

신성장 · 신사업 창출을 위한

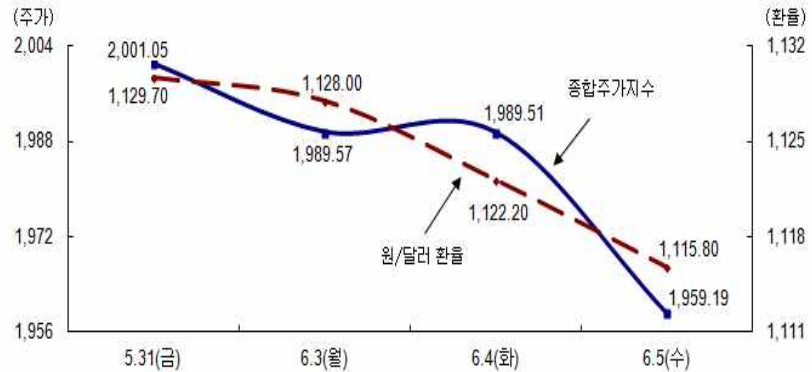
경제주평

Weekly Economic Review

- 창조경제의 성공은 창조산업 육성부터
· 국내 창조산업의 신성장동력 가능성 평가

Better than
the Best!

週間 主要 經濟 指標 (5.31~6.5)



차 례

주요 경제 현안	1
□ 창조경제의 성공은 창조산업 육성부터	
- 국내 창조산업의 신성장동력 가능성 평가	1
주요 국내외 경제지표	13

□ 본 자료는 기업 경영인들을 위해 작성한 국내외 경제 경영 주요 현안에 대한 분석 자료입니다.
 □ 본 보고서의 내용은 연구원의 공식의견이 아닌 연구자의 개인 견해를 밝히며, 보고서 인용 시에는 반드시 출처를 명기해 주시기 바랍니다.

□ 총 괄 : 한 상 완 경제연구본부장 (2072-6230, swhan@hri.co.kr)
 □ 작 성 : 이 부 형 수석 연구위원 (2072-6306, leebuh@hri.co.kr)
 정 민 선 임 연구원 (2072-6220, chungm@hri.co.kr)

Executive Summary

□ 창조경제의 성공은 창조산업 육성부터 - 국내 창조산업의 신성장동력 가능성 평가

■ 창조산업의 개념 및 분류

신정부 들어 '일자리 중심의 창조경제'가 국정 최우선 과제로 선정됨에 따라 창조경제 뿐 아니라 관련 산업 즉, 창조산업이 신성장동력으로서 주목받고 있다. 신성장동력이란 특정 시점의 주력 성장산업을 대체하는 미래 주력산업을 말하는데, 이는 신기술, 신제품, 신서비스 및 이들 간 융합으로 이루어진 산업으로 양질의 일자리를 창출하고 일국 경제의 지속성장 기반이 된다. 국내 창조산업은 ICT·SW 및 과학기술 융합 관련 산업을 포함한 협의의 개념을 기반으로 한국은행 산업연관표 상 분류 가능한 세부산업에 따라 분류하면 광고, 건축, 예술, 공예, 패션, 출판, 소프트웨어 등 정보관련산업, 영상 및 오디오, 오락, R&D, ICT기기의 11개 분야로 구분할 수 있다.

■ 국내 창조산업의 신성장동력 가능성 평가

국내 창조산업의 신성장동력화 가능성에 대해 성장 속도, 부가가치유발효과, 고용유발효과, 생산성 등 4가지 측면에서 전산업과 비교·분석해 본 결과, 신성장동력이 될 수 있는 잠재력이 내재되어 있는 것으로 평가되었다. **첫째, 성장 속도 면에서 국내 창조산업은 전산업에 비해 빠른 성장세를 보이고 있다.** 국내 창조산업 규모는 2005년 부가가치 기준 58.8조 원에서 2011년 87.6조 원으로 연평균 6.9%씩 증가하였는데, 이는 전산업 연평균 증가율 6.1%보다 빠른 수준이다. **둘째, 부가가치유발효과 면에서 국내 창조산업은 전산업에 비해 상대적으로 높다.** 국내 창조산업의 부가가치 유발계수는 2011년 기준 0.694로 전산업 0.633에 비해 높은 수준이다. **셋째, 고용유발효과로 볼 때도 국내 창조산업은 전산업에 비해 높은 수준이다.** 2011년 기준 최종수요 10억 원당 취업유발계수는 전산업 13.4명으로 전산업 12.3명에 비해 높다. **넷째, 생산성 측면에서도 국내 창조산업의 생산성이 전산업보다 높다.** 취업자 1인당 부가가치는 전산업이 2011년 5,850만 원인데, 창조산업은 6,350만 원으로 전산업 대비 약 500만 원 높다.

■ 국내 창조산업의 미흡한 점

국내 창조산업이 신성장동력으로서 충분한 가능성이 있는 것으로 나타났으나, 다음과 같은 문제점들을 극복할 필요가 있다. **첫째, 창조산업이 국내 경제에서 차지하는 중요성이 다소 약화되고 있다.** GDP 대비 창조산업 부가가치는 2008년 7.5%에서 2011년에 7.1%로 하락하였고, 전산업 취업자 대비 비중도 2011년 6.6% 수준으로 정체되고 있다. **둘째, 국내 창조산업은 특정 산업에 집중되어 불균형 성장을 보이고 있다.** 2011년 기준 전체 창조산업 부가가치의 73.8%, 취업자 수의 65.3%가 소프트웨어 등 정보관련 산업, R&D, ICT기기 등의 3개 산업에 집중되어 있다. **셋째, 국내 창조산업 내 산업 간 생산성 격차가 존재한다.** 광고산업의 취업자 1인당 부가가치는 약 2,770만 원에 불과한데 ICT기기 산업은 9,230만 원으로 3.3배 차이가 있는 등 산업 간 격차가 존재한다. **넷째, 국내 창조산업 내 산업 간 부가가치 및 고용유발효과에 격차가 존재하고, 특정 산업은 전산업 평균에 다소 미치지 못한다.** 부가가치 유발계수가 가장 높은 산업은 건축으로 2011년 0.902이나, ICT기기는 0.441에 불과하다. 패션, ICT기기의 부가가치 유발계수는 각각 0.507, 0.441로 전산업 평균 0.633보다 낮다. 최종수요 10억 원당 고용유발효과는 R&D가 19.8로 가장 높지만, ICT기기 6.5명으로 R&D의 1/3 수준이다. 더욱이, 패션, 소프트웨어 등 정보관련산업, ICT기기는 전산업 평균에 못 미친다.

■ 시사점

창조산업의 신성장동력화를 통한 일자리 창출과 경제성장 달성을 위해서는 다음과 같은 정책 대안이 추진되어야 한다. **첫째, 지속적인 고부가가치화와 관련 분야 고용 지원 강화를 통해 새로운 성장동력으로 육성해야 한다.** **둘째, 창조산업 중 가장 규모가 큰 R&D와 소프트웨어 등 정보관련 산업을 창조산업 내 융합 엔진으로 활용해야 한다.** **셋째, 창조산업 내 산업 부문별 불균형 성장 개선 노력이 시급하다.** **넷째, 국내 창조산업의 영세성 극복을 위한 노력이 필요하다.** **다섯째, 창조산업 관련 통계의 일관성을 갖도록 하고 미비한 통계를 보완함으로써 창조산업 육성 정책 수립을 위한 기초자료 생성이 꼭 필요하다.**

1. 창조산업의 개념 및 분류

- (창조산업의 개념과 분류) 창조산업이란 광의의 개념과 협의의 개념으로 나누어 볼 수 있으며, 기존 창조산업 분류는 문화 및 콘텐츠, 예술, R&D 관련 산업이 포함

- 광의의 개념과 협의의 개념

- **광의의 개념**으로는 창조경제역량을 바탕으로 새로운 제품과 서비스를 창출함으로써 일자리 창출과 경제성장의 기반이 되는 산업을 말함, 이에 따르면 창조산업은 제조업을 포함한 거의 대부분의 산업들이 속함
- **협의의 창조산업**이란 개인이나 집단의 창조성 발현에 바탕을 둔 산업 및 지적자산을 이용하여 새로운 부가가치와 고용을 창출함으로써 경제성장의 기반이 되는 산업이라 할 수 있는데, 기존 창조산업의 개념과 유사함

< 주요 해외기관별 창조산업의 개념과 분류 >

해외기관 및 학자	창조 산업의 개념	해당 산업
Howkins(2001)	- 예술부터 과학·기술까지의 범위에서 창조적 재화와 서비스를 창출하여 창조경제 기여하는 산업	① 광고 ② 건축 ③ 예술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전·라디오 ⑬ 비디오·컴퓨터 게임
영국문화·미디어·스포츠부 (UK DCMS, 2009)	- 창조성, 기술, 재능에 바탕을 둔 산업과 지적재산(Intellectual Property)을 이용하여 경제적 가치와 고용을 창출하는 산업	① 광고 ② 건축 ③ 미술품 및 고미술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전·라디오 ⑬ 비디오·컴퓨터 게임
세계지적재산권협회 (WIPO)	- 저작권을 가진 자료의 창작, 제조, 생산, 방송, 유통과정에서 직·간접으로 관련된 산업을 의미	- 핵심 저작권 산업 - 상호의존적 저작권 산업 - 부분저작권 산업
유엔무역개발협의회 (UNCTAD, 2008 & 2010)	- 창조산업을 창조성과 지적자본을 사용하여 만든 재화와 서비스를 생산, 분배하여 잠재적인 수입을 창출하고 또 다른 지적자산을 창조할 수 있는 산업	- 전통 - 예술 - 미디어 - 실용적 창조
노무라총합연구소 (野村總合研究所, 2012)	- 시장경쟁력이 가격이 아니라 창조성의 부가가치에 의해 결정되는 제품, 서비스, 노동으로 구성된 산업	- 패션 - 식(食) - 콘텐츠 - 지역산품 - 주거 - 관광 - 광고, 아트, 디자인

주 : UNCTAD는 창조산업을 강한 예술적 요소를 가진 활동 중 지적재산(Intellectual Property)에 의존하여 상징적인 제품을 생산하는 경제적 활동으로도 정의.

- 기존 창조산업 분류 : 문화 및 콘텐츠, 예술, R&D 관련 산업이 해당
 - 영국 문화·미디어·스포츠 부(UK DCMS) : 상징적인 문화 상품을 창조·이용하는 산업(예술, 영화, 게임)과 기업과 기업 간에 상징적 또는 정보 서비스를 제공하는 산업(건축, 광고, 디자인 등)을 창조산업군으로 선정
 - 세계지적재산권협회(WIPO) : 저작권핵심 산업¹⁾, 부분적인 저작권 산업과 이 2가지 산업을 보완하는 상호의존적 저작권 산업으로 크게 3분류로 구분
 - 유엔무역개발회의(UNCTAD) : 창조산업을 문화유산, 예술, 미디어, 기능적 창조물 등 4개 대분류, 9개 소분류로 구분²⁾

- (국내 창조산업의 분류) 국내 창조산업은 R&D를 포함한 협의의 개념과 ICT 기기 산업을 바탕으로 현행 한국은행 산업연관표 상 분류 가능한 관련 항목을 중심으로 세부 산업을 규정

- 창조경제의 핵심인 창조산업 규모 추정을 통해, 국내 창조산업의 특징을 분석하여 창조경제 실현을 위한 정책과제를 도출하는 데 연구목적이 있음

- 국내 창조경제를 견인할 창조산업은 ICT·SW 융합, 과학기술 융합과 R&D를 포함한 기존 협의의 창조산업으로 크게 구성
 - 하지만, IT·SW 융합 산업과 과학기술 융합 산업의 경제적 규모와 취업자 수는 산업연관표 상 분류가 불가능하기 때문에 제외
 - 따라서, ICT 기기와 소프트웨어(SW) 관련 정보 산업은 타 분야와의 융합을 통해 창조산업을 활성화시키는 역할을 수행하는 창조인프라의 성격을 가지기 때문에 창조산업에 포함, 과학기술의 근간이 되는 R&D 산업도 국내 창조산업에 포함
 - 또한, 새 정부의 문화 육성 정책에 따라 기존 협의의 창조산업에 포함된 콘텐츠, 문화, 예술 등이 한국형 창조산업에 포함됨

1) 저작권 핵심산업은 창조, 생산, 제조로부터 분배와 판매에 이르기까지 전 과정에서 저작권이 보호된 상품 및 서비스가 연관된 산업을 말함. WIPO, *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*.

2) 공연 및 시각 예술 등의 전통적인 문화 활동(Upstream Activities)과 광고 및 출판과 같은 사업적 활동(Downstream Activities)들로 구분함. UNCTAD, *op. cit.*

- 따라서, 국내 창조산업 분류는 한국은행 산업연관표 기준 11개 분야로 분류³⁾
 - 국내 창조산업을 협의의 개념을 바탕으로 분류할 경우, 광고, 건축, 예술, 공예, 패션, 출판, 소프트웨어 등 정보관련 산업, 영상 및 오디오, 오락, R&D, ICT 기기의 11개 분야로 구분 가능
- 한국은행 산업연관표 기본부문(403 분류) 기준으로 창조산업을 세분화하여 부가가치 규모, 취업자 수, 부가가치 유발계수, 취업유발계수, 생산성 등을 분석함

< 창조산업 분류 및 해당 산업 구분 >

창조산업 분류	한국은행 산업연관표 상 상품명 및 분류번호
① 광고	광고(363)
② 건축	건축공학관련서비스(364)
③ 예술	연극, 음악 및 기타 예술(390), 국공립 문화서비스(386), 기타 문화서비스(387)
④ 공예	모형 및 장식용품(296), 목제 가구(288), 금속 가구(289) 기타 목제품(119)
⑤ 패션	시계(273), 귀금속 및 보석(295)
⑥ 출판	출판(385)
⑦ 소프트웨어 등 정보 관련 산업	정보서비스(345), 소프트웨어개발공급(366)
⑧ 영상·오디오	영화제작 및 배급(388),
⑨ 오락 등	기타 오락서비스(392)
⑩ R&D	국공립연구기관(357), 비영리연구기관(358), 산업연구기관(359), 기업내연구개발(360), 기타공학관련서비스(365)
⑪ ICT 기기	TV(256), 음향기기(257), 기타 영상 및 음향기기(258), 유선 통신기기(259), 무선통신단말기(260), 무선통신시스템 및 방송 장비(261), 컴퓨터 및 주변기기(262)

주 : () 내는 기본부문 산업분류번호임.

3) 국내 창조산업 분류는 한국은행의 산업연관표와 통계청 광업·제조업조사, 건설업조사, 도소매업조사, 서비스업조사, 전문과학기술서비스업조사 결과를 이용할 수 있음. 하지만 통계청의 각 조사의 경우, 조사항목이 부가가치와 매출액, 기업체수와 사업체수처럼 서로 유사하나 일치하지 않아 전체 창조산업 규모 추정이 불가능함.

2. 국내 창조산업의 특징

① 빠른 성장세 속 국내 경제에서 차지하는 중요성 약화

- (국내 창조산업의 규모) 국내 창조산업 부가가치⁴⁾ 및 취업자 수⁵⁾의 증가세가 이어지는 가운데 전체 산업에 비해 빠르게 증가하고 있지만, 최근 들어 GDP 대비 창조산업 부가가치 비중의 축소와 취업자 수 증가율 정체 현상이 나타남

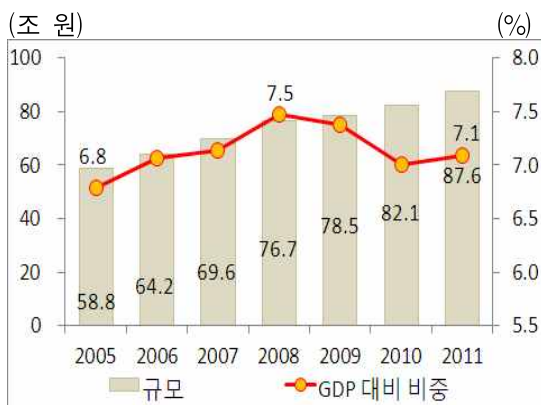
- 창조산업 규모 확대 속 GDP 대비 비중 하락

- 국내 창조산업 규모는 2005년 부가가치 기준 58.8조 원에서 2011년 87.6조 원으로 연평균 6.9%씩 증가하여, 전산업 부가가치 연평균 증감률 6.1%보다 빠른 수준
- 단, GDP 대비 창조산업 부가가치는 2005년 6.8%에서 2008년 7.5%까지 상승했으나, 2011년에는 7.1%로 하락

- 창조산업 취업자 수 규모 확대 속 전산업 취업자 대비 비중 정체

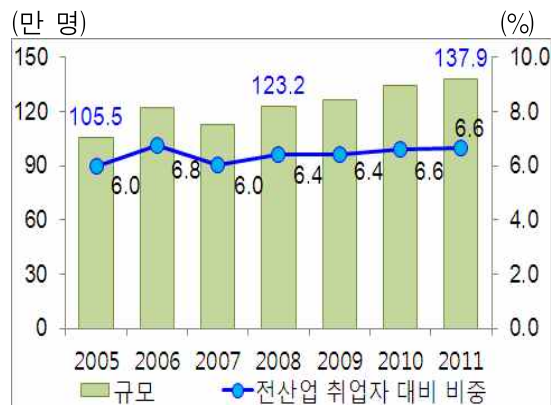
- 창조산업 전체 취업자 수는 2005년 105.5만 명에서 2011년 137.9만 명으로 연평균 4.6%씩 증가하여 전산업 취업자 수 연평균 증가율 2.8%보다 약 1.6배 이상 빠름
- 다만, 전산업 취업자 수 대비 창조산업 전체 취업자 수 비중은 2005년 6.0%에서 2011년 6.6%로 높아졌음, 그러나 이는 2010년과 동일한 수준으로 정체되어 있음

< 창조산업의 부가가치 규모 추이 >



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 기본분류(403부문)기준 부가가치액 합계.

< 창조산업 취업자 수 추이 >



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함..
주 : 기본분류(403부문)기준 취업자 수 합계.

- 4) 부가가치 규모는 2005년~2009년까지 기본분류(403분류)기준으로 합산, 2010년과 2011년은 기본분류(403분류)가 없기 때문에 2009년 기본분류(403분류)기준으로 통합 소분류(186부문)에서 차지하는 비중을 구하여 기본분류로 나누어 합산하여 규모를 추정함. 2010년과 2011년 통합소분류에 적용하여 추정.
- 5) 취업자 수는 각 년도 기본분류(403부문)기준이 없기 때문에 각년도 기본분류(403분류) 기준으로 통합소분류(186)부분에서 차지하는 부가가치 비중을 적용하여 각 년도 통합소분류 취업자 수에서 기본분류로 나누어 합산하여 추정함.

② 상대적으로 높은 부가가치 및 고용 유발 효과

○ 국내 창조산업의 부가가치 유발계수와 취업유발계수가 최근 하락하고 있지만 전산업에 비해 부가가치 유발계수와 취업유발계수가 높은 것으로 나타남

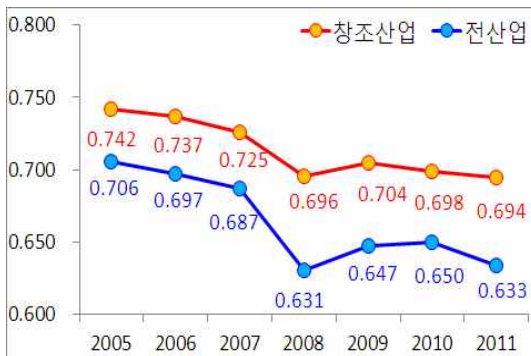
- 국내 창조산업의 부가가치 유발계수와 취업유발계수 하락

- 국내 창조산업의 부가가치 유발계수는 2005년 0.742에서 2011년 0.694로 하락하였으며, 취업유발계수도 동 기간 15.4에서 12.3로 하락
- 이러한 현상은 전산업에서 마찬가지로 나타나고 있는데 전산업 부가가치 유발계수는 동기간 0.706에서 0.633으로 하락하였으며, 취업유발계수도 10억 원 당 16.3명에서 12.3명으로 하락함

- 단, 국내 창조산업의 부가가치 유발계수⁶⁾와 취업유발계수는 전산업에 비해 높은 수준을 유지

- 2011년 기준 창조산업의 부가가치 유발계수는 0.694⁷⁾로 전산업 0.633에 비해 높은 수준
- 최종수요 10억 원당 취업유발계수도 전산업이 12.3명인데 비해 창조산업은 13.4명으로 높은 수준을 나타냄
- 창조산업의 평균 취업유발계수는 2008년 이후 전산업 평균을 추월하면서 높은 수준 유지

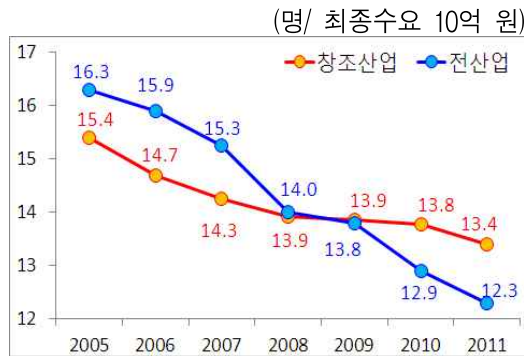
< 창조산업과 전산업 부가가치 유발계수 >



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.

주 : 창조산업과 전산업의 유발계수는 각 산업별 평균임.

< 창조산업과 전산업 취업유발계수⁸⁾ >



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.

주 : 창조산업과 전산업의 유발계수는 각 산업별 평균임.

- 6) 산업별 부가가치유발계수는 어떤 산업에서 생산한 제품에 대한 최종수요가 1단위 발생하였을 때 해당산업 및 타산업에서 직·간접적으로 창출된부가가치의 크기를 나타내며, 산업별 부가가치유발계수(= AV (I-Ad)-1)는 각 산업의 부가가치율과 생산유발계수를 이용하여 계산.
- 7) 부가가치유발계수가 0.694이라는 것은 소비, 투자, 수출 등 국산품 최종수요가 1,000원 발생하였을 때 694원은 국내 부가가치로 창출되고 나머지 306원은 중간재 수입 등에 사용되어 해외로 유출됨을 의미.
- 8) 전산업 취업유발계수와 창조산업의 평균 취업유발계수는 경제통계시스템(ECOS) 기준이며, 2005년,2006년 당시 발간된 산업연관표 CD에 따르면, 전산업 취업유발계수는 각각 10억 원당 14.7명, 14.3명이고, 이에 따른 창조산업의 평균 취업유발계수는 10억원 당 15.4명, 14.5명으로 나타남.

③ 특정 부문에 집중

○ 국내 창조산업은 소프트웨어 등 정보관련 산업, R&D, ICT 기기 등의 3개 산업에 집중

- 전체 창조산업 부가가치의 73.8%, 취업자 수의 65.3%가 소프트웨어 등 정보관련 산업, R&D, ICT기기 등의 3개 산업이 차지

· 부가가치 기준으로 볼 때 R&D 산업이 전체 창조산업의 43.7%를 차지하는 것으로 나타났으며, 다음으로는 소프트웨어 등 정보 관련 산업이 15.4%, ICT기기 등이 14.7%를 차지

· 취업자 수로도 R&D 산업이 전체 창조산업 취업자 수의 42.6%를 차지하고 있으며, 소프트웨어 등 정보 관련 산업이 12.6%, ICT기기 등이 10.1%를 차지

< 부문별 창조산업 부가가치 규모와 취업자 수(2011년 기준) >

구 분	부가가치		취업자 수	
	규 모 (천억 원)	비 중 (%)	규 모 (만 명)	비 중 (%)
광 고	10.9	1.2	3.9	2.8
건 축	35.5	4.1	6.3	4.5
예 술	40.1	4.6	10.3	7.5
공 예	26.9	3.1	6.1	4.4
패 션	3.3	0.4	0.9	0.6
출 판	20.3	2.3	4.0	2.9
소프트웨어 등 정보관련 산업	135.2	15.4	17.3	12.6
영상 및 오디오	13.6	1.6	3.5	2.5
오락 등	78.6	9.0	12.9	9.3
R&D	382.6	43.7	58.8	42.6
ICT 기기	129.0	14.7	14.0	10.1
총계	876.1	100.0	137.9	100.0

자료 : 한국은행 산업연관표 등에서 현대경제연구원 추정.

주 1. 기본 분류(403부문)기준으로 부가가치액을 산업별로 합산.

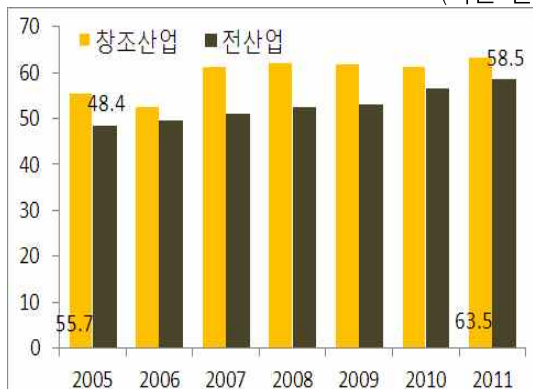
2. 2010년과 2011년의 부가가치 액은 2009년 기본 분류(403부문)기준의 통합 소분류(186 부문)에서 차지하는 부가가치 비중을 이용하여 추정.

3. 취업자 수는 각 년도 기본 분류(403부문)기준의 통합 소분류(186 부문)에서 차지하는 부가가치 비중을 이용하여 추정.

④ 산업 간 생산성 격차 존재

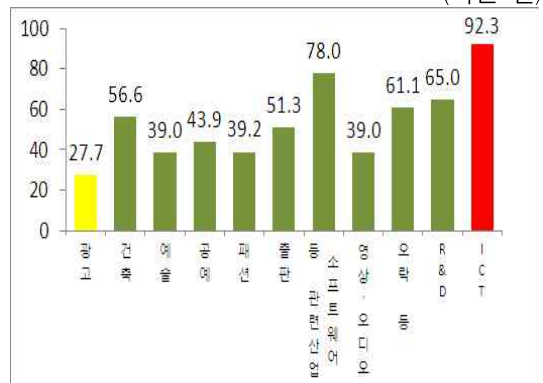
- 국내 창조산업의 경우, 생산성 개선이 이루어지는 가운데 전산업 생산성보다 높은 생산성 수준을 유지하고 있지만, 산업간 생산성 격차가 큰 것으로 나타남
- 국내 창조산업의 생산성 개선이 지속되는 가운데 전산업 생산성보다 높은 수준을 유지
 - 취업자 1인당 부가가치로 본 국내 창조산업의 생산성은 2005년 약 5,570만 원에서 2011년 6,350만 원으로 증가
 - 동 전산업 생산성도 2005년 4,840만 원에서 2011년 5,850만 원으로 개선되었으나, 창조산업에 비해 낮은 수준
- 국내 창조산업의 경우, 각 산업 간 생산성 격차가 매우 큰 것으로 나타남
 - 국내 창조산업 가운데 가장 생산성이 낮은 산업은 광고 산업으로 취업자 1인당 부가가치가 약 2,770만 원에 불과
 - 반면 국내 창조산업 가운데 가장 생산성이 높은 산업은 ICT기기 산업으로 취업자 1인당 부가가치 9,230만 원 수준으로 광고산업의 3.3배 수준으로 나타남

< 창조산업과 전산업 생산성 비교 >
(백만 원)



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 생산성은 취업자 1인당 부가가치액.

< 창조산업 부문별 생산성(2011) >
(백만 원)



자료 : 현대경제연구원이 산업연관표 2005년에서 2011년을 활용하여 추정함.
주 : 생산성은 취업자 1인당 부가가치액.

⑤ 부문별 부가가치 및 고용유발효과 격차 존재

○ 11개 산업을 부문별로 볼 때 부가가치 및 고용유발효과에서 큰 격차가 존재하는 것으로 나타남

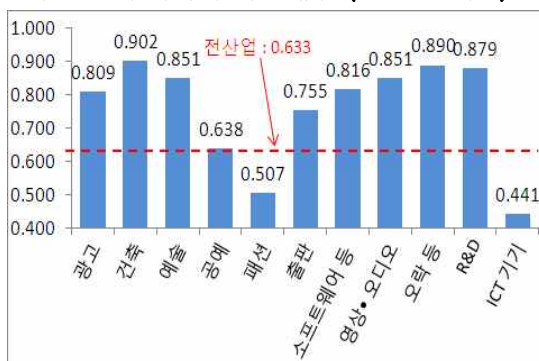
- 부문별 부가가치

- 부가가치 유발계수가 가장 높은 산업은 건축으로 2011년 0.902로 나타났으나, ICT기기는 0.441에 불과하여 격차는 0.461로 나타남
- 패션 0.507, ICT기기 0.441의 2개 산업은 전산업 평균 부가가치 유발계수 0.633보다 낮은 수준

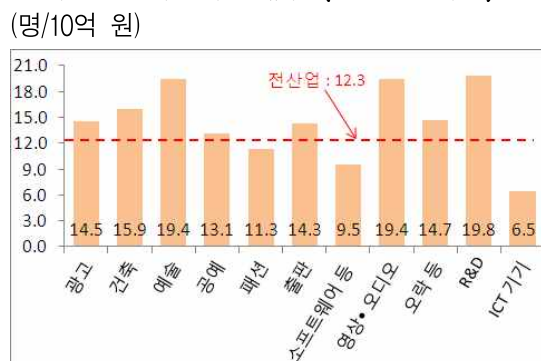
- 고용유발효과

- 2011년 기준 최종수요 10억 원당 취업유발계수는 R&D가 19.8명으로 가장 높게 나타남에 반해 ICT기기는 6.5명으로 R&D의 1/3수준에 불과
- 최종수요 10억 원당 부가가치 유발계수를 보면 패션 11.3명, 소프트웨어 등 관련산업 9.5명, ICT 기기 6.5명의 3개 산업은 전산업 평균 12.3명보다 낮은 것으로 나타남

<부문별 부가가치 유발계수 (2011년 기준) >



<부문별 취업유발계수 (2011년 기준) >



자료 : 한국은행, 산업연관표 2005-2011 등으로부터 현대경제연구원 추정.

주 1. 2005년부터 2009년까지 산업별 평균 부가가치유발계수는 기본분류(403 부문)기준으로, 2010년과 2011년의 산업별 평균 부가가치유발계수는 통합 소분류(168 부문)기준으로 작성.

2. 각 년도 산업별 취업유발계수는 통합 소분류(168부문) 기준으로 작성.

3. 시사점

- 창조산업은 상대적으로 부가가치 및 고용 유발효과가 높은 산업으로 지속적인 고부가가치화 노력은 물론 관련 분야 고용 지원 강화 등을 통해 새로운 성장동력으로 육성해야 함
 - 공통기반기술 개발과 핵심기술 이전 촉진 등을 통한 고부가가치화 전략을 추진
 - 창조산업 관련 종사자 처우 개선 노력 강화 및 유사 타 업종 이직 지원 체계 구축, 1인 창조기업에 대한 지원 강화 등
- 창조산업 중 가장 규모가 큰 R&D와 소프트웨어 등 정보관련 산업, ICT 기기 등을 창조산업 내 융합 엔진으로 활용
 - R&D 산업의 경우, 개발된 기술과 혁신이 실제로 창조산업에 활용됨으로써 창조산업 전반의 융합이 촉진될 수 있도록 해야 함
 - 지적재산권의 경제적 활용도 제고, 아이디어 마켓 구축 및 활성화를 통한 경제 전반의 창조성 발현 촉진, 기술이전 촉진을 위한 실무 지원 강화 등 적극적인 정책 대응이 필요
 - ICT 관련 핵심원천기술 확보를 위한 투자, ICT 분야 인재 육성 등으로 ICT 기술력 고도화 지속 추진
 - ICT기술 융합을 통해 창조산업을 육성하고, 이를 통한 틈새 일자리 발굴과 벤처 창업 활성화
 - 일자리 창출을 선도할 전략장르를 발굴하고 그 성장토대를 마련
- 국내 창조산업의 영세성 탈피를 위한 노력이 필요
 - 협동조합제도 활용도 제고, 업체 간 M&A 촉진 등을 통해 국내 창조산업이 영세성에서 벗어날 수 있도록 해야 함

- 공공조달 확충, 일과 삶의 균형을 촉진시킬 수 있는 제도적인 노력을 지속하고, 창조산업 관련 규제 완화 등을 통해 새로운 시장을 창출하는 등 수요기반을 확충
- 창조산업 내 산업 부문별 불균형 성장 개선 노력이 시급
 - 창조산업 내 성장 지연 부문에 대해서는 산업 생태계 전반에 대한 조사·연구를 통해 문제점과 애로사항을 발굴하여 적극 개선해야 함
 - 이와 함께, 공동브랜드 전략, 공동조달체계 구축 등 창조산업 내 성장 지연 부문의 성장 촉진을 위한 중앙 정부 차원의 노력은 물론 지자체에서도 적극적인 정책 공조가 이루어져야 할 것임
- 개인과 집단의 창조성 발현에 대한 경제적 보상 관련 사회적 인식 제고
 - 창조산업 육성을 위해서는 창조성의 발현을 촉진시킬 수 있는 사회적 환경정비가 매우 중요
 - 이를 위해서는 창조성 발현에 대한 경제적 보상 관련 사회적 인식 제고가 필수적인데, 정규교육 과정 내에서의 교육 뿐 아니라 사회적인 분위기 조성 등이 반드시 필요함
- 창조산업 관련 통계의 일관성을 갖도록 하고 미비한 통계를 보완함으로써 창조산업 육성 정책 수립을 위한 원활한 기초자료 생성이 이루어져야 함
 - 창조산업 관련 통계 DB 구축을 위한 TF팀 구성 및 관련 연구 추진, 기존 산업 통계 조사 체계의 통일성 제고 등이 추진되어야 함

이부형 수석연구위원(2072-6306, leebuh@hri.co.kr)

정민 선임연구위원(2072-6220, chungm@hri.co.kr)

< 별첨 >

□ 기존 창조산업의 분류

구분	창조 산업
John Howkins (2001)	① 광고 ② 건축 ③ 예술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전·라디오 ⑬ 비디오·컴퓨터 게임
UK DCMS (2001)	① 광고 ② 건축 ③ 미술품 및 고미술 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ 소프트웨어 ⑫ 텔레비전·라디오 ⑬ 비디오·컴퓨터 게임
WIPO(2003)	핵심 저작권 산업 : ① 광고 ② 저작권 관리 단체 ③ 영화, 비디오 ④ 음악 ⑤ 공연예술 ⑥ 출판 ⑦ 소프트웨어 ⑧ 텔레비전, 라디오 ⑨ 비주얼, 그래픽 예술 상호의존적 저작권 산업 ⑩ 레코딩재료, ⑪ 가전제품, ⑫ 악기 ⑬ 논문 ⑭ 복사기, 사진장비 부분저작권 산업 ⑮ 건축 ⑯ 의류 및 신발 ⑰ 디자인 ⑱ 패션 ⑲ 가사용품 ⑳ 장난감
UNCTAD(2004)	전통 ① 문화장소(고대유적, 도서관, 전시회) ② 전통문화(공연, 축제) 예술 ③ 시각예술(그림, 조각, 사진) ④ 공연예술(라이브 음악, 연극, 오페라, 춤, 서커스) 미디어 ⑤ 출판, 인쇄매체(책, 신문) ⑥ 오디오, 비주얼(영화, TV, 라디오 방송) 실용적 창조 ⑦ 디자인(인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감) ⑧ 창조서비스(건축, 광고, 창조 R&D, 문화, 레크레이션) ⑨ 새로운 미디어 (소프트웨어, 비디오 게임, 디지털 콘텐츠)
노무라 총합연구소 (2012)	패션 : ① 섬유·소재 ② 어패럴 ③ 이·미용 식(食) : ④ 외식 ⑤ 농수산물 ⑥ 가공식품 ⑦ 식기·조리기구 콘텐츠 : ⑧ 영화·영상·방송 (애니메이션 포함) ⑨ 음악 ⑩ 출판(만화 포함) ⑪ 게임 ⑫ 소프트웨어 지역산품 : ⑬ 전통공예품 주거 : ⑭ 건축 ⑮ 인테리어 관광 : ⑯ 호텔·여관 ⑰ 관광지·관광시설 ⑱ 대리점 광고, 아트, 디자인

< 참고 문헌 >

- 유병규, '창조경제의 의미와 새정부의 실현 전략-3대 활성화 분야와 5대 추진 방안 제언', 『경제주평』, 현대경제연구원, 2013년 3월 22일.
- 유병규·이부형, 창조경제 역량 평가와 활성화 방안, 『창조경제에 대한 종합적 접근 : 창조경제 새로운 발전패러다임』, 경제·인문사회연구회, 2013.
- 이부형·정민, '한국의 창조경제역량지수 개발과 평가-한국의 창조경제역량, OECD 국가 중 20위', 『경제주평』, 현대경제연구원, 2013년 3월 22일.
- Howkins, J., *The Creative Economy : How People Make Money From Ideas in the UK*, NESTA, 2011.
- UK Department for Culture, Media and Sport, *Creative Industries Economic Estimates*, Dec., 2011.
- UNCTAD, *Creative Economy Report*, 2008 & 2010.
- WIPO, *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*, 2003.
- 野村総合研究所, 『平成23年度 知的財産権ワーキング・グループ等侵害対策強化事業 報告書(クリエイティブ産業に係る知的財産権等の侵害實態調査及び創作環境等の整備のための調査)』, 2012년 3월.
- 국무조정실 『박근혜정부 국정과제』 2013년 5월

주요 국내외 경제지표

□ 주요국 성장률 추이

구분	2011년					2012년					2013년*
	연간	1/4	2/4	3/4	4/4	연간	1/4	2/4	3/4	4/4	
미국	1.8	0.1	2.5	1.3	4.1	2.2	2.0	1.3	3.1	0.4	1.9
유로 지역	1.4	0.8	0.2	0.1	-0.4	-0.6	-0.1	-0.2	-0.1	-0.6	-0.3
일본	-0.6	-7.3	-2.8	10.4	0.6	2.0	6.1	-0.9	-3.7	0.2	1.6
중국	9.3	9.7	9.5	9.1	8.9	7.8	8.1	7.6	7.4	7.9	8.0

주 1) 2013년 전망치는 IMF 2013년 4월 전망 기준

2) 미국, 일본은 전기대비 연율, EU는 전기대비, 중국은 전년동기대비 기준임.

□ 국제 금융 지표

구분	구분	2011년말	2012년		2013년		전주비
			6월말	12월말	5월 31일	6월 6일	
해외	미국 10년물 국채 금리(%)	1.88	1.65	1.70	2.13	2.08	-0.05%p
	엔/달러	77.66	79.37	85.86	101.05	100.22	-0.83¥
	달러/유로	1.2955	1.2437	1.3222	1.3041	1.3082	0.0041\$
	다우존스지수(p)	12,218	12,880	12,938	15,116	15,041	-75p
	닛케이지수(p)	8,455	9,007	10,395	13,775	12,904	-871p
국내	국고채 3년물 금리(%)	3.34	3.30	2.82	2.78	2.81	0.03%p
	원/달러(원)	1,151.8	1,145.4	1,070.6	1,129.7	1,115.8	-13.9원
	코스피지수(p)	1,825.7	1,854.0	1,997.1	2,001.1	1,959.2	-41.9p

□ 해외 원자재 가격 지표

구분	구분	2011년말	2012년		2013년		전주비
			6월말	12월말	5월 31일	6월 6일	
국제 유가	WTI	99.22	84.86	90.89	91.89	94.84	2.95\$
	Dubai	104.89	92.89	107.99	98.80	100.02	1.22\$
CRB선물지수		305.30	284.19	294.78	281.85	287.02	5.17p

1) CRB지수는 CRB(Commodity Research Bureau)사가 곡물, 원유, 산업용원자재, 귀금속 등의 주요 21개 주요 상품선물 가격에 동일한 가중치를 적용하여 산출하는 지수로 원자재 가격의 국제기준으로 간주됨.

□ 국내 주요 경제지표 추이

구 분		2011			2012			2013(E)
		상반기	하반기	연간	상반기	하반기	연간	
국민계정	경제성장률 (%)	3.9	3.5	3.7	2.6	1.5	2.0	3.1
	민간소비 (%)	3.1	1.7	2.4	1.2	2.2	1.7	2.5
	건설투자 (%)	-7.0	-2.6	-4.7	-1.9	-2.4	-2.2	2.2
	설비투자 (%)	9.0	-1.3	3.6	2.3	-6.1	-1.9	4.8
대외거래	경상수지 (억 달러)	81	184	265	138	295	431	285
	무역수지 (억 달러)	153	155	308	109	174	283	257
	수출 (억 달러)	2,736	2,816	5,552	2,750	2,729	5,479	5,786
		(증가율, %)	23.6	14.9	19.0	0.5	-3.1	-1.3
	수입 (억 달러)	2,582	2,662	5,244	2,641	2,555	5,196	5,529
		(증가율, %)	26.7	20.2	23.3	2.3	-4.0	-0.9
소비자물가 (평균, %)		3.9	4.1	4.0	2.7	1.7	2.2	2.5
실업률 (평균, %)		3.8	3.0	3.4	3.6	2.9	3.2	3.3
원/달러 환율 (평균, 원)		1,102	1,114	1,108	1,142	1,112	1,127	1,060

주 : E(Expectation)는 전망치