

인적자원이 기업성과에 미치는 영향분석*

- 창조산업과 비창조산업간 비교분석을 중심으로 -

이상돈** · 설귀환*** · 이필규****

요약

본 논문은 창의적 (연구)활동 및 인재가 성장을 견인하는 창조경조 패러다임하에서, 인적자원에 대한 투자가 기업의 성과에 미치는 영향을 살펴보기 위하여, 기존 연구에서 제시한 종단적 자료를 활용하여 실증분석을 실시하였다. 구체적으로는 창조산업에 속하는 기업과 속하지 않는 기업을 분류한 후 두 집단 간에 인적자원에 대한 투자가 기업의 성과에 미치는 영향의 차이를 살펴보았다.

한국직업능력개발원의 인적자본기업패널조사 자료를 이용하여 분석한 결과, 창조산업과 비창조산업 기업의 인적자원에 대한 투자가 기업의 성과에 미치는 영향은 차이가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로는 창조산업에 속하는 기업의 경우, 창조산업에 속하지 않는 기업에 비해 인적자원 투자가 기업성과를 향상시키는 효과가 더욱 크게 나타난다. 즉, 비창조산업에 속하는 기업은 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때, 0.59% 증가하는 반면에, 창조산업에 속하는 기업은 1.32% 증가하여, 비창조산업 기업보다 0.73% 더 증가하는 것으로 분석되었다.

이처럼, 인적자원 투자가 기업성과에 긍정적 효과를 미친다는 분석결과가 창조산업 전체에 해당되는지 창조산업 중에서도 특정산업에서만 나타나는 결과인지를 확인하기 위하여 창조산업을 문화산업, ICT산업 및 연관산업으로 분류하여 분석한 결과, 창조산업내에서도 차이가 존재하는 것으로 나타났다. 구체적으로는 문화산업에 속하는 기업의 경우, 다른 산업에 속하는 기업에 비해 인적자원 투자가 기업 성과에 미치는 긍정적인 영향이 확연히 큰 것을 확인할 수 있다. 즉, 2011년 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때, 문화산업에 속하지 않는 기업의 2013년 종업원 1인당 매출액이 0.67% 증가하는 데 비해, 문화산업에 속하는 기업은 3.40% 증가하는 것으로 나타났다. 이는 창조산업 중에서도 문화산업에 속하는 기업이 교육훈련 투자의 성과가 탁월하다는 것을 의미한다.

본 연구는 인적자원 투자가 기업성과로 나타나기까지 일정한 시간이 필요하다는 가정하에 실질적으로 1개년도 자료만을 이용했으나, 향후에는 패널자료를 이용한 분석으로 확대 논의할 예정이다.

* 본 연구는 한국 연구재단 2013년 SSK 사업 창조경제와 일자리 창출 분야 장기 아젠다의 “하이컨셉, 문화기술, 정보통신기술 및 창조계급을 통한 창조경제 성장 동력과 새로운 일자리 창출 모형 연계-구축과 추진전략” 연구과제(2013S1A3A2042735)의 지원으로 작성된 것임

** 한국직업능력개발원 선임연구위원(Email : sdlee@krivet.re.kr)

*** 성균관대학교 석사과정(Email: seolweyo@skku.edu)

**** 경기대학교 석사과정(Email: magiclovely@naver.com)

I 서론

우리경제는 6·25 전쟁으로 인한 폐허 속에서 세계 최빈국으로 출발하여 이제는 1인당 국민소득 3만 달러 진입을 목전에 두는 사상 유례없는 발전을 기록하였다. 이러한 놀라운 경제발전은 노동과 자본 투입을 통한 요소투입형 경제발전 패러다임 하에서 정부의 효율적인 경제개발계획 수립과 국민들의 적극적인 노력에 힘입은 산물이다.

그러나 최근 들어 국내경제는 더 이상 과거의 요소투입형 경제발전 패러다임 하에서는 더 이상 당면한 문제를 해결할 수 없는 새로운 국면을 맞이하였다. 구체적으로는 저출산·고령화에 따른 생산가능인구 감소로 노동공급이 한계를 보이고 있고, 기업가 정신의 약화와 저축률 하락에 따른 투자재원 감소 나아가 자본투입의 성장기여도 하락할 것으로 전망된다. 특히 고용유발계수의 지속적인 하락에서 보듯이 성장에 따른 고용증대 한계가 노출되어 고용없는 성장(Jobless growth) 현상이 고착화되고 있다. 더 이상 국내경제는 과거의 전통적인 요소투입형 성장모델이 한계에 봉착하였고, 이를 대체할 새로운 패러다임으로 아이디어의 창출을 통해 경제발전을 이룩하고자 하는 한국형 창조경제 패러다임이 등장하게 되었다.

Howkins(2001)에 의해 제시된 창의 또는 창조경제(Creative Economy)는 2008년 UNTAD가 발표한 「창조경제보고서(Creative Economy Report)」를 통해 그 개념이 확산되기에 이른다. 이는 성장의 주요 요인으로 인식되었던 노동과 자본, 그리고 혁신활동을 넘어 창의적(연구)활동 및 인재가 성장을 견인하는 요인으로 인식하게 했다는데 의미를 갖는다. 창조경제는 기본적으로 인간의 창의적 활동과 그에 따른 성과물이 경제적 수익으로 연결되는 구조를 갖고 있다. 세계지식재산기구(WIPO)는 창조경제에 있어서 창조성과 지식재산 보호 사이의 관계를 강조하고 있다. 즉, 창조경제 하의 산업생태계는 창의적 아이디어 등 무형의 지식자산을 기반으로 유형의 제품 및 서비스를 만들고, 이를 기반으로 수익을 창출한다. 또한 이렇게 창출된 수익 중 일부는 또 다른 지식재산 창출을 위해 재투입되는 구조를 갖는다. 창조경제를 바라보는 시각은 이와 같이 산업구조뿐만 아니라 창조계급(Creative Class)이라는 창의적 인간 중심으로 전개되기도 한다. Florida(2002)는 창조계급이라는 개념을 소개하면서 경제적, 사회적, 문화적 가치를 창출하는 전문적, 과학적, 예술적 인적자원으로 제시하고 있다. 결과적으로 창조경제를 바라보는 두 가지 시각, 즉 산업과 인적자원의 연결이 본 논문의 출발이라 할 수 있다.

기업의 목적을 달성하기 위해서는 필수적인 세가지 요소가 존재한다. 첫째, 능력과 기술을 가지고 있으며 기업을 구성하고 있는 사람. 둘째, 자산·자본금·운용자금과 기타 부수적인 금

액인 자본, 셋째, 생산시설과 원자재 기타 수 많은 기구와 같은 물자가 바로 그것이며, 경영학에서는 이를 Man, Money, Material을 줄인 3M이라 부르고 있으며, 3M 중에서 인적자원을 제일의 자원으로 꼽는다. Audreysch and Feldman(1998)은 인적자본의 중요성은 긍정적인 외부효과를 발휘하여 새로운 가치를 창출함에 있다고 말한다. 이러한 인적자원은 현재 한국에서 진행되고 있는 선진국형 저성장 기조속에서 창조경제라는 새로운 패러다임의 전환과 더불어 그 중요성이 더욱 강조되고 있다. Becker(1964)가 주장한 인적자본이론(Human capital theory)에 따르면, 인적자본은 물적자본과는 달리 축적량을 측정할 수는 없지만, 인적자본에의 투자는 종업원의 노동의 생산성 향상으로 이어지므로 인적자본은 개별 경제주체의 경제적 성과를 결정하는 주요한 요인이다. 최근에 들어 많은 자료의 활용이 가능해지면서 여러 국내외의 실증분석 연구들이 인적자본이론에 대한 다양한 연구결과를 보여주고 있다. 경제적 성과를 재무적 성과로 평가한 연구에서는 교육훈련이 긍정적인 영향을 미치는 연구결과들이 있는 반면 (Paul and Anantharaman, 2003; 김기태, 2008), 연구방법에 따라 유의미한 영향을 미치지 못하는 연구도 다수 존재한다(Ng and Siu, 2004; 노용진·채창균, 2009). 이렇게 교육훈련이 경제적 성과에 미치는 영향에 대한 연구결과가 일관적이지 않은 이유는 인적자본에 대한 투자가 노동의 생산성 향상으로 이어지는 것은 단기적인 효과가 아니라 장기적인 효과이기 때문이라는 주장에 근거하여 교육훈련의 시점과 경제적 성과의 시점을 달리한 종단적인 연구도 활발히 진행되어 왔다(Tzafirir, 2006; Zwick, 2006; 이경희·정진화, 2008).

본 논문은 종단적 자료를 활용한 기존의 연구에서 제시했던 방법에 의해 인적자본에 대한 투자가 기업의 성과에 미치는 영향을 실증분석함과 동시에 인적자본과 밀접한 관련을 가지고 있는 창조산업의 개념을 도입함으로써 창조경제라는 새로운 패러다임 하에서 인적자본의 새로운 특성을 이해할 수 있는 단초를 제공하는 데에 의의를 두고자 한다. 구체적으로, 창조산업에 속하는 기업과 속하지 않는 기업을 분류한 후 두 집단 간에 인적자본에 대한 투자가 기업의 성과에 미치는 영향의 차이를 살펴보고자 한다.

논문의 구성은 다음과 같다. 제 II장을 통해 본 논문이 제시하는 창조경제, 창조산업에 대한 이해를 높이고자 그 개념을 설명한다. 제 III장은 실증분석의 대상이 되는 자료, 분석을 위한 모형, 자료의 특성에 대해 설명한다. 제 IV장은 실증분석의 결과를 제시하고자 한다. 마지막으로 제 V장에서는 본 연구로부터 도출된 시사점을 보고자 한다.

II 창조경제와 창조산업의 이해

1. 창조경제

창조경제에 대한 개념 정의와 그 범위에 대해서는 아직 명확한 기준이 존재하지 않지만, 국내외 많은 국가에서 산업화시대, 정보화시대, 지식기반사회를 잇는 새로운 경제 패러다임으로 받아들여지고 있다. 창조경제는 1998년 영국의 DCMS가 발간한 「Creative Industries Mapping Document」에서 창조산업의 정의와 유형이 제시되면서부터 그 개념이 형성되기 시작하였으며, 2001년 영국의 경영전략가 존 호킨스(John Howkins)는 그의 저서 「The Creative Economy」에서 창조산업에 바탕을 둔 창조경제라는 개념을 학술적으로 정립하기에 이르렀다. 창조경제에 관한 국외 연구는 국제기구와 주요국의 관련 기관, 대표적 학자에 의해 주도되어 왔으며, 각국의 상황 및 정책을 반영하여 계속 발전하는 추세라고 할 수 있다.

2008년과 2010년 UNCATAD가 창조경제 및 창조산업에 관한 기존의 논의를 종합한 「Creative Economy Report」를 발간하면서 전 세계적으로 확산되기 시작하였다. 영국 DCMS(1998)는 창조경제를 개인의 창조성, 기술 및 재능 등을 기반으로 지식재산권을 설정하고, 이를 활용하여 경제적 가치와 고용을 창출할 수 있는 잠재성이 있는 산업으로 정의하였다. 이후 DCMA(2008)는 기업규제개혁부(BERR, Department of Business, Enterprise and Regulatory Reform), 혁신대학기술부(DIUS, Department of Innovation, Universities and Skills)와 공동으로 ① 창조교육 실시 ② 일자리로의 재능 전환 ③ 연구 및 혁신 지원 ④ 자금 및 성장 지원 ⑤ 지식재산 장려 및 보호 ⑥ 창조 클러스터 지원 ⑦ 글로벌 창조허브 구축 ⑧ 전략 보완이라는 8개 부문 정책과제를 제시함으로써 창조경제를 위한 전략을 더욱 보완하였다. 존 호킨스(John Howkins, 2001)는 창조경제가 개인의 창의성에서 시작하고, 창조적 아이디어가 소유되고 거래된다는 점을 중시하였다. 그는 창조경제의 개념을 창조적 인간, 창조적 산업, 창조적 도시를 기반으로 한 새로운 경제체제로 창조적 행위와 경제적 가치를 결합한 창조적 생산물의 거래라고 정의하고, 창조성과 경제가 결합하여 창출하는 새로운 가치와 부에 주목해야 한다고 강조하였다. UNCATAD(2010)는 창조경제가 경제성장과 발전 가능성이 있는 창조적 자산을 기반으로 한다고 정의하면서 경제 전반과 연계된다는 점에 주목하였다. 특히 창조경제는 첫째, 소득과 고용을 창출하고, 수출 자원을 확대하며, 사회적 통합, 문화적 다양성, 인적자원개발을 촉진하고, 둘째, 기술, 지식재산, 관광과 상호작용하는 사회·문화적 측면을 포괄하며, 셋째, 지식기반의 경제활동으로 경제 전반 및 개발 측면과 연계되며, 넷째, 실현가능

한 개발 항목으로써 혁신적·학제적·정부부처간 활동이 필요하고, 다섯째, 창조경제의 핵심은 창조산업이라는 특징을 갖는다고 설명하였다.

국내에서 논의된 창조경제는 그 개념 정의가 획일화되어 있지는 않지만, 주로 정책적 관점에서 조사·분석하는 방법론을 중심으로 연구되었다. 김정곤 외(2013)는 창조경제가 창조산업을 중심으로 형성되어 현재는 창의성과 지식 등 경제 전반에 걸친 무형자산의 역할에 주목하는 개념으로 발전하고 있으며, 국가별·학자별 차이를 막론하고 개인의 창의성을 바탕으로 한 신성장동력 확보와 이를 위한 경제사회적 기반 조성을 강조하는 공통적 특성을 지니고 있다고 설명하였다. 류석상 외(2013)는 창조경제의 개념을 창조적 활동으로 경제적 가치를 창출하는 미래 경제의 패러다임으로 정의하고, 초기 창조경제의 핵심은 창조산업이라고 강조하고 있다. 특히 유병규(2013)는 창조경제의 개념을 경제발전론 측면에서 협의 개념과 광의 개념으로 나누어 살펴보고, 협의 개념은 창조산업 육성을 통한 경제성장, 광의 개념은 경제 전반의 성장 능력을 높이는 새로운 성장 전략 또는 패러다임이라고 정의하였다. 또, 창조경제 부상의 배경을 첫째, 인간의 자아실현 욕구 증대로 인한 문화·예술 등 창조산업 발전, 둘째, 과학기술 혁신 가속화로 인한 창조경제 중요성의 부각, 셋째, 국내 경제 성장률 하락 및 일자리 부족의 대안으로 창조경제 실현의 당위성 제고에서 찾았으며, 국내 경제의 창조성을 보다 성공적으로 증진하기 위해서는 정부 주도의 공급 측면뿐만 아니라 국민과 기업이 중심이 된 수요와 제도적 측면에서 활성화되어야 한다고 강조하였다. 차두원·유지원(2013)은 창조경제의 개념을 학문적 개념이 아닌 경기침체와 일자리 부족 문제를 해결하기 위한 정책적 개념으로 보고, 관련 산업 분야의 고용 잠재력에 주목할 필요가 있다고 정리하고 있다. 박근혜 정부는 2013년 6월 「창조경제 실현계획-창조경제 생태계 조성방안」을 발표함으로써 창조경제의 개념과 그 실현방안을 더욱 구체화하였다. 이 계획에서는 창조경제의 개념을 국민의 상상력과 창의성을 과학기술과 국민의 상상력과 창의성을 과학기술과 ICT에 접목하여 새로운 산업과 시장을 창출하고, 기존산업을 강화함으로써 좋은 일자리를 만드는 새로운 경제 전략이라고 정의하고 있다.

이상의 내용을 종합하면 창조경제는 ‘경제성장과 일자리 창출을 위하여 기존 주력산업 및 신산업 전반에 걸쳐 인간의 창의성과 지식, 창조적 활동을 강조하는 경제발전 전략’이라고 설명할 수 있다.

〈표 2-1〉 창조경제의 주요 내용

구분	내용
영국 DCMS (1998)	- 개인의 창조성, 기술 및 재능 등을 기반으로 지식재산권을 설정하고, 이를 활용하여 경제적 가치와 고용을 창출할 수 있는 잠재성이 있는 산업
존 호킨스 (2001)	- 창조적 인간, 창조적 산업, 창조적 도시를 기반으로 한 새로운 경제체제로 창조적 행위와 경제적 가치를 결합한 창조적 생산물의 거래
UNCATAD (2010)	- 진화하는 개념으로 경제성장과 발전 가능성이 있는 창조적 자산에 기반을 둬. ① 소득 및 고용 창출, 수출 자원 확대, 사회적 통합·문화적 다양성·인적자원개발 촉진 ② 기술, 지식재산, 관광과 상호작용하는 사회·문화적 측면 포괄 ③ 지식기반 경제활동으로 경제 전반 및 개발 측면과 연계 ④ 혁신적·학제적·정부부처간 활동 필요 ⑤ 창조경제의 핵심은 창조산업
김정곤 외 (2013)	- 창의성과 지식 등 경제 전반에 걸친 무형자산의 역할에 주목하는 개념 - 개인의 창의성을 바탕으로 한 신성장동력 확보와 이를 위한 경제사회적 기반 조성 강조
류석상 외 (2013)	- 창조적 활동으로 경제적 가치를 창출하는 미래 경제의 패러다임 - 창조경제의 핵심 원동력 : 창의성(Creativity), 지식과 정보(Contents), 융합(Convergence)
유병규 (2013)	- 협의의 창조경제: 창조산업 육성을 통한 경제성장 - 광의의 창조경제: 경제 전반의 성장 능력을 높이는 새로운 성장 전략 또는 패러다임
차두원·유지연 (2013)	- 학문적 개념이 아닌 경기침체와 일자리 부족 문제를 해결하기 위한 정책적 개념
박근혜 정부 (2013)	- 국민의 상상력과 창의성을 과학기술과 국민의 상상력과 창의성을 과학기술과 ICT에 접목하여 새로운 산업과 시장을 창출하고, 기존산업을 강화함으로써 좋은 일자리를 만드는 새로운 경제전략

2. 창조산업

일반적으로 창조산업은 창조경제와 같은 맥락에서 일자리 창출 및 경제성장 등 경제적 성과에 미치는 영향력을 파악하기 위한 산업의 전 분야라고 이해할 수 있을 것이다.

영국 DCMS(1998)는 창조산업을 개인의 창조성, 기술, 재능에 기원을 두고 있으며 지식재산의 발생 및 활용을 통해 일자리와 부를 창출할 수 있는 잠재력을 지닌 활동으로 정의하면서, ① 광고 ② 건축 ③ 예술 및 고미술품 시장 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 디자이너 패션 ⑦ 영화 및 비디오 ⑧ 전자 게임 ⑨ 음악 ⑩ 공연예술 ⑪ 출판 ⑫ 소프트웨어 및 컴퓨터 서비스 ⑬ TV 및 라디오 등 13개 분야로 분류하였다. 존 호킨스(John Howkins, 2001)는 창조산업의 범위에 창조적 제품 거래까지 포함시켜야 한다고 주장하면서, 창조산업을 창의성으로부터 산출되는 경제적 가치를 가지는 모든 상품 및 서비스 관련 산업으로 정의하고, ① 광고 ② 건축 ③ 예술 ④ 골동품 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ R&D ⑫

소프트웨어 ⑬ 장난감과 게임 ⑭ TV와 라디오 ⑮ 비디오 게임 등 15개 창조산업 분야를 제시하였다. 세계지식재산기구(WIPO, World Intellectual Property Organization)는 2006년 창조산업 관련 부서를 설치하고, 저작권을 인정받은 제품의 창작, 제조, 생산, 유통과정 등에서 직·간접적으로 포함된 모든 산업을 창조산업이라고 정의하였다. 또, 창조산업을 저작권 대상의 사용 정도에 따라 첫째, 저작권 또는 관련 권리에 따라 보호받는 핵심산업(전통적인 문화산업: 문학, 음악, 공연·시각예술, 영화, 비디오, 출판, TV, 라디오, 전시, 배급, 판매 등), 둘째, 제품의 창작, 제조, 생산 등과 관련된 장비산업인 상호의존산업(TV, 라디오, 전자 게임 장비, 컴퓨터, 악기, 도소매 활동 등), 셋째, 활동의 일부가 저작권 대상과 관련되어 있는 부분산업(건축, 의류, 디자인, 패션, 장난감 등), 넷째, 제품의 유통과정과 관련이 있지만 핵심산업에는 포함되지 않는 지원산업(도소매, 운송, 전화, 인터넷 등)으로 나누어 분류하였다. 호주연구위원회(ARC, Australian Research Council)가 2005년 설립한 창조산업혁신센터(CCI, The Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation, 2008)는 창조산업의 범위를 ① 음악과 공연예술 ② 영화, TV 및 라디오 ③ 광고와 마케팅 ④ 소프트웨어 개발과 대화형(쌍방향) 콘텐츠 ⑤ 집필, 출판 및 인쇄매체 ⑥ 건축, 디자인 및 시각예술 등 6개 분야로 분류하였으며, UNCATAD(2010)는 창조산업을 창조성과 지식자본을 주요 요소로 하여 상품과 서비스의 생산 및 지식재산권을 통한 수입을 발생시키며, 예술에 국한되지 않는 세계 무역의 새로운 분야라고 규정하면서 창조산업의 범위를 문화유산(① 전통문화: 유적지, 도서관, 전시회 등 ② 문화적 현장: 공연, 축제), 예술(③ 시각예술: 그림, 조각, 사진 ④ 공연예술: 라이브 음악, 연극, 오페라, 서커스, 춤), 미디어(⑤ 출판 및 인쇄매체: 책, 언론, 기타 출판물 ⑥ 시청각 매체: 영화, TV, 라디오), 기능적 창조(⑦ 디자인: 인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감 ⑧ 뉴미디어: 소프트웨어, 비디오 게임, 디지털 콘텐츠 ⑨ 창조서비스: 건축, 광고, 창조적 R&D, 문화, 여가) 등 4개 대분류, 9개 소분류로 나누어 설명하였다. 국외 연구에서 정리된 창조산업을 종합하면, 창의성과 지식자본을 핵심요소로 하여 이익을 창출하는 모든 산업이라고 정리할 수 있다.

김정곤 외(2013)는 창조산업의 개념을 개인의 창조성과 지식자본을 바탕으로 경제적 가치를 창출하는 산업으로 정의하고, 주요국은 자국의 관점을 반영하여 정보통신기술과의 연계성이 높은 문화산업을 중심으로 창조산업의 범위를 설정하고 있다고 설명하였다. 김왕동·박미영(2013)은 창조산업의 특징을 첫째, 하나의 원천 콘텐츠가 2차 상품으로 파급되어 부가가치를 극대화 할 수 있는 특징(원소스멀티유즈, One-Source Multi-Use), 둘째, 하나의 콘텐츠를 영화, 음반, 애니메이션 등과 동시에 발표함으로써 시너지 효과를 제고하는 특징(원브랜드멀티

유즈, One-Brand Multi-Use), 셋째, 문화예술과 스포츠 분야의 최고 스타가 소득을 독점하는 경향(승자독식, winner takes all), 넷째, 성공할 확률은 높지 않지만 한번 성공하면 높은 수익이 보장되는 특징(고위험 고수익, high-risk high-return), 다섯째, 창의적 아이디어에 대한 소유권을 저작권의 형태로 인정받는 저작권 산업 특징, 마지막으로 정보통신기술(ICT)의 발달과 밀접한 연관을 갖는다는 특징으로 나누어 설명하였다. 류석상 외(2013)는 창조산업의 개념은 모호성으로 인하여 범위 규정에 있어 차이가 존재하나, 경제적 가치 창출을 목표로 한다는 공통된 속성을 가지고 있으며, 영국과 싱가포르, 호주 등 주요국과 UNCTAD에서는 문화와 디자인, 엔터테인먼트 등의 분야를 창조산업의 범위에 포함시켜 분류하고 있다고 설명하였다. 박근혜 정부(2013)는 일반적인 창조산업 범주에 포함되는 정보통신기술(ICT) 및 문화산업에 기존산업 분야를 더하여 창조산업의 범위를 설정하고 있다.

〈표 2-2〉 창조산업의 주요 내용 및 범위

구분	내용 및 범위
영국 DCMS (1998)	- 개인의 창조성, 기술, 재능에 기원을 두고 있으며 지식재산의 발생 및 활용을 통해 일자리와 부를 창출할 수 있는 잠재력을 지닌 활동 - ① 광고 ② 건축 ③ 예술 및 고미술품 시장 ④ 공예 ⑤ 디자인 ⑥ 디자이너 패션 ⑦ 영화 및 비디오 ⑧ 전자 게임 ⑨ 음악 ⑩ 공연예술 ⑪ 출판 ⑫ 소프트웨어 및 컴퓨터 서비스 ⑬ TV 및 라디오
존 호킨스 (John Howkins)	- 창의성으로부터 산출되는 경제적 가치를 가지는 모든 상품 및 서비스 관련 산업 - ① 광고 ② 건축 ③ 예술 ④ 골동품 ⑤ 디자인 ⑥ 패션 ⑦ 영화 ⑧ 음악 ⑨ 공연예술 ⑩ 출판 ⑪ R&D ⑫ 소프트웨어 ⑬ 장난감과 게임 ⑭ TV와 라디오 ⑮ 비디오 게임
WIPO (2006)	- 저작권을 인정받은 제품의 창작, 제조, 생산, 유통과정 등에서 직·간접적으로 포함된 산업 - 핵심산업(전통적인 문화산업: 문학, 음악, 공연·시각예술, 영화, 비디오, 출판, TV, 라디오, 전시, 배급, 판매 등) - 상호의존산업(TV, 라디오, 전자 게임 장비, 컴퓨터, 악기, 도소매 활동 등) - 부분산업(건축, 의류, 디자인, 패션, 장난감 등) - 지원산업(도소매, 운송, 전화, 인터넷 등)
호주 CCI (2006)	- ① 음악과 공연예술 ② 영화, TV 및 라디오 ③ 광고와 마케팅 ④ 소프트웨어 개발과 대화형(쌍방향) 콘텐츠 ⑤ 집필, 출판 및 인쇄매체 ⑥ 건축, 디자인 및 시각예술
UNCTAD (2010)	- 창조성과 지식자본을 주요 요소로 하여 상품과 서비스의 생산과 분배, 지식재산권을 통한 수입을 발생시키며, 예술에 국한되지 않는 새로운 산업 분야 - 문화유산(① 전통문화: 유적지, 도서관, 전시회 등 ② 문화적 현장: 공연, 축제) - 예술(③ 시각예술: 그림, 조각, 사진 ④ 공연예술: 라이브 음악, 연극, 오페라, 서커스, 춤) - 미디어(⑤ 출판 및 인쇄매체: 책, 언론, 기타 출판물 ⑥ 시청각 매체: 영화, TV, 라디오) - 기능적 창조(⑦ 디자인: 인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 장난감 ⑧ 뉴미디어: 소프트웨어, 비디오 게임, 디지털 콘텐츠 ⑨ 창조서비스: 건축, 광고, 창조적 R&D, 문화, 여가)

구분	내용 및 범위
김정곤 외 (2013)	- 개인의 창조성과 지식자본을 바탕으로 경제적 가치를 창출하는 산업 - 창조산업의 개념에 수반되어 창조성 또는 창조적 행위에 대한 논의 중시
김왕동·박미영 (2013)	- 창조산업의 일반적 특징 ① 원소스멀티유즈(One-Source Multi-Use) ② 원브랜드멀티유즈(One-Brand Multi-Use) ③ 승자독식(winner takes all) ④ 고위험 고수익(high-risk high-return) ⑤ 저작권 산업의 특징 ⑥ 정보통신기술(ICT)의 발달과 밀접한 연관
류석상 외 (2013)	- 경제적 가치 창출을 목표로 하는 공통된 속성 - 해외 주요국에서는 주로 문화, 디자인, 엔터테인먼트 등의 분야를 창조산업으로 분류
박근혜 정부 (2013)	- 창조성을 활용한 전 산업 : 제조업, 정보통신기술(ICT)과 문화산업 등 기존 산업과 소프트웨어 및 인터넷을 활용한 신산업 포괄

III 연구방법

1. 분석 자료 및 대상

본 연구는 기업의 인적자원 투자가 기업성과에 미치는 영향의 창조산업과 비창조산업간의 차이를 분석하고자 한다. 이를 분석하기 위하여 인적자원 관련 자료, 기업성과 관련 자료, 기업성과에 영향을 미칠 수 있는 특성들에 관한 자료, 그리고 창조산업과 비창조산업을 구분할 수 있는 기준이 필요하다.

실증분석을 위하여 한국직업능력개발원의 인적자본기업패널조사(Human Capital Corporate Panel; HCCP)의 4차(2011년 조사) 및 5차(2013년 조사)와 한국신용평가정보(주)(Korea Information Service; KIS)의 자료를 사용하였다. 인적자원 투자가 기업의 성과로 나타나기까지는 일정 시간이 소모됨을 고려하여 인적자원 투자에 관련한 변수는 HCCP의 2011년 자료, 기업성과에 관련한 변수는 KIS의 2013년 자료, 그리고 기업성과에 영향을 미칠 수 있는 다른 특성과 관련한 변수는 HCCP와 KIS의 2013년 자료를 사용하였다. HCCP와 KIS에 공통적으로 조사된 기업 모두를 대상으로 하였으며, 연구에 활용된 자료는 주요한 변수에 결측이 있는 기업을 제외한 443개 기업을 대상으로 분석하였다.

황수경(2014)은 문화적 요소와 기술적 요소 모두를 포함하는 창조산업과 비창조산업의 기준을 제시했다. 창조산업에 포함되는 산업은 아래의 <표 3-1>에 자세히 기술하였다. 본 연구

에서는 이 기준에 따라 창조산업을 다른 산업과 구분하였으며, 분석의 대상이 되는 443개 기업은 103개의 창조산업과 340개의 비창조산업으로 구분할 수 있다.

〈표 3-1〉 창조산업의 유형과 해당 한국표준산업분류 코드

문화산업		ICT산업		연관산업	
332	악기 제조업	171	펄프, 종이 및 판지 제조업	141	봉제의복 제조업
581	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	181	인쇄 및 인쇄 관련 산업	142	모피가공 및 모피제품 제조업
582	소프트웨어 개발 및 공급업	182	기록매체 복제업	143	편의의복 제조업
591	영화, 비디오물, 방송프로그램 제작 및 배급업	263	컴퓨터 및 주변장치 제조업	144	의복 악세사리 제조업
592	오디오물 출판 및 원판 녹음업	264	통신 및 방송장비 제조업	151	가죽, 가방 및 유사 제품 제조업
601	라디오 방송업	265	영상 및 음향기기 제조업	152	신발 및 신발부품 제조업
602	텔레비전 방송업	266	마그네틱 및 광학매체 제조업	231	유리 및 유리제품 제조업
702	인문 및 사회과학 연구개발업	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, 시스템 통합 및 관리업	331	귀금속 및 장신용품 제조업
732	전문디자인업	631	자료처리, 호스팅, 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	333	운동 및 경기용품 제조업
733	사진 촬영 및 처리업	639	기타 정보 서비스업	334	인형, 장난감 및 오락용품 제조업
901	창작 및 예술 관련 서비스업	694	무형재산권 임대업	474	섬유, 의복, 신발 및 가죽제품 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 관련 서비스업

출처: 황수경(2014). 『창조경제와 일자리 창출: 창의고용을 중심으로』

2. 분석모형

창조산업과 비창조산업 사이에 기업의 인적자원 투자가 기업성과에 미치는 영향의 차이를 분석하고자 하는 연구목적은 달성하기 위하여 기업성과가 인적자원 투자를 비롯한 다양한 설명변수에 의해 영향을 받는지 여부를 분석하는 모형을 설정하였고, 그 추정방정식은 아래와 같다.

$$y_{i,2} = \alpha + \beta HR_{i,1} + \theta D_i HR_{i,1} + \gamma EDU_{i,1} + Z_{i,2} \delta + \varepsilon_{i,2} \quad (1)$$

$$y_{i,2} = \alpha + \beta HR_{i,1} + \theta^k D_i^k HR_{i,1} + \gamma EDU_{i,1} + Z_{i,2} \delta + \varepsilon_{i,2} \quad (\text{단, } k=1,2,3) \quad (2)$$

식 (1)에서 종속변수인 $y_{i,2}$ 는 기업 i 의 2013년(2기) 기업성과를 나타내는 변수로서 기업의 종업원 1인당 매출액의 자연로그 값, $HR_{i,1}$ 은 2011년(1기) 기업 i 의 2011년 인적자원 투자를 나타내는 변수로서 종업원 1인당 교육훈련비의 자연로그 값을 사용하였다. D_i 는 창조산업에 속하는 기업의 경우 1의 값을 가지고, 속하지 않는 기업의 경우 0의 값을 가지는 더미변수이다. 창조산업과 비창조산업을 구분하는 더미변수인 D_i 와 $HR_{i,1}$ 를 곱한 값을 독립변수로 사용함으로써 본 연구의 주요 관심사인 창조산업과 비창조산업 사이에 존재하는 인적자원 투자가 기업성과에 미치는 상이한 영향을 추정계수 θ 로 측정할 수 있다. 교육훈련에 투자하는 비용 이외에 교육훈련 질적 수준을 평가할 수 있는 지표¹⁾인 $EDU_{i,1}$ 이 독립변수에 포함되었으며, 인적자원 투자 이외에 기업성과에 영향을 미칠 수 있는 변수들은 $Z_{i,2}$ 로 나타내었고 종업원 1인당 자본총계, 기업의 규모, 노동조합의 유무, 여성 종업원의 비율, 정규직 종업원의 비율이 포함되어있다. 식 (2)는 식 (1)과 산업구분 더미변수인 D_i^k 를 제외한 나머지 변수는 모두 동일하며, D_i^1 , D_i^2 , D_i^3 은 각각 창조산업의 세가지 유형인 문화산업, ICT산업, 연관산업에 속하는 기업의 경우 1의 값을 가지고, 속하지 않는 기업의 경우 0의 값을 가지는 더미변수이다. 식 (2)를 통하여 인적자원 투자가 기업성과에 미치는 영향을 창조산업의 유형별로 구분하여 파악할 수 있다.

1) HCCP는 기업의 교육훈련의 질적 수준을 드러낼 수 있는 8개의 항목을 5점 척도로 조사하고 있으며, 본 연구에서는 8개 항목 점수의 평균값을 교육의 질을 나타내는 지표로 사용하였다. 지표는 0-4점의 값을 가지며, 그 값이 클수록 교육의 질이 높다고 해석할 수 있다. 8개의 항목은 다음과 같다. ①교육훈련에 대한 경영진의 인식이 부족 ② 교육에 대한 종업원의 관심과 이해가 미흡 ③ 교육훈련의 예산이 부족 ④ 업무가 단순하여 교육훈련의 필요성이 없음 ⑤ HRD전문가가 부족 ⑥ 인력부족으로 교육훈련 인원의 차출이 어려움 ⑦ 위탁교육훈련의 내용이 부실 ⑧ 교육훈련 이수자의 이직률이 높음

3. 자료의 특성

<표 3-2>는 분석의 대상이 되는 443개의 기업을 산업별로 구분하고 있다. 전체 기업은 103개의 창조산업에 속하는 기업과 340개의 비창조산업에 속하는 기업으로 구분할 수 있으며, 103개의 창조산업에 속하는 기업은 산업유형별로 44개의 문화산업에 속하는 기업, 30개의 ICT산업에 속하는 기업, 29개의 연관산업에 속하는 기업으로 구분된다.

<표 3-2> 자료의 구성-산업별

구분		기업의 수(비중)
창조산업	문화산업	44 (9.9%)
	ICT산업	30 (6.8%)
	연관산업	29 (6.5%)
	소계	103 (23.3%)
비창조산업		340 (76.7%)
합계		443 (100.0%)

<표 3-3>은 전체 443개 기업을 고용인원을 기준으로 한 기업의 규모별로 구분하고 있다. 300인 미만의 소규모 기업이 208개로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 2000인 이상의 기업이 39개로 가장 작은 비중을 차지하고 있다. 산업별로 보면, 창조산업은 비창조산업에 비해 소규모기업의 비중이 높고 대규모기업의 비중이 낮은 것을 확인할 수 있다.

<표 3-3> 자료의 구성-기업규모별(고용인원 기준)

(단위: 개사)

기업규모	창조산업	비창조산업	합계
300인 미만	53 (12.0%)	155 (35.0%)	208 (47.0%)
300~999인	36 (8.1%)	116 (26.2%)	152 (34.3%)
1,000~1,999인	8 (1.8%)	36 (8.1%)	44 (9.9%)
2,000인 이상	6 (1.4%)	33 (7.4%)	39 (8.8%)
합계	103 (23.3%)	340 (76.7%)	443 (100.0%)

각 산업별로 기업의 특성을 파악할 수 있도록 <표 3-4>에서는 각 산업별 변수들의 평균 값을 보여주고 있다. 전체 기업의 2013년의 평균 종업원 수는 998명이고, 비창조산업(1088명)이 창조산업(703명)에 비해 많은 종업원을 고용하고 있다. ICT산업(928명) > 연관산업(754명) > 문화산업(515명)으로 창조산업의 유형별에서도 종업원 수에서 큰 차이를 보인다.

전체 기업에서 2013년 종업원 1인당 매출액의 평균은 6억3천만원이고, 비창조산업(7억원)이 창조산업(4억1천만원)보다 높은 1인당 매출액을 보인다. 창조산업 내에서는 ICT산업이 4억8천만원으로 가장 높은 1인당 매출액을 보이며, 문화산업(3억8천만원)과 연관산업(3억7천만원)은 비슷한 1인당 매출액을 보인다.

2011년 전체 기업은 평균적으로 종업원 1인당 380만원을 교육훈련비로 사용했다. 창조산업(440만원)이 비창조산업(360만원)에 비해 많은 교육훈련비를 사용하였으며, 창조산업의 유형별로 구분하면 연관산업(580만원) > 문화산업(450만원) > ICT산업(280만원)의 순으로 종업원 1인당 교육훈련비를 사용했다.

2013년 전체 기업은 3억8천만원의 평균 종업원 1인당 자본총계를 보유하고, 비창조산업(4억원)이 창조산업(3억2천만원)에 비해 많은 자본을 보유하고 있다. 창조산업의 유형별로 구분하면 연관산업(3억8천만원) > 문화산업(3억1천만원) > ICT산업(2억8천만원) 순으로 많은 종업원 1인당 자본총계를 보이고 있다.

전체 기업 중 89.4%의 기업은 근로자를 대표하는 노동조합이 존재한다. 창조산업(83.5%)에 비해 비창조산업(91.2%)에서 노동조합이 있는 기업의 비중이 크며, 창조산업 내에서는 ICT산업(96.7%) > 연관산업(82.8%) > 문화산업(75.0%)의 순으로 노동조합이 있는 기업의 비중이 크다.

평균적으로 종업원 가운데 정규직이 차지하는 비율은 전체 기업에서 93.4%, 창조산업에 속하는 기업에서 92.4%, 비창조산업에 속하는 기업에서 93.7%를 보인다. 창조산업의 유형별로 구분하면, ICT산업(93.8%) > 문화산업(93.5%) > 연관산업(89.1%) 순으로 정규직이 차지하는 비율이 높다.

전체 기업에서 평균적으로 여성은 전체 종업원 중 22.1%를 차지하고 있으며, 비창조산업(21.3%)에 비해 창조산업(24.7%)에서 여성의 비율이 높다. 여성 근로자의 비율은 창조산업 내에서도 연관산업(35.5%), ICT산업(24.7%), 문화산업(17.5%) 사이의 차이가 크다.

〈표 3-4〉 산업별 기초통계량(평균)

변수	조사년도	창조산업 (103개사)	문화산업 (44개사)	ICT산업 (30개사)	연관산업 (29개사)	비창조산업 (340개사)	전체 (443개사)
종업원수(명)	2013	703	515	928	754	1088	998
1인당 매출액(천원)	2013	406,787	381,085	482,248	367,718	699,746	631,631
1인당 교육훈련비(천원)	2011	4,377	4,547	2,797	5,804	3,646	3,819
1인당 자본총계(천원)	2013	318,785	310,535	276,107	378,070	403,237	383,778
노조유무(%)	2013	83.5	75.0	96.7	82.8	91.2	89.4
정규직비율(%)	2013	92.4	93.5	93.8	89.1	93.7	93.4
여성비율(%)	2013	24.7	17.5	24.7	35.5	21.3	22.1

IV 분석결과 및 해석

1. 창조산업과 비창조산업 비교

<표 4-1>은 추정방정식 식 (1)을 최소자승법(Ordinary Least Square; OLS)에 의해 추정한 결과로, 창조산업과 비창조산업을 구분하여 기업의 인적자원에 대한 투자가 2년이 경과한 후 기업의 성과에 미치는 상이한 영향을 파악하고 있다. 각각의 분석결과를 차례로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 기업의 2011년 종업원 1인당 교육훈련비가 증가할수록 2013년 종업원 1인당 매출액이 증가한다. 구체적으로 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때 종업원 1인당 매출액은 0.59% 증가한다. 이는 기업의 인적자원 투자가 기업의 성과를 향상시킨다는 기존의 많은 실증연구와 일치하는 결과이다.

〈표 4-1〉 창조산업과 비창조산업의 비교분석

종속변수: log(종업원 1인당 매출액)			
설명변수	log(종업원 1인당 교육훈련비)		0.059 [*] (1.81)
	θ		0.073 [*] (1.90)
	교육의 질 지표		-0.089 (-1.26)
	log(종업원 1인당 자본총계)		0.411 ^{***} (10.85)
	기업규모 (기준=2000인 이상)	300인 미만	0.157 (0.99)
		300~999인	0.269 [*] (1.75)
		1000~1999인	0.335 [*] (1.89)
	노조유무		0.181 (1.46)
	여성비율		-0.007 ^{***} (-3.24)
	정규직비율		0.005 (1.53)
	상수항		7.395 ^{***} (12.52)
N		443	
$\overline{R^2}$		0.323	

주: a) () 안은 t 통계량

b) ^{*} p<.10, ^{**} p<.05, ^{***} p<.01

둘째, 본 연구의 주된 관심사로서 창조산업에 속하는 기업의 경우, 창조산업에 속하지 않는 기업에 비해 인적자원 투자가 기업성과를 향상시키는 효과가 더욱 크게 나타난다. 추정된 θ 는 종업원 1인당 교육훈련비가 종업원 1인당 매출액을 증가시키는 효과가 창조산업과 비창조산업간에 유의미한 차이가 있는지를 보여준다. 즉, 창조산업에 속하는 기업은 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때, 비창조산업에 속하는 기업에 비해 종업원 1인당 매출액이 0.73% 더 증가한다. 비창조산업에 속하는 기업의 종업원 1인당 매출액이 0.59% 증가할 때, 창조산업에 속하는 기업은 1.32% 증가하는 것이다.

셋째, 인적자원 투자 이외에 종업원 1인당 자본총계, 기업규모, 여성근로자의 비율이 기업성과에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 자본량이 매출액에 미치는 양(+)의 효과는 자본이 기업의 중요한 생산요소라는 전통적인 이론을 잘 반영하는 결과이며, 2,000인 이상 대규모 기업에 비해 300~999인, 1,000~1,999인의 종업원을 고용하는 있는 기업이 종업원 1인당 매출액이 높다. 여성근로자의 비율이 증가할 때, 기업의 종업원 1인당 매출액은 다소 감소하는 것으로 나타났다.

2. 창조산업 유형별 분석

창조산업에 속하는 기업은 다른 기업에 비해 인적자원 투자가 기업성과에 더욱 긍정적인 효과를 미친다는 분석결과가 창조산업 전체에 해당되는지 창조산업 중에서도 특정산업에서만 나타나는 결과인지를 확인하기 위하여 <표 4-2>는 식 (2)의 추정결과를 보여주고 있다.

문화산업에 속하는 기업의 경우 다른 산업에 속하는 기업에 비해 인적자원 투자가 기업성과에 미치는 긍정적인 영향이 확연히 큰 것을 확인할 수 있다. 2011년 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때, 문화산업에 속하지 않는 기업의 2013년 종업원 1인당 매출액이 0.67% 증가하는 데 비해, 문화산업에 속하는 기업은 2011년 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때, 2013년 종업원 1인당 매출액이 3.40% 증가한다. 반면, ICT산업과 연관산업에 속하는 기업의 경우 다른 산업에 속하는 산업과 비교하여 인적자원 투자가 기업성과에 미치는 영향의 차이가 유의미하지 않다. 구체적으로 ICT산업과 연관산업에 속하는 기업은 다른 산업과 마찬가지로 2011년 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때, 2013년 종업원 1인당 매출액이 0.79% 증가한다. 이는 창조산업 중에서도 문화산업에 속하는 기업만이 교육훈련 투자의 성과가 탁월하다는 것을 의미한다.

이 밖에 종업원 1인당 자본총계, 기업규모, 여성근로자의 비율이 종업원 1인당 매출액에 미치는 영향은 이전의 분석과 동일한 방향임을 확인할 수 있고, 전체 종업원 중에서 정규직이 차지하는 비율이 증가할 때 기업의 종업원 1인당 매출액이 다소 증가하는 것을 볼 수 있다.

<표 4-2> 창조산업 유형별 인적자원이 기업성과에 미치는 영향분석

종속변수: log(종업원 1인당 매출액)					
산업유형		문화산업(k=1)	ICT산업(k=2)	연관산업(k=3)	
설명 변수	log(종업원 1인당 교육훈련비)		0.067 ^{**} (2.20)	0.079 ^{**} (2.49)	0.079 ^{**} (2.50)
	θ^k		0.273 ^{***} (4.02)	-0.013 (-0.23)	-0.014 (-0.23)
	교육의 질 지표		-0.067 (-0.96)	-0.096 (-1.36)	-0.096 (-1.34)
	log(종업원 1인당 자본총계)		0.385 ^{***} (10.11)	0.419 ^{***} (11.06)	0.419 ^{***} (11.06)
	기업규모 (기준= 2,000인 이상)	300인미만	0.157 (1.00)	0.150 (0.94)	0.149 (0.93)
		300~999인	0.292 [*] (1.93)	0.264 [*] (1.71)	0.263 [*] (1.71)
		1,000~1,999인	0.348 ^{**} (1.99)	0.335 [*] (1.88)	0.335 [*] (1.88)
	노조유무		0.113 (0.91)	0.184 (1.47)	0.187 (1.50)
	여성비율		-0.009 ^{***} (-3.92)	-0.007 ^{***} (-3.25)	-0.007 ^{***} (-3.25)
	정규직비율		0.006 [*] (1.71)	0.006 [*] (1.68)	0.006 [*] (1.69)
상수항		7.752 ^{***} (13.13)	7.269 ^{***} (12.33)	7.259 ^{***} (12.31)	
<i>N</i>		443	443	443	
$\overline{R^2}$		0.343	0.317	0.317	

주: a) () 안은 t 통계량

b) * p<.10, ** p<.05, *** p<.01

V 시사점

인간의 창의적 활동과 그에 따른 성과물이 경제적 수익으로 연결되는 한국형 창조경제 패러다임하에서는 인적자원이 기업성장에 미치는 영향력이 더욱 커질 것으로 예상된다. 본 논문은 종단적 자료를 활용한 기존의 연구에서 제시했던 방법에 의해 인적자본에 대한 투자가 기업의 성과에 미치는 영향을 실증분석함과 동시에 인적자본과 밀접한 관련을 가지고 있는 창조산업의 개념을 도입함으로써 창조경제라는 새로운 패러다임 하에서 인적자본의 새로운 특성을 이해하고자 하였다. 구체적으로는 창조산업에 속하는 기업과 속하지 않는 기업을 분류한 후 두 집단 간에 인적자본에 대한 투자가 기업의 성과에 미치는 영향의 차이를 살펴보았다.

한국직업능력개발원의 인적자본기업패널조사(HCCP)의 4차(2011년 조사) 및 5차(2013년 조사)와 한국신용평가정보(주)(KIS)의 자료를 이용하여 분석한 결과, 창조산업과 비창조산업 기업의 인적자본에 대한 투자가 기업의 성과에 미치는 영향은 차이가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로는 창조산업에 속하는 기업의 경우, 창조산업에 속하지 않는 기업에 비해 인적자본 투자가 기업성장을 향상시키는 효과가 더욱 크게 나타난다. 즉, 비창조산업에 속하는 기업은 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때, 0.59% 증가하는 반면에, 창조산업에 속하는 기업은 1.32% 증가하여, 비창조산업 기업보다 0.73% 더 증가하는 것으로 분석되었다.

이처럼, 인적자본 투자가 기업성장에 긍정적 효과를 미친다는 분석결과가 창조산업 전체에 해당되는지 창조산업 중에서도 특정산업에서만 나타나는 결과인지를 확인하기 위하여 창조산업을 문화산업, ICT산업 및 연관산업으로 분류하여 분석한 결과, 창조산업내에서도 차이가 존재하는 것으로 나타났다. 구체적으로는 문화산업에 속하는 기업의 경우, 다른 산업에 속하는 기업에 비해 인적자본 투자가 기업성장에 미치는 긍정적인 영향이 확연히 큰 것을 확인할 수 있다. 즉, 2011년 종업원 1인당 교육훈련비가 10% 증가할 때, 문화산업에 속하지 않는 기업의 2013년 종업원 1인당 매출액이 0.67% 증가하는 데 비해, 문화산업에 속하는 기업은 3.40% 증가하는 것으로 나타났다. 이는 창조산업 중에서도 문화산업에 속하는 기업이 교육훈련 투자의 성과가 탁월하다는 것을 의미한다.

본 연구는 인적자본 투자가 기업성장으로 나타나기 까지 일정한 시간이 필요하다는 가정하에 실질적으로 1개년도 자료만을 이용했으나, 향후에는 패널자료를 이용한 분석으로 확대 논의할 예정이다.

참고문헌

- 관계부처 합동(2013.05). 「박근혜 정부 국정과제」(보도 참고자료)
- 관계부처 합동(2013). 「창조경제 실현계획-창조경제 생태계 조성방안」 보도자료(2013.06.05.)
- 김왕동·박미영(2013). 「주요국의 창조경제 정책 현황과 사례」 과학기술정책연구원
- 김정곤·김은지·김윤옥(2013). 「주요국의 창조경제 추진사례와 시사점」. 대외경제정책연구원, 13(15)
- 김용환·임희정(2013). “창조경제와 R&D정책에 대한 연구”, 「생산성논집」, 27(2), 285-307
- 김기태(2008). “교육훈련 투자가 조직성과에 미치는 영향: 직무만족, 직무능력 향상, 종업원 역량의 매개 효과를 중심으로”, 「인사관리연구」, 32(4), 29-57
- 노용진·채창균(2009). “기업 내 교육훈련의 경영성과 효과”, 「노동정책연구」, 9(2), 67-93
- 류석상 외(2013). 「창조경제 실현을 위한 ICT의 새로운 역할과 과제」, 한국정보화진흥원
- 유병규(2013). 「창조경제의 의미와 새정부의 실현전략」, 현대경제연구원
- 이경희·정진화(2008). “인적자원의 개발 및 관리와 기업성과”, 「직업능력개발연구」, 11(3), 71-69
- 차두연·유지연(2013). 「창조경제의 개념과 주요국 정책 분석」, 한국과학기술평가원.
- 황수경(2014). 「창조경제와 일자리 창출: 창의고용을 중심으로」, 한국개발연구원
- Audreysch, Feldman(1996), “R&D spillovers and the geography of innovation and production”, *American Economic Review*, 86(3), 630-640
- Becker, G.(1964), *Human capital*, Columbia University Press, New York.
- Department for Culture, Media and Sports(DCMS)(1998), *Creative Industries Mapping Document*
- Florida, Richard(2002), *The Rise of the Creative Class*, Basic Books.
- Higgs, et al.(2008), *Australia's Creative Economy Information Sheet: Overview of Employment in the Creative Segments in 2006*, Brisbane, Australian Research Council Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation
- Howkins, John(2001), *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, London, Penguin.
- Ng, Siu(2004), “Training and enterprise performance in transition: Evidence from China”,

International Journal of Human Resource Management, 15(4), 878-894

Paul, Anantharaman(2003), “Impact of people management practices on organizational performance”, *International Journal of Human Resource Management*, 14(7), 1246-1266

Tzafir, S.(2006), “A universalistic perspective for explaining the relationship between HRM practices and firm performance at different points in time”, *Journal of Managerial Psychology*, 21(2), 109-130

UNCTAD(2008). *Creative Economy Report 2008: The Challenge of Assessing the Creative Economy, towards Informed Policy-making.*

UNCTAD(2010), *Creative Economy Report 2010: A Feasible Development Option*

WIPO(2006), *Managing Creative Enterprises, Creative Industries-Booklet 3*

Zwick, T.(2006), “The impact of training intensity on establishment productivity”, *Industrial Relations*, 45(1), 26-46