



2011. 03. 22.

콘텐츠산업의 고용효과 분석과 고용정책 방향

- I. 문제제기
- II. 창조산업의 경제적 기여에 대한 논의
- III. 국내 콘텐츠산업의 고용현황과 고용효과 분석
- IV. 콘텐츠산업의 일자리 창출을 위한 정책 제언

KOCCA
FOCUS

작성 : 정책연구팀 강익희 수석연구원 ihkang@kocca.kr



요약

□ 문제제기

- 저고용·고실업 문제의 해결방안으로 창의산업의 고용창출 능력에 대한 관심이 고조되어옴
- 글로벌 경제위기 후, 창의산업의 고용창출 능력에 대한 재검토가 이루어지면서 우리나라 콘텐츠산업의 고용 관련 영향력을 다양한 자료를 통해 살펴보고, 적절한 고용정책 방안 마련을 위한 방향을 모색

□ 창의산업의 경제적 기여에 대한 논의

- 경기침체 이전, 창의산업은 경제성장을 이끄는 특별한 부문(special sector)로서의 역할을 수행. 이는 창의산업에 대한 성장모형(growth model)을 지지
- 경기침체 이후, 창의산업을 대표하는 영국과 미국에서 창의인력의 고용규모가 감소함으로써 성장모형에 대한 '창의적 폐쇄현상(creative block)'이 나타남

□ 우리나라 국내 콘텐츠산업의 고용현황과 고용효과의 분석

- 2010년 말 현재 약 58만 명으로 전체 취업자의 2.4% 수준. 이는 부동산 및 임대업보다는 크고, 제조업의 15% 정도임. 콘텐츠산업 고용인력은 정체되거나 감소추세를 보이고 있지만, 향후 전망은 낙관적
- 콘텐츠산업의 전체적 수준에서는 고용성장이 정체하는 것으로 나타나지만, 세부장르별로는 편차를 보이고 있음. 성장형, 하락형 등으로 구분 가능
- 콘텐츠산업의 고용탄성치를 살펴보면 제조업에 비해서는 높고, 전체 서비스업보다는 낮음. 하지만 성장형 콘텐츠 장르의 경우는 고용여력이 높은 것으로 나타남

□ 콘텐츠산업 일자리 창출을 위한 정책 제언

- 전체보다는 장르별로 특화된 고용정책을 수립해야 함
- 창의노동의 질을 제고하여 '좋은 일(decent work)'로 만드는 정책적 노력 필요
- 시급한 현안인 고학력 청년실업 해소에 정책적 우선순위를 두어야 함
- 콘텐츠산업의 지속가능한 성장을 위한 소규모기업 및 중견기업의 육성 중요



I. 문제제기

- 2008년 이후 글로벌 경제위기를 거치면서 우리 경제도 저성장과 저고용 현상으로 인한 심각한 사회·경제·정치적인 문제에 직면하고 있음. 하지만 2003년부터 경제성장의 과실이 고용으로 전환되지 못하는 ‘고용 없는 성장(jobless growth)¹⁾’에 대한 우려가 확산되면서 고용문제가 정부정책의 중요한 화두가 되었음
- 우리 경제에서 서비스업이 차지하는 비중이 증가하면서 고용 또한 서비스업에 의해 주도되어 왔음.
 - 1980년대 이후 제조업의 고용창출 역량이 위축되면서 서비스업의 고용이 급속하게 증가하는 ‘고용의 서비스화’를 경험하고 있음. 서비스업 고용비중은 1990년 46.7%에서 2008년 67.3%로 증가. 2000년대 이후 고용탄성치를 살펴보면 제조업은 -0.1%, 서비스업은 0.66%로 나타남(황수경, 2010)
- 하지만 우리 서비스업은 선진국과 비교해볼 때 고용성장에 취약한 구조를 가짐
 - 경제의 서비스화 수준은 2008년 현재 OECD 30개국 중 21번째를 기록할 만큼 상대적으로 낮음
 - ※ 2008년 기준 OECD 평균(70.7%), 일본(68.5%), 독일(67.8%), 영국(77.2%), 미국(79.5%) 등에 비교해서는 아직 서비스화 수준이 낮음(황수경, 2011)
 - 우리나라 서비스 고용화는 낮은 생산성과 고용의 질 하락 등의 문제로 인해 고용창출 여력을 제대로 발휘하지 못하고 있음. 이는 서비스업의 투입(고용) 증가에 조응하는 산출(부가가치) 증가가 동반되지 못하는 현상으로 귀결됨
 - ※ 서비스업의 취약한 고용구조는 서비스 고용의 영세한 소규모사업체에 대한 높은 의존성, 서비스 일자리의 상·하위 양극화 심화 그리고 일자리의 저숙련과 높은 고용불안정 등으로 나타남(황수경, 2011; 윤윤규·고영우, 2009)
- 창의산업(creative industries)은 우리의 서비스경제가 갖는 취약한 고용구조를 개선하고 창의인력의 육성과 양질의 일자리를 창출하는 고용문제 해결사로 등장
 - 창의산업의 고용효과는 이미 1990년대 후반부터 영국과 호주를 위시한 선진경제에서 확인되었으며, 우리 정부도 21세기의 시작과 함께 ‘문화산업’ 혹은 ‘콘텐츠산업’이라는 명칭으로 창의산업 정책을 추진해 왔음. 그 결과 최근 일자리정책의 중심에 콘텐츠산업을 두고 있음
 - ※ 정부는 2012년 일자리확대 정책으로 ‘4대 핵심 일자리’를 선정했고, 문화 관광 글로벌 일자리가 포함됨. 콘텐츠산업의 일자리 사업도 크게 증가했는데 11년 예산 217억 원에서 12년 예산 620억 원으로 거의 3배가량 늘었음.
 - 하지만 최근 글로벌 경제위기 이후, 서구 발(發) 창의산업 고용성장의 둔화현상이 나타나면서 창의산업의 고용효과에 대한 낙관적 견해에 대한 우려와 대처방안에 대한 모색이 이루어지고 있음
 - ※ 대표적인 사례가 영국 창조산업의 성장동력 저하와 이에 대한 대처방안을 다룬 Reid et al.(2010)의 <A Creative Block? The Future of the UK Creative Industries>임
- 글로벌 경제위기의 장기화에 대한 우려가 확산되는 가운데, 고용정책의 효율성 제고를 위해 콘텐츠산업의

1) 우리 경제에서의 고용 없는 성장은 경험적 실재라기보다는 고용위기의 도래에 대한 수사적인 성격이 짙음. 기존 연구는 일부 시점(2003년) 고용탄성치가 마이너스로 나타지만 평균적 경제상황을 고려할 때 경제성장에 따른 고용은 여전히 증가했다는 것을 경험적으로 검증했으며(김용현 2005), 고용하락은 자영업부문의 고용감소와 임금고용의 고용증가라는 구조조정 과정으로 해석하기도 함(허재준, 2007).



고용효과에 대한 재검토가 요구됨. 이에 따라 본 연구는 콘텐츠산업을 통한 고용창출 정책의 근본적인 가정을 되돌아보고 가능한 경험적 자료에 대한 검증을 통해 고용창출에 대한 기여를 분석하고자 함. 이를 바탕으로 우리 콘텐츠산업에서의 고용창출을 위한 정책방안의 가이드라인을 모색할 것임

II. 창의산업의 경제적 기여에 대한 논의: 고용창출을 중심으로

1) 주요 선행연구

- 1990년대의 정책담론이나 정책도구로서 창의산업의 문화적 생산을 새로운 경제적 아젠더로 부각시켰음. 경제성장에서 개인의 창의성과 상징적 표현의 집합적 형태가 갖는 포괄적이고 진보적인 역할이 증가할 것이라는 인식이 확대되었고, 이는 유럽, 호주를 넘어서 북미, 중국, 싱가포르, 한국 등으로 확산되었음.
- 창의산업의 경제적 기여에 대한 다양한 해석이 가능하겠지만, 본고에서는 창의산업이 다른 산업과의 관계 속에서 갖는 경제적 파급효과에 초점을 둘 것임(Throsby, 2010)
 - 창의산업의 경제적 기여는 거시경제지표(GDP 혹은 고용)에서 그 산업이 차지하는 비중으로 이해되어 왔지만, 창의산업과 타 산업 간의 관계, 특히 창의적 부문에서의 경제활동 변화가 나머지 경제부문에 미치는 영향을 역동적인 방식으로 파악하는 것이 필요
 - 고용에 대한 기여는 창의부문의 고용 이외에 비창의부문으로 창의인력이 유입되는 현상을 의미. 이는 창의인력의 구분에서 창의산업 외에 고용된 창의적 인력(embedded creative workforce)으로 이해할 수 있음(CIE, 2009)
- 창의산업의 성장에 대한 설명모형(Potts & Cunningham, 2008)
 - 창의산업 활동의 변화가 전체 경제에 미치는 영향과의 관계는 '동태적 의미'($\Delta CI \leftrightarrow \Delta Y$). 창의산업이 갖는 경제적 가치는 문화상품의 생산과 창의인력의 고용뿐만 아니라 경제 전체에 변화를 추동하고 촉진하는 역할을 수행
 - ※ ΔCI 는 창의산업 활동의 변화, ΔY 는 전체 경제의 변화를 의미
 - 창의산업과 전체 경제와의 동태적 관계는 아래의 네 가지 모형을 통해 파악할 수 있음

표 1 | 창의산업 성장에 대한 설명모형과 내용

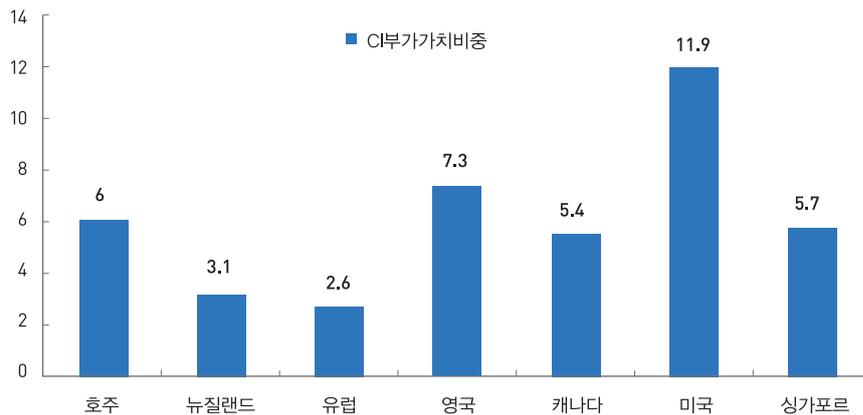
설명모형	주요 전제 및 내용
복지모형	- 창의산업이 경제에 부정적인 순효과를 갖는 것으로 전제 - 창의산업 가치재로서 복지를 증진시키는 문화상품을 생산



경쟁모형	<ul style="list-style-type: none"> - 창의산업이 경제적으로 후진적이거나 높은 도덕적 의미를 제공하지 않는 것으로 전제 - 연예산업이나 여가산업과 같이 다른 산업과 효과가 동일한 것으로 가정 - 문화산업의 독특한 문제도 경쟁조건에서 해결될 수 있음
성장모형	<ul style="list-style-type: none"> - 창의산업이 성장의 동력이며 다른 분야에 영향을 미쳐 경제성장을 이끄는 '특별한 부문 (special sector)'으로 인식 - 새로운 유형의 일자리와 상품 및 서비스를 창출 - 성장을 위해서는 지속적인 투자가 이루어져야 함
혁신모형	<ul style="list-style-type: none"> - 창의산업을 산업 자체로 보지 않고 전체 경제 혁신체계의 한 요소로 간주. 즉, 경제적 진화와 혁신과정을 촉진하는 복잡한 진화체계로 가정

그림 1¹ 창의산업 부가가치의 GDP대비 비중²⁾

(단위:%)

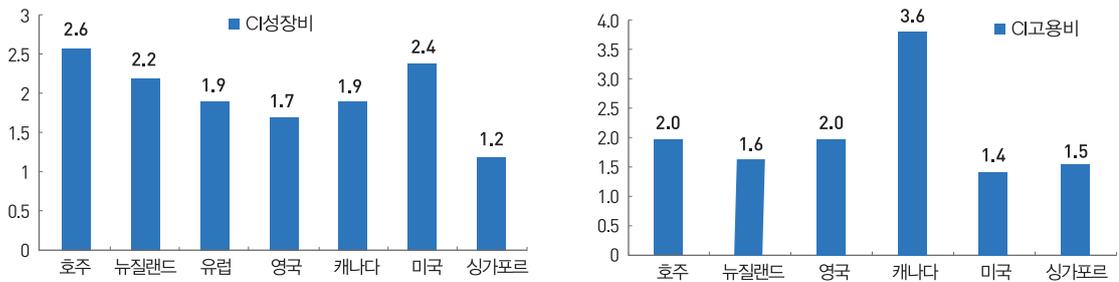


- 선진국 창의산업의 경제적 효과를 살펴보면, 성장모형을 지지하는 것으로 나타남. 주요국 창의산업의 GDP 비중은 미국(11.9%), 영국(7.3%) 호주(6.0%) 등으로 매우 높게 나타남²⁾
- 창의산업과 전체 경제의 관계를 살펴보면, 창의산업의 전체 GDP성장 수준대비 부가가치 성장비는 매우 높게 나타남. 창의인력의 고용증가율 또한 전체 고용증가율보다 높게 나타남. 이러한 결과를 통해 창의 산업과 경제성장과의 관계가 성장모형(growth models)에 적합하고 혁신모형(innovation models)의 가능성을 지지하는 것으로 판단(Potts & Cunningham, 2008)

2) Potts and Cunningham(2008)의 자료를 인용. 호주, 뉴질랜드, 유럽, 영국은 창의산업(Creative Industries)의 범주로, 캐나다, 미국, 싱가포르는 저작권경제(Copyright based industries)의 범주로 정의. 국가별 자료의 기준연도는 다음과 같음. 호주(2000-2005/ 고용자료는 1996-2001), 뉴질랜드(1996-2001), 유럽(1999-2003), 영국(1997-2005), 캐나다(1997-2002), 미국 (1999-2002), 싱가포르(1995-2000).



그림 2¹ 창의산업의 부가가치 성장비(전체 GDP성장률)/ 고용수준 성장비(전체 고용성장률) (단위:%)



2) 주요 선진국에 나타난 창의산업 성장모형에 대한 도전

- 창의산업을 경제의 혁신체계 또는 성장동력으로서 특별한 지위를 부여하는 ‘성장모델’은 최근 글로벌 경제위기를 기점으로 새로운 도전을 받고 있음
 - 2008년 글로벌 경제위기 이후 전 세계 창의산업을 대표하는 영국과 미국의 고용비중 하락이 두드러짐

(1) 영국

- 영국 문화미디어체육부(DCMS)의 보고에 의하면, 창의산업 분야의 고용은 2007년 200만 명(전체 고용의 7%)에서 2010년 149만 8천 명(전체 고용의 5.14%)으로 감소했는데 이는 2007년 말부터의 경기침체 영향이라고 볼 수 있음. 창의산업 내 창의기업의 수 또한 2007년 15만 7천개(조사표본의 7.3%)에서 2011년 10만 7천개로 감소(DCMS, 2007/2011)

표 2¹ 영국 창의산업의 경기침체기 고용변화 (단위: 천 명)

표준산업분류*	산업	2008.7	2010.7	증감률(%)
60	programming and broadcasting	26	20	-23
73	advertising and marketing services	146	124	-15
63	other information services	58	49	-15
58	publishing activities	152	136	-11
62	computer services, consultancy, related	483	458	-5
59	movies, TV, radio, video services	91	87	-4
90	creative, arts and entertainment services	75	80	7
	창의산업 합계	1,031	954	-7
	민간서비스부문 합계	16,567	15,666	-5

* 표준산업분류는 2007년 영국 표준산업분류를 준수하여 DCMS의 창의산업 정의와 가장 유사하게 구획

출처: Brinkley and Holloway(2010).



- <표 2>에 따르면, 영국의 경우 2008년(2분기)와 2010년(2분기)의 창의산업 고용은 7% 정도 감소하여, 전체 민간서비스 영역의 동기간 고용감소율 5%에 비해 감소폭이 크게 나타남. 창의산업 하위부문에서도 창의, 예술, 엔터테인먼트 부문 만 제외하고는 모두 고용이 감소한 것으로 나타남

(2) 미국

- 경기침체기(2008~2010년) 동안 미국의 창의산업 고용은 427만 명에서 408만 명으로 약 19만 명 정도 감소하였고, 동기간 감소율은 4.5%에 이름
- 경기침체기의 연평균 고용감소율은 -2.4%이며, 이는 2000~2007년의 연평균 고용감소율 0.4%에 비해 상당히 높은 편

표 3¹ 미국 창의산업의 경기침체기 고용변화

(단위: 천명)

산업	2008	2010	변화	증감(%)
Publishing industries, except Internet	880	796	-84.0	-9.54
Motion picture and sound recording industries	371	358	-13.7	-3.69
Broadcasting, except Internet	319	301	-18.2	-5.71
Data processing, hosting and related services	260	249	-11.8	-4.53
Other information services	134	135	1.5	1.12
Computer systems design and related services	1,440	1,423	-17.0	-1.18
Advertising and related services	462	422	-39.9	-8.65
Performing arts and spectator sports	406	397	-8.9	-2.19
창의 부문 합계	4,271	4,079	-192.0	-4.50
창의 부문 2000~2007 연평균 증감률			-0.4%	
창의 부문 2008~2010 연평균 증감률			-2.4%	

출처: www.bls.go.

- 미국과 영국 사례에서 나타나는 창의산업 고용의 감소는 창의산업이 경기침체기를 거치면서 ‘창의적 장애물 (creative block)’에 직면하고 있음을 경고하는 것임



Ⅲ. 국내 콘텐츠산업의 고용현황과 고용효과 분석

- 콘텐츠산업에 대한 기존 연구는 콘텐츠산업의 고용창출 능력을 높이 평가하고 있지 않은 경향이 있음
 - 김준영(2010)이 한국고용정보원의 OES 자료를 활용하여 문화산업 종사자 수와 사업체 수의 추세를 분석한 결과, 2002년부터 2008년까지 핵심 문화산업에서 사업체 수는 지속적으로 감소했고, 종사자 수도 증감을 반복하면서 뚜렷한 변동추세를 보이지 않고 있다는 결론을 제시
 - 이병민(2011)은 문화체육관광부의 콘텐츠산업 통계자료를 분석한 결과, 콘텐츠산업이 고용 없는 성장시대의 대안으로 양질의 일자리를 창출할 수 있는 신성장동력산업이라는 인식과는 달리 피고용자 수는 정체되거나 감소 추세를 보이고, 고용 및 취업유발 계수도 점진적으로 낮아지는 것으로 보아 고용효과가 충분하지 않음을 지적
- 하지만 고용전망과 관련한 연구에서는 고용창출의 잠재력이 높이 평가받고 있음
 - 향후 산업과 직업 고용전망도 과거 추세보다 높게 나타남. 콘텐츠산업 인력수요 전망('09~'13)에 따르면 2.5% 증가(한국콘텐츠진흥원, 2010a)
 - 예술·디자인·방송 관련 직업의 인력수요는 연평균 3.1% 증가할 것으로 전망(한국고용정보원, 2010)
 - 콘텐츠산업은 타 산업에 비해 높은 고용유발 효과를 가지는데, 10억 원 매출 대비 18.3명의 취업유발 효과가 있음(제조업 9.5명, 일반서비스업 17.4명)(한국콘텐츠진흥원, 2010b)
 - 콘텐츠산업은 창의성과 소프트 혁신에 기반을 둔 '기업가주의'로 창업(1인 창조기업)이 용이하며, 신규 유망업종과 직업의 증가로 인해 고용확대에 기여
 - 1인 출판, 3D 영상, 소셜 네트워킹, 모바일게임 등 새로운 업종이 등장하고, 청년과 여성이 선호하는 다양한 신규 유망직업이 확대
 - 최근에는 스마트 미디어 산업의 확대와 더불어 스마트폰 애플리케이션 개발자, 증강현실 엔지니어 등이 각광을 받고, <아바타>로 대표되는 3D 영상분야의 기술 감독인 스테레오그래퍼(Stereographer) 등과 같은 직종의 수요가 확대되고 있음

<콘텐츠산업이 주도하는 새로운 직종>

3D 디렉터, 게임 캐스터, 공공 디자이너, 댄스 테라피스트, 도슨트, 디자인 컨설턴트, 매직 프로듀서, 보컬코치, 색채 코디네이터, 세트 디자이너, 스포츠 캐스터, 아트 컨설턴트, 아트딜러, 아트워크 매니저, 영상 예술 전략전문가, 의료통역사, 저작권PD, 전시 코디네이터, 전시 테크니션, 주얼리 코디네이터, 칼라 코디네이터, 캘리그래퍼, 테마파크 코디네이터, 패션 스타일리스트, 페인팅 아티스트, e-북 콘텐츠 기획자, 스토리 기획자, 아트 컨설턴트, 키즈 파티플래너, 멀티미디어 소스디자이너, 연예인 에이전트, 스포츠영상 분석가 등(한국직업능력개발원, 2010)

1) 콘텐츠산업의 고용현황 분석

- 2010년 말 현재 콘텐츠산업의 인력규모는 약 58.1만 명(전체 취업자의 2.4%), 부동산업 및 임대업(51.7만 명)보다 크고, 제조업(403만 명)의 14%에 해당



- <표 3>에 나타난 바와 같이 고용규모는 2005년부터 2010년 사이 약 6천 명 증가하는 데 그쳤고, 연평균 고용성장률도 0.2%로 높지 않은 편임³⁾ 이는 2005년부터 2010년 사이 전 산업의 취업자 연평균 증가율인 0.8%보다 낮고, 제조업의 -0.5%보다는 높은 수치
- 특히 글로벌 경기침체 이후인 2008~2010년 사이 전체 노동시장의 고용증가율은 0.5%로 나타나지만, 동기간 콘텐츠산업의 고용증가율은 2.9%로 나타나 경기침체의 영향에도 불구하고 비교적 높은 수준의 성장을 보임.

표 4 | 콘텐츠산업의 고용추세(2005~2010)

(단위: 명, %)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	비중 (2010)	CAGR ('08~'10)	CAGR ('05~'10)
*출판	214,904	218,377	225,347	210,084	206,926	203,226	35.0	-1.6	-1.1
**만화	9,048	12,818	11,772	11,093	10,748	10,779	1.9	-1.4	3.6
***음악	65,346	65,431	75,027	66,475	76,539	76,654	13.2	7.4	3.2
게임	141,263	105,773	92,572	95,292	92,533	94,973	16.3	-0.2	-7.6
****영화	29,078	25,769	23,935	19,908	28,041	30,561	5.3	23.9	1.0
애니메이션	3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	4,349	0.7	5.3	4.0
*****방송	29,634	29,308	28,913	34,393	34,714	34,584	5.9	0.3	3.1
광고	29,625	27,487	29,416	30,700	33,509	34,438	5.9	5.9	3.1
캐릭터	8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	25,102	4.3	9.1	23.3
지식정보	31,327	34,779	38,192	41,279	44,897	48,226	8.3	8.1	9.0
콘텐츠 솔루션	12,430	13,450	13,414	14,679	15,967	18,384	3.2	11.9	8.1
합계	575,060	556,493	564,281	548,919	571,450	581,276	100.0	2.9	0.2

* (출판) 2005년부터 인쇄업 종사자수, 계약배달직 포함(통계청 사업체기초통계조사 인용). 2009년부터 인쇄업종사자수는 직접조사.

** (만화) 2006년부터 아동·학습만화 종사자 포함

*** (음악) 2005년부터 노래방 종사자 포함(통계청 사업체기초통계조사 인용). 2008년부터는 자체조사 실시.

**** (영화) 2005년에는 영화산업 종사자에 비디오/DVD감상실 종사자수, 비디오/DVD임대 종사자수 포함(통계청 사업체기초통계조사 인용). 2006년부터는 영화진흥위원회 자체조사.

***** (방송) 2008년부터 독립제작사종사자 포함.

출처 : 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 「2011 콘텐츠산업통계」

3) <2010년 콘텐츠산업통계>부터 콘텐츠산업의 인력추정방식에 큰 변화가 있음. 게임부분의 종사자 추정에 기존 제작 및 배급 분야에 유통과 소비 분야를 추가적으로 포함시켰음. 2008~2010년 사이 게임 제작 및 배급분야의 종사자 연평균 증가율은 6.6%인데 반해 게임 유통 및 소비는 -6.1%로 나타나, 게임부분의 고용증가율은 새로운 추정방식을 고려했을 때와 그렇지 않을 때 큰 차이를 보임. 이러한 게임종사자 추정방식의 변화는 콘텐츠산업의 고용증가율에 대해서도 일정부분 감소효과를 가지는 것으로 나타남. 하지만, 유통과 소비를 포함하는 것이 게임부분의 고용구조를 보다 적절히 나타내고 있다는 점을 고려할 때 새로운 추정방식을 사용하는 것이 타당할 것임.



2) 콘텐츠산업의 하위 장르별 고용추세

- 전체적 수준에서는 고용 수준이 정체하는 것으로 나타나지만, 세부 장르별로는 다양한 편차를 보이고 있음
 - 2005년부터 2010년까지의 6년이라는 비교적 단기간의 분석으로부터 확고하고 안정적인 추세 분석은 쉽지 않음. 또한 단기적인 환경변화, 특히 2008년 이후의 경기침체를 고려한다면 사정은 더욱 복잡해짐
 - 이러한 조건 하에서 분석기간 동안 전년대비 고용증가율의 변화를 고려하여 고용성장 추세를 분석

그림 3¹ 성장형 콘텐츠부문의 고용추세

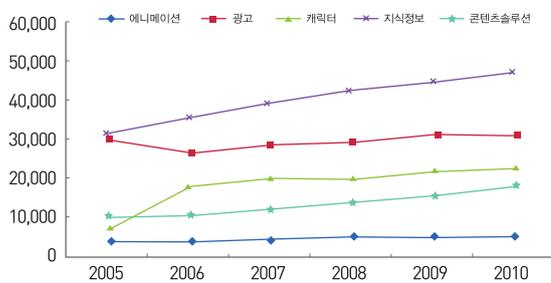


표 5¹ 성장형 콘텐츠부문의 전년대비 고용증가율

	2006	2007	2008	2009	2010
애니메이션	-4.7	12.7	2.0	6.3	4.3
광고	-7.2	7.0	4.4	9.1	2.8
캐릭터	125.4	9.8	-3.5	11.0	7.2
지식정보	11.0	9.8	8.1	8.8	7.4
콘텐츠솔루션	8.2	-0.3	9.4	8.8	15.1

그림 4¹ 하락형 콘텐츠부문의 고용추세

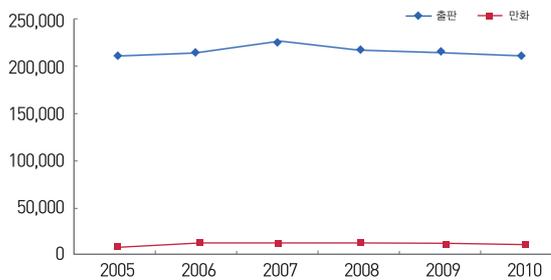


표 6¹ 하락형 콘텐츠부문의 전년대비 고용증가율

	2006	2007	2008	2009	2010
출판	1.6	3.2	-6.8	-1.5	-1.8
만화	41.7	-8.2	-5.8	-3.1	0.3

- 고용추세를 통해 성장형과 하락형 콘텐츠 장르를 확인할 수 있지만, 변화추세가 일정하지 않아 분류가 어려운 형태도 존재
 - 성장형은 비교적 많은 분야가 해당됨. 영화, 애니메이션, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등이 여기에 해당. 성장형의 대부분은 콘텐츠산업에서 차지하는 고용비중이 높지 않다는 공통점을 가지고 있음. 이는 융합, 디지털화에 따른 산업 환경의 변화와 밀접한 관계가 있음
 - 하락형은 출판, 만화 분야가 해당됨. 출판은 콘텐츠산업 인력 중 가장 많은 비중을 차지하는 부문으로, 2010년 기준 20만 3,226명으로 약 35%를 차지. 하지만 2006년에 전년대비 증가를 기록한 이후 지속적으로 감소추세를 보이고 있음. 이는 전통적인 출판업과 출판도소매업 종사자 감소가 온라인 출판과 유통 등의 고용증가를 상회하는 것을 의미. 출판부문에서 뉴미디어를 활용한 온라인부문의 고용증가는 2007-2009년 동안 연평균 12.5% 증가했지만, 규모면에서는 전체 출판부문 종사자의 5%에 불과



그림 5¹ 하락형 콘텐츠부문의 고용추세

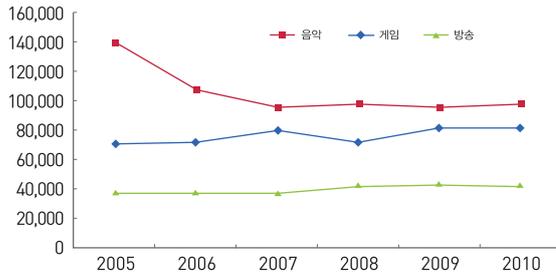


표 5¹ 하락형 콘텐츠부문의 전년대비 고용증가율

	2006	2007	2008	2009	2010
음악	0.1	14.7	-11.4	15.1	0.2
게임	-25.1	-12.5	2.9	-2.9	2.6
방송	-1.1	-1.3	19.0	0.9	-0.4

- 분류미정형은 고용추세가 증감을 반복하며 추세를 유형화할 수 없는 유형으로서 음악, 게임, 방송 등이 해당. 방송분야는 전체 콘텐츠산업에서 2010년 기준 5.9%로 네 번째로 비중이 높은 부문임. 2008년의 상승은 독립제작사 부문이 포함된 것으로 실제적인 상승이라고 보기는 어려움. '08~'10년 사이 연평균 성장률이 0.3%로 정체상태에 있음. 게임은 2006년 이후 아케이드게임의 위축으로 인해 크게 감소하였으며, 2007년부터는 부침을 거듭하면서 연평균 성장률 -0.2%의 정체상태에 있고, 음악도 2007년 상승 후 2010년까지 연평균 상승률 0.7%에 머물고 있음

- 이와 같은 고용추세에 대한 분석결과가 콘텐츠산업 고용효과 분석에 대해 갖는 시사점은 다음과 같음
 - 첫째, 콘텐츠산업의 하위 부문에서 성장형이 많음에도 불구하고 전체 고용이 정체되어 나타나는 것은, 성장형 부문들이 비교적 인력규모가 크지 않은 부문들이라는 데 기인. 오히려 고용비중이 가장 높은 출판은 하락형으로 분류되고, 고용비중이 높은 게임과 방송 등은 정체나 감소추세를 보이고 있음
 - 둘째, 전반적인 정체에도 불구하고 콘텐츠산업의 고용추세는 내적인 다양성을 보이고 있음. 따라서 콘텐츠산업의 고용효과를 파악하기 위해서는 산업 전체보다는 하위부문별 다양성을 고려하는 것이 필요

3) 콘텐츠산업 고용효과 분석

- 콘텐츠산업이 노동시장에 갖는 영향력을 파악하기 위해 취업유발계수와 고용탄력성 지표를 활용할 수 있음
 - 취업유발계수는 콘텐츠산업을 포함한 전체 노동시장의 고용효과를 파악하는데 도움이 되는 지표로 일정 기간 콘텐츠산업의 단위 투입(10억 원)에 따른 전체 경제에 필요한 인력의 규모를 의미. 한편, 고용탄력성은 경제성장에 상응하는 고용흡수력을 나타내는데 이는 경제성장의 변화에 따른 고용 변화를 의미⁴⁾
- 콘텐츠산업이 전체 경제에 미치는 고용효과
 - 콘텐츠산업이 전체 경제에 미친 고용효과는 <표 7>에 나타남. 2005~2008년 사이 콘텐츠산업의 고용유발과 취업유발계수는 등락을 거듭하며 일관된 경향을 파악하기는 어렵지만, 모든 값들이 타 산업에 비해 높게 나타남

4) 일반적으로 이들 지표는 다음과 같이 계산됨. 취업유발계수=실질 GDP/취업자 수×100; 고용탄력성=취업자 수 증가율÷실질 GDP 증가율



- 특히 2008년에는 일반제조업의 거의 두 배에 이르고, 서비스업 전체에 비해 고용효과가 높음. 이는 임노동자뿐만 아니라 자영업부문에 이르기까지 콘텐츠산업의 고용기여도가 높다는 것으로 해석할 수 있음

표 8 | 콘텐츠산업을 포함한 주요 산업의 고용 및 취업 유발계수(2005~2008) (단위: 명, 10억 원)

산업분류	고용유발계수				취업유발계수			
	2005	2006	2007	2008	2005	2006	2007	2008
제조업	8.38	8.19	7.73	6.81	11.76	11.44	10.78	9.50
서비스업	12.69	12.39	12.11	11.51	19.38	18.89	18.36	17.36
콘텐츠산업	14.66	13.74	14.40	13.63	19.78	18.73	19.25	18.27

출처: 한국콘텐츠진흥원(2010)

표 9 | 콘텐츠산업의 고용 및 취업유발계수 추이 (단위: 명, 10억 원)

산업분류	고용유발계수			취업유발계수		
	1995	2000	2005	1995	2000	2005
전 산업	15.8	11.1	9.9	24.4	18.1	14.7
제조업	14.2	8.8	7.2	19.3	13.2	10.1
서비스업	18.4	13.7	12.6	29.5	21.5	18.4
방송	15.7	12.1	9.5	19.3	16.5	11.9
광고	16.1	15.2	13.2	20.8	20.6	17.1
컴퓨터관련서비스	21.8	13.6	14.2	28.5	16.4	16.5
출판서비스	16.8	14.8	14.6	19.7	19.6	19.5
문화서비스	24.9	14.7	13.4	43.1	27.6	21.0
오락서비스	21.9	12.8	11.1	38.4	24.7	18.3

출처: 이병희 · 문제철(2009)

- 이와 같이 콘텐츠산업이 높은 고용관련 유발효과를 갖는다는 것은 이 산업이 국민경제에 갖는 직간접적 영향력이 상당하다는 것을 의미
- 고용(취업)유발효과의 추세를 살펴보면 제조업과 서비스업은 계수 값이 일관되게 감소. 하지만 콘텐츠산업의 경우는 추세를 파악하기 어려운 점이 있음. 이는 콘텐츠산업이 매우 이질적이라든지 아니면 자료 자체가 불안정하다는 해석이 가능(이병민, 2011)
- 산업성장에 따른 고용효과에 대한 분석: 고용탄력성 분석
 - <표 9>에서 제조업과 서비스업의 고용탄력치를 비교해보면 제조업의 성장은 고용을 감소시키고, 서비스업은 고용을 증대시키는 것으로 나타남. 서비스업은 2008년 이후의 경기침체에도 불구하고 성장을 통한 고용확대가 이루어지는 것으로 나타남
 - 한편 콘텐츠산업의 고용탄력치를 살펴보면, 2006년과 2008년을 제외하고는 고용을 창출하는 것으로 나타남. 또한 고용창출 능력은 제조업에 비해서는 높고, 서비스업보다는 낮게 나타남



표 10¹ 부문별 고용탄성치 비교: 콘텐츠산업, 제조업, 서비스업*

연도	콘텐츠산업	제조업	서비스업	전체산업
2006	-0.24	-0.22	0.57	0.25
2007	0.13	-0.15	0.45	0.24
2008	1.26**	-0.45	0.58	0.27
2009	0.55	2.13**	0.89	-1.00
2010	0.19	-0.34	0.37	0.22

* 콘텐츠산업의 경우는 부가가치 증가율(출처: 2010콘텐츠산업통계)을 사용, 제조업과 서비스업은 실질GDP증가율(출처: 한국은행 국민계정)을 사용.

** 실질GDP 증가율과 부가가치 증가율 및 고용증가율이 모두 마이너스인 경우. 이 때 1.0 이상은 고용감소율이 실질부가가치 감소율을 상회하는 것을 의미

- 콘텐츠산업의 장르별 고용탄성치를 살펴보면, 출판과 만화는 2008년 이후 성장대비 고용이 급격히 감소했음. 한편, 애니메이션, 지식정보, 콘텐츠솔루션은 경기 침체기에도 고용탄성치가 감소하지 않고 오히려 증가추세를 보이고 있음
- 경기침체와는 달리 불규칙적으로 등락을 보이는 장르로는 게임, 영화, 방송 등이 있으며, 산업 성장에 따른 고용증감을 단정하기 어려움
- 콘텐츠산업의 장르별 고용탄성치 분석은 앞서 살펴본 성장형 장르와 하락형 장르의 구분과 일치하는 것으로 나타남

표 11¹ 콘텐츠산업의 부문별 고용탄성치 비교

구분	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년
출판	-0.18	0.08	-25.62	0.57*	-0.57
만화	0.59	-1.23	-10.51	-1.22	0.12
음악	0.00	5.01	-0.56	1.88	0.01
게임	1.52*	0.39*	0.23	-0.15	0.21
영화	-0.11	0.14*	0.28*	0.19	2.88
애니메이션	-0.07	0.17	0.05	1.32	0.18
방송	-0.03	-0.18	-0.72	0.04	-0.04
광고	-0.30	0.36	2.89	-0.60	0.20
캐릭터	0.85	0.22	-0.40	0.87	0.59
지식정보	0.71	0.41	0.60	0.63	0.38
콘텐츠솔루션	0.37	-0.03	0.68	0.90	1.74
콘텐츠산업	-0.24	0.13	1.26*	0.55	0.19

* 부가가치 증가율 및 고용증가율이 모두 마이너스인 경우. 이 때 1.0 이상은 고용감소율이 실질부가가치 감소율을 상회하는 것을 의미



IV. 콘텐츠산업의 일자리 창출을 위한 정책 제언

1) 콘텐츠산업 고용효과의 장르별 편차와 정책적 시사점

- 콘텐츠산업은 창의산업과 관련된 담론이 주장하는 것처럼, 21세기 우리나라 지식기반 서비스경제의 고용창출의 원동력이 되기에는 부족하지만, 고용창출의 잠재력은 지니고 있는 것으로 판단됨
 - 콘텐츠산업의 성장에 따른 고용흡수력을 나타내주는 고용탄성치가 제조업보다는 높지만, 서비스업에 비해서는 낮게 나타남. 콘텐츠산업의 고용탄성치가 최근 플러스로 나타나는 것은 성장을 통해 일자리가 만들어진다는 것을 의미하지만, 그 수준이 창의성과 혁신을 바탕으로 산업성장을 촉진함으로써 국가적 고용증대를 선도한다는 시나리오와는 다소 거리가 있음
 - 콘텐츠산업의 하위부문인 장르별 고용흡수력을 살펴보면, 2008년 이후 경기침체에도 불구하고 ‘성장형’ 유형으로 분류될 수 있는 장르가 다수 있으며, 이들은 전체 서비스업의 고용흡수력을 상회하는 등 우리 경제의 고용창출을 선도할 가능성이 있음. 다만, 성장형으로 분류된 장르의 고용규모가 크지 않아서 현재로서는 전체 경제에 미치는 파급효과는 그리 크지 않음
- 따라서 콘텐츠산업에 대한 보다 효과적 고용정책은 하위부문별 고용창출 역량의 차이를 고려하여 정책의 우선순위와 실천방안을 결정하여야 함
 - 우선 콘텐츠산업의 고용창출 역량을 충분히 활용하기 위해서는 현재의 ‘성장형’ 장르에 대해 정책의 우선순위를 두어야 함
 - 다음으로 하락형 장르에 대한 고용저하의 원인을 분석하고, 미확정유형에 속하는 장르의 경우는 고용창출 능력에 대한 면밀한 분석이 필요. 더불어 이들 장르를 ‘성장형’으로 전환시키기 위한 가능성을 점검하는 것이 필요

2) 콘텐츠산업의 고용창출 확대를 위한 정책 제언

(1) 전체보다는 콘텐츠 장르별로 특화된 정책방안이 필요

- 성장형 장르에 대한 정책 방안
 - 애니메이션은 매출액 기준 성장률이 최근 몇 년간 급격히 증가하고 있으며, 수출과 내수확대를 통해 시장이 확대될 가능성이 높은 부문임. 특히, 애니메이션 창작제작 인력과 유통·배급마케팅 인력의 성장이 두드러짐. 제작인력 중 시나리오, 촬영편집, 채색, 디지털 애니메이터, 디자인 담당 등 직종의 증가가 두드러짐. 이러한 점을 고려할 때 제작 분야의 창의인력 육성과 채용의 확대를 위한 지원방안이 마련되어야 함
 - 지식정보 부문은 주로 이러닝(e-learning)과 포털 및 인터넷정보 매개서비스업으로 구성되는데, 이 분야의 최근 3년간 매출액 성장률은 10%를 상회하고 고용증가도 8~9%에 이룸. 고용성장에서 포털과 인터넷정보 매개서비스에 비해 이러닝 부문은 높은 성장률을 보여줌. 이 부문의 고용전략은 고용성장 가능성이 높은 이러닝에서 필요한 인력인 기획 업무, 인터넷/모바일 서비스 업무 등에 대한 인력 육성과 채용 활성화에 초점을 두어야 할 것임



- 캐릭터산업의 매출규모는 점점 확대되고 있는데 이는 타업종과의 결합이 용이하기 때문이며, 스마트 미디어의 확산으로 다양한 수익모델을 기대할 수 있음. 캐릭터 개발 및 마케팅홍보, 유통 등의 인력이 필요하므로 이를 육성하고 채용을 활성화할 수 있는 정책방안이 필요
- 하락형에 대한 진단
 - 출판부문의 경우, 오프라인 출판업과 출판 도소매업의 매출액이 정체하락하고 이에 상응하여 종사자 수도 또한 지속적으로 하락하고 있음. 이러한 상황에서도 온라인출판유통업은 매출 증대와 함께 종사자 수도 증가. 이러한 상황을 고려할 때, 온라인 출판 유통인력의 육성에 대한 정책적 지원이 필요
- 기타 주요 장르에 대한 정책 방안
 - 게임부문은 온라인게임과 모바일게임을 중심으로 지속적인 성장이 이어질 것이며 이에 상응하여 인력규모도 증가할 것으로 전망. 게임 유통소비보다는 게임 제작 및 배급 인력이 더욱 증가할 것으로 보이며, 게임직종 중 컴퓨터 프로그래머는 가장 높은 수준의 수요를 나타냄. 기획, 그래픽 디자이너, 게임 PD에 대한 수요도 상대적으로 높음. 게임 부문에 대한 정책적 지향점은 수요도가 높은 직종의 인력에 대한 원활한 공급에 집중하여야 할 것임
 - 영화 부문은 경기애 매우 민감하여 매출액, 부가가치, 수출액 등의 변동이 매우 심하며, 종사자 규모도 이에 따라 큰 차이를 보임. 1차 시장(제작, 배급)은 제작을 제외한 제작지원, 배급, 상영, 홍보마케팅 인력이 증가하는 추세이고, 2차 시장은 온라인 상영을 제외한 전 분야에서 감소 추세
 - 방송 부문은 독립제작사를 제외한 방송사업자 부문에서는 거의 정체상태에 있지만, 최근 중합편성채널의 신설로 인해 인력 증원이 예상됨
 - 영화와 방송부문은 제작부문의 인력수급이 중요한데 특히, 사업자 조사에서는 파악하기 힘든 비정규 프리랜서 인력들의 고용정책이 중요함. 최근 많은 연구들이 방송영화 제작인력의 근로환경 개선을 통한 인력수급 정책 필요성을 제시

(2) 창의노동을 '좋은 일(decent work)'로 만드는 정책적 지원의 강화

- 콘텐츠산업에서의 일은 창의성과 혁신을 요구하는 '창의적 노동'으로 인식되는 경향이 있음. 전문직종은 경제적 보상뿐만 아니라 개성을 표출하고 발전을 이끄는 소외되지 않는 노동의 기회를 제공하고, 현대 사회의 새로운 직업 자율성의 정수로 인식됨
- 하지만 비정형화된 고용관계 속에서 비조직화된 창의노동자는 불안정하고 불평등한 고용관계에 노출되어 있음. 더 나아가 자율적 책임에 대한 지나친 강조는 오히려 일과 여가의 구분이 어렵게 되어 삶의 질 저하로 이어짐(Banks & Hesmondhalgh, 2009).
- 이러한 문제들은 종종 창의산업의 낙관적인 정책적 담론에서 무시되는 경향이 있음. 무엇보다도 경제논리에 입각한 글로벌 경쟁력과 국가적 브랜드의 창출에 대한 과도한 관심은 노동과정의 문제점과 고용정책의 필요성을 간과하는 경향이 있음. 하지만 고용정책은 '노동의 질'을 제고하는데 관심을 가져야 하며, 창의인력의 고용안정성과 근로환경의 개선을 위한 계획을 수립해야 함



(3) 시급한 현안인 고학력 청년실업 해소에 우선순위를 두어야 함

- 콘텐츠산업은 특정 인구사회학적 계층, 즉 고학력 청년층의 고용비중이 높아 청년실업의 문제 해소에 중요한 역할을 할 수 있음
 - 최근 청년실업 문제는 더욱 심화되어 2011년 청년실업자는 32.4만, 실업률은 7.7%를 기록. 이는 전체 실업률보다 2배나 많은 수치. 또한 청년계층 중에서 구직단념자 등 사실상의 실업상태를 포함하면 실업자는 110.1만으로 추정할 수 있으며, 체감실업률은 22.1%에 이를 정도로 심각하다는 연구결과도 있음 (현대경제연구원, 2012)
 - 콘텐츠산업 근로자 중 청년층(29세 이하)의 비중이 28.3%(전체 산업 16.7%)이고, 4년제 대학졸업 이상의 비중은 62.8%, 2년제 대학 졸업이상은 84.4%(제조업에서의 동일학력 비중은 38.7%)를 기록
- 이와 같은 상황에서 콘텐츠기업에는 '인력부족' 현상, 구직자에게는 '일자리부족' 현상이 나타나는데. 이는 인력수급의 불일치 현상으로 이해할 수 있음.
 - 콘텐츠산업 취업희망자의 취업확률이 낮고, 일자리로 이행하는 진입소요기간이 상대적으로 긴 것으로 나타남(최영섭, 2010). 한편, 관련학과 수와 취업희망자(관련전공자)는 증가추세를 보임으로써 취업병목 현상이 매우 두드러짐

〈 2010 콘텐츠교육기관 현황조사(한국콘텐츠진흥원, 2011) 결과〉

- (공급) 관련학과는 2008년 1,325개에서 2010년 1,478개로 증가(153개, 11.5% 증가), 관련학과 졸업생은 2008년 23,960명에서 2010년 35,710명으로 증가(11,750명, 49% 증가), 관련학과 입학생은 2008년 36,930명에서 2010년 41,002명으로 증가(4,072명, 11% 증가)
- (취업을 저조) 콘텐츠관련학과 대학졸업생의 취업률 감소
 - 2006년 73.6% · 2010년 63.4%로 감소; 콘텐츠 관련 동일분야 취업자비중은 2010년 36.3%에 불과

- 이러한 문제를 해소하기 위해 콘텐츠산업의 창의적 일자리에 졸업생과 청년을 매치시킬 수 있는 적극적인 고용정책이 고려되어야 함. 인력수급 불일치 문제를 해소하기 위해서는 교육과정이 일자리 접근을 용이하게 하고 또한 기업이 요구하는 양질의 일자리에 맞도록 향상될 수 있는 교육훈련에 관한 지원이 필요

(4) 콘텐츠산업의 지속가능한 고용성장을 위한 소규모 기업 및 중견기업의 육성

- 대부분의 고용은 궁극적으로는 기업에 의해 이루어지므로 고용친화적 기업의 지속가능한 성장이 고용정책의 중요한 측면이라 할 수 있음. 콘텐츠산업은 소규모 기업의 비중이 높아, 이들 기업을 위한 지원사업이 중심이 되어 추진되어 왔음('1인 창조기업' 육성사업이 대표적인 사례)
- 콘텐츠산업의 고용증대를 위해 소규모 기업뿐만 아니라 일자리가 안정적인 중견기업의 육성도 중요
 - 사업체가 클수록 일자리 창출률과 소멸률이 모두 낮아져 일자리가 안정적으로 유지되는 경향이 있음. 중소기업은 일자리 창출률이 높지만 일자리 소멸률 또한 높음(윤윤규 · 고영우, 2009)
 - 콘텐츠산업 상장사가 전체 고용에서 차지하는 비중은 크지 않지만, 고용증가율은 전체 콘텐츠산업보다 높게



나타남. 분야별로는 인터넷포털과 방송을 제외한 대부분의 분야(애니메이션, 게임, 음악, 영화, 광고, 출판)에서 고용 증가. 특히, 게임(1,542명), 영화(206명), 애니메이션(136명)이 높은 연평균 성장률을 보임

표 12¹ 콘텐츠 상장사 고용규모의 변화

분야	상장업체 수	고용규모(명)		증가규모(명)	연평균 증가율(%)
		'08 4분기	'10년 4분기		
게임	20	8,975	10,517	1,542	8.3
인터넷포털	3	5,587	5,336	-251	-2.3
출판	9	7,024	7,165	141	1.0
방송	20	4,534	4,492	-42	-0.5
광고	4	1,207	1,267	60	2.5
영화	9	1,093	1,299	206	9.0
음악	9	981	1,106	125	6.2
애니메이션	6	460	596	136	13.8
계	80	29,861	31,778	1,917	3.2

출처: 한국콘텐츠진흥원(2008-2010), 『분기별 콘텐츠산업 동향분석보고서』



참고문헌

국내자료

- 김용현(2005). “고용 없는 성장(Jobless Growth)’ 현실인가?”. 『노동정책연구』, 5:3, pp. 35~62.
- 김준영(2010). “문화산업의 고용변동과 일자리 특성”. 한국노동연구원. 『고용구조 선진화를 위한 서비스산업의 일자리창출 역량제고 방안(Ⅱ)』
- 권혜자(2011). “서비스산업의 유형별 일자리 창출과 일자리의 질”. 『월간 노동리뷰』, 2011-7.
- 윤윤규 · 고영우(2009). “일자리 창출 및 소멸의 구조와 특징”. 『월간 노동리뷰』, 2011-7.
- 이병민(2011). “문화콘텐츠산업의 고용특성에 대한 통계분석 연구”. 『인문콘텐츠』, 제20권, pp. 121-154.
- 최영섭(2010). “청년층의 첫 일자리 분석을 통한 문화 분야 일자리 정책 방향”. 『문화정책논총』, 24-2, pp. 35~60.
- 황수경(2011). “우리나라 서비스업 고용구조의 특징과 문제점”. 『월간 노동리뷰』, 2009-9.
- 황수경(2010). “서비스산업의 일자리창출 능력”. 『월간 노동리뷰』, 2010-3.
- 허재준(2007). “한국경제 서비스화가 양질의 일자리 창출로 이어지기 위해서는 무엇이 필요한가?”. 『월간 노동리뷰』, 2007-20.
- 현대경제연구원(2012). “청년 체감실업률 20%시대의 특징과 시사점”. 『경제주평』, pp. 11~42.

기관자료

- 문화체육관광부(2011). 『2010 콘텐츠산업 통계』
- 한국고용정보원(2010). 『직업별 인력수요 전망』
- 한국콘텐츠진흥원(2010a). 『콘텐츠산업분야 인력수급 전망 및 해외선진사례 벤치마킹조사』
- 한국콘텐츠진흥원(2010b). 『2010 콘텐츠산업의 경제적 파급효과』
- 한국콘텐츠진흥원(2008-2010). 『분기별 콘텐츠산업 동향분석보고서』

해외자료

- Banks, Mark and Justin O'Connor(2009). “Introduction: After the creative industries”. *International Journal of Cultural Policy*, 15:4, 365-373.
- Banks, Mark and David Hesmondhalgh(2009). “Looking for work in creative industries policy”.



International Journal of Cultural Policy, 15:4, 415–430.

Brinkley, Ian and C. Holloway(2010). *Employment in the creative industries*. Work Foundation.

Kochan, Thomas and Ryan Hammond(2011). “미국의 지속가능한 고용제도 구축 : 경제위기의 시사점”
「경제위기와 고용관계의 변화」. 한국노동연구원, pp. 1~22.

Cahuc, Pierre and Andre Zylberberg (2006). *The Natural Survival of Work: Job Creation and Job Destruction in a Growing Economy*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Center for International Economics(2009). *Creative Industries Economic Analysis: Final Report*. www.
TheCIE.com.au

DCMS(2011). *Creative Industries Economic Estimates*.

Higgs, Peter et al. (2008). *Beyond the Creative Industries: Mapping the Creative Economy in the United Kingdom*. NESTA.

MKW Wirtschaftsforschung GmbH(2001). *Exploitation and development of the job potential in the cultural sector in the age of digitalization*. Munich: European Commission DG Employment and Social Affairs.

National Endowment for the Arts(2011). “Artists and Arts Workers in the United States”. *NEA Research Note*. No. 105.

Potts, Jason and Stuart Cunningham(2008). “Four Models of the Creative Industries”. *International Journal of Cultural Policy*, 14:3, 233–247.

Reid, Benjamin et al.(2010). *A Creative Block? The Future of the UK Creative Industries*, Work Foundation.

TERA Consultants (2010). *Building a Digital Economy: The Importance of Saving Jobs in the EU's Creative Industries*.

Throsby, David(2010). *The Economics of Cultural Policy*. Cambridge: Cambridge University Press.