

문화융성과 고용인력 창출 방안

구문모(한라대학교)

목 차

1. 들어가기
2. 창조경제의 개념 및 배경
3. 문화융성과 경제발전 논리
4. 문화융성의 경제발전 패러다임
5. 문화융성과 창조분야 고용
6. 정책 시사점 및 경제발전 방안

들어가기

- 문화융성의 개념 (문화융성위원회 홈페이지)
 - 문화 가치가 사회 전반에 확산되어 국가발전의 토대를 이루며 국민의 행복을 높이는 것
- 문화융성 개념 탄생
 - ✓ 고용 없는 저성장 시대의 성장 동력으로 인식
 - 국가 브랜드 가치와 이미지 제고
 - 사회 갈등 해소와 국민 행복 수단

들여가기

- 문화예산의 지속적인 증대
 - 2017년 전체 예산 대비 2% 목표
 - 현 정부는 문화융성을 국정지표로 설정
 - 문화가치 확산을 통한 경제발전 가능성 모색

	김대중 (98-02)	노무현 (03-07)	이명박 (08-12)	박근혜 (13-15-17)
경제성장률 (%)	5.0	4.3	2.9	2.7→? →?

	김대중 (98-02)	노무현 (03-07)	이명박 (08-12)	박근혜 (13-15-17)
문화예산비중 (%)	0.6 → 1.1	1.1 → 0.9	0.86 → 0.94	0.97→1.3→2.0

창조경제의 개념 및 배경

- 개념

- 인간의 무한한 자원이고 귀중한 무형자산인 창의성이 기반이 되는 경제
- 창의성은 부와 고용 그리고 국가의 지속발전을 위한 동력원
- 창의성이 기술변화를 유도하며, 국가와 지역의 경쟁우위를 강화하고 혁신을 촉진



창조경제의 개념 및 배경

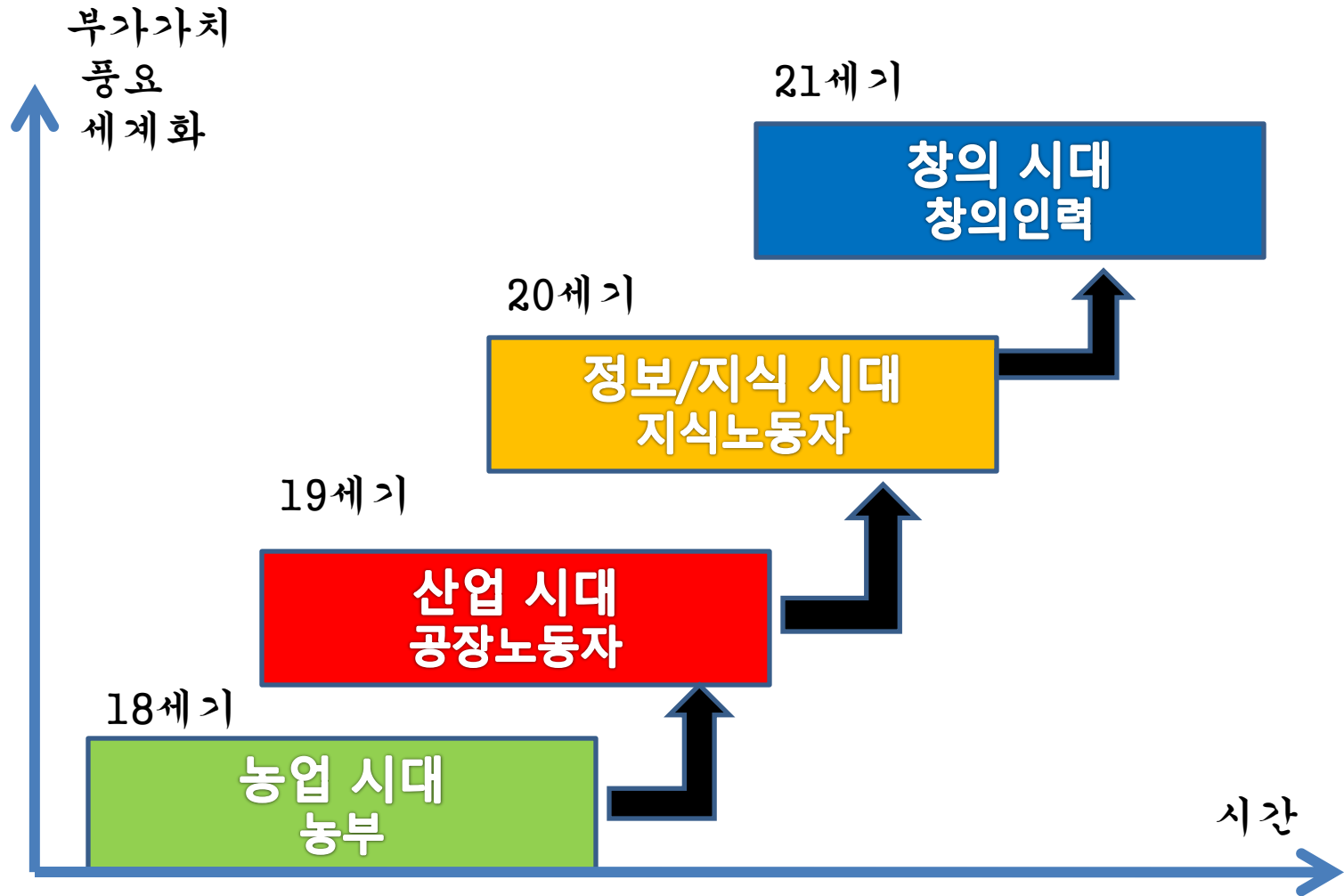
- 창조경제의 부상 배경
 - 과거 서구 선진국 경제는 기술, 지식에 의한 효율성과 생산성 증가를 통해 부를 축적하는 성장패러다임을 경험
 - 오늘날은 지식과 기술이 대중에게 보다 쉽게 제공되고 있기 때문에 더 이상 지식과 기술혁신에 의한 지속적인 성장은 한계에 도달
 - 기능적 속성에 기초한 상품과 서비스의 가격은 지속적 하락
 - 시장에서 기업이 가장 효율적으로 경쟁에서 살아남기 위해서는 창의성을 통해 새로운 아이디어와 제품을 창출하는 전략 필요

창조경제의 개념 및 배경

- 선진국들은 제조업에서 서비스 경제로 전환하면서 물질적 또는 기능적 속성에 의한 기초한 가치보다는 창의성에 기반한 경제성장에 부심
 - 개인의 창의성이 국가발전의 중요한 자원으로 인식

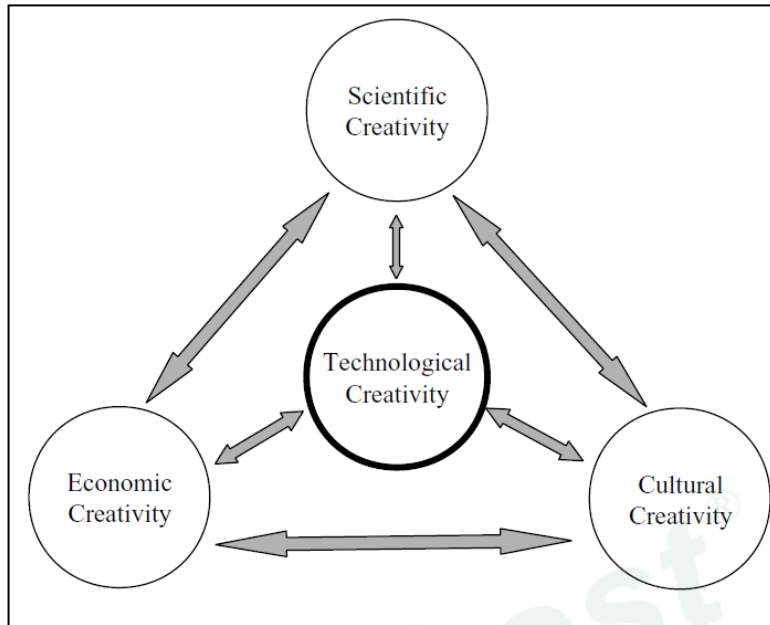
	초기 산업경제	후기 산업경제	지식/정보 경제	창조경제
핵심 동인	노동, 자본, 장비	자본, 전자, 기술	지식, 정보	창의성, 네트워크
상품의 예	축음기[미국]	워크맨[일본]	MP3 플레이어 [한국]	아이팟[미국]

창조경제의 개념 및 배경



문화융성과 경제발전 논리

창의적 활동 영역



National Research Council(US, 2003)

• 창의성의 세 원천

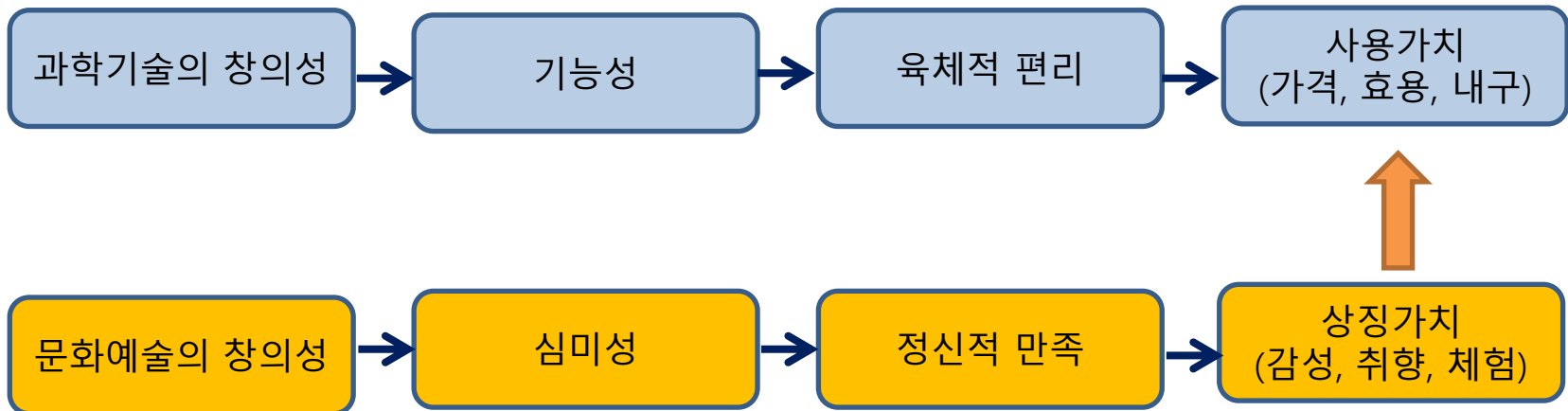
- 과학기술의 창의성
 - 인간의 편의를 위해 자연을 더 잘 활용하려는 새로운 아이디어
 - 산업혁명 이후 경제발전 주도
- 경제경영의 창의성
 - 과학기술의 창의성에 대한 산업적 활용도를 높이는데 요구되는 새로운 아이디어
 - 첨단 기술이 아닌 보편적 기술과 아이디어가 세상 변화 주도
- 문화예술의 창의성
 - 세상을 새로 해석하는 아이디어
 - 경제활동에 본격적으로 활용되지 않았다는 평가

문화융성과 경제발전 논리

- 문화적 창의성에 기초한 문화융성과 경제발전
 - 문화적 창의성 개념 (KEA, 2009)
 - 문화생산에 체화된 창의성이며
 - 기존 이론에 존재하지 않은 것을 만들어 내는 비전
 - 상징적이고, 미적이며, 영적인 차원을 내포하는 비선형적 과정
 - 경제발전과 관련성
 - 문화적 창의성은 감성적 체험을 창출하며, 단순 소유보다는 감성적 욕구를 충족시키는 역할

문화융성과 경제발전 논리

- 과학기술의 창의성, 문화적 창의성이 유도하는 경제발전 논리



문화융성의 경제발전 패러다임

- 문화융성을 통한 경제발전과 일자리 창출은 "문화의 경제화"와 "경제의 문화화"로 축약
 - 문화의 경제화는 문화산업, 창조산업 등으로 대변
 - 경제의 문화화는 제조업, 서비스업 등에 문화요소가 투입되어 고부가가치 창출
 - "두 가지 경제현상을 통한 고용 창출"을 의미

문화융성의 경제발전 패러다임

- 80년대 후반부터 유럽 등 선진국은 생산 중심의 산업사회에서 소비 중심 사회로 전환되면서 문화의 경제적 효과에 관심
- 문화의 경제화 (economization of culture), 경제의 문화화 (culturalization of economy)는 소비 지향의 현대 사회를 대변
 - 문화와 창의분야는 경제의 새로운 소득과 고용 창출원으로 인식하고 정책의 주요 대상

문화융성의 경제발전 패러다임

- 문화의 경제화

- “창조산업(또는 문화산업)”의 영역

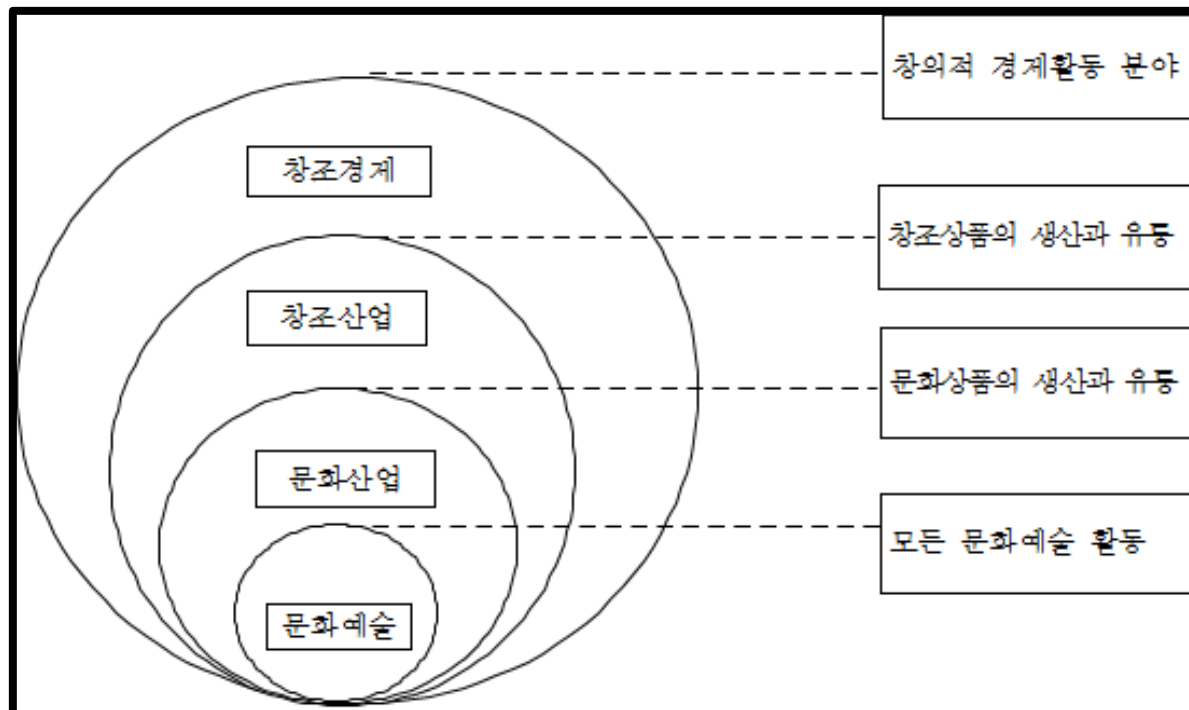
- 개인의 창의성과 기술(skill), 재능 등을 기초로 지적 재산의 형성과 활용을 통해 소득과 고용 창출이 가능한 산업’ (영국 정부, 1997)

- 영화, 비디오, 사진, 출판, 소프트웨어, 컴퓨터게임, 음악/시각/공연예술, TV/라디오, 공예, 디자인, 미술품, 건축, 광고 등 13개 분야

- 예술적 요소로부터 형성된 지적재산권에 의존하는 상징재를 생산하는 광범위한 경제활동이며 계속 진화하는 개념(UN 기구의 정의)

문화융성의 경제발전 패러다임

- 문화의 경제화
 - “창조산업(또는 문화산업)”의 영역



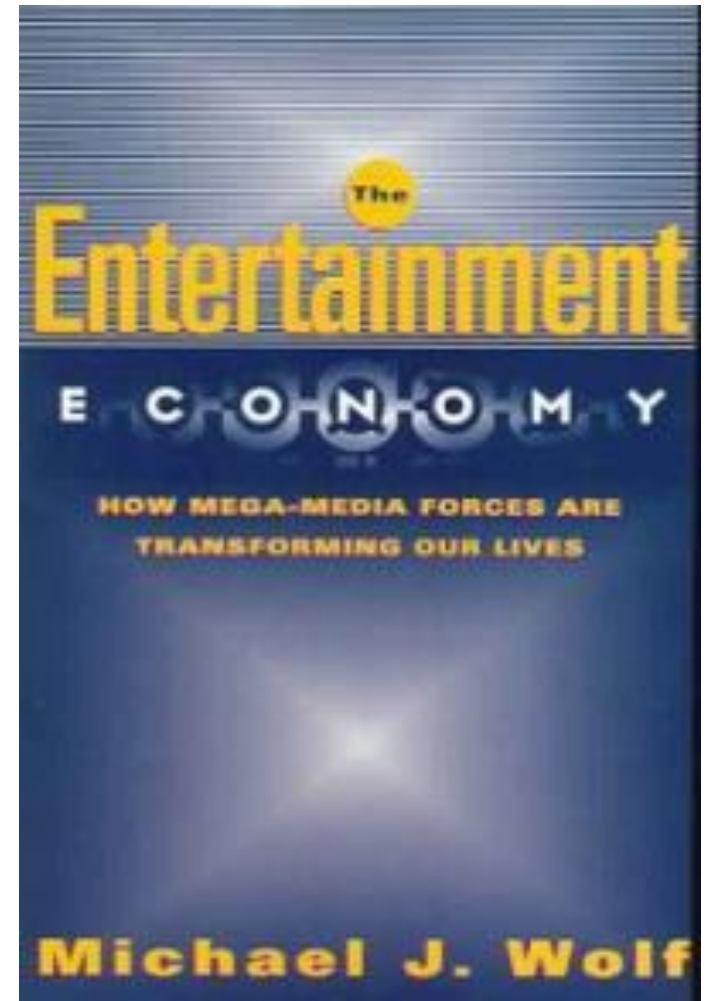
문화융성의 경제발전 패러다임

- 경제의 문화화
 - 기호의 경제(economy of signs)
 - 비물질적 가치(signs)가 물질적 가치를 결정하는 경제사회
 - 의미(meaning, signs)의 가치가 상품가치를 결정하는 경제사회 (KEA European Affairs, 2009)
 - 스타일, 품위(prestige), 힘(power), 화려함(luxury) 등의 소비를 추구하는 사회
 - 문화적 창의성(culture based creativity)이 중시되는 사회

문화융성의 경제발전 패러다임

경제의 문화화

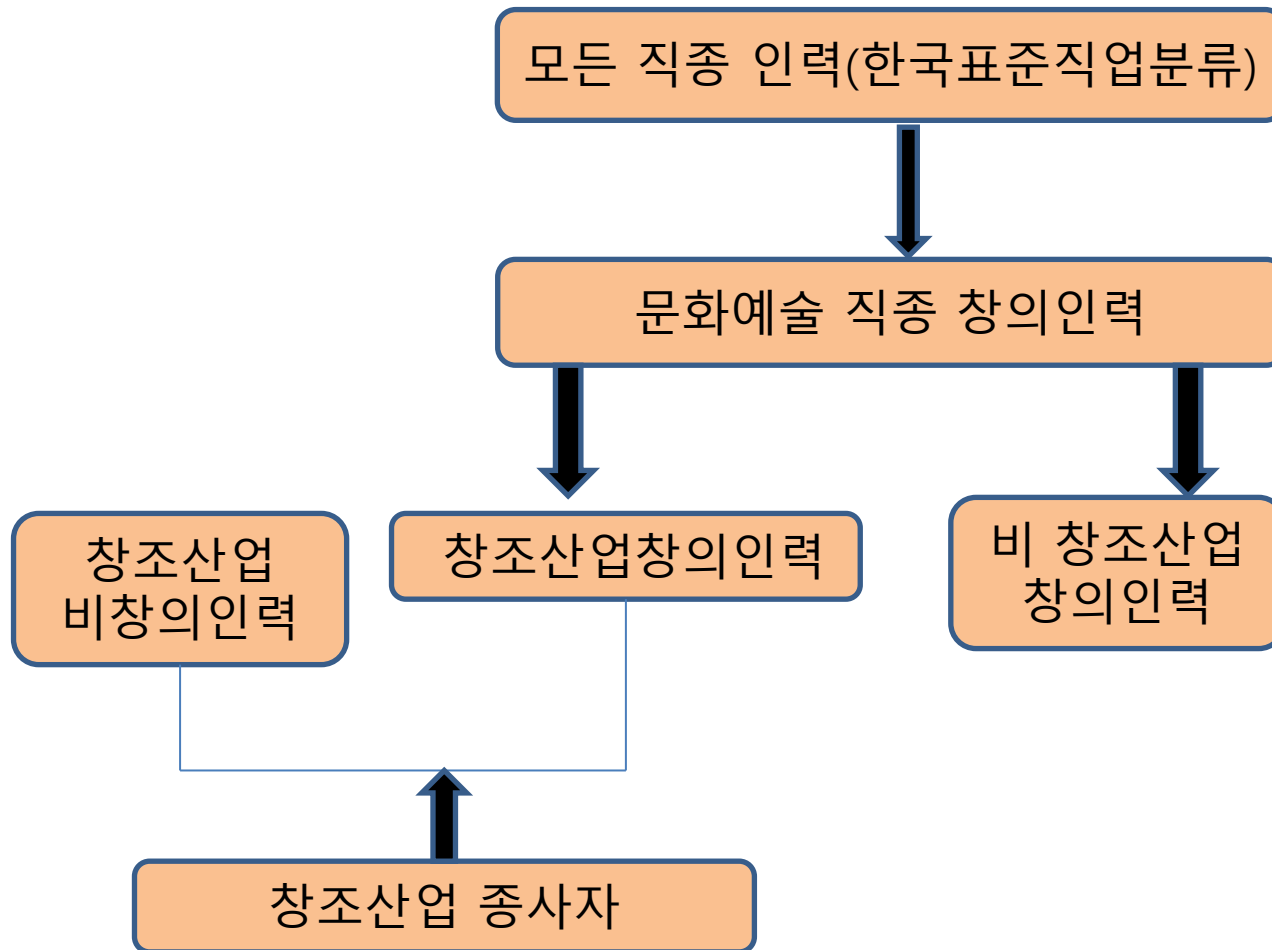
- 기호의 경제(economy of signs)
 - 엔터테인먼트의 경제로 표출 (미국, 1999)
 - 엔터테인먼트 요소가 경제의 모든 요소에 침투해 사업의 형태를 바꾸어 놓고, 엔터테인먼트와 비엔터테인먼트의 경계가 허물어지는 경제사회
 - 항공업, 통신업, 호텔업, 패션업, 요식업, 은행업 등에 적용



문화융성과 창조분야 고용

- 문화의 경제화 분야와 경제의 문화화 분야의 고용
 - 창조산업의 고용 창출
 - 창조산업을 제외한 창조분야의 고용 창출
- 문화융성과 관련한 창조분야 고용은 문화예술 인력의 관점에서 평가
 - 문화적 창의성이 기반이 된 인력 또는 문화예술 관련 직종 인력이 창조산업과 창조산업을 제외한 다른 산업에 종사하는 인력으로 구분

문화융성 관련 고용 구분



문화융성 관련 고용 구분

- 문화예술 창의인력

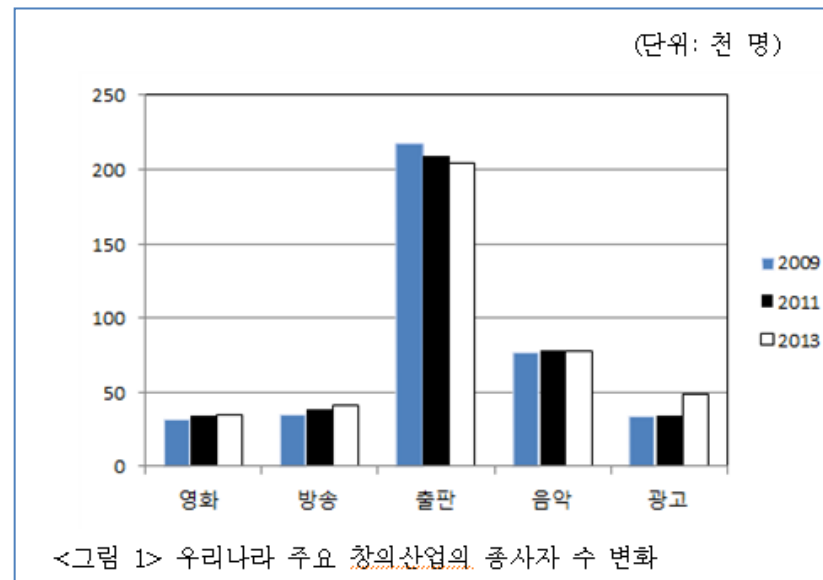
- 문화예술 분야에서 높은 자율성과 융통성을 기반으로 창의적 활동의 대가를 위해 업무를 수행하는 직업인

- 미술, 디자인, 연예, 오락, 스포츠, 미디어 관련 직종
(R. Florida의 핵심 창의인력)

- ✓미디어, 문화 분야에서 작품, 기고 활동을 하고, 미술, 음악, 디자인, 기타 예술작품을 창작하며, 영상, 연극에서 연기 또는 감독 업무를 수행하는 인력
(한국표준직업 분류)

문화융성 관련 고용 추이

- 창조산업 종사자의 동향
 - 창조산업 창의인력 + 비 창의인력
 - 주요 콘텐츠산업 종사자 수 (한국콘텐츠진흥원)
 - 콘텐츠산업의 기획, 제작, 유통 등의 고용 성과



문화융성 관련 고용 추이

- 창조산업 종사자의 동향 (KOCCA)

단위: 명

	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	연평균 증감률(%)
영화	28,041	30,561	29,569	30,857	30,238	1.9
애니메이션	4,170	4,349	4,646	4,503	4,502	1.9
소계	32,211	34,910	34,215	35,360	34,740	1.5
방송	34,714	34,584	38,366	40,774	41,522	4.6
출판	206,926	203,226	198,691	198,262	193,613	-1.6
만화	10,748	10,779	10,358	10,161	10,077	-1.6
소계	217,674	214,005	209,049	208,423	203,690	-1.3
음악	76,539	76,654	78,181	78,402	77,456	0.3
광고	33,509	34,438	34,647	36,424	49,114	10.0
전체 합계	394,647	394,591	364,889	399,383	406,522	0.6

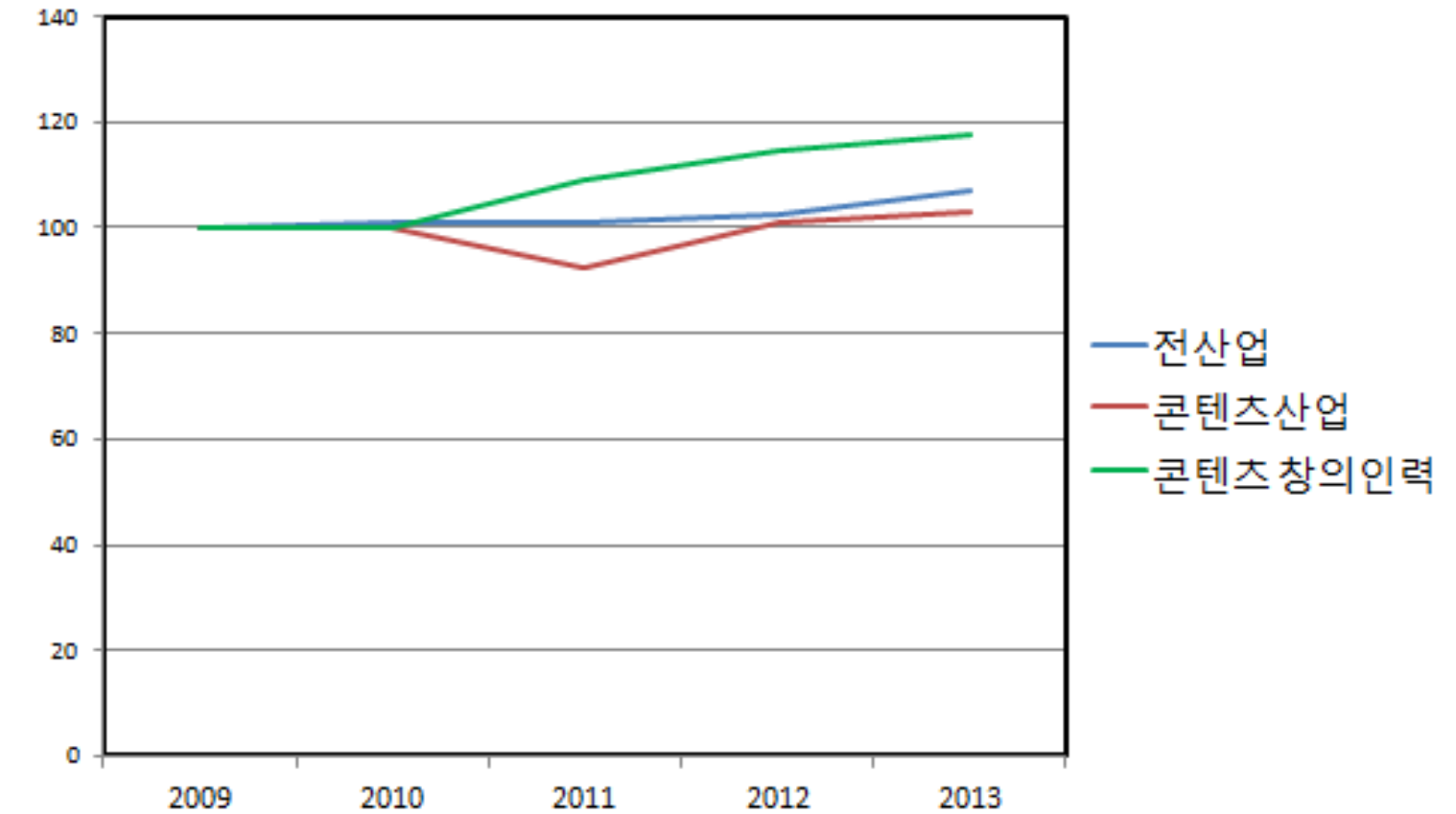
문화융성 관련 고용 추이

- 창조산업의 창의인력 동향 (통계청)

단위: 명

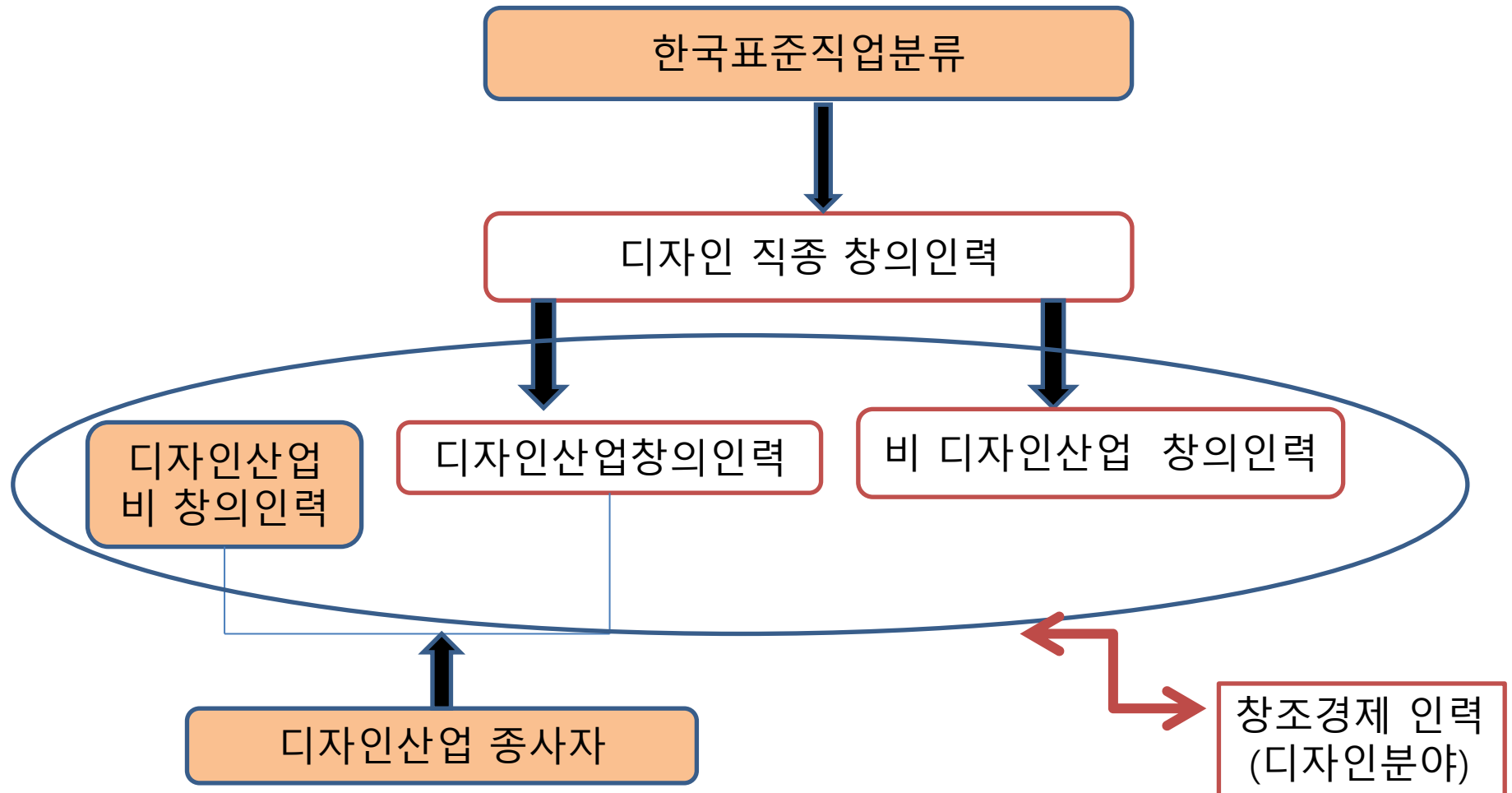
	2009	2011	2012	2013	연평균 증감률(%)
영화(애니메이션 포함)	8,190	11,363	11,645	12,298	8.5
방송	5,804	7,639	8,019	8,096	6.9
출판(만화포함)	57,220	53,895	55,184	55,734	-0.5
음악	1,196	1,748	1,785	1,945	10.2
광고	30,451	37,543	41,254	43,098	7.2
소계	102,861	112,188	117,887	121,171	3.3
공연	12,009	15,503	17,142	19,514	10.1
디자인	17,316	19,672	19,784	19,477	2.4
사진	17,968	18,155	18,126	18,707	0.8
번역, 통역	1,411	1,780	2,265	2,330	10.6
전체 합계	151,565	167,298	175,204	181,199	3.6

문화융성 관련 고용 추이



2009 = 100

사례 분석: 디자인 분야



사례 분석: 디자인 분야

- 디자인 분야의 창조인력
 - 디자인산업 종사자 수
 - ✓디자인산업 창의인력
 - 인테리어디자인업, 제품디자인업, 시각디자인업, 기타 전문 디자인업 (한국표준산업분류)
 - 디자인산업 비 창의인력 (?)
 - 디자인직종 인력
 - ✓디자인 직종 창의인력
 - 제품디자이너, 패션디자이너, 실내장식디자이너, 웹 및 멀티미디어디자이너 (한국표준직업분류)
 - ✓비 디자인산업의 디자인 직종 창의인력
 - 디자이너직종 인력으로서 디자인산업이 아닌 업종에 종사하는 인력

사례 분석: 디자인 분야

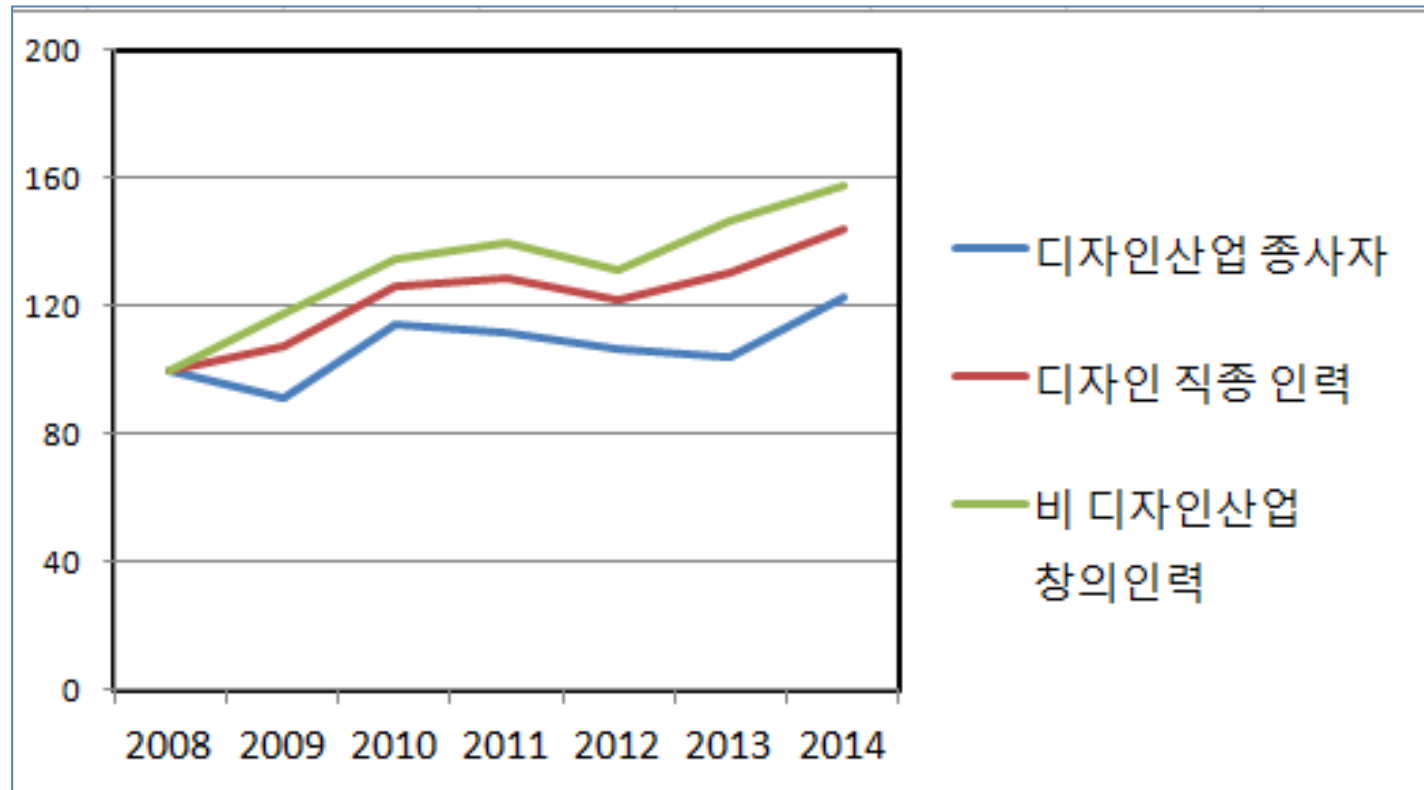
우리나라 디자인 직종 인력 현황

단위: 천 명

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	연평균 (%)
디자인산업 종사자	57	52	65	63.5	60.75	59.5	70	2.98
디자인 직종 인력	147	158	186	189.25	179	191.5	212	5.37
비 디자인산업 창의인력	90	106	121	125.75	118.25	132	142	6.73
내재인력 비중	61.2	67.1	65.1	66.4	66.0	68.9	66.9	

자료: 통계청 홈페이지 (<http://www.kostat.go.kr>).

사례 분석: 디자인 분야



2008 = 100

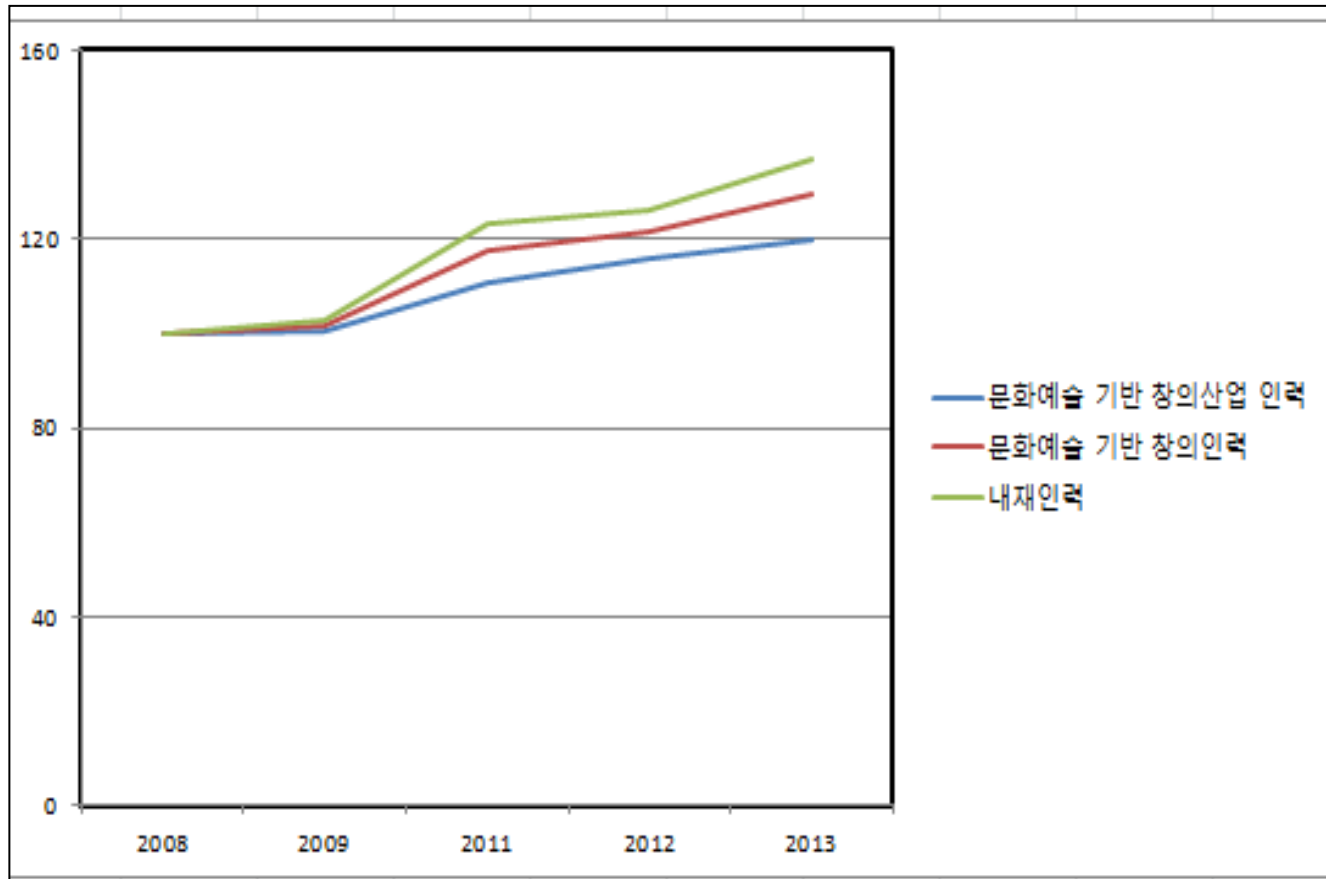
문화예술 분야

우리나라 문화예술 기반 창의인력 현황

단위: 천명

	2008	2009	2011	2012	2013	연평균 (%)
문화예술 기반 <u>창의산업</u> 인력	150.9	151.6	167.3	175.2	181.2	3.09
문화예술 기반 창의인력	335	341	394	407	433	4.37
비 창조산업 창의인력	184.1	189.4	226.7	231.8	251.8	5.36
내재인력 비중	54.09	55.6	57.5	57.0	58.2	

문화예술 분야



2008 = 100

경제의 문화화 분야



경제의 문화화 분야



기능성 상품
에 미적 가치
를 추구하서
는 상품으로!!

정책 시사점

- ✓ 문화예술의 경제화를 대변한 창조산업의 고용
 - 2009-2013년간 추세는 창조산업의 유통과 기타 서비스 분야는 크게 감소한 반면, 창의적 일자리는 증가
 - 단순한 일자리 수보다는 창의적 인력 기준에 의한 정책 수립이 필요
- ✓ 경제의 문화화를 대변한 문화예술 창의인력의 타 업종 고용은 현저히 증가

문화융성을 통한 경제발전 방안

- 우리나라 경제는 시장에서 문화(상징)가치가 구매력을 결정하는 선진국형 소비사회로 진행되고 있음
 - 문화예술 분야의 창의인력에 대한 경제적 접근이 필요
 - 문화의 경제화에서는 창의인력 고용 정책을 강조
 - 경제의 문화화에서는 문화예술과 제조업, 서비스업과의 융복합 분야와 관련된 고용 정책 수립 필요
 - 예: 문화적 창의성이 경제혁신을 높이는 R&D 정책 수립
 - 문화인력에서 문화활동을 하는 경제인력으로 인식
 - 예: 문화적 창업가정신 (cultural entrepreneurship) 함양