

100조 원 시대 맞이한 콘텐츠산업

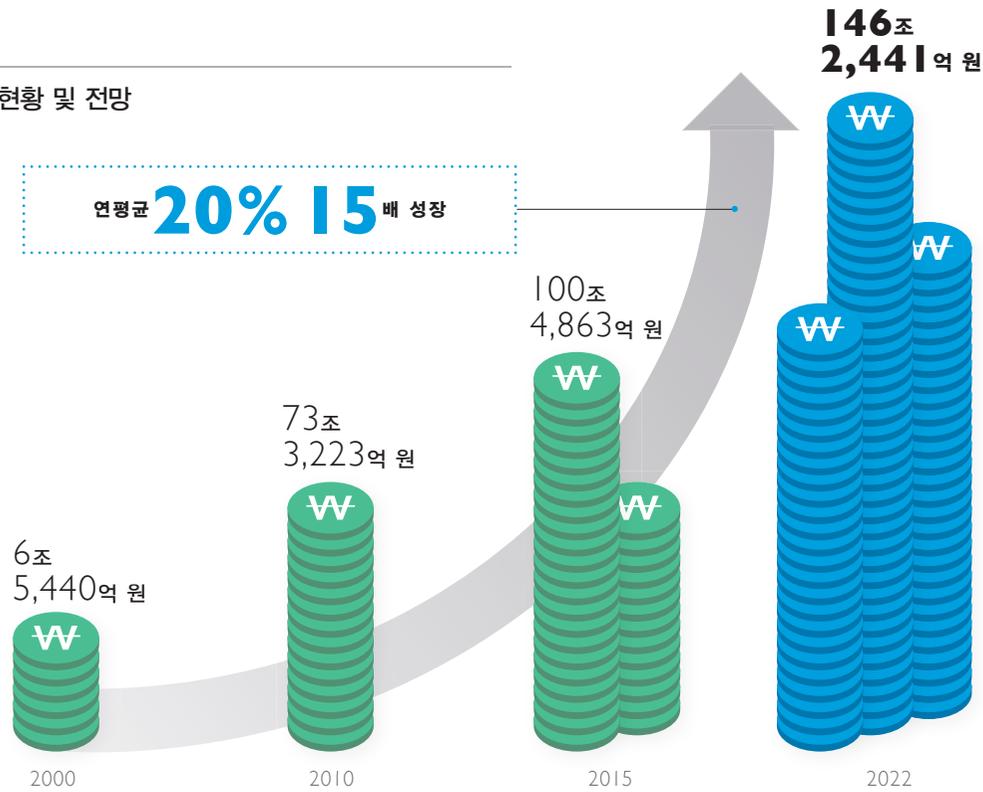
대내외 경기 둔화에도 불구하고 국내 콘텐츠산업은 최근 5년간(2011~2015년) 연평균 4.9% 성장하며 매출 100조 원 시대를 맞이했다. 4차 산업혁명 시대를 맞아 창의력과 상상력을 기반으로 한 콘텐츠산업은 향후에도 지속적으로 성장할 것으로 예상되며, 다양한 콘텐츠 분야에서 고용 창출도 확대될 것으로 기대되고 있다. 또한 디지털 중심의 융합 콘텐츠를 기반으로 한 새로운 직업들이 미래의 유망 직종으로 주목을 받고 있다.

수출, 고용,
부가가치

콘텐츠산업
육성이 답!



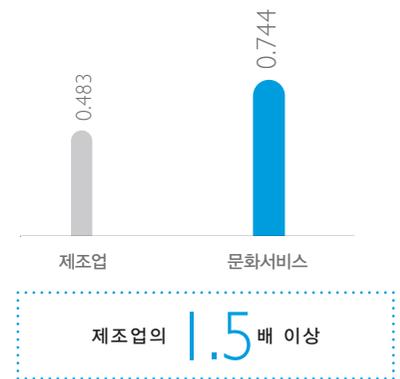
매출 현황 및 전망



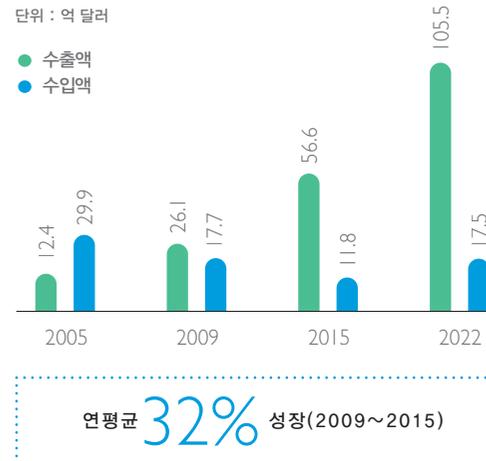
수출 유발효과



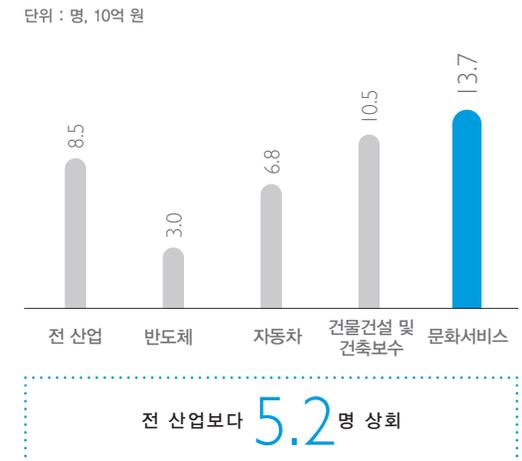
부가가치 유발계수



수출입 현황 및 전망



고용 유발계수



콘텐츠산업별 매출 현황 2015년, 콘텐츠산업 통계 조사보고서

출판 20,509,764	만화 919,408	음악 4,975,196	게임 10,722,284	영화 5,112,219	애니메이션 610,175
방송 16,462,982	광고 14,439,925	캐릭터 10,080,701	지식정보 12,342,103	콘텐츠솔루션 4,311,563	

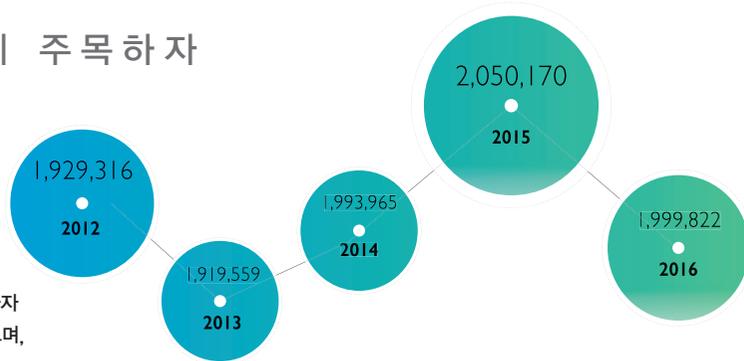
출처: KOCCA 이슈분석 - 숫자로 보는 콘텐츠산업의 가능성

콘텐츠산업과 고용 부상하는 창의직업에 주목하자

콘텐츠산업 종사자 고용규모 (2012~2016)

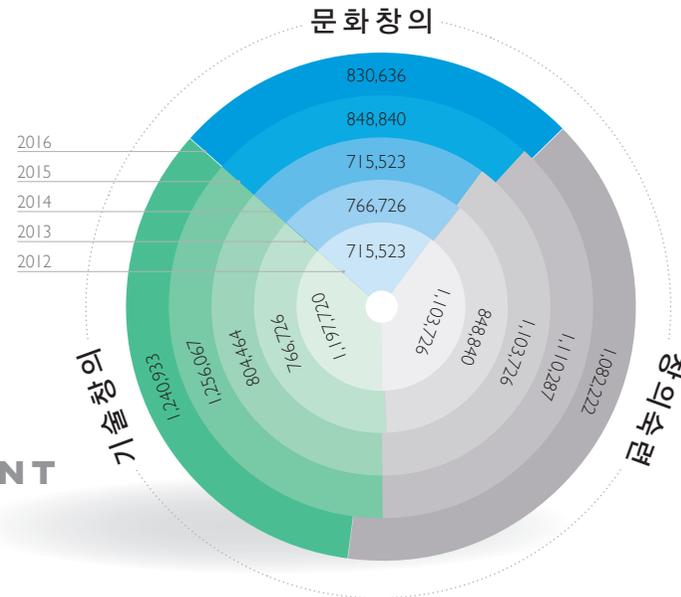
단위 : 명, %

지난 5년간 콘텐츠산업(산업소분류기준)의 종사자 수는 약 200만 명 수준을 꾸준히 유지하고 있으며, 전체 취업자 중 7.5~7.8%를 차지했다.



창의직업 종사자 고용규모 (2012~2016)

단위 : 명

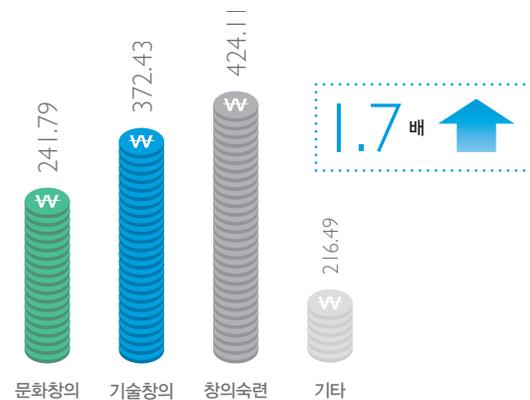


CREATIVE EMPLOYMENT SCALE

창의직업 종사자 월 평균 임금 현황 (2016년 기준)

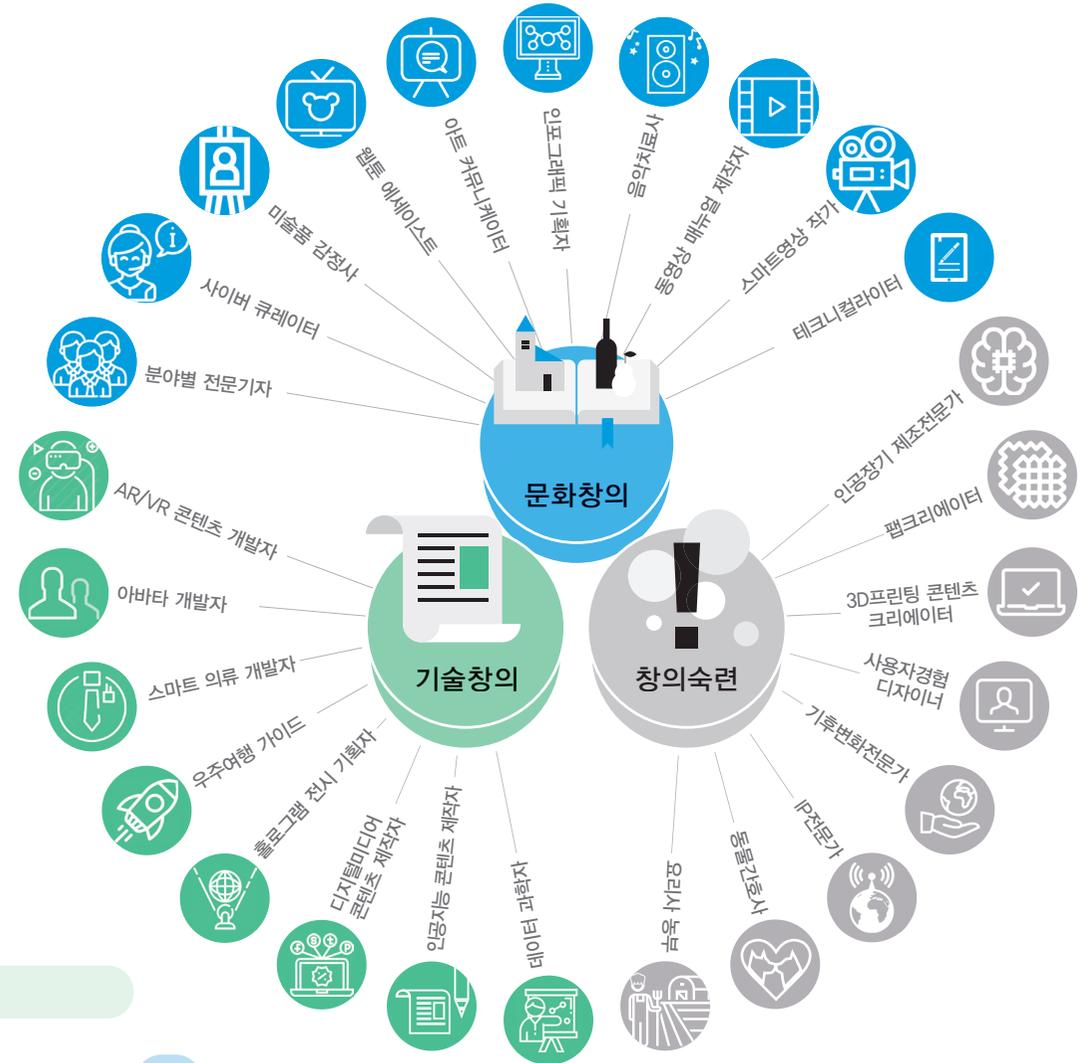
단위 : 만 원

최근 창의직업이 부상하고 있다. 창의직업이란 특정 산업을 미리 정하지 않고 새롭거나 다른 관점에서 문제에 접근해 새로운 가치를 창출하는데 기여하는 창의적 능력을 요구하는 직업이다. 크게 문화, 기술, 창의숙련으로 구분하며, 콘텐츠산업과의 연관성이 높아 주목할 필요가 있다. 특히 전체 취업자 중 콘텐츠 산업 종사자 비중보다 높으며, 임금 수준도 타 직업에 비해 약 1.7배 많은 것으로 나타났다.



창의직업, 어디에 주목할까

첨단 지능정보기술을 기반으로 한 4차 산업혁명 시대에서는 일자리에서도 큰 변화를 초래할 것이다. 창의직업에 있어서도 콘텐츠산업과 연관돼 다양하고 새로운 유망 직업들이 등장할 전망이다.



참고자료

국내외 직업비교를 통한 신직업 연구, 고용정보원 | 미래전략보고서-미래 일자리의 길을 찾다, 미래준비위원회 | 미래 직업 세계 연구, 고용정보원 | 콘텐츠산업 고용 관련 산업 및 직업분류 체계 | 창조경제와 창조일자리창출, 산업연구원