

창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과*

황 수 경**

본 연구에서는 창의고용을 산업과 직업 특성을 모두 고려하는 창의 트라이던트(creative trident) 접근법으로 파악한다. 창의산업 및 창의직업 정의에서는 문화적 요소와 기술적 요소를 명시적으로 구분하였다. 업종 내 창의직업 종사자 비중으로 측정되는 창의밀도(creative intensity)의 변화 양상을 분석한 결과, 최근 문화산업과 ICT 산업에서 창의밀도가 크게 증가하고 있는데, 문화산업에서는 기술창의인력, ICT 산업에서는 문화창의인력에 대한 수요가 가장 빠르게 증가하였다. 이는 창의산업 내에서 문화적 창의성과 기술적 창의성의 융합 분야가 확대되고 있음을 보여준다. 그러나 창의적 노동(창의직업)의 임금효과를 분석한 결과, 기술창의직업에는 임금 프리미엄이 주어지지만 문화창의직업의 경우는 일부 산업을 제외하면 임금 패널티가 존재하는 것으로 나타났다. 우리 경제 전반에서 문화적 창의성의 가치창출 구조가 상대적으로 미약하거나 노동시장에서 저평가되고 있을 가능성을 시사한다.

핵심주제어: 창의고용, 창의 트라이던트, 창의밀도, 문화적 창의성, 기술적 창의성, 임금효과

경제학문헌목록 주제분류: C0, C3

I. 문제 제기

박근혜정부 들어 최우선 국정 목표 중 하나로 ‘일자리 중심의 창조경제’가 제시되면서 우리 사회에서 창조경제(creative economy)가 집중 조명되기 시작하였다.¹⁾ 그러나 수많은 주장과 논의에도 불구하고 아직까지 우리 사회에서 창조경

* 이 논문은 필자의 KDI 정책연구보고서(황수경, 2014)를 기반으로 작성되었다. 이 논문에 대해 유익한 논평을 해주신 익명의 심사자분들께 감사드린다.

** 한국개발연구원 연구위원, 전화: (044) 550-4107, E-mail: skhwang@kdi.re.kr
논문투고일: 2014. 3. 14 수정일: 2014. 4. 18 게재확정일: 2014. 6. 13

1) 일각에서는 ‘creative’(창의적)와 ‘creation’(창조)의 의미 차이를 고려할 때 ‘창조경제’가 아니라 ‘창의경제’가 되어야 한다고 주장하지만, 박근혜정부에 의해 표방되어 널리 알려진 ‘창조경제’는 이미 그 자체로 고유명사로 이해해야 할 것이다. 다만 본 연구에서 creativity, creative industry, creative jobs 등은 그 의미를 명확히 전달하기 위해 각각 창의성, 창의산

제에 관한 합의된 정의가 도출되지 못하고 있다. 박근혜정부가 제시한 창조경제는 문화적 측면보다는 과학기술과 ICT 기술의 중요성을 강조하였는데, 이러한 시각은 문화산업을 중시해 온 기존의 창조경제 논의와는 거리가 있어 많은 사람들로 하여금 혼란을 야기하였다. 하지만 최근의 창조경제 논의에서는 창의재(creative goods)를 소비자에게 전달하는 컨베이어로서의 ICT 기술의 역할을 강조하는 경향이 뚜렷이 나타나고, 가치창출에서 문화적 창의성과 기술적 창의성의 융합이 부각되면서 두 요소의 역할 및 상호작용을 포괄할 수 있는 새로운 개념화가 시도되고 있다(NESTA, 2013a, 2013b; 전택수, 2014).

창조경제 개념의 재구성 문제는 본고의 연구 범위를 벗어난다.²⁾ 다만, 여기서는 과학기술 및 IT 중심의 기술적 창의성만을 강조하는 창조경제는 지식기반 경제가 야기한 고용 없는 성장, 소득불평등 악화의 문제를 그대로 답습할 가능성이 높아 그 자체로서 지속 가능 경제의 새로운 동력을 창출할 수 없으며, 마찬가지로 창조경제를 문화산업 혹은 창의산업 육성에 한정하여 보는 시각도 지나치게 협소하고 시대착오적이라는 점을 강조하고 싶다. 창의재에 대한 수요 확대는 창의산업 이외의 다양한 산업의 발전과 밀접히 연관되어 있으며, 이러한 연결고리에서 기술적 창의성의 역할이 점점 더 중요해지고 있기 때문이다(황수경, 2014).

창조경제에 대한 개념적 논의와 마찬가지로 중요한 것이 창의부문(creative sector)을 어떻게 측정할 것인가 하는 문제이다. 이는 고용, 산출량, 부가가치, 교역 등 창조경제에 대한 경제분석을 위해서는 반드시 필요한 요소지만 이 역시도 아직 합의된 기준이 존재하지 않는다. 창조경제를 보는 관점에 따라 창의부문의 정의에 차이가 있고 그 규모에서의 편차도 매우 크다. 여기서는 창의적 숙련(creative skills)에 기반한 창의직업 개념을 채용하고 이를 중심으로 창조경제를 파악하는 방법을 제시한다. 창의적 숙련 혹은 창의직업은 특정 산업을 전제로 하지 않고 보편적인 방식으로 정의되기 때문에 창의산업뿐만 아니라 경제 전반에서 창의적 노동의 역할을 분석하는 데 보다 적절할 수 있다.³⁾

본 논문의 구성은 다음과 같다. 제II절에서는 창의산업, 창의직업, 그리고 창

업, 창의직업 등으로 사용한다.

2) 이에 대해서는 줄고 황수경(2014)을 참고하기 바란다.

3) 이 경우 각 산업에서 창의직업을 얼마나 활용하고 있는지를 측정하여 창의적 노동이 해당 산업의 경제성과에 미치는 효과를 분석할 수 있다. 또한 창의산업을 별도의 기준으로 정의하는 대신 각 업종에서의 창의직업 비중(창의밀도)을 파악하여 창의산업을 재구성해 볼 수도 있다.

의고용의 정의와 분류체계에 관한 기존 논의들을 살펴보고 적용과정에서의 한계점을 검토하며, 제Ⅲ절에서는 창의성에서 문화적 요소와 기술적 요소를 구분하여 포착할 수 있는 창의산업 및 창의직업의 새로운 조작적 정의를 제시한다. 제Ⅳ절에서는 앞서 고안된 기준에 기반하여 창의인력의 고용 현황과 창의적 노동의 임금효과를 분석하고 우리나라 창조경제의 현주소를 노동시장 측면에서 진단한다. 마지막으로 제Ⅴ절에서 본 연구의 결과를 요약하고 시사점을 논의한다.

II. 창의부문에 관한 기존 분류체계의 검토

1. 산업적 접근방법과 직업적 접근방법

창조경제에서 창의부문을 파악하는 방법은 크게 두 가지 방식으로 대별된다. 하나는 창의산업을 중심으로 창의부문을 파악하는 산업적 접근방법(industry approach)이고, 다른 하나는 창의직업을 중심으로 파악하는 직업적 접근방법(occupation approach)이다.

산업적 접근방법에서는 창의적 산출물(creative goods)에 초점을 맞추어 창의산업을 정의하고 그에 속하는 산출, 고용 등으로 창의부문의 규모를 파악한다. Howkins(2001)가 대표적인 예로, 그는 창조경제를 창의적 산출물의 총가치(창의적 산출물의 가치×거래량)로 파악하고 창의적 산출물을 주로 생산하는 부문을 창의산업으로 간주하여 창의부문에 대한 정량적 분석의 기초를 제공하였다. Howkins는 미술, 음악, 영화, 공연, 공예, TV·라디오, 출판, 소프트웨어, 비디오 게임, R&D, 디자인, 광고, 건축, 완구·게임, 패션 등 15개 분야를 창의산업에 포함시켰다. 그는 OECD 국가에서 1990년대 창의산업의 연평균 성장률은 서비스업의 2배, 제조업의 4배에 달하였으며, 개인의 욕구와 소비패턴 변화를 배경으로 창의산업의 산출물 가치, 즉 창조경제가 점점 더 빠르게 성장하여 21세기 경제를 주도하게 될 것이라는 비전을 제시하였다.

창조경제를 분석하는 대부분의 논의에서 이 같은 산업적 접근방법이 주로 이용되고 있으며, 다만 국가, 기관, 연구자에 따라 창의산업에 포함되는 구체적인 업종들에서 다소간의 편차가 존재한다.⁴⁾ 창의산업의 정의와 관련하여, 국제적

4) 우리나라에서 저작권산업, 콘텐츠산업, 정보통신기술산업 등으로 창의산업을 파악하는 것도 이 같은 관점이라 할 수 있다. 각각의 산업은 통계청의 특수분류체계로 정의되어 있다.

40 창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과

으로 통용되는 대표적인 분류기준을 소개하면 <표 1>과 같다. 이 중 영국 문화부(DCMS)와 유엔무역개발회의(UNCTAD)는 창의산업(creative industries)의

<표 1> 창의산업의 정의

영국 DCMS (영국 문화부)	UNESCO (유엔교육과학문화기구)	WIPO (세계지적재산권기구)	UNCTAD (유엔무역개발회의)
-광고 -건축 -미술품·골동품 -공예 -디자인 -패션 -영화·비디오·사진 -음악 -공연예술 -출판 -소프트웨어 -컴퓨터게임 -TV·라디오	*문화산업 -문화재·자연유산 -공연·음악 -미술·사진·공예 -도서·출판 -영화·방송·게임 -디자인·건축·광고 -문화교육 *연관산업 -관광 -스포츠·오락 *장치·재료산업 -미디어 제작 -문화산업 도구 제조 -문화산업 관련 장비 제조 -출판·인쇄 서비스	*핵심 저작권산업 -출판·문학 -음악·연극·오페라 -영화·비디오 -TV·라디오 -사진 -소프트웨어·DB -시각·그래픽 예술 -광고 -저작권 관리단체 *상호의존적 저작권산업 -영상·음향기기·게임기 -컴퓨터 장비 -악기 -사진·영화장비 -복사기 -기록매체 -종이 *부분 저작권산업 -패션(의류·신발) -보석·공예품 -가구 -가사용 도자기·유리 제품 -벽지·카펫 -완구·게임 -건축·공사·측량 -인테리어 디자인 -박물관	*문화유산 -전통문화(공예, 축제) -문화공간(유적, 박물관, 도서관, 전시회) *예술 -시각예술(회화, 조각, 사진, 골동품) -공연예술(음악공연, 연극, 무용, 오페라, 서커스, 인형극) *미디어 -출판·인쇄(책, 신문) -시청각(영화, TV, 라디오, 방송) *실용적 창작물 -디자인(인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감) -뉴 미디어(소프트웨어, 비디오게임, 디지털 콘텐츠) -창조서비스(건축, 광고, 문화·오락, 창의적 R&D)

자료: Creative Skillset(2013), UNESCO(2009), WIPO(2003), UNCTAD(2010).

명칭을, 유네스코(UNESCO)는 문화산업(cultural industries)의 명칭을, 그리고 세계지적재산권기구(WIPO)는 저작권산업(copyright industries)의 명칭을 사용하고 있다. 종종 창의산업 모형의 하나로 지적되는 Throsby의 동심원 모형(concentric circles model)은 내용적으로 유네스코의 문화산업 범주와 크게 다르지 않다.

한편, 창의부문을 파악하는 또 다른 관점은 산출물(output)이 아닌 투입노동(labor input)에 초점을 두고 창의직업 중심으로 파악하는 접근방법이다. 이러한 관점은 Florida(2002)에서 비롯되었는데, 그는 다양하게 진행되는 혁신과정에서 창의적 사람들과 창의적 공간의 역할에 주목하여 창의계층(creative class), 창의도시(creative cities)의 개념을 도입하였다. 그는 창조경제를 여러 분야에서 활동하는 창의계층에 의해 창의자본이 형성되고 부가가치가 창출되는 경제구조로 파악한다. 그러나 Florida가 말하는 창의계층은 직업분류체계상 대부분의 관리직과 전문직을 포괄하고 있기 때문에(〈표 2〉의 첫 번째 열), 그의 창의계층 개념이 지식근로자에 보다 가깝고 창조경제의 정체성이 명확히 드러나지 않는다는 비판을 받기도 한다(UNCTAD, 2010, p. 11). 그럼에도 불구하고 Florida의 논의가 창조경제에서 창의직업이라는 새로운 분야에 대한 논의를 촉발시킨 것만은 분명하다.

Florida 이후로 창의직업을 새롭게 정의하려는 시도가 이루어졌다. 영국 DCMS는 Florida와 달리 문화예술 분야에 한정하여 창의직업을 정의하였는데, 주로 DCMS가 정의하는 창의산업에서 핵심적인 역할을 수행하는 직업군이 포함된다(〈표 2〉의 두 번째 열). 한편, DCMS의 창의직업 정의가 기술적 창의성을 요구하는 IT 기반의 직업들을 대부분 배제하고 있다는 문제점이 지적되면서, 영국 산업숙련협의회(Sector Skills Council)의 일종인 Creative Skillset(CS)과 Creative & Cultural Skills(CCS), 그리고 NESTA와 DCMS 등이 공동으로 IT 기반 전문직업군을 추가한 새로운 창의직업 기준을 마련하였다(세 번째 열).

2. 창의고용 - 트라이던트 접근법

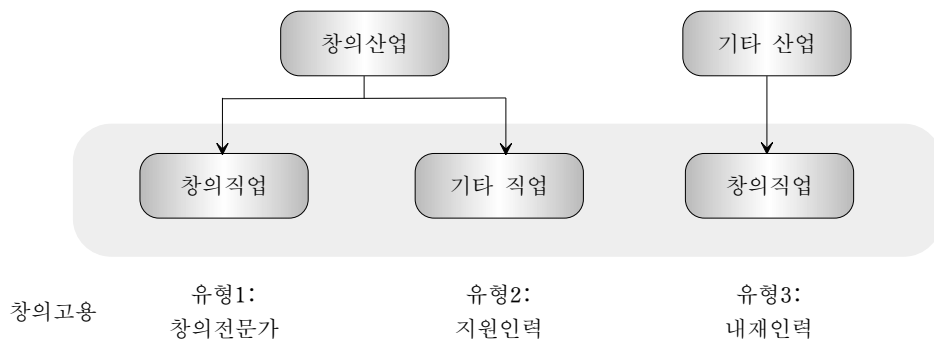
창의직업에 대한 논의가 이루어지기 전까지 창의고용(creative employment)이라 하면 통상 창의산업에 종사하는 사람들을 지칭하는 것으로 간주되었다. 그러나 창의직업의 관점에서 보면, 창의산업 내에서 창의적인 업무를 수행하는 사람들은 일부에 불과하고 상당수가 비창의적인 업무에 종사한다. 또한 창의직업군에 속하는 사람들의 상당수는 창의산업이 아닌 다른 산업에 종사하고 있다.

42 창의고용의 조직적 정의와 창의적 노동의 임금효과

〈표 2〉 창의직업의 정의

Florida(2002)	영국 DCMS(2011)	Creative Skillset(2013)
<p>*핵심 창의계층</p> <ul style="list-style-type: none"> -컴퓨터 및 수학 전문직 -건축 및 공학 전문직 -생명과학, 물리학 전문직 -사회과학자 -교육·훈련 전문직 -사서, 기록물 관리 <p>*창의전문가</p> <ul style="list-style-type: none"> -관리직 -사업경영 및 재무 전문직 -법률 전문직 -보건의료 전문직 -판매관리직 <p>*보헤미안(Bohemians)</p> <ul style="list-style-type: none"> -문화예술 관련 전문가(예술가, 작가, 예능·오락·스포츠 전문가, 패션 전문가 등) 	<ul style="list-style-type: none"> -광고·홍보 관리자 -설계 및 개발 공학자 -건축가, 도시설계 공학자 -도서관 사서, 큐레이터 -예술 관련 전문직(예술가, 작가, 배우, 연예인, 무용가, 안무가, 음악가, 예술관리·감독) -디자이너(그래픽·상품·의복 등) -언론인, 기자, 편집자 -사진사, 시청각장비 및 방송 장비 기술자 -마케팅 전문가 -섬유·의복·신발 기능사 -출판 관련 기술자(식자·조판·인쇄·제본 기술자) -TV·비디오·오디오 기술자 -공예 기능자(유리·도자기, 가구, 악기 제작 및 조율, 보석 세공사, 플로리스트, 수공예) 	<p>*영국 DCMS 창의직업</p> <p>+</p> <p>*IT 분야 전문직</p> <ul style="list-style-type: none"> -IT 전문관리자 -IT 프로그램 관리자 -IT 사업 분석가, 시스템 디자이너 -프로그래머, 소프트웨어 개발 전문가 -웹 디자인·개발 전문가 -IT·통신 전문가

자료: Florida(2002), Creative Skillset(2013).



〈그림 1〉 창의고용의 구조(trident methodology)

이러한 불일치로부터 새로운 접근법이 고안되었는데, 그것이 창의 트라이던트(creative trident) 접근법이다. 이에 따르면, 창의고용은 창의산업과 창의직업에 대한 식별을 전제로 창의산업에서의 창의직업 종사자(창의전문가), 창의산업에서의 기타 직업 종사자(지원인력), 창의산업 이외의 산업에서의 창의직업 종

사자(내재인력) 등 세 그룹을 포괄하는 것으로 파악된다(〈그림 1〉 참조). 이 접근법은 Higgs and Cunningham(2007)에 의해 처음 제안되어 호주, 뉴질랜드, 영국 등에서 창의고용을 측정하는 새로운 표준으로 정착되었으며, UNESCO의 문화통계체계(2009 FCS)에서 문화고용(cultural employment)을 측정하는 방법으로도 사용되고 있다.

3. 데이터를 이용한 창의고용의 추정

창의 트라이던트 접근법에 따라 창의고용을 측정하기 위해서는 창의산업과 창의직업에 대한 식별이 함께 필요하다. 〈표 1〉과 〈표 2〉에서 제시된 창의산업 및 창의직업에 관한 분류기준을 적용하기 위해서는, 엄밀하게는 세분류(4-digit) 이상의 상세한 산업 및 직업 코드가 필요하지만 현재 우리나라에서 이러한 조건을 충족시키는 데이터는 존재하지 않는다. 이 조건에 가장 근접한 자료가 통계청의 「지역별 고용조사」(이하 RES)이다. RES는 소분류(3-digit) 산업코드(KSIC 9차)와 직업코드(KSOC 6차)가 함께 제공되는 국내 유일의 자료이다.⁵⁾

〈표 3〉은 2012년 RES를 이용하여 각각의 분류기준에 따른 창의산업의 고용 규모를 추정한 것이다. 이에 따르면, UNESCO의 문화산업 모형(3.6%)이 가장 협의의 범주를 보여주며, WIPO의 저작권산업 모형(5.1%)이 그 다음이고, DCMS(6.6%)와 UNCTAD(7.4%)의 창의산업 모형이 위의 두 기준보다는 창의부문을 폭넓게 포착하고 있다. 창의산업이 대체로 문화산업과 저작권산업을 포괄하고 있음을 감안하면 충분히 예측 가능한 결과이다.

〈표 4〉는 창의직업에 관한 기준을 달리 적용하여 창의직업 종사자 규모를 파악한 것이다. DCMS(2011)의 기준에 의하면 2012년 창의직업 고용은 5.0%, Creative Skillset(2013) 기준에 의하면 6.6%로 파악된다. 한편, Florida(2002)의 창의계층 기준을 적용하여 고용 규모를 추정하면 21.8%로 나타난다.⁶⁾ Florida의 창의계층 개념은 통상의 창의직업 개념에 비해 훨씬 광범위한 고용 범주를 포착하고 있음을 확인할 수 있다.

다음으로 창의 트라이던트로 파악된 창의고용을 이용해 창의부문의 고용구조

5) RES는 2008년 연간 조사로 시작되어 2010년 4분기부터 분기 조사로 변경되었다. 2011년 이후 자료를 연간 자료로 분석하기 위해서 이전 자료와 조사시점이 동일한 3분기 자료를 활용하였다.

6) Florida(2002)는 미국에서 창의계층이 전체 노동력의 30%(핵심 창의계층 11.7%)를 차지한다고 분석하였다.

44 창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과

〈표 3〉 분류기준에 따른 창의산업의 고용 규모(2012)

DCMS	UNESCO*	WIPO*	UNCTAD
6.6%	3.6%	5.1%	7.4%

주: * UNESCO의 경우 연관산업/장치·재료산업 제외, WIPO의 경우 부분저작권산업 제외.
 자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 2012년 원자료.

〈표 4〉 분류기준에 따른 창의직업의 고용 규모(2012)

DCMS(2011)	Creative Skillset(2013)	Florida(2002)
5.0%	6.6%	21.8%

자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 2012년 원자료.

〈표 5〉 우리나라 창의고용의 규모(2012) - DCMS 기준

(단위: 천 명, %)

		직업(DCMS)				창의밀도	
		창의직업		기타 직업			계
산업 (DCMS)	창의산업	661	(2.7%)	933	(3.9%)	1,594 (6.6%)	41.5
	기타 산업	540	(2.2%)	21,992	(91.2%)	22,532 (93.4%)	2.4
	계	1,201	(5.0%)	22,925	(95.0%)	24,126 (100.0%)	5.0

주: 창의밀도는 전체 종사자 중 창의직업 종사자의 비중을 의미함.
 자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 2012년 원자료.

를 살펴보자. 문화산업 중심의 DCMS 기준을 이용하여 우리나라 창의고용 규모를 살펴보면 〈표 5〉와 같다. 창의고용은 우리나라 전체 고용의 8.8%를 차지하며, 세부적으로 창의전문가 31%, 지원인력 44%, 내재인력 25%로 구성된다.

〈표 6〉에서는 창의산업과 창의직업의 분류기준을 달리 적용하면서 창의고용 규모 및 구성 변화를 살펴보았다. 가장 협의의 범주인 DCMS 기준을 적용하였을 경우[1], 창의직업만 IT 관련 전문직종을 추가한 CS 기준을 적용하였을 경우[2], 창의직업은 물론 창의산업도 UNCTAD 기준으로 확대하였을 경우[3]를 단계적으로 비교하고 있다. 먼저 창의직업에 IT 관련 전문가를 포함하면[2], 창의산업 내에서 지원인력이 줄고 창의전문가가 크게 늘어나며(2.7→3.8%) 기타 산업에서의 내재인력도 증가하는 것으로 파악된다(2.2→2.9%). 기타 산업에서 보다 창의산업에서 창의인력이 더 큰 폭의 증가를 보이는 것은 창의산업에 IT 관련 전문가들이 더 많이 포진해 있음을 의미한다. 반면에 지원인력은 오히려 줄어드는 것을 볼 수 있는데(3.9→2.9%), 이는 지원인력 내 IT 관련 전문가들

〈표 6〉 분류기준에 따른 창의고용 규모의 변화-한국(2012)

(단위: 천 명, %)

산업/직업 기준	창의산업		기타 산업		창의고용 계
	창의전문가	지원인력	내재인력		
[1] DCMS/DCMS	661 (2.7)	933 (3.9)	540 (2.2)		2,134 (8.8)
[2] DCMS/CS	906 (3.8)	688 (2.9)	690 (2.9)		2,283 (9.5)
[3] UNCTAD/CS	973 (4.0)	804 (3.3)	622 (2.6)		2,399 (9.9)

자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 2012년 원자료.

〈표 7〉 분류기준에 따른 창의고용 규모의 변화-영국(2010)

(단위: 천 명, %)

산업/직업 기준	창의전문가	지원인력	내재인력	창의고용 계
DCMS/DCMS	477 (1.6)	420 (1.4)	601 (2.1)	1,498 (5.1)
DCMS+/CS	749 (2.6)	666 (2.3)	738 (2.5)	2,153 (7.4)

주: DCMS+는 IT 관련 산업이 포함된 새로운 창의산업 분류기준으로 UNCTAD의 범주와 유사함.

자료: UK DCMS(2011), Creative Skillset(2013).

이 창의전문가에 편입되면서 나타난 현상이다. 창의직업 기준의 변화만으로 창의고용은 8.8%에서 9.5%로 증가한다. 여기에 창의산업을 일부 저작권산업을 포함하는 UNCTAD 기준으로 확대하면[3] 창의고용 규모가 더 증가하는데, 창의직업 범주를 확장하였을 때에 비해서는 변화폭이 크지 않다(9.5→9.9%).

유사한 방식으로 영국의 창의고용 규모를 살펴본 것이 〈표 7〉이다. 영국의 창의고용은 DCMS 기준으로 전체 고용의 5.1%를 차지하는데,⁷⁾ 산업과 직업 기준을 확장하면 그 규모가 7.4%로 증가하며 이때 창의전문가, 지원인력, 내재인력이 모두 증가하게 됨을 알 수 있다. 한국의 경우 비슷한 기준 변화([1]→[3]) 시 창의 트라이던트 중 전문가와 내재인력은 증가하지만 지원인력은 오히려 줄어드는(3.9→3.3%) 양상이 나타나는 것과는 분명한 차이가 있다. 이는 우리나라 창의산업에 IT 관련 전문직종 종사자 비중이 상대적으로 높기 때문에 창의직업 기준을 IT 관련 직업을 포함하도록 확장하면, 이들이 지원인력에서

7) 영국과 한국의 창의고용 규모를 직접 비교하는 데는 특별한 주의를 요한다. 두 표를 직접 비교하면 한국이 영국보다 창의고용 규모가 큰 것으로 보이지만 이것만으로 한국의 창의고용 규모가 더 크다는 결론을 내릴 수 없다. 영국은 세분류(4-digit) 코드를 이용한 추정치이고 한국은 소분류(3-digit) 코드를 적용하였기 때문에 한국에서 창의산업 범주가 상대적으로 넓게 파악되었을 가능성이 있다.

46 창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과

〈표 8〉 분류기준에 따른 창의밀도의 변화-한국과 영국

(단위: %)

	한국(2012)			영국(2010)	
	DCMS/DCMS	DCMS/CS	UNCTAD/CS	DCMS/DCMS	DCMS ⁺ /CS
창의산업	41.5	56.9	54.8	53.1	52.9
기타 산업	2.4	3.1	2.8	2.1	2.7
전 산업	5.0	6.6	6.6	3.7	5.1

주: DCMS⁺는 IT 관련 산업이 포함된 새로운 창의산업 분류기준으로 UNCTAD의 범주와 유사함.

자료: UK DCMS(2011), Creative Skillset(2013)의 자료를 이용하여 필자가 계산.

창의전문가로 재분류되고 있음을 보여준다.

이러한 특징은 분류기준에 따른 창의밀도(=전체 종사자 중 창의직업 종사자의 비중)⁸⁾의 변화에서도 포착된다(〈표 8〉 참조). 문화산업 중심으로 창의산업을 파악하는 DCMS 기준으로 보면 우리나라 창의산업의 창의밀도는 41.5%에 불과하였으나, IT 관련 산업과 직종을 포함하는 새로운 기준을 적용하면 창의산업의 창의밀도는 54.8%로 크게 증가한다. 창의직업 범주만을 확장하였을 때의 창의밀도는 56.9%에 달한다. 이는 한국의 창의산업, 특히 문화산업을 중심으로 IT 관련 전문직 고용이 큰 비중을 차지하고 있음을 말해준다. 이와는 대조적으로 영국은 창의산업, 창의직업 범주를 확대하였을 때 전체적으로는 창의밀도가 높아지지만 창의산업에서는 오히려 창의밀도가 감소하는 현상을 확인할 수 있다(53.1→52.9%).

〈표 9〉는 창의고용이 2008~2012년 기간 중 어떻게 변화했는지를 살펴본 것이다. 창의 트라이던트 전체로 파악되는 창의고용은 기타 고용에 비해 상대적으로 고용 실적이 저조하였던 것으로 분석된다. 그러나 창의 트라이던트별로는 매우 다른 양상을 보여주는데, 창의산업 내 창의직업 종사자(창의전문가)는 상대적으로 빠르게 증가한 반면 창의산업 내 지원인력, 비창의산업의 창의직업 종사자는 고용증가가 저조하였거나 심지어 감소한 것으로 파악된다.

한편, 사용된 분류기준에 따라 고용증가 양상에서 뚜렷한 차이가 관찰되고 있다. 창의고용을 문화부문 중심으로 파악하였을 경우[1], 창의산업 고용은 증가하였지만 증가폭은 기타 산업에 비해 높지 않았다. 특히, 비창의산업에서 창

8) 창의밀도(creative intensity)는 영국 창의산업의 창의역량을 측정하기 위해 Freeman(2004)에 의해 처음 사용되었다(NESTA, 2013a).

〈표 9〉 창의고용 트라이던트별 고용증가율(2008~2012)

(단위: %)

산업/직업 기준	창의고용 트라이던트				기타 고용	전체 고용
	창의전문가	지원인력	내재인력	소계		
[1] DCMS/DCMS	5.6	2.5	-2.7	2.0	5.9	5.5
[2] DCMS/CS	11.6	-5.0	0.5	2.8	5.8	
[3] UNCTAD/CS	9.7	-3.4	1.8	3.0	5.8	

자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 2012년 원자료.

의직업(여기서는 문화직업 지칭)은 고용이 감소한 것으로 나타난다. 그러나 창의직업에 IT 분야를 포함하면([2]와 [3]) 창의전문가의 증가가 평균 고용증가율을 크게 상회하고 있음을 알 수 있다. 이는 창의산업에서 IT 관련 직업이 빠르게 증가하고 있음을 시사하며, 특히 DCMS 창의산업 기준(즉, 문화산업)을 유지한 채 창의직업만 확장하였을 때 창의전문가 증가율(11.6%)이 매우 높게 나타나는 것은 문화산업에서 IT 관련 직업이 크게 증가하였음을 보여주는 것이다.

이상에서 살펴본 바를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 창의산업과 창의직업의 기준에 따라 창의고용 규모와 구성이 크게 바뀌는데, 특히 IT 관련 산업 및 직업의 포함 여부가 우리나라 창의고용의 규모나 추이를 파악함에 있어 매우 중요한 요소로 작용한다. 둘째, 최근의 고용 변화에 비추어 우리나라 문화산업에서 IT 관련 전문인력 수요가 빠르게 증가하고 있는 것으로 파악된다.

그러나 기존의 창의산업 및 창의직업 기준들은 창의·비창의라는 이분법적 기준만을 제시하고 있어, 창의고용에서 문화적 요소와 기술적 요소의 결합 양상을 포착하는 데는 한계가 있다. 두 요소를 명시적으로 구분할 수 있다면 창의고용의 변화를 보다 입체적으로 살펴볼 수 있을 것이다. 다음 절에서는 이를 보완한 새로운 기준을 제시하고자 한다.

III. 창의고용에 관한 새로운 기준

1. 숙련을 이용한 창의직업의 정의

창의직업에 관한 기존 논의들은 다분히 개념적이거나 실증적 근거가 부족한

상태에서 자의적인 기준으로 범주를 확정하고 있다. Florida(2002)는 전 산업 영역에서 창의계층의 중요성을 지적하고 이들의 역할을 포착하려고 했다는 점에서 의의가 있으나, 창의직업에 관한 조작적 정의에서는 지식근로자를 판별하는 기준과 다를 바 없어 지식보다는 창의성을 중시하는 창의직업 기준으로는 적합하지 않다. DCMS(2011)와 Creative Skillset(2013)의 정의는 직업 본래적 특성에 의해 창의직업을 정의했다기보다는 창의산업을 전제로 여기에서 핵심 역할을 담당하는 직업을 중심으로 창의직업을 정의하고 있다는 점에서 이론적 기반이 취약하다.

본고에서는 창조경제에 부합하는 ‘창의성’ 개념에 입각해 창의직업을 정의하는 방법을 제시하고자 한다. 창조경제에서 말하는 창의성은 기본적으로 직업적 창의성에 기반을 둔다. 창조경제에서는 무엇을 알고 있는가가 아니라, 아는 것을 직업세계에서 어떻게 활용하는가가 중요하기 때문이다. 또한 창조경제를 문화산업 혹은 창의산업 육성전략에 한정하지 않고 경제 전반에서 창의적 아이디어가 원천이 되어 새로운 부가가치를 창출함으로써 성장동력을 만들어내는 패러다임으로 간주한다면, 특정 산업을 사전적으로 상정하지 않고 독립적으로 창의직업을 정의함으로써 창의성 요소가 각 경제 단위에서 어떤 역할을 하고 있는지를 파악할 수 있는 기준이 제시될 필요가 있다.

여기서는 창의직업을 창의적 숙련(creative skills)을 요구하는 직업으로 정의하고자 한다. 창의적 숙련이란 ‘새롭거나 다른 관점에서 문제를 접근하여 결함을 개선하고 새로운 가치를 창출하는 데 기여하는 직무능력’이다. Toner(2011)는 창의적 숙련을 ‘혁신을 위한 숙련(skills for innovation)’으로 파악하였으며, NESTA(2013a)는 창의적 숙련은 크건 작건 문제해결과 관련이 있고 새로운 아이디어와 그것을 구현할 수 있는 협력적 프로세스의 조합을 전제로 한다고 설명한다.

창의적 숙련을 조작적으로 정의함에 있어서 한국고용정보원이 발행하는 『한국직업사전』(이하 직업사전)을 활용하였다.⁹⁾ 직업사전에서 제공하는 다양한 직업 정보 중 직무에서의 창의성을 판단하는 데 이용한 정보는 ‘직무 기능’이다. ‘직무 기능’은 해당 직업 종사자가 직무를 수행하는 과정에서 ‘자료’, ‘사람’, ‘사

9) 직업사전은 전문가의 현장조사와 직무분석을 토대로 표준화된 직업정보를 제공하는 자료로서, 1986년에 통합본 1권이 발행된 이래 1995년, 2003년, 2012년에 각각 통합본 2~4권이 발행되었다. 4판에는 한국고용직업분류(KECO) 기준으로 5,385개 직업에 관한 정보가 수록되어 있으며, 2013년에 문화·예술 분야 등 일부 직업들이 추가되어 현재 총 5,501개 직업에 관한 상세 정보를 제공한다.

〈표 10〉 직무 기능의 유형과 기능수준

수준	자료	사람(FP)	사물(FT)
8	종합	자문	설치
7	조정	협의	정밀작업
6	분석	교육	제어조작
5	수집	감독	조작운전
4	계산	오락제공	수동조작
3	기록	설득	유지
2	비교	말하기-신호	투입-인출
1	-	서비스 제공	단순작업
0	관련 없음	관련 없음	관련 없음

자료: 한국고용정보원, 『2013 직종별 직업사전』.

물’과 맺는 직무의 특성을 나타낸다. 이 중 ‘자료’와 관련된 기능은 정보, 지식, 개념 등과 관련된 활동을 중심으로 배열되고, ‘사물’과 관련된 기능은 기계, 장비, 도구 등을 가지고 작업할 때 요구되는 특성에 따라 분류된다. 아래에서 위로 올라갈수록 기능이 단순한 수준에서 복잡한 수준으로 향하는 특성을 보인다. 다만, ‘사람’과 관련된 기능은 기능수준의 위계라기보다는 관계의 다양한 측면을 의미할 수 있어 계층적 관계가 다소 제한적이다(한국고용정보원, 2012).

직무 기능을 이용해 창의적 숙련 여부를 판단하기 위해서는 일정한 기준이 필요하다. NESTA(2013a)에서는 창의적 숙련의 정의와 관련해 다음과 같은 다섯 가지 기준을 제시하였다.

- ① 새로운 과정(novel process)
- ② 기계에 의해 대체 불가능(mechanisation resistant)
- ③ 비반복성/비균일성(non-repetitiveness/non-uniform function)
- ④ 가치사슬에 창의적 기여(creative contribution to the value chain)
- ⑤ 단순한 변환이 아닌 해석(interpretation, not mere transformation)

NESTA의 기준에 비추어, 자료 기능에서 ‘분석’ 이상의 기능을 요구하는 직업을 창의적 숙련을 요구하는 직업으로 간주해도 무방할 것이다. 자료의 ‘수집’과 달리 자료의 ‘분석’에는 인간 고유의 인지적 능력의 활용이 중요한 역할을

담당할 것이기 때문이다.¹⁰⁾

한편, 사람의 기능은 위계적 관계가 덜 명료하다. ‘자문’과 ‘협의’ 기능은 NESTA의 기준에 의해 창의적 숙련으로 분류될 수 있음이 자명해 보인다.¹¹⁾ 그러나 넓게 보면 ‘교육’에서 ‘설득’까지의 기능도 작업자의 창의성이 중요한 역할을 한다고 볼 수 있는데, 이들은 기능의 위계라기보다는 특정 기능 분야와 관련되고 이들을 포함하는 경우 대부분의 직업군을 망라하게 되어 창의적 숙련을 핵심 요소로 하는 직업을 판별하는 독립적인 기준으로는 적합하지 않다고 판단하였다.¹²⁾ 따라서 이들 직업 중에서는 대표적인 문화직업으로 간주되는 3개 직업(화가, 사진가 및 공연예술가/매니저 및 기타 문화·예술 관련 종사자/스포츠 및 레크레이션 관련 전문가), 그리고 ICT 직업으로 간주되는 3개 직업(정보시스템 운영자/통신 및 방송송출 장비기사/영상 및 통신 장비 관련 설치 및 수리원)을 선별적으로 추가하였다.

사물 기능에서는 작업자의 창의적 기여와 관련해 사물(재료 및 작업도구)의 ‘설치’와 ‘정밀작업’ 사이에서 일정한 간극이 존재한다. 특히, ‘설치’를 제외한 대부분의 기능이 점차 기계에 의해 대체되고 있어 창의적 숙련의 조건에 부합한다고 볼 수 없다. 그런데 실제 직업사전을 분석한 결과, ‘설치’ 기능을 요구하는 직업 모두가 자료 기능에서 ‘분석’ 이상의 수준을 요구하고 있어 추가적인 변별력은 없었다.

이렇게 정의된 창의적 숙련 기준의 창의직업은 KSOC 소분류 148개 직업 중 44개 직업이다. 이들 직업에서 요구되는 숙련의 성격을 고려하여, 문화적 요소가 중요하다고 판단되는 직업을 문화창의직업, 기술적 요소가 중요하다고 판단되는 직업을 기술창의직업, 그 밖의 창의적 숙련을 요구하는 직업을 창의숙련 직업으로 구분하였다. 창의직업의 유형별 직업코드와 고용 규모는 <표 11>과 <표 12>에 수록하였다.

10) 참고로 직업사전에서는 ‘수집’과 ‘분석’ 기능에 대해 다음과 같이 설명하고 있다.

분석(analyzing): 조사하고 평가한다. 평가와 관련된 대안적 행위의 제시가 빈번하게 포함된다.

수집(compiling): 자료, 사람, 사물에 관한 정보를 수집·대조·분류한다. 정보와 관련한 규정된 활동의 수행 및 보고가 자주 포함된다.

11) 이 조건을 충족하는 직업은 모두 자료 기능에서 ‘분석’ 이상의 수준을 요구한다.

12) 예컨대, 교육 기능은 교사, 감독 기능은 관리자, 설득은 사무직 대부분에서 요구되는 기능이다.

〈표 11〉 창의직업의 유형과 해당 직업코드(KSOC)

문화창의직업(11)	기술창의직업(13)	창의숙련직업(20)
134 문화, 예술, 디자인 및 영상 관련 관리자	135 정보통신 관련 관리자	111 의회의원, 고위공무원 및 공공단체임원
212 인문 및 사회 과학 전문가	211 생명 및 자연과학 관련 전문가	112 기업 고위임원
248 종교 관련 종사자	221 컴퓨터 하드웨어 및 통신 공학 전문가	120 행정 및 경영지원 관리자
273 상품기획, 홍보 및 조사 전문가	222 정보 시스템 개발 전문가	131 연구, 교육 및 법률 관련 관리자
281 작가, 기자 및 출판 전문가	223 정보 시스템 운영자	132 보험 및 금융 관리자
282 큐레이터, 사서 및 기록물관리사	224 통신 및 방송송출 장비 기사	133 보건 및 사회복지 관련 관리자
283 연극, 영화 및 영상 전문가	231 건축 및 토목 공학 기술자 및 시험원	139 기타 전문서비스 관리자
284 화가, 사진가 및 공연예술가	232 화학공학 기술자 및 시험원	141 건설, 전기 및 생산 관련 관리자
285 디자이너	233 금속, 재료 공학 기술자 및 시험원	151 판매 및 운송 관리자
286 스포츠 및 레크레이션 관련 전문가	234 환경공학 기술자 및 시험원	159 기타 판매 및 고객 서비스 관리자
289 매니저 및 기타 문화, 예술 관련 종사자	235 전기, 전자 및 기계 공학 기술자 및 시험원	241 의료진료 전문가
	780 영상 및 통신 장비 관련 설치 및 수리원	242 약사 및 한약사
	862 전기 및 전자 설비 조직원	243 간호사
		244 영양사
		251 대학 교수 및 강사
		259 기타 교육 전문가
		261 법률 전문가
		262 행정 전문가
		271 인사 및 경영 전문가
		272 금융 및 보험 전문가

〈표 12〉 창의직업 종사자의 고용 규모(2008~2012)

(단위: %)

	2008	2009	2010	2011	2012
문화창의직업	2.6	2.6	2.6	2.8	2.9
기술창의직업	4.7	4.7	4.6	4.8	4.9
창의숙련직업	4.3	3.8	3.9	4.1	4.4
계	11.5	11.1	11.1	11.7	12.2

자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 각 연도 원자료.

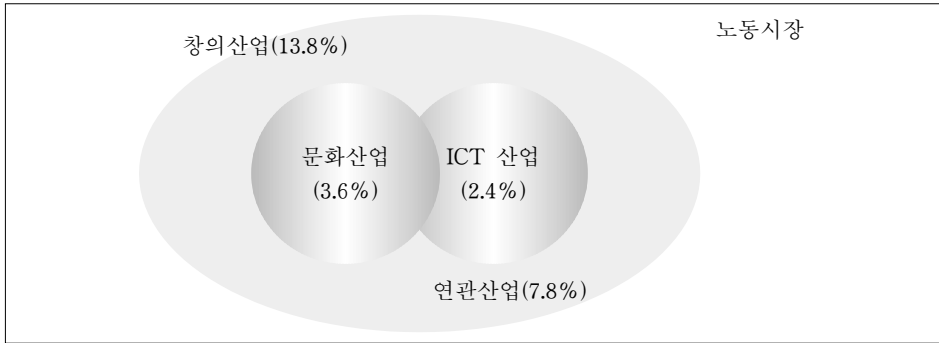
2. 창의산업의 재구성¹³⁾

창의직업과 마찬가지로 창의산업도 문화적 요소와 기술적 요소를 명시적으로 고려하여 분류체계를 세분화하였다. 창의산업 범주는 UNESCO와 WIPO 기준을 포괄적으로 적용하되,¹⁴⁾ 생산물의 문화적 측면을 강조하는 UNESCO 기준을 이

〈표 13〉 창의산업의 유형과 해당 업종코드(KSIC)

문화산업(14)	ICT 산업(13)	연관산업(20)
332 악기 제조업	171 펄프, 종이 및 판지 제조업	141 봉제의복 제조업
581 서적, 잡지 및 기타 인쇄 물 출판업	181 인쇄 및 인쇄 관련 산업	142 모피가공 및 모피제품 제 조업
582 소프트웨어 개발 및 공급업	182 기록매체 복제업	143 편조의복 제조업
591 영화, 비디오물, 방송프로 그램 제작 및 배급업	263 컴퓨터 및 주변장치 제조업	144 의복 액세서리 제조업
592 오디오물 출판 및 원판 녹음업	264 통신 및 방송 장비 제조업	151 가죽, 가방 및 유사제품 제조업
601 라디오 방송업	265 영상 및 음향기기 제조업	152 신발 및 신발부분품 제조업
602 텔레비전 방송업	266 마그네틱 및 광학 매체 제조업	231 유리 및 유리제품 제조업
702 인문 및 사회과학 연구개 발업	273 안경, 사진장비 및 기타 광학기기 제조업	232 도자기 및 기타 요업제품 제조업
713 광고업	473 정보통신장비 소매업	320 가구 제조업
721 건축기술, 엔지니어링 및 관련 기술 서비스업	620 컴퓨터 프로그래밍, 시스 템 통합 및 관리업	331 귀금속 및 장신용품 제조업
732 전문디자인업	631 자료처리, 호스팅, 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	333 운동 및 경기용구 제조업
733 사진 촬영 및 처리업	639 기타 정보 서비스업	334 인형, 장난감 및 오락용 품 제조업
901 창작 및 예술 관련 서비 스업	694 무형재산권 임대업	474 섬유, 의복, 신발 및 가죽 제품 소매업
902 도서관, 사적지 및 유사 여가 관련 서비스업		476 문화, 오락 및 여가용품 소매업
		478 기타 상품 전문 소매업
		479 무점포 소매업
		551 숙박시설 운영업
		752 여행사 및 기타 여행보조 서비스업
		911 스포츠 서비스업
		912 유원지 및 기타 오락 관 련 서비스업

13) 창의산업을 육성하기 위한 정책적 관점에서 보면 창의산업의 구체적인 범주가 매우 중요한 이슈가 될 것이나, 본 연구는 창의적 노동에 초점을 맞추고 있기 때문에 창의산업과 관련해서는 새로운 기준을 제시하기보다는 기존의 국제적 분류체계를 준용하여 재구성하는 데 그치고 있다.



주: () 안은 지역별 고용조사(2012)에서의 고용 규모임.

〈그림 2〉 창의산업의 구조

용해 문화산업을 정의하고, 여기에 WIPO 기준을 결합하여 ICT 산업을 정의하며, 그 밖의 산업을 연관산업으로 분류하는 방식으로 재구성하였다(〈표 13〉 참조). 이러한 기준으로 우리나라 창의산업의 고용구조를 파악하면 〈그림 2〉와 같다. 광의의 창의산업은 UNCTAD 기준의 창의산업을 모두 포함하며 범위가 훨씬 넓다(2012년 고용 7.4→13.8%). 이 중 연관산업을 제외한 문화산업과 ICT 산업을 협의의 창의산업(고용 6.0%)으로 파악할 수 있다.

3. 기존 정의들과의 차별성

여기서 제시된 창의산업과 창의직업의 조작적 정의는 다음과 같은 측면에서 유용성을 지닐 것으로 판단한다. 첫째, 여기서 제안된 창의산업 기준은 창의재 생산과 관련된 대부분의 산업을 아우르면서도 문화적 창의성을 주로 사용하는 부문, 기술적 창의성을 주로 사용하는 부문, 연관산업 등 부문별 특성에 따른 차별화된 분석이 가능하다. 둘째, 창의적 숙련을 이용하여 정의한 창의직업은 특정 산업을 전제로 하지 않고 보편적인 방식으로 정의되기 때문에 경제 전반에서 창의적 노동의 역할을 분석하는 데 유용하다. 예컨대, 창의산업을 별도로 구분하지 않더라도 해당 기업 혹은 업종에서 창의적 노동의 활용도(창의밀도)를 측정하여 창의성이 경제성과에 미치는 효과를 분석할 수 있다. 셋째, 창의산

14) UNESCO의 문화연관산업 및 WIPO의 부분저작권산업은 창의산업에 포함하였으나 UNESCO 기준에서 장치·재료산업은 창의적 노동이 핵심 요소라고 보기 어려워 제외하였다.

54 창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과

업과 창의직업 기준을 결합하여 4×4 매트릭스별로 파악되는 창의고용의 변화로부터 우리나라 창조경제의 동학적 특성을 포착할 수 있다. 특히, 산업과 직업 모두 문화적 측면과 기술적 측면을 명시적으로 구분하고 있으므로 창조경제에서 두 요소의 결합 양상을 포착하는 데 활용할 수 있다.

IV. 창의인력의 고용 현황과 창의적 노동의 임금효과

1. 창의인력의 고용 현황

창의직업 종사자를 창의인력으로 파악하면 2012년 현재 우리나라의 창의인력은 294만 명이며, 이들의 30%가 창의산업(협의) 및 연관산업에 종사하고 있다(〈표 14〉 참조). 앞서 DCMS와 CS 기준으로 측정한 창의직업 종사자가 각각 120만 명, 160만 명이었으므로(〈표 6〉 참조) 새로운 기준에 의해 파악되는 창의인력 범위가 훨씬 넓다고 할 수 있다. 세부적으로 보면, 문화산업에서는 68.8%가 창의인력에 해당되는데, 그 중 문화창의인력 32.4%, 기술창의인력 35.6%, 창의숙련인력이 0.9%를 차지한다. ICT 산업에서는 창의인력이 29.0%를 차지하며, 그 중 문화창의, 기술창의, 창의숙련 인력이 각각 4.2%, 23.2%, 1.6%의 구성비를 보인다. 연관산업의 창의인력 비중은 매우 낮아 6.9%에 불과하며, 비창의산업의 창의인력 비중은 9.8%로 파악된다.

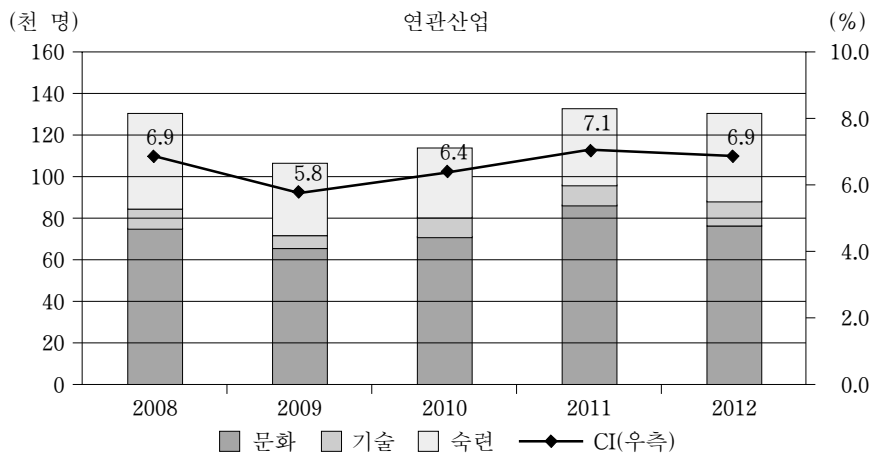
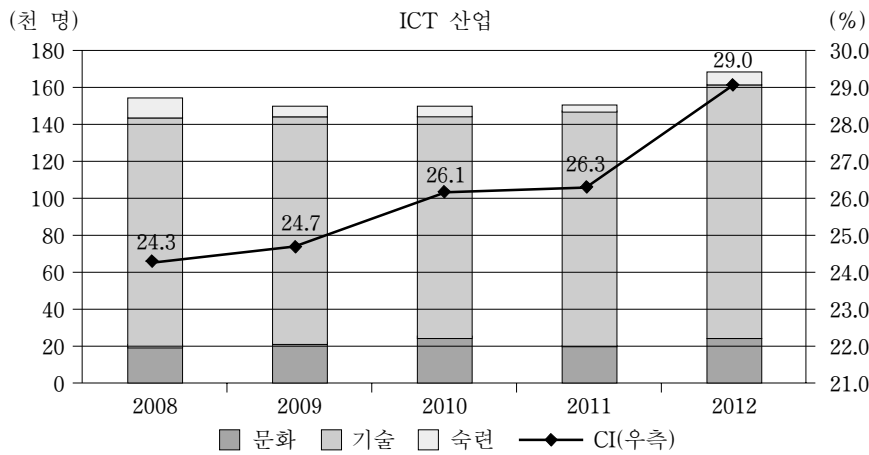
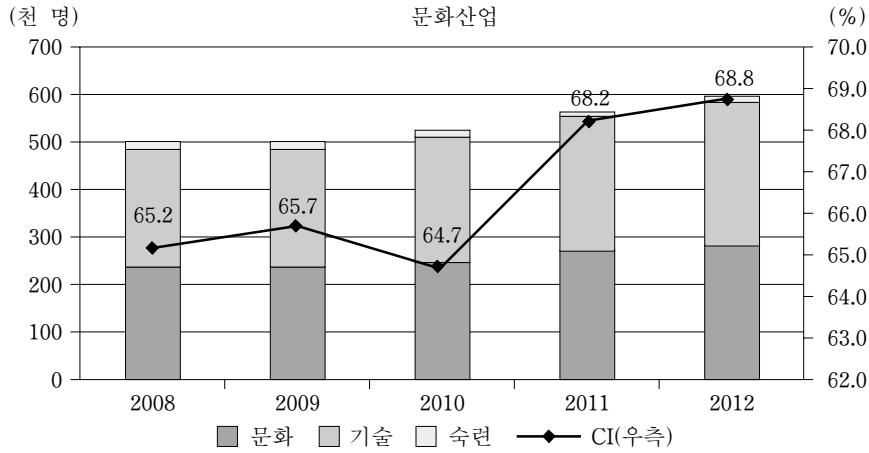
한 산업 내에서 창의직업 종사자 비중, 즉 창의인력 비중은 창의밀도로 정의

〈표 14〉 창의인력의 고용 규모와 구성비(2012)

(단위: 천 명, %)

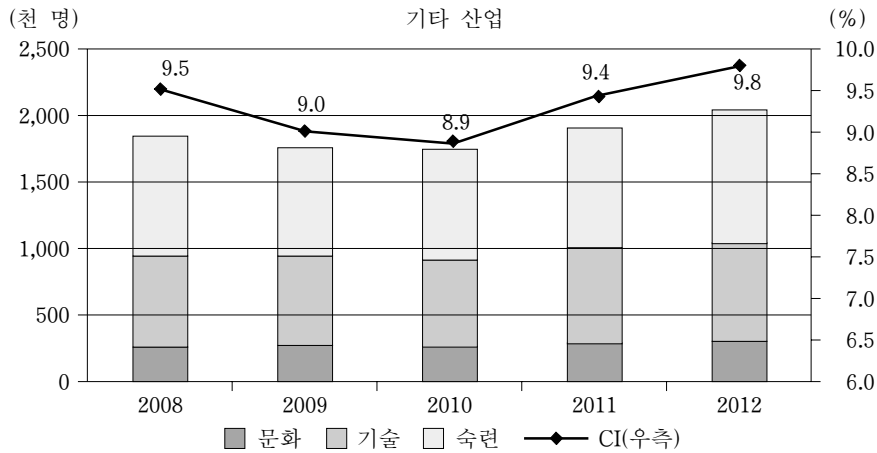
		창의직업				비창의직업	계
		문화창의	기술창의	창의숙련	소계		
창의산업	문화산업	282 (32.4)	310 (35.6)	7 (0.9)	599 (68.8)	271 (31.2)	870 (100)
	ICT 산업	24 (4.2)	134 (23.2)	9 (1.6)	167 (29.0)	410 (71.0)	577 (100)
	연관산업	76 (4.0)	12 (0.6)	43 (2.3)	131 (6.9)	1,763 (93.1)	1,893 (100)
비창의산업		324 (1.6)	716 (3.4)	1,003 (4.8)	2,043 (9.8)	18,742 (90.2)	20,786 (100)
계		706 (2.9)	1,172 (4.9)	1,062 (4.4)	2,940 (12.2)	21,185 (87.8)	24,126 (100)

자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 원자료.



<그림 3> 창의-비창의 산업에서의 창의인력 및 창의밀도의 변화 추이

56 창의고용의 조직적 정의와 창의적 노동의 임금효과



주: 창의밀도(CI)는 해당 산업의 종사자 중 창의직업 종사자의 비중으로 측정됨.
 자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 각 연도 원자료.

<그림 3> 계 속

되며, 해당 산업에서의 창의적 노동투입 혹은 혁신 가능성을 대표한다. <그림 3>은 창의산업과 비창의산업에서 창의인력 규모 및 창의밀도의 변화 추이를 보여준다. 문화산업과 ICT 산업에서 창의밀도는 빠르게 증가하는 추세인 반면, 연관산업의 창의밀도는 비창의산업보다도 낮은 수준에서 정체되어 있다. 이는 문화산업과 ICT 산업에서는 혁신역량에 대한 수요가 빠르게 증가하고 있지만 연관산업의 경우는 그렇지 못하다는 것을 시사한다. 한편, 기타 산업에서도 최근 들어 창의인력에 대한 수요가 증가하는 양상을 보여주고 있다.

<표 15>는 창의산업-창의직업 범주별로 2008~2012년 기간 동안의 고용증가율을 보여주고 있다. 동 기간의 총고용증가율은 5.5%인데, 이에 비해 창의직업의 증가가 현저하였음을 알 수 있다. 문화산업에서는 문화창의인력이 18.8% 증가하고 기술창의인력은 23.3% 증가하였으며, ICT 산업에서는 문화창의인력 14.2%, 기술창의인력 9.9%의 증가율을 보였다. 연관산업의 경우 문화창의인력의 증가율은 1.5%로 저조하였지만 기술창의인력 증가율이 매우 높게 나타났는데 (25.5%), 이는 연관산업에서 기술창의인력 규모가 워낙 작았던 데(창의밀도 0.6%) 주로 기인한다. 한편, 창의산업 및 연관산업에서의 비창의직업 종사자는 고용이 감소하였거나 저조한 증가율을 보였으며, 창의숙련인력(대부분 관리자 및 기타 전문가)도 크게 감소하였다.

창의산업 중에서 문화산업의 고용증가(14.2%)가 두드러지고 ICT 산업에서는

〈표 15〉 창의산업-창의직업 범주별 고용증가율(2008~2012)

(단위: %)

		창의직업			비창의직업	전 직업
		문화창의	기술창의	창의숙련		
창의산업	문화산업	18.8	23.3	-9.9	2.3	14.2
	ICT 산업	14.2	9.9	-19.0	-15.0	-9.3
	연관산업	1.5	25.5	-8.0	-0.5	-0.5
기타 산업		28.1	3.7	9.6	5.8	6.2
전 산업		20.4	9.2	8.3	4.7	5.5

자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 원자료.

고용이 감소하였는데(-9.3%), 흥미로운 것은 문화산업 내 기술창의인력의 증가율(23.3%)이 가장 높고, ICT 산업에서는 문화창의인력의 고용증가율(14.2%)로 가장 높게 나타나고 있다는 점이다. 문화산업에서의 기술창의인력의 빠른 증가, 그리고 ICT 산업에서의 문화창의인력의 빠른 증가는 창의산업 내에서 문화적 창의성과 기술적 창의성의 융합이 요구되는 분야가 점차 확대되고 있음을 보여주는 것으로 해석될 수 있다.

2. 창의적 노동에 대한 보상

본고에서는 직무 특성을 토대로 창의직업을 정의하고 그에 종사하는 근로자를 창의인력으로 간주하였다. 창의직업은 근로자의 창의적 기여로부터 추가적인 가치를 창출할 수 있는 직무 기능이 요청되는 직업이지만, 실제 근로자가 자신의 직무에서 얼마만큼 창의적인 기여를 하고 있는가는 또 다른 차원의 문제이다. 창의인력이 실제 자신의 직무에서 창의적인 기여를 할 인센티브를 가지려면 그에 대한 보상(임금)이 적절하게 주어져야 한다. 또한 합리적인 기업주라면 근로자의 생산성을 토대로 임금을 제공할 것이기 때문에 임금은 근로자의 생산성을 반영하게 된다. 따라서 임금은 사전적이든(인센티브 가설) 사후적이든(생산성 임금 가설) 생산성을 대표하는 가장 직접적인 변수가 된다. 즉, 창의직업 종사자가 직무에서 얼마나 창의적인 기여를 할 것인가, 혹은 하고 있는가는 어떤 수준의 보상이 주어지는가를 파악함으로써 가늠해 볼 수 있다.

(1) 분석모형과 자료

여기서는 Mincer류의 임금함수에 준하는 아래와 같은 임금함수를 가정하여 창의적 노동의 임금효과를 살펴보고자 한다.

$$\text{모형 1: } w_{ijk} = X_i\beta + \sum_j \gamma_j C_{ij} + \sum_k \delta_k S_{ik} + u_{ijk} \quad (1)$$

종속변수 w 는 로그임금이고 하첨자 i, j, k 는 각각 개인, 직업, 산업을 나타낸다. X_i 는 통상의 인적자본 모형에서 언급되는 생산성에 영향을 미치는 인적 특성들의 벡터이며, C_j 는 창의적 노동에 관한 직업특성 더미변수로서 그 추정계수 γ_j 가 해당 요소에 대한 임금 프리미엄을 포착하게 된다. 마찬가지로 S_k 는 창의산업 더미변수로 추정계수 δ_k 가 해당 창의산업의 임금 프리미엄이 된다. u 는 통상의 가정을 충족하는 일반적인 오차항이다.

한편, 창의산업-창의직업 매트릭스 분석에 의하면 직업특성에 대한 보상이 산업의 특성에 따라서도 달라질 가능성이 높다. 이를 감안하기 위해 직업유형 더미와 산업유형 더미의 교차항이 포함된 다음과 같은 모형을 고려하였다.

$$\text{모형 2: } w_{ijk} = X_i\beta + \sum_j \sum_k \gamma_{jk} C_{ij} S_{ik} + u_{ijk} \quad (2)$$

마지막 모형은 해당 업종의 창의밀도(CI)가 추가적으로 고려된 모형이다. 본 연구에서 제안하고 있는 창의직업 정의는 문화적 창의성과 기술적 창의성을 명시적으로 구분하고 있으므로 창의밀도 역시 문화창의밀도, 기술창의밀도, 창의숙련밀도 등으로 구분하여 파악할 수 있다.

$$\text{모형 3: } w_{ijk} = X_i\beta + \sum_j \sum_k \gamma_{jk} C_{ij} S_{ik} + \theta_k CI_k + u_{ijk} \quad (3)$$

모형 2와 모형 3에서의 모든 변수들 및 오차항에 대한 가정은 모형 1과 동일하다.

분석 자료로는 통계청의 「지역별 고용조사」 2010~2012년 원자료가 사용되었으며, 분석대상은 임금근로자로 한정하였다.¹⁵⁾ 종속변수인 임금에는 월평균

15) 인적 자본 모형에서의 주요 설명변수인 동일직종 경력이 2010년 이후부터 조사되었기 때

〈표 16〉 변수 설명 및 기초통계량

	변수 설명	평균(표준편차)			변수 설명	평균(표준편차)	
lnW	로그 시간당 임금	0.074	(0.254)	〈창의직업〉			
Edc1	초졸 이하(Base)	0.061	(0.091)	C1	문화창의직업	0.031	(0.065)
Edc2	중졸	0.075	(0.100)	C2	기술창의직업	0.063	(0.092)
Edc3	고졸	0.385	(0.184)	C3	창의숙련직업	0.050	(0.082)
Edc4	초대졸 이상	0.478	(0.189)	C4	비창의직업(Base)	0.856	(0.132)
Ten	근속연수	5.46	(2.69)	〈창의산업〉			
Exp	동일직업 경력연수	7.83	(3.05)	S1	문화산업	0.041	(0.075)
Age	연령	40.77	(4.52)	S2	ICT산업	0.029	(0.063)
Female	여성	0.413	(0.186)	S3	연관산업	0.067	(0.094)
Regular	상용직	0.691	(0.175)	S4	기타 산업(Base)	0.863	(0.130)
Idd1	농림어업	0.008	(0.034)	〈창의밀도〉			
Idd2	광공업(Base)	0.214	(0.155)	CI_Cu	문화창의밀도	0.031	(0.041)
Idd3	SOC	0.083	(0.104)	CI_Te	기술창의밀도	0.061	(0.052)
Idd4	유통서비스업	0.159	(0.138)	CI_Sk	창의숙련밀도	0.054	(0.041)
Idd5	생산자서비스업	0.199	(0.151)				
Idd6	사회서비스업	0.217	(0.156)				
Idd7	개인서비스업	0.120	(0.123)				

자료: 통계청, 「지역별 고용조사」, 원자료.

임금을 (1주 취업시간×4.3)으로 나누어 산출된 시간당 임금의 로그값이 사용되었다. 설명변수 중 인적 특성으로는 학력, 근속연수, 경력연수, 연령, 성, 고용형태 등이 고려되었으며, 직업 특성으로는 창의직업 유형 더미, 산업 특성으로는 창의산업 유형 더미, 그리고 확장모형에서는 업종별 창의밀도가 추가적으로 설명변수에 포함되었다. 그 밖에도 산업분류와 연도 더미가 통제변수로 추가되었다. 회귀분석에 사용된 변수들에 대한 설명과 기초통계량은 〈표 16〉에 수록되어 있다.

(2) 임금함수 추정결과

추정결과는 〈표 17〉에 수록하였다. 통상의 인적자본 변수들의 추정계수는 모
 문에 2010년 이전 자료는 임금함수 분석에서 제외하였다.

60 창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과

〈표 17〉 임금함수 추정결과

	모형 1		모형 2		모형 3	
	추정계수	표준오차	추정계수	표준오차	추정계수	표준오차
상수항	-1.248	(0.009)**	-1.257	(0.009)**	-1.278	(0.009)**
Edc2	0.043	(0.004)**	0.044	(0.004)**	0.045	(0.004)**
Edc3	0.198	(0.003)**	0.200	(0.003)**	0.201	(0.003)**
Edc4	0.463	(0.004)**	0.467	(0.004)**	0.467	(0.004)**
Ten	0.016	(0.000)**	0.016	(0.000)**	0.016	(0.000)**
Tensq	-0.0001	(0.0000)**	-0.0001	(0.0000)**	-0.0001	(0.0000)**
Exp	0.026	(0.000)**	0.026	(0.000)**	0.026	(0.000)**
Expsq	-0.0004	(0.0000)**	-0.0004	(0.0000)**	-0.0004	(0.0000)**
Age	0.030	(0.000)**	0.031	(0.000)**	0.031	(0.000)**
Agesq	-0.0004	(0.0000)**	-0.0004	(0.0000)**	-0.0004	(0.0000)**
Female	-0.217	(0.002)**	-0.218	(0.002)**	-0.219	(0.002)**
Regular	0.158	(0.002)**	0.158	(0.002)**	0.155	(0.002)**
C1	-0.119	(0.005)**				
C2	0.143	(0.004)**				
C3	0.315	(0.004)**				
S1	0.091	(0.005)**				
S2	0.019	(0.006)**				
S3	0.003	(0.003)				
Cs11			0.114	(0.009)**	0.192	(0.011)**
Cs12			0.177	(0.008)**	0.055	(0.010)**
Cs13			0.530	(0.044)**	0.504	(0.044)**
Cs14			0.046	(0.007)**	0.039	(0.008)**
Cs21			0.068	(0.028)*	0.017	(0.028) ⁺
Cs22			0.211	(0.012)**	0.133	(0.013)**
Cs23			0.644	(0.054)**	0.591	(0.053)**
Cs24			-0.007	(0.006)	-0.027	(0.006)**
Cs31			0.182	(0.015)**	0.207	(0.015)**
Cs32			0.090	(0.031)**	0.096	(0.031)**
Cs33			0.421	(0.031)**	0.413	(0.031)**
Cs34			-0.016	(0.004)**	-0.010	(0.004)**
Cs41			-0.257	(0.007)**	-0.203	(0.008)**
Cs42			0.154	(0.005)**	0.122	(0.005)**
Cs43			0.309	(0.004)**	0.282	(0.004)**
Cl_Cu					-0.141	(0.011)**
Cl_Te					0.240	(0.010)**
Cl_Sk					0.159	(0.010)**
Idd1	-0.265	(0.005)**	-0.266	(0.005)**	-0.261	(0.005)**
Idd3	0.042	(0.003)**	0.041	(0.003)**	0.022	(0.003)**
Idd4	-0.133	(0.003)**	-0.131	(0.003)**	-0.122	(0.003)**
Idd5	0.022	(0.003)**	0.021	(0.003)**	0.007	(0.003)**
Idd6	-0.018	(0.002)**	-0.017	(0.002)**	-0.024	(0.003)**
Idd7	-0.184	(0.003)**	-0.174	(0.003)**	-0.155	(0.003)**
Y11	0.478	(0.002)**	0.478	(0.002)**	0.477	(0.002)**
Y12	0.104	(0.002)**	0.104	(0.002)**	0.103	(0.002)**
N	340,869		340,869		340,869	
Adj. R ²	0.5596		0.5614		0.5629	

주: () 안의 *t*값. **는 1%, *는 5%, +는 10% 유의수준.

두 예측과 동일한 부호를 보이며 1% 유의수준에서 통계적으로 유의하다. 통제 변수로 포함된 산업분류와 연도 더미의 추정계수 역시 추정모형에 관계없이 통계적으로 유의하고 안정적이다.

모형 1의 추정결과에 따르면, 기술창의직업과 창의숙련직업에는 양(+)¹의 임금 프리미엄이 존재하지만 문화창의직업의 경우는 음(-)의 임금 프리미엄이 나타난다. 이는 인적자본 특성 등을 통제했을 때 문화창의직업 종사자가 비창의직업 종사자에 비해 오히려 임금을 적게 받고 있음을 의미한다. 업종 특성별로는 문화산업과 ICT 산업에서 임금 프리미엄이 존재하는 반면 연관산업에서는 기타 산업과 비교하여 임금이 통계적 차이가 없는 것으로 나타났다.

모형 2와 모형 3은 각각의 창의적 요소가 산업 유형에 따라 달리 보상받을 수 있을 가능성을 반영하기 위해, 직업 특성과 산업 특성의 교차항을 고려한 것이다. 추정결과, 창의직업 유형에 대한 임금 프리미엄은 산업 유형에 따라 뚜렷한 차이를 보여 가설과 부합하는 결과를 얻었다. 독자들이 이해하기 쉽도록 창의산업-창의직업 매트릭스별로 임금 프리미엄을 산출하여 요약한 것이 <표 18>이다. 여기서 임금 프리미엄이란 로그임금을 임금으로 환산하여 기타 산업 비창의직업 종사자의 임금을 1로 하였을 때의 상대적 임금수준을 의미한다.

이에 따르면 문화창의직업은 문화산업(12~21%)과 연관산업(20~23%)에서 상대적으로 높은 임금 프리미엄을 받으며, ICT 산업(2~7%)에서는 근소한 수준의 임금 프리미엄이 존재하였다. 하지만 기타 산업의 문화창의직업에서는 매우 큰 임금 패널티(-18~-23%)가 존재하는데, 문화창의인력의 절반 정도가 기타 산업에 종사하고 있기 때문에(<표 14> 참조), 전체적으로 문화창의직업 종사자의 평균적인 임금수준을 낮추는 요인으로 작용하고 있다.

기술창의직업은 대부분의 산업에서 임금 프리미엄이 존재하는데, 산업 특성별로 그 크기에서 다소 차이가 있다. 기술창의직업의 임금 프리미엄은 문화산업에서 6~19%, ICT 산업에서 14~23%, 연관산업에서 9~10%, 기타 산업에서 13~17%로 나타나 ICT 산업에서 가장 큰 임금 프리미엄을 누리고 있는 것으로 분석된다. 업종의 창의밀도가 고려되었을 때(모형 3) 문화산업 및 ICT 산업에서의 기술창의직업의 임금 프리미엄이 큰 폭으로 줄어드는데, 이는 임금 프리미엄의 상당 부분이 업종 특성에 의해서 설명될 수 있음을 의미한다.

모형 3에 포함된 창의밀도는 다른 요소들을 통제하고도 매우 유의하게 임금에 영향을 미치는 것으로 나타나는데, 기술창의밀도와 창의숙련밀도는 임금과 양(+)¹의 관계, 문화창의밀도는 임금과 음(-)의 관계를 보인다. 그러나 여기서

62 창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과

〈표 18〉 창의적 노동의 임금 프리미엄

	모형 2				모형 3			
	문화산업	ICT 산업	연관산업	기타 산업	문화산업	ICT 산업	연관산업	기타 산업
문화창의	1.121	1.070	1.200	0.773	1.212	1.017 ⁺	1.230	0.816
기술창의	1.194	1.235	1.095	1.167	1.057	1.142	1.100	1.129
창의숙련	1.699	1.905	1.523	1.362	1.655	1.805	1.511	1.326
비창의	1.047	(0.993)	0.984	1.000	1.040	0.974	0.990	1.000

주: () 안은 통계적으로 유의하지 않은 추정치이고, ⁺는 10% 유의수준의 추정치임.

의 창의밀도가 해당 기업의 창의밀도가 아니라 업종의 창의밀도이기 때문에 그 추정계수 θ_k 는 창의밀도의 임금효과 외에도 관측되지 않은 업종 특성을 반영하고 있을 가능성이 크다. 이에 대해서는 좀 더 면밀한 분석이 요구되지만, 창의밀도의 임금효과는 업종 전체에 영향을 미치기 때문에 산업-직업 매트릭스에 의한 임금구조의 이해를 위해서는 모형 2의 결과를 이용하는 것이 보다 직관적이다.

한편, 창의직업 중 가장 높은 임금 프리미엄을 받고 있는 것은 창의숙련직업이다. 창의숙련직업에 전통적인 관리직과 전문직이 포함되어 있음을 감안하면 이러한 발견이 크게 놀라운 일은 아니며, 우리 노동시장이 이들 직업에 높은 인센티브를 부여하는 임금체계를 갖고 있음은 분명해 보인다. 창의숙련직업의 임금 프리미엄은 ICT 산업(80~90%)에서 가장 높고, 문화산업(65~70%)이 그 다음이며, 그 밖의 연관산업 50%, 기타 산업 30% 수준으로 파악되고 있다.

창의적 노동의 임금효과에 성별 차이가 존재하는지를 살펴보기 위해 임금합수를 성별로 나누어 추정하고(〈부표 1〉 참조), 그 결과를 요약한 것이 〈표 19〉이다.

모형 1의 추정결과, 남성의 경우 문화창의직업에서 -16%의 임금 패널티가 존재하는 것과 달리 여성의 경우는 문화창의직업에서 근소하지만 유의한 임금 프리미엄(2.4%)이 나타나며, 기술창의직업과 창의숙련직업에서는 여성과 남성 모두 임금 프리미엄이 존재하는 것으로 분석되었다. 다만, 기술창의직업은 남성보다는 여성이, 창의숙련직업은 여성보다는 남성이 상대적으로 높은 임금 프리미엄을 받고 있다.

성별 모형에서도 창의적 노동의 임금효과가 산업 유형별로 상이하게 나타나는데, 문화창의직업의 임금효과는 여성의 경우 연관산업에서 가장 크고, 문화산

〈표 19〉 창의적 노동의 임금 프리미엄-성별

	남성					여성				
	전 산업	문화	ICT	연관	기타	전 산업	문화	ICT	연관	기타
문화창의	0.842	1.134	(1.062)	1.177	0.731	1.024	1.111	1.082	1.328	0.925
기술창의	1.145	1.234	1.230	1.094	1.155	1.300	1.227	1.430	(1.102)	1.338
창의숙련	1.561	1.786	1.872	1.413	1.555	1.190	1.538	1.897	1.647	1.182
비창의	1.000	1.094	(0.996)	0.953	1.000	1.000	(0.993)	1.031	1.028	1.000

주: 1) 전 산업 효과는 모형 1로부터, 각 산업 유형별 효과는 모형 2로부터 추정된 결과임.
 2) () 안은 통계적으로 유의하지 않은 추정치임.

업, ICT 산업으로 작아지며 기타 산업에서는 임금 패널티가 존재한다. 남성의 경우도 연관산업에서 가장 큰 임금 프리미엄이 존재하고 기타 산업에서 임금 패널티가 존재한다는 점은 여성과 같지만 그 크기에서는 차이를 보였다. 문화 산업에서만 남성의 임금 프리미엄이 근소하게 높고 그 밖의 부문에서의 임금 프리미엄이 상대적으로 적으며, 특히 기타 산업에서의 임금 패널티는 여성에 비해 매우 크게 나타났다. 이는 여성에게는 문화창의직업이 대체로 유리한 직업이지만 남성에게는 일부 업종을 제외하면 매력적인 일자리가 되지 못함을 보여주는 것이다.

기술창의직업의 경우 남성과 여성 모두 대부분의 산업에서 고르게 임금 프리미엄이 나타나고 있다. 한편, 창의숙련직업의 경우는 여성과 남성에서 대체로 가장 높은 임금 프리미엄이 주어지고 있는데, 유일한 예외가 여성 기타 산업의 경우이다. 이는 동일한 창의숙련직업 범주라 하더라도 세부적으로 여성과 남성이 매우 다른 직종 구조를 갖고 있는 데서 비롯되었을 가능성이 높다. 즉, 남성은 창의숙련직업 중에서 상대적으로 임금 프리미엄이 높은 직종(예: 의사), 여성은 임금 프리미엄이 낮은 직종(예: 간호사)에 집중되는, 이른바 직종 분리(occupational segregation) 현상을 반영하는 것으로 보인다.

V. 요약 및 결론

창조경제 패러다임의 핵심이 개개인의 창의성이 경제 전반에 활력을 불어넣어 성장동력을 확충하고 새로운 일자리를 창출하는 것이라고 할 때, 창의인력

64 창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과

의 현황과 보상체계에 대한 연구는 우리나라 창조경제의 현주소를 이해함에 있어 매우 중요한 단서를 제공해 줄 수 있다. 본 연구에서는 창의인력을 창의직업 종사자로 파악하고 창의직업은 창의적 숙련을 요구하는 직업으로 정의하여 고용 현황과 보상체계를 분석하였다. 트라이던트 접근법으로 파악되는 창의고용의 구조는 문화적 요소와 기술적 요소를 명시적으로 구분하여 4×4 매트릭스 형태로 세분하였다.

업종 내 창의인력 비중으로 측정되는 창의밀도를 분석한 결과, 문화산업과 ICT 산업은 창의밀도가 지속적으로 증가하여 창의인력에 대한 의존도가 증대하고 있는 것으로 파악된다. 흥미로운 것은 문화산업에서는 기술창의인력에 대한 수요, 그리고 ICT 산업에서 문화창의인력에 대한 수요가 빠르게 증가하고 있다는 것인데, 이는 창의산업에서 문화적 창의성과 기술적 창의성의 융합 분야가 점차 확대되고 있음을 시사하는 실증적 근거라 하겠다.

한편, 연관산업은 창의밀도가 매우 낮고 정체되어 있는 것으로 나타나고 있다. 연관산업은 가치사슬 단계(창작→제작→유통→소비)로 보면 주로 창의제의 제작(대량 생산), 유통이나 소비와 관련된 부문이다. 연관산업에서 창의밀도가 낮다는 것은 결국 창작 이외의 단계에서 창의성 요소가 그만큼 중요하게 다루어지지 않고 있음을 의미하며, 이러한 여건에서는 생산과 소비의 상호작용을 매개로 부가가치가 확대 재생산되는 창조경제의 선순환 구조를 기대하기 어렵다는 우려를 갖게 한다. 창의산업과 연관산업의 링크를 보다 견고하게 구축할 필요가 있으며, 특히 연관산업의 도약을 위해서는 기술적 창의성의 유입을 통한 고부가가치화가 필요함을 시사한다.

노동시장에서 창의적 노동에 대한 보상체계는 창의인력의 생산성을 실질적으로 유인할 수 있는 장치라는 점에서 매우 중요한 의미를 갖는다. 창의적 노동의 임금효과를 분석한 결과, 우리 노동시장에서 기술창의직업과 창의숙련직업은 임금 프리미엄을 제공하지만 문화창의직업에서는 오히려 임금 패널티가 존재하는 것으로 분석되었다. 그러나 업종별로 차이를 보여, 창의산업 및 연관산업에서는 임금 프리미엄이 존재하고 기타 산업에서는 매우 큰 임금 패널티가 존재하는 것으로 확인되었다. 일부 산업을 제외하면 경제 전반에 걸쳐 문화창의적 요소에서 가치를 창출하는 구조가 만들어지지 못하고 있음을 시사한다. 이러한 문제는 남성의 경우에 더욱 심각하여 우수한 창의인력을 유치하는 데 걸림돌이 될 것으로 보인다.

우리 노동시장이 기술적 창의성과 달리 문화적 창의성에 대해 충분한 보상을

해주지 않는 원인이 공급 측면에 기인하는지, 수요 측면에 기인하는지는 좀 더 엄밀한 분석을 전제로 판단이 가능할 것이다. 그러나 보상 시스템이 적절하게 존재하지 않을 때 해당 창의인력에 대한 수요가 증가하더라도 양질의 노동력이 공급되지 않거나 실제로 자신들의 직무에서 창의성을 십분 발휘하기는 어려울 것이다. 창조경제의 기치 아래 경제 전반에서 근로자의 창의적 기여를 진작시키고자 한다면 노동시장에서 창의적 노동에 대한 적절한 인센티브 시스템이 구축될 필요가 있을 것이다.

본 논문에서는 직업사전에서 제공하는 직업정보를 토대로 창의고용 추이와 창의적 노동에 대한 보상을 분석하였다. 그간 창조경제를 정량적으로 분석하는 대부분의 연구가 창의산업 정의에 천착하고 있는 것과 달리, 이 논문은 창의적 노동(창의직업)의 관점에서 창조경제를 분석할 수 있는 기초를 제공하고 있다는 점에서 일정 정도 유용성이 있다고 판단한다. 그러나 직업사전의 직무 기능 정보가 창의성 판단기준으로서 충분히 객관적이고 보편성을 지니는가에 대해서는 이견이 있을 수 있음을 인정한다. 다만 제약된 정보와 자료 한계를 감안할 때 나름 의미 있는 시도라고 판단하였으며, 보다 심층적인 직업연구를 통해 직무능력의 다양한 측면을 포착하여 분석에 활용될 수 있기를 기대한다.

66 창의고용의 조작적 정의와 창의적 노동의 임금효과

〈부표 1〉 성별 임금함수 추정결과

	남성				여성			
	모형 1		모형 2		모형 1		모형 2	
	추정계수	표준오차	추정계수	표준오차	추정계수	표준오차	추정계수	표준오차
상수항	-1.631	(0.014)**	-1.642	(0.014)**	-1.208	(0.012)**	-1.212	(0.012)**
Edc2	0.045	(0.006)**	0.046	(0.006)**	0.072	(0.005)**	0.073	(0.005)**
Edc3	0.198	(0.005)**	0.200	(0.005)**	0.209	(0.005)**	0.211	(0.005)**
Edc4	0.447	(0.005)**	0.451	(0.005)**	0.483	(0.005)**	0.484	(0.005)**
Ten	0.013	(0.001)**	0.013	(0.001)**	0.021	(0.001)**	0.021	(0.001)**
Tensq	-0.0001	(0.0000)**	-0.0001	(0.0000)**	-0.0002	(0.0000)**	-0.0002	(0.0000)**
Exp	0.026	(0.000)**	0.026	(0.000)**	0.022	(0.001)**	0.022	(0.001)**
Expsq	-0.0004	(0.0000)**	-0.0003	(0.0000)**	-0.0004	(0.0000)**	-0.0004	(0.0000)**
Age	0.049	(0.001)**	0.049	(0.001)**	0.015	(0.001)**	0.015	(0.001)**
Agesq	-0.0006	(0.0000)**	-0.0006	(0.0000)**	-0.0002	(0.0000)**	-0.0002	(0.0000)**
Regular	0.206	(0.003)**	0.207	(0.003)**	0.114	(0.003)**	0.114	(0.003)**
C1	-0.172	(0.007)**			0.023	(0.008)**		
C2	0.135	(0.004)**			0.262	(0.012)**		
C3	0.445	(0.005)**			0.174	(0.006)**		
S1	0.128	(0.006)**			0.018	(0.009)*		
S2	0.026	(0.007)**			0.037	(0.009)**		
S3	-0.015	(0.005)**			0.039	(0.005)**		
Cs11			0.126	(0.012)**			0.105	(0.014)**
Cs12			0.210	(0.009)**			0.204	(0.022)**
Cs13			0.580	(0.049)**			0.431	(0.102)**
Cs14			0.090	(0.010)**			-0.007	(0.011)
Cs21			0.060	(0.0407)			0.079	(0.038)*
Cs22			0.207	(0.0129)**			0.358	(0.035)**
Cs23			0.627	(0.0552)**			0.640	(0.217)**
Cs24			-0.004	(0.008)			0.031	(0.010)**
Cs31			0.163	(0.0197)**			0.283	(0.023)**
Cs32			0.090	(0.0325)**			0.097	(0.105)
Cs33			0.346	(0.0466)**			0.499	(0.040)**
Cs34			-0.048	(0.0055)**			0.028	(0.005)**
Cs41			-0.314	(0.0081)**			-0.078	(0.011)**
Cs42			0.144	(0.005)**			0.291	(0.015)**
Cs43			0.441	(0.0054)**			0.167	(0.006)**
Idd1	-0.209	(0.008)**	-0.211	(0.008)**	-0.260	(0.008)**	-0.260	(0.008)**
Idd3	0.005	(0.004)	0.003	(0.004)	0.139	(0.009)**	0.140	(0.009)**
Idd4	-0.165	(0.003)**	-0.164	(0.003)**	-0.061	(0.004)**	-0.059	(0.004)**
Idd5	-0.057	(0.003)**	-0.060	(0.003)**	0.174	(0.004)**	0.175	(0.004)**
Idd6	-0.048	(0.003)**	-0.049	(0.003)**	0.080	(0.004)**	0.082	(0.004)**
Idd7	-0.242	(0.004)**	-0.225	(0.004)**	-0.079	(0.004)**	-0.076	(0.004)**
Y11	0.489	(0.003)**	0.489	(0.003)**	0.463	(0.003)**	0.463	(0.003)**
Y12	0.103	(0.002)**	0.103	(0.002)**	0.103	(0.003)**	0.103	(0.003)**
N	194,035		194,035		146,834		146,834	
Adj. R ²	0.5340		0.5364		0.4954		0.4964	

주: () 안의 t값. **는 1%, *는 5%, +는 10% 유의수준.

참 고 문 헌

- 전택수, 『창의경제와 문화예술의 역할』, 한국학중앙연구원, 2014(근간).
- 정부부처합동, “창조경제 실현계획—창조경제 생태계 조성방안,” 2013. 6. 5.
- 한국고용정보원, 『한국직업사전』(4판), 2012.
- 황수경, “서비스화가 일자리 숙련구조에 미친 영향—인지적 숙련 및 상호적 숙련을 중심으로,” 『노동경제논집』 제30권 제3호, 2007, 1~41.
- _____, 『창조경제와 일자리 창출: 창의고용을 중심으로』, 한국개발연구원, 2014.
- Creative Skillset, *Classifying and Measuring the Creative Industries*, Department for Culture Media & Sport, 2013.
- Department for Culture, Media and Sports, *Creative Industries Economic Estimates*, 2011.
- _____, *Creative Industries Economic Estimates*, 2014.
- Florida, Richard, *The Rise of the Creative Class: and How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, New York: Basic Books, 2002.
- Freeman, *London's Creative Sector: 2004 Update*, GLAECONOMICS, 2004.
- Higgs, P. and S. Cunningham, *Australia's Creative Economy: Mapping Methodologies*, ARC Centre of Excellence for Creative Industries & Innovation(CCI), Brisbane, 2007.
- Howkins, J., *The Creative Economy: How People make Money from Ideas*, London: Allen Lane, The Penguin Press, 2001.
- NESTA, *A Dynamic Mapping of The UK's Creative Industries*, January 2013a.
- _____, *A Manifesto for the Creative Economy*, April 2013b.
- Toner, P., *Workforce Skills and Innovation*, OECD Science, Technology and Industry Working Papers, OECD, 2011.
- UNCTAD, *The Creative Economy Report 2010*, UN, 2010.
- UNESCO, *The 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics*, 2009.
- WIPO, *Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries*, 2003.

[Abstract]

Definition of Creative Employment and Wage Effects of Creative Labor

Soo Kyeong Hwang*

Measuring the creative sector, such as creative industries or creative jobs, is an important issue as well as the conceptual discussion of creative economy. This paper examines various existing criteria and suggests a new one which separately identifies the technical and cultural elements of creativity on the basis of the job contents. According to the analysis of the changes of *Creative Intensity*, as measured by the ratio of creative job workers, the demand for creative labor has significantly increased both in cultural industries and the ICT industries recently. The result also shows that the fusion fields of technical creativity and cultural creativity are expanding in creative industries. Analysis of the wage effects of creative labor reveals that there exist wage premium in technical creative jobs, but wage penalty in cultural creative jobs. This implies that value creating structure from cultural creativity is relatively weak in our economy or that cultural creativity is being undervalued in our labor market.

Keywords: creative employment, creative trident, creative intensity, cultural creativity, technical creativity, wage effects of creative labor

JEL Classification: C0, C3

* Research Fellow, Korea Development Institute, Tel: +82-44-550-4107, E-mail: skhwang@kdi.re.kr