,영화,방송,양방향 미디어, 음악, 출판
호주	광고,건축,소프트웨어,게임,디자인,영화,방송,양방향 미디어, 음악,출판
UNC TAD	창조적 서비스,디자인,시각 예술,뉴미디어,청각예술,공연, 출판/인쇄,전통문화,문화적 장소

### 2.3. 한국의 창조경제

영국에서도 창조산업의 육성 정책을 펼쳤지만, 앞서 언급하였듯이 산업 육성 정책의 일환일 뿐이었다. 대만, 중국, 싱가포르 등 아시아 국가들을 중심으로 창조산업정책은 널리 퍼져 나갔고, 많은 국가들이 창조경제, 창조산업을 국가적 아젠다로 설정했지만, 창조산업 정책을 받아들이는 깊이나 방식들은 각 국가마다 차이가 있었다. 한국처럼 범 정부차원에서 나선 선례는 드물다. 그러면 현 정부가 중앙국정기조로 삼으며 국정 목표로 내세우는 창조경제는 무엇인가? 현 정부는 '창조경제'의 실현을 위해 구체적으로 어떤 정책을 구상하고 있을까?

우리 정부는 창조경제에 대해 '상상력과 창의성을 가진 창의적 인재들이 과학기술과 ICT를 접목하여 새로운 창업을 활발히 일으킴으로써 좋은 일자리가 생기고 경제가 성장하는 것'이라고 하였다. 현 정부에서 창조경제를 관장하고 있는 미래창조과학부의 영문 표기는 'Ministry of Science, ICT and Future Planning'이다. 그리고 그 기본방향은

국가 성장동력의 양대 축인 과학기술과 ICT를 창조경제의 원천으로 활용하여 일자리를 창출하고 미래 먹거리를 적극 발굴

하는 것이다.

#### (1) 왜 창조산업인가?

✓ 신성장 동력으로서의 창조산업

UNCTAD(2010)의 'Creative Economy Report 2010'에 따르면, 지난 2000년~2005년 동안 전 세계 창조적 재화나 서비스의 거래, 즉, 세계창조산업은 연 평균 8.7% 성장하였고, 유럽 창조산업은 연 평균 12% 이상 성장하였다. 유럽 창조산업은 총 생산 규모 6,540억 유로이며, 470만 명의 고용을 창출하였다[5].

유럽이 꾸준히 창조산업의 비중을 늘려가고 있는 반면, 미국은 여전히 창조산업의 주도국이다. 이처럼 90년대 중후반부터 미국과 유럽은 자발적/정부육성 양 측면에서 고루 창조산업에 대한 기여도를 늘려왔으며, '성장엔진'이 꺼진 고개발 국가들의 신성장동력으로 자리매김하여 왔다.

한국의 창조서비스 수출은 2002년 760억 달러에서 2008년 1760억 달러로 크게 증가하였고, 이는 전체 창조 산업 무역의 약 43%에 달하는 수치다. 하지만 이보다 더 주목해야 하는 점은 창조적인 상품의 수출이 같은 기간 내 세계 연평균 성장률보다 높게 매년 13.5% 증가했다는 점이다. 이러한 성장이 앞으로도 계속될 것으로 예측할 수 있으므로 창조경제를 육성, 보호, 진흥할 필요성이 대두된다[5].

✓ 기존 구조탈피 및 위험 분산대책으로서의 창조산업  
글로벌 금융위기와 함께 스마트폰의 등장으로 노키아는 쇠락하고 끝내는 매각을 당하게 되었다. 핀란드의 노키아는 종종 한국의 삼성으로 비유된다. 그만큼 하나의 기업에 대한 국가 경제 의존도가 높다는 뜻이다. '애플'이 몰고 온 메가톤급의 패러다임 변화에 삼성은 그 변화에 성공적으로 적응하였고, 핀란드는 노키아의 공백을 벤처로 극복하였다[5].

✓ 높은 부가가치 비중

콘텐츠의 경우 '원소스 멀티 유즈 (One Source Multi Use)'가 가능하여 부가가치를 극대화한다[4].

✓ 열악한 대내 요건, 높은 대외 의존도

좁은 영토로 인한 천연 자원의 부재, 인구 규모의 한계로 인해 두뇌자원이 매우 중요하다. 우리나라의 대외 의존도는 G20 국가들 중 이미 1위이며, 내수 비중은 G20 국가들 중 17위이다. 한국은행에 따르면, 2013년 3분기에 우리나라의 GDP 대비 수출비중이 57.3%를 기록하여 사상 최대치를 갱신하였다고 한다.

✓ 낮은 혁신 역량과 경직된 사회 분위기

세계 시장은 한 해가 멀다하고 빠르게 변하고 있다. 그러므로 시대에 도태되지 않고 살아남기 위해서, 창조정신으로 해안을 가지고 미래를 개척해야 한다.

✓ 본격적인 저성장 기조로의 진입

개발도상국에서 벗어나 선진국 반열에 접어들고 있는 시점에서, 우리나라의 경제성장률은 점점 고개발국가들의 성장률에 수렴하는 현상을 보이고 있다. 경제성장률의 하락으로 저성장 기조가 본격화되고, 성장이 일자리 창출로 이어지지 않는 성장 위기에 직면하고

있다.

종합하면, 선진국 반열에 접어들고 있는 우리 경제에 있어, 새로운 먹거리의 발굴은 매우 시급하다. 더욱이 우리의 좁은 영토와 육로교역이 차단되어버린 지리적 여건을 생각해보면, 대외지향적인 경제성장은 필수적이며, 이미 대외지향적인 경제구조가 되었다.

이러한 경제 상황에서 우리에게 약점이 될 수도 있는 점은 지나친 1기업 의존형 경제구조라는 사실이다. 비교적 경직되고, 낮은 혁신 역량을 가진 우리의 경제체질을 감안하면 빠른 속도의 경제 흐름을 간과할 수 없다. 이러한 배경으로 우리나라의 경제 패러다임에 있어 창조의 도입은 매우 시급하며 적절하다고 볼 수 있다.

### III. 창조경제 실현을 위한 ICT의 역할<sup>2)</sup>

#### 3.1. 창조경제 시대의 ICT의 역할

창조경제는 기존 문화·콘텐츠 산업 영역을 넘어선 전반적인 산업에 걸친 광의의 개념으로 확장되어 정의된다. 지식정보의 생산·분배·이용 등을 토대로 하는 지식기반경제는 인터넷 등 ICT(Information and Communication Technology)가 핵심 원동력으로 작용하는 경제 구조이다. 인터넷 혁명으로 시작된 디지털 경제 시대에는 문화, 예술, 창작 등 창조 산업에 ICT가 결합되어 새로운 부가가치를 창출한다. 지식정보를 기반으로 ICT가 효율화 및 생산성 향상을 촉진하며 창조 산업의 활성화 및 확산을 주도한다.

모바일 혁명이 주도할 창조경제에서 ICT는 타 분야와 물리적 결합이 아닌 요소간 시너지를 발휘하는 가치적 결합의 핵심자원이다. 창조경제에서 새로운 ICT의 역할은 지식정보의 창조적 활용과 개인의 창의성, 융합을 촉진하여 신성장동력 및 가치를 창출하는 것이다. 창조경제를 실현하기 위해서는 ICT 융합을 통한 경제 부가가치를 확대하고, 창조산업을 중점적으로 육성하고, 융합형 창의적인 인재를 육성하는 전략들이 창조경제 실현에 핵심적인 역할을 할 것이다[4].

#### 3.2. 창조경제시대의 핵심 원동력:

##### Creativity, Contents, Convergence

##### (1) Creativity: 창의성

상상력과 아이디어 등 개인의 창의성은 창조경제를 견인하는 가장 기본적인 핵심 동인이다. 창의성과 ICT가 결합되면서 다양한 시도가 용이해지고 파급효과가 배가되면서 새로운 비즈니스, 시장, 일자리 창출이 가능하다.

애플, 페이스북 등은 새로운 아이디어와 창의성에 ICT를 융합하여 새로운 시장을 만든 대표적 아이콘이다. 애플이 모바일을 기반으로 ‘앱스토어’ 시장을 만든 이후, 다양한 콘텐츠가 모바일로 흡수되면서 새로운 생명력을 갖기 시작했다. SNS는 사회적 관계를 확장시키고, 위치정보, 게임, 음악/동영상, 쇼핑 등의 정보와 결합하여 새로운 IT 제품과 서비스를 창출하는 진원지로 부각했다.

##### (2) Contents: 콘텐츠

창조산업을 이끄는 핵심자원은 지식과 정보이다. 부의 가치가 물리적 자본에서 지식, 정보 등으로 이동하는 디지털 사회의 도래와 함께 ‘Contents’의 중요성이 부각되었다. 특히, 콘텐츠의 경우 ‘원소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)’가 가능하여 부가가치를 극대화한다. 최근에는 콘텐츠가 디지털 서비스와 융합되면서 폭발력이 증폭되고 다양한 산업으로까지 확산되면서 경제성장의 촉매역할을 하고 있다.

K팝의 경우 유튜브 등 글로벌 동영상 공유사이트를 통해 전 세계로 널리 퍼져 한국 문화 전파와 경제적 효과 창출에 기여하고 있다. 인터넷, SNS, 각종 DB, 센서 등에서 생성되는 수많은 데이터가 향후 경제적 성패를 가늠할 새로운 가치의 원천으로 대두되고 있다. 기술의 진보와 함께 그동안 분석이 불가능하다고 여겨졌던 ‘빅 데이터’가 새로운 창조의 자원이 되고 있다.

##### (3) Convergence: 컨버전스 (융합)

융합은 새로운 시장, 새로운 일자리를 창출하는 핵심원동력이다. 컨버전스는 산업지도를 바꾸고 새로운 제품, 비즈니스, 시장을 창출하는 핵심전략이다.

2) 본 장은 창조경제 실현을 위한 ICT의 새로운 역할과 과제 (류석상,김주원,오정연,주운경)의 일부를 본고의 목적에 맞게 재정리한 것임을 밝힘

90년대 ‘기계’간의 융합에서 시작되어, 서비스. 어플리케이션 융합, 산업간 융합으로 확대되고 있다. 음성·데이터·영상과 같은 ‘정보의 융합’이나 방송·통신·인터넷과 같은 ‘네트워크의 융합’, 컴퓨터·통신·정보가전과 같은 ‘기기의 융합’ 등이 대표적 사례이다.

최근에는 ICT와 타 산업간의 융합을 통해 새로운 돌파구를 찾으려는 기업들의 움직임이 활발하다. 아우디, 포드, GM, 도요타 등 자동차 기업들은 IT 기업, 실리콘밸리, 대학 등과 합작해 스마트카를 개발하고 있다. 아우디는 구글과 함께 구글어스, 구글 스트리트뷰 등이 탑재된 ‘커넥티드 카’ 생산을 계획하고 있으며, 닛산은 실리콘밸리에 로봇형 무인자동차 연구소를 설립하였다. 전력과 ICT를 융합한 스마트그리드 시장도 급속히 성장 중이다.

ICT와 의료분야가 융합된 u-Health 시장도 유망분야이다. 융합의 범위는 점점 더 넓어져 기술과 인간, 사물, 공간까지 융합하는 방향으로 발전하고 있다. 사이보그, 생체인식기기, 스마트카드, 스마트시티 등 인간, 기계, 기술, 공간이 결합한 다양한 융합사례가 등장하고 있다. 또한 나노기술, 바이오기술, ICT 기술이 융합되면서 고령화, 식량, 에너지 등 글로벌 사회 현안을 해결하는 데도 기여하고 있다.



#### IV. 창의적인 인재 육성 정책

창의와 융합을 근간으로 하는 창조경제시대를 위한 국가 혁신의 핵심은 창의성과 끊임없이 도전하는 열정을 갖춘 창의적인 인재를 육성하는 것이다. 1인당 국민소득 3만불 시대에 진입하여 당당히 선진국 반열에 들어서기를 갈망하는 우리는 다시 한번 과학기술과 ICT를 기반으로 과학기술의 르네상스 시대 도래를 꿈꾸고 있다. 작은 영토와 적은 인구, 천연자원이 전무하고 국내외적인 경제여건이 저성장 기조인 현 상황을 타개하고 다시 도약하기 위한 신성장동력은 오직 인재이다. 즉, 창의적인 인재 육성만이 창조경제를 실현할 수 있는 길이다[6].

우리 정부는 창조경제를 견인할 창의인재 육성 방안을 발표하였다[7]. 이 장에서는 그 내용을 요약한다.

##### 4.1. 창의적 인재 양성의 현실 및 문제점

창의적인 인재를 양성하기 위한 우리나라의 교육 여건은 많은 문제점들이 있다.

- 학벌 위주의 문화, 과도한 학업 경쟁으로 학업 성취도는 높으나 학습 흥미도는 낮고 창의적이고 도전적인 교육 환경이 미흡한 실정임
- 강의 중심의 수업으로 문제 해결 능력이 부족함
- 안정 위주의 취업으로 대기업이나 공공기관에 집중됨
- 창의적 인재의 양성을 위한 인프라 구축이 필요: 우수 인재의 국내외 교류, 지속적인 경력 개발, 창의성이 개발되는 사회 문화가 요구됨

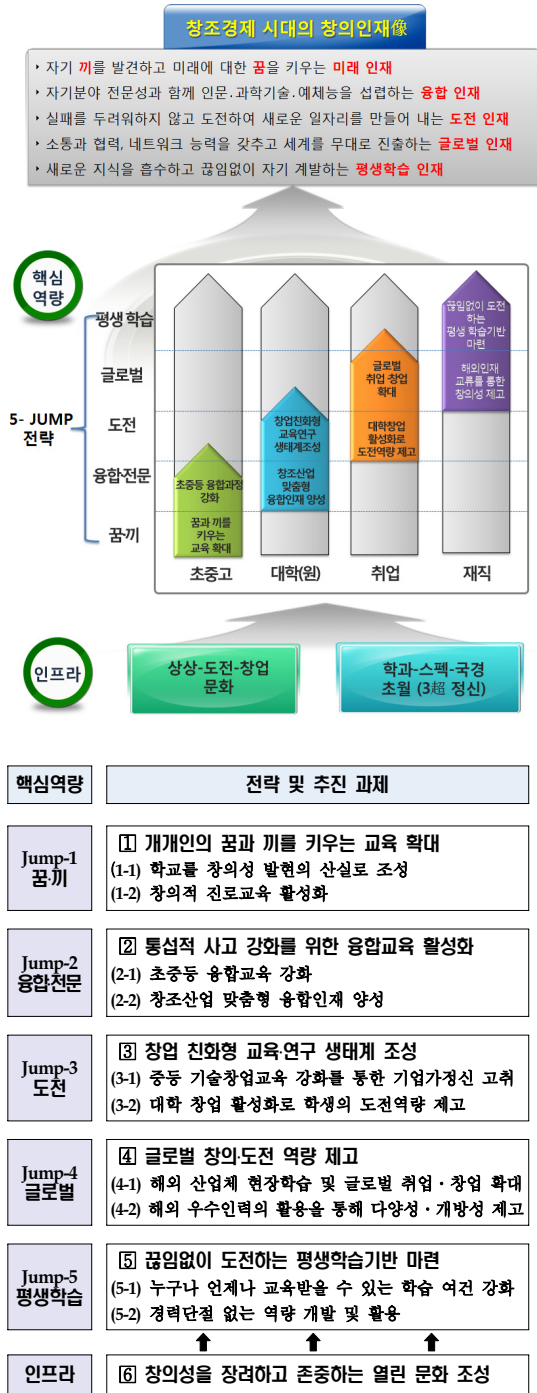
##### 4.2. 창조경제 시대의 창의인재상

우리 정부는 ‘상상·도전·창업’ 문화 및 ‘학과·스펙·국경초월’ 문화를 바탕으로 생애주기별로 창의인재가 가져야 할 5가지 핵심역량을 제고하여 창조경제 시대에 부합하는 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

##### 4.3. 전략 및 추진과제

우리 정부는 창조경제를 견인할 창의인재 양성을 비전으로 생애주기별로 창의인재가 되기 위한 5가

지 핵심역량을 키우기 위한 전략 및 추진과제를 개발하였다.



## V. 창의적 여성과학기술인 육성 정책

통계조사에 의하면 여학생들의 이공계 진학률은 매년 감소하고 있고, 또한 창조경제를 견인할 ICT 분야의 여성 인력 양성과 취업률은 타 분야에 비해서 더욱 감소하는 추세에 있다.

김경남은 공급 측면에서는 컴퓨터·통신 전공자의 비중이 감소하고 있으며, 특히 석박사급 고급 여성 전문가의 비중이 감소하고 있는 상황을 고려할 때, 여성 ICT 전공자 확대를 위해 초중등 단계부터 다양한 교육 프로그램 설계, 다양한 진로 방향 제시 등 잠재 공급 인력의 관심 제고와 함께 석박사급 고급 인력의 확충을 위한 제도 보완이 필요하다고 지적했다[8].

이에 우리 정부는 여학생 교육과 여성의 경력 대개생애주기별로 문제점들을 진단하고 이를 획기적으로 개선하기 위한 제 3차 여성과학기술인 양성을 위한 국가시책을 공포하였다[9].

### 5.1. 5대 전략 및 11대 추진과제

21세기 지식기반사회에서의 지속적인 경제성장 및 국가경쟁력을 제고하고, 선진국에 비해 활용도가 낮은 여성과학기술인의 역할을 강화하고자, 정부는 지난 2004년부터 「여성과학기술인 육성·지원 기본계획」을 수립하여 시행해 오고 있다. 미래창조과학부는 「제3차 여성과학기술인 육성·지원 기본계획」을 심의·확정하였다. 제2차 기본계획이 종료됨에 따라 '14년부터 새로이 수립·시행되는 제3차 기본계획은 미래부, 여성가족부 등 10개 부처(청)와 17개 지방자치단체의 사업계획을 종합·조정하여 범부처적으로 마련된 국가차원의 시책이다.

이 장에서는 그 내용을 요약하는 것으로 우리 정부가 지향하는 창의적인 여성과학기술인의 육성 방안을 소개한다.

- 제3차 기본계획은 '양성(兩性)이 함께 이끄는 과학기술과 창조경제'라는 비전을 구현하기 위해, 역량(Ability), 도전(Challenge), 균형(Balance), 다양성(Diversity)의 4개 가치를 지향하여 '14년까지 추진할 5대 추진전략과 11대 정책과제로 구성되어 있으며,

o 출산·육아로 인한 경력단절 여성과기인 지원, 여성 창업 등 창조경제에 대한 역할 확대, 양성이 조화로운 과학기술 환경 조성 등 여성과기인의 현안 문제를 적극적으로 해결하기 위한 방안을 포함하였다.

□ 제3차 기본계획의 5대 추진전략에 따른 주요 추진과제를 살펴보면,

- ① **‘우수 여성인재의 유입 및 활용 촉진’** 전략은 여학생에게 과학기술분야 진로 비전을 제시하고, 연구·산업현장 진출을 촉진하기 위한 것으로,
  - 진로진학상담교사 맞춤형 연수지원, 특정산업군 선배멘토링 강화, 이공계 여성인력 중개사이트 운영 등을 추진하여 공학계열 여학생 비율과 이공계 여대생의 취업률을 높이는 것이 목표이다.
    - \* 공학계열 여학생 입학 비율 :  
(‘12년) 19.5% ⇒ (‘18년) 25%
    - \* 이공계 여대생 취업률 :  
(‘12년) 55.6% ⇒ (‘18년) 60%
  - 아울러, 이공계 진로계획의 우수성을 평가하여 지원하는 ‘여학생 이공계경력 비전 사업’, 학부모-교사-여성과학자가 여학생 과학영재의 성장을 뒷받침하는 ‘과학영재 삼각 멘토링’ 등의 신규과제도 추진될 예정이다.
    - \* 과학고·영재학교 여학생 비율 :  
(‘12년) 20.2% ⇒ (‘18년) 30%
- ② **‘여성과학기술인의 글로벌 경쟁력 제고’** 전략은 여성과학기술인의 R&D 참여를 확대하고, 글로벌네트워크를 강화하기 위한 것으로,
  - 신진·비정규직 여성과기인의 R&D역량을 강화하고, 실생활과 밀접한 R&D사업에 대한 평가 시 여성연구원의 참여가 우수한 기관을 우대할 계획이다.
    - \* 국가R&D과제 여성책임자 비율 :  
(‘12년) 11.6% ⇒ (‘18년) 15%
    - \* 여성연구자 교육훈련수혜 비율 :  
(‘12년) 14.6% ⇒ (‘18년) 20%
  - 또한, 정부는 글로벌 여성과학기술인 정책 흐름을 선도하기 위해 ‘젠더 씨앗’을 개최하고, 한인 여성과기인 네트워크를 활용하여 해외 진출을 지원하는 ‘글로벌연구인턴십’을 추진할 예정이다.

\* 글로벌연구인턴십 수혜자 : ‘18년까지 500명 지원

- ③ **‘여성과기인을 위한 좋은 일자리 확충’** 전략은 과학기술분야 여성친화형 일자리를 확대하고, 창업을 촉진하기 위한 것으로,
  - 시간선택제 일자리 지원, 대체인력지원센터 구축, 여성 전문인력 아웃소싱 활성화 등을 통해 다양한 여건에 놓인 여성과기인의 경제활동을 활성화하기로 하였다.
    - \* 시간선택제 여성일자리 비중 : ‘18년까지 10% 확보
    - \* 과기분야 협동조합 여성인력 비중 :  
(‘14년) 18% ⇒ (‘18년) 30%
  - 특히, 창업을 지원하기 위해서는, 여성의 특성을 살린 ‘여성스타트업(WSU, Women’s StartUp)’과 여성의 열악한 창업여건을 개선하기 위한 ‘여성벤처펀드’ 등이 신설될 예정이다.
    - \* 벤처기업 여성창업자 비율 :  
(‘12년) 5.4% ⇒ (‘18년) 10%
- ④ **‘과학기술일자리와 생활친화성 강화’** 전략은 여성과기인의 ‘일-삶 균형’유지를 위해 경력단절을 방지하고 경력복귀를 지원하는 것을 주요 내용으로 하고 있고,
  - 여성과기인 진출 분야를 다변화하고, 경력 수준별 복귀준비 지원을 강화하는 한편, 일-가정 양립 운영모델과 R&D기관의 여성가족친화경영지표를 개발·보급할 예정이다.
    - \* R&D경력복귀지원사업 과제 수 :  
(‘14년) 100개 ⇒ (‘18년) 1,000개
    - \* 40대 여성과기인 경제활동참가율 :  
(‘12년) 57.1% ⇒ (‘18년) 60%
    - \* 일-가정 양립 자율제도 운영률 :  
(‘12년) 48.9% ⇒ (‘18년) 70%
- ⑤ **‘양성이 조화로운 과학기술환경 조성’** 전략은 여성을 사회·경제적 성과를 높이기 위해 필요한 동반자로 인식하여, 과학기술분야 여성리더 양성 등을 통한 성 다양성 기반을 확충하는 것을 목표로 하고 있으며,
  - 과학기술여성인재아카데미 신설, 여성과기인 롤모델 전파, 맞춤형 성별특성인식 교육, 젠더혁신
    - ※ 점검 가이드라인 개발·보급, 연구과제 기획

에 대한 젠더분석 의무화 등의 과제가 포함되었다.

- \* 여성 보직자(중간관리자 이상) 비율 : ('12년) 7.0% ⇒ ('18년) 10%
- \* 과기분야 정부위원회 여성 비율 : ('13년) 27.7% ⇒ ('18년) 40%
- ※ 젠더혁신: 성별 특성·영향 인식을 통한 R&D 기획, 수행, 평가 등의 효율성 제고 활동

- 미래부는 이번엔 확정된 제3차 기본계획을 관계부처 및 지방자치단체에 통보하여 연도별로 소관 분야에 대한 시행계획을 수립·시행해 나가고,
- 우수한 여성과학기술인 효율적 양성·활용을 통해, 과학기술 혁신과 창조경제 구현에 기여할 것이다.



## 5.2. 기대효과

생애 주기	현재	5년 후
초·중·고 여학생	여학생 이공계 진로진학 비전이 불명확하여 이공계로 진학하는 여학생 규모와 비율이 수년 간 정체	이공계에서 명확한 진로비전을 찾는 학생이 늘어나고 산업계 수요가 높은 공학계열로 진학 확대
여대학(원)생	산업계에서 요구하는 이공계 현장 역량 부족	현장 실무역량을 배양한 인재로 양성하고, 지역산업 및 활용수요와 연계한 취업 지원으로 여대학(원)생의 취업 확대
신진·비정규직 여성과기인	경력개발 및 연구참여 기회부족으로 경력단절 위기에 쉽게 노출	특화된 R&D 역량개발 지원 및 연구참여 기회 보장 등을 통해 경력단절 없이 차세대 여성리더로 성장 가능
경력단절 여성과기인	경력단절 여성과기인의 연구현장 복귀지원에만 초점을 두어 재 경력단절의 위험이 상존	창업, R&D서비스 등 다양한 분야에서 일하는 경력단절 여성과기인이 증가하고, 사전-사후 맞춤형 지원으로 경력의 지속성 유지
재직 여성과기인	리더급 인재로의 성장 여건과 기회가 부족하고, 사회·경제적인 활용 부진	맞춤형 경력개발, 주도적 연구 및 의사결정 참여를 통해 사회·경제 전반에서 여성 리더가 부각  창업 등 도전적인 영역의 활동 미흡
일자리 문화와 환경	공공연구기관 중심의 일자리 문화·환경 개선으로 민간영역은 상대적으로 열악  여성을 상대적 약자로 간주, 보호의 대상으로 인식	일-가정 양립문화와 환경 정착을 위한 제도와 시책을 민간 곳곳으로 확산  여성을 사회·경제적 성과를 높이기 위해 필요한 동반자로 인식

## VI. 결론

박근혜 정부는 국정지표로 창조경제를 내걸었다. 미래창조과학부는 현 정부의 창조사업을 총괄하는 컨트롤타워이다. 그리고 우리 정부의 창조경제는 과학기술과 ICT에 집중하고 있으며, 이들이 가장 핵심적인 위



치를 차지하고 있다. 이에 본고에서는 창조경제의 등장 배경을 살펴보고 그 다음으로 현 정부가 지향하는 창조경제가 왜 필요한가를 우리 경제가 처해있는 특수한 환경을 중심으로 분석해보았다. 국토가 좁고 인구가 적으며 천연자원이 전무한 우리나라 현실에서 1인당 국민소득 3만불 시대에 진입하기 위해서 ‘창조’의 도입은 매우 시급하고 적절하다고 볼 수 있다.

다시 한번 과학기술과 ICT를 기반으로 과학기술의 르네상스 도래를 현실로 만들기 위해, 이 창조경제를 견인할 인재 육성이 또한 시급하다. 경제여건이 저성장 기조인 현 상황을 타개하고 다시 도약하기 위한 신성장동력은 오직 인재이다. 즉, 창의적인 인재 육성이 창조경제를 실현하기 위해 반드시 필요하다.

이에, 본고에서는 현 정부의 창의적인 인재 육성 정책을 소개하고, 인재 양성에서 항상 거론되고 있는 여성과학기술인의 양성에 대한 정부시책을 창조경제와 관련하여 생애주기별로 살펴보았다.

### 참고문헌

- [1] 이성진,고일원, ‘창조경제시대 환경기술의 역할’, 한국과학기술평가원, 2013.3.17.
- [2] The Creative Economy, <http://www.businessweek.com/stories/2000-08-27/the-creative-economy>
- [3] John Howkins, Creative Economy : How People Make Money from Ideas, Penguin Books, 2001.
- [4] 류석상,김주원,오정연,주윤경, ‘창조경제 실현을 위한 ICT의 새로운 역할과 과제’, 한국정보화진흥원, 2013.3.
- [5] ‘창조경제보고서 2010’ 요약본 및 보도자료, UNCTAD.
- [6] ‘미래를 창조하는 과학기술’, 대한민국과학기술연차대회보고서, 한국과학기술단체총연합회, 2013.7.
- [7] ‘창조경제를 견인할 창의인재 육성방안’, 미래창조과학부, 2013.8.
- [8] 이경남, ‘ICT 부문 여성 인력 현황 및 시사점’, 정보통신정책연구원, 2013.8.
- [9] 제3차 여성과학기술인 육성지원 기본계획, 미래창조과학부, 2014.4.



김수희(Suhee Kim)

1993년: University of South Carolina, Dept. of Computer Science, Ph.D.  
 1994년-현재: 호서대학교 컴퓨터공학전공 교수  
 ※관심분야: 데이터베이스