



창조경제 시대의 ICT와 여성의 역할

송정희*

* 한국여성공학기술인협회 회장

목 차

I. 창조경제의 등장
II. 창조경제와 ICT

III. 창조경제와 여성
IV. 결론

I. 창조경제의 등장

1.1. 본질

창조경제란 경제활동에 필요한 투입과 산출의 주된 요소가 창의적 아이디어인 경제를 의미한다. 일반적인 창조경제는 산업화시대, 정보화시대, 지식기반경제를 잇는 새로운 경제 패러다임으로 여겨지며, 1990년대 후반 영국 및 UN을 중심으로 문화산업, 도시 및 지역 정책 분야에서 활발하게 논의되고 있는 개념이다. 그 개념이 나라마다 다양한 의미로 사용되고 있기는 하나, 창조성과 문화적 가치를 그 기반으로 하고 있다는 점에서 공통점을 갖고 있다. 학문적으로 볼 때 창조경제는 창조와 경제를 합친 개념으로, 창조되는 것으로부터 부가가치를 창출함을 의미한다.

창조경제의 모태라 할 수 있는 창조산업이라는 용어는 1994년 호주 정부의 'Creative Nation' 보고서에서 처음 등장했고, 1998년 영국의 문화·미디어·스포츠부(DCMS)가 '창조산업 전략보고서(The Creative Industries Mapping Document)'를 발표하면서 본격적으로 논의되기 시작하였다. 이 보고서에 따르면, 창조산업이란 개인의 창조성, 기술, 재능 등을 기반으로 지식재산을 생성·활용하여 경제적 가치와 일자리 창출 잠재성이 있는 산업이라고 규정되었다.

창조경제란 용어를 처음 사용한 이는 존호킨스창조경제연구센터의 John Howkins 대표로, 그는 창조경제를 아이디어, 즉, 창의력으로 제조업, 서비스업 및 유통

업, 엔터테인먼트산업 등에 활력을 불어 넣는 것이라고 설명하였다. 나아가서, 그는 창조경제 시대에 성공적으로 적응하기 위해 지켜야 할 규칙들을 다음과 같이 제시하였다.

- ① 자기 자신을 개발하라
- ② 유일해지도록 노력하라
- ③ 자신만의 아이디어를 가져라
- ④ 저작권과 특허를 이해하라
- ⑤ 언제 홀로 일하고 언제 함께 일해야 할 지를 파악하라
- ⑥ 끊임없이 학습하라
- ⑦ 외부 아이디어를 차용하고 재발명/재활용하라
- ⑧ 명성을 활용하라
- ⑨ 규칙을 깨트릴 시기를 파악하라

UN의 Creative Economy Report 2010에서도 창조경제는 경제성장과 발전 잠재성이 있는 창조적 자산에 기반한 진화론적 개념으로, 창조적 자산을 생산하는 모든 경제활동을 이룬다고 하였다.

2013년 2월 25일 공식 출범한 현 정부도 최우선 국정운영 전략으로 '창조경제'를 강조하면서 새삼 다시 세간의 관심을 끌고 있다. 박근혜 대통령도 취임사에서 창조경제를 강조함으로써 다시 한번 관심을 끌고 있다.

박대통령은 취임 초 "창조경제는 과학기술과 산업이 융합하고, 문화와 산업이 융합하고, 산업간 벽을 허문 경제선에 창조의 꽃을 피우는 것"이라며, 새로운 시대적 도전에 따른 국정과제로 창조경제를 내세웠다.

그 정의로는 “기존의 시장을 단순히 확대하는 방식에서 벗어나 융합의 터전 위에 새로운 시장, 새로운 일자리를 만드는 것”이라고 하였다. 이어, 그는 “경제부흥을 이루기 위해 창조경제와 경제민주화를 추진해 가겠다”고 다짐하였다.

현 정부에서의 창조경제는 경제체질을 기존의 선진국 추격형(Follower)에서 세계시장 선도형(Leader)으로 전환하고, 경제운영방식에서는 경제성장률보다 고용률제고에 중점을 두며, 인적 자본과 과학기술 등 지식기반 중심의 질적 성장을 통해 지속 가능한 중장기 성장을 지향하는 것을 목표로 한다. 이를 위해서, 과학기술 및 ICT를 기반으로 산업·부문간 융합을 촉진하고 이를 통해 새로운 부가가치와 일자리를 창출하는 경제전략을 추구하자는 것이다.

한편, 창조경제는 아이디어와 지식이 창조되고 순환되는 지식생태계, 창조성을 갖춘 인적 자본, 연관산업 융합에 부응하는 생태계 혁신, 기업이 정신 및 창업에 우호적인 환경, 소통과 신뢰에 기반하는 사회적 자본 등이 조화를 이루는 지속 가능한 성장과 사회적 가치를 실현하는 경제로도 볼 수 있다. 결국, 생태계 혁신을 주도할 수 있는 역량을 보유한 경제를 만들어나가는 것이 바로 창조경제 본연의 의도라 하겠다.

1.2. 필요성

창조경제가 세계적 핫이슈로 떠오르고, 현 정부마저도 창조경제를 외치며 국정 모토로 삼게된 배경에는 크게 세 가지 이유가 존재한다. 첫째, 세계적 장기 경제 침체 극복을 위한 신 성장동력 창출 및 일자리문제 해소를 위한 새로운 경제체제를 본격적으로 모색하는 과정에서 창조경제가 대두되었다. 즉, 과학기술과 IT기술 발전에 기반한 첨단기술은 기업 생산성을 향상시키는 하였으나, 일자리는 감소시키고, 노동비가 저렴한 후진국으로의 아웃소싱 확대에 따라 자국 내 일자리를 창출하는데 한계에 직면하게 되었다. 게다가, 새로운 성장동력의 부재로 소득정체, 고용침체, 잠재성장률의 하락을 겪게 되었다.

다음, 세계적으로 창의적인 아이디어를 기반으로 하는 소프트웨어 산업이 경제발전의 새로운 동인으로 등장하였고, 기술 및 사용자 생태계 기반의 혁신적인 시장이 구축되었다. 이 새로운 시장은 소비자들의 욕구

를 ‘품질’ 중심에서 창의적인 새로운 경험과 환경, 혁신적 생태계 기반의 서비스 등 ‘새로운 가치’ 중심으로 전환하는 과정에서 나타난 것이었다. 하지만, 우리나라의 경우 세계적 IT강국임에도 불구하고 소프트웨어 세계 시장 점유율은 겨우 2.2%에 불과한 등 창의적, 혁신적 기술이 요구되는 분야에서는 부진을 면치 못하고 있는 실정이다. 즉, 그간 우리나라 ICT산업은 뛰어난 하드웨어의 경쟁력을 기반으로 글로벌 ICT생태계에 적극 참여하였으나 취약한 소프트웨어 역량, 관련 인력 부족 등 복합적 한계로 인하여 주도적 역할을 수행할 수는 없었다.

마지막으로, 주요 국가들의 과학기술경쟁의 심화와 자국 기술보호 정책의 강화로 혁신적 기술의 중요성이 증가함에 따라 새로운 성장동력을 모색하게 되었다. 최근 우리나라 과학기술 경쟁력이 향상되고 수출품이 첨단기술과 디자인을 접목한 제품으로 전환되는 등 선진국들의 강력한 잠재 경쟁국으로 등장함에 따라 지속 가능한 국가 성장을 위해서는 독창적 기술 확보의 중요성이 증가하였다. 선진국 진입을 확실히 하기 위한 새로운 돌파구가 필요하였으며, 양적 투입이 아니라 창조와 혁신에 기반한 경제발전 모델이 시급히 요구되는 상황이었다.

1.3. 패러다임 및 실천전략

1.3.1. 패러다임

구분	산업화, 정보화 시대	창조경제 시대
원동력	물질 기술	기술기반 창의력
산업 주축	하드웨어, 네트워크	소프트웨어(콘텐츠), 플랫폼
정책 방향	Fast Follower (빠른 추종자)	First Mover (시장선도자)
조직 문화	관료주의, 산업화 마인드	개방·공유, 디지털 마인드
법, 제도	칸막이식 규제	수평적, 자율 규제
인재 양성	양적 확대, 단순형 기술자 양산	질적 확대, 통합형 창조자 양산
인프라	네트워크	플랫폼

1.3.2. 7대 실천전략

- ① 국민행복기술로 새로운 시장, 새로운 일자리 창출
- ② 소프트웨어를 미래성장산업으로 육성
- ③ 개방과 공유를 통해 창조경제를 구현하는 정부
- ④ 창업국가 코리아 구현
- ⑤ 스펙 초월 채용시스템 구축
- ⑥ 대한민국 청년이 세계를 움직이는 K-move
- ⑦ 미래창조과학부 신설

II. 창조경제와 ICT

2.1. 미래창조과학부의 신설

이미 언급했듯이, 우리나라는 ICT 산업 중 하드웨어 분야에서 세계적 경쟁력을 가지고 있지만, 소프트웨어 분야에서는 글로벌 100대 제품 중 국산 제품을 거의 찾아볼 수 없을 정도로 후진국 수준에 머물러 있다. 글로벌 기업의 시가총액 순위에서 애플·구글 등 많은 소프트웨어 기업이 상위권을 차지하고 있으며, 소프트웨어는 다른 모든 상품의 경쟁력에 막대한 영향을 미치고 있다. 이 분야 경쟁력이 낮을 경우 현재 우리나라 수출 주력 상품인 휴대폰과 자동차 등 제조업에도 문제가 생길 것으로 예상된다.

현 정부도 이러한 문제점을 절감하고, 5년 전 정보통신부 폐지로 파손되었던 ICT 생태계를 부활하고자 노력하고 있다. 이에, 현 정부의 새로운 정부조직개편안에서는 미래창조과학부를 신설하여, 지식 창조 및 문화 산업 발전의 인프라를 다지고 그 토대 위에 미래 창조의 엔진인 과학기술을 결합해 창조경제를 추진해 나갈 수 있는 기반을 마련하였다.

신설된 미래창조과학부는 ‘과학기술과 ICT를 통한 창조경제와 국민행복 실현’이라는 비전 아래 이를 실현하기 위해 창조경제 생태계 조성, 국가 연구개발 및 혁신역량 강화, SW·콘텐츠의 핵심산업화, 국제협력과 글로벌화, 국민을 위한 과학기술과 ICT 구현 등 5대 전략을 제시했으며, 국가 R&D와 ICT 역량을 총 결집해 창업생태계를 조성하는 것을 핵심 정책과제로 꼽았다. 세계적인 저성장 기조 속에서 우리 경제가 성장하고 일자리를 창출하기 위해서 기존의 ICT기술에 창의력과 상상력을 접목하고자 하는 것이다.

결국, 미래창조과학부는 개방과 공유를 모토로 新 성장동력 발굴과 새로운 시장, 일자리 창출을 위해 창업시스템 구축, 20~30대 창업지원, 융합인재 양성, 청년 창업가 양성 등의 역할에 주력하여야 한다. 정부 주도의 ICT 정책추진과 더불어 ICT 생태계 구축에 주력하여야 하며, 생태계의 부재문제, 고용문제, 양극화 문제를 극복하기 위한 Bottom-Up방식의 과제해결 방식을 채택하여야 한다.

나아가서, ICT 활성화를 위해 강점을 키우고, 약점을 선택적으로 보강육성하고, ICT 생태계의 수평적&수직적 활성화 정책기조를 마련해야 한다. 첫째, 첨단 기술의 ICT로서 새로운 시장을 개척하고 지속적인 성장동력 발굴하며, 둘째, 범용기술의 ICT로서 정부혁신, 자동차, 조선, 철강 등의 제조업 경쟁력 강화 및 서비스 산업 활성화에 기여하고, 마지막으로, 적정기술의 ICT로서 글로벌 ICT리더 국가로의 위상정립과 통일한국을 위한 준비에 참여하여야 한다.

2.2. ICT 융합

초기단계의 ICT는 반도체, 가전, 통신 등을 중심으로 다소 독자적인 발전을 이루어왔으나, 21세기 들어서는 자동차, 조선, 항공, 섬유 등 전반적 산업에 ICT 기술이 활용되면서 ICT 융합이 급속히 진행되고 있다. ICT는 전통산업에 네트워크, 컴퓨팅, 센싱, 실행(Actuating)등의 기능혁신을 가능케 함으로써 그 부가가치를 증대시키고 있다. 실제 거의 모든 산업의 최종 생산품들이 직간접적으로 ICT의 도움을 받아 만들어지고 있다고 해도 과언이 아니며, 이제는 경쟁의 중심도 하드웨어에서 소프트웨어로 이동하고 있다.

실제로, 20세기 말과 21세기 초의 ICT 산업 내 상위 기업판도를 비교해보면 이러한 추세를 여실히 알 수 있다. 1990년 ICT 산업 시가총액 상위 10대 기업을 보면 Hitachi, Panasonic, Toshiba 등 일본 하드웨어 기업들이 무려 80%를 차지하고 있다. 하지만, 2010년의 동일 통계를 살펴보면 애플, 마이크로소프트, 구글과 같은 소프트웨어 기업들이 상위 1, 2, 3위를 차지하고 있음을 알 수 있다.

이중 산업 간 융합을 통한 ICT 기반 산업의 발전은 전문직 일자리를 늘릴 뿐만 아니라 새로운 일자리도 많이 만들어낼 것으로 기대할 수 있다. 즉, ICT 융합 확

산은 산업의 새로운 성장동력을 통해 지속 가능한 성장기반을 확보함과 동시에 기존 산업을 융합하여 전통 산업의 부가가치를 높이고, 수요기반을 넓혀 일자리 창출에 도움을 줄 것이다. 혹은 창조경제란 과학기술과 ICT를 바탕으로 도약을 이루는 것이며, 기존 상품과 서비스에 상상력과 창의성을 결합해 부가가치를 높이는 패러다임이라고 정의하였다.

이렇듯 융합이 ICT산업에 있어 의미하는 바는 새로운 시장의 창출에 있다. ICT 융합화는 향후 관련 산업 분야에서뿐만 아니라 국민생활 속으로 깊숙이 확산되면서 IT가 일상화될 것으로 전망된다. ICT가 스스로 하나의 산업이면서 동시에 기타 모든 산업 및 일상생활에 필수적인 플랫폼, 융합의 촉매제로써 자동차, 조선 등 기존 주력 산업의 고부가가치화는 물론, 새로운 산업의 창출에 기여할 것이다. 이렇듯 융합은 창조경제의 핵심이라 할 수 있는 모든 산업의 창조산업화, 생태계화, 고용 및 신 산업의 창출, 성장동력 확충에 핵심적인 역할을 담당하게 된다. 창조경제에서는 ICT가 각 산업에서의 핵심경쟁역량으로 부상할 것이다.

2.3. 창업의 활성화

정부의 경제활성화의 핵심 축인 창조경제에서는 창업의 중요성이 다시 부각되고 있다. 창업 활성화는 일자리 창출로 이어져, 경제에 활력을 불어넣고, 혁신을 이끌며, 궁극적으로 국가경쟁력 강화 및 성장에 기여할 것으로 기대된다. 이에, 미래창조과학부는 창조경제 실현을 위해, 중소기업청, 금융위원회 등 관계부처와의 정책적 연계를 강화하고, 과학기술과 ICT 역량을 종합 지원하여 창업생태계를 조성해 나갈 계획으로 있다.

창업 활성화의 롤모델로는 핀란드의 예를 들 수 있다. 핀란드의 노키아는 1998년 세계 1위 휴대전화 회사였으나 스마트폰 혁명으로 2007년을 기점으로 경영실적이 악화되었다. 한때 국내총생산(GDP)의 4%를 차지하던 노키아의 몰락으로 핀란드 경제 전체가 위기를 맞게 되었으나, 한편으로는 노키아가 망한 덕분에 오히려 핀란드 경제가 새로운 활력을 갖는 계기를 마련하였다. 즉, 노키아가 1만5000명에 달하는 대규모 구조조정을 단행하는 과정에서 퇴직한 연구개발(R&D) 인력들을 중심으로 300개 이상의 새로운 기업이 탄생해 이들이 핀란드 경제의 주역으로 발돋움하였다는 것이

다. 이로써 노키아에 대한 핀란드 경제의 과도한 의존을 탈피할 수 있었고 경제의 변동성도 크게 줄일 수 있는 계기가 되었다.

핀란드 창업기업의 대표적인 예가 앵그리버드 게임으로 전 세계의 주목을 받은 로비오(Rovio)이다. 핀란드는 1990년대 경제위기를 거치면서 보편적 복지의 폐해를 절감하였다. 이에 핀란드 정부는 개인이 창업을 통해 창의성을 살리도록 적극 지원하였고, 헬싱키기술대학과 디자인대학 등을 합친 알토대학을 만들어 기술이전 생태계를 구축하였다. 나아가서, 창업 열기가 확산될 수 있도록 기술혁신투자청(TEKES)과 벤처캐피탈 펀드 펀베라를 조성하였고, 경영위기 극복을 위한 네트워크까지 형성하는 등 신생벤처기업에 대한 총괄적 지원체계를 마련하였다.

현정부도 창조경제 인프라 구축을 위하여 ‘창업·회수·제도전’의 선순환 환경을 조성하는데 경제정책의 역점을 두고 있다. 우선, 창업단계의 기업에 대한 투자확대를 유도하기 위하여 민간의 모험적 투자를 유도할 수 있도록 공공기관이 보다 많은 투자위험을 부담하는 ‘한국미래창조펀드’를 시범적으로 조성하기로 하였고, 크라우드 펀딩 도입 등 창업초기 기업의 자금조달 여건을 개선하는 방안을 제시하였다. 회수단계의 기업에 대해서는 기술혁신형 중소기업 인수합병 활성화를 위한 세제지원을 확대하고 중소기업 전용 시장을 신설하는 등 초기 투자자 중간회수 시장의 활성화를 모색하고 있다. 끝으로, 제도전단계의 기업에 대해서는 제2급 융권의 연대보증을 원칙적으로 폐지하는 등 연대보증 부담을 완화하고 재기 중소기업인에 대한 체납세액 납부를 유예하기로 하였다.

창업은 현 정부의 창조경제 구상의 핵심인 만큼 R&D 성과가 산업과 연계되도록 고도의 통합조정기능이 필수적이고, 타 산업부처를 관리감독 할 수 있는 기능 또한 필요하다. 나아가서, 제조업의 경쟁력 확보를 위해 ICT와 과학기술이 적절하게 지원될 수 있는 프로세스를 갖추어야 한다.

그 구체적 방안으로, 현 정부는 창조경제에 적합한 인재를 육성할 수 있도록 대학에서부터 창업교육을 실시하여 젊은 창업가를 양성하고 산학 공동연구의 성과에 대한 보상도 의무화할 예정이다. 나아가, 은퇴 이후 경험과 기술력을 활용할 수 있도록 실버창업 보육센터를 운영하고, 창업 활성화를 위해 콘텐츠 펀드 확대와

엔젤투자 활성화, 콘텐츠와 여가, 관광 등을 융합하는 프로젝트 개발을 적극 지원할 방침이다.

마련, 여성기업 지원제도 개편 등을 추진한다고 명시하였다.

III. 창조경제와 여성

3.1. 여성인력의 장점

창조경제가 성공하려면 특유의 섬세함과 창의성을 갖춘 여성의 경제활동 참가율(54.5%)을 남성(73%) 수준으로 끌어올릴 필요가 있다. 여성경제활동 참여율이 1% 늘어나면 국내총생산(GDP)은 1% 늘어난다는 삼성경제연구소의 보고서가 있다. 그 뿐만 아니라, 여성의 능력 및 지도력의 특성은 배려하고 부드러운 소통에 강하고 창의적이다. 이러한 여성의 잠재가능성을 키우고 개발한다면 일자리 창출을 위한 창조경제에 큰 기여를 할 것이다.

여성은 인간의 삶에 있어 의식주를 주관하는 주체로서의 역할을 하고 있다. 이런 이유로 여성친화적인 생활용품, 화장품, 식료품, 의류, 유통산업 등에서 섬세하고 소비자 취향의 아이디어가 있으며, 새로운 상품 개발 및 사업화에 우수한 능력을 지닌다. 최근에는 정보기술(IT), 화학, 에너지, 제약, 금융, 미디어 등 다양한 산업분야에서 능력을 발휘하고 있다. 최근 여성 경제인력이 증가하는 추세와 비례해 이를 통한 일자리 창출은 더욱 활성화될 것으로 전망된다. 여성 리더십의 장점은 일에 대한 높은 열망과 도전정신, 강한 추진력 외에도 권위보다는 상호 존중을 중시하는 것이다. 직원들의 동기부여와 고객과의 소통에 유리하게 작용한다. 여성 특유의 부드러움과 포용력, 배려가 기업의 성장을 위해 역할을 하고 있다.

3.2. 경력단절의 극복

실제, 여성의 대학진학률은 74.3%로 남성의 68.6%보다 높다. 여성들의 경우 20대 때는 경제참여율이 남성과 거의 비슷한데 30대에 들어서면서 역전되어 그 격차가 점점 벌어지는데, 이는 경력단절 때문이다.

여성 인력의 경력단절을 막기 위해서는 일과 생활의 균형을 중시하는 제도적 인프라를 구축하고 육아휴가, 유연 근무제도 등을 시행해야 한다. 현 정부도 출범 시 경제정책방향의 일환으로 임신·출산 친화적 제도

3.3. 제언

여성의 경제활동이 단절되지 않고 국가경쟁력으로 이어지는 사회를 만들기 위해선 ICT(정보통신기술)을 통한 재택근무시스템 구축 등 육아와 일을 병행할 수 있는 근로환경 만들기가 최우선이다.

한국여성공학기술인협회를 비롯한 여성 산업과 기술단체의 입장에서는 미래부가 2014년 4월 발표한 '제3차 여성과학기술인 육성·지원 기본계획'을 실천하기 위해선 IT 기술의 발전을 통해 해결의 실마리를 찾아야 한다는 의견이 유력하다. 결국, IT기술로 재택근무 환경을 만들어주고, 자체적으로 해결하기 힘든 중소·중견기업들의 재택근무 인프라는 정부가 나서서 지원해주는 게 옳다고 하겠다.

IV. 결론

대한민국의 현주소는 발달과정상 미래 국가발전 패러다임의 재정립이 필요한 시점이다. 일본과 중국 사이에 샌드위치처럼 끼여 있는 우리 경제의 경우 주요 산업의 경쟁국인 이들 나라보다도 좀 더 창의적인 아이디어를 통해 새로운 일자리와 성장 동력을 만들어 내는 것이 필수 불가결하고, 이런 점에서 새로운 경제모델의 구현에 대한 국가적인 갈증이 있기 때문이다. 이에 현 정부가 창조경제를 들고 나온 것은 장기적 안목에서 현시점이 한국경제의 중요한 변곡점이 될 것이라는 인식의 결과라고 하겠다.

창조경제가 훌륭한 대안인 것은 확실하지만 그 해석에 대해서는 중구난방으로, 창조경제의 개념을 둘러싸고 논란이 가열되고 있다. '새로운 아이디어의 창출'이라느니, '기존 기술과의 융·복합'이라느니, '한마디로 창업경제를 의미'한다느니, 수많은 정의가 난무하지만, 일반 국민 입장에서는 여전히 뜬구름 잡는 소리일 수도 있다. 혹자는 창조경제의 개념을 놓고 왈가왈부할 시간에 차라리 창조경제의 현실적인 구현방법을 바로 모색하자고 주장하기도 한다. 일면, 현 정부가 우매한 국민에게 너무 어려운 숙제를 내준 것이 아닌가 하는

느낌이 들기도 한다.

창조경제의 성공사례로 구글, 애플, 페이스북, 사이의 강남스타일, 카카오톡, 내비게이션, 스크린골프, 스마트폰 메신저, 락앤락, 모뉴엘 등이 빈번히 거론되곤 한다. 하지만, 이들이 애당초 창조경제를 추구한 것이 아니라, 자본주의 경제의 특성상 돈을 잘 벌 수 있는 니치마켓(블루오션)을 찾다 보니까 현재의 성공에 도달한 것이 아닌가 하는 의구심이 든다. 그렇다면, 창조경제는 새로운 개념이 아니라, 그저 여태까지 추구해 왔던 자본주의 경쟁의 룰을 재포장한 것에 불과한 것이 아닌가?

한편, 시장의 절대강자였지만 시대의 변화를 거부하고 창조적 경영을 외면하다 시장에서 쓸쓸히 사라진 창조경제의 실패사례로 흔히 거론되는 노키아, 코닥, 닌텐도, 아이러브스쿨 등도 자세히 들여다보자. 이들은 창조경제를 외면했다기보다 지금까지 기업사회의 절대요건으로 꼽히는 혁신이나 시대 변화에 대한 적절한 대응을 하지 못했다고 볼 수 있지 않은가? 그저 과거 혁신실패사례들을 지금에 와서 돌이켜 창조경제를 제대로 실천하지 않아 쇠퇴의 길로 들어섰다고 보는 것은 일종의 때늦은 지혜라 하겠다.

결국, 남들과 다른, 남들이 하지 않는 것을 발 빠르게 행하는 차별화 전략이 기업의 경쟁전략의 핵심이라고 볼 때, 창조경제가 추구하는 전략도 이 범주를 크게 벗어나지는 않는다. 창조경제가 새로운 패러다임으로 우뚝 서기 위해서는 창조경제만의 그 무엇이 필요하다. 설령 그것이 당장의 이익을 가져오지는 않는다 하더라도 장기적으로 국가대계에 이바지할 수 있는 것이라면 무엇이든 충분히 존재가치가 있다고 사료된다.

참고문헌

- [1] 관계부처 합동. 박근혜정부 2013년 경제정책방향 (2013. 3. 28).
- [2] 김정관. [특집] 박근혜정부 2013년 경제정책방향: 민생경제 회복과 창조경제 기반 조성에 총력. 나라경제 (2013년 5월호).
- [3] 김준래. 여성의 창의성을 창조경제로. The Science Times (2014. 5. 19).
- [4] 김진숙. 창조경제 실현을 위한 해외 벤처 중소기업 정책 분석: 미국, EU, 영국, 독일, 스웨덴, 핀란드, 이스라엘 등 7개국을 중심으로 (한국정보화진흥원, 동향분석I 2013-3).
- [5] 류준영. “여성들에게 6개월 ‘육아의 의무’ 이행토록 하자.” 머니투데이 (2014. 5. 27).
- [6] 박일준. 2013년 IT산업정책 방향: 창조경제 구현을 위한 IT산업의 역할 강화. 한국통신학회논문지, 제 30권 제1호: 5-9 (2013. 1).
- [7] 육동인. 남보다 우수 아닌 남과 다름이 창의성. 주간동아 커버스토리 (2013. 4. 29).
- [8] 최계영. 창조경제의 비전과 정책 추진 방향. KISDI Premium Report (정보통신정책연구원. 2013-02).
- [9] _____. 창조경제와 ICT. KISDI Premium Report (정보통신정책연구원 2013-03).
- [10] 최태훈. 이스라엘 창업 생태계의 진정한 한국화 위한 제언. 머니투데이 (2013. 4. 30).
- [11] Howkins, John. The Creative Economy: How People Make Money From Ideas (The University of Michigan: Penguin Global, 2001).
- [12] UN. Creative Economy Report 2010 (UN Publications, 2010).



송정희(Jung-Hee Song)

1989년: 카네기 멜론 대학교 전기 및 컴퓨터 공학과 (공학박사)
 2011년~2014년 1월 : (주)KT P&I 부문장(부사장)
 현재 : 한국여성공학기술인협회 회장
 ※관심분야: 통신서비스 정책, 신호처리, 영상처리