



2011. 12. 07.

문화콘텐츠 산업의 노동생산성 분석

- I. 한국 경제의 서비스화와 과제
- II. 서비스 산업의 다양한 구성과 지식서비스 산업의 부상
- III. 문화콘텐츠 산업의 노동생산성
- IV. 정리와 제언

KOCCA
FOCUS

작성 : 권호영 / 한국콘텐츠진흥원 수석연구원, hykwon@kocca.kr

요약

□ 이 글의 구성과 취지

- 경제가 발전하면서 서비스 산업의 비중이 증대하고 있지만, 서비스 산업의 낮은 노동생산성이 경제 성장의 걸림돌이 될 것을 우려하고 있음
- 서비스 산업은 이질적인 다양한 산업으로 구성되어 있고, 정부와 학계는 제조업의 생산성을 증대시키는 산업이나 지식서비스 산업에 초점을 두고 있음
- 문화콘텐츠 산업의 제품은 녹음·녹화하여 배포됨에 따라서 생산성이 빠르게 증가할 수 있음
 - 미국의 경우 콘텐츠 유통 부문의 노동생산성은 전체 산업 평균보다 빠르게 증가하고, 콘텐츠 유통 부문의 물가는 전체 산업 평균보다 느리게 증가하였음
- 따라서 한국의 문화콘텐츠 산업에 적절한 투자와 지원이 이루어질 경우 이 산업의 노동생산성이 빠르게 증가하고 가격을 낮출 수 있음
 - 문화콘텐츠 산업을 육성함으로써 서비스 산업의 생산성 향상, 고용 증대, 물가 안정 등 세 마리 토끼를 잡을 수 있음

I. 한국 경제의 서비스화와 과제

- 경제의 서비스화는 경제 전체에서 차지하는 서비스 산업의 역할과 비중이 커지는 현상을 말함
- 제조업이 축소되고 서비스업이 팽창하는 것은 1990년대 이래 한국 경제 구조변화 과정의 중요한 특징
- 서비스 산업의 노동생산성은 제조업의 1/2에 불과함
 - 1995년 이전에는 서비스 산업의 노동생산성이 제조업보다 높았음

II. 서비스 산업의 다양한 구성과 지식서비스 산업의 부상

- 서비스 산업은 매우 이질적인 산업으로 구성되어 있고, 이를 생산자 서비스, 소비자 서비스, 비시장 서비스로 구분하기도 함
- OECD 국가와 비교해 보면, 한국 제조업 생산성은 OECD 국가에 비해서 약간 낮지만, 서비스업의 생산성은 다른 OECD 국가에 비해 매우 낮음
- 한국 정부는 지식서비스 산업을 성장 동력으로 추진하고 있음

III. 문화콘텐츠 산업의 노동생산성

- 콘텐츠 산업과 비슷한 ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’의 1인당 부가가치는 제조업보다 낮음
 - 제조업의 경우, 대형화, 자동화, 디지털화 등 기술 발전으로 인한 혜택을 받지만, 문화콘텐츠 산업의 경우, 제작 부문에서는 이러한 혜택을 받기 어려움
 - 1인당 부가가치가 높은 제조업과 방송업 등은 노동장비율(=유형고정자산/종업원 수)이 대체로 높아서, 자본 투자로 인해 1인당 부가가치가 증가한 효과가 있음
- 미국의 1987~2006년간 콘텐츠 제작과 유통의 노동생산성과 물가를 분석한 결과에 의하면
 - 콘텐츠 유통산업의 노동생산성이 전체 산업 평균보다 빠르게 증가
 - 콘텐츠 제작산업의 노동생산성은 전체 산업 평균보다 느리게 증가
 - 콘텐츠 유통산업의 물가는 전체 산업 평균보다 느리게 증가
 - 콘텐츠 제작산업의 물가는 전체 산업 평균보다 빠르게 증가
- 한국의 2006~2009년간 콘텐츠 산업을 제작과 유통으로 분리하여 분석한 결과 미국과 유사한 결과를 얻을 수 없었음
 - 콘텐츠 제작산업에 비해서 유통산업의 1인당 매출액이 더 많았음
 - 콘텐츠 산업 유통의 노동생산성이 전체 산업 평균보다 빠르게 증가하고, 콘텐츠 유통산업의 물가가 전체 산업 평균보다 느리게 증가한 결과를 제시할 수 없었음

IV. 정리와 제언

- 서비스 산업의 고부가가치화, 생산성 증대를 통해 지속가능한 양질의 일자리를 창출해야 함
 - 이를 위해서 지식서비스 산업에만 집중하지 않고, 서비스업 전체에 대한 제도정비와 투자가 필요
 - 음식·숙박업, 교육서비스, 의료서비스 등을 아직도 규제산업으로 인식하는 경향이 있음
- 콘텐츠 산업의 경우 유통 부문은 디지털 기술과 스마트 미디어의 활성화 등으로 생산성이 빠르게 증가할 수 있는 부문임
 - 미국과 같이 이 부문의 부가가치가 빠르게 증가하여 생산성이 빠르게 증가할 수 있도록 제도의 정비와 적절한 투자가 필요
- 한국에서 서비스 산업(특히 콘텐츠 유통)의 낮은 노동생산성은 자본 투자가 적절히 이루어지지 못하였기 때문에 발생한 현상임
 - 서비스 산업(특히 콘텐츠 유통)에 자본 투자가 이루어질 수 있는 환경 조성이 필요함 : 시장의 활성화, 정부의 지원(재정 투자와 세금 감면 등)

I. 한국 경제의 서비스화와 과제

□ 경제의 서비스화란?

○ 경제 전체에서 차지하는 서비스 산업의 역할과 비중이 커지는 현상을 말함

□ 서비스 산업의 비중 확대가 경제 성장에 미치는 영향에 대한 논의

○ 보몰(Baumol, 1967)의 구조적 부담 가설(Structural burden hypothesis)

- 경제발전으로 소득이 증가하면 서비스재에 대한 수요가 증가하는 반면, 서비스 산업의 생산성 증가는 제조업에 비하여 저조하게 되어 서비스재의 가격 상승률이 높아짐. 따라서 노동은 제조업에서 점차 서비스 산업으로 이전되고 생산성이 낮은 서비스 산업에서의 생산이 증가하여 경제 전체의 성장률은 낮아짐

- 보몰의 이론은 서비스업은 노동집약적으로 이루어지고 기술개발이 더딤으로 인해서 생산성 증가가 제조업에 비해 느리다는 특성에 기초를 두고 있음

- 이 이론을 생산성 편향 가설(Productivity bias hypothesis)이라고도 부름

○ 울튼(Oulton, 2001)의 구조적 혜택 가설(Structural bonus hypothesis)

- 생산되는 서비스재는 모두 최종재라는 가정 하에서 논의를 전개하는 보몰의 이론과는 달리, 현실 경제에서는 생산되는 서비스재가 최종재 수요만이 아닌 중간재 수요로 사용된다는 데 주목

- 울튼의 이론은 서비스재의 생산이 제조업 등 다른 사업의 생산성을 증가시키는 데 보완적으로 작동함으로써 서비스 산업의 확대가 궁극적으로 경제 전체의 생산성 향상에 기여할 수 있다고 봄

□ 보몰의 비용질병(cost disease) 이론과 이 이론의 수정¹⁾

○ 보몰의 비용질병 이론(1965, 1967)

- 이는 앞에서 소개한 보몰의 생산성 편향가설(또는 구조적 부담가설)을 비용에 초점을 두어 설명한 이론

- 비용질병 이론의 내용 : 생산과정에서 기계 등 다른 요소로 대체할 수 없는 노동 투입에 의존하는 서비스업의 생산성 증가는 제조업과 같이 기계로 대체되거나 자동화할 수 있는 산업의 생산성 증가에 미치지 못하게 됨. 소득이 증가함에 따라 서비스재와 공산품의 수요가 증가하여, 서비스재의 가격이 공산품 가격보다 빠르게 상승

1) Preston & Sparvieri(2009) 인용

– 비용질병의 사례

- 〈모차르트 현악 4중주〉를 연주하려면 1790년이나 지금이나 4명의 연주자가 똑같이 필요
- 런던 드루리 레인 극장의 1770년대 시즌의 공연비용과 1960년대 초반 로열 셰익스피어 극장의 시즌 공연비용을 비교한 결과, 영국의 일반 물가수준은 6.2배 상승하는 동안 공연비용은 13.6배 증가(보물, 1967에서 든 사례)
- 1843년에서 1964년까지 121년 동안 미국 물가는 4배 올랐지만, 뉴욕 필하모니 오케스트라의 공연 입장료는 20배 상승

○ 보물은 비용질병 이론을 개선함(1987, 1985)

- 음악 연주의 생산성은 증가하지 않았지만, 녹음하여 음반, 방송, CD, 파일 등으로 배급됨에 따라서 소비 측면에서 산출량은 급증
- 기술 혁신으로 음악의 연주 서비스는 시간 이동과 공간 이동이 가능해졌고, 음악 소비를 저렴한 가격으로 가능하게 됨
- 보물(1985, 1987)은 현악 4중주에 초점을 두지 않고 방송 부문과 컴퓨터 산업에 초점을 둬

○ 보물이 비용질병 이론을 재구성함에 따라 나타난 변화

- 일부 서비스 산업은 제조업보다도 생산성 증가가 빠를 수 있음
- 한때 생산성이 낮은 산업이 기술의 발전으로 생산성이 빠르게 증가할 수 있음
- 보물(1966)은 생산성이 낮은 산업으로 공연예술, 자동차 수리, 건강 검진, 교육, 우편서비스, 자동차 보험, 장애인 보살피기를 들

□ 한국 경제의 서비스화

- GDP(경상가격 기준)에서 서비스 산업의 비중은 1991년 64.8%에서 2010년 66.7%로 증가
 - 이에 비해 농림어업의 비중은 1991년의 7.7%에서 2010년의 2.6%로 급격히 감소
 - 제조업의 GDP 비중은 1991년 27.4%에서 2010년 30.8%로 증가
- GDP(불변가격 기준)에서 서비스 산업의 비중은 1991년 73.8%에서 2010년 66.3%로 감소
 - 이는 서비스업의 생산성 향상은 더딘 반면, 상대가격은 여타 산업부문에 비하여 빨리 증가하였기 때문
 - 서비스업 부가가치의 명목치와 실질치가 이처럼 다른 추세를 보이는 현상은 대부분의 OECD 국가에서 발견되는 현상
 - 하지만, 윌플(Wölfl, 2005)에 따르면, 캐나다, 프랑스, 독일, 이탈리아, 일본, 영국, 미국, 호주에서는 1990년대 초반 이후 실질치로 측정된 서비스업의 GDP대비 비중과 명목으로 측정된 서비스업의 비중이 동시에 증가하는 현상이 나타남. 그 이전과는 달리 1990년대 들어 서비스업의 실질부가가치와 상대가격이 동시에 증가(허재준, 2007, 74쪽)
- 취업자 중에서 서비스 산업의 취업자 비중은 2004년 73.3%에서 2010년 76.4%로 증가
 - 이에 비해 농림어업 취업자의 비중은 2004년 8.1%에서 2010년 6.6%로 감소

- 제조업 취업자의 비중은 2004년 18.6%에서 2010년 17.0%로 감소

* 제조업의 GDP는 증가하지만, 취업자 수가 감소하는 현상을 두고 '고용 없는 성장'이라고 부름

[표 1] 경제활동별 GDP와 구성비

연도	경제활동별 GDP(경상가격, 10억 원)				비중(%)			
	농림어업	광업,제조업	서비스업	부가가치계	농림어업	광업,제조업	서비스업	계
1991	16,240	57,609	136,200	210,050	7.7	27.4	64.8	100.0
1992	17,996	63,260	158,165	239,420	7.5	26.4	66.1	100.0
1993	18,241	71,987	181,373	271,601	6.7	26.5	66.8	100.0
1994	20,652	84,903	211,122	316,676	6.5	26.8	66.7	100.0
1995	22,829	100,595	246,963	370,387	6.2	27.2	66.7	100.0
1996	23,961	108,691	281,940	414,592	5.8	26.2	68.0	100.0
1997	23,896	117,243	312,638	453,777	5.3	25.8	68.9	100.0
1998	22,355	121,907	311,300	455,561	4.9	26.8	68.3	100.0
1999	24,799	135,293	332,130	492,223	5.0	27.5	67.5	100.0
2000	24,939	153,852	359,756	538,548	4.6	28.6	66.8	100.0
2001	25,273	155,587	398,444	579,303	4.4	26.9	68.8	100.0
2002	25,408	168,914	444,047	638,368	4.0	26.5	69.6	100.0
2003	25,307	177,617	479,279	682,203	3.7	26.0	70.3	100.0
2004	27,681	207,585	506,566	741,832	3.7	28.0	68.3	100.0
2005	25,853	215,639	534,398	775,890	3.3	27.8	68.9	100.0
2006	25,751	222,866	566,069	814,686	3.2	27.4	69.5	100.0
2007	25,209	240,612	608,961	874,782	2.9	27.5	69.6	100.0
2008	24,686	258,545	636,457	919,688	2.7	28.1	69.2	100.0
2009	26,615	268,799	663,422	958,836	2.8	28.0	69.2	100.0
2010	27,019	325,287	704,706	1,057,012	2.6	30.8	66.7	100.0

출처 : 한국은행 경제통계시스템, 「국민계정」

주 : 여기에서는 전체 산업을 3개로 분류하면서, 전기·가스·수도업과 건설업을 서비스업에 포함

[표 2] 산업별 취업자 수

(단위: 천 명)

연도	취업자수(천명)				취업자 비중(%)			
	농림어업	광업, 제조업	서비스업	취업자 계	농림어업	광업, 제조업	서비스업	취업자 계
2004	1,824	4,192	16,542	22,558	8.1	18.6	73.3	100.0
2005	1,813	4,146	16,897	22,856	7.9	18.1	73.9	100.0
2006	1,781	4,073	17,298	23,152	7.7	17.6	74.7	100.0
2007	1,723	4,031	17,679	23,433	7.4	17.2	75.4	100.0
2008	1,686	3,985	17,906	23,577	7.2	16.9	75.9	100.0
2009	1,648	3,859	17,998	23,505	7.0	16.4	76.6	100.0
2010	1,566	4,049	18,214	23,829	6.6	17.0	76.4	100.0

출처 : 통계청 국가통계포털, 「경제활동인구조사」

주 : 여기에서는 전체 산업을 3개 산업으로 분류하면서, 전기·가스·수도업과 건설업을 서비스업에 포함. II 절 이하의 서비스 산업에는 전기·가스·수도업과 건설업이 제외됨

- 제조업이 축소되고 서비스업이 팽창하는 것은 경제가 산업화되는 과정에서 구조변화 과정의 중요한 특징
 - 경제의 서비스화는 산업화된 국가에서 보편적인 현상으로, 대부분의 서구 국가들에서 1960~1970년대에는 서비스 산업이 광공업업을 압도하였고 2000년대에 들어서는 서비스 산업이 경제의 2/3를 점하게 됨
 - 한국 경제는 경공업 발전, 중화학공업화, 전기전자공업 및 기계공업의 발달에 이어 서비스화되고 있음
 - 제조업의 취업자 수는 1991년을 전후하여 정점에 이르고 이후 지속적으로 하락한 반면, 서비스업의 취업자 수는 1987~1997년 사이에 큰 폭으로 증가
 - 한국의 서비스 산업 비중은 선진국에 비해서 낮은 편 : 미국의 경우 2008년에 전체 고용의 80%가 서비스 산업에 종사
- 1987년 이전에는 서비스업의 생산성 증가속도가 제조업에 비해 높았던 반면, 1987년 이후에는 서비스업 생산성 증가율이 낮아지기 시작했으며 1997년 이후에는 낙폭이 더욱 커지고 있음 (안정화, 2009, 156쪽, 170쪽)
 - 이에 반해 제조업은 1987년 이후 생산성 증가율이 커지기 시작했고 1997년 이후에는 더욱 증가하고 있음
 - 1995년에 서비스업의 생산성이 제조업의 생산성과 같았음 : 1995년 이전에는 서비스업의 생산성이 더 높았고, 1995년 이후에는 제조업의 생산성이 더 높아졌음
 - 제조업에서 노동절약적인 방식의 확산이 고용의 서비스화를 진전시킴과 동시에 서비스업과 제조업의 생산성 격차를 확대시켰고, 1997년 외환위기 이후 지속된 서비스업의 성장 둔화가 생산성 격차를 확대시키고 이에 따라서 서비스업으로의 고용이동(고용의 서비스화, 고용 격차)이 진정되는 것으로 나타남
 - 보물의 생산성 편향에 따른 고용의 서비스화 현상은 한국에서 1987년 이후 현실화되었을 가능성을 보여줌

□ 한국에서 서비스 산업의 비중 증대에 대한 기대와 우려

- 서비스업은 고용을 창출할 수 있는 산업이라는 측면에서 관심을 끌고 있음
 - 서비스업은 고용집약적인 산업 특성으로 인하여 고용흡수력이 높음
 - 농림어업과 제조업의 취업자 수는 감소하고 있음
- 중·장기적 시간 지평 하에서 사회서비스 분야는 인적자본뿐만 아니라 사회자본의 축적과 밀접히 관련되어 있다는 점에서 장기적인 성장 잠재력의 확충에 기여할 수 있음(정준호, 2006, 63쪽)
- 서비스업의 노동생산성은 제조업의 1/2에 불과함
 - 서비스업의 노동생산성 증가율은 제조업에 비해 느림

[표 3] 2000~2007년 제조업 대비 서비스업의 연평균 노동생산성과 증가율

	제조업	서비스업	서비스업					
			도소매	음식숙박	운수창고 및 통신	금융보험	부동산 및 사업서비스	기타 서비스
노동생산성 (제조업=100)	100	54.7	33.2	18.1	76.7	118.8	109.3	50.4
노동생산성 증가율(%)	7.34	5.88	4.33	5.63	3.25	0.91	11.71	7.8

출처 : 반가운(2010, 89~90쪽)

- 서비스업의 노동생산성이 제조업에 비해 낮기 때문에, 서비스업의 비중이 확대할 경우 경제 전체의 생산성이 떨어짐
 - 노동생산성을 생산성 효과, 고용 비중 효과, 상호 효과로 분해할 수 있음²⁾
 - 노동생산성을 외환위기 전후로 구분하여 분석해 보면, 위기 전(1993~1997년) 연평균 4.77%에서 위기 후 3.30%로 노동생산성 증가율이 둔화됨
 - 이 과정에서 생산성 효과, 고용 비중 효과(고생산성 산업에서의 고용 흡수를 통해 전체 산출 성장에 기여하는 능력), 상호 효과가 모두 감소함
 - 산업 자체의 생산성 증가의 둔화와 함께, 고생산성 산업에서의 고용 흡수를 통해 전체 산출 성장에 기여하는 능력이 저하되었으며, 고생산성 산업의 고용 비중이 확대되고 저생산성 산업에서의 고용 비중이 축소되는 긍정적인 구조변화의 방식이 제대로 작동하지 못함
 - 업종별로 세분화하여 보면, 제조업의 노동생산성 합계가 위기 전 1.33%에서 위기 후 1.54%로 상승하였으나 서비스업의 경우 2.45%에서 1.53%로 하락함
 - 서비스업의 비중이 커지고 있지만, 서비스업의 저생산성으로 인해 경제 전체 생산성 향상 속도가 떨어짐³⁾
 - 효과별로 보면 제조업은 생산성 효과 중심, 서비스업은 고용 비중 효과 중심의 노동 생산성 향상이 이루어짐

2) 노동생산성 증가율 = 생산성 효과 + 고용 비중 효과 + 상호 효과

- 여기서 생산성 효과는 개별 산업의 노동생산성 증가율을 산업별 부가가치 비중으로 가중한 것이며, 이것은 개별 산업의 노동생산성 변화가 경제 전체의 노동생산성 변화에 미친 효과를 나타냄
- 고용비중 효과는 개별 산업의 고용 비중 증가율을 산업별 부가가치 비중으로 가중한 것이며, 개별 산업의 고용 비중 변화가 전체 산업 노동생산성 변화에 미친 효과를 뜻함
- 상호 효과는 개별 산업의 노동생산성과 고용 비중의 변화 방향이 평균적으로 같은 방향인지 다른 방향인지를 의미함

3) 보물의 생산성 편향에 따른 고용의 서비스화 현상이 나타났음을 보인 연구로는 허재준(2007), 황수경(2008), 박문수(2009), 반가운(2010) 등이 있음

[표 4] 한국의 노동 생산성 분해 결과 추이

	생산성 효과(A)			고용 비중 효과(B)			상호 효과(C)			합계(A+B+C)		
	1993-97	1998-99	2001-07	1993-97	1998-99	2001-07	1993-97	1998-99	2001-07	1993-97	1998-99	2001-07
전체 산업	3.77	3.99	2.92	0.78	0.10	0.63	-0.19	-0.54	-0.25	4.37	3.55	3.30
제조업	2.38	3.07	2.19	-0.96	-0.89	-0.61	-0.09	-0.04	-0.05	1.33	2.14	1.54
서비스업	0.53	-0.40	0.36	1.97	2.57	1.27	-0.04	-0.22	-0.10	2.45	1.95	1.53

출처 : 반가운(201, 93쪽)

주 : 경제 전체의 생산성 하락의 원인이 어느 업종에 있는 지 파악하기 위해 노동생산성을 전체 산업 기준으로 분해하였음. 따라서 각 산업의 노동생산성의 합계가 전체 산업 노동생산성이 됨

II. 서비스 산업의 다양한 구성과 지식서비스 산업의 부상

□ 서비스 산업의 구성

- 서비스는 노동, 자본, 경영기술, 오락, 교육·훈련, 중개 등의 형태로 무형의 부가가치를 창출
 - 서비스는 지식 집약적 첨단기술뿐만 아니라 기존의 저숙련 노동집약적인 활동을 포함
- 이질적인 영역으로 구성된 서비스는 공급자와 수요자에 따라서 여러 가지 유형 구분이 가능
 - 생산자 서비스(유통서비스를 포함 또는 분리 가능), 소비자 서비스, 비시장 서비스

[표 5] 서비스의 분류

시장 서비스		비시장 서비스
생산자 서비스 (주요 고객 : 기업)	소비자 서비스 (주요 고객 : 개인, 가구)	
금융·보험 부동산·사업서비스(부동산 및 기계장비 임대업, 정보처리·연구개발 등, 전문과학기술, 사업지원서비스 등) 유통·네트워크(도·소매, 운수·보관, 통신)	교육 의료보건·사회 음식·숙박 시청각·문화 오락·운동	공공 행정 비영리 부문

출처 : 정준호(2006, 46쪽)

- '생산자 서비스'를 금융·보험, 부동산·임대업 및 사업서비스업이 포함된 '생산자 서비스업'과 도·소매, 운수·보관, 통신이 포함된 '유통서비스업'으로 구분하기도 함(예 : 허재준, 2007)

□ 서비스 산업별 노동생산성

- 2004~2010년간 산업 대분류별 노동생산성을 보면 일부 서비스의 노동생산성은 제조업보다 높음을 알 수 있음
 - 금융보험업(77.1백만 원), 부동산 및 임대업(131.3백만 원), 정보통신업(61.3백만 원), 공공행정 및 국방(60.7백만 원)의 노동생산성이 제조업(59.9백만 원)보다 높음
- 2004~2010년간 서비스 업종 가운데 부가가치 규모가 상대적으로 증가한 업종은 금융보험업, 정보통신업, 보건 및 사회복지업, 문화 및 오락 서비스업
 - 반면에 부동산 및 임대업, 교육서비스업, 사업서비스업, 도소매 및 음식숙박업의 경우 부가가치 비중이 감소
- OECD 국가와 비교해 보면 한국의 제조업의 생산성은 OECD 국가에 비해서 약간 낮지만, 서비스업의 생산성은 다른 OECD국가에 비해 매우 낮음
 - 서비스 부문의 생산성은 OECD 국가 중 최하위 수준으로, 미국, 이탈리아, 룩셈부르크, 벨기에, 프랑스와 같은 국가의 서비스 부문의 생산성은 한국의 2배 이상(허재준, 2007, 68쪽)
 - 한국 서비스업의 생산성은 미국의 40%, 여타 주요 선진국의 50~60% 수준에 불과
- 2004~2010년간 산업대분류별 노동생산성의 연평균 증가율은 제조업이 가장 빠르고, 모든 서비스 산업은 제조업보다 느리게 증가하고 있음
 - 특히 보건 및 사회복지(-4.7%), 사업서비스(-3.9%), 부동산 및 임대업(-0.8%), 공공행정 및 국방(-0.8%), 교육서비스(-0.1%)의 노동생산성은 2004~2008년간 감소하였음

[표 6] 산업 대분류별 부가가치 노동생산성과 증가율(2004~2010년)

(단위 : 백만 원(2005년 불변가격), %)

	농림어업	광업	제조업	전기, 가스, 수도사업	건설업	도소매 및 음식숙박업
노동생산성	16.0	105.4	59.9	134.7	33.8	15.6
GDP 증가율	1.8	-2.2	6.0	4.9	0.6	3.0
취업자 증가율	-2.5	5.6	-0.6	2.6	-0.6	-1.1
노동생산성 증가율	4.4	-7.8	6.6	2.3	1.2	4.2
	운수 및 보관업	금융보험업	부동산 및 임대업	정보통신업	사업서비스	공공행정 및 국방
노동생산성	31.4	77.1	131.3	61.3	25.7	60.7
GDP 증가율	3.5	5.2	1.4	4.1	2.5	2.9
취업자 증가율	2.0	1.5	2.2	1.6	6.5	3.7
노동생산성 증가율	1.5	3.7	-0.8	2.5	-3.9	-0.8
	교육 서비스업	보건 및 사회복지	문화 및 오락서비스업	기타서비스	합계	
노동생산성	28.9	41.6	29.8	12.2	36.2	
GDP 증가율	2.4	6.5	4.2	3.1	3.9	
취업자 증가율	2.5	11.2	1.6	1.4	0.9	
노동생산성 증가율	-0.1	-4.7	2.7	1.8	3.0	

출처 : 부가가치 자료는 한국은행의 '국민계정'에서 불변가격 자료를 이용하였고, 취업자 수는 통계청 '경제활동인구조사'의 취업자 수를 이용

- 서비스 산업의 고질적인 저생산성은 도소매, 음식 및 숙박, 교육서비스, 공공행정, 보건 및 사회복지사업 등의 사회서비스업과 같은 저부가가치 업종의 지나친 비대화가 1차적인 원인⁴⁾
- 1993~2007년간 노동생산성을 분석한 자료를 이용하여 서비스 업종별 노동생산성의 특징을 살펴보면,
 - 외환위기를 전후하여 노동생산성을 비교하면, 도·소매, 금융보험, 부동산 및 사업서비스업의 노동생산성이 감소
 - 도·소매의 경우 외환위기 전 노동생산성이 0.34%에서 위기 후 0.08%로 하락 : 위기 후 고용 비중이 하락하였는데, 이는 도소매 업종의 경쟁격화로 인한 한계기업의 퇴출로 인해서 취업자 수가 감소했기 때문
 - 금융보험의 경우 0.58%에서 0.36%로 하락 : 위기 후 고용 비중이 하락
 - 부동산 및 사업서비스업의 경우 0.66%에서 0.22%로 하락 : 이는 생산성 효과, 고용비중 효과, 상호 효과가 모두 감소한 데 기인하는데, 이 중 생산성 감소 효과가 가장 큼

[표 7] 한국 서비스업의 노동생산성 분해 결과 추이

	생산성 효과(A)			고용 비중 효과(B)			상호 효과(C)			합계(A+B+C)		
	1993-97	1998-99	2001-07	1993-97	1998-99	2001-07	1993-97	1998-99	2001-07	1993-97	1998-99	2001-07
도소매	0.19	0.07	0.27	0.15	0.14	-0.18	0.00	-0.01	-0.01	0.34	0.21	0.08
음식숙박	-0.07	0.15	0.04	0.20	-0.01	-0.01	-0.01	0.01	0.00	0.12	0.15	0.03
운수창고 통신	0.34	0.27	0.30	0.03	0.20	0.08	0.00	0.00	0.00	0.36	0.47	0.38
금융보험	0.32	0.18	0.39	0.25	-0.25	-0.02	0.01	-0.02	-0.02	0.58	0.11	0.36
부동산 및 사업서비스	-0.42	-0.22	-0.63	1.12	0.69	0.94	-0.04	-0.03	-0.05	0.66	0.44	0.26
공공행정	0.04	-0.69	0.11	0.05	1.08	-0.04	0.00	-0.12	-0.01	0.09	0.27	0.06
교육	-0.02	-0.04	-0.05	0.08	0.17	0.18	0.00	-0.01	-0.01	0.06	0.12	0.12
보건 및 사회복지	0.08	-0.21	-0.08	0.01	0.30	0.18	0.00	-0.03	-0.01	0.09	0.06	0.09
기타사회 및 개인 서비스	0.07	0.08	0.01	0.07	0.03	0.14	0.00	0.00	-0.01	0.14	0.11	0.14
가사서비스	0.01	0.01	0.00	0.00	-0.01	0.00	0.00	0.00	0.00	0.01	0.01	0.00

출처 : 반가운(2010, 93쪽)

주 : 경제 전체의 생산성 하락의 원인이 어느 업종에 있는지 파악하기 위해서 노동생산성을 전체 산업 기준으로 분해하였음, 따라서 각 산업의 노동생산성의 합계가 전체 산업 노동생산성이 됨

□ 정부와 학계 모두 서비스 산업 중 지식 관련 서비스 산업에 관심 집중

- 경제의 선진화와 지속적인 성장 동력 확보를 위해 서비스 산업의 육성이 필요하다는 데는 동감하고 있으나, 서비스 산업 중 어떠한 분야에 집중할지에 대해서는 의견이 갈림

4) 박문수(2009)가 1993~2005년간 제조업과 서비스업의 생산성을 분석한 결과에 따름

- 한국의 경우, 제조업의 구조 고도화를 지원하고 보완할 수 있는 방향으로 서비스업의 성장 동력화를 추구하고 있음
- 영미권 국가는 서비스 산업 자체의 성장 동력화를 추구하고 있음
- 북구권 국가는 제조업과 지식 기반 서비스를 중심으로 성장과 안정을 추구하는 발전경로를 추구하고 있음
- 정부는 지식서비스 산업을 성장 동력으로 추진하고 있음⁵⁾
 - 한국에서는 2000년대 들어 제조업 중심의 성장 전략만으로는 지속적인 경제성장을 추진하는 데 한계에 봉착하면서, 고급 일자리 창출이 가능하고 제조업의 경쟁력 제고에 직접 기여할 수 있는 서비스 산업에 대한 육성의 필요성이 제기됨
 - 2003년 관광수지 개선대책, 2004년 세계·금융지원 및 인프라 개선방안과 전시, 디자인 등 18개 서비스분야 경쟁력 강화 대책의 수립·추진, 2005년 엔지니어링, 컨설팅 등 26개 서비스 분야 선정 및 분야별 대책의 수립·추진 등이 대표적 사례
 - 2006년부터는 범 부처 차원에서 종합적인 산업경쟁력 강화를 제시하는 방향으로 전환됨 : 그 결과가 2006년 12월에 발표된 “서비스산업 경쟁력강화 종합대책”임
 - 이후 2008년~2009년간에 서비스 산업 선진화 방안을 3단계에 걸쳐 발표⁶⁾
- 경제 정책을 총괄하는 기재부는 서비스 산업 중 생산자 서비스에 관심을 집중하고 있음⁷⁾
 - 중간 투입재를 공급하는 생산자 서비스, 즉, 금융, 보험, 법률·회계, 소프트웨어, 엔지니어링, 경영 컨설팅 등이 성장 동력으로서 경제성장에 적극적으로 기여해야 한다는 주장이 적극적으로 제기됨(재경부, 2006).
 - ※ 지식 서비스의 범위는 생산자 서비스와 비슷하지만, 생산자 서비스 중에서 부동산업, 도·소매업, 운수·보관업이 제외되어 있으며, 소비자 서비스 중에는 교육, 의료, 오락·문화업이 포함되어 있음
- 정부와 학계가 여전히 제조업과 제조업의 생산성을 향상시키는 서비스업에 관심을 집중하는 것은 전체 경제에서 서비스 산업의 비중이 70%에 가까운 현재의 경제 구조에 적합하지 않음
- 서비스 산업의 다양한 특성을 인정하고, 각 서비스 산업의 특성에 적합한 정책을 펼쳐야 함
 - 서비스 산업을 도·소매업, 음식·숙박업, 운수 및 보관업, 금융·보험업, 부동산 및 임대업, 정보통신업, 사업서비스업, 공공행정 및 국방, 교육서비스업, 보건 및 사회복지업, 문화 및 오락 서비스업, 기타 서비스업으로 구분하고, 이들 각 산업을 담당하고 있는 부처가 주도적으로 산업 육성 정책을 펼칠 수 있도록 해야 함
 - 기재부나 지경부가 서비스 산업의 일부를 ‘지식서비스 산업’이라고 묶고, 이 산업의 발전 정책을 수립·시행하는 것은 적절하지 않음

5) 지식관련 서비스 산업은 지식을 창출·가공·활용·유통시키거나 지식이 체화된 중간재를 생산활동에 집약적으로 활용하여 고부가가치의 서비스를 제공하는 산업인데, OECD는 R&D, IT, 고급인력 투입 및 활용도가 높은 통신, 금융·보험, 사업서비스, 교육, 의료, 오락·문화산업으로 정의하고 있음

6) 이를 뒷받침하는 논문은 다음과 같음 : 정종인·김진용·황문우(2006), 조정기·오경숙(2009), 허재용·유성훈(2009)

7) 생산자 서비스는 기업들의 기술혁신을 도와주거나 대행해주고, 기존의 전문지식이나 노하우를 모범사례(best practice)의 형태로 전파하며, 지식 및 인적 자본과 관련하여 개별 기업이 규모의 경제를 달성하는데 드는 비용을 절감시킴

III. 문화콘텐츠 산업의 노동생산성

1. 전체 산업에서 문화콘텐츠 산업의 위상

- 산업 전체에서 출판, 방송, 영화, 정보서비스의 부가가치 비중은 1991년 1.2%에서 2010년 2.2%로 증가(한국은행, 『국민계정』기준)
 - 출판, 방송, 영화, 정보서비스의 부가가치 증가속도는 전체 산업 평균보다 약간 빠름
 - 2010년 출판, 방송, 영화, 정보서비스의 부가가치액은 23,5조 원

[표 8] 출판, 방송, 영화, 정보서비스의 부가가치 규모와 전체 산업에서 비중

(단위 : 10억 원)

연도	명목 가격			실질가격(2005년 기준)		
	출판, 방송, 영화, 정보서비스	전산업	구성비(%)	출판, 방송, 영화, 정보서비스	전산업	구성비(%)
1991	2,428.1	210,049.7	1.2	5,173.3	366,840.0	1.4
1992	2,938.5	239,419.7	1.2	5,941.7	388,495.4	1.5
1993	3,471.5	271,601.4	1.3	6,590.7	412,916.7	1.6
1994	4,565.1	316,676.4	1.4	8,113.9	446,677.8	1.8
1995	5,668.8	370,387.1	1.5	9,013.6	485,054.9	1.9
1996	7,154.0	414,591.8	1.7	10,374.4	518,732.4	2.0
1997	8,066.1	453,776.7	1.8	11,114.4	547,661.3	2.0
1998	7,920.0	455,561.1	1.7	9,885.2	518,879.1	1.9
1999	9,784.1	492,222.8	2.0	11,776.7	571,642.4	2.1
2000	11,696.5	538,547.6	2.2	13,874.9	620,984.7	2.2
2001	12,289.2	579,303.1	2.1	13,976.2	645,751.6	2.2
2002	14,629.5	638,368.2	2.3	15,038.8	692,289.0	2.2
2003	14,897.4	682,202.7	2.2	15,000.8	712,939.1	2.1
2004	15,780.1	741,832.1	2.1	16,094.8	746,144.6	2.2
2005	17,226.0	775,889.6	2.2	17,226.0	775,889.6	2.2
2006	18,976.8	814,686.1	2.3	18,980.4	815,680.2	2.3
2007	20,169.8	874,782.0	2.3	19,582.2	859,517.6	2.3
2008	20,763.9	919,688.0	2.3	19,843.0	881,436.8	2.3
2009	22,072.5	958,836.0	2.3	20,527.8	886,241.0	2.3
2010	23,543.7	1,057,011.8	2.2	21,377.3	940,853.2	2.3
평균 증가율(%)	12.0	8.5	3.5	7.5	5.0	2.5

출처 : 한국은행(2011), 『국민계정』

- 『국민계정』의 출판, 방송, 영화, 정보서비스와 『콘텐츠산업통계』의 콘텐츠 산업의 범주는 비슷하지만 일부 차이가 있음
 - 2009년 『국민계정』의 출판, 방송, 영화, 정보서비스의 부가가치액은 22.1조 원으로 콘텐츠 산업통계의 콘텐츠 산업 부가가치액 28.5조 원보다 약간 적음
 - 『콘텐츠산업통계』의 콘텐츠 산업에 비해 『국민계정』의 출판, 방송, 영화, 정보서비스의 범주가 다름
 - 콘텐츠 산업에 포함되는 인쇄업, 기록매체복제업이 국민계정에서는 제조업에 포함
 - 콘텐츠 산업에 포함되는 서적, 잡지 및 신문도 · 소매업, 음반 및 비디오물 도 · 소매업이 국민계정에서는 유통업에 포함
 - 콘텐츠 산업에서 제외되는 시스템 · 응용 소프트웨어 개발 공급업이 국민계정에는 포함
 - 콘텐츠 산업에 포함되는 광고업이 국민계정에서는 사업서비스업에 포함
- 콘텐츠 산업의 취업자 비중은 전체 취업자의 2.1~2.2% 수준

[표 9] 콘텐츠 산업 종사자 수와 비중

(단위: 천명, %)

연도	콘텐츠산업	출판, 영상, 방송통신 및 정보 서비스업	취업자 계	콘텐츠산업 비중
2004	497	606	22,557	2.2
2005	494	638	22,856	2.2
2006	483	651	23,151	2.1
2007	509	634	23,433	2.2
2008	496	627	23,577	2.1
2009	522	652	23,506	2.2
2010		668	23,829	

출처: 콘텐츠 산업은 『문화산업통계』의 콘텐츠 산업 종사자 수이고, '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'과 '취업자 계'는 통계청의 『경제활동인구조사』에서 취함

주: 『경제활동인구조사』의 경우, 『국민계정』과 달리 통신업이 묶여져 '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'으로 분류되어, 이 산업의 취업자 수가 콘텐츠 산업보다 취업자 수가 많음

2. 문화콘텐츠 산업의 노동생산성

□ 산업별 1인당 부가가치 비교 : 『기업경영분석』 이용

- 콘텐츠 산업과 비슷한 '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'의 1인당 부가가치는 전체 산업 평균치보다 높고, 서비스 산업 전체보다도 높은 편
 - 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 내에서도 업종별로 1인당 부가가치액의 편차가 큼
 - 방송업의 1인당 부가가치는 제조업 평균치보다 높은 수준이지만, '서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업'과 '영상 · 오디오 기록물 제작 및 배급업'의 경우 전체 산업 평균치보다 낮은 수준

- 콘텐츠 산업과 비슷한 ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’의 1인당 부가가치는 제조업보다 낮음
 - 제조업의 경우, 대형화, 자동화, 디지털화 등 기술 발전으로 인한 혜택을 받지만, 문화콘텐츠 산업의 경우, 제작 부문에서는 이러한 혜택을 받기 어려움
 - 1인당 부가가치가 높은 제조업과 방송업 등은 노동장비율(=유형고정자산/종업원 수)이 대체로 높아서, 자본 투자로 인해 1인당 부가가치가 증가한 효과가 있음

[표 10] 산업별 1인당 부가가치

(단위 : 백만 원, 불변가격(2005년=1.0))

연도	전 산업	제조업	서비스업	서비스업					
				출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	소프트웨어 개발 및 공급업	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	방송업	영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업
2007	62	76	48	82	41	48	116	29	89
2008	63	81	50	78	41	46	116	32	89
2009	63	80	48	77	45	46	105	40	92
2010	66	87	52	69	46	52	101	48	90
07-10 1인당 부가가치 평균 값(백만 원)									
07-10	63.3	81.0	49.3	76.8	43.4	47.9	109.6	37.4	90.0
07-10 1인당 부가가치 평균 증가율(%)									
07-10	2.1	4.7	2.3	-5.8	3.8	2.3	-4.4	16.3	0.2
07-10 노동장비율 평균 값(백만 원)									
07-10	97.1	128.8	75.1	90.4	15.8	62.7	136.5	114.7	458.4
07-10 노동장비율 증가율(%)									
07-10	-3.6	0.2	-4.4	-18.8	-15.4	6.7	1.1	20.6	7.5

출처 : 한국은행의 『기업경영분석』, GDP 디플레이터를 이용하여 불변가격으로 변환함

- 2007~2010년간 ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’의 1인당 부가가치는 평균적으로 감소하여, 이 기간 1인당 부가가치가 증가한 전체 산업, 제조업, 서비스업 등과 대비됨(출처 : 『기업경영분석』)
 - ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’의 1인당 부가가치는 2007년 8,200만원에서 2010년 6,900만원으로 감소
 - ‘영화, 방송 및 공연산업’의 1인당 부가가치를 보면, 2002년의 6,900만원에서 2004년의 9,200만원으로 증가하였으나 이후 감소하여 2007년에는 6,800만원으로 감소
 - 2007~2010년간 ‘출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업’의 1인당 부가가치가 감소한 원인의 하나로 노동장비율의 감소(-18.8%)를 들 수 있음 : 이는 이 산업에서 고용 증가에 상응하는 자본 투자가 이루어지지 않았음을 의미

3. 문화콘텐츠 산업을 제작 부문과 유통 부문으로 분리

- 미국의 콘텐츠 제작과 유통 부문의 산출, 고용, 노동생산성 및 가격의 변화 : 보물의 수정이론 적용⁸⁾

[표 11] 콘텐츠 제작, 유통 부문과 전체 산업의 산출과 노동생산성 증가율(1987~2004년)

(단위 : %)

	콘텐츠 제작과 유통		콘텐츠 유통		전체 산업(농업 제외)	
	산출	노동생산성	산출	노동생산성	산출	노동생산성
증가율	90.3	30.1	101.7	103.6	74.1	40.9

출처 : Preston & Sparviero(2009, 249쪽)

[표 12] 콘텐츠 제작, 유통 부문과 전체 산업의 산출과 노동생산성 증가율(1987~2006년)

(단위 : %)

	콘텐츠 제작		콘텐츠 제작과 유통		콘텐츠 유통		전체 산업(농업 제외)	
	고용	물가	고용	물가	고용	물가	고용	물가
증가율	50.0	85.2	11.3	95.2	4.6	11.5	20.6	71.9

출처 : Preston & Sparviero(2009, 249쪽)

주 : 고용은 1990~2006년간 증가율이고, 물가는 1987~2005년간 증가율임

- 미국의 1987~2006년간 콘텐츠 제작과 유통의 노동생산성과 물가를 분석한 결과에 의하면
 - 콘텐츠 유통 산업의 노동생산성이 전체 산업 평균보다 빠르게 증가
 - 콘텐츠 제작 산업의 노동생산성은 전체 산업 평균보다 느리게 증가
 - 콘텐츠 유통 산업의 물가는 전체 산업 평균보다 느리게 증가
 - 콘텐츠 제작 산업의 물가는 전체 산업 평균보다 빠르게 증가
- 한국의 콘텐츠 산업별 제작과 유통 부문의 노동생산성
 - 콘텐츠 산업 전체에서 유통 부문의 1인당 매출액이 제작 부문에 비해서 많음
 - 2006년에서 2009년간 평균 1인당 매출액을 보면 유통 부문의 경우 2.64억원이지만, 제작 부문은 1.69억원으로 1.6배 더 많음
 - 2006년에서 2009년간 1인당 매출액은 제작 부문에서 많이 감소하고(-28%), 유통 부문은 적게 감소함(-11%)

8) Preston & Sparviero(2009) 인용

[표 13] 콘텐츠 산업별 1인당 매출액

(단위 : 억 원)

연도	제작				유통				제작과 유통			
	2006	2007	2008	2009	2006	2007	2008	2009	2006	2007	2008	2009
합계	2.08	1.58	1.56	1.56	2.87	2.51	2.63	2.57	2.52	2.03	2.05	2.04
1. 출판	2.66	2.31	2.24	2.20	1.60	1.95	2.25	2.28	2.06	2.14	2.24	2.23
2. 만화	0.61	0.80	1.03	1.08	0.56	0.59	0.54	0.57	0.58	0.67	0.68	0.71
3. 음악	1.13	0.84	0.89	0.79	6.45	6.90	7.31	7.48	2.80	2.90	2.99	3.23
4. 게임	1.16	1.05	1.09	1.43	5.76	2.55	2.04	1.76	2.28	1.40	1.31	1.52
5. 영화	2.34	2.50	2.52	2.29	0.90	0.79	1.06	0.83	1.43	1.34	1.48	1.20
6. 애니메이션	0.66	0.83	0.82	0.85	6.08	2.12	5.57	3.93	0.85	0.89	1.03	1.00
7. 방송			1.54	1.68	3.32	3.64	3.70	4.05	3.32	3.64	3.40	3.72
8. 광고		1.80	1.90	1.42		4.14	3.80	3.46		3.21	3.03	2.74
9. 캐릭터	2.07	2.26	2.30	2.28	2.27	2.43	2.56	2.30	2.16	2.34	2.42	2.29
10. 지식정보		0.53	0.56	0.54		2.23	2.27	2.35		1.13	1.16	1.17
11. 콘텐츠 솔루션		1.26	1.28	1.29		0.93	0.93	0.95		1.25	1.27	1.28

출처 : 문화부(2011), 『문화산업통계』의 자료를 가공

- 문화콘텐츠의 각 산업에서 유통 부문의 1인당 매출액이 제작 부문에 비해서 2배 이상 되는 부문은 음악(7.7배), 애니메이션(5.6배), 지식정보(4.2배), 게임(2.6배), 방송(2.3배), 광고(2.2배)로 전자매체를 통한 유통이 활발한 부문임
- 문화콘텐츠의 각 산업에서 유통 부문의 1인당 매출액이 제작 부문에 비해 작은 부문이 있는데 (이는 제작부문의 1인당 매출액이 유통부문에 비해서 더 많음을 의미), 영화(0.4배), 만화(0.6배), 콘텐츠 솔루션(0.7배), 출판(0.9배) 등이 여기에 해당
 - 만화와 출판과 같이 유통에서 비전자매체를 이용하는 경우 1인당 매출액이 작음 : 책이나 만화가 e-북 형태로 유통되고 있지만 아직 초기이고, 음악, 게임, 방송 프로그램의 유통에 비해 활발하지 않음
 - 영화의 비율이 0.4배로 낮는데, 이는 전자매체를 통한 영화 유통이 활발하지만, 불법유통으로 인해서 유통 사업자가 2차 유통 수입을 제대로 확보하지 못해서 나타난 현상으로 해석됨
 - 콘텐츠 솔루션의 비율이 0.7로 낮은 이유는 한국에서 콘텐츠 솔루션의 유통이 활발하지 않기 때문이지만, 증강현실(AR)과 컴퓨터그래픽(CG)에 대한 수요의 증가가 예상되므로 개선될 것으로 보임

[표 14] 콘텐츠 산업별 1인당 매출액 평균(2006~2009년)

(단위 : 억 원)

연도	제작(A)	유통(B)	제작과 유통	유통/제작(=B/A)
합계	1.69	2.64	2.16	1.6
1. 출판	2.35	2.02	2.17	0.9
2. 만화	0.88	0.56	0.66	0.6
3. 음악	0.91	7.03	2.98	7.7
4. 게임	1.18	3.03	1.63	2.6
5. 영화	2.41	0.89	1.36	0.4
6. 애니메이션	0.79	4.43	0.94	5.6
7. 방송	1.61	3.68	3.52	2.3
8. 광고	1.71	3.80	2.99	2.2
9.캐릭터	2.23	2.39	2.30	1.1
10.지식정보	0.54	2.28	1.15	4.2
11.콘텐츠 솔루션	1.28	0.94	1.27	0.7

주 : (표 13)의 값을 가공함

[표 15] 콘텐츠 산업별 매출액, 종사자수, 1인당 매출액 증가율(2007~2009년)

연도	제작			유통			제작과 유통		
	매출액 증가율	종사자수 증가율	1인당 매출액 증가율	매출액 증가율	종사자수 증가율	1인당 매출액 증가율	매출액 증가율	종사자수 증가율	1인당 매출액 증가율
합계	0.09	0.10	-0.01	0.06	0.04	0.02	0.075	0.073	0.002
1. 출판	0.07	0.26	-0.19	0.03	-0.32	0.35	0.06	-0.03	0.08
2. 만화	0.06	-0.51	0.57	-0.03	-0.03	0.00	0.01	-0.19	0.21
3. 음악	-0.43	-0.08	-0.35	0.28	0.14	0.15	0.13	-0.01	0.14
4. 게임	0.46	0.25	0.21	-0.82	0.37	-1.19	-0.12	0.28	-0.41
5. 영화	-0.32	-0.29	-0.02	0.18	0.25	-0.08	-0.09	0.08	-0.18
6. 애니메이션	0.44	0.18	0.26	0.12	0.56	-0.44	0.37	0.20	0.17
7. 방송	0.09	0.01	0.09	0.21	0.01	0.20	0.27	0.16	0.12
8. 광고	-0.22	0.01	-0.23	0.02	0.20	-0.18	-0.03	0.13	-0.16
9. 캐릭터	0.14	0.04	0.10	0.18	0.17	0.01	0.16	0.10	0.06
10. 지식정보	0.19	0.17	0.03	0.20	0.15	0.05	0.20	0.16	0.04
11. 콘텐츠 솔루션	0.19	0.18	0.02	0.13	0.10	0.03	0.19	0.17	0.02

출처 : 문화부(2011), 『문화산업통계』의 자료를 가공

주 : 지식정보, 콘텐츠솔루션과 합계의 수치는 2007~2009년간 증가율이고, 방송 중 제작 부문의 값은 2008~2009년간 증가율을 뜻함

- 2007~2009년간 콘텐츠 산업 1인당 매출액은 0.2% 증가하였는데, 동 기간에 물가(GDP 디플레이터)가 8.3% 증가한 점을 감안하면 실질가치로는 감소한 것임
 - 유통 부문의 1인당 매출액은 2% 증가하였지만, 제작부문은 1% 감소
 - 이는 제작 부문의 매출액이 유통 부문에 비해서 상대적으로 더 빨리 증가했지만(9%), 종사자 수가 이보다 더 빨리 증가하여(10%) 1인당 매출액 증가율이 낮아졌음을 의미
- 2006~2009년간 콘텐츠 산업별로 1인당 매출액이 빠르게 증가한 부문으로는, 제작부문에서 만화(57%)와 애니메이션(26%)을 들 수 있고, 유통 부문에서는 출판(35%), 방송(20%), 음악(15%)을 들 수 있음
 - 이 중에서 만화 제작과 출판 유통은 종사자 수의 감소로 인한 것이고, 애니메이션 제작과 방송 유통은 매출액 증가로 인한 것이며, 음악 유통은 종사자 수도 증가하였으나 매출액이 이보다 더 빨리 증가하였기 때문

□ 문화콘텐츠 산업에서 노동생산성의 검정

- 통계청의 『서비스업 조사』에서 콘텐츠 산업과 유사한 ‘출판·영상·방송통신 및 정보서비스업(통신업 제외)’의 1인당 매출액을 계산하여, 위에서 보여준 『문화산업통계』로 계산한 1인당 매출액을 검정함
- 2006~2009년간 『서비스업 조사』에서 ‘출판·영상·방송통신 및 정보서비스업’의 1인당 매출액은 1억 7,100만원으로, 『문화산업통계』에서 콘텐츠 산업의 1인당 매출액 2억 1,600만원의 79% 수준임
 - 이러한 차이는 두 산업의 산업구성이 다르기 때문이기도 하지만, 파악하기 어려운 다른 요인도 있는 것으로 추정됨
 - 『서비스업 조사』의 ‘일반 영화 및 비디오물 제작업’, ‘방송프로그램 제작업’의 1인당 매출액은 『문화산업통계』의 영화제작업과 방송제작업의 그것과 10%이내의 차이를 보임
 - 『서비스업 조사』의 ‘서적 출판업’과 ‘게임 소프트웨어 개발 및 공급업’은 『문화산업통계』의 ‘출판업’과 ‘게임업’에 비해 70~90% 수준
- 통계청의 『서비스업 조사』에서 1인당 매출액을 보면, 방송 프로그램과 영화의 유통업이 가장 많고, 다음으로 영화제작업, 만화 유통업으로 나타남
 - 『문화산업통계』에서 1인당 매출액은 음악유통, 애니메이션 유통, 방송 유통 부문이 가장 높았음

[표 16] 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업(통신업 제외)의 1인당 매출액 평균(2006~2009년) (단위 : 백만 원)

대분류	중분류	세분류	세세분류	매출		
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 합계				171		
출판업	소계			145		
	서적·잡지 및 기타 인쇄물 출판업	소계			150	
		서적 출판업	소계		169	
			교과서 및 학습서적 출판업		194	
			만화 출판업		245	
			기타 서적 출판업		140	
		신문·잡지 및 정기간행물 출판업	소계			136
			신문 발행업			174
			잡지 및 정기간행물 발행업			103
			정기 광고간행물 발행업			78
			기타 인쇄물 출판업			145
	소계			145		
	소프트웨어 개발 및 공급업	게임 소프트웨어 개발 및 공급업	소계		121	
			온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업		124	
			기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업		104	
		시스템·응용 소프트웨어 개발 및 공급업	소계			149
			시스템 소프트웨어 개발 및 공급업			153
응용소프트웨어 개발 및 공급업			141			
영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	소계			132		
	영화·비디오물 방송프로그램 제작 및 배급업	소계			133	
		영화·비디오물 및 방송프로그램 제작업	소계		151	
			일반 영화 및 비디오물 제작업		261	
			애니메이션 영화 및 비디오물 제작업		99	
			광고 영화 및 비디오물 제작업		104	
		방송 프로그램 제작업			176	
		영화·비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업			123	
	영화 비디오물 및 방송프로그램 배급업			500		
	영화 및 비디오물 상영업	소계			96	
		영화관 운영업		115		
		비디오물 감상실 운영업		29		
	오디오물 출판 및 원판 녹음업	소계			103	
음악 및 기타 오디오물 출판업			157			
녹음시설 운영업			52			
방송업	소계			285		
	라디오 방송업			145		
	텔레비전 방송업	소계			295	
		지상파 방송업			270	
		유선·위성 및 기타 방송업	소계		321	
			프로그램 공급업		315	
			유선방송업		298	
위성 및 기타 방송업			666			
컴퓨터 프로그래밍 시스템 통합 및 관리업			217			
정보서비스업			170			

출처 : 통계청(2011), 『서비스업 조사』.

- 통계청의 『서비스업 조사』에서 1인당 매출액을 보면, 방송 프로그램과 영화의 유통업이 가장 많고, 다음으로 영화제작업, 만화 유통업으로 나타남
 - 『문화산업통계』에서 1인당 매출액은 음악유통, 애니메이션 유통, 방송 유통 부문이 가장 높았음

IV. 정리와 제언

- **산업을 농업, 제조업, 서비스업으로 분류하는 방식에서 탈피해야 함**
 - 이 방식은 1940년 클라크가 1차, 2차, 3차 산업으로 분류한 데서 기인함
 - 클라크는 1690년 페티의 주장(농업보다는 제조업이, 제조업보다는 상업의 이익이 높다)을 실증적으로 확인하기 위하여 전체 산업을 이와 같이 분류하여 산업이 1차 산업에서 2차 산업으로, 2차 산업에서 3차 산업으로 분류하고, 실증적으로 보여줌
 - 서비스 산업의 비중이 70%에 가까울 뿐만 아니라, 매우 이질적인 산업으로 구성되어 있음
 - 서비스 산업을 유통, 금융, 정보·통신, 오락·문화, 관광·음식·숙박, 의료, 교육, 공공행정 등으로 분류하여 산업별 특성에 적절한 발전 전략을 만들어 가야함
 - 이와 같이 분류하더라도 각 산업의 규모는 평균적으로 현재 농림어업의 비중보다 더 큼
- **제조업 위주의 성장 정책에서 탈피해야 유통, 금융, 정보·통신, 오락·문화, 관광·음식·숙박, 의료, 교육, 공공행정 산업의 발전을 꾀할 수 있음**
 - 한국의 경우 서비스업이 적절한 수준으로 성장하지 못함
 - 정부가 제조업을 집중적으로 육성함에 따라 서비스업이 적정하게 성장하지 못함
 - 국민들이 금융, 교육, 문화, 여행, 법률 서비스 등을 적절하게 받지 못하고 있고, 이로 인해 서 외국인에 제공하는 서비스에 대한 의존도 증가
 - 무역의 수지 중 사업서비스(법률서비스 등 포함), 여행 수지, 지적재산권 등에서 큰 폭의 적자를 기록하고 있음
 - 한국의 경우, 제조업의 생산성은 선진국에 근접했으나, 서비스업의 생산성은 선진국에 비해 크게 뒤짐
 - 서비스업의 생산성은 1995년 이전에는 제조업보다 높았고, 선진국의 경우 제조업과 서비스업 간의 생산성 격차는 한국과 같이 크지 않음
 - 이는 서비스업에 대한 제도정비와 투자로 인해서 서비스업의 생산성이 현재보다 빠르게 증가할 가능성을 보여주는 것임

□ 콘텐츠 산업의 노동생산성

- 콘텐츠 산업의 성장 속도는 GDP보다 약간 빠름
- 콘텐츠 산업의 노동생산성은 전체 산업 평균보다는 높지만, 제조업보다는 낮은 수준임
 - 콘텐츠 산업 내에서도 업종별로 노동생산성의 편차가 큼
- 콘텐츠 산업의 노동생산성은 최근 3년간 감소하였음
- 콘텐츠 산업을 제작과 유통으로 구분하면 미국의 경우,
 - 유통 부문의 산출과 노동생산성이 전체 산업 평균보다 빠르게 증가
- 콘텐츠 산업을 제작과 유통으로 구분하면 한국의 경우
 - 유통 부문의 산출과 종사자 수는 제작 부문보다 느리게 증가하였지만, 유통 부문의 종사자 수가 상대적으로 느리게 증가하여 유통 부문의 생산성은 상대적으로 증가
 - 유통 부문의 생산성이 미국과 같이 빠르게 증가한 현상이 나타나지 않음 : 한국이 미국에 비해서 콘텐츠의 유통 부문이 발전하지 않았다는 것으로 해석할 수 있음

□ 산업 정책의 과제

- 서비스 산업의 고부가가치화, 생산성 증대를 통해 지속 가능한 양질의 일자리를 창출해야 함
 - 이를 위해서 지식서비스 산업에만 집중하지 않고, 서비스업 전체에 대한 제도정비와 투자가 필요
 - 음식·숙박업, 교육서비스, 의료서비스 등을 아직도 규제산업으로 인식하는 경향이 있음
- 콘텐츠 산업의 경우 유통 부문은 디지털 기술과 스마트 미디어의 활성화 등으로 생산성이 빠르게 증가할 수 있는 부문임
 - 미국과 같이 이 부문의 부가가치가 빠르게 증가하여 생산성이 빠르게 증가할 수 있도록 제도의 정비와 적절한 투자가 필요
- 한국에서 서비스 산업(특히 콘텐츠 유통)의 낮은 노동생산성은 자본 투자가 적절히 이루어지지 못하였기 때문에 발생한 현상
 - 서비스 산업(특히 콘텐츠 유통)에 자본 투자가 이루어질 수 있는 환경 조성이 필요함 : 시장의 활성화, 정부의 지원(재정 투자와 세금 감면 등)이 필요

참고자료

- 문화체육관광부(2011), 『2010 콘텐츠 산업 통계』.
- 박문수(2009), “서비스산업 업종별 노동생산성 변동요인과 시사점,” 『KIET 산업경제』.
- 반가운(2010), “외환위기 이후 한국경제의 서비스화와 구조변화의 특징-생산성 분해를 통한 제조업과 서비스업 업종별 분석과 국제비교를 중심으로-,” 『노동경제논집』 제33권.
- 안정화(2009), “서비스업 고용변동의 성격 분석- 제조업과의 비교를 중심으로,” 2009년 「경제학 공동학술대회」.
- 정종인 · 김진용 · 황문우(2006), “우리나라 지식 기반서비스업의 현황 및 발전방향,” 한국은행 조사국.
- 정준호(2006), “한국 서비스산업의 구조와 발전방향,” 한국사회과학연구소 『동향과 전망』 68호, 2006년 가을 · 겨울호.
- 재경부(2006), 『Beyond manufacturing : 우리경제의 미래 서비스산업에서 찾는다』, 과천: 재경부.
- 조정기 · 오경숙(2009), “지식관련 서비스산업의 경제적 파급효과 연구,” 『산업경제연구』 제22권 제3호.
- 지식경제부 · 정보통신산업진흥원(2010), 『2010 지식서비스산업 백서』.
- 통계청, 『경제활동인구조사』, 홈페이지.
- 통계청, 『서비스업 조사』, 홈페이지.
- 한국은행, 『국민계정』, 홈페이지.
- 한국은행, 『기업경영분석』, 홈페이지.
- 황수경(2008), “서비스산업 고용 및 노동생산성 변동의 구조 분석,” 『노동정책연구』 제8권 제1호.
- 허재준(2007), “한국경제 서비스와가 양질의 일자리 창출로 이어지기 위해서는 무엇이 필요한가?,” 한국노동연구원, 『노동리뷰』, 2007년 3월호.
- 허재용 · 유승훈(2009), “지식 서비스산업의 경제적 파급효과 국가간 비교분석 : 한국, 미국, 일본, 영국을 중심으로,” 『산업경제연구』 제22권 제6호.
- Baumol, W. J. & Bowen, W.G. (1967), “On the performing arts : The anatomy of their economic problem,” In R. Towse (Ed.), *Baumol's cost disease : The arts and other victims*(pp. 44-54). Cheltenham, England: Elgar.
- Baumol, W. J.(1967), “Macroeconomics of unbalanced growth: the anatomy of urban crisis,” *American Economic Review*, 57(3), 415-426.
- Baumol, W. J., Batey Blackman, S. A. & Wolff, E. N.(1985), “Unbalanced growth revisited: Asymptotic stagnancy and new evidence,” *American Economic Review*, 754, 806-817.
- Baumol, H. & Baunol, W. J.(1987), “The mass media and the cost disease,” In R. Towse (Ed.),

Baumol's cost disease : The arts and other victims(pp. 180–194). Cheltenham, England:Elgar.

Oulton, N.(1999), *Must the Growth Rate Decline?: Baumol's Unbalanced Growth Revisited*, London: Bank of England.

Paschal, P. and S. Sparviero(2009), "Creative Input as the Cause of Baumil's Cost Disease: The Example pf Media Services," *Journal of Media Economics*, 22:239–252.

Wölf, Anita(2005), "The Service Economy in OECD Countries," *STI Working Paper*, Paris: OECD.