

■ 콘텐츠산업 노동생산성 분석 ■

박성원(KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

콘텐츠산업은 창조경제의 핵심 산업으로 창의적인 인재를 통하여 새로운 가치를 창출하며 지속적으로 성장할 것으로 예상되고 있다. 그러나 콘텐츠산업의 가치가 강조되고 있음에도 불구하고, 콘텐츠산업 노동생산성은 2009년도 데이터를 사용하여 2011년 한 차례 분석된 적이 있었을 뿐이다. 뿐만 아니라 2011년 분석된 노동생산성 분석은 개정된 콘텐츠산업 특수분류에 따라 분석된 것이 아닌, 표준산업분류와 개정 이전 콘텐츠산업 특수분류를 기준으로 분석되었기 때문에, 2012년 9월 개정된 콘텐츠산업 특수분류를 기준으로 콘텐츠산업 최신 데이터인 2011년 기준 데이터를 사용하여 노동생산성을 분석하는 것은 의미가 있다.

생산성은 회사나 국가의 경영 상태 또는 산업의 경쟁력을 진단하고자 할 때 사용할 수 있는 지표이다. 생산성은 생산과정에서 투입된 자본, 노동과 같은 투입된 요소와 산출물간의 관계를 나타내는데, 투입 요소 한 단위가 산출한 결과물의 양으로 측정된다. 노동생산성은 산출된 생산량, 매출액, 부가가치액을 투입된 노동투입량으로 나누어 측정하는데, 1인당 산출량 또는 1시간당 산출량으로 표시된다¹⁾²⁾. 즉, 최소의 인력으로 최대의 성과를 가져오기 위하여 노동생산성 분석이 필요하다³⁾.

<표1>은 전체산업의 부가가치 노동생산성과 매출액 노동생산성을 보여주는데, 부가가치 노동생산성은 산업별 GDP⁴⁾를 산업별 종사자 수⁵⁾로 나누어 산출하였으며, 매출액 노동생산성은 산업별 매출액⁴⁾을 산업별 종사자 수⁵⁾로 나누어 산출하였다. 전체산업의 부가가치 노동생산성을 분석한 결과, 가장 생산성이 높은 산업은 “전기, 가스, 증기 및 수도산업”으로 나타났으며, 다음은 “광업”으로 나타났다. 이 산업들은 국가기간산업으로 다른 산업들의 토대가 되는 산업인데, 이 산업들은 다른 산업들과 비교할 때 압도적인 생산성을 보유한 것으로 나타났다. 두 산업 다음으로 부가가치 노동생산성이 높은 산업은 “출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업”과 “예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업”으로 나타났다. “출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업”의 부가가치 노동생산성 9,170만원으로 전체산업의 부가가치 노동생산성 평균 7,750만원을 훨씬 초과하는 수치를 나타냈으며, “예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업”은 7,240만원으로 여타 산업들보다 상당히 높은 노동생산성을 나타냈다. 비록 전체산업 평균에는 못미쳤으나 전체산업 평균에는 전기, 가스, 수도 등 다른 산업들과는 전혀 다른 수준의 굉장히 높은 생산성을 보이는 산업들의 생산성 수치가 포함되어 있기 때문에 이를 감안하면, 상당히 높은 생산성을 가진 산업으로 판단할 수 있다. 즉, 콘텐츠산업을 표준산업분류 체계로 분류하면 콘텐츠산업의 상당 부분이 “출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업”과 “예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업”에 포함되기 때문에 콘텐츠산업의 생산성이 높은 것으로 간주될 수 있다.

<표2>는 콘텐츠산업의 부가가치 노동생산성과 매출액 노동생산성을 보여주는데, 부가가치 노동생산성은 부가가치액을 업종별 종사자 수로 나누어 산출하였으며, 매출액 노동생산성은 업종별 매출액을 산업별 종사자 수로 나누어 산출하였다⁶⁾. 분석결과, 부가가치 노동생산성이 가장 높은 산업은 방송, 캐릭터, 광고 산업 순으로 나타났으며, 매출액 노동생산성이 가장 높은 산업은 방송, 광고, 캐릭터 산업 순으로 나타났다. 그리고 매출액 노동생산성의 연평균증감을 분석 결과, '09~'11년 기준과 '10~'11 기준 모두에서 음악산업의 생산성이 가장 크게 증가한 것으로 나타났으며, 다음은 광고, 게임, 캐릭터 산업 순으로 나타났다.

<표1> 전체산업 노동생산성

(단위: 백만 원)

구분	부가가치 노동생산성	매출액 노동생산성
전체 산업 합계	77.5	183.9
광업	163.7	54.0
제조업	11.7	435.6
전기, 가스, 증기 및 수도사업	324.7	831.1
건설업	56.5	118.7
도매 및 소매업	60.7	174.1
운수업	66.4	152.8
숙박 및 음식점업	26.8	19.3
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	91.7	210.6
교육서비스업	50.4	1.7
예술, 스포츠 및 여가관련서비스업	72.4	39.7

<표2> 콘텐츠산업 노동생산성

(단위: 백만 원)

구분	부가가치 노동생산성	매출액 노동생산성
콘텐츠산업 합계	55.3	176.3
출판	45.0	139.6
만화	29.7	72.6
음악	20.4	247.9
게임	44.0	92.7
영화	49.6	132.6
애니메이션	48.0	113.8
방송	118.6	332.4
광고	115.1	479.6
캐릭터	116.0	272.9
지식정보	26.7	131.1
콘텐츠솔루션	58.9	144.7

<표3> 2009년~2011년 매출액 노동생산성 및 증감률

구분	매출액 노동생산성(단위: 백만 원)			매출액 노동생산성 증감률(단위: %)	
	2009년	2010년	2011년	2009년~2011년	2010년~2011년
전체	148.7	156.7	176.3	8.9	12.5
출판	133.0	138.0	139.6	2.5	1.1
만화	68.8	68.8	72.6	2.7	5.4
음악	162.0	184.0	247.9	23.7	34.8
게임	71.1	78.2	92.7	14.2	18.4
영화	119.9	117.1	132.6	5.1	13.2
애니메이션	100.4	118.3	113.8	6.5	-3.8
방송	284.8	323.2	332.4	8.0	2.9
광고	366.9	390.7	479.6	14.3	22.8
캐릭터	228.9	234.9	272.9	9.2	16.2
지식정보	110.1	117.2	131.0	9.1	11.8
콘텐츠솔루션	127.7	120.8	144.7	6.5	19.8

※출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2013), "2012 콘텐츠산업통계"를 재구성

<표4>는 전체산업 중 상장기업의 노동생산성⁷⁾을 보여주는데, 부가가치 노동생산성이 가장 높은 산업은 “예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업”으로 나타났으며, 다음은 “제조업”, “도매 및 소매업”, 그리고 “출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업”순으로 나타났다. 전체기업 대상 분석에서 뿐만 아니라 상장기업 분석에서도 콘텐츠산업이 속한 “예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업”과 “출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업”이 높은 수치를 보여, 콘텐츠산업의 부가가치 노동생산성은 상당히 큰 것이 증명되었다. 콘텐츠산업 중에서 상장기업의 노동생산성이 가장 큰 산업은 광고산업으로 나타났으며, 그 다음은 방송산업, 영화산업, 캐릭터산업, 음악산업 순으로 나타났다.

<표4> 전체산업 상장기업 노동생산성

(단위: 백만 원)

구분	부가가치 노동생산성	매출액 노동생산성
전체 산업 합계	122.22	984.56
광업	45.29	630.85
제조업	131.56	923.12
전기, 가스, 증기 및 수도사업	0.53	3111.03
건설업	13.63	1239.74
도매 및 소매업	123.37	2038.44
운수업	83.37	1102.61
숙박 및 음식점업	75.74	597.02
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	105.42	406.75
교육서비스업	72.78	246.20
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	184.16	367.37

※출처: 한국생산성본부(2012), “2012 상장기업의 부가가치분석”

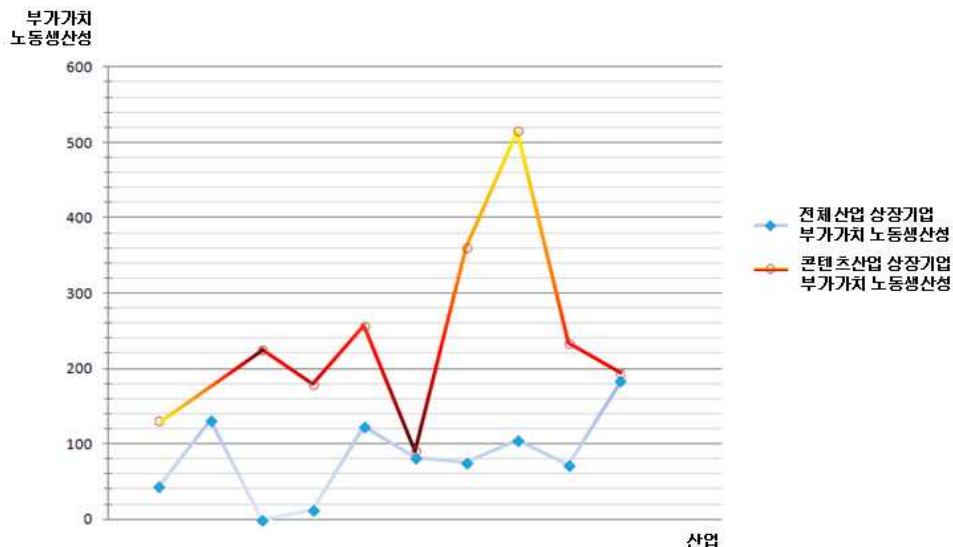
<표5> 콘텐츠산업 상장기업 노동생산성

(단위: 백만 원)

구분	부가가치 노동생산성	매출액 노동생산성
콘텐츠산업 합계	183.40	455.40
출판	130.98	311.10
만화	-	-
음악	224.25	535.90
게임	178.98	376.60
영화	256.67	660.00
애니메이션	91.65	217.10
방송	360.31	961.10
광고	514.75	1570.80
캐릭터	233.39	548.90
지식정보	193.30	446.60
콘텐츠솔루션	-	-

※출처: 문화부·한국콘텐츠진흥원(2012), “2012 콘텐츠산업 통계조사”, “2012 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서”를 재구성

[그림 1] 콘텐츠산업 사업형태별 매출액 연평균증감률(2008년~2010년) 분포



매출액 노동생산성은 생산과정에 있어서 물적 노동생산성에 해당되는데, 물적 노동생산성은 생산과정에 있어서 생산효율의 향상정도, 기술수준의 변화 등 주로 기술적 효율성을 측정하는 지표로 이용된다. 부가가치 노동생산성은 경제적 효율성, 성과배분, 국제경쟁력 비교 등의 중요한 지표로 이용된다⁸⁾.

전체산업의 노동생산성과 콘텐츠산업의 노동생산성을 부가가치 노동생산성과 매출액 노동생산성으로 나누어 분석한 결과, 콘텐츠산업의 부가가치 노동생산성은 전체산업에 비하여 전반적으로 높은 것으로 나타났으며, 매출액 노동생산성은 전체산업에 비하여 전반적으로 낮은 것으로 나타났다. 그러나 애니메이션 산업을 제외한 모든 콘텐츠산업의 매출액 노동생산성이 매년 빠른 속도로 증가하고 있는 것으로 나타났다.

이 분석은 2012년 개정된 콘텐츠산업 특수분류에 맞추어 분석된 최초의 노동생산성 분석이라는 점에서 의미가 있다. 그리고 2012년 12월 배포된 최신의 데이터를 사용하였으며, 2009년부터 2011년까지의 데이터를 비교분석 하였다는 점 또한 의미가 있다. 뿐만 아니라 전체산업과 전체산업을 이루는 세부산업들과 콘텐츠산업을 비교·분석 하였으며, 콘텐츠산업을 이루는 세부산업들에 대한 분석도 보여주어 콘텐츠산업의 노동생산성을 다각도로 살펴볼 수 있도록 해 준다. 마지막으로 상장기업의 노동생산성 분석을 통해 상장기업의 경우에는 어떤 산업보다도 콘텐츠산업의 부가가치 노동생산성이 월등히 높다는 것을 증명하여 보여주었다는 점에서 의의를 가진다. 즉, 과거에는 콘텐츠산업의 기업들 대부분이 영세하였으나, 콘텐츠산업의 성장에 따라 점차 중견기업 및 상장기업이 증가하고 있으므로, 그 부가가치는 점차 더 커질 것이라는 점을 예상할 수 있게 해준다.

그러나 이 분석은 노동생산성의 중요 결정 요인⁹⁾에 대한 고려가 이루어지지 못했다. 즉, 노동생산성의 결정요인인 노동력의 질, 연구개발투자, 자본의 집약도 등을 고려하지 못하였으며, 종사자 수만을 고려하였다는 측면에서 제약점을 가지고 있다. 그러므로 향후의 연구에서는 노동생산성의 결정요인에 대한 조사를 실시한 후, 노동생산성 결정요인을 고려하여 분석할 필요가 있다. 이러한 생산성 동인(drivers of productivity)들이 생산성 향상에 긍정적인 영향을 미친다는 것은 이전 연구들에서 증명되었으므로 생산성 향상을 위하여 노동력의 질을 높이기 위한 교육 및 훈련, 그리고 연구 및 개발 등에 투자를 지속적으로 확대할 필요가 있을 것이다. 뿐만 아니라 콘텐츠산업의 노동생산성 향상을 위하여 콘텐츠산업의 노동생산성 분석 및 콘텐츠산업의 노동생산성 향상에 영향을 미치는 요인에 관한 연구가 지속적으로 이루어져 장기간의 데이터를 보유하는 것이 필요할 것이다.

- 1) 한국생산성본부, <http://www.kpc.or.kr>, “노동생산성지수 작성 개요”, 2012
- 2) 오즈컨설팅, <http://www.ozcon.co.kr>, “노동생산성의 개념과 활용”, 2006
- 3) Peter F. Drucker, “The Practice of Management”, New York: Harper & Brothers, 1954
- 4) 한국은행, “2012 기업활동 조사”, 2013
- 5) 노동노동부, “2012 고용노동통계”, 2013
- 6) 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, “2012 콘텐츠산업통계”, 2013
- 7) 한국생산성본부, “2012 상장기업의 부가가치 분석”, 2013
- 8) 통계청, <http://www.index.go.kr>, “노동생산성 지수”, 2012
- 9) 한국생산성본부, “기업규모별·업종별 노동생산성과 기업동학 분석”. 2012