

# 콘텐츠산업 고용 동향

문화산업연구센터	
센터장	박찬욱
부연구위원	이용관
연구원	양지훈
연구원	김성준

## 자료 이용 시 일러두기

### ■ 자료 설명

- 사업체노동력조사는 매월 노동수요측(사업체)의 관점에서 종사자수, 빈 일자리수, 입·이직자수, 임금 및 근로시간에 관한 사항을 조사하여 고용노동정책의 기초자료 활용 및 경기전망 등을 위해 생산
- 콘텐츠산업 고용 동향은 사업체노동조사에서 제공한 산업분류 수준에서 콘텐츠산업 영역을 분류해 분석
  - 각 업종을 통합해 콘텐츠산업 고용 지표를 도출시 전국사업체조사(2018)에서 제공하는 세부업종 종사자 비중을 가중치로 활용
  - 콘텐츠산업 고용 :  $\sum_i^n (i \text{업종 종사자수} \times i \text{업종 가중치})$

### <표> 주요 자료와 분류 기준

업종 구분	업종별 고용 동향	업종별 가중치(종사자 비중)
	사업체노동력조사(중분류)	전국사업체조사(중소세분류)
출판/만화/게임	출판업	5811 서적 출판업 5812 신문, 잡지 및 정기 간행물 출판업 5819 기타 인쇄물 출판업 5821 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
영상/음악 방송	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업 방송업	59 영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업 60 방송업
정보서비스	정보 서비스업	63120 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업 63991 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업 63999 기타 정보 서비스업
광고	전문 서비스업	7131 광고 대행업 7139 기타 광고업
캐릭터/그래픽	기타 전문, 과학 및 기술 서비스업	73203 시각디자인업
공연	창작, 예술 및 여가관련 서비스업	90191 공연기획업 90192 공연 및 제작관련 대리업 90199 기타 창작 및 예술관련 서비스업

### ■ 유의 사항

- 콘텐츠산업 고용 동향은 업종별, 특성별 종사자수 변화율로 파악
  - 표준산업분류와 콘텐츠산업분류 단위의 불일치로 이용 자료에서 콘텐츠산업 종사자 규모 파악은 어려움
  - 콘텐츠산업과 유사한 고용특성을 가진 업종으로 구성된 분류수준을 활용해 콘텐츠산업의 고용동향 파악
- 자료에서 특정 업종(출판/만화/게임, 영상/음악)은 세분화가 어려워 특정 업종의 해석 시 유의할 필요
- 콘텐츠 제작 중심의 고용 동향을 파악, 오프라인에서 콘텐츠를 제공하는 도소매업, 여가오락시설 등은 제외

### ■ 용어 설명

- 종사자: 조사기준월(월력상)의 마지막 영업일 현재 고용형태, 근무형태를 불문하고 당해 사업체에서 하고 있는 종사자(외국인 포함, 소속 외 근로자(파견 용역) 제외)
- 상용근로자: 고용계약기간(구두계약 포함)이 1년 이상인 임금근로자 또는 고용계약기간이 정해지지 않고 정규직원으로 일하는 자
- 임시 일용근로자: 고용계약기간(구두계약 포함)이 1년 미만인 자
- 기타종사자: 일정한 급여 없이 봉사료 또는 판매실적에 따라 판매수수료만을 받는 자와 업무를 습득하기 위하여 급여 없이 일하는 자 및 그 밖의 종사자
- 입직자/이직자: 조사기준월(월력상)의 초일부터 말일 사이에 입직/이직한 근로자

## I 2020년 콘텐츠산업 고용 동향

### ■ 2020년 콘텐츠산업 고용은 2019년 대비 약 0.56% 증가

○ 전산업의 고용 위축(-0.64%)을 고려할 때, 콘텐츠산업은 코로나-19로 인한 고용충격을 상대적으로 적게 받음

○ 콘텐츠산업 세부업종에 따라 고용 변화율은 크게 차이가 남

- 개별 창작이 가능하고, 주로 비대면 서비스를 제공하는 게임(4.4%), 광고(3.18%), 캐릭터/그래픽(3.46%) 업종의 고용은 증가
- 반면, 집단 창작을 하거나 대면 서비스를 제공하는 영상/음악(-6.63%), 방송(-2.85%), 공연(-6.5%) 업종의 고용은 크게 감소
- 상용직의 변화율도 영상/음악(-0.87%) 방송(-2.11%), 공연(-3.98%) 업종에서 음의 값으로 나타나 이들 업종은 고용안정성도 낮아졌다는 것을 보여줌
- 게임, 정보서비스, 캐릭터/그래픽 업종은 입직자수와 이직자수 변동이 모두 크게 나타나 인력 이동 컸다는 것을 보여줌
- 방송과 공연 업종은 입직자수 감소와 함께 이직자수 증가가 동시에 나타남

<표 1> 2020년 콘텐츠산업 주요 고용 변화 추이(전년대비, %)

	전산업	콘텐츠산업	출판/만화/게임	영상/음악	방송	정보서비스	광고	캐릭터/그래픽	공연
종사자	-0.64	0.56	4.40	-6.63	-2.85	2.64	3.18	3.46	-6.50
상용직	-0.65	1.91	4.05	-0.87	-2.11	1.80	3.03	5.11	-3.98
입직자	7.40	17.80	50.23	1.24	-4.51	27.11	7.31	38.88	-3.68
이직자	13.58	14.33	30.01	4.53	28.04	16.62	9.02	30.47	0.52

자료: 사업체노동력조사 (2019. 1~2020. 12), 전국사업체조사(2018)

### ■ 2020년 콘텐츠산업 전년동월대비 고용 변화율은 3월 이후 5개월간 음의 값을 보이다가 8월 이후 양의 값으로 전환됨

[그림 1] 2020년 콘텐츠산업 고용 변화 추이(%)



자료: 사업체노동력조사 (2019. 1~2020. 12), 전국사업체조사(2018), [https://kosis.kr/covid/covid\\_index.do](https://kosis.kr/covid/covid_index.do)

## ■ 2020년 콘텐츠산업 주요 특성별 고용 변화

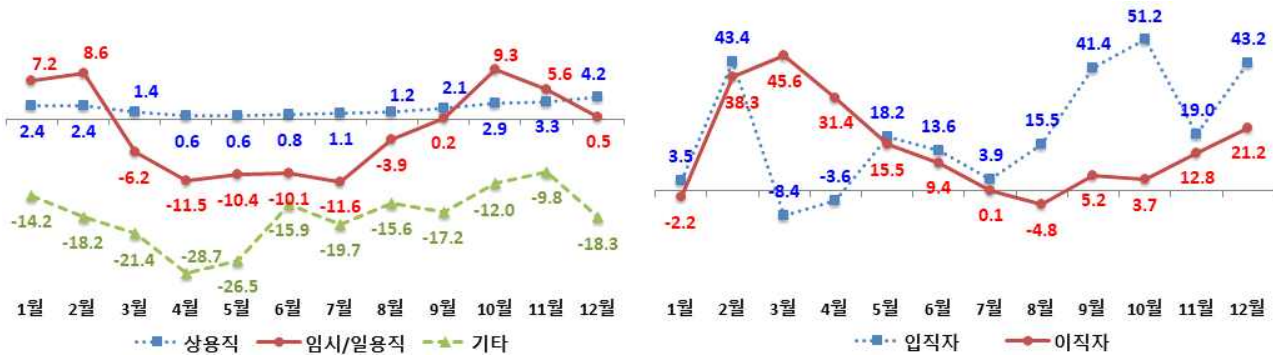
○ 상용직은 코로나-19의 영향에도 불구하고, 전년동월대비 상승 지속

- 임시/일용직 변화율은 3월 이후 6개월간 음의 값을 보이다가 9월 이후 양의 값으로 전환
- 기타종사는 모든 시기에 2019년 대비 감소하는 경향을 보임

○ 2020년 상반기 콘텐츠산업, 입직자 감소와 이직자 증가가 동시에 나타나면서 고용 감소, 하반기 이후 입직자 증가와 이직자 감소하면서 고용 증가

- 입직자 변화율은 코로나-19의 영향으로 3월과 4월에 음의 값을 보이다가 5월 이후 양의 값을 유지
- 이직자 변화율은 3월을 고점으로 점차 감소하다가 8월 이후 점차 증가하는 경향을 보임

[그림 2] 콘텐츠산업 종사자, 입직자, 이직자 증감률(전년동월대비, %)



자료: 사업체노동력 조사(2019. 1~2020. 12), 전국사업체조사(2018)

## II

## 콘텐츠산업 업종별 고용 동향

■ 2020년 콘텐츠산업 전년동월대비 고용 변화 추이는 업종별로 서로 다른 양상을 보임

- 출판/만화/게임의 고용 변화율은 5월 최저점(1.5%)을 기록한 후 지속 상승
- 영상/음악의 고용 변화율은 4월 최저점(-13.63%)을 기록한 후 감소폭은 둔화되었으나 음의 값은 지속
- 방송의 고용 변화율은 2월 이후 감소 폭 지속 확대
- 정보서비스의 고용 변화율은 4월 최저점(0.13%)을 기록한 후 지속 상승
- 광고의 고용 변화율은 3%대 전후로 일정하게 유지
- 캐릭터/그래픽의 고용 변화율은 3월 음의 값을 보였지만 4월 이후 회복하며 지속 상승
- 공연의 고용 변화율은 4월 최저점(-10.24%)을 기록한 후 감소폭은 둔화되었으나 음의 값은 지속

<표 2> 2020년 콘텐츠 업종별 고용 변동 추이(전년동월대비, %)

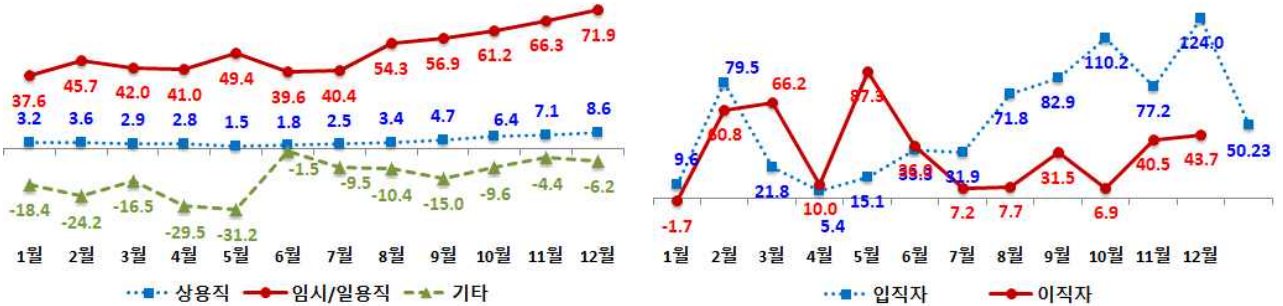
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
출판/만화/게임	3.16	3.42	3.05	2.56	1.30	2.40	2.84	4.00	5.09	7.15	8.07	9.58
영상/음악	-0.23	-2.01	-9.07	-13.63	-10.54	-8.78	-10.02	-7.64	-5.72	-2.91	-2.81	-6.01
방송	-1.09	-0.70	-1.34	-2.12	-3.13	-2.62	-2.60	-3.03	-4.15	-4.42	-4.69	-4.20
정보서비스	1.09	1.39	1.79	0.13	1.43	2.20	2.22	2.51	3.28	3.94	4.99	6.53
광고	3.50	3.50	3.60	3.18	3.69	3.21	2.82	2.43	2.86	2.90	3.29	3.22
캐릭터/그래픽	0.30	0.84	-0.29	0.99	1.59	3.13	4.68	5.88	5.73	6.70	5.56	6.23
공연	-1.26	-3.18	-7.34	-10.24	-9.61	-8.72	-8.13	-7.70	-6.21	-3.48	-5.38	-6.34

자료: 사업체노동력조사 (2019. 1~2020. 12)

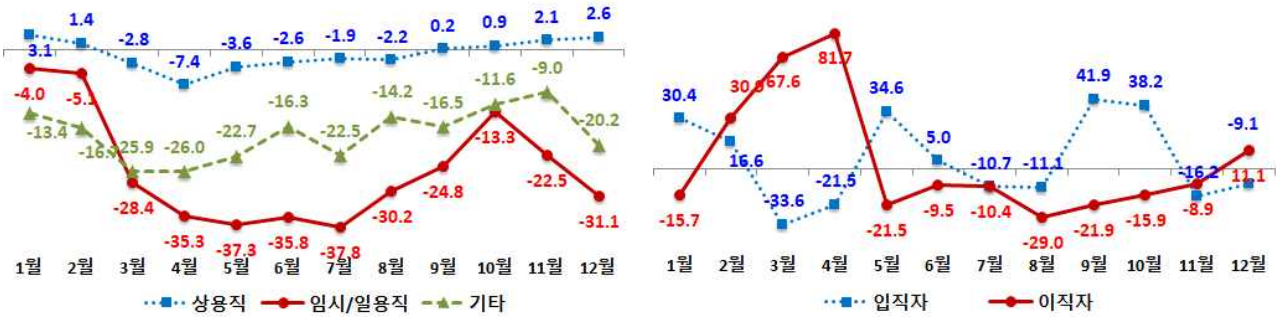
## ■ 2020년 콘텐츠산업 업종 주요 특성별 고용 변화

○ 콘텐츠산업 업종별 고용, 입직자/이직자 변화 추이는 서로 다른 양상을 보임

[그림 3] 출판/만화/게임 종사자, 입직자, 이직자 변화 추이(전년동월대비, %)



[그림 4] 영상/음악 종사자, 입직자, 이직자 변화 추이(전년동월대비, %)



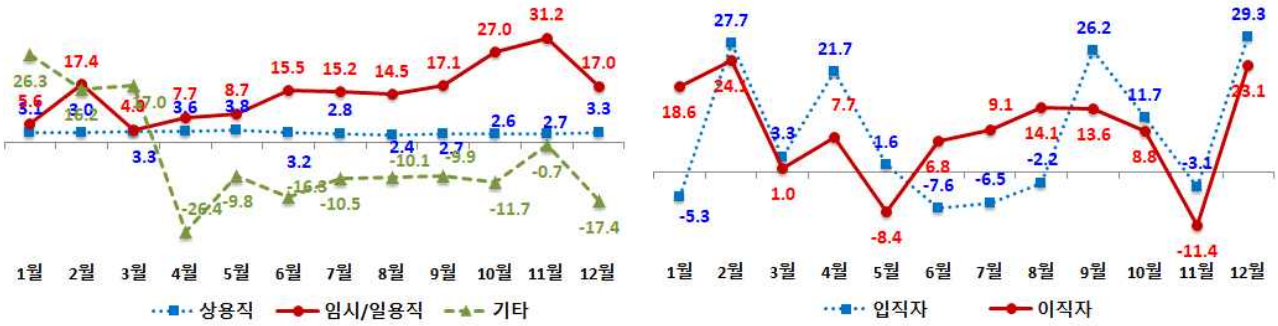
[그림 5] 방송 종사자, 입직자, 이직자 변화 추이(전년동월대비, %)



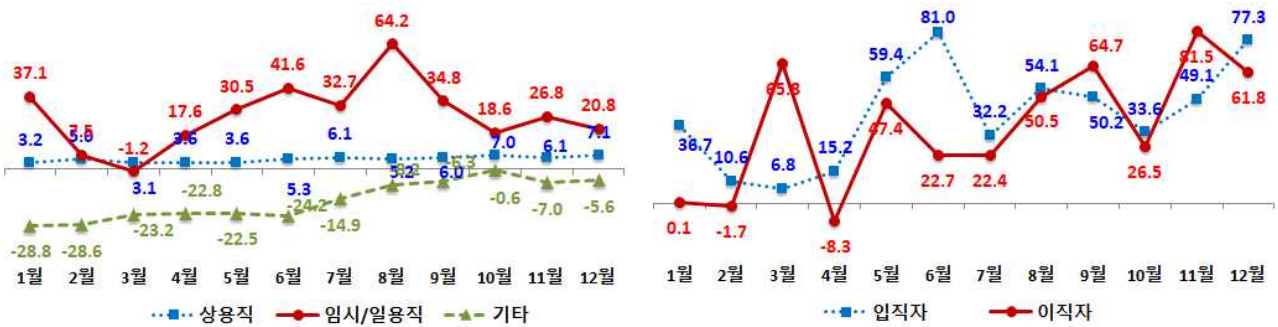
[그림 6] 정보서비스 종사자, 입직자, 이직자 변화 추이(전년동월대비, %)



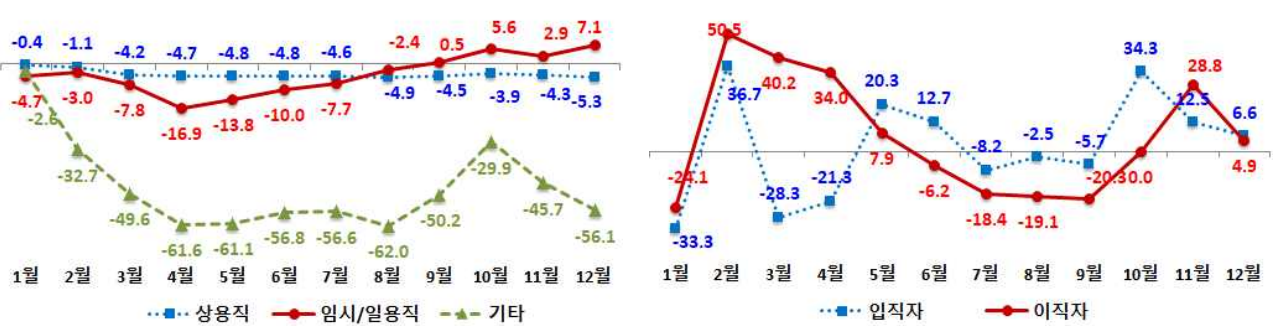
[그림 7] 광고 종사자, 입직자, 이직자 변화 추이(전년동월대비, %)



[그림 8] 캐릭터/그래픽 종사자, 입직자, 이직자 변화 추이(전년 동월대비, %)



[그림 9] 공연 종사자, 입직자, 이직자 변화 추이(전년동월대비, %)



자료: 사업체노동력 조사(2019. 1~2020. 12)



콘텐츠산업 고용 동향에 대한 문의를 원하시면 한국문화관광연구원 문화산업연구센터 이용관 부연구위원(02-2669-6915)에게 연락주시기 바랍니다.