

최종보고서

콘텐츠산업의 고용창출효과 제고를 위한 정책개선방안 연구

2012. 11.

연구기관 : 대구대학교산학협력단

한 국 콘 텐 츠 진 흥 원

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 귀 원의 『콘텐츠산업의 고용창출효과 제고를 위한 정책개선방안 연구』에 대한 연구용역 결과보고서로 제출합니다.

2012. 11.

참여연구진

연구기관 : 대구대학교산학협력단

책임연구자 : 홍인기 (대구대학교 교수)

공동연구자 : 전승훈 (대구대학교 교수)



목 차

요약문	vii
제1장 문제제기	1
1. 연구 배경	3
2. 기존연구	4
3. 연구내용	9
제2장 콘텐츠 산업의 현황 및 특징	11
1. 분석방법	13
2. 콘텐츠 산업의 정의 및 산업 분류	15
가. 콘텐츠 산업의 정의 및 분류	15
나. 산업연관분류와 콘텐츠 산업	19
3. 콘텐츠산업의 규모	28
4. 콘텐츠 산업 관련 정부부문의 규모	37
5. 콘텐츠 산업의 경제적 구조	39
제3장 콘텐츠 산업의 경제적 효과	45
1. 생산유발효과	47
2. 부가가치 유발효과	54
3. 취업 및 고용유발효과	57
제4장 콘텐츠 산업의 고용전망	61
1. 분석방법	63
2. 콘텐츠 산업의 고용전망	66
제5장 정부정책과 콘텐츠 산업의 고용전망	77
1. 분석방법	77
가. 산업연관표의 연장	77

나. 최종수요 및 부가가치 증가의 고용 및 취업 유발효과 측정 방법	81
다. 정부 정책의 고용유발경로	85
2. 정부 정책에 따른 고용효과 분석	90
가. 기본 정책 시나리오	90
나. 분석을 위한 가정	91
다. 2013년 기준 고용·취업유발계수 추정결과	94
라. 정책시나리오별 고용창출효과 분석	96
3. 콘텐츠 산업에 대한 정부정책의 효과성 분석	100
가. 예산 자료를 이용한 재정지출의 패턴 파악	100
나. 「2012~2016년 중기재정운용계획」 상에 나타난 문화관광 분야 재정규모	103
다. 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」 자료의 재집계 및 재분류	104
라. 재정지원 유형별 2013년 세부시행계획의 재집계	106
마. 콘텐츠산업진흥 시행예산의 고용효과 분석	114
바. 콘텐츠산업진흥 시행예산의 세부산업별 고용효과 분석 사례 : 3D 산업	120
 제6장 결론 및 정책 시사점	 125
 참고문헌	 129
 부록 1. 콘텐츠 산업 특수분류 세부 내용	 131
 부록 2. 2005~2010년 전 산업 경제규모의 변화	 136
 부록 3. 1995~2010년 산업연관구조의 변화	 143



표 목 차

〈표 1〉 정책수단 및 시나리오별 파급효과	5
〈표 2〉 산업연관표의 기본 구조	14
〈표 3〉 문화·콘텐츠산업 특수 분류체계 현행	17
〈표 4〉 콘텐츠산업 특수 분류체계 개정안	18
〈표 5〉 산업연관표의 산업부문 재분류	26
〈표 6〉 2010년 콘텐츠 산업의 규모 (5개 산업분류)	29
〈표 7〉 콘텐츠 산업의 규모변화 (5개 산업분류)	29
〈표 8〉 2010년 콘텐츠 산업의 규모 (35개 산업분류)	32
〈표 9〉 2010년 콘텐츠 산업의 규모 (35개 산업분류)	33
〈표 10〉 콘텐츠 산업의 규모 변화 (35개 산업분류)	35
〈표 11〉 콘텐츠 산업의 비중 변화 (35개 산업분류)	36
〈표 12〉 문화체육관광부의 성질별 세출실적 (결산 기준)	37
〈표 13〉 문화체육관광부의 각종 기금의 성질별 지출실적 (2011회계연도 결산기준)	38
〈표 14〉 문화체육관광부 비목별 지출액 (2011회계연도 결산 기준)	38
〈표 15〉 2010년 콘텐츠 산업의 경제적 구조 (5개 산업분류)	40
〈표 16〉 콘텐츠 산업 경제적 구조의 변화 (5개 산업분류)	40
〈표 17〉 2010년 콘텐츠 산업의 경제적 구조 (35개 산업분류)	42
〈표 18〉 콘텐츠 산업 경제적 구조의 변화 (35개 산업분류)	44
〈표 19〉 산업별 생산유발효과 (5개 산업분류)	48
〈표 20〉 산업별 생산유발효과 (35개 산업분류)	49
〈표 21〉 영향력계수와 감응도 계수 (5개 산업분류)	51
〈표 22〉 영향력계수 (35개 산업분류)	52
〈표 23〉 감응도계수 (35개 산업분류)	53
〈표 24〉 최종수요 증가에 따른 부가가치유발효과 (5개 산업분류)	55
〈표 25〉 최종수요 증가에 따른 부가가치 유발효과 (35개 산업분류)	56
〈표 26〉 산업별 취업 및 고용유발효과 (5개 산업분류)	58
〈표 27〉 산업별 취업 및 고용유발효과 (35개 산업분류)	59
〈표 28〉 산업별 총산출액 (2005~2010년)	64

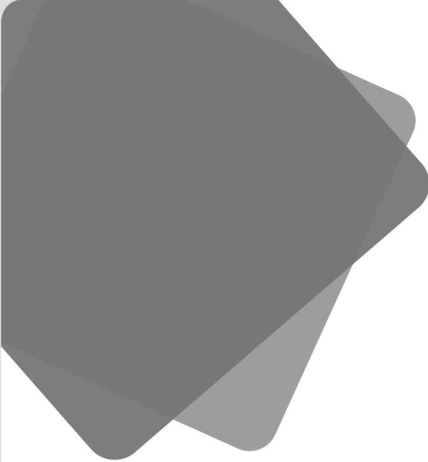
〈표 29〉 산업별 취업·고용계수 (2005~2010년)	65
〈표 30〉 산업별 취업자 수 (2005~2010년)	68
〈표 31〉 산업별 취업자 수 전망 (2011~2015년)	69
〈표 32〉 산업별 고용자 수 (2005~2010년)	71
〈표 33〉 산업별 고용자 수 전망 (2011~2015년)	72
〈표 34〉 산업별 취업탄성치와 고용탄성치(2011~2015년)	74
〈표 35〉 기준연도의 산업연관표	79
〈표 36〉 중간투입계수	79
〈표 37〉 추정연도의 주어진 값	79
〈표 38〉 제1단계 추정	79
〈표 39〉 제2단계 추정	80
〈표 40〉 제3단계 추정	80
〈표 41〉 제4단계 추정	80
〈표 42〉 제5단계 추정	80
〈표 43〉 제6단계 추정	81
〈표 44〉 최종 추정결과	81
〈표 45〉 정책시뮬레이션용 시나리오와 정책유형의 매칭	91
〈표 46〉 2013년 기준 고용·취업유발계수 추정치 (10억원 당)	95
〈표 47〉 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과(전 산업 파급효과)	97
〈표 48〉 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과 (자기산업 파급효과만 고려)	99
〈표 49〉 정부의 시행계획 상에 제시된 과제별 소요 예산	102
〈표 50〉 2012~2016년 중기재정운용계획 상의 재원 배분	104
〈표 51〉 ‘범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련’ 시행계획 재정지원방식	107
〈표 52〉 ‘국가창조력 제고를 위한 청년 일자리 창출’ 시행계획 재정지원방식	108
〈표 53〉 ‘글로벌 시장 진출 확대’ 시행계획 재정지원방식	109
〈표 54〉 ‘동반성장 생태계 조성’ 시행계획 재정지원 방식	110
〈표 55〉 ‘제작·유통·기술 등 핵심기반 강화’ 시행계획 재정지원방식	111
〈표 56〉 콘텐츠산업진흥 시행 예산의 성질별 분류	113
〈표 57〉 2013년 기준 고용·취업유발계수 추정치(10억원 당)	114
〈표 58〉 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과	115
〈표 59〉 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과_자기산업파급효과만 고려	116
〈표 60〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황	118
〈표 61〉 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	118

〈표 62〉 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황	119
〈표 63〉 콘텐츠산업진흥 시행계획 상의 3D 산업 지원규모	120
〈표 64〉 3D 산업에 대한 지원의 취업유발 효과	121
〈표 65〉 시나리오에 기반한 정책수단별 취업유발 효과	122
〈부표 1〉 콘텐츠 산업 특수분류(2012년 개정)	131
〈부표 2〉 2005~2010년 산업별 중간수요의 변화(조원)	136
〈부표 3〉 2005~2010년 산업별 최종수요의 변화(조원)	137
〈부표 4〉 2005~2010년 산업별 총수요(=총공급)의 변화(조원)	138
〈부표 5〉 2005~2010년 산업별 중간투입의 변화(조원)	139
〈부표 6〉 2005~2010년 산업별 부가가치의 변화(조원)	140
〈부표 7〉 2005~2010년 총투입(=총산출)의 변화(조원)	141
〈부표 8〉 2005~2010년 수입계의 변화(조원)	142
〈부표 9〉 산업연관표의 재분류	144
〈부표 10〉 1995~2010년 콘텐츠 산업의 규모변화_5부문(조원)	145
〈부표 11〉 1995~2010년 콘텐츠 산업 경제적 구조의 변화_5부문	146
〈부표 12〉 1995~2010년 산업별 생산유발효과_5부문	147
〈부표 13〉 1995~2010년 산업별 생산유발효과_35부문	148
〈부표 14〉 1995~2010년 영향력계수와 감응도 계수_5부문	149
〈부표 15〉 1995~2010년 영향력계수_35부문	149
〈부표 16〉 1995~2010년 감응도계수_35부문	150
〈부표 17〉 1995~2010년 부가가치유발효과_5분과	151
〈부표 18〉 1995~2010년 부가가치유발효과_35분과	151
〈부표 19〉 1995~2010년 산업별 취업 및 고용유발효과_5부문(명/10억원)	152
〈부표 20〉 산업별 취업 및 고용유발효과_35부문	153



그림 목 차

〈그림 1〉 RAS 추정 절차의 도식화	78
〈그림 2〉 직접일자리 창출 및 보조금 정책의 고용유발경로	86
〈그림 3〉 조세감면의 고용유발 경로	88
〈그림 4〉 2012~2016년 중기재정운용계획 상의 자원 배분	104
〈그림 5〉 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과	116
〈그림 6〉 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과 (자기산업파급효과)	117



요약문

요 약 문

1. 문제제기

- 본 연구의 목적은 21세기 창조경제를 선도하는 콘텐츠 산업의 경제적 특성과 고용 잠재력에 대한 분석 및 정부정책이 콘텐츠 산업에 미치는 효과에 대한 분석을 통해 향후 콘텐츠 산업의 발전을 위한 정책방향을 제시하는 것임
 - 특히 ‘일자리 창출’이 중요한 경제·사회적 현안으로 부각되고 있고, 정부의 핵심 국정과제로 고용이 부각되고 있는 점을 고려하여, 콘텐츠 산업의 고용창출 효과에 초점을 맞추어 분석을 실시함
 - 콘텐츠 산업 일반뿐만 아니라 3D 산업을 포함한 세부 산업별 분석을 통해 구체적이고 실효성 있는 정책방향을 제시하고자 함
- 본 연구의 내용은 다음과 같음
 - 콘텐츠산업의 현황 및 산업적 특성에 대한 실태 분석
 - － 콘텐츠산업의 산업적 특성 및 고용창출효과와 관련된 기존 문헌의 조사 및 정리
 - － 산업연관분석을 통한 콘텐츠산업의 생산·부가가치·고용유발효과 분석 및 타산업과의 비교
 - 콘텐츠산업의 단기 고용창출 효과 분석
 - － 경제상황 변화에 따른 단기 고용창출효과 분석
 - － 콘텐츠산업 및 하위부문의 향후 2~3년간 시나리오별 고용전망 분석
 - － 콘텐츠산업의 직접 고용유발 효과와 타 산업에의 파급영향력을 고려한 간접 고용유발 효과를 동시에 분석
 - 콘텐츠산업에 대한 정부 정책이 고용창출에 미치는 효과 분석
 - － 현재 추진 중인 정부정책을 정리하고 정부정책 평가 실시
 - － 콘텐츠 산업에 대한 정부정책이 고용창출에 미치는 효과를 평가
 - － 콘텐츠 산업에 대한 정부정책의 효과성 평가 결과와 다각도의 재정지원 유형 및 집행방식을 고려하여 다양한 재정지원 시나리오를 구성
 - － 각 시나리오 별로 콘텐츠산업의 단기 고용창출 효과 분석
 - 콘텐츠 산업의 고용전망과 정부정책 시나리오 별 고용전망 결과의 비교를 통해 정책시사점 도출

2. 콘텐츠 산업의 현황 및 특징

가. 분석방법

- 콘텐츠산업의 산업적 특성 분석을 위해 산업연관분석을 실시
 - 콘텐츠 산업의 산업 분류를 고려하여 산업연관표 상의 산업분류를 재구성
 - 콘텐츠 산업의 생산유발효과, 부가가치유발효과, 취업유발효과 등을 측정
 - 정부지출 증가로 인한 부가가치 및 최종수요의 증가가 콘텐츠산업에 미치는 효과분석
 - 가용한 최신자료인 한국은행의 2010년도 산업연관표를 사용하여 산업연관분석 수행

나. 산업분류

- 통계청은 2000년부터 한국표준산업분류체계 내에서 특수목적용 분류로서 ‘문화산업 특수 분류’를 별도로 고시하고 있으며, 2012년 이루어진 「콘텐츠산업 특수분류 개정」에서는 콘텐츠 산업을 12개 대분류로 구분하고 있음
- 콘텐츠 산업의 산업연관분석을 위해서는 산업연관표 상의 분류를 콘텐츠 산업에 대한 분석이 가능한 형태로 재구성해야 하며, 본 연구에서는 2010년 기준 산업연관표를 35개 산업분류와 5개 산업분류로 재구성하였음
 - 35개 산업분류에서 콘텐츠산업 부문은 8개 항목이 포함됨
 - － 인쇄 및 복제 / 부가통신 및 정보서비스 / 방송 / 광고 / 컴퓨터 관련 서비스 / 출판서비스 / 문화서비스 / 오락서비스
 - － 이외에도 도소매산업과 기타서비스 산업 등에 콘텐츠 산업의 일부분이 포함되나, 전체 산업에서 콘텐츠 산업이 차지하는 비중이 낮아 이들 산업을 콘텐츠산업으로 분류할 수는 없음
 - 5개 산업분류는 콘텐츠 산업, 농림수산업, 제조업, SOC산업, 서비스업으로 이루어짐

콘텐츠산업 특수 분류체계 개정안

콘텐츠산업 특수 분류(2010년 제정)		콘텐츠산업 특수분류 개정(2012년 제정)	
대분류	중분류	대분류	중분류
1. 출판산업	1-1 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 1-2 서적, 잡지 및 신문유통 및 임대업	1. 출판산업	1-1 출판업 1-2 인쇄업 1-3 출판 도소매업 1-4 온라인 출판 유통업 1-5 출판 임대업
		2. 만화산업	2-1 만화 출판업 2-2 온라인만화제작·유통업 2-3 만화책 임대업 2-4 만화 도소매업
2. 음악·영화·비디오·애니메이션 산업	2-1 음악, 영화비디오, 애니메이션 제작업 2-2 음악, 영화비디오물 복제 및 제작 관련 서비스업 2-3 음악, 영화비디오, 애니메이션 유통 및 임대업 2-4 음악, 영화비디오, 애니메이션 제공업	3. 음악산업	3-1 음악제작업 3-2 음악 및 오디오물 출판업 3-3 음반복제 및 배급업 3-4 음반 도소매업 3-5 온라인 음악 유통업 3-6 음악 공연업 3-7 노래연습장 운영업
		4. 영화산업	4-1 영화 제작, 지원, 유통업 4-2 DVD/VHS 제작 및 유통업
		6. 애니메이션 산업	6-1 애니메이션 제작업 6-2 애니메이션 유통 및 배급업 6-3 온라인 애니메이션 유통업
3. 방송산업	3-1 방송제작업 3-2 방송제공업 3-3 방송업	7. 방송산업	7-1 지상파 방송 7-2 유선방송 7-3 위성방송 7-4 방송채널사용사업 7-5 전광판방송 7-6 방송영상물제작업 7-7 인터넷 영상물 제공업 7-8 방송영상물 배급 및 중계업
4. 게임산업	4-1 게임제작업 4-2 게임기 제조업 4-3 게임유통 및 임대업 4-4 게임제공업	5. 게임산업	5-1 게임 제작 및 배급업 5-2 게임 유통업 5-3 게임 도소매 및 임대업
5. 공연산업	5-1 공연업 5-2 공연관련 서비스업	12. 공연산업	12-1 공연업 12-2 공연관련 서비스업
6. 광고산업	6-1 광고대행업 6-2 기타광고업	8. 광고산업	8-1 광고(종합)대행업 8-2 광고 제작업 8-3 광고 서비스업 8-4 광고물 인쇄업 8-5 온라인업 8-6 기타 광고업
7. 캐릭터산업	7-1 캐릭터제작업 7-2 캐릭터상품제조업 7-3 캐릭터상품유통업	9. 캐릭터산업	9-1 캐릭터 제작업 9-2 캐릭터 상품 유통업 9-3 캐릭터 놀이시설 운영업 9-3 캐릭터 상품 온라인 유통업
8. 정보서비스 산업	8-1 포털 및 인터넷정보매개서비스업 8-2 기타정보서비스업	10. 지식정보산업	10-1 e-learning업 10-2 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 10-3 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 10-4 가상세계 및 가상현실업
		11. 콘텐츠출루션산업	11-1 콘텐츠출루션업 11-2 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업

산업연관표의 산업부문 재분류

	35개 산업분류	5개 산업분류
1	농림수산물	농림수산업
2	광산물	
3	음식료품	제조업
4	섬유 및 가죽	
5	목재 및 종이	
7	석유 및 석탄	
8	화학제품	
9	비금속광물제품	
10	제1차 금속제품	
11	금속제품	
12	일반기계	
13	전기 및 전자	
14	정밀기기	
15	수송장비	
16	기타제조업	
17	전력 가스 및 수도	SOC 산업
18	건설	
19	도소매	서비스업
20	음식점 및 숙박	
21	운수	
22	우편 및 전화	
25	금융 및 보험	
26	부동산 및 산업서비스	
29	공공행정 및 국방	
30	교육 및 보건	
34	사회 및 기타서비스	
35	기타	
6	인쇄 및 복제	콘텐츠 산업
23	부기통신 및 정보서비스	
24	방송	
27	광고	
28	컴퓨터 관련 서비스	
31	출판서비스	
32	문화서비스	
33	오락서비스	

주 : 항목의 번호는 산업연관표 통합소분류의 산업번호 순서에 따라 각 산업에 부여한 번호임

다. 콘텐츠산업의 규모

- 콘텐츠산업의 총수요 및 총공급액은 2010년 기준 123.7조원이며, 전체 산업부문 총수요 및 총공급액의 약 3.3%를 차지하고 있음
 - 총수요는 약 64.4조원의 중간수요와 59.2조원의 최종수요로 구성이 됨
 - 이는 각각 전체 산업의 중간수요 및 최종수요 대비 약 3.3%와 3.4% 수준임
 - 총공급은 60.0조원의 중간투입과 52.2조원의 부가가치, 11.4조원의 수입으로 구성됨
 - 전체산업의 중간투입, 부가가치, 수입대비 약 3.0%, 4.5%, 1.9%에 해당함
- 2005년 이후 콘텐츠 산업의 규모는 증가추세를 보였으나, 전체 산업에서 차지하는 비중은 감소하였음
 - 콘텐츠 산업의 부가가치는 2005년 39.8조원에서 2010년 52.2조원으로 증가하였으나, 전체 산업의 부가가치에서 차지하는 비중은 4.7%에서 4.5%로 소폭 줄어들었음

콘텐츠 산업의 규모변화 (5개 산업분류)

		중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입 = 총산출	수입계	총공급
금액 (조원)	2005	44.5	48.8	93.3	45.4	39.8	85.2	8.1	93.3
	2006	50.8	48.6	99.4	48.6	42.3	91.0	8.5	99.4
	2007	54.1	53.1	107.2	51.4	45.6	97.0	10.2	107.2
	2008	56.0	55.4	111.4	52.7	47.6	100.3	11.1	111.4
	2009	60.2	56.1	116.3	54.8	49.9	104.6	11.7	116.3
	2010	64.4	59.2	123.7	60.0	52.2	112.3	11.4	123.7
비중 (%)	2005	3.7	4.1	3.9	3.7	4.7	4.1	2.4	3.9
	2006	3.9	3.9	3.9	3.7	4.7	4.1	2.3	3.9
	2007	3.8	3.9	3.8	3.6	4.8	4.0	2.5	3.8
	2008	3.2	3.5	3.4	3.0	4.7	3.7	1.9	3.4
	2009	3.5	3.6	3.5	3.2	4.8	3.8	2.3	3.5
	2010	3.3	3.4	3.3	3.0	4.5	3.6	1.9	3.3

- 산업부문을 35개로 세분화한 상황에서 2010년 콘텐츠 산업의 경제적 규모 및 전산업 대비 비중을 분석해 보면, 각각의 산업은 경제적 규모에서 차이가 많이 나타날 뿐만 아니라 경제적 구조에서도 많은 차이가 있음을 확인할 수 있음
 - 컴퓨터관련 서비스 산업(31.6조원)과 오락서비스 산업(23.6조원)의 총공급 및 총수요 규모가 다른 세부 산업에 비해 상대적으로 크게 나타남

- 인쇄 및 복제산업의 총수요와 총공급은 약 8.9조원으로 이는 전산업 대비 약 0.2%에 해당하며, 중간수요 및 최종수요는 8.3조원(0.4%), 0.5조원(0.0%)이며, 중간투입은 5.1조원(0.3%), 부가가치는 3.2조원(0.3%) 수입은 0.5조원(0.1%)임
- 부가통신 및 정보서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 14.2조원으로 이는 전산업 대비 약 0.4%에 해당하며, 중간수요 및 최종수요는 10.1조원(0.5%), 4.1조원(0.2%)이며, 중간투입은 6.4조원(0.3%), 부가가치는 7.5조원(0.7%) 수입은 0.3조원(0.0%)임
- 방송 산업의 총수요와 총공급은 약 9.1조원으로 이는 전산업 대비 약 0.2%에 해당하며, 중간수요 및 최종수요는 6.5조원(0.3%), 2.6조원(0.1%)이며, 중간투입은 5.1조원(0.3%), 부가가치는 3.7조원(0.3%) 수입은 0.4조원(0.1%)임
- 광고 산업의 총수요와 총공급은 약 14.5조원으로 이는 전산업 대비 약 0.4%에 해당하며, 중간수요 및 최종수요는 13.7조원(0.7%), 0.8조원(0.0%)이며, 중간투입은 8.0조원(0.4%), 부가가치는 1.0조원(0.1%) 수입은 5.5조원(0.9%)임
- 컴퓨터관련서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 31.6조원으로 이는 전산업 대비 약 0.8%에 해당하며, 중간수요 및 최종수요는 11.3조원(0.6%), 20.3조원(1.2%)이며, 중간투입은 15.5조원(0.8%), 부가가치는 14.3조원(1.2%) 수입은 1.8조원(0.3%)임
- 출판서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 9.7조원으로 이는 전산업 대비 약 0.3%에 해당하며, 중간수요 및 최종수요는 5.3조원(0.3%), 4.4조원(0.2%)이며, 중간투입은 5.6조원(0.3%), 부가가치는 2.7조원(0.2%) 수입은 1.4조원(0.2%)임
- 문화서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 12.1조원으로 이는 전산업 대비 약 0.3%에 해당하며, 중간수요 및 최종수요는 5.9조원(0.3%), 6.2조원(0.4%)이며, 중간투입은 5.7조원(0.3%), 부가가치는 5.3조원(0.5%) 수입은 1.1조원(0.2%)임
- 오락서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 23.6조원으로 이는 전산업 대비 약 0.6%에 해당하며, 중간수요 및 최종수요는 3.2조원(0.2%), 20.4조원(1.2%)이며, 중간투입은 8.7조원(0.4%), 부가가치는 14.4조원(1.3%) 수입은 0.5조원(0.1%)임

□ 2005년 이후 콘텐츠 산업 규모의 변화추세를 부가가치를 기준으로 살펴보면,

- 세부산업의 규모는 2005~2010년 사이에 모두 증가하였음
- 부가가치가 전 산업의 부가가치에 차지하는 비중은 산업별로 다른 추세를 보임
 - 문화서비스와 오락서비스는 부가가치 비중이 증가하는 추세를 보임
 - 부가통신 및 정보서비스, 인쇄 및 복제, 출판서비스 등은 부가가치 비중이 감소
 - 방송, 광고 등은 부가가치 비중이 감소추세를 보이나 그 정도가 심하지 않음
 - 컴퓨터관련서비스의 비중은 2009년까지 증가 후 2010년에 2005년 수준으로 감소

콘텐츠 산업의 규모 변화 (35개 산업분류)

(단위: 조원)

	연도	중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입- 총산출	수입계	총공급
인쇄 및 복제	2005	7.1	0.4	7.5	4.1	2.9	7.0	0.5	7.5
	2006	6.9	0.4	7.3	4.0	2.9	6.9	0.4	7.3
	2007	7.1	0.3	7.4	4.2	2.9	7.0	0.4	7.4
	2008	7.3	0.4	7.7	4.3	2.9	7.2	0.5	7.7
	2009	8.1	0.6	8.7	4.9	3.1	8.1	0.6	8.7
	2010	8.3	0.5	8.9	5.1	3.2	8.4	0.5	8.9
부가통신 및 정보서비스	2005	5.5	5.8	11.4	5.0	6.2	11.2	0.2	11.4
	2006	8.0	3.9	11.9	5.2	6.6	11.8	0.1	11.9
	2007	8.4	4.0	12.4	5.4	6.9	12.3	0.1	12.4
	2008	8.9	4.1	12.9	5.9	7.0	12.9	0.0	12.9
	2009	9.3	4.1	13.4	6.1	7.1	13.2	0.2	13.4
	2010	10.1	4.1	14.2	6.4	7.5	13.9	0.3	14.2
방송	2005	5.3	1.5	6.7	3.8	2.8	6.6	0.1	6.7
	2006	5.5	1.8	7.3	4.1	3.0	7.1	0.2	7.3
	2007	5.8	2.0	7.9	4.4	3.2	7.6	0.3	7.9
	2008	5.8	2.2	8.0	4.5	3.2	7.7	0.3	8.0
	2009	5.8	2.4	8.2	4.4	3.5	7.9	0.3	8.2
	2010	6.5	2.6	9.1	5.1	3.7	8.7	0.4	9.1
광고	2005	9.1	0.6	9.7	6.7	0.8	7.5	2.3	9.7
	2006	9.6	0.4	10.1	7.2	0.8	8.0	2.0	10.1
	2007	10.2	0.5	10.7	7.5	0.9	8.4	2.3	10.7
	2008	11.9	0.8	12.7	7.5	0.9	8.3	4.4	12.7
	2009	13.3	0.7	14.0	7.0	0.8	7.9	6.1	14.0
	2010	13.7	0.8	14.5	8.0	1.0	9.0	5.5	14.5
컴퓨터관련서비스	2005	6.5	16.1	22.6	10.8	10.6	21.4	1.2	22.6
	2006	7.9	16.6	24.5	11.8	11.6	23.4	1.1	24.5
	2007	8.1	17.5	25.6	12.2	12.3	24.5	1.1	25.6
	2008	9.0	18.7	27.7	13.0	13.1	26.1	1.5	27.7
	2009	10.6	19.6	30.2	14.6	14.0	28.6	1.6	30.2
	2010	11.3	20.3	31.6	15.5	14.3	29.8	1.8	31.6
출판서비스	2005	5.4	3.6	9.0	5.6	2.4	8.0	1.0	9.0
	2006	5.6	4.0	9.6	5.9	2.6	8.5	1.1	9.6
	2007	5.6	4.4	10.1	6.0	2.7	8.8	1.3	10.1
	2008	5.1	4.2	9.3	5.4	2.6	7.9	1.4	9.3
	2009	5.0	4.3	9.3	5.2	2.7	7.9	1.4	9.3
	2010	5.3	4.4	9.7	5.6	2.7	8.3	1.4	9.7
문화서비스	2005	4.1	4.4	8.5	3.9	3.6	7.5	1.0	8.5
	2006	5.0	4.7	9.7	4.4	3.9	8.4	1.3	9.7
	2007	5.6	5.2	10.8	4.9	4.3	9.1	1.7	10.8
	2008	5.0	6.0	11.0	4.9	4.6	9.4	1.6	11.0
	2009	5.1	5.8	10.9	4.9	5.0	9.9	1.0	10.9
	2010	5.9	6.2	12.1	5.7	5.3	11.0	1.1	12.1
오락서비스	2005	1.5	16.4	17.9	5.6	10.5	16.0	1.8	17.9
	2006	2.3	16.7	19.0	5.9	10.9	16.9	2.2	19.0
	2007	3.2	19.1	22.4	6.7	12.5	19.2	3.1	22.4
	2008	3.0	19.1	22.0	7.3	13.3	20.6	1.5	22.0
	2009	2.9	18.7	21.7	7.5	13.7	21.2	0.4	21.7
	2010	3.2	20.4	23.6	8.7	14.4	23.1	0.5	23.6

콘텐츠 산업의 비중 변화 (35개 산업분류)

(%)	연도	중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입 총산출	수입계	총공급
인쇄 및 복제	2005	0.58	0.04	0.31	0.34	0.34	0.34	0.14	0.31
	2006	0.53	0.03	0.28	0.31	0.32	0.31	0.10	0.28
	2007	0.50	0.02	0.26	0.29	0.30	0.29	0.09	0.26
	2008	0.42	0.02	0.23	0.25	0.29	0.26	0.08	0.23
	2009	0.47	0.04	0.26	0.29	0.30	0.29	0.12	0.26
	2010	0.42	0.03	0.24	0.26	0.28	0.27	0.08	0.24
부가통신 및 정보서비스	2005	0.46	0.49	0.47	0.41	0.72	0.54	0.06	0.47
	2006	0.61	0.31	0.46	0.40	0.73	0.53	0.04	0.46
	2007	0.59	0.29	0.44	0.38	0.72	0.51	0.01	0.44
	2008	0.51	0.26	0.39	0.34	0.70	0.47	0.01	0.39
	2009	0.54	0.26	0.41	0.36	0.67	0.48	0.04	0.41
	2010	0.51	0.23	0.38	0.33	0.65	0.45	0.04	0.38
방송	2005	0.43	0.12	0.28	0.31	0.33	0.32	0.04	0.28
	2006	0.42	0.14	0.28	0.32	0.34	0.32	0.05	0.28
	2007	0.41	0.15	0.28	0.31	0.33	0.32	0.08	0.28
	2008	0.34	0.14	0.24	0.26	0.32	0.28	0.05	0.24
	2009	0.34	0.15	0.25	0.26	0.33	0.28	0.06	0.25
	2010	0.33	0.15	0.24	0.26	0.32	0.28	0.06	0.24
광고	2005	0.75	0.05	0.41	0.55	0.09	0.36	0.68	0.41
	2006	0.74	0.04	0.39	0.55	0.09	0.36	0.56	0.39
	2007	0.71	0.04	0.38	0.53	0.09	0.35	0.56	0.38
	2008	0.69	0.05	0.38	0.43	0.09	0.30	0.75	0.38
	2009	0.77	0.05	0.42	0.41	0.08	0.28	1.19	0.42
	2010	0.70	0.04	0.39	0.41	0.08	0.29	0.91	0.39
컴퓨터관련서비스	2005	0.54	1.36	0.94	0.89	1.24	1.03	0.37	0.94
	2006	0.60	1.32	0.95	0.90	1.30	1.06	0.31	0.95
	2007	0.56	1.27	0.91	0.85	1.29	1.02	0.26	0.91
	2008	0.52	1.18	0.83	0.75	1.30	0.95	0.27	0.83
	2009	0.61	1.26	0.92	0.84	1.34	1.03	0.31	0.92
	2010	0.57	1.15	0.85	0.78	1.24	0.95	0.29	0.85
출판서비스	2005	0.44	0.30	0.37	0.46	0.29	0.39	0.29	0.37
	2006	0.43	0.32	0.38	0.45	0.29	0.39	0.31	0.38
	2007	0.39	0.32	0.36	0.42	0.28	0.37	0.31	0.36
	2008	0.30	0.26	0.28	0.31	0.25	0.29	0.23	0.28
	2009	0.29	0.27	0.28	0.30	0.25	0.28	0.27	0.28
	2010	0.27	0.25	0.26	0.28	0.24	0.27	0.22	0.26
문화서비스	2005	0.34	0.37	0.35	0.32	0.42	0.36	0.30	0.35
	2006	0.38	0.37	0.38	0.34	0.44	0.38	0.36	0.38
	2007	0.39	0.38	0.39	0.34	0.44	0.38	0.41	0.39
	2008	0.29	0.38	0.33	0.28	0.45	0.34	0.27	0.33
	2009	0.30	0.37	0.33	0.28	0.47	0.36	0.20	0.33
	2010	0.30	0.35	0.32	0.29	0.46	0.35	0.18	0.32
오락서비스	2005	0.12	1.38	0.74	0.46	1.23	0.77	0.55	0.74
	2006	0.18	1.33	0.74	0.45	1.22	0.77	0.59	0.74
	2007	0.22	1.39	0.80	0.47	1.30	0.80	0.75	0.80
	2008	0.17	1.20	0.66	0.42	1.32	0.75	0.25	0.66
	2009	0.17	1.20	0.66	0.44	1.31	0.77	0.08	0.66
	2010	0.16	1.16	0.63	0.44	1.25	0.74	0.08	0.63

라. 콘텐츠 산업의 경제적 구조

- 중간투입율, 부가가치율 등 투입구조와 중간수요율, 최종수요율 등 산출구조, 수출율, 수입의존도, 수입계수 등을 통해 각 산업부문의 경제적 구조를 분석
 - 중간투입율과 부가가치율은 총투입액(=총산출액)대비 중간투입과 부가가치의 비중
 - 중간수요율과 최종수요율은 총수요액에서 중간수요와 최종수요가 차지하는 비중
 - 수출율은 총산출액(=총투입액)에서 수출이 차지하는 비중을 의미
 - 수입의존도는 생산에 투입된 수입중간재의 비중, 수입계수는 총공급액에서 수입액이 차지하는 비중을 의미

- 2010년 기준으로 보면 콘텐츠 산업은 중간투입율과 중간수요율이 상대적으로 높아 중간투입율은 53.5%이고 부가가치율은 46.5%임

- 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업의 경제적 구조의 변화를 살펴보면,
 - 중간수요율이 증가하고, 최종수요율이 감소하였음
 - 수입의존도가 4.4%에서 5.9%로 소폭 증가하였음

콘텐츠 산업 경제적 구조의 변화 (5개 산업분류)

	중간 투입율	부가 가치율	중간 수요율	최종 수요율	수출율	수입 계수	수입 의존도
2005	0.5333	0.4667	0.4769	0.5231	0.0295	0.0864	0.0435
2006	0.5345	0.4655	0.5111	0.4889	0.0234	0.0849	0.0407
2007	0.5295	0.4705	0.5049	0.4951	0.0235	0.0952	0.0414
2008	0.5255	0.4745	0.5029	0.4971	0.0445	0.0997	0.0584
2009	0.5234	0.4766	0.5176	0.4824	0.0374	0.1004	0.0575
2010	0.5349	0.4651	0.5211	0.4789	0.0370	0.0922	0.0589

- 2010년 기준, 세부산업의 경제적 구조 분석결과와 다음과 같음
 - 투입구조를 살펴보면
 - 인쇄 및 복제 산업, 방송산업, 광고산업, 컴퓨터관련서비스산업, 출판서비스산업, 문화서비스 산업 등은 중간투입율이 부가가치율에 비해 상대적으로 크게 나타남
 - 컴퓨터관련서비스산업, 문화서비스 산업은 중간투입율이 부가가치율에 비해 상대적으로 크나, 그 차이가 크지 않음

- 부가통신 및 정보서비스 산업, 오락서비스 산업의 경우 부가가치율이 중간투입
율에 비해 상대적으로 크게 나타남
 - 산출구조를 살펴보면
 - 인쇄 및 복제산업, 부가통신 및 정보서비스 산업, 방송 산업, 광고 산업, 출판서
비스 산업 등은 중간수요율이 최종수요율에 비해 상대적으로 크게 나타남
 - 인쇄 및 복제 산업과 광고 산업의 경우 중간수요율이 90%를 넘어섬
 - 컴퓨터 관련 서비스 산업, 문화서비스 산업, 오락서비스 산업 등은 최종수요율이
중간수요율에 비해 상대적으로 크게 나타남
 - 문화서비스의 경우 최종수요율이 중간수요율에 비해 크나, 그 차이가 크지 않음
 - 수출율을 살펴보면,
 - 인쇄 및 복제, 광고 등이 상대적으로 수출율이 높으나,
 - 이 역시 5~6% 수준으로 절대적으로 높은 수준은 아님
 - 수입구조를 살펴보면
 - 광고 산업의 경우 총공급에서 수입이 차지하는 비중이 61.9%에 달하며, 출판서
비스(16.4%), 문화서비스(10.2%) 등도 상대적으로 수입 비중이 높은 편임
 - 생산과정에서 수입중간재를 가장 많이 사용하는 콘텐츠 산업은 컴퓨터관련 서비
스로 수입의존도는 약 12.2% 수준임
- 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업의 경제적 구조의 변화 양상을 살펴보면,
- 산출구조에서 중간수요율과 최종수요율의 변화가 발생한 산업이 다수 있음
 - 부가통신 및 정보서비스, 컴퓨터 관련 서비스, 오락서비스 등은 중간수요율이 높
아지고 최종수요율이 낮아지는 추세를 보임
 - 방송 산업, 출판서비스는 중간수요율이 감소하고 최종수요율이 높아지는 추세임
 - 오락서비스의 경우 투입구조에서 일정 정도 변화가 나타남
 - 중간투입률이 소폭이나마 높아지고, 부가가치율이 감소함
 - 광고산업, 출판서비스, 오락서비스 등은 수입구조에서 일정 정도 변화가 나타남
 - 광고산업의 경우 전체 공급액에서 수입이 차지하는 비중을 의미하는 수입계수가
23%에서 38% 수준으로 높아짐
 - 출판서비스 역시 수입계수가 11%에서 14%로 높아짐
 - 반면 오락서비스의 경우 수입계수가 2005년 10%에서 2007년 14%로 증가한 후
감소추세로 돌아서 2010년 기준 2% 수준이 됨
 - 모든 산업에서 수입의존도가 증가하는 모습을 보임

콘텐츠 산업의 경제적 구조 변화 추이 (35개 산업분류)

	연도	중간 투입률	부가 가치율	중간 수요율	최종 수요율	수출율	수입 계수	수입 의존도
인쇄 및 복제	2005	0.5818	0.4182	0.9432	0.0568	0.0437	0.0591	0.0459
	2006	0.5846	0.4154	0.9472	0.0528	0.0393	0.0509	0.0465
	2007	0.5909	0.4091	0.9606	0.0394	0.0348	0.0508	0.0510
	2008	0.5926	0.4074	0.9484	0.0516	0.0419	0.0624	0.0634
	2009	0.6106	0.3894	0.9351	0.0649	0.0501	0.0710	0.0577
	2010	0.6135	0.3865	0.9417	0.0583	0.0563	0.0533	0.0591
부가통신 및 정보서비스	2005	0.4491	0.5509	0.4866	0.5134	0.0066	0.0175	0.0229
	2006	0.4415	0.5585	0.6760	0.3240	0.0046	0.0112	0.0204
	2007	0.4404	0.5596	0.6803	0.3197	0.0006	0.0042	0.0220
	2008	0.4554	0.5446	0.6861	0.3139	0.0005	0.0031	0.0396
	2009	0.4653	0.5347	0.6932	0.3068	0.0128	0.0137	0.0421
	2010	0.4598	0.5402	0.7121	0.2879	0.0073	0.0185	0.0417
방송	2005	0.5740	0.4260	0.7818	0.2182	0.0102	0.0220	0.0430
	2006	0.5791	0.4209	0.7510	0.2490	0.0197	0.0234	0.0401
	2007	0.5832	0.4168	0.7421	0.2579	0.0236	0.0405	0.0569
	2008	0.5872	0.4128	0.7273	0.2727	0.0299	0.0373	0.0610
	2009	0.5605	0.4395	0.7084	0.2916	0.0299	0.0398	0.0670
	2010	0.5789	0.4211	0.7182	0.2818	0.0233	0.0407	0.0670
광고	2005	0.8976	0.1024	0.9382	0.0618	0.0567	0.2334	0.0115
	2006	0.8969	0.1031	0.9558	0.0442	0.0395	0.2019	0.0105
	2007	0.8965	0.1035	0.9500	0.0500	0.0470	0.2155	0.0122
	2008	0.8956	0.1044	0.9362	0.0638	0.0773	0.3431	0.0236
	2009	0.8927	0.1073	0.9497	0.0503	0.0727	0.4375	0.0269
	2010	0.8922	0.1078	0.9481	0.0519	0.0691	0.3821	0.0200
컴퓨터관련서비 스	2005	0.5054	0.4946	0.2883	0.7117	0.0230	0.0538	0.1024
	2006	0.5042	0.4958	0.3213	0.6787	0.0143	0.0456	0.0950
	2007	0.4963	0.5037	0.3165	0.6835	0.0149	0.0414	0.0920
	2008	0.4970	0.5030	0.3245	0.6755	0.0424	0.0557	0.1220
	2009	0.5101	0.4899	0.3510	0.6490	0.0386	0.0527	0.1119
	2010	0.5188	0.4812	0.3578	0.6422	0.0451	0.0557	0.1218
출판서비스	2005	0.6962	0.3038	0.6012	0.3988	0.0275	0.1070	0.0276
	2006	0.6915	0.3085	0.5813	0.4187	0.0166	0.1184	0.0253
	2007	0.6893	0.3107	0.5588	0.4412	0.0251	0.1285	0.0279
	2008	0.6772	0.3228	0.5513	0.4487	0.0347	0.1461	0.0399
	2009	0.6638	0.3362	0.5424	0.4576	0.0285	0.1493	0.0422
	2010	0.6721	0.3279	0.5468	0.4532	0.0272	0.1405	0.0447
문화서비스	2005	0.5194	0.4806	0.4806	0.5194	0.0582	0.1170	0.0310
	2006	0.5311	0.4689	0.5146	0.4854	0.0659	0.1351	0.0273
	2007	0.5334	0.4666	0.5176	0.4824	0.0376	0.1561	0.0255
	2008	0.5162	0.4838	0.4576	0.5424	0.1177	0.1433	0.0512
	2009	0.4970	0.5030	0.4702	0.5298	0.0449	0.0952	0.0487
	2010	0.5173	0.4827	0.4852	0.5148	0.0375	0.0924	0.0435
오락서비스	2005	0.3468	0.6532	0.0837	0.9163	0.0308	0.1024	0.0071
	2006	0.3520	0.6480	0.1212	0.8788	0.0187	0.1138	0.0062
	2007	0.3506	0.6494	0.1445	0.8555	0.0275	0.1393	0.0062
	2008	0.3545	0.6455	0.1343	0.8657	0.0380	0.0659	0.0110
	2009	0.3542	0.6458	0.1360	0.8640	0.0356	0.0196	0.0116
	2010	0.3764	0.6236	0.1368	0.8632	0.0337	0.0218	0.0127

3. 콘텐츠 산업의 경제적 효과

가. 산업별 생산유발 효과

- 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조원 증가할 때 전 산업에 걸친 생산유발액은 1.9조원 규모임
 - 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 제조업, SOC산업에 비해 작으나, 농림수산물업, 서비스업보다는 큼
 - 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 2005년 1.8983조원에 서 2010년 1.8763조원으로 소폭 감소함
 - 반면, 타 산업의 경우 동기간 동안 생산유발효과가 소폭 증가함

산업별 생산유발효과 (5개 산업분류)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산물업	1,7563	1,7860	1,7800	1,8547	1,8664	1,8538
제조업	2,0331	2,0470	2,0369	2,0076	2,0504	2,0527
SOC 산업	1,8885	1,9019	1,9134	1,9359	1,9561	1,9322
서비스업	1,6721	1,6834	1,6849	1,6797	1,7004	1,7071
콘텐츠산업	1,8983	1,9100	1,8955	1,8438	1,8518	1,8763

- 콘텐츠 세부 산업별로 살펴보면,
 - 광고산업(2.7259조원), 출판서비스(2.2315조원), 인쇄 및 복제 산업(2.0768조원) 등의 생산유발효과가 상대적으로 높게 나타남
 - 광고산업의 생산유발효과는 전 산업과 비교할 때에도 가장 높은 수준임
 - 컴퓨터 관련 서비스 산업(1.7304조원), 부가통신 및 정보서비스 산업(1.7706조원), 오락 서비스 산업(1.6793조원) 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

산업별 생산유발효과 (35개 산업분류)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산 광업	농림수산물	1,7493	1,7849	1,7772	1,8653	1,8774	1,8635
	광산물	1,7220	1,7071	1,7052	1,7191	1,7310	1,6839
제조업	음식료품	2,1098	2,1261	2,1093	2,0966	2,1411	2,1491
	섬유 및 가죽	2,0671	2,0674	2,0644	2,0144	2,0549	2,0085
	목재 및 종이	2,0015	2,0482	2,0207	2,0236	2,0009	1,9807
	석유 및 석탄	1,1390	1,1416	1,1803	1,1394	1,1703	1,2242
	화학제품	2,0652	2,0918	2,0610	2,0655	2,0428	2,0207
	비금속광물제품	2,0173	2,0290	2,0174	1,9570	1,9272	1,9285
	제1차 금속제품	2,2574	2,2044	2,2019	2,2518	2,3526	2,2884
	금속제품	2,3583	2,3717	2,3832	2,4154	2,4577	2,3843
	일반기계	2,3386	2,3588	2,3807	2,3777	2,3729	2,3606
	전기 및 전자	1,8501	1,8841	1,8595	1,8644	1,9223	1,9905
	정밀기기	2,0478	2,1339	2,1319	2,1001	2,1014	2,0722
	수송장비	2,4612	2,4662	2,3897	2,3315	2,2934	2,3105
	기타제조업	2,1953	2,2252	2,2129	2,2244	2,2468	2,2347
SOC 산업	전력 가스 및 수도	1,4584	1,4627	1,4735	1,5161	1,4821	1,4769
	건설	2,0210	2,0408	2,0549	2,0934	2,1291	2,1043
서비스업	도소매	1,6554	1,6641	1,6732	1,6393	1,6825	1,7275
	음식점 및 숙박	2,0294	2,0424	2,0318	2,0277	2,0698	2,0653
	운수	1,5797	1,5838	1,5787	1,5596	1,5931	1,5854
	우편 및 전화	1,8092	1,8683	1,9260	1,9314	1,9134	1,9308
	금융 및 보험	1,6013	1,6863	1,7121	1,7273	1,7479	1,7191
	부동산 및 산업서비스	1,4795	1,4848	1,4853	1,4973	1,5027	1,5154
	공공행정 및 국방	1,5651	1,5628	1,5784	1,5691	1,5620	1,5496
	교육 및 보건	1,5621	1,5758	1,5742	1,5705	1,5907	1,5950
	사회 및 기타서비스	2,0449	2,0535	2,0371	2,0198	2,0262	2,0366
	기타	2,8466	2,8484	2,8001	2,7827	2,8215	2,8076
콘텐츠	인쇄 및 복제	2,0431	2,0618	2,0554	2,0294	2,0779	2,0768
	부가통신 및 정보서비스	1,7723	1,7717	1,7646	1,7563	1,7741	1,7706
	방송	1,9915	2,0242	1,9969	1,9831	1,9126	1,9578
	광고	2,8045	2,8200	2,8011	2,7442	2,6947	2,7259
	컴퓨터관련 서비스	1,7297	1,7450	1,7292	1,6716	1,7293	1,7304
	출판서비스	2,3210	2,3317	2,3089	2,2523	2,2216	2,2315
	문화서비스	1,8926	1,9354	1,9416	1,8436	1,8107	1,8615
	오락서비스	1,6281	1,6414	1,6377	1,6377	1,6408	1,6793

나. 부가가치 유발효과

- 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 부가가치 유발액은 0.8385조원 규모임
 - 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치유발효과는 농림수산업, 제조업, SOC 산업에 비해 큰 편이고 일반 서비스업과 거의 비슷한 수준임
- 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치 유발효과는 0.8703조원에서 0.8385조원으로 감소추세를 보임
 - 특히 금융위기가 발발한 2008년의 경우 전년의 0.8714조원에서 0.8381조원으로 부가가치 유발효과가 감소하였으며, 이후 비슷한 수준을 유지하고 있음
 - 부가가치 유발효과의 감소는 타 산업에서도 공통적으로 나타남

최종수요 증가에 따른 부가가치유발효과 (5개 산업분류)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산업	0.8658	0.8608	0.8513	0.7983	0.8118	0.8175
제조업	0.6194	0.6090	0.5960	0.5279	0.5564	0.5568
SOC 산업	0.7640	0.7530	0.7388	0.6496	0.6842	0.6762
서비스업	0.8809	0.8797	0.8718	0.8366	0.8511	0.8450
콘텐츠산업	0.8703	0.8732	0.8714	0.8381	0.8450	0.8385

- 콘텐츠 세부 산업별로 살펴보면,
 - 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 중 부가가치 유발효과의 변화추이를 살펴보면, 콘텐츠 산업을 포함한 모든 산업에서 부가가치 유발효과가 감소하였음
 - 콘텐츠 산업 중에서는 컴퓨터 관련 서비스, 오락서비스 등의 경우 상대적으로 부가가치유발효과가 약간 감소하였음
 - 반면, 인쇄 및 복제 산업은 상대적으로 부가가치 유발효과가 크게 감소하였음

최종수요 증가에 따른 부가가치 유발효과 (35개 산업분류)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산물업	농림수산물	0.8646	0.8586	0.8537	0.8013	0.8172	0.8210
	광산업	0.8476	0.8439	0.8358	0.7998	0.8165	0.8220
제조업	음식료품	0.7748	0.7719	0.7527	0.6921	0.7018	0.7056
	섬유 및 가죽	0.6933	0.6883	0.6769	0.6409	0.6507	0.6286
	목재 및 종이	0.6346	0.6360	0.6094	0.5486	0.5985	0.5729
	석유 및 석탄	0.3554	0.3094	0.3281	0.2307	0.2585	0.2802
	화학제품	0.5821	0.5631	0.5427	0.4630	0.4994	0.4974
	비금속광물제품	0.7183	0.6924	0.6736	0.6121	0.6310	0.6335
	제1차 금속제품	0.5394	0.5046	0.4947	0.4278	0.4613	0.4652
	금속제품	0.7162	0.7008	0.6791	0.5938	0.6375	0.6513
	일반기계	0.7038	0.7003	0.6837	0.6251	0.6519	0.6458
	전기 및 전자	0.5524	0.5574	0.5411	0.4998	0.5018	0.5242
	정밀기기	0.6608	0.6668	0.6583	0.6224	0.6251	0.6232
	수송장비	0.6505	0.6541	0.6464	0.5875	0.6032	0.6165
	기타제조업	0.7065	0.6967	0.6815	0.6279	0.6629	0.6548
SOC 산업	전력 가스 및 수도	0.5959	0.5696	0.5545	0.3584	0.4524	0.4615
	건설	0.8121	0.8057	0.7896	0.7328	0.7500	0.7496
서비스업	도소매	0.8915	0.8917	0.8835	0.8607	0.8654	0.8581
	음식점 및 숙박	0.8359	0.8310	0.8212	0.7761	0.7790	0.7821
	운수	0.6492	0.6356	0.6121	0.5212	0.5766	0.5611
	우편 및 전화	0.8675	0.8693	0.8632	0.8266	0.8232	0.8265
	금융 및 보험	0.9412	0.9370	0.9364	0.9097	0.9112	0.9172
	부동산 및 산업서비스	0.9456	0.9418	0.9366	0.9191	0.9229	0.9193
	공공행정 및 국방	0.8917	0.8857	0.8843	0.8591	0.8705	0.8675
	교육 및 보건	0.8996	0.8970	0.8927	0.8673	0.8682	0.8657
	사회 및 기타서비스	0.8517	0.8483	0.8425	0.8092	0.8158	0.8142
	기타	0.7485	0.7393	0.7223	0.6777	0.6905	0.6852
콘텐츠	인쇄 및 복제	0.8099	0.8065	0.7932	0.7532	0.7661	0.7575
	부가통신 및 정보서비스	0.8933	0.8982	0.8952	0.8604	0.8600	0.8588
	방송	0.8748	0.8748	0.8535	0.8290	0.8364	0.8327
	광고	0.8581	0.8540	0.8399	0.7980	0.8083	0.8095
	컴퓨터관련 서비스	0.8136	0.8253	0.8344	0.7973	0.8014	0.7889
	출판서비스	0.8135	0.8156	0.8044	0.7601	0.7793	0.7692
	문화서비스	0.8897	0.8873	0.8833	0.8410	0.8536	0.8540
	오락서비스	0.9301	0.9294	0.9251	0.9017	0.9060	0.8968

다. 취업 및 고용 유발효과

- 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요가 10억원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 유발되는 취업 인원은 13.9명이고, 고용인원은 10.4명임
- 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 서비스업보다는 낮지만, 제조업이나 SOC 산업에 비해서는 취업 및 고용유발효과가 큰 편임
 - 농림수산업보다는 취업유발계수는 낮지만, 고용유발계수는 큼
- 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 감소추세를 보임
 - 취업유발효과는 2005년 16.8명에서 2010년 13.9명으로 감소하였으며, 고용유발효과는 2005년 12.5명에서 2010년 10.4명으로 감소하였음

산업별 취업 및 고용유발효과 (5개 산업분류)

(명/10억원)	취업유발효과						고용유발효과					
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산업	47.2	46.3	40.4	39.4	36.7	34.0	7.8	8.0	8.2	7.4	7.2	6.9
제조업	11.1	10.7	10.5	8.3	8.7	7.9	7.9	7.6	7.8	6.1	6.3	5.9
SOC 산업	14.7	14.7	13.9	12.2	12.2	11.3	12.7	12.6	12.0	10.5	10.4	9.8
서비스업	19.3	18.8	20.5	17.3	17.5	16.8	13.4	13.2	14.8	12.2	12.5	12.1
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

- 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 정보 서비스(6.14) 순으로 취업유발효과가 크게 나타남
- 2005~2010년 기간을 비교해 보면 거의 모든 산업 분야에서 취업 및 고용유발계수가 감소하였으며, 콘텐츠 산업 중에서는 출판서비스와 컴퓨터 관련서비스, 부가통신 및 정보 서비스 등이 상대적으로 감소율이 크게 나타남

산업별 취업 및 고용유발효과 (35개 산업분류)

		취업유발효과						고용유발효과					
		2005	2006	2007	2008	2009	2010	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산 광업	농림수산물	51.1	50.1	47.6	43.6	40.5	37.3	7.2	7.5	7.5	7.1	6.9	6.6
	광산물	10.4	10.0	9.8	8.8	8.7	7.8	8.3	8.0	7.9	7.1	7.0	6.3
제조업	음식료품	24.7	24.0	22.4	19.9	19.3	17.8	8.0	8.0	7.7	6.8	6.8	6.7
	섬유 및 가죽	17.2	16.1	15.7	14.0	13.6	12.1	13.2	12.4	12.1	10.8	10.6	9.4
	목재 및 종이	12.3	12.1	11.4	10.0	9.7	9.1	9.4	9.3	8.7	7.7	7.4	7.0
	석유 및 석탄	1.0	1.0	1.1	0.7	1.0	1.1	0.7	0.8	0.9	0.6	0.8	0.9
	화학제품	8.5	8.1	7.4	6.1	6.5	6.0	6.7	6.4	5.8	4.8	5.1	4.7
	비금속광물제품	11.0	10.7	10.2	8.7	8.3	7.8	8.8	8.5	8.2	7.0	6.6	6.3
	제1차 금속제품	5.1	5.1	4.9	4.0	4.6	3.9	4.0	4.0	3.8	3.1	3.5	3.1
	금속제품	12.9	12.6	11.9	10.1	10.5	10.5	10.0	9.8	9.3	8.0	8.2	8.3
	일반기계	12.2	12.0	11.2	9.9	10.1	9.5	10.0	9.8	9.1	8.1	8.2	7.8
	전기 및 전자	8.3	8.1	7.7	6.8	6.6	6.2	6.9	6.7	6.3	5.6	5.5	5.1
	정밀기기	13.9	14.0	13.0	11.8	11.8	10.6	11.6	11.7	10.8	9.9	9.8	8.8
	수송장비	9.9	9.7	9.0	7.7	7.9	7.2	8.2	8.0	7.4	6.4	6.5	6.0
	기타제조업	16.4	15.4	14.4	13.6	13.4	12.6	12.2	11.5	10.6	10.1	9.8	9.4
SOC 산업	전력 가스 및 수도	3.6	3.3	3.3	2.8	2.9	2.5	3.2	2.9	2.9	2.4	2.5	2.1
	건설	16.6	17.0	16.0	14.3	14.2	13.7	14.8	15.0	14.1	12.6	12.4	12.1
서비스업	도소매	30.4	29.2	28.7	27.9	28.0	24.8	15.2	14.9	14.7	14.3	14.3	12.9
	음식점 및 숙박	37.8	36.0	35.1	32.5	31.4	30.8	16.4	15.4	15.5	14.6	14.4	14.3
	운수	15.4	15.1	13.7	11.4	12.7	11.5	10.7	10.5	9.5	7.9	8.9	8.1
	우편 및 전화	10.0	10.9	11.9	11.8	11.3	10.8	7.6	8.2	8.8	8.6	8.1	7.9
	금융 및 보험	10.5	10.4	10.0	9.8	9.9	9.4	9.6	9.4	9.1	8.9	9.0	8.6
	부동산 및 산업서비스	10.9	11.3	11.5	11.5	11.5	11.3	9.3	9.6	9.8	9.9	9.9	9.7
	공공행정 및 국방	14.7	13.9	13.4	12.5	12.8	12.5	12.9	12.2	11.8	11.0	11.5	11.3
	교육 및 보건	20.2	19.5	19.1	18.2	17.9	18.1	17.4	16.8	16.4	15.6	15.4	15.6
	사회 및 기타서비스	31.3	30.4	29.4	27.7	27.3	26.3	19.0	18.5	18.0	17.0	17.0	16.5
	기타	27.6	26.3	25.4	23.7	23.2	22.1	12.5	11.9	11.9	11.2	11.2	10.8
문화 콘텐츠	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 취업계수와 고용계수의 전망치를 계산하였음

- 2011~2015년 기간 중 콘텐츠 산업 취업자수 전망결과의 요약
 - 인쇄 및 복제 산업의 취업자수 전망결과는 약 7.3만명에서 약 8.0만명으로 증가할 것으로 전망
 - 부가통신 및 정보서비스의 취업자수 전망결과는 약 2.2만명에서 약 1.9만명으로 감소할 것으로 전망
 - 방송 산업의 취업자수 전망결과는 약 2.7만명에서 약 2.8만명으로 소폭 증가할 것으로 전망
 - 광고 산업의 취업자수 전망결과는 약 3.6만명에서 약 4.3만명으로 증가할 것으로 전망
 - 컴퓨터 관련 서비스 산업의 취업자수 전망결과는 약 22.1만명에서 약 22.2만명으로 증가할 것으로 전망
 - 출판서비스 산업의 취업자수 전망결과는 약 5.4만명에서 약 4.4만명으로 감소할 것으로 전망
 - 문화서비스 산업의 취업자수 전망결과는 약 14.8만명에서 약 20.4만명으로 증가할 것으로 전망
 - 오락서비스 산업의 취업자수 전망결과는 약 25.1만명에서 약 28.3만명으로 증가할 것으로 전망

- 2011~2015년 기간 중 콘텐츠 산업 고용자수 전망결과의 요약
 - 인쇄 및 복제 산업의 고용자수 전망결과는 약 5.3만명에서 약 5.4만명으로 증가할 것으로 전망
 - 부가통신 및 정보서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 2.2만명에서 약 1.9만명으로 감소할 것으로 전망

- 방송 산업의 고용자수 전망결과는 약 2.7만명에서 약 2.8만명으로 소폭 증가할 것으로 전망
- 광고 산업의 고용자수 전망결과는 약 3.2만명에서 약 3.8만명으로 증가할 것으로 전망
- 컴퓨터 관련 서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 21.5만명에서 약 22.3만명으로 증가할 것으로 전망
- 출판서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 5.2만명에서 약 4.8만명으로 감소할 것으로 전망
- 문화서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 8.6만명에서 약 11.9만명으로 증가할 것으로 전망
- 오락서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 13.9만명에서 약 15.2만명으로 증가할 것으로 전망

산업별 취업자 수 전망 (2011~2015년)

(단위: 만명)

		2011	2012	2013	2014	2015
농림수산 광업	농림수산물	154.0	149.6	145.4	141.3	137.2
	광산물	1.5	1.5	1.4	1.4	1.4
	합 계	155.5	151.1	146.8	142.7	138.6
제조업	음식료품	27.9	27.9	27.8	27.8	27.8
	섬유 및 가죽	30.9	30.1	29.4	28.7	28.0
	목재 및 종이	10.3	10.3	10.3	10.3	10.4
	석유 및 석탄	2.0	2.1	2.3	2.4	2.6
	화학제품	40.3	40.8	41.2	41.7	42.1
	비금속광물제품	10.5	10.5	10.5	10.5	10.5
	제1차 금속제품	16.5	17.4	18.4	19.4	20.5
	금속제품	42.7	45.5	48.6	51.8	55.3
	일반기계	44.6	46.5	48.5	50.7	52.9
	전기 및 전자	65.5	66.2	66.8	67.5	68.2
	정밀기기	8.9	9.1	9.2	9.3	9.5
	수송장비	46.1	47.7	49.3	50.9	52.7
	기타제조업	11.1	11.1	11.1	11.1	11.1
	합 계	357.3	365.2	373.4	382.1	391.6
SOC 산업	전략 가스 및 수도	6.9	6.9	6.9	6.9	6.9
	건설	160.8	161.3	161.9	162.4	162.9
	합 계	167.7	168.2	168.8	169.3	169.8
서비스업	도소매	332.8	344.7	357.0	369.7	382.9
	음식점 및 숙박	173.5	179.9	186.5	193.3	200.4
	운수	103.4	104.8	106.2	107.6	109.0
	우편 및 전화	11.0	11.2	11.4	11.6	11.9
	금융 및 보험	70.9	73.9	77.1	80.4	83.9
	부동산 및 산업서비스	205.0	221.3	238.9	258.0	278.5
	공공행정 및 국방	87.8	91.2	94.7	98.3	102.1
	교육 및 보건	275.1	293.9	314.0	335.5	358.4
	사회 및 기타서비스	78.2	80.5	82.9	85.4	88.0
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	합 계	1337.7	1401.4	1468.7	1539.8	1615.1
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	7.3	7.4	7.6	7.8	8.0
	부가통신 및 정보서비스	2.2	2.1	2.0	2.0	1.9
	방송	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8
	광고	3.6	3.8	4.0	4.1	4.3
	컴퓨터관련 서비스	22.1	22.1	22.2	22.2	22.2
	출판서비스	5.4	5.1	4.9	4.6	4.4
	문화서비스	14.8	16.1	17.4	18.9	20.4
	오락서비스	25.1	25.9	26.7	27.5	28.3
	합 계	83.2	85.2	87.5	89.9	92.3

산업별 고용자 수 전망 (2011~2015년)

(단위: 만명)

		2011	2012	2013	2014	2015
농림수산 광업	농림수산물	19.4	19.7	20.1	20.4	20.8
	광산물	1.4	1.3	1.3	1.3	1.3
	합 계	20.8	21	21.4	21.7	22.1
제조업	음식료품	20.9	21.0	21.1	21.2	21.3
	섬유 및 가죽	25.6	24.9	24.3	23.7	23.1
	목재 및 종이	9.2	9.3	9.3	9.3	9.4
	석유 및 석탄	2.0	2.1	2.2	2.4	2.5
	화학제품	38.5	38.9	39.3	39.7	40.2
	비금속광물제품	9.8	9.8	9.8	9.9	9.9
	제1차 금속제품	16.0	16.9	17.8	18.8	19.9
	금속제품	36.6	39.3	42.1	45.1	48.4
	일반기계	40.9	42.6	44.4	46.3	48.3
	전기 및 전자	63.5	64.2	64.8	65.5	66.2
	정밀기기	8.4	8.5	8.6	8.7	8.8
	수송장비	45.4	47.0	48.6	50.3	52.1
	기타제조업	8.6	8.5	8.5	8.5	8.5
	합 계	325.4	333	340.8	349.4	358.6
SOC산업	전략 가스 및 수도	6.9	6.9	6.9	6.9	6.9
	건설	155.6	155.4	155.3	155.2	155.0
	합 계	162.5	162.3	162.2	162.1	161.9
서비스업	도소매	158.2	164.8	171.7	178.9	186.5
	음식점 및 숙박	85.1	88.9	92.8	97.0	101.3
	운수	71.6	72.6	73.6	74.6	75.7
	우편 및 전화	10.8	11.0	11.2	11.5	11.7
	금융 및 보험	70.3	73.4	76.6	79.9	83.4
	부동산 및 산업서비스	188.3	204.0	221.1	239.5	259.6
	공공행정 및 국방	87.8	91.2	94.7	98.3	102.1
	교육 및 보건	250.3	267.2	285.3	304.6	325.2
	사회 및 기타서비스	48.0	49.8	51.7	53.6	55.6
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	합 계	970.4	1022.9	1078.7	1137.9	1201.1
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	5.3	5.3	5.3	5.4	5.4
	부가통신 및 정보서비스	2.2	2.1	2.0	2.0	1.9
	방송	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8
	광고	3.2	3.3	3.5	3.6	3.8
	컴퓨터관련 서비스	21.5	21.7	21.9	22.1	22.3
	출판서비스	5.2	5.1	5.0	4.9	4.8
	문화서비스	8.6	9.4	10.1	11.0	11.9
	오락서비스	13.9	14.2	14.5	14.9	15.2
	합 계	62.6	63.8	65	66.7	68.1

5. 정부정책과 콘텐츠 산업의 고용전망

가. 분석방법

- 정부정책이 콘텐츠 산업의 고용에 미치는 영향에 관한 분석은 다음과 같은 과정을 통해 이루어짐
 - 산업연관표를 연장한 뒤, 취업 및 고용유발계수 측정
 - 산업연장표를 2013년 기준 산업연관표로 연장하기 위해 Stone(1961)이 개발한 RAS 추정법 사용
 - RAS 추정작업을 통한 산업연관표의 연장을 위해 필요한 산업별 중간투입의 합계, 중간수요액, 총산출액에 대한 전망치는 2005~2010년 기간의 추세치를 이용
 - 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
- 정부정책의 유형은 크게 수요유도형, 공급유도형, 조세감면형(보조금)으로 구분
- 재정지출정책 : 수요유도형 고용효과 추정모형
 - 정책유형: 정부가 재정지출을 통해 산업생산과 일자리 창출을 유도하는 사업
 - 고용유발 경로
 - 경로 1 : 정부재정지출의 예산항목 중 투자성 재정지출 → 해당 업종의 사업비 지출 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 총생산 증가 → 각 산업부문의 노동수요 증가 → 경제전체의 고용증가(고용유발)
 - 경로 2 : 직접고용자 수의 증가 및 피고용자의 소비지출에 의한 고용유발효과
- 직접일자리 창출 및 인건비 보조금 사업 : 공급유도형 고용효과 추정 모형
 - 정책유형
 - 정부가 공공부문에 대한 재정지출을 통해 직접일 자리를 창출하는 경우

- 정부의 재정지출을 통해 민간기업 등에 인건비 보조금을 지급하는 경우
- 고용유발경로
 - 경로 1 : 공공부문 지출(민간부문 보조금)을 통한 직접고용 증가
 - 경로 2 : 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)
 - 경로 3 : 피고용자의 소비지출에 의한 고용유발

□ 조세감면(보조금 지급)형 고용효과추정

- 정책유형
 - 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. 적극적이고 직접적인 고용창출 조세감면 사업
- 고용유발경로
 - 유형 1 : 조세감면 → 해당 업종의 (자본) 부가가치(자본투입 증가) 상승, 투자 지출 증가 → 해당 업종의 생산증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 고용증가(고용유발 효과 1: 생산측면 고용유발효과)
 - 유형 2 : 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)
 - 유형 3 : 조세감면 → 해당 업종의 직접 고용자 수 증가 → 생산요소로서의 노동투입 증가로 생산 증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 생산증가 → 고용유발효과 발생

나. 정부 정책에 따른 고용효과 분석

□ 정부가 10억원을 투자할 경우 정책시나리오별 고용유발효과 분석

□ 정책수단에 대한 시나리오

- 정책시나리오 1 : 콘텐츠 산업에 대한 재정지출의 확대(수요유도형)
 - － 재정지출 10억 원 증가
- 정책시나리오 2 : 콘텐츠 산업에 대한 직접일자리사업 추진 (공급유도형)
 - － 직접일자리 사업에 10억원을 투자
- 정책시나리오 3 : 콘텐츠 산업에 대한 신규 고용 조건 조세 감면(혹은 보조금)
 - － 1년간 신규고용인원에 대한 인건비 전액 보조
- 정책시나리오 4 : 콘텐츠 산업에 대한 제작비 지원 (공급유도 (조세감면·보조금))
 - － 4_1 : 전액이 현재 고용인원의 임금 상승분으로 활용
 - － 4_2 : 전액이 노동비용 감소로 활용
 - － 4_3 : 100% 제작비(인건비 이외)로 활용되는 경우
 - － 4_4 : 일부 제작비(인건비 이외), 일부 인건비(신규고용)으로 활용되는 경우
 - － 4_5 : 일부 제작비(인건비 이외), 일부 노동비용 절감으로 활용되는 경우

□ 정책 시나리오 별 취업효과를 분석한 결과에 따르면,

- 재정투자사업보다는 직접일자리 사업이나 보조금 지급 사업의 고용창출효과가 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

10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과 (전산업 파급효과)

시나리오		1	2	3	4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
농림수산 광업	농림수산물	48.6	193.6	193.6	140.0	179.5	63.5	77.7	75.9
	광산물	12.2	19.0	19.0	4.1	17.3	10.7	13.7	13.1
제조업	음식료품	23.7	128.8	128.8	98.8	93.1	33.0	40.3	37.2
	섬유 및 가죽	21.7	80.7	80.7	49.0	57.6	18.9	28.7	24.6
	목재 및 종이	11.0	35.7	35.7	12.9	27.9	19.1	21.3	19.8
	석유 및 석탄	1.4	45.3	45.3	30.2	34.5	12.8	13.1	13.0
	화학제품	7.0	42.4	42.4	23.7	35.2	25.1	26.5	25.4
	비금속광물제품	9.6	24.7	24.7	5.1	18.2	11.2	13.1	12.0
	제1차 금속제품	4.1	25.1	25.1	12.9	21.1	16.3	16.8	16.4
	금속제품	14.5	41.8	41.8	11.7	31.7	19.8	23.3	21.2
	일반기계	11.8	28.6	28.6	7.7	21.6	15.3	17.3	15.9
	전기 및 전자	7.2	32.9	32.9	13.2	25.0	13.5	15.0	14.2
	정밀기기	14.6	41.3	41.3	12.7	29.6	13.9	18.0	16.0
	수송장비	8.8	26.5	26.5	11.9	20.4	13.6	15.4	14.2
	기타제조업	19.2	52.7	52.7	28.0	38.0	17.9	24.1	21.1
SOC산업	전력 가스 및 수도	3.6	28.8	28.8	18.5	17.4	11.9	13.2	11.9
	건설	20.8	40.8	40.8	8.9	21.4	21.3	26.5	19.9
서비스업	도소매	41.9	92.9	92.9	53.3	59.3	52.0	64.9	49.2
	음식점 및 숙박	54.8	148.1	148.1	94.8	76.1	51.7	72.9	54.0
	운수	18.0	55.6	55.6	27.7	29.2	25.6	31.8	24.2
	우편 및 전화	21.7	87.3	87.3	59.2	36.7	16.6	26.2	18.8
	금융 및 보험	20.3	55.5	55.5	32.1	44.2	25.5	34.3	29.6
	부동산 및 산업서비스	33.2	77.4	77.4	44.7	42.9	40.6	57.1	32.3
	공공행정 및 국방	22.1	27.0	27.0	8.6	15.4	19.9	23.9	14.4
	교육 및 보건	44.2	62.3	62.3	37.8	37.2	32.9	50.1	30.4
	사회 및 기타서비스	63.2	140.0	140.0	95.8	69.2	43.4	74.9	48.1
	기타	0.0	9.5	9.5	9.5	9.5	29.8	29.8	29.8
문화 콘텐츠	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

10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과 (자기산업 파급효과만 고려)

시나리오		1	2	3	4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
농림수산물업	농림수산물	43.6	175.8	175.8	122.3	162.9	54.7	67.9	66.3
	광산물	9.2	18.5	18.5	3.7	17.0	7.3	11.4	10.8
제조업	음식료품	6.5	49.0	49.0	19.1	34.3	6.0	9.3	8.1
	섬유 및 가죽	15.5	63.5	63.5	31.8	45.2	13.0	20.9	17.7
	목재 및 종이	7.2	27.7	27.7	4.9	20.1	8.1	10.7	9.5
	석유 및 석탄	0.3	17.4	17.4	2.3	11.8	0.2	0.4	0.4
	화학제품	3.6	22.2	22.2	3.5	15.7	4.1	5.5	4.9
	비금속광물제품	5.6	22.5	22.5	3.0	16.2	5.5	7.9	6.9
	제1차 금속제품	1.7	13.3	13.3	1.1	9.4	2.1	2.7	2.5
	금속제품	10.7	36.6	36.6	6.5	26.7	11.4	15.5	13.6
	일반기계	7.2	25.3	25.3	4.3	18.4	7.9	10.5	9.3
	전기 및 전자	3.6	23.4	23.4	3.7	16.5	3.8	5.3	4.7
	정밀기기	9.0	36.5	36.5	7.9	26.1	8.4	12.6	10.8
	수송장비	4.6	18.7	18.7	4.1	13.4	4.7	6.6	5.8
	기타제조업	11.8	40.8	40.8	16.2	29.5	11.1	16.4	14.0
SOC산업	전략 가스 및 수도	1.8	14.3	14.3	4.0	6.2	1.6	2.6	1.9
	건설	15.9	39.4	39.4	7.5	20.0	15.1	21.5	15.2
서비스업	도소매	36.8	77.0	77.0	37.4	45.6	36.4	49.2	36.2
	음식점 및 숙박	41.5	121.3	121.3	68.0	61.9	38.2	56.4	41.0
	운수	15.3	44.8	44.8	16.9	20.1	15.2	21.3	15.2
	우편 및 전화	9.1	47.0	47.0	18.9	19.7	6.3	11.8	7.9
	금융 및 보험	16.0	40.0	40.0	16.7	30.2	12.2	20.3	16.9
	부동산 및 산업서비스	29.2	54.0	54.0	21.4	21.9	18.2	34.2	16.9
	공공행정 및 국방	18.7	26.7	26.7	8.4	15.2	16.4	22.3	12.8
	교육 및 보건	38.7	56.3	56.3	31.9	33.4	27.8	44.5	26.7
	사회 및 기타서비스	52.5	122.5	122.5	78.2	61.5	37.3	65.1	41.6
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
문화콘텐츠	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

다. 콘텐츠 산업에 대한 정부정책의 효과성 분석

(1) 예산 자료를 이용한 재정지출의 패턴 파악

- 콘텐츠산업진흥위원회가 2011년 11월 24일 제출한 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」 상의 자료를 활용하고, 정합성을 점검하기 위해서 「2012~2016년 중기재정운용계획」 상에 나타난 ‘문화 및 관광분야’ 재원배분을 참조
- 민간 재원의 불확실한 투입을 제외하고 순수하게 정부의 재정투입만을 계상하는 한편, 세부내역의 연도별 예산내역을 재집계하여 콘텐츠 산업에 투입되는 재정 규모를 계산하여 추후 분석에 사용

(2) 「2012~2016년 중기재정운용계획」 상에 나타난 문화관광 분야 재정규모

- 가장 최근에 발표된 「2012~2016년 중기재정운용계획」 을 보면, ‘문화 및 관광분야’에 2013년 4,800억원을 투입되며, 이후 연평균 2.5%의 증가율로 늘어나 2016년에는 5,052억원에 이를 것으로 전망하고 있음
- 중기(2012~2016년)에 걸쳐 문화관광분야에 투입될 계획인 정부재원의 규모는 2013년 4,800억 원으로, 여기에는 문화예술, 관광, 문화재, 체육 및 문화예술일반에 대한 지출이 모두 포함되어 있음
- 중기재정운용계획의 속성상 재정수지(수입과 지출의 차이) 상의 건전성에 대한 정책적 선호가 강하게 반영되기 때문에 중기에서의 재정 증가규모가 과소 반영될 가능성이 높음

(3) 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」 자료의 재집계 및 재분류

- 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」 에는 ‘5대 추진전략’과 ‘15대 중점과제’, 그리고 ‘22개 실천과제’가 포함되어 있는데, 향후 정책 시뮬레이션을 위해서 시행계획 세부내역에 포함된 모든 재정투입 내역을 재집계하여 사용하기로 함

- 본 보고서에서는 시행계획 상의 분류를 I/O 분석에 적합한 방식으로 바뀌어, (1) 수요유도형 재정지원, (2) 공급유도형 재정지원, 그리고 (3) 조세감면 및 보조금 지급형 재정지원으로 재분류함
 - ‘수요유도형 재정지원’은 국내총생산(GDP)를 구성하는 주요 지출항목들에 영향을 미치는 재정지원 방식을 포괄
 - ‘공급유도형 재정지원’은 정부가 직접 일자리를 창출하여 임금을 주고 고용하는 방식의 재정지원으로, 이 경우 정부의 재정지출은 부가가치의 증가로 나타남
 - ‘조세감면 또는 보조금 지급형 재정지원’은 사업비 또는 인건비 보조로 지원되는 재정지출로, 산업 측면에서는 보조금을 수령함으로써 비용을 절감할 수 있게 되어 영업이익(이윤)의 증가로 이어짐

(4) 재정지원 유형별 2013년 세부시행계획의 재집계

- 재정지원의 방식에 따라 5대 추진전략의 모든 세부사업들을 재분류한 결과, 2013년도의 콘텐츠산업에 대한 재정지원 총액은 5,377억원으로 나타나며, ‘수요유도형’ 재정지원이 전체 재정지출의 88%에 해당하여 다른 재정지원 방식들에 비해서 압도적인 빈도와 규모(4,728억)를 보임
- 5대 추진전략 중에서 ‘조세감면 또는 보조금’의 상대적인 비중이 ‘동반성장 생태계 조성’에서 특히 두드러지게 높게 나타남

콘텐츠산업진흥 시행 예산의 성질별 분류

(단위: 억 원, %)

5대 추진전략	지원액	수요 유발	공급 유발	조세감면 보조금
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련				
(1) 콘텐츠 산업육성추진체계 확립	245			
(2) 콘텐츠산업 투자재원의 획기적 확충	455			
(3) 범정부융합콘텐츠개발	707			
소 계	1,407 (0.26)	1,193	-	214
2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출				
(1) G20 창의인재 양성	227			
(2) 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대	121			
(3) 창작여건 개선	355			
소 계	707 (0.13)	624	53	30
3. 글로벌 시장 진출확대				
(1) 지역별 특성 고려한 전략적 진출 강화	985			
(2) 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축	73			
(3) 글로벌 킬러 콘텐츠 집중 육성	196			
소 계	1,254 (0.23)	1,017	-	238
4. 동반성장 생태계 조성				
(1) 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도	100			
(2) 저작권 보호강화 및 이용활성화	247			
(3) 사업자간사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성	11			
소 계	357 (0.07)	257	-	100
5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화				
(1) 콘텐츠 제작 인프라 확충	703			
(2) 선진 유통기반 마련	76			
(3) 차세대 콘텐츠 선도기술 (R&D)개발	873			
소 계	1,652 (0.31)	1,637	15	-
합 계	5,377 (1.00)	4,728 (0.88)	68 (0.01)	582 (0.11)

자료 : 콘텐츠산업진흥위원회(2011.11) 자료를 재분류.

(5) 콘텐츠산업진흥 시행 예산의 고용효과 분석

- 정부정책의 효과성을 분석하기 위해서는 시행 예산의 산업별 배분상황을 파악해야하지만 현실적으로 이를 구분하는데 어려움이 있으므로, 5부문 분류를 이용하여 시행예산의 고용창출효과를 분석
- 지원정책의 유형에 따른 고용유발 효과를 살펴보면, 수요유도형 정책을 통해 10억원을 지출할 때의 고용 및 취업유발효과는 2005~2010년 기간의 추세에서 약간 작지만 규모 면에서 비슷
- 그러나 만약 정부지원이 직접일자리사업과 같은 공급유도형으로 실행되는 경우, 고용 및 취업유발효과는 크게 낮아짐

2013년 기준 고용·취업유발계수 추정치(10억원 당)

	수요유도형 재정지원		공급유도형 재정지원	
	고용유발계수	취업유발효과	고용유발계수	취업유발효과
농림수산업	6.4	28.3	4.0	25.2
제조업	5.1	6.8	12.2	25.7
SOC 산업	8.6	10.0	6.2	7.2
서비스업	11.4	15.7	14.6	22.9
콘텐츠산업	9.3	12.5	7.2	10.4

- 8개의 정책수단별 시나리오의 취업효과를 살펴보면, 직접일자리사업(시나리오 2)과 신규 고용조건 조세감면 및 보조금(시나리오 3)의 형태로 정책이 실행될 경우 콘텐츠 산업의 취업유발효과가 가장 높게 나타남
- 제작비 지원 정책의 경우, ‘신규고용’을 조건으로 재정지원이 이루어질 때 취업자 수가 가장 많이 늘어남

10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과

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

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

10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과_자기산업과급효과만 고려

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

라. 콘텐츠산업진흥 시행예산의 세부산업별 고용효과 분석 사례 : 3D 산업

- 콘텐츠산업진흥 시행계획에서 특히 3D 산업에 대한 지원내역 및 규모를 선별한 결과, 정부는 3D 콘텐츠 및 방송기반을 조성하는 한편 전문인력을 양성하는데 2013년 예산 353억원을 지원할 계획이며, 이 중 76%인 269억원은 수요유발 방식의 지원, 나머지 84억원(24%)은 공급유발 방식의 지원인 것으로 나타남
- 3D 산업에 대한 정부의 재정지원 금액을 문화서비스산업 부문의 취업유발계수(10억원 당)에 적용하면, 수요유발 방식의 재정지원을 통해 506명의 취업이 발생하고, 공급유발 방식의 재정지원을 통해서 147명의 취업이 발생하여, 경제전체적으로 653명의 취업이 유발되는 것으로 나타남

- 재정지원 금액을 정책수단의 유형별 시나리오에 맞춰 시뮬레이션을 시행한 결과, 2013년도 예산 지원방식과 비교할 때, 시나리오에 기반한 정책수단별 효과는 약 850명에서 2,300명에 달하는 취업을 유발하는 것으로 나타나며, 현재 재정지원 방식으로 달성할 것으로 예상되는 취업자 수의 약 1.7~3.5배에 달하는 규모로, 현재 재정지원 방식을 좀 더 고용친화적인 정책수단을 이용하도록 변화시킴으로써 더 큰 고용효과를 달성할 수 있음을 보여줌
- 그러나 이 결과는 이상적인 방식으로 정형화된 시나리오에 따른 결과로, 실제 예산집행 및 정책지원의 현실을 고려하고 재정지원이 고용으로 연결되는 효과에서 아무런 누수나 손실이 없는 경우를 상정하고 있으므로, 실제 고용효과는 이보다 작게 나타날 것임

6. 결론 및 정책 시사점

- 고용창출 동반 성장을 추구하기 위해서는 고용친화적인 서비스산업, 특히 타 산업부문과의 연계성이 뛰어난 콘텐츠 산업을 육성함으로써 새로운 성장 동력을 확보하는 동시에 안정적인 고용 창출을 시도해야 할 필요성 대두
- 본 연구보고서는 콘텐츠 산업이 여타 전체 산업부문과의 연관성 하에서 산업연관표를 이용한 정태적 단기 고용효과가 정부지원의 수단 및 유형에 따라 어떻게 달라지며 또 어떻게 개선될 수 있는지에 대해 분석하였음
- 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 성과(bang for the buck)를 높일 수 있는 여지가 존재
- 콘텐츠산업에 대해 직접일자리사업과 신규고용조건 조세감면 허용 및 보조금 지급 방식으로 재정지원정책이 이루어질 경우 취업유발효과가 가장 높게 나타나며, 제작비 지원

방식의 경우에도 ‘신규고용’을 조건으로 재정지원이 이루어질 때 취업자 수가 가장 많이 늘어남

- 콘텐츠 산업 내에서 특히 어느 세부 산업에 지원규모를 늘려야 더 큰 고용효과를 얻을 수 있는지에 대해서는 일률적으로 결론을 맺기가 쉽지 않지만, 직접일자리지원의 경우 오락 서비스·문화서비스·출판서비스·광고 부문에서의 취업효과가 상대적으로 크게 나타나고, 제작비 지원방식을 고려 시 지원 금액이 전액 노동비용 절감에 사용되는 경우 오락서비스 산업과 인쇄 및 복제 산업의 취업효과가 상대적으로 크게 나타남
- 하지만 이러한 실증결과를 정책적으로 가감 없이 실행에 옮기기 전에 다음과 같은 사항들을 충분히 고려해야 할 것임
 - 콘텐츠 산업 내부의 세부산업들의 분류가 여전히 명확하지 않고, 세부산업들의 상호연관관계에 대한 명확한 상승작용의 방향과 규모를 산업연관표를 이용한 정태분석에서는 충분히 다룰 수 없으며, 융합형 산업의 특성을 보이는 콘텐츠 산업이 여타 전통적인 산업부문들과 어떻게 상호작용하는지에 대한 좀 더 구체적인 연구가 필요한데다가, 콘텐츠산업에 대한 정부의 지원 증가에 우리 사회가 대체로 동의한다고 해도 분야별 성장전략, 즉 자원배분의 우선순위 및 구체적인 확충방안에 대해서는 여전히 커다란 인식 차이가 존재할 수 있음
- 콘텐츠 산업에 대한 재정지원 정책의 유형이 직접일자리사업일 때, 특히 고용 및 취업유발효과가 크게 나타나지만, 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
- 또한 정부의 직접일자리사업 지원정책의 경우 단기적인 일자리창출 효과는 있으나, 그 고용의 질이 떨어지고, 일자리 지속성이 낮은 편이며, 고용서비스의 인프라 부족 등의 문제를 계속 노정하고 있으므로, 정부지원 직접일자리사업의 경우, 계획-수행-평가까지 일관된 관리가 되도록 원칙과 제도를 따로 명확히 마련할 필요가 있으며, 정규직 전환과 연관성이 적을 경우, 점진적인 축소가 필요할 뿐만 아니라, 해당 예산을 정규직 전환가능성이 높은 사업으로 통합하는 방안을 고려해야 할 것임

- 정부의 재정지원 방식이 신규고용조건 조세감면(보조금 지급) 중심으로 변화할 경우 추가적인 취업유발 효과를 기대할 수 있으나, 콘텐츠산업의 사업형태별 매출 구조상 유통/배급 매출액이 전체 매출액 중 절반에 가까운 특성을 고려할 때, 설비투자의 비중이 낮은 특성으로 인해 조세감면(보조금 지급)의 조건을 충분히 만족시키지 못함으로써 정책효과가 약화될 가능성에 대비하여야 할 것임

- 재정지원 방식이 ‘제작비 지원’의 형태로 집행될 경우에는, 콘텐츠산업의 시장경쟁 구조의 특성상 대형 유통업체의 독과점과 수익 분배의 문제를 제대로 고려함으로써 정책효과의 침투를 극대화할 수 있는 방안이 함께 고려되어야 할 것임

- 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

제1장

문제제기

제1장 문제제기

1. 연구 배경

- 본 연구의 목적은 21세기 창조경제를 선도하는 콘텐츠 산업의 경제적 특성과 고용 잠재력에 대한 분석 및 정부정책이 콘텐츠 산업에 미치는 효과에 대한 분석을 통해 향후 콘텐츠 산업의 발전을 위한 정책방향을 제시하는 것임
 - 특히 ‘일자리 창출’이 중요한 경제·사회적 현안으로 부각되고 있고, 정부의 핵심 국정과제로 고용이 부각되고 있는 점을 고려하여, 콘텐츠 산업의 고용창출 효과에 초점을 맞추어 분석을 실시함
 - 콘텐츠 산업 일반뿐만 아니라 3D 산업을 포함한 세부 산업별 분석을 통해 구체적이고 실효성 있는 정책방향을 제시하고자 함
- 1990년대 후반 이후, 콘텐츠산업을 발전시키기 위한 정부의 다각적인 정책들이 꾸준히 추진되어 왔으며, 최근 들어서는 콘텐츠산업의 진흥을 통한 미래 신성장동력화 및 일자리 창출이 주요 정책목표로 떠오르고 있음
 - 「문화산업진흥기본법」(1999)의 제정으로, 문화 및 콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적인 종합적인 중·장기 기본계획과 각 분야별·기간별 세부시행계획이 수립·시행되고 있음
 - 디지털콘텐츠산업은 2003년 10대 차세대 성장동력 산업 중 하나로 선정되었고, 세계 5대 콘텐츠 강국건설을 목표로 한 「Korea 2010」 계획(2005) 및 「방송영상산업진흥 5개년 계획」(2008~2012) 등의 중장기계획이 마련되었으며, 현 정부에서도 저탄소 녹색성장을 위한 신성장동력에 콘텐츠산업이 선정된 바 있음
 - 다각적인 세부계획들도 꾸준히 추진되었는데, 대표적으로는 콘텐츠산업의 인력 양성을 위한 「국가전략분야 인력양성 종합계획 세부추진계획」(2002), 「문화콘텐츠 인력양성 종합계획」(2004), 「문화콘텐츠 인력양성 중장기정책방안 수립」(2008) 등이 있음
 - 최근에는 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」을 통해, 5대 연간과제 중 하나로 ‘국가 창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출’을 제시하고 창의인재 양성과 청년고용 확대를 위해 전년대비 무려 75% 늘어난 414억을 배정하는 등, 다양한 정책지원을 아끼지 않고 있음

- 콘텐츠산업의 진흥을 위한 다양한 정책지원이 이뤄지고 있음에도 불구하고, 콘텐츠산업이 차세대 신성장동력산업으로 부상하고 새롭게 고용을 창출하는 효과는 아직 기대에 부응하지 못하는 것으로 보임
 - 우리나라 콘텐츠 산업의 절대적인 규모 및 전체 산업에서 차지하는 상대적 비중은 크지 않은 편이며, 오히려 2005~2008년 기간 중 일정정도 축소된 것으로 나타남
 - 콘텐츠산업의 경제적 파급효과를 분석한 한국콘텐츠진흥원(2010)에 따르면 콘텐츠산업의 부가가치가 우리나라 전체 부가가치에서 차지하는 비중은 2008년 기준 2.67%이며, 이는 2005년의 2.72%에 비해 소폭 감소한 것임
 - 콘텐츠산업 취업자가 전체 취업자에서 차지하는 비중은 2008년 기준 약 2.96%로, 2005년의 3.11%에 비해 소폭 감소하여, 콘텐츠산업이 전체 고용에서 차지하는 비중도 여전히 낮은 수준에 머물러 있는 것으로 나타남
- 따라서 콘텐츠산업 진흥을 위해 추진되어온 다양한 정책에 대한 평가 및 가용한 정책방안의 효과에 대한 가상 시나리오 분석을 통해, 향후 콘텐츠산업의 성장 및 고용창출효과를 높일 수 있는 구체적인 정책방안에 대한 모색이 필요함

2. 기존연구

- 상대적으로 최근에 문화 및 콘텐츠 산업의 고용 잠재력을 추정한 연구로는 한국문화콘텐츠진흥원(2008)의 연구용역 보고서 「문화산업을 통한 일자리 창출 방안 연구」를 들 수 있음
 - 문화서비스지출에 소득보전 및 가격보전을 통해 수요를 증대함으로써 유발되는 고용효과를 추정하기 위해서, 가계의 지출항목별 수요함수를 설정하고 소득 및 가격탄력성을 추정한 뒤, 정책 시나리오별 문화서비스의 수요창출 규모를 추산하여, 산업연관모형을 통해 나타난 부가가치 및 고용창출 규모를 추정
 - 특히 소득보전의 구체적인 방법으로 문화서비스의 소비지출에 대한 소득세를 공제하는 방안과 함께, 가격보전의 방법으로는 소비자에 대한 입장료 할인과 공급자에 대한 할인액 보전 방식을 고려
 - 그 결과, 2006년 기준으로 문화서비스의 소득탄력성은 1.30, 가격탄력성은 -1.985로 나타나, 소득보전보다 가격보전이 수요진작에 더 큰 효과를 발휘할 수 있는 것으로 나타남

<표 1> 정책수단 및 시나리오별 파급효과

정책수단	대상범위	연간소비지출증가액		부가가치(억원)		고용창출(명)	
		가구당 (원)	총가구 (억원)	전산업	문화 서비스업	전산업	문화 서비스업
소득보전 (입장료지출에 대한 소득공제)	문화시설	9027	1458.7	227	146	323	197
	예술공연장	1583	255.8	1298	942	1990	1419
	합계	10611	1714.5	1525	1088	2313	1616
가격보전 (입장료 10%할인)	문화시설	8109	1310.3	204	131	290	177
	예술공연장	1422	229.8	1166	846	1788	1275
	합계	9532	1540.1	1370	978	2078	1452

자료: 콘텐츠진흥원, 2008

- 한국문화콘텐츠진흥원(2008)의 연구는 기존의 산업연관분석에 덧붙여 정밀한 계량경제학적 기법을 사용하는 한편, 기존의 산업정책 차원과 다른 특성의 정책수단을 고려했다는 점에서 다양한 함축성과 시사점을 제공
 - 그러나 공급자와 수요자 간의 가격전가에 대한 정확한 정보가 없는 경우, 가격보전에 사용된 정부재원이 소비자의 부담완화로 사용되지 않은 채 공급자의 지대(rent) 증가로 연결될 수 있다는 문제점을 간과하고 있으며,
 - 또한 정책도구의 선정에서 소득공제 방식의 지원은 가계의 세부적인 소비지출행태에 대한 과세당국의 관리가 쉽지 않다는 점에서, 그리고 보조금 방식의 가격보전은 거래단계에서 부정이 개입될 소지가 크다는 점에서 정책 시나리오의 구체적이고 현실적인 수립 가능성이 그리 높지 않다는 어려움이 있음
- 안주엽(2011)은 문화체육관광부와 문화재청이 실시한 문화 분야 16개 일자리 지원사업 참가자들 중에서 표본을 추출하여, 프로그램에 참가하기 이전의 일자리, 프로그램 일자리, 그리고 프로그램 종료 후 일자리에 초점을 맞춰 문화 분야 일자리지원사업의 효과성을 평가하고 전반적인 사업 추진체계를 평가
 - 일자리의 문화·예술 관련성이 프로그램 참가 이후 상당 폭 높아져(38% → 47%), 일자리지원사업 프로그램이 인력을 문화·예술 분야에 정착하도록 돕는 데에는 일정 정도 기여한 바가 있으나,
 - 일자리 창출의 성과 측면에서 부정적인 평가를 받고 있으며, 프로그램 일자리에 대한 보수 만족도 역시 매우 낮은 것으로 나타남
 - 문화 분야 16개 일자리 지원사업에 참가한 사람들을 대상으로 조사한 결과, 일

- 자리 창출 측면에서 부정적 견해가 20%로 높게 나타났고, 프로그램 일자리의 보수수준이 낮은 편이며, 보수수준에 대한 만족도 역시 가장 낮은 것으로 나타남¹⁾
- 특히 정책 차원에서의 문제점이 다양하게 노정되고 있는 바,
 - 프로그램 실시기간이 평균 18개월로 파악되는데도, 대부분의 재정 지원 사업이 속성 상 1년 단년도 사업에 치중하고 있고,
 - 16개 사업 모두가 계속사업의 형태로 지속되고 있는 것으로, 2009년에 4개 사업이 추가된 이래 2010년에는 새로운 사업이 전혀 추가되지 않았으며,
 - 예산이 감소하면서 대상인원은 오히려 늘어나 실제 1인당 예산은 대폭 감소한 것으로 나타남
- 이에 따라 문화 분야에서 1만 개 이상의 일자리를 창출하고 있다는 문화부의 주장과는 다르게 실제로 새로운 일자리를 창출하는 데에는 큰 효과가 없는 것으로 평가

□ 정상철(2012)은 2000년대 후반 이후 게임·음악·애니메이션과 같은 세부 콘텐츠 산업의 무역특화지수가 (+)를 보이는 점에 착안하여, 콘텐츠의 수출이 우리나라 콘텐츠 수출을 제외한 총수출에 미치는 거시적 파급효과를 분석하는 한편, 수출기업들이 체감하는 미시적 영향력을 조사

- 총수출에 미치는 영향을 측정하기 위해 중력모형을 활용하여 1995~2011년 기간 중 40개 국가들에 대한 수출 자료를 사용하여 추정한 결과, 콘텐츠 수출이 전체수출에 미치는 긍정적인 효과는 약 5.7%로 나타남
 - 또한 콘텐츠 수출이 주요 소비재 품목별 총수출에 미치는 효과를 추정한 결과, 화장품·의류와 같은 비내구재는 콘텐츠 수출로 인하여 (+) 영향을 받지만, 자동차와 같은 내구재는 특별히 영향을 받지 않는 것으로 나타남
 - 수출지역에 따른 콘텐츠 수출에 의한 총수출의 영향 정도는 아시아·중동·미주 등에서 나타나며, 소득수준이 일정정도 이상이면서 유사한 문화적 배경을 공유하는 국가들에서 좀 더 크게 나타난다는 결과를 얻음
- 무역협회 회원사인 132개 중소기업을 대상으로 설문조사를 한 결과, 수출기업들은 한류가 우리나라의 국가브랜드 및 인지도를 향상시키는데 상당부분 기여한다는 데에 동의하지만
 - 수출증대에 주는 영향은 높지 않은 것으로 판단하고 있으며, 중소기업들이 한류를 수출 마케팅에 직접적으로 활용하는 빈도가 매우 낮은 것으로 나타남

1) 그러나 전반적인 일자리 만족도는 높게 나타나, 문화·예술 종사자들이 보수 수준보다는 일의 내용과 미래 발전 가능성에 더 치중하는 특성으로 보이는 것으로 판단됨.

- 정상철(2012)의 연구는 콘텐츠수출이 총수출에 미치는 영향을 분석하면서 산업 간 파급효과를 충분히 고려하지 못하고 있으므로, 본 연구에서는 산업연관분석을 통해 콘텐츠 산업의 경제적 효과 및 고용효과를 분석하였음
 - ‘한류’의 수출 영향력을 포함하여 콘텐츠 산업이 국가 경제에 미치는 총체적인 영향의 크기는 결국 산업연관분석을 통해 포괄적으로(inclusive) 정량화될 수 있음
 - 산업연관표상에 나타나는 투입-산출관계에는 이미 산업간 기술적인 연관 관계 뿐만이 아니라 물리적인 연관관계까지 포함되어 있기 때문에, 한류라는 문화적이고 정성적인 실체가 산업들 사이의 투입-산출관계에 이미 내재되어 나타나 있는 셈이므로, 한류의 부분균형 효과분석이 아닌 전체적인 파급효과의 파악을 위해서는 결국 산업연관분석에 의존할 수밖에 없음

- 문화·콘텐츠 산업과 유사하게 정확한 산업의 범위와 규모를 획정하기 까다로운 산업분류에 대한 고용유발효과 및 고용전망에 관한 연구들은 다양한 측면에서 콘텐츠 산업에서의 고용유발효과를 연구하는데 시사점을 제공함

- 이시균 외(2011)는 신성장동력산업 중 하나로 성장잠재력과 고용창출력 차원에서 높은 기대를 얻고 있는 녹색성장 산업의 인력수요 전망을 시도
 - 기존의 녹색일자리 추정 연구들이, 산업 3자리 수준 및 직업 3자리 수준의 취업자를 녹색인력으로 보고 고용규모를 추정함으로써, 녹색직업에 속하는 모든 인력이 ‘녹색인력’으로 분류되는 과대추정의 문제를 탈피하기 위해서 환경산업통계조사와 실태조사 자료 등을 이용하여 녹색인력을 추정

- 이시균 편(2011)은 첨단융합산업 중에서 IT융합, 반도체, RFID/USN, 로봇융합, 신소재/나노융합, 바이오제약, 고부가가치식품산업에 대해서 인력수요를 전망
 - 이들 산업은 IT, BT, NT 등 신성장기술이 기존의 전통적인 산업과 융합되어 새로운 시장을 형성하는 분야로, 기술적 수준에 따라 잠재성장 가능성이 큰 산업들로 산업간 연관관계가 큰 분야들이므로 성장가능성이 크다고 할 수 있지만 아직 시장에 대한 파급효과가 미흡한 것으로 나타남

- 권태희 외(2011)에서는 방송통신 산업부문이 ‘장치산업’ 특성으로 인해 고용 없는 성장 패턴을 보이고 있음을 지적
 - 이는 정보통신산업의 경우 물적 투자 중심의 성장과 이로 인한 노동생산성의 향상(자

본장치를 증가 → 노동생산성 증가) 중심으로 시장이 성장해 왔고, 방송 산업의 경우 규제산업이라는 특징 때문에 신규 사업자의 진입이나 대규모 시장 창출이 어려워 인력 규모가 정체되는 양상을 보이고 있기 때문임

- 고무적인 것은 융합의 심화에 따른 신규 서비스의 등장으로 인해 일부 신규 인력 수요가 발생하고 있는데, 특히 미디어 이용행태 및 시장 환경의 변화에 따라 새로운 시장 영역(콘텐츠 등)이 형성되면서 새로운 인력 수요가 발생하고 있다는 점에 주목
- 특히 미디어 시장에서 콘텐츠 기반 경쟁으로 변화함에 따라 콘텐츠 제작영역이 빠르게 성장할 것으로 기대되어 콘텐츠 제작 인력의 빠른 성장을 예상

□ 강순희(2012)는 서비스산업의 일자리 창출 역량을 논하면서, 제조업에 비해 월등히 높은 취업자 증가율을 보이는 서비스산업의 일자리창출이 매우 중요하지만, 인위적인 부양책에 의존하기보다는 서비스부문의 내적 동력이 확충되어 일자리창출 역량 자체가 제고되는 방향으로 이루어져야 함을 지적

□ 정부는 『제1차 국가고용전략회의』(2010.1.21.)을 통해, 단기적 고용대책과 구별되는 ‘구조적 고용창출 대책’을 모색한 바 있음

- 이를 위해서 산업정책과 재정·세제 등의 지원제도 전반을 고용 친화적으로 개편해 나갈 것임을 천명하고, 정책자금 역시 고용효과가 큰 사업에 우선 지원하는 방안을 강구해 나가기로 함
- 이후 정부는 기존의 임시투자세액공제제도의 변형을 통해 고용창출투자세액공제를 도입하였고, 매년 지원 대상과 규모를 늘려가고 있음

□ 이러한 연구들 및 정책방향을 통해, 콘텐츠 산업부문의 고용 전망과 관련된 중요한 시사점을 얻을 수 있음

- 기존의 산업분류 중 부분집합으로 명확하게 설정되기 어려운 콘텐츠 산업의 특성을 고려한 산업분류를 다층적으로 분석하는 한편, 전 산업 및 타 산업부문들과의 비교를 통한 콘텐츠 산업의 특성을 추출해 내는 작업이 중요하고,
- 전통적인 산업정책 및 재정정책의 틀 안에서는 정책수단(policy instruments)의 설정이 상당히 정규화되어 있는 반면에, 콘텐츠 산업에 대한 정부재원의 사용은 어떤 정책수단을 어떤 방식으로 사용하는지에 따라 생산·부가가치 및 고용의 유발효과가 크게 달라질 수 있음을 인지하고 분석해야 할 필요가 있음

3. 연구내용

- 본 연구의 내용은 크게 콘텐츠산업의 현황 및 산업적 특성에 대한 실태 분석과 콘텐츠산업의 고용창출 효과 분석의 두 부분으로 구성됨
- 콘텐츠산업의 현황 및 산업적 특성에 대한 실태 분석
 - 콘텐츠산업의 산업적 특성 및 고용창출효과와 관련된 기존 문헌의 조사 및 정리
 - 산업연관분석을 통한 콘텐츠산업의 생산부가가치·고용유발효과 분석 및 타산업과의 비교
- 콘텐츠산업의 단기 고용창출 효과 분석
 - 경제상황 변화에 따른 단기 고용창출효과 분석
 - 콘텐츠산업 및 하위부문의 향후 2~3년간 시나리오별 고용전망 분석
 - 콘텐츠산업의 직접 고용유발 효과와 타 산업에의 파급영향력을 고려한 간접 고용유발 효과를 동시에 분석
- 콘텐츠산업에 대한 정부 정책이 고용창출에 미치는 효과 분석
 - 현재 추진 중인 정부정책을 정리하고 정부정책 평가 실시
 - 콘텐츠 산업에 대한 정부정책이 고용창출에 미치는 효과를 평가
 - 콘텐츠 산업에 대한 정부정책의 효과성 평가 결과와 다각도의 재정지원 유형 및 집행 방식을 고려하여 다양한 재정지원 시나리오를 구성
 - 각 시나리오 별로 콘텐츠산업의 단기 고용창출 효과 분석
 - 콘텐츠 산업의 고용전망과 정부정책 시나리오 별 고용전망 결과의 비교를 통해 정책시사점 도출
- 콘텐츠산업의 고용창출 효과 분석은 콘텐츠산업 전체에 걸친 분석과 함께 3D산업을 포함한 콘텐츠산업 부문별 분석을 동시에 실시

제2장

콘텐츠 산업의 현황 및 특징

제2장 콘텐츠 산업의 현황 및 특징

1. 분석방법

- 제 II 절에서는 콘텐츠산업의 산업적 특성 분석을 위해 산업연관분석을 실시함
 - 콘텐츠 산업의 산업 분류를 고려하여 산업연관표 상의 산업분류를 재구성
 - 콘텐츠 산업 일반 및 세부 부문별 생산유발효과, 부가가치유발효과, 취업유발효과 등을 측정
 - 정부지출 증가로 인한 부가가치 및 최종수요의 증가가 콘텐츠산업에 미치는 효과분석
 - 가용한 최신자료인 한국은행의 2010년도 산업연관표를 사용하여 산업연관분석 수행

- 산업연관표 및 부속표를 통해 발표하는 고용표의 기본 구조는 <표 2>와 같음
 - 중간투입(중간수요), 부가가치, 최종수요 및 총투입(총산출)은 모두 금액단위(백만원)으로 표시되어 있고, 고용량(또는 취업량)은 명 단위로 표시
 - 경제내에 n 개의 산업이 존재한다고 가정하고, 중간투입과 중간수요로 표시된 X_{ij} 행렬은 중간투입행렬
 - 이 때 X_{ij} 는 i 산업부문에서 j 산업부문으로 투입된 투입량을 의미
 - 최종수요 Y_i 는 지출국민소득을 의미함
 - 민간소비(민간소비지출) + 투자(민간고정자본형성) + 정부지출(정부소비지출 및 정부고정자본형성) + 재고증감 + 수출 - 수입으로 구성
 - 총산출(X_i)과 총투입(X_j)는 동일하며($X_i = X_j$), 국민경제내의 총생산과 총수요가 일치함을 의미함
 - 부가가치벡터 V_j 는 분배국민소득을 의미함
 - 노동분배분(피용자보수 등)과 자본분배분(영업잉여, 고정자본소모 및 생산세(부가세 등 간접세) 등)으로 구성
 - 고용량(또는 취업량) L_j 는 j 산업부문에 고용된 피용자 수(또는 취업자 수)를 의미

<표 2> 산업연관표의 기본 구조

		중간수요(j)					최종수요	총산출액 $i(=j)$
		1	2		j		n	
중 간 투 입 (i)	1	X_{11}	X_{12}		X_{1j}		X_{1n}	Y_1
	2	X_{21}	X_{22}		X_{2j}		X_{2n}	Y_2
	i	X_{i1}	X_{i2}		X_{ij}		X_{in}	Y_i
	n	X_{n1}	X_{n2}		X_{nj}		X_{nn}	Y_n
부가가치		V_1	V_2		V_j		V_n	
총투입액 $j(=i)$		X_1	X_2		X_j		X_n	

고용량 (취업량) (s)	1	L_{11}	L_{12}		L_{1j}		L_{1n}
	s	L_{s1}	L_{s2}		L_{sj}		L_{sn}
	k	L_{k1}	L_{k2}		L_{kj}		L_{kn}

□ 산업연관분석의 특징과 한계

○ 산업연관분석의 기본 가정

- 경제 내 모든 생산물의 총수요와 총공급이 일치함
- 단기적으로 개별산업에서 일정량을 생산하기 위해 투입되는 중간투입물(원료)과 근원적 생산요소(노동, 자본)는 일정한 고정투입계수를 가짐
- 투입과 산출규모는 모두 금액단위(한국의 경우, 백만원)로 표시됨
- 총생산이 결정되면 노동수요(고용량)가 결정되며, 총생산(금액단위)과 고용량(물량단위)은 단기적으로 일정한 고정계수(고용계수 또는 취업계수)를 가짐

○ 산업연관분석은 다음과 같은 특징이 있음

- 총수요와 총공급이 일치한다는 원리는 완전고용을 전제로 한 것으로 경제내에 있는 본원적 생산요소인 노동과 자본이 모두 사용된다는 것임
- 정태모형
- 가장 큰 특징인 고정투입계수 생산함수는 노동과 자본 또는 중간투입물 상호간의 대체관계를 인정하지 않음

- 산업연관분석은 기본적으로 다음과 같은 한계가 있음
 - 산업연관분석은 완전고용을 가정하고 있기 때문에 불완전고용이 만연하고 있는 현실 경제를 정확하게 묘사하지 못할 수 있음
 - 정태분석을 기본으로 하기 때문에 산출이나 고용량 변화 등을 시계열자료 분석과 같이 시점(時點)의 변화에 걸쳐 파악할 수 없다는 한계가 있음
 - 고정투입계수를 가정하고 있으므로 임금이나 이자율 변동 등으로 발생하는 노동-자본-기술 사이의 대체관계를 파악할 수 없다는 한계가 있음
- 산업연관분석은 위에서 언급한 바와 같은 한계를 갖고 있으나 경제내외적인 충격에 대해 산업별 효과를 파악할 수 있는 경제학적 분석도구라는 점에서 유용함

2. 콘텐츠 산업의 정의 및 산업 분류

가. 콘텐츠 산업의 정의 및 분류

- 문화·콘텐츠 산업은 문화산업, 창조산업, 엔터테인먼트산업 등 다양한 용어로 혼용되고 있지만 법령에는 ‘문화산업’에 근간을 두고 있음
 - 「문화산업진흥기본법」 제 2조에 의하면 ‘문화산업’이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이와 관련된 서비스를 하는 산업으로 정의하고 있음
 - 세부적으로는 영화·비디오, 음악·게임, 출판·인쇄, 방송, 문화재, 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인 제외)·광고·공연·미술품·공예품, 디지털콘텐츠, 사용자 제작 문화콘텐츠 및 멀티미디어 문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통, 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품, 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등, 이상의 규정에 해당하는 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업 등을 포괄하는 것으로 규정됨
 - 「문화예술진흥법」 제 2조 제2항 ‘문화산업’이란 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업으로 하는 것으로 정의하고 있음

- 통계청은 2000년부터 한국표준산업분류체계 내에서 특수목적용 분류로서 ‘문화산업 특수 분류’를 별도로 고시하고 있음
 - 「문화산업 특수분류(9차개정)」에서는 9개 대분류 체계로 나누고 있음
 - 그러나 문화산업 통계와 콘텐츠 산업통계를 통합하면서 2010년에 폐지되었으며 2010년에 새롭게 개편된 「콘텐츠 산업 특수분류」체계는 8개 대분류체계로 이루어짐.
 - 새로운 개편에 따르면 정보서비스업이 추가되는 한편, 공예, 문화재, 오락, 건축 등의 분야가 제외되는 등 우리나라 문화산업 개념이 산업적 특성을 강조하는 방향으로 변화됨 (옥성수 외, 2011)

- 2012년 이루어진 「콘텐츠산업 특수분류 개정」에서는 최근 콘텐츠 산업의 발전을 고려하여 관련 8개 대분류를 좀 더 세분하여 12개 대분류로 개편
 - 최근 만화산업의 발전을 고려하여 출판산업을 출판산업과 만화산업으로 구분
 - 음악·영화·비디오·애니메이션 산업을 음악산업, 영화산업, 애니메이션산업 등으로 세분
 - 정보서비스 산업을 지식정보산업과 콘텐츠솔루션 산업으로 구분

<표 3> 문화·콘텐츠산업 특수 분류체계 현황

문화산업 특수분류체계		콘텐츠산업 특수 분류(2010년)	
대분류	중분류	대분류	중분류
1. 출판산업	1-1 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 1-2 인쇄업 1-3 서적, 잡지 및 신문유통 및 임대업	1. 출판산업	1-1 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 1-2 서적, 잡지 및 신문유통 및 임대업
2. 음악·영화·비디오·애니메이션 산업	2-1 음악, 영화비디오, 애니메이션 제작업 2-2 음악, 영화비디오물 복제 및 제작관련 서비스업 2-3 음악, 영화비디오, 애니메이션 유통 및 임대업 2-4 음악, 영화비디오, 애니메이션 제공업	2. 음악·영화·비디오·애니메이션 산업	2-1 음악, 영화비디오, 애니메이션 제작업 2-2 음악, 영화비디오물 복제 및 제작관련 서비스업 2-3 음악, 영화비디오, 애니메이션 유통 및 임대업 2-4 음악, 영화비디오, 애니메이션 제공업
3. 방송산업	3-1 방송제작업 3-2 방송제공업 3-3 방송업	3. 방송산업	3-1 방송제작업 3-2 방송제공업 3-3 방송업
4. 게임산업	4-1 게임제작업 4-2 게임기 제조업 4-3 게임유통 및 임대업 4-4 게임제공업	4. 게임산업	4-1 게임제작업 4-2 게임기 제조업 4-3 게임유통 및 임대업 4-4 게임제공업
5. 공연산업	5-1 공연업 5-2 공연관련 서비스업	5. 공연산업	5-1 공연업 5-2 공연관련 서비스업
6. 공예품 및 한복 산업	6-1 공예품 및 한복제작업 6-2 공예품 및 한복유통업	6. 광고산업	6-1 광고대행업 6-2 기타광고업
7. 광고산업	7-1 광고대행업 7-2 기타광고업	7. 캐릭터산업	7-1 캐릭터제작업 7-2 캐릭터상품제조업 7-3 캐릭터상품유통업
8. 전문디자인산업	8-1 인테리어 디자인업 8-2 제품디자인업 8-3 시각디자인업 8-4 기타전문디자인업	8. 정보서비스 산업	8-1 포털 및 인터넷정보매개서비스업 8-2 기타정보서비스업
9. 기타문화산업	9-1 도서관, 사적지 관련 서비스업 9-2 오락관련서비스업 9-3 건축설계 및 조경설계서비스업 9-4 사진촬영 및 처리업		

자료 : 옥성수 외(2011)에서 재인용

<표 4> 콘텐츠산업 특수 분류체계 개정안

콘텐츠산업 특수 분류(2010년 제정)		콘텐츠산업 특수분류 개정(2012년 제정)	
대분류	중분류	대분류	중분류
1. 출판산업	1-1 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 1-2 서적, 잡지 및 신문유통 및 임대업	1. 출판산업	1-1 출판업 1-2 인쇄업 1-3 출판 도소매업 1-4 온라인 출판 유통업 1-5 출판 임대업
		2. 만화산업	2-1 만화 출판업 2-2 온라인만화제작·유통업 2-3 만화책 임대업 2-4 만화 도소매업
2. 음악·영화·비디오·애니메이션 산업	2-1 음악, 영화비디오, 애니메이션 제작업 2-2 음악, 영화비디오물 복제 및 제작관련 서비스업 2-3 음악, 영화비디오, 애니메이션 유통 및 임대업 2-4 음악, 영화비디오, 애니메이션 제공업	3. 음악산업	3-1 음악제작업 3-2 음악 및 오디오물 출판업 3-3 음반복제 및 배급업 3-4 음반 도소매업 3-5 온라인 음악 유통업 3-6 음악 공연업 3-7 노래연습장 운영업
		4. 영화산업	4-1 영화 제작, 지원, 유통업 4-2 DVD/VHS 제작 및 유통업
		6. 애니메이션산업	6-1 애니메이션 제작업 6-2 애니메이션 유통 및 배급업 6-3 온라인 애니메이션 유통업
3. 방송산업	3-1 방송제작업 3-2 방송제공업 3-3 방송업	7. 방송산업	7-1 지상파 방송 7-2 유선방송 7-3 위성방송 7-4 방송채널사용사업 7-5 전광판방송 7-6 방송영상물제작업 7-7 인터넷 영상물 제공업 7-8 방송영상물 배급 및 중개업
4. 게임산업	4-1 게임제작업 4-2 게임기 제조업 4-3 게임유통 및 임대업 4-4 게임제공업	5. 게임산업	5-1 게임 제작 및 배급업 5-2 게임 유통업 5-3 게임 도소매 및 임대업
5. 공연산업	5-1 공연업 5-2 공연관련 서비스업	12. 공연산업	12-1 공연업 12-2 공연관련 서비스업
6. 광고산업	6-1 광고대행업 6-2 기타광고업	8. 광고산업	8-1 광고(종합)대행업 8-2 광고 제작업 8-3 광고 서비스업 8-4 광고물 인쇄업 8-5 온라인업 8-6 기타 광고업
7. 캐릭터 산업	7-1 캐릭터제작업 7-2 캐릭터상품제조업 7-3 캐릭터상품유통업	9. 캐릭터 산업	9-1 캐릭터 제작업 9-2 캐릭터 상품 유통업 9-3 캐릭터 놀이시설 운영업 9-3 캐릭터 상품 온라인 유통업
8. 정보서비스산업	8-1 포털 및 인터넷정보매개서비스업 8-2 기타정보서비스업	10. 지식 정보산업	10-1 e-learning업 10-2 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 10-3 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업 10-4 가상세계 및 가상현실업
		11. 콘텐츠 솔루션산업	11-1 콘텐츠솔루션업 11-2 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업

나. 산업연관분류와 콘텐츠 산업

- 콘텐츠 산업의 산업연관분석을 위해서는 산업연관표 상의 분류를 콘텐츠 산업에 대한 분석이 가능한 형태로 재구성해야 함
 - 현실적으로 산업연관표 상의 분류를 콘텐츠산업 특수 분류에 연결하는 것이 불가능하기 때문에 콘텐츠산업 특수 분류를 산업연관표에 연결하는 방법을 사용
 - 본 연구에서는 2012년 콘텐츠산업 특수분류에 포함된 각각의 산업을 포함하는 산업연관표 통합 소분류 상의 산업항목을 콘텐츠 산업으로 보고 분석을 실시함
 - 우리나라의 산업연관표는 2010년 기준 403개 기본부문으로 구성되어 있으며, 기본부문은 다시 168개 통합소분류, 76개 통합중분류, 28개 통합대분류 등으로 이루어짐
 - 통합소분류를 이용하는 것은 고용표가 제시되는 것이 통합소분류까지이기 때문
 - 고용표가 제시되어야 콘텐츠산업의 고용효과 분석이 가능함
- 산업연관표 상의 통합소분류에서 콘텐츠산업 부문은 8개 항목임
 - 인쇄 및 복제
 - 부가통신 및 정보서비스
 - 방송
 - 광고
 - 컴퓨터 관련 서비스
 - 출판서비스
 - 문화서비스
 - 오락서비스
 - 그 이외에도 도소매산업과 기타서비스 산업 등에 콘텐츠 산업의 일부분이 포함되나, 전체 산업에서 콘텐츠 산업이 차지하는 비중이 낮아 이들 산업을 문화산업으로 분류할 수는 없음
- 이하에서는 산업연관 통합소분류 기준 문화·콘텐츠 산업에 해당하는 산업의 포괄범위 및 콘텐츠산업 특수분류 중 관련 항목을 정리하였음
- 인쇄 및 복제(대분류) - 인쇄 및 복제(중분류) - 인쇄 및 복제(소분류)
 - 인쇄 및 복제에는 인쇄산업과 기록매체출판 및 복제가 포함됨

- 인쇄
 - 신문 서적 잡지류를 제외한 모든 일반 인쇄물을 제작하는 활동을 포괄함
 - 광고물, 엽서, 상업달력 등의 인쇄와 인쇄업을 위한 서비스 활동(제본, 조판, 제책, 인쇄물가공 등)을 포괄함
 - 지폐, 주식, 채권, 우표 등 특수 인쇄물 생산도 포함
- 기록매체 출판 및 복제
 - 음성 및 기타 현상을 기록한 오디오출판 및 복제와 비디오 테이프 등의 복제를 포함
- 콘텐츠산업 특수분류 중 포함 항목
 - 1 출판산업 - 1-1 출판업 - 1-1-6 기타 인쇄물 출판업 (일부항목은 인쇄업에 포함됨)
 - 1 출판산업 - 1-2 인쇄업
 - 3 음악산업 - 3-1 음반제작업
 - 3 음악산업 - 3-3 음반복제 및 배급업 - 3-3-1 음반복제업
 - 8 광고산업 - 8-4 광고물 인쇄업,

□ 통신 및 방송(대분류) - 통신(중분류) - 부가통신 및 정보서비스(소분류)

- 부가통신 및 정보서비스는 초고속망서비스, 부가통신, 정보서비스 등을 포함하고 있음
- 초고속망서비스
 - 광케이블망을 주축으로 영상과 음성, 문자 등 멀티미디어 정보를 쌍방향으로 오갈 수 있게 하는 서비스임
 - 일반 사진은 물론 비디오와 오디오 정보도 실시간으로 전송할 수 있으며, 영상 전화나 원격의료, 원격화상회의 등도 가능함
- 부가통신
 - 컴퓨터에 의하여 데이터베이스 및 기타 정보를 검색하거나 송수신 할 수 있는 온라인통신과 검색망을 운영하는 서비스가 해당
- 정보서비스
 - 부가통신과 컴퓨터관련서비스에 포함된 자료처리와 정보제공서비스에 포함된 뉴스제공 및 인터넷포털서비스를 각각 분리하여 정보서비스 부문을 기본부문으로 신설하였음
- 콘텐츠산업 특수분류 중 포함 항목
 - 1-4 온라인출판유통업 - 1-4-1 인터넷/모바일 전자출판제작업

- 1-4 온라인출판유통업 - 1-4-2 인터넷/모바일 전자출판서비스업
- 2-2 온라인 만화 제작·유통업
- 3-5 온라인 음악 유통업
- 4-2 DVD/VHS 제작 및 유통업 - 4-2-6 온라인 상영
- 6-3 온라인 애니메이션 유통업
- 7-7 인터넷 영상물 제공업
- 9 캐릭터 산업 - 9-3 캐릭터 상품 온라인 유통업
- 10 지식정보산업 - 10-1 e-learning 업 - 10-1-1 e-learning 기획업
- 10 지식정보산업 - 10-1 e-learning 업 - 10-1-2 e-learning 인터넷/모바일서비스업
- 10 지식정보산업 - 10-1 e-learning 업 - 10-1-4 에듀테인먼트기획 및 제작업
- 10. 지식정보산업 - 10-2 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업
- 10. 지식정보산업 - 10-3 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
- 10. 지식정보산업 - 10-4 가상세계 및 가상 현실 서비스업 - 10-4-1 스크린골프 시스템 기획 및 제작업 (컴퓨터 관련 서비스업에 일부 포함됨)
- 10. 지식정보산업 - 10-4 가상세계 및 가상 현실 서비스업 - 10-4-3 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업 (컴퓨터 관련 서비스업에 일부 포함됨)
- 10. 지식정보산업 - 10-4 가상세계 및 가상 현실 서비스업 - 10-4-4 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업 (컴퓨터 관련 서비스업에 일부 포함됨)
- 11. 콘텐츠솔루션 산업 (컴퓨터 관련 서비스업에 일부 포함됨)

□ 통신 및 방송(대분류) - 방송(중분류) - 방송(소분류)

- 방송은 지상파방송과 유선방송을 포함하고 있음
- 지상파방송
 - 지상파방송은 무선전파를 이용하여 지상의 무선국을 통해 영상 또는 음성, 음향 등을 보내는 방송서비스로 정의되며 라디오방송과 TV방송으로 구분됨
 - 우리나라의 지상파 방송사업은 KBS, MBC, 교육방송과 같은 공영방송이 주축이며, 민영으로는 SBS, 경인방송, 부산방송과 같은 지역 민영방송국과 CBS등 선교목적으로 설립된 방송사 등이 있음
- 유선방송
 - 유선방송서비스는 TV신호를 동축 또는 광케이블을 통해 집중국으로부터 개별가구에 전송, 분배하는 영상프로그램의 유통시스템을 의미

- 대체로 특정 지역에 장기적인 독점사업권이 주어지며 전국적인 공중파 TV신호 및 지역 공중파 신호를 재전송하고 있으며 케이블 네트워크를 위한 TV신호를 전송 분배하기도 함
- 종합유선방송, 중계유선방송, 음악유선방송, 방송채널사용사업(PP), 위성방송서비스 등을 포함함
- 콘텐츠산업 특수분류 중 포함 항목
 - 7 방송 - 7-1 지상파 방송
 - 7 방송 - 7-2 유선방송
 - 7 방송 - 7-3 위성방송
 - 7 방송 - 7-4 방송채널사용사업

□ 부동산 및 사업서비스 - 사업관련 전문서비스 - 광고

- 고객을 대리하여 각종 광고매체에 관한 광고기획 및 대행, 광고물 작성 대리, 옥외광고 대리, 대중광고 매체를 대리한 광고권유 및 유인, 광고물 및 견본의 배부, 광고용 공간 및 시설 임대 등의 활동을 포괄함
- 동 부문에는 광고대행, 방송광고, 신문잡지광고, 뉴미디어광고, 광고물작성 및 기타 광고를 포함
- 콘텐츠산업 특수분류 중 포함 항목
 - 7. 방송산업 - 7-5 전광판 방송
 - 8. 광고산업 - 8.1 광고(종합)대행업
 - 8. 광고산업 - 8.2 광고제작업
 - 8. 광고산업 - 8.3 광고서비스업
 - 8. 광고산업 - 8.5 온라인업
 - 8. 광고산업 - 8.6 기타광고업 - 8-6-1 광고물 기획·편집

□ 부동산 및 사업서비스 - 사업관련 전문서비스 - 컴퓨터 관련 서비스

- 컴퓨터 관련서비스는 소프트웨어 개발공급과 컴퓨터 관련서비스를 포함하고 있음
- 소프트웨어 개발 공급
 - 컴퓨터 소프트웨어를 제작 또는 공급하는 산업활동으로서 패키지소프트웨어(불특정 다수에게 판매·사용될 수 있도록 정형화된 형태로 제작된 소프트웨어) 및 주문소프트웨어(수요자의 특수한 요구에 맞게 제작된 소프트웨어)와 같은 구입소프트웨어와 수요자가 스스로의 필요에 의해서 제작한 자가계정 소프트웨어를 포괄함

- 패키지/주문 소프트웨어는 패키지 소프트웨어(시스템 S/W, 개발용 S/W, 응용 S/W), 시스템통합서비스(SI), 디지털컨텐츠 개발서비스(정보용 콘텐츠, 오락/게임용 콘텐츠), 데이터베이스 제작 및 검색대행 등이 포함됨
- 컴퓨터관련서비스
 - 컴퓨터 수리와 관련된 유지수리서비스 및 기타 컴퓨터 운영 관련업을 포괄함
- 콘텐츠산업 특수분류 중 포함 항목
 - 5. 게임산업 - 5-1 게임 제작 및 배급업
 - 8. 광고산업 - 8.6 기타광고업 - 8-6-2 기타(장비취급 등)
 - 10. 지식정보산업 10-1 e-learning업 - 10-1-3 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)
 - 10. 지식정보산업 - 10-4 가상세계 및 가상 현실 서비스업 - 10-4-1 스크린골프 시스템 기획 및 제작업 (부가통신 및 정보서비스업에 일부 포함됨)
 - 10. 지식정보산업 - 10-4 가상세계 및 가상 현실 서비스업 - 10-4-3 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업 (부가통신 및 정보서비스업에 일부 포함됨)
 - 10. 지식정보산업 - 10-4 가상세계 및 가상 현실 서비스업 - 10-4-4 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업 (부가통신 및 정보서비스업에 일부 포함됨)
 - 11. 콘텐츠솔루션 산업 (부가통신 및 정보서비스업에 일부 포함됨)

□ 사회 및 기타서비스 - 출판 및 문화서비스 - 출판서비스

- 출판서비스는 신문과 출판을 포함하고 있음
- 신문
 - 신문은 일간 및 비일간 신문과 각 분야의 전문적 신문발행을 포괄하며, 각 기업체에서 발행하는 사내보는 제조업의 인쇄부문에 포함되어 출판서비스에서는 제외함
- 출판
 - 출판은 일반서적, 교과서 등 단행본과 잡지류의 정기간행물 및 그 밖의 팜플렛, 그림책, 악보, 지도 등을 포괄함
- 콘텐츠산업 특수분류 중 포함 항목
 - 1 출판산업 - 1-1 출판업 (단 1-1-6 기타 인쇄물 출판업은 인쇄와 중복됨)
 - 2 만화산업 - 2-1 만화출판업
 - 3 음악산업 - 3-2 음악 및 오디오물 출판업

□ 사회 및 기타서비스 - 출판 및 문화서비스 - 문화서비스

- 문화서비스는 문화서비스(국공립), 문화서비스(기타), 영화제작 및 배급, 영화상영, 연극, 음악 및 기타예술 등을 포함하고 있음
- 문화서비스(국공립)
 - 정부가 설립하여 운영하는 도서관, 박물관·미술관·과학관, 관광명소, 운동경기장, 공원 및 해수욕장, 예술단, 공연장 등의 서비스를 포괄
- 문화서비스(기타)
 - 민간이 설립하여 운영하는 도서관, 박물관, 미술관, 과학관, 동·식물원 등을 포괄.
- 영화제작 및 배급
 - 일반영화 및 비디오를 제작(영화제작)하고 제작된 영화 및 비디오의 배급권을 획득하여 이를 극장, 방송사 및 기타 상영자에게 배급(영화배급)하는 활동을 포괄
 - 광고영화와 방송프로그램의 제작도 포함하며 영화제작과 관련한 필름가공, 필름의 편집 및 복제(영화필름), 더빙, 필름검사 등 독립적으로 수행하는 활동도 포괄
- 영화상영
 - 야외 또는 실내에서 영사시설을 갖추고 영화를 상영하거나 모니터를 이용한 비디오물 감상실을 운영(영화상영)하는 활동을 포괄
- 연극, 음악 및 기타 예술
 - 극장, 음악당, 연극단체, 무용 및 음악단체, 기타 공연단체를 운영(연예단체)하거나 독립적으로 예술활동에 종사하는 연예인 및 예술가(자영예술가), 무대장치시설치·운영, 무대예술 운영업, 입장권 판매시설 운영업 등을 포괄
- 콘텐츠산업 특수분류 중 포함 항목
 - 3 음악산업 - 3-3 음반복제 및 배급업 - 3-3-2 음반배급업
 - 3 음악산업 - 3-6 음악공연업
 - 4 영화산업 - 4-1 영화 제작, 지원, 유통업
 - 4 영화산업 - 4-2 DVD/VHS 제작 및 유통업 - 4-2-1 DVD/VHS 제작
 - 4 영화산업 - 4-2 DVD/VHS 제작 및 유통업 - 4-2-5 DVD/VHS 상영
 - 6 애니메이션산업 - 6-1 애니메이션 제작업
 - 6 애니메이션산업 - 6-1 애니메이션 유통 및 배급업
 - 7 방송산업 - 7-6 방송영상물 제작업
 - 7 방송산업 - 7-8 방송영상물 배급 및 중개업 - 7-8-1 방송영상물배급업
 - 7 방송산업 - 7-8 방송영상물 배급 및 중개업 - 7-8-2 방송영상물중개업
 - 7 방송산업 - 7-8 방송영상물 배급 및 중개업 - 7-8-3 기타방송영상물서비스업

- 12 공연산업

□ 사회 및 기타서비스 - 오락서비스 - 오락서비스

- 무도장, 유원지, 오락장, 도박장, 경마장 및 경륜장 등의 서비스 활동을 포괄
- 콘텐츠산업 특수분류 중 포함 항목
 - 3 음악산업 - 3-7 노래연습장 운영업
 - 5 게임산업 - 5-2 게임유통업
 - 9 캐릭터 산업 - 9-3 캐릭터놀이시설 운영업
 - 10 지식정보산업 - 10-4 가상세계 및 가상현실업 - 10-4-2 스크린골프장 운영업

□ 분류가 어려운 산업

- 다음 산업들의 경우 산업연관표 상의 특정 항목에 포함이 되나, 해당 항목에서 차지하는 비중이 상대적으로 낮은 경우임
- 콘텐츠산업 특수분류 중 관련 항목
 - 1 출판산업 - 1-3 출판 도소매업
 - 1 출판산업 - 1-4 온라인 출판 유통업 - 1-4-3 인터넷서점(만화제외)
 - 1 출판산업 - 1-5 출판 임대업
 - 2 만화산업 - 2-3 만화책 임대업
 - 2 만화산업 - 2-4 만화 도소매업
 - 3 음반산업 - 3-4 음반 도소매업
 - 4 영화산업 - 4-2- DVD/VHS 제작 및 유통업 - 4-2-2 DVD/VHS 도매
 - 4 영화산업 - 4-2- DVD/VHS 제작 및 유통업 - 4-2-3 DVD/VHS 소매
 - 4 영화산업 - 4-2- DVD/VHS 제작 및 유통업 - 4-2-4 DVD/VHS 대여
 - 5 게임산업 - 5-3 게임 도소매 및 임대업
 - 9 캐릭터산업 - 9-1-캐릭터제작업 - 9-1-1 캐릭터개발 및 라이선스 업
 - 9 캐릭터산업 - 9-1-캐릭터제작업 - 9-1-2 캐릭터상품 제조업
 - 9 캐릭터산업 - 9-2 캐릭터상품 유통업

□ 이상의 분류에 따라 본 연구에서는 2010년 기준 산업연관표를 35개 산업으로 분류하였음

- 8개의 콘텐츠 산업을 제외한 나머지 산업 분류는 통합대분류의 28개 산업 분류를 조

정하여 사용하였음

- 또한 콘텐츠 산업 전반에 대한 분석을 위해 35개 산업 분류를 다시 농림수산업, 제조업, SOC 산업, 서비스업, 콘텐츠 산업 등 5개 산업으로 재분류하였음

<표 5> 산업연관표의 산업부문 재분류

	35개 산업분류	5개 산업분류
1	농림수산물	농림수산업
2	광산물	
3	음식료품	제조업
4	섬유 및 가죽	
5	목재 및 종이	
7	석유 및 석탄	
8	화학제품	
9	비금속광물제품	
10	제1차 금속제품	
11	금속제품	
12	일반기계	
13	전기 및 전자	
14	정밀기기	
15	수송장비	
16	기타제조업	
17	전력 가스 및 수도	SOC 산업
18	건설	
19	도소매	서비스업
20	음식점 및 숙박	
21	운수	
22	우편 및 전화	
25	금융 및 보험	
26	부동산 및 산업서비스	
29	공공행정 및 국방	
30	교육 및 보건	
34	사회 및 기타서비스	
35	기타	
6	인쇄 및 복제	문화·콘텐츠 산업
23	부가통신 및 정보서비스	
24	방송	
27	광고	
28	컴퓨터 관련 서비스	
31	출판서비스	
32	문화서비스	
33	오락서비스	

주 : 항목의 번호는 산업연관표 통합소분류의 산업번호 순서에 따라 각 산업에 부여한 번호임

- 한편 산업연관표를 이용한 콘텐츠 산업 분류는 콘텐츠 산업 특수 분류에 따라 정의된 콘텐츠 산업과 일정정도 차이가 남
 - 예를 들어 본 연구의 분류에서 서비스업으로 분류한 도소매의 경우 출판물 등에 대한 도소매, 게임 도소매 등을 포함하고 있음.
 - 반면, 컴퓨터 관련서비스의 경우 콘텐츠 산업으로 분류하였지만, 컴퓨터 유지 수리 서비스 등 콘텐츠 산업으로 분류되기 어려운 산업을 포함하고 있음.
 - 이는 산업연관표 상의 세부 산업 분류가 콘텐츠 산업 분류와는 다르기 때문에 나타나는 자료 상의 한계임
 - 콘텐츠 산업 특수분류에 있는 모든 산업이 산업연관표 상에서 세부산업으로 분류되지 못하고 8개 산업으로 재분류하게 된 것도 자료 상의 한계라고 할 수 있음

- 이처럼 산업연관표를 이용한 콘텐츠 산업 분류와 실제 콘텐츠 산업 간의 차이로 인해 실제 콘텐츠 산업의 규모와 본 연구에서 진행 중인 산업연관표 상의 콘텐츠 산업의 규모는 차이가 날 수 있음

- 그러나 본 연구에서 제시한 세부산업별 콘텐츠산업의 경제적 구조, 콘텐츠 산업의 경제적 효과, 정책에 따른 콘텐츠 산업의 고용효과 및 관련 시사점을 실제 콘텐츠 산업 정책 수립 시 활용하는 데에는 큰 문제가 없음
 - 산업연관분류 상 동일 산업으로 분류되는 경우에는 경제적 구조 등이 유사한 산업임
 - 콘텐츠 산업 특수분류 상으로 볼 때 콘텐츠 산업으로 분류될 수 없는 산업이 산업연관표 상 콘텐츠 산업에 포함되어 있다고 하더라도,
 - 산업연관표 상 콘텐츠 산업에 포함되어 있는 콘텐츠 산업과 산업연관표 상 콘텐츠 산업에 포함되어 있으나 콘텐츠 산업으로 분류할 수 없는 산업의 경제적 구조가 서로 유사하다고 볼 수 있음
 - 따라서 특정 콘텐츠 산업 부문의 경제적 효과를 보고자할 때에는 해당 산업이 포함되어 있는 산업연관표 상의 콘텐츠 산업 세부분류의 경제적 효과를 검토하면 됨
 - 예를 들어 3D영화제작, 3D애니메이션제작, 3D방송제작 등의 경제적 구조 및 경제적 효과, 고용효과 등을 분석하고자 할 때에는 콘텐츠 산업 특수 분류 상의 영화제작, 애니메이션 제작, 방송제작 등을 포함하고 있는 문화서비스 산업의 경제적 구조, 경제적 효과, 고용효과 등을 분석하여 시사점을 구할 수 있음

3. 콘텐츠산업의 규모

- 2010년 기준 우리나라 전체 산업의 규모를 살펴보면 총수요 및 총공급은 3,733.1조원임
 - 총수요는 1,971.5조원의 중간수요와 1,761.7조원의 최종수요로 구성됨
 - 중간수요와 최종수요는 각 산업부문의 생산물이 어떤 부문에 얼마나 팔렸는가를 나타내는 배분구조를 나타냄
 - 중간수요는 생산을 위하여 직접 투입되는 부문이며, 최종수요는 소비재, 자본재, 수출 등의 최종재로 판매되는 것임
 - 중간수요와 최종수요의 합은 총수요액이 되며, 총수요액에서 수입을 공제한 것이 총산출물이 됨
 - 총공급은 1,971.5조원의 중간투입과 1,152.6조원의 부가가치, 그리고 609.1원의 수입으로 구성이 됨
 - 중간투입과 부가가치는 각 산업부문이 재화 및 용역을 생산하기 위하여 지출한 생산비용의 구성, 즉 투입구조를 나타냄
 - 중간투입은 원재료 투입을 의미하며, 부가가치는 임금, 이윤, 간접세 등 본원적 생산요소의 구입비용을 나타냄
 - 중간투입과 부가가치의 합은 총투입액이 되며, 이는 항상 각 산업부문의 총산출액과 일치함

- 콘텐츠산업의 총수요 및 총공급액은 2010년 기준 123.7조원이며, 전체 산업부문 총수요 및 총공급액의 약 3.3%를 차지하고 있음
 - 총수요는 약 64.4조원의 중간수요와 59.2조원의 최종수요로 구성이 됨
 - 이는 각각 전체 산업의 중간수요 및 최종수요 대비 약 3.3%와 3.4% 수준임
 - 총공급은 60.0조원의 중간투입과 52.2조원의 부가가치, 그리고 11.4조원의 수입으로 구성이 됨
 - 이는 각각 전체산업의 중간투입, 부가가치, 수입대비 약 3.0%, 4.5%, 그리고 1.9%에 해당함

<표 6> 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

- 2005년 이후 콘텐츠 산업의 규모는 증가추세를 보였으나, 전체 산업에서 차지하는 비중은 감소하였음
- 콘텐츠 산업의 부가가치는 2005년 39.8조원에서 2010년 52.2조원으로 증가하였으나, 전체 산업의 부가가치에서 차지하는 비중은 4.7%에서 4.5%로 소폭 줄어들었음

<표 7> 콘텐츠 산업의 규모변화 (5개 산업분류)

		중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입 = 총산출	수입계	총공급
금액 (조원)	2005	44.5	48.8	93.3	45.4	39.8	85.2	8.1	93.3
	2006	50.8	48.6	99.4	48.6	42.3	91.0	8.5	99.4
	2007	54.1	53.1	107.2	51.4	45.6	97.0	10.2	107.2
	2008	56.0	55.4	111.4	52.7	47.6	100.3	11.1	111.4
	2009	60.2	56.1	116.3	54.8	49.9	104.6	11.7	116.3
	2010	64.4	59.2	123.7	60.0	52.2	112.3	11.4	123.7
비중 (%)	2005	3.7	4.1	3.9	3.7	4.7	4.1	2.4	3.9
	2006	3.9	3.9	3.9	3.7	4.7	4.1	2.3	3.9
	2007	3.8	3.9	3.8	3.6	4.8	4.0	2.5	3.8
	2008	3.2	3.5	3.4	3.0	4.7	3.7	1.9	3.4
	2009	3.5	3.6	3.5	3.2	4.8	3.8	2.3	3.5
	2010	3.3	3.4	3.3	3.0	4.5	3.6	1.9	3.3

- <표 7>과 <표 8>은 산업부문을 35개로 세분화한 상황에서 2010년 콘텐츠 산업의 경제적 규모 및 전산업 대비 비중을 보여주고 있음
 - 콘텐츠산업에 해당되는 세부 산업 분야 중 컴퓨터관련 서비스 산업(31.6조원)과 오락 서비스 산업(23.6조원)의 총공급 및 총수요 규모가 다른 세부 산업에 비해 상대적으로 크게 나타남
- 인쇄 및 복제산업의 총수요와 총공급은 약 8.9조원으로 이는 전산업 대비 약 0.2%에 해당함
 - 중간수요 및 최종수요는 8.3조원(0.4%), 0.5조원(0.0%)이며, 중간투입은 5.1조원(0.3%), 부가가치는 3.2조원(0.3%) 수입은 0.5조원(0.1%)임
- 부가통신 및 정보서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 14.2조원으로 이는 전산업 대비 약 0.4%에 해당함
 - 중간수요 및 최종수요는 10.1조원(0.5%), 4.1조원(0.2%)이며, 중간투입은 6.4조원(0.3%), 부가가치는 7.5조원(0.7%) 수입은 0.3조원(0.0%)임
- 방송 산업의 총수요와 총공급은 약 9.1조원으로 이는 전산업 대비 약 0.2%에 해당함
 - 중간수요 및 최종수요는 6.5조원(0.3%), 2.6조원(0.1%)이며, 중간투입은 5.1조원(0.3%), 부가가치는 3.7조원(0.3%) 수입은 0.4조원(0.1%)임
- 광고 산업의 총수요와 총공급은 약 14.5조원으로 이는 전산업 대비 약 0.4%에 해당함
 - 중간수요 및 최종수요는 13.7조원(0.7%), 0.8조원(0.0%)이며, 중간투입은 8.0조원(0.4%), 부가가치는 1.0조원(0.1%) 수입은 5.5조원(0.9%)임
- 컴퓨터관련서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 31.6조원으로 이는 전산업 대비 약 0.8%에 해당함
 - 중간수요 및 최종수요는 11.3조원(0.6%), 20.3조원(1.2%)이며, 중간투입은 15.5조원(0.8%), 부가가치는 14.3조원(1.2%) 수입은 1.8조원(0.3%)임
- 출판서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 9.7조원으로 이는 전산업 대비 약 0.3%에 해당함
 - 중간수요 및 최종수요는 5.3조원(0.3%), 4.4조원(0.2%)이며, 중간투입은 5.6조원(0.3%), 부가가치는 2.7조원(0.2%) 수입은 1.4조원(0.2%)임

- 문화서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 12.1조원으로 이는 전산업 대비 약 0.3%에 해당함
 - 중간수요 및 최종수요는 5.9조원(0.3%), 6.2조원(0.4%)이며, 중간투입은 5.7조원(0.3%), 부가가치는 5.3조원(0.5%) 수입은 1.1조원(0.2%)임

- 오락서비스 산업의 총수요와 총공급은 약 23.6조원으로 이는 전산업 대비 약 0.6%에 해당함
 - 중간수요 및 최종수요는 3.2조원(0.2%), 20.4조원(1.2%)이며, 중간투입은 8.7조원(0.4%), 부가가치는 14.4조원(1.3%) 수입은 0.5조원(0.1%)임

- 한편 이상의 규모를 살펴보면 콘텐츠산업에 해당하는 세부 산업의 경우 경제적 규모에서 차이가 많이 나타날 뿐만 아니라 경제적 구조에서도 많은 차이가 있음을 확인할 수 있음
 - 이는 산업의 경제적 구조에 따라 해당 산업이 다른 산업에 미치는 파급효과가 달라질 수 있음을 강하게 시사함
 - 이에 대해서는 다음 절에서 자세히 분석함

<표 8> 2010년 콘텐츠 산업의 규모 (35개 산업분류)

(조 원)		중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입 = 총산출	수입계	총공급
농림수산 광업	농림수산물	45.2	19.5	64.6	25.0	27.8	52.9	11.8	64.6
	광산물	137.0	0.7	137.7	1.4	2.2	3.7	134.1	137.7
제조업	음식료품	55.6	57.8	113.4	70.4	24.1	94.6	18.8	113.4
	섬유 및 가죽	25.1	44.8	69.9	35.9	15.0	51.0	19.0	69.9
	목재 및 종이	30.6	3.7	34.3	20.7	7.2	27.9	6.4	34.3
	석유 및 석탄	108.1	62.9	171.1	108.1	28.1	136.2	34.8	171.1
	화학제품	204.3	76.5	280.8	178.8	44.9	223.7	57.0	280.8
	비금속광물제품	38.9	2.6	41.5	23.8	10.4	34.2	7.3	41.5
	제1차 금속제품	231.3	39.5	270.8	183.4	35.5	218.9	51.8	270.8
	금속제품	64.6	16.3	80.9	52.2	21.3	73.5	7.4	80.9
	일반기계	67.3	91.2	158.6	84.8	29.1	113.9	44.7	158.6
	전기 및 전자	195.5	229.9	425.4	267.1	73.3	340.4	85.0	425.4
	정밀기기	15.5	17.7	33.2	13.1	4.7	17.8	15.5	33.2
	수송장비	82.1	154.0	236.1	159.8	51.4	211.2	24.9	236.1
	기타제조업	11.9	11.7	23.6	13.1	5.0	18.1	5.4	23.6
SOC 산업	전력 가스 및 수도	58.2	19.1	77.2	53.9	23.1	77.0	0.2	77.2
	건설	11.6	176.7	188.3	113.0	75.3	188.3	0.0	188.3
서비스업	도소매	85.0	77.7	162.6	70.1	89.8	159.9	2.7	162.6
	음식점 및 숙박	31.4	58.0	89.4	49.4	30.8	80.2	9.2	89.4
	운수	72.3	66.3	138.5	74.4	42.1	116.6	22.0	138.5
	우편 및 전화	21.1	17.5	38.6	21.6	15.1	36.7	1.9	38.6
	금융 및 보험	85.8	52.0	137.8	57.0	75.9	133.0	4.8	137.8
	부동산 및 산업서비스	151.4	111.9	263.4	67.4	169.2	236.6	26.8	263.4
	공공행정 및 국방	1.6	94.2	95.8	31.1	64.1	95.3	0.5	95.8
	교육 및 보건	13.8	168.8	182.6	60.8	117.5	178.2	4.4	182.6
	사회 및 기타서비스	6.2	31.1	37.3	19.8	17.2	37.0	0.3	37.3
	기타	55.6	0.4	56.0	55.0	0.0	55.0	1.0	56.0
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	8.3	0.5	8.9	5.1	3.2	8.4	0.5	8.9
	부가통신 및 정보서비스	10.1	4.1	14.2	6.4	7.5	13.9	0.3	14.2
	방송	6.5	2.6	9.1	5.1	3.7	8.7	0.4	9.1
	광고	13.7	0.8	14.5	8.0	1.0	9.0	5.5	14.5
	컴퓨터관련 서비스	11.3	20.3	31.6	15.5	14.3	29.8	1.8	31.6
	출판서비스	5.3	4.4	9.7	5.6	2.7	8.3	1.4	9.7
	문화서비스	5.9	6.2	12.1	5.7	5.3	11.0	1.1	12.1
	오락서비스	3.2	20.4	23.6	8.7	14.4	23.1	0.5	23.6
합계		1,971.5	1,761.7	3,733.1	1,971.5	1,152.6	3,124.0	609.1	3,733.1

<표 9> 2010년 콘텐츠 산업의 규모 (35개 산업분류)

(%)		중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입 = 총산출	수입계	총공급
농림수산 광업	농림수산물	2.3	1.1	1.7	1.3	2.4	1.7	1.9	1.7
	광산물	6.9	0.0	3.7	0.1	0.2	0.1	22.0	3.7
제조업	음식료품	2.8	3.3	3.0	3.6	2.1	3.0	3.1	3.0
	섬유 및 가죽	1.3	2.5	1.9	1.8	1.3	1.6	3.1	1.9
	목재 및 종이	1.6	0.2	0.9	1.0	0.6	0.9	1.1	0.9
	석유 및 석탄	5.5	3.6	4.6	5.5	2.4	4.4	5.7	4.6
	화학제품	10.4	4.3	7.5	9.1	3.9	7.2	9.4	7.5
	비금속광물제품	2.0	0.1	1.1	1.2	0.9	1.1	1.2	1.1
	제1차 금속제품	11.7	2.2	7.3	9.3	3.1	7.0	8.5	7.3
	금속제품	3.3	0.9	2.2	2.6	1.8	2.4	1.2	2.2
	일반기계	3.4	5.2	4.2	4.3	2.5	3.6	7.3	4.2
	전기 및 전자	9.9	13.1	11.4	13.5	6.4	10.9	14.0	11.4
	정밀기기	0.8	1.0	0.9	0.7	0.4	0.6	2.5	0.9
	수송장비	4.2	8.7	6.3	8.1	4.5	6.8	4.1	6.3
	기타제조업	0.6	0.7	0.6	0.7	0.4	0.6	0.9	0.6
SOC 산업	전력 가스 및 수도	3.0	1.1	2.1	2.7	2.0	2.5	0.0	2.1
	건설	0.6	10.0	5.0	5.7	6.5	6.0	0.0	5.0
서비스업	도소매	4.3	4.4	4.4	3.6	7.8	5.1	0.5	4.4
	음식점 및 숙박	1.6	3.3	2.4	2.5	2.7	2.6	1.5	2.4
	운수	3.7	3.8	3.7	3.8	3.7	3.7	3.6	3.7
	우편 및 전화	1.1	1.0	1.0	1.1	1.3	1.2	0.3	1.0
	금융 및 보험	4.4	3.0	3.7	2.9	6.6	4.3	0.8	3.7
	부동산 및 산업서비스	7.7	6.4	7.1	3.4	14.7	7.6	4.4	7.1
	공공행정 및 국방	0.1	5.3	2.6	1.6	5.6	3.0	0.1	2.6
	교육 및 보건	0.7	9.6	4.9	3.1	10.2	5.7	0.7	4.9
	사회 및 기타서비스	0.3	1.8	1.0	1.0	1.5	1.2	0.0	1.0
	기타	2.8	0.0	1.5	2.8	0.0	1.8	0.2	1.5
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	0.4	0.0	0.2	0.3	0.3	0.3	0.1	0.2
	부가통신 및 정보서비스	0.5	0.2	0.4	0.3	0.7	0.4	0.0	0.4
	방송	0.3	0.1	0.2	0.3	0.3	0.3	0.1	0.2
	광고	0.7	0.0	0.4	0.4	0.1	0.3	0.9	0.4
	컴퓨터관련 서비스	0.6	1.2	0.8	0.8	1.2	1.0	0.3	0.8
	출판서비스	0.3	0.2	0.3	0.3	0.2	0.3	0.2	0.3
	문화서비스	0.3	0.4	0.3	0.3	0.5	0.4	0.2	0.3
	오락서비스	0.2	1.2	0.6	0.4	1.3	0.7	0.1	0.6
합계		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

- 2005년 이후 콘텐츠 산업 규모의 변화추세를 부가가치를 기준으로 콘텐츠 세부 산업별로 살펴보면,²⁾
- 세부산업의 규모는 2005~2010년 사이에 모두 증가하였음
 - 그러나 부가가치가 전 산업의 부가가치에 차지하는 비중은 산업별로 다른 추세를 보이고 있음
 - 문화서비스와 오락서비스는 부가가치가 전 산업에서 차지하는 비중이 증가하는 추세를 보이고 있음
 - 반면, 부가통신 및 정보서비스, 인쇄 및 복제, 출판서비스 등은 부가가치가 전 산업에서 차지하는 비중이 감소하는 추세를 보임
 - 방송, 광고 등은 부가가치가 전 산업에서 차지하는 비중이 미세하게 감소하는 추세를 보이고 있으나 그 정도가 심하지 않아 거의 비슷한 수준을 유지하고 있음
 - 컴퓨터 관련 서비스의 비중은 2009년까지는 증가추세를 보이나, 2010년은 2005년 수준으로 감소함

2) 타 산업의 규모변화에 관한 자료는 부록 2에 부표로 제시하였음.

<표 10> 콘텐츠 산업의 규모 변화 (35개 산업분류)

(조원)	연도	중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입 - 총산출	수입계	총공급
인쇄 및 복제	2005	7.1	0.4	7.5	4.1	2.9	7.0	0.5	7.5
	2006	6.9	0.4	7.3	4.0	2.9	6.9	0.4	7.3
	2007	7.1	0.3	7.4	4.2	2.9	7.0	0.4	7.4
	2008	7.3	0.4	7.7	4.3	2.9	7.2	0.5	7.7
	2009	8.1	0.6	8.7	4.9	3.1	8.1	0.6	8.7
	2010	8.3	0.5	8.9	5.1	3.2	8.4	0.5	8.9
부가통신 및 정보서비스	2005	5.5	5.8	11.4	5.0	6.2	11.2	0.2	11.4
	2006	8.0	3.9	11.9	5.2	6.6	11.8	0.1	11.9
	2007	8.4	4.0	12.4	5.4	6.9	12.3	0.1	12.4
	2008	8.9	4.1	12.9	5.9	7.0	12.9	0.0	12.9
	2009	9.3	4.1	13.4	6.1	7.1	13.2	0.2	13.4
	2010	10.1	4.1	14.2	6.4	7.5	13.9	0.3	14.2
방송	2005	5.3	1.5	6.7	3.8	2.8	6.6	0.1	6.7
	2006	5.5	1.8	7.3	4.1	3.0	7.1	0.2	7.3
	2007	5.8	2.0	7.9	4.4	3.2	7.6	0.3	7.9
	2008	5.8	2.2	8.0	4.5	3.2	7.7	0.3	8.0
	2009	5.8	2.4	8.2	4.4	3.5	7.9	0.3	8.2
	2010	6.5	2.6	9.1	5.1	3.7	8.7	0.4	9.1
광고	2005	9.1	0.6	9.7	6.7	0.8	7.5	2.3	9.7
	2006	9.6	0.4	10.1	7.2	0.8	8.0	2.0	10.1
	2007	10.2	0.5	10.7	7.5	0.9	8.4	2.3	10.7
	2008	11.9	0.8	12.7	7.5	0.9	8.3	4.4	12.7
	2009	13.3	0.7	14.0	7.0	0.8	7.9	6.1	14.0
	2010	13.7	0.8	14.5	8.0	1.0	9.0	5.5	14.5
컴퓨터관련서비스	2005	6.5	16.1	22.6	10.8	10.6	21.4	1.2	22.6
	2006	7.9	16.6	24.5	11.8	11.6	23.4	1.1	24.5
	2007	8.1	17.5	25.6	12.2	12.3	24.5	1.1	25.6
	2008	9.0	18.7	27.7	13.0	13.1	26.1	1.5	27.7
	2009	10.6	19.6	30.2	14.6	14.0	28.6	1.6	30.2
	2010	11.3	20.3	31.6	15.5	14.3	29.8	1.8	31.6
출판서비스	2005	5.4	3.6	9.0	5.6	2.4	8.0	1.0	9.0
	2006	5.6	4.0	9.6	5.9	2.6	8.5	1.1	9.6
	2007	5.6	4.4	10.1	6.0	2.7	8.8	1.3	10.1
	2008	5.1	4.2	9.3	5.4	2.6	7.9	1.4	9.3
	2009	5.0	4.3	9.3	5.2	2.7	7.9	1.4	9.3
	2010	5.3	4.4	9.7	5.6	2.7	8.3	1.4	9.7
문화서비스	2005	4.1	4.4	8.5	3.9	3.6	7.5	1.0	8.5
	2006	5.0	4.7	9.7	4.4	3.9	8.4	1.3	9.7
	2007	5.6	5.2	10.8	4.9	4.3	9.1	1.7	10.8
	2008	5.0	6.0	11.0	4.9	4.6	9.4	1.6	11.0
	2009	5.1	5.8	10.9	4.9	5.0	9.9	1.0	10.9
	2010	5.9	6.2	12.1	5.7	5.3	11.0	1.1	12.1
오락서비스	2005	1.5	16.4	17.9	5.6	10.5	16.0	1.8	17.9
	2006	2.3	16.7	19.0	5.9	10.9	16.9	2.2	19.0
	2007	3.2	19.1	22.4	6.7	12.5	19.2	3.1	22.4
	2008	3.0	19.1	22.0	7.3	13.3	20.6	1.5	22.0
	2009	2.9	18.7	21.7	7.5	13.7	21.2	0.4	21.7
	2010	3.2	20.4	23.6	8.7	14.4	23.1	0.5	23.6

<표 11> 콘텐츠 산업의 비중 변화 (35개 산업분류)

(%)	연도	중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입- 총산출	수입계	총공급
인쇄 및 복제	2005	0.58	0.04	0.31	0.34	0.34	0.34	0.14	0.31
	2006	0.53	0.03	0.28	0.31	0.32	0.31	0.10	0.28
	2007	0.50	0.02	0.26	0.29	0.30	0.29	0.09	0.26
	2008	0.42	0.02	0.23	0.25	0.29	0.26	0.08	0.23
	2009	0.47	0.04	0.26	0.29	0.30	0.29	0.12	0.26
	2010	0.42	0.03	0.24	0.26	0.28	0.27	0.08	0.24
부가통신 및 정보서비스	2005	0.46	0.49	0.47	0.41	0.72	0.54	0.06	0.47
	2006	0.61	0.31	0.46	0.40	0.73	0.53	0.04	0.46
	2007	0.59	0.29	0.44	0.38	0.72	0.51	0.01	0.44
	2008	0.51	0.26	0.39	0.34	0.70	0.47	0.01	0.39
	2009	0.54	0.26	0.41	0.36	0.67	0.48	0.04	0.41
	2010	0.51	0.23	0.38	0.33	0.65	0.45	0.04	0.38
방송	2005	0.43	0.12	0.28	0.31	0.33	0.32	0.04	0.28
	2006	0.42	0.14	0.28	0.32	0.34	0.32	0.05	0.28
	2007	0.41	0.15	0.28	0.31	0.33	0.32	0.08	0.28
	2008	0.34	0.14	0.24	0.26	0.32	0.28	0.05	0.24
	2009	0.34	0.15	0.25	0.26	0.33	0.28	0.06	0.25
	2010	0.33	0.15	0.24	0.26	0.32	0.28	0.06	0.24
광고	2005	0.75	0.05	0.41	0.55	0.09	0.36	0.68	0.41
	2006	0.74	0.04	0.39	0.55	0.09	0.36	0.56	0.39
	2007	0.71	0.04	0.38	0.53	0.09	0.35	0.56	0.38
	2008	0.69	0.05	0.38	0.43	0.09	0.30	0.75	0.38
	2009	0.77	0.05	0.42	0.41	0.08	0.28	1.19	0.42
	2010	0.70	0.04	0.39	0.41	0.08	0.29	0.91	0.39
컴퓨터관련서비스	2005	0.54	1.36	0.94	0.89	1.24	1.03	0.37	0.94
	2006	0.60	1.32	0.95	0.90	1.30	1.06	0.31	0.95
	2007	0.56	1.27	0.91	0.85	1.29	1.02	0.26	0.91
	2008	0.52	1.18	0.83	0.75	1.30	0.95	0.27	0.83
	2009	0.61	1.26	0.92	0.84	1.34	1.03	0.31	0.92
	2010	0.57	1.15	0.85	0.78	1.24	0.95	0.29	0.85
출판서비스	2005	0.44	0.30	0.37	0.46	0.29	0.39	0.29	0.37
	2006	0.43	0.32	0.38	0.45	0.29	0.39	0.31	0.38
	2007	0.39	0.32	0.36	0.42	0.28	0.37	0.31	0.36
	2008	0.30	0.26	0.28	0.31	0.25	0.29	0.23	0.28
	2009	0.29	0.27	0.28	0.30	0.25	0.28	0.27	0.28
	2010	0.27	0.25	0.26	0.28	0.24	0.27	0.22	0.26
문화서비스	2005	0.34	0.37	0.35	0.32	0.42	0.36	0.30	0.35
	2006	0.38	0.37	0.38	0.34	0.44	0.38	0.36	0.38
	2007	0.39	0.38	0.39	0.34	0.44	0.38	0.41	0.39
	2008	0.29	0.38	0.33	0.28	0.45	0.34	0.27	0.33
	2009	0.30	0.37	0.33	0.28	0.47	0.36	0.20	0.33
	2010	0.30	0.35	0.32	0.29	0.46	0.35	0.18	0.32
오락서비스	2005	0.12	1.38	0.74	0.46	1.23	0.77	0.55	0.74
	2006	0.18	1.33	0.74	0.45	1.22	0.77	0.59	0.74
	2007	0.22	1.39	0.80	0.47	1.30	0.80	0.75	0.80
	2008	0.17	1.20	0.66	0.42	1.32	0.75	0.25	0.66
	2009	0.17	1.20	0.66	0.44	1.31	0.77	0.08	0.66
	2010	0.16	1.16	0.63	0.44	1.25	0.74	0.08	0.63

4. 콘텐츠 산업 관련 정부부문의 규모

- 콘텐츠 산업에 대한 정부의 재정지원 규모는 따로 발표된 바가 없기 때문에, 다양한 관련 지표를 이용하여 지난 수년 간 콘텐츠 산업에 대한 정부의 지원 규모를 가늠해 보기로 함
- 콘텐츠 산업과 가장 밀접한 관련을 맺고 있는 정부부처인 문화체육관광부의 세출 총액 (결산 기준)은 2008년 1조 4,088억원에서 2011년 2조원으로 3년간 42%가 증가하였음
 - 성질별 세출내역을 살펴보면, 2008~2011년 기간에 대한 평균을 보았을 때, 대부분 이 전지출(63%)로 사용되었고, 그 뒤를 이어 물건비(14.1%), 자산취득(9.0%), 인건비(8.6%), 전출금(5.2%)에 사용되었음

<표 12> 문화체육관광부의 성질별 세출실적 (결산 기준)

(단위 : 백만원)

연도	계 (증가율)	인건비	물건비	이전 지출	자산 취득	상환 지출	전출금등	예비비 및 기타
2011	2,000,021 (9.8)	189,111	275,404	1,251,615	186,532	-	97,349	10
2010	1,821,520 (7.6)	151,359	286,036	1,169,158	168,809	-	46,141	17
2009	1,693,307 (20.2)	145,958	229,600	1,137,639	111,558	-	68,540	12
2008	1,408,776 (-)	109,678	183,353	806,104	158,518	-	151,116	7

- 하지만 문화체육관광부는 기금을 통한 지출의 비중이 매우 높은 편이므로, 7개에 달하는 각종 기금의 규모를 함께 살펴보아야만 총지출액 규모를 가늠할 수 있음
- 문화체육관광부의 7개 기금 규모를 살펴보면, 2011회계연도 결산기준으로, 총 2조 8,562억원에 달하며, 이 중에서 국민체육진흥기금이 1조 4,639억원(51.3%), 관광진흥개발기금이 7,437억원(26.0%)을 차지하여 가장 큰 규모와 비중을 보임

<표 13> 문화체육관광부의 각종 기금의 성질별 지출실적 (2011회계연도 결산기준)

(단위 : 백만원)

구 분	계	비중	인건비	물건비	이전 지출	자산 취득	상환 지출	전출금등	예비비 및 기타	여유 자금 운용
관광진흥 개발기금	743,708	0.260	1,073	25,043	295,991	243,073	-	-	-	178,527
국민체육 진흥기금	1,463,855	0.513	8,184	10,097	656,774	109,023	-	-	-	679,777
문화예술 진흥기금	246,652	0.086	6,112	8,384	103,568	781	-	117	-	127,690
지역신문 발전기금	35,516	0.012	522	4,594	6,389	1,000	-	-	-	23,012
신문발전 기금	65,656	0.023	562	12,002	8,913	2,400	-	-	-	41,780
영화발전 기금	300,768	0.105	7,489	19,292	11,905	74,587	-	-	-	187,495
2011년 합계	2,856,155	1.000	23,942	79,412	1,083,540	430,864		117		1,238,281

- 문화체육관광부의 지출을 비목별(2011회계연도 결산 기준)로 살펴보면, 총지출액은 4조 8,562억원에 달하며, 이 중에서 직접지출과 보조지출이 각각 약 2조 3천억원(47% 내외)로 비슷한 지출비율을 나타내었고, 그밖에 융자가 4.6%를 기록하였음

○ 출연 및 출자의 경우, 약 550억원 규모로 1% 정도에 불과

- 문화체육관광부의 총지출액 중에서 70%에 달하는 3조 4천억원이 사업비로 사용되는데, 직접지출의 경우에는 2조 2,620억원 중에서 약 8,094억원(24%)가 사업비로 사용되었는데 비해서, 보조금의 경우에는 68%에 달하는 2조 3,108억원이 사용됨

<표 14> 문화체육관광부 비목별 지출액 (2011회계연도 결산 기준)

(단위 : 백만원, %)

	직접	보조	출연	출자	융자	합계
문화예술	637,810	839,767	5,470	50,000	3,400	1,536,447
관광	61,367	668,438	—	—	213,080	942,885
체육	110,253	802,607	—	—	7,491	920,351
문화 및 관광일반	1,452,573	3,921	—	—	—	1,456,494
합계	2,262,003	2,314,733	5,470	50,000	223,971	4,856,177
총액대비비중	46.6	47.7	0.1	1.0	4.6	100.0
사업비 소계	809,430	2,310,812	5,470	50,000	223,971	3,399,683
사업비 대비 비중	23.8	68.0	0.2	1.5	6.6	100.0

5. 콘텐츠 산업의 경제적 구조

- 산업연관분석에서는 중간투입율, 부가가치율 등 투입구조와 중간수요율, 최종수요율 등 산출구조, 수출율, 수입의존도, 수입계수 등을 통해 각 산업부문의 경제적 구조를 분석할 수 있음
 - 중간투입율과 부가가치율은 총투입액(=총산출액)에서 중간투입과 부가가치가 차지하는 비중을 의미
 - 중간수요율과 최종수요율은 총수요액에서 중간수요와 최종수요가 차지하는 비중
 - 총수요액은 총산출액(=총투입액)과 수입액을 합한 금액
 - 수출율은 총산출액(=총투입액)에서 수출이 차지하는 비중을 의미
 - 또한 생산에 투입된 수입중간재의 비중을 파악하는 수입의존도와 총공급액에서 수입액이 차지하는 비중을 파악하는 수입계수를 구할 수 있음
- 2010년 기준으로 보면 콘텐츠 산업은 중간투입율과 중간수요율이 상대적으로 높아 중간투입율은 53.5%이고 부가가치율은 46.5%임
 - 중간수요율은 52.1%이고 최종수요율은 47.9%임
 - 총산출에서 수출이 차지하는 비중은 3.7%로 제조업이나 일반서비스업에 비해 낮은 편이나, 농림수산물업이나 SOC 산업에 비해서는 높은 편임
 - 생산에 사용되는 수입중간재의 비중은 5.9%이며, 총공급액에서 수입액이 차지하는 비중은 약 9.2%로 일반서비스업에 비해 총공급에서 수입이 차지하는 비중이 다소 높음
- 한편 콘텐츠산업은 인쇄 및 복제 산업을 제외할 경우 서비스 산업에 해당한다고 볼 수 있으나, 실제 산업의 경제적 구조는 서비스산업과 다소 차이가 있음
 - 투입구조에서 콘텐츠 산업의 경우 중간투입율의 비중이 높으나 서비스업은 부가가치율의 비중이 높음
 - 산출구조에서 콘텐츠 산업은 중간수요율이 높으나, 서비스업은 최종수요율이 높음

<표 15> 2010년 콘텐츠 산업의 경제적 구조 (5개 산업분류)

	중간 투입률	부가 가치율	중간 수요율	최종 수요율	수출율	수입 계수	수입 의존도
농림수산업	0.4684	0.5316	0.9001	0.0999	0.0151	0.7010	0.0310
제조업	0.7758	0.2242	0.5831	0.4169	0.3385	0.1863	0.2434
SOC 산업	0.6290	0.3710	0.2628	0.7372	0.0017	0.0008	0.1526
서비스업	0.4490	0.5510	0.4361	0.5639	0.0750	0.0612	0.0614
콘텐츠산업	0.5349	0.4651	0.5211	0.4789	0.0370	0.0922	0.0589

- 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업의 경제적 구조의 변화를 살펴보면,
- 중간수요율이 증가하고, 최종수요율이 감소하였음
 - 수입의존도가 4.4%에서 5.9%로 소폭 증가하였음
 - 이는 생산과정에서 수입중간재에 대한 의존도가 조금 높아진 것을 의미

<표 16> 콘텐츠 산업 경제적 구조의 변화 (5개 산업분류)

	중간 투입률	부가 가치율	중간 수요율	최종 수요율	수출율	수입 계수	수입 의존도
2005	0.5333	0.4667	0.4769	0.5231	0.0295	0.0864	0.0435
2006	0.5345	0.4655	0.5111	0.4889	0.0234	0.0849	0.0407
2007	0.5295	0.4705	0.5049	0.4951	0.0235	0.0952	0.0414
2008	0.5255	0.4745	0.5029	0.4971	0.0445	0.0997	0.0584
2009	0.5234	0.4766	0.5176	0.4824	0.0374	0.1004	0.0575
2010	0.5349	0.4651	0.5211	0.4789	0.0370	0.0922	0.0589

- 2010년 기준으로 콘텐츠 산업 전체를 두고 보면 중간투입율과 중간수요율이 상대적으로 높은 산업으로 나타나지만, 콘텐츠 산업에 해당하는 세부 산업별로 살펴보면 투입구조와 산출구조가 다소 상이하게 나타남
- 먼저 투입구조를 살펴보면
- 인쇄 및 복제 산업, 방송 산업, 광고 산업, 컴퓨터관련서비스 산업, 출판서비스 산업, 문화서비스 산업 등은 중간투입율이 부가가치율에 비해 상대적으로 크게 나타남
 - 컴퓨터관련서비스 산업, 문화서비스 산업은 중간투입율이 부가가치율에 비해 상대적으로 크나, 그 차이가 크지 않음
 - 부가통신 및 정보서비스 산업, 오락서비스 산업의 경우 부가가치율이 중간투입율에 비

해 상대적으로 크게 나타남

□ 그 다음으로 산출구조를 살펴보면

- 인쇄 및 복제산업, 부가통신 및 정보서비스 산업, 방송 산업, 광고 산업, 출판서비스 산업 등은 중간수요율이 최종수요율에 비해 상대적으로 크게 나타남
 - － 인쇄 및 복제 산업과 광고 산업의 경우 중간수요율이 90%를 넘어섬
- 컴퓨터 관련 서비스 산업, 문화서비스 산업, 오락서비스 산업 등은 최종수요율이 중간수요율에 비해 상대적으로 크게 나타남
 - － 문화서비스 산업의 경우 최종수요율이 중간수요율에 비해 상대적으로 크나, 그 차이가 크지 않음

□ 수출율을 살펴보면,

- 인쇄 및 복제, 광고 등이 상대적으로 수출율이 높으나,
- 이 역시 5~6% 수준으로 절대적으로 높은 수준은 아님

□ 수입구조를 살펴보면

- 광고 산업의 경우 총공급에서 수입이 차지하는 비중이 61.9%에 달하며, 출판서비스(16.4%), 문화서비스(10.2%) 등도 상대적으로 수입 비중이 높은 편임
- 생산과정에서 수입중간재를 가장 많이 사용하는 콘텐츠 산업은 컴퓨터관련 서비스로 수입의존도는 약 12.2% 수준임

<표 17> 2010년 콘텐츠 산업의 경제적 구조 (35개 산업분류)

		중간 투입률	부가 가치율	중간 수요율	최종 수요율	수출율	수입 계수	수입 의존도
농림수산 광업	농림수산물	0.4736	0.5264	0.6989	0.3011	0.0150	0.2091	0.0322
	광산물	0.3931	0.6069	0.9946	0.0054	0.0171	35.8103	0.0135
제조업	음식료품	0.7449	0.2551	0.4906	0.5094	0.0659	0.1689	0.1448
	섬유 및 가죽	0.7047	0.2953	0.3588	0.6412	0.3385	0.3376	0.1833
	목재 및 종이	0.7412	0.2588	0.8919	0.1081	0.1110	0.2237	0.2225
	석유 및 석탄	0.7935	0.2065	0.6322	0.3678	0.3012	0.2442	0.6598
	화학제품	0.7991	0.2009	0.7277	0.2723	0.3039	0.2457	0.2489
	비금속광물제품	0.6951	0.3049	0.9369	0.0631	0.0540	0.1993	0.1681
	제1차 금속제품	0.8379	0.1621	0.8541	0.1459	0.1873	0.2351	0.2311
	금속제품	0.7102	0.2898	0.7984	0.2016	0.1662	0.0980	0.0727
	일반기계	0.7449	0.2551	0.4245	0.5755	0.3315	0.3721	0.1113
	전기 및 전자	0.7847	0.2153	0.4596	0.5404	0.5247	0.2441	0.2756
	정밀기기	0.7376	0.2624	0.4674	0.5326	0.3706	0.8213	0.1851
	수송장비	0.7566	0.2434	0.3477	0.6523	0.5292	0.1100	0.1498
	기타제조업	0.7238	0.2762	0.5058	0.4942	0.1754	0.2727	0.1193
SOC산업	전략 가스 및 수도	0.6997	0.3003	0.7531	0.2469	0.0010	0.0027	0.3978
	건설	0.6001	0.3999	0.0618	0.9382	0.0020	0.0000	0.0523
서비스업	도소매	0.4384	0.5616	0.5225	0.4775	0.0980	0.0172	0.0297
	음식점 및 숙박	0.6161	0.3839	0.3510	0.649	0.0601	0.1141	0.0673
	운수	0.6387	0.3613	0.5215	0.4785	0.3648	0.1887	0.2737
	우편 및 전화	0.5889	0.4111	0.5467	0.4533	0.0274	0.0527	0.0730
	금융 및 보험	0.4289	0.5711	0.6224	0.3776	0.0530	0.0364	0.0255
	부동산 및 산업서비스	0.2849	0.7151	0.5750	0.425	0.0542	0.1132	0.0150
	공공행정 및 국방	0.3269	0.6731	0.0167	0.9833	0.0001	0.0049	0.0576
	교육 및 보건	0.3409	0.6591	0.0757	0.9243	0.0013	0.0246	0.0319
	사회 및 기타서비스	0.5341	0.4659	0.1661	0.8339	0.0036	0.0072	0.0225
	기타	1.0000	0.0000	0.9935	0.0065	0.0067	0.0174	0.1015
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	0.6135	0.3865	0.9417	0.0583	0.0563	0.0563	0.0591
	부가통신 및 정보서비스	0.4598	0.5402	0.7121	0.2879	0.0073	0.0189	0.0417
	방송	0.5789	0.4211	0.7182	0.2818	0.0233	0.0424	0.0670
	광고	0.8922	0.1078	0.9481	0.0519	0.0691	0.6185	0.0200
	컴퓨터관련 서비스	0.5188	0.4812	0.3578	0.6422	0.0451	0.0590	0.1218
	출판서비스	0.6721	0.3279	0.5468	0.4532	0.0272	0.1635	0.0447
	문화서비스	0.5173	0.4827	0.4852	0.5148	0.0375	0.1018	0.0435
	오락서비스	0.3764	0.6236	0.1368	0.8632	0.0337	0.0223	0.0127

- 2005~2010년 간 콘텐츠 산업의 경제적 구조의 변화 양상을 살펴보면, 산출구조에서 중간수요율과 최종수요율의 변화가 발생한 산업이 다수 있음
 - 부가통신 및 정보서비스, 컴퓨터 관련 서비스, 오락서비스 등은 중간수요율이 높아지고 최종수요율이 낮아지는 추세를 보임
 - 방송 산업, 출판서비스의 경우 중간수요율이 감소하고 최종수요율이 높아지는 추세임

- 오락서비스의 경우 투입구조에서 일정 정도 변화가 나타남
 - 중간투입률이 소폭이나마 높아지고, 부가가치율이 감소함

- 광고산업, 출판서비스, 오락서비스 등은 수입구조에서 일정 정도 변화가 나타남
 - 광고산업의 경우 전체 공급액에서 수입이 차지하는 비중을 의미하는 수입계수가 23%에서 38% 수준으로 높아짐
 - 출판서비스 역시 수입계수가 11%에서 14%로 높아짐
 - 반면 오락서비스의 경우 수입계수가 2005년 10%에서 2007년 14%로 증가한 후 감소 추세로 돌아서 2010년 기준 2% 수준이 됨

- 한편 모든 산업에서 수입의존도가 증가하는 모습을 보임
 - 이는 생산과정에서 수입중간재에 대한 의존도가 일정 정도 높아지고 있음을 의미함

<표 18> 콘텐츠 산업 경제적 구조의 변화 (35개 산업분류)

		중간 투입률	부가 가치율	중간 수요율	최종 수요율	수출율	수입 계수	수입 의존도
인쇄 및 복제	2005	0.5818	0.4182	0.9432	0.0568	0.0437	0.0591	0.0459
	2006	0.5846	0.4154	0.9472	0.0528	0.0393	0.0509	0.0465
	2007	0.5909	0.4091	0.9606	0.0394	0.0348	0.0508	0.0510
	2008	0.5926	0.4074	0.9484	0.0516	0.0419	0.0624	0.0634
	2009	0.6106	0.3894	0.9351	0.0649	0.0501	0.0710	0.0577
	2010	0.6135	0.3865	0.9417	0.0583	0.0563	0.0533	0.0591
부가통신 및 정보서비스	2005	0.4491	0.5509	0.4866	0.5134	0.0066	0.0175	0.0229
	2006	0.4415	0.5585	0.6760	0.3240	0.0046	0.0112	0.0204
	2007	0.4404	0.5596	0.6803	0.3197	0.0006	0.0042	0.0220
	2008	0.4554	0.5446	0.6861	0.3139	0.0005	0.0031	0.0396
	2009	0.4653	0.5347	0.6932	0.3068	0.0128	0.0137	0.0421
	2010	0.4598	0.5402	0.7121	0.2879	0.0073	0.0185	0.0417
방송	2005	0.5740	0.4260	0.7818	0.2182	0.0102	0.0220	0.0430
	2006	0.5791	0.4209	0.7510	0.2490	0.0197	0.0234	0.0401
	2007	0.5832	0.4168	0.7421	0.2579	0.0236	0.0405	0.0569
	2008	0.5872	0.4128	0.7273	0.2727	0.0299	0.0373	0.0610
	2009	0.5605	0.4395	0.7084	0.2916	0.0299	0.0398	0.0670
	2010	0.5789	0.4211	0.7182	0.2818	0.0233	0.0407	0.0670
광고	2005	0.8976	0.1024	0.9382	0.0618	0.0567	0.2334	0.0115
	2006	0.8969	0.1031	0.9558	0.0442	0.0395	0.2019	0.0105
	2007	0.8965	0.1035	0.9500	0.0500	0.0470	0.2155	0.0122
	2008	0.8956	0.1044	0.9362	0.0638	0.0773	0.3431	0.0236
	2009	0.8927	0.1073	0.9497	0.0503	0.0727	0.4375	0.0269
	2010	0.8922	0.1078	0.9481	0.0519	0.0691	0.3821	0.0200
컴퓨터관련서비스	2005	0.5054	0.4946	0.2883	0.7117	0.0230	0.0538	0.1024
	2006	0.5042	0.4958	0.3213	0.6787	0.0143	0.0456	0.0950
	2007	0.4963	0.5037	0.3165	0.6835	0.0149	0.0414	0.0920
	2008	0.4970	0.5030	0.3245	0.6755	0.0424	0.0557	0.1220
	2009	0.5101	0.4899	0.3510	0.6490	0.0386	0.0527	0.1119
	2010	0.5188	0.4812	0.3578	0.6422	0.0451	0.0557	0.1218
출판서비스	2005	0.6962	0.3038	0.6012	0.3988	0.0275	0.1070	0.0276
	2006	0.6915	0.3085	0.5813	0.4187	0.0166	0.1184	0.0253
	2007	0.6893	0.3107	0.5588	0.4412	0.0251	0.1285	0.0279
	2008	0.6772	0.3228	0.5513	0.4487	0.0347	0.1461	0.0399
	2009	0.6638	0.3362	0.5424	0.4576	0.0285	0.1493	0.0422
	2010	0.6721	0.3279	0.5468	0.4532	0.0272	0.1405	0.0447
문화서비스	2005	0.5194	0.4806	0.4806	0.5194	0.0582	0.1170	0.0310
	2006	0.5311	0.4689	0.5146	0.4854	0.0659	0.1351	0.0273
	2007	0.5334	0.4666	0.5176	0.4824	0.0376	0.1561	0.0255
	2008	0.5162	0.4838	0.4576	0.5424	0.1177	0.1433	0.0512
	2009	0.4970	0.5030	0.4702	0.5298	0.0449	0.0952	0.0487
	2010	0.5173	0.4827	0.4852	0.5148	0.0375	0.0924	0.0435
오락서비스	2005	0.3468	0.6532	0.0837	0.9163	0.0308	0.1024	0.0071
	2006	0.3520	0.6480	0.1212	0.8788	0.0187	0.1138	0.0062
	2007	0.3506	0.6494	0.1445	0.8555	0.0275	0.1393	0.0062
	2008	0.3545	0.6455	0.1343	0.8657	0.0380	0.0659	0.0110
	2009	0.3542	0.6458	0.1360	0.8640	0.0356	0.0196	0.0116
	2010	0.3764	0.6236	0.1368	0.8632	0.0337	0.0218	0.0127



제3장

콘텐츠 산업의 경제적 효과

제3장 콘텐츠 산업의 경제적 효과

- 산업연관분석은 장점 중 하나는 산업부문별 투입구조가 일정기간 안정적이라는 가정 하에서 최종수요의 변동이 각 산업부문의 생산 활동에 미치는 직·간접 파급효과를 분석할 수 있다는 것임
 - 본 연구에서는 산업의 경제적 효과를 분석하기 위해 생산유발효과, 부가가치 유발효과, 고용 및 취업유발효과로 세 가지 분석 시행

1. 생산유발효과

- 산업연관분석에서 콘텐츠 산업의 생산유발효과를 파악할 수 있는 지표는 생산유발계수임
 - 생산유발계수는 최종수요의 변동에 따른 각 부문의 직·간접 생산파급효과를 나타내는 것임
 - 생산유발계수는 작성방법에 따라 4가지로 구분될 수 있는데, 여기서는 최종수요에 따른 국내생산파급효과를 정확히 계측하기 위해 국내생산과 수입을 구분하여 작성한 생산유발계수를 사용
 - 본 분석에서는 $(I - A^d)^{-1}$ 형 생산유발계수를 사용
 - 생산유발계수의 네 가지 유형과 작성법은 한국은행(2004), 권태현(2004) 등에 자세히 소개되어 있음
- 각 산업별로 최종수요가 한 단위 증가할 경우 전 산업에 걸쳐 나타나는 직·간접적 생산유발효과를 측정한 결과,
 - 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조원 증가할 때 전 산업에 걸친 생산유발액은 1.9조원 규모임
 - 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 제조업, SOC산업에 비해 작으나, 농림수산업, 서비스업보다는 큼
 - 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 2005년 1.8983조원에 서 2010년 1.8763조원으로 소폭 감소함
 - 반면, 타 산업의 경우 동기간 동안 생산유발효과가 소폭 증가함

<표 19> 산업별 생산유발효과 (5개 산업분류)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산업	1.7563	1.7860	1.7800	1.8547	1.8664	1.8538
제조업	2.0331	2.0470	2.0369	2.0076	2.0504	2.0527
SOC 산업	1.8885	1.9019	1.9134	1.9359	1.9561	1.9322
서비스업	1.6721	1.6834	1.6849	1.6797	1.7004	1.7071
콘텐츠산업	1.8983	1.9100	1.8955	1.8438	1.8518	1.8763

□ 콘텐츠 세부 산업 별로 살펴보면,

- 상대적으로 중간투입률이 높은 산업의 생산유발효과가 크게 나타남
 - 중간투입률이 전 산업 평균 중간투입률보다 높아 제조업형으로 분류된 광고산업(2.7259조원), 출판서비스(2.2315조원), 중간투입률이 평균 중간투입률과 비슷한 수준이었던 인쇄 및 복제 산업(2.0768조원) 등의 생산유발효과가 상대적으로 높게 나타남
 - 광고산업의 생산유발효과는 전 산업과 비교할 때에도 가장 높은 수준임
- 컴퓨터 관련 서비스 산업(1.7304조원), 부가통신 및 정보서비스 산업(1.7706조원), 오락 서비스 산업(1.6793조원) 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

<표 20> 산업별 생산유발효과 (35개 산업분류)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수 산광업	농림수산물	1,7493	1,7849	1,7772	1,8653	1,8774	1,8635
	광산물	1,7220	1,7071	1,7052	1,7191	1,7310	1,6839
제조업	음식료품	2,1098	2,1261	2,1093	2,0966	2,1411	2,1491
	섬유 및 가죽	2,0671	2,0674	2,0644	2,0144	2,0549	2,0085
	목재 및 종이	2,0015	2,0482	2,0207	2,0236	2,0009	1,9807
	석유 및 석탄	1,1390	1,1416	1,1803	1,1394	1,1703	1,2242
	화학제품	2,0652	2,0918	2,0610	2,0655	2,0428	2,0207
	비금속광물제품	2,0173	2,0290	2,0174	1,9570	1,9272	1,9285
	제1차 금속제품	2,2574	2,2044	2,2019	2,2518	2,3526	2,2884
	금속제품	2,3583	2,3717	2,3832	2,4154	2,4577	2,3843
	일반기계	2,3386	2,3588	2,3807	2,3777	2,3729	2,3606
	전기 및 전자	1,8501	1,8841	1,8595	1,8644	1,9223	1,9905
	정밀기기	2,0478	2,1339	2,1319	2,1001	2,1014	2,0722
	수송장비	2,4612	2,4662	2,3897	2,3315	2,2934	2,3105
	기타제조업	2,1953	2,2252	2,2129	2,2244	2,2468	2,2347
SOC 산업	전략 가스 및 수도	1,4584	1,4627	1,4735	1,5161	1,4821	1,4769
	건설	2,0210	2,0408	2,0549	2,0934	2,1291	2,1043
서비스 업	도소매	1,6554	1,6641	1,6732	1,6393	1,6825	1,7275
	음식점 및 숙박	2,0294	2,0424	2,0318	2,0277	2,0698	2,0653
	운수	1,5797	1,5838	1,5787	1,5596	1,5931	1,5854
	우편 및 전화	1,8092	1,8683	1,9260	1,9314	1,9134	1,9308
	금융 및 보험	1,6013	1,6863	1,7121	1,7273	1,7479	1,7191
	부동산 및 산업서비스	1,4795	1,4848	1,4853	1,4973	1,5027	1,5154
	공공행정 및 국방	1,5651	1,5628	1,5784	1,5691	1,5620	1,5496
	교육 및 보건	1,5621	1,5758	1,5742	1,5705	1,5907	1,5950
	사회 및 기타서비스	2,0449	2,0535	2,0371	2,0198	2,0262	2,0366
	기타	2,8466	2,8484	2,8001	2,7827	2,8215	2,8076
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	2,0431	2,0618	2,0554	2,0294	2,0779	2,0768
	부가통신 및 정보서비스	1,7723	1,7717	1,7646	1,7563	1,7741	1,7706
	방송	1,9915	2,0242	1,9969	1,9831	1,9126	1,9578
	광고	2,8045	2,8200	2,8011	2,7442	2,6947	2,7259
	컴퓨터관련 서비스	1,7297	1,7450	1,7292	1,6716	1,7293	1,7304
	출판서비스	2,3210	2,3317	2,3089	2,2523	2,2216	2,2315
	문화서비스	1,8926	1,9354	1,9416	1,8436	1,8107	1,8615
	오락서비스	1,6281	1,6414	1,6377	1,6377	1,6408	1,6793

- 생산유발계수표를 이용하여 각 산업간 상호의존관계 정도를 전 산업의 평균치를 기준으로 한 상대적 크기로 표시할 경우 산업간 상호의존도를 측정할 수 있음
 - 모든 산업부문의 생산물에 대한 최종수요가 각각 한 단위 씩 발생할 때 어떤 산업이 받는 영향(전방연쇄효과)을 감응도 계수를 통해 측정할 수 있음
 - 감응도계수는 특정 산업의 생산유발계수의 행(row) 합계를 전 산업의 평균으로 나누어 계산
 - 중간수요율이 높은 산업일수록 전방연쇄효과가 높기 때문에 감응도계수가 크게 나타나는 경향이 있음
 - 특정 산업 부문의 생산물에 대한 최종수요가 한 단위 발생할 때 전 산업부문에 미치는 영향(후방연쇄효과)을 영향력 계수로 측정할 수 있음
 - 영향력 계수는 특정 산업의 생산유발계수를 전산업의 평균으로 나누어 계산
 - 중간투입율이 높은 산업일수록 후방연쇄효과가 높게 나타나기 때문에 영향력 계수가 크게 나타나는 경향이 있음

- 2010년 기준 콘텐츠 산업의 영향력 계수는 0.9957이고, 감응도 계수는 0.6993임
 - 콘텐츠 산업의 최종수요가 전 산업의 생산을 유발하는 효과는 전체 산업 평균과 비슷한 수준임
 - 즉, 콘텐츠 산업의 후방연쇄효과는 전 산업 평균수준임
 - 이는 콘텐츠 산업의 최종수요 증가가 타 산업에 미치는 영향이 전 산업의 평균 수준임을 의미함
 - 전 산업에 걸쳐 최종수요가 증가할 때 콘텐츠 산업의 생산이 증가하는 정도는 전체 산업의 평균에 비해 작은 수준
 - 콘텐츠 산업의 전방연쇄효과는 제조업과 서비스업에 비해 작은 편이고, 농림수산물업과 SOC 산업에 비해 큰 편임

- 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업의 영향력 계수는 1.0263에서 0.9957로 소폭 줄어들었으며, 감응도 계수값 역시 0.7197에서 0.6993으로 소폭 줄어들었음
 - 이는 콘텐츠 산업의 전후방 연쇄효과가 소폭 감소하였음을 의미하며, 앞서 분석에서 콘텐츠 산업의 생산유발효과가 소폭 감소한 것과 일맥상통한 결과임

<표 21> 영향력계수와 감응도 계수 (5개 산업분류)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
영향력계수	농림수산업	0.9495	0.9573	0.9559	0.9948	0.9901	0.9838
	제조업	1.0992	1.0972	1.0938	1.0768	1.0877	1.0893
	SOC 산업	1.0210	1.0194	1.0275	1.0384	1.0377	1.0254
	서비스업	0.9040	0.9023	0.9048	0.9010	0.9021	0.9059
	콘텐츠산업	1.0263	1.0238	1.0179	0.9890	0.9824	0.9957
감응도계수	농림수산업	0.6291	0.6234	0.6142	0.6117	0.6090	0.6051
	제조업	1.7329	1.7296	1.7496	1.7908	1.8048	1.7929
	SOC 산업	0.6418	0.6378	0.6378	0.6447	0.6340	0.6434
	서비스업	1.2764	1.2836	1.2744	1.2498	1.2558	1.2593
	콘텐츠산업	0.7197	0.7256	0.7239	0.7031	0.6964	0.6993

- 콘텐츠 세부 산업 중에서 영향력 계수가 전 산업 평균보다 크게 나타나는 산업은 2010년 기준 광고(1.3898), 인쇄 및 복제(1.0588), 출판서비스(1.1377) 등임
 - 반면 오락서비스(0.8562), 컴퓨터 관련 서비스(0.8823), 부가통신 및 정보(0.9027), 문화서비스(0.9491) 등은 상대적으로 영향력 계수가 작게 나타남
 - 방송(0.9982)의 영향력 계수는 전 산업평균과 비슷한 수준임
 - 콘텐츠 세부 산업의 영향력 계수는 연도별로 볼 때 큰 변화가 없음

- 콘텐츠 세부 산업 중에서 감응도 계수가 전 산업 평균에 비해 크게 나타나는 산업은 없음
 - 콘텐츠 산업 중에서는 방송(0.9270), 문화서비스(0.8808), 인쇄 및 복제(0.7398) 등의 감응도 계수가 상대적으로 큰 편이며,
 - 오락서비스(0.5783), 광고(0.6407) 등은 상대적으로 감응도 계수가 작은 편임
 - 콘텐츠 세부 산업의 영향력 계수를 연도별로 검토해 보면, 인쇄 및 복제 서비스, 출판 서비스 등의 감응도 계수가 감소 추세를 보이는 것으로 나타남

<표 22> 영향력계수 (35개 산업분류)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산물 광업	농림수산물	0.8975	0.9074	0.9060	0.9559	0.9568	0.9501
	광산물	0.8835	0.8679	0.8693	0.8809	0.8822	0.8586
제조업	음식료품	1.0825	1.0809	1.0753	1.0744	1.0912	1.0957
	섬유 및 가죽	1.0606	1.0510	1.0524	1.0323	1.0473	1.0240
	목재 및 종이	1.0269	1.0413	1.0301	1.0370	1.0198	1.0099
	석유 및 석탄	0.5844	0.5804	0.6017	0.5839	0.5964	0.6242
	화학제품	1.0596	1.0634	1.0507	1.0585	1.0411	1.0303
	비금속광물제품	1.0350	1.0315	1.0285	1.0029	0.9822	0.9832
	제1차 금속제품	1.1582	1.1207	1.1225	1.1540	1.1990	1.1667
	금속제품	1.2100	1.2058	1.2149	1.2378	1.2525	1.2156
	일반기계	1.1999	1.1992	1.2137	1.2185	1.2093	1.2035
	전기 및 전자	0.9492	0.9578	0.9479	0.9554	0.9797	1.0149
	정밀기기	1.0507	1.0848	1.0868	1.0762	1.0710	1.0565
	수송장비	1.2628	1.2538	1.2182	1.1948	1.1688	1.1780
	기타제조업	1.1263	1.1313	1.1281	1.1399	1.1451	1.1394
SOC 산업	전략 가스 및 수도	0.7483	0.7436	0.7512	0.7769	0.7553	0.7530
	건설	1.0369	1.0375	1.0476	1.0728	1.0851	1.0729
서비스업	도소매	0.8494	0.8460	0.8530	0.8401	0.8575	0.8808
	음식점 및 숙박	1.0412	1.0383	1.0358	1.0391	1.0549	1.0530
	운수	0.8105	0.8052	0.8048	0.7992	0.8119	0.8083
	우편 및 전화	0.9283	0.9498	0.9818	0.9898	0.9752	0.9844
	금융 및 보험	0.8216	0.8573	0.8728	0.8852	0.8908	0.8765
	부동산 및 산업서비스	0.7591	0.7549	0.7572	0.7673	0.7658	0.7726
	공공행정 및 국방	0.8030	0.7945	0.8047	0.8041	0.7961	0.7901
	교육 및 보건	0.8015	0.8011	0.8025	0.8048	0.8107	0.8132
	사회 및 기타서비스	1.0492	1.0440	1.0385	1.0351	1.0327	1.0384
	기타	1.4605	1.4481	1.4275	1.4260	1.4379	1.4314
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	1.0483	1.0482	1.0478	1.0400	1.0590	1.0588
	부가통신 및 정보서비스	0.9093	0.9007	0.8996	0.9000	0.9041	0.9027
	방송	1.0218	1.0291	1.0180	1.0163	0.9747	0.9982
	광고	1.4389	1.4336	1.4280	1.4063	1.3733	1.3898
	컴퓨터관련 서비스	0.8875	0.8871	0.8815	0.8566	0.8813	0.8823
	출판서비스	1.1908	1.1854	1.1771	1.1542	1.1322	1.1377
	문화서비스	0.9710	0.9839	0.9898	0.9448	0.9228	0.9491
	오락서비스	0.8354	0.8345	0.8349	0.8392	0.8362	0.8562

<표 23> 감응도계수 (35개 산업분류)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산 광업	농림수산물	1.0145	1.0109	0.9745	0.9840	0.9909	0.9793
	광산물	0.5973	0.5837	0.5803	0.5816	0.5749	0.5695
제조업	음식료품	1.1404	1.1242	1.1289	1.1726	1.1959	1.1596
	섬유 및 가죽	0.8483	0.8292	0.8265	0.7961	0.8066	0.8058
	목재 및 종이	1.2198	1.2174	1.2189	1.2665	1.2709	1.2292
	석유 및 석탄	1.3542	1.3538	1.3766	1.4576	1.3635	1.3673
	화학제품	2.0332	2.0641	2.0452	2.0560	2.0508	2.0203
	비금속광물제품	0.7530	0.7445	0.7379	0.7291	0.7444	0.7252
	제1차 금속제품	1.9898	1.8989	1.9336	2.1148	2.1586	2.0963
	금속제품	0.9589	0.9765	0.9781	0.9781	0.9843	1.0022
	일반기계	0.8930	0.9003	0.9107	0.8707	0.8884	0.8793
	전기 및 전자	1.1439	1.1597	1.1326	1.0856	1.1274	1.2570
	정밀기기	0.5924	0.5998	0.5996	0.6000	0.6022	0.5873
	수송장비	0.9984	1.0060	0.9919	0.9405	0.9206	0.9530
	기타제조업	0.6406	0.6612	0.6750	0.6625	0.6636	0.6445
SOC 산업	전략 가스 및 수도	1.1965	1.1962	1.2045	1.2636	1.2365	1.2707
	건설	0.6452	0.6338	0.6296	0.6243	0.6131	0.6165
서비스업	도소매	1.4501	1.4195	1.4435	1.3982	1.4434	1.5032
	음식점 및 숙박	1.0874	1.0974	1.1043	1.1455	1.1385	1.1161
	운수	1.2565	1.2571	1.2556	1.1999	1.2066	1.2133
	우편 및 전화	0.8857	0.8656	0.8602	0.8458	0.8293	0.8043
	금융 및 보험	1.3571	1.3580	1.4140	1.3846	1.4131	1.4166
	부동산 및 산업서비스	2.0603	2.1147	2.0922	2.0564	2.0285	2.0285
	공공행정 및 국방	0.5350	0.5215	0.5246	0.5269	0.5273	0.5272
	교육 및 보건	0.6370	0.6466	0.6453	0.6456	0.6525	0.6493
	사회 및 기타서비스	0.5817	0.5894	0.5855	0.5939	0.5921	0.5896
	기타	1.2002	1.2064	1.1646	1.1982	1.1712	1.1634
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	0.7990	0.7719	0.7593	0.7454	0.7492	0.7398
	부가통신 및 정보서비스	0.6744	0.6928	0.6905	0.6869	0.6840	0.6841
	방송	0.9423	0.9298	0.9369	0.9283	0.9231	0.9270
	광고	0.6654	0.6704	0.6678	0.6474	0.6333	0.6407
	컴퓨터관련 서비스	0.6558	0.6727	0.6685	0.6696	0.6904	0.6873
	출판서비스	0.7602	0.7384	0.7302	0.7059	0.6937	0.6875
	문화서비스	0.8858	0.9236	0.9315	0.8581	0.8545	0.8808
	오락서비스	0.5466	0.5640	0.5811	0.5797	0.5765	0.5783

2. 부가가치 유발효과

- 산업별 최종수요의 증가, 최종수요 항목의 증가 등이 국민소득에 미치는 영향을 분석하고자 할 때에는 생산유발효과를 보는 것보다 부가가치 유발효과를 검토하는 것이 더 적절함
- 단, 산업연관표에서 부가가치는 국민소득계정의 지출국민소득에 해당하나 다음과 같은 점에서 미세한 차이가 남
 - 산업연관표는 국내생산활동만을 대상으로 하므로 산업연관표의 부가가치는 국민소득계정의 국내총생산(GDP) 개념과 일치함
 - － 산업연관표의 부가가치에 해외순수취요소소득(우리나라의 생산요소가 해외의 생산활동에 참여하여 벌어들인 소득에서 외국의 생산요소가 국내 생산활동에 참여한 대가로 지불한 소득을 공제한 금액)을 더하면 국민총생산(GNP)과 같아짐
 - 산업연관표는 시장가격에 의한 기록이므로 국민소득계정의 요소비용에 의한 국내총생산과 개념을 일치시키기 위해서는 산업연관표의 부가가치에서 순간접세(= 간접세 - 보조금)를 차감하면 됨
 - 산업연관표에서는 수입품과 국산품을 동일한 가격기준으로 평가하기 위하여 수입을 'CIF가격+관세+수입상품세'로 평가하지만, 국민소득계정에서는 수입을 CIF가격으로 평가하고 관세와 수입상품세를 별도의 부가가치 항목으로 설정하고 있으므로 산업연관표의 부가가치 총액은 관세와 수입상품세만큼 국민소득계정의 국내총생산과 차이가 남
 - 부가가치 항목을 산업별로 파악하면 생산국민소득, 요소소득 항목별로 파악하면 분배 국민소득에 해당하는 개념을 구할 수 있음
- 각 산업별로 최종수요가 한 단위 증가할 경우 전 산업에 걸쳐 나타나는 직·간접적 부가가치유발효과를 측정한 결과,
 - 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 부가가치 유발액은 0.8385조원 규모임
 - － 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치유발효과는 농림수산업, 제조업, SOC 산업에 비해 큰 편이고 일반 서비스업과 거의 비슷한 수준임
 - 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치 유발효과는 0.8703조원에서 0.8385조원으로 감소추세를 보임
 - － 특히 금융위기가 발발한 2008년의 경우 전년의 0.8714조원에서 0.8381조원으로

부가가치 유발효과가 감소하였으며, 이후 비슷한 수준을 유지하고 있음

- 부가가치 유발효과 감소는 타 산업에서도 공통적으로 나타남

<표 24> 최종수요 증가에 따른 부가가치유발효과 (5개 산업분류)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산업	0.8658	0.8608	0.8513	0.7983	0.8118	0.8175
제조업	0.6194	0.6090	0.5960	0.5279	0.5564	0.5568
SOC 산업	0.7640	0.7530	0.7388	0.6496	0.6842	0.6762
서비스업	0.8809	0.8797	0.8718	0.8366	0.8511	0.8450
콘텐츠산업	0.8703	0.8732	0.8714	0.8381	0.8450	0.8385

□ 콘텐츠 세부 산업 별로 살펴보면,

- 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 중 부가가치 유발효과 변화추이를 살펴보면, 콘텐츠 산업을 포함한 모든 산업에서 부가가치 유발효과가 감소하였음

- 콘텐츠 산업 중에서는 컴퓨터 관련 서비스, 오락서비스 등의 경우 상대적으로 부가가치유발효과가 약간 감소하였음
- 반면, 인쇄 및 복제 산업은 상대적으로 부가가치 유발효과가 크게 감소하였음

<표 25> 최종수요 증가에 따른 부가가치 유발효과 (35개 산업분류)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산물업	농림수산물	0.8646	0.8586	0.8537	0.8013	0.8172	0.8210
	광산물	0.8476	0.8439	0.8358	0.7998	0.8165	0.8220
제조업	음식료품	0.7748	0.7719	0.7527	0.6921	0.7018	0.7056
	섬유 및 가죽	0.6933	0.6883	0.6769	0.6409	0.6507	0.6286
	목재 및 종이	0.6346	0.6360	0.6094	0.5486	0.5985	0.5729
	석유 및 석탄	0.3554	0.3094	0.3281	0.2307	0.2585	0.2802
	화학제품	0.5821	0.5631	0.5427	0.4630	0.4994	0.4974
	비금속광물제품	0.7183	0.6924	0.6736	0.6121	0.6310	0.6335
	제1차 금속제품	0.5394	0.5046	0.4947	0.4278	0.4613	0.4652
	금속제품	0.7162	0.7008	0.6791	0.5938	0.6375	0.6513
	일반기계	0.7038	0.7003	0.6837	0.6251	0.6519	0.6458
	전기 및 전자	0.5524	0.5574	0.5411	0.4998	0.5018	0.5242
	정밀기기	0.6608	0.6668	0.6583	0.6224	0.6251	0.6232
	수송장비	0.6505	0.6541	0.6464	0.5875	0.6032	0.6165
	기타제조업	0.7065	0.6967	0.6815	0.6279	0.6629	0.6548
SOC 산업	전력 가스 및 수도	0.5959	0.5696	0.5545	0.3584	0.4524	0.4615
	건설	0.8121	0.8057	0.7896	0.7328	0.7500	0.7496
서비스업	도소매	0.8915	0.8917	0.8835	0.8607	0.8654	0.8581
	음식점 및 숙박	0.8359	0.8310	0.8212	0.7761	0.7790	0.7821
	운수	0.6492	0.6356	0.6121	0.5212	0.5766	0.5611
	우편 및 전화	0.8675	0.8693	0.8632	0.8266	0.8232	0.8265
	금융 및 보험	0.9412	0.9370	0.9364	0.9097	0.9112	0.9172
	부동산 및 산업서비스	0.9456	0.9418	0.9366	0.9191	0.9229	0.9193
	공공행정 및 국방	0.8917	0.8857	0.8843	0.8591	0.8705	0.8675
	교육 및 보건	0.8996	0.8970	0.8927	0.8673	0.8682	0.8657
	사회 및 기타서비스	0.8517	0.8483	0.8425	0.8092	0.8158	0.8142
	기타	0.7485	0.7393	0.7223	0.6777	0.6905	0.6852
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	0.8099	0.8065	0.7932	0.7532	0.7661	0.7575
	부가통신 및 정보서비스	0.8933	0.8982	0.8952	0.8604	0.8600	0.8588
	방송	0.8748	0.8748	0.8535	0.8290	0.8364	0.8327
	광고	0.8581	0.8540	0.8399	0.7980	0.8083	0.8095
	컴퓨터관련 서비스	0.8136	0.8253	0.8344	0.7973	0.8014	0.7889
	출판서비스	0.8135	0.8156	0.8044	0.7601	0.7793	0.7692
	문화서비스	0.8897	0.8873	0.8833	0.8410	0.8536	0.8540
	오락서비스	0.9301	0.9294	0.9251	0.9017	0.9060	0.8968

3. 취업 및 고용유발효과

- 최종수요의 증가는 생산과 부가가치뿐만 아니라 취업 및 고용에도 영향을 미치게 됨
 - 이에 여기서는 산업연관표와 부속표인 고용표를 이용하여 콘텐츠 산업의 취업 및 고용유발 효과를 분석
 - 취업자는 피고용자, 자영업주, 무급가족종사자 등을 포함하는 개념
 - 고용유발효과의 고용자는 피고용자만을 의미하는 개념
 - 취업 및 고용유발효과는 각각의 산업에 10억원을 투자할 경우 증가하는 취업자 및 피고용자 수를 측정
- 각 산업별로 최종수요가 증가할 경우 전 산업에 걸쳐 직·간접적으로 유발되는 고용의 단위를 측정한 결과
 - 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요가 10억원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 유발되는 취업인원은 13.9명이고, 고용인원은 10.4명임
- 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 서비스업보다는 낮지만, 제조업이나 SOC 산업에 비해서는 취업 및 고용유발효과가 큰 편임
 - 농림수산업보다는 취업유발계수는 낮지만, 고용유발계수는 큼
- 2005~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 감소추세를 보임
 - 취업유발효과는 2005년 16.8명에서 2010년 13.9명으로 감소하였으며, 고용유발효과는 2005년 12.5명에서 2010년 10.4명으로 감소하였음

<표 26> 산업별 취업 및 고용유발효과 (5개 산업분류)

(명/10억원)	취업유발효과						고용유발효과					
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산업	47.2	46.3	40.4	39.4	36.7	34.0	7.8	8.0	8.2	7.4	7.2	6.9
제조업	11.1	10.7	10.5	8.3	8.7	7.9	7.9	7.6	7.8	6.1	6.3	5.9
SOC 산업	14.7	14.7	13.9	12.2	12.2	11.3	12.7	12.6	12.0	10.5	10.4	9.8
서비스업	19.3	18.8	20.5	17.3	17.5	16.8	13.4	13.2	14.8	12.2	12.5	12.1
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

- 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 취업유발효과가 크게 나타남
 - 고용유발효과는 출판서비스(12.08), 문화서비스(11.76), 광고(11.36), 인쇄 및 복제서비스(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 상대적으로 감소율이 크게 나타남
 - 전 산업을 보면 부동산 및 산업서비스와 석유 및 석탄 산업, 우편 및 전화 산업 등은 취업 및 고용유발효과가 높아짐

<표 27> 산업별 취업 및 고용유발효과 (35개 산업분류)

		취업유발효과						고용유발효과					
		2005	2006	2007	2008	2009	2010	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산 광업	농림수산물	51.1	50.1	47.6	43.6	40.5	37.3	7.2	7.5	7.5	7.1	6.9	6.6
	광산물	10.4	10.0	9.8	8.8	8.7	7.8	8.3	8.0	7.9	7.1	7.0	6.3
제조업	음식료품	24.7	24.0	22.4	19.9	19.3	17.8	8.0	8.0	7.7	6.8	6.8	6.7
	섬유 및 가죽	17.2	16.1	15.7	14.0	13.6	12.1	13.2	12.4	12.1	10.8	10.6	9.4
	목재 및 종이	12.3	12.1	11.4	10.0	9.7	9.1	9.4	9.3	8.7	7.7	7.4	7.0
	석유 및 석탄	1.0	1.0	1.1	0.7	1.0	1.1	0.7	0.8	0.9	0.6	0.8	0.9
	화학제품	8.5	8.1	7.4	6.1	6.5	6.0	6.7	6.4	5.8	4.8	5.1	4.7
	비금속광물제품	11.0	10.7	10.2	8.7	8.3	7.8	8.8	8.5	8.2	7.0	6.6	6.3
	제1차 금속제품	5.1	5.1	4.9	4.0	4.6	3.9	4.0	4.0	3.8	3.1	3.5	3.1
	금속제품	12.9	12.6	11.9	10.1	10.5	10.5	10.0	9.8	9.3	8.0	8.2	8.3
	일반기계	12.2	12.0	11.2	9.9	10.1	9.5	10.0	9.8	9.1	8.1	8.2	7.8
	전기 및 전자	8.3	8.1	7.7	6.8	6.6	6.2	6.9	6.7	6.3	5.6	5.5	5.1
	정밀기기	13.9	14.0	13.0	11.8	11.8	10.6	11.6	11.7	10.8	9.9	9.8	8.8
	수송장비	9.9	9.7	9.0	7.7	7.9	7.2	8.2	8.0	7.4	6.4	6.5	6.0
	기타제조업	16.4	15.4	14.4	13.6	13.4	12.6	12.2	11.5	10.6	10.1	9.8	9.4
SOC 산업	전략 가스 및 수도	3.6	3.3	3.3	2.8	2.9	2.5	3.2	2.9	2.9	2.4	2.5	2.1
	건설	16.6	17.0	16.0	14.3	14.2	13.7	14.8	15.0	14.1	12.6	12.4	12.1
서비스업	도소매	30.4	29.2	28.7	27.9	28.0	24.8	15.2	14.9	14.7	14.3	14.3	12.9
	음식점 및 숙박	37.8	36.0	35.1	32.5	31.4	30.8	16.4	15.4	15.5	14.6	14.4	14.3
	운수	15.4	15.1	13.7	11.4	12.7	11.5	10.7	10.5	9.5	7.9	8.9	8.1
	우편 및 전화	10.0	10.9	11.9	11.8	11.3	10.8	7.6	8.2	8.8	8.6	8.1	7.9
	금융 및 보험	10.5	10.4	10.0	9.8	9.9	9.4	9.6	9.4	9.1	8.9	9.0	8.6
	부동산 및 산업서비스	10.9	11.3	11.5	11.5	11.5	11.3	9.3	9.6	9.8	9.9	9.9	9.7
	공공행정 및 국방	14.7	13.9	13.4	12.5	12.8	12.5	12.9	12.2	11.8	11.0	11.5	11.3
	교육및 보건	20.2	19.5	19.1	18.2	17.9	18.1	17.4	16.8	16.4	15.6	15.4	15.6
	사회 및 기타서비스	31.3	30.4	29.4	27.7	27.3	26.3	19.0	18.5	18.0	17.0	17.0	16.5
	기타	27.6	26.3	25.4	23.7	23.2	22.1	12.5	11.9	11.9	11.2	11.2	10.8
문화 콘텐츠	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

제4장

콘텐츠 산업의 고용전망

제4장 콘텐츠 산업의 고용전망

1. 분석방법

- 산업연관분석 취업자 및 고용자의 수는 취업계수 및 고용계수에 총산출액(=총투입액)을 곱해주는 방식으로 구할 수 있음
 - 산업연관분석에서는 최종수요의 발생이 생산을 유발하고, 다시 생산이 노동수요를 유발하는 과정으로 취업 및 고용유발효과를 분석함
 - 이때 생산이 노동수요를 유발하는 것을 파악하기 위해 필요한 정보는 취업 및 고용계수임
 - 취업(고용)계수는 한 단위 생산에 직접 소요된 노동량으로서 일정기간 동안 생산 활동에 투입된 취업자수(고용자수)를 총산출액(=총투입액)으로 나누어서 계산함
- 따라서 산업별로 취업자 수 및 고용자수의 전망치를 구하기 위해서는 산업별 총산출량(=총투입량) 전망치와 산업별 취업계수 및 고용계수의 전망치가 필요함
 - 현실에서 산업별 총산출량에 대한 전망치와 취업계수 및 고용계수를 추정하는 경우는 거의 찾아보기 어려움
 - 본 연구에서는 지난 2005~2010년 간의 성장추세가 지속될 것이라는 가정 하에 추세치를 이용하여 산업별 총산출량 전망치와 산업별 취업계수와 고용계수의 전망치를 계산하였음
 - 좀 더 정확하게는 2005~2010년 기간의 연평균 증가율만큼 2015년까지 산업별 총산출액이 변화할 것이라고 가정함
 - 취업계수와 고용계수 역시 2005~2010년 기간의 연평균 증가율을 이용하여 2015년까지의 취업계수와 고용계수를 구함

<표 28> 산업별 총산출액 (2005~2010년)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산 광업	농림수산물	42.9	43.5	44.2	47.9	51.0	52.9
	광산물	3.2	3.1	3.1	3.8	3.7	3.7
제조업	음식료품	72.1	73.2	76.6	87.7	93.9	94.6
	섬유 및 가죽	41.5	41.3	40.9	44.1	46.4	51.0
	목재 및 종이	19.5	20.2	21.3	24.6	25.2	27.9
	석유 및 석탄	76.7	86.0	95.7	137.1	106.5	136.2
	화학제품	139.4	147.4	161.2	195.3	188.1	223.7
	비금속광물제품	23.8	24.6	26.0	29.9	33.2	34.2
	제1차 금속제품	117.2	120.2	140.3	195.2	176.6	218.9
	금속제품	43.6	48.5	54.1	65.3	66.6	73.5
	일반기계	69.6	75.8	86.4	97.8	96.1	113.9
	전기 및 전자	190.1	200.7	211.2	239.3	268.9	340.4
	정밀기기	11.5	12.8	13.9	14.8	15.2	17.8
	수송장비	132.3	146.6	164.5	183.2	182.1	211.2
	기타제조업	13.6	15.3	16.3	16.6	17.6	18.1
SOC 산업	전략 가스 및 수도	46.4	51.2	55.1	65.0	64.7	77.0
	건설	150.6	153.4	167.0	181.0	188.5	188.3
서비스업	도소매	106.3	111.8	120.1	126.6	136.8	159.9
	음식점 및 숙박	56.7	60.9	64.8	72.6	77.0	80.2
	운수	78.7	80.7	92.5	113.1	101.6	116.6
	우편 및 전화	31.3	32.5	34.5	35.7	36.4	36.7
	금융 및 보험	88.2	97.6	112.2	120.6	124.1	133.0
	부동산 및 산업서비스	176.0	189.8	201.2	216.0	222.4	236.6
	공공행정 및 국방	68.9	74.8	80.4	87.6	93.4	95.3
	교육 및 보건	115.6	127.8	140.8	154.8	168.7	178.2
	사회 및 기타서비스	27.0	28.8	30.8	33.2	34.7	37.0
	기타	40.9	43.4	44.3	50.9	50.9	55.0
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	7.0	6.9	7.0	7.2	8.1	8.4
	부가통신 및 정보서비스	11.2	11.8	12.3	12.9	13.2	13.9
	방송	6.6	7.1	7.6	7.7	7.9	8.7
	광고	7.5	8.0	8.4	8.3	7.9	9.0
	컴퓨터관련 서비스	21.4	23.4	24.5	26.1	28.6	29.8
	출판서비스	8.0	8.5	8.8	7.9	7.9	8.3
	문화서비스	7.5	8.4	9.1	9.4	9.9	11.0
	오락서비스	16.0	16.9	19.2	20.6	21.2	23.1

<표 29> 산업별 취업·고용계수 (2005~2010년)

		고용계수						취업계수					
		2005	2006	2007	2008	2009	2010	2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산 광업	농림수산물	4.1	4.2	4.4	4.0	3.7	3.6	42.6	41.5	39.6	35.6	32.6	30.0
	광산물	5.0	4.9	5.0	4.4	4.2	3.9	5.4	5.3	5.5	4.8	4.5	4.2
제조업	음식료품	2.8	2.8	2.6	2.3	2.2	2.2	3.9	3.9	3.6	3.1	3.0	3.0
	섬유 및 가죽	7.2	6.8	6.7	6.1	5.7	5.1	8.6	8.1	8.1	7.4	6.9	6.2
	목재 및 종이	4.6	4.4	4.1	3.6	3.4	3.3	5.2	5.0	4.8	4.1	3.9	3.7
	석유 및 석탄	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.1
	화학제품	2.6	2.4	2.2	1.8	1.9	1.7	2.7	2.5	2.3	1.9	2.0	1.8
	비금속광물제품	4.0	3.8	3.7	3.3	3.0	2.8	4.3	4.1	4.0	3.5	3.2	3.0
	제1차 금속제품	1.0	1.0	0.9	0.7	0.7	0.7	1.0	1.0	0.9	0.7	0.8	0.7
	금속제품	5.5	5.3	5.0	4.3	4.3	4.7	6.6	6.3	5.9	5.1	5.0	5.4
	일반기계	4.6	4.4	3.9	3.6	3.6	3.4	5.0	4.7	4.3	3.9	3.9	3.8
	전기 및 전자	3.1	2.9	2.8	2.4	2.1	1.8	3.2	3.0	2.9	2.4	2.2	1.9
	정밀기기	6.7	6.5	5.8	5.4	5.3	4.6	7.2	6.9	6.2	5.7	5.6	5.0
	수송장비	2.8	2.7	2.5	2.3	2.3	2.1	2.9	2.7	2.6	2.3	2.4	2.1
	기타제조업	6.4	5.7	5.2	5.2	4.9	4.7	8.1	7.3	6.8	6.8	6.3	6.1
SOC산업	전력 가스 및 수도	1.5	1.4	1.3	1.1	1.1	0.9	1.5	1.4	1.3	1.1	1.1	0.9
	건설	10.4	10.5	9.7	8.6	8.3	8.3	10.5	10.9	10.1	9.0	8.6	8.5
서비스업	도소매	11.6	11.4	11.3	11.2	11.0	9.5	25.4	24.2	24.0	23.7	23.4	20.1
	음식점 및 숙박	11.5	10.7	11.0	10.4	10.1	10.2	24.7	23.1	23.0	21.6	20.6	20.9
	운수	8.4	8.2	7.3	6.0	6.7	6.1	12.1	11.9	10.7	8.8	9.8	8.8
	우편 및 전화	3.0	3.2	3.2	3.1	2.8	2.9	3.1	3.3	3.3	3.2	2.9	2.9
	금융 및 보험	6.2	5.7	5.3	5.2	5.2	5.1	6.2	5.8	5.4	5.2	5.2	5.1
	부동산 및 산업서비스	6.6	7.0	7.3	7.5	7.5	7.3	7.4	7.8	8.1	8.2	8.2	8.0
	공공행정 및 국방	10.2	9.5	9.0	8.5	8.9	8.9	10.2	9.5	9.0	8.5	8.9	8.9
	교육 및 보건	14.6	14.1	13.7	13.1	12.9	13.2	16.0	15.4	15.1	14.5	14.1	14.4
	사회 및 기타서비스	14.2	13.9	13.5	12.8	12.8	12.5	24.2	23.5	22.8	21.5	21.2	20.5
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	7.4	6.7	8.0	7.9	6.8	6.3	8.9	9.6	10.9	10.6	9.1	8.4
	부가통신 및 정보서비스	2.5	1.7	1.7	1.7	1.6	1.6	2.6	1.7	1.7	1.7	1.7	1.7
	방송	3.9	3.4	3.3	3.6	3.4	3.0	3.9	3.5	3.3	3.6	3.4	3.1
	광고	3.2	3.1	3.1	3.5	3.5	3.4	3.8	3.6	3.6	4.1	4.1	3.9
	컴퓨터관련 서비스	9.5	7.8	7.9	7.6	7.5	7.1	10.2	8.0	8.2	7.9	7.8	7.4
	출판서비스	7.4	6.9	6.3	6.7	6.9	6.4	9.0	7.2	6.6	7.1	7.3	6.8
	문화서비스	7.1	5.8	5.7	6.3	7.0	7.3	12.2	9.9	9.8	10.9	12.0	12.5
	오락서비스	7.6	7.7	6.8	6.7	6.5	5.9	13.1	14.8	12.2	11.8	11.4	10.5

2. 콘텐츠 산업의 고용전망

- 2005~2010년 기간 콘텐츠 산업의 취업자수의 변화를 산업별로 살펴보면 인쇄 및 복제, 방송, 광고, 컴퓨터 관련, 문화서비스, 오락서비스 산업 등은 취업자수가 증가하였으나, 부가통신 및 정보서비스, 출판서비스 산업 등은 취업자수가 감소하였음
 - 인쇄 및 복제 산업은 약 6.3만명에서 약 7.1만명으로 증가
 - 부가통신 및 정보서비스는 약 2.9만명에서 약 2.3만명으로 감소
 - 방송 산업은 약 2.6만명에서 약 2.7만명으로 소폭 증가
 - 광고 산업은 약 2.8만명에서 약 3.5만명으로 증가
 - 컴퓨터 관련 서비스 산업은 약 21.9만명에서 약 22.0만명으로 증가
 - 출판서비스는 약 7.2만명에서 약 5.6만명으로 감소
 - 문화서비스는 약 9.2만명에서 약 13.7만명으로 증가
 - 오락서비스는 약 20.9만명에서 약 24.3만명으로 증가

- 2011~2015년 기간 중 콘텐츠 산업 취업자수 전망결과의 요약
 - 인쇄 및 복제 산업의 취업자수 전망결과는 약 7.3만명에서 약 8.0만명으로 증가할 것으로 전망
 - 부가통신 및 정보서비스의 취업자수 전망결과는 약 2.2만명에서 약 1.9만명으로 감소할 것으로 전망
 - 방송 산업의 취업자수 전망결과는 약 2.7만명에서 약 2.8만명으로 소폭 증가할 것으로 전망
 - 광고 산업의 취업자수 전망결과는 약 3.6만명에서 약 4.3만명으로 증가할 것으로 전망
 - 컴퓨터 관련 서비스 산업의 취업자수 전망결과는 약 22.1만명에서 약 22.2만명으로 증가할 것으로 전망
 - 출판서비스 산업의 취업자수 전망결과는 약 5.4만명에서 약 4.4만명으로 감소할 것으로 전망
 - 문화서비스 산업의 취업자수 전망결과는 약 14.8만명에서 약 20.4만명으로 증가할 것으로 전망
 - 오락서비스 산업의 취업자수 전망결과는 약 25.1만명에서 약 28.3만명으로 증가할 것으로 전망

- 콘텐츠 산업 중 문화서비스 산업의 경우 타산업에 비해 취업인원이 크게 증가할 것으로 전망되는 반면, 부가통신 및 정보서비스, 출판서비스 등의 경우 지속적으로 취업자수가 감소할 것으로 전망됨
 - 제조업의 경우, 제1차 금속제품, 금속제품, 일반기계 등을 제외할 경우 대체로 취업자수가 소폭 상승하는데 그칠 것으로 전망됨
 - － 음식료품 및 섬유 및 가죽산업의 경우 취업자수가 감소할 것으로 전망됨
 - 서비스업에 해당하는 업종은 운수, 우편 전화 등을 제외할 경우 대체로 빠른 속도로 취업자수가 증가할 것으로 전망됨
 - 농림수산물업이나 SOC 산업의 경우 취업자수가 감소하거나 정체수준일 것으로 보임
 - 이는 향후 서비스업을 중심으로 취업인원의 증가가 이루어질 것이며, 이 상황에서 콘텐츠 산업 중 문화서비스, 광고 산업 등이 고용정책에서 차지하는 역할 역시 중요해질 수 있음을 시사함

<표 30> 산업별 취업자 수 (2005~2010년)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산 광업	농림수산물	183.0	180.4	174.9	170.5	166.6	158.5
	광산물	1.7	1.7	1.7	1.8	1.7	1.5
	합 계	184.7	182.1	176.6	172.3	168.3	160.0
제조업	음식료품	28.1	28.2	28.0	27.4	27.8	27.9
	섬유 및 가죽	35.6	33.7	33.0	32.4	31.8	31.6
	목재 및 종이	10.1	10.1	10.1	10.2	9.8	10.2
	석유 및 석탄	1.4	1.8	1.8	1.7	1.8	1.9
	화학제품	37.8	37.4	37.6	36.8	37.2	39.9
	비금속광물제품	10.3	10.2	10.4	10.5	10.5	10.4
	제1차 금속제품	11.9	12.2	13.2	13.3	13.5	15.6
	금속제품	29.0	30.5	32.1	33.3	33.4	40.0
	일반기계	34.5	35.9	36.7	37.8	37.2	42.7
	전기 및 전자	61.6	61.1	60.5	58.6	58.7	64.8
	정밀기기	8.2	8.8	8.6	8.4	8.6	8.8
	수송장비	37.7	39.9	42.6	42.9	43.5	44.6
	기타제조업	11.1	11.2	11.0	11.3	11.2	11.1
	합 계	317.3	321	325.6	324.6	325	349.5
SOC산업	전력 가스 및 수도	6.9	7.0	7.2	7.0	7.1	6.9
	건설	157.6	166.8	169.1	162.2	162.3	160.3
	합 계	164.5	173.8	176.3	169.2	169.4	167.2
서비스업	도소매	269.7	270.7	288.2	300.0	320.2	321.4
	음식점 및 숙박	139.8	140.3	149.5	156.6	158.7	167.4
	운수	95.6	96.4	99.1	99.8	99.6	102.1
	우편 및 전화	9.8	10.8	11.5	11.4	10.5	10.8
	금융 및 보험	55.0	56.5	60.2	63.0	64.6	67.9
	부동산 및 산업서비스	129.4	147.3	162.0	176.7	182.4	189.8
	공공행정 및 국방	70.0	71.0	72.5	74.2	82.9	84.6
	교육 및 보건	185.0	196.7	213.2	224.9	238.6	257.5
	사회 및 기타서비스	65.4	67.7	70.0	71.3	73.5	75.9
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	합 계	1,019.7	1,057.4	1,126.2	1,177.9	1,231.0	1,277.4
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	6.3	6.6	7.7	7.6	7.4	7.1
	부가통신 및 정보서비스	2.9	2.0	2.1	2.2	2.2	2.3
	방송	2.6	2.5	2.5	2.8	2.7	2.7
	광고	2.8	2.9	3.1	3.4	3.2	3.5
	컴퓨터관련 서비스	21.9	18.8	20.1	20.7	22.2	22.0
	출판서비스	7.2	6.1	5.8	5.6	5.8	5.6
	문화서비스	9.2	8.3	8.9	10.2	11.8	13.7
	오락서비스	20.9	24.9	23.4	24.3	24.3	24.3
	합 계	73.8	72.1	73.6	76.8	79.6	81.2

<표 31> 산업별 취업자 수 전망 (2011~2015년)

(단위: 만명)

		2011	2012	2013	2014	2015
농림수산 광업	농림수산물	154.0	149.6	145.4	141.3	137.2
	광산물	1.5	1.5	1.4	1.4	1.4
	합 계	155.5	151.1	146.8	142.7	138.6
제조업	음식료품	27.9	27.9	27.8	27.8	27.8
	섬유 및 가죽	30.9	30.1	29.4	28.7	28.0
	목재 및 종이	10.3	10.3	10.3	10.3	10.4
	석유 및 석탄	2.0	2.1	2.3	2.4	2.6
	화학제품	40.3	40.8	41.2	41.7	42.1
	비금속광물제품	10.5	10.5	10.5	10.5	10.5
	제1차 금속제품	16.5	17.4	18.4	19.4	20.5
	금속제품	42.7	45.5	48.6	51.8	55.3
	일반기계	44.6	46.5	48.5	50.7	52.9
	전기 및 전자	65.5	66.2	66.8	67.5	68.2
	정밀기기	8.9	9.1	9.2	9.3	9.5
	수송장비	46.1	47.7	49.3	50.9	52.7
	기타제조업	11.1	11.1	11.1	11.1	11.1
	합 계	357.3	365.2	373.4	382.1	391.6
SOC 산업	전력 가스 및 수도	6.9	6.9	6.9	6.9	6.9
	건설	160.8	161.3	161.9	162.4	162.9
	합 계	167.7	168.2	168.8	169.3	169.8
서비스업	도소매	332.8	344.7	357.0	369.7	382.9
	음식점 및 숙박	173.5	179.9	186.5	193.3	200.4
	운수	103.4	104.8	106.2	107.6	109.0
	우편 및 전화	11.0	11.2	11.4	11.6	11.9
	금융 및 보험	70.9	73.9	77.1	80.4	83.9
	부동산 및 산업서비스	205.0	221.3	238.9	258.0	278.5
	공공행정 및 국방	87.8	91.2	94.7	98.3	102.1
	교육 및 보건	275.1	293.9	314.0	335.5	358.4
	사회 및 기타서비스	78.2	80.5	82.9	85.4	88.0
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	합 계	1337.7	1401.4	1468.7	1539.8	1615.1
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	7.3	7.4	7.6	7.8	8.0
	부가통신 및 정보서비스	2.2	2.1	2.0	2.0	1.9
	방송	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8
	광고	3.6	3.8	4.0	4.1	4.3
	컴퓨터관련 서비스	22.1	22.1	22.2	22.2	22.2
	출판서비스	5.4	5.1	4.9	4.6	4.4
	문화서비스	14.8	16.1	17.4	18.9	20.4
	오락서비스	25.1	25.9	26.7	27.5	28.3
	합 계	83.2	85.2	87.5	89.9	92.3

□ 2005~2010년 기간 콘텐츠 산업의 고용자수의 변화를 산업별로 보면 인쇄 및 복제산업, 방송산업, 광고산업, 컴퓨터 관련 산업, 문화서비스 산업, 오락서비스 산업 등은 취업자수가 증가하였으나, 부가통신 및 정보서비스 산업, 출판서비스 산업 등은 취업자수가 감소하였음

- 인쇄 및 복제 산업은 약 5.1만명에서 약 5.3만명으로 증가
- 부가통신 및 정보서비스는 약 2.8만명에서 약 2.3만명으로 감소
- 방송 산업은 약 2.5만명에서 약 2.7만명으로 소폭 증가
- 광고 산업은 약 2.4만명에서 약 3.0만명으로 증가
- 컴퓨터 관련 서비스 산업은 약 20.3만명에서 약 21.3만명으로 증가
- 출판서비스는 약 5.9만명에서 약 5.3만명으로 감소
- 문화서비스는 약 5.4만명에서 약 8.0만명으로 증가
- 오락서비스는 약 12.2만명에서 약 13.6만명으로 증가

□ 2011~2015년 기간 중 콘텐츠 산업 고용자수 전망결과의 요약

- 인쇄 및 복제 산업의 고용자수 전망결과는 약 5.3만명에서 약 5.4만명으로 증가할 것으로 전망
- 부가통신 및 정보서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 2.2만명에서 약 1.9만명으로 감소할 것으로 전망
- 방송 산업의 고용자수 전망결과는 약 2.7만명에서 약 2.8만명으로 소폭 증가할 것으로 전망
- 광고 산업의 고용자수 전망결과는 약 3.2만명에서 약 3.8만명으로 증가할 것으로 전망
- 컴퓨터 관련 서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 21.5만명에서 약 22.3만명으로 증가할 것으로 전망
- 출판서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 5.2만명에서 약 4.8만명으로 감소할 것으로 전망
- 문화서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 8.6만명에서 약 11.9만명으로 증가할 것으로 전망
- 오락서비스 산업의 고용자수 전망결과는 약 13.9만명에서 약 15.2만명으로 증가할 것으로 전망

□ 산업별로 고용자의 변화 추이는 취업자수의 변화 추이와 거의 유사한 모습을 보임

- 이는 향후 서비스업을 중심으로 고용인원의 증가가 이루어질 것이며, 이 상황에서 콘텐츠 산업 중 문화서비스, 광고 산업 등이 고용정책에서 차지하는 역할 역시 중요해질 수 있음을 시사함

<표 32> 산업별 고용자 수 (2005~2010년)

(단위: 만명)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
농림수산 광업	농림수산물	17.4	18.1	19.4	19.0	19.1	19.0
	광산물	1.6	1.5	1.6	1.7	1.5	1.4
	합 계	19.0	19.6	21.0	20.7	20.6	20.4
제조업	음식료품	20.3	20.3	20.2	19.9	20.5	20.8
	섬유 및 가죽	29.8	27.9	27.3	26.8	26.4	26.2
	목재 및 종이	8.9	8.9	8.8	8.9	8.6	9.2
	석유 및 석탄	1.4	1.7	1.8	1.7	1.7	1.9
	화학제품	36.0	35.6	35.8	35.1	35.4	38.0
	비금속광물제품	9.5	9.3	9.6	9.8	9.8	9.7
	제1차 금속제품	11.5	11.8	12.8	12.9	13.2	15.1
	금속제품	24.1	25.6	27.1	28.4	28.5	34.2
	일반기계	31.8	33.2	34.0	35.3	34.7	39.2
	전기 및 전자	59.7	59.2	58.6	56.9	57.0	62.9
	정밀기기	7.7	8.3	8.1	7.9	8.1	8.2
	수송장비	36.9	39.0	41.7	42.0	42.7	43.8
	기타제조업	8.7	8.7	8.5	8.7	8.6	8.6
	합 계	286.3	289.5	294.3	294.3	295.2	317.8
SOC산업	전력 가스 및 수도	6.9	7.0	7.2	7.0	7.1	6.9
	건설	156.3	160.9	162.8	156.0	156.4	155.7
	합 계	163.2	167.9	170.0	163.0	163.5	162.6
서비스업	도소매	123.6	127.6	135.2	141.7	150.6	151.8
	음식점 및 숙박	65.5	65.1	71.1	75.4	78.1	81.5
	운수	65.9	66.2	67.7	68.3	68.4	70.6
	우편 및 전화	9.5	10.4	11.1	11.1	10.3	10.5
	금융 및 보험	54.5	56.0	59.6	62.5	64.1	67.4
	부동산 및 산업서비스	116.3	133.1	147.1	161.2	167.0	173.7
	공공행정 및 국방	70.0	71.0	72.5	74.2	82.9	84.6
	교육 및 보건	169.0	179.7	192.9	203.2	216.8	234.4
	사회 및 기타서비스	38.5	40.0	41.5	42.5	44.4	46.3
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	합 계	712.8	749.1	798.7	840.1	882.6	920.8
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	5.2	4.6	5.6	5.7	5.5	5.3
	부가통신 및 정보서비스	2.8	2.0	2.1	2.2	2.2	2.3
	방송	2.5	2.5	2.5	2.8	2.7	2.7
	광고	2.4	2.5	2.6	2.9	2.7	3.0
	컴퓨터관련 서비스	20.3	18.2	19.4	19.9	21.4	21.3
	출판서비스	5.9	5.8	5.5	5.3	5.5	5.3
	문화서비스	5.4	4.8	5.2	6.0	6.9	8.0
	오락서비스	12.2	13.0	13.1	13.8	13.7	13.6
	합 계	56.7	53.4	56	58.6	60.6	61.5

<표 33> 산업별 고용자 수 전망 (2011~2015년)

(단위: 만명)

		2011	2012	2013	2014	2015
농림수산 광업	농림수산물	19.4	19.7	20.1	20.4	20.8
	광산물	1.4	1.3	1.3	1.3	1.3
	합 계	20.8	21	21.4	21.7	22.1
제조업	음식료품	20.9	21.0	21.1	21.2	21.3
	섬유 및 가죽	25.6	24.9	24.3	23.7	23.1
	목재 및 종이	9.2	9.3	9.3	9.3	9.4
	석유 및 석탄	2.0	2.1	2.2	2.4	2.5
	화학제품	38.5	38.9	39.3	39.7	40.2
	비금속광물제품	9.8	9.8	9.8	9.9	9.9
	제1차 금속제품	16.0	16.9	17.8	18.8	19.9
	금속제품	36.6	39.3	42.1	45.1	48.4
	일반기계	40.9	42.6	44.4	46.3	48.3
	전기 및 전자	63.5	64.2	64.8	65.5	66.2
	정밀기기	8.4	8.5	8.6	8.7	8.8
	수송장비	45.4	47.0	48.6	50.3	52.1
	기타제조업	8.6	8.5	8.5	8.5	8.5
	합 계	325.4	333	340.8	349.4	358.6
SOC산업	전력 가스 및 수도	6.9	6.9	6.9	6.9	6.9
	건설	155.6	155.4	155.3	155.2	155.0
	합 계	162.5	162.3	162.2	162.1	161.9
서비스업	도소매	158.2	164.8	171.7	178.9	186.5
	음식점 및 숙박	85.1	88.9	92.8	97.0	101.3
	운수	71.6	72.6	73.6	74.6	75.7
	우편 및 전화	10.8	11.0	11.2	11.5	11.7
	금융 및 보험	70.3	73.4	76.6	79.9	83.4
	부동산 및 산업서비스	188.3	204.0	221.1	239.5	259.6
	공공행정 및 국방	87.8	91.2	94.7	98.3	102.1
	교육 및 보건	250.3	267.2	285.3	304.6	325.2
	사회 및 기타서비스	48.0	49.8	51.7	53.6	55.6
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	합 계	970.4	1022.9	1078.7	1137.9	1201.1
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	5.3	5.3	5.3	5.4	5.4
	부가통신 및 정보서비스	2.2	2.1	2.0	2.0	1.9
	방송	2.7	2.7	2.7	2.8	2.8
	광고	3.2	3.3	3.5	3.6	3.8
	컴퓨터관련 서비스	21.5	21.7	21.9	22.1	22.3
	출판서비스	5.2	5.1	5.0	4.9	4.8
	문화서비스	8.6	9.4	10.1	11.0	11.9
	오락서비스	13.9	14.2	14.5	14.9	15.2
	합 계	62.6	63.8	65	66.7	68.1

- 고용탄성치는 성장에 따른 고용흡수능력을 나타내는 지표로 대체로 취업자 증가율을 실질 국내총생산 증가율로 나누어서 계산함
 - 산업부문이 1% 성장했을 때 고용이 몇 % 증가하였는가를 나타내는 지표임
 - 고용탄성치가 높을수록 1% 경제성장에 대해 취업자수가 더 많이 늘어남

- 다음과 같은 방법으로 고용탄성치 및 취업탄성치를 측정하였음
 - 산업연관표를 이용하여 2010~2015년 고용탄성치를 계산하기 위해 경상기준 부가가치 전망치에 물가상승률 전망치를 적용하여 실질기준 부가가치 전망치를 계산하였음
 - 실질기준 부가가치 전망치를 구한 이유는 경제성장을 나타내는 대표적인 지표인 GDP와 개념상 동일한 것이 부가가치이기 때문임
 - 실질기준 부가가치 전망치를 구하기 위한 물가상승률은 3%라고 가정

- 2010~2015년 기간 중 평균적인 고용 및 취업탄성치를 측정한 결과, 출판서비스, 광고, 문화서비스 등이 상대적으로 취업탄력성과 고용탄력성이 큰 것으로 나타남
 - 이들 산업의 경우 산업의 실질 부가가치가 증가하면 취업자 수 및 고용자수가 크게 증가하지만, 반대로 산업의 실질 부가가치가 감소하면 취업자수 및 고용자 수가 크게 감소할 수 있음
 - 출판서비스 등의 경우 2010~2015년 기간 중 실질 부가가치가 감소하고, 이에 따라 취업자수 및 고용자수가 감소할 것으로 전망됨
 - 반면 문화서비스와 광고산업의 경우 동 기간 중 실질부가가치가 감소하고, 이에 따라 취업자수와 고용자수가 타 산업에 비해 빠른 속도로 증가할 것으로 기대됨

- 부가통신 및 정보서비스, 인쇄 및 복제 등은 마이너스 탄성치를 갖는 것으로 나타남
 - 이들 산업의 경우 산업의 실질 부가가치가 증가할 때 취업자수 및 고용자수가 감소하지만, 산업의 실질부가가치가 감소할 때 취업자수 및 고용자수가 증가하는 것을 의미
 - 실질 부가가치가보다 피용자보수가 빠른 속도로 변화함에 따라 노동과 자본의 대체현상이 빠르게 나타날 경우 마이너스 탄성치가 나타날 수 있음
 - 부가통신과 정보서비스의 경우 향후 실질부가가치가 증가함에 따라 노동을 자본으로 대체하는 현상이 나타나면서 취업 및 고용인원이 감소할 것으로 예상됨
 - 반면, 인쇄 및 복제산업의 경우 향후 실질부가가치가 감소함에 따라 자본을 값싼 노동으로 대체하는 현상이 빠르게 나타날 것으로 예상됨

<표 34> 산업별 취업탄성치와 고용탄성치(2011~2015년)

		취업탄성치	고용탄성치
농림수산업	농림수산물	3.96	-2.49
	광산물	-6.81	-7.05
제조업	음식료품	-1.18	5.01
	섬유 및 가죽	-3.75	-3.99
	목재 및 종이	0.08	0.16
	석유 및 석탄	6.74	6.78
	화학제품	0.28	0.28
	비금속광물제품	0.06	0.11
	제1차 금속제품	0.89	0.89
	금속제품	1.09	1.18
	일반기계	0.82	0.80
	전기 및 전자	0.17	0.17
	정밀기기	0.34	0.32
	수송장비	0.37	0.38
	기타제조업	0.02	-0.22
SOC산업	전략 가스 및 수도	-0.01	0.01
	건설	-0.35	0.09
서비스업	도소매	0.87	1.02
	음식점 및 숙박	1.16	1.41
	운수	0.88	0.93
	우편 및 전화	-0.72	-0.77
	금융 및 보험	1.25	1.26
	부동산 및 산업서비스	3.12	3.28
	공공행정 및 국방	1.24	1.24
	교육 및 보건	1.35	1.34
	사회 및 기타서비스	1.03	1.29
	기타	-	-
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



제5장

정부정책과 콘텐츠 산업의 고용전망

제5장 정부정책과 콘텐츠 산업의 고용전망

1. 분석방법

- 정부정책이 콘텐츠 산업의 고용에 미치는 영향에 관한 분석은 다음과 같은 과정을 통해 이루어짐
 - 산업연관표를 연장한 뒤, 취업 및 고용유발계수 측정
 - 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

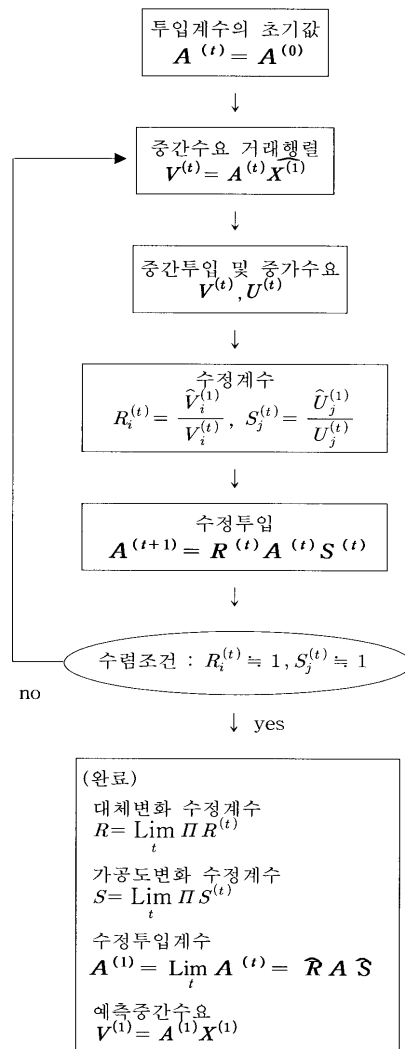
가. 산업연관표의 연장

- 정책시나리오별 부가가치 유발효과를 측정하기 위해서는 현재 가용한 최신연도 자료인 2010년 산업연관표를 실제 정책이 시행될 2013년 기준 산업연관표로 연장한 다음, 취업 및 고용유발계수를 계산해야 함
 - 산업연관표의 연장을 위해 Stone(1961)이 개발한 RAS 추정법(Biproportional adjustment method)을 사용
 - RAS 추정법은 과거 산업연관관계를 미래로 확장하고, 그 중간 투입-산출 과정을 예측하기 위해 일반적으로 이용되는 방법임
 - RAS 추정법은 기준년도의 투입계수와 예측년도의 중간수요합계, 중간투입합계 및 총산출액이 주어지면 대체변화계수(행의 R계수), 가공도변화계수(열의 S계수)를 측정하여 예측년도의 중간수요합계와 중간투입합계와 같아질 때까지 반복 계산하는 것임
 - 산업연관표의 최종수요 항목을 구성하는 요소인 민간소비지출, 투자지출, 정부지출, 수출 및 수입 항목과 총산출 항목을 국민계정의 GDP 또는 경제전망 자료, 산업별 생산통계 등을 이용하여 추정하고, 추정된 총산출에서 추정된 최종수요를 차감하여 중간수요 합계를 계산함

- 동일한 방법으로 부가가치를 추정한 후, 총산출에서 부가가치를 차감하여 중간투입합계를 계산함
- 중간투입 합계(중간투입물 행렬의 행의 합)와 중간수요 합계(중간투입물 행렬의 열의 합)가 결정되면 RAS 방법을 이용하여 개별산업 부문별 중간투입(중간투입물 행렬의 각 요소 값)을 계산함

□ RAS 추정법의 절차는 아래 그림과 같으며, 이때 A는 투입계수행렬, X는 총투입 및 총산출, V는 중간수요, U는 중간투입을 각각 의미함

<그림 1> RAS 추정 절차의 도식화



자료 : 한국고용정보원(2010)

□ RAS 방법에 의한 추정 사례는 아래와 같음

○ 추정 사례는 한국고용정보원(2010)을 참고하였음

<표 35> 기준연도의 산업연관표

기준연도(0)	산업 1	산업 2	산업 3	중간수요합계 [V(0)i]	최종수요 [F(0)i]	총산출액 [X(0)i]
산업 1	80	120	40	240	160	400
산업 2	120	60	20	200	100	300
산업 3	80	30	60	170	30	200
중간투입 합계[U(0)j]	280	210	120	610	290	900
부가가치[W(0)j]	120	90	80	290		
총투입액[X(0)j]	400	300	200	900		

<표 36> 중간투입계수

투입계수[A(0)]	산업 1	산업 2	산업 3
산업 1	0.200	0.400	0.200
산업 2	0.300	0.200	0.100
산업 3	0.200	0.100	0.300
중간투입 합계	0.700	0.700	0.600
부가가치	0.300	0.300	0.400
총투입액	1.000	1.000	1.000

<표 37> 추정연도의 주어진 값

추정연도(T)	산업 1	산업 2	산업 3	중간수요합계 [V(T)i]	최종수요 [F(T)i]	총산출액 [X(T)i]
산업 1				280	120	400
산업 2				240	160	400
산업 3				200	100	300
중간투입 합계 U(T)j]	320	280	120	720	380	1100
부가가치[W(T)j]	80	120	180	380		
총투입액[X(T)j]	400	400	300	1100		

<표 38> 제1단계 추정

1) 단계	A(0) * X(T)			=>	R ¹	
Xi ¹	산업 1	산업 2	산업 3		V ¹	R ¹
산업 1	80	160	60		300	0.933
산업 2	120	80	30		230	1.043
산업 3	80	40	90		210	0.952
U ¹	280	280	180		720	

S	1.143	1.000	0.667
---	-------	-------	-------

<표 39> 제2단계 추정

2) 단계	$X_{ij}^1 * R^1$	=>	S^1		
X_{ij}^2	산업 1	산업 2	산업 3	V^2	
산업 1	75	149	56	280	R
산업 2	125	83	31	240	1,000
산업 3	76	38	86	200	1,000
U^2	276	271	173	720	1,000
S^1	1,159	1,034	0.694		

<표 40> 제3단계 추정

3) 단계	$X_{ij}^2 * S^1$	=>	R^2		
X_{ij}^3	산업 1	산업 2	산업 3	V^2	
산업 1	87	154	39	280	R^2
산업 2	145	86	22	253	1,001
산업 3	88	39	59	187	0.948
U^3	320	280	120	720	1,069
S	1,000	1,000	1,000		

<표 41> 제4단계 추정

4) 단계	$X_{ij}^3 * R^2$	=>	S^2		
X_{ij}^4	산업 1	산업 2	산업 3	V^4	
산업 1	87	154	39	280	R
산업 2	138	82	21	240	1,000
산업 3	94	42	64	200	1,000
U^4	319	278	123	720	1,000

<표 42> 제5단계 추정

5) 단계	$X_{ij}^4 * S^2$	=>	R^3		
X_{ij}^5	산업 1	산업 2	산업 3	V^5	
산업 1	87	155	38	280	R^3
산업 2	138	82	20	241	0.999
산업 3	95	42	62	199	0.998
U^5	320	280	120	720	1,004
S	1,000	1,000	1,000		

<표 43> 제6단계 추정

6) 단계	$X_{ij}^5 * R^3$	=>	S^3		
X_{ij}^6	산업 1	산업 2	산업 3	V^6	R
산업 1	87	155	38	280	1,000
산업 2	138	82	20	240	1,000
산업 3	95	43	62	200	1,000
U^6	320	280	120	720	
S^3	1,000	1,001	0,998		

<표 44> 최종 추정결과

7) 단계	$X_{ij}^7 * S^3$	=>	R^4		
X_{ij}^7	산업 1	산업 2	산업 3	V^7	R^4
산업 1	87	155	38	280	1,000
산업 2	138	82	20	240	1,000
산업 3	95	43	62	200	1,000
U^7	320	280	120	720	
S	1,000	1,000	1,000		

- RAS 작업을 통한 산업연관표의 연장을 위해서는 산업별로 중간투입의 합계, 중간수요액, 총산출액에 대한 전망치가 필요
 - 총산출액은 2005~2010년 기간의 추세치를 이용한 전망치를 사용
 - 산업별 중간투입의 합계, 중간수요액의 합계는 2005~2010년 간의 추세가 2013년까지 지속된다는 가정 하에 산출
 - 이후 산업별 중간투입액의 총합과 산업별 중간수요액의 총합이 일치하도록 조정

나. 최종수요 및 부가가치 증가의 고용 및 취업 유발효과 측정 방법

- 다양한 정책의 고용창출효과 분석을 위해 수요유도형, 공급유도형 등 산업연관분석의 적절한 변형 및 적용이 필요
 - 정부의 다양한 형태의 정책, 상이한 방법으로 진행되는 정책들을 모두 포괄하여 동일한 분석방법을 통해 고용영향을 파악할 수 있어야 함
 - 이를 위해 금융부문을 제외한 민간소비, 민간투자, 정부재정 지출, 산업지원, 조세감면, 보조금, 기술진보, 수출입 등을 위해 진행되는 상이한 형태의 정부정책들에 대한 고용효과를 파악할 수 있어야 함.

□ 수요유도형 I-O모형 : 최종수요의 증가를 유발하는 정부정책의 고용영향 분석

- 산업연관표에서 i 부분의 수요구조인 행방향으로 보면 중간수요와 최종수요의 합은 총 산출액과 일치하므로 아래와 같은 연립방정식체계를 구성할 수 있음

$$\begin{array}{l} a_{11}X_1 + a_{12}X_2 + \dots + a_{1n}X_n + Y_1 = X_1 \\ \vdots \\ a_{n1}X_1 + a_{n2}X_2 + \dots + a_{nn}X_n + Y_n = X_n \end{array}$$

- 위에서 $a_{i,j}$ 는 j 산업 생산물인 X_j 한 단위를 생산하기 위해 투입되는 i 산업의 생산물을 의미하는 투입계수임

$$a_{ij} = \frac{X_{ij}}{X_i}$$

- 연립방정식을 행렬식으로 표시하면,

$$AX+Y=X$$

- A 는 투입계수 행렬, X 는 총산출액 벡터, Y 는 최종수요벡터이며 이를 전개하여 X 에 대해 풀면 아래와 같으며, 이때 $(I - A)^{-1}$ 행렬은 생산유발계수행렬임

$$X = (I - A)^{-1} Y$$

- 생산유발계수행렬 $(I-A)^{-1} = I + A + A^2 + A^3 + \dots$ 이며,
 - 우변 단위행렬 I 는 각 산업부문 생산물에 대한 최종수요가 1단위씩 발생할 때, 이 수요를 충족하기 위해 각 산업부문에서 생산되는 직접생산효과를,
 - A, A^2, A^3 등은 각 산업부문 생산물 1단위 생산에 필요한 중간재의 투입 단위로 1차, 2차, 3차 생산파급효과로 정의됨
 - 생산파급과정은 무한으로 반복되며 역행렬(생산유발계수 행렬)은 최종수요 1단위 증가에 따라 유발되는 직·간접 생산파급효과를 합한 생산유발계수를 의미

- 위의 $X = (I - A)^{-1}Y$ 에서 소비, 투자, 수출 등 최종수요 Y 가 한 단위 증가할 때 각 산업부문에서 직간접으로 생산되어야 할 산출액을 구할 수 있으며, 이를 통하여 한 단위의 최종수요의 증가가 전체 산업에 직·간접적으로 미치는 생산유발효과를 계산 가능

$$\Delta X = (I - A)^{-1} \Delta Y$$

- 위의 식에서 ΔY 는 각 산업부문(또는 특정산업부문)의 최종수요 항목(소비, 투자, 정부지출, 수출 등)의 변화가 총산출 변화를 가져오는 결과를 보여 줌
 - 최종수요의 발생이 생산을 유발하고 그 생산이 다시 노동수요를 유발하는 파급메커니즘에 기초하여 최종수요와 노동유발을 연결시킴으로써 노동유발효과 분석과 생산활동 증가가 일자리 창출에 미치는 영향을 분석할 수 있음
- 공급유도형 I-O모형 : 본원적 생산요소의 투입변화, 생산 관련 조세, 소득세 및 보조금의 변화를 유도하는 정부정책 조합의 고용영향 분석
- 산업연관표에서 j 부문의 투입구조인 열(column) 방향으로 보면, 중간투입(X_{ij}) + 부가가치(V_j) = 총투입(X_j)의 관계가 성립
 - 이때 투입계수와 유사한 방식으로 산출계수를 정의할 수 있음
 - 산출계수란 i 산업부문의 1단위 생산물이 j 산업 수요에 어느 정도 배분되는가를 표현함

$$b_{ij} = \frac{X_{ij}}{X_i}$$

- b_{ij} 는 행벡터로 구성된 중간투입을 총투입으로 나눈 값임
- 열(투입) 방향의 연립방정식 체계를 정리하면 다음과 같음

$$b_{11}X_1 + b_{21}X_2 + \dots + b_{n1}X_n + V_1 = X_1$$

.....

$$b_{1n}X_1 + b_{2n}X_2 + \dots + b_{nn}X_n + V_n = X_n$$

- 공급방향의 기본모형은 다음과 같이 행렬식으로 표현할 수 있음

$$X = (I - B')^{-1} V'$$

- 이식으로 부가가치 변화(근본적 투입요소 변화)가 국내 산출에 미치는 영향 파악
- 이를 고용영향의 평가모형으로 변형할 수 있으며, 이는 부가가치 부분의 분해를 통해 노동투입 변동에 의한 총산출 변동의 형태로 전환할 수 있음. 위에서 부가가치=노동부가가치+자본부가가치로 구분함

$$V' = V'_L + V'_K$$

- ‘노동의 부가가치 = 고용자 수 * 임금’이라고 정의하면 다음 식 도출 가능

$$V'_{L_j} = L_j^V * W_j$$

- 특정 부문의 고용변화에 의한 국내 산출량 변화는 아래 식과 같이 새롭게 정의할 수 있으며, 동일한 방법으로 특정 부문의 임금변화가 국내 산출량에 미치는 효과를 파악할 수 있음

$$\Delta X = (I - B')^{-1} \Delta L^V W$$

- 여기서 ΔL^V 은 각 산업부문에 직접적으로 투입되는 노동투입량으로 대각요소가 직접투입량인 (n*n) 행렬이며, W 는 (n*1) 벡터로 각 산업부문에 투입되는 노동투입량의 임금 수준을 표현
- $\Delta X = (I - B')^{-1} \Delta L^V W$ 식은 $\Delta L = l (I - B')^{-1} \Delta L^V W$ 식을 이용하여 “직접투입 노동량 증가 → 총산출 증가 → 고용 증가”의 프로세스로 전환 가능

다. 정부 정책의 고용유발경로

(1) 재정지출정책 : 수요유도형 고용효과 추정모형

□ 정책유형

- 정부가 재정지출을 통해 산업생산과 일자리 창출을 유도하는 사업

□ 경로 1 : 투자지출의 고용유발효과

- 정부재정지출의 예산항목 중 투자성 재정지출 → 해당 업종의 사업비 지출 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 총생산 증가 → 각 산업부문의 노동수요 증가 → 경제전체의 고용증가(고용유발)
- 추정방법 : 수요유도형 고용유발효과 추정
 - $\Delta L_1 = l \ k (I - A^d)^{-1} \Delta G_I$, 단 ΔG_I 는 재정지출 규모

□ 경로 2 : 직접고용자 수의 증가 및 피고용자의 소비지출에 의한 고용유발효과

- 재정지출 예산서 항목에서 직접 고용자 수의 증가 효과 : ΔL_d
- 피고용자의 소비지출에 의한 고용유발효과 :
 - 해당사업의 직접 고용을 통한 인건비 지출 → 피고용자의 소득 증가 → 민간소비지출 증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 총생산 증가 → 각 산업부문의 노동수요 증가 → 경제전체의 고용증가(고용유발)
- 추정방법 : 직접고용자 수 증가효과 + 피고용자의 소비지출에 의한 고용유발 효과
 - $\Delta L_2 = \Delta L_d + \Delta L_{dI}$
 $= \Delta L_d + l \ k (I - A^d)^{-1} \Delta Y_{cd}$
 - 여기서 ΔY_{cd} 는 소득계층별 소비지출액 벡터(또는 합계), 표준화된 소득계층별 소비지출액을 산업부문별로 구분이 가능할 경우에는 산업부문별로 데이터를 구축하고, 합계액만 추출이 가능할 경우에는 합계액만 자료로 사용

□ 재정지출정책의 전체 고용유발효과(total induced jobs)는 경로1에 의한 고용유발효과와 경로2에 의한 고용유발효과를 합한 것임

- $\Delta L = \Delta L_1 + \Delta L_2$

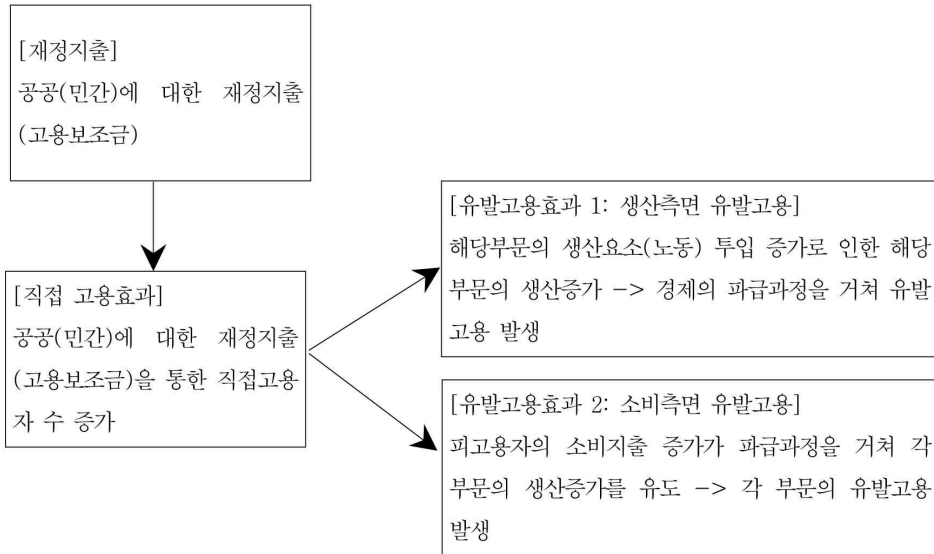
(2) 직접일자리 창출 및 인건비 보조금 사업 : 공급유도형 고용효과 추정 모형

□ 정책유형

- 정부가 공공부문에 대한 재정지출을 통해 직접일 자리를 창출하는 경우
 - － ‘재정지원일자리제도’ 등
- 정부의 재정지출을 통해 민간기업 등에 인건비 보조금을 지급하는 경우

□ 직접 일자리와 인건비 보조금 정책의 고용유발경로는 아래 그림과 같음

<그림 2> 직접일자리 창출 및 보조금 정책의 고용유발경로



자료 : 한국고용정보원(2010)

□ 경로 1 : 공공부문 지출(민간부문 보조금)을 통한 직접고용 증가

- 직접고용자 수 증가량 = ΔL_d

□ 경로 2 : 생산유도형 고용유발효과

- 공공부문에 대한 재정지출(민간부문에 대한 고용보조금 지급)로 해당 부문의 직접 고용자 수 증가(직접고용 효과) → 생산요소로서의 노동투입 증가로 인해 해당 업종(공공 또는 민간기업)의 생산 증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 총생산 증가 → 각 산업부문의 고용증가(고용유발 효과 1: 생산측면 고용유발효과)

- $\Delta L_p = l k (I - B')^{-1} \Delta L_d^V W$

- 여기서 ΔL_d^V 는 직접고용자 수, W 정부 재정지출에서 노동단위당 지급되는 고용 보조금(민간) 또는 인건비(공공)

□ 경로 3 : 수요유도형 고용유발효과

- 피고용자의 소비지출에 의한 고용유발효과로서 해당부문의 직접 고용을 통한 인건비 지출 → 피고용자의 소득 증가 → 민간소비지출 증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 총생산 증가 → 각 산업부문의 노동수요 증가 → 경제전체의 고용증가(고용유발 효과 2)

- $\Delta L_c = l k (I - A^d)^{-1} \Delta C$

- ΔC 는 피고용자의 부문별 소비지출액, 소득계층별 소비지출액 벡터(또는 합계), 표준화된 소득계층별 소비지출액을 산업부문별로 구분이 가능할 경우에는 산업부문별로 데이터를 구축하고, 합계액만 추출이 가능할 경우에는 합계액만 자료로 사용

□ 직접일자리 창출 및 인건비 보조금 사업의 전체 고용유발효과(total induced jobs)는 경로1~3을 모두 더한 것임

- $\Delta L = \Delta L_d + \Delta L_p + \Delta L_c$

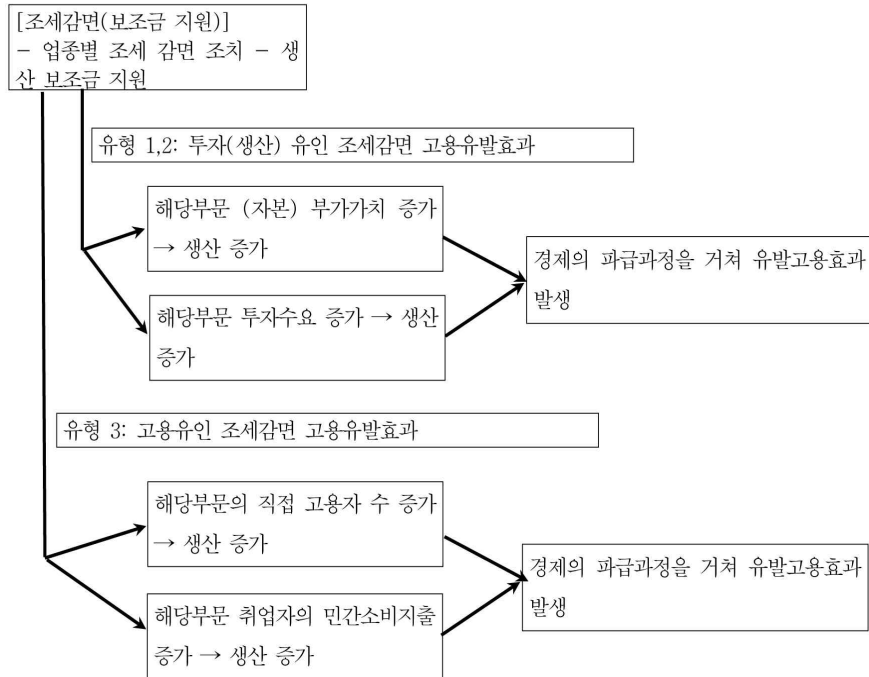
(3) 조세감면(보조금 지급)형 고용효과추정

□ 정책유형

- 투자유인을 위한 조세감면
 - 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. 적극적이고 직접적인 고용창출 조세감면 사업
 - 고용창출투자세액공제

□ 조세감면(보조금 지급)형 정책의 고용유발경로는 아래 그림과 같음

<그림 3> 조세감면의 고용유발 경로



자료 : 한국고용정보원(2010)

□ 유형 1 : 조세감면 생산(투자) 유인 고용유발 효과

- 조세감면 → 해당 업종의 (자본) 부가가치(자본투입 증가) 상승, 투자 지출 증가 → 해당 업종의 생산증가 → 과급과정을 거쳐 각 산업부문의 고용증가(고용유발 효과 1: 생산측면 고용유발효과)

□ 유형 2 : 생산 보조금 지급 고용유발 효과

- 보조금 지급 → 해당 업종의 (자본) 부가가치(자본투입 증가) 상승, 투자 지출 증가 → 해당 업종의 생산증가 → 과급과정을 거쳐 각 산업부문의 고용증가(고용유발 효과 1: 생산측면 고용유발효과)
- 자본 부가가치 증가의 고용효과 :
 - $\Delta L_K = l k (I - B')^{-1} \Delta T_K$
 - ΔT_K 는 조세감면(또는 보조금 지급)으로 인해 발생하는 자본부가가치 증가액,

- 투자지출 증가의 고용효과
 - $\Delta L_I = l \ k (I - A)^{-1} \Delta I$
 - ΔI 는 조세감면으로 발생하는 투자유치액의 산업부문별 사용액 벡터
- 총 고용유발 효과 :
 - $\Delta L = \Delta L_K + \Delta L_I$

□ 유형 3 : 고용 조건부 조세감면의 고용유발 효과

- 조세감면 → 해당 업종의 직접 고용자 수 증가 → 생산요소로서의 노동투입 증가로 생산 증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문의 생산증가 → 고용유발효과 발생
- 조세감면 → 해당 업종의 직접 고용자 수 증가 → 해당부문 취업자의 민간소비지출 증가 → 파급과정을 거쳐 각 산업부문 생산증가 → 고용유발효과 발생
- 조세감면 조건부 직접고용자 수 증가:
 - ΔL_d : 직접고용자 수
- 노동투입 생산증가의 고용유발 :
 - $\Delta L_p = l \ k (I - B')^{-1} \Delta L_d^V W$
 - W 노동단위당 감면되는 조세액,
- 직접고용자 소비지출 증가의 고용유발 :
 - $\Delta L_c = l \ k (I - A)^{-1} \Delta C$
 - ΔC 는 조세감면 조건부로 취업한 피고용자의 민간소비지출액
- 총고용유발효과는 다음과 같음
 - $\Delta L = \Delta L_d + \Delta L_p + \Delta L_c$

(4) 정책 유형의 분류에서 주의할 점

- 위의 세 가지 분류는 정책 지원의 대상이 산업연관표 상에서 어떻게 적용될 것인지와 함께 어떤 방식으로 지원되는지가 혼재된 분류라고 할 수 있음
- 예를 들어, 부가가치 상의 변화를 초래하는 지원 정책은 공급유도형에 속하지만, 정부가 직접 사업을 운영하는 경우에는 수요유도형에 속하게 됨
- 그러나 제작지원비 지급의 경우는 수혜 산업의 비용을 낮춤으로써 이윤 증가에 도움을 주기 때문에 공급유도형에 속하지만, 이와 동시에 제작비 보조금의 형태로 주어지는 경우 조세감면 및 직접보조금 정책에 속하게 됨

2. 정부 정책에 따른 고용효과 분석

가. 기본 정책 시나리오

- 정부가 10억원을 투자할 경우 정책시나리오별 고용유발효과 분석
 - 차기년도 정책시행을 고려하여 2013년을 기준으로 취업유발효과 분석
- 정책수단에 대한 시나리오
 - 정책시나리오 1: 콘텐츠 산업에 대한 재정지출의 확대
 - － 재정지출 10억 원 증가
 - 정책시나리오 2: 콘텐츠 산업에 대한 직접일자리아업 추진
 - － 직접일자리 사업에 10억원을 투자
 - 정책시나리오 3: 콘텐츠 산업에 대한 신규 고용 조건 조세 감면(또는 보조금)
 - － 1년간 신규고용인원에 대한 인건비 전액 보조
 - 정책시나리오 4_1: 콘텐츠 산업에 대한 제작비 지원
 - － 전액이 현재 고용인원의 임금 상승분으로 활용
 - 정책시나리오 4_2: 콘텐츠 산업에 대한 제작비지원
 - － 전액이 노동비용 감소로 활용
 - 정책시나리오 4_3: 콘텐츠 산업에 대한 제작비 지원
 - － 100% 제작비(인건비 이외)로 활용되는 경우
 - 정책시나리오 4_4: 콘텐츠 산업에 대한 제작비 지원
 - － 일부 제작비(인건비 이외), 일부 인건비(신규고용)으로 활용되는 경우
 - 정책시나리오 4_5: 콘텐츠 산업에 대한 제작비 지원
 - － 일부 제작비(인건비 이외), 일부 노동비용 절감으로 활용되는 경우
- 정책수단에 대한 시나리오와 정부 정책유형의 매칭
 - 정책효과와 시뮬레이션에 사용된 8가지 시나리오는 실제 정책의 집행과정뿐만이 아니라 정책의 수혜집단이 재정지원의 활용 형태까지 고려한다는 점에서 정책효과와 세부적인 차이까지 고려 가능
 - 그러나 정책의 예산내역에 드러나는 정책의 유형은 지원 유형에 대한 상당히 일반적인 정보만을 제공하기 때문에 그 정책효과가 실제로 발휘될 것인지에 대한 분석에 어려움 존재

- 예를 들어, ‘예산의 20%까지 한류 드라마 제작비 지원’과 같은 지원내역에는 이렇게 지원된 정부재원이 드라마 제작사에 의해서 어떤 방식으로 사용될 것인지에 대해서는 아무런 정보를 제공하지 못함
- 그러므로 정책효과 분석을 위해 설정한 시나리오(8가지)를 예산서 내역에 나타난 정책의 유형과 매칭시킬 필요

<표 45> 정책시뮬레이션용 시나리오와 정책유형의 매칭

정책 시나리오	정책 유형
1. 재정지출 확대	수요유도형
2. 직접일자리사업 추진	공급유도형
3. 신규고용조건 조세감면(보조금)	조세감면·보조금
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)

나. 분석을 위한 가정

- 정책시나리오 1에서 정부 재정지출로 인한 고용효과는 재정지출투자에 의한 취업유발효과, 재정지출로 인한 직접고용인원, 직접고용인원의 소비증가로 인한 취업유발효과 등의 합으로 구성됨
 - 이중 직접 고용효과를 분석하기 위해서는 재정지출 중 인건비로 사용되는 금액의 비중을 알아야 함
 - 본 분석에서는 재정투자액 중 인건비의 비중이 해당산업의 중간투입+피용자 보수 대비 피용자 보수의 비중과 같다고 가정하였음

- 직접 고용인원수는 인건비와 해당산업의 1인당 피용자보수(=피용자보수÷고용자수)를 이용하여 계산
 - 직접고용인원의 소비증가로 인한 취업유발효과를 분석하기 위해서는 직접고용인원 소비의 소득탄력성을 이용하여 소비액의 변화규모를 측정해야 함
 - 본 연구에서는 이병민 외(2008)의 탄력성 수치를 사용
 - 음식료품 0.676, 내구재 1.122, 주거광열 0.863, 보건의료 1.308, 교통통신 1.082, 문화서비스 1.300, 교육서비스 1.382, 기타 1.011 등임
- 정책시나리오 2에서 직접일자리 추진을 통한 고용효과는 직접고용효과, 고용증가로 인한 부가가치(피용자보수) 증가가 유발하는 고용효과, 고용인원의 소비증가로 인한 취업유발효과 등의 합으로 구성됨
- 직접고용효과를 분석하기 위해서는 직접일자리 사업 투자금액이 전액 인건비로 활용된다고 가정
 - 실제 정부의 재정일자리 사업 중 직접일자리 창출 사업의 경우 인건비가 예산에서 차지하는 비중이 높음
 - 직접고용인원의 수는 직접일자리 사업비를 1인당 지급금액으로 나누어 계산 가능
 - 1인당 지급금액은 각 산업 1인당 피용자 비용의 100%로 가정
 - 일반적으로 정부가 추진하는 직접일자리 산업의 보수수준은 해당산업의 평균적인 보수수준보다 낮은 수준이나, 여기서는 시나리오별 비교를 통해 정책합의를 이끌어 내기 위해 피용자 비용의 100%로 가정
 - 고용증가로 인한 부가가치 증가규모는 인건비×1인당 지급액으로 직접일자리 사업비와 같아짐
 - 고용인원의 소비증가로 인한 취업유발효과를 분석하기 위한 소비의 소득탄력성은 앞서와 마찬가지로 이병민 외(2008)의 수치를 이용
- 정책시나리오 3에서 조세감면 또는 보조금을 통한 일자리 창출효과는 조세감면에 의한 직접 고용효과, 노동력 투입 증가 및 피용자보수 증가에 따른 고용유발효과, 고용인원의 소비증가로 인한 취업유발효과의 합으로 구성됨
- 조세감면을 통한 직접고용효과는 고용창출투자세액공제제도의 추가 고용인원에 대해 1년 간 인건비 전액에 대해 세액공제를 하거나 보조금을 지급한다고 가정
 - 직접고용인원의 보수는 각 산업의 1인당 피용자보수와 동일하다고 가정

- 따라서 조세감면에 따른 피용자보수 증가규모는 100명 × 산업의 1인당 피용자보수로 계산됨
 - 고용인원의 소비증가로 인한 취업유발효과를 분석하기 위한 소비의 소득탄력성은 앞서와 마찬가지로 이병민 외(2008)의 수치를 이용
- 정책시나리오 4에 속하는 5가지 세부 시나리오들에서는 콘텐츠 산업에서 생산되는 상품 및 서비스에 대한 공급유발형 재정지원 정책 중에서도 특히 조세감면 및 보조금과 관련된 가용한 정책들을 고려함
- 정책시나리오 4_1에서 조세감면 또는 임금보조는 현재 고용인원의 임금상승으로 활용이 됨
- 따라서 추가적인 고용인원 없이 보조금 전액이 피용자 보수의 증가로 이어짐
- 정책시나리오 4_2에서는 콘텐츠 산업에 대한 고용 조건 없는 조세감면(또는 보조금) 이 기업의 노동비용 감소로 활용되는 것으로 가정하고 있음
- 이에 따라 노동비용 감소에 따라 노동수요의 증가 및 신규고용창출이 발생함
 - 이를 측정하기 위해서는 노동수요의 임금탄력성 측정결과가 필요
 - 여기서는 전승훈(2009)에서 측정한 산업별 노동수요의 임금탄력성 수치를 사용
 - 농림수산물산업: -0.9128, 제조업 -0.6786, 전기가스 및 수도 -0.402, 건설 -0.3911, 도소매 -0.4664, 음식점 및 숙박 -0.4193, 운수 -0.3365, 금융 및 보험 -0.7088, 부동산 및 산업서비스 -0.2859, 교육 및 보건 -0.4590, 사회 및 기타 서비스 -0.4126, 기타 공공 및 개인 서비스, -0.3777
 - 신규 고용인원에 의한 소비 증가가 고용을 유발함
 - 노동비용 감소에 따라 지원총액 - 신규고용노동비용 = 이윤증가로 이어짐
 - 신규고용인원의 소득은 부가가치의 증가 및 고용유발로 이어짐
- 정책시나리오 4_3은 콘텐츠 산업에 대한 제작비 지원이 제작비(인건비 이외)로 활용된다고 가정
- 인건비 이외의 제작비는 기업의 자본비용 절감으로 이어지므로, 이윤이 증가함
 - 따라서 부가가치 증가에 따른 고용유발효과 발생

- 정책시나리오 4_4에서는 콘텐츠 산업에 대한 제작비 지원이 일부 제작비(인건비 이외), 일부 인건비(신규고용)으로 활용되는 경우를 가정
 - 이때 인건비로 활용되는 비중은 중간투입비+피용자보수 대비 피용자보수로 가정
 - 제작비지원으로 민간의 투자지출이 증가한다고 가정

- 정책시나리오 4_5에서는 콘텐츠 산업에 대한 제작비 지원이 일부 제작비(인건비 이외), 일부 노동비용 절감으로 활용되는 경우를 가정
 - 이때 인건비로 활용되는 비중은 중간투입비+피용자보수 대비 피용자보수로 가정
 - 인건비 절감에 따라 노동수요의 증가 및 신규고용창출이 발생
 - 신규 고용인원에 의한 소비 증가가 고용을 유발함
 - 노동비용 감소에 따라 지원총액 - 신규고용노동비용 = 이윤증가로 이어짐
 - 신규고용인원의 소득은 부가가치의 증가 및 고용유발로 이어짐
 - 제작비지원으로 민간의 투자지출이 증가한다고 가정
 - 제작비 지원으로 기업의 이윤이 증가하고, 이는 고용을 유발함

다. 2013년 기준 고용·취업유발계수 추정결과

- RAS 방법을 통해 2013년 기준 산업연관표를 구성하여 취업 및 고용유발효과를 계산한 결과는 아래 <표 46>과 같음

<표 46> 2013년 기준 고용·취업유발계수 추정치 (10억원 당)

		수요유도형		공급유도형	
		고용유발계수	취업유발효과	고용유발계수	취업유발효과
농림수산업	농림수산물	6.3	31.0	6.9	32.5
	광산물	5.4	6.6	3.7	4.1
제조업	음식료품	6.1	15.3	8.2	17.8
	섬유 및 가죽	8.0	10.3	6.7	8.6
	목재 및 종이	6.0	7.7	9.0	11.3
	석유 및 석탄	0.8	1.1	7.7	11.7
	화학제품	4.1	5.2	13.7	20.0
	비금속광물제품	5.4	6.7	4.0	4.5
	제1차 금속제품	2.7	3.5	10.8	12.9
	금속제품	7.6	9.4	8.6	10.4
	일반기계	6.9	8.4	5.8	6.8
	전기 및 전자	4.3	5.3	6.9	8.2
	정밀기기	7.6	9.2	4.3	4.8
	수송장비	5.1	6.2	5.7	7.4
	기타제조업	8.2	11.0	5.2	6.9
SOC산업	전략 가스 및 수도	1.9	2.2	7.0	9.8
	건설	10.9	12.5	8.3	8.9
서비스업	도소매	11.8	22.0	16.7	30.0
	음식점 및 숙박	13.3	27.6	13.1	24.2
	운수	6.9	9.8	10.9	15.8
	우편 및 전화	8.0	10.7	5.0	5.9
	금융 및 보험	8.2	8.9	13.4	16.6
	부동산 및 산업서비스	10.1	11.5	22.6	29.1
	공공행정 및 국방	10.5	11.5	8.3	8.3
	교육 및 보건	14.7	17.0	13.9	15.9
	사회 및 기타서비스	15.3	23.9	12.2	19.5
	기타	10.2	20.3	6.7	9.5
콘텐츠	인쇄 및 복제	10.1	14.5	7.8	10.9
	부가통신 및 정보서비스	4.6	5.5	3.0	3.7
	방송	7.2	9.1	5.5	6.1
	광고	10.8	13.5	4.7	5.6
	컴퓨터관련 서비스	9.5	10.5	7.8	8.2
	출판서비스	11.0	13.0	7.1	7.2
	문화서비스	11.7	18.8	10.9	17.5
	오락서비스	8.1	13.7	5.6	10.1

라. 정책시나리오별 고용창출효과 분석

- 정책시나리오 별 취업효과를 분석한 결과, 재정투자사업보다는 직접일자리 사업이나 보조금 지급 사업의 고용창출효과가 큰 것으로 나타남
 - 직접일자리 사업이나 조세감면 등은 지원금액이 거의 전액 고용에 사용이 됨.
 - 재정지출의 경우 사업비와 인건비로 나누어지므로, 지원금액 중 일부 만 인건비로 사용됨.
 - 이에 따라서 직접 고용창출 효과 및 부가가치 증가 효과가 상대적으로 작아짐
- 시나리오 2와 3의 추정결과는 동일하며 가장 높은 고용창출효과를 보여주고 있음
 - 이는 신규 고용을 조건으로 하거나, 아니면 정부가 직접 일자리를 만드는 식의 사업이 고용유발에 효과적임을 시사함.
 - 직접일자리 창출의 경우 일반적으로 산업 평균 피용자보수보다 낮은 수준에서 보수가 결정되는 경우가 많으며, 이 경우 직접 고용 및 유발고용 규모는 더 커질 수 있음
 - 임금보조 역시 신규인원 1인당 세액감면 또는 보조금 수준을 산업 평균 피용자보수 보다 낮은 수준에서 결정할 경우 고용유발효과가 더 커짐
 - 그러나 이 경우 보조금이 기업의 신규고용 유인으로 작용할 수 있을지 의문임
 - 실제로 전승훈(2010a)에 따르면 신규 투자 기업에 대해 신규고용 1인당 1,000만원까지 한도로 조세를 감면해 주는 고용증대세액공제제도의 효과가 제한적임을 지적한 바 있음
- 그 밖의 보조금 지급 정책의 효과는 취업자 소득증가에 따른 최종수요 증가의 고용유발 효과, 임금 및 이윤 증가의 고용유발효과 등이 산업별로 상이함에 따라 일관된 특징이 나타나지 않음
 - 어떠한 정책이 고용유발에 가장 효과적이라고 선형적으로 말하기 어려움
 - 산업별로 산업의 특성을 고려한 상태에서 고용창출을 위한 최선의 정책을 선택할 필요가 있음

<표 47> 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과(전 산업 파급효과)

시나리오		1	2	3	4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
농림수산 광업	농림수산물	48.6	193.6	193.6	140.0	179.5	63.5	77.7	75.9
	광산물	12.2	19.0	19.0	4.1	17.3	10.7	13.7	13.1
제조업	음식료품	23.7	128.8	128.8	98.8	93.1	33.0	40.3	37.2
	섬유 및 가죽	21.7	80.7	80.7	49.0	57.6	18.9	28.7	24.6
	목재 및 종이	11.0	35.7	35.7	12.9	27.9	19.1	21.3	19.8
	석유 및 석탄	1.4	45.3	45.3	30.2	34.5	12.8	13.1	13.0
	화학제품	7.0	42.4	42.4	23.7	35.2	25.1	26.5	25.4
	비금속광물제품	9.6	24.7	24.7	5.1	18.2	11.2	13.1	12.0
	제1차 금속제품	4.1	25.1	25.1	12.9	21.1	16.3	16.8	16.4
	금속제품	14.5	41.8	41.8	11.7	31.7	19.8	23.3	21.2
	일반기계	11.8	28.6	28.6	7.7	21.6	15.3	17.3	15.9
	전기 및 전자	7.2	32.9	32.9	13.2	25.0	13.5	15.0	14.2
	정밀기기	14.6	41.3	41.3	12.7	29.6	13.9	18.0	16.0
	수송장비	8.8	26.5	26.5	11.9	20.4	13.6	15.4	14.2
	기타제조업	19.2	52.7	52.7	28.0	38.0	17.9	24.1	21.1
SOC산업	전력 가스 및 수도	3.6	28.8	28.8	18.5	17.4	11.9	13.2	11.9
	건설	20.8	40.8	40.8	8.9	21.4	21.3	26.5	19.9
서비스업	도소매	41.9	92.9	92.9	53.3	59.3	52.0	64.9	49.2
	음식점 및 숙박	54.8	148.1	148.1	94.8	76.1	51.7	72.9	54.0
	운수	18.0	55.6	55.6	27.7	29.2	25.6	31.8	24.2
	우편 및 전화	21.7	87.3	87.3	59.2	36.7	16.6	26.2	18.8
	금융 및 보험	20.3	55.5	55.5	32.1	44.2	25.5	34.3	29.6
	부동산 및 산업서비스	33.2	77.4	77.4	44.7	42.9	40.6	57.1	32.3
	공공행정 및 국방	22.1	27.0	27.0	8.6	15.4	19.9	23.9	14.4
	교육 및 보건	44.2	62.3	62.3	37.8	37.2	32.9	50.1	30.4
	사회 및 기타서비스	63.2	140.0	140.0	95.8	69.2	43.4	74.9	48.1
	기타	0.0	9.5	9.5	9.5	9.5	29.8	29.8	29.8
문화 콘텐츠	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

- 여기서는 추가로 정책시나리오에 따라 정책이 시행될 경우 자기 산업에서 나타나는 고용 파급효과만을 고려하여 취업효과를 추정하였음
 - 앞의 분석결과는 정책시나리오에 따라 정책이 시행될 경우 전 산업에 걸쳐 나타나는 고용파급효과를 분석한 결과임

- 추정 결과, 동일하게 10억원의 정부재원을 지출하더라도, 그 지원방식의 차이에 따라 그리고 지원받는 콘텐츠 관련 세부산업에 따라 취업효과가 크게 달라질 수 있다는 점이 뚜렷하게 드러남
 - 예를 들어, 오락서비스에 대한 지원은 광고와 인쇄 및 복제 세부산업과 함께 10억원 당 취업효과가 상대적으로 크게 나타나지만,
 - 세부적인 정책수단별로 효과를 살펴보면, 예를 들어 보조금을 지급하는 4-1 시나리오의 경우에서 볼 수 있듯이, 오락서비스는 58.6을 유발하는 반면에 광고는 5.2라는 매우 낮은 효과를, 심지어 부가통신 및 정보서비스는 3.0에 불과한 미미한 효과를 발휘하게 됨

<표 48> 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과 (자기산업 파급효과만 고려)

시나리오		1	2	3	4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
농림수산물업	농림수산물	43.6	175.8	175.8	122.3	162.9	54.7	67.9	66.3
	광산물	9.2	18.5	18.5	3.7	17.0	7.3	11.4	10.8
제조업	음식료품	6.5	49.0	49.0	19.1	34.3	6.0	9.3	8.1
	섬유 및 가죽	15.5	63.5	63.5	31.8	45.2	13.0	20.9	17.7
	목재 및 종이	7.2	27.7	27.7	4.9	20.1	8.1	10.7	9.5
	석유 및 석탄	0.3	17.4	17.4	2.3	11.8	0.2	0.4	0.4
	화학제품	3.6	22.2	22.2	3.5	15.7	4.1	5.5	4.9
	비금속광물제품	5.6	22.5	22.5	3.0	16.2	5.5	7.9	6.9
	제1차 금속제품	1.7	13.3	13.3	1.1	9.4	2.1	2.7	2.5
	금속제품	10.7	36.6	36.6	6.5	26.7	11.4	15.5	13.6
	일반기계	7.2	25.3	25.3	4.3	18.4	7.9	10.5	9.3
	전기 및 전자	3.6	23.4	23.4	3.7	16.5	3.8	5.3	4.7
	정밀기기	9.0	36.5	36.5	7.9	26.1	8.4	12.6	10.8
	수송장비	4.6	18.7	18.7	4.1	13.4	4.7	6.6	5.8
	기타제조업	11.8	40.8	40.8	16.2	29.5	11.1	16.4	14.0
SOC산업	전력 가스 및 수도	1.8	14.3	14.3	4.0	6.2	1.6	2.6	1.9
	건설	15.9	39.4	39.4	7.5	20.0	15.1	21.5	15.2
서비스업	도소매	36.8	77.0	77.0	37.4	45.6	36.4	49.2	36.2
	음식점 및 숙박	41.5	121.3	121.3	68.0	61.9	38.2	56.4	41.0
	운수	15.3	44.8	44.8	16.9	20.1	15.2	21.3	15.2
	우편 및 전화	9.1	47.0	47.0	18.9	19.7	6.3	11.8	7.9
	금융 및 보험	16.0	40.0	40.0	16.7	30.2	12.2	20.3	16.9
	부동산 및 산업서비스	29.2	54.0	54.0	21.4	21.9	18.2	34.2	16.9
	공공행정 및 국방	18.7	26.7	26.7	8.4	15.2	16.4	22.3	12.8
	교육 및 보건	38.7	56.3	56.3	31.9	33.4	27.8	44.5	26.7
	사회 및 기타서비스	52.5	122.5	122.5	78.2	61.5	37.3	65.1	41.6
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
문화콘텐츠	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

3. 콘텐츠 산업에 대한 정부정책의 효과성 분석

가. 예산 자료를 이용한 재정지출의 패턴 파악

- 콘텐츠 산업에 대한 정부의 재정지원정책의 효과를 분석하기 위해서는, 가장 먼저 정부의 예·결산 자료 중에서 콘텐츠 산업에 해당하는 내역을 추출해야 함
 - 그 다음에는 이렇게 추출한 예산 자료를 투입산출 분석에 사용된 콘텐츠 산업의 8개 세부산업분야에 따라 재집계해야 함
 - 하지만 이는 정부의 예·결산 시스템(DBRAIN)에 대한 접근이 불완전한 상황에서 기술적으로 불가능한 접근방식임
 - 설령 DBRAIN에 대한 접근이 완전히 허용된다고 하더라도 예·결산 상의 기능별 분류가 산업부문별에 대응하지 않기 때문에 분류 상의 자의성이 발생하게 됨
 - 이러한 문제를 최소화하기 위한 방법은 각 행정부처에서 담당자들이 용도에 맞게 분류한 자료를 사용하는 것임

- 그러므로 본 보고서에서는 「콘텐츠산업진흥법」 제6조 및 동법 시행령 제3조에 의하여 ‘제1차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2011~2013)’의 이행을 위하여 콘텐츠산업진흥위원회가 2011년 11월 24일 제출한 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」 상의 자료를 활용하기로 함
 - 이와 동시에 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」 상에 나타난 자료의 정합성을 점검하기 위해서 「2012~2016년 중기재정운용계획」 상에 나타난 ‘문화 및 관광분야’ 재원배분을 참조하기로 함

- 동 시행계획에 따르면, 정부는 관련 부처의 예산을 2011년 총 6,004억원에서 2012년에는 591억원 증가한 총 6,596억원 투입하는 것으로 나타남
 - 그러나 이러한 수치는 차세대 콘텐츠 동반성장사업에 대기업이 현금출자(2012년 429억)하고, 콘텐츠 펀드 구성을 통한 투자확대를 위해 830억의 민자 출자가 이루어지는 경우를 포함하는 등, 정부예산에 포함되지 않는 재원까지 포함한 수치임
 - 그러므로 이를 제외한 수치를 사용하여 콘텐츠 산업에의 정부 재정지원 효과를 분석해야 할 것임

- 또한 동 시행계획에는 참고자료로 첨부된 ‘과제별 소요 예산’의 연도별 합계가 시행계획 본문 중에 나타난 총량지표들과도 괴리를 보이므로 그대로 가져다 사용할 수 없는 것으로 판단됨
 - 본문 중에 제시된 세부사업별 설명 자료에는 세부사업이 구체적으로 제시되어 있음에도 예산내역이 나타나 있지 않은 사업들이 여럿 존재하는데, 전체 예산내역을 취합하는 과정에서 이러한 점이 제대로 반영되지 않았을 가능성이 있음.
 - 이는 <표 49>에서 볼 수 있듯이, 정부가 부표로 제시한 예산소요액 총계가 시행계획의 본문 중에 제시된 총계 수치와도 맞지 않음

- 그러므로 본 보고서에서는 민간 재원의 불확실한 투입을 제외하고 순수하게 정부의 재정 투입만을 계상하는 한편, 세부내역의 연도별 예산내역을 재집계하여 콘텐츠 산업에 투입되는 재정 규모를 계산하여 추후 분석에 사용하기로 함

<표 49> 정부의 시행계획 상에 제시된 과제별 소요 예산

구분	과제명	소요 예산 (억원)			
		‘11	‘12	‘13	계
〈추진전략 1〉 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련					
중점과제	1-1. 콘텐츠 산업육성 추진체계 확립	0.8	34.6	245	280.4
중점과제	1-2. 콘텐츠산업 투자 재원의 획기적 확충	65.6	55	455	575.6
중점과제	1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발	529.1	618	767	1,914.1
소 계		595.5	707.6	1,467	2,770.1
〈추진전략 2〉 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출					
중점과제	2-1. G20 창의인재 양성	71.9	132.9	216	420.8
중점과제	2-2. 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대	103.8	138	170.7	412.5
중점과제	2-3. 창작여건 개선	61	143.5	354.5	559
소 계		236.7	414.4	741.2	1,392.3
〈추진전략 3〉 글로벌 시장 진출 확대					
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화	52.4	84.4	108.8	245.6
중점과제	3-2. 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축	40	113	113	266
중점과제	3-3. 글로벌 킬러 콘텐츠 집중지원	501.3	602.3	225.1	1,328.7
소 계		593.7	799.7	446.9	1,840.3
〈추진전략 4〉 동반성장 생태계 조성					
중점과제	4-1. 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도	41	71	100	212
중점과제	4-2. 저작권 보호강화 및 이용활성화	214.5	248.9	255.6	719
중점과제	4-3. 사업자간사업자와 소비자간 공정 경쟁 환경조성	10.5	10.5	10.5	31.5
소 계		266	330.4	366.1	962.5
〈추진전략 5〉 제작유통기술 등 핵심기반 강화					
중점과제	5-1. 콘텐츠 제작 인프라 확충	775.5	850.6	702.7	2,328.8
중점과제	5-2. 선진 유통기반 마련	64.8	75.9	76	216.7
중점과제	5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술 (R&D)개발	746.8	838.2	872.8	2,457.8
소 계		1,587.1	1,764.7	1,651.5	5,003.3
합 계		3,279	4,016.8	4,643.7	11,939.5

자료: 콘텐츠산업진흥위원회, 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」, 2011

나. 「2012~2016년 중기재정운용계획」 상에 나타난 문화관광 분야 재정규모

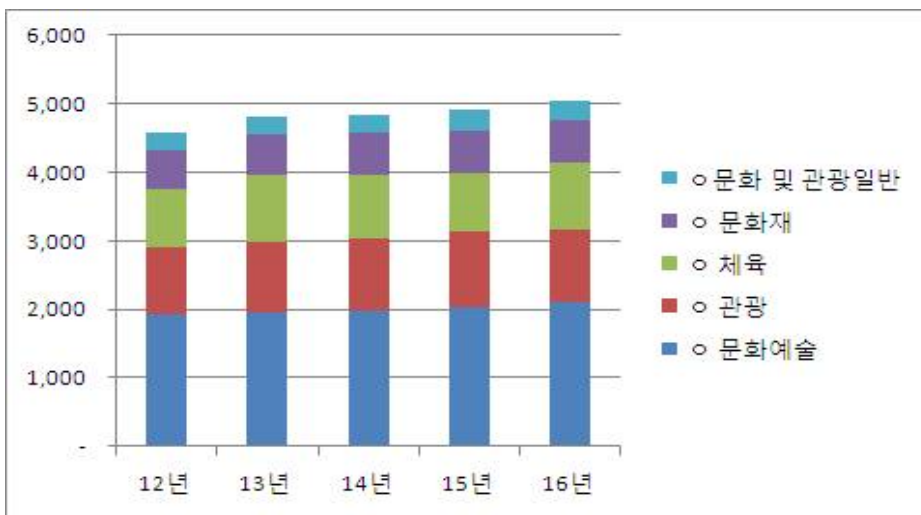
- 가장 최근에 발표된 「2012~2016년 중기재정운용계획」을 보면, ‘문화 및 관광분야’에 2013년 4,800억원을 투입되며, 이후 연평균 2.5%의 증가율로 늘어나 2016년에는 5,052억원에 이를 것으로 전망하고 있음
 - 이러한 수치는 콘텐츠산업과 정부의 분야별 재정분류가 일치하기 않음에도 불구하고, 중기 재정운용 측면에서 문화 및 관광분야에 투입될 계획 금액이 콘텐츠산업 진흥을 위한 시행계획 상에 나타난 예산금액과 매우 비슷한 규모임을 보여 줌
- 그럼에도 불구하고 중기재정운용계획 상의 문화관광분야에 대한 재정추이를 살펴보는 것은 콘텐츠 산업에 대한 재정투입 추이의 정합성을 가늠하는데 일정 정도 도움이 될 수 있을 것임
- 중기(2012~2016년)에 걸쳐 문화관광분야에 투입될 계획인 정부재원의 규모는 2013년 4,800억 원으로, 여기에는 문화예술, 관광, 문화재, 체육 및 문화예술일반에 대한 지출이 모두 포함되어 있음
 - 그러나 게임, IT, 유통 등과 같은 콘텐츠 산업에서 중요한 위치와 규모를 보이는 산업 부문에 대한 재정지출 규모가 포함되어 있지 않기 때문에 장기적인 추세를 비교하는데에는 문제가 발생할 가능성이 높음
- 또 한 가지 문제는, 중기재정운용계획의 속성상 재정수지(수입과 지출의 차이) 상의 건전성에 대한 정책적 선호가 강하게 반영되기 때문에 중기에서의 재정 증가규모가 과소 반영될 가능성이 높음
 - 이는 정책적 의지에 따라 콘텐츠 산업에 대한 대규모 재정 투입이 중기재정운용계획 상에는 제대로 반영되지 않을 수 있음을 시사함

<표 50> 2012~2016년 중기재정운용계획 상의 자원 배분

(단위 : 억 원, %)

연 도	2012	2013	2014	2015	2016
□ 문화 및 관광분야	4,576	4,800	4,840	4,900	5,052
○ 문화예술	1,918	1,947	1,966	2,032	2,102
○ 관광	983	1,047	1,075	1,102	1,072
○ 체육	863	974	917	852	956
○ 문화재	561	577	616	630	621
○ 문화 및 관광일반	251	256	267	285	300

<그림 4> 2012~2016년 중기재정운용계획 상의 자원 배분



다. 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」 자료의 재집계 및 재분류

□ 「2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획」에는 ‘5대 추진전략’과 ‘15대 중점과제’, 그리고 ‘22개 실천과제’가 포함되어 있음.

- 5대 추진전략의 내용은 다음과 같음.
 1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련
 2. 국가 창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출
 3. 글로벌시장 진출 확대
 4. 동반성장 생태계 조성
 5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화

□ 이 중에서 특히 본 보고서와 밀접하게 관련된 추진전략은 ‘국가 창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출’로 다시 3가지 중점과제와 11개 실천과제가 포함되어 있음.

- [중점과제 1] G20 창의인재 양성
 - － 창의교육확산
 - － 대학창조 캠퍼스화
 - － 창의인재 동반사업
 - － 창의인재 육성기반 구축
- [중점과제 2] 콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대
 - － 콘텐츠 산학연계 강화
 - － 차세대콘텐츠 전문인력 양성
 - － 창조기업 지원시스템 개선
- [중점과제 3] 창작여건 개선
 - － 스토리텔링 저변확대 및 스토리텔러 양성
 - － 콘텐츠분야 산업기능요원 인력지원
 - － 문화예술인 사회안전망 구축
 - － 공공정보 활용을 통한 창의자산 확충

□ 그러나 ‘청년 일자리 창출’의 범위를 넘어서는 다른 전략들 및 중점과제(실천과제)들의 경우에도 콘텐츠 산업에 대한 정부의 재정지출에 해당하므로, 향후 정책 시뮬레이션을 위해서 시행계획 세부내역에 포함된 모든 재정투입 내역을 재집계하여 사용하기로 함.

□ 시행계획 상의 분류는 정책목표 달성을 위해서 추진전략, 중점과제, 세부실천과제 등으로 제시되어 있으나, 이를 정책시뮬레이션 측면에서 재분류하는 작업이 필요함.

□ 본 보고서에서는 시행계획 상의 분류를 I/O 분석에 적합한 방식으로 바뀌어, (1) 수요유도형 재정지원, (2) 공급유도형 재정지원, 그리고 (3) 조세감면 및 보조금 지급형 재정지원으로 재분류함.

□ ‘수요유도형 재정지원’은 국내총생산(GDP)을 구성하는 주요 지출항목들에 영향을 미치는 재정지원 방식을 포괄함.

- 이는 국내총생산 = 민간소비 + 민간투자 + 정부소비·투자 + 순수출이라는 항등식 ($Y = C + I + G + NX$)에서 우변의 변화를 추동하는 재정지원을 의미함.

- 이 경우 정부의 재정지출은 직접적인 최종수요의 증가로 나타나게 됨.
 - 예를 들어, 각종 인프라를 구축하거나 지원센터를 건립하는 사업, 그리고 저작권 보호 강화를 위해서 수사 및 사법처리를 강화하는 사업 등에는 모두 정부의 지출이 수반되므로, 이는 정부지출(G)의 증가로 귀결됨.
- ‘공급유도형 재정지원’은 정부가 직접 일자리를 창출하여 임금을 주고 고용하는 방식의 재정지원으로, 이 경우 정부의 재정지출은 부가가치의 증가로 나타나게 됨.
- 예를 들어, 시행계획(2-1-다) ‘창의인재 동반사업’의 경우, 콘텐츠 창작분야 멘토와 창의인재 간 도제식 숙련교육을 통해 240명의 일자리를 창출함으로써 청년고용을 활성화할 뿐만 아니라 고급전문인력 확충에 기여하게 됨.
- ‘조세감면 또는 보조금 지급형 재정지원’은 사업비 또는 인건비 보조로 지원되는 재정지출로, 산업 측면에서는 보조금을 수령함으로써 비용을 절감할 수 있게 되어 영업잉여(이윤)의 증가로 이어짐.
- 예를 들어, 시행계획 4-1의 ‘기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도’ 사업의 경우, 대중 소기업 컨소시엄에 대해 2012년 71억원, 2013년 100억원을 지원함.

라. 재정지원 유형별 2013년 세부시행계획의 재집계

- 위에서 제시된 재정지원의 방식에 따라 세부시행계획을 ‘국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출’ 전략에 적용하여 재집계한 예는 아래 <표 51>부터 <표 55>에 제시되어 있음.
- 이를 통해서 알 수 있는 점은, ‘수요유도’ 방식의 재정지원이 가장 자주 사용되고, ‘공급유도’ 방식과 ‘조세감면 또는 보조금’ 방식은 매우 드물게 사용되는 재정지원 방식이라는 것임.

<표 51> '범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련' 시행계획 재정지원방식

(단위 : 억원)

구분	과제명	2013년 (예산)	지원방식
중점과제	1-1. 콘텐츠산업육성추진체계확립		
	가. 범정부협력시스템구축		
	① 콘텐츠산업진흥위원회		
	② 실무위원회		
실천과제	나. 법제도개선		
	다. 지원기관운영		
	① 문화기술기획평가 운영방안 마련	33	수요유도
	② 문화예술과 연계한 대형 국책성 R&D 수행	212	수요유도
중점과제	1-2. 콘텐츠 산업 투자재원의 획기적 확충		
	가. 정부 예산의 콘텐츠 지원 확대		
	나. 민간의 콘텐츠 투자 확대		
실천과제	① 시중자금 활용 확대	450	수요유도
	② 모태펀드를 통한 투자활성화	5	수요유도
	③ 문화콘텐츠 완성보증제 활성화		
	④ 콘텐츠 공제조합 설립 추진		
중점과제	1-3. 범정부융합콘텐츠개발		
	가. 부처간협력프로젝트시범추진	50	수요유도
	나. 차세대융합콘텐츠개발촉진		
		185	수요유도
	① 3D응용	25	조세감면
		30	조세감면
		44	수요유도
	② CG, 가상현실		
	(CG)	80	조세감면
	(가상현실)	25	조세감면
실천과제	③ e-트레이닝	20	수요유도
		6	수요유도
	④ e러닝	11	수요유도
		4	조세감면
		50	수요유도
	⑤ 차세대 게임	30	수요유도
		50	조세감면
	⑥ 스마트콘텐츠 (스마트콘텐츠 육성)	90	수요유도
	스마트콘텐츠		
	(스마트모바일 앱 개발 지원센터 구축 운영)		
	스마트콘텐츠 (디지털교과서 개발 및 적용)	7	수요유도
	스마트콘텐츠 (iptv 활용 교육 서비스 활성화)		
합 계		1,407	

자료 : 콘텐츠산업진흥위원회(2011.11) 자료를 재분류.

<표 52> ‘국가창조력 제고를 위한 청년 일자리 창출’ 시행계획 재정지원방식

(단위 : 억원)

구분	과제명	2013년 (예산)	지원방식
중점과제	2-1. G20 창의인재양성		
실천과제	가. 창의교육 확산	50	수요유도
	나. 대학 창조 캠퍼스화	60	수요유도
	다. 창의인재 동반사업	45	공급유도
	라. 창의인재 육성기반 구축		
	① 범정부 협의체 구성	20	수요유도
	② 전담교육기관운영	52	수요유도
중점과제	2-2. 콘텐츠산업에 기반한 청년고용확대		
실천과제	가. 콘텐츠 산학연계 강화		
	① 특성화고-업체업계실무형교육	1	수요유도
	② 계약학과 지원		
	③ 창의인재배출활성화지원	4	공급유도
	④ 기업참여형 교육과정 운영		
	나. 차세대 콘텐츠 전문인력 양성		
	① 3D 전문인력 양성	40	수요유도
	② 해외 3D 연수	4	공급유도
	다. 창조기업 지원시스템 개선		
	① 콘텐츠 창조기업 지원 특화	1	수요유도
	② 지자체단위 창조기업 육성		
	③ 창조기업 지원센터 간 연계 강화	55 20	수요유도 수요유도
중점과제	2-3. 창작여건 개선		
실천과제	가. 스토리텔링 저변확대 및 스토리텔러 양성		
	① 스토리시장 확대	8	수요유도
	② 스토리텔러 양성	2	수요유도
	나. 콘텐츠분야 산업기능요원 인력 지원		
	다. 문화예술인 사회안전망 구축		
	① 영화스태프 처우 개선	30	보조금
	② 작가조합 설립	1	수요유도
	라. 공공정보 활용을 통한 창의자산 확충		
	① 공공정보 제공 확대	30	수요유도
	② 공공콘텐츠 개발 촉진	2	수요유도
	③ 공간정보 오픈플랫폼 구축 운영	283	수요유도
합 계		707	

자료 : 콘텐츠산업진흥위원회(2011.11) 자료를 재분류.

<표 53> ‘글로벌 시장 진출 확대’ 시행계획 재정지원방식

(단위 : 억원)

구분	과제명	2013년 (예산)	지원방식
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화		
	가. 미국, 유럽 등 선진시장 본격 진입		
	① 선진시장 네트워크 구축	15	수요유도
	② 공동제작 촉진기반 조성	5	수요유도
	나. 아시아 지역의 단일시장화		
	① 한중일 콘텐츠산업포럼 운영	3	수요유도
	② 아시아 뮤직 네트워크 구축	20	수요유도
	③ 아시아 역내 파트너십 강화	880	수요유도
	다. 신흥시장 진출기반 확대		
	① 현지 상시 지원거점 마련	20	수요유도
	② 신흥시장 초기 콘텐츠진출 지원	10	수요유도
		27	수요유도
	③ 상호호혜 기반 구축 : 콘텐츠 원조	3	수요유도
		2	수요유도
중점과제	3-2. 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축		
	가. 해외수출지원기구 개편		
	① 해외지원 거점 강화		
	② 국내지원 거점 강화(GCC)	13	수요유도
	③ 범정부 협력 활성화	10	수요유도
	나. 글로벌 유통 플랫폼 구축		
	① 글로벌 통합플랫폼 운영 (구축비용 지원)	50	조세감면
	② 게임 글로벌 서비스 플랫폼 운영		
	③ SNS플랫폼 활용		
중점과제	3-3. 글로벌 킬러 콘텐츠 집중 육성		
	가. 글로벌 콘텐츠 펀드 조성		
	나. 글로벌 킬러 콘텐츠 발굴 지원		
		20	조세감면
	① 글로벌 공동제작 촉진	9	수요유도
		10	조세감면
	② 해외작품 유치 확대		
	③ 방송콘텐츠 포맷 산업육성	20	조세감면
	다. 기초장르 지원강화		
	(글로벌 만화 콘텐츠)	28	조세감면
	(글로벌 캐릭터콘텐츠 육성)	50	조세감면
	(글로벌 애니메이션콘텐츠 육성)	60	조세감면
합계		1,254	

자료 : 콘텐츠산업진흥위원회(2011.11) 자료를 재분류.

<표 54> ‘동반성장 생태계 조성’ 시행계획 재정지원 방식

(단위 : 억원)

구분	과제명	2013년 (예산)	지원방식
중점과제	4-1. 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도		
실천과제	가. 동반성장 프로젝트 지원	100	조세감면
	나. 동반성장협의회 활성화		
	① 차세대 콘텐츠 동반성장 협의회		
	② 한국영화 동반성장 협의체		
중점과제	4-2. 저작권 보호강화 및 이용 활성화		
실천과제	가. 24시간 저작권보호 강화		
	① 저작권 침해방지체계 구축 및 보호집행력 강화	100	수요유도
	② 해외저작권 보호 및 국제협력 강화	20	수요유도
	③ 기술적 대응 강화		수요유도
	나. 저작물의 공정한 이용 활성화		
	① 저작물 유통체계의 고도화	25	수요유도
	② 공유저작물 창조자원화	50	수요유도
		2	수요유도
	③ 저작권 신탁관리단체 투명성 제고		
	다. 선진화된 저작권 기반 구축		
	① 신매체 환경대응 법제도 개선		
	② 대체적 분쟁해결제도의 활성화	2	수요유도
	③ 생활속 저작권 인식제고	48	수요유도
중점과제	4-3. 사업자간사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성		
실천과제	가. 불공정행위 시정 및 기술탈취 방지		
	① 불공정 행위 시정		
	② 기술탈취 방지		
	나. 표준계약서 활성화		
	① 방송		
	② 영화		
	다. 인정기준 및 수익배분 가이드라인 마련 등		
	① 외주제작 인정기준		
	② 모바일 수익배분 가이드라인		
	라. 콘텐츠거래 환경 선진화	11	수요유도
	마. 법제도 개선		
	① 방송법 상 금지행위 신설		
	② PP프로그램 사용료 지급비율과 대상에 대한 합리적인 기준 마련		
	③ 외주 공급기준 신고의무화		
	④ 대중문화예술인 복지개선		
합계		357	

자료 : 콘텐츠산업진흥위원회(2011.11) 자료를 재분류.

<표 55> '제작·유통·기술 등 핵심기반 강화' 시행계획 재정지원방식

(단위 : 억원)

구분	과제명	2013년 (예산)	지원방식
중점과제	5-1. 콘텐츠제작 인프라 확충		
실천과제	가. 다목적 글로벌 제작 인프라 구축	352	수요유도
		290	수요유도
	나. 지역 콘텐츠산업 인프라 확충		
	① 지역기반 첨단스튜디오 구축	41	수요유도
	② 광역권중심 발전 지원	21	수요유도
	다. N-스크린 서비스 활성화 지원		
중점과제	5-2. 선진 유통기반 마련		
실천과제	가. 유통인프라 확충		
	① 유통전문 신디케이트 설립 추진		
	② 공공퍼블리셔 도입	50	수요유도
	나. 유통채널 확대		
	① 스마트기반 영화유통망 구축	26	수요유도
	② 국산애니메이션 총량제 확대		
중점과제	5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술(R&D) 개발		
실천과제	가. S.M.A.R.T 기술개발 추진		
	① 범부처 전략추진 체계 운영		
	② 첨단 원천기술 개발	560	수요유도
		233	수요유도
	③ 종합정보망 구축 및 연계강화	5	수요유도
	나. 콘텐츠기술 국제공동연구 활성화	30	수요유도
	다. 콘텐츠기술 국제표준화 추진	15	수요유도
		30	수요유도
합계		1,652	

자료 : 콘텐츠산업진흥위원회(2011.11) 자료를 재분류.

- 이렇게 재정지원의 방식에 따라 5대 추진전략의 모든 세부사업들을 재분류한 결과는 아래 <표 56>에 제시되어 있음.
- 그 결과, 2013년도의 콘텐츠산업에 대한 재정지원 총액은 5,377억원으로 당초 정부가 제시한 6,500억원보다 작은 것으로 나타남.
 - 이는 앞에서 이미 밝힌 것처럼, 미실현 민자펀드 참여 등으로 부풀려진 재정지원 규모가 빠지면서 전체적인 액수가 줄어들었기 때문임
- 또한 아래 <표 56>을 보면, ‘수요유도’ 방식의 재정지원이 전체 재원규모의 88%에 해당하여 다른 재정지원 방식들에 비해서 압도적인 빈도와 규모(4,728억)를 보임을 알 수 있음.
 - 그에 비해서, ‘조세감면 및 보조금 지급’ 방식의 재정지원은 582억원으로 전체의 11%를 차지하며, ‘공급유도’ 방식의 재정지원은 겨우 68억원에 그쳐 전체 재정지원 규모에서 1%에 불과한 것으로 나타남.
- 그 이외에도, 5대 추진전략 중에서 ‘조세감면 또는 보조금’의 상대적인 비중이 ‘동반성장 생태계 조성’에서 특히 두드러지게 높게 나타남을 알 수 있음.
 - ‘동반성장 생태계 조성’ 전략 중 조세감면이나 보조금 지원 규모의 비중은 28%로,
 - ‘글로벌 시장 진출 확대’ (19%), ‘범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련’ (15%), ‘청년일자리 창출’ (4%)에 비해서 훨씬 높은 비중을 보임.

<표 56> 콘텐츠산업진흥 시행 예산의 성질별 분류

(단위: 억 원, %)

5대 추진전략	지원액	수요 유도	공급 유도	조세감면 보조금
1. 범국가적 콘텐츠산업육성체계 마련				
(1) 콘텐츠 산업육성추진체계 확립	245			
(2) 콘텐츠산업 투자재원의 획기적 확충	455			
(3) 범정부융합콘텐츠개발	707			
소 계	1,407	1,193	—	214
(비중)	(0.26)			
2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출				
(1) G20 창의인재 양성	227			
(2) 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대	125			
(3) 창작여건 개선	355			
소 계	707	624	53	30
(비중)	(0.13)			
3. 글로벌 시장 진출확대				
(1) 지역별 특성 고려한 전략적 진출 강화	985			
(2) 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축	73			
(3) 글로벌 킬러 콘텐츠 집중 육성	196			
소 계	1,254	1,017	—	238
(비중)	(0.23)			
4. 동반성장 생태계 조성				
(1) 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도	100			
(2) 저작권 보호강화 및 이용활성화	247			
(3) 사업자간사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성	11			
소 계	357	257	—	100
(비중)	(0.07)			
5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화				
(1) 콘텐츠 제작 인프라 확충	703			
(2) 선진 유통기반 마련	76			
(3) 차세대 콘텐츠 선도기술 (R&D)개발	873			
소 계	1,652	1,637	15	—
(비중)	(0.31)			
합 계	5,377	4,728	68	582
(비 중)	(1.00)	(0.88)	(0.01)	(0.11)

자료 : 콘텐츠산업진흥위원회(2011.11) 자료를 재분류.

마. 콘텐츠산업진흥 시행예산의 고용효과 분석

- 정부정책의 효과성을 분석하기 위해서는 시행 예산이 각각의 산업별로 어떻게 배분되는지 알 수 있어야하나 현실적으로 이를 구분하는데 어려움이 있음
 - 그러므로 여기서는 5부문 분류를 이용하여 시행예산의 고용창출효과를 분석함
- 콘텐츠 산업진흥 시행예산의 고용효과를 분석하기 위해 앞의 2절에서 사용한 것과 동일한 시나리오로 5부문 분류에 대한 고용창출효과를 분석하였음
 - 아래 <표 57>은 2013년 기준 고용 및 취업유발계수 추정치이며, 다음 페이지의 <표 58>과 <표 59>는 각 정책시나리오별로 10억 원을 지급할 경우 전 산업에 미치는 취업효과를 추정한 결과임

<표 57> 2013년 기준 고용·취업유발계수 추정치(10억원 당)

	수요유도형 재정지원		공급유도형 재정지원	
	고용유발계수	취업유발효과	고용유발계수	취업유발효과
농림수산업	6.4	28.3	4.0	25.2
제조업	5.1	6.8	12.2	25.7
SOC 산업	8.6	10.0	6.2	7.2
서비스업	11.4	15.7	14.6	22.9
콘텐츠산업	9.3	12.5	7.2	10.4

- 위의 <표 57>에 제시된 기준 고용·취업유발계수 추정치는 각 산업의 최종수요가 증가할 경우 전 산업에 걸쳐 직·간접적으로 유발되는 고용의 크기를 지원정책의 성질에 따라 달리 살펴본 결과로
 - 앞에서 2010년 기준 콘텐츠산업의 최종수요가 10억원 증가할 때, 전 산업에 걸쳐 유발되는 취업인원은 13.9명이고, 고용인원은 10.4명으로 분석한 바 있는데,
 - 이를 위의 <표 57>에 나타난 지원정책의 성질에 따른 고용유발 효과와 비교하면, 정부가 수요유도형 정책을 통해 10억원을 지출할 때의 고용 및 취업유발효과는 2005~2010년 기간 중에 조금씩 감소해 온 추세를 반영하여 2013년에도 소폭 감소하지만 규모 면에서 큰 차이를 보이지는 않음
 - 그러나 만약 정부지원이 직접일자리사업과 같은 공급유도형으로 실행되는 경우, 고용 및 취업유발효과는 각각 7.2(고용)과 10.4(취업)으로 크게 낮아짐
 - 이는 최종수요를 진작하는 지원방식이 상품 및 서비스에 대한 지원이나 생산요소에 대

한 보조를 통한 지원방식에 비해서 더 높은 고용·취업유발효과를 달성한다는 뜻임

- 이는 공급유도형으로 직접일자리를 마련하거나 신규고용을 조건으로 조세감면 및 보조금을 지급하는 방식의 공급유도형 정책이 더 큰 효과를 거둘 것이라는 선형적 기대와 배치되는 결과로 보이지만,
- 실제로 위의 기준 시나리오에서 적용된 정책의 내용은 10억원이 설령 공급유도형으로 지원되더라도 그 세부내역에서 노동 요소에 직접 작동하도록 맞춤형 지원책으로 적용되지 않을 경우, 고용효과의 크기가 최종수요에 대한 지원책과 별반 다르지 않을 수 있음을 보여주는 결과로 해석해야 할 것임

□ 아래의 <표 58>은 이를 자세히 살펴볼 수 있도록 8개의 정책수단별 시나리오의 취업효과를 보여주고 있음

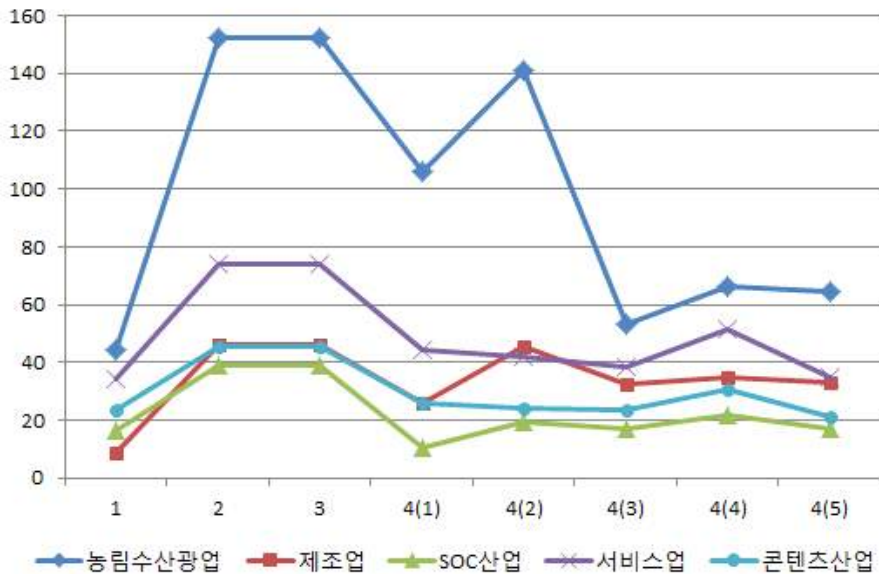
<표 58> 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과

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

□ 특히 위의 <표 58>을 보기 쉽게 아래 <그림 5>로 나타낼 때 두드러지는 특징은

- 첫째, 1번 시나리오(수요유도형 재정지출)와 2번 시나리오(직접일자리사업)와 3번 시나리오(신규고용조건 조세감면 및 보조금)의 경우, 콘텐츠 산업의 취업유발효과가 SOC산업 및 제조업에 비해서 높게 나타나고, 특히 2번과 3번 시나리오에서의 취업유발 효과가 가장 높게 나타남
- 둘째, 콘텐츠산업이 SOC산업 및 제조업보다 취업유발효과에서 우위를 보이는 상황은 4(1)번 시나리오(제작비 지원을 전액 현직 임금상승에 사용하는 경우)에서도 유지되지만, 4(2)~4(5) 시나리오에서는 유지되지 못한 채 제조업보다 낮은 취업유발효과를 보이게 됨
- 셋째, 제작비 지원 형태의 4(1)~4(5)에 이르는 5개 정책시나리오들 중에서는 4(1)번과 4(4)번의 두 시나리오들에서 가장 높은 취업유발 효과가 나타나는데, 이는 제작비 지원의 형태가 어떤 식으로든 ‘신규고용’에 초점이 맞춰질 때 취업자 수가 가장 많이 늘어난다는 점을 명확하게 보여주는 결과임

<그림 5> 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과



□ 자기산업에 대한 취업유발효과만을 보여주는 아래 <표 59>의 결과는 전 산업에 걸쳐 직·간접적으로 유발되는 고용의 크기를 보여주는 <표 58>의 결과와 대동소이함

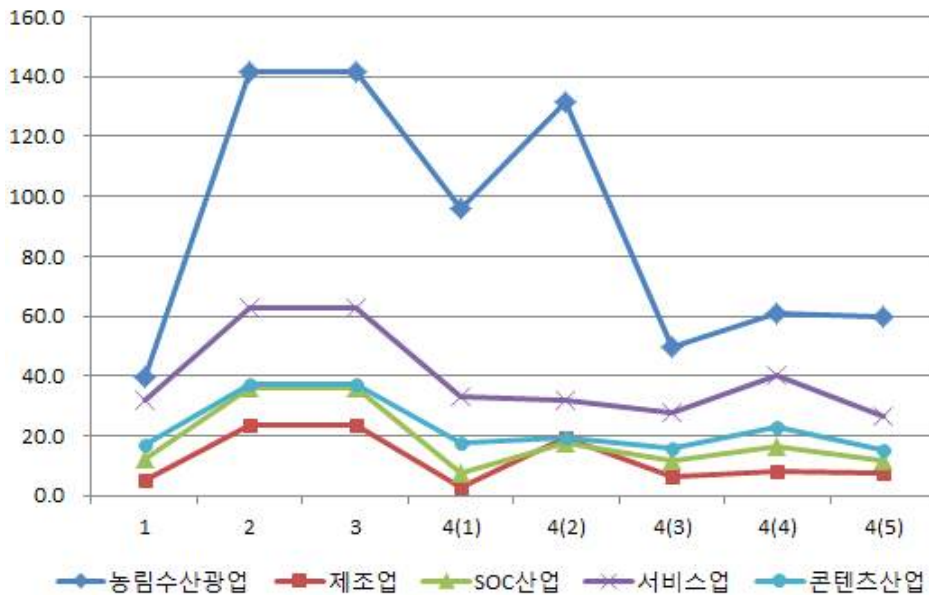
<표 59> 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과_자기산업파급효과만 고려

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

□ 자기산업에 대한 취업유발효과만을 보여주는 <표 59>를 보기 쉽게 표시한 <그림 6>를 살펴보면,

- <그림 5>에서 제시된 고용유발효과와 전체적인 패턴은 변화가 없으며,
- 고용유발효과의 규모는 전체산업의 경우와 비교해서 약 63~75% 수준에 머무는 것으로 나타남
 - 이는 고용유발효과를 전체산업이 아닌 지원을 받는 해당산업에만 국한한 효과로 그 크기가 전체산업에 대한 파급효과를 감안한 것보다 작은 것은 당연한 결과

<그림 6> 10억원 지출 시 정책수단 별 취업효과 (자기산업과급효과)



- 콘텐츠 산업에 대한 재정지원 정책의 유형이 직접일자리사업일 때, 특히 고용 및 취업유발효과가 크게 나타나지만, 이는 해당 정책을 실제 집행하는 경우 행정적인 어려움을 야기할 수 있음
 - 『2011 콘텐츠산업통계』에 따르면, 콘텐츠산업의 종사자들 중 무려 65.7%가 50인 미만 중소형 사업체에 근무하는 것으로 나타나는데,
 - 이는 직접일자리사업의 경우, 정책집행 부서가 대단히 많은 수의 중소 콘텐츠 기업들을 대상으로 정책의 집행과 관리를 펼쳐야 하는 부담을 발생시키게 되며, 이로 인해 도덕적 해이로 인한 제도의 악용 문제가 발생할 여지가 있음
 - 이러한 문제점을 막기 위해서 집행 및 사후관리 차원에서의 행정력이 강화되는 경우, ‘간접지원’ 방식으로의 이행에 초점을 맞춘 콘텐츠산업정책의 기초가 약화되는 것은 물론, 전반적인 행정비용의 급증으로 자원의 낭비가 발생할 수 있음

<표 60> 콘텐츠산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
출판	27,522	27,380	38,911	19,190	40,898	153,901
만화	8,501	897	1,260	121	-	10,779
음악	62,307	8,120	3,462	1,362	1,403	76,654
게임	36,898	10,259	5,306	6,938	35,572	94,973
영화	4,592	1,615	12,536	5,599	6,219	30,561
애니메이션	381	733	2,040	1,195	-	4,349
광고	6,880	6,441	12,134	3,616	5,367	34,438
캐릭터	1,280	1,516	15,396	4,754	2,156	25,102
방송독립제작	457	802	1,963	1,019	465	4,706
지식정보	1,446	4,999	14,457	13,399	13,925	48,226
콘텐츠솔루션	1,103	2,656	5,426	4,150	5,049	18,384
합계	151,367	65,418	112,891	61,343	111,054	502,073
비중	30.1	13.0	22.5	12.2	22.1	100.0

자료: 『2011 콘텐츠산업통계』

<표 61> 콘텐츠산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2008년	147,704	65,461	98,049	52,881	101,039	465,134
비중(%)	31.8	14.1	21.1	11.4	21.7	100
2009년	153,051	66,932	110,175	55,533	103,825	489,516
비중(%)	31.3	13.7	22.5	11.3	21.2	100
2010년	151,367	65,418	112,891	61,343	111,054	502,073
비중(%)	30.1	13	22.5	12.2	22.1	100
전년대비증감률(%)	-1.1	-2.3	2.5	10.5	7	2.6
연평균증감률(%)	1.2	-0.03	7.3	7.7	4.8	3.9

자료: 『2011 콘텐츠산업통계』

- 콘텐츠산업의 사업형태별 매출 구조의 특성으로 인해, 정부의 재정지원 방식이 신규고용 조건 조세감면(보조금 지급)인 경우에도 정책실행 상의 문제점이 발생할 가능성이 높음
- 2010년 콘텐츠산업의 사업형태별 매출을 보면 유통/배급 매출액이 18조 7,059억 원으로 전체 매출액 중 46.4%를 차지하여 가장 큰 매출규모를 차지
 - 신규고용조건 조세감면(보조금 지급)의 구체적인 정책 형태가 ‘고용창출투자세액공제’로 이루어질 경우, 유통/배급 쪽에 치중한 콘텐츠 산업부문은 제조업과 비교하여 설비

투자의 비중이 낮게 되어 설비투자 및 고용 조건을 두루 만족시키지 못할 가능성이 높아, 정책적 지원에서 배제될 수 있음

- 고용창출투자세액공제제도는 일정금액이상 설비투자를 확충하면서 동시에 신규 고용이 이루어질 때 세액공제를 받을 수 있는 제도임

□ 재정지원 방식이 ‘제작비 지원’의 형태로 집행될 경우에도, 콘텐츠산업의 시장경쟁 구조의 특성은 정책효과의 침투를 가로막는 요인으로 작용할 수 있는데,

- 국내 콘텐츠산업의 산업별 사업형태별 매출 비중을 살펴보면, 창작 및 제작과 유통시장이 매우 커서 8개의 콘텐츠산업 중 5개의 콘텐츠산업에서 유통/배급의 매출액이 창작 및 제작 매출액 보다 더 높은 비중을 보이고 있음
 - 유통/배급의 비중이 높은 산업은 음악(72.4%), 지식정보(71.5%) 만화(53.3%), 캐릭터(51.1%), 출판(40.7%)순이며, 창작 및 제작의 비중이 높은 산업은 콘텐츠솔루션(96.6%), 방송영상독립제작(94.1%), 애니메이션(87.8%)순
- 사업형태별 매출액에서 유통/배급 시장이 가장 많은 매출 비중을 차지하게 된 주요 요인으로 꼽히는 것은 대형 유통업체의 독과점과 수익 분배의 문제라는 것이 정설로, 제작비 지원으로 창작 및 제작 부문의 경쟁력을 강화하려는 정책이 대형 유통/배급 사업체에 수익의 많은 부분이 돌아가는 불합리한 수익구조로 인해 왜곡될 가능성이 높음

<표 62> 콘텐츠산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만원)

	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2008년	14,868,727	248,663	4,535,749	16,608,758	915,552	37,177,449
비중(%)	40.0	0.7	12.2	44.7	2.5	100.0
2009년	14,939,105	249,472	4,466,919	17,274,978	962,993	37,893,467
비중(%)	39.4	0.7	11.8	45.6	2.5	100.0
2010년	15,898,241	246,155	4,531,797	18,705,941	964,136	40,346,270
비중(%)	39.4	0.6	11.2	46.4	2.4	100.0
전년대비증감률(%)	6.4	-1.3	1.5	8.3	0.1	6.5
연평균증감률(%)	3.4	-0.5	-0.04	6.1	2.6	4.2

자료: 『2011 콘텐츠산업통계』

바. 콘텐츠산업진흥 시행예산의 세부산업별 고용효과 분석 사례 : 3D 산업

□ 아래 <표 63>은 콘텐츠산업진흥 시행계획에서 특히 3D산업에 대한 지원내역 및 규모를 선별한 결과임

- 정부는 3D 콘텐츠 및 방송기반을 조성하는 한편 전문인력을 양성하는데 2013년 예산 353억원을 지원할 계획이며, 이 중 76%인 269억원은 수요유발 방식의 지원, 나머지 24%인 84억원은 공급유발 방식의 지원인 것으로 나타남

<표 63> 콘텐츠산업진흥 시행계획 상의 3D 산업 지원규모

(단위: 억원)

추진전략	2013년 (예산)	수요유도형 재정지원	공급유도형 재정지원
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련			
1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발			
나. 차세대 융합콘텐츠 개발촉진 (3D 응용)			
(1) 3D 선도콘텐츠 발굴 지원			
▶ 3D 중계시스템 (중계차, 송출장비 등) 구축	80	185	25
▶ 지역 3D 스튜디오 구축 지원 (부산 1개소)	45		
▶ 3D 전문 인력양성 (1,000명)	60		
▶ 공공분야 3D 콘텐츠 제작 지원	25		
(2) 3D 응용콘텐츠 발굴 지원			
▶ 3D산업 기술응용 시범사업	30		30
▶ 사업화 지원 및 관리			
(3) 3D TV 방송기반 조성			
▶ 제작지원 및 인력양성	44	44	
▶ 해외진출 지원			
▶ 3DS와 협력 추진			
나. 차세대 융합콘텐츠 개발촉진 (가상현실)			
(1) 가상영상(홀로그램 등) 경험 신규 콘텐츠	25		25
2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출			
2-2. 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대			
나. 차세대콘텐츠 전문인력 양성			
(1) 3D 전문인력 양성	40	40	
(2) 해외 3D 연수	4		4
합 계	353	269	84
(비 중)	(1.00)	(0.76)	(0.24)

자료 : 콘텐츠산업진흥위원회(2011.11) 자료를 재분류.

- 위의 <표 63>에서 얻은 재정지원 금액을 앞의 <표 46>에서 얻은 문화서비스산업 부문의 취업유발계수(10억원 당)에 적용하면, 수요유도 방식의 재정지원을 통해 506명의 취업이 발생하고, 공급유도 방식의 재정지원을 통해서 147명의 취업이 발생하여, 경제전체적으로 653명의 취업이 유발되는 것으로 나타남
- 3D 산업은 그 자체로 세부산업을 구성하고 있지 않으므로, 본 연구에서는 3D 산업이 주로 방송·영화·애니메이션 등에서 사용되는 점을 고려하여, ‘문화서비스산업’에 속한다고 가정하여 <표 47>에서 제시한 문화서비스업의 취업유발계수를 사용하여 취업유발 효과를 계산

<표 64> 3D 산업에 대한 지원의 취업유발 효과

	수요유도형 재정지원	공급유도형 재정지원	전체
3D 산업 지원규모 (억원)	269	84	368
문화서비스산업 취업유발계수 (10억원 당 명)	18.8	17.5	-
취업유발효과 (명)	506	147	653

- 재정지원 금액을 정책수단의 유형별 시나리오에 맞춰 시뮬레이션을 시행한 결과(아래 <표 65>를 볼 것), 2013년도 예산 지원방식과 비교할 때, 시나리오에 기반한 정책수단별 효과는 약 850명에서 2,300명에 달하는 취업을 유발하는 것으로 나타남
- 취업유발인원은 3D산업 지원규모에 정책수단별 취업유발효과를 곱하여 계산하였음
 - 이는 위에서 현재 재정지원 방식이 달성하는 취업자 수의 약 1.7~3.5배에 달하는 규모로, 현재 재정지원 방식을 좀 더 고용친화적으로 변화시킴으로써 더 큰 고용효과를 달성할 수 있음을 보여주는 결과임
 - 그러나 이 결과는 이상적인 방식으로 정형화된 시나리오에 따른 결과로, 실제 예산집행 및 정책지원의 현실을 고려하고 재정지원이 고용으로 연결되는 효과에서 아무런 누수나 손실이 없는 경우를 상정하고 있으므로, 실제 고용효과는 이보다 작게 나타날 것임
 - 정책집행이 실제 고용에 이르는 효과를 정확히 측정하기 위해서는, 개별 재정지원 프로그램의 세부 예산서에 대한 좀 더 정확한 파악뿐만 아니라, 정책침투(policy penetration)의 단계 및 경로에 대한 개별 재정지원 프로그램별 미시적인 분석이 뒤따라야 함

<표 65> 시나리오에 기반한 정책수단별 취업유발 효과

정책수단 유형	취업유발 (명/10억원)	수요유도형 재정지원효과 (명)	공급유도형 재정지원효과 (명)	합계 (명)	효과대비(배)
1	37.4	1,006	314	1,320	2.02
2	65.0	1,749	546	2,295	3.52
3	65.0	1,749	546	2,295	3.52
4-1	42.8	1,151	360	1,511	2.31
4-2	35.4	952	297	1,250	1.91
4-3	36.2	974	304	1,278	1.96
4-4	47.5	1,278	399	1,677	2.57
4-5	31.7	853	266	1,119	1.71

주: 효과대비는 <표 64>의 현행 지원방식에 의한 취업유발효과와 비교한 결과임

제6장

결론 및 정책 시사점

제6장 결론 및 정책 시사점

- 고용창출 동반 성장을 추구하기 위해서는 고용친화적인 서비스산업, 특히 타 산업부문과의 연계성이 뛰어난 콘텐츠 산업을 육성함으로써 새로운 성장 동력을 확보하는 동시에 안정적인 고용 창출을 시도해야 할 필요성 대두
- 본 연구보고서는 콘텐츠 산업이 여타 전체 산업부문과의 연관성 하에서 산업연관표를 이용한 정태적 단기 고용효과가 정부지원의 수단 및 유형에 따라 어떻게 달라지며 또 어떻게 개선될 수 있는지에 대해 분석하였음
- 먼저 2010년 기준 콘텐츠 산업의 최종수요 증가에 따른 생산, 부가가치 및 취업유발효과를 분석한 결과는 다음과 같음
 - 콘텐츠 산업 최종수요 1조원 증가 시 전 산업에 걸친 생산유발액은 1.9조원 규모로, 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 농림수산업, 서비스업에 비해 큰 편임
 - 콘텐츠 산업의 최종수요가 1조원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 부가가치 유발액은 0.8385조원으로, 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치유발효과는 농림수산업, 제조업, SOC 산업에 비해 큰 편이고 일반 서비스업과 비슷한 수준임
 - 콘텐츠 산업의 최종수요가 10억원 증가할 때 전 산업에 걸쳐 유발되는 취업인원은 13.9명, 고용인원은 10.4명으로 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 서비스업에 비해 작으나, 제조업이나 SOC 산업에 비해 큰 편임
 - 콘텐츠 산업과 타 산업과의 관계를 살펴보면, 콘텐츠 산업이 성장할 때 타산업에 미치는 효과는 전 산업 평균과 비슷한 수준이나, 타산업의 규모가 증가할 때 콘텐츠 산업이 영향을 받는 정도는 상대적으로 작은 편인 것으로 나타남
- 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 성과(bang for the buck)를 높일 수 있는 여지가 존재

- 콘텐츠산업에 대해 직접일자리사업과 신규고용조건 조세감면 허용 및 보조금 지급 방식으로 재정지원정책이 이루어질 경우 취업유발효과가 가장 높게 나타나며, 제작비 지원 방식의 경우에도 '신규고용'을 조건으로 재정지원이 이루어질 때 취업자 수가 가장 많이 늘어남

- 콘텐츠 산업 내에서 특히 어느 세부 산업에 지원규모를 늘려야 더 큰 고용효과를 얻을 수 있는지에 대해서는 일률적으로 결론을 맺기가 쉽지 않지만, 직접일자리지원의 경우 오락 서비스·문화서비스·출판서비스·광고 부문에서의 취업효과가 상대적으로 크게 나타나고, 제작비 지원방식을 고려 시 지원 금액이 전액 노동비용 절감에 사용되는 경우 오락서비스 산업과 인쇄 및 복제 산업의 취업효과가 상대적으로 크게 나타남

- 하지만 이러한 실증결과를 정책적으로 가감 없이 실행에 옮기기 전에 고려해야 할 사항들이 몇 가지 있는데,
 - 첫째, 콘텐츠 산업 내부의 세부산업들의 분류가 여전히 명확하지 않고,
 - 둘째, 세부산업들의 상호 연관관계에 대한 명확한 상승작용의 방향과 규모를 산업연관표를 이용한 정태분석에서는 충분히 다룰 수 없으며,
 - 셋째, 융합형 산업의 특성을 보이는 콘텐츠 산업이 여타 전통적인 산업부문들과 어떻게 상호작용하는지에 대한 좀 더 구체적인 연구가 필요한데다가,
 - 넷째, 콘텐츠산업에 대한 정부의 지원 증가에 우리 사회가 대체로 동의한다고 해도 분야별 성장전략, 즉 자원배분의 우선순위 및 구체적인 확충방안에 대해서는 여전히 커다란 인식 차이가 존재할 수 있음

- 콘텐츠 산업에 대한 재정지원 정책의 유형이 직접일자리사업일 때, 특히 고용 및 취업유발효과가 크게 나타나지만, 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

- 또한 정부의 직접일자리사업 지원정책의 경우 단기적인 일자리창출 효과는 있으나, 그 고용의 질이 떨어지고, 일자리 지속성이 낮은 편이며, 고용서비스의 인프라 부족 등의 문제를 계속 노정하고 있으므로, 정부지원 직접일자리사업의 경우, 계획-수행-평가까지 일관된 관리가 되도록 원칙과 제도를 따로 명확히 마련할 필요가 있으며, 정규직 전환과 연관성이 적을 경우, 점진적인 축소가 필요할 뿐만 아니라, 해당 예산을 정규직 전환가능

성이 높은 사업으로 통합하는 방안을 고려해야 할 것임

- 정부의 재정지원 방식이 신규고용조건 조세감면(보조금 지급) 중심으로 변화할 경우 추가적인 취업유발 효과를 기대할 수 있으나, 콘텐츠산업의 사업형태별 매출 구조상 유통/배급 매출액이 전체 매출액 중 절반에 가까운 특성을 고려할 때, 설비투자의 비중이 낮은 특성으로 인해 조세감면(보조금 지급)의 조건을 충분히 만족시키지 못함으로써 정책효과가 약화될 가능성에 대비하여야 할 것임
- 재정지원 방식이 ‘제작비 지원’의 형태로 집행될 경우에는, 콘텐츠산업의 시장경쟁 구조의 특성상 대형 유통업체의 독과점과 수익 분배의 문제를 제대로 고려함으로써 정책효과와 침투를 극대화할 수 있는 방안이 함께 고려되어야 할 것임
- 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 이 콘텐츠 산업 통계의 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·문화체육관광·방송통신·농림수산식품』, 예산안분석시리즈 3, 2011.
- 국회예산정책처, 『2012년도 대한민국 재정』, 2012.
- 국회예산정책처, 『2011회계연도 결산 부처별 분석 IV : 교육과학기술·문화체육관광·방송통신·지식경제』, 결산분석시리즈 6, 2012.
- 대한민국정부, 『제1차 국가고용전략회의』 자료, 2010.1.21.
- 문화체육관광부, 『2012년도 예산·기금운용계획 개요』, 2012.
- 박운환, “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·황규화·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 추계학

술대회 발표자료집, 2010b.

정상철, 「콘텐츠 수출구조 분석 및 연관산업에의 영향분석」, 한국문화관광연구원 기본연구 2012-32, 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 연구용역보고서, 2001.

한국콘텐츠진흥원, 『2011 콘텐츠 산업통계 : 2010년 기준』, 2012.

부록 1. 콘텐츠 산업 특수분류 세부 내용

<부표 1> 콘텐츠 산업 특수분류(2012년 개정)

분류코드	분류명
1	출판산업
1-1	출판업
1-1-1	서적 출판업(종이매체출판업)
1-1-2	교과서 및 학습서적 출판업
1-1-3	신문 발행업
1-1-4	잡지 및 정기간행물 발행업
1-1-5	정기 광고간행물 발행업
1-1-6	기타 인쇄물 출판업
1-2	인쇄업
1-2-1	인쇄업
1-3	출판 도소매업
1-3-1	서적 및 잡지류 도매업
1-3-2	서적 및 잡지류 소매업
1-3-3	계약배달 판매업(신문배달판매)
1-4	온라인 출판 유통업
1-4-1	인터넷/모바일 전자출판제작업
1-4-2	인터넷/모바일 전자출판서비스업
1-4-3	인터넷서점(만화제외)
1-5	출판 임대업
1-5-1	서적임대업(만화제외)
2	만화산업
2-1	만화 출판업
2-1-1	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)
2-1-2	일반 출판사(만화부문)
2-2	온라인만화제작·유통업
2-2-1	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)
2-2-2	인터넷 만화콘텐츠 서비스
2-2-3	모바일 만화콘텐츠 서비스
2-3	만화책 임대업
2-3-1	만화임대(만화방, 만화가페 등)
2-3-2	서적임대(대여) (만화부문)
2-4	만화 도소매업
2-4-1	만화 서적 및 잡지류 도매
2-4-2	만화 서적 및 잡지류 소매
2-4-3	인터넷서점(만화부문)
3	음악산업

분류코드	분류명
3-1	음악제작업
3-1-1	음악 기획 및 제작업
3-1-2	음반(음원) 녹음시설 운영업
3-2	음악 및 오디오물 출판업
3-2-1	음악 오디오물 출판업
3-2-2	기타 오디오물 제작업
3-3	음반복제 및 배급업
3-3-1	음반 복제업
3-3-2	음반 배급업
3-4	음반 도소매업
3-4-1	음반 도매업
3-4-2	음반 소매업
3-4-3	인터넷 음반 소매업
3-5	온라인 음악 유통업
3-5-1	모바일 음악 서비스업
3-5-2	인터넷 음악 서비스업
3-5-3	음원 대리 중개업
3-5-4	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)
3-6	음악 공연업
3-6-1	음악공연 기획 및 제작업
3-6-2	기타 음악공연 서비스업
3-7	노래연습장 운영업
3-7-1	노래연습장 운영업
4	영화산업
4-1	영화 제작, 지원, 유통업
4-1-1	영화 기획 및 제작
4-1-2	영화 수입
4-1-3	영화제작 지원
4-1-4	영화 배급
4-1-5	극장 상영
4-1-6	영화 홍보 및 마케팅
4-1-7	영화투자 조합
4-2	DVD/VHS 제작 및 유통업
4-2-1	DVD/VHS 제작
4-2-2	DVD/VHS 도매
4-2-3	DVD/VHS 소매
4-2-4	DVD/VHS 대여
4-2-5	DVD/VHS 상영
4-2-6	온라인 상영
5	게임산업
5-1	게임 제작 및 배급업

분류코드	분류명
5-1-1	게임 기획 및 제작업체
5-1-2	게임 배급업
5-2	게임 유통업
5-2-1	컴퓨터 게임방 운영업
5-2-2	전자 게임장 운영업
5-3	게임 도소매 및 임대업
5-3-1	게임기 도소매업
5-3-2	게임 소프트웨어 도소매업
5-3-3	게임기 임대업
5-3-4	게임 소프트웨어 임대업
6	애니메이션산업
6-1	애니메이션 제작업
6-1-1	애니메이션 창작 제작업
6-1-2	애니메이션 하청 제작업
6-1-3	온라인(인터넷·모바일)애니메이션제작업
6-2	애니메이션 유통 및 배급업
6-2-1	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업
6-3	온라인 애니메이션 유통업
6-3-1	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)
7	방송산업
7-1	지상파 방송
7-1-1	지상파방송사업자
7-1-2	지상파 이동멀티미디어 방송 사업자
7-2	유선방송
7-2-1	종합유선방송 사업자
7-2-2	중계유선방송 사업자
7-2-3	음악유선방송 사업자
7-3	위성방송
7-3-1	일반위성방송 사업자
7-3-2	위성이동멀티미디어방송 사업자
7-4	방송채널사용사업
7-4-1	방송채널사용 사업자
7-5	전광판방송
7-5-1	전광판방송 사업자
7-6	방송영상물제작업
7-6-1	방송영상독립제작 사업자
7-7	인터넷 영상물 제공업
7-7-1	인터넷방송영상물 서비스업
7-7-2	인터넷TV 방송업
7-7-3	인터넷프로토콜TV(IPTV)
7-8	방송영상물 배급 및 중개업

분류코드	분류명
7-8-1	방송영상물 배급업
7-8-2	방송영상물 중개업
7-8-3	기타 방송영상물 서비스업
8	광고산업
8-1	광고(종합)대행업
8-1-1	광고대행·매체대행
8-1-2	광고기획·전략대행
8-2	광고 제작업
8-2-1	CM·영상·카피·그래픽 제작
8-2-2	온라인 제작
8-2-3	광고사진 스튜디오
8-2-4	CI(Commercial Identity) 제작
8-3	광고 서비스업
8-3-1	마케팅·리서치
8-3-2	PR(Public Relations)
8-3-3	SP(Sales Promotion)
8-3-4	이벤트
8-3-5	공간 디자인
8-4	광고물 인쇄업
8-4-1	광고물 인쇄업
8-4-2	광고물 제판업
8-5	온라인업
8-5-1	광고대행·매체대행
8-5-2	광고기획·전략대행
8-5-3	광고제작
8-6	기타 광고업
8-6-1	광고물 기획·편집
8-6-2	기타(장비취급 등)
9	캐릭터산업
9-1	캐릭터 제작업
9-1-1	캐릭터 개발 및 라이선스업
9-1-2	캐릭터상품 제조업
9-2	캐릭터 상품 유통업
9-2-1	캐릭터상품 도매업
9-2-2	캐릭터상품 소매업
9-3	캐릭터 놀이시설 운영업
9-3-1	캐릭터 놀이시설 운영업
9-4	캐릭터 상품 온라인 유통업
9-4-1	인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업
10	지식정보산업
10-1	e-learning업

분류코드	분류명
10-1-1	e-learning 기획업
10-1-2	e-learning 인터넷/모바일 서비스업
10-1-3	인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP)
10-1-4	에듀테인먼트 기획 및 제작업
10-2	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업
10-2-1	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업
10-3	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
10-3-1	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
10-4	가상세계 및 가상현실업
10-4-1	스크린골프 시스템 기획 및 제작업
10-4-2	스크린골프장 운영업
10-4-3	기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업
10-4-4	기타 가상세계 및 가상현실 서비스업
11	콘텐츠솔루션산업
11-1	콘텐츠솔루션업
11-1-1	저작물
11-1-2	콘텐츠보호
11-1-3	모바일솔루션
11-1-4	과금/결제
11-1-5	콘텐츠관리시스템(CMS)
11-1-6	콘텐츠전송네트워크(CDN)
11-1-7	기타
11-2	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업
11-2-1	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업
12	공연산업
12-1	공연업
12-1-1	공연기획 및 제작업
12-1-2	공연시설 운영업
12-2	공연관련 서비스업
12-2-1	공연 및 제작관련 대리업
12-2-2	매니저업

부록 2. 2005~2010년 전 산업 경제규모의 변화

<부표 2> 2005~2010년 산업별 중간수요의 변화(조원)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010	연평균 증가율
농림수산물 광업	농림수산물	35.0	35.8	36.3	42.8	45.2	45.2	5.2
	광산물	68.5	82.0	87.8	144.0	114.5	137.0	14.9
제조업	음식료품	37.2	38.9	42.1	50.2	55.1	55.6	8.4
	섬유 및 가죽	19.0	18.9	19.3	19.8	21.5	25.1	5.7
	목재 및 종이	20.6	21.8	23.2	26.9	27.7	30.6	8.2
	석유 및 석탄	59.3	64.3	73.9	103.9	90.9	108.1	12.8
	화학제품	127.5	135.2	147.8	176.3	177.5	204.3	9.9
	비금속광물제품	25.5	26.8	28.8	33.4	37.8	38.9	8.8
	제1차 금속제품	127.9	132.3	156.1	217.8	199.9	231.3	12.6
	금속제품	37.7	41.6	46.2	55.4	58.8	64.6	11.4
	일반기계	41.5	45.8	52.6	57.4	61.0	67.3	10.2
	전기 및 전자	107.8	113.6	121.3	137.7	154.7	195.5	12.6
	정밀기기	11.1	11.6	11.9	12.8	13.5	15.5	6.9
	수송장비	55.1	61.4	66.5	69.7	65.6	82.1	8.3
	기타제조업	7.6	9.5	10.9	10.9	11.3	11.9	9.4
SOC산업	전력 가스 및 수도	34.2	36.7	40.1	48.8	48.8	58.2	11.2
	건설	9.8	10.0	10.3	10.6	10.6	11.6	3.5
서비스업	도소매	54.2	56.2	61.1	65.5	72.2	85.0	9.4
	음식점 및 숙박	20.8	22.8	24.5	29.4	29.9	31.4	8.5
	운수	47.9	47.1	53.1	66.7	61.8	72.3	8.6
	우편 및 전화	17.9	18.2	19.2	20.1	20.6	21.1	3.4
	금융 및 보험	56.5	60.4	69.7	75.2	79.1	85.8	8.7
	부동산 및 산업서비스	95.8	107.5	117.8	130.2	137.0	151.4	9.6
	공공행정 및 국방	1.3	1.0	1.2	1.3	1.4	1.6	4.0
	교육 및 보건	8.2	9.9	10.6	11.7	13.0	13.8	11.1
	사회 및 기타서비스	4.1	4.7	4.9	5.6	5.9	6.2	8.8
	기타	40.6	43.9	44.8	51.4	51.4	55.6	0.0
콘텐츠	인쇄 및 복제	7.1	6.9	7.1	7.3	8.1	8.3	3.4
	부가통신 및 정보서비스	5.5	8.0	8.4	8.9	9.3	10.1	12.8
	방송	5.3	5.5	5.8	5.8	5.8	6.5	4.4
	광고	9.1	9.6	10.2	11.9	13.3	13.7	8.5
	컴퓨터관련 서비스	6.5	7.9	8.1	9.0	10.6	11.3	11.6
	출판서비스	5.4	5.6	5.6	5.1	5.0	5.3	-0.4
	문화서비스	4.1	5.0	5.6	5.0	5.1	5.9	7.5
	오락서비스	1.5	2.3	3.2	3.0	2.9	3.2	16.7
합계		1,216.8	1,308.6	1,436.2	1,731.3	1,727.1	1,971.5	10.1

<부표 3> 2005~2010년 산업별 최종수요의 변화(조원)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010	연평균 증가율
농림수산 광업	농림수산물	15.0	14.8	16.1	17.1	16.2	19.5	5.4
	광산물	-0.1	1.3	-0.3	3.0	-2.2	0.7	-256.7
제조업	음식료품	45.7	45.6	47.5	54.7	56.0	57.8	4.8
	섬유 및 가죽	33.0	34.2	34.6	39.6	40.4	44.8	6.3
	목재 및 종이	2.9	2.6	2.8	3.6	2.7	3.7	5.4
	석유 및 석탄	32.1	38.4	41.4	65.3	42.5	62.9	14.4
	화학제품	43.5	45.5	51.3	67.7	57.8	76.5	11.9
	비금속광물제품	2.0	1.9	2.0	2.4	1.6	2.6	5.7
	제1차 금속제품	18.5	20.7	25.7	38.8	18.5	39.5	16.4
	금속제품	8.6	9.9	11.8	15.6	14.8	16.3	13.6
	일반기계	52.2	56.3	62.9	76.7	70.7	91.2	11.8
	전기 및 전자	138.1	143.2	151.3	177.6	191.3	229.9	10.7
	정밀기기	12.8	13.1	13.8	15.4	13.8	17.7	6.8
	수송장비	86.7	96.5	112.0	135.1	135.4	154.0	12.2
	기타제조업	9.1	9.4	9.6	10.6	11.1	11.7	5.1
SOC산업	전력 가스 및 수도	12.3	14.7	15.2	16.4	16.0	19.1	9.2
	건설	140.8	143.5	156.8	170.5	177.9	176.7	4.6
서비스업	도소매	54.2	57.5	61.0	64.1	67.5	77.7	7.4
	음식점 및 숙박	40.5	43.7	47.0	51.2	55.3	58.0	7.5
	운수	44.3	44.6	53.3	71.5	57.6	66.3	8.4
	우편 및 전화	14.6	15.4	16.3	17.1	17.6	17.5	3.7
	금융 및 보험	35.6	41.5	46.7	50.5	49.8	52.0	7.9
	부동산 및 산업서비스	90.2	96.2	101.5	107.3	109.8	111.9	4.4
	공공행정 및 국방	68.0	74.1	79.6	86.6	92.3	94.2	6.7
	교육 및 보건	110.7	121.3	134.0	147.1	159.9	168.8	8.8
	사회 및 기타서비스	23.2	24.4	26.2	27.8	29.0	31.1	6.1
	기타	1.6	0.5	0.3	0.2	0.3	0.4	0.0
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	0.4	0.4	0.3	0.4	0.6	0.5	4.0
	부가통신 및 정보서비스	5.8	3.9	4.0	4.1	4.1	4.1	-6.9
	방송	1.5	1.8	2.0	2.2	2.4	2.6	11.8
	광고	0.6	0.4	0.5	0.8	0.7	0.8	4.6
	컴퓨터관련 서비스	16.1	16.6	17.5	18.7	19.6	20.3	4.7
	출판서비스	3.6	4.0	4.4	4.2	4.3	4.4	4.2
	문화서비스	4.4	4.7	5.2	6.0	5.8	6.2	7.1
	오락서비스	16.4	16.7	19.1	19.1	18.7	20.4	4.5
합계		1,184.6	1,259.5	1,373.4	1,589.0	1,559.7	1,761.7	8.3

<부표 4> 2005~2010년 산업별 총수요(=총공급)의 변화(조원)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010	연평균 증가율
농림수산 광업	농림수산물	50.0	50.6	52.4	59.9	61.4	64.6	5.3
	광산물	68.4	83.3	87.5	147.0	112.3	137.7	15.0
제조업	음식료품	82.9	84.6	89.6	104.8	111.1	113.4	6.5
	섬유 및 가죽	52.0	53.1	53.9	59.4	61.9	69.9	6.1
	목재 및 종이	23.5	24.3	26.0	30.5	30.4	34.3	7.9
	석유 및 석탄	91.3	102.7	115.3	169.2	133.4	171.1	13.4
	화학제품	171.0	180.6	199.1	244.0	235.3	280.8	10.4
	비금속광물제품	27.4	28.7	30.8	35.8	39.5	41.5	8.6
	제1차 금속제품	146.4	153.0	181.8	256.6	218.4	270.8	13.1
	금속제품	46.3	51.5	58.1	71.0	73.6	80.9	11.8
	일반기계	93.7	102.1	115.5	134.1	131.7	158.6	11.1
	전기 및 전자	245.9	256.8	272.6	315.3	346.0	425.4	11.6
	정밀기기	23.9	24.7	25.7	28.1	27.3	33.2	6.8
	수송장비	141.8	158.0	178.5	204.8	201.0	236.1	10.7
	기타제조업	16.7	18.9	20.5	21.5	22.3	23.6	7.1
SOC산업	전력 가스 및 수도	46.5	51.4	55.3	65.1	64.9	77.2	10.7
	건설	150.6	153.4	167.0	181.1	188.5	188.3	4.6
서비스업	도소매	108.4	113.8	122.1	129.6	139.6	162.6	8.5
	음식점 및 숙박	61.3	66.5	71.5	80.6	85.2	89.4	7.8
	운수	92.1	91.8	106.4	138.3	119.4	138.5	8.5
	우편 및 전화	32.5	33.6	35.5	37.2	38.2	38.6	3.5
	금융 및 보험	92.1	101.9	116.5	125.7	128.9	137.8	8.4
	부동산 및 산업서비스	186.0	203.7	219.2	237.5	246.8	263.4	7.2
	공공행정 및 국방	69.3	75.1	80.8	87.9	93.7	95.8	6.7
	교육 및 보건	118.9	131.3	144.6	158.8	172.9	182.6	9.0
	사회 및 기타서비스	27.2	29.1	31.0	33.4	34.9	37.3	6.5
	기타	42.1	44.4	45.1	51.6	51.6	56.0	0.0
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	7.5	7.3	7.4	7.7	8.7	8.9	3.5
	부가통신 및 정보서비스	11.4	11.9	12.4	12.9	13.4	14.2	4.5
	방송	6.7	7.3	7.9	8.0	8.2	9.1	6.2
	광고	9.7	10.1	10.7	12.7	14.0	14.5	8.3
	컴퓨터관련 서비스	22.6	24.5	25.6	27.7	30.2	31.6	6.9
	출판서비스	9.0	9.6	10.1	9.3	9.3	9.7	1.5
	문화서비스	8.5	9.7	10.8	11.0	10.9	12.1	7.3
	오락서비스	17.9	19.0	22.4	22.0	21.7	23.6	5.8
합계		2,401.5	2,568.1	2,809.5	3,320.3	3,286.7	3,733.1	9.2

<부표 5> 2005~2010년 산업별 중간투입의 변화(조원)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010	연평균 증가율
농림수산 광업	농림수산물	18.1	18.9	19.0	23.2	24.4	25.0	6.8
	광산물	1.4	1.3	1.3	1.6	1.5	1.4	1.2
제조업	음식료품	51.4	52.0	54.9	64.3	70.0	70.4	6.5
	섬유 및 가죽	28.9	28.7	28.6	30.5	32.6	35.9	4.5
	목재 및 종이	14.1	14.8	15.7	18.7	18.3	20.7	7.9
	석유 및 석탄	53.5	63.9	70.5	111.3	84.9	108.1	15.1
	화학제품	107.4	115.3	126.7	159.6	150.4	178.8	10.7
	비금속광물제품	16.2	17.3	18.4	21.3	23.1	23.8	8.0
	제1차 금속제품	94.6	98.7	115.9	166.3	150.4	183.4	14.2
	금속제품	29.9	33.8	38.5	48.8	48.6	52.2	11.7
	일반기계	50.3	55.0	63.8	73.5	70.9	84.8	11.0
	전기 및 전자	142.9	151.0	159.7	185.5	212.3	267.1	13.3
	정밀기기	8.2	9.4	10.3	10.9	11.3	13.1	9.8
	수송장비	103.8	114.2	125.9	141.4	138.8	159.8	9.0
	기타제조업	9.6	10.9	11.7	12.1	12.6	13.1	6.5
SOC산업	전력 가스 및 수도	27.4	31.3	34.6	51.3	45.9	53.9	14.5
	건설	82.4	85.0	94.4	108.1	112.9	113.0	6.5
서비스업	도소매	43.0	45.0	48.9	50.1	56.9	70.1	10.3
	음식점 및 숙박	34.0	36.4	38.6	44.1	47.8	49.4	7.8
	운수	45.0	46.4	55.0	74.5	63.5	74.4	10.6
	우편 및 전화	16.4	17.7	19.8	21.4	21.5	21.6	5.7
	금융 및 보험	32.9	39.8	47.1	52.7	55.2	57.0	11.6
	부동산 및 산업서비스	47.3	50.9	54.3	59.9	61.6	67.4	7.3
	공공행정 및 국방	21.4	23.4	25.7	28.9	30.6	31.1	7.8
	교육 및 보건	36.4	40.7	45.1	50.3	56.8	60.8	10.8
	사회 및 기타서비스	14.1	15.1	16.0	17.4	18.4	19.8	6.9
	기타	40.9	43.4	44.3	50.9	50.9	55.0	0.0
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	4.1	4.0	4.2	4.3	4.9	5.1	4.7
	부가통신 및 정보서비스	5.0	5.2	5.4	5.9	6.1	6.4	5.0
	방송	3.8	4.1	4.4	4.5	4.4	5.1	6.0
	광고	6.7	7.2	7.5	7.5	7.0	8.0	3.6
	컴퓨터관련 서비스	10.8	11.8	12.2	13.0	14.6	15.5	7.4
	출판서비스	5.6	5.9	6.0	5.4	5.2	5.6	0.0
	문화서비스	3.9	4.4	4.9	4.9	4.9	5.7	7.8
	오락서비스	5.6	5.9	6.7	7.3	7.5	8.7	9.4
합계		1,216.8	1,308.6	1,436.2	1,731.3	1,727.1	1,971.5	10.1

<부표 6> 2005~2010년 산업별 부가가치의 변화(조원)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010	연평균 증가율
농림수산 광업	농림수산물	24.9	24.6	25.2	24.7	26.6	27.8	2.3
	광산물	1.9	1.9	1.8	2.2	2.2	2.2	3.4
제조업	음식료품	20.7	21.2	21.7	23.5	23.9	24.1	3.1
	섬유 및 가죽	12.6	12.6	12.3	13.6	13.8	15.0	3.7
	목재 및 종이	5.4	5.5	5.5	5.9	6.9	7.2	6.1
	석유 및 석탄	23.2	22.1	25.2	25.8	21.6	28.1	4.0
	화학제품	32.1	32.1	34.5	35.7	37.7	44.9	7.0
	비금속광물제품	7.5	7.4	7.6	8.6	10.1	10.4	6.7
	제1차 금속제품	22.6	21.5	24.3	29.0	26.1	35.5	9.5
	금속제품	13.7	14.7	15.7	16.5	18.0	21.3	9.3
	일반기계	19.3	20.8	22.5	24.4	25.2	29.1	8.5
	전기 및 전자	47.3	49.7	51.5	53.8	56.6	73.3	9.2
	정밀기기	3.3	3.4	3.6	3.9	3.9	4.7	7.4
	수송장비	28.5	32.4	38.6	41.9	43.3	51.4	12.5
	기타제조업	4.1	4.4	4.7	4.5	5.0	5.0	4.3
SOC산업	전력 가스 및 수도	19.0	19.9	20.5	13.6	18.8	23.1	4.1
	건설	68.1	68.4	72.6	72.9	75.6	75.3	2.0
서비스업	도소매	63.3	66.8	71.2	76.6	79.9	89.8	7.2
	음식점 및 숙박	22.8	24.5	26.2	28.5	29.2	30.8	6.2
	운수	33.7	34.3	37.5	38.6	38.1	42.1	4.5
	우편 및 전화	15.0	14.8	14.7	14.3	14.9	15.1	0.2
	금융 및 보험	55.3	57.9	65.1	67.9	68.8	75.9	6.6
	부동산 및 산업서비스	128.6	138.9	146.9	156.1	160.9	169.2	5.6
	공공행정 및 국방	47.5	51.4	54.7	58.7	62.8	64.1	6.2
	교육 및 보건	79.2	87.1	95.7	104.5	111.9	117.5	8.2
	사회 및 기타서비스	12.9	13.8	14.7	15.7	16.3	17.2	6.0
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	2.9	2.9	2.9	2.9	3.1	3.2	2.0
	부가통신 및 정보서비스	6.2	6.6	6.9	7.0	7.1	7.5	4.1
	방송	2.8	3.0	3.2	3.2	3.5	3.7	5.6
	광고	0.8	0.8	0.9	0.9	0.8	1.0	4.8
	컴퓨터관련 서비스	10.6	11.6	12.3	13.1	14.0	14.3	6.3
	출판서비스	2.4	2.6	2.7	2.6	2.7	2.7	2.3
	문화서비스	3.6	3.9	4.3	4.6	5.0	5.3	8.0
	오락서비스	10.5	10.9	12.5	13.3	13.7	14.4	6.6
합계		852.0	894.4	960.1	1,008.8	1,047.9	1,152.6	6.2

<부표 7> 2005~2010년 총투입(=총산출)의 변화(조원)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010	연평균 증가율
농림수산 광업	농림수산물	42.9	43.5	44.2	47.9	51.0	52.9	4.3
	광산물	3.2	3.1	3.1	3.8	3.7	3.7	2.5
제조업	음식료품	72.1	73.2	76.6	87.7	93.9	94.6	5.6
	섬유 및 가죽	41.5	41.3	40.9	44.1	46.4	51.0	4.2
	목재 및 종이	19.5	20.2	21.3	24.6	25.2	27.9	7.4
	석유 및 석탄	76.7	86.0	95.7	137.1	106.5	136.2	12.2
	화학제품	139.4	147.4	161.2	195.3	188.1	223.7	9.9
	비금속광물제품	23.8	24.6	26.0	29.9	33.2	34.2	7.6
	제1차 금속제품	117.2	120.2	140.3	195.2	176.6	218.9	13.3
	금속제품	43.6	48.5	54.1	65.3	66.6	73.5	11.0
	일반기계	69.6	75.8	86.4	97.8	96.1	113.9	10.3
	전기 및 전자	190.1	200.7	211.2	239.3	268.9	340.4	12.4
	정밀기기	11.5	12.8	13.9	14.8	15.2	17.8	9.1
	수송장비	132.3	146.6	164.5	183.2	182.1	211.2	9.8
	기타제조업	13.6	15.3	16.3	16.6	17.6	18.1	5.9
SOC산업	전력 가스 및 수도	46.4	51.2	55.1	65.0	64.7	77.0	10.7
	건설	150.6	153.4	167.0	181.0	188.5	188.3	4.6
서비스업	도소매	106.3	111.8	120.1	126.6	136.8	159.9	8.5
	음식점 및 숙박	56.7	60.9	64.8	72.6	77.0	80.2	7.2
	운수	78.7	80.7	92.5	113.1	101.6	116.6	8.2
	우편 및 전화	31.3	32.5	34.5	35.7	36.4	36.7	3.2
	금융 및 보험	88.2	97.6	112.2	120.6	124.1	133.0	8.6
	부동산 및 산업서비스	176.0	189.8	201.2	216.0	222.4	236.6	6.1
	공공행정 및 국방	68.9	74.8	80.4	87.6	93.4	95.3	6.7
	교육 및 보건	115.6	127.8	140.8	154.8	168.7	178.2	9.0
	사회 및 기타서비스	27.0	28.8	30.8	33.2	34.7	37.0	6.5
	기타	40.9	43.4	44.3	50.9	50.9	55.0	0.0
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	7.0	6.9	7.0	7.2	8.1	8.4	3.6
	부가통신 및 정보서비스	11.2	11.8	12.3	12.9	13.2	13.9	4.5
	방송	6.6	7.1	7.6	7.7	7.9	8.7	5.8
	광고	7.5	8.0	8.4	8.3	7.9	9.0	3.7
	컴퓨터관련 서비스	21.4	23.4	24.5	26.1	28.6	29.8	6.8
	출판서비스	8.0	8.5	8.8	7.9	7.9	8.3	0.7
	문화서비스	7.5	8.4	9.1	9.4	9.9	11.0	7.9
	오락서비스	16.0	16.9	19.2	20.6	21.2	23.1	7.6
합계		2,068.8	2,203.0	2,396.3	2,740.1	2,775.0	3,124.0	8.6

<부표 8> 2005~2010년 수입계의 변화(조원)

		2005	2006	2007	2008	2009	2010	연평균 증가율
농림수산 광업	농림수산물	7.0	7.1	8.3	12.0	10.3	11.8	10.8
	광산물	65.1	80.2	84.4	143.2	108.6	134.1	15.5
제조업	음식료품	10.7	11.4	13.0	17.1	17.2	18.8	11.9
	섬유 및 가죽	10.6	11.8	12.9	15.3	15.5	19.0	12.4
	목재 및 종이	4.0	4.1	4.7	5.9	5.2	6.4	10.0
	석유 및 석탄	14.6	16.7	19.6	32.0	26.9	34.8	18.9
	화학제품	31.6	33.2	37.9	48.7	47.2	57.0	12.5
	비금속광물제품	3.7	4.0	4.8	5.9	6.3	7.3	14.6
	제1차 금속제품	29.2	32.7	41.6	61.4	41.9	51.8	12.2
	금속제품	2.7	3.0	3.9	5.7	7.0	7.4	22.5
	일반기계	24.0	26.3	29.1	36.3	35.6	44.7	13.2
	전기 및 전자	55.7	56.1	61.3	76.0	77.1	85.0	8.8
	정밀기기	12.4	11.9	11.8	13.3	12.1	15.5	4.5
	수송장비	9.5	11.4	14.0	21.6	18.9	24.9	21.3
	기타제조업	3.1	3.6	4.2	4.9	4.8	5.4	12.1
SOC산업	전력 가스 및 수도	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	16.6
	건설	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-28.1
서비스업	도소매	2.1	2.0	2.0	3.0	2.8	2.7	5.2
	음식점 및 숙박	4.6	5.6	6.7	8.0	8.2	9.2	14.7
	운수	13.4	11.1	13.9	25.1	17.8	22.0	10.4
	우편 및 전화	1.2	1.1	1.1	1.5	1.8	1.9	10.0
	금융 및 보험	3.9	4.2	4.3	5.1	4.8	4.8	4.3
	부동산 및 산업서비스	10.0	13.9	18.1	21.5	24.4	26.8	21.7
	공공행정 및 국방	0.4	0.3	0.4	0.4	0.4	0.5	1.6
	교육 및 보건	3.2	3.4	3.8	4.0	4.2	4.4	6.4
	사회 및 기타서비스	0.2	0.3	0.2	0.2	0.2	0.3	5.6
	기타	1.3	1.0	0.8	0.7	0.7	1.0	-5.4
문화 콘텐츠	인쇄 및 복제	0.5	0.4	0.4	0.5	0.6	0.5	0.9
	부가통신 및 정보서비스	0.2	0.1	0.1	0.0	0.2	0.3	5.7
	방송	0.1	0.2	0.3	0.3	0.3	0.4	20.1
	광고	2.3	2.0	2.3	4.4	6.1	5.5	19.5
	컴퓨터관련 서비스	1.2	1.1	1.1	1.5	1.6	1.8	7.6
	출판서비스	1.0	1.1	1.3	1.4	1.4	1.4	7.2
	문화서비스	1.0	1.3	1.7	1.6	1.0	1.1	2.3
	오락서비스	1.8	2.2	3.1	1.5	0.4	0.5	-22.4
합계		332.6	365.1	413.2	580.2	511.7	609.1	12.9

부록 3. 1995~2010년 산업연관구조의 변화

1. 문제제기

- 여기서는 1995년, 2000년, 2005년, 2010년 산업연관분석을 통해 비교적 장시간에 걸친 콘텐츠 산업의 경제적 구조변화, 각종 유발효과 변화 등을 검토

- 2010년 기준 산업연관표의 재분류 결과는 2010년과 2005년 산업연관표에는 적용가능하나 1995년과 2000년 산업연관표에 적용할 수 없음
 - 산업의 발전 과정에 따라 산업연관표 상의 산업이 재분류되었기 때문임.
 - 이에 따라 1995년과 2000년의 산업연관표는 기본 31개 산업으로 재분류하였음
 - 2005년과 2010년에는 컴퓨터 관련 서비스가 부동산 및 산업 서비스에서 분리되어 독자적으로 분류되나, 1995년과 2000년에는 부동산 및 산업서비스에 포함되어 있음.
 - 여기서는 1995년과 2000년의 경우 부동산 및 산업서비스를 서비스업에 포함되는 것으로 분류
 - 2005년과 2010년에는 우편 및 전화산업과 부가통신 및 정보서비스 산업이 분리가 되어 있으나 1995년과 2000년에는 통신산업에 통합되어 있음
 - 1995년과 2000년의 경우 통신산업이 서비스업에 포함되는 것으로 분류
 - 2005년과 2010년에는 인쇄와 출판이 분리되어 있으나, 1995년과 2000년에는 통합
 - 2005년과 2010년에는 문화서비스와 오락서비스가 분리되어 있으나, 1995년과 2000년에는 문화서비스와 오락서비스가 통합되어 있음

- 이상의 분류에 따라 전체 산업을 5개 산업으로 분류할 때, 1995년과 2000년의 경우 부가통신 및 정보서비스, 컴퓨터관련 서비스 등이 콘텐츠 산업에서 제외가 됨
 - 그러나 그 당시 산업 발전 과정을 고려할 때 그 규모가 크지 않았을 것으로 예상됨

<부표 9> 산업연관표의 재분류

2005년, 2010년 분류			1995년, 2000년 분류		
	35개 산업분류	5개 산업분류		31개 산업분류	5개 산업분류
1	농림수산물	농림수산업	1	농림수산물	농림수산업
2	광산물		2	광산물	
3	음식료품	제조업	3	음식료품	제조업
4	섬유 및 가죽		4	섬유 및 가죽	
5	목재 및 종이		5	목재 및 종이	
7	석유 및 석탄		7	석유 및 석탄	
8	화학제품		8	화학제품	
9	비금속광물제품		9	비금속광물제품	
10	제1차 금속제품		10	제1차 금속제품	
11	금속제품		11	금속제품	
12	일반기계		12	일반기계	
13	전기 및 전자		13	전기 및 전자	
14	정밀기기		14	정밀기기	
15	수송장비		15	수송장비	
16	기타제조업		16	기타제조업	
17	전력 가스 및 수도	SOC 산업	17	전력 가스 및 수도	SOC 산업
18	건설		18	건설	
19	도소매	서비스업	19	도소매	서비스업
20	음식점 및 숙박		20	음식점 및 숙박	
21	운수		21	운수	
25	금융 및 보험		24	금융 및 보험	
29	공공행정 및 국방		27	공공행정 및 국방	
30	교육 및 보건		28	교육 및 보건	
34	사회 및 기타서비스		30	사회 및 기타서비스	
35	기타		31	기타	
26	부동산 및 산업서비스	문화산업	25	부동산 및 산업서비스	문화산업
28	컴퓨터관련 서비스		22	통신	문화산업
22	우편 및 전화	서비스업	22	통신	
23	부가통신 및 정보서비스	문화산업	23	방송	문화산업
24	방송		26	광고	
27	광고		6	인쇄 및 복제	
6	인쇄 및 복제		31	출판서비스	
31	출판서비스		32	문화서비스	
32	문화서비스		29	문화오락서비스	
33	오락서비스				

주: 항목의 번호는 산업연관표 통합소분류의 산업 번호 순서에 따라 각 산업에 부여한 번호임

2. 콘텐츠산업의 규모

- 콘텐츠 산업의 규모는 1995년 이후 지속적인 증가추세를 보이고 있음
- 콘텐츠산업의 총수요 및 총공급액은 1995년 36.5조원에서 2010년 123.7조원으로 크게 증가하였으나, 전체 산업부문 총수요 및 총공급액에서 차지하는 비중은 3.7%에서 3.3%로 증가하였음
 - 중간수요와 최종수요는 1995년 20.7조원과 15.9조원에서 2010년 64.4조원과 59.2조원으로 증가하였으나, 전체 산업부문 중간수요에서 차지하는 비중은 4.4%에서 3.3%로 감소하였음
 - 중간투입, 부가가치, 수입은 1995년 15.1조원, 19.2조원, 2.3조원에서 2010년 60.0조원, 52.2조원, 11.4조원으로 증가하였고, 전체 산업부문 중간투입, 부가가치, 수입에서 차지하는 비중은 이 기간 동안 3.2%, 4.9%, 1.7%에서 3.0%, 4.5%, 1.9%로 변화함
- 콘텐츠산업의 경제규모는 1995~2010년 기간 중 증가추세를 보이고 있으나, 전 산업에서 차지하는 비중은 1995~2000년 기간 중 증가하였으나, 이후 감소하는 것으로 나타남

<부표 10> 1995~2010년 콘텐츠 산업의 규모변화_5부문(조원)

		중간 수요	최종 수요	총수요	중간 투입	부가 가치	총투입 = 총산출	수입계	총공급
금액 (조원)	1995	20.7	15.9	36.5	15.1	19.2	34.3	2.3	36.5
	2000	39.6	38.7	78.4	35.7	37.6	73.3	5.0	78.4
	2005	44.5	48.8	93.3	45.4	39.8	85.2	8.1	93.3
	2010	64.4	59.2	123.7	60.0	52.2	112.3	11.4	123.7
비중 (%)	1995	4.4	3.1	3.7	3.2	4.9	4.0	1.7	3.7
	2000	5.0	4.6	4.8	4.5	6.2	5.3	2.1	4.8
	2005	3.7	4.1	3.9	3.7	4.7	4.1	2.4	3.9
	2010	3.3	3.4	3.3	3.0	4.5	3.6	1.9	3.3

3. 콘텐츠 산업의 경제적 구조

- 1995~2010년 기간 중 콘텐츠 산업의 경제적 구조의 변화를 살펴보면 투입구조에서 중간 투입율은 점차 증가한 반면 부가가치율은 점차 감소하였음
 - 중간투입율은 1995년 44.09%에서 2010년 53.49%로 증가하였으며, 부가가치율은 1995년 55.91%에서 2010년 46.51%로 감소하였음
- 산출구조에서 중간수요율은 1995~2005년까지 감소하다가 2010년에는 증가하였으며, 최종수요율은 1995~2005년까지 증가추세를 보이다가 2010년에는 감소하였음
 - 중간수요율은 1995년 56.54%에서 2005년 47.69%로 감소 후, 2010년 52.11%로 증가
 - 최종수요율은 1995년 43.46%에서 2005년 52.31%로 증가 후, 2010년 47.89%로 감소
- 대외 관계를 살펴보면
 - 수출율은 1995~2005년 사이 감소하였으나, 이후 증가추세를 보이고 있으며,
 - 총공급에서 수입이 차지하는 수입계수는 1995년 6.12%에서 2010년 9.22%로 증가추세를 보임
 - 생산에 사용되는 수입원자재의 비중은 1995년 3.58%에서 2010년 5.89%로 증가추세를 보임

<부표 11> 1995~2010년 콘텐츠 산업 경제적 구조의 변화_5부문

	중간 투입률	부가 가치율	중간 수요율	최종 수요율	수출율	수입 계수	수입 의존도
1995	0.4409	0.5591	0.5654	0.4346	0.0438	0.0612	0.0358
2000	0.4869	0.5131	0.5058	0.4942	0.0364	0.0639	0.0351
2005	0.5333	0.4667	0.4769	0.5231	0.0295	0.0864	0.0435
2010	0.5349	0.4651	0.5211	0.4789	0.0370	0.0922	0.0589

4. 콘텐츠 산업의 경제적 효과

가. 생산유발효과

- 각 산업별로 최종수요가 한 단위 증가할 경우 전 산업에 걸쳐 나타나는 직·간접적 생산유발효과를 측정한 결과,
 - 1995~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 생산유발효과는 증가추세를 보임
 - 단, 2005년과 2010년 사이에는 생산유발효과가 소폭 감소함

<부표 12> 1995~2010년 산업별 생산유발효과_5부문

	1995	2000	2005	2010
농림수산업	1,6666	1,7907	1,7563	1,8538
제조업	1,9138	1,9294	2,0331	2,0527
SOC 산업	1,9251	1,8387	1,8885	1,9322
서비스업	1,6192	1,6095	1,6721	1,7071
콘텐츠산업	1,7011	1,7860	1,8983	1,8763

- 콘텐츠 세부 산업 별로 살펴보면,
 - 방송 산업과 광고 산업의 경우 1995~2010년 기간 중 생산유발효과가 증가추세를 보임

<부표 13> 1995~2010년 산업별 생산유발효과_35부문

		1995	2000	2005	2010
농림수산물		1,5802	1,6441	1,7493	1,8635
광산물		1,5386	1,5858	1,7220	1,6839
음식료품		2,0558	2,1214	2,1098	2,1491
섬유 및 가죽		1,9563	2,0793	2,0671	2,0085
목재 및 종이		1,8116	1,9522	2,0015	1,9807
석유 및 석탄		1,1848	1,1375	1,1390	1,2242
화학제품		1,9146	2,0375	2,0652	2,0207
비금속광물제품		1,9708	2,0271	2,0173	1,9285
제1차 금속제품		2,1869	2,1942	2,2574	2,2884
금속제품		2,2102	2,1548	2,3583	2,3843
일반기계		2,0239	2,1454	2,3386	2,3606
전기 및 전자		1,7732	1,7179	1,8501	1,9905
정밀기기		1,9701	2,0236	2,0478	2,0722
수송장비		2,1370	2,3678	2,4612	2,3105
기타제조업		1,9072	2,0078	2,1953	2,2347
전략 가스 및 수도		1,6011	1,5000	1,4584	1,4769
건설		2,0398	1,9903	2,0210	2,1043
도소매		1,5405	1,5537	1,6554	1,7275
음식점 및 숙박		1,7221	1,9829	2,0294	2,0653
운수		1,5058	1,5146	1,5797	1,5854
금융 및 보험		1,4788	1,4907	1,6013	1,7191
공공행정 및 국방		1,6568	1,5232	1,5651	1,5496
교육 및 보건		1,4503	1,5645	1,5621	1,5950
사회 및 기타서비스		1,7436	1,9607	2,0449	2,0366
기타		2,5858	2,5640	2,8466	2,8076
부동산 및 산업서비스	부동산및산업	1,5299	1,4343	1,4795	1,5154
	컴퓨터관련			1,7297	1,7304
통신	우편및전화	1,2631	1,6512	1,8092	1,9308
	부가통신및정보			1,7723	1,7706
방송		1,4637	1,7868	1,9915	1,9578
광고		2,3148	2,6730	2,8045	2,7259
인쇄 및 복제	인쇄및복제	2,0027	2,2526	2,0431	2,0768
	출판서비스			1,6281	1,6793
문화오락서비스	문화서비스	1,7346	1,7331	2,3210	2,2315
	오락서비스			1,8926	1,8615

□ 1995~2010년 간 영향력계수와 감응도 계수를 측정한 결과는 <부표 7>, <부표 8>, <부표 9>와 같음

<부표 14> 1995~2010년 영향력계수와 감응도 계수_5부문

	영향력계수				감응도계수			
	1995	2000	2005	2010	1995	2000	2005	2010
농림수산물업	0.9442	0.9999	0.9495	0.9838	0.7508	0.7525	0.6291	0.6051
제조업	1.0842	1.0774	1.0992	1.0893	1.6375	1.6144	1.7329	1.7929
SOC 산업	1.0906	1.0267	1.0210	1.0254	0.6671	0.6641	0.6418	0.6434
서비스업	0.9173	0.8987	0.9040	0.9059	1.2045	1.2073	1.2764	1.2593
콘텐츠산업	0.9637	0.9973	1.0263	0.9957	0.7400	0.7618	0.7197	0.6993

<부표 15> 1995~2010년 영향력계수_35부문

		1995	2000	2005	2010
농림수산물		0.8771	0.8732	0.8975	0.9501
광산물		0.8539	0.8422	0.8835	0.8586
음식료품		1.1410	1.1266	1.0825	1.0957
섬유 및 가죽		1.0858	1.1043	1.0606	1.0240
목재 및 종이		1.0054	1.0368	1.0269	1.0099
석유 및 석탄		0.6576	0.6041	0.5844	0.6242
화학제품		1.0626	1.0821	1.0596	1.0303
비금속광물제품		1.0938	1.0765	1.0350	0.9832
제1차 금속제품		1.2138	1.1653	1.1582	1.1667
금속제품		1.2267	1.1443	1.2100	1.2156
일반기계		1.1233	1.1394	1.1999	1.2035
전기 및 전자		0.9842	0.9123	0.9492	1.0149
정밀기기		1.0934	1.0747	1.0507	1.0565
수송장비		1.1861	1.2575	1.2628	1.1780
기타제조업		1.0585	1.0663	1.1263	1.1394
전력 가스 및 수도		0.8886	0.7966	0.7483	0.7530
건설		1.1321	1.0570	1.0369	1.0729
도소매		0.8550	0.8251	0.8494	0.8808
음식점 및 숙박		0.9558	1.0531	1.0412	1.0530
운수		0.8358	0.8044	0.8105	0.8083
금융 및 보험		0.8207	0.7917	0.8216	0.8765
공공행정 및 국방		0.9195	0.8089	0.8030	0.7901
교육및 보건		0.8049	0.8309	0.8015	0.8132
사회 및 기타서비스		0.9677	1.0413	1.0492	1.0384
기타		1.4352	1.3617	1.4605	1.4314
부동산 및 산업서비스	부동산및산업 컴퓨터관련	0.8491	0.7617	0.7591	0.7726
	0.8875			0.8823	
통신	우편및전화 부가통신및정보	0.7010	0.8769	0.9283	0.9844
	0.9093			0.9027	
방송		0.8124	0.9489	1.0218	0.9982
광고		1.2847	1.4196	1.4389	1.3898
인쇄 및 복제	인쇄및복제 출판서비스	1.1115	1.1963	1.0483	1.0588
	1.1908			1.1377	
문화오락서비스	문화서비스 오락서비스	0.9627	0.9204	0.9710	0.9491
	0.8354			0.8562	

<부표 16> 1995~2010년 감응도계수_35부문

		1995	2000	2005	2010
농림수산물		1.1111	1.0473	1.0145	0.9793
광산물		0.6972	0.6308	0.5973	0.5695
음식료품		1.2262	1.0944	1.1404	1.1596
섬유 및 가죽		0.8484	0.8483	0.8483	0.8058
목재 및 종이		1.3235	1.3060	1.2198	1.2292
석유 및 석탄		1.0606	1.2445	1.3542	1.3673
화학제품		1.8188	1.9381	2.0332	2.0203
비금속광물제품		0.8905	0.8179	0.7530	0.7252
제1차 금속제품		1.8901	1.7466	1.9898	2.0963
금속제품		0.8278	0.8347	0.9589	1.0022
일반기계		0.8902	0.8798	0.8930	0.8793
전기 및 전자		1.0265	1.0594	1.1439	1.2570
정밀기기		0.6199	0.6188	0.5924	0.5873
수송장비		0.8921	0.8944	0.9984	0.9530
기타제조업		0.6534	0.6132	0.6406	0.6445
전략 가스 및 수도		1.1252	1.1217	1.1965	1.2707
건설		0.7877	0.6909	0.6452	0.6165
도소매		1.0798	1.1411	1.4501	1.5032
음식점 및 숙박		0.7922	1.0841	1.0874	1.1161
운수		1.0073	0.8717	1.2565	1.2133
금융 및 보험		1.3257	1.3825	1.3571	1.4166
공공행정 및 국방		0.5550	0.5311	0.5350	0.5272
교육 및 보건		0.8303	0.7980	0.6370	0.6493
사회 및 기타서비스		0.5910	0.5855	0.5817	0.5896
기타		1.2654	1.2050	1.2002	1.1634
부동산 및 산업서비스	부동산및산업	1.9537	1.8497	2.0603	2.0285
	컴퓨터관련			0.6558	0.6873
통신	우편및전화	0.7685	0.9655	0.8857	0.8043
	부가통신및정보			0.6744	0.6841
방송		0.7701	0.7949	0.9423	0.9270
광고		0.7420	0.6674	0.6654	0.6407
인쇄 및 복제	인쇄및복제	0.9782	0.9562	0.7990	0.7398
	출판서비스			0.7602	0.6875
문화오락서비스	문화서비스	0.6515	0.7806	0.8858	0.8808
	오락서비스			0.5466	0.5783

나. 부가가치 유발효과

- 1995~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 부가가치유발효과는 감소추세를 보임
- 타 산업의 경우도 유사하게 부가가치 유발효과가 감소하는 것으로 나타남

<부표 17> 1995~2010년 부가가치유발효과_5분과

	1995	2000	2005	2010
농림수산물업	0.9053	0.8786	0.8658	0.8175
제조업	0.6874	0.6243	0.6194	0.5568
SOC 산업	0.8243	0.7774	0.7640	0.6762
서비스업	0.8927	0.8756	0.8809	0.8450
콘텐츠산업	0.9016	0.8928	0.8703	0.8385

□ 콘텐츠 세부 산업 별로 살펴보면 <부표 18>과 같음

<부표 18> 1995~2010년 부가가치유발효과_35분과

		1995	2000	2005	2010
농림수산물		0.9129	0.8920	0.8646	0.8210
광산물		0.9239	0.8988	0.8476	0.8220
음식료품		0.8093	0.8023	0.7748	0.7056
섬유 및 가죽		0.6725	0.6826	0.6933	0.6286
목재 및 종이		0.6177	0.6160	0.6346	0.5729
석유 및 석탄		0.4385	0.3839	0.3554	0.2802
화학제품		0.6610	0.6187	0.5821	0.4974
비금속광물제품		0.8190	0.7800	0.7183	0.6335
제1차 금속제품		0.6087	0.5801	0.5394	0.4652
금속제품		0.7392	0.7199	0.7162	0.6513
일반기계		0.7187	0.7035	0.7038	0.6458
전기 및 전자		0.6519	0.5403	0.5524	0.5242
정밀기기		0.7730	0.6601	0.6608	0.6232
수송장비		0.7208	0.6920	0.6505	0.6165
기타제조업		0.7360	0.7070	0.7065	0.6548
전력 가스 및 수도		0.7550	0.6746	0.5959	0.4615
건설		0.8500	0.8357	0.8121	0.7496
도소매		0.9381	0.9075	0.8915	0.8581
음식점 및 숙박		0.9047	0.8368	0.8359	0.7821
운수		0.7308	0.6286	0.6492	0.5611
금융 및 보험		0.9548	0.9482	0.9412	0.9172
공공행정 및 국방		0.8565	0.8861	0.8917	0.8675
교육 및 보건		0.9255	0.8966	0.8996	0.8657
사회 및 기타서비스		0.9204	0.8624	0.8517	0.8142
기타		0.7085	0.6983	0.7485	0.6852
부동산 및 산업서비스	부동산및산업	0.9572	0.9536	0.9456	0.9193
	컴퓨터관련			0.8136	0.7889
통신	우편및전화	0.9324	0.8995	0.8675	0.8265
	부가통신및정보			0.8933	0.8588
방송		0.9441	0.8652	0.8748	0.8327
광고		0.8817	0.8404	0.8581	0.8095
인쇄 및 복제	인쇄및복제	0.8053	0.7824	0.8099	0.7575
	출판서비스			0.8135	0.7692
문화오락서비스	문화서비스	0.8912	0.8999	0.8897	0.8540
	오락서비스			0.9301	0.8968

다. 취업 및 고용유발효과

- 1995~2010년 기간 중 콘텐츠 산업 최종수요의 취업 및 고용유발효과는 감소추세를 보임
- 타 산업의 경우도 유사하게 취업 및 고용 유발효과가 감소하는 것으로 나타남
 - 이는 성장이 고용증대로 이어지지 않는 현상을 반영하는 것임

<부표 19> 1995~2010년 산업별 취업 및 고용유발효과_5부문(명/10억원)

	취업유발효과				고용유발효과			
	1995	2000	2005	2010	1995	2000	2005	2010
농림수산업	79.6	59.8	47.2	34.0	14.5	8.2	7.8	6.9
제조업	27.4	14.7	11.1	7.9	20.5	10.2	7.9	5.9
SOC 산업	33.1	20.3	14.7	11.3	27.2	16.9	12.7	9.8
서비스업	41.6	25.9	19.3	16.8	26.1	16.4	13.4	12.1
콘텐츠산업	26.8	16.5	16.8	13.9	20.8	11.2	12.5	10.4

<부표 20> 산업별 취업 및 고용유발효과_35부문

		취업유발효과				고용유발효과			
		1995	2000	2005	2010	1995	2000	2005	2010
농림수산물		91.41	67.72	51.06	37.26	13.87	7.68	7.23	6.59
광산물		21.93	12.08	10.44	7.77	19.05	9.86	8.30	6.31
음식료품		49.69	36.04	24.72	17.81	18.52	9.58	7.99	6.66
섬유 및 가죽		41.00	21.55	17.21	12.12	32.95	17.10	13.22	9.43
목재 및 종이		22.94	14.89	12.30	9.06	18.77	11.25	9.42	6.98
석유 및 석탄		4.05	1.39	0.97	1.14	3.24	1.07	0.75	0.87
화학제품		21.19	11.52	8.49	6.03	17.40	8.98	6.66	4.73
비금속광물제품		26.26	14.61	11.05	7.82	22.76	11.92	8.81	6.28
제1차 금속제품		15.06	7.83	5.14	3.91	12.47	6.25	4.02	3.05
금속제품		28.34	18.57	12.87	10.46	24.02	14.46	10.03	8.31
일반기계		25.88	16.16	12.22	9.54	22.13	13.12	9.96	7.77
전기 및 전자		21.54	10.14	8.33	6.19	18.55	8.17	6.88	5.10
정밀기기		32.08	19.14	13.86	10.57	27.73	15.70	11.56	8.77
수송장비		22.82	14.18	9.91	7.23	19.53	11.61	8.18	5.97
기타제조업		38.10	22.65	16.41	12.64	32.60	16.57	12.18	9.38
전략 가스 및 수도		11.96	5.69	3.62	2.46	10.43	4.97	3.16	2.15
건설		31.59	20.86	16.62	13.73	27.32	17.88	14.82	12.12
도소매		62.91	46.56	30.40	24.81	25.45	20.20	15.15	12.89
음식점 및 숙박		196.24	50.03	37.78	30.82	86.66	19.85	16.44	14.25
운수		30.49	19.51	15.45	11.45	23.06	13.92	10.72	8.05
금융 및 보험		36.33	15.94	10.49	9.40	33.26	14.64	9.63	8.61
공공행정 및 국방		38.34	20.70	14.69	12.47	33.94	18.70	12.95	11.33
교육및 보건		36.39	26.78	20.17	18.05	30.34	22.61	17.37	15.61
사회 및 기타서비스		94.07	46.32	31.33	26.33	48.71	23.71	18.95	16.49
기타		69.89	32.10	27.60	22.13	29.85	13.66	12.48	10.80
부동산 및 산업서비스	부동산및산업	19.83	10.52	10.95	11.27	14.37	8.20	9.28	9.73
	컴퓨터관련			15.58	12.16			13.45	10.76
통신	우편및전화	14.74	9.07	10.00	10.79	13.14	6.92	7.63	7.91
	부가통신및정보			7.74	6.14			6.40	5.10
방송		31.69	16.07	11.47	9.60	27.94	11.75	9.14	7.67
광고		32.41	21.62	16.63	14.30	25.56	16.04	12.86	11.36
인쇄 및 복제	인쇄및복제	36.28	25.42	17.00	15.23	30.69	19.24	12.98	10.98
	출판서비스			19.63	14.91			14.74	12.08
문화오락서비스	문화서비스	37.11	29.89	19.85	18.85	22.84	15.71	12.33	11.76
	오락서비스			18.04	15.04			10.87	8.96

연구기관 : 대구대학교산학협력단

책임연구자 : 홍인기 (대구대학교 교수)

공동연구자 : 전승훈 (대구대학교 교수)

한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 월드컵북로 400 (상암동 1602)

Tel : (02) 3153-1114, 팩스 (02) 3153-1115

ISBN