

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화

2022-19

정책연구

Impact and Change of COVID-19
on Culture, Tourism, and Content Industry

김형종
송철재
송정연
이관영
윤수영

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화

Impact and Change of COVID-19
on Culture, Tourism, and Content Industry

김형종·송철재·송정연·이관영·윤수영



연구책임

김형종 한국문화관광연구원 부연구위원
송철재 한국문화관광연구원 책임전문위원
송정연 한국문화관광연구원 차석전문위원

공동연구

이관영 한국문화관광연구원 연구원
윤수영 한국문화관광연구원 연구원

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화



연구개요

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

가. 연구 배경

1) 코로나19 범유행과 문화·관광·콘텐츠 소비의 영향

- 지난 2020년 이후로 코로나19의 범유행(pandemic)은 문화·관광·콘텐츠 분야에 심대한 피해를 주고 있으나 코로나바이러스 범유행이 소비에 미치는 영향은 업종에 따라 이질적임
- 업종뿐만 아니라 지역별로도 피해의 수준은 상이하였는데, 코로나19 발생 초기에는 대구·경북 지역에 피해가 집중되었으며, 그 다음에는 수도권을 중심으로 코로나바이러스가 확산됨

2) 코로나19 이후의 문화·관광·콘텐츠 분야의 변화

- 코로나19의 범유행이 단기간에 끝나지 않고 지속됨에 따라 소비자들의 소비 패턴도 비대면을 선호하는 방향으로 경도됨
- 코로나19의 발생 이후로 문화·관광·콘텐츠 분야에서 나타난 산업의 변화를 분석하는 과업도 앞으로의 문화·관광·콘텐츠 정책 수립에 있어서 중요한 역할을 담당하게 될 것으로 기대할 수 있음
- 또한 관련된 데이터의 수집·분석은 점차 중요해지고 있는 문화·관광·콘텐츠 분야의 정량적 전망을 위한 기초자료로 관련 연구자들에게 기여할 수 있는 바가 상당함
- 본 보고서는 이러한 변화들을 크게 소비구조, 산업구조, 고용구조의 세 측면에서 고찰하고자 함

나. 연구 목적

- 1) 코로나19의 발발 이후로 2년 이상 경과한 시점에서 문화·관광·콘텐츠 소비지출에 미친 영향을 정량적으로 분석

- 2) 코로나19 발생 이후 문화·관광·콘텐츠 산업의 변화를 데이터를 통해 살펴보고 그로부터 정책적 시사점을 모색함

1.2 연구의 구성

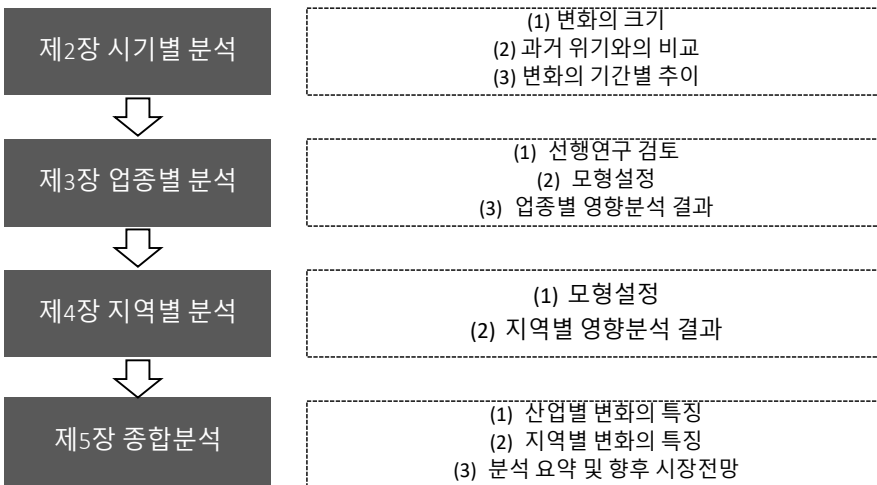
가. 연구 대상 및 범위

1) 연구대상

- 연구의 대상은 데이터에서 나타나는 문화·관광·콘텐츠 분야의 변화이며, 특히 생산, 소비 및 고용을 포함하는 산업 측면에서의 변화를 데이터를 통해서 분석
- 시간적으로 주된 범위는 코로나19의 발발 이후가 될 것이지만, 영향을 파악하기 위해서는 그 이전의 기간도 시간적 범위에 포함

2) 내용적 범위

[그림 1] 연구의 내용적 범위



- 코로나19의 확산 과정과 소비지출·생산·고용 등 문화·관광·콘텐츠 분야의 주요 변수들의 추이를 살펴보고 과거 위기 상황과도 비교

- 최신 정책평가 방법론에 입각하여 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 산업 및 그 세부 업종에 미친 영향을 정량적으로 분석
- 코로나19가 문화·관광·콘텐츠에 미친 영향을 지역별로 정량 분석
- 전체 분석결과와 특징을 제시하고 분석결과에 근거하여 향후 문화·관광·콘텐츠 시장의 전망을 제시

나. 연구 방법

- 코로나19 확산으로 인한 문화·관광·콘텐츠 분야의 변화에 대하여 내외 연구보고서, 학술논문 등의 문헌 검토를 실시
- 지역 및 업종별로 추출이 가능한 문화·관광·콘텐츠 분야의 데이터를, 작성주기, 시계열 확보 가능성 등을 고려하여 활용 가능한 데이터를 입수하고 도표·데이터셋 등 분석에 적합한 형태로 가공
- 데이터를 바탕으로 실증 분석을 실시하고 결과를 제시
- 학계 및 현장 전문가를 대상으로 주요한 변화나 필요한 분석 내용에 대하여 인터뷰를 실시

2. 시기별 분석

2.1 분석의 개요

- 시기별 분석에서는 코로나19 이후 2년이 지난 현 상황에서 입수·확보 가능한 데이터를 기반으로 코로나19 이후의 변화 수준을 살펴보고 향후 대응 및 정책 방향 결정에 필요한 관련 정보를 정책 수요자에게 제공하는 것을 목적으로 함
- 코로나19로 인한 위기는 감염병의 변화에서 비롯된 것이므로 본 연구에서는 코로나19 발생 전후의 추세 변화를 비교하는 방식으로 변화의 크기를 분석

2.2 시기별 분석 결과

가. 변화의 크기

- 2020년을 기준으로 코로나19는 우리나라 연간 GDP 성장률을 3.5%p 낮추고, 우리나라 전체 고용이 약59만4천명(-3.3%p), 문화체육관광 관련 산업 고용은 약10만2천명(-11.6%p) 감소하는 영향을 줌
- 2020년을 기준으로 문화·관광·콘텐츠 분야 지출항목별 민간지출 성장률을 살펴보면, 정보통신 부문 민간지출은 2020년에 8.0% 증가한 반면, 오락·스포츠 및 문화(-19.2%)와 숙박 및 음식점 서비스(-13.8%)는 큰 폭으로 감소하여 코로나19로 인한 영향의 명암이 교차함
- 대면서비스업종인 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 숙박 및 음식점업이 각각 32.1%p, 20.4%p 감소하여 우리나라 전체 서비스업보다 부진 폭이 더 큼

나. 과거 위기와의 비교

- 코로나19는 2020년 GDP 성장률 하락폭 기준으로는 과거 사스와 신종플루 그리고 메르스보다 영향이 큰 것으로 나타났으나, 2021년 기준으로는 다른 질병 위기와 달리 GDP 성장률이 소폭 증가한 것으로 추정됨
- 우리나라 전체 GDP 성장률 하락폭에 비해 문화·관광·콘텐츠 분야 경제활동 변화가 크게 나타난 것은 사회적 거리두기의 영향을 받아 업종별로 코로나19의 영향이 명암을 교차하고 있기 때문으로 볼 수 있음

다. 변화의 기간별 추이

- 전년동기비 성장률 기준으로 2020년 1분기 코로나19로 인한 팬데믹이 선언되면서 -4.3% 감소한 이후 4분기에 -5.6%로 가장 낮은 성장을 보였으나, 2021년 들어서 1분기부터 2.1% 성장하며 증가세로 전환되었으며, 4분기에는 6.5%로 가장 큰 폭의 성장세를 나타냄
- 전반적으로 대면접촉 없이 비대면으로 사업을 영위할 수 있는 정보서비스업 등은

전반적으로 빠른 회복세를 보이고 있는 반면, 외부활동이 필요한 스포츠 및 오락, 항공운수업, 숙박업 등의 경제활동은 부진이 지속되면서 이전 추세를 회복하지 못한 상황

3. 업종별 분석

3.1 분석의 개요

- 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 및 그 세부 업종에 미친 영향을 계량적으로 분석하여 제시
- 이를 위해서 코로나19의 영향평가를 실시한 실증분석 선행연구를 검토하고, 그에 기반하여 본 보고서의 문화·관광·콘텐츠 업종별 영향평가에 적절한 회귀 모형을 수립

3.2 업종별 분석 결과

가. 분석 결과: 생산

- 문화·관광·콘텐츠 분야 서비스업생산지수는 1기와 2기에서 각각 -35.6%, -37.2% 수준으로 나타나, 문화·관광·콘텐츠 분야가 상대적으로 코로나19의 영향을 크게 받은 것으로 분석됨
- 이러한 생산의 감소 추세는 4기(2021년 7월~2022년 1월)에 유의하게 반등하였는데 상대적으로 하락폭이 컸던 문화·관광·콘텐츠 분야에서 상승폭이 컸음
- 코로나 19 발생 초기인 1기(20년 1월 ~ 20년 7월)에는 항공운수업이 -81.2%로 가장 큰 타격을 입었고 출판업을 제외한 모든 산업에서 20% 이상 서비스업생산지수가 하락함
- 코로나 19 발생 2기(20년 8월 ~ 20년 11월)에는 항공운수업이 -92.8%로 가장 큰 감소를 보였고 영상,오디오 기록물 제작 및 배급업, 레저오락 등도 1기에 이어 크게 하락한 것으로 분석됨

- 코로나 19 발생 3기(20년 12월 ~ 21년 6월)에는 항공운수업과 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업은 각각 -37.9%와 -33.7%를 기록하며 여전히 코로나19로 인한 피해가 큰 것으로 분석됨
- 코로나 19 발생 4기(21년 7월 ~ 22년 1월)에는 가장 피해가 컸던 항공운수업에서 25.5% 생산 증대효과가 발생하였으며, 스포츠, 레저오락, 숙박업 등에서 생산 증대효과가 발생함
- 하지만 피해가 컸던 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업에서는 타 문화·관광·콘텐츠 산업에 비해 생산 증대효과가 발생하지 않았음

나. 분석 결과: 소비

- 코로나19는 1-3기에 걸쳐 통계적으로 유의미하게 소비를 감소시킨 것으로 나타나며, 4기에서는 소비가 다시 반등하는 모습을 보여줌
- 1기(20년 1월 4주 ~ 20년 8월 1주)에는 항공운수업(-151.3%)에서 소비 감소가 가장 크게 발생하였는데 이는 국가 간 이동을 제한하는 코로나 19 방역정책의 영향을 크게 받았기 때문으로 보이며, 그 다음으로는 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(-66.9%), 레저오락(-40.7%)에서도 비교적 큰 소비 감소 영향을 보임
- 2기(20년 8월 2주 ~ 20년 11월 2주)에는 화·관광·콘텐츠 분야의 소비가 1기보다 더 크게 감소하는 영향을 보였고, 특히 레저오락업종이 1기보다 더 큰 폭으로 감소하는 영향을 보임
- 3기(20년 11월 3주 ~ 21년 7월 1주)에는 여전히 소비 감소 영향이 관찰되지만 2기에 비하여 그 폭이 줄어드는 경향을 보임
- 4기(21년 7월 2주 ~ 22년 1월 4주)에는 유례 없는 확진자수의 증가에도 불구하고 소비가 증가로 전환되는 모습을 보였으며, 특히 가장 많은 피해가 발생한 항공운수업에서 104.5%의 높은 소비 증대 효과가 발생한 것이 특징적임

다. 분석 결과: 고용

- 고용에 미친 코로나 19의 영향을 분석한 결과, 1-4기의 모든 기에 걸쳐서 코로나 19로 인한 고용감소가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 부문에 뚜렷하게 나타남
- 코로나 19 발생 1기(20년 4월)에는 모든 문화·관광·콘텐츠 업종에서 고용감소가 나타나고 있으며, 코로나19 확산 초기 모든 업종에서 고용부문에 부정적인 영향이 있었음을 의미함
- 관광여행 부문의 항공운송업(-7.0%), 숙박업(-6.0%)은 다른 부문에 비해 고용감소가 상대적으로 적게 나타났는데, 항공업이나 숙박업(호텔)의 경우에는 시설유지를 위한 필수적인 인력이 요구되기 때문에 즉각적인 감원보다는 유급 순환휴직이나, 무급휴직 등을 통해 대응하였기 때문으로 풀이됨
- 2기(20년 10월)에 고용감소가 가장 컸던 업종은 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업으로 40.0% 감소한 것으로 나타났고, 또한 레저 및 오락서비스 부문(-14.0%), 창작예술 및 여기관련 서비스업종(-7.0%)도 지속적인 코로나19로 인한 고용감소에 놓여있었음을 알 수 있음
- 관광/여행 부문인 항공운송(-22.0%)과 숙박업(-11.0%)도 전기에 비해 감소폭이 크게 확대되는 모습을 보임
- 3기(21년 4월)에는 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업이 가장 큰 고용 감소폭(-21.0%)을 나타냈으며, 관광/여행 관련 업종인 항공운송업(-10.0%), 숙박업(-13.0%)도 감소폭은 지난 기간 대비 감소하였으나 감소추세는 유지함
- 4기(21년 4월)에는 전반적으로 전기(3기)에 비해서 출판업, 영상·오디오업, 정보서비스업을 제외하고는 고용 감소가 커진 모습을 보였으며, 특히, 항공운송업의 고용감소가 30.0%로 나타났고, 숙박업도 21% 감소하여 관광/여행 부분의 감소가 큰 것으로 나타남

4. 지역별 분석

4.1 분석의 개요

- 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 지역별로 어떠한 영향을 미쳤는지를 생산, 소비, 고용의 측면에서 이중차분법과 간여시계열분석법을 사용하여 분석함
- 생산 부문 지역별 영향 분석은 분기별 자료인 시도별 서비스업생산지수 데이터를 활용하였는데, 자료가 대분류 기준으로 산업을 분류하고 있어 지역별 총지수와 숙박 및 음식점업, 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 이렇게 세 영역으로 구분하여 지역별 영향을 분석함
- 소비의 경우 지역별 전체 소비, 문화·관광·콘텐츠 소비를 확산기별로 분석하였으며, 고용의 경우는 확산기별로 창작·예술 및 서비스업과 오락, 및 스포츠 서비스를 포함하는 ‘문화/오락’, 항공운송업 및 숙박업을 포함하는 ‘관광/여행’ 분야로 산업을 구분하여 코로나19 지역별 영향을 살펴봄

4.2 지역별 영향 결과

가. 분석 결과: 생산

- 지역별 서비스업생산지수 총지수를 살펴보면 코로나19 발생 직후 총지수에 가장 큰 영향을 받은 지역은 제주특별자치도로, 코로나19 발생 직후인 2020년 1분기에 17.4%가 하락한 것으로 분석되었으며, 가장 코로나19 발생 직후 영향이 적었던 지역은 서울로 2.8% 하락함
- 간여시계열분석을 통해 확인할 수 있었던 제주지역의 서비스업생산에 대한 심각한 피해는 숙박 및 음식점업 등 관광 관련 서비스업 비중이 높은 제주도의 산업 구조가 영향을 미쳤을 것으로 보임
- 지역별 서비스업생산지수는 전반적으로 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업이 숙박 및 음식점업에 비해 코로나19에 의한 피해가 더 큰 것으로 분석됨
- 숙박 및 음식점업의 경우 코로나19의 충격이 가장 컸던 지역은 제주특별자치도로 코로나19 직후인 2020년 1분기 서비스업생산지수가 35.5% 하락하였고 예술, 스포

츠 및 여가관련 서비스업의 경우에는 서울특별시의 하락폭이 68.7%로 가장 컸음

- 코로나19 이후 서비스업생산지수 총지수는 서울지역에서 회복 속도가 매 분기마다 1.4% 가량으로 가장 빨랐으며, 가장 느린 회복 추세를 보인 지역은 울산이었음
- 지역별 회복 속도를 산업별로 살펴보면 숙박 및 음식점업의 경우 코로나19의 피해가 가장 컸던 제주지역에서의 회복속도가 분기 2.8%로 가장 빨랐으며 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업의 경우도 코로나19의 피해가 두 번째로 컸던 강원 지역의 회복속도가 다른 지역에 비해 상대적으로 가장 빨랐음

나. 분석 결과: 소비

- 분석결과 코로나 19 1~3기에 걸쳐 코로나 19로 인한 소비에서 유의미한 음의 영향이 관찰되었으며, 그 영향의 크기는 문화·관광·콘텐츠 부분에서 더 크게 나타남
- 생산시장 분석결과와 마찬가지로 코로나19 발생 직후 문화·관광·콘텐츠 소비 부문 충격이 상대적으로 가장 컸던 지역은 제주였고, 제주지역 문화·관광·콘텐츠 소비는 2기부터 회복하는 모습을 보여주었음
- 하지만 대부분의 지역에서 코로나19 확산 3기까지 문화·관광·콘텐츠에 대한 소비가 회복하는 모습을 보여주지는 못함
- 다만 4기에 소비가 다시 증가하는 영향을 보이고 있는데 이는 문화·관광·콘텐츠 부문에서 더 두드러지게 나타나는 것이 특징이며, 이는 주로 문화·관광·콘텐츠 분야가 대부분 대면 서비스업 위주의 산업으로 구성되었기 때문으로 보임

다. 분석 결과: 고용

- 1기(20년 4월) 문화/오락 분야 분석 결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 강원권(-28.8%), 충청권(-21.1%), 경상권(-21.4%)으로 나타나 약 20.0% 이상의 감소를 보임
- 강원권은 관광/여행과 연계된 문화 및 오락·스포츠 업종이 많이 분포하기 때문에 가장 큰 감소폭을 보인 것으로 예상됨

- 전라/제주권은 다른 지역에 비해 문화/오락 분야 영향이 적은 것으로 나타났는데, 코로나19 확산 초기 특정 지역(대구, 경북 등)을 중심으로 확산되어 상대적인 영향에서 벗어나 있었기 때문으로 보임
- 1기(20년 4월) 관광/여행 분야 분석 결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 수도권(13.6%), 경상권(-11.2%), 전라/제주권(-10.4%), 강원권(-7.8%)이 전체 평균에 비해 고용감소가 컸음
- 2기(20년 10월) 문화/오락 분야 분석 결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 충청권(-18.7%), 전라/제주권(15.9%), 강원권(-14.9%), 경상권(-10.2%)으로 나타나 약 10.0% 이상의 감소를 보임
- 2기(20년 10월) 관광/여행 분야 분석결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 수도권(-38.4%), 강원권(-24.8%)으로 전체 평균을 크게 상회하는 것으로 나타남
- 4기의 문화/오락 분야 분석결과를 살펴보면 충청권(-21.2%), 경상권(-21.4%)의 고용감소가 전체 평균을 상회하는 것으로 나타났으며, 두 지역의 누적 확진자 수가 다른 지역에 비해 크게 나타난 영향으로 보임
- 4기에 관광/여행 분야 전라/제주권의 고용 감소폭이 2배로 늘었는데, 이는 오미كرون 변이로 인한 코로나19 감염자 폭증으로 관광/여행 인구 소비가 감소한 영향으로 보임

5. 종합분석

5.1 변화의 특징

- 확산기별로 살펴보면 1기와 2기에는 확진자 수는 적었지만 위중증률이나 사망률이 높았고, 코로나19 백신이 개발되지 않았기 때문에 국민들의 감염병 공포가 컸으며, 사회적 거리두기와 같은 방역지침으로 인해 문화·관광·콘텐츠 분야는 생산, 소비, 고용 모두 감소가 크게 나타남
- 3기부터 백신접종이 시작되고 위중증률 및 사망률이 감소하면서 국민들의 코로나

19에 대한 민감도가 완화되었고, 이에 생산, 소비, 고용 부문 감소폭이 축소되는 모습을 보임

- 4기에는 델타변이와 오미크론 변이 확산으로 일 평균 확진자 수는 약 3,000명 대로 크게 증가하였지만 70% 이상 국민이 백신접종을 받으면서 감염 민감도는 더욱 하락하게 되었고, 영상·오디오 제작, 창작예술 등의 업종을 제외하고 소비, 생산 측면에서 회복세를 보임
- 코로나19로 인한 문화·관광·콘텐츠 분야 경제활동 위축은 확진자 수보다는 위중증률 및 사망률, 백신접종 등의 영향으로 인한 국민들의 감염병 민감도가 크게 영향을 미친 것으로 판단됨
- 사회적 거리두기와 같은 정부방역 정책은 대면서비스업종이 다수인 문화·관광·콘텐츠 업종별 희비를 갈랐는데, 대면소비 제한으로 관광, 문화 및 레저부문은 상당한 감소를 겪었으나, 콘텐츠 분야는 빠른 회복 후에 성장하는 모습을 보임
- 관광분야는 다른 분야에 비해서도 코로나19로 인한 영향으로 경제활동 감소가 더 크게 나타났고, 2021년 12월 전반적인 서비스 산업 생산이 회복되었음에도 관광 분야 생산은 여전히 회복되지 못하고 있음
- 과거, 주요관광 지점 방문객은 날씨, 휴가철, 명절 등 계절성이 주요 요인이었으나, 코로나19 이후에는 감염병 위험률, 사회적 거리두기 조치, 코로나19 백신 접종 등과 같은 방역관련 제도에 더 큰 영향을 받는 것으로 나타남
- 소비부문을 전반적으로 집에 머무는 시간이 늘어나면서 이용시간이 증가하였으며, 온라인 동영상 서비스(OTT), 게임, 음원, 만화·웹툰 등을 중심으로 소비가 늘어남
- 생산, 소비 증가는 고용부문에 산업별로 구별되는 영향을 나타냈는데 대표적인 대면산업인 영화산업 종사자 수가 2020년 67.8% 감소한 반면, 만화·웹툰 시장 프리랜서가 줄어드는 경향을 나타내어 시장성장으로 인해 고용의 질이 개선되고 있는 것으로 나타남
- 문화·관광·콘텐츠 분야는 코로나19 확산으로 인해 전반적인 침체를 겪었으나, '비대면 소비'가 가능한 콘텐츠 분야는 회복세를 보일 것으로 예상됨

- 하지만 ‘비대면화’가 불가능한 문화예술(공연, 전시 등)·콘텐츠(영화, 콘서트 등) 분야와 관광분야는 환경변화 대응에 한계가 있어 코로나19가 종식되지 못한다면 코로나19 이전의 완전한 회복은 불투명해 보임

5.2 향후 전망

- (문화예술분야 비대면화 가능성) 코로나 확산기에 가능한 산업들은 ‘디지털화’를 통해 변화에 대응했지만 대면소비가 일반적인 공연, 전시분야는 대응에 한계를 보임
- 특히, 공연장르에서 현장공연에서 온라인 공연으로 전환될 때, 조명, 음향 등 현장 공연 스태프들이 가진 전문성과 역할이 추가로 요구되었기 때문에 전환에 많은 어려움이 따랐음
- 더불어 문화예술인별로 디지털 전환에 따른 디지털리터러시(digital literacy) 역량에 차이가 있기 때문에 디지털리터러시 교육도 향후 디지털화가 대세인 시장환경에 필수적인 요소로 보임
- (관광분야 여행패턴 변화 가능성) 관광분야는 소비자경험이 필수적이기 때문에 디지털화나 비대면화가 쉽지 않고, 이로 인해 이번 코로나19로 인한 많은 피해가 있었음
- 여행업계는 코로나 이전에도 여행패턴이 패키지여행 축소와 개별 자유여행 증가로 수익성이 다소 악화되고 있었고, 코로나 이후에도 단체여행에 대한 우려 증가로 이 같은 패턴이 더욱 가속화할 가능성이 있음
- (콘텐츠분야 산업 구조변화 가능성) 콘텐츠 분야는 코로나19에서 상대적으로 수혜를 입은 산업이었지만 산업의 주요 플레이어들을 제외한 영세, 중견업체들은 코로나19로 수익구조가 악화됨
- 중소기업도 방송독립제작사들은 유튜브(Youtube)와 같은 공개 플랫폼을 통해 자본투여가 적은 숏폼 콘텐츠나, 웹드라마 등을 제작하여 기업을 존속하는 수준의 매출을 올리는 데 그쳤고, 영세 게임업체들은 대형 게임업체들 위주의 시장에서 프로젝트 단위로 일하며 대규모 게임사나 정보서비스기업의 인수합병을 통해 수익창출을

기대하는 것이 현실임

- 현재 콘텐츠산업이 직면하고 있는 디지털화라는 거대한 흐름 속에서 메타버스를 통한 장르 간 융합(게임과 방송, 콘서트, 캐릭터 등)이 시도되고 있고, 여기에는 대 규모 자본투입이 필수적으로 요구되기 때문에 장르를 넘는 산업구조 재편과 더불어 대규모 해외자본 유입이 예상되고 있음
- 우리나라 콘텐츠는 괄목할만한 성장세이지만 해외에 비해 우리나라 업체의 자본규모는 작고 이에 많은 콘텐츠 제작자들이 해외유통이나 자본으로 눈을 돌리는 상황에서 해외자본에 의해 콘텐츠 시장이 잠식될 우려는 언제나 상존하고 있음
- 정부당국은 산업계에서 요구하는 규제혁신과 부처 간 유연한 협업구조 마련으로 산업계가 직면한 시장현안에 대해 신속하게 대응하는 행정력이 필요해 보임

6. 결과요약 및 시사점

6.1 연구결과 요약

- 이중차분법(timewise DD)과 간여 시계열 분석(interrupted time series)으로 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 산업에 미친 영향의 분석결과에 기초하여 판단하면, 회복은 생산, 소비, 고용 순서로 일어나고 있으며, 문화·관광·콘텐츠 생산은 2020년 상반기에는 감소하였다가 2021년 하반기부터는 증가세로 전환되었다고 분석되었음
- 문화·관광·콘텐츠 소비는 2020년 상반기부터 2021년 상반기까지 지속적인 감소를 보여주었으나 그 폭은 약 20% 감소에서 10% 감소로 둔화되었으며, 2021년 하반기에는 생산과 마찬가지로 증가세로 전환됨
- 고용은 분석 전기간 지속적인 감소를 나타내어 정책적인 관심과 주의가 필요하다고 보임
- 문화·관광·콘텐츠 생산에 미친 영향은 지역별로 상이하였는데, 가장 큰 원인은 문화·관광·콘텐츠 기반시설이 지역적으로 균등하게 분포하지 않기 때문임

- 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업이 크게 감소한 지역은 서울, 강원, 부산 순으로 나타났으며, 숙박 및 음식점업이 크게 감소한 지역은 제주, 인천, 부산 순으로 나타남
- 한편 회복 역시 지역적으로 큰 편차를 보이고 있는데 서울지역의 회복이 가장 빨랐으며 울산에서의 회복이 가장 느린 것으로 나타남
- 소비의 경우 역시 문화·관광·콘텐츠 기반시설이 집중된 지역에서의 감소가 크게 나타났으며, 다른 어떤 지역보다 제주에서 빠른 회복을 보여주었음
- 고용의 경우에는 문화예술과 관광 산업에 의존하는 지역에서의 고용 감소가 두드러졌으며, 고용의 감소는 코로나바이러스감염증-19 확진자의 지역별 분포와도 관련성이 존재하는 것으로 보임
- 문화예술의 경우에는 충청권의 고용 감소가 두드러졌으며 관광은 수도권에서의 고용 감소가 두드러짐
- 문화·관광·콘텐츠 분야에서 가시적인 회복 신호가 감지되고 있음에도 불구하고, 과거와 같은 수준으로 고용이 회복되기 이전에는 서비스 생산 능력 역시도 상당한 수준으로 제약되는 것이 자연스럽기 때문에 본격적인 회복에는 상당한 시일이 소요될 것으로 보임
- 산업·지역별로 코로나바이러스감염증-19의 실질적 영향이 확인된다는 점도 정책적으로 고려하여야 할 부분인데, 이는 문화·관광·콘텐츠 산업의 회복에 미시정책을 통한 미세조정(fine-tuning)이 중요하게 작용할 수 있음을 시사하고 있음
- 코로나바이러스감염증-19의 확산이 문화·관광·콘텐츠 분야 생산, 소비, 고용에 불러온 변화는 ‘전반적인 침체 야기’와 ‘비대면화’로 요약할 수 있음
- 먼저 문화예술 분야의 가장 큰 특징은 생산부문에서 비대면 소비를 확대하기 위해 온라인 플랫폼을 적극적으로 활용하기 시작했다는 점임
- 소비부문은 코로나바이러스감염증-19 확산으로 인하여 공연, 전시부문과 같은 대면소비가 절반으로 감소하였고, 반대급부로 비대면 문화예술활동을 경험한 사람이 높아지고 있어 비대면 문화예술 향유활동이 증가되는 모습을 보였음
- 고용부문은 생산 및 소비 활동 저하로 인해 고용 불안정이 극명하게 나타났으며,

문화예술 단체 및 기업은 휴직 및 휴가를 통해 극복하려는 모습을 보였지만 여전히, 코로나19의 영향이 지속되는 상황에서 회복은 크게 나타나지 않는 모습임

- 관광분야는 다른 분야에 비해서도 코로나바이러스감염증-19로 인한 영향이 크게 나타났고, 2021년 12월 전반적인 서비스 산업 생산이 회복되었음에도 관광분야 생산은 여전히 회복되지 못하고 있음
- 문화·관광·콘텐츠 분야는 코로나바이러스감염증-19 확산으로 인해 전반적인 침체를 겪었으나, ‘비대면화’가 가능한 문화·콘텐츠 분야는 비대면 소비로 시장이 변화하면서 회복세를 보일 것으로 예상됨
- 하지만 ‘비대면화’가 불가능한 문화예술(공연, 전시 등)·콘텐츠(영화, 콘서트 등) 분야와 관광산업은 환경변화 대응에 한계가 있어 코로나19 확산이 지속된다면 회복에는 상당한 어려움이 예상됨

6.2 시사점 및 제언

- 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠에 미친 영향은 생산, 소비, 고용의 측면에서 모두 부정적으로 나타났지만, 특히 고용에서의 회복세가 나타나지 않는다는 점은 문화·관광·콘텐츠 분야 전체의 회복에 부정적일 수 있기 때문에 고용 회복을 촉진하기 위한 정책적 노력이 필요함
- 업종별로도 코로나바이러스감염증-19의 영향이 상이한 것으로 분석되었으므로 사안별로 정교하게 구축된 정책 마련이 요구됨
- 코로나바이러스감염증-19의 영향으로 디지털 전환 (digital transformation)이 나타나고 있어 단순한 고용 유지나 금전적인 보조보다 디지털 리터러시(digital literacy) 등 인적자본에 투자하는 방향으로 문화·관광·콘텐츠 인력의 질적 수준을 제고하여야 함

목차

제1장 서론	1
제1절 연구의 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	4
제2절 연구의 구성	6
1. 연구 대상 및 범위	6
2. 연구 방법	10
제2장 시기별 분석	13
제1절 분석의 개요	15
제2절 시기별 분석 결과	17
1. 변화의 크기	17
2. 과거 위기와의 비교	19
3. 변화의 기간별 추이	23
제3절 소결	27
제3장 업종별 분석	29
제1절 분석의 개요	31
제2절 선행연구 검토	32
1. 선행연구 검토	32
2. 시사점	36
제3절 모형 설정	41
1. 코로나바이러스감염증-19 영향평가를 위한 고려 사항	41
2. Time-wise 이중차분법	42

제4절 업종별 분석 결과	44
1. 분석 결과: 생산	44
2. 분석 결과: 소비	47
3. 분석 결과: 고용	49
제5절 소결	54
제4장 지역별 분석	57
제1절 분석의 개요	59
제2절 모형 설정	60
제3절 지역별 분석 결과	62
1. 생산시장 지역별 영향	62
2. 소비시장 지역별 영향	70
3. 고용시장 지역별 영향	72
제4절 소결	77
제5장 종합분석	79
제1절 산업별 변화의 특징	81
1. 생산시장 변화의 특징	81
2. 소비시장 변화의 특징	90
3. 고용시장 변화의 특징	100
제2절 지역별 변화의 특징	110
1. 생산시장 변화의 특징	110
2. 소비시장 변화의 특징	117
3. 고용시장 변화의 특징	122
제3절 요약 및 향후 시장전망	125
1. 요약	125
2. 향후 시장전망	128

제6장 결과요약 및 시사점 131

제1절 연구결과 요약 133

제2절 시사점 및 제언 138

참고문헌 / 141

ABSTRACT / 147

표 목차

〈표 1-1〉 분석대상 데이터	7
〈표 1-2〉 분석대상 업종	8
〈표 1-3〉 영향평가를 위한 시기적 범위	9
〈표 2-1〉 코로나19가 우리나라 경제에 미친 변화	17
〈표 2-2〉 GDP 주요 부문별 문화·관광·콘텐츠 분야 변화의 크기	18
〈표 2-3〉 2000년 이후 주요 질병 위기	20
〈표 2-4〉 주요 질병 위기별 경제적 변화의 크기 비교	20
〈표 2-5〉 주요 질병위기별 진행기간 전후 GDP 성장률 변화	21
〈표 2-6〉 신종플루(2009.5~2010.3) 진행기간 전후 경제적 영향의 변화	21
〈표 2-7〉 메르스(2009.5~2010.3) 진행기간 전후 경제적 영향의 변화	22
〈표 2-8〉 코로나19(2020년) 진행기간 전후 경제적 영향의 변화	22
〈표 3-1〉 코로나 19 영향 분석 관련 주요 선행연구	38
〈표 3-2〉 코로나19의 생산영향 분석결과	44
〈표 3-3〉 코로나19의 소비영향 분석결과	47
〈표 3-4〉 코로나19의 고용영향 분석결과	50
〈표 4-1〉 지역별 종사자 수 비중	63
〈표 4-2〉 지역별 매출액 비중	64
〈표 4-3〉 지역별 종사자 수 및 매출액_서울과 제주	66
〈표 5-1〉 코로나19가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 생산에 미친 영향	82
〈표 5-2〉 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 생산에 미친 영향	82
〈표 5-3〉 공연관람 예매건수 및 매출액	85
〈표 5-4〉 분야별 문화예술활동 건수 및 비율(2018~2020)	86
〈표 5-5〉 최근 3년간 1분기 전체 공연시장 현황(공연예술통합전산망 기준)	88
〈표 5-6〉 코로나19 직후 개봉이 연기된 영화	88
〈표 5-7〉 코로나19의 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 소비에 미친 영향	91
〈표 5-8〉 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 소비에 미친 영향	91
〈표 5-9〉 코로나19 시기 전후 업종별 지출액 및 전년동월 대비 지출액 증감 현황	95

〈표 5-10〉 코로나 전후 국내여행 현황	96
〈표 5-11〉 코로나 전후 여행지에서의 활동과 숙박시설 현황	97
〈표 5-12〉 장르별 공연산업 매출액: 2020년 1~8월	98
〈표 5-13〉 코로나19가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 고용에 미친 영향	100
〈표 5-14〉 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 고용에 미친 영향	101
〈표 5-15〉 콘텐츠산업 종사자 수	102
〈표 5-16〉 산업별 종사자 수 변화	104
〈표 5-17〉 관광사업체 종사상지위별 종사자 수 및 증감률	105
〈표 5-18〉 관광사업체 퇴직자와 신규 채용자 수 추이 및 증감률	106
〈표 5-19〉 코로나19 대응 정부의 항공업계 지원내용	108
〈표 5-20〉 코로나19 대응 정부의 문화콘텐츠 분야 지원 대책	108
〈표 5-21〉 지역별 운수업 서비스생산에 미친 변화	111
〈표 5-22〉 지역별 숙박 및 음식점업 서비스생산에 미친 변화	112
〈표 5-23〉 지역별 정보통신업 서비스생산에 미친 변화	113
〈표 5-24〉 지역별 예술, 스포츠 및 여가관련업 서비스생산에 미친 변화	114
〈표 5-25〉 지역별 매출액 비중	114
〈표 5-26〉 코로나19의 지역별 생산영향 및 회복속도	116
〈표 5-27〉 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 GRDP(2019년) 내 비중	117
〈표 5-28〉 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 GRDP(2020년) 내 비중	118
〈표 5-29〉 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 2019년 대비 2020년 GRDP 내 비중 증감폭	119
〈표 5-30〉 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 지역별 소비에 미친 영향	121
〈표 5-31〉 지역별 문화체육관광 관련 산업 고용에 미친 변화	122
〈표 5-32〉 코로나19의 관광업종 지역별 고용영향	123
〈표 5-33〉 코로나19의 문화/오락 업종 지역별 고용영향	124
〈표 5-34〉 2020년 업종별 종사자 비중	124
〈표 5-35〉 코로나19 유행시기별 특징 요약(2020~2021)	130

그림 목차

[그림 1-1] 연구의 내용적 범위	10
[그림 1-2] 연구의 수행방법 및 연구 진행 과정	11
[그림 2-1] 지출 부문 GDP 주요 구성항목의 기간별 추이	23
[그림 2-2] 국내 소비지출 기간별 추이와 추세	24
[그림 2-3] 지출항목(정보통신) 소비지출 기간별 추이와 추세	24
[그림 2-4] 지출항목(오락, 스포츠 및 문화) 소비지출 기간별 추이와 추세	24
[그림 2-5] 지출항목(숙박 및 음식점) 소비지출 기간별 추이와 추세	24
[그림 2-6] 방송업 기간별 추이와 추세	25
[그림 2-7] 정보서비스업 기간별 추이와 추세	25
[그림 2-8] 창작·예술·여가 기간별 추이와 추세	25
[그림 2-9] 항공운송업 기간별 추이와 추세	25
[그림 2-10] 정보서비스업 기간별 추이와 추세	26
[그림 2-11] 스포츠 및 오락 기간별 추이와 추세	26
[그림 2-12] 항공운수업 기간별 추이와 추세	26
[그림 2-13] 숙박업 기간별 추이와 추세	26
[그림 3-1] 코로나19의 생산영향 분석 - 1기(20년 1월 ~ 20년 7월)	45
[그림 3-2] 코로나19의 생산영향 분석 - 2기(20년 8월 ~ 20년 11월)	45
[그림 3-3] 코로나19의 생산영향 분석 - 3기(20년 11월 ~ 21년 6월)	46
[그림 3-4] 코로나19의 생산영향 분석 - 4기(21년 7월 ~ 22년 1월)	46
[그림 3-5] 코로나19의 소비영향 분석 - 1기(20년 1월 4주 ~ 20년 8월 1주)	48
[그림 3-6] 코로나19의 소비영향 분석 - 2기(20년 8월 2주 ~ 20년 11월 2주)	48
[그림 3-7] 코로나19의 소비영향 분석 - 3기(20년 11월 3주 ~ 21년 7월 1주)	48
[그림 3-8] 코로나19의 소비영향 분석 - 4기(21년 7월 2주 ~ 22년 1월 4주)	49
[그림 3-9] 코로나19의 고용영향 분석 - 1기(20년 4월)	51
[그림 3-10] 코로나19의 고용영향 분석 - 2기(20년 10월)	51
[그림 3-11] 코로나19의 고용영향 분석 - 3기(21년 4월)	52
[그림 3-12] 코로나19의 고용영향 분석 - 4기(21년 10월)	53

[그림 4-1] 간여시계열분석 계수의 의미	61
[그림 4-2] 코로나19의 지역별 생산영향 분석-총지수	62
[그림 4-3] 코로나19의 지역별 생산영향 분석	68
[그림 4-4] 코로나19의 지역별 생산영향 회복속도 분석-총지수	69
[그림 4-5] 코로나19의 지역별 생산영향 회복속도 분석	70
[그림 4-6] 코로나19의 지역별 소비영향 분석 - 1기(20년 1월 4주 ~ 20년 8월 1주)	71
[그림 4-7] 코로나19의 지역별 소비영향 분석 - 2기(20년 8월 2주 ~ 20년 11월 2주)	71
[그림 4-8] 코로나19의 지역별 소비영향 분석 - 3기(20년 11월 3주 ~ 21년 7월 1주)	71
[그림 4-9] 코로나19의 지역별 소비영향 분석 - 4기(21년 7월 2주 ~ 22년 1월 4주)	71
[그림 4-10] 코로나19의 문화/오락분야 지역별 영향 분석 - 1기(20년 4월)	72
[그림 4-11] 코로나19의 문화/오락분야 지역별 영향 분석 - 2기(20년 10월)	73
[그림 4-12] 코로나19의 지역별 영향 분석 - 3기(21년 4월)	73
[그림 4-13] 코로나19의 지역별 영향 분석 - 4기(21년 10월)	74
[그림 4-14] 코로나19의 관광/여행분야 지역별 영향 분석 - 1기(20년 4월)	75
[그림 4-15] 코로나19의 관광/여행분야 지역별 영향 분석 - 2기(20년 10월)	75
[그림 4-16] 코로나19의 관광/여행분야 지역별 영향 분석 - 3기(21년 4월)	76
[그림 4-17] 코로나19의 관광/여행분야 지역별 영향 분석 - 4기(21년 10월)	76
[그림 5-1] 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 생산에 미친 영향	83
[그림 5-2] 코로나19와 방한외래객 및 국민 해외출국객 현황	84
[그림 5-3] 코로나19 시기 동안 관광수입, 관광지출 현황(단위 : 백만 달러)	84
[그림 5-4] 2021년 월별 공연 매출액 및 백신접종률, 확진자 수	87
[그림 5-5] 코로나19 이후 영화 매출액	89
[그림 5-6] 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 소비에 미친 영향	92
[그림 5-7] 코로나19 시기 전후 주요관광지점 방문객 현황	93
[그림 5-8] 코로나19 시기 전후 관광 지출액 현황	94
[그림 5-9] 코로나와 거리두기 완화에 따른 업종별 소비지출에 미친 영향	99
[그림 5-10] 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 고용에 미친 영향	101
[그림 5-11] 산업별 재택근무 비중(2021년 기준)	109
[그림 5-12] 지역별 운수업 서비스생산에 미친 변화	110
[그림 5-13] 지역별 숙박 및 음식점업 서비스생산에 미친 변화	111
[그림 5-14] 지역별 정보통신업 서비스생산에 미친 변화	112
[그림 5-15] 지역별 예술, 스포츠 및 여가관련업 서비스생산에 미친 변화	113
[그림 5-16] 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 GRDP(2019년) 내 비중	118

[그림 5-17] 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 2019년 대비 2020년 GRDP 내 비중 증감폭	120
[그림 5-18] 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 지역별 소비에 미친 영향	121
[그림 5-19] 지역별 문화·관광·콘텐츠 관련 산업 고용에 미친 변화	122

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화

제1장

서론

제1절 연구의 배경 및 목적

1. 연구 배경

가. 코로나바이러스감염증-19 범유행과 문화·관광·콘텐츠 소비의 영향

지난 2020년 이후로 코로나바이러스감염증-19의 범유행(pandemic)은 문화·관광·콘텐츠 분야에 심대한 피해를 주고 있다. 그러나 코로나바이러스 범유행이 소비에 미치는 영향은 업종에 따라 이질적이다.¹⁾ 제1차 재난지원금과 같이 문화·관광·콘텐츠 분야의 소비지출을 분석한 일부 사례에서도 코로나바이러스 범유행의 영향은 업종별로 상이하였음이 분석된 바 있다(김형중·송정연, 2021). 연구를 개시하는 시점에서, 대면 소비 업종에 피해가 집중되고 있을 것으로 예상되는 반면에 디지털 콘텐츠에 대한 자가 소비는 확대되고 있을 것으로 보인다. 그러나 이는 단순한 추측에 그치고 있다. 즉, 업종에 따라 코로나바이러스감염증-19의 범유행이 소비에 미치는 영향은 상이할 것이지만, 아직까지 1년 이상의 기간에 걸쳐서 이들의 소비 변화를 분석한 사례는 없는 상황이다.²⁾

또한 업종뿐만 아니라 지역별로도 피해의 수준은 상이하였다. 코로나바이러스감염증-19 발생 초기에는 대구·경북 지역에 피해가 집중되었으며, 그 다음에는 수도권을 중심으로 코로나바이러스가 확산된 바 있다. 코로나바이러스의 확산을 억제하기 위한 거리두기 시행 초기를 제외하면 지역별로 상이한 거리두기 단계를 적용하였다. 이러한 사실들은 지역에 따라 불균등한 문화·관광·콘텐츠 소비 피해가 발생하였음을 시사한다. 그러나 아직까지 지역의 관점에서 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 분야에 미

- 1) 여기서 '업종'은 문화, 관광, 콘텐츠 및 그 하위의 산업분류를 지칭하는 용어로 사용하도록 한다. 문화, 관광, 콘텐츠는 한국표준산업분류와 일치하지 않기 때문에, 산업분류(sector)와 문화, 관광, 콘텐츠를 지칭하는 용어의 구분을 위해서이다.
- 2) 주로 코로나바이러스감염증-19 초기의 피해나 재난지원금 지급 시기 등 특정한 시기를 분석하는 연구가 다수이다(김형중·송정연, 2021). 정책연구는 아니지만, 본 연구원에서 월간으로 발간하는 '코로나19의 문화·관광·콘텐츠 영향 보고서'에서는 이례적으로 1년 이상의 기간에 걸쳐 문화·관광·콘텐츠 소비변화를 추적하여 보고하고 있다.

친 영향을 분석한 연구 역시도 불충분하게 존재한다. 따라서 현재의 코로나바이러스감염증-19로 인한 소비 변화를 업종·지역별로 정량 분석하는 과업은 미래의 관련 정책 수립을 위해 상당한 수준의 기여를 할 것으로 기대한다.

나. 코로나바이러스감염증-19 이후의 문화·관광·콘텐츠 분야의 변화

상술한 바와 같이 코로나바이러스감염증-19의 범유행이 단기간에 끝나지 않고 지속됨에 따라 소비자들의 소비 패턴도 비대면을 선호하는 방향으로 크게 경도되고 있다. 이는 향후 문화·관광·콘텐츠 분야가 과거와 동일한 산업 구조로 회귀하지 않을 수도 있음을 시사하며, 코로나바이러스감염증-19 이후로 나타난 기술 발전과 플랫폼의 영향 아래에서 회복될 수밖에 없음을 의미한다.

영화관과 OTT(over-the-top) 사업자 매출의 변화가 좋은 예시가 될 것이다. 만약 소비자들이 영구적으로 비대면 소비를 더욱 선호하게 되었다면, 코로나바이러스감염증-19 범유행의 종식과는 무관하게 영화관과 OTT의 매출은 과거와는 다른 경로를 따라 성장하게 될 것이다. 물론 현재 시점에서 영화관과 OTT 매출 전망을 단정적으로 선언하기는 어려울 것이지만, 두 업종의 미래 매출도 코로나바이러스감염증-19가 유행한 기간 동안 변화한 소비자 선호에 기반하여 움직일 것이기 때문이다.

따라서 코로나바이러스감염증-19의 발생 이후로 문화·관광·콘텐츠 분야에서 나타난 산업의 변화를 분석하는 과업도 앞으로의 문화·관광·콘텐츠 정책 수립에 있어서 중요한 역할을 담당하게 될 것으로 기대할 수 있다. 또한 관련된 데이터의 수집·분석은 점차 중요해지고 있는 문화·관광·콘텐츠 분야의 정량적 전망을 위한 기초자료로 관련 연구자들에게 기여할 수 있는 바가 상당하다. 본 보고서는 이러한 변화들을 크게 소비구조, 산업구조, 고용구조의 세 측면에서 고찰하고자 한다.

2. 연구 목적

본 연구는 코로나바이러스감염증-19의 발발 이후로 2년 이상 경과한 시점에서 (1) 문화·관광·콘텐츠 소비지출에 미친 영향을 정량적으로 분석하고, (2) 코로나바이러스감염증-19 발생 이후 문화·관광·콘텐츠 산업의 변화를 데이터를 통해 살펴보고 그로부터 정

책적 시사점을 모색하는 데 연구의 목적을 둔다. 이러한 목적의 달성을 위해, 본 연구에서는 다음과 같은 순서로 연구를 진행하려고 한다.

제2장에서는 코로나바이러스감염증-19의 확산 과정과 과거 위기와의 비교 등을 보여주는 시기별 분석을 제시한다. 제3장은 문화·관광·콘텐츠 산업 및 세부 업종별로 영향평가(impact evaluation)를 실시하는 업종별 분석을 제시한다. 제4장에서는 문화·관광·콘텐츠 산업의 지역별 영향을 분석한다. 제5장은 시기별 분석, 산업 및 업종별 분석, 지역별 분석을 종합하여 분석 결과의 특징들을 보여주고 향후 전망을 제시한다. 마지막 장에서는 연구 결과를 요약하고 분석의 시사점을 제시한다.

제2절 연구의 구성

1. 연구 대상 및 범위

가. 연구 대상

연구의 대상은 데이터에서 나타나는 문화·관광·콘텐츠 분야의 변화이며, 특히 생산, 소비 및 고용을 포함하는 산업 측면에서의 변화를 데이터를 통해서 분석한다. 따라서 연구에 사용되는 주된 데이터는 문화·관광·콘텐츠 관련 시계열(time series) 또는 종횡 단면(longitudinal) 데이터가 된다. 다만, 코로나바이러스감염증-19 데이터처럼 비교를 위해 필요한 데이터도 보조적으로 연구의 대상에 포함된다. 본 연구의 분석대상이 되는 데이터의 출처, 공표주기, 지역구분 등을 정리하여 요약하면 다음의 <표 1-1>과 같다.

또한 문화·관광·콘텐츠에 포함되는 업종을 실제로 분류하는 작업은 용이하지 않다. 그 이유는 문화, 관광, 콘텐츠는 사실 표준적인 산업 분류상의 명칭이 아니기 때문이다. 그렇기 때문에 문화·콘텐츠에는 굉장히 다양한 산업 분류가 포함될 수 있다. 예를 들면, 관광에는 항공 운송업, 숙박업, 여행업, 유원시설업 등 매우 다양한 산업 섹터가 포함될 수 있다.³⁾ 그러나 아직 문화, 관광, 콘텐츠를 위한 별도의 공식적인 경제 통계는 생산되지 않기 때문에, 본 보고서의 분석을 위해서는 '표준산업분류'에서 적절한 대상을 선정하는 작업이 불가결하다.

본 보고서의 목적을 달성하기 위해서는 우선 생산, 소비, 고용의 측면에서 모두 분석 데이터 상에서 업종의 분류가 가능하여야 한다. 또한 시계열적으로나 각 지역별로도 업종 분류가 유지되어야 한다. 이를 고려하여 분석 대상이 되는 문화·관광·콘텐츠 업종으로 항공 운송업, 숙박업, 출판업, 영상오디오 기록물 제작 및 배급업, 방송업, 정보서비스업, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업, 스포츠 및 오락관련 서비스업을 선정하였다.

3) 단, 관광진흥법에서 정의하는 관광사업은 여행업, 관광숙박업, 관광객 이용시설업, 국제회의업, 카지노업, 유원시설업, 관광 편의시설업으로 제한된다.

〈표 1-1〉 분석대상 데이터

	분석자료	이용 가능 주요 변수	공표 주기	공표 범위	지역 구분	최근자료 기준시점
생산	서비스업동향조사 (통계청)	서비스업생산지수	월	소분류	시도	'22년 3월
	국민계정(지역소득) (통계청)	경제활동별 GRDP	연	대분류	시도	'20년(잠정치)
	시군구 GRDP (통계청)	경제활동별 GRDP	연	대분류	시군구	'19년
소비	카드지출액 데이터 (한국문화관광연구원)	신용카드지출액	매주	중분류 수준	시군구	'22년 5월
	국내카드승인실적 (여신협회)	카드승인실적	월	대분류	시도	'22년 4월
	지급결제통계 (한국은행)	지급결제액	월	중분류 수준	시도	'22년 4월
	가계동향조사 (통계청)	지출액	분기	소분류 수준	불가	'22년 1분기
고용	경제활동인구조사 (통계청)	산업별 취업자 수	월	대분류	시도	'22년 4월
	지역별고용조사 (통계청)	취업자 수, 임금, 근로시간	반기	소분류	시군구	'21년 하반기
	고용형태별근로실태조사 (고용노동부)	근로자 수, 임금, 근로시간	년	대분류	불가	'20년
	사업체노동력조사 (고용노동부)	종사자 수, 임금, 근로시간	월	중분류	불가	'22년 3월

자료 : 통계청 국가통계포털, 한국은행 경제통계시스템

주 : 공표범위 : 한국표준산업분류가 아닌 별도의 분류체계를 따르고 있는 분석자료의 경우 한국표준산업분류 기준으로 연계될 수 있는 수준으로 공표범위를 명시함(카드지출액, 지급결제통계, 가계동향조사)

본 보고서에서 분석을 위해 선택한 업종 분류는 다음의 〈표 1-2〉와 같이 요약할 수 있다. 다만 생산·소비·고용에 따라서 분석에 이용 가능한 업종에는 약간의 차이가 존재함을 미리 언급하여 둔다.

나. 시공간적 범위

본 연구의 공간적 범위는 대한민국 국내로 한정하며, 대한민국 전체 또는 시도, 시군구 단위를 공간적 범위로 한다. 시간적으로 주된 범위는 코로나바이러스감염증-19의 발

발 이후가 될 것이지만, 영향을 파악하기 위해서는 그 이전의 기간도 시간적 범위에 포함될 수 있다.

〈표 1-2〉 분석대상 업종

분석대상 업종		사업체 비중
중분류	소분류	
항공 운송업	항공 여객 운송업	93.8%
숙박업	일반 및 생활 숙박시설 운영업	62.4%
	기타 숙박업	
출판업	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	100.0%
	소프트웨어 개발 및 공급업	16.2%
영상오디오 기록물 제작 및 배급업	영화, 비디오물, 방송프로그램 제작 및 배급업	99.5%
	오디오물 출판 및 원판 녹음업	100.0%
방송업	라디오 방송업	97.6%
	텔레비전 방송업	99.3%
정보서비스업	자료처리, 호스팅, 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업	76.1%
	기타 정보 서비스업	100.0%
창작, 예술 및 여가관련 서비스업	창작 및 예술관련 서비스업	95.9
	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	45.9
스포츠 및 오락관련 서비스업	스포츠 서비스업	100.0
	유원지 및 기타 오락관련 서비스	92.2

출처 : 정부의 일자리 정책이 문화체육관광 산업에 미치는 영향에 관한 연구(권태일·송철재, 2019), 연구진 재가공
 주 : 사업체 비중은 소분류 단위의 전체 사업체 수 대비 문화체육관광분야 산업특수분류 기준의 소분류 단위의 사업체 수를 비교하여 나타낸 것으로, 해당 분류의 문화체육관광분야 요소비중을 나타냄

또한 코로나19의 영향은 전국에 거의 동시다발적으로 발생하였기 때문에 영향평가 (impact evaluation)를 실시하기 위해서는 분석 시기를 적절하게 설정할 필요가 있다. 일반적으로 통용되는 것처럼 지역을 기준으로 실험군(treatment group)을 설정하는 경우, 모든 지역이 실험군에 해당하게 된다. 따라서 적절한 통제집단(control group)을 어떻게 정의할 것인지도 본 보고서에서는 중요한 사항일 것이다.

이에 본 연구에서는 특정 사건(event) 또는 정책(policy)이 모든 지역에 동시다발적으로 적용되는 경우, 처치가 시작된 시기와 가장 유사한 시기를 통제집단으로 설정하여 이중차분법을 적용할 수 있는 ‘time-wise’ 이중차분법과 시계열 데이터에도 적용할 수

있는 간여 시계열(interrupted time series) 기법을 사용하여 분석을 시도할 계획이 다.⁴⁾ 상술한 방법론은 해당 분석을 시도하는 장에서 보다 상세하게 언급하도록 한다. 여기서는 해당 분석을 위한 시기적 구분만을 <표 1-3>에서 제시한다.

<표 1-3> 영향평가를 위한 시기적 범위

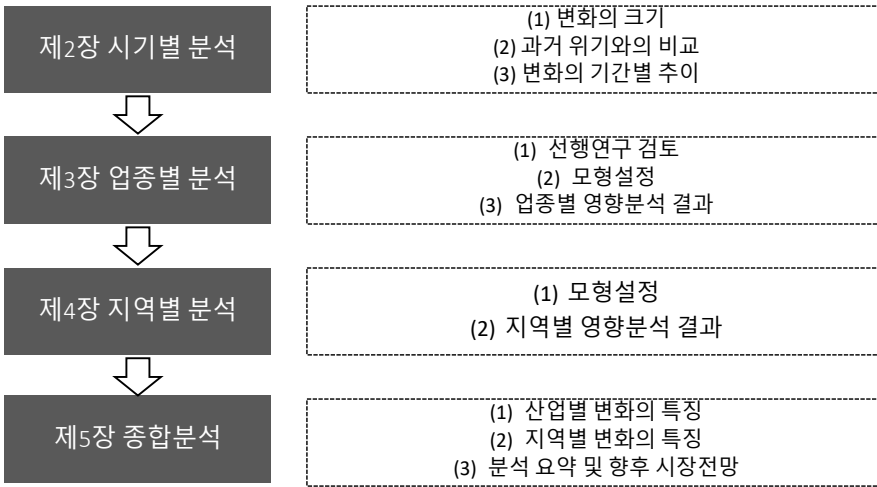
	구분	실험군	대조군	데이터
생 산	1기	'20년 1월 - '20년 7월	'19년 1월 - '19년 7월	'17년 1월-'22년 6월
	2기	'20년 8월 - '20년 11월	'19년 8월 - '19년 11월	산업별 서비스업
	3기	'20년 12월 - '21년 6월	'18년 12월 - '19년 6월	생산자수
	4기	'21년 7월 - '22년 1월	'19년 7월 - '20년 1월	(시도, 월별)
소 비	1기	'20년 1월 4주 - '20년 8월 1주	'19년 1월 4주 - '19년 8월 1주	'18년 1월-'22년 6월
	2기	'20년 8월 2주 - '20년 11월 2주	'19년 8월 2주 - '19년 11월 2주	신한카드
	3기	'20년 11월 3주 - '21년 7월 1주	'18년 11월 3주 - '19년 7월 1주	지출액
	4기	'21년 7월 2주 - '22년 1월 4주	'19년 7월 2주 - '20년 1월 4주	(시군구, 주별)
고 용	1기	'20년 4월	'19년 4월	'18년 4월-'21년 10월
	2기	'20년 10월	'19년 10월	지역별 고용조사
	3기	'21년 4월	'19년 4월	(시도, 반기별)
	4기	'21년 10월	'19년 10월	

다. 내용적 범위

첫 번째 장과 마지막 장을 제외한 연구의 내용적 범위는 크게 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 코로나바이러스감염증-19의 확산 과정과 소비지출·생산·고용 등 문화·관광·콘텐츠 분야의 주요 변수들의 추이를 살펴보고 과거 위기 상황과도 비교한다. 둘째, 최신 정책평가 방법론에 입각하여 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 산업 및 그 세부 업종에 미친 영향을 정량적으로 분석한다. 셋째, 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠에 미친 영향을 지역별로 정량 분석한다. 넷째, 전체 분석결과의 특징을 제시하고 분석결과에 근거하여 향후 문화·관광·콘텐츠 시장의 전망을 제시한다. 이를 그림으로 정리하면 다음 [그림 1-1]과 같다.

4) 'time-wise difference-in-differences'의 경우에는 아직 학계에서 널리 사용되는 역어가 부재하는 관계로 원어를 그대로 사용하여 표기한다. 'interrupted time series analysis'는 '간여 시계열 분석'이라는 역어로 표기한다.

[그림 1-1] 연구의 내용적 범위

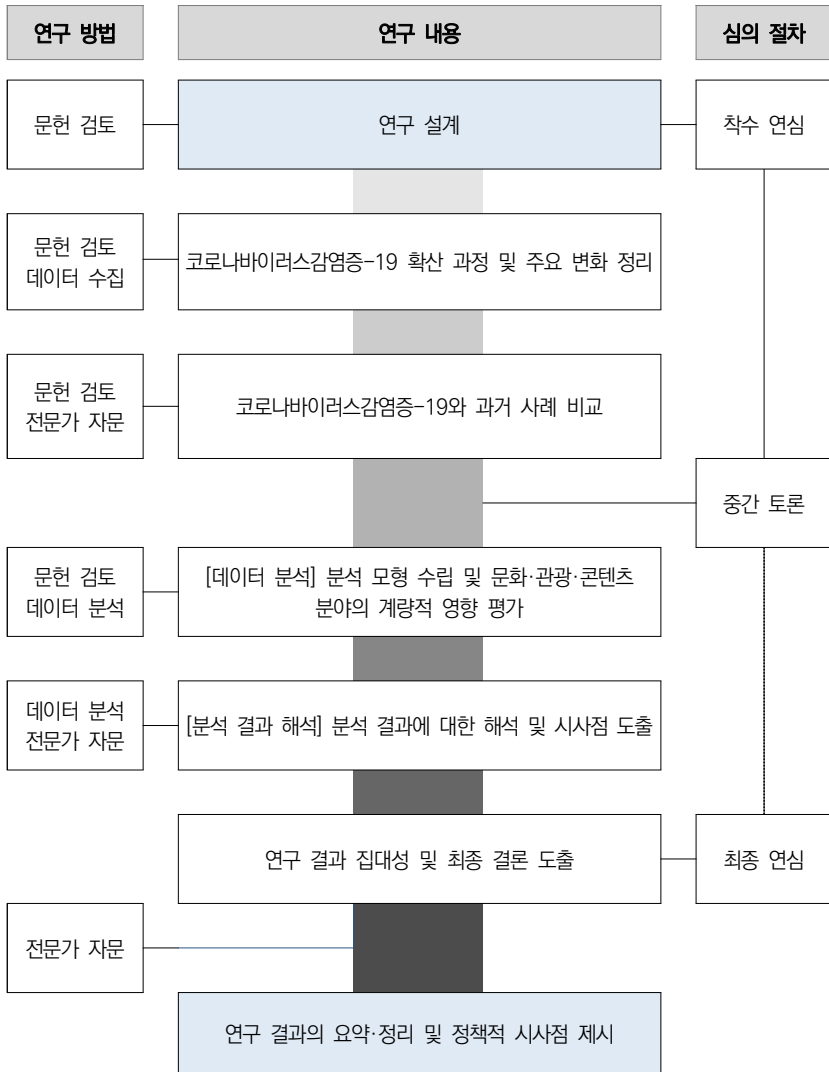


2. 연구 방법

본 연구에서 사용할 연구 방법은 크게 선행연구 검토(literature review), 데이터 수집 및 분석(data gathering and analysis), 전문가 자문(expert interview)으로 구분할 수 있다.

우선 코로나바이러스감염증-19 확산으로 인한 문화·관광·콘텐츠 분야의 변화에 대하여 국내외 연구보고서, 학술논문 등의 문헌 검토를 실시한다. 다음으로 지역 및 업종별로 추출이 가능한 문화·관광·콘텐츠 분야의 데이터를 작성주기, 시계열 확보 가능성 등을 고려하여 활용 가능한 데이터를 입수하고 도표·데이터셋 등 분석에 적합한 형태로 가공한다. 이러한 데이터를 바탕으로 실증 분석을 실시하고 결과를 제시한다. 또한 학계 및 현장 전문가를 대상으로 주요한 변화나 필요한 분석 내용에 대하여 인터뷰를 실시한다. 실증 분석 결과 및 해석에 대해서도 해당 분야 전문가의 자문을 구할 계획이다. 이상의 연구 방법론을 전체 연구 프로세스와 같이 연계하여 제시하면 다음 [그림 1-2]와 같다.

[그림 1-2] 연구의 수행방법 및 연구 진행 과정



문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화

제2장

시기별 분석

제1절 분석의 개요

2022년 4월 18일부터 사적모임 인원과 다중이용시설의 영업시간 제한 등의 ‘사회적 거리두기’ 조치가 해제되었지만, 코로나19 위기는 아직도 진행 중이다. 그런 점에서 이번 위기의 문화·관광·콘텐츠 분야 변화를 최종적으로 평가하기는 아직 이르다. 하지만 이제 위기 발발 이후 2년 이상의 문화·관광·콘텐츠 분야 데이터가 축적되어 왔고 확보가 가능하다는 점에서 의미 있는 평가는 충분히 가능하다. 전 세계적으로 코로나19 확진자 수가 정점을 찍고 하향 추세에 있으며, 코로나19에 대한 민감도가 크게 떨어지고 있다는 점에서 현 시점의 코로나19로 인한 문화·관광·콘텐츠 분야 변화를 평가하는 과정이 의미를 가질 수 있다. 아울러 코로나19가 가져온 영향의 크기, 과거 위기와의 비교, 기간별 추이 등을 분석하는 것은 향후 발생할 수 있는 유사 위기에 대응하기 위한 목적에서도 필요하다.

이러한 취지에서 본 연구에서는 최근까지의 자료를 바탕으로 이번 위기가 문화·관광·콘텐츠 분야 경제활동에 미친 변화의 크기를 살펴보고 정책적 시사점을 찾아보고자 한다. 구체적으로 본 연구에서는 이번 위기가 미친 변화의 크기, 과거 위기와의 비교, 변화의 기간별 진행 추이를 분석하고 그 결과를 토대로 향후 발생할 수 있는 유사 위기에 대응할 수 있는 기반을 마련하고자 한다.

본 장에서 분석하고자 하는 코로나19가 야기한 문화·관광·콘텐츠 분야 변화는 엄밀하게 통제된 학술적 분석을 목적으로 하지 않는다. 아래 분석방법 설명에서 언급하겠지만 여기서 사용한 분석방법은 코로나19 영향 이외의 외생 요인을 통제하지 않았다는 점에서 편의적인 방식이다. 학술적으로 엄밀한 방법을 통한 영향 분석은 3장에서 수행하며, 본 장의 분석 목적은 코로나19 이후 2년이 지난 현 상황에서 입수·확보 가능한 데이터를 기반으로 코로나19 이후의 변화 수준을 살펴보고 향후 대응 및 정책 방향 결정에 필요한 관련 정보를 정책 수요자에게 제공하는 것이다.

코로나19의 변화를 살펴보기에 앞서 변화의 추정에 사용한 분석방법에 대해 간략히

설명하고자 한다. 먼저, 코로나19로 인한 위기는 감염병으로 인한 변화에서 비롯된 것이므로 본 연구에서는 코로나19 발생 전후의 추세 변화를 비교하는 방식으로 변화의 크기를 분석하였다. 코로나19 발병은 2020년 초에 시작되었으므로 본 연구에서는 2019년까지의 시계열 자료와 2020년 이후의 시계열 자료의 추세 변화를 단순 비교하는 방식을 적용하였다. 2020년 이후의 변화 비교를 위한 시간적 범위는 코로나19가 2020년과 2021년에 미친 영향의 정도가 다르다는 점에 착안하여 2020년, 2021년, 2020~2021년 평균으로 세분화하여 기준 시점을 설정하였다. 이어서, 과거 질병 위기 사례와의 비교는 각 질병 위기 발생 전후의 추세 비교를 통해 문화·관광·콘텐츠 분야에 미친 영향의 변화 수준을 살펴보았다. 즉, 질병 위기 지속 기간을 포함한 시계열을 발생 이전 기간, 진행 기간, 질병 위기 종료 후 이전 추세 회복 기간의 3구간으로 나누어, 과거 추세 대비 질병 위기 진행 기간의 하락폭과 회복 구간의 성장률 반등폭을 살펴보았다. 추세를 이용한 분석방법은 질병위기로 인한 요인 외에 다른 외생 요인을 통제 할 수 없다는 점에서 명확한 제약점을 갖지만, 데이터 활용상의 제약이 거의 없고 상대적으로 간편하게 질병위기가 미친 변화 수준을 살펴볼 수 있다는 점에서 장점을 가지고 있다.

추세는 2020년 이전의 3년간 변화율을 이용하여 추출하였다. 다만 데이터 활용상의 제약으로 이전 3년간 추세 추출이 어려운 경우 질병위기 발생 이전 2년간 추세를 분석하거나 단순히 2020년 전후를 비교하는 방식을 택하였다.

현 시점(2022년 4월)에서 대부분의 데이터는 월간 기준으로는 2022년 2월, 분기·반기 기준으로는 21년 4분기·21년 하반기, 연간 기준으로는 2021년까지의 데이터의 입수 및 활용이 가능하다. 활용 가능한 경제활동별 지표의 추이를 살펴보면, 대부분의 지표가 2020년까지 하락폭이 큰 것으로 나타났으나 2021년에 들어서는 지표별로 차이는 존재하나 대부분 저점을 지나 하락폭이 둔화되는 모습을 보이고 있다. 이를 고려하여 변화 분석은 2021년까지의 연간 데이터를 바탕으로 한 부문별 변화의 크기 논의와 더불어 월별 또는 분기 데이터에 기초한 질병위기별 추세, 하락폭, 이전 추세 회복 시점 등에 대해서도 살펴볼 것이다.

제2절 시기별 분석 결과

1. 변화의 크기

먼저 코로나19가 우리나라 경제에 미친 변화의 총량적 크기를 살펴보았다. 2020년을 기준으로 코로나19는 우리나라 연간 GDP 성장률을 3.5%p 낮추고, 우리나라 전체 고용이 약59만 4천 명(-3.3%p), 문화체육관광 관련 산업 고용은 약10만 2천 명(-11.6%p) 감소하는 영향을 준 것으로 나타났다. 2021년 기준으로는 연간 GDP 성장률이 1.3%p 높아진 반면, 전체 고용은 약30만 4천 명(-1.7%p), 문화체육관광 관련 산업 고용은 약2만 명(-2.5%p) 감소한 것으로 추정되었다. 코로나19는 2021년보다는 2020년에 큰 영향을 미쳤고, 우리나라 전체 산업 고용보다는 문화체육관광 관련 산업 고용에 부정적인 영향을 준 것으로 나타났다.

〈표 2-1〉 코로나19가 우리나라 경제에 미친 변화

주요 부문	추세(A)	2020(B)	2021(C)	2020~2021 평균(D)	하락폭(%p)		
					(B-A)	(C-A)	(D-A)
GDP 성장률(%)	2.8	-0.7	4.1	3.4	-3.5	1.3	0.6
우리나라 전체 산업 고용(천명, %)	486(2.7)	-108(-0.6)	182(1.0)	37(0.2)	-594(-3.3)	-304(-1.7)	-449(-2.5)
문화체육관광 관련 산업 고용(천명, %)	46(5.5)	-56(-6.1)	26(3.0)	-15(-3.1)	-102(-11.6)	-20(-2.5)	-61(-8.6)

자료 : 한국은행 국민계정, 고용노동부 사업체노동력조사, 연구자 정리

- 주 : 1) GDP(실질, 원계열) 추세(A)는 이전 3년 간 연평균 성장률, 고용 추세(A)는 이전 3년간 연평균 종사자 증가 수(증감률)
 2) 2021년 수치는 잠정치
 3) 문화체육관광 관련 산업 : 항공운송업, 숙박업, 인쇄 및 기록매체복제업, 출판업, 영상·오디오 기록물 및 배급업, 방송업, 정보서비스업, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업, 스포츠 및 오락관련 서비스업

지출항목별로는 2020년 기준 우리나라 전체 민간지출 성장률이 6%p 이상 낮아지면서 가장 큰 영향을 받았다. 전체 민간지출은 2020년에 3.8% 감소하여, 과거 추세를 감안할 경우 코로나19로 인한 민간지출 감소폭은 약 6.4%p에 이르는 것으로 추정된다.

2020년을 기준으로 문화·관광·콘텐츠 분야 지출항목별 민간지출 성장률을 살펴보면, 정보통신 부문 민간지출은 2020년에 8.0% 증가한 반면, 오락·스포츠 및 문화(-19.2%)와 숙박 및 음식점 서비스(-13.8%)는 큰 폭으로 감소하여 코로나19로 인한 영향의 명암이 교차한 것으로 나타났다. 과거 추세를 감안할 경우 오락·스포츠 및 문화와 숙박 및 음식점 서비스는 각각 23.5%p, 15.8%p 이상 감소한 것으로 추정되었으나, 정보통신은 4.6%p 증가하여 오히려 호조를 보인 것으로 나타났다. 이는 코로나19로 인해 전반적 소비활동이 크게 위축된 가운데, 외부활동 및 대면접촉을 통해 소비활동이 이루어지는 대면서비스업에 피해가 집중되는 등 업종별로 불균등한 영향을 받고 있을 가능성이 큼을 시사한다. 2021년 기준으로는 우리나라 전체 민간지출이 1.4%p 증가한 가운데, 문화·관광·콘텐츠 분야 지출항목별로는 숙박 및 음식점 서비스(-1.8%p)를 제외한 정보통신(4.1%p), 오락·스포츠 및 문화(2.1%p)의 민간지출이 증가한 것으로 추정되었다.

2020년을 기준으로 전체 서비스업의 성장률이 4%p 이상 하락한 가운데, 외부활동이 필요한 대표적인 대면서비스업종인 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 숙박 및 음식점업이 각각 32.1%p, 20.4%p 감소하여 우리나라 전체 서비스업보다 부진 폭이 더 큰 것으로 나타났다. 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 숙박 및 음식점업은 2021년 기준으로도 역시 과거 추세와 비교 시 감소한 것으로 추정되었으나, 감소폭이 2020년보다 크게 개선되어 코로나19로 인한 부정적인 영향에서 벗어나는 양상을 보인 것으로 나타났다.

〈표 2-2〉 GDP 주요 부문별 문화·관광·콘텐츠 분야 변화의 크기

주요 부문	추세(A)	2020(B)	2021(C)	2020~2021 평균(D)	하락폭(%p)			
					(B-A)	(C-A)	(D-A)	
지출항목별	민간지출	2.6	-3.8	4.0	0.1	-6.4	1.4	-2.5
	(정보통신)	3.4	8.0	7.5	7.8	4.6	4.1	4.4
	(오락, 스포츠 및 문화)	4.3	-19.2	6.4	-6.4	-23.5	2.1	-10.7
	(숙박 및 음식점 서비스)	2.0	-13.8	0.2	-6.8	-15.8	-1.8	-8.8
경제활동별	서비스업	3.3	-0.8	3.8	1.5	-4.1	0.5	-1.8
	(출판·방송·영상·정보)	4.6	3.7	5.9	4.8	-0.9	1.3	0.2
	(예술, 스포츠 및 여가)	5.4	-26.7	5.7	-10.5	-32.1	0.3	-15.9
	(숙박 및 음식점)	2.4	-18.0	1.1	-8.5	-20.4	-1.3	-10.8

자료 : 한국은행 국민계정, 연구자 정리

주 : 1) GDP추세(A)는 이전 3년간 연평균 성장률

2) 민간지출(실질, 원계열) : 국내총생산에 대한 지출 구성 항목인 최종소비지출 중 문화·관광·콘텐츠 부문에 대한 세부내역 산출이 가능한 민간부문의 국내소비지출 내역으로 작성

3) 2021년 수치는 잠정치

2. 과거 위기와의 비교

2000년 이후에 나타난 주요 질병 위기로는 2002년에서 2003년까지 지속된 사스(SARS), 2009년에 발생한 신종플루, 2015년에 발생한 메르스(MERS)를 고려해 볼 수 있다. 3개 주요 질병 위기 중에서 사스나 메르스는 국지적으로 발생한 반면, 신종플루는 전 세계적으로 광범위하게 발생했다는 점에서 이번 코로나19 위기와 유사한 특성을 가지고 있다. 다만, 치료제가 개발된 신종플루는 현재까지 나타난 주요 질병 위기뿐만 아니라 코로나19에 비해 낮은 치사율을 보였다는 부분에서 차이가 있다. 신종플루의 경우 치료제의 존재가 경제적 영향을 줄이는 요인으로 작용한 반면, 사스는 국지적으로 발생하였으나 아시아 일부 국가에 확진자가 집중됨과 동시에 치사율이 높아 해당 발생 국가에 상대적으로 큰 경제적 영향을 미쳤다. 메르스의 경우는 주요 질병 위기 중 지속기간이 가장 짧고, 국지적 발생에 그쳤지만 메르스 발병국에 속하는 우리나라에서는 지속기간 대비 가장 뚜렷한 가시적 영향을 미쳤다.

과거 질병 위기가 미친 사회·경제적 영향을 확인하는 것은 쉽지 않은 일이며, 어떤 방법이든 정확한 영향 수준을 파악해내는 것은 많은 한계를 가진다. 본 연구에서는 각 질병 위기 발생 전후의 추세 비교를 통해 문화·관광·콘텐츠 분야 경제활동에 미친 영향의 수준을 살펴보았다. 즉, 질병 위기 지속 기간을 포함한 시계열을 발생 이전 기간, 진행 기간, 질병 위기 종료 후 이전 추세 회복 기간의 3구간으로 나누어, 과거 추세 대비 질병 위기 진행 기간의 하락폭과 회복 구간의 성장률 반등폭을 살펴보았다. 물론 이 방법은 질병 영향 외에 다른 외생 요인을 통제하지 않는다는 점에서 분명한 제약점이 있지만, 본 연구에서 분석하고자 하는 질병 위기의 경우 발생 및 지속 기간을 명확히 설정할 수 있고 경제활동 부문별 지표를 기준으로 지속기간과 회복기간, 반등구간 등을 명확하게 확인할 수 있다는 점에서 이와 같은 방식을 선택하였다.

시계열 자료에 기초한 추세는 발병 이전 3년(36개월)의 전년동기대비 성장률의 평균으로 구하였고, 질병 진행기간은 확보 가능한 자료의 시계열 주기를 고려하여 사스의 경우 2003년 1~3분기(3개 분기), 신종플루의 경우는 2009년 2분기~2010년 1분기(4개 분기), 메르스는 2015년 2~3분기(2개 분기)로 질병 진행기간을 설정하였다. 질병 위기별 회복기간은 이전 추세를 회복한 시점 이후의 2개 분기로 하였다. 분석에 사용된 자료는 한국은행 경제통계시스템(ECOS)에서 구한 것으로 모두 분기자료를 활용하였다.

〈표 2-3〉 2000년 이후 주요 질병 위기

	사스	신종플루	메르스	코로나19 (2020.1~)
시기	2002년11월~2003년7월	2009년5월~2010년3월	2015년5월~7월	2020.1~
주요 유행지역	중국, 홍콩 등 동아시아	전 세계	중동, 한국 등 아시아	전 세계
세계 감염자/사망자	약8,096명/774명 (치사율 약10%)	약163만명/1만9천명 (치사율 약1%)	약1,367명/557명 (치사율 약37%)	-
한국 감염자/사망자	4명/0명 (치사율 0%)	10만7천명/260명 (치사율 약0.24%)	186명/38명 (치사율 20.4%)	-

자료 : 질병관리본부, 세계보건기구(WHO), 연구자 정리

코로나19는 2020년 GDP 성장률 하락폭 기준으로는 과거 사스와 신종플루 그리고 메르스보다 영향이 큰 것으로 나타났으나, 2021년 기준으로는 다른 질병 위기와 달리 GDP 성장률이 소폭 증가한 것으로 추정됐다.

우리나라 전체 GDP 성장률 하락폭에 비해 문화·관광·콘텐츠 분야 경제활동 변화가 크게 나타난 것은 사회적 거리두기의 영향을 받아 업종별로 코로나19의 영향이 명암을 교차하고 있기 때문으로 볼 수 있다. 즉 코로나19 위기 대응 과정에서 비대면 접촉을 통한 경제활동이 늘어난 반면, 외부활동 및 대면접촉을 통한 경제활동을 꺼리는 코로나 19의 특성에 기인하고 있는 것으로 보인다.

〈표 2-4〉 주요 질병 위기별 경제적 변화의 크기 비교

주요 부문	사스	신종플루	메르스	코로나19			
				2020년	2021년	20~21년 평균	
GDP 성장률 하락폭(%p)	-3.0	-1.0	-0.3	-3.5	1.3	0.6	
지출항목별	민간지출 성장률 하락폭(%p)	-6.7	-0.7	-0.4	-6.4	1.4	-2.5
	- (정보통신)	-11.3	-4.3	3.3	4.6	4.1	4.4
	- (오락, 스포츠 및 문화)	-18.2	-4.4	-2.2	-23.5	2.1	-10.7
	- (숙박 및 음식 서비스)	-5.4	-2.8	-5.1	-15.8	-1.8	-8.8
경제활동별	서비스업 하락폭(%p)	-4.8	-1.1	-0.3	-4.1	0.5	-1.8
	- (출판·방송·영상·정보)	-6.2	0.0	-4.4	-0.9	1.3	0.2
	- (예술, 스포츠 및 여가)	-16.4	-3.5	-3.7	-32.1	0.3	-15.9
	- (숙박 및 음식점)	-9.5	-2.3	-0.3	-20.4	-1.3	-10.8
우리나라 전체 산업 고용 감소폭(%p)	-	-	1.4	-3.3	-1.7	-2.5	
문화체육관광 관련 산업 고용 감소폭(%p)	-	-	-1.5	-11.6	-2.5	-8.6	

자료 : 한국은행 국민계정, 고용노동부 사업체노동력조사

- 주 : 1) 변화의 크기는 주요 위기별 이전 3년 추세 대비 변화폭. 단, 사스의 경우 이전 2년 추세 대비 변화폭
2) 2021년 수치는 잠정치

〈표 2-5〉 주요 질병위기별 진행기간 전후 GDP 성장률 변화

주요 질병 위기		추세	하락 폭	최대 하락 폭	이전 추세 회복 시점
사스(2002.11~2003.7)		6.3	-3.0	-4.0	-
신종플루(2009.5~2010.3)		4.0	-1.0	-5.2	2010년 3분기
메르스(2015.5~7)		2.9	-0.3	-0.9	2016년 1분기
코로나19 (2020.1~)	2020년	2.8	-3.5	-5.3	2021년 2분기
	2021년		1.3	-0.6	-
	20~21년 평균		0.6	-5.3	-

자료 : 한국은행 국민계정, 연구자 정리

- 주 : 1) 추세는 주요 질병 위기별 이전 3년 간 평균 성장률. 단, 사스는 이전 2년 간 평균 성장률
 2) 하락폭 : 사스(=2003년 1~2분기 평균-추세), 신종플루(=2009년 2분기~2010년 1분기 평균-추세), 메르스(=2015년 2~3분기 평균-추세), 코로나19, 20~21년 평균(=2020년~2021년 평균-추세)
 3) 최대 하락 폭 : 사스(=2003년 2분기-추세), 신종플루(=2009년 2분기-추세), 메르스(=2015년 2분기-추세), 코로나19(=2020년 2분기-추세)
 4) 이전 추세 회복 시점 : 주요 질병 위기별 진행기간 이후 시점부터 2분기 연속 성장률이 플러스를 기록함과 동시에 2분기 평균 성장률이 이전 추세를 상회하는 경우

〈표 2-6〉 신종플루(2009.5~2010.3) 진행기간 전후 경제적 영향의 변화

주요 부문		추세	하락 폭	최대 하락 폭	이전 추세 회복 시점
GDP 성장률 하락폭(%p)		4.0	-1.0	-5.2	2010년 3분기
지출항목별	민간지출 성장률 하락폭(%p)	3.5	-0.7	-3.2	2010년 3분기
	- (정보통신)	9.8	-4.3	-10.7	2010년 4분기
	- (오락, 스포츠 및 문화)	4.0	-4.4	-6.4	2010년 3분기
	- (숙박 및 음식 서비스)	4.2	-2.8	-4.1	2011년 4분기
경제활동별	서비스업 하락폭(%p)	4.5	-1.1	-3.3	2010년 3분기
	- (출판·방송·영상·정보)	6.3	0.0	-2.4	2011년 1분기
	- (예술, 스포츠 및 여가)	6.0	-3.5	-6.4	2016년 3분기
	- (숙박 및 음식점)	1.9	-2.3	-4.1	2010년 4분기
우리나라 전체 산업 고용 감소폭(%p)		-	-	-	-
문화체육관광 관련 산업 고용 감소폭(%p)		-	-	-	-

자료 : 한국은행 국민계정, 연구자 정리

- 주 : 1) 추세는 신종플루 진행기간 이전 3년 간 평균 성장률
 2) 하락 폭 : 사스(=2003년 1~2분기 평균-추세), 신종플루(=2009년 2분기~2010년 1분기 평균-추세), 메르스(=2015년 2~3분기 평균-추세), 코로나19, 20~21년 평균(=2020년~2021년 평균-추세)
 3) 최대 하락 폭 : 이전 추세 대비 진행기간 동안 저점이 속한 분기의 변화폭
 4) 이전 추세 회복 시점 : 신종플루 진행기간 이후 시점부터 2분기 연속 성장률이 플러스를 기록함과 동시에 2분기 평균 성장률이 이전 추세를 상회하는 경우

〈표 2-7〉 메르스(2009.5~2010.3) 진행기간 전후 경제적 영향의 변화

주요 부문		추세	하락 폭	최대 하락 폭	이전 추세 회복 시점
GDP 성장률 하락폭(%p)		2.9	-0.3	-0.9	2016년 1분기
지출항목별	민간지출 성장률 하락폭(%p)	1.6	-0.4	-0.6	2016년 1분기
	- (정보통신)	1.1	3.3	2.8	2016년 1분기
	- (오락, 스포츠 및 문화)	5.1	-2.2	-4.1	2018년 1분기
	- (숙박 및 음식 서비스)	3.1	-5.1	-5.7	2016년 3분기
	서비스업 하락폭(%p)	3.3	-0.3	-0.6	2016년 1분기
경제활동별	- (출판·방송·영상·정보)	4.7	-4.4	-6.8	2016년 1분기
	- (예술, 스포츠 및 여가)	-2.4	-3.7	-4.7	2016년 2분기
	- (숙박 및 음식점)	0.9	-0.3	-0.8	2016년 1분기
우리나라 전체 산업 고용 감소폭(%p)		3.1	1.4	1.2	2016년 1분기
문화체육관광 관련 산업 고용 감소폭(%p)		4.6	-1.5	-1.6	2016년 4분기

자료 : 한국은행 국민계정, 연구자 정리

주 : 1) 추세는 메르스 진행기간 이전 3년 간 평균 성장률

2) 하락 폭 : 사스(=2003년 1~2분기 평균-추세), 신종플루(=2009년 2분기~2010년 1분기 평균-추세), 메르스(=2015년 2~3분기 평균-추세), 코로나19, 20~21년 평균(=2020년~2021년 평균-추세)

3) 최대 하락 폭 : 이전 추세 대비 진행기간 동안 저점이 속한 분기의 변화폭

4) 이전 추세 회복 시점 : 메르스 진행기간 이후 시점부터 2분기 연속 성장률이 플러스를 기록함과 동시에 2분기 평균 성장률이 이전 추세를 상회하는 경우

〈표 2-8〉 코로나19(2020년) 진행기간 전후 경제적 영향의 변화

주요 부문		추세	하락 폭	최대 하락 폭	이전 추세 회복 시점
GDP 성장률 하락폭(%p)		2.8	-3.5	-5.3	2021년 2분기
지출항목별	민간지출 성장률 하락폭(%p)	2.6	-2.5	-6.6	2021년 2분기
	- (정보통신)	3.4	4.4	1.1	코로나19 이전 추세 상회
	- (오락, 스포츠 및 문화)	4.3	-10.7	-26.2	2021년 3분기
	- (숙박 및 음식 서비스)	2.0	-8.8	-24.0	2022년 1분기
	서비스업 하락폭(%p)	3.3	-1.8	-4.9	2021년 3분기
경제활동별	- (출판·방송·영상·정보)	4.6	0.2	-2.4	2021년 3분기
	- (예술, 스포츠 및 여가)	5.4	-15.9	-40.6	2021년 3분기
	- (숙박 및 음식점)	2.4	-10.8	-28.0	2022년 1분기
우리나라 전체 산업 고용 감소폭(%p)		2.7	-2.5	-4.2	회복하지 못함
문화체육관광 관련 산업 고용 감소폭(%p)		5.5	-8.6	-13.9	2021년 4분기

자료 : 한국은행 국민계정, 연구자 정리

주 : 1) 추세는 코로나19 진행기간 이전 3년 간 평균 성장률

2) 하락 폭 : 사스(=2003년 1~2분기 평균-추세), 신종플루(=2009년 2분기~2010년 1분기 평균-추세), 메르스(=2015년 2~3분기 평균-추세), 코로나19, 20~21년 평균(=2020년~2021년 평균-추세)

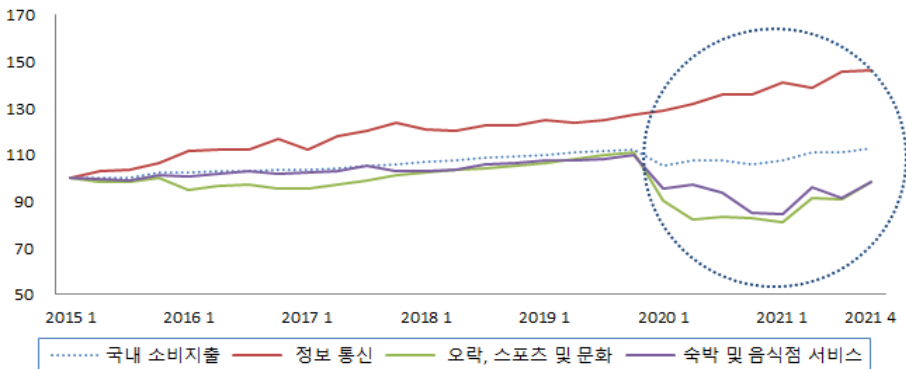
3) 최대 하락 폭 : 이전 추세 대비 진행기간 동안 저점이 속한 분기의 변화폭

4) 이전 추세 회복 시점 : 코로나19 진행기간 이후 시점부터 2분기 연속 성장률이 플러스를 기록함과 동시에 2분기 평균 성장률이 이전 추세를 상회하는 경우

3. 변화의 기간별 추이

코로나19의 영향이 기간에 따라 경제활동에 어떤 변화를 주었는지를 기간별 추이를 통해 살펴보았다. 국내 소비지출은 코로나19가 최초 발생했던 2020년 1분기를 지나 2020년 2분기 들어 저점을 찍은 후 전반적으로 회복되는 추세를 보이는 가운데, 코로나19의 불확실성 지속으로 완만한 회복세를 보이는 것으로 나타났다. 전년동기비 성장률 기준으로 2020년 1분기 코로나19로 인한 팬데믹이 선언되면서 -4.3% 감소한 이후 4분기에 -5.6%로 가장 낮은 성장을 보였으나, 2021년 들어서는 1분기부터 2.1% 성장하며 증가세로 전환되었으며, 4분기에는 6.5%로 가장 큰 폭의 성장세를 나타내었다. 하지만 아직까지는 코로나19 발생 이전 추세를 완전히 회복하지 못하고 있는 것으로 보인다.

[그림 2-1] 지출 부문 GDP 주요 구성항목의 기간별 추이



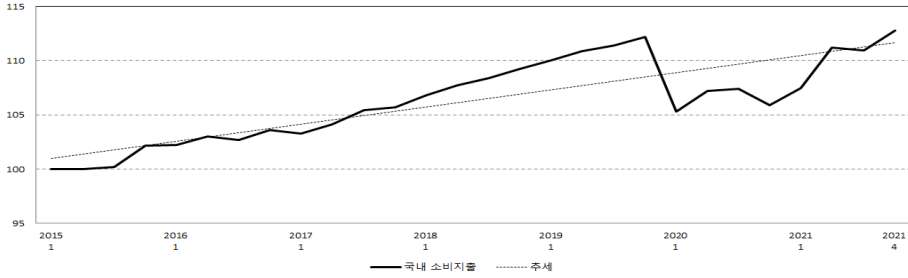
자료 : 한국은행

주 : 2015년 1분기=100(계절조정 자료)

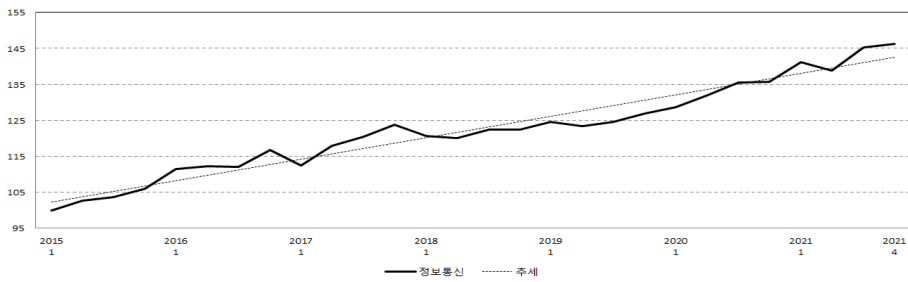
한편 문화·관광·콘텐츠 분야 주요 지출항목 및 업종별로는 코로나19의 지속 기간과 회복 속도에서 다른 추이를 보이고 있다. 대면접촉 없이 비대면으로 사업을 영위할 수 있는 정보서비스업 등은 전반적으로 빠른 회복세를 보이고 있는 반면, 외부활동이 필요한 스포츠 및 오락, 항공운수업, 숙박업 등의 경제활동은 부진이 지속되면서 이전 추세를 회복하지 못한 상황으로 볼 수 있다. 이와 같은 결과는 질병 위기의 특징을 잘 보여주는 것으로, 사회적 거리두기의 피해가 집중된 대면서비스업의 경제활동은 크게 위축된 반면, 코로나19로 인해 줄어든 대면서비스업의 수요가 비대면 업종으로 유입·대체되면서 온라인 기반의 비대면 접촉을 통한 경제활동이 늘어났기 때문으로 볼 수 있다.

□ GDP(국내소비지출) 및 지출항목별 추이와 추세 비교

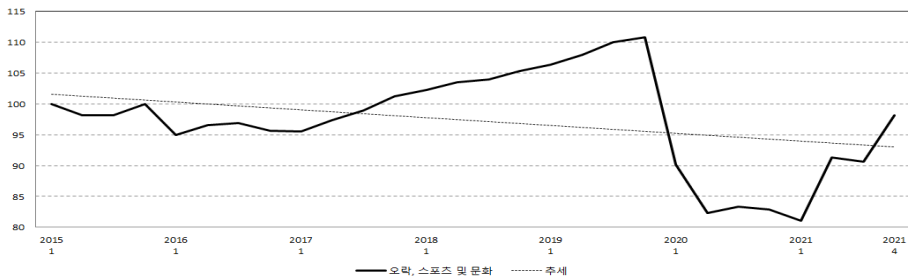
[그림 2-2] 국내 소비지출 기간별 추이와 추세



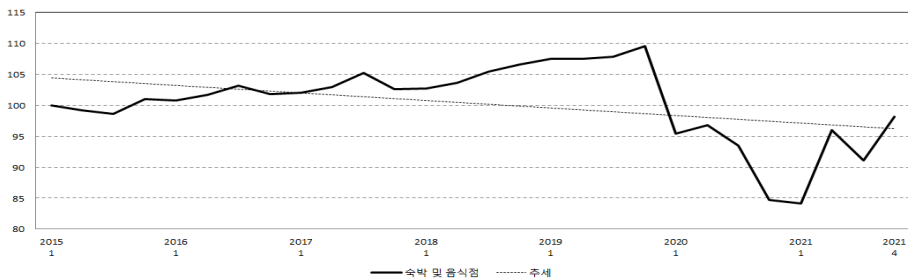
[그림 2-3] 지출항목(정보통신) 소비지출 기간별 추이와 추세



[그림 2-4] 지출항목(오락, 스포츠 및 문화) 소비지출 기간별 추이와 추세

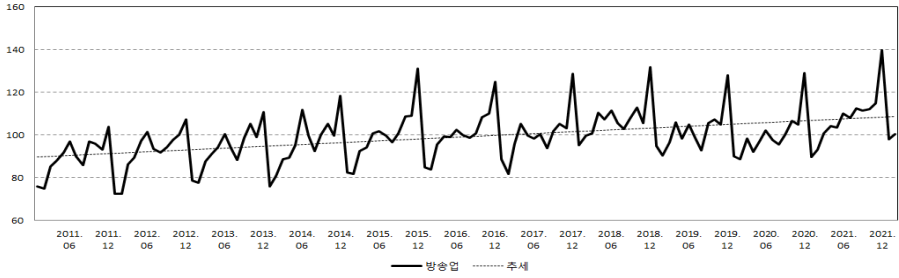


[그림 2-5] 지출항목(숙박 및 음식점) 소비지출 기간별 추이와 추세

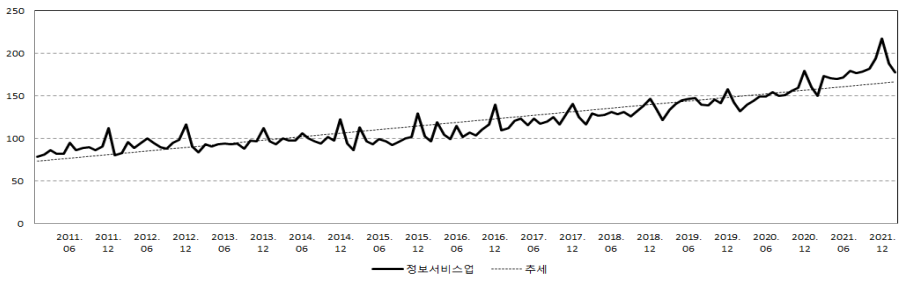


□ 주요 산업별 서비스업생산의 기간별 추이와 추세 비교

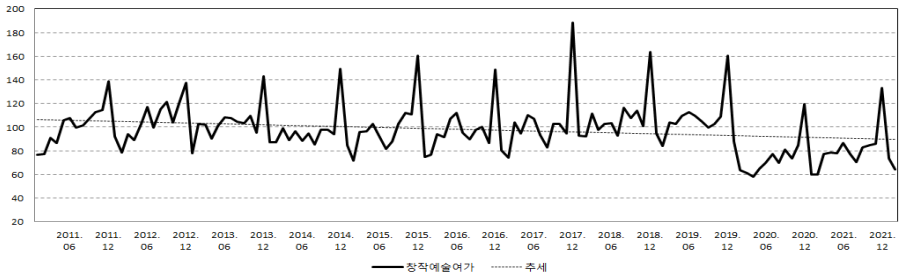
[그림 2-6] 방송업 기간별 추이와 추세



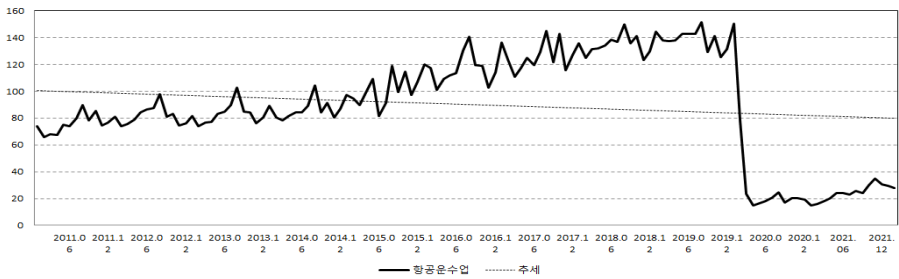
[그림 2-7] 정보서비스업 기간별 추이와 추세



[그림 2-8] 창작·예술·여가 기간별 추이와 추세

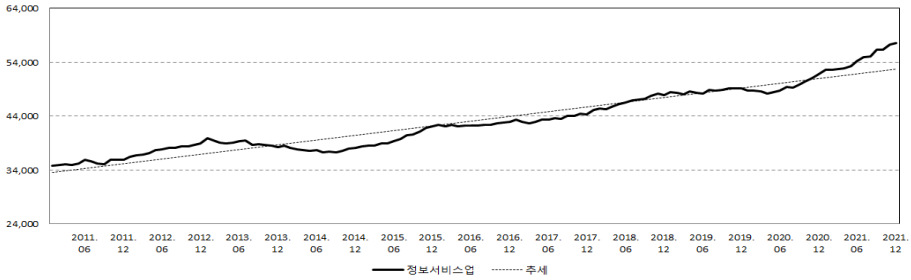


[그림 2-9] 항공운송업 기간별 추이와 추세

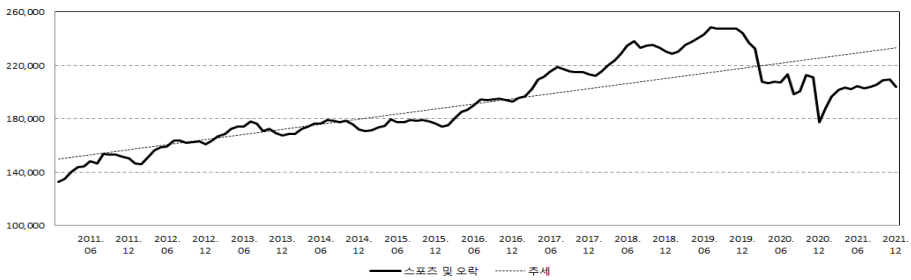


□ 주요 업종별 종사자 수의 기간별 추이와 추세 비교

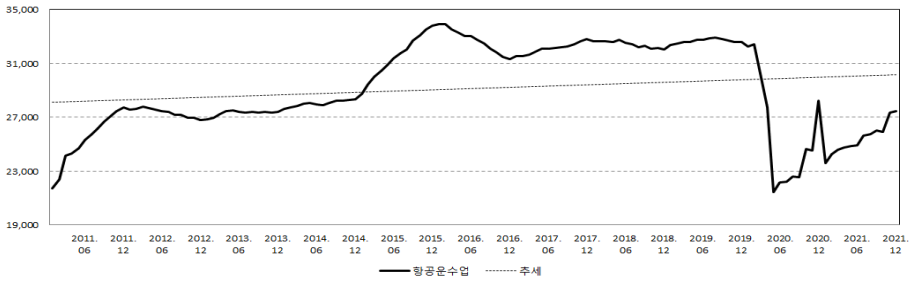
[그림 2-10] 정보서비스업 기간별 추이와 추세



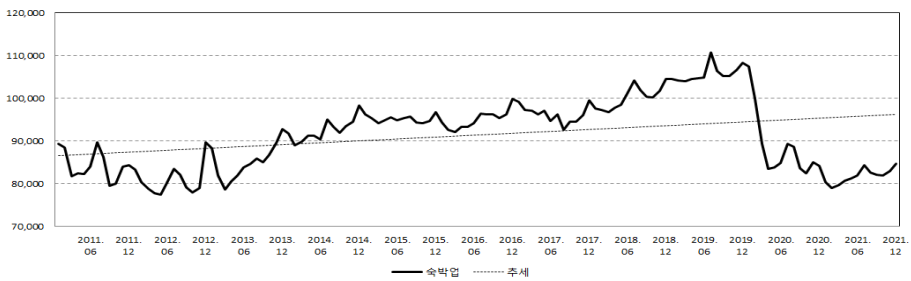
[그림 2-11] 스포츠 및 오락 기간별 추이와 추세



[그림 2-12] 항공운수업 기간별 추이와 추세



[그림 2-13] 숙박업 기간별 추이와 추세



제3절 소결

본 연구를 수행하고 있는 현재 시점(22년 8월)까지도 코로나19 위기는 지속되고 있다. 그런 점에서 이번 위기의 문화·관광·콘텐츠 분야 변화를 최종적으로 평가하기는 이르지만, 코로나19 발생 이후 2년 이상의 문화·관광·콘텐츠 분야 데이터가 축적되어 왔고 실제 관련 데이터의 활용이 가능하다는 점에서 의미 있는 분석은 충분히 가능하다. 이에 본 장에서는 21년까지의 데이터를 기반으로 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 분야 경제활동에 미친 변화의 크기를 시기별로 분석하였다. 구체적으로 시기별 분석은 이번 위기가 미친 변화의 크기, 과거 위기와의 비교, 변화의 기간별 진행 추이로 구분하여 수행하였고 그 결과를 토대로 향후 발생할 수 있는 유사 위기에 대응할 수 있는 기반을 마련하고자 하였다.

시기별 분석한 코로나19가 야기한 문화·관광·콘텐츠 분야 변화는 엄밀하게 통제된 학술적 분석을 목적으로 하지 않는다. 본 장에서 사용한 분석방법은 코로나19 영향 이외의 외생 요인을 통제하지 않았다는 점에서 편의적인 방식이다. 학술적으로 엄밀한 방법을 통한 영향 분석은 3장, 4장에서 수행하며, 본 장의 분석 목적은 코로나19 이후 2년이 지난 현 상황에서 입수·확보 가능한 데이터를 기반으로 코로나19 이후의 변화 수준을 살펴보고 관련 정보를 정책 수요자에게 제공하는 것이다.

시기별 분석결과를 정리해보면 다음과 같다. 먼저 총량적 관점에서 이번 위기가 우리나라 경제에 미친 변화의 크기를 살펴보면, 코로나19는 2021년보다는 2020년에 큰 영향을 미쳤고, 우리나라 전체 산업 고용보다는 문화체육관광 관련 산업 고용에 부정적인 영향을 준 것으로 나타났다. 2020년 기준의 문화·관광·콘텐츠 분야 지출항목별 민간지출 성장률의 경우 정보통신 부문 민간지출은 2020년에 8.0% 증가한 반면, 오락·스포츠 및 문화(-19.2%)와 숙박 및 음식점 서비스(-13.8%)는 큰 폭으로 감소하여 코로나19로 인한 영향의 명암이 교차한 것으로 나타났다. 이는 코로나19로 인해 전반적 소비활동이 크게

위축된 가운데, 외부활동 및 대면접촉을 통해 소비활동이 이루어지는 대면서비스업에 피해가 집중되는 등 업종별로 불균등한 영향을 받고 있을 가능성이 큼을 시사한다.

이어서 과거 유사 질병 위기 사례와 비교한 결과를 살펴보면, 코로나19는 2020년 GDP 성장률 하락폭 기준으로는 과거 사스나 신종플루 그리고 메르스보다 영향이 큰 것으로 나타났으나, 2021년 기준으로는 다른 질병 위기와 달리 GDP 성장률이 소폭 증가한 것으로 추정됐다. 사스나 메르스는 국지적으로 발생한 반면, 신종플루는 전 세계적으로 광범위하게 발생했다는 점에서 이번 코로나19 위기와 유사한 특성을 가지고 있다. 다만, 치료제가 개발된 신종플루는 현재까지 나타난 주요 질병 위기뿐만 아니라 코로나19에 비해 낮은 치사율을 보였다는 부분에서 차이가 있었다. 신종플루의 경우 치료제의 존재가 경제적 영향을 줄이는 요인으로 작용한 반면, 사스는 국지적으로 발생하였으나 아시아 일부 국가에 확진자가 집중됨과 동시에 치사율이 높아 해당 발생 국가에 상대적으로 큰 경제적 영향을 미친 것으로 나타났다.

마지막으로 코로나19의 영향이 시간에 따라 경제활동에 어떤 변화를 주었는지를 기간별 추이를 통해 살펴보았다. 국내 소비지출은 코로나19가 최초 발생했던 2020년 1분기를 지나 2020년 2분기 들어 저점을 찍은 후 전반적으로 회복되는 추세를 보이는 가운데, 코로나19의 불확실성 지속으로 완만한 회복세를 보이는 것으로 나타났다. 전년동기비 성장률 기준으로 2020년 1분기 코로나19로 인한 팬데믹이 선언되면서 4.3% 감소한 이후 4분기에 -5.6%로 가장 낮은 성장을 보였으나, 2021년 들어서는 1분기부터 2.1% 성장하며 증가세로 전환되었으며, 4분기에는 6.5%로 가장 큰 폭의 성장세를 나타내었다.

코로나19는 바이러스를 매개로 하고 있는 감염병이기 때문에 치료제 개발과 함께 코로나 감염병에 대한 민감도가 크게 하락하지 않는 한 현재와 같은 코로나 위협은 완전히 사라지지 않을 가능성이 높다. 즉, 기존 백신 보급 확대와 더불어 코로나19 치료제 개발·보급을 통해 코로나를 풍토병(독감)으로 인식하는 경제주체가 충분히 증가하기 전까지는 코로나 위협은 지속될 것으로 보인다. 다만 사스, 신종플루와 같은 질병 위기 사례를 볼 때 현재와 같이 코로나에 대한 민감 정도가 크게 하락하는 가운데, 치료제 개발·보급 등으로 질병 위협이 충분히 해소되면 코로나 기간 동안 부진세가 거듭됐던 대면서비스업 부문의 경제활동이 코로나19 발생 이전 수준으로 빠르게 회복할 것으로 판단된다.

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화

제3장

업종별 분석

제1절 분석의 개요

앞선 장에서는 코로나바이러스감염증-19(이하, 코로나19)가 우리나라 및 문화·관광·콘텐츠 전체에 미친 영향을 시기별로 검토하였다. 본 장에서는 한 걸음 더 나아가 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 및 그 세부 업종에 미친 영향을 계량적으로 분석하여 제시할 예정이다. 또한 이전 장에서는 기술 통계량(descriptive statistic), 시계열 추이(time series patterns) 등에 근거하여 검토를 수행하였다면, 본 장에서는 현대적인 영향평가(impact evaluation) 기법을 사용하여 보다 미시적인 분석을 시도한다.

이를 위해서 코로나19의 영향평가를 실시한 실증분석 선행연구를 검토하고, 그에 반하여 본 보고서의 문화·관광·콘텐츠 업종별 영향평가에 적절한 회귀 모형을 수립하도록 한다. 또한 분석 결과는 생산·소비·고용의 관점으로 구분하여 제시할 계획이다. 사회적 거리두기 등 방역조치는 가장 먼저 생산 활동에 상당한 영향을 주었을 것이며 그와 거의 동시에 소비 활동에도 영향을 주었을 것이기 때문이다. 고용에서의 영향은 두 활동에서 누적된 변화에 기인하여 사후적으로 나타났다고 볼 수 있을 것이다.

다시 부연하면, 본 장에서는 (1) 문화·관광·콘텐츠 및 그 세부 업종에 코로나바이러스감염증-19가 미친 영향을 (2) 계량적인 영향평가 기법으로 (3) 생산·소비·고용의 측면에서 분석한 결과를 제시하도록 한다.

상술한 분석 개요를 제외하고, 본 장의 나머지 구성은 아래와 같이 설명할 수 있다. 우선 다음 절에서는 영향평가와 관련한 문헌들을 검토한다. 셋째 절에서는 검토 결과를 바탕으로 분석 모형을 설정하며, 넷째 절은 선택한 모형으로 영향평가를 실시한 결과를 생산·소비·고용의 틀에 맞추어 제시한다. 마지막 절은 분석 결과를 요약하고 특이점을 정리하는 소결론을 제시한다.

제2절 선행연구 검토

1. 선행연구 검토

가. 국외연구

코로나 19가 전 세계적으로 유행함에 따라 이로 인한 방역조치, 정부지원금 지급 등이 각국의 소비, 노동, 생산에 미치는 영향을 분석하기 위한 국외 연구가 다수 수행되었다. (2020; Albanesi and Kim., 2021; Balde et al., 2020; Béland et al., 2020; Chen et al., 2021; Chetty et al., 2020; Forsythe et al., 2020; Gupta et al., 2020; Gunay and Kurtulmus, 2021; Hensvik et al., 2021; Landivar, 2020; 2021; Melanie et al., 2021; Montenovolo et al., 2020; Reichelt et al., 2021)

Chen et al. (2021)은 코로나 19의 발생이 중국 지역의 소비에 미치는 영향을 추정하였다. 이를 위해 소비자 지출 정보가 담긴 거래단위 데이터를 활용하였으며 분석방법은 이중차분법을 이용하였다. 그 결과 코로나 19로 인하여 중국 내 전체 오프라인 소비는 크게 위축된 것으로 나타났으며 그 중 외식과 여가에서 가장 큰 감소를 보였으며 그 다음 여행관련 지출이 크게 감소한 것으로 보고된다.

Chetty et al. (2020)은 코로나바이러스감염증-19에 대응한 지원금 지급(「CARES Act」 정책)이 소비와 기업 이윤에 미치는 영향에 대하여 분석하였다. 분석자료는 미국 카드사의 거래단위 데이터를 사용하였으며 회귀-불연속 모형 설계(RDD; Regression Discontinuity Design)를 적용하여 그 효과를 추정하였다. 분석결과 지원금 지급 효과는 고소득 가구보다는 저소득 가구에서 크게 나타났다. 또한 코로나 19로 피해가 컸던 서비스 업종보다는 내구재 소비 진작효과가 더 큰 것으로 추정되었다.

Gunay and Kurtulmus (2021)는 COVID-19 사회적 거리 두기가 미국 서비스 부문(호텔, 엔터테인먼트, 레스토랑 및 항공사)에 미치는 영향을 분석하였다. 이때 분석모

형은 마르코프 회귀모형(Markov regime-switching regression)을 사용하였다. 그 결과 코로나 19는 엔터테인먼트와 항공 산업에 부정적 영향을 미치고 있으며, 소규모 시장 자본 회사들을 중심으로 호텔 산업이 점차 악화되고 있음을 분석하였다. 단, COVID-19로 인해 외식 산업에 부정적인 영향을 미친다는 증거는 없는 것으로 보고된다.

Gupta et al. (2020)은 미국의 사회적 거리두기 정책이 노동시장에 미치는 영향을 분석하였다. 분석에 활용한 자료는 인구조사(Current Population Survey), 주 단위 실업급여 청구 자료(Weekly Initial Unemployment Insurance Claims), 사회적 거리두기 관련 자료(Social Distancing Policy Data etc)이며, 분석 모형은 이중차분법을 사용하였다.

Béland et al. (2020)은 코로나 19 발생이 단기적으로 미국의 노동시장의 고용과 임금에 미친 영향을 분석하였다. 분석 자료로 O*NET 조사데이터와 코로나 19 확진자 통계를 사용하였으며 분석 모형은 이중차분법(difference-in-differences)을 적용하였다. 분석 결과 코로나 19는 실업률을 증가시키고, 노동 시간과 노동력 참여 시간을 줄였으나, 임금이 큰 영향을 미치지 않은 것으로 추정되었다. 다만, 이러한 영향은 대면 업종에서 종사하는 근로자가 비대면 업종 근로자보다 더 크게 나타나는 것으로 보고된다.

Adams-Prassl et al. (2020)은 영국, 미국, 독일 노동시장의 코로나19 확산 영향을 일자리상실과 소득감소에 대한 확률모형을 통해 살펴보았으며, 비정규직, 재택근무 곤란 업무 종사자의 일자리상실 확률이 높았고, 영국과 미국의 여성, 저학력 근로자, 젊은 층의 소득감소 확률이 높았다는 결과를 제시하였다. 또한, 독일은 미국과 영국에 비해서 상대적으로 코로나19 확산으로 인한 영향을 덜 받은 것으로 나타났다. 또한, 38개국의 코로나19로 인한 노동시장의 영향을 분석한 Melanie et al. (2021)은 서비스산업의 38%가 실업을 겪었고, 20%의 임금근로자가 소득감소를 겪었으며, 9%가 이직을 경험하였다고 밝히고 있다.

Montenovo et al. (2020)은 미국 노동시장의 코로나19 확산의 영향을 분석하였으며, 코로나 확산기였던 2020년 4월과 5월의 히스패닉, 젊은 층, 고등학교 및 일부전문대 졸업자, 대면 및 재택근무 곤란산업의 고용감소가 큰 것으로 분석하였다. Bernstein et al.(2020)도 미국 노동시장을 분석하여 코로나19 확산 이후 첫 2개월 간 실업률이 19.7%까지 올랐으나, 1년 뒤에는 5%대로 회복되었음을 밝혔다. 또한, 사회적 거리두기와 같은 코로나19의 대응정책으로 미국노동시장 전반에 40% 이상의 채용감소가 있었으

며, 여가 및 관광분야 산업과 비필수적인 소매 부분에서 큰 채용감소가 나타났다 (Forsythe et al., 2020).

이외에 코로나19 확산으로 남녀 간 일자리 및 근로시간 감소의 불균형을 다룬 연구들이 있는데, 여성의 일자리 상실과 근로시간 감소 영향이 남성에 비해 더 크다는 것을 밝히고 있으며, 아이가 있는 여성의 경우에 더 큰 피해가 나타난 것으로 보고하고 있다 (Albanesi and Kim., 2021; Dang et al, 2020; Landivar, 2020; Reichelt et al., 2021).

나. 국내연구

국내에서도 마찬가지로 코로나 19 확산방지를 위해 단계적인 사회적 거리두기가 시행되고, 소비 진작을 위한 긴급재난지원금이 지급됨에 따라 국내 소비, 노동, 생산에 미치는 영향을 분석한 연구가 다수 수행되었다.

이승호·홍민기(2021)는 가계동향조사의 월간 자료를 활용하여 코로나 19와 정부보조금이 가구의 지출에 미친 영향을 분석하였다. 분석 모형은 이중차분법을 활용하였으며, 추정 결과 코로나 19의 확산으로 가구 지출이 감소하였으며, 이후 거리두기 완화와 재난지원금 지급으로 인하여 상당 부분 회복한 것으로 분석하였다.

장우현(2021)은 코로나 19와 정부보조금이 사업체 매출액에 미친 영향을 분석하였다. 이를 위해 사업체 단위 월별 패널데이터를 활용하였으며 이중차분법을 사용하였다. 분석 결과 전반적으로 1차 긴급재난지원금의 효과가 확인되는 부분이 있지만, 코로나바이러스감염증-19로 인해 피해가 확인된 업종에 대해서는 충분한 매출의 회복을 돕지 못한 것으로 보고된다.

김형중·송정연(2021)은 코로나 19에 대응한 1차 긴급재난지원금의 소비 영향을 문화·관광·콘텐츠 분야로 국한하여 분석하였다. 분석자료는 카드지출액 데이터, 분석모형은 이중차분법이다. 분석결과 1차 긴급재난지원금의 문화·관광·콘텐츠 분야의 소비 증대 효과는 약 23.5~28.7% 수준으로 앞선 연구와 비슷한 결과를 보인다. 다만, 이러한 효과는 세부업종에 따라 이질적으로 나타난 것이 특징이다.

이태석 외(2020)은 코로나 19에 대응한 1차 긴급재난지원금의 전체 소비, 17개 시도별, 업종별 영향을 구분하여 분석하였다. 이를 위해 카드지출액 데이터를 활용하였으며

이중차분법을 적용하여 분석하였다. 분석결과 1차 긴급재난지원금의 전체 소비 증대 효과는 26.1~36.1%로 유의미한 효과가 있었다. 하지만 여행과 같은 사회적 거리두기에 따라 운영이 제한되는 업종에서는 코로나 19로 인한 피해가 컸음에도 불구하고 지원금 지급 효과는 미미한 것으로 보고된다.

Im et al.(2021)은 팬데믹, 사회적 거리두기와 문화여가 및 관광 산업의 기업 성과 사이의 관계를 분석하였다. 분석자료는 한국정보화진흥원 데이터베이스, 구글트렌드, 부킹닷컴 자료를 사용하여 고정효과모형(fixed effects model)를 적용하여 분석하였다. 그 결과 코로나 19 확산 방지를 위한 사회적 거리두기가 기업가치 하락에 영향을 미치며, 확진자 수의 증가와 개인의 사회적 거리두기로 인해 온라인 호텔 리뷰 양이 줄어드는 것으로 나타났다.

이용관(2021)은 코로나 19가 임금근로자의 노동시간과 임금에 미치는 영향을 고용형태별로 분석하였다. 이를 위해 경제활동인구조사의 근로형태별부가조사(2017-2020) 자료를 이용하였으며 이중차분법을 적용하여 추정하였다. 추정결과 코로나-19로 인해 비정규직은 정규직보다 노동시간이 더 감소해 임금소득 창출 기회가 축소된 것으로 나타났다. 또한 같은 기간 정규직과 비정규직 신규인력 간 노동시간과 임금 격차는 커졌는데, 이는 단시간 단기간 고용된 인력에서 더 크게 나타난 것으로 보고된다.

코로나19 확산으로 인한 산업별 영향을 연구한 이종관(2020)은 경제활동인구조사를 활용하여 Abadie et al.(2010)의 합성대조방법(synthetic control method)으로 분석하였으며, 지역서비스산업과 일부 교역산업에서의 고용피해 영향이 있음을 밝혔다.

코로나19 확산이 지역노동시장에 미친 영향에 대한 연구도 진행되었다. 김정우 외(2021)는 지역별고용조사를 활용하여 코로나19 확산이 충남 지역 노동시장에 미친 영향을 이중차분법으로 살펴보았는데, 고용은 3.0%, 3만7천여 명 감소했고, 주당 노동시간은 1.52시간, 월평균 임금은 4.5만 원 감소했다고 밝히고 있다. 김우영 외(2021)도 지역별고용조사를 활용하여 코로나19 확산이 충남 지역 노동시장에 미친 영향을 Lemieux et al.(2020)의 이중차분방법으로 분석하였으며, 취업자 수는 약 3.6%, 총 근로시간은 약 3.7% 감소한 것으로 나타났다.

2. 시사점

코로나 19 확산과 정부의 방역조치, 다양한 지원금 정책 등이 소비, 고용 및 생산에 미치는 영향을 분석한 선행연구의 결과를 요약하면 다음 <표 3-1>과 같다.

앞선 연구들은 카드지출 데이터, 은행거래 데이터, 조사 및 행정 데이터 등 다양한 데이터를 활용하여 분석하였다. 하지만 대부분의 연구는 분석 모형으로 이중차분법(difference-in-differences)을 사용하였다.(Béland et al., 2020; Chen et al., 2021; Gupta et al., 2020; Kim et al., 2020; 이승호·홍민기, 2021; 김우영 외, 2021; 김정우 외, 2021; 이용관, 2021; 장우현, 2021) 다만 연구의 목적과 내용에 따라 처치군(Treatment group)과 대조군(Control group)을 정의하는 기준에서 약간의 차이를 보인다.⁵⁾

이렇듯 분석에 활용한 데이터와 모형 설정에 차이가 존재하지만 추정된 결과는 비교적 일관성을 보인다. 소비 측면에서는 코로나 19의 확산과 방역조치로 소비가 줄어들었으며, 특히 대면산업 중심으로 비교적 큰 피해가 발생한 것으로 나타났다. 재난지원금 지급으로 소비가 회복되는 효과를 보이고 있으나 문화여가 등 피해가 비교적 높은 업종에서는 그 효과가 미미한 것으로 나타났다. (Chen et al., 2021; Chetty et al., 2020; Kim et al., 2020; 김형중, 송정연, 2021; 이승호, 홍민기, 2021; 이태석, 2020; 장우현, 2021)

또한 노동시장 관점에서는 코로나 19 확산으로 실업률이 증가하고, 고용률이 지속적으로 하락하는 부작용이 나타나는 것으로 추정되었다. 이러한 영향은 산업 및 고용조건에 따라 다르게 나타났는데 비정규직, 자영업자, 단시간·단기간 고용된 인력, 여성근로자, 조기경력자 등 고용 취약계층에서 그 피해가 큰 것으로 나타났다. (Adams-Prassl et al., 2020; Albanesi and Kim., 2021; Bernstein et al., 2020; Béland et al., 2020; Dang et al., 2020; Forsythe et al., 2020; Gupta et al., 2020; Landivar, 2020; Melanie et al., 2021; Montenovio et al., 2020; Reichelt et al., 2021; 이용관, 2021)

5) 대부분의 연구가 코로나 19 발생 후 방역조치기간, 긴급재난 지원금 지급 시점 등을 기준으로 구분하였으나, 이태석(2020)은 업종을 대상으로, kim et al. (2020)은 거주 지역 정보를 이용하여 추가적인 통제 집단을 설정하였다

산업 관점에서는 대면 서비스 업종과 여가 및 여행업종을 중심으로 피해가 큰 것으로 나타나고 있으며, 지원금의 효과는 코로나 19확산의 피해를 받은 업종보다는 내구재 구입 등과 같이 피해가 적은 업종에 비교적 크게 나타나는 것으로 보고된다. (Gunay and Kurtulmus, 2021; 장우현, 2021)

하지만 이러한 선행연구는 몇 가지 한계점을 가지는 것으로 보인다. 첫째, 거시적 관점에서 코로나 19의 소비, 노동시장, 고용에 미치는 영향에 대한 연구가 거의 대부분으로 문화·관광·콘텐츠 관련 분야에 국한한 연구는 비교적 적다.⁶⁾ 물론 일부 연구에서 세부 산업에 대한 분석을 진행하였으나(Forsythe et al., 2020; Gunay and Kurtulmus, 2021; Montenovolo et al., 2020; 이종관, 2020), 문화·관광·콘텐츠 분야의 소비, 노동시장, 생산과 관련한 종합적인 연구는 부재하다.

둘째, 지역별 주요 산업이나 경제상황이 다름에도 불구하고 지역별 코로나 19의 영향을 분석한 연구가 부족한 실정이다. 일부 연구는 지역별 코로나 19의 영향을 분석하였으나(김우영 외, 2021; 장우현, 2021; 이태석, 2020), 지역별 세부 업종별 효과를 추정하기보다는 지역 전체 소비 및 고용의 영향에 초점을 맞추고 있다.

따라서 본 연구는 분석 데이터 선정 및 모형 설정 시, 기존 선행연구를 참고하되, 기존 선행연구의 한계점을 보완할 수 있도록 문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19 영향을 소비, 노동시장, 생산을 총괄하여 분석함과 더불어 각 지역의 세부 산업별 영향을 추가적으로 분석하고자 한다.

6) 김형중, 송정연(2021)은 문화·관광·콘텐츠 전체 소비액을 대상으로 분석하였으나, 긴급재난지원금의 효과에 국한하고 있다.

〈표 3-1〉 코로나 19 영향 분석 관련 주요 선행연구

분야	저자	개요	활용데이터	분석모형	결과
소비, 산업	장우현(2021)	코로나 19의 확산과 정부보조금이 사업체 매출액에 미친 영향분석	사업체 단위 월별 패널 데이터	이중차분법	-전반적으로 보조금 효과가 존재 -단, 코로나 19로 인해 피해가 확인된 업종에 대해서는 충분한 매출의 회복을 돕지 못한 것으로 판단
소비	Chen et al. (2021)	코로나 19의 발생이 중국지역의 소비에 미치는 영향추정	소비자 지출관련 거래단위데이터	이중차분법	-코로나 19로 인하여 중국 내 전체 오프라인 소비는 크게 위축 - 그 중 외식과 여가에서 가장 큰 감소를 보였으며 그 다음 여행관련 지출이 크게 감소한 것으로 보고
소비	Chetty et al.(2020)	코로나 19에 대응한 지원금지급(「CARESAct」정책)이 소비와 기업이윤에 미치는 영향	미국의 Affinity solutions의 신용카드 거래단위데이터	회귀-불연속모형 설계	-지원금 지급 효과는 저소득 가구에서 크게 나타남 -또한 코로나19로 피해가 컸던 서비스업종보다는 내구재소비의 진작효과가 더 큰 것으로 추정됨
소비	김형종, 송정연 (2021)	코로나 19에 대응한 1차 긴급재난지원금이 문화·관광·콘텐츠 관련 소비에 미치는 영향 분석	카드사 거래단위 데이터	이중차분법	-1차 긴급재난지원금의 관광·문화예술·콘텐츠 분야 및 그 세부 업종의 소비지출 증대 효과는 약 23.5~28.7% 수준 -관광·문화예술·콘텐츠 분야에서 재난지원금 지급의 효과가 동일하지 못하고 업종에 따라 이질적으로 나타남
소비	이태석 (2020)	코로나 19에 대응한 1차 긴급재난지원금이 전체 소비에 미치는 영향 분석	카드사 거래단위 데이터	이중차분법	-긴급재난지원금의 소비증대효과는 26.2~36.1%로 추정 -세부업종별 추정결과 여행과 같은 사회적거리두기에 따라 운영이 제한적인 업종에서 피해가 크게 나타나며 지원금 효과도 미미함
소득, 소비	이승호, 홍민기 (2021)	코로나 19와 정부보조금이 가구의 지출에 미친 영향분석	가계동향조사	이중차분법	-코로나 19의 확산으로 가구 지출이 감소 -거리두기완화와 재난지원금 지급으로 인하여 상당 부분 회복함

분야	저자	개요	활용데이터	분석모형	결과
고용	Adams-Prassl et al., 2020	영국, 미국, 독일 노동시장의 코로나19 확산 영향분석	국가별 코로나19 조사 데이터	선형확률모형	<ul style="list-style-type: none"> - 독일 노동시장이 미국, 영국 노동시장에 비해 피해가 적었음 - 비정규직 재택근무 근로업무 종사자의 일자리 상실 확률이 높았음 - 여성, 저학력 근로자, 젊은 층의 소득감소영향이 컸음
고용	Béland et al. (2020)	코로나 19 발생이 단기적으로 미국의 노동시장의 고용과 임금에 미친 영향을 분석	O*NET 조사데이터, 코로나19 확진자통계, 인구조사	이중차분법	<ul style="list-style-type: none"> -코로나 19는 실업률을 증가시키고, 노동 시간과 노동력 참여 시간을 줄였으며, 임금에 큰 영향을 미치지 않은 것으로 추정됨 -사람들과 접촉이 많은 일을 하는 노동자가 더 많은 영향
고용	Montenovo et al., (2020)	코로나19 발생으로 인한 미국의 사회경제적 피해를 분석	O*NET 월별 CPS(Current Population Survey) 자료	Oaxaca-Ransom 임금분해 방법	<ul style="list-style-type: none"> - 히스패닉계, 젊은 층, 저학력, 대면 및 재택근무 관련 산업이 고용감소 영향을 많이 받음
고용	Gupta et al. (2020)	미국의 사회적 거리두기 정책이 노동 시장에 미치는 영향을 분석	인구조사, 실업급여청구자료	이중차분법	<ul style="list-style-type: none"> -코로나 19 발생으로 인하여 고용률이 지속적으로 하락 -2020년 1~4월 고용률 12%p 하락의 약40%는 전국적인 충격 때문인 반면, 약60%는 사회적거리두기 정책에 의한 것으로 추정 -국가정책의 부정적 고용효과는 '비필수'업종종사자, 대학졸업장이 없는 근로자, 조기경력종사자에서 더 크게 나타남

분야	저자	개요	활용데이터	분석모형	결과
고용	이용관(2021)	코로나 19가 임금근로자의 노동시간과 임금에 미친 영향을 고용형태별로 분석	경제활동인구조사 -근로형태별 부가조사	이중차분법	-코로나-19로 인해 비정규직은 정규직보다 노동시간이 더 감소해 임금소득 창출 기회가 축소 -같은기간 정규직과 비정규직, 신규인력간 노동시간과 임금격차증가 -이는 단시간·단기간 고용된 인력에서 더 크게 나타남
고용	황선용(2020)	코로나19확산이 노동시장 고용형태에 미친 영향 분석	조사데이터	선형확률모형	- 비정규직이 정규직에 비해 일자리 상실, 무급휴업, 소득감소 확률이 높음 - 비전형 노동자가 임시직과 기간제 근로자에 비해 소득감소확률이 10%p 높음
고용	김정우 외(2021)	코로나19 확산이 충남지역 노동시장에 미친 영향 분석	지역별고용조사	이중차분법	- 고용은 3.0%, 3만 7천여 명 감소, 주당 노동시간은 1.52시간, 월평균 임금은 4.5만 원 감소
고용	김우영 외(2021)	코로나19 확산이 충남지역 노동시장에 미친 영향 분석	지역별고용조사	이중차분법	- 취업자 수는 3.6% 총 근로시간은 3.7% 감소
문화여가	Gunay and Kurtulmus (2021)	코로나 19 사회적 거리 두기가 미국 서비스 부문(호텔, 엔터테인먼트, 레스토랑 및 항공사)에 미치는 영향을 조사	Index data	마르코프 모형(Markov regime-switching regression)	-팬데믹은 주로 엔터테인먼트와 항공 산업에 영향을 미치고 있으며, 소규모 시장 자본 회사들을 중심으로 호텔 산업이 점차 악화. -단, 코로나19로 인해 외식산업에 부정적인 영향을 미친다는 증거는 없음
문화여가	Im et al. (2021)	팬데믹, 사회적 거리두기와 문화여가 및 관광 산업의 기업성과 사이의 관계를 분석함	한국정보화진흥원 데이터베이스, 구글트렌드, 부킹닷컴자료	고정효과모형(Fixed effect Model)	-코로나 19 확산 방지를 위한 사회적 거리두기가 기업가치에 음(-) 영향을 미침 -확진자수의 증가와 개인의 사회적거리두기가 온라인 호텔리뷰 양에 음(-)의 영향

제3절 모형 설정

1. 코로나바이러스감염증-19 영향평가를 위한 고려 사항

선행연구 검토에서 드러난 것처럼 영향평가(impact evaluation)를 위한 방법론으로는 소위 이중차분법(difference-in-differences, 이하 DD로 약칭)이 광범위하게 사용되고 있다.⁷⁾ 그러나 성향점수 매칭(propensity score matching), 불연속 회귀(regression discontinuity) 등의 대안적인 영향평가 방법론이 존재하고 있음에도 불구하고, 거리두기 정책이 특정 집단이나 자격의 유무에 의존하여 적용되는 정책이 아니라면, 본 연구에서 분석 가능한 데이터의 수준이 개인이나 기업이 아닌 지역 수준의 집계 자료(aggregate)인 점 등을 감안한다면, 본 장의 영향평가 역시 이중차분법 외의 적절한 대안을 찾기는 어려운 상황이라고 판단한다.

따라서 여기서도 기본적으로 이중차분법을 이용하여 코로나바이러스감염증-19가 문화관광콘텐츠의 세부 업종에 미친 영향을 경제활동 영역별로 실증 분석할 계획이다. 그러나 코로나바이러스감염증-19의 상황은 고전적인 이중차분법을 그대로 적용하여 분석하기에는 여러모로 어려운 점들이 많다. 이중차분법은 기본적으로 데이터를 자연과학의 실험과 유사하게 분석하려는 아이디어에서 출발하였기 때문에, 실험과 마찬가지로 대조군과 실험군의 설정이 필요하다. 대부분의 경우에는 영향을 받은 지역과 받지 않은 지역을 비교하는 방식으로 실험군과 대조군을 설정하지만, 코로나바이러스감염증-19의 경우에는 우리나라 전역에서 코로나바이러스감염증-19와 무관한 지역을 찾아내기란 불가능한 일이 될 것이다.

따라서 코로나바이러스감염증-19의 영향을 받은 지역과 아닌 지역으로 구분하는 방법으로는 이중차분법을 적용하기가 곤란하다. 대안적으로 코로나바이러스감염증의 영향

7) 직역하면 '차이 간의 차이'가 더 적절할 것이나, 뽀핌을 두 번 한다는 의미의 '이중차분법'이라는 역어가 훨씬 더 널리 사용되고 있다. 또한 후자의 용어는 의미 전달에 있어서도 직관적인 장점이 있다.

을 받지 않은 지역이 아니라 받지 않은 시기와 받은 시기의 증감을 비교하는 이중차분법을 생각할 수 있다. 이는 ‘time-wise’ 이중차분법이라는 명칭으로 불리기도 한다(Lee & Sawada, 2020). 이에 대해서는 다음 소절에서 상세하게 설명하기로 한다.

2. Time-wise 이중차분법

설명에 들어가기에 앞서 고전적인 이중차분법 모형을 이해하는 과정이 필요하다. 정책의 영향을 받은 지역과 받지 않은 지역을 비교하는 이중차분법 회귀 모형은 다음 패널 데이터 회귀모형으로 기술할 수 있다.

$$\log(d_{jt}) = \beta_1 + \beta_2 post_t + \beta_3 treat_j + \delta \cdot (post_t \times treat_j) + \epsilon_{jt}.$$

여기서 종속변수 $\log(d_{jt})$ 는 d_{jt} 변수(매출액, 지출액, 종사자 수 등)의 자연대수(natural logarithm), $post_t$ 는 정책 실시 이후에는 1 이전이면 0인 더미변수, $treat_j$ 는 정책 대상이면 1 아니면 0인 더미 변수, $post_t \times treat_j$ 는 교호항(interaction term)으로 정책 실시 이후의 정책 대상 변화가 δ 로 나타나며 ϵ_{jt} 는 오차항을 의미한다.

그러나 앞에서 설명한 바와 같이 코로나바이러스감염증-19의 영향을 받지 않은 지역은 대한민국에서 사실상 존재하지 않기 때문에, 상기한 회귀모형으로는 코로나바이러스감염증-19의 영향을 추정하기 어려운 한계가 존재한다.

따라서 많은 선행연구(여유진 외, 2021; 김형중·송정연, 2021)에서도 개인이나 지역을 기준으로 나누기보다 시점을 기준으로 실험군·대조군을 구분하고 있으며, 이러한 방법은 ‘time-wise DD’라는 이름으로 불리고 있다(Lee & Sawada, 2020). ‘time-wise DD’는 수식으로 다음과 같이 나타낼 수 있다.

$$\log(d_{wy}) = \beta_1 + \beta_2 post_w + \beta_3 treat_y + \delta \cdot (post_w \times treat_y) + \epsilon_{wy}.$$

여기서 하첨자 w, y 는 각각 시기와 연도를 의미하며 β 와 δ 는 회귀 계수를 의미한다, $treat_y$ 는 재난지원금 지급 연도이면 1 그 외의 연도이면 0, $post_w$ 는 재난 지원금 지급

이후의 시기이면 1 아니면 0인 더미 변수를 의미한다. 여기서 시기는 데이터에 따라서 주가 될 수도 있고 월이 될 수도 있고 혹은 분기가 될 수도 있다. 이에 대해서는 주어진 데이터 맞추어 분석이 가능한 수준에서 적절하게 조절할 것이다. 상기 모형에 대해서 부연하자면, 주어진 시기 단위로 자기 자신의 과거 증가와 비교하는 이중차분 모형으로, 스스로의 과거 증가와 비교하기 때문에 실험군·대조군의 문제가 없게 된다. 또한 종속변수가 일정한 수준으로 증감한다는 평행 추세(parallel trends)의 가정도 유지되므로, 보고서의 분석을 위해서 매우 적절한 방법이라 할 수 있다.

또한 상기한 분석모형을 1년 전과 차감하면, $\beta_1, \beta_2, \beta_3$ 이 시간 불변이기 때문에, 더욱 단순하게 기술할 수도 있다. 이를 수식으로 기술하면 아래와 같다.

$$\begin{aligned}\Delta \log(\text{depend}_w) &= c + \delta \cdot \text{post}_w \times (\text{treat}_{2020} - \text{treat}_{2019}) + \Delta \epsilon_w \\ &= c + \delta \cdot \text{post}_w + \Delta \epsilon_w.\end{aligned}$$

여기서 Δ 는 1년 전과 차감함을 의미하는 차분 기호, c 는 차분 오차항 $\Delta \epsilon_w$ 의 기대치, 즉 $c \equiv E[\Delta \epsilon_w]$ 를 의미한다. 상기 모형에서 코로나바이러스감염증-19의 영향은 δ 를 추정하여 확인할 수 있다.

제4절 업종별 분석 결과

1. 분석 결과: 생산

서비스 생산을 분석한 결과, 우리나라 전체 산업의 서비스업생산지수는 1기와 2기에 서 코로나19로 인한 유의미한 음의 영향을 관찰할 수 있었고 그 크기는 각각 -3.9%, -3.4% 수준이었다. 반면에 문화·관광·콘텐츠 분야 서비스업생산지수는 1기와 2기에서 각각 -35.6%, -37.2% 수준으로 나타나, 문화·관광·콘텐츠 분야가 상대적으로 코로나 19의 영향을 크게 받은 것으로 분석되었다.

〈표 3-2〉 코로나19의 생산영향 분석결과

구분	전체				문화·관광·콘텐츠			
	1기	2기	3기	4기	1기	2기	3기	4기
코로나 영향	-0.039*** (0.011)	-0.034** (0.010)	0.026* (0.014)	0.037*** (0.009)	-0.356*** (0.078)	-0.372*** (0.020)	-0.082 (0.113)	0.116*** (0.028)
상수항	0.011 (0.004)	0.015 (0.005)	0.011 (0.004)	0.009 (0.008)	0.012 (0.003)	0.001 (0.011)	0.010 (0.004)	0.014 (0.010)
관측치	14	8	14	14	14	8	14	14
결정계수	0.495	0.684	0.219	0.580	0.632	0.982	0.042	0.584

주: 1) ***, ** 은 각각 1%, 5% 수준에서 통계적으로 유의함을 나타내며, 괄호 안의 수치는 White 이분산교정 표준오차.

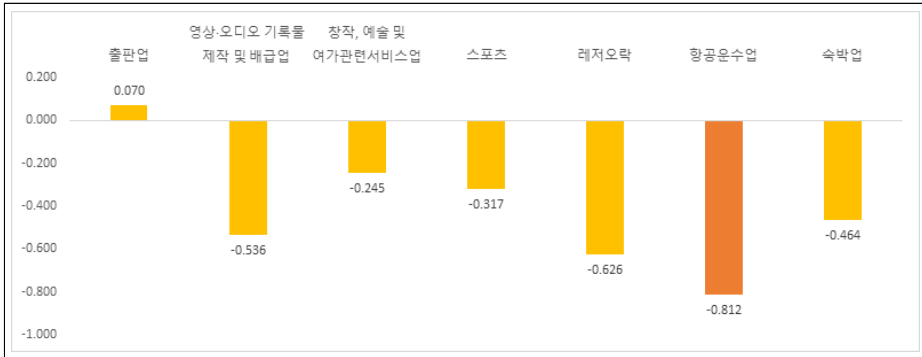
2) 업종별분석은 7개 관련 업종과 전체지수, 그리고 문화·관광·콘텐츠지수로 이루어진 패널데이터이며, 기간은 2018년 1월~2022년 6월로 구성되어 총 486개 관측치를 가짐. 전체서비스업과 문화·관광·콘텐츠 서비스업 생산지수에 대한 영향분석 관측치는 표와 같음.

이러한 생산의 감소 추세는 4기(2021년 7월~2022년 1월)에 유의하게 반등하였는데 상대적으로 하락폭이 컸던 문화·관광·콘텐츠 분야에서 상승폭이 컸다. 대면 위주의 서비스업 위주의 산업으로 구성된 문화·관광·콘텐츠 산업은 코로나19의 유행과 그에 따른 거리두기 정책 등의 영향으로 전체 산업에 비해 상대적으로 큰 타격을 입었다.

다음은 문화·관광·콘텐츠 산업과 관련된 세부 업종별로 생산영역 영향을 분석한 결과

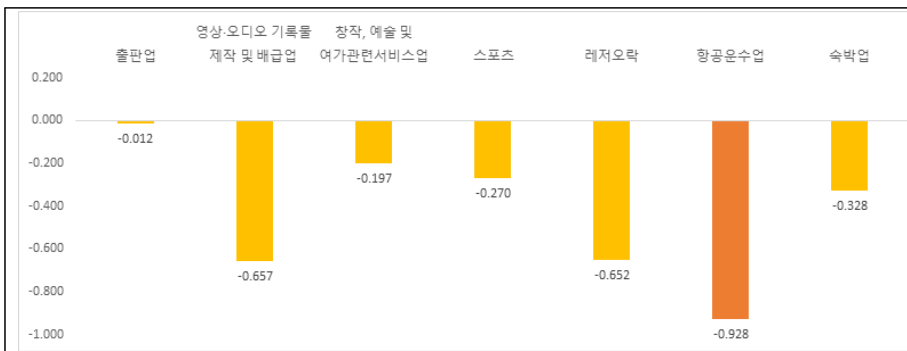
이다. 우선 코로나 19 발생 초기인 1기(20년 1월 ~ 20년 7월) 분석 결과를 살펴보면 출판업을 제외한 대부분의 업종의 서비스업생산지수가 코로나19에 의해 타격을 받았다. 그중에서도 항공운수업이 -81.2%로 가장 큰 타격을 입었고 출판업을 제외한 모든 산업에서 20% 이상 서비스업생산지수가 하락하였다.

[그림 3-1] 코로나19의 생산영향 분석 - 1기(20년 1월 ~ 20년 7월)



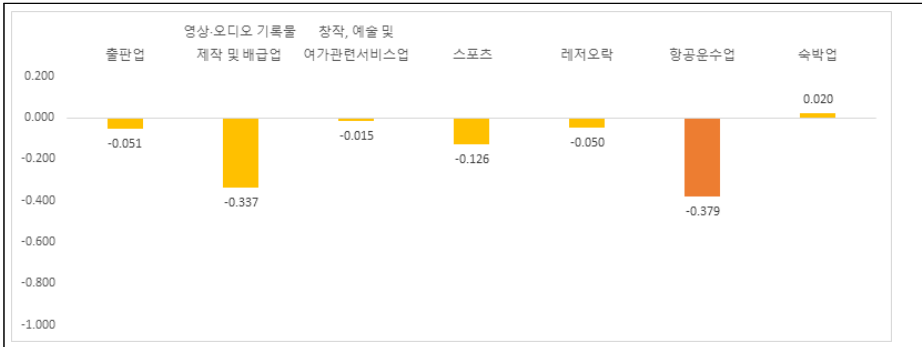
다음으로는 코로나 19 발생 2기(20년 8월 ~ 20년 11월) 분석 결과이다. 코로나19 2차 유행과 함께 거리두기 정책이 강하게 시행된 2기에는 서비스업생산지수의 하락폭이 대체적으로 증대되었다. 2기에도 항공운수업이 -92.8%로 가장 큰 감소를 보였고 영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업, 레저오락 등도 1기에 이어 크게 하락한 것으로 분석되었다. 코로나19의 피해가 컸던 다른 문화·관광·콘텐츠 산업에 비해 출판업은 코로나19가 출판업 서비스업생산지수에 통계적으로 유의한 영향을 주지 않은 것으로 분석되었다.

[그림 3-2] 코로나19의 생산영향 분석 - 2기(20년 8월 ~ 20년 11월)



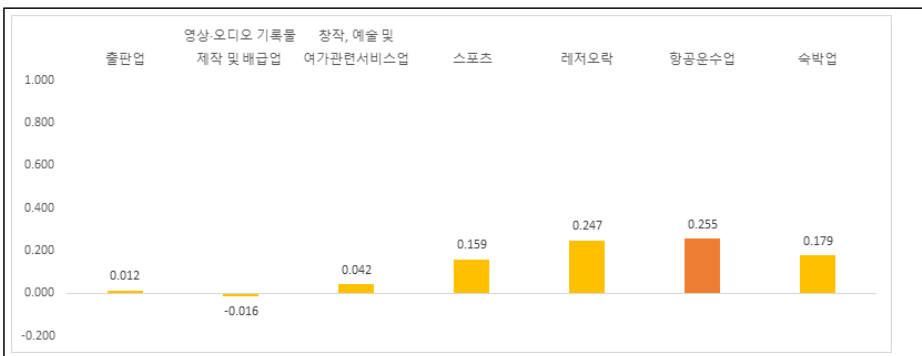
코로나 19 발생 3기(20년 12월 ~ 21년 6월) 분석 결과를 살펴보면 대부분의 산업에서 코로나19의 영향 정도가 줄어든 것을 확인 할 수 있다. 하지만 항공운수업과 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업은 각각 -37.9%와 -33.7%를 기록하며 여전히 코로나19로 인한 피해가 큰 것으로 분석되었다.

[그림 3-3] 코로나19의 생산영향 분석 - 3기(20년 11월 ~ 21년 6월)



델타변이와 오미크론변이가 출현한 코로나 19 발생 4기(21년 7월 ~ 22년 1월) 분석 결과를 살펴보면 확진자 수 증가에도 산업별 서비스업생산지수는 양의 영향으로 반전하는 모습을 보여주었다. 가장 피해가 컸던 항공운수업에서 25.5% 생산 증대효과가 발생하였으며, 스포츠, 레저오락, 숙박업 등에서 생산 증대효과가 발생하였다. 하지만 피해가 컸던 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업에서는 타 문화·관광·콘텐츠 산업에 비해 생산 증대효과가 발생하지 않았다.

[그림 3-4] 코로나19의 생산영향 분석 - 4기(21년 7월 ~ 22년 1월)



2. 분석 결과: 소비

코로나19가 소비에 미친 영향을 분석한 결과, 코로나19는 1-3기에 걸쳐 통계적으로 유의미하게 소비를 감소시킨 것으로 나타난다. 4기에서는 소비가 다시 반등하는 모습을 보여준다. 이러한 패턴은 전체 소비와 문화·관광·콘텐츠 소비에서 모두 동일하다. 다만 소비의 증감은 문화·관광·콘텐츠 부문에서 더 두드러지게 나타나는 것이 특징이다. 이는 주로 문화·관광·콘텐츠 분야가 대부분 대면 서비스업 위주의 산업으로 구성되었기 때문이라고 해석할 수 있다.

〈표 3-3〉 코로나19의 소비영향 분석결과

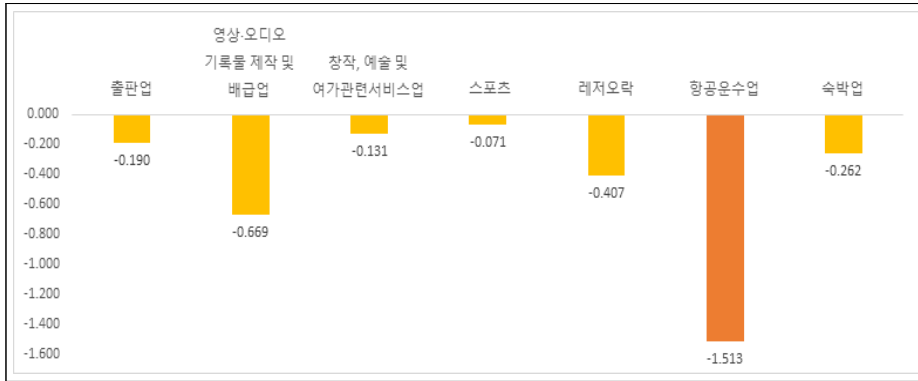
구분	전체				문화·관광·콘텐츠			
	1기	2기	3기	4기	1기	2기	3기	4기
코로나 영향	-0.079*** (0.019)	-0.070*** (0.024)	-0.048*** (0.040)	0.089*** (0.031)	-0.244*** (0.060)	-0.204*** (0.051)	-0.117*** (0.034)	0.121*** (0.057)
상수항	0.003 (0.002)	0.005 (0.004)	0.003 (0.002)	0.003 (0.002)	0.006 (0.004)	0.008 (0.006)	0.005 (0.004)	0.007 (0.005)
관측치	14,845	7,167	23,547	15,359	14,673	7,084	23,272	15,178
결정계수	0.034	0.027	0.012	0.043	0.103	0.075	0.020	0.021

주 : 1) ***, ** 은 각각 1%, 5% 수준에서 통계적으로 유의함을 나타내며, 괄호 안의 수치는 표준오차.

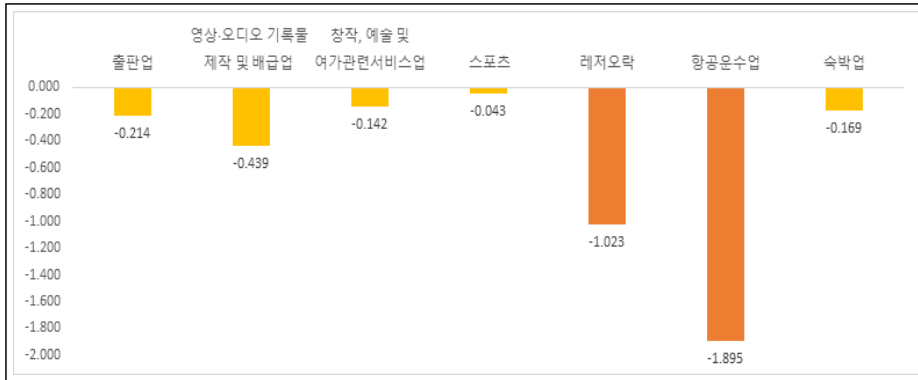
다음 [그림 3-5]는 문화·관광·콘텐츠와 관련된 세부 업종별로 분석한 결과이다. 우선 코로나 19 발생 초기인 1기(20년 1월 4주 ~ 20년 8월 1주) 분석 결과를 살펴보면 전반적으로 모든 업종에서 소비 감소 영향이 관찰된다. 특히 항공운수업(-151.3%)에서 소비 감소가 가장 크게 발생하였는데 이는 국가 간 이동을 제한하는 코로나 19 방역정책의 영향을 크게 받았기 때문으로 보인다. 그 다음으로는 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(-66.9%), 레저오락(-40.7%)에서도 비교적 큰 소비 감소 영향을 보였다.

다음 [그림 3-6]은 코로나 19 발생 2기(20년 8월 2주 ~ 20년 11월 2주)의 분석 결과를 제시한다. 2기의 경우 여전히 코로나 19 감염에 대한 사회적 공포가 높은 가운데, 사회적 거리두기 제도가 더 체계화되었다. 따라서 문화·관광·콘텐츠 분야의 소비가 1기보다 더 크게 감소하는 영향을 보이는 것으로 추측된다. 특히 레저오락업종이 1기보다 더 큰 폭으로 감소하는 영향을 보이는 것이 특징이다.

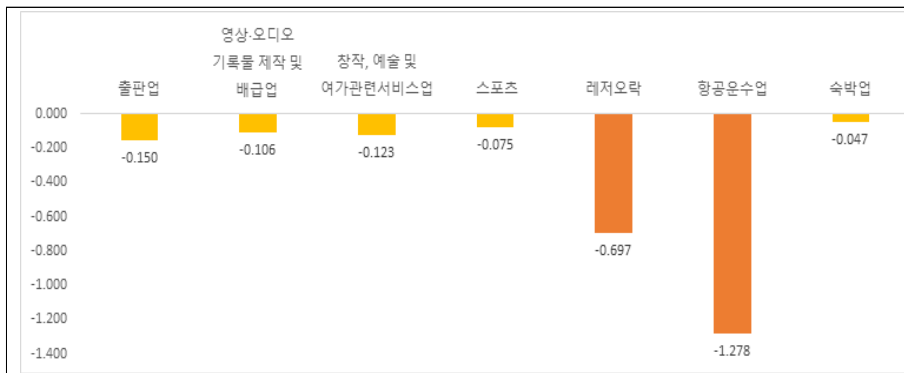
[그림 3-5] 코로나19의 소비영향 분석 - 1기(20년 1월 4주 ~ 20년 8월 1주)



[그림 3-6] 코로나19의 소비영향 분석 - 2기(20년 8월 2주 ~ 20년 11월 2주)



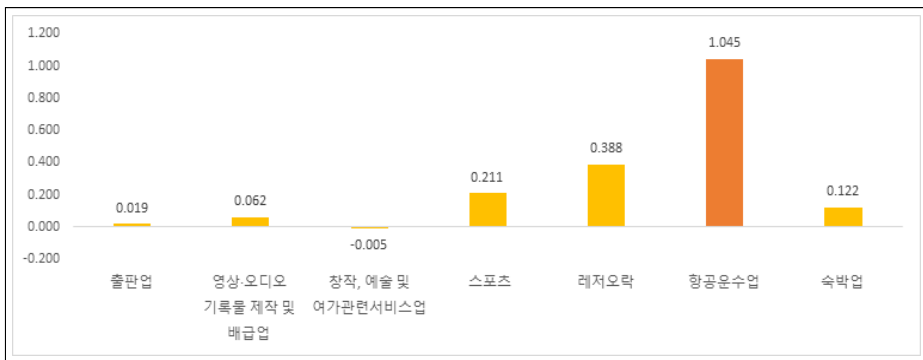
[그림 3-7] 코로나19의 소비영향 분석 - 3기(20년 11월 3주 ~ 21년 7월 1주)



[그림 3-7]에서 코로나 19 발생 3기(20년 11월 3주 ~ 21년 7월 1주) 분석 결과를 살펴보면 여전히 소비 감소 영향이 관찰되지만 2기에 비하여 그 폭이 줄어드는 경향을 보인다. 이 시기에 여전히 많은 코로나 19 확진자 수와 강화된 사회적 거리두기 정책이 유지되고 있었음에도 불구하고 다소 완화되는 결과를 보이는 것이 특징적이다. 이는 코로나 19의 장기화로 인한 피로, 백신접종의 시작 등으로 인한 영향으로 추측된다.

코로나 19 발생 4기(21년 7월 2주 ~ 22년 1월 4주) 분석 결과는 [그림 3-8]에서 제시한다. 제4기는 코로나 19의 장기화, 해당 시기 유래 없는 확진자 수의 증가에도 불구하고 소비가 증가로 전환되는 모습을 보이고 있다. 특히 가장 많은 피해가 발생한 항공 운수업에서 104.5%의 높은 소비 증대 효과가 발생한 것이 특징적이다. 이러한 결과는 코로나19가 미치는 영향이 시기별로 동일하지 않을 뿐만 아니라 제4기에 접어들면서 과거와는 양상이 크게 달라졌음을 시사하고 있다.

[그림 3-8] 코로나19의 소비영향 분석 - 4기(21년 7월 2주 ~ 22년 1월 4주)



3. 분석 결과: 고용

고용에 미친 코로나 19의 영향을 분석한 결과, 1-4기의 모든 기에 걸쳐서 코로나 19로 인한 고용감소가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 부문에 뚜렷하게 나타났다.⁸⁾ 고용감소의 크기는 문화·관광·콘텐츠 부문에서 더 크게 나타났으며, 전반적으로 우리나라 전체 산업보다 문화·관광·콘텐츠 분야 고용에 더 부정적인 영향을 받았다는 것을 의미한다. 코

8) 전체 고용감소 크기는 본 연구의 분석자료와 같은 자료를 활용한 김정우 외(2021)의 분석결과와 동일하게 나타남

코로나19 확산기별로 영향의 크기를 살펴보면 코로나19 확산 초기인 2020년 4월에는 약 -8.4%, 2020년 10월에는 약 -9.3%, 2021년 4월에는 약 -7.0%, 2021년 10월에는 -8.2%로 나타났다.

코로나 확산기별로 2기(2020년 10월)의 고용 감소폭이 가장 컸는데, 이는 이전 기간에 지역 및 수도권 단위로 발생하던 감염인구가 전국적으로 확산되던 시기와 궤를 같이 한다. 또한, 3기(2021년 4월) 감소폭이 다소 둔화되었는데, 코로나19 백신 접종으로 인한 영향으로 풀이되며, 4기(2021년 10월) 고용감소폭이 다시 증가하는 모습을 보이는데, 이는 4기에 나타난 오미크론 변이로 인한 코로나19 감염자 수 폭증 영향이 반영된 것으로 보인다.

〈표 3-4〉 코로나19의 고용영향 분석결과

구분	전체				문화·관광·콘텐츠			
	1기	2기	3기	4기	1기	2기	3기	4기
코로나 영향	-0.034*** (0.003)	-0.028*** (0.004)	-0.010** (0.003)	-0.009** (0.003)	-0.084*** (0.028)	-0.093*** (0.027)	-0.070** (0.032)	-0.082** (0.035)
상수항	-0.004 (0.016)	0.007 (0.016)	-0.005 (0.019)	0.003 (0.021)	0.037 (0.022)	0.099 (0.019)	0.048 (0.025)	0.116 (0.024)
관측치	324	324	324	324	324	324	324	324
결정계수	0.44	0.54	0.40	0.50	0.58	0.52	0.51	0.51

주 : 1) ***, ** 은 각각 1%, 5% 수준에서 통계적으로 유의함을 나타내며, 괄호 안의 수치는 군집화 표준오차.

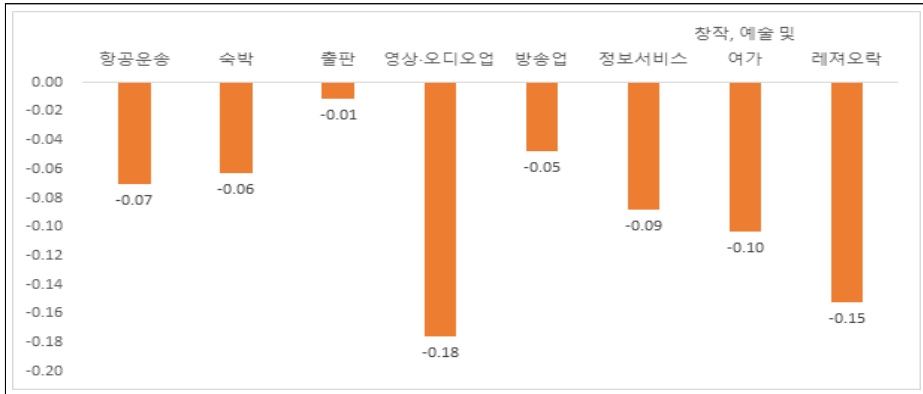
2) '지역별 고용조사' 반기별 시도가중치를 적용한 분석결과

고용부문의 코로나 19 발생 1기(20년 4월) 분석 결과를 살펴보면 모든 문화·관광·콘텐츠 업종에서 고용감소가 나타나고 있으며, 이는 코로나19 확산 초기 모든 업종에서 고용부문에 부정적인 영향이 있었음을 의미한다. 문화·관광·콘텐츠 산업별로 고용감소가 가장 컸던 업종은 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(-18%)으로 나타났다. 또한 레저 및 오락서비스 부문(-15.0%) 창작예술 및 여가관련 서비스업종(-10.0%)도 10.0% 이상의 감소율을 보여 해당 업종들이 코로나19로 인한 고용감소의 영향을 받았음을 알 수 있다. 해당 업종들은 코로나19 확산으로 인한 사회적 거리두기에 상당한 영향을 받는 대면 서비스 업종이기 때문에 확산 초기에 큰 영향을 받은 것으로 보인다.

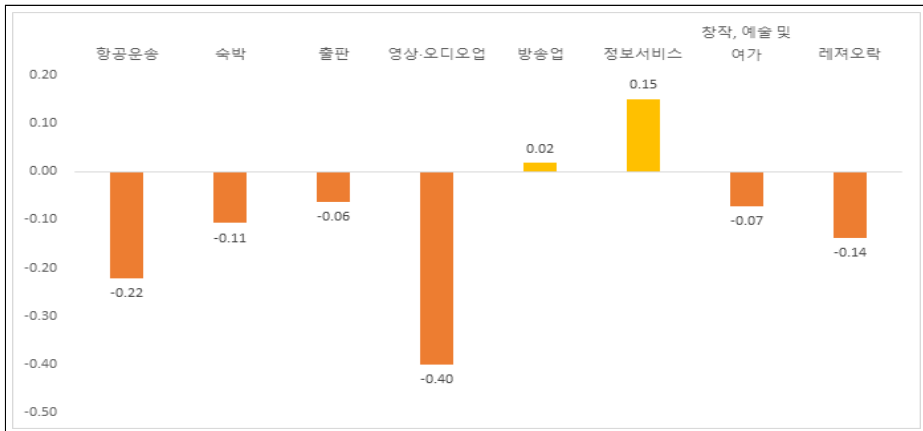
다만, 관광여행 부문의 항공운송업(-7.0%), 숙박업(-6.0%)은 다른 부문에 비해 고용감소가 상대적으로 적게 나타났는데, 항공업이나 숙박업(호텔)의 경우에는 시설유지를

위한 필수적인 인력이 요구되기 때문에 즉각적인 감원보다는 유급 순환휴직이나, 무급휴직 등을 통해 대응하였기 때문으로 풀이된다.

[그림 3-9] 코로나19의 고용영향 분석 - 1기(20년 4월)



[그림 3-10] 코로나19의 고용영향 분석 - 2기(20년 10월)

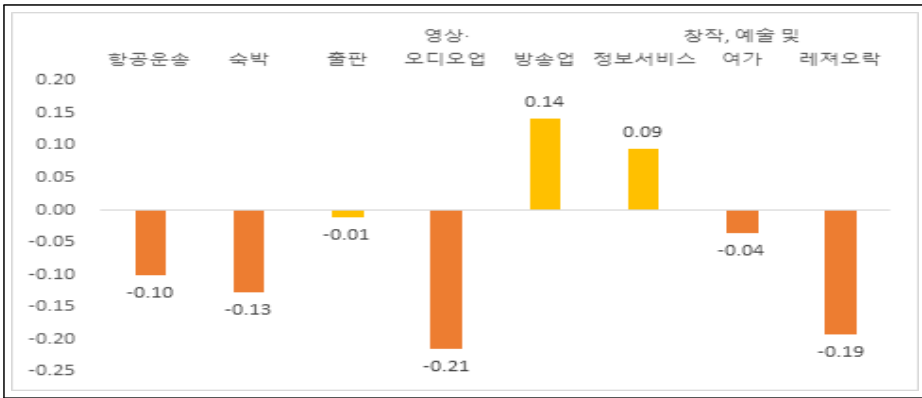


코로나 19 발생 2기(20년 10월) 분석 결과([그림 3-10] 참고)를 살펴보면, 정보서비스, 방송업을 제외한 모든 문화·관광·콘텐츠 업종에서 고용감소가 심화되었음을 확인할 수 있다. 해당 시기에 고용감소가 가장 컸던 업종은 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업으로 40.0% 감소한 것으로 나타났다. 또한 레저 및 오락서비스 부문(-14.0%), 창작예술 및 여가관련 서비스업종(-7.0%)도 지속적인 코로나19로 인한 고용감소에 놓여있었음을 알 수 있다. 관광/여행 부문인 항공운송(-22.0%)과 숙박업(-11.0%)도 전기에 비해 감소

폭이 크게 확대되는 모습을 보였다. 다만, 방송업, 정보서비스업은 증가세를 나타냈는데, 비대면 관련 서비스 수요가 확대되면서 반등한 것으로 해석된다.

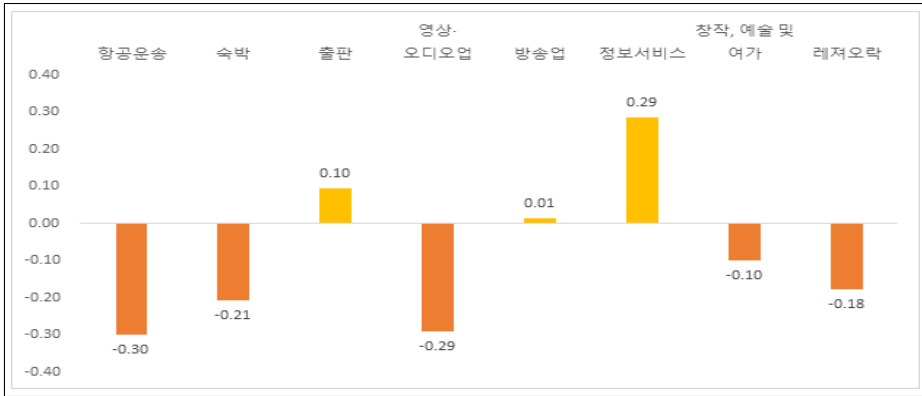
[그림 3-11]에서 코로나 19 발생 3기(21년 4월) 분석 결과를 살펴보면, 전반적으로 고용상황이 개선되었으나, 스포츠 및 오락관련 서비스(-19.0%)는 전기(2기)에 비해 고용상황이 다소 악화된 것으로 나타났다. 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업이 가장 큰 고용감소폭(-21.0%)을 나타냈으며, 관광/여행 관련 업종인 항공운송업(-10.0%), 숙박업(-13.0%)도 감소폭은 지난 기간 대비 감소하였으나 감소추세는 유지되었다. 다만, 출판업은 고용감소세(-1%)가 현저히 줄었는데, 비대면 문화서비스 소비 확대에 의한 영향으로 보인다.

[그림 3-11] 코로나19의 고용영향 분석 - 3기(21년 4월)



마지막으로 [그림 3-12]에서 코로나 19 발생 4기(21년 4월) 분석 결과를 살펴보면, 전반적으로 전기(3기)에 비해서 출판업, 영상·오디오업, 정보서비스업을 제외하고는 고용 감소가 커진 모습을 보이고 있다. 특히, 항공운송업의 고용감소가 30.0%로 나타났고, 숙박업도 21% 감소하여 관광/여행 부분의 감소가 큰 것으로 나타났다. 또한, 창작·예술 및 여가관련 서비스업도 감소폭이 전기에 비해 증가하였는데, 오미크론 변이로 인한 감염자 수의 폭증이 비대면 서비스업종의 고용 감소에 큰 영향을 미쳤음을 나타내는 것으로 보인다. 반면, 비대면 서비스 업종인 출판업은 고용증가세로 반전하였고, 정보서비스업 또한 증가폭이 더욱 확대된 것으로 나타났다.

[그림 3-12] 코로나19의 고용영향 분석 - 4기(21년 10월)



산업별 영향 분석결과를 요약하면 코로나19로 인하여, 콘텐츠 분야인 출판, 방송업, 정보서비스업 등은 코로나19 확산기 초반을 제외하면 영향이 적었고, 오히려, 관광/여행, 문화/오락 분야 소비제한으로 인하여 비대면 소비업종인 콘텐츠산업이 수혜를 입어 고용이 증가한 것으로 나타났다.

제5절 소결

본 장에서는 이중차분법(time-wise DD)으로 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 산업에 미친 영향의 측정을 시도하였다. 분석 결과는 문화·관광·콘텐츠 부문에서의 회복은 생산, 소비, 고용 순서로 일어나고 있음을 시사하고 있다. 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 서비스의 생산에 미친 영향은 이미 3기에 음에서 비음으로 전환한 반면에, 소비에 미친 영향은 4기가 되어서야 양으로 전환하고 있다. 고용은 1기부터 4기에 이르기까지 지속적인 감소를 보여주며 감소의 수준도 상당히 유사하다. 이는 문화·관광·콘텐츠의 완전한 회복을 위해서는 고용에 정책적인 관심과 주의가 필요함을 의미한다.

한편, 세부 업종별로는 생산·소비·고용에 미친 영향이 상당한 수준으로 상이한 것으로 나타났다. 생산의 경우 출판업에 미치는 부정적인 영향은 거의 없는 반면에, 항공 운수업에서는 약 80-90% 수준에 달하는 부정적인 영향이 나타났다. 소비 역시 스포츠, 숙박업에 비해서 레저오락과 항공 운수업에서의 부정적인 영향이 크게 두드러졌다. 지속적으로 감소하는 고용의 경우에도 업종별 차이는 상당하였다. 특기할 만한 점은 생산·소비가 가장 크게 감소한 항공 운수업보다 영상·오디오업, 창작, 예술 및 여가, 레저오락 등의 고용 감소가 두드러진다는 점이다. 이는 코로나19가 고용에 미친 영향이 해당 업종 노동시장의 특수성, 즉 고용 구조나 고용 계약의 형태에 크게 좌우됨을 의미하는 결과이다.

이러한 분석 결과들은 우리에게 여러 시사점을 주고 있다. 우선 세부 업종별 분석 결과에서 나타나는 바와 같이, 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 산업에 미친 영향이 부정적이라는 공통적인 분모에도 불구하고 업종별로 상당한 수준의 이질적 처치효과(heterogeneous treatment effects)가 존재한다. 이러한 분석 결과는 미시적인 정책을 통한 미세조정(fine-tuning)이 문화·관광·콘텐츠 산업의 회복에 중요하게 작용할 수 있음을 시사하고 있다. 동일한 정책이 문화·관광·콘텐츠의 세부 업종별로 상이

한 효과를 보일 수 있기 때문이다.

또한 문화·관광·콘텐츠 분야에서 가시적인 회복 신호가 감지되고 있음에도 불구하고, 본격적인 회복에는 상당한 시일이 소요될 것으로 보인다. 고용이 일정한 수준으로 회복되기 이전에는 서비스 생산 능력 역시도 상당한 수준으로 제약되는 것이 자연스럽게 때문이다. 일상 회복을 이야기하는 현재 시점에서 고용에서 회복의 기미가 보이지 않는다는 점은 문화·관광·콘텐츠 분야의 회복을 위해서는 우리가 가야 할 길이 상당히 멀다는 사실을 의미한다. 그러나 해당 노동시장에서 이탈한 인력의 대체가 어느 수준까지 가능할지 또한 언제 회복이 될 수 있을지에 대해서는 추가적인 연구가 필요할 것이다.

그러나 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 산업에 미친 상당한 영향에도 불구하고, 이러한 영향력의 지속성이나 질적 특성에 대해서는 추가적인 분석이 필요할 것이다. 코로나바이러스감염증-19로 인하여 문화·관광·콘텐츠 산업이 과거와는 완전히 다른 성장 경로를 따라가게 될 것인지 아니면 원래의 궤적으로 회복하게 될 것인지와 같은 의문은 잔존하기 때문이다. 예를 들어, 문화·관광·콘텐츠 산업에서 이탈한 인력이 어떤 산업에 흡수되었는지 또한 문화·관광·콘텐츠 산업에서의 인력 부족이 향후 해당 산업의 서비스 생산에서 노동과 자본 투입 비율의 변화를 유인할 것인지, 또한 코로나바이러스감염증-19의 피해가 가장 미미하였다고 보이는 콘텐츠 산업의 경우에도 영화관과 OTT가 앞으로 어떻게 성장하여 나아갈지와 같은 흥미로운 주제들이 다수 존재한다. 이러한 주제들에 대해서는 추후 별도의 지면을 빌어 분석하도록 한다.

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화

제4장

지역별 분석

제1절 분석의 개요

앞선 장에서는 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별로 어떠한 영향을 미쳤는지를 생산, 소비, 고용의 측면에서 이중차분법을 활용하여 살펴보았다. 본 장에서는 코로나19의 영향을 지역별로 살펴보려한다.

지역별 영향 분석을 위한 영향평가 기법으로 소비와 고용 부분은 산업별 분석과 동일한 이중차분법을 활용하여 분석하였다. 생산 영역에서의 지역별 영향 분석은 지역별 서비스업생산지수가 분기별 자료로서, 확산기별 분석을 위한 데이터 자료의 한계로 인해 간여시계열분석(Interrupted Time Series) 방법을 사용하여 분석하였다. 생산 부문 지역별 영향 분석은 분기별 자료인 시도별 서비스업생산지수 데이터를 활용하였는데, 자료가 대분류 기준으로 산업을 분류하고 있어 지역별 총지수와 숙박 및 음식점업, 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 이렇게 세 영역으로 구분하여 지역별 영향을 분석하였다.

소비의 경우 지역별 전체 소비, 문화·관광·콘텐츠 소비를 확산기별로 분석한다. 마지막으로 고용의 경우는 확산기별로 창작·예술 및 서비스업과 오락, 및 스포츠 서비스를 포함하는 ‘문화/오락’, 항공운송업 및 숙박업을 포함하는 ‘관광/여행’ 분야로 산업을 구분하여 코로나19 지역별 영향을 살펴본다.

제2절 모형 설정

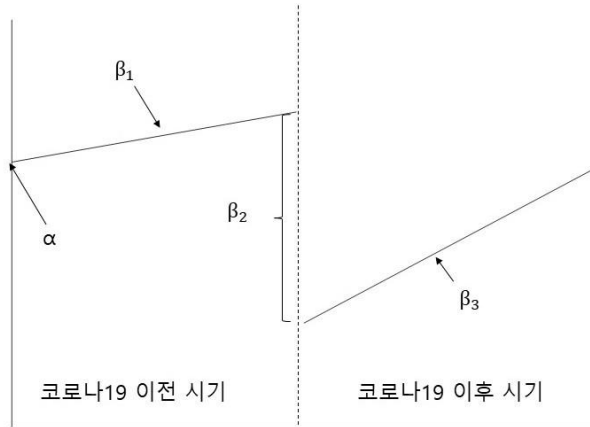
간역시계열분석은 정책변화나 대규모 감염병 유행 등 경제에 대규모의 변화가 있는 경우, 대규모의 변화 혹은 간섭이 존재하기 전 관측치와 존재 후 관측치를 통해 변화 혹은 간섭의 영향을 분석하는 방법론이다. 지역별 서비스업생산지수가 분기단위로 제공되어 산업별 분석에서처럼 이중차분법에 의한 확산기별 분석에 한계가 있어 지역별 생산부문 영향은 간역시계열분석을 활용하였다. 또한 간역시계열분석법은 몇 가지 장점을 가진다. 먼저 특정 정책변화나 대규모 감염병 유행 등이 급진적으로 실시되거나 나타났을 경우 이로 인해 시계열상에 나타나는 급격한 변화는 해당 충격의 효과로 판단 할 수 있는 상당한 인과성을 확보해 준다는 장점이 있다. 둘째로, 충격의 단기적 효과뿐만 아니라 장기적 관점의 효과를 분석하는 것이 가능하여 코로나19의 발발 이후 2년 이상 경과한 시점에서 지역별 회복 추이를 살펴볼 수 있다는 장점이 있다.

간역시계열분석은 이중차분법과 마찬가지로 준실험(quasi-experiment) 설계를 통한 분석으로 기본적인 아이디어는 이중차분법과 크게 다르지 않으며, 수식으로 다음과 같이 표현할 수 있다.

$$y_t = \alpha + \beta_1 \tau_t + \beta_2 x_t + \beta_3 x_t \tau_t + \epsilon_t.$$

y_t 는 t 기(期)의 서비스업생산지수이며, τ_t 는 분석 시작 분기로부터 시간, x_t 는 감염병 유행 전일 경우 0의 값을, 유행 이후 1의 값을 가지는 지시변수(indicator variable)이다. $x_t \tau_t$ 는 교호항(interaction term)이며 β_3 는 코로나19 전과 후에 서비스업생산지수의 기울기의 차이를 의미한다. β_1 은 코로나19 이전 서비스업생산지수의 변화 정도 즉 기울기(slope)이고 β_2 는 코로나19 발생 직후의 서비스업생산지수 변화량을 의미한다. 이를 그림으로 표현하면 다음과 같다.

[그림 4-1] 간여시계열분석 계수의 의미



간여시계열분석을 위해 전체산업의 서비스업생산지수 시계열 데이터의 특징을 살펴본 결과 서비스업생산지수는 계절성을 가진 우상향하는 특징을 가짐을 알 수 있었고, 이렇게 계절성을 가지는 서비스업생산지수의 특징을 고려하여 간여시계열분석은 계절성 제거를 위해 4단위 시차를 적용하였다.

9) 계절성을 확인해보기 위해 전기의 서비스업생산지수와 차분한 값의 그래프를 통해 계절성의 존재를 확인하였고, 서비스업생산지수의 자연로그값을 계절적 차분한 그래프를 보면 계절성이 제거된 뒤 비교적 변화가 적은 정상성(stationarity)을 나타내는 그래프의 모양을 관찰할 수 있었다. 그리고, 자기상관함수(ACF)의 그래프를 검토한 결과 계절 차분한 서비스업생산지수가 95% 한계 안에 존재하며 비교적 빠르게 0으로 떨어지는 형태를 볼 때 간여시계열분석시 계절차분이 필요하다는 증거를 확인하였다.

마지막으로 단위근검정(unit root test)을 통해 객관적으로 차분을 구하는 것이 필요할지 살펴보았는데, Dickey-Fuller 단위근검정 결과로 5% 수준에서 통계적으로 유의하게 계절차분을 한 서비스업생산지수가 정상성을 가졌다. 따라서, 계절성을 가지는 서비스업생산지수의 특징을 고려하여 간여시계열분석은 계절성 제거를 위해 lag(4)의 시차를 적용하였다.

통계프로그램은 stata16을 사용하였고, 실제 분석을 위해 명령어 "itsa"를 활용하여 분석하였다.

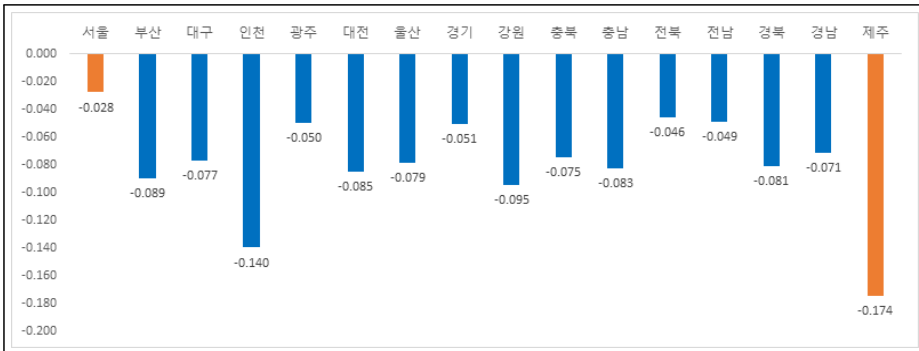
제3절 지역별 분석 결과

1. 생산시장 지역별 영향

가. 지역별 전체 서비스업생산에 대한 영향

지역별 서비스업생산지수 총지수를 살펴보면 코로나19 발생 직후 총지수에 가장 큰 영향을 받은 지역은 제주특별자치도로, 코로나19 발생 직후인 2020년 1분기에 17.4%가 하락한 것으로 분석되었다. 코로나19 발생 직후 가장 영향이 적었던 지역은 서울로 2.8% 하락하였다.

[그림 4-2] 코로나19의 지역별 생산영향 분석-총지수



〈표 4-2〉 지역별 매출액 비중에 따르면 2019년 기준 제주도의 산업별 매출액 중 가장 큰 비율을 차지하는 산업이 도매 및 소매업(25.2%)이며, 숙박 및 음식점업의 매출액 비중이 8.12%로 표에는 없지만 두 번째 비율을 차지한 금융 및 보험업(12.74%)에 이어 세 번째로 큰 산업이다. 〈표 4-1〉 지역별 종사자 비중에서 제주도의 종사자 수는 숙박 및 음식점업에서 2019년 기준 61,236명으로 전체 산업 종사자 수의 21.39%로 가장 높은 비중을 차지하는 산업이다. 이는 전국 기준 2019년 숙박 및 음식점업의 매출액 비

중 2.6%와 종사자 비중 10.5%에 비해 상당히 높은 수준인 것이다.

〈표 4-3〉을 보면 코로나19 발생 직후 영향이 적었던 서울 지역은 숙박 및 음식점업 매출액 비중이 2.2%로 전국 기준 2.6%보다 낮은 수준이었다. 서울 지역은 금융 및 보험업의 매출액 비중이 31.0%로 전국 기준 14.4%를 크게 상회하였다.

간여시계열분석을 통해 확인할 수 있었던 제주 지역의 서비스업생산에 대한 심각한 피해는 숙박 및 음식점업 등 관광 관련 서비스업 비중이 높은 제주도의 산업 구조가 영향을 미쳤을 것으로 보인다.

〈표 4-1〉 지역별 종사자 수 비중

지역	산업별	종사자 수 (명)	종사자 수 비중(%)
전국	전체 산업	22,723,272	100.0
	숙박 및 음식점업	2,384,828	10.5
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	458,555	2.0
서울	전체 산업	5,226,997	100.0
	숙박 및 음식점업	493,912	9.4
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	92,752	1.8
부산	전체 산업	1,465,433	100.0
	숙박 및 음식점업	165,099	11.3
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	24,997	1.7
대구	전체 산업	967,934	100.0
	숙박 및 음식점업	101,892	10.5
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	18,304	1.9
인천	전체 산업	1,092,494	100.0
	숙박 및 음식점업	114,801	10.5
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	22,560	2.1
광주	전체 산업	631,876	100.0
	숙박 및 음식점업	64,721	10.2
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	13,868	2.2
대전	전체 산업	633,418	100.0
	숙박 및 음식점업	66,300	10.5
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	12,086	1.9
울산	전체 산업	533,187	100.0
	숙박 및 음식점업	53,360	10.0
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	8,814	1.7
세종	전체 산업	125,410	100.0
	숙박 및 음식점업	12,190	9.7
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	2,171	1.7

지역	산업별	종사자 수 (명)	종사자 수 비중(%)
경기	전체 산업	5,302,740	100.0
	숙박 및 음식점업	518,752	9.8
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	116,150	2.2
강원	전체 산업	670,247	100.0
	숙박 및 음식점업	108,569	16.2
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	23,577	3.5
충북	전체 산업	741,452	100.0
	숙박 및 음식점업	76,781	10.4
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	15,458	2.1
충남	전체 산업	973,944	100.0
	숙박 및 음식점업	102,408	10.5
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	15,947	1.6
전북	전체 산업	720,052	100.0
	숙박 및 음식점업	78,756	10.9
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	15,550	2.2
전남	전체 산업	774,294	100.0
	숙박 및 음식점업	85,101	11.0
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	16,645	2.1
경북	전체 산업	1,150,047	100.0
	숙박 및 음식점업	122,692	10.7
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	21,881	1.9
경남	전체 산업	1,427,443	100.0
	숙박 및 음식점업	158,258	11.1
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	26,122	1.8
제주	전체 산업	286,304	100.0
	숙박 및 음식점업	61,236	21.4
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	11,673	4.1

자료: 통계청 전국사업체조사 시도·산업별 사업체 수, 종사자 수 및 매출액, 2019년 기준

〈표 4-2〉 지역별 매출액 비중

지역	산업별	매출액 (백만원)	매출액 비중(%)
전국	전체 산업	6,195,097,953	100.0
	숙박 및 음식점업	158,565,205	2.6
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	53,320,585	0.9
서울	전체 산업	1,854,431,580	100.0
	숙박 및 음식점업	41,408,503	2.2
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	15,922,111	0.9
부산	전체 산업	299,865,992	100.0
	숙박 및 음식점업	10,136,963	3.4

지역	산업별	매출액 (백만원)	매출액 비중(%)
대구	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	2,289,369	0.8
	전체 산업	184,993,256	100.0
	숙박 및 음식점업	5,670,893	3.1
인천	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,147,685	0.6
	전체 산업	272,040,775	100.0
	숙박 및 음식점업	7,919,155	2.9
광주	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	2,102,317	0.8
	전체 산업	141,931,504	100.0
	숙박 및 음식점업	3,858,338	2.7
대전	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,127,375	0.8
	전체 산업	130,156,847	100.0
	숙박 및 음식점업	4,015,387	3.1
울산	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	926,786	0.7
	전체 산업	266,785,970	100.0
	숙박 및 음식점업	3,253,061	1.2
세종	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	494,596	0.2
	전체 산업	35,407,574	100.0
	숙박 및 음식점업	771,392	2.2
경기	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	4,954,837	14.0
	전체 산업	1,316,744,541	100.0
	숙박 및 음식점업	35,982,525	2.7
강원	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	12,616,699	1.0
	전체 산업	108,174,467	100.0
	숙박 및 음식점업	6,286,408	5.8
충북	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	2,946,442	2.7
	전체 산업	198,060,336	100.0
	숙박 및 음식점업	4,637,590	2.3
충남	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,128,910	0.6
	전체 산업	327,038,272	100.0
	숙박 및 음식점업	6,226,229	1.9
전북	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,285,307	0.4
	전체 산업	143,060,444	100.0
	숙박 및 음식점업	4,327,544	3.0
전남	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	915,326	0.6
	전체 산업	231,980,173	100.0
	숙박 및 음식점업	4,567,736	2.0
경북	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,010,650	0.4
	전체 산업	315,448,883	100.0
	숙박 및 음식점업	7,349,795	2.3

지역	산업별	매출액 (백만원)	매출액 비중(%)
경남	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,469,440	0.5
	전체 산업	320,721,560	100.0
	숙박 및 음식점업	8,237,609	2.6
제주	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,732,759	0.5
	전체 산업	48,255,779	100.0
	숙박 및 음식점업	3,916,077	8.1
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,249,976	2.6

자료: 통계청 전국사업체조사 시도·산업별 사업체 수, 종사자 수 및 매출액, 2019년 기준

〈표 4-3〉 지역별 종사자 수 및 매출액_서울과 제주

지역	산업별	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	종사자수 비중 (%)	매출액 비중 (%)
서울	전체 산업	5226997	1854431580	100	100
	농업, 임업 및 어업	426	241961	0.0	0.0
	광업	43	13788	0.0	0.0
	제조업	265273	56925236	5.1	3.1
	전기, 가스, 증기 및 공기조절 공급업	6234	15321034	0.1	0.8
	수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료 재생업	9158	1375386	0.2	0.1
	건설업	362785	168227092	6.9	9.1
	도매 및 소매업	899642	514560341	17.2	27.7
	운수 및 창고업	264181	72815817	5.1	3.9
	숙박 및 음식점업	493912	41408503	9.4	2.2
	정보통신업	360062	101100498	6.9	5.5
	금융 및 보험업	266110	574969656	5.1	31.0
	부동산업	166094	44167077	3.2	2.4
	전문, 과학 및 기술 서비스업	485150	101153204	9.3	5.5
	사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업	472573	38215933	9.0	2.1
	공공행정, 국방 및 사회보장 행정	141582	21845304	2.7	1.2
	교육 서비스업	351320	31638388	6.7	1.7
	보건업 및 사회복지 서비스업	400143	38510619	7.7	2.1
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	92752	15922111	1.8	0.9
	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	189557	16019632	3.6	0.9
제주	전체 산업	286304	48255779	100	100
	농업, 임업 및 어업	2544	535715	0.9	1.1
	광업	177	25622	0.1	0.1
	제조업	12373	2655602	4.3	5.5
	전기, 가스, 증기 및 공기조절 공급업	1412	2490295	0.5	5.2
	수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료 재생업	1100	242732	0.4	0.5
	건설업	20324	3708014	7.1	7.7

지역	산업별	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	종사자수 비중 (%)	매출액 비중 (%)
	도매 및 소매업	46341	12166474	16.2	25.2
	운수 및 창고업	15357	1734764	5.4	3.6
	숙박 및 음식점업	61236	3916077	21.4	8.1
	정보통신업	4684	1899396	1.6	3.9
	금융 및 보험업	8289	6147217	2.9	12.7
	부동산업	4798	1170189	1.7	2.4
	전문, 과학 및 기술 서비스업	7772	860126	2.7	1.8
	사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업	13003	1600069	4.5	3.3
	공공행정, 국방 및 사회보장 행정	14735	3370118	5.1	7.0
	교육 서비스업	21950	1870022	7.7	3.9
	보건업 및 사회복지 서비스업	25268	1808628	8.8	3.7
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	11673	1249976	4.1	2.6
	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	13268	804743	4.6	1.7

나. 지역별 업종별 서비스업생산에 대한 영향

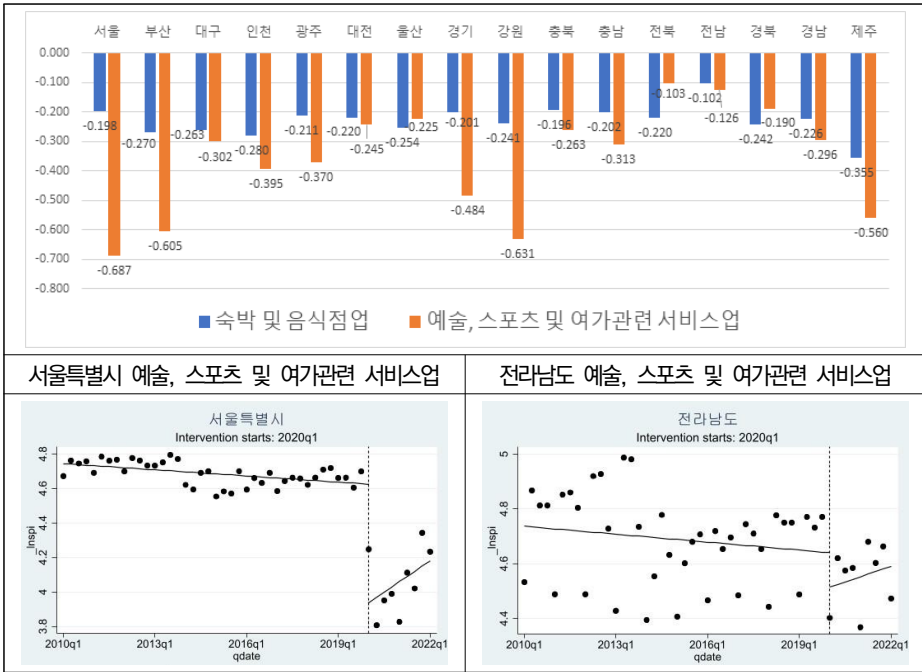
지역별 서비스업생산지수는 전반적으로 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업이 숙박 및 음식점업에 비해 코로나19에 의한 피해가 더 큰 것으로 분석되었다. 숙박 및 음식점업의 경우 코로나19의 충격이 가장 컸던 지역은 제주특별자치도로 코로나19 직후인 2020년 1분기 서비스업생산지수가 35.5% 하락하였고 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업의 경우에는 서울특별시의 하락폭이 68.7%로 가장 컸다.

아래의 [그림 4-3] 아랫단의 두 개 그래프는 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업의 간여시계열분석 결과를 그래프로 표현한 것으로 가장 영향이 컸던 서울과 가장 영향이 작은 것으로 나타난 전남을 비교한 그래프이다. 서울의 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 계절성이 비교적 작으며 코로나19 직후 서비스업생산지수가 큰 폭으로 하락 후 비교적 빠른 속도로 회복 중인 모습을 보였다. 반면, 전라남도의 경우는 계절성이 상당히 크게 나타나며 코로나19 직후 하락폭이 크지 않았고 서울에 비해 더딘 회복속도를 보였다.

〈표 4-1〉, 〈표 4-2〉, 그리고 〈표 4-3〉에서 보이는 것처럼 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업의 비중이 작고 금융 및 보험업 비중이 높은 서울의 경우는 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 생산이 코로나19로 인해 크게 줄었지만 전체 서비스업생산지수에는 타 지역에 비해 상대적으로 영향이 적었다. 반면에 숙박 및 음식점업과 예술, 스포츠 및

여가관련 서비스업 비중이 높은 제주의 경우는 두 업종에서의 생산 감소가 제주 전체 서비스업생산에 영향을 준 것으로 분석된다. 이 두 업종 비중이 큰 강원 지역 또한 제주와 비슷한 양상을 보여주었다.

[그림 4-3] 코로나19의 지역별 생산영향 분석

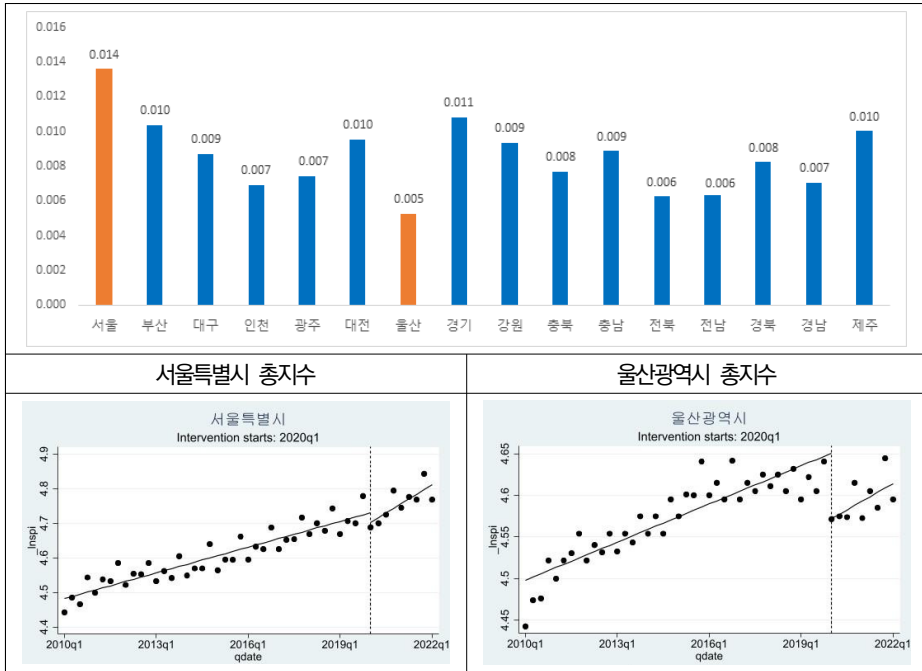


다. 지역별 서비스업생산 회복속도

다음 [그림 4-4]는 지역별로 코로나19 이후 회복 속도를 나타낸 그래프이다. 코로나 19 이후 서비스업생산지수 총지수는 서울 지역에서 회복 속도가 매 분기마다 1.4% 가량으로 가장 빨랐으며, 가장 느린 회복 추세를 보인 지역은 울산이었다.

서울은 코로나19 이후의 서비스업생산지수의 성장 속도가 코로나19 전에 비해 빠른을 간역시계열분석 그래프를 통해 알 수 있으며, 울산광역시의 경우는 충격 이후 회복속도가 충분히 빠르지 않은 모습을 보이고 있다. 이러한 회복속도를 비추어 볼 때 울산광역시의 경우 충격 전 수준으로 서비스업생산지수가 회복되는 데 상당한 시간이 필요할 것으로 보인다.

[그림 4-4] 코로나19의 지역별 생산영향 회복속도 분석-총지수

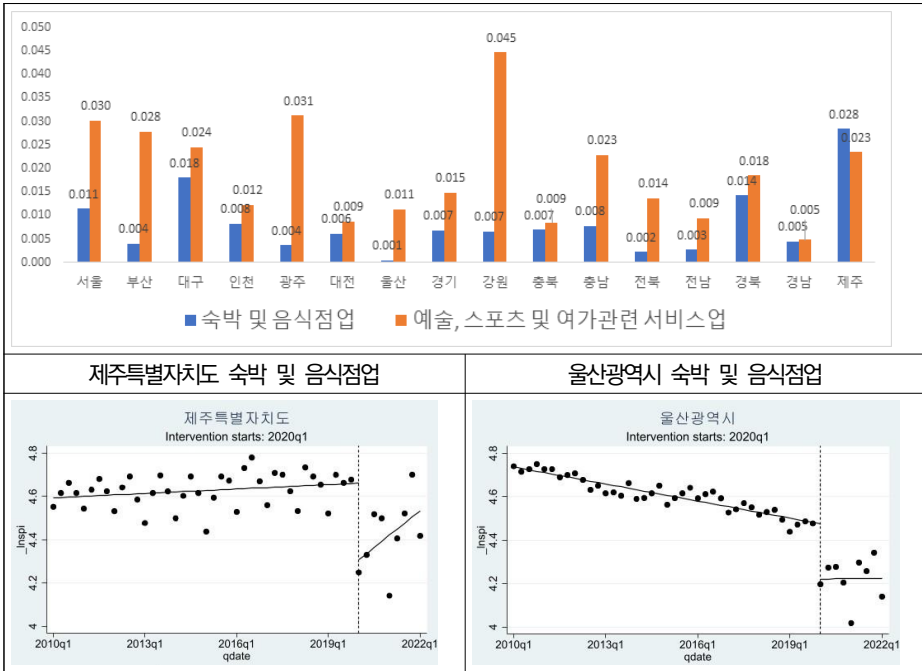


지역별 회복 속도를 산업별로 살펴보면 숙박 및 음식점업의 경우 코로나19의 피해가 가장 컸던 제주 지역에서의 회복속도가 분기 2.8%로 가장 빨랐으며 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업의 경우도 코로나19의 피해가 두 번째로 컸던 강원 지역의 회복속도가 다른 지역에 비해 상대적으로 가장 빨랐다.

대부분의 지역에서 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업의 피해가 숙박 및 음식점업에 비해 상대적으로 컸던 만큼 회복속도 또한 빨랐는데 제주 지역에서는 숙박 및 음식점업의 회복속도가 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업보다 빨랐다.

코로나19 이전까지 제주특별자치도의 숙박 및 음식점업 서비스업생산지수는 꾸준한 상승추세를 보이다가 코로나19 이후 급격한 하락을 경험한 뒤 빠른 회복 추세를 보이고 있다. 그에 비해 울산광역시의 경우에는 숙박 및 음식점업 서비스업생산지수가 지속적으로 하락해 오다 코로나19 직후 큰 폭으로 하락한 후 뚜렷한 회복세를 보이지 않고 있다.

[그림 4-5] 코로나19의 지역별 생산영향 회복속도 분석



2. 소비시장 지역별 영향

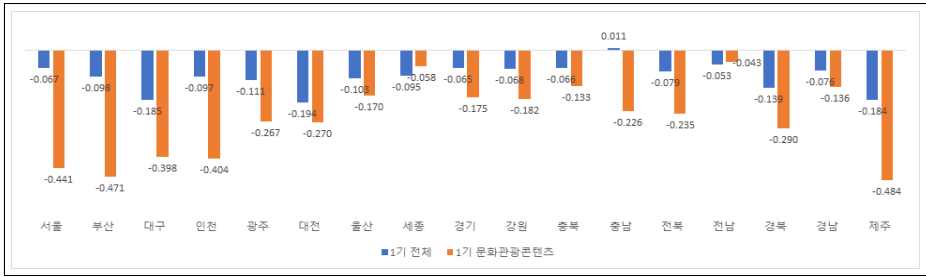
분석결과 코로나 19 1~3기에 걸쳐 코로나 19로 인한 소비에서 유의미한 음의 영향이 관찰된다. 그리고 그 영향의 크기는 문화·관광·콘텐츠 부분에서 더 크게 나타난다.

생산시장 분석결과와 마찬가지로 코로나19 발생 직후 문화·관광·콘텐츠 소비 부문 충격이 상대적으로 가장 컸던 지역은 제주였다. 하지만 제주지역 문화·관광·콘텐츠 소비는 2기부터 회복하는 모습을 보여주었다.

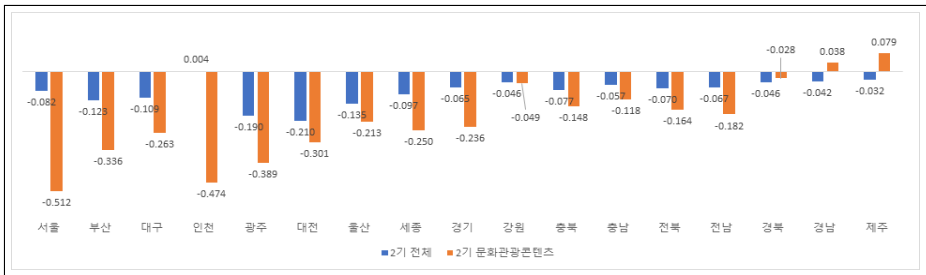
하지만 대부분의 지역에서 코로나19 확산 3기까지 문화·관광·콘텐츠에 대한 소비가 회복하는 모습을 보여주지는 못하였다.

다만 4기에 소비가 다시 증가하는 영향을 보이고 있는데 이는 문화·관광·콘텐츠 부문에서 더 두드러지게 나타나는 것이 특징이다. 이는 문화·관광·콘텐츠 분야가 대부분 대면 서비스업 위주의 산업으로 구성되었기 때문으로 보인다.

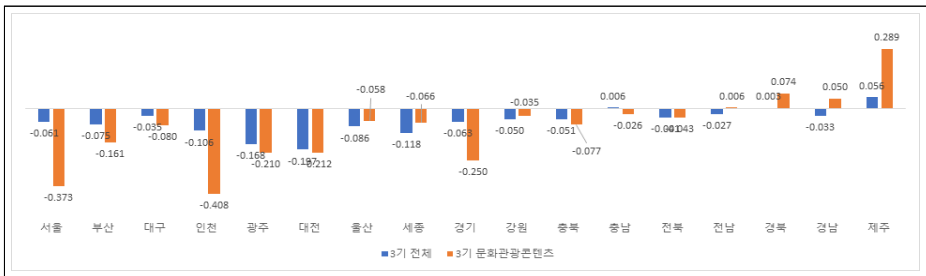
[그림 4-6] 코로나19의 지역별 소비영향 분석 - 1기(20년 1월 4주 ~ 20년 8월 1주)



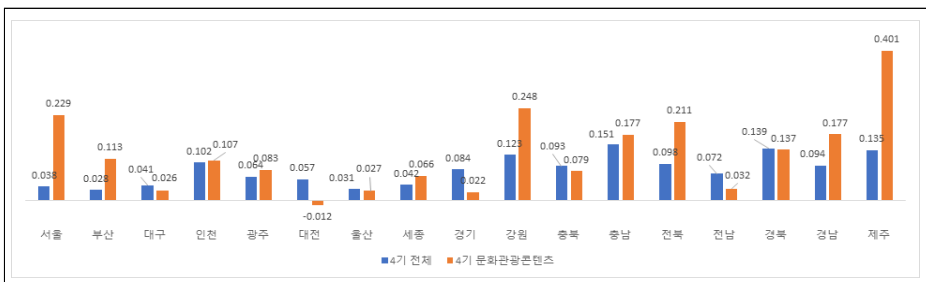
[그림 4-7] 코로나19의 지역별 소비영향 분석 - 2기(20년 8월 2주 ~ 20년 11월 2주)



[그림 4-8] 코로나19의 지역별 소비영향 분석 - 3기(20년 11월 3주 ~ 21년 7월 1주)



[그림 4-9] 코로나19의 지역별 소비영향 분석 - 4기(21년 7월 2주 ~ 22년 1월 4주)



3. 고용시장 지역별 영향

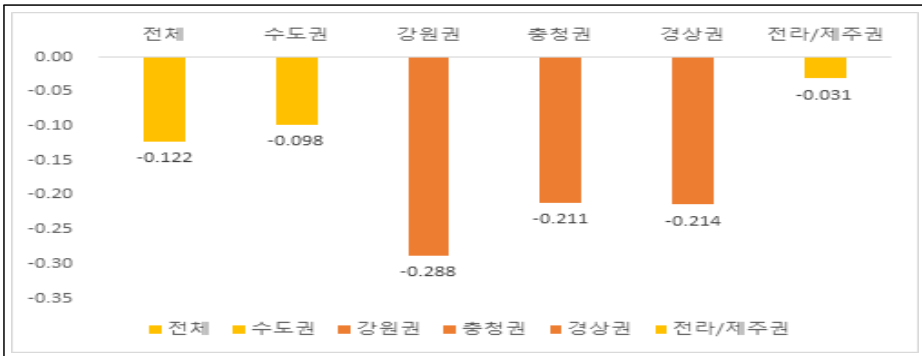
다음으로, 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 분야 지역별 고용에 미친 영향을 살펴보겠다.

앞서 산업별 영향 분석에서 확인한 바와 같이 콘텐츠 분야는 고용감소의 영향이 적었다. 특히, 문화·관광·콘텐츠 분야는 각 분야별로 이질성이 존재하고, 문화예술, 콘텐츠 분야는 수도권, 관광/여행 분야는 강원, 제주 등 특정 지역에 집중되어 있는 경향이 있기 때문에 고용감소 영향이 적었던 콘텐츠 분야를 제외하고, 창작·예술 및 서비스업과 오락, 및 스포츠 서비스를 포함하는 ‘문화/오락’, 항공운송업 및 숙박업을 포함하는 ‘관광/여행’ 분야로 산업을 구분하여 코로나19 지역별 영향을 살펴본다. 또한, 지역별 산업분석은 지역을 5개 권역으로 분류하여 분석하였다.

① 문화/오락

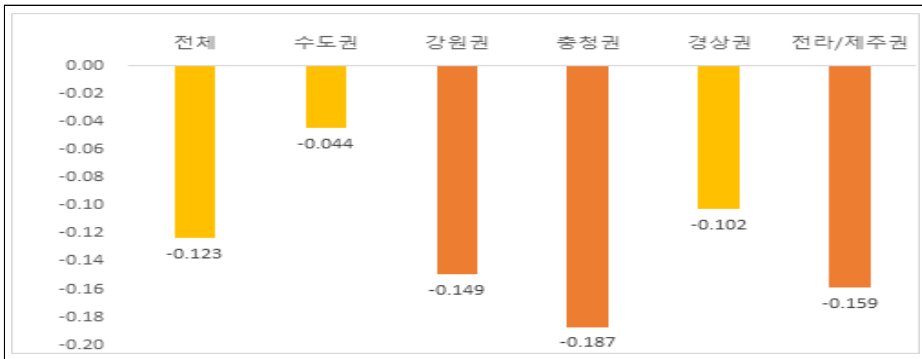
코로나 19 발생 1기(20년 4월) 문화/오락 분야 분석 결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 강원권(-28.8%), 충청권(-21.1%), 경상권(-21.4%)으로 나타나 약 20.0% 이상의 감소를 보였다. 강원권은 관광/여행과 연계된 문화 및 오락·스포츠 업종이 많이 분포하기 때문에 가장 큰 감소폭을 보인 것으로 예상된다. 특히 경상권은 다른 기간과 다르게 2번째로 높은 감소폭을 보였는데, 대구, 경북 지역을 중심으로 한 지역 내 코로나19 확산이 큰 영향을 미친 것으로 예상된다. 마지막으로 전라/제주권은 다른 지역에 비해 문화/오락 분야 영향이 적은 것으로 나타났는데, 코로나19 확산 초기 특정 지역(대구, 경북 등)을 중심으로 확산되어 상대적인 영향에서 벗어나 있었기 때문으로 보인다.

[그림 4-10] 코로나19의 문화/오락분야 지역별 영향 분석 - 1기(20년 4월)



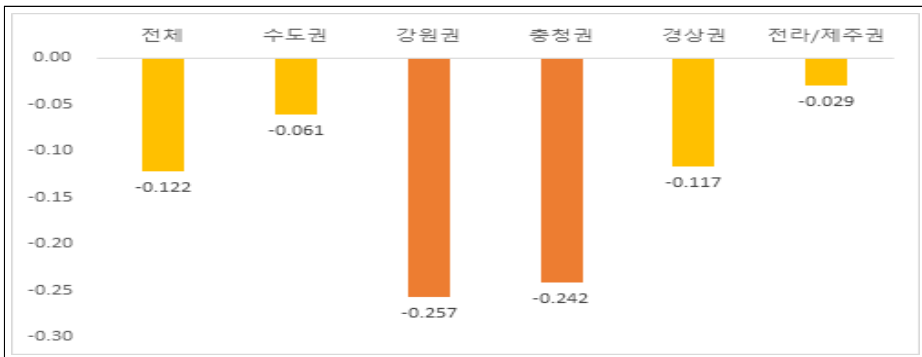
코로나 19 발생 2기(20년 10월) 문화/오락 분야 분석 결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 충청권(-18.7%), 전라/제주권(15.9%), 강원권(-14.9%), 경상권(-10.2%)으로 나타나 약 10.0% 이상의 감소를 보였다. 특징적인 부분은 충청권이 가장 큰 감소세를 보인 것인데, 당시 코로나19 확진자 수 현황을 살펴보면 수도권과 경상도를 제외하고, 충청북도와 충청남도의 누적 확진자(188명)¹⁰⁾ 수가 가장 크게 나타난 것으로 확인되어 코로나19 확산으로 인한 영향임을 확인할 수 있었다. 또한, 전라/제주권도 15.9% 감소를 보여, 이 시기에 코로나 19로 인한 고용영향이 컸던 것으로 보인다.

[그림 4-11] 코로나19의 문화/오락분야 지역별 영향 분석 - 2기(20년 10월)



코로나 19 발생 3기(21년 4월) 문화/오락 분야 분석 결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 강원권(-25.7%), 충청권(-24.2%)으로 나타났으며, 약 20.0% 이상의 감소를 보였다.

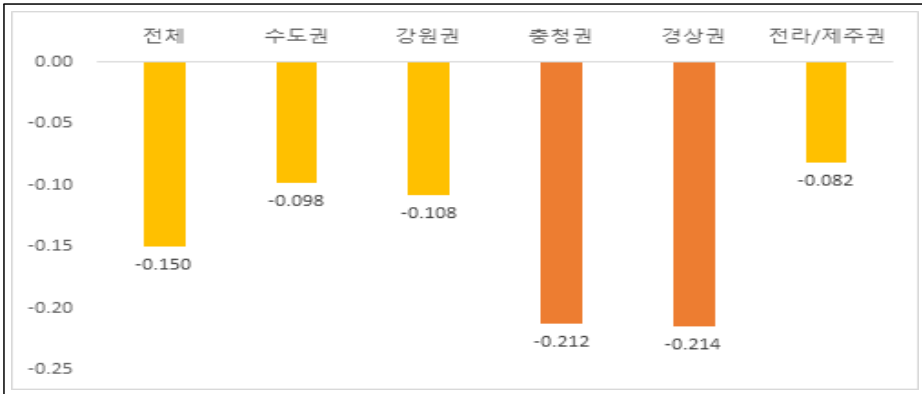
[그림 4-12] 코로나19의 지역별 영향 분석 - 3기(21년 4월)



10) '질병관리본부' 보도참고자료('20년 4월 29일)

코로나 19 발생 4기의 분석결과를 살펴보면 충청권(-21.2%), 경상권(-21.4%)의 고용 감소가 전체 평균을 상회하는 것으로 나타났으며, 두 지역의 누적 확진자 수가 다른 지역에 비해 크게 나타난 영향으로 보인다.

[그림 4-13] 코로나19의 지역별 영향 분석 - 4기(21년 10월)

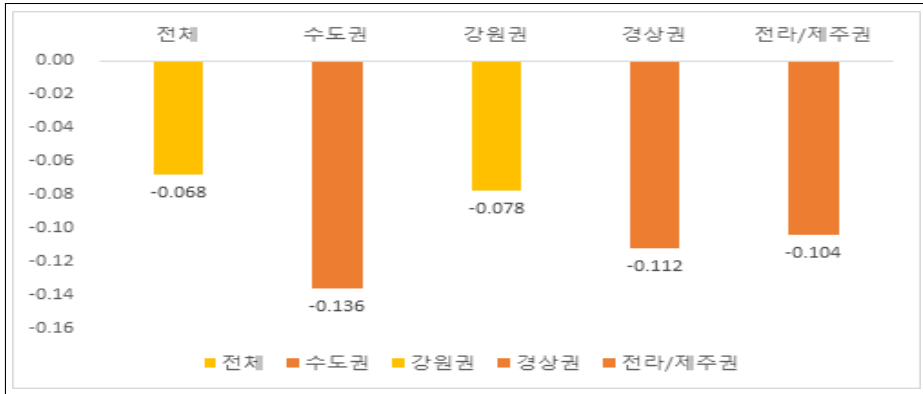


② 관광/여행¹¹⁾

코로나 19 발생 1기(20년 4월) 관광/여행 분야 분석 결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 수도권(13.6%), 경상권(-11.2%), 전라/제주권(-10.4%), 강원권(-7.8%)으로 전체 평균에 비해 고용감소가 컸다. 전 기에 걸쳐 수도권의 고용감소가 가장 크게 나타났는데, 이는 인바운드 여행객의 감소로 인한 영향으로 풀이되며, 경상권은 코로나19 확산 초기 대구, 경북 지역의 집단 감염으로 인한 영향으로 보인다. 또한, 강원권, 전라/제주권은 관광객이 많이 찾는 지역으로 코로나19 확산 초기에 국민의 관광/여행 자제로 인한 영향이 나타난 것으로 보인다.

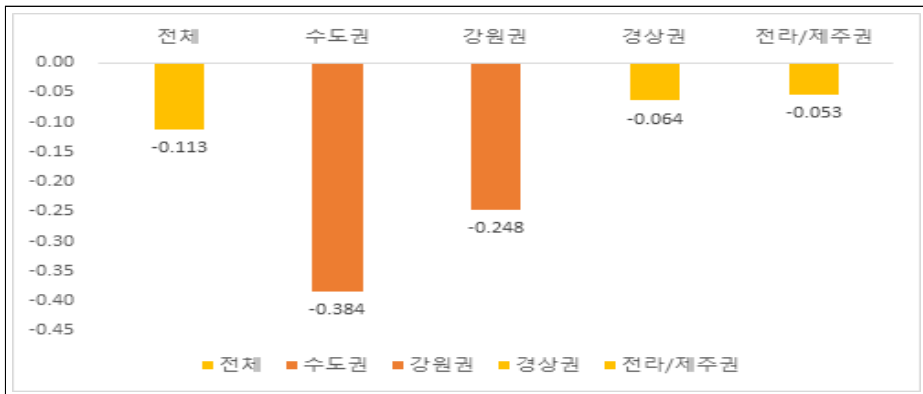
11) 충청권은 분석결과 통계적으로 유의한 결과가 나타나지 않아 보고에서 제외하였다.

[그림 4-14] 코로나19의 관광/여행분야 지역별 영향 분석 - 1기(20년 4월)



코로나 19 발생 2기(20년 10월) 관광/여행 분야 분석결과를 살펴보면 고용감소가 컸던 지역은 수도권(-38.4%), 강원권(-24.8%)으로 전체 평균을 크게 상회하는 것으로 나타났다. 전기(20년 4월)와 동일하게 국내의 관광객 감소로 인해 해당 지역의 관광/여행분야 고용감소가 나타난 것으로 보인다. 다만, 전라/제주권의 고용감소폭은 축소되었는데, 국내 여행객이 수도권에 근접한 강원권보다 전라/제주권 방문이 늘었기 때문으로 풀이된다.

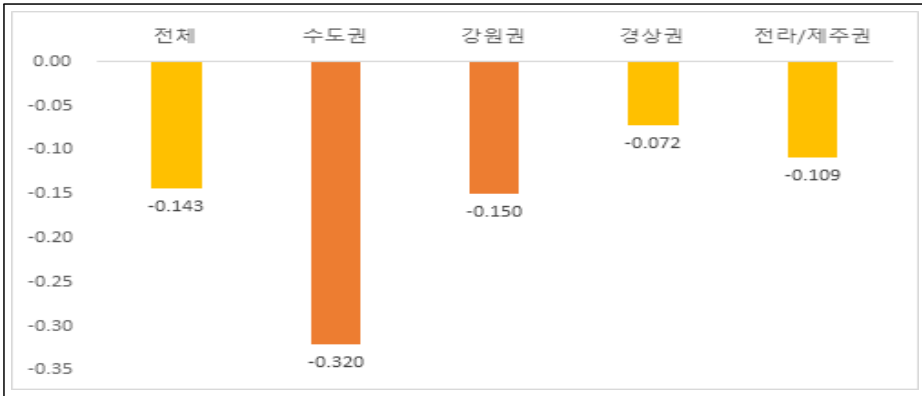
[그림 4-15] 코로나19의 관광/여행분야 지역별 영향 분석 - 2기(20년 10월)



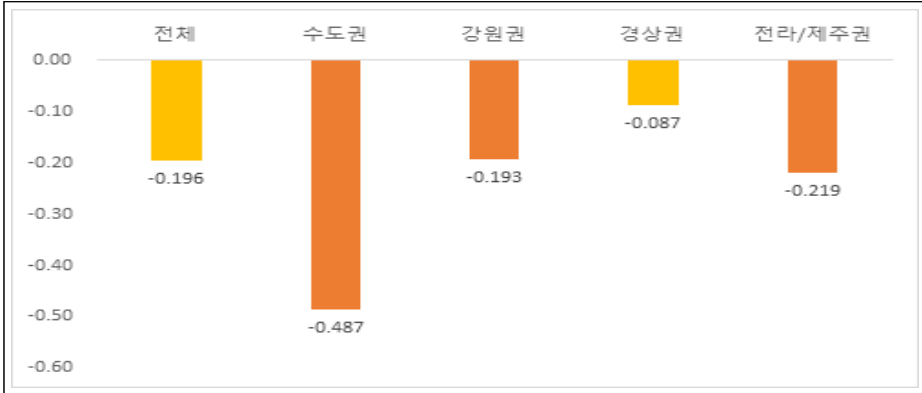
코로나 19 발생 3기(2021년 4월), 4기(2021년 10월) 분석결과를 살펴보면 수도권(-32.0%), 강원권(-15.0%), 전라/제주권(-10.9%)이 고용감소 영향이 컸던 것으로 나타났다. 전반적으로 전기에 비해 고용감소폭이 이전 기간에 비해 더 크게 나타났는데, 코

로나19 확산 장기화로 인한 영향으로 보인다. 또한 4기에 전라/제주권의 고용감소폭이 2배로 늘었는데, 이는 오미크론 변이로 인한 코로나19 감염자 폭증으로 관광/여행 인구 소비가 감소한 영향으로 보인다.

[그림 4-16] 코로나19의 관광/여행분야 지역별 영향 분석 - 3기(21년 4월)



[그림 4-17] 코로나19의 관광/여행분야 지역별 영향 분석 - 4기(21년 10월)



관광/여행 분야 전반을 살폈을 때, 수도권, 강원권, 전라/제주권이 코로나19 영향으로 인한 관광/여행 분야 고용감소가 눈에 띄었으며, 이를 통해 외래 및 국내 관광객 감소로 인한 주요 관광지 방문자 감소가 고용부문에 크게 영향을 미쳤음을 확인할 수 있었다. 특히, 강원권, 전라/제주권의 GRDP 내 관광/여행 관련 산업 비중이 높아, 고용에 더 큰 영향을 받은 것으로 보인다.

제4절 소결

본 장에서는 이중차분법(timewise DD)과 간여시계열분석(interrupted time series)으로 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 산업에 미친 영향의 지역별 측정을 시도하였다. 분석 결과 코로나19 직후 문화·관광·콘텐츠 분야의 생산과 소비가 감소하는 현상이 전 지역에서 관측되었으며, 그 영향은 타 산업에 비해 더 컸다. 고용의 경우도 마찬가지로 문화/오락과 관광/여행 부문 모두에서 코로나19로 인한 고용 감소를 경험하였는데, 특이한 사실은 생산과 소비 영역과는 다르게 4기에 이르러서도 회복 양상을 보이지 않고 있다는 사실이다.

간여시계열분석을 통해 분석한 생산 부문에서의 특징을 살펴보면 전체 서비스업생산이 가장 크게 감소한 지역은 제주 지역으로 분석되었으며, 숙박 및 음식점업과 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 비중이 높은 제주의 경우는 두 업종에서의 생산 감소가 제주 전체 서비스업생산에 영향을 준 것으로 분석된다.

예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업이 크게 감소한 지역은 서울, 강원, 부산 순으로 나타났으며, 숙박 및 음식점업이 크게 감소한 지역은 제주, 인천, 부산 순으로 나타났다. 한편 회복 역시 지역적으로 큰 편차를 보이고 있는데 전체 서비스업생산은 서울 지역의 회복이 가장 빨랐으며 울산에서의 회복이 가장 느린 것으로 나타났다.

소비시장의 경우 생산시장 분석결과와 마찬가지로 코로나19 발생 직후 문화·관광·콘텐츠 소비 부문 충격이 상대적으로 가장 컸던 지역은 제주였다. 하지만 제주지역 문화·관광·콘텐츠 소비는 2기부터 회복하는 특징적인 모습을 보여주었다. 그 외 대부분의 지역에서 코로나19 확산 3기까지 문화·관광·콘텐츠에 대한 소비가 회복하는 모습을 보여주지는 못하다가 4기에 이르러 문화체육관광 분야 소비가 일제히 회복 양상을 보였다.

고용의 경우에는 문화예술과 관광 산업에 의존하는 지역에서의 고용 감소가 두드러졌다. 고용의 감소는 코로나바이러스감염증-19 확진자의 지역별 분포와도 관련성이 존재

하는 것으로 보인다. 문화예술의 경우에는 충청권의 고용 감소가 두드러졌으며 관광은 수도권에서의 고용 감소가 두드러졌다.

이렇게 지역별로 상이한 코로나19의 문화·관광·콘텐츠의 생산, 소비, 고용에 대한 영향은 여러 시사점을 준다. 먼저 지역별로 산업구조가 서로 다르기 때문에 문화·관광·콘텐츠에 대한 코로나19의 영향은 지역별로 전체 산업에 대한 영향과 다르다는 점이다. 서울의 경우 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 생산이 코로나19로 인해 크게 줄었지만 전체 서비스업생산지수에는 타 지역에 비해 상대적으로 영향이 적었던 반면에 제주나 강원 지역의 경우는 두 업종에서의 생산 감소가 이 지역 전체 서비스업생산에 상대적으로 더 큰 영향을 준 것으로 분석된다. 이러한 분석 결과는 지역별·산업별 미시적인 정책을 통해 문화·관광·콘텐츠 산업 회복이 효율적으로 이루어질 수 있음을 시사한다.

또한 코로나19로 인한 문화·관광·콘텐츠 분야 고용 감소 후 회복 양상을 보이고 있지 못하고 있다는 점과 그러한 고용 감소가 지역별로 상이하다는 사실에도 주목해야 한다. 고용의 회복 없이 생산과 소비가 지속적인 회복세를 보이기는 어렵기 때문이다. 지역별로 업종별로 코로나19 영향이 다르기 때문에 이러한 상이한 영향을 반영한 정책 수립이 필요하며, 정밀한 정책 의사 결정을 위해 코로나19로 인해 문화·관광·콘텐츠 분야에서 감소된 인력이 코로나19 이전 수준으로 회복될 수 있을지에 대한 추가적인 연구가 필요할 것으로 보인다.

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화

제5장

종합분석

제1절 산업별 변화의 특징

앞의 논의에서 나타난 바와 같이 코로나19 확산으로 인하여 발생한 감염 위험과 불확실성 확대, 이에 대응하는 정부의 사회적 거리두기 지침은 확산기별로 문화·관광·콘텐츠 분야에 서로 다른 영향을 미쳤다. 이에 정부당국은 감염병 확산 정도에 따라 확산시기에는 사회적 거리두기를 강화하고, 확산이 다소 감소한 안정화 시기에는 긴급재난지원금, 긴급고용안정지원금 등 소비활성화나 경영 및 고용안정화에 필요한 자금을 지원하여 코로나19 확산에 따른 경기 침체 영향을 최소화하려는 노력을 시도하였다.

본 연구 범위인 2021년까지 코로나19 확산 시기에 우리나라 전체 산업은 상당한 매출 소비, 고용감소를 겪었으며, 문화·관광·콘텐츠 분야는 전체 산업에 비해 생산, 소비, 고용 측면에서 더 큰 감소폭을 보였다. 또한, 서비스업종이 대다수인 문화·관광·콘텐츠 분야 내에서도 대면 및 비대면 소비형태간 업종별 명암이 엇갈리는 모습을 보였다. 특히, 확산기별로 경제활동 부문에 미친 영향에 차이가 있었고 그 영향은 경제영역별로 시차를 두고 나타났다.

본 절에서는 앞의 연구내용을 기반으로 코로나19 대응 및 변화 특징을 정부 코로나19 지원정책과 더불어 종합적으로 분석 검토한다.

1. 생산시장 변화의 특징

먼저, 코로나19가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 생산에 미친 영향을 살펴보면 문화·관광·콘텐츠 분야가 더 큰 생산 감소를 겪은 것으로 나타났다. 또한, 코로나19 시기별 구분을 살펴보면 전체 산업의 생산 영향은 2기까지 3% 이상의 감소를 보이다가 3기 이후에는 생산 부문에서 전반적인 회복세가 나타난 것을 알 수 있다. 그러나, 문화·관광·콘텐츠 분야는 1기에 약 30% 이상 큰 폭의 생산 감소세가 2기까지 지속되었으며, 3기에는 감소폭이 상당 부분 축소되고, 4기에는 회복한 모습을 보였다. 이를 코로나19의 확진자 수 및 사회적 거리두기의

영향과 비교해 볼 때, 1기인 확산 초기 감염증에 대한 공포와 사회적 거리두기가 급격한 생산 감소 요인으로 작용한 것으로 보인다. 특히, 2기에는 전체 산업은 감소폭이 미약하게 축소되었으나, 문화·관광·콘텐츠 분야는 감소폭이 심화되는 모습을 보였는데, 사회적 거리두기로 인한 개인 소비 감소와 더불어 법인을 대상으로 한 매출감소 효과도 상당 부분 반영된 것으로 예상된다. 반면, 3기에는 일 평균 확진자 수가 약 566명 수준으로 증가하고, 4기에는 델타변이, 오미크론변이 확산으로 일 평균 확진자 수가 3,000명을 넘어서는 상황에서 생산이 회복되는 모습을 보였다. 이 같은 결과는 2~3기에 걸쳐 시행된 코로나19의 백신 접종과 코로나19 감염 시 나타났던 중증화를 감소 등으로 인해 국민들의 코로나19 감염에 대한 민감도 하락이 크게 영향을 미친 것으로 파악된다.

〈표 5-1〉 코로나19가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 생산에 미친 영향

구분	1기	2기	3기	4기
전체	-3.9%	-3.4%	2.6%	3.7%
문화·관광·콘텐츠	-35.6%	-37.2%	-8.2%	11.6%

자료: 본 연구 3장 업종별 생산분야 이중차분분석 결과 재구성

〈표 5-2〉와 [그림 5-1]은 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 생산에 미친 영향을 나타낸다. 업종별 생산 영향을 살펴보면 1기에는 출판업을 제외한 전업종이 문화·관광·콘텐츠 분야 평균 감소율을 하회하는 것으로 나타났다. 특히, 항공 운송업, 레저오락, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업, 숙박업, 스포츠업은 심각한 생산 감소를 나타내었다.

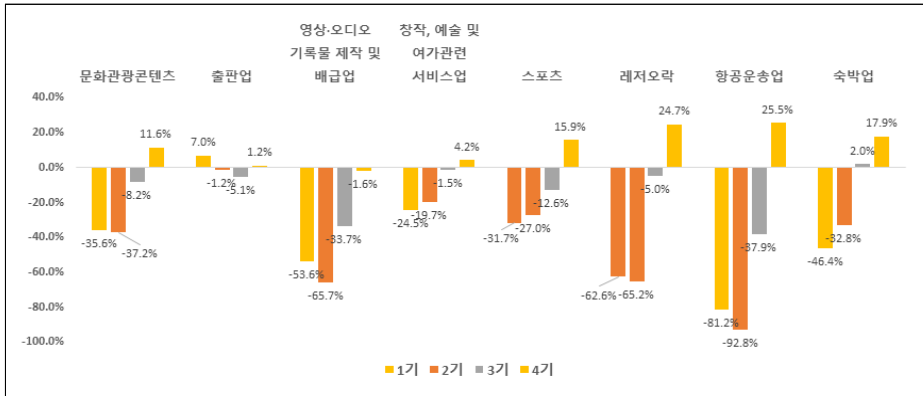
〈표 5-2〉 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 생산에 미친 영향

구분	1기	2기	3기	4기
문화·관광·콘텐츠	-35.6%	-37.2%	-8.2%	11.6%
출판업	7.0%	-1.2%	-5.1%	1.2%
영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	-53.6%	-65.7%	-33.7%	-1.6%
창작, 예술 및 여가관련 서비스업	-24.5%	-19.7%	-1.5%	4.2%
스포츠	-31.7%	-27.0%	-12.6%	15.9%
레저오락	-62.6%	-65.2%	-5.0%	24.7%
항공운송업	-81.2%	-92.8%	-37.9%	25.5%
숙박업	-46.4%	-32.8%	2.0%	17.9%

자료: 본 연구 3장 업종별 생산분야 이중차분분석 결과 재구성

주: 굵은 글씨로 표시된 부분은 감소폭이 전체 산업 평균 감소를 상회하는 업종을 나타냄

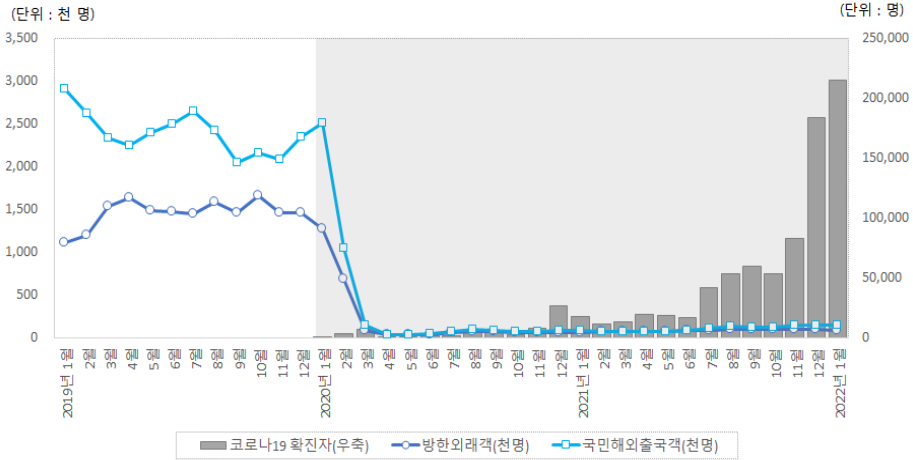
[그림 5-1] 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 생산에 미친 영향



가장 큰 감소를 보였던 항공운송업은 코로나19 확산 초기보다 2기에 상당한 수준의 생산감소폭을 보였으며, 숙박업은 1기에 가장 큰 감소를 보였으나, 2기부터는 감소가 둔화되고 3기 이후에는 회복하는 모습을 보였다. 두 업종은 관광분야 업종이기 때문에 코로나19 확산 초기 해외입국자에 대한 입국제한과 검역강화로 인한 인바운드 (inbound) 관광객 감소가 생산 감소에 큰 영향을 준 것으로 보인다.

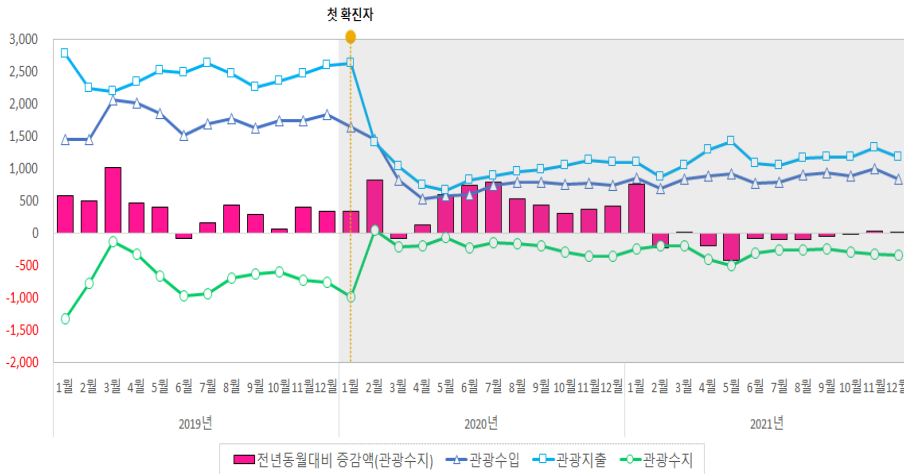
이는 아래 [그림 5-2] 방한외래객 및 국민 해외출국객 현황에서도 잘 나타나는데 국내에서 코로나19 첫 확진자가 발생한 후 정부는 2020년 4월부터 모든 입국자에 대한 14일간 자가격리 의무조치를 실행하였다. 또한, 다른 국가들 또한 한국 입국객을 입국 금지 혹은 제한하는 조치를 실행하였다. 이와 같은 국가 간 이동 제한으로 방한외래객 (inbound) 및 국민출국객(outbound) 감소가 급격하게 이뤄지면서 한국의 관광수입과 관광지출은 빠르게 감소하였다. 관광수입과 관광지출은 2020년 3~4월에 최저점을 기록한 후 미미하게 증가하였으나 코로나 특별여행주의보가 지속적으로 연장되면서 2021년 12월까지 별다른 반등은 이루어지지 못하고 있다.

[그림 5-2] 코로나19와 방한외래객 및 국민 해외출국객 현황



자료 : 법무부, 「출입국통계」, 한국문화관광연구원, 「출국관광통계, 입국관광통계」

[그림 5-3] 코로나19 시기 동안 관광수입, 관광지출 현황(단위 : 백만 달러)



자료 : 한국은행, 「경제통계시스템」

또한, 레저오락 분야도 큰 폭의 생산 감소가 나타났으며 2기까지 생산 감소가 확대되는 것을 확인할 수 있는데, 레저오락이나 스포츠는 1기에 고강도 사회적 거리두기 대상 및 집합금지 업종으로 포함되었기 때문에 소비감소의 영향이 생산 감소로 이어진 것으로 보인다. 또한, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업의 생산 감소도 초기에 국공립 예술단체와 국공립 및 사립 전시장, 공연장의 휴관 등으로 인해 공급과 수요 감소가 동시에

나타난 결과로 파악된다.

2020년 코로나19 발생 이후의 공연관람 예매 현황을 살펴보면 대체로 하반기에 상대적으로 더 많은 공연이 열리는 점을 감안하더라도 2020년 전체 예매건수는 2019년 대비 큰 폭의 하락을 겪은 후 2021년에는 다시 증가하기는 하였으나, 2019년 상반기의 전체 예매건수 수준을 회복하지는 못하였다.¹²⁾ 다만, 3차 대유행 시기가 지난 2021년 12월에 코로나19 이전인 전년 동기(2020년 1월) 대비 증가한 것으로 나타난 점은 회복세에 대한 일종의 신호로 주목할 만하다.(아래 <표 5-3> 참고)

<표 5-3> 공연관람 예매건수 및 매출액

(단위: 천 건, 백만 원, %)

구분	2019년 하반기	2020년	2021년	증감률
예매건수	6,278	4,214	7,023	66.7%
매출액	185,908	173,230	302,349	74.5%

자료 : 한국문화관광연구원(2022c) 연구진 재구성

주 : 2019년 자료는 공연예술통합전산망(www.kopis.or.kr)의 [결산통계]에서 추출하였으며, 2019년은 하반기의 예매건수와 매출액을 집계한 것으로 통상 하반기에 공연이 더 열리는 점을 감안하더라도 2021년에도 2019년 수준을 회복하지 못하였음을 알 수 있다.

문화예술분야를 문학, 시각예술, 공연예술(연극, 음악(국악 및 양악), 무용, 복합장르 등)로 구분할 경우 각각의 예술 장르가 보인 활동량의 변화는 아래 <표 5-4>와 같다.

문학의 경우 2019년까지 전체 문화예술활동 건수의 24% 정도를 차지하고 있었으나, 2020년에는 다른 장르와 달리 활동건수가 약간 상승하였는데, 코로나19로 인해 대면활동(전시회, 공연 등)이 추가 되는 시각예술과 공연예술 활동이 침체에 빠지면서 문학 장르 활동 비중이 상대적으로 높아지는 효과를 낳아 전체 대비 48%를 나타내었다. 반면 시각예술이나 공연예술은 2019년 대비 거의 3분의 1 수준으로 활동이 줄어들어 코로나19 확산의 피해가 집중되었다고 할 수 있다. 이러한 활동의 감소는 소비의 위축과 매출액 감소와 직결되고 해당 업종 종사자의 소득 감소 및 고용 불안정으로 이어지는 부가적 피해를 낳게 되었다.

12) 2019년 상반기는 개정된 공연법에 의한 공연데이터의 전산망 유입이 의무화되지 않았던 시기여서 2019년 전체 예매건수에 대한 추정이 어려움

〈표 5-4〉 분야별 문화예술활동 건수 및 비율(2018~2020)

(단위: 건, %)

구분		문학	시각 예술	공연예술						계
				국악	양악	연극	무용	혼합	소계	
2020년	예술 활동 건수	14,267	6,379	645	4,629	2,424	517	874	9,089	29,735
	비율	48.0%	21.5%	2.2%	15.6%	8.2%	1.7%	2.9%	30.6%	100.0%
2019년	예술 활동 건수	13,724	15,256	1,929	12,219	9,693	1,540	3,546	28,927	57,907
	비율	23.7%	26.3%	3.3%	21.1%	16.7%	2.7%	6.1%	50.0%	100.0%
2018년	예술 활동 건수	13,151	15,192	1,735	11,333	7,608	1,270	2,773	24,719	53,062
	비율	24.8%	28.6%	3.3%	21.4%	14.3%	2.4%	5.2%	46.6%	100.0%

자료 : 한국문화예술위원회(2022) 재구성

예술경영지원센터가 코로나19 확산이 1년 경과한 시점에서 실시한 설문조사에서 문화예술분야의 생산관련 지표 중 하나인 매출액의 변화를 살펴보면, 공연예술분야에서 코로나19에 의한 2020년도 매출액 감소는 2019년에 비해 ‘70~100% 감소’가 38.5%, ‘50~70% 미만 감소’가 23.0%로, 61.5%의 시설(단체)이 50% 이상의 매출액 감소를 경험한 것으로 나타났다. 금액대별로 살펴보면, ‘1천만 원~3천만 원 미만 감소’가 23.4%, ‘1천만 원 미만 감소’가 22.5%로 비슷한 수준으로 집계되었고, 5억 원 이상 매출이 감소한 경우도 4.1%로 집계되었다. 공연 상연 중단이나 취소가 있었던 공연예술기관(N=1,466)의 손실금액(대관료 환불 등) 현황을 금액대별로 살펴보면, ‘1천만 원 미만’이 21.2%, ‘1천만 원~3천만 원 미만’이 20.0%로 많았으며, ‘1억 원 이상’ 손실을 본 경우도 11.7%로 조사되었다(예술경영지원센터, 2021a).

예상할 수도 없었던 2020년의 코로나19 확산이 1년여 경과한 2021년 공연 매출액의 변화를 확진자 수의 증가와 관련하여 살펴보면 접종률이 높아지면서 사회적 거리두기가 실시됨에도 불구하고 증가하기 시작하는 것을 알 수 있으며, 이는 앞서 전체문화·관광·콘텐츠 분야와 마찬가지로 코로나19에 대한 국민의 민감도 감소가 크게 역할을 한 것으로 분석된다. (아래 [그림 5-4] 참고)

[그림 5-4] 2021년 월별 공연 매출액 및 백신접종률, 확진자 수



출처 : 한국문화정보원(2021), 「[인포그래픽] 위드코로나시대 달라진 관람문화생활」, (공연예술통합전산망, 보건복지부 코로나19 감염현황, 공공데이터 활용 지원 코로나19 예방접종 통계 데이터 조회 서비스, 2021.12.31. 기준) 재인용

2022년 1분기에는 활발한 활동의 주요 지표 중 하나인 공연건수가 코로나19가 발생한 2020년 동기 대비 107% 정도 증가하였다. 그러나 티켓 예매수는 2021년의 극히 낮았던 상태를 벗어나 다시 증가하기 시작하였지만 코로나19 발생 직후에 얼어붙었던 2020년 초반의 시장 상황 대비 28% 정도밖에 증가하지 않은 것으로 나타나 아직까지는 완전한 회복세를 보이지 못하고 있다(예술경영지원센터, 2022).

코로나19로 인한 예술계의 피해 현황을 알아본 또 다른 조사에서는 예정했던 프로젝트가 중지되거나 취소된 사례를 경험한 고용주(자영업자, 1인 사업자 포함)가 82.5%로 나타났고, 매출 대비 피해 규모가 더 큰 것으로 집계되었으며, 피해금액이 1천만 원 이상인 경우도 47.8%로 다른 조사와 비교하여 약간 더 높은 수준으로 나타났다(양혜원, 2020).

결국 코로나19 확산으로 발생한 생산부문의 변화는 사회적 거리두기 지침으로 인해 공급 차원에서 활동 공간 또는 기회가 축소, 연기되면서 매출 감소가 일어난 것이 주요한 원인이 되면서 문화예술계의 생산 감소를 가중시키는 결과를 낳게 되었다.

〈표 5-5〉 최근 3년간 1분기 전체 공연시장 현황(공연예술통합전산망 기준)

구분	2022년 1분기	2021년 1분기	2020년 1분기	21년 대비 22 년 증감률	20년 대비 22 년 증감률
공연건수(건)	2,296	1,524	1,111	83%	107%
공연회차(회)	16,711	9,036	15,576	85%	7%
티켓예매수(건)	2,185,637	849,330	1,712,207	157%	28%
티켓판매액(천원)	107,476,296	41,768,755	7,1681,351	157%	50%
공연 1건당 평균 티켓판매액(천원)	46,810	33,308	64,520	41%	-27%
공연 1회차당 평균 티켓판매액(천원)	6,431	4,622	4,602	39%	40%
티켓 1매당 평균 티켓판매액(천원)	49	49	42	0%	17%

자료 : 예술경영지원센터(2022), 「2022년 1분기 공연시장 동향」

다음은 전(全)기간에 걸쳐 심각한 생산 감소가 나타난 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업에 대한 특징을 살펴보겠다. 해당 분야는 영화관 운영, 영화, 방송(드라마, 오락) 제작 및 배급업체의 매출비중이 상당히 높는데, 영화, 방송 장르 제작 환경은 제작진이 함께 제작하는 환경이기 때문에 코로나19 확산에 취약하였고, 영화관 대부분은 집합제한 업종에 해당되어 생산 감소세가 지속된 것으로 보인다.

〈표 5-6〉에서 볼 수 있듯이 영화 부문도 공연과 마찬가지로 개봉 예정이었던 영화들이 잇달아 개봉시기를 연기하였고, 코로나19 확산으로 인해 진행되던 영화 촬영이 중단되는 등 코로나19의 확산은 영화 수급에 심각한 피해를 안겨주었다.

〈표 5-6〉 코로나19 직후 개봉이 연기된 영화

	제목	감독	당초 일정	연기 일정
1	사냥의 시간	윤성현	20.02.26	20.04.23
2	기생충(흑백판)	봉준호	20.02.26	20.05.14
3	더 프린세스: 도둑맞은 공주	올레 말라무	20.03.05	20.08.12
4	결백	박상현	20.03.05	20.06.10
5	밥정	박혜령	20.03.05	20.10.07
6	물란	니키 카로	20.03.27	20.09.17
7	007: 노 타임 투 다이	캐리 후쿠나가	20.04	20.11.25 예정
8	언더우먼 1984	패티 쟁킨스	20.06.05	20.12 예정
9	이터널스	클로이 자오	20.11	21.02.12 예정

	제목	감독	당초 일정	연기 일정
10	나의 촛불	주진우	20.03	미정
11	너의 새는 노래할 수 있어	쇼미야케	20.03.19	20.04.16
12	엑스맨 뉴 뮤턴트	조쉬 분	20.02	20.09.10
13	모비우스	다니엘 에스피노사	20.07.30	21.03 예정
14	고스트버스터즈 라이즈	제이슨 라이트먼	20.07.02	21. 예정
15	블랙위도우	나타샤 로마노프	20.04	미정
16	분노의 질주: 더 얼티메이트	저스틴 린	20.05	21.04 예정
17	침입자	손원평	20.03.12	20.06.04
18	온워드: 단 하루의 기적	댄 스캔린	20.02.29	20.06.17
19	후쿠오카	장률	20.02	20.08.27
20	콰이어트 플레이스2	존 크래신스키	20.03	미정
21	주디	루퍼트 굴드	20.03.05	20.03.25

자료: 박찬욱(2020) p.15 <표 2-4> 재인용.

영화매출액은 코로나19 국내 첫 확진자 발생 이후 급격히 하락하였다가 일시적으로 안정기를 보였던 6월~8월 중반까지 영화 ‘반도’, ‘다만 악에서 구하소서’ 등 개봉의 영향으로 매출액이 상승하는 듯 보였으나 이후 코로나19 재확산과 오미크론 등 변이바이러스의 급격한 확산으로 인해 코로나19 이전 수준으로 돌아가지 못하였다. 하지만, 정부의 코로나19로 인한 거리두기 해제(‘22년 4월 25일)와 닥터스트레인지: 대혼돈의 멀티버스 개봉(‘22년 5월 4일)의 영향으로 2022년 5월 2주 영화관 매출액이 코로나19 이전 수준을 회복하는 모습을 보이고 있다.

[그림 5-5] 코로나19 이후 영화 매출액



자료: KCTI Indicators(2022)

마지막으로 업종별 생산 분석에서 흥미로운 점은 출판업 생산이 1기에는 증가하였다가 3기까지 감소세를 보이는 것인데, 대표적인 비대면 업종인 출판업에는 전통적인 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판 외에 소프트웨어 개발 및 공급업이 포함되어 있다. 소프트웨어 개발 및 공급업에는 온라인, 모바일 게임 개발 외에도 애플리케이션 개발 및 공급이 포함되어 해당 기업의 매출 비중이 크다. 코로나19 확산 초기에 사회적 거리두기로 인한 소비의 비대면화가 급속하게 진행되면서 여러 분야에서 애플리케이션 개발 수요가 확대되었는데, 이 같은 비대면화를 위한 디지털 수요 증가로 해당 업종의 매출이 어느 정도 증가한 것으로 풀이된다.

2. 소비시장 변화의 특징

코로나19가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 소비에 미친 영향을 살펴보면 생산과 동일하게 문화·관광·콘텐츠 분야가 더 큰 소비감소를 겪은 것을 알 수 있다. 코로나19 시기별 구분을 살펴보면 전체 산업의 소비 영향은 2기까지 7% 이상의 감소를 보이다가 3기 이후에는 4.8% 감소하여 감소폭이 둔화된 것으로 나타나며, 4기부터는 8.9% 증가하여 회복하는 모습을 보였다. 그러나, 문화·관광·콘텐츠 분야는 1기에 24.4%, 2기에 20.4% 소비가 감소하여 20.0% 이상의 감소세를 보였으며, 3기에는 감소폭이 상당 부분 축소(-11.7%)되고, 4기에는 회복한 모습(12.1% 증가)을 보였다. 이를 코로나19의 확진자 수 및 사회적 거리두기의 영향과 비교해 볼 때, 소비가 생산(매출)과 연결되는 점을 감안하면 1기인 확산 초기 감염증에 대한 공포와 사회적 거리두기가 생산과 동일하게 급격한 소비 감소 요인으로 작용한 것으로 보인다. 2기에는 전체 산업은 감소폭이 미약하게 축소되었고, 문화·관광·콘텐츠 분야 또한, 생산과는 다르게 감소폭이 둔화되는 모습을 보였다. 반면, 3기에는 일별 확진자 수가 약 566명 수준으로 증가하고, 4기에는 델타변이, 오미크론변이 확산으로 일 평균 확진자 수가 3,000명을 넘어서는 상황에서 소비가 회복되는 모습을 보였다. 이는 생산과 동일하게 2~3기에 걸쳐 시행된 코로나19의 백신 접종과 코로나 감염 시 나타나던 증증화를 감소 등으로 인해 국민들의 코로나19 감염에 대한 민감도 하락이 반영된 것으로 파악된다.

〈표 5-7〉 코로나19의 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 소비에 미친 영향

구분	1기	2기	3기	4기
전체	-7.9%	-7.0%	-4.8%	8.9%
문화·관광·콘텐츠	-24.4%	-20.4%	-11.7%	12.1%

자료: 본 연구 3장 업종별 소비분야 이중차분분석 결과 재구성

문화·관광·콘텐츠 업종별 소비에 미친 영향을 살펴보면 1기에는 전업종이 전체 산업 분야 평균 감소율을 하회하는 것으로 나타났다. 특히, 항공 운송업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업, 레저오락, 숙박업, 출판업, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업은 극심한 소비감소를 겪었으며, 출판업, 영상오디오제작업, 창작예술업 등은 분석대상 기간 동안 지속적인 감소세였다.

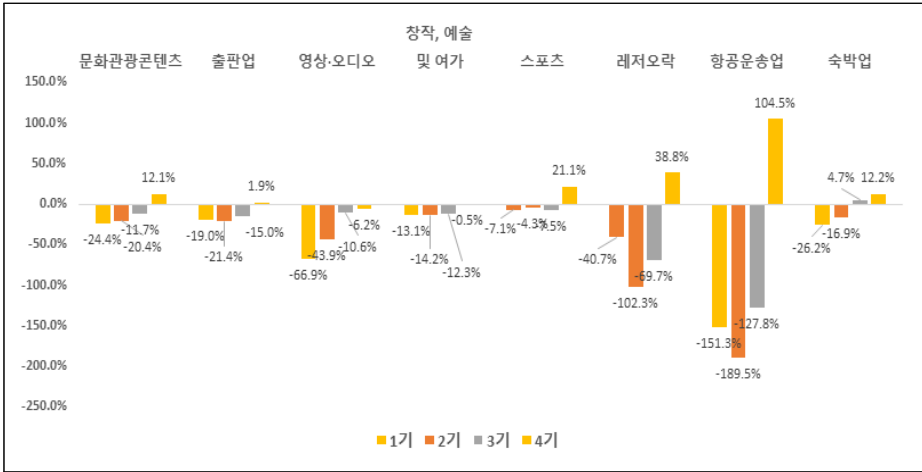
〈표 5-8〉 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 소비에 미친 영향

구분	1기	2기	3기	4기
문화·관광·콘텐츠	-24.4%	-20.4%	-11.7%	12.1%
출판업	-19.0%	-21.4%	-15.0%	1.9%
영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	-66.9%	-43.9%	-10.6%	-6.2%
창작, 예술 및 여가관련 서비스업	-13.1%	-14.2%	-12.3%	-0.5%
스포츠	-7.1%	-4.3%	-7.5%	21.1%
레저오락	-40.7%	-102.3%	-69.7%	38.8%
항공운송업	-151.3%	-189.5%	-127.8%	104.5%
숙박업	-26.2%	-16.9%	4.7%	12.2%

자료: 본 연구 3장 업종별 소비분야 이중차분분석 결과 재구성

주: 굵은 글씨로 표시된 부분은 전체산업의 평균 감소율을 상회하는 업종을 나타냄

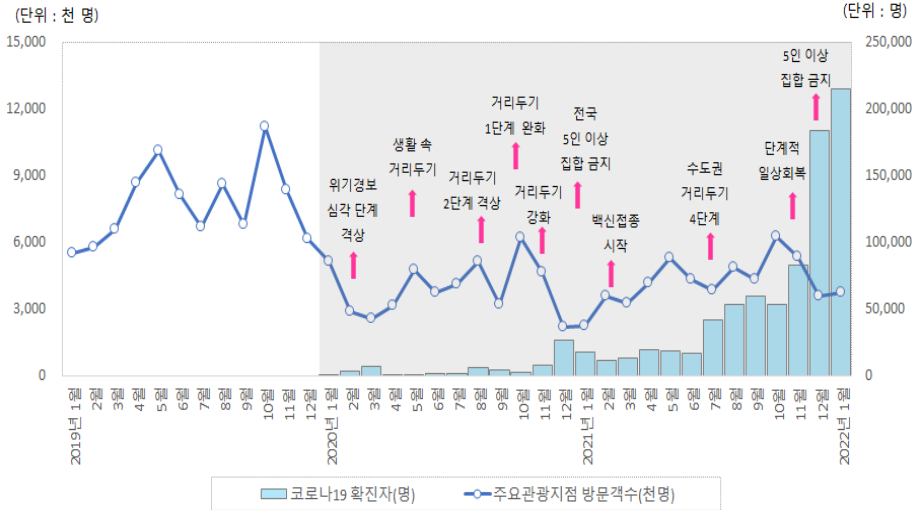
[그림 5-6] 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 소비에 미친 영향



가장 큰 감소를 보였던 항공운송업은 코로나19 확산 초기보다 2기에 상당한 수준의 소비 감소를 보였으며, 3기에는 감소세가 둔화되어 4기에는 상당 부분 회복한 모습을 보였다. 항공업과 함께 숙박업은 관광분야 업종으로 1기에 26.2%, 2기에 16.9%의 소비지출 감소가 나타났다. 본 연구의 소비분야 분석자료가 내국인 카드지출자료에 한정되어 있기 때문에 추가자료를 통해 감소원인을 진단해보겠다.

관광분야의 소비지출 감소 영향을 코로나19 전후의 관광객 및 실제 관광 지출액 현황을 통해 살펴보겠다. 먼저, 여행 현황을 살펴보기 위해 코로나19 시기 동안 주요관광지점의 방문객 현황을 살펴보면 주요관광지점 총 방문객 수는 2019년 92,564천 명, 2020년 47,610천 명, 2021년 51,039천 명으로, 2020년과 2021년의 방문객 수는 2019년의 절반을 약간 넘는 수준으로 나타났다. 코로나19가 발생하기 전인 2019년의 방문객 수는 주로 날씨, 휴가철, 명절 등 계절에 의한 영향을 받았으나, 코로나19 후에는 감염병 위험률과 사회적 거리두기 조치, 코로나19 백신 접종 등과 같은 제도적 변화에 더 민감하게 반응했다.

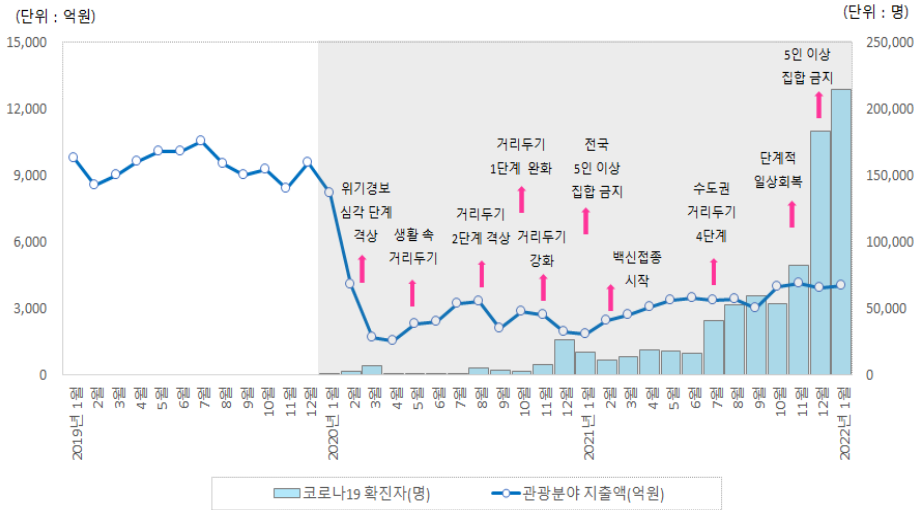
[그림 5-7] 코로나19 시기 전후 주요관광지점 방문객 현황



자료 : 한국문화관광연구원, 「주요관광지점 입장객통계」, 2022.2.28 기준 전국 80개 관광지점

방문객 현황과 마찬가지로 관광 지출액 또한 코로나19의 위험 정도와 사회적 거리두기 시행, 백신접종 등의 상황에 따라 변화하였다. 2020년 2월 말 특정 종교단체를 중심으로 코로나가 확산되면서 위기경보 단계가 격상되었고 이는 관광 지출액의 급격한 감소로 이어졌다. 확진자의 감소로 5월부터 생활 속 거리두기가 완화되면서 관광 지출액은 소폭 상승하였으나, 다시 도심 집회 등으로 감염병이 수도권을 중심으로 번지면서 8월 중순 이후 거리두기가 강화되었고 이는 다시 관광 지출액의 감소로 나타났다. 이후 거리두기 완화와 강화가 반복되었고 관광 지출액은 그에 따라 증가와 감소를 보였다. 2021년 1월 이후부터 관광 지출액이 소폭이지만 증가하는 경향을 보였는데, 이는 코로나의 장기화에 대한 적응, 그리고 2021년 2월 이후 백신 접종의 영향이 다소 긍정적으로 작용한 결과로 보인다.

[그림 5-8] 코로나19 시기 전후 관광 지출액 현황



자료 : 내국인, 「신한카드」, 외국인, 「VISA」, 「MASTER」, 「AMX」, 「JCB」, 「온라인」 신용카드지출 데이터
 주 : 1) '신용카드 지출액'은 내국인의 신용카드 승인실적과 국내에서 지출한 외국인 신용카드(5종) 승인실적을 더해 계산함
 2) '내국인 신용카드 승인실적'은 신한카드 개인 이용금액을 신한카드 시장 점유율을 활용하여 전체 시장 취급액으로 추정하여 계산함
 3) '외국인 신용카드 승인실적'은 VISA, MASTER, AMX, JCB, 온라인 카드의 승인을 합하여 계산함
 4) 관광 지출액은 여행업, 면세점, 항공사, 관광숙박업에 사용한 소비지출을 합하여 계산함

신용카드 총 지출액(실질금액)은 코로나19가 발생하기 전인 2019년을 기준으로 볼 때 2020년에 6.9% 감소하였다. 관광·콘텐츠·문화예술 지출액은 2019년 대비 2020년에 30.5%, 관광 지출액은 2019년 대비 2020년에 68.1%로 매우 크게 감소하였다. 관광 업종을 여행업, 관광숙박업, 면세점, 항공사로 세분화하여 2019년 대비 2020년의 지출액 증감률을 살펴보면, 여행업이 -84.2%로 가장 큰 감소폭을 보였고 그 다음으로 면세점(-75.6%), 항공사(-72.2%)의 순으로 나타났다. 이 중 관광숙박업이 가장 낮은 감소폭을 보였으나, 이 역시 -50.5%로 상당히 컸다.

대규모 감염병 확산과 같은 위기가 갑자기 닥치면 소비심리는 위축되고 사회적 거리두기 등과 같은 이동제한 조치는 여가와 관련된 산업에 직간접적으로 부정적인 영향을 미친다. 특히 관광과 관련된 활동은 여타의 여가활동에 비해 이동 제한이라는 직접적 제약을 받기 때문에 코로나19와 같은 상황에서는 소비심리뿐 아니라 실제 관광 관련 지출이 감소할 수밖에 없다.

〈표 5-9〉 코로나19 시기 전후 업종별 지출액 및 전년동월 대비 지출액 증감 현황

(단위 : 억원, %)

	2019년	2020년	'20/19 증감율
신용카드 총 지출	4,924,857	4,587,199	-6.9
관광·콘텐츠·문화예술	554,325	385,383	-30.5
관광	114,163	36,397	-68.1
◦ 여행업	12,937	2,031	-84.3
◦ 관광숙박업	33,980	16,721	-50.8
◦ 면세점	28,285	6,864	-75.7
◦ 항공사	38,960	10,781	-72.3

자료 : 내국인, 「신한카드」, 외국인, 「VISA」, 「MASTER」, 「AMX」, 「JCB」, 「온련」 신용카드지출 데이터

주 : 소비지출액은 소비자물가지수(2020년=100)를 활용하여 실질금액으로 전환함

다음으로 코로나19 기간 전후로 국내 여행의 구체적 행태를 살펴보겠다. 먼저 여행을 경험하였다고 응답한 비중은 2020년에 86.4%로 2019년의 92.4%에 비해 6.0%p 감소하였다. 2020년에 여행을 가지 않았다고 응답한 사람들(응답자의 7.6%) 중 32.5%가 “코로나 때문”이라고 답하여 코로나19가 여행의 방해요인으로 작용하였음을 다시 한번 확인하였다. 다음으로 2019년 대비 2020년의 여행총량에 대해 살펴보겠다. 여행총량은 여행횟수, 여행일수, 여행 총 지불액으로 구성할 수 있다. 코로나19가 발생한 후 여행횟수는 34.7%, 여행일수는 40.6%, 여행 총 지불액은 45.4% 감소하였다. 특히 여행횟수도 감소했지만 여행횟수에 비해 여행기간(일수)의 감소폭이 더 커, 코로나19 이전에 비해 여행 일정이 짧아진 것으로 나타났다. 이는 2019년 대비 2020년의 당일여행 횟수의 감소폭이 25.0%로, 숙박여행 횟수의 감소폭인 45.5%에 비해 작음을 통해서도 다시 한번 확인된다. 또한 1회 평균 여행지출액은 2019년에 비해 2020년에 감소하였는데, 당일여행에서도 21.3% 감소했다고 나타나 코로나19 이후 여행 관련 소비행태 또한 변화하였음을 짐작할 수 있다.

〈표 5-10〉 코로나 전후 국내여행 현황

		2019년	2020년	'20/'19 증감(%)	
여행경험(%)		92.4	86.4	-6.0%p	
여행횟수 (천 회)	국내여행	344,750	225,199	-34.7	
	숙박여행	162,376 (47.1)	88,450 (39.3)	-45.5	
	당일여행	182,374 (52.9)	136,749 (60.7)	-25.0	
여행일수 (천 일)	국내여행	585,710	347,876	-40.6	
	숙박여행	403,336 (68.9)	211,127 (60.7)	-47.7	
	당일여행	182,374 (31.1)	136,749 (39.3)	-25.0	
여행 지출액	전체 (십억 원)	국내여행	44,183	24,121	-45.4
		숙박여행	30,041 (68.0)	15,638 (64.8)	-47.9
		당일여행	14,142 (32.0)	8,483 (35.2)	-40.0
	1회 평균 (천 원)	국내여행	134	109	-18.7
		숙박여행	189	177	-6.3
		당일여행	80	63	-21.3

자료 : 한국문화관광연구원(2021e) 재구성

주 : ()는 국내여행 대비 숙박여행과 당일 여행의 비중임

여행의 소비행태 변화를 유추해보기 위해 코로나19 전후 여행지에서의 활동과 이용한 숙박시설에 대해 살펴보았다. 코로나19 이후 여행지에서의 활동은 '자연 및 풍경감상', '가족/친지/친구 방문'의 비율이 증가하고 '테마파크, 놀이시설, 동식물원 방문'의 비율은 감소하였다. 숙박시설 또한 '가족 친지집'의 비율이 증가하고 '콘도미니엄/리조트'의 비율은 감소하였다. 코로나19 이후 사람이 많이 모이는 곳을 피하고 감염 위험으로부터 안전하면서 심리적으로 안정을 느낄 수 있는 곳으로 여행지의 흐름이 변한 것을 알 수 있으며, 이러한 변화가 여행관련 소비지출 감소에 영향을 미친 것으로 판단된다. 권태알김영준(2021)은 실태조사를 통해 코로나19 이후 국내여행 행태가 저밀집 지역, 야외 중심으로 변화하였고 이러한 경향은 2020년에 비해 2021년에 더 강해졌다는 분석 결과를 발표하였다.

〈표 5-11〉 코로나 전후 여행지에서의 활동과 숙박시설 현황

(단위 : %)

여행지에서의 활동			숙박시설		
	2019년	2020년		2019년	2020년
자연 및 풍경감상	74.4	78.1	펜션	31.1	32.4
휴식/휴양	56.3	57.6	가족 친지집	17.9	26
음식관광	51.9	53.9	콘도미니엄/리조트	14.3	11.4
가족/친지/친구 방문	13.9	16.3	호텔	10.8	10.7
역사 유적지 방문	9.8	8.5	모텔/여관	10	7.2
쇼핑	7.7	7.8	야영(캠핑)	2.8	3.7
야외 위락/스포츠-레포츠 활동	4.8	6.4	민박	3.6	2.7
시티투어	5.2	5.9	자연휴양림(숙박시설)	2.4	2.2
테마파크/놀이시설/동식물원 방문	8.0	5.5	게스트하우스	2.3	1.6
드라마 촬영지 방문	4.2	3.7	전통숙박시설	1.4	1.3

자료 : 한국문화관광연구원(2021e), 「2020년 국민여행조사 심층분석」

다음으로 가장 큰 감소를 보인 업종은 영상·오디오 기록물 제작업으로 해당 분야는 영화관 운영업이 산업에 포함되어 있고, 해당 세부업종이 내국인 카드 소비지출에서 많은 비중을 차지하기 때문으로 보인다. 또한, 사회적 거리두기와 집합금지, 입장제한 등의 정부규제와 밀접한 연관이 있는 레저오락, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업도 3기까지 상당한 소비 감소가 있었음을 확인할 수 있는데, 1기와 2기의 고강도 사회적 거리두기와 3기의 일평균 확진자 수 증가가 소비를 둔화시킨 것으로 보인다.

코로나19 발생 이후 이용에 있어 가장 큰 타격을 입은 것은, 공연장과 영화관이다. 이현우(2020)가 2020년 5월 콘텐츠 이용자 697명을 대상으로 설문조사한 결과에 의하면, 코로나19 이전과 이후 공연장·영화관 이용은 크게 줄었다. 코로나19 이전 공연장·영화관에서의 콘텐츠 이용은 11.7% 정도의 비중을 차지하고 있었으나, 이후에는 3.6% 수준이 되었다. 코로나19 감염 우려로 인해 공연장·영화관 등 다중 밀집시설 이용이 거의 이뤄지지 않는 현실이 반영된 것이다. 공연이 잇달아 연기 혹은 취소되면서 정상적인 진행이 불가능했다. 공연예술통합전산망 데이터에 따르면, 장르별 공연산업(연극, 뮤지컬, 클래식, 오페라, 무용, 국악, 복합) 매출액이 1월부터 4월까지 꾸준히 감소해 4월 매출(47억 9백만 원)이 코로나19 전인 1월(398억 5천만 원) 대비 88% 감소했고, 특히 오페라, 국악 등 비인기 장르의 경우는 4월에 매출 자체를 올리지 못했다. 또, 대중음악계에서 2020년 상반기 동안 코로나19로 인해 공연이 연기·취소된 건수는 약 140건, 피해규모는 876억 원에 달했다(박찬욱 외, 2020).

〈표 5-12〉 장르별 공연산업 매출액: 2020년 1~8월

(단위: 백만 원)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
합계	39,850	21,609	9,120	4,709	11,271	10,555	17,171	17,013
연극	3,116	1,976	539	675	1,304	975	1,547	1,483
뮤지컬	34,729	18,495	8,088	4,005	9,682	9,135	14,692	14,514
클래식	1,626	559	85	27	211	288	415	777
오페라	50	108	407	0	19	4	188	167
무용	165	425	0	2	34	86	235	41
국악	99	45	1	0	12	44	37	18
복합	64	2	0	0	8	23	57	14

출처: 박찬욱(2020), 11p에서 재인용

코로나19가 장기화되면서 온라인 공연이라는 대안이 떠오르긴 했지만, 인식과 자본까지 두루 갖춘 일부 대형회사를 제외한 나머지 중소회사들은 오프라인에서 온라인으로의 전환이 쉽지 않았다. 온라인 공연은 단순히 오프라인 공연을 온라인을 통해 보여주는 수준의 것이 아니기 때문이다. 그런 맥락에서 유튜브(YouTube), 브이라이브(V-Live) 등의 기존 플랫폼을 활용하는 것뿐 아니라, 위버스(Weverse) 같은 별도의 팬 플랫폼을 통해 여러 회사들이 최적화된 공연을 보여주고자 하는 시도가 두드러지게 된 것은 자연스럽다.

앞의 두 업종과 달리, 스포츠는 소비지출 감소가 상대적으로 적게 나타났는데, 헬스장, 볼링장, 수영장 등 실내 스포츠 시설에 대한 운영시간 제한 및 출입인원 제한으로 가정에서 운동하기 위한 운동용품 소비지출 증가와 야외에서 거리두기에 대한 제한 없이 즐길 수 있고 타 스포츠에 비해 소비비용이 높은 골프 수요 증가가 적은 감소에 영향을 준 것으로 보인다.

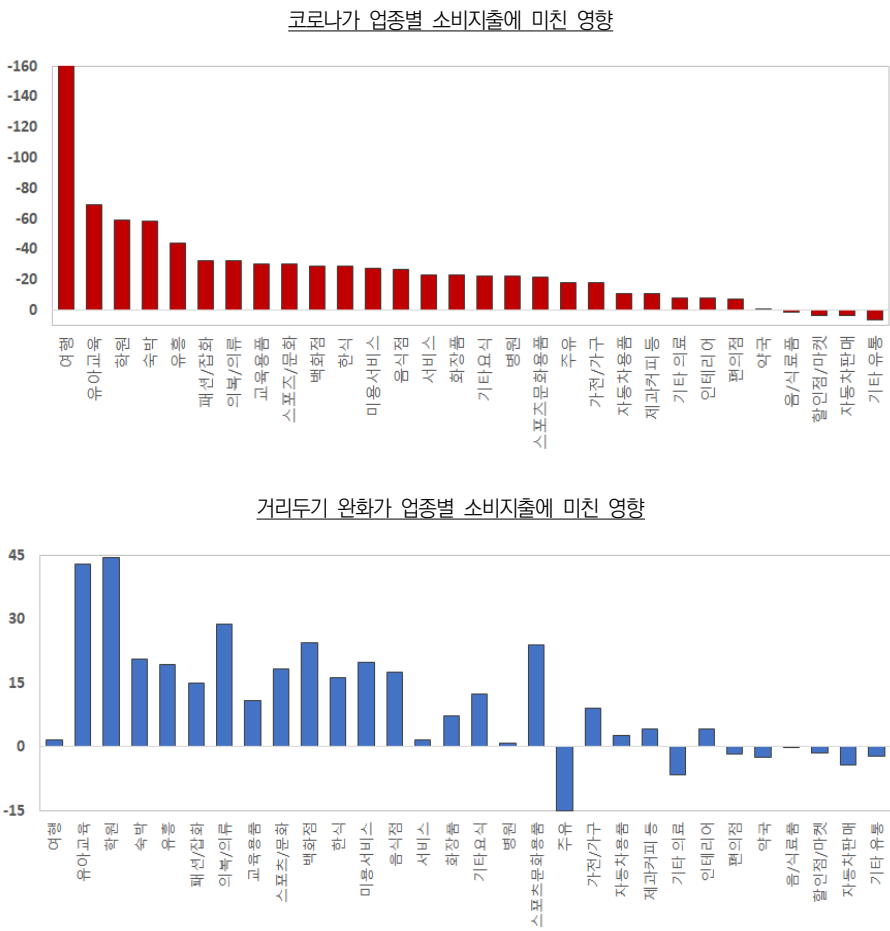
전반적인 소비시장의 특징은 사회적 거리두기에 따른 영향이 상당한 영향을 미쳤다는 것이다. 코로나19의 지역사회 확산을 막기 위해 2020년 2월 29일 ‘사회적 거리두기’ 조치가 시행된 후 2022년 4월 18일 ‘사회적 거리두기’를 전면 해제할 때까지 코로나19 확진자수와 위증증률 정도에 따라 거리두기 단계의 격상과 완화가 반복되었다.

[그림 5-9]는 ‘코로나19’와 ‘사회적 거리두기 완화’가 소비지출에 미친 영향을 업종별로 분석한 결과이다. 코로나19의 영향으로 ‘여행’은 소비지출이 가장 많이 감소된 업종이면서 동시에 거리두기 완화의 영향은 거의 받지 못하는 업종(1.7%)인 것으로 나타났다. 이승호·홍민기(2020)에 의하면 대체적으로 코로나19의 영향으로 소비가 가장 많이

감소한 품목에서 사회적 거리두기 완화의 효과가 크게 나타난다고 하였으나, ‘여행’은 예외였다. 반면에 ‘여행’ 다음으로 코로나로 인한 소비지출의 감소가 높았던 ‘유아교육’, ‘학원’, ‘숙박’ 등의 업종에서는 거리두기 완화 효과가 크게 나타났다.

코로나19발 경제 위기는 과거의 경제 위기와는 달리 감염병 예방을 위한 봉쇄(lockdown)나 ‘거리두기’라는 특수한 조건들로 인해 여타 산업에 비해 ‘여행’과 같은 관광 관련 업종을 가장 크게 위축시켰고 회복 또한 더딜 수 있음을 짐작하게 한다.

[그림 5-9] 코로나와 거리두기 완화에 따른 업종별 소비지출에 미친 영향



출처 : 한국노동연구원, 홍민가이승호 (2020), 「코로나19 확산과 가계지출 변화」, [그림 3-9], [그림 3-10] 재인용

3. 고용시장 변화의 특징

코로나19가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 소비에 미친 영향을 살펴보면 생산, 소비와 동일하게 문화·관광·콘텐츠 분야가 더 큰 고용감소를 겪은 것을 알 수 있다. 코로나19 시기별로 구분하여 살펴보면 전체 산업의 고용영향은 1기 -3.4%, 2기 -2.8%, 3기 -1.0%로 감소세가 줄어들면서 4기에 회복하는 모습을 보이고 있다. 하지만, 문화·관광·콘텐츠 분야는 1기 -8.4%, 2기 -9.3%, 3기 -7.0%, 4기 -8.2%로 3기에 다소 회복하는 모습을 보였지만 현저한 회복세는 보이지 않고 있다.

고용은 소비와 생산의 파생수요이기 때문에 이를 코로나19의 확진자 수 및 사회적 거리두기의 영향과 비교해 보면 1기인 확산 초기 감염증에 대한 공포와 고강도 사회적 거리두기로 소비와 생산이 급격히 감소하면서 고용도 함께 감소한 것으로 보인다. 1기에 비해 2기 고용감소세가 상승한 것은 확산 초기 코로나19의 유행이 대구·경북과 수도권 특집집단으로 제한적일 것으로 예상하였으나, 2기에 들어서며 코로나19가 수도권 전반으로 확산되면서 소비 감소 및 매출감소가 일어났고, 이에 고용도 악화된 것으로 보인다. 반면, 3기에는 일별 확진자 수가 평균 566명 수준으로 증가하고, 4기에는 델타변이, 오미크론변이 확산으로 일 평균 확진자 수가 3,000명을 넘어서는 상황에서 예방백신 접종 등으로 국민의 감염병에 대한 민감도 감소로 소비, 생산은 다소 회복되는 모습을 보였지만, 소비 및 매출 증가의 불확실성이 해소되지 못한 상황에서 고용주 입장에서 즉각적인 채용이 이루어지지 못하고 고용회복으로 이어지지 못한 것으로 판단된다.

〈표 5-13〉 코로나19가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 고용에 미친 영향

구분	1기	2기	3기	4기
전체	-3.4%	-2.8%	-1.0%	0.9%
문화·관광·콘텐츠	-8.4%	-9.3%	-7.0%	-8.2%

자료: 본 연구 3장 업종별 고용분야 이종차분분석 결과 재구성

문화·관광·콘텐츠 업종별 고용에 미친 영향을 살펴보면 1기에는 전업종이 전체 산업분야 평균 감소율을 하회하는 것으로 나타났다. 특히, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업, 창작·예술 및 여가관련 서비스업, 레저오락은 10% 이상의 고용감소를 보였다. (〈아래 〈표 5-14〉, 〈그림 5-10〉 참조)

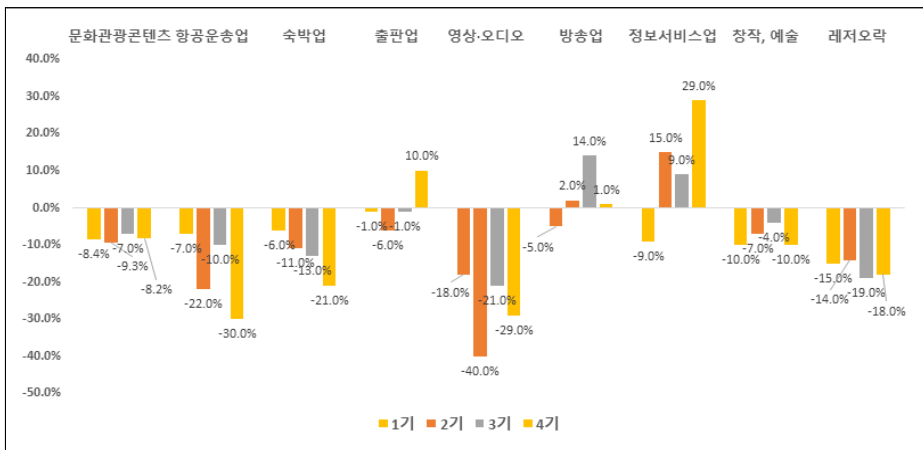
〈표 5-14〉 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 고용에 미친 영향

구분	1기	2기	3기	4기
문화·관광·콘텐츠	-8.4%	-9.3%	-7.0%	-8.2%
항공운송업	-7.0%	-22.0%	-10.0%	-30.0%
숙박업	-6.0%	-11.0%	-13.0%	-21.0%
출판업	-1.0%	-6.0%	-1.0%	10.0%
영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	-18.0%	-40.0%	-21.0%	-29.0%
방송업	-5.0%	2.0%	14.0%	1.0%
정보서비스업	-9.0%	15.0%	9.0%	29.0%
창작, 예술 및 여가관련 서비스업	-10.0%	-7.0%	-4.0%	-10.0%
레저오락	-15.0%	-14.0%	-19.0%	-18.0%

자료: 본 연구 3장 업종별 고용분야 이중차분분석 결과 재구성

주: 굵은 글씨로 표시된 부분은 전체산업의 평균 감소율을 상회하는 업종을 나타냄

[그림 5-10] 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 업종별 고용에 미친 영향



먼저, 가장 큰 감소를 보였던 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업은 앞서 소비, 생산 부문과 마찬가지로 영화관에 대한 고용비중이 해당 업종에서 높기 때문으로 보인다. 코로나19 확산 1기에 영화관에 확진자가 극장에 다녀간 경우, 즉시 영업을 중단하고 방역을 위한 휴업에 들어갔으며, 3월부터는 임금삭감 및 무급휴가 등으로 대처하기 시작하였다. 또한 공급 측면에서 코로나19 확산 초기 제작 중인 영화들의 해외 로케가 어려워지면서 제작 중단 사태가 발생하였고, 제작 중단이 장기화되면서 주로 프리랜서 계약으로 고용되는 인력들의 계약해지가 발생하였다(이재우 외 2020).

콘텐츠산업통계 데이터에 의하면 2019년 종사자 대비 2020년 영화산업 종사자 수는 32,566명에서 10,497명으로 67.8% 감소한 것으로 나타났고 이것은 콘텐츠산업 종사자 수가 전체적으로 5.9% 하락한 데 비하여 높은 감소율이다. 이러한 현상은 출판, 만화, 애니메이션, 지식정보 등 비대면 중심 산업에서 종사자 수가 2019년 대비 2020년에 증가한 현상과 대비된다.

코로나19 확산으로 인한 정부의 거리두기 영향으로 공연활동이 제한적이었던 음악(콘서트) 산업의 경우도 종사자 수가 2020년에 전년 대비 15.1%가 하락한 65,464명을 기록하며 영화산업 다음으로 종사자 수가 가장 많이 감소한 산업으로 이름을 올렸다.

〈표 5-15〉 콘텐츠산업 종사자 수

구분	2018	2019	2020	전년대비증감률
출판	184,554	185,270	185,444	0.1
만화	10,761	11,079	11,230	1.4
음악	76,954	77,149	65,464	-15.1
게임	85,492	89,157	83,303	-6.6
영화	30,878	32,566	10,497	-67.8
애니메이션	5,380	5,436	5,472	0.7
방송(영상)	50,286	51,006	50,239	-1.5
광고	70,827	73,520	68,888	-6.3
캐릭터	36,306	37,521	36,505	-2.7
지식정보	86,490	89,286	93,182	4.4
콘텐츠솔루션	29,509	30,655	31,863	3.9
합계	667,437	682,644	642,086	-5.9

자료: 2020년 기준 콘텐츠산업조사(2022)

콘텐츠산업의 고용구조를 분석한 한국콘텐츠진흥원(2022) 연구에서는 코로나19로 인해 고용취약계층인 프리랜서의 일자리가 타격을 받았으며 2018년 대비 2021년 프리랜서의 수와 비중이 코로나19로 인해 감소한 것이 프리랜서 일자리에 부정적 영향을 준 것으로 보았다. 프리랜서 고용의 질 측면에도 코로나19는 부정적 영향을 주었는데 상대적으로 고용 여건이 좋은 자발적으로 프리랜서를 선택한 ‘자유로운 행위자’의 비중이 2021년에 39.2%로 2018년의 62.4% 대비 큰 폭으로 하락한 데 반해, ‘마지못한 선택자’의 비율은 2021년 29.6%로 2018년 대비 2배 이상 증가하였다(한국콘텐츠진흥원, 2022).

창작·예술 및 여가관련 서비스업, 레저오락 등도 코로나19 확산 초기부터 급격한 고용감소를 겪었고 전 기간에 걸쳐 고용회복이 되지 못하고 있는데, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업,

레저오락업의 고용감소는 코로나19 감염병에 대한 공포와 함께 정부의 사회적 거리두기의 영향이 컸다. 집합금지 또는 집합인원 제한과 국공립 및 사립 전시장, 공연장에 대한 휴관 및 입장객 수 제한, 공연장 띄어 앉기 등은 대면 소비 위주인 해당 업종 고용감소에 영향을 미쳤다.

코로나19가 발생한 이후 공연단체와 공연시설을 대상으로 예술경영지원센터가 2020년 5월에 실시한 설문에서 코로나19가 직접 원인이 되어 휴업이나 폐업을 겪은 응답단체(시설)는 39.6%였는데(예술경영지원센터, 2020), 확진자 발생 후 1년이 경과한 시점(2021년 1월)에 조사한 결과 45.8%가 휴폐업을 한 경험이 있는 것으로 나타났다. (예술경영지원센터, 2021a) 이러한 휴폐업의 사전 또는 사후에 인력조정 과정이 포함되는 경우가 많음을 감안한다면 적지 않은 수의 단체나 시설이 고용 형태 또는 수준의 변화를 겪었던 것으로 추정할 수 있다.

예술경영지원센터가 실시한 2021년 조사 결과에 따르면, 공연예술분야에서 2020년에 코로나19에 의한 인력조정을 한 경험이 있는 기관은 공연시설 34.9%, 공연단체 35.1%로 집계되었다.(예술경영지원센터, 2021a) 유급 또는 무급 휴직·휴가, 인건비 삭감, 권고사직/해고 등 다양한 형태의 인력 조정이 발생하였는데 대체로 휴직·휴가를 통해 경영상 어려움을 해소하고자 하였다. 공연시설의 경우 유급휴직·휴가(7.6%)가 가장 많았고 공연단체 단원의 경우 무급휴직·휴가(12.0%)가 가장 많은 것으로 나타났다. 또한 공연단체의 지원인력은 무급휴직·휴가(13.7%)와 인건비 삭감(8.8%)의 형태가 상대적으로 높게 나타났고 상대적으로 안정적이라 할 수 있는 국공립 부문에서도 시설보다 단체의 인력조정이 더 활발했던 것으로 집계되어 공연단체의 상황이 더 악화되었음을 보여주고 있다. 이러한 고용의 불안전성은 그나마 상대적으로 안정적인 국공립 시설 등 공공부문보다 대학로 또는 기타 민간시설, 공연단체, 기획사 등이 더 높은 비율로 인력 조정에 노출되었다는 것을 예상할 수 있게 한다.

또한, 예술가 개인의 예술활동을 통한 수입도 코로나19 이전(2017년 기준 1,281만 원) 대비 586만 원이 감소한 695만 원(2020년 기준)으로 급격히 감소하였는데, 문학, 미술, 공연예술 등 기초예술로 폭을 좁힐 경우 월평균수입은 457만 원으로 더 낮게 나타나 코로나19로 인한 경제적 피해가 고정적 수입이 부족한 예술인에게 더 컸던 것으로 분석된다.¹³⁾(문화체육관광부, 2021) 비예술근로소득을 포함할 경우에도 2017년(2,361

13) 예술인실태조사에서 예술분야는 문학, 미술, 공예, 사진, 건축, 음악, 국악, 대중음악, 방송연예, 무용, 연극, 영화, 만화, 기타로 구분하고 있으며 여기에서 기초예술은 문학, 미술, 음악, 국악, 무용, 연극으로

만원) 대비 38.4%가 감소한 1,454만 원으로 집계되어 코로나19 확산은 전업예술인이나 프리랜서 예술인 모두에게 큰 피해를 준 것으로 나타났다.

아래 <표 5-16>은 2022년 2월을 기준으로 전체 산업과 문화체육관광 관련 종사자 수의 증감을 나타내고 있는데, 코로나19가 발생하여 전체 산업에 영향이 시작되었다고 볼 수 있는 2020년 2월과 2021.2월, 2022년 2월을 비교하고 있다. 문화체육관광 관련 종사자는 코로나19 발생 후 1년이 지난 2021년 2월, 2020년 동기 대비 4.2%가 감소하였는데 이는 전체 산업의 감소폭(0.9%)보다 큰 수치이다.

주목할 만한 부분은 창작예술여가 관련 종사자인데 전년(2021년) 동기와 비교하여 종사자 수는 증가하였으나(1.3%), 2020년 2월 대비하여 감소세를 보여주고 있어 코로나19로 인한 고용 감소가 다른 업종에 비해 많았음을 보여주고 있다. 이러한 현상은 상대적으로 불안정한 고용형태인 기타종사자의 경우 더욱 두드러지고 있는데 2022년 2월 기준으로 과거 1년간 46.8%가 증가하였음에도 2년 전(2020년 2월)에 비해 22.2%가 감소하였음을 알 수 있다. 대면활동이 주가 될 수밖에 없는 업종의 특성상 앞으로 이러한 고용 불안정성은 지속될 가능성이 높다고 할 수 있다.

<표 5-16> 산업별 종사자 수 변화

(단위: 천 명, 전년동월대비(%))

구분		전체 산업	문화체육관광 관련 산업	출판업	창작예술여가
전체	종사자(천 명)	18,943.8	929.0	327.5	91.2
	전년비	'20년 2월 3.1	2.5	25.6	0.4
	증감률	'21년 2월 1.7	1.8	21.2	-3.1
	(%)	'22년 2월 2.9	7.1	11.3	1.3
고용 형태	상용근로자(천 명)	15874.8	782.2	304.4	72.1
	전년비	'20년 2월 1.9	3.8	23.5	3.0
	증감률	'21년 2월 -0.0	1.8	18.9	-2.8
	(%)	'22년 2월 1.8	6.2	10.1	1.2
	임시일용근로자(천 명)	1931.2	84.2	14.5	16.1
	전년비	'20년 2월 18.1	4.0	191.1	1.6
	증감률	'21년 2월 20.6	12.4	106.7	0.3
	(%)	'22년 2월 14.4	21.5	34.0	-3.7
	기타종사자(천 명)	1137.8	62.6	8.5	3.0
	전년비	'20년 2월 -2.3	-13.1	-7.7	-41.1
	증감률	'21년 2월 -1.6	-8.9	20.8	-22.2
	(%)	'22년 2월 -0.1	1.0	22.3	46.8

자료 : 한국문화관광연구원(2022c) 재구성

범위를 한정하였음

다음으로 관광관련 업종인 항공운송업과 숙박업을 살펴보면 코로나19 초기 항공운송업은 -7.0%, 숙박업은 -6.0%의 고용감소를 보였으나, 2기에 각각 -22.0%, -11.0%로 고용이 악화되는 모습을 보였다.

코로나19 시기 전후의 전 산업 종사자와 추이를 비교해보면 2020년 기준 전국 관광사업체 종사자 수는 19만 1,524명으로, 2019년의 27만 6,447명에 비해 -30.7%라는 큰 규모로 감소하였다. 관광진흥법에 따라 분류한 세부 산업별로 보면, 모든 산업에서 종사자 수는 상당히 많이 감소하였으며, 감소율은 코로나 이후 여행업(-40.2%), 관광숙박업(-29.3%), 유원시설업(-27.0%), 관광편의시설업(-25.8), 국제회의업(-18.1%), 관광객이용시설업(-17.2%), 카지노업(-10.3%)의 순으로 나타났다.

종사상지위별 종사자 수와 증감률을 보면 기타 종사자가 78.9%로 가장 큰 감소폭을 보였고, 임시일용근로자(-63.9%), 상용근로자(-25.8%)의 순으로 나타났다. 세부 산업별로 보아도 예외 없이 모든 산업에서 2019년 대비 2020년에 임시일용근로자와 기타 종사자의 감소폭이 크게 나타났다. 이는 코로나19의 영향으로 인해 해고가 상대적으로 용이한 임시일용근로자 및 기타 종사자를 중심으로 고용조정이 이루어진 결과로 보인다.

〈표 5-17〉 관광사업체 종사상지위별 종사자 수 및 증감률

(단위 : 명, %)

		전체	자영업자	무급가족 종사자	상용근로자	임시 및 일용근로자	기타 종사자
전체	2018년	267,561	14,939	5076	200,606	41,992	4,947
	2019년	276,447	15,388	4,980	209,526	40,641	5,913
	증감률	3.3	3.0	-1.9	4.4	-3.2	19.5
	2020년	191,524	15,269	4,973	155,372	14,662	1,248
	증감률	-30.7	-0.8	-0.1	-25.8	-63.9	-78.9
여행업	2018년	99,077	4,729	953	84,272	7,178	1,945
	2019년	103,311	4,931	1,033	87,154	7,006	3,188
	증감률	4.3	4.3	8.4	3.4	-2.4	63.9
	2020년	61,784	4,444	507	54,404	1,710	719
	증감률	-40.2	-9.9	-50.9	-37.6	-75.6	-77.4
관광 숙박업	2018년	69,926	1,140	396	58,407	9,658	325
	2019년	70,658	1,208	420	60,161	8,592	277
	증감률	1.0	6.0	6.1	3.0	-11.0	-14.8
	2020년	49,930	1,277	366	45,165	2,997	125
	증감률	-29.3	5.7	-12.9	-24.9	-65.1	-54.9
관광객 이용 시설업	2018년	23,154	3,461	1,571	11,430	6,507	186
	2019년	23,863	3,819	1,499	11,784	6,391	371
	증감률	3.1	10.3	-4.6	3.1	-1.8	99.5
	2020년	19,752	5,081	2,754	10,020	1,811	87
	증감률	-17.2	33.0	83.7	-15.0	-71.7	-76.5

		전체	자영업자	무급가족 종사자	상용근로자	임시 및 일용근로자	기타 종사자
국제 회의업	2018년	9,100	60	0	7,037	1,352	650
	2019년	10,235	63	2	8,619	1,404	147
	증감률	12.5	5.0		22.5	3.8	-77.4
	2020년	8,383	53	0	8,005	270	56
	증감률	-18.1	-15.9	-100.0	-7.1	-80.8	-61.9
카지노업	2018년	7,330	0	0	6,963	367	0
	2019년	7,925	0	0	7,478	447	0
	증감률	8.1			7.4	21.8	
	2020년	7,105	0	0	7,105	0	0
	증감률	-10.3			-5.0	-100.0	
유원 시설업	2018년	26,189	2,180	546	10,915	12,397	151
	2019년	24,811	1,933	517	11,620	10,631	109
	증감률	-5.3	-11.3	-5.3	6.5	-14.2	-27.8
	2020년	18,124	1,672	628	10,143	5,640	41
	증감률	-27.0	-13.5	21.5	-12.7	-46.9	-62.4
관광편의 시설업	2018년	37,785	3,370	1,610	21,583	4,533	1,689
	2019년	35,644	3,433	1,510	22,709	6,170	1,821
	증감률	-5.7	1.9	-6.2	5.2	36.1	7.8
	2020년	26,446	2,743	719	20,530	2,235	219
	증감률	-25.8	-20.1	-52.4	-9.6	-63.8	-88.0

자료 : 관광산업조사(2022d) 재구성

관광사업체의 퇴직자 및 신규 채용자의 규모 추이와 증감률을 통해 고용상황을 살펴 보면 코로나19 이전인 2018년 대비 2019년의 퇴직자 수는 1.7% 감소한 반면, 코로나 이후인 2019년 대비 2020년의 퇴직자 수는 97.7% 증가한 것으로 나타났다. 신규 채용자 수는 코로나 이전에 0.4% 증가하였는데 코로나 이후에는 61.2% 감소하였다. 코로나 19의 영향으로 고용조정이 이뤄지면서 관광산업의 퇴직자의 수는 크게 증가하였고 신규 채용은 크게 감소한 것으로 보인다.

〈표 5-18〉 관광사업체 퇴직자와 신규 채용자 수 추이 및 증감률

(단위 : 명, %)

	퇴직자 수				신규 채용자 수			
	2019년		2020년		2019년		2020년	
	증감률	증감률	증감률	증감률	증감률	증감률	증감률	
전체	33,993	-1.7	67,194	97.7	39,590	0.4	15,377	-61.2
여행업	10,654	0.8	32,117	201.5	11,603	-6.7	4,674	-59.7
관광숙박업	12,706	-1.5	18,151	42.9	15,307	6.2	4,414	-71.2
관광객이용시설업	1,201	-27.6	2,884	140.1	1,887	-5.1	404	-78.6
국제회의업	1,046	-20.4	2,672	155.4	1,571	24.7	1,444	-8.1
카지노업	926	3.2	1,830	97.6	892	4.6	177	-80.2
유원시설업	1,513	-1.5	3,633	140.1	2,220	2.9	601	-72.9
관광편의시설업	5,947	4.3	5,907	-0.7	6,110	-3.6	3,663	-40.0

자료 : 관광산업조사(2022d) 재구성

이전의 경제 위기와는 달리, 코로나19라는 전 세계적인 감염병 확산으로 인한 경제 위기는 감염병 확산 저지를 위한 봉쇄 또는 사회적 거리두기라는 물리적 이동제한으로 말미암아 관광산업에 보다 직접적이면서 근원적인 피해를 가져왔다. 즉 종전의 경제 위기는 위기로 인한 가처분소득의 감소, 그리고 이로 인한 관광소비지출의 감소 정도의 간접적이면서 일시적인 피해만 가져왔다면, 물리적 이동제한은 그 자체로 관광관련 산업의 근본전제를 뒤흔드는 위험요인이라 할 것이다.

고용이 생산물 시장의 파생수요라는 점을 고려하면 관광산업 수요 및 공급의 위축은 당연히 장기적인 고용감소를 불러오리라 예상할 수 있다. 위기의 초기 국면에서는 사업체 차원의 무급휴직, 일자리 나누기 같은 자구노력과 함께 정부의 일자리안정자금과 같은 제도적 조치로 일정하게 고용이 유지되기도 했지만 항공업 등 일부산업에 해당되는 경우이고 이조차도 상용직만 혜택을 입었다고 볼 수 있다. 코로나19로 인한 경제 위기가 장기화되면서 관광산업의 고용은 ‘물리적 이동 제한’이라는 감염병의 특성 때문에 여타 산업에 비해 더 큰 폭으로 감소했다고 볼 수 있다. 또한 이 과정에서 상대적으로 고용조정이 용이한 임시일용직을 비롯한 불안정고용형태의 근로자들이 우선적으로, 그리고 더 큰 비율로 일자리를 잃었다고 평가할 수 있을 것이다.

정부는 방역제도와 사회적 거리두기 대상 업종인 문화·관광·콘텐츠분야를 지원하고자 코로나19 대응 긴급지원방안을 내놓았다.(아래 <표 5-19>, <표 5-20> 참고) 먼저, 저비용항공사(Low Cost Carrier)에 대한 3천억 원 규모의 금융지원과 운수권 및 슬롯 회수유예, 공항사용료·과징금 납부유예 등의 조치를 취하였고, 운수권과 슬롯회수 유예 대상을 중국 노선에서 전체 노선으로 확대하고 항공사의 공항사용료 감면 폭 확대, 지상조업사 지원 등의 조치를 취하였다(구세주, 2020). 숙박업에도 코로나19 초기에 1,000억 원 규모 무담보 특별용자 지원, 신용보증부 특별용자 추가지원, 관광기금 용자금 거치기간 1년 재연장 등의 금융지원이 이루어졌다. 하지만 이 같은 정부 금융지원은 2년여의 코로나19 기간 동안 고용을 유지하는데 한계가 있기 때문에 3기 이후부터 고용상황이 악화된 것으로 파악된다.

〈표 5-19〉 코로나19 대응 정부의 항공업계 지원내용

구분	지원내용
「항공·해운 긴급 지원대책」 (코로나-19 대응 경제장관회의) (2월 17일)	<ul style="list-style-type: none"> · (긴급용자) LCC 대상 긴급용자(최대 3천억 원) · (운수권·슬롯 회수 유예) 코로나19 영향 운항중단·감축 노선의 미사용 운수권, 슬롯 회수 유예 · (공항사용료·과징금 등 납부유예) 3~5월분 공항시설사용료 납부유예, 항공사 신규과징금 1년간 납부 유예 · (공항사용료·수수료 감면) 항공수요 미회복시 착륙료 10% 감면, 항공기 인증 수수료 감면 연장 · (노선 다변화 지원) 중장거리 운수권 배분, 미취항 노선 개설 지원 · (신규취항 증편·지원) 인천공항 슬롯 증대(시간당 65→70회)
「코로나19 관련 업종별 긴급 지원방안Ⅱ」 (제11차 코로나19 대응 경제관계장관회의 겸 제1차 위기관리대책회의) (3월 18일)	<ul style="list-style-type: none"> · (운수권·슬롯 회수 유예 확대) 전체 노선 전면 회수 유예 · (사용료 감면 확대) 항공사의 공항사용료감면 폭 확대 및 조업사·상업시설 등 지원 - (항공사) 정류료 전액면제(3월~5월), 항행안전시설 사용료 납부유예(4월~6월), 착륙료 감면(3월~4월, 인천국제공항공사 20%, 한국공항공사 10%) - (자상조업사) 계류장 사용료 감면(20%) 및 납부유예(3월~5월, 구내영업료 포함)

자료: 구세주(2020) 재구성

〈표 5-20〉 코로나19 대응 정부의 문화콘텐츠 분야 지원 대책

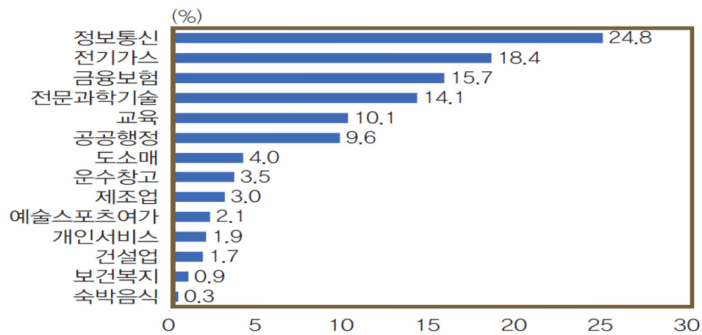
지원대상	지원내용
코로나19 대응 공연분야 긴급 지원방안	<ul style="list-style-type: none"> · ‘코로나19예술인 특별 용자’ 신설 - (대상) 예술활동증명 완료자 중 공연이 취소되어 보수를 받지 못한 예술인 - (지원조건) 기존 용자 대비 금리 1.0%p인하(1.2%) - (지원한도 증액) 5백만 원 → 1천만 원 - (상환기간 유예) 2년 거치 3년 상환 · 예술인 복지 연계 지원 - 창작준비금(1인 300만 원) 지원 시 가점 및 우선지원 · 코로나19 피해보전 - 코로나19 기간 동안 피해를 본 공연단체 피해보전 (총 21억 원 규모)
현장 공연예술 종사자 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> · 공연예술 분야 인력 채용 지원 - '20년 3천 명(288억 원), '21년 5천5백 명(451억 원) - 예술인력 1인당 최대 3개월(월 180만 원 지원)
사립 박물관·미술관 전문인력 지원사업	<ul style="list-style-type: none"> · 학예사·교육사 채용을 지원받고 있는 사립 박물관·미술관 인건비 자부담분 5개월간 50% 경감 - '20년 예산 기준 박물관 226명, 미술관 61명 지원
코로나19 피해 방송영상독립제작사	<ul style="list-style-type: none"> · 용자·보증 등 정책금융 지원 · 방송영상진흥지원 용자 금리 인하 · 방송제작시설 ‘빛마루’ 등 임대료 인하

지원대상	지원내용
코로나19 피해 영화관 기금 납부 유예 지원	· 영화발전기금 분할·지연 납부 허용 - 영화발전기금 부과금 체납 가산금 면제 · 영화기금 부과금 90% 감면(3% → 0.3%)
코로나19 피해 영화산업 지원	· 제작 또는 개봉 연기 한국영화 제작비용 또는 개봉비용 지원 (각 21억 원, 총 42억 원, 작품별 최대 1억 원) · 현장 영화인 직업훈련 지원 훈련비 지급(700여명)
코로나19 피해 스포츠산업 특별용자 지원	· 스포츠기업 대상 특별용자(운전자금) - (지원금액) 500억 원 - (지원대상) 「국민체육진흥법」상 우수체육용구업체, 체육시설업, 스포츠서비스업으로 전년 대비 매출액이 10%이상 감소한 기업
코로나19 확산 피해 관광업계 긴급 금융지원	· 중소기업 대상 총 1,000억 원 규모 무담보 특별용자 지원 - (지원대상) 중소기업에 해당하는 1~8등급 관광사업체 - (용자금리) 1%(변동금리) - (지원한도) 최대 2억 원 - (상환기간) 3년 거치 3년 상환 · 중소기업 대상 500억 원 규모 신용보증부 특별용자 지원 · 관광기금 융자금 거치기간 1년 재연장

자료: 문화체육관광부 보도자료(2020.2.17; 2020.2.20; 2020.2.26.; 2020.3.19.; 2020.3.25.; 2020.12.14.; 2021.8.6)

하지만 위와 같은 정부지원에도 불구하고, 해당 업종들은 근본적으로 대면서비스를 통해 매출이 발생하기 때문에 재택 또는 비대면 근무가 불가능한 업종으로 재택근무 비중이 다른 산업에 비해 상당히 낮은 수준을 보였고([그림 5-11] 참고), 재택근무가 불가능한 업종의 특성으로 인하여 고용감소가 크게 회복되지 못하는 모습을 보이는 것으로 파악된다.

[그림 5-11] 산업별 재택근무 비중(2021년 기준)



출처 : 오삼일·이종하(2022), 팬데믹 이후 재택근무확산과 경제완충효과, BOK 이슈노트, 한국은행.

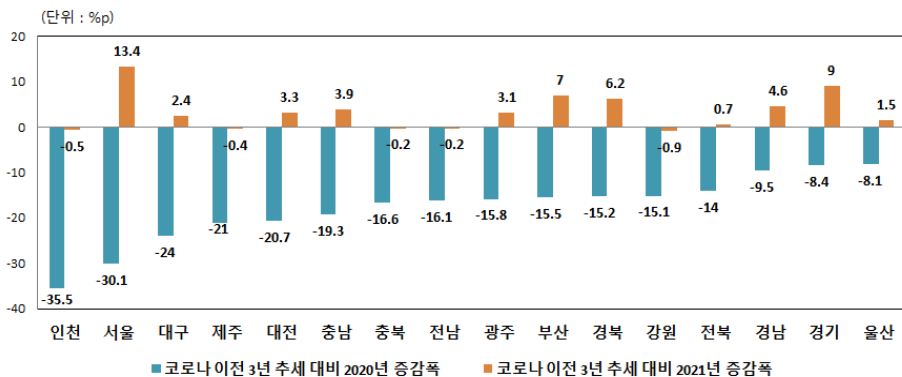
제2절 지역별 변화의 특징

코로나19의 지역별 영향은 전국과 공통적으로 감염병 유행기에 따른 확진자 수와 정부의 사회적 거리두기 지침에 영향을 받았으며, 수도권에 비해 업종분포가 고르지 못 하기 때문에 지역의 산업분포, 고용 및 GDP비중에 따라 문화·관광·콘텐츠 분야 영향에 차이가 있었다. 본 절에서는 코로나19의 지역별 영향을 비교 검토하여, 지역별 영향 및 변화의 특징을 정리한다.

1. 생산시장 변화의 특징

먼저, 코로나19가 지역의 서비스업 생산에 미친 영향을 살펴보면 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 변화는 전반적으로 지역의 산업구조와 관련이 높은 것으로 나타났다. 먼저, 코로나 이전 3년 추세 대비 2020년 증감 폭을 기준으로 운수업에 대한 변화를 살펴보면, 인천(-35.5%p), 서울(-30.1%p), 대구(-24.0%p), 제주(-21.0%p)의 순으로 변화가 큰 것으로 나타났다. 뒤에서 설명하겠지만 인천과 제주의 경우는 전국 지자체 중 첫 번째, 세 번째로 GRDP 내 운수업 비중이 높은 지자체이다.

[그림 5-12] 지역별 운수업 서비스생산에 미친 변화



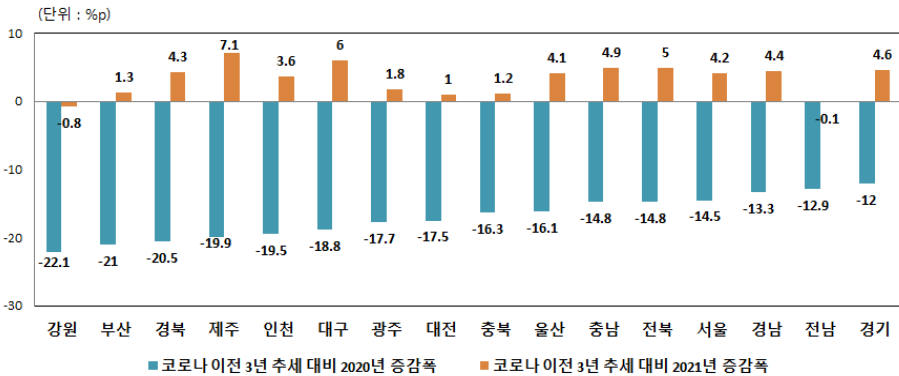
〈표 5-21〉 지역별 운수업 서비스생산에 미친 변화

주요 산업	추세(A)	2020(B)	2021(C)	2020~2021 평균(D)	증감폭(%p)		
					(B-A)	(C-A)	(D-A)
서울	0.4	-29.8	13.7	-8.0	-30.1	13.4	-8.4
부산	2.8	-12.7	9.7	-1.5	-15.5	7.0	-4.2
대구	0.3	-23.7	2.7	-10.5	-24.0	2.4	-10.8
인천	3.4	-32.2	2.8	-14.7	-35.5	-0.5	-18.0
광주	-0.9	-16.8	2.2	-7.3	-15.8	3.1	-6.4
대전	1.5	-19.1	4.8	-7.2	-20.7	3.3	-8.7
울산	0.0	-8.1	1.5	-3.3	-8.1	1.5	-3.3
경기	1.6	-6.8	10.6	1.9	-8.4	9.0	0.3
강원	2.6	-12.6	1.6	-5.5	-15.1	-0.9	-8.0
충북	1.8	-14.8	1.6	-6.6	-16.6	-0.2	-8.4
충남	1.8	-17.5	5.6	-5.9	-19.3	3.9	-7.7
전북	0.6	-13.4	1.2	-6.1	-14.0	0.7	-6.7
전남	1.3	-14.7	1.2	-6.8	-16.1	-0.2	-8.1
경북	0.9	-14.3	7.1	-3.6	-15.2	6.2	-4.5
경남	1.5	-8.1	6.0	-1.0	-9.5	4.6	-2.5
제주	1.5	-19.6	1.1	-9.2	-21.0	-0.4	-10.7

자료 : 통계청, 서비스업생산지수

[그림 5-13]은 지역별 숙박 및 음식점업 변화의 추정 결과이다. 2020년 증감폭을 기준으로 강원, 부산, 경북, 제주, 인천 순으로 변화가 큰 것으로 나타났다. 숙박 및 음식점업 변화에 대한 분포 역시 지역의 산업구조와 관련이 높은 것으로 판단된다. 강원은 앞서 설명한 바 있고, 부산 지역의 GRDP 내 숙박 및 음식점업 비중은 3.6%로 전국 지자체 중 세 번째로 높다.

[그림 5-13] 지역별 숙박 및 음식점업 서비스생산에 미친 변화



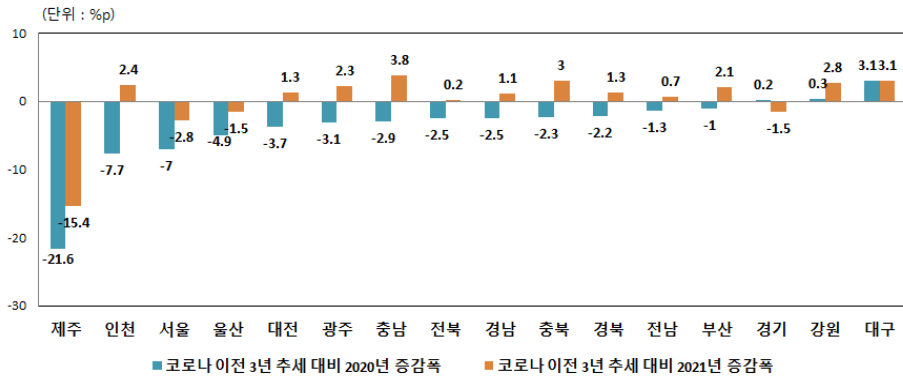
〈표 5-22〉 지역별 숙박 및 음식점업 서비스생산에 미친 변화

주요 산업	추세(A)	2020(B)	2021(C)	2020~2021 평균(D)	증감폭(%p)		
					(B-A)	(C-A)	(D-A)
서울	-1.3	-15.8	3.0	-6.4	-14.5	4.2	-5.1
부산	-0.8	-21.8	0.5	-10.7	-21.0	1.3	-9.8
대구	-0.9	-19.8	5.1	-7.3	-18.8	6.0	-6.4
인천	-2.7	-22.2	0.9	-10.6	-19.5	3.6	-7.9
광주	-0.6	-18.3	1.2	-8.6	-17.7	1.8	-7.9
대전	0.0	-17.5	1.0	-8.2	-17.5	1.0	-8.3
울산	-4.4	-20.5	-0.3	-10.4	-16.1	4.1	-6.0
경기	-2.8	-14.7	1.9	-6.4	-12.0	4.6	-3.7
강원	1.7	-20.4	0.9	-9.7	-22.1	-0.8	-11.5
충북	0.1	-16.2	1.3	-7.5	-16.3	1.2	-7.6
충남	-2.4	-17.1	2.5	-7.3	-14.8	4.9	-4.9
전북	-4.2	-19.0	0.8	-9.1	-14.8	5.0	-4.9
전남	1.2	-11.7	1.1	-5.3	-12.9	-0.1	-6.5
경북	1.3	-19.2	5.6	-6.8	-20.5	4.3	-8.1
경남	-3.0	-16.3	1.4	-7.4	-13.3	4.4	-4.4
제주	-1.2	-21.2	5.9	-7.7	-19.9	7.1	-6.4

자료 : 통계청, 서비스업생산지수

정보통신업에 미친 변화는 제주지역에 대한 변화의 크기가 다른 지자체와 비교 시 매우 크다는 점(-21.6%p)과 제주를 제외하면 대체적으로 대도시를 중심으로 변화가 크게 나타난 것으로 나타났다. 대도시 지역의 변화가 큰 것은 기술집약적인 정보통신업의 산업 특성상 소도시에 비해 정보통신 관련 사업체들이 많이 분포하고 있을 것으로 추측되며, 동시에 더 밀집된 형태로 이루어져 감염병 위협에 민감할 가능성이 높기 때문으로 보인다.

〔그림 5-14〕 지역별 정보통신업 서비스생산에 미친 변화



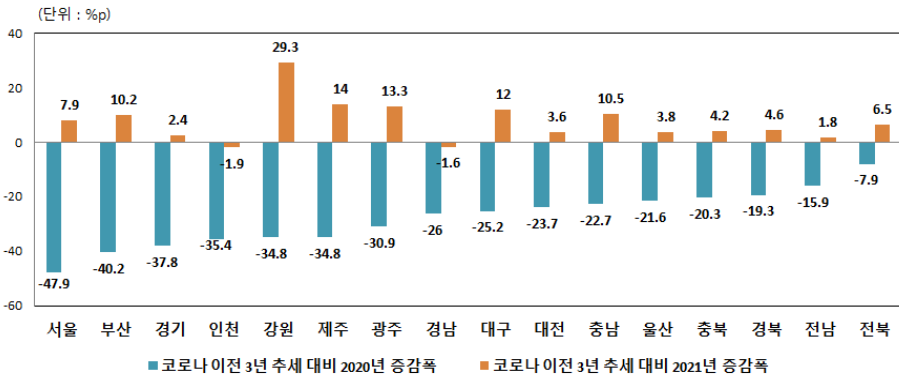
〈표 5-23〉 지역별 정보통신업 서비스생산에 미친 변화

주요 산업	추세(A)	2020(B)	2021(C)	2020~2021 평균(D)	증감폭(%p)		
					(B-A)	(C-A)	(D-A)
서울	5.7	-1.3	2.9	0.8	-7.0	-2.8	-4.9
부산	1.2	0.2	3.3	1.8	-1.0	2.1	0.5
대구	1.4	4.5	4.5	4.5	3.1	3.1	3.1
인천	4.2	-3.5	6.6	1.5	-7.7	2.4	-2.7
광주	2.9	-0.2	5.1	2.5	-3.1	2.3	-0.4
대전	2.5	-1.2	3.9	1.3	-3.7	1.3	-1.2
울산	4.3	-0.6	2.9	1.1	-4.9	-1.5	-3.2
경기	7.5	7.8	6.1	6.9	0.2	-1.5	-0.6
강원	1.0	1.3	3.7	2.5	0.3	2.8	1.5
충북	1.6	-0.7	4.6	1.9	-2.3	3.0	0.4
충남	2.5	-0.4	6.3	3.0	-2.9	3.8	0.4
전북	2.5	0.0	2.7	1.4	-2.5	0.2	-1.2
전남	3.2	1.9	3.8	2.8	-1.3	0.7	-0.3
경북	2.3	0.2	3.6	1.9	-2.2	1.3	-0.4
경남	2.0	-0.5	3.1	1.3	-2.5	1.1	-0.7
제주	9.6	-12.0	-5.8	-8.9	-21.6	-15.4	-18.5

자료 : 통계청, 서비스업생산지수

예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업에 미친 변화 분석 결과를 2020년 기준으로 살펴 보면, 서울, 부산, 경기, 인천의 순으로 변화가 큰 것으로 나타났다. 이는 예술, 스포츠 및 여가관련 업체들이 수도권과 광역시를 중심으로 분포하고 있고, 해당 지역의 매출액은 서울이 15,922십억 원, 경기 12,616십억 원, 부산 2,289십억 원, 인천 2,102십억 원 등으로 2019년 기준 상당히 높았기 때문으로 보인다.

〈그림 5-15〉 지역별 예술, 스포츠 및 여가관련업 서비스생산에 미친 변화



〈표 5-24〉 지역별 예술, 스포츠 및 여가관련업 서비스생산에 미친 변화

주요 산업	추세(A)	2020(B)	2021(C)	2020~2021 평균(D)	증감폭(%p)		
					(B-A)	(C-A)	(D-A)
서울	0.5	-47.4	8.3	-19.6	-47.9	7.9	-20.0
부산	0.3	-39.9	10.5	-14.7	-40.2	10.2	-15.0
대구	1.4	-23.9	13.3	-5.3	-25.2	12.0	-6.6
인천	4.1	-31.3	2.2	-14.5	-35.4	-1.9	-18.7
광주	0.7	-30.2	14.0	-8.1	-30.9	13.3	-8.8
대전	1.0	-22.7	4.6	-9.0	-23.7	3.6	-10.1
울산	1.3	-20.3	5.2	-7.6	-21.6	3.8	-8.9
경기	1.9	-35.9	4.3	-15.8	-37.8	2.4	-17.7
강원	-3.6	-38.4	25.7	-6.3	-34.8	29.3	-2.7
충북	0.4	-20.0	4.6	-7.7	-20.3	4.2	-8.1
충남	-0.4	-23.1	10.2	-6.5	-22.7	10.5	-6.1
전북	1.4	-6.5	7.9	0.7	-7.9	6.5	-0.7
전남	2.0	-13.8	3.8	-5.0	-15.9	1.8	-7.0
경북	2.8	-16.6	7.4	-4.6	-19.3	4.6	-7.3
경남	2.6	-23.4	0.9	-11.2	-26.0	-1.6	-13.8
제주	-3.1	-37.9	10.9	-13.5	-34.8	14.0	-10.4

자료 : 통계청, 서비스업생산지수

〈표 5-25〉 지역별 매출액 비중

지역	산업별	매출액 (백만 원)	매출액 비중(%)
전국	전체 산업	6,195,097,953	100.0
	숙박 및 음식점업	158,565,205	2.6
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	53,320,585	0.9
서울	전체 산업	1,854,431,580	100.0
	숙박 및 음식점업	41,408,503	2.2
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	15,922,111	0.9
부산	전체 산업	299,865,992	100.0
	숙박 및 음식점업	10,136,963	3.4
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	2,289,369	0.8
대구	전체 산업	184,993,256	100.0
	숙박 및 음식점업	5,670,893	3.1
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,147,685	0.6
인천	전체 산업	272,040,775	100.0
	숙박 및 음식점업	7,919,155	2.9
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	2,102,317	0.8
광주	전체 산업	141,931,504	100.0
	숙박 및 음식점업	3,858,338	2.7
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,127,375	0.8

지역	산업별	매출액 (백만 원)	매출액 비중(%)
대전	전체 산업	130,156,847	100.0
	숙박 및 음식점업	4,015,387	3.1
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	926,786	0.7
울산	전체 산업	266,785,970	100.0
	숙박 및 음식점업	3,253,061	1.2
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	494,596	0.2
세종	전체 산업	35,407,574	100.0
	숙박 및 음식점업	771,392	2.2
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	4,954,837	14.0
경기	전체 산업	1,316,744,541	100.0
	숙박 및 음식점업	35,982,525	2.7
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	12,616,699	1.0
강원	전체 산업	108,174,467	100.0
	숙박 및 음식점업	6,286,408	5.8
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	2,946,442	2.7
충북	전체 산업	198,060,336	100.0
	숙박 및 음식점업	4,637,590	2.3
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,128,910	0.6
충남	전체 산업	327,038,272	100.0
	숙박 및 음식점업	6,226,229	1.9
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,285,307	0.4
전북	전체 산업	143,060,444	100.0
	숙박 및 음식점업	4,327,544	3.0
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	915,326	0.6
전남	전체 산업	231,980,173	100.0
	숙박 및 음식점업	4,567,736	2.0
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,010,650	0.4
경북	전체 산업	315,448,883	100.0
	숙박 및 음식점업	7,349,795	2.3
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,469,440	0.5
경남	전체 산업	320,721,560	100.0
	숙박 및 음식점업	8,237,609	2.6
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,732,759	0.5
제주	전체 산업	48,255,779	100.0
	숙박 및 음식점업	3,916,077	8.1
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	1,249,976	2.6

자료: 통계청 전국사업체조사 시도·산업별 사업체 수, 종사자 수 및 매출액(2019년 기준)

앞의 결과를 종합하면 지역별 생산에 미친 영향은 지역 내 문화·관광·콘텐츠 업종별 분포 및 매출 비중에 상당한 영향을 받은 것으로 나타났으며, 아래 <표 5-26>의 간여시 계열 분석을 통한 지역별 생산영향 분석에서도 파악되는데, 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 비중이 높은 서울, 경기, 부산, 제주, 강원 등에서 상당한 생산 감소의 영향이 있었다.

대부분의 지역에서 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업의 피해가 숙박 및 음식점업에 비해 컸기 때문에 회복속도는 피해가 있었던 지역을 중심으로 빨랐다. 제주 지역에서는 숙박 및 음식점업 회복속도가 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스에 비해 빠른 회복속도를 보였으며, 강원은 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 속도가 가장 빠르게 회복되는 모습을 보였다.

<표 5-26> 코로나19의 지역별 생산영향 및 회복속도

지역	생산영향		회복속도	
	숙박 및 음식점업	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	숙박 및 음식점업	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업
서울	-0.198	-0.687	0.011	0.030
부산	-0.270	-0.605	0.004	0.028
대구	-0.263	-0.302	0.018	0.024
인천	-0.280	-0.395	0.008	0.012
광주	-0.211	-0.370	0.004	0.031
대전	-0.220	-0.245	0.006	0.009
울산	-0.254	-0.225	0.001	0.011
경기	-0.201	-0.484	0.007	0.015
강원	-0.241	-0.631	0.007	0.045
충북	-0.195	-0.263	0.007	0.009
충남	-0.202	-0.313	0.008	0.023
전북	-0.220	-0.103	0.002	0.014
전남	-0.102	-0.102	0.003	0.009
경북	-0.242	-0.190	0.014	0.018
경남	-0.226	-0.296	0.005	0.005
제주	-0.355	-0.560	0.028	0.023

자료: 본 연구의 4장 지역별 생산분야 간여시계열분석 결과 재구성

2. 소비시장 변화의 특징

지역별 소비시장의 변화를 살펴보기 위해 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 GRDP 내 비중을 살펴보면, 제주 지역은 숙박 및 음식점업 비중(6.7%)이 세종시를 제외한 16개 지자체 중 가장 높았고, 정보통신업(6.2%) 및 문화 및 기타서비스업(4.5%)은 두 번째, 운수업(4.7%)도 세 번째로 높았다. 문화·관광·콘텐츠 관련 산업을 운수, 숙박음식, 정보통신, 문화서비스 이상의 4개 업종으로 한정하는 경우 제주도는 16개 지자체 중 GRDP 내 문화·관광·콘텐츠 관련 산업 비중 합계가 22.1%로 가장 높은 지자체로 나타났다.

인천 지역은 운수업 비중(11.0%)이 타 지역과 현격한 차이로 전국에서 가장 높았고, 강원 지역은 문화 및 기타서비스업이 5.0%로 전국 지자체 중 가장 높은 것으로 나타났다. 강원 지역은 숙박 및 음식점업 비중 또한 4.4%로 두 번째로 높은 것으로 파악됐다. 반면, 울산 지역의 경우 노동집약적인 제조업 중심의 산업구조를 가지고 있음에 따라 숙박 및 음식점업, 정보통신업, 문화 및 기타서비스업 모두 전국 지자체 중 가장 낮은 GRDP 내 비중을 보이는 것으로 나타났다.

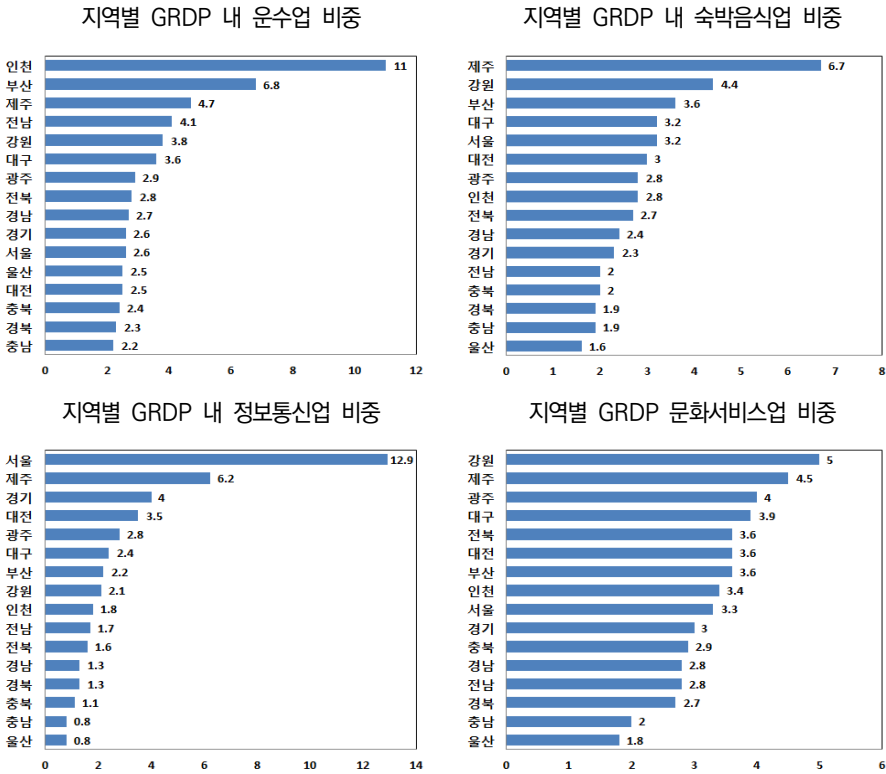
〈표 5-27〉 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 GRDP(2019년) 내 비중

(단위 : %)

주요 산업	운수(A)	숙박음식(B)	정보통신(C)	문화서비스(D)	소계	
					A+B+D	A+B+C+D
서울	2.6	3.2	12.9	3.3	9.1	22.0
부산	6.8	3.6	2.2	3.6	14	16.2
대구	3.6	3.2	2.4	3.9	10.7	13.1
인천	11.0	2.8	1.8	3.4	17.2	19.0
광주	2.9	2.8	2.8	4.0	9.7	12.5
대전	2.5	3.0	3.5	3.6	9.1	12.6
울산	2.5	1.6	0.8	1.8	5.9	6.7
경기	2.6	2.3	4.0	3.0	7.9	11.9
강원	3.8	4.4	2.1	5.0	13.2	15.3
충북	2.4	2.0	1.1	2.9	7.3	8.4
충남	2.2	1.9	0.8	2.0	6.1	6.9
전북	2.8	2.7	1.6	3.6	9.1	10.7
전남	4.1	2.0	1.7	2.8	8.9	10.6
경북	2.3	1.9	1.3	2.7	6.9	8.2
경남	2.7	2.4	1.3	2.8	7.9	9.2
제주	4.7	6.7	6.2	4.5	15.9	22.1

자료 : 통계청, 국민계정(지역소득), 시군구 GRDP

[그림 5-16] 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 GRDP(2019년) 내 비중



운수, 숙박음식, 정보통신, 문화서비스 이상의 4개 업종의 GRDP 비중 합계는 제주도 (20.5%)가 16개 지자체 중 서울 다음으로 높았으며, 인천(16.5%), 부산(14.7%), 강원 (13.6%) 순으로 합계 비중이 높았다. 정보통신업을 제외한 운수, 숙박음식, 문화서비스 이상 3개 업종의 합계는 인천(14.6%), 제주(14.1%), 부산(12.4%), 강원(11.4%) 순으로 GRDP 내 비중이 높은 지자체로 나타났다.

<표 5-28> 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 GRDP(2020년) 내 비중

(단위 : %)

주요 산업	운수(A)	숙박음식(B)	정보통신(C)	문화서비스(D)	소계	
					A+B+D	A+B+C+D
서울	2.3	2.5	13.5	2.8	7.6	21.1
부산	6.2	2.9	2.3	3.3	12.4	14.7
대구	3.2	2.7	2.6	3.7	9.6	12.2
인천	9.1	2.3	1.9	3.2	14.6	16.5
광주	2.7	2.2	2.9	3.9	8.8	11.7

주요 산업	운수(A)	숙박음식(B)	정보통신(C)	문화서비스(D)	소계	
					A+B+D	A+B+C+D
대전	2.3	2.5	3.6	3.5	8.3	11.9
울산	2.7	1.4	0.9	2.0	6.1	7
경기	2.5	1.9	4.3	2.8	7.2	11.5
강원	3.5	3.8	2.2	4.1	11.4	13.6
충북	2.2	1.8	1.1	2.8	6.8	7.9
충남	2.2	1.5	0.8	1.9	5.6	6.4
전북	2.6	2.2	1.6	3.6	8.4	10
전남	4.0	1.7	1.8	2.8	8.5	10.3
경북	2.5	1.8	1.4	2.9	7.2	8.6
경남	2.7	2.2	1.4	2.9	7.8	9.2
제주	4.1	5.8	6.4	4.2	14.1	20.5

자료 : 통계청, 국민계정(지역소득), 시군구 GRDP

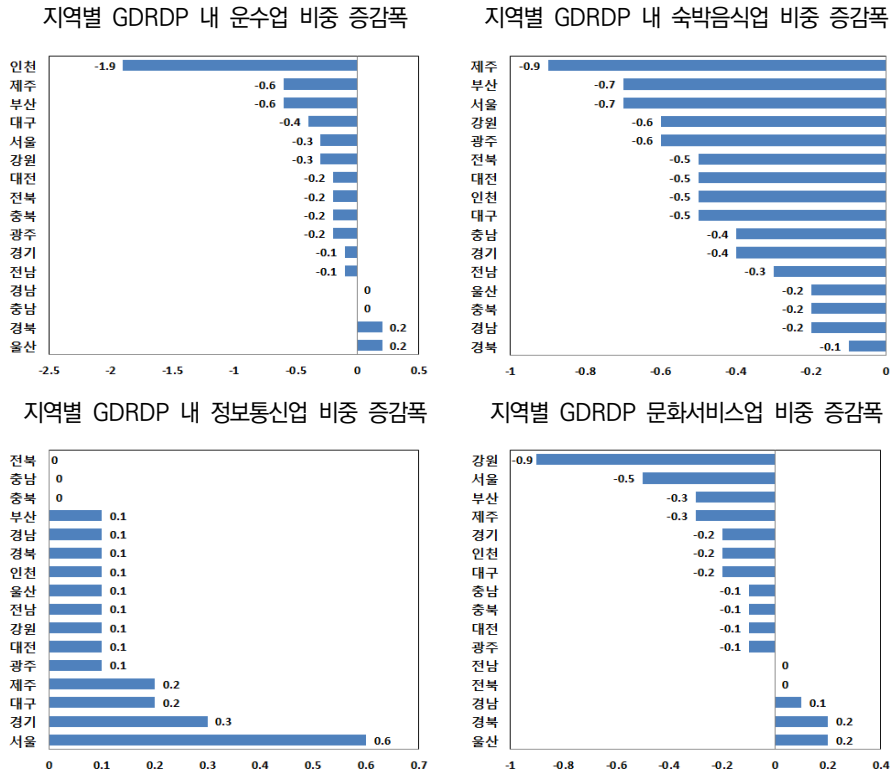
코로나19 발생 이전 시점인 2019년과 비교 시 2020년 기준 GRDP 내 운수업 비중은 인천(-1.9%p)이 가장 크게 감소하였고, 다음으로 제주(-0.6%p)와 부산(-0.6%p)의 순으로 비중이 감소한 것으로 나타났다. 숙박업 비중은 제주(-0.9%p), 부산(-0.7%p), 강원(-0.6%p) 순으로 감소하였으며, 문화서비스는 강원(-0.9%p)이 타 지역과 큰 차이로 GRDP 내 비중이 감소한 것으로 나타났다. 비대면 서비스 기반의 산업구조를 가지고 있는 정보통신업은 모든 지자체에서 비중 감소 없이 포함 내지 증가한 것으로 나타났다.

〈표 5-29〉 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 2019년 대비 2020년 GRDP 내 비중 증감폭

(단위 : %p)

주요 산업	운수(A)	숙박음식(B)	정보통신(C)	문화서비스(D)	소계	
					A+B+D	A+B+C+D
서울	-0.3	-0.7	0.6	-0.5	-1.5	-0.9
부산	-0.6	-0.7	0.1	-0.3	-1.6	-1.5
대구	-0.4	-0.5	0.2	-0.2	-1.1	-0.9
인천	-1.9	-0.5	0.1	-0.2	-2.6	-2.5
광주	-0.2	-0.6	0.1	-0.1	-0.9	-0.8
대전	-0.2	-0.5	0.1	-0.1	-0.8	-0.7
울산	0.2	-0.2	0.1	0.2	0.2	0.3
경기	-0.1	-0.4	0.3	-0.2	-0.7	-0.4
강원	-0.3	-0.6	0.1	-0.9	-1.8	-1.7
충북	-0.2	-0.2	0	-0.1	-0.5	-0.5
충남	0	-0.4	0	-0.1	-0.5	-0.5
전북	-0.2	-0.5	0	0	-0.7	-0.7
전남	-0.1	-0.3	0.1	0	-0.4	-0.3
경북	0.2	-0.1	0.1	0.2	0.3	0.4
경남	0	-0.2	0.1	0.1	-0.1	0
제주	-0.6	-0.9	0.2	-0.3	-1.8	-1.6

[그림 5-17] 지역별 주요 문화·관광·콘텐츠 산업의 2019년 대비 2020년 GRDP 내 비중 증감폭



코로나19가 전체 및 문화·관광·콘텐츠 분야 지역별 소비에 미친 영향을 앞서 분석한 이 중 차분모형을 통해 살펴보면 생산과 동일하게 지역별 문화·관광·콘텐츠 매출액 비중 및 업체 비중에 따라 다른 영향을 보였다. 먼저, 코로나19 확산 1기에 제주와 수도권인 서울, 인천의 소비감소가 강하게 나타났으며, 코로나 집단 감염이 있었던 지역인 대구·경북의 소비감소도 뚜렷하였다. 전체 문화·관광·콘텐츠 소비지출에 미친 영향과 비슷하게 지역도 2기까지 감소폭이 확대되다가 3기에 백신접종과 국민의 코로나19에 대한 민감도 하락으로 소비 감소폭이 둔화되었으며, 4기에는 몇몇 지역을 제외하고는 회복하는 모습을 보였다.

특이한 점은 경북과 경남의 소비감소폭이 2기에 눈에 띄게 줄어들며 3기에 모두 코로나 19 이전 수준으로 회복하는 것으로 나타난다는 점이다. 이들 지역은 앞에서 살펴본 바와 같이 문화·관광·콘텐츠 분야 GRDP 비중이 다른 지역에 비해 낮았기 때문으로 보인다. 또한 2기에 해당 지역의 확진자 수는 약 100여 명 대로 다른 지역에 비해 상당히 낮게 나타났다.

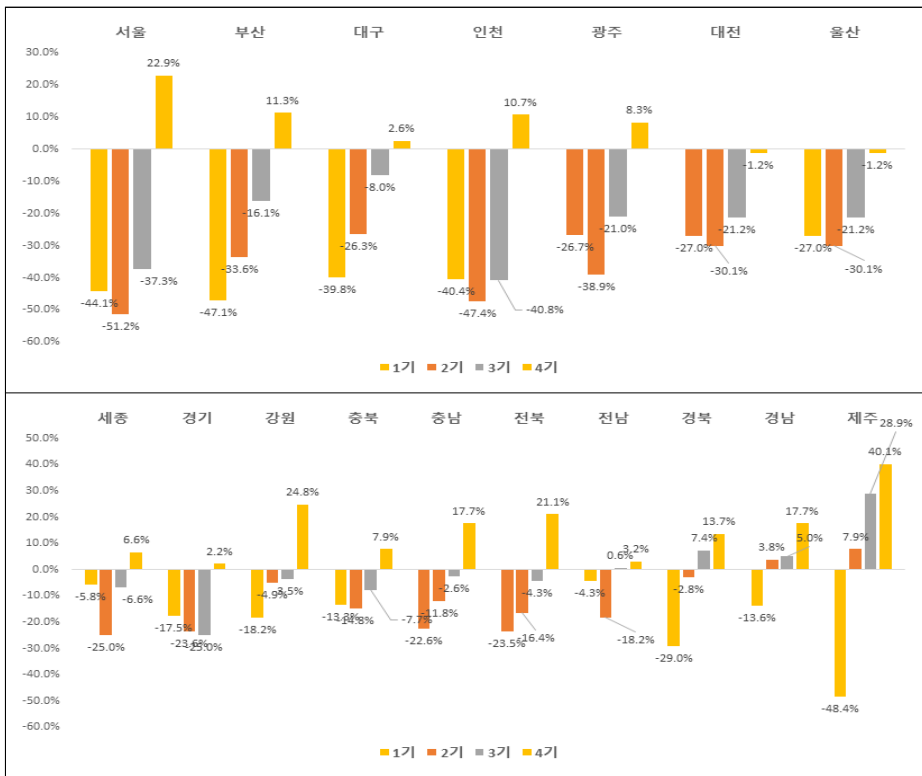
〈표 5-30〉 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 지역별 소비에 미친 영향

구분	1기	2기	3기	4기
서울	-44.1%	-51.2%	-37.3%	22.9%
부산	-47.1%	-33.6%	-16.1%	11.3%
대구	-39.8%	-26.3%	-8.0%	2.6%
인천	-40.4%	-47.4%	-40.8%	10.7%
광주	-26.7%	-38.9%	-21.0%	8.3%
대전	-27.0%	-30.1%	-21.2%	-1.2%
울산	-27.0%	-30.1%	-21.2%	-1.2%
세종	-5.8%	-25.0%	-6.6%	6.6%
경기	-17.5%	-23.6%	-25.0%	2.2%
강원	-18.2%	-4.9%	-3.5%	24.8%
충북	-13.3%	-14.8%	-7.7%	7.9%
충남	-22.6%	-11.8%	-2.6%	17.7%
전북	-23.5%	-16.4%	-4.3%	21.1%
전남	-4.3%	-18.2%	0.6%	3.2%
경북	-29.0%	-2.8%	7.4%	13.7%
경남	-13.6%	3.8%	5.0%	17.7%
제주	-48.4%	7.9%	28.9%	40.1%

자료: 본 연구 4장 지역별 소비분야 이중차분분석 결과 재구성

주: 굵은 글씨로 표시된 부분은 전체산업의 평균 감소율을 상회하는 업종을 나타냄

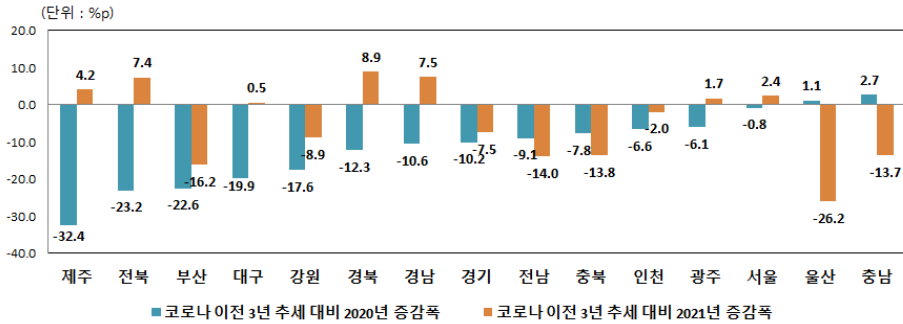
[그림 5-18] 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 지역별 소비에 미친 영향



3. 고용시장 변화의 특징

지역별 고용에 미친 변화는 [그림 5-19]와 같다. 2020년 기준 고용 변화는 제주, 전북, 부산, 대구, 강원 순으로 나타났다. 앞서 살펴본 주요 산업별 생산의 변화와 대체로 유사한 가운데, GRDP 내 문화·관광·콘텐츠 관련 산업의 비중이 크지 않은 전북 지역의 고용 감소폭이 매우 크다는 점(-23.2%p)이 특징적이다.

[그림 5-19] 지역별 문화·관광·콘텐츠 관련 산업 고용에 미친 변화



<표 5-31> 지역별 문화체육관광 관련 산업 고용에 미친 변화

지역	추세(A)	2020(B)	2021(C)	2020~2021 평균(D)	증감폭(%p)		
					(B-A)	(C-A)	(D-A)
서울	4.0	3.2	6.4	4.8	-0.8	2.4	0.8
부산	9.5	-13.1	-6.7	-9.9	-22.6	-16.2	-19.4
대구	9.5	-10.4	10.0	-0.2	-19.9	0.5	-9.7
인천	7.7	1.1	5.7	3.4	-6.6	-2.0	-4.3
광주	8.3	2.2	10.0	6.1	-6.1	1.7	-2.2
대전	-3.0	5.6	14.3	9.9	8.5	17.3	12.9
울산	15.7	16.8	-10.5	3.1	1.1	-26.2	-12.5
경기	6.8	-3.4	-0.7	-2.0	-10.2	-7.5	-8.8
강원	8.9	-8.7	0.0	-4.3	-17.6	-8.9	-13.3
충북	7.8	0.0	-5.9	-3.0	-7.8	-13.8	-10.8
충남	-0.8	1.9	-14.5	-6.3	2.7	-13.7	-5.5
전북	1.0	-22.2	8.3	-6.9	-23.2	7.4	-7.9
전남	11.7	2.6	-2.3	0.2	-9.1	-14.0	-11.5
경북	0.7	-11.6	9.6	-1.0	-12.3	8.9	-1.7
경남	0.2	-10.3	7.7	-1.3	-10.6	7.5	-1.5
제주	7.7	-24.8	11.8	-6.5	-32.4	4.2	-14.1

자료 : 고용노동부, 사업체노동력조사

주 : 문화체육관광 관련 산업(8개 업종) : 출판업, 항공운수업, 숙박업, 영상·오디오 및 기록물 제작업, 방송업, 정보서비스업, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업, 스포츠 및 오락관련 서비스업

앞서 살펴본 이중차분분석을 통해 문화·관광·콘텐츠 분야 고용영향의 지역별 차이를 살펴보겠다. 관광분야 영향은 <표 5-32>에 나타나있다. 관광분야는 수도권과 강원권의 고용감소폭이 크게 나타났으며, 전라/제주권은 감소폭이 상대적으로 두 지역보다 낮게 나타났다. 제주지역은 관광분야의 GRDP 비중이 매우 높고 종사자 비중도 높기 때문에 다른 업종으로 고용전환이 상대적으로 어려웠을 것으로 판단되고, 섬이라는 지리적 이점으로 인해 해외 여행객 수요가 제주지역으로 많이 몰렸다는 점도 작용하였을 것으로 판단된다.

<표 5-32> 코로나19의 관광업종 지역별 고용영향

구분	1기	2기	3기	4기
전체	-6.8%	-11.3%	-14.3%	-19.6%
수도권	-13.6%	-38.4%	-32.0%	-48.7%
경상권	-11.2%	-6.4%	-7.2%	-8.7%
전라/제주권	-10.4%	-5.3%	-10.9%	-21.9%
강원권	-7.8%	-24.8%	-15.0%	-19.3%

자료: 본 연구 4장 지역별 고용분야 이중차분분석 결과 재구성

다음으로, 창작·예술 및 서비스업과 오락 및 스포츠 서비스를 포함하는 문화/오락업종의 지역별 영향은 <표 5-33>과 같다. 전체 문화/오락 업종은 코로나19 분석기간 동안 10% 이상의 고용감소가 지속되고 있는 것으로 나타났으며, 코로나 확산 초반에 충청권과 강원권의 문화/오락 분야 고용감소의 크기가 전반적으로 컸다. 위와 같은 결과는 아래 <표 5-34>의 지역별 종사자 수 비중을 살펴보았을 때 수도권을 제외하고 강원권의 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 종사자 비중이 수도권을 제외하고 광역시보다 높은 것을 보더라도 알 수 있다.

전반적으로 지역별 고용은 뚜렷한 회복세가 나타나는 모습은 없으며, 이는 코로나19가 엔데믹으로 완전 종식되지 않았기 때문으로 예상된다. 소비 및 매출 측면에서 추가 고용이 필요할 정도의 회복신호가 없다면 코로나19 초기와 같은 감염병 재유행 상황에 대한 우려와 이에 대한 학습효과로 인하여 고용을 늘리지 않을 가능성이 높다. 또한, 지역별 고용은 지역의 경제 상황과도 밀접하게 연관이 되며, 코로나19 확산 시기에 문화, 관광분야 업체가 사라진 상황에서 다른 업종으로 전업한 근로자가 다시 문화/오락, 관광 분야에 재취업하기 또한 쉽지 않을 것으로 보인다. 문화예술 분야 종사자들의 경우, 상

당수가 코로나 기간 동안 깃워커(Gig worker)로 전업하면서 이전보다 나은 보상을 받고 있는 상황도 해당 분야의 고용 회복이 더딘 이유로 보인다.

〈표 5-33〉 코로나19의 문화/오락 업종 지역별 고용영향

구분	1기	2기	3기	4기
전체	-12.2%	-12.3%	-12.2%	-15.0%
수도권	-6.3%	-4.4%	-6.1%	-9.8%
경상권	-12.3%	-10.2%	-11.7%	-21.4%
전라/제주권	-3.1%	-15.9%	-2.9%	-8.2%
충청권	-21.1%	-18.7%	-24.2%	-21.2%
강원권	-28.8%	-14.9%	-25.7%	-10.8%

자료: 본 연구 4장 지역별 고용분야 이중차분분석 결과 재구성

〈표 5-34〉 2020년 업종별 종사자 비중

구분	운수 및 창고업	숙박 및 음식점업	정보통신업	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업
서울	21.1%	20.7%	59.4%	21.1%
부산	9.6%	6.7%	2.7%	5.2%
대구	4.1%	4.2%	2.0%	3.7%
인천	7.2%	4.9%	1.8%	4.7%
광주	2.6%	2.6%	1.4%	3.0%
대전	2.6%	2.8%	2.4%	2.7%
울산	2.2%	2.2%	0.6%	1.7%
세종	0.4%	0.5%	0.3%	0.6%
경기	23.6%	21.9%	20.5%	24.8%
강원	2.3%	4.6%	1.1%	6.3%
충북	2.9%	3.2%	0.9%	3.3%
충남	3.5%	4.3%	1.0%	3.4%
전북	2.8%	3.3%	1.0%	3.3%
전남	3.8%	3.6%	1.1%	3.6%
경북	4.6%	5.2%	1.2%	4.5%
경남	5.4%	6.6%	1.6%	5.4%
제주	1.3%	2.6%	0.9%	2.8%

자료: 2020년 전국사업체조사

제3절 요약 및 향후 시장전망

1. 요약

코로나19 감염병으로 인하여 문화·관광·콘텐츠 분야는 전반적으로 생산, 소비, 고용의 감소가 나타났다. 특히, 해당 분야는 대면서비스업 비중이 높은 특징을 가지고 있고 사회적 거리두기 지침, 집한제한 및 인원제한과 같은 정부정책 대상 업종이었기 때문에 전체산업에 비해 더 큰 어려움을 겪었다.

확산기별로 살펴보면 1기와 2기에는 확진자 수는 적었지만 위증증률이나 사망률이 높았고, 코로나19 백신이 개발되지 않았기 때문에 국민들의 감염병 공포가 컸으며, 사회적 거리두기와 같은 방역지침으로 인해 문화·관광·콘텐츠 분야는 생산, 소비, 고용 모두 감소가 크게 나타났다. 하지만 3기부터 백신접종이 시작되고 위증증률 및 사망률이 감소하면서 국민들의 코로나19에 대한 민감도가 완화되었고, 이에 생산, 소비, 고용 부문 감소폭이 축소되는 모습을 보였다. 4기에는 델타변이와 오미크론 변이 확산으로 일 평균 확진자 수는 약 3,000명 대로 크게 증가하였지만 70% 이상 국민이 백신접종을 받으면서 감염 민감도는 더욱 하락하게 되었고, 영상·오디오 제작, 창작예술 등의 업종을 제외하고 소비, 생산 측면에서 회복세를 보였다. 다만, 고용 측면에서는 방송업, 정보서비스업, 출판업 등 비대면 소비업종을 제외하고는 여전히 회복세를 보이지 못하고 있다.

문화·관광·콘텐츠 분야에 코로나19가 미친 영향의 또 다른 특징은 경제활동 부문별 감소가 시차를 두고 발생하였다는 점이다. 초기에 소비감소와 생산감소는 고용감소를 가져왔고, 회복은 이의 역순으로 이루어지는 양상을 보였다.

위의 결과를 종합하면 코로나19로 인한 문화·관광·콘텐츠 분야 경제활동 위축은 확진자 수보다는 위증증률 및 사망률, 백신접종 등의 영향으로 인한 국민들의 감염병 민감도가 크게 영향을 미친 것으로 판단된다. 앞서 밝힌 바와 같이 확진자가 많이 발생한 3~4기보다는 1~2기에 경제활동 감소가 더 크게 나타났기 때문이다.

또한, 사회적 거리두기와 같은 정부방역 정책은 대면서비스업종이 다수인 문화·관광·콘텐츠 업종별 희비를 갈랐는데, 대면소비 제한으로 관광, 문화 및 레저부문은 상당한 감소를 겪었으나, 콘텐츠 분야는 빠른 회복 후에 성장하는 모습을 보였다. 이로 인해, 문화, 관광분야는 대면서비스에 대한 비대면화, 디지털화가 화두로 떠오르기도 하였다.

코로나19 확산기 각 분야별 대응을 세부적으로 살펴보면 문화예술 분야는 위에서 언급한 바와 같이 대면활동이 주가 되는 공연, 전시 등에서 소비자와 만나는 공간 활용이 불가능해지거나 대폭 축소되면서 해당 공간에서 활동하는 생산자(예술가, 종사자)들의 기회가 없어지는 등 부가적인 피해가 발생하였다. 코로나19가 문화예술분야에 가져온 외형적인 변화는 다른 사회분야와 마찬가지로 대면활동의 전면 취소 또는 연기에 따른 문화기반시설의 휴관 등으로 예술인의 활동 무대와 기회 자체가 사라져 다른 산업 대비 적은 소득이 더 낮아지고 고용 불안정성이 높아지게 된 것이 가장 큰 피해라고 할 수 있는 것이다. 이를 극복하고 비대면 소비를 확대하기 위해 문화예술분야는 온라인 플랫폼을 적극적으로 활용하였다.

온라인 아트페어(art fair), 온라인 플랫폼을 활용한 콘서트, 뮤지컬 개최로 코로나19 확산으로 인한 문화예술 생산 활동 위축을 극복하려는 모습을 보였다. 또한 소비부문은 코로나19 확산으로 인하여 공연, 전시부문과 같은 대면소비가 절반으로 감소하였고, 반대급부로 비대면 문화예술활동을 경험한 사람이 높아지고 있어 비대면 문화예술 향유활동이 증가되는 모습을 보였다. 고용부문은 생산 및 소비 활동 저하로 인해 고용 불안정이 극명하게 나타났으며, 문화예술 단체 및 기업은 휴직 및 휴가를 통해 극복하려는 모습을 보였지만 여전히, 코로나19의 영향이 지속되는 상황에서 회복은 크게 나타나지 않는 모습이다.

관광분야는 다른 분야에 비해서도 코로나19로 인한 영향 경제활동 감소가 더 크게 나타났고, 2021년 12월 전반적인 서비스 산업 생산이 회복되었음에도 관광분야 생산은 여전히 회복되지 못하고 있다. UNWTO(2021)는 국제 관광객 수가 2019년의 15억 명에서 2020년에는 약 3억 8천만 명으로 74% 감소하여, 약 1조 3천억 달러의 국제 관광 지출 손실이 발생하였다고 기술했다. 이는 2009년의 글로벌 금융위기로 인한 손실의 약 11배에 달한다.

또한, 관광산업 기업경기동향(BSI)에 따르면 관광산업 부문별로 매출규모, 투자, 채산성, 자금사정이 모두 큰 폭으로 감소하였고, 코로나19 확산 이전에는 2019년 신규업체 수가

휴폐업 업체의 1.7배 많았으나 2021년 휴폐업 업체 수는 신규 업체 수를 넘어서고 있다.

대면 소비가 필수적인 관광분야는 코로나19 확산으로 인해 즉각적인 소비감소를 보였는데, 관광 종합소비자동향지수(CSI)는 2020년 1분기에 79.6점으로 전 분기 대비 11.2P 하락한 뒤, 등락을 거듭하다 2021년 4분기 현재는 94.0점으로 여전히 소비감소세가 지속되고 있음을 보이고 있다. 또한 실제 카드소비지출자료를 검토한 결과, 2019년 대비 2020년 68.1% 감소한 것으로 나타났고, 여행경험자의 비율도 6.0%p 감소하였다.

과거, 주요관광 지점 방문객은 날씨, 휴가철, 명절 등 계절성이 주요 요인이었으나, 코로나19 이후에는 감염병 위험률, 사회적 거리두기 조치, 코로나19 백신 접종 등과 같은 방역관련 제도에 더 큰 영향을 받는 것으로 나타났다. 또한, 여행소비행태도 ‘자연 및 풍경감상’, ‘가족/친지/친구 방문’ 비율이 늘고 ‘테마파크, 놀이시설, 동·식물원 방문’ 비율이 감소하여 국내여행 행태가 저밀집 지역과 야외를 중심으로 변화하고 있다. 고용은 생산물 시장의 파생수요이기 때문에 역시 감소가 나타났으며, 코로나 확산 초기에 무급휴직, 일자리 나누기 같은 자구노력과 더불어 정부의 일자리안정자금 제도를 통해 고용이 일정하게 유지되기도 했으나 항공업 등 관광분야 일부산업에 국한되었고, 상용직이 주로 혜택을 입어 불안정고용형태 근로자들은 더 큰 비율로 고용감소를 겪고 있으며, 현재도 진행 중이다.

마지막으로 대면산업과 비대면 산업이 혼재하고 있는 콘텐츠산업은 코로나19로 인한 영향이 콘텐츠 소비방식에 따라 명암이 엇갈렸는데, 대표적인 대면 산업인 영화관, 콘서트는 관객 수의 급격한 감소를 보여 생산 감소가 나타났으나, 넷플릭스(Netflix), 애플 TV(Apple TV), 디즈니+(Disney+)와 같은 온라인 동영상 서비스 업체들은 영화관 개봉을 기다리던 개봉작들을 흡수하면서 호황을 누렸다. 또한, 음원시장도 라이브 스트리밍 서비스와 음원 플랫폼을 중심으로 수익이 증가하는 양상을 보였다. 소비부문은 전반적으로 집에 머무는 시간이 늘어나면서 이용시간이 증가하였으며, 온라인 동영상 서비스(OTT), 게임, 음원, 만화·웹툰 등을 중심으로 소비가 늘어났다. 생산, 소비 증가는 고용 부문에도 산업별로 구별되는 영향을 나타냈는데 대표적인 대면산업인 영화산업 종사자 수가 2020년 67.8% 감소한 반면, 만화·웹툰 시장 프리랜서가 줄어드는 경향을 나타내어 시장성장으로 인해 고용의 질이 개선되고 있는 것으로 나타났다.

요약하면 문화·관광·콘텐츠 분야는 코로나19 확산으로 인해 전반적인 침체를 겪었으나, ‘비대면 소비’가 가능한 콘텐츠 분야는 회복세를 보일 것으로 예상된다. 하지만 ‘비

대면화'가 불가능한 문화예술(공연, 전시 등)·콘텐츠(영화, 콘서트 등) 분야와 관광분야는 환경변화 대응에 한계가 있어 코로나19가 종식되지 못한다면 코로나19 이전의 완전한 회복은 불투명해 보인다.

2. 향후 시장전망

위와 같은 코로나19로 인한 분야별 영향은 아래와 같은 문화·관광·콘텐츠 분야 현안으로 대두될 것으로 보인다. 먼저, 문화예술분야 비대면화 가능성 논의이다. 코로나 확산기에 가능한 산업들은 '디지털화'를 통해 변화에 대응했지만 대면소비가 일반적인 공연, 전시분야는 대응에 한계가 있었다. 특히, 공연 장르에서 현장공연에서 온라인 공연으로 전환될 때, 조명, 음향 등 현장 공연 스태프들이 가진 전문성과 역할이 추가로 요구되었기 때문에 전환에 많은 어려움이 따랐다. 또한 문화예술 장르는 콘텐츠나 관광산업에 비해서도 영세하기 때문에 현장을 디지털 전환(온라인화)하는 데 필요한 대규모 자본투자가 부재하다. 더불어 문화예술인별로 디지털 전환에 따른 디지털리터러시(digital literacy) 역량에 차이가 있기 때문에 디지털리터러시 교육도 향후 디지털화가 대세인 시장 환경에 필수적인 요소로 보인다.

관광분야는 소비자경험이 필수적이기 때문에 디지털화나 비대면화가 쉽지 않고, 이로 인해 이번 코로나19로 인한 많은 피해가 있었다. 특히, 여행업계와 항공업계의 피해가 상당했는데 여행업계는 코로나 이전에도 여행패턴이 패키지여행 축소와 개별 자유여행 증가로 수익성이 다소 악화되고 있었고, 코로나 이후에도 단체여행에 대한 우려 증가로 이 같은 패턴이 더욱 가속화할 가능성이 있다. 다만, 고령층을 위주로 한 단체해외여행은 지속될 가능성이 높기 때문에 여행패턴 변화에 대한 모니터링과 이에 대한 대응이 필요하다. 또한, 항공업계는 대형 항공사의 경우, 여객기의 화물기 전환으로 코로나 위기를 극복했지만 LCC항공사는 여객수요가 대부분을 차지하고 화물기로의 전환이 쉽지 않았기 때문에 해당 기업들의 재무구조가 부실해진 상황이다. 코로나 이전에도 항공수요는 포화상태였던 부분을 감안한다면 이는 항공 산업 재편으로 이루어질 가능성이 있고 이에 대한 대비가 필요한 시점으로 전망된다. 하지만 무엇보다도 코로나19가 빠른 시기에 종식되어 해외 인바운드 및 아웃바운드 수요가 코로나19 이전 수준으로 회복하는 것

이 가장 중요할 것이다.

콘텐츠 분야는 코로나19에서 상대적으로 수혜를 입은 산업이었지만 산업의 주요 플레이어들을 제외한 영세, 중견업체들은 코로나19로 수익구조가 악화되었다. 중소기업 방송독립제작사들은 유튜브(Youtube)와 같은 공개 플랫폼을 통해 자본투여가 적은 스포츠 콘텐츠나, 웹드라마 등을 제작하여 기업을 존속하는 수준의 매출을 올리는 데 그쳤고, 영세 게임업체들은 대형 게임업체들 위주의 시장에서 프로젝트 단위로 일하며 대규모 게임사나 정보서비스기업의 인수합병을 통해 수익창출을 기대하는 것이 현실이다.

현재 콘텐츠산업이 직면하고 있는 디지털화라는 거대한 흐름 속에서 메타버스를 통한 장르 간 융합(게임과 방송, 콘서트, 캐릭터 등)이 시도되고 있고, 여기에는 대규모 자본 투입이 필수적으로 요구되기 때문에 장르를 넘는 산업구조 재편과 더불어 대규모 해외 자본 유입이 예상되고 있다. 우리나라 콘텐츠는 괄목할 만한 성장세이지만 해외에 비해 우리나라 업체의 자본규모는 작고 이에 많은 콘텐츠 제작자들이 해외유통이나 자본으로 눈을 돌리는 상황에서 해외자본에 의해 콘텐츠 시장이 잠식될 우려는 언제나 상존하고 있다. 따라서 정부당국은 산업계에서 요구하는 규제혁신과 부처 간 유연한 협업구조 마련으로 산업계가 직면한 시장현안에 대해 신속하게 대응하는 행정력이 필요해 보인다.

마지막으로 모든 분야에 걸쳐 코로나19와 같은 감염병이 언제든지 유행할 수 있다는 점을 염두에 두고 경제주체들 모두가 경제활동에서 감염요소가 배제될 수 있는 소비, 생산, 고용환경을 만들어가는 것도 앞으로 문화·관광·콘텐츠 분야의 중요한 과제로 예상된다.

〈표 5-35〉 코로나19 유행시기별 특징 요약(2020~2021)

구분	일평균 확진자 수 (최소~최대)	코로나19 유행특성	문화·관광·콘텐츠 분야 영향	
			생산	소비
제1기 (‘20.1.20~ ‘20.8.11)	71.5명 (1명~909명)	·‘20.1.20. 첫 확진자(해외유입) 발생 후 특정 종교 관련 대구·경북 유행을 시작 ·의료기관, 종교시설 다중이용시설 등에 전국적 집단 발생	생산	·코로나19로 인한 감염병 공포와 사회적 거리두기로 생산감소 ·출판업을 제외한 모든 업종에서 큰 폭의 생산감소가 나타남
			소비	·코로나19 유행시기중 최대 소비감소폭을 보임(-24.2%) ·항공운송업, 영상·오디오 제작 업종 큰 폭 감소
			고용	·사회적 거리두기로 인한 소비, 생산 감소로 모든 업종 고용동반 감소 ·영상·오디오, 레저오락, 창작예술 고용 큰 폭 감소
제2기 (‘20.8.12~ ‘20.11.12)	142.8명 (38명~441명)	·수도권 종교시설, 대규모 도심 집회, 다중이용시설 등으로 소규모, 중간규모 집단 다수 발생	생산	·사회적 거리두기 강화와 코로나19의 수도권 유행으로 유행시기별 최대 감소세
			소비	·1기에 비해 소비감소폭 축소(-20.4%) ·항공운송업, 레저오락, 창작예술 감소폭 심화
			고용	·코로나19 유행시기별 최대 고용감소 ·방송업, 정보서비스업은 회복되었으나, 타 업종은 고용감소 심화
제3기 (‘20.11.13~ ‘21.7.6)	566.1명 (191명~1,240명)	·수도권 중심에서 전국적으로 대규모 유행 확산 ·교정시설, 의료기관, 종교시설 등 집단 다수 발생 ·예방접종 시작	생산	·백신접종 등으로 감염병 민감도 하락으로 감소폭 축소
			소비	·소비지출 감소폭 축소 ·모든 업종 소비감소 폭이 축소 되었으나, 항공운송업, 레저오락 영상·오디오 제작 업종은 여전히 높은 감소폭 유지
			고용	·전체 고용감소 폭 축소 ·방송업, 정보서비스업, 출판업은 고용회복, 타 업종은 고용 감소세 지속
제4기 (‘21.7.7~ ‘22.1.29)	3,137.8명 (1,049명~ 17,509명)	· 수도권역 중심의 확진자 발생 · 예방접종 상황에 따른 확진자 연령대 변화 · 델타형 변이 우세화→ 오미크론 변이 출현 및 확산	생산	·전반적인 생산 회복을 보이나, 영상·오디오제작 및 배급업종은 감소세 지속
			소비	·전반적으로 소비회복을 보였으나, 영상·오디오 제작, 창작, 예술 업종은 감소추세 지속
			고용	·전체 고용감소 확대 추세 ·방송업, 정보서비스업, 출판업은 고용회복, 타 업종은 고용 감소추세 지속

자료 : 주간 건강과 질병(2022)과 본 연구 내용 요약 및 재구성

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 구조 변화

제6장

결과요약 및 시사점

제1절 연구결과 요약

□ 코로나19의 확산과 영향평가

지난 2020년 이후로 코로나바이러스감염증-19의 범유행(pandemic)은 문화·관광·콘텐츠 분야에 심대한 피해를 주고 있다. 2020년 1월 20일 국내 첫 확진자 발생을 시작으로 국내뿐만 아니라 전 세계적으로 확진자가 걷잡을 수 없이 증가하였고 그에 따른 거리두기와 자가격리 등 코로나바이러스감염증-19 감염병 확산 방지를 위한 정책이 시행되었다. 2020년 5월부터는 코로나바이러스감염증-19 확산으로 인한 경기침체 해소를 위한 긴급재난지원금을 전 국민에게 지급하는 등 감염병 확산이 경제에 주는 영향을 최소화하기 위한 정책적 노력이 지속되었다.

직접 대면을 통해 소비되는 특성을 가진 문화예술분야는 공연장, 극장에 대한 거리두기, 집합금지 등 정책으로 인한 피해가 컸다. 관광 분야 또한 피해가 컸는데 관광 또한 사람 간의 이동을 전제하는 산업이기 때문이다. UNWTO(2021) 자료에 따르면 2020년은 2019년 대비 국제 관광객 수가 74% 감소했다고 밝히고 있고, 2019년 대비 2020년 국적항공사 매출액은 45.9% 감소하였다. 콘텐츠 분야에서는 대면 중심인 공연산업과 영화산업이 큰 피해를 입었다.

이처럼 코로나바이러스감염증-19는 문화·관광·콘텐츠분야에 상당한 영향을 주었고 이러한 영향은 각 분야별로, 시기별로 다양하다. 이와 같은 코로나바이러스감염증-19의 다양한 영향을 분석하기 위하여 문화예술분야, 관광분야, 콘텐츠 분야에서 수많은 연구가 시행되었으며, 많은 연구가 코로나바이러스감염증-19와 거리두기 혹은 재난지원금과 같은 정책이 경제와 사회에 미친 영향을 계량적으로 분석하였다. 이렇게 계량적 방법론을 적용한 연구들은 각 분야별로, 시기별로, 혹은 지역별로 상이한 코로나바이러스감염증-19의 영향과 여러 정책효과의 영향 정도를 계량적으로 제시하여 향후 정책 의사 결정에 유용한 참고자료로 활용될 수 있다. 단, 효율적 정책 의사 결정을 위한 정책자료

로 활용되기 위해서는 장르, 시간, 지역, 정책 등 서로 상이하게 작용하는 여러 영향 요인들을 통제하여 정확한 인과관계를 파악할 필요성이 존재하며, 이러한 이유로 계량적 방법론을 적용한 연구가 수행되는 것이다. 이러한 연구 필요성으로, 본 연구는 코로나바이러스감염증-19가 2년 이상 지난 시점에서 계량적 방법론을 활용하여 문화·관광·콘텐츠 분야의 코로나바이러스감염증-19 영향의 정도를 시기별, 지역별, 업종별로 분석하여 제시하였다.

□ 코로나19의 문화·관광·콘텐츠 분야별·지역별 영향

이중차분법(timewise DD)과 간여 시계열 분석(interrupted time series)으로 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 산업에 미친 영향의 분석결과에 기초하여 판단하면, 회복은 생산, 소비, 고용 순서로 일어나고 있다. 문화·관광·콘텐츠 생산은 2020년 상반기에는 감소하였다가 2021년 하반기부터는 증가세로 전환되었다고 분석되었다. 한편 문화·관광·콘텐츠 소비는 2020년 상반기부터 2021년 상반기까지 지속적인 감소를 보여주었으나 그 폭은 약 20% 감소에서 10% 감소로 둔화되었으며, 2021년 하반기에는 생산과 마찬가지로 증가세로 전환되었다. 그러나 고용은 분석 전 기간 지속적인 감소를 나타내어 정책적인 관심과 주의가 필요하다고 보인다.

문화·관광·콘텐츠 생산에 미친 영향은 지역별로 상이하었는데, 가장 큰 원인은 문화·관광·콘텐츠 기반시설이 지역적으로 균등하게 분포하지 않기 때문이다. 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업이 크게 감소한 지역은 서울, 강원, 부산 순으로 나타났으며, 숙박 및 음식점업이 크게 감소한 지역은 제주, 인천, 부산 순으로 나타났다. 한편 회복 역시 지역적으로 큰 편차를 보이고 있는데 서울 지역의 회복이 가장 빨랐으며 울산에서의 회복이 가장 느린 것으로 나타났다.

소비의 경우 역시 문화·관광·콘텐츠 기반시설이 집중된 지역에서의 감소가 크게 나타났다. 다른 어떤 지역보다 제주에서 빠른 회복을 보여주었다. 다만 2021년 하반기에는 모든 지역의 소비가 증가하여 긍정적인 신호를 보여주고 있다.

고용의 경우에는 문화예술과 관광 산업에 의존하는 지역에서의 고용 감소가 두드러졌다. 고용의 감소는 코로나바이러스감염증-19 확진자의 지역별 분포와도 관련성이 존재하는 것으로 보인다. 문화예술의 경우에는 충청권의 고용 감소가 두드러졌으며 관광은

수도권에서의 고용 감소가 두드러졌다.

이러한 분석 결과는 코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 산업에 미친 영향이 부정적이라는 공통분모에도 불구하고 산업이나 지역별로 상당한 수준의 이질성(heteroskedasticity)이 존재함을 보여주고 있다. 이미 회복이 시작된 분야나 지역이 있는 반면에 고용처럼 여전히 회복의 기미가 미미한 경우도 존재한다.

이는 우리에게 여러 시사점을 주고 있다. 우선 문화·관광·콘텐츠 분야에서 가시적인 회복 신호가 감지되고 있음에도 불구하고, 본격적인 회복에는 상당한 시일이 소요될 것으로 보인다. 과거와 같은 수준으로 고용이 회복되기 이전에는 서비스 생산 능력 역시도 상당한 수준으로 제약되는 것이 자연스럽게 때문이다. 선행연구(김형중·송정연, 2021)와 마찬가지로 산업·지역별로 코로나바이러스감염증-19의 이질적 영향이 확인된다는 점도 정책적으로 고려하여야 할 부분이다. 이는 문화·관광·콘텐츠 산업의 회복에 미시정책을 통한 미세조정(fine-tuning)이 중요하게 작용할 수 있음을 시사하고 있다. 특히 전 세계적으로 경제적인 거시정책의 기초가 금리 인상과 유동성 흡수에 있는 만큼 문화·관광·콘텐츠 산업의 회복을 위한 미시정책의 중요성은 더욱 배가할 전망이다.

□ 문화·관광·콘텐츠 분야의 변화

코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠 산업에 미친 상당한 영향에도 불구하고, 이러한 영향력의 지속성이나 질적 특성에 대해서는 추가적인 분석이 필요하다. 코로나바이러스감염증-19로 인하여 문화·관광·콘텐츠 산업이 과거와는 완전히 다른 성장 경로를 따라가게 될 것인지 아니면 원래의 궤적으로 회복하게 될 것인지와 같은 의문은 잔존하기 때문이다.

코로나바이러스감염증-19의 확산이 문화·관광·콘텐츠 분야 생산, 소비, 고용에 불러온 변화는 ‘전반적인 침체 야기’와 ‘비대면화’로 요약할 수 있다. 먼저 문화예술 분야의 가장 큰 특징은 생산부문에서 비대면 소비를 확대하기 위해 온라인 플랫폼을 적극적으로 활용하기 시작했다는 점이다. 온라인 아트페어(art fair), 온라인 플랫폼을 활용한 콘서트, 뮤지컬 개최 등으로 코로나바이러스감염증-19 확산으로 인한 문화예술 생산 활동 위축을 극복하는 모습을 보였다. 또한 소비부문은 코로나바이러스감염증-19 확산으로 인하여 공연, 전시부문과 같은 대면소비가 절반으로 감소하였고, 반대급부로 비대면 문

화예술활동을 경험한 사람이 높아지고 있어 비대면 문화예술 향유활동이 증가되는 모습을 보였다. 고용부문의 생산 및 소비 활동 저하로 인해 고용 불안정이 극명하게 나타났으며, 문화예술 단체 및 기업은 휴직 및 휴가를 통해 극복하려는 모습을 보였지만 여전히, 코로나19의 영향이 지속되는 상황에서 회복은 크게 나타나지 않는 모습이다.

관광분야는 다른 분야에 비해서도 코로나바이러스감염증-19로 인한 영향이 크게 나타났고, 2021년 12월 전반적인 서비스 산업 생산이 회복되었음에도 관광분야 생산은 여전히 회복되지 못하고 있다. 관광산업 기업경기동향(BSI)에 따르면 관광산업 부문별로 매출규모, 투자, 채산성, 자금사정이 모두 큰 폭으로 감소하였고, 코로나바이러스감염증-19 확산 이전에는 2019년 신규업체 수가 휴폐업 업체의 1.7배 많았으나 2021년 휴폐업 업체 수는 신규 업체 수를 넘어서고 있다.

대면 소비가 필수적인 관광분야는 코로나바이러스감염증-19 확산으로 인해 즉각적인 소비감소를 보였는데, 관광 종합소비자동향지수(CSI)는 2020년 1분기에 79.6점으로 전분기 대비 11.2P 하락하였다. 또한 실제 카드소비지출자료를 검토한 결과, 2019년 대비 2020년 68.1% 감소한 것으로 나타났고, 여행경험자의 비율도 6.0%p 감소하였다. 과거, 주요관광 지점 방문객은 날씨, 휴가철, 명절 등에 의해 영향을 받았으나, 코로나바이러스감염증-19 이후, 감염병 위험률, 사회적 거리두기 조치, 코로나바이러스감염증-19 백신 접종 등과 같은 방역관련 제도에 더 큰 영향을 받는 것으로 나타났다. 또한, 여행소비행태도 저밀집 지역과 야외를 중심으로 변화하고 있다. 고용은 생산물 시장의 파생수요이기 때문에 역시 감소가 나타났으며, 코로나 확산 초기에 무급휴직, 일자리 나누기 같은 자구노력과 더불어 정부의 일자리안정자금 제도를 통해 고용이 일정하게 유지되기도 했으나 항공업 등 관광분야 일부산업에 국한되었고, 상용직이 주로 혜택을 입어 불안정고용형태 근로자들은 더 큰 비율로 고용감소를 겪고 있으며, 현재도 진행 중이다.

대면산업과 비대면 산업이 혼재하고 있는 콘텐츠산업은 코로나바이러스감염증-19로 인한 영향이 소비방식에 따라 명암이 엇갈렸는데, 대표적인 대면 산업인 영화관, 콘서트는 관객 수의 급격한 감소를 보여 생산 감소가 나타났으나, 넷플릭스(Netflix), 애플 TV(Apple TV), 디즈니+(Disney+)와 같은 온라인 동영상 서비스 업체들은 영화관 개봉을 기다리던 개봉작들을 흡수하면서 호황을 누렸다. 또한, 음원시장도 라이브 스트리밍 서비스와 음원 플랫폼을 중심으로 수익이 증가하는 양상을 보였다. 소비부문은 전반적으로 집에 머무는 시간이 늘어나면서 이용시간이 증가하였으며, 온라인 동영상 서비스

(OTT), 게임, 음원, 만화·웹툰 등을 중심으로 소비가 늘어났다. 생산, 소비 증가는 고용 부문에도 산업별로 구별되는 영향을 나타냈는데 대표적인 대면산업인 영화산업 종사자 수가 2020년 67.8% 감소한 반면, 만화·웹툰 시장 프리랜서가 줄어드는 경향을 나타내어 시장성장으로 인해 고용의 질이 개선되고 있는 것으로 나타났다.

문화·관광·콘텐츠 분야는 코로나바이러스감염증-19 확산으로 인해 전반적인 침체를 겪었으나, '비대면화'가 가능한 문화·콘텐츠 분야는 비대면 소비로 시장이 변화하면서 회복세를 보일 것으로 예상된다. 하지만 '비대면화'가 불가능한 문화예술(공연, 전시 등)·콘텐츠(영화, 콘서트 등) 분야와 관광산업은 환경변화 대응에 한계가 있어 코로나19 확산이 지속된다면 회복에는 상당한 어려움이 예상된다.

제2절 시사점 및 제언

코로나바이러스감염증-19가 문화·관광·콘텐츠에 미친 영향은 생산, 소비, 고용의 측면에서 모두 부정적으로 나타났지만, 특히 고용에서의 회복세가 나타나지 않는다는 점은 문화·관광·콘텐츠 분야 전체의 회복에 부정적일 수 있기 때문에 고용 회복을 촉진하기 위한 정책적 노력이 필요하다. 회복의 수준은 시장에서 결정된다 하더라도, 서비스 공급은 결국 일정한 노동력 투입이 선결되어야 하는 만큼 정책적인 노력은 빠른 회복으로 이어질 것이다. 또한 업종별로도 코로나바이러스감염증-19의 영향이 상이한 것으로 분석되었으므로 사안별로 정교하게 구축된 정책 마련이 요구된다. 억눌려 있던 수요를 공급이 따라가지 못한다면 이는 균형가격의 증가로 이어져 거래량의 측면에서 시장의 회복은 더욱 더딜 개연성도 존재한다. 따라서 업종별로 정밀한 수요추정과 함께 맞춤형 정책을 펼칠 필요가 있다.

동시에 코로나바이러스감염증-19의 영향으로 디지털 전환(digital transformation)이 나타나고 있어 단순한 고용 유지나 금전적인 보조보다 디지털 리터러시(digital literacy) 등 인적자본에 투자하는 방향으로 문화·관광·콘텐츠 인력의 질적 수준을 제고하여야 한다. 이러한 노력은 상대적으로 디지털 전환이 부진한 업종에서 디지털 전환이 필요한 업종으로 인력을 재배치하는 효과를 발생시킬 것이기 때문에 문화·관광·콘텐츠 분야의 생산성 증대에도 일조할 것이다. 과거 비닐 레코드(vinyl record) 판이나 MP3의 발명이 세간의 우려와 달리 음악 시장을 더 성장시켰던 것처럼 디지털 전환도 문화·관광·콘텐츠 시장, 특히 콘텐츠 시장의 성장을 가속화시킬 가능성이 있다. 소비자에게 디지털 경험을 제공함은 현장에서의 공연예술 관람이나 관광 경험을 대체하기보다 또 다른 선택지로 기능할 수 있기 때문이다.

마지막으로 문화·관광·콘텐츠 서비스의 생산 구조를 일신하고 긍정적 효과 발생을 유도하기 위한 지원도 고민할 필요가 있다. 물론 지원하되 간섭하지 않는 기존의 원칙이

상당한 성과를 거두었음은 주지의 사실이다. 최근 봉준호 감독이 만든 기생충의 아카데미상 수상이나 넷플릭스社에서 투자하여 크게 성공한 오징어 게임의 사례에서 볼 수 있듯 우리 문화예술·콘텐츠의 경쟁력은 세계적으로도 우수한 수준에 도달하였다고 할 수 있다. 그러니 이제는 이러한 경쟁력을 지속적으로 유지하고 시장의 긍정적 효과를 유도할 수 있는 정책도 필요한 시점으로 보인다.

이를 위해서는 정책 설계 시점에서 소위 긍정적 외부성(positive externality)의 적극적인 고민이 필요할 것이다. 정부 지원의 당위성은 결국 사회적인 후생을 최대한 수준으로 유지하는 데 있을 것이기 때문이다. 창작자의 권리를 보장하는 기획안이나 사업에 더 많은 지원을 하는 방안 등이 그러한 예시가 될 수 있다. 마침 코로나바이러스감염증-19로 문화·관광·콘텐츠 분야가 어려운 만큼, 창작자의 권리를 보호하는 정책적 노력이 시장에 큰 유인으로 작용한다면 창작물의 생산 구조가 우리 사회에 긍정적인 방향으로 변화하고 창작물의 질도 제고할 수 있다고 보인다. 대한민국은 이제 명실상부한 선진국으로 과거와 같은 해외 정책 사례의 답습이 아니라, 시장 상황을 정교하게 분석하고 사회적으로 바람직한 결과를 유도할 수 있는 정책 설계가 요구된다고 하겠다. 이러한 노력들이 모인다면 현재의 코로나 위기로부터의 회복이라는 목표를 넘어서 위기를 기회로 만드는 것도 불가능하지 않을 것이다.

참고문헌

- 구세주. (2020). 코로나19관련 항공산업 지원 현황과 과제. 국회입법조사처.
- 권태일, 김영준. (2021). 코로나19에 따른 국내여행 형태 변화(2020-2021). 국내관광 인사이트, 2021(4), 1-4
- 권태일, 송철재. (2019). 정부의 일자리 정책이 문화체육관광 산업에 미치는 영향에 관한 연구. 정책연구 2019_10, 한국문화관광연구원.
- 김우영, 이정만, 조인성. (2021). 지역노동시장에 미친 코로나19의 영향과 지역화폐의 역할- 충남 시군 사례를 중심으로 -. 지역개발연구, 53(3), 1-39.
- 김정우, 김기민, 방효훈. (2021). 코로나19 위기가 충남지역 노동시장에 미친 영향: 이중차분법을 활용하여. 충남연구, 5(1), 27-49.
- 김형중, 송정연. (2021). 긴급재난지원금이 관광·문화예술·콘텐츠 소비지출에 미친 영향. 현안연구, 한국문화관광연구원.
- 남재현, 이태혁. (2020). 코로나19의 영향은 모두에게 동등한가? - 종사상 지위별 소득과 빈곤에 미친 영향을 중심으로 -. 한국사회복지학, 72(4), 215-241.
- 문화체육관광부. (2021b). 2021 예술인실태조사.
- 문화체육관광부. (2020. 2.17). 코로나19 확산 피해 관광업계 긴급 금융 지원(보도자료)
- 문화체육관광부. (2020. 2.20). 코로나19 피해 공연업계 긴급생활자금 용자 등 지원 (보도자료)
- 문화체육관광부. (2022.02.22). 문화·관광 분야 코로나 피해 극복 위해 '22년 문체부 1차 추경 1,300억 원 확정(보도자료).
- 문화체육관광부. (2022.02.26.). 코로나19 피해 스포츠산업 200억 원 특별 용자 등 지원(보도자료).
- 문화체육관광부. (2022.03.19.). 코로나19 피해 관광업계 긴급 금융 지원 2배 확대(보도자료).
- 문화체육관광부. (2022.03.25.). 코로나19 피해 사립 박물관·미술관 현장 방문(보도자료).

- 문화체육관광부. (2020.12.14.). 2021년 코로나19 위기 관광업계 지원, 재도약 발판 마련(보도자료).
- 문화체육관광부. (2021.8.6.). 코로나19 극복 위해 공연예술 분야 2천 명 채용 추가 지원(보도자료).
- 박찬욱. (2020). 코로나19 영향과 대책. 수시연구 2020_07, 한국문화관광연구원.
- 양성찬, 장진화, 박신영, 안선희, 김성순, 박수빈, 류보영, 이선영, 신은정, 김나영, 유명수, 이종걸, 김태영, 강애리, 권동혁. (2022). 국내 코로나19 확진자 2년 발생 보고서(2020.1.20.~2022.1.19.). 주간 건강과 질병, 15(7), 414-426.
- 양혜원. (2020). 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향과 향후 과제, 문화·관광인사 이트 146호, 한국문화관광연구원.
- 오삼일, 이종하. (2022). 팬데믹 이후 재택근무확산과 경제완충효과, BOK 이슈노트, 한국은행.
- 여유진, 오선정, 송경희, 류재린, 김상현, 김을식, 김양중, 남종석, 김문길, 이원진, 우선희, 손창균, 노법래, 송치호, 허재준, 문현경, 박희석, 노승철, 최훈, 김윤영, 이민정, 홍성운, 이지완. (2021). 코로나 19의 사회경제적 영향 분석 및 긴급재난지원금의 효과 평가 연구 (종합편). 한국보건사회연구원
- 예술경영지원센터. (2020). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서.
- 예술경영지원센터. (2021a). 코로나19에 의한 공연예술분야 피해현황 조사 보고서 -2020년 총결산.
- 예술경영지원센터. (2021b) 2021 공연예술조사(2020년 기준).
- 예술경영지원센터. (2022). 2022년 1분기 공연시장 동향.
- 이승호, 홍민기. (2020). 코로나19 확산과 가계 지출 변화, 한국노동연구원.
- 이승호, 홍민기. (2021). 코로나 19와 1 차 긴급재난지원금이 가구 소득과 지출에 미친 영향. 한국사회정책, 28(3), 17-44.
- 이용관. (2021). 코로나-19 가 임금근로자의 노동조건에 미친 영향-고용형태별 차이를 중심으로. 노동경제논집, 44(2), 71-90.
- 이종관. (2020). 코로나19로 인한 고용충격의 양상과 정책적 시사점. 2020 하반기 KDI경제전망, 제2부 I, 한국개발연구원.
- 이태석, 김미루, 오윤해, 이영욱, 권형준, 이승은, 이지현, 한승희, 한영은. (2020). 긴급재난지원금 지급에 관한 연구 II, 한국개발연구원.
- 이재우, 이지효, 박주영. (2020). 코로나19 충격: 한국 영화산업 현황과 전망. KOFIC 이슈페이퍼 2020-03, 영화진흥위원회.

- 이현우. (2020). 코로나19와 콘텐츠 이용: 변화와 전망 - 콘텐츠 이용자 조사결과를 중심으로 - , 코카포커스 128호, 한국콘텐츠진흥원.
- 장우현. (2021). 신용카드 자료를 활용한 코로나19의 경제적 영향 분석과 재난지원금 설계 개선 제언. 재정포럼, 298(0), 26-52.
- 황선웅. (2020). 코로나19 충격의 고용형태별 차별적 영향. 산업노동연구, 26(3), 5-34.
- 한국문화관광연구원. (2019). 2018 예술인실태조사, 문화체육관광부.
- 한국문화관광연구원. (2020). 콘텐츠산업 트렌드 2025.
- 한국문화관광연구원. (2021a). 2021 국민문화예술활동조사, 문화체육관광부.
- 한국문화관광연구원. (2021b). 2021년 연간 오락·문화비 지출 동향. 문화예술주요통계 제2021-01호.
- 한국문화관광연구원. (2021c). 콘텐츠산업 환경 변화에 따른 정책방향 연구.
- 한국문화관광연구원. (2021d). 콘텐츠산업 프리랜서 노동 연구.
- 한국문화관광연구원. (2021e). 2020년 국민여행조사 심층분석: 소득분위별 국내여행 분석.
- 한국문화관광연구원. (2022b). 2021년 연간 오락·문화비 지출 동향, 문화예술주요통계 제7호.
- 한국문화관광연구원. (2022c). 2022년 코로나19의 문화·관광·콘텐츠 영향 2월호.
- 한국문화관광연구원. (2022d). 2020년 기준 관광산업조사 보고서.
- 한국문화예술위원회. (2022). 문예연감 2021.
- 한국문화정보원. (2021). [인포그래픽] 위드코로나시대 달라진 관람문화생활.
- 한국문화정보원. (2021). 코로나19 전후 문화여가 트렌드 변화. 문화 빅데이터 인사이트 리포트
- 한국문화정보원. (2022). COVID-19로 인한 문화예술공연상권 영향력 분석 보고서
- 한국콘텐츠진흥원. (2022). 2021년 콘텐츠산업 고용구조 분석연구.
- Abadie, A., Diamond, A., & Hainmueller, J. (2010). Synthetic control methods for comparative case studies: Estimating the effect of California's tobacco control program. *Journal of the American statistical Association*, 105(490), 493-505.
- Adams-Prassl, A., Boneva, T., Golin, M., & Rauh, C. (2020). Inequality in the impact of the coronavirus shock: Evidence from real time surveys. *Journal of Public economics*, 189, 104245.

- Albanesi, S, and Kim, J. (2021). Effects of the COVID-19 Recession on the US Labor Market: Occupation, Family, and Gender. *Journal of Economic Perspectives*, 35 (3): 3-24.
- Balde, R., Boly, M., & Avenyo, E. K. (2020). Labour market effects of COVID-19 in sub-Saharan Africa: An informality lens from Burkina Faso, Mali and Senegal. Maastricht Economic and Social Research Institute on Innovation and Technology (UNU-MERIT).
- Baltagi, B.H., & Wu, P.X. (1999). Unequally spaced panel data regressions with AR (1) disturbances. *Econometric Theory* 15:6, 814-823.
- Béland, L. P., Brodeur, A., and Wright, T. (2020). The short-term economic consequences of Covid-19: exposure to disease, remote work and government response.
- Bertrand, M., Duflo, E., & Mullainathan, S. (2004). How much should we trust differences-in-differences estimates?. *The Quarterly journal of economics*, 119(1), 249-275.
- Besley, T., & Burgess, R. (2004). Can labor regulation hinder economic performance? Evidence from India. *The Quarterly journal of economics*, 119(1), 91-134.
- Chen, H., Qian, W., and Wen, Q. (2021). The impact of the COVID-19 pandemic on consumption: Learning from high-frequency transaction data. In *AEA Papers and Proceedings*, 111, 307-11.
- Chetty, R., Friedman, J. N., Hendren, N., Stepner, M., & The Opportunity Insights Team. (2020). How did COVID-19 and stabilization policies affect spending and employment? A new real-time economic tracker based on private sector data. *Research.9*, Cambridge, MA: National Bureau of Economic.
- Forsythe, E., Kahn, L., Lange, F., & Wiczer, D. (2020). Labor demand in the time of COVID-19: Evidence from vacancy postings and UI claims. *Journal of Public Economics*, 189, 104238.
<https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2020.104238>.
- Gunay, S., & Kurtulmuş, B. E. (2021). COVID-19 social distancing and the US service sector: What do we learn?. *Research in International Business and Finance*, 56, 101361.

- Gupta, S., Montenegro, L., Nguyen, T. D., Rojas, F. L., Schmutte, I. M., Simon, K. I., & Wing, C. (2020). Effects of social distancing policy on labor market outcomes. National Bureau of Economic Research.
- Dang, HAH., & Nguyen C.V., (2020). Gender inequality during the COVID-19 pandemic: Income, expenditure, savings, and job loss. *World Development*, 140.
- Hensvik, L., Barbanchon, T., & Rathelot, R. (2021). Job search during the COVID-19 crisis. *Journal of Public Economics*, Vol. 194,c104349.
<https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2020.104349>.
- IAIA. (2009). What is impact assessment?. Fargo, ND: IAIA.
- Im, J., Kim, I.J., & Choeh, J. Y. (2021). COVID-19, social distancing, and risk-averse actions of hospitality and tourism consumers: A case of South Korea. *Journal of Destination Marketing and Management*, 20, 100566.
- Lee, J., & Sawada. Y. (2020). Review on Difference in differences. *The Korean Economic Review*, Vol.36, No.1, 135-173.
- Landivar, L. C., Ruppner, L., Scarborough, W. J., & Collins, C. (2020). Early Signs Indicate That COVID-19 Is Exacerbating Gender Inequality in the Labor Force. *Socius*
- Melanie K., Daniel. P., David., N., Amparo., P., Utz. P., & Michael., W. (2021), The Early Labor Market Impacts of COVID-19 in Developing Countries : Evidence from High-Frequency Phone Surveys. *Jobs Working Paper: No. 58*, World Bank.
<https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/35044>
- Montenegro, L., Jiang, X., Rojas, F. L., Schmutte, I. M., Simon, K. I., Weinberg, B. A., & Wing, C. (2020). Determinants of disparities in COVID-19 job losses. National Bureau of Economic Research.
- UNWTO. (2021). COVID-19 And Tourism, 2020: A year in review.
- Reichelt. M., Makovi. K., & Sargsyan. A., (2021), The impact of COVID-19 on gender inequality in the labor market and gender-role attitudes. *European Societies*, 23(1), S228-S245.

ABSTRACT

Impact and Change of COVID-19 on Culture, Tourism, and Content Industry

Hyoungjong Kim, Chuljae Song, Jeongyeon Song, Kwanyoung Lee and Suyoung Yoon

Since 2020, the COVID-19 pandemic has been seriously damaging the industries of culture, tourism, and content industry, and the impact of the COVID-19 pandemic is heterogeneous across industries. In other words, the impact of the COVID-19 pandemic will be different depending on the industry, but there are no studies analyzing consumption, production, and employment changes in these industries over a period of more than one year. Also, there are still insufficient studies to analyze the impact of COVID-19 on culture, tourism, and content industry from a regional perspective. Therefore, the task of the study is quantitatively analyzing consumption, production, and employment changes by industry and region due to the COVID-19 pandemic, and it is expected to contribute significantly to the establishment of related policies in the future.

The purpose of this study is to examine changes in culture, tourism, content consumption, and changes in industry through data at a time point that has elapsed more than two years since the outbreak of COVID-19, and to seek policy implications from it. In order to achieve this purpose, this study proceeds with the following order. First, we plan to examine the changes caused by COVID-19 along with data, and review various prior studies focusing on empirical analysis of an impact of COVID-19. Next, we try to estimate the impact of COVID-19 on the culture, tourism, and content fields by region and industry. Finally, the analysis results of the study are summarized and policy implications are presented.

Chapter 2 is to look at the impact of COVID-19 by 4 different phases as broadly as possible over time based on the available data. Chapter 3 analyzes the impact of COVID-19 by industry using the time-wise difference in differences method. Production, consumption, and employment as a whole suffered in the early stages of COVID-19, but showed a rebound in the fourth period due to the easing of social distancing.

Chapter 4 analyzes the impact of COVID-19 by region using the interrupted time series method and the time-wise difference in differences method. In Chapter 5, based on the results of Chapters 2, 3, and 4, we look at the characteristics of changes by 4 phases of spread after COVID-19, and Chapter 6 draws the results of the study and policy implications.

Keywords

COVID-19, Impact, Culture, Tourism, Content, Time-wise Difference in Differences, Interrupted Time Series

집필내역

연구책임

- 김형중 한국문화관광연구원 부연구위원: 제1장, 제3장 제1절~제3절, 제5절, 제6장, 연구총괄
송철재 한국문화관광연구원 책임전문위원: 제2장, 제5장 제1절~제2절 일부, 연구총괄
송정연 한국문화관광연구원 차석전문원: 제3장 제2절, 제4절 일부, 제4장 4절 일부, 연구총괄

연구진

- 이관영 한국문화관광연구원 연구원: 제3장 제4절 일부, 제4장
윤수영 한국문화관광연구원 연구원: 제3장 제2절~제3절 일부, 제4장 제3절 일부, 제5장

문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화

발행인 류광훈

발행처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금남화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2022년 10월 21일

발행일 2022년 10월 21일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-941-3 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2022.e23>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

김형중·송철재·송정연·이관영·윤수영(2022), 문화·관광·콘텐츠 분야 코로나19의 영향과 변화, 한국문화관광연구원



한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

www.kcti.re.kr



아래의 DOI 또는 QR코드를 통해
이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.
<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2022.e23>

