



2013. 2. 14.

콘텐츠산업의 고용창출 활성화를 위한 정책 방안의 모색

- I. 서론
- II. 콘텐츠산업의 경제적 파급효과, 고용효과, 고용전망
- III. 콘텐츠산업에 대한 정부정책의 고용유발효과
- IV. 결론 및 시사점



작성 : 홍인기 / 대구대학교 경제학과 교수(ihong@daegu.ac.kr)

전승훈 / 대구대학교 경제학과 교수(jsh1105@daegu.ac.kr)

강익희 / 정책연구실 수석연구원(ihkang@kocca.kr)



요약

I. 서론

- 최근 국내 콘텐츠산업의 경제적 효과에 대한 연구에 의하면, 콘텐츠 산업의 진흥이 국가경제, 특히 고용창출에 미치는 효과는 크지 않거나 제한적인 것으로 나타남. 하지만 고용효과는 정책의 고용친화성의 정도에 의해 영향을 받을 수도 있다는 점을 고려할 때 정책의 종류나 방향성에 따른 고용효과의 차별화에 대한 분석 필요성이 제기됨
- 본 연구에서는 콘텐츠산업의 고용활성화를 위한 올바른 정책방향을 탐색하기 위해 콘텐츠 산업의 국민경제적 위상, 경제적 파급효과 그리고 고용효과에 대한 심도 있는 분석과 더불어 다양한 콘텐츠산업 정책이 고용창출에 미치는 영향을 콘텐츠산업 전체수준과 세부산업별 수준에서 동시에 살펴보고자 함

II. 콘텐츠산업의 경제적 파급효과, 고용효과 그리고 고용전망

- 본 연구는 최신 자료인 2010년 산업연관표를 활용하여 콘텐츠산업의 경제적 효과와 경제구조에서 차지하는 위치를 분석했으며 그 주요 결과는 다음과 같음
 - 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조 원 증가할 때 전 산업에 걸친 생산유발액은 1.8763조 원 규모로, 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 제조업, SOC산업에 비해 작으나, 농림수산업, 서비스업보다는 큰 편임
 - 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조 원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 부가가치 유발액은 0.8385조 원으로, 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치유발효과는 농림수산업, 제조업과 SOC 산업에 비해 크고 일반 서비스업과 비슷한 수준임
 - 콘텐츠 산업의 최종수요가 10억 원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 유발되는 취업인원은 13.9명, 고용인원은 10.4명으로 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 서비스업보다는 조금 작지만, 제조업이나 SOC 산업에 비해서는 큰 편임
 - 콘텐츠 산업과 타 산업과의 관계를 살펴보면, 콘텐츠 산업이 성장할 때 타산업에 미치는 효과가 전산업 평균과 비슷한 수준이고, 타산업의 규모가 증가할 때 콘텐츠 산업이 영향을 받는 정도는 상대적으로 작은 편인 것으로 나타남
- 콘텐츠산업의 세부산업별 경제적 파급효과
 - 생산유발효과는 광고, 출판서비스, 인쇄 및 복제 등이 상대적으로 높게 나타남. 광고부문의 생산유발효과는 전 산업과 비교할 때에도 가장 높은 수준임
 - 컴퓨터 관련 서비스, 부가통신 및 정보서비스, 오락서비스 등은 상대적으로 생산유발효과가 작게 나타남



- 2005~2011년 기간 생산유발효과는 인쇄 및 복제, 컴퓨터 관련 서비스, 오락서비스 등에서 소폭이나마 커졌고, 부가통신 및 정보서비스, 방송, 광고, 출판서비스 산업, 문화서비스 등은 소폭 줄어들었음
 - 부가가치유발효과는 오락서비스, 부가통신 및 정보서비스, 문화서비스, 방송 등이 상대적으로 크며, 광고, 컴퓨터 관련 서비스, 인쇄 및 복제 서비스산업, 출판서비스산업 등은 상대적으로 작음
 - 2005~2010년 기간 부가가치유발효과를 살펴보면, 콘텐츠 산업 중 컴퓨터 관련 서비스산업, 오락서비스산업은 약간 감소한 반면 인쇄 및 복제 산업은 크게 감소하였음
- 콘텐츠산업의 세부산업별 고용창출효과
- 콘텐츠산업의 세부산업별 취업유발효과는 문화서비스, 인쇄 및 복제, 오락서비스가 높으며 방송, 부가통신 및 정보서비스가 낮음. 고용유발효과는 출판서비스, 문화서비스, 광고 등이 높고, 오락서비스, 방송, 부가통신 및 정보서비스가 낮음
 - 취업유발계수와 고용유발계수 간의 차이가 큰 문화서비스, 오락서비스, 인쇄 및 복제 등은 상대적으로 자영자 및 무급가족종사자의 비중이 높은 산업에 해당됨
 - 2005~2010년 기간을 비교해 보면 거의 모든 산업 분야에서 취업 및 고용유발계수가 감소하였으며, 콘텐츠 산업 중에서는 출판서비스와 컴퓨터 관련서비스, 부가통신 및 정보서비스 등이 상대적으로 감소율이 크게 나타남
- 콘텐츠산업의 고용전망
- 취업자 전망을 통해 콘텐츠산업의 고용전망을 살펴보면, 2011~2015년 연평균성장률은 2.63%로 나타나며, 이는 서비스업을 제외한 타산업보다 높은 수준임. 하지만 세부산업별로 고용전망에 차이가 있음
 - 콘텐츠산업 세부산업 중 고용전망이 밝은 부분은 문화서비스와 광고로 나타나 이 부분의 취업자 수는 크게 증가할 것으로 전망되며, 부가통신 및 정보서비스, 출판서비스 등은 지속적으로 취업자 수가 감소할 것으로 전망됨
 - 이와 같은 결과는 향후 콘텐츠산업의 고용정책에서 문화서비스, 광고 산업 등이 중요한 역할을 차지할 수 있음을 시사

III. 콘텐츠산업에 대한 정부정책의 고용유발효과

- 콘텐츠산업 정책이 갖는 고용효과를 살펴보기 위해 정부지원의 수단 및 유형에 따른 콘텐츠 산업의 고용유발효과를 분석했음
- 콘텐츠산업에 최종수요 측면에서의 재정지출 충격을 가하는 경우, 제조업 및 SOC 산업보다 높지만 농림수산업 및 서비스업보다는 낮은 취업효과를 나타냄
- 그러나 콘텐츠 세부 산업부문에 따라 동일한 규모의 정부지출이라도 매우 상이한 고용효과를 불러일으킬 수 있는 것으로 나타나 정부지출의 세부산업별 조정을 통해서 지출대비 성과를 높일 수 있는 여지가 존재



정책시뮬레이션용 시나리오와 정책유형의 매칭

정책 시나리오		정책 유형
재정지출 확대		수요유도형
2. 직접 일자리사업 추진		공급유도형
3. 신규고용조건 조세감면(보조금)		조세감면 · 보조금 ⇨ 공급유도
콘텐츠 제작비 지원	4-1. 제작비 지원 (전액 현직 임금상승에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)
	4-2. 제작비 지원 (전액 노동비용 절감에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)
	4-3. 제작비 지원 (전부 인건비 이외에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)
	4-4. 제작비 지원 (부분 신규고용 인건비에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)
	4-5. 제작비 지원 (부분 노동비용 절감에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)

- 정책유형별 콘텐츠 산업의 고용유발효과
 - 콘텐츠산업에 대해 직접일자리사업과 신규고용조건 조세감면 허용 및 보조금 지급 방식으로 재정지원 정책이 이루어질 경우 취업유발효과가 가장 높게 나타남
 - 제작비 지원 방식의 경우에도 '신규고용'을 조건으로 재정지원이 이루어질 때 취업자 수가 가장 많이 늘어남
- 콘텐츠산업 세부산업별 정책유형 별 고용유발효과
 - 직접일자리지원의 경우 오락서비스 · 문화서비스 · 출판서비스 · 광고 부문에서의 취업효과가 상대적으로 크게 나타남
 - 제작비 지원방식을 고려 시 지원 금액이 전액 노동비용 절감에 사용되는 경우 오락서비스 산업과 인쇄 및 복제 산업의 취업효과가 상대적으로 크게 나타남

IV. 결론 및 시사점

- 본 연구에서 살펴본 콘텐츠산업의 경제적 효과와 고용효과는 타 산업과 비교해 어느 정도 높고, 타산업과의 연계 정도가 높은 것으로 나타남
 - 세부산업별 부가가치 유발효과는 오락서비스, 부가통신 및 정보서비스, 문화서비스가 높고, 고용유발효과는 문화서비스, 인쇄 및 복제 서비스, 오락서비스, 인쇄 및 복제가 높은 것으로 나타남
 - 이러한 결과 콘텐츠산업 중 문화서비스와 오락서비스는 부가가치 유발효과와 고용 유발효과 모두에서 높은 수준을 보이고 있어 이 부문에 대한 추가적인 분석이 요구됨
- 평균적으로 콘텐츠산업의 고용전망은 서비스산업보다는 낮으며 제조업과 SOC산업보다 높음. 세부산업별로는 문화서비스와 광고산업의 취업인구가 많이 증가할 것으로 예상되어 이 부문들이 고용정책에서 차지하는 비중이 높아질 것으로 예상됨



- 콘텐츠산업의 정책유형별 고용효과를 살펴보면, 콘텐츠산업에 대해 직접 일자리사업과 신규고용조건 조세 감면 허용 및 보조금 지급 방식으로 재정지원이 이루어질 때 취업유발효과가 높은 것으로 나타남
 - 세부사업별 재정지원 효과는 직접일자리지원의 경우는 오락서비스, 문화서비스, 출판서비스, 광고 부문에서 취업효과가 상대적으로 크게 나타남
- 이상의 실증적 결과들을 고려하여 고용창출을 위한 바람직한 정책방안을 모색할 때 다음과 같은 점들을 유의하여야 함
 - 첫째, 본 연구에서는 산업연관표를 이용한 정태분석으로 세부산업들의 상호 연관관계에 대한 명확한 상승작용의 방향과 규모를 충분히 다룰 수 없다는 한계를 가짐. 또한 융합형 산업의 특성을 보이는 콘텐츠 산업이 여타 전통적인 산업부문들과 어떻게 상호작용하는지에 대한 좀 더 구체적인 연구가 필요함
 - 둘째, 현재 콘텐츠산업의 재정지원정책이 대부분 수요유도형이라는 점에서 고용창출효과가 낮을 수밖에 없다는 한계를 가짐. 물론 고용창출 조건부로 재정지원을 하는 경우도 가능하지만, 실제 정책-고용 연계가 이루어질 수 있는 재정집행과 사업운영방식에 대한 면밀한 검토가 필요함
 - 셋째, 정부지원 직접일자리사업의 경우, 계획-수행-평가까지 일관된 관리가 되도록 원칙과 제도를 따로 명확히 마련할 필요가 있으며, 콘텐츠산업의 종사자들 중 무려 65.7%가 50인 미만 중소형 사업체에 근무한다는 현실을 고려할 때, 집행 및 사후관리 차원에서의 행정적인 어려움을 최소화할 수 있는 방안에 대한 추가적인 고려가 필요함
 - 넷째, 재정지원을 통한 고용창출시 고용의 질적인 측면에도 고려가 필요. 재정지원효과가 크게 나타나는 산업이 고용안정과 보수 등에서 열세한 부문이라는 점을 고려할 때 이에 대한 필요성은 더욱 부각됨. 이에 대한 대처방안으로 예를 들면 신규고용이 정규직 전환과 연관성이 적을 경우, 해당 예산을 정규직 전환가능성이 높은 사업으로 통합하는 방안을 마련해야 할 것임
 - 다섯째, 콘텐츠산업 중 설비투자의 비중이 낮은 세부 산업의 경우 조세감면(보조금 지급) 방식의 재정지원 조건을 충족하지 못할 경우가 많으므로, 이에 대한 보완책이 필요함



I. 서론

- ▶ 창조산업의 개념은 지식과 창조성이 경제성장의 동인이라는 점을 강조하는 바, 지난 10여 년간 창조산업의 국가 경제 혹은 지역 경제에 대한 실증적 연구가 많이 이루어져 왔음
- 창조산업의 정의와 범위가 국가마다 상이함에도 불구하고, 선진경제에서뿐만 아니라 신흥국에 이르기까지 동 산업의 경제적 기여는 긍정적인 효과를 갖는 것으로 나타났음
- <표1>에 정리된 바 2000년대 중후반 연구에 의하면 선진국 경제에서는 창조산업이 차지하는 부가가치의 비중이 2.5%~9%에 이르며 고용규모도 상당한 비중을 차지하는 것으로 나타남. 남아공과 말레이시아 등 신흥국에서도 핵심저작권부문의 부가가치와 고용 성장률이 상당한 것으로 나타남

표 1 | 국가별 창조산업의 경제적 위상(부가가치 및 고용)

국가	창조산업의 성과
영국	부가가치는 362.9억 파운드로 전체 부가가치의 2.89%(2009), 수출액은 80.9억 파운드로 전체 수출액의 10.6%(2009), 고용은 1,498,173명으로 전체의 5.14%를 차지(2010)
미국	핵심 저작권산업의 부가가치는 전체 6.36%, 고용은 전체고용의 3.93%를 차지(2010)
독일	문화창조산업의 부가가치는 630억 유로, GDP의 2.5%(2008), 약 1백만 명 고용으로 전체 고용의 3.3%를 차지(2008)
스페인	문화부문은 전체 경제의 3천1백만 유로를 차지, 전년대비 6.7%의 성장(2007)
이탈리아	문화창조부문은 GDP의 9%를 차지, 2.5백만 고용규모(2004)
남아프리카공화국	핵심 저작권산업의 경우 부가가치는 2.05%, 고용은 2.31%를 차지(2008) 2000~2008 평균적으로 부가가치 24%, 고용은 30% 성장한 것으로 나타남
말레이시아	핵심 저작권산업의 부가가치는 전체의 2.9%, 전체 고용의 4.7%를 차지 2000~2005 동 산업의 부가가치 성장률은 9.0% (전체 경제 6.6%), 고용 성장률은 10.3% 성장 (전체 경제 3.3%)

* 자료출처: 영국(DCMS 2011), 미국(IPA(2011), 독일, 스페인, 이태리 (UNCTAD 2010), 남아공 (WPO 2011), 말레이시아(WIPO 2008)

- ▶ 우리나라에서는 창조산업의 한국 버전인 콘텐츠산업이 정보산업기반 경제의 주요 부문으로 부각되어 왔으며, 최근 경기침체와 인구 구성적 특징으로 인한 고실업문제와 일자리창출을 해결할 핵심적 산업으로 인식되고 있음. 하지만, 선진경제에서 확인된 창조산업의 성장 동력으로서의 잠재력 및 고용창출 효과가 우리 콘텐츠산업에도 적용되는가에 대한 결정적 연구결과는 아직 나오지 않고 있음



- 오히려 최근 연구 결과들에 의하면, 콘텐츠 산업의 진흥이 국가경제 및 고용창출에 미치는 효과는 크지 않고, 효과가 있더라도 그 규모가 제한적인 것으로 나타남
- 안주엽(2011)은 문화체육관광부와 문화재청이 실시한 문화 분야 16개 일자리 지원사업의 효과성과 전반적인 사업 추진체계를 평가한 결과, 일자리 프로그램 대부분이 단기간의 재정지원에 그칠 뿐만 아니라, 일자리 창출 측면에서도 큰 효과를 거두지 못한 것으로 평가
- 이시균(2011), 권태희(2011)는 콘텐츠 산업의 진흥을 통한 성장 및 고용창출의 제고를 단기간에 크게 기대하기 힘든 것으로 평가. 또한 조준모(2011)는 방송콘텐츠 육성정책의 고용영향평가의 경우에도 신규고용창출 효과는 크게 나타나지 않고 있음
- ▶ 그러나 콘텐츠산업의 고용창출효과가 크지 않은 것은 개별 정책이 고용 친화적으로 운용되지 않았을 가능성을 배제할 수 없음
- 콘텐츠 산업 진흥을 통해 고용창출효과를 제고하려는 정부의 다양한 정책들을 앞으로 더욱 확대·강화할 필요성이 있음
- 지금까지 추진되어온 정책들의 집행방식을 분석·점검함으로써 향후 콘텐츠산업의 성장 및 고용창출효과를 높일 수 있는 정책방안에 대한 모색이 필요함
- ▶ 본 보고서에서는 콘텐츠 산업이 갖는 고용 잠재력에 대한 분석 및 정부정책이 콘텐츠 산업 고용효과에 미치는 영향에 대한 분석을 통해 향후 콘텐츠 산업의 발전을 위한 정책의 개선 방향을 제시하고자 함¹⁾
- 콘텐츠산업의 산업적 특성 파악을 위해 가용한 최신자료인 한국은행의 2010년도 산업연관표를 이용하여 산업 분류를 재구성하고, 콘텐츠 산업의 고용효과를 살펴보는데 여기에는 생산유발효과, 부가가치유발효과와 같은 경제적 파급효과에 대해서도 살펴볼 것임
- 콘텐츠산업 및 하위부문의 직접 고용유발 효과와 타 산업에의 파급영향력을 고려한 간접 고용유발 효과를 동시에 분석하여 향후 2~3년간 고용을 전망
- 현재 추진 중인 정부정책을 정리하여 고용창출에 미치는 효과를 산정하는 한편, 정부의 재정지원 유형 및 집행 방식을 고려하여 다양한 재정지원 시나리오를 구성한 후 각 시나리오 별로 콘텐츠산업의 단기 고용창출 효과를 시뮬레이션

1) 본 보고서는 홍인기·전승훈(2012)의 「콘텐츠산업의 고용창출효과 제고를 위한 정책개선방안 연구」의 주요 실증연구결과와 논의를 바탕으로 작성된 것임. 본 연구에 대한 연구방법, 연구결과 및 논의에 대한 보다 상세한 설명은 상기 보고서를 참조할 수 있음



II. 콘텐츠 산업의 현황 및 특징

1. 산업분류

- ▶ 콘텐츠 산업의 산업연관분석을 위해서는 산업연관표 상의 분류를 콘텐츠 산업에 대한 분석이 가능한 형태로 재구성해야 함
 - 본 연구에서는 2010년 기준 산업연관표를 35개 산업 소분류와 5개 산업 대분류로 재구성
 - 35개 산업 소분류 중에서 8개 산업이 콘텐츠 산업에 포함됨
 - 인쇄 및 복제 / 부가통신 및 정보서비스 / 방송 / 광고 / 컴퓨터 관련 서비스 / 출판서비스 / 문화서비스 / 오락서비스
 - 5개 산업 대분류는 콘텐츠 산업, 농림수산업, 제조업, SOC산업, 서비스업으로 이루어짐
- ▶ 분석에 사용될 산업연관분류상의 콘텐츠산업 분류는 콘텐츠산업 특수 분류와 정확하게 일치하지 않음
 - 콘텐츠산업분류(통계청승인) 중 출판, 만화, 영화, 게임 등의 임대 및 도소매업과 캐릭터제작과 캐릭터상품 유통업은 위의 콘텐츠산업 분류에 포함되지 못했고 오히려 도소매 부문은 서비스업에 포함됨
 - 컴퓨터 관련 서비스의 경우, 콘텐츠산업과는 거리가 먼 컴퓨터 유지 수리서비스 등이 포함됨
 - 이러한 불일치에도 불구하고 위의 분류가 연구목적에 부합하는 것은 산업연관분류 상 동일산업으로 분류되는 경우에는 경제적 구조가 유사하기 때문임

표 2 | 산업연관표의 산업부문 재분류

35개 산업분류	5개 산업분류
농림수산물, 광산물	농림수산업
음식료품, 섬유 및 가죽, 목재 및 종이, 석유 및 석탄, 화학제품, 비금속광물제품, 제1차 금속제품, 금속 제품, 일반기계, 전기 및 전자, 정밀기기, 수송장비, 기타제조업	제조업
전략 가스 및 수도, 건설	SOC 산업
도소매, 음식점 및 숙박, 운수, 우편 및 전화, 금융 및 보험, 부동산 및 산업서비스, 공공행정 및 국방, 교육 및 보건, 사회 및 기타서비스, 기타	서비스업
인쇄 및 복제, 부가통신 및 정보서비스, 방송, 광고, 컴퓨터 관련 서비스, 출판서비스, 문화서비스, 오락 서비스	콘텐츠 산업



표 3 | 산업연관분류와 콘텐츠산업

산업연관분류상의 콘텐츠산업	콘텐츠산업 특수 분류상의 주요 항목
인쇄 및 복제	출판업, 인쇄업, 음악산업(음반제작, 복제, 배급), 광고(광고물인쇄)
부가통신 및 정보서비스	출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터 등의 온라인 유통(일부 제작포함) 이러닝 기획/서비스, 온라인 정보제공업, 스크린골프/가상세계(현실)기획 제작 등
방송	지상파, 유선, 위성, 방송채널사용사업 등
광고	광고대행, 제작, 서비스, 온라인광고, 전광판 방송 등
컴퓨터관련 서비스	소프트웨어 개발공급 및 컴퓨터 관련성이 높은 항목으로 게임산업이 대표적이며 이러닝, 가상세계 및 가상현실 서비스의 일부 포함
출판서비스	출판업, 만화, 음악 출판 등
문화서비스	음악공연, 영화제작 유통, 애니메이션 제작유통배급, 방송영상물제작 및 배급, 공연산업 등
오락서비스	노래연습장, 게임유통업, 캐릭터 놀이시설운영, 스크린골프장운영 등

2. 콘텐츠산업의 규모와 경제적 파급효과

가. 콘텐츠 산업의 규모

- ▶ 콘텐츠산업의 총수요 및 총공급액은 2010년 기준 123.7조 원이며, 전체 산업부문 총수요 및 총공급액의 약 3.3%를 차지하고 있고 투입과 산출구조상 타산업과의 연계가 높은 것으로 나타남
- 총수요는 약 64.4조 원의 중간수요와 59.2조 원의 최종수요로 구성이 됨
 - 이는 각각 전체 산업의 중간수요 및 최종수요 대비 약 3.3%와 3.4% 수준임
- 총공급은 60.0조 원의 중간투입과 52.2조 원의 부가가치, 11.4조 원의 수입으로 구성됨
 - 전체산업의 중간투입, 부가가치, 수입대비 약 3.0%, 4.5%, 그리고 1.9%에 해당함
- 콘텐츠산업은 투입구조에서 중간투입 비중이, 산출구조에서는 중간수요 비중이 높아 타 산업과의 연계가 높은 것으로 나타남. 콘텐츠산업의 영향력계수와 감응도계수를 살펴보면, 2010년 기준으로 영향력계수는 0.9957, 감응도계수는 0.6993으로 나타남. 이는 콘텐츠산업이 성장할 때 타산업에 미치는 효과(후방연쇄효과)가 경제가 성장할 때 콘텐츠산업에 미치는 효과(전방연쇄효과)보다 크다는 것을 의미



표 4 | 2010년 콘텐츠 산업의 규모 (5개 산업분류)

		중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입 = 총산출	수입계	총공급
금액 (조원)	농림수산업	182.2	20.2	202.4	26.5	30.1	56.5	145.8	202.4
	제조업	1,130.9	808.6	1,939.5	1,211.3	350.1	1,561.4	378.1	1,939.5
	SOC산업	69.8	195.8	265.6	166.9	98.5	265.4	0.2	265.6
	서비스업	524.2	677.8	1202.0	506.7	621.8	1128.5	73.5	1202.0
	콘텐츠	64.4	59.2	123.7	60.0	52.2	112.3	11.4	123.7
	합계	1,971.5	1,761.7	3,733.1	1,971.5	1,152.6	3,124.0	609.1	3,733.1
비중 (%)	농림수산업	9.2	1.1	5.4	1.3	2.6	1.8	23.9	5.4
	제조업	57.4	45.9	52.0	61.4	30.4	50.0	62.1	52.0
	SOC산업	3.5	11.1	7.1	8.5	8.5	8.5	0.0	7.1
	서비스업	26.6	38.5	32.2	25.7	53.9	36.1	12.1	32.2
	콘텐츠	3.3	3.4	3.3	3.0	4.5	3.6	1.9	3.3
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

- ▶ 부가가치를 기준으로 콘텐츠 산업의 경제적 기여를 살펴보면 2010년 기준 전체 산업의 4.5% 수준임. 2005년 이후 콘텐츠산업의 부가가치의 규모에서는 증가추세를 보였으나, 전체 산업에서 차지하는 비중은 다소 감소한 것으로 나타남
- 콘텐츠 산업의 부가가치는 2005년 39.8조 원에서 2010년 52.2조 원으로 증가하였으나, 전체 산업의 부가가치에서 차지하는 비중은 4.7%에서 4.5%로 소폭 감소²⁾

표 5 | 콘텐츠산업과 세부산업의 부가가치 규모 및 전체산업 대비 비중 (단위: 조원/%)

연도	인쇄 및 복제		부가통신 및 정보서비스		방송		광고		컴퓨터 관련 서비스		출판 서비스		문화 서비스		오락 서비스		콘텐츠 산업	
2005	2.9	0.34	6.2	0.72	2.8	0.33	0.8	0.09	10.6	1.24	2.4	0.29	3.6	0.42	10.5	1.23	39.8	4.7
2006	2.9	0.32	6.6	0.73	3.0	0.34	0.8	0.09	11.6	1.30	2.6	0.29	3.9	0.44	10.9	1.22	42.3	4.7
2007	2.9	0.30	6.9	0.72	3.2	0.33	0.9	0.09	12.3	1.29	2.7	0.28	4.3	0.44	12.5	1.30	45.6	4.8
2008	2.9	0.29	7.0	0.70	3.2	0.32	0.9	0.09	13.1	1.30	2.6	0.25	4.6	0.45	13.3	1.32	47.6	4.7
2009	3.1	0.30	7.1	0.67	3.5	0.33	0.8	0.08	14.0	1.34	2.7	0.25	5.0	0.47	13.7	1.31	49.9	4.8
2010	3.2	0.28	7.5	0.65	3.7	0.32	1.0	0.08	14.3	1.24	2.7	0.24	5.3	0.46	14.4	1.25	52.2	4.5

2) 콘텐츠산업통계(문화관광부 2012)에 따르면 2010년 부가가치는 30.2조 억 원으로 전체 GDP 대비 2.6%임. 이 수치와 본 연구의 조사결과의 불일치는 각 조사에서 사용된 콘텐츠산업의 범주가 다르기 때문이며 본 연구에서 사용한 범주가 콘텐츠산업통계보다 광범위하다는 것을 의미



- ▶ 콘텐츠산업의 부가가치를 세부산업별로 살펴보면 2005년에서 2010년 사이 모든 세부산업에서 규모에 있어 증가추세를 보이고 있지만 세부산업 중 컴퓨터관련 서비스와 오락서비스의 규모가 가장 큼
- 하지만 부가가치가 전 산업의 부가가치에 차지하는 비중은 산업별로 다른 추세를 보임
 - 문화서비스, 컴퓨터관련 서비스, 오락서비스는 부가가치 비중이 대체로 증가하는 추세를 보임
 - 부가통신 및 정보서비스, 인쇄 및 복제, 출판서비스 등은 부가가치 비중이 감소
 - 방송, 광고 등은 부가가치 비중이 감소추세를 보이거나 그 정도가 심하지 않음

나. 콘텐츠산업의 경제적 파급효과

- ▶ 콘텐츠산업의 생산유발효과와 부가가치유발효과를 살펴보면 타산업에 비해 비교적 높게 나타남
- 2010년 기준으로 생산유발효과는 제조업보다 낮지만, 서비스업과 SOC산업보다는 높고, 부가가치 유발효과는 타산업에 비해 높음
- <표6>의 5개 산업 분류에 따른 경제적 파급효과를 보면,

(생산유발효과) 2010년 기준 콘텐츠산업의 최종수요가 1조 원 증가할 때 전 산업에 걸친 생산유발액은 약 1,8763조 원 규모임. 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 2005년 1,8983조 원에서 2010년 1,8763조 원으로 소폭 감소함. 반면, 타산업의 경우 동기간 생산유발효과가 소폭 증가함

(부가가치유발효과) 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조 원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 부가가치 유발액은 0,8385조 원 규모임. 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치유발효과는 제조업과 SOC 산업에 비해 큰 편이나 일반 서비스업에 비해서는 조금 작은 편임. 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치 유발효과는 0,8703조 원에서 0,8385조 원으로 감소추세를 보임. 특히 금융위기가 발발한 2008년의 경우 전년의 0,8714조 원에서 0,8381조 원으로 부가가치 유발효과가 감소하였으며, 이후 비슷한 수준을 유지하는 것으로 나타남. 부가가치 유발효과의 감소는 타 산업에서도 공통적인 현상임

표 6 | 5개 산업분류에 따른 경제적 파급효과

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림 수산업 농수산업	생산유발효과	1,7563	1,786	1,78	1,8547	1,8664	1,8538
	부가가치유발효과	0,8658	0,8608	0,8513	0,7983	0,8118	0,8175
	고용유발효과	7.8	8.0	8.2	7.4	7.2	6.9
	취업유발효과	47.2	46.3	40.4	39.4	36.7	34
제조업	생산유발효과	2,0331	2,047	2,0369	2,0076	2,0504	2,0527
	부가가치유발효과	0,6194	0,609	0,596	0,5279	0,5564	0,5568
	고용유발효과	7.9	7.6	7.8	6.1	6.3	5.9
	취업유발효과	11.1	10.7	10.5	8.3	8.7	7.9



SOC 산업	생산유발효과	1,8885	1,9019	1,9134	1,9359	1,9561	1,9322
	부가가치유발효과	0.764	0.753	0.7388	0.6496	0.6842	0.6762
	고용유발효과	12.7	12.6	12	10.5	10.4	9.8
	취업유발효과	14.7	14.7	13.9	12.2	12.2	11.3
서비스업	생산유발효과	1,6721	1,6834	1,6849	1,6797	1,7004	1,7071
	부가가치유발효과	0,8809	0,8797	0,8718	0,8366	0,8511	0,845
	고용유발효과	13.4	13.2	14.8	12.2	12.5	12.1
	취업유발효과	19.3	18.8	20.5	17.3	17.5	16.8
콘텐츠산업	생산유발효과	1,8983	1,91	1,8955	1,8438	1,8518	1,8763
	부가가치유발효과	0,8703	0,8732	0,8714	0,8381	0,845	0,8385
	고용유발효과	12.5	11.6	12.5	10.8	10.9	10.4
	취업유발효과	16.8	15.9	16.8	14.4	14.4	13.9

▶ 취업 및 고용유발효과

- 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요가 10억 원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 유발되는 취업인원은 13.9명이 고, 고용인원은 10.4명임. 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 서비스업과 비슷한 수준이며, 제조업이나 SOC 산업에 비해서는 고용 및 유발효과가 큰 편임
- 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 감소추세
- 취업유발효과는 2005년 16.8명에서 2010년 13.9명으로 감소하였으며, 고용유발효과는 2005년 12.5명에서 2010년 10.4명으로 감소하였음
- 콘텐츠 산업의 취업 및 고용유발효과 감소 속도는 취업 및 고용유발효과가 비슷한 수준인 서비스 산업보다 약간 빠른 수준임

다. 콘텐츠산업의 세부산업별 경제적 파급 효과

▶ 생산유발효과

- 광고산업(2,7259조 원), 출판서비스(2,2315조 원), 인쇄 및 복제 산업(2,0768조 원) 등의 생산유발효과가 상대적으로 높게 나타남. 광고산업의 생산유발효과는 전 산업과 비교할 때에도 가장 높은 수준임
- 컴퓨터 관련 서비스 산업(1,7304조 원), 부가통신 및 정보서비스 산업(1,7706조 원), 오락 서비스 산업(1,6793조 원) 등은 상대적으로 생산유발효과가 작게 나타남
- 2005년과 2010년의 생산유발효과를 비교해 보면, 인쇄 및 복제 산업, 컴퓨터 관련 서비스 산업, 오락서비스 산업 등은 소폭이나마 생산유발효과가 커졌음. 부가통신 및 정보서비스 산업, 방송산업, 광고산업, 출판서비스 산업, 문화서비스 산업 등은 생산유발효과가 소폭 줄어들었음



▶ 부가가치유발효과

- 오락서비스(0.8968), 부가통신 및 정보서비스(0.8588), 문화서비스(0.8540), 방송(0.8327) 등의 부가가치 유발효과가 상대적으로 크며, 광고(0.8095), 컴퓨터 관련 서비스(0.7889), 인쇄 및 복제 서비스(0.7575), 출판서비스(0.7692) 등의 부가가치 유발효과는 상대적으로 작음
- 2005~2010년 기간 콘텐츠 산업 중에서는 컴퓨터 관련 서비스, 오락서비스 등의 경우 상대적으로 부가가치 유발효과가 약간 감소하였음. 반면, 인쇄 및 복제 산업은 상대적으로 부가가치 유발효과가 크게 감소하였음

표 7 | 콘텐츠산업 세부산업별 생산유발효과 및 부가가치유발 효과

	생산유발효과						부가가치유발효과					
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2005	2006	2007	2008	2009	2010
인쇄 및 복제	2.0431	2.0618	2.0554	2.0294	2.0779	2.0768	0.8099	0.8065	0.7932	0.7532	0.7661	0.7575
부가통신 및 정보서비스	1.7723	1.7717	1.7646	1.7563	1.7741	1.7706	0.8933	0.8982	0.8952	0.8604	0.860	0.8588
방송	1.9915	2.0242	1.9969	1.9831	1.9126	1.9578	0.8748	0.8748	0.8535	0.829	0.8364	0.8327
광고	2.8045	2.820	2.8011	2.7442	2.6947	2.7259	0.8581	0.854	0.8399	0.798	0.8083	0.8095
컴퓨터관련 서비스	1.7297	1.745	1.7292	1.6716	1.7293	1.7304	0.8136	0.8253	0.8344	0.7973	0.8014	0.7889
출판서비스	2.321	2.3317	2.3089	2.2523	2.2216	2.2315	0.8135	0.8156	0.8044	0.7601	0.7793	0.7692
문화서비스	1.8926	1.9354	1.9416	1.8436	1.8107	1.8615	0.8897	0.8873	0.8833	0.841	0.8536	0.854
오락서비스	1.6281	1.6414	1.6377	1.6377	1.6408	1.6793	0.9301	0.9294	0.9251	0.9017	0.906	0.8968

▶ 취업 및 고용유발 효과

- 콘텐츠 세부 산업별로 보면, 문화서비스(18.85), 인쇄 및 복제(15.23), 오락서비스(15.04), 출판서비스(14.91), 광고(14.30), 컴퓨터 관련 서비스(12.16), 방송(9.50), 부가통신 및 정보서비스(6.14) 순으로 취업 유발효과가 크게 나타남. 고용유발효과는 출판서비스(12.08), 문화서비스(11.76), 광고(11.36), 인쇄 및 복제 서비스(10.98), 컴퓨터 관련서비스(10.76), 오락서비스(8.96), 방송(7.67), 부가통신 및 정보서비스(5.10)의 순서임
- 취업유발계수와 고용유발계수 간의 차이가 큰 문화서비스(18.85 / 11.76), 오락서비스(15.04, 8.96), 인쇄 및 복제(15.23 / 10.98) 등은 상대적으로 자영자 및 무급가족종사자의 비중이 높은 산업에 해당됨



- ▶ 2005~2010년 기간을 비교해 보면 거의 모든 산업 분야에서 취업 및 고용유발계수가 감소하였으며, 콘텐츠 산업 중에서는 출판서비스와 컴퓨터 관련서비스, 부가통신 및 정보서비스 등이 감소율이 상대적으로 크게 나타남

표 8 | 콘텐츠산업 세부산업별 취업 및 고용유발효과 (단위:명/10억원)

(명/10억 원)	취업유발효과						고용유발효과					
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2005	2006	2007	2008	2009	2010
콘텐츠산업	16.8	15.9	16.8	14.4	14.4	13.9	12.5	11.6	12.5	10.8	10.9	10.4
인쇄 및 복제	17.0	17.5	18.8	17.7	16.4	15.2	13.0	12.1	13.4	12.8	11.8	11.0
부가통신 및 정보서비스	7.7	6.7	6.7	6.5	6.5	6.1	6.4	5.5	5.5	5.3	5.3	5.1
방송	11.5	10.7	10.1	10.3	9.8	9.6	9.1	8.5	8.1	8.4	7.9	7.7
광고	16.6	15.5	15.0	15.0	14.7	14.3	12.9	12.1	11.8	11.9	11.7	11.4
컴퓨터관련 서비스	15.6	13.5	13.7	12.7	12.9	12.2	13.5	11.8	12.0	11.2	11.3	10.8
출판서비스	19.6	17.4	16.5	15.9	15.8	14.9	14.7	13.9	13.1	12.8	12.8	12.1
문화서비스	19.8	17.1	16.9	17.1	18.1	18.9	12.3	10.8	10.7	10.7	11.3	11.8
오락서비스	18.0	19.7	16.9	16.3	15.9	15.0	10.9	10.9	10.0	9.7	9.5	9.0

4. 콘텐츠 산업의 고용전망

- ▶ 산업연관분석 취업자 및 고용자의 수는 취업계수 및 고용계수에 총산출액(=총투입액)을 곱해주는 방식으로 구할 수 있음
- 따라서 산업별로 취업자 수 및 고용자수의 전망치를 구하기 위해서는 산업별 총산출량(=총투입량) 전망치와 산업별 취업계수 및 고용계수의 전망치가 필요함
- 지난 2005~2010년 간의 성장추세가 지속될 것이라는 가정 하에 추세치를 이용하여 산업별 총산출량 전망치와 산업별 취업계수, 고용계수의 전망치를 계산하였음



표 9 | 산업별 취업자 전망(5개 부문 및 콘텐츠세부산업별)

(단위: 만 명)

취업자전망	2011	2012	2013	2014	2015	증감	CAGR(%)
농림수산업	155.5	151.1	146.8	142.7	138.6	△16.9	-2.84
제조업	357.3	365.2	373.4	382.1	391.6	34.3	2.32
SOC산업	167.7	168.2	168.8	169.3	169.8	2.1	0.31
서비스업	1337.7	1401.4	1468.7	1539.8	1615.1	277.4	4.82
콘텐츠산업	83.2	85.2	87.5	89.9	92.3	9.1	2.63
인쇄 및 복제	7.3	7.4	7.6	7.8	8.0	0.7	2.32
부가통신 및 정보서비스	2.2	2.1	2.0	2.0	1.9	△0.3	-3.60
방송	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8	0.1	0.91
광고	3.6	3.8	4.0	4.1	4.3	0.7	4.54
컴퓨터관련 서비스	22.1	22.1	22.2	22.2	22.2	0.1	0.11
출판서비스	5.4	5.1	4.9	4.6	4.4	△1.0	-4.99
문화서비스	14.8	16.1	17.4	18.9	20.4	5.6	8.35
오락서비스	25.1	25.9	26.7	27.5	28.3	3.2	3.05

- ▶ <표9>의 취업자 전망을 통해 콘텐츠산업의 고용전망을 살펴보면, 2011~2015년 연평균성장률은 2.63%로 나타남. 이는 서비스업을 제외한 타산업보다 높은 수준임. 하지만 세부산업별로 살펴볼 때는 고용을 선도하는 부문을 식별할 수도 있음
- 취업자 수를 기준으로 2001~2015년 동안 83.2만 명에서 92.3만 명으로 약 9.1만 명으로 증가할 것으로 전망³⁾
- 콘텐츠산업 세부산업 중 고용전망이 밝은 부분은 문화서비스와 광고로 나타나 이 부문의 취업자 수가 크게 증가할 것으로 전망되며, 부가통신 및 정보서비스, 출판서비스 등은 지속적으로 취업자 수가 감소할 것으로 전망됨
- 이와 같은 결과는 향후 콘텐츠산업의 고용정책에서 문화서비스, 광고 산업 등이 중요한 역할을 차지할 수 있음 시사

3) 콘텐츠산업의 구획확정(mapping)의 불일치로 인해 본 연구의 단기 고용전망 결과에서 나타나는 고용규모와 콘텐츠산업통계의 고용규모가 일치하지 않음. 이러한 불일치는 한국은행의 산업연관자료의 한계 탓으로 인해 불가피한 것임. 이러한 불일치에도 불구하고 전망결과는 구체적인 수치보다는 타산업과의 비교, 세부산업부문간의 비교적 관점에서 유용하다고 할 수 있음



표 10¹ 콘텐츠 세부산업별 취업탄성치와 고용탄성치(2011~2015년)

		취업탄성치	고용탄성치
콘텐츠	인쇄 및 복제	-2.49	-0.39
	부가통신 및 정보서비스	-3.89	-3.55
	방송	0.33	0.3951
	광고	2.49	2.72
	컴퓨터관련 서비스	0.05	0.31
	출판서비스	7.10	3.10
	문화서비스	1.71	1.71
	오락서비스	0.87	0.64

- ▶ 고용탄성치는 성장에 따른 고용흡수능력을 나타내는 지표로서 부가가치 증가에 따른 고용증가 패턴을 보여줌
- 2010~2015년 기간 중 평균적인 고용 및 취업탄성치를 측정한 결과, 출판서비스, 광고, 문화서비스 등이 상대적으로 취업탄력성과 고용탄력성이 큰 것으로 나타남
- 출판서비스의 경우 2010~2015년 기간 중 실질부가가치가 감소하고 이에 따라 취업자 수 및 고용자수가 감소할 것으로 전망됨
- 문화서비스와 광고산업의 경우 동 기간 중 실질부가가치가 증가하고 이에 따라 취업자 수와 고용자수가 타 산업에 비해 빠른 속도로 증가할 것으로 예상됨
- 마이너스 탄성치는 실질부가가치가 감소할 때 오히려 취업자 수나 고용자수가 증가하는 것을 의미. 이는 실질 부가가치보다 피용자보수가 빠른 속도로 변화함에 따라 노동과 자본의 대체현상이 빠르게 나타날 경우 발생. 부가통신과 정보서비스의 경우 향후 실질부가가치가 증가함에 따라 노동을 자본으로 대체하는 현상이 나타나면서 취업 및 고용인원이 감소할 것으로 전망. 한편, 인쇄 및 복제산업의 경우 실질 부가가치가 감소함에 따라 자본을 값싼 노동으로 대체하는 현상이 나타나 고용이 증가할 것으로 예상



Ⅲ. 콘텐츠 산업에 대한 정부 정책의 고용유발효과

1. 고용에 영향을 미치는 정부정책의 유형

정책 유형		고용유발 경로
수요유도형	<ul style="list-style-type: none"> 정부가 재정지출을 통해 산업생산과 일자리 창출을 유도 	<ol style="list-style-type: none"> 정부재정지출의 예산항목 중 투자성 재정지출 → 해당 업종의 사업비 지출 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 총생산 증가 → 각 산업부문의 노동수요 증가 → 경제 전체의 고용증가(고용유발) 직접고용자 수의 증가 및 피고용자의 소비지출에 의한 고용유발효과
공급유도형 :직접 일자리창출 및 인건비 보조금 지급	<ul style="list-style-type: none"> 정부가 공공부문에 대한 재정지출을 통해 직접일 자리를 창출하는 경우 정부의 재정지출을 통해 민간기업 등에 인건비 보조금을 지급하는 경우 	<ol style="list-style-type: none"> 공공부문 지출(민간부문 보조금)을 통한 직접고용 증가 공공부문에 대한 재정지출(민간부문에 대한 고용보조금 지급)로 해당 부문의 직접 고용자 수 증가(직접고용 효과) → 생산요소로서의 노동투입 증가로 인해 해당 업종(공공 혹은 민간기업)의 생산 증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 총생산 증가 → 각 산업부문의 고용증가(고용유발 효과 1: 생산측면 고용유발효과) 피고용자의 소비지출에 의한 고용유발
조세감면 보조금 지급형(공급유도형에 포함)	<ul style="list-style-type: none"> 정부가 생산세(부가가치세, 법인세 등)의 감면을 통해 투자 및 산업생산을 증가시키고 이를 통해 고용창출을 유도하는 사업, 간접적으로 고용을 유도하는 정책 특정산업에 대한 보조금 지급을 통해 산업생산을 증가 및 고용창출을 유도 정부가 민간부문의 고용을 조건으로 생산세(특히 법인세)를 감축시키는 사업, 적극적으로 직접적인 고용창출 조세감면 사업 	<ol style="list-style-type: none"> 조세감면 → 해당 업종의 (자본) 부가가치(자본투입 증가) 상승, 투자 지출 증가 → 해당 업종의 생산증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 고용증가(고용유발 효과 1: 생산측면 고용유발효과) 보조금 지급 → 해당 업종의 (자본) 부가가치(자본투입 증가) 상승, 투자 지출 증가 → 해당 업종의 생산증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 고용증가(고용유발 효과 1: 생산측면 고용유발효과) 조세감면 → 해당 업종의 직접 고용자 수 증가 → 생산요소로서의 노동투입 증가로 생산증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 생산증가 → 고용유발효과 발생

▶ 본 연구에서는 위의 세 가지 정부정책의 유형 외에 콘텐츠산업에 적용 가능한 정부정책 중 제작비 지원과 관련한 정책시나리오를 고찰 한 바 다음의 다섯 가지로 구분. ① 전액 신규채용, ② 전액 노동비용 절감, ③ 전액 인건비외 사용, ④부분적 신규채용, ⑤부분 노동비용 절감



정책시뮬레이션용 시나리오와 정책유형의 매칭

정책 시나리오		정책 유형
1. 재정지출 확대		수요유도형
2. 직접 일자리사업 추진		공급유도형
3. 신규고용조건 조세감면(보조금)		조세감면 · 보조금 ⇒ 공급유도
콘텐츠 제작비 지원	4-1. 제작비 지원 (전액 현직 임금상승에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)
	4-2. 제작비 지원 (전액 노동비용 절감에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)
	4-3. 제작비 지원 (전부 인건비 이외에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)
	4-4. 제작비 지원 (부분 신규고용 인건비에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)
	4-5. 제작비 지원 (부분 노동비용 절감에 사용)	공급유도 (조세감면 · 보조금)

▶ 정부정책 유형별 고용영향 분석 방법

- 정책 시나리오별 고용효과를 측정하기 위해 2010년 산업연관표를 실제 정책이 시행될 2013년 기준 산업연관표로 연장. 산업연관표의 연장을 위해 RAS추정법을 사용
- 이미 시행된 정부정책 및 가용한 정부정책을 이용한 시나리오 구성 후 시나리오 별로 정부정책이 취업 및 고용에 영향을 미치는 경로 분석
- 정책이 취업 및 고용에 영향을 미치는 경로를 고려하여 취업 및 고용유발효과 추정
 - 정부 정책에 따른 직접 일자리 창출 효과
 - 정책에 따른 산업별 최종수요의 증가가 취업 및 고용을 유발하는 효과
 - 정책에 따른 산업별 부가가치의 증가가 취업 및 고용을 유발하는 효과 등이 모두 고려되어야 함

2. 정책유형별 고용유발효과 추정 결과

- ▶ 정책시나리오 별 고용유발효과를 비교하기 위해 정부가 10억 원을 투자할 경우 고용유발효과를 분석한 결과에 따르면,
 - 재정투자사업보다는 직접일자리 사업(시나리오2)이나 신규고용조건 보조금 지급 사업(시나리오3)의 고용창출 효과가 비교적 큰 것으로 나타남
 - 이는 신규 고용을 조건으로 하거나, 아니면 정부가 직접 일자리를 만드는 식의 사업이 고용유발에 효과적임을 시사함



- 보조금 지급 정책의 효과는 취업자 소득증가에 따른 최종수요 증가의 고용유발효과, 임금 및 이윤 증가의 고용유발효과 등이 산업별로 상이함에 따라 일관된 특징이 나타나지 않음
 - 산업별로 산업의 특성을 고려한 상태에서 고용창출을 위한 최선의 정책을 선택할 필요가 있음
- ▶ 8개의 정책수단별 시나리오의 취업효과를 살펴보면, 직접일자리사업(시나리오 2)과 신규고용조건 조세감면 및 보조금(시나리오 3)의 형태로 정책이 실행될 경우 콘텐츠 산업의 취업유발효과가 가장 높게 나타남
- ▶ 제작비 지원 정책의 경우, '신규고용'을 조건으로 재정지원(시나리오4-4)이 이루어질 때 취업자 수가 가장 많이 늘어남

표 11 | 10억 원 지출 시 정책수단 별 취업효과(전 산업 파급효과) (단위: 명)

시나리오	1	2	3	4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
농림수산업	44.5	152.2	152.2	106.3	141.1	53.5	66.0	64.4
제조업	8.6	46.3	46.3	25.9	45.6	32.7	34.7	33.1
SOC 산업	16.7	38.9	38.9	10.5	19.6	17.2	21.8	16.8
서비스업	34.0	73.8	73.8	44.5	42.2	38.6	51.3	34.7
콘텐츠산업	23.5	45.4	45.4	25.7	24.0	23.5	30.5	21.5
인쇄 및 복제	22.0	51.5	51.5	11.9	38.5	25.3	30.2	27.1
부가통신 및 정보서비스	9.3	17.7	17.7	10.5	9.0	9.1	11.5	8.5
방송	15.9	28.1	28.1	18.0	14.4	15.2	19.2	13.8
광고	17.4	74.6	74.6	9.5	31.7	19.1	22.3	19.6
컴퓨터관련 서비스	17.6	25.6	25.6	8.8	14.8	18.8	21.5	15.1
출판서비스	29.8	69.1	69.1	45.1	30.6	20.2	33.5	21.8
문화서비스	37.4	65.0	65.0	42.8	35.4	36.2	47.5	31.7
오락서비스	45.6	106.6	106.6	80.8	46.6	23.8	51.2	29.2



표 12¹ 10억 원 지출 시 정책수단 별 취업효과(자기산업파급효과만 고려)

(단위: 명)

시나리오	1	2	3	4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
농림수산업	39.6	141.5	141.5	95.6	131.3	49.5	61.2	59.6
제조업	5.0	23.5	23.5	3.1	19.6	6.2	8.2	7.3
SOC 산업	12.1	36.0	36.0	7.6	17.6	11.4	16.6	12.0
서비스업	31.9	62.6	62.6	33.3	32.1	27.9	40.4	26.3
콘텐츠산업	17.2	37.2	37.2	17.6	19.1	16.2	22.9	15.5
인쇄 및 복제	16.5	49.4	49.4	9.7	36.4	18.1	23.9	21.0
부가통신 및 정보서비스	3.8	10.3	10.3	3.0	4.7	2.7	4.8	3.0
방송	7.5	17.2	17.2	7.1	8.4	6.2	9.6	6.3
광고	7.8	70.2	70.2	5.2	29.0	8.0	11.6	9.1
컴퓨터관련 서비스	13.6	23.9	23.9	7.0	13.2	13.3	17.6	11.6
출판서비스	16.9	46.8	46.8	22.8	21.3	11.6	21.2	13.3
문화서비스	31.3	56.9	56.9	34.7	30.7	29.5	40.2	26.4
오락서비스	34.3	84.3	84.3	58.6	37.8	19.0	40.6	23.2

- ▶ 자기산업에 대한 취업유발효과 분석 결과는 전 산업에 걸쳐 직·간접적으로 유발되는 취업효과와 유사한 패턴을 보이지만, 고용유발효과의 규모는 전체산업의 경우와 비교해서 약 63~75% 수준에 머무는 것으로 나타남

IV. 결론 및 시사점

- ▶ 본 연구는 콘텐츠산업의 최신 자료인 2010년 산업연관표를 활용하여 콘텐츠산업의 경제적 효과와 경제구조에서 차지하는 위치를 분석했으며, 고용에 미치는 영향과 고용전망을 실시하였음. 분석결과 콘텐츠산업은 제조업과 SOC산업에 비해 높은 부가가치 유발효과를 갖고 있으며, 고용유발효과도 유사하게 높은 것으로 나타났음
- 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조 원 증가할 때 전 산업에 걸친 생산유발액은 1,8763조 원 규모로, 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 제조업, SOC산업에 비해 작으나, 농림수산업, 서비스업보다는 큰 편임



- 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조 원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 부가가치 유발액은 0.8385조 원으로, 콘텐츠산업 최종수요의 부가가치유발효과는 농림수산업, 제조업과 SOC 산업에 비해 크고 일반 서비스업과 비슷한 수준임
- 콘텐츠 산업의 최종수요가 10억 원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 유발되는 취업인원은 13.9명, 고용인원은 10.4명으로 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 서비스업보다는 조금 작지만, 제조업이나 SOC 산업에 비해서는 큰 편임
- 콘텐츠 산업과 타 산업과의 관계를 살펴보면, 콘텐츠 산업이 성장할 때 타산업에 미치는 효과가 전산업 평균과 비슷한 수준이고, 타산업의 규모가 증가할 때 콘텐츠 산업이 영향을 받는 정도는 상대적으로 작은 편인 것으로 나타남
- ▶ 콘텐츠산업의 세부산업별 최종수요가 증가할 때 전체 경제와 고용에 미치는 효과는 다양하게 나타나며 정책의 방향설정과 계획수립 시 이러한 점을 고려할 필요가 있음. 특히, 문화서비스와 오락서비스는 부가가치유발효과와 고용유발효과가 높다는 점에서 그 의미에 대한 추가적인 논의가 필요할 것임
- 산업별 최종수요가 1단위 증가할 때 발생하는 부가가치유발효과는 오락서비스, 부가통신 및 정보서비스, 문화서비스에서 높고, 컴퓨터 관련 서비스산업, 인쇄 및 복제 서비스, 출판서비스 등은 낮게 나타남.
- 산업별 최종수요 증가에 따른 고용(취업)유발효과는 문화서비스, 인쇄 및 복제, 오락서비스, 출판 등에서 높고, 방송, 부가통신 및 정보서비스에서 낮게 나타남
- ▶ 콘텐츠산업의 고용전망을 고용성장률 측면에서 살펴보면 서비스업보다는 다소 낮지만 제조업 SOC산업보다는 높은 것으로 나타남. 세부산업별로는 문화서비스와 광고산업의 취업인구가 증가할 것으로 예상되어 고용정책에 이 부문이 차지하는 중요성이 높을 것으로 예상
- ▶ 콘텐츠산업 정책이 갖는 고용효과를 살펴보기 위해 정부지원의 수단 및 유형에 따른 콘텐츠 산업의 고용유발효과를 분석했음
- 콘텐츠 산업에 최종수요 측면에서의 재정지출 충격을 가하는 경우, 제조업 및 SOC 산업보다 높지만 농림수산업 및 서비스업보다는 낮은 취업효과를 나타냄
- 그러나 콘텐츠 세부 산업부문에 따라 동일한 규모의 정부지출이라도 매우 상이한 고용효과를 불러일으킬 수 있는 것으로 나타나 정부지출의 세부산업별 조정을 통해서 지출대비 성과를 높일 수 있는 여지가 존재
- 정책유형별 콘텐츠 산업의 고용유발효과 분석결과, 콘텐츠산업에 대해 직접일자리사업과 신규고용조건 조세감면 허용 및 보조금 지급 방식으로 재정지원정책이 이루어질 경우 취업유발효과가 가장 높게 나타남
- 제작비 지원 방식의 경우에도 '신규고용'을 조건으로 재정지원이 이루어질 때 취업자 수가 가장 많이 늘어남



- ▶ 정책유형 별 고용유발효과는 콘텐츠산업 세부산업별로 차이가 있는 것으로 나타남
 - 직접일자리지원의 경우 오락서비스 · 문화서비스 · 출판서비스 · 광고 부문에서의 취업효과가 상대적으로 크게 나타남
 - 제작비 지원방식 고려 시 지원 금액이 전액 노동비용 절감에 사용되는 경우 오락서비스 산업과 인쇄 및 복제 산업의 취업효과가 상대적으로 크게 나타남

- ▶ 이상의 실증적 결과들을 고려하여 고용창출을 위한 바람직한 정책방안을 모색할 때 다음과 같은 점들을 유의하여야 함
 - 첫째, 본 연구에서는 산업연관표를 이용한 정태분석으로 세부산업들의 상호 연관관계에 대한 명확한 상승작용의 방향과 규모를 충분히 다룰 수 없다는 한계를 가짐. 또한 융합형 산업의 특성을 보이는 콘텐츠 산업이 여타 전통적인 산업부문들과 어떻게 상호작용하는지에 대한 좀 더 구체적인 연구가 필요함
 - 둘째, 현재 콘텐츠산업의 재정지원정책이 대부분 수요유도형이라는 점에서 고용창출효과가 낮을 수밖에 없다는 한계를 가짐. 물론 고용창출 조건부로 재정지원을 하는 경우도 가능하지만, 실제 정책-고용 연계가 이루어질 수 있는 재정집행과 사업운영방식에 대한 면밀한 검토가 필요함
 - 셋째, 정부지원 직접일자리사업의 경우, 계획-수행-평가까지 일관된 관리가 되도록 원칙과 제도를 따로 명확히 마련할 필요가 있으며, 콘텐츠산업의 종사자들 중 무려 65.7%가 50인 미만 중소형 사업체에 근무한다는 현실을 고려할 때, 집행 및 사후관리 차원에서의 행정적인 어려움을 최소화할 수 있는 방안에 대한 추가적인 고려가 필요함
 - 넷째, 재정지원을 통한 고용창출시 고용의 질적인 측면에도 고려가 필요. 재정지원효과가 크게 나타나는 산업이 고용안정과 보수 등에서 열세한 부문이라는 점을 고려할 때 이에 대한 필요성은 더욱 부각됨. 이에 대한 대처 방안으로 예를 들면 신규고용이 정규직 전환과 연관성이 적을 경우, 해당 예산을 정규직 전환가능성이 높은 사업으로 통합하는 방안을 마련해야 할 것임
 - 다섯째, 콘텐츠산업 중 설비투자의 비중이 낮은 세부 산업의 경우 조세감면(보조금 지급) 방식의 재정지원 조건을 충족하지 못할 경우가 많으므로, 이에 대한 보완책이 필요함

- ▶ 콘텐츠 산업의 고용을 비롯한 다양한 정책목표를 사전에 추정하고 정책수단의 변화 또는 수단들 간의 조정을 통해 정책효과를 극대화하기 위해서는 각 세부산업별 시장구조의 파악으로부터 정부 지원정책의 수혜상황에 대한 정확한 파악에 이르기까지 콘텐츠 산업통계의 조사와 축적이 기존 방식에서 더욱 확대 · 심화되어야 할 것임



참고문헌

- 강순희, “서비스산업의 일자리창출 역량제고 방안”, 『노동리뷰』 한국노동연구원, 2012년 5월호, pp. 39-50.
- 권태희 · 박원기 · 이종관, 「방송통신 산업의 인력수요 전망」 한국고용정보원, 2011.
- 권해수 · 한인섭 · 박석희, “정부기금의 수익사업 타당성 분석과 재원 대책 : 문화예술진흥기금을 중심으로”, 한국행정학회 하계학술발표 논문집, 2010.
- 국회예산정책처, 『2012년도 예산안 부처별 분석 III : 교육과학기술 · 문화체육관광방송통신 · 농림수산식품』, 예산안분석시리즈 3, 2011.
- 국회예산정책처, 『2012년도 대한민국 재정』, 2012.
- 국회예산정책처, 『2011회계연도 결산 부처별 분석 IV : 교육과학기술위 · 문화체육관광방송통신위 · 지식경제위』, 결산분석시리즈 6, 2012.
- 대한민국정부, 『제1차 국가고용전략회의』 자료, 2010.1.21.
- 문화체육관광부, 『2012년도 예산 · 기금운용계획 개요』, 2012.
- 박윤환, “지방자치단체 문화예산의 결정요인에 대한 연구 : 재원구조와 활동유형을 중심으로”, 행정논총 제50권 제2호, 2012.
- 안주엽, 「문화 분야 일자리 지원사업 평가」, 2010 일자리대책사업 평가 연구시리즈 7, 한국노동연구원, 2011.
- 안주엽, “창의경제에서 서비스업의 미래”, 『노동리뷰』 한국노동연구원, 2012년 5월호, pp. 1-2.
- 옥성수 · 정현일 · 김소영 · 김수영 · 신지성, 『문화콘텐츠분야 통계 생산방안 연구』, 통계개발원 연구용역보고서, 2011
- 윤용중 · 소병희, “문화예술부문에 대한 공공지원의 현황 분석 - 문예진흥기금을 중심으로”, 문화경제연구 제1권 제1호, 1998.
- 이병민 외, “문화산업을 통한 일자리 창출 방안 연구”, 문화체육관광부 연구용역보고서, 2008.
- 이시균 편, 「첨단융합산업 인력수요 전망」 한국고용정보원, 2011.
- 이시균 · 황규희 · 김유선, 「녹색부문 인력수요 전망」 한국고용정보원, 2011.
- 임상오, 문예진흥기금의 국제 비교와 재원조달방안, 한국재정정책학회 재정정책논집 제4집 제1호, 2002.
- 전승훈, 「일자리 창출과 조세정책」, 일자리 정책연구 3호, 국회예산정책처, 2010a.
- 전승훈, “일자리 창출과 조세정책: 산업별 노동수요 함수 추정을 통한 분석”, 한국재정학회 추계학술대회 발표 자료집, 2010b.



정상철, 「콘텐츠 수출구조 분석 및 연관산업에의 영향분석」, 한국문화관광연구원 기본연구 2012-32, 2012.

조준모 「방송영상콘텐츠산업 육성정책 고용영향평가 연구」, 한국고용정보원 고용영향평가 위탁사업, 2012.

콘텐츠산업진흥위원회, 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」, 2011

한국고용정보원, 「경제 산업정책 및 주요 재정사업의 고용효과 예측 방법론 연구」, 고용노동부 연구용역보고서, 2010.

한국문화정책개발원, 「문화산업 전문인력 수급대책과 투자의 고용창출효과에 관한 연구」, 문화관광부 연구용역 보고서, 2001.

한국콘텐츠진흥원, 「2011 콘텐츠 산업통계 : 2010년 기준」, 2012.

홍인기 · 전승훈 『콘텐츠산업의 고용창출효과 제고를 위한 정책개선방안 연구』 한국콘텐츠진흥원 연구보고서 12-20, 2012.

〈해외자료〉

DCMS. 2001. Creative Industries Economic Estimates.

IIPA. 2011. Copyright Industries in the U.S. Economy.

UNDP. 2010. Creative Economy: A Feasible Development Option.

WIPO. 2008. The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Malaysia.

WIPO. 2011. The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in South Africa.