

콘텐츠산업 부문별 고용형태 변화추이

이현우(KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

글로벌 경제위기 이후 우리 사회에서는 경제 성장을 둔화, 고용 침체현상 등으로 인해 ‘고용 없는 성장’ 구조가 장기화될 것이라는 위기감이 확산되고 있으며, 이러한 사회적 우려를 반영하여 정부의 정책기조 역시 ‘고용 활성화’ 차원에 우선순위를 두고 있다. 현재 우리 사회의 고용 잠재력을 강화하고 양질의 일자리를 창출하기 위한 경제 패러다임으로 창조산업(creative industries) 개념이 주목을 받고 있으며, 정부의 일자리 창출 정책 역시 콘텐츠산업의 고용효과 증진에 역점을 두고 있다. 콘텐츠산업이 고용창출 정책의 근간으로서 효과적으로 기능하기 위해서는 일자리의 양적 증가와 더불어 질적 안정성 확보가 필수 과제라 할 수 있다. 콘텐츠 산업에서 많은 일자리가 신규로 창출되더라도 불안정한 고용여건으로 인해 소멸률이 높은 한계를 내재한다면 거시적 차원의 고용문제 해결에 기여하기 어려울 것이기 때문이다. 따라서 본고에서는 현재 콘텐츠산업 각 부문별로 고용형태(정규직/비정규직) 변화가 어떠한 추세로 진행되고 있는지 검토해보고자 한다. 이는 콘텐츠산업 분야의 ‘양질의 일자리’ 창출 논의에 일부 시사점을 제시해 줄 수 있을 것이다.

<표1> 콘텐츠산업 부문별 고용인원수 변화

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	214,904	218,377	225,347	210,084	206,926	203,226	198,691	32.9	▽2.2	▽1.3
만화	9,048	12,818	11,772	11,093	10,748	10,779	10,358	1.7	▽3.9	2.3
음악	65,346	65,431	75,027	66,475	76,539	76,654	78,181	12.9	2	3
게임	141,263	105,773	92,572	95,292	92,533	94,973	95,015	15.7	0	▽6.4
영화	29,078	25,769	23,935	19,908	28,041	30,561	29,569	4.9	▽3.2	0.3
애니메이션	3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	4,349	4,646	0.8	6.8	4.4
방송	29,634	29,308	28,913	34,393	34,714	34,584	38,366	6.3	10.9	4.4
광고	29,625	27,487	29,416	30,700	33,509	34,438	34,647	5.7	0.6	2.6
캐릭터	8,825	19,889	21,846	21,092	23,406	25,102	26,418	4.4	5.2	20.1
지식정보	31,327	34,779	38,192	41,279	55,126	61,792	69,026	11.4	11.7	14.1
콘텐츠솔루션	12,430	13,450	13,414	14,679	17,089	19,540	19,813	3.3	1.4	8.1
합계	575,060	556,493	564,281	548,919	582,801	595,998	604,730	100	1.5	0.8

* 출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2012). 『콘텐츠산업통계』.

고용형태 검토에 앞서 2005년에서 2011년까지 콘텐츠 산업의 전반적인 고용창출 현황을 검토해보면, 고용인원수는 2005년 57만 5,060명에서 2011년 60만 4,730명으로 약 3만 명 증가하였으며, 연평균 증감률은 0.8%로 성장 정체 양상이 나타나고 있다. 하지만 고용전망 관련 연구들에서 콘텐츠산업은 높은 고용창출 잠재력을 가진 것으로 평가받고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2012; 한국고용정보원, 2010). 콘텐츠산업 하위 영역들의 연평균 고용인원 증감률을 살펴보면 캐릭터산업(20.1%), 지식정보산업(14.1%), 콘텐츠솔루션산업(8.1%) 등은 높은 성장세를 보이고 있으며, 애니메이션(4.4%), 방송(4.4%), 음악(3%), 광고(2.6%), 만화(2.3%) 등은 완만한 성장세를 보이고 있다. 영화산업(0.3%)은 성장이 정체되는 양상이 나타나고 있으며, 게임(-6.4%), 출판(-1.3%) 등은 고용인원수가 감소하는 역성장이 진행되고 있다.

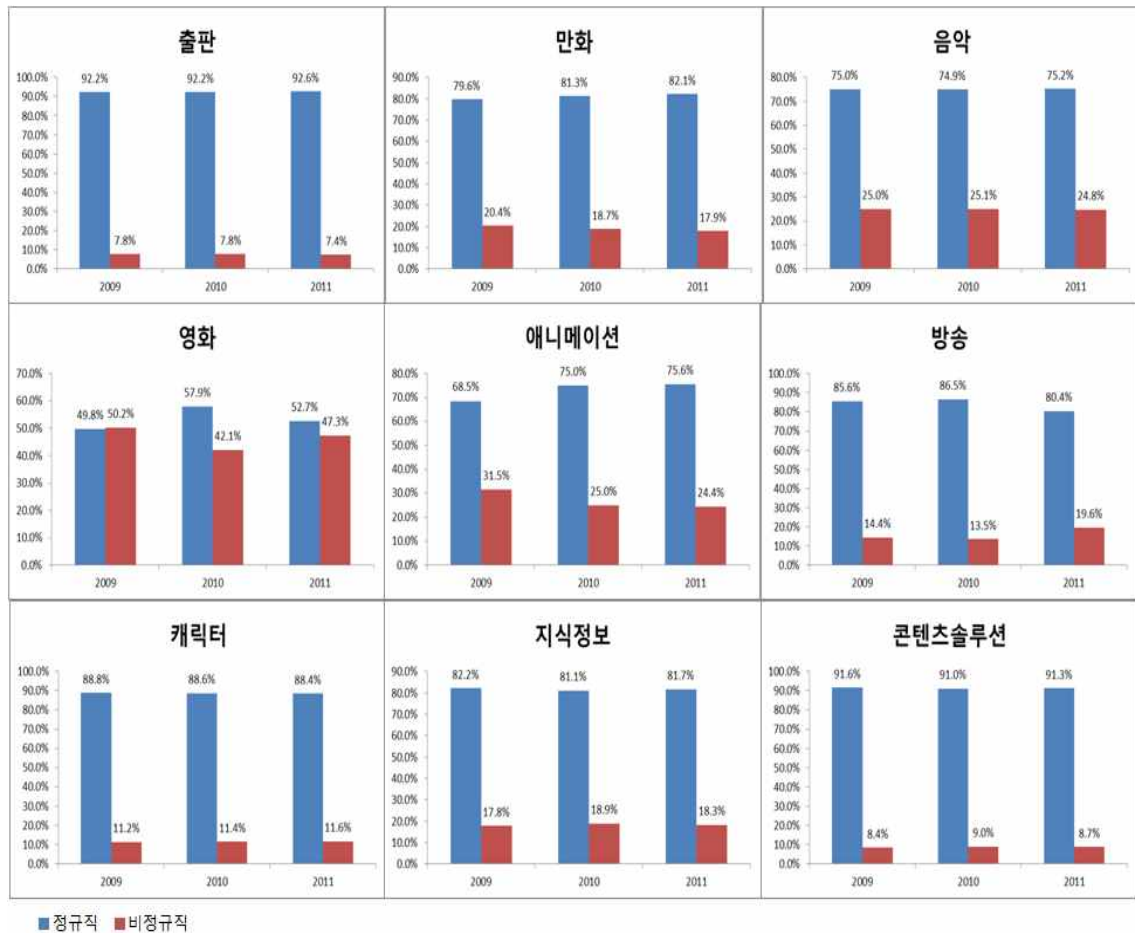
<표2> 콘텐츠산업 각 부문의 성별 고용형태 변화

구분	2009				2010				2011			
	정규직		비정규직		정규직		비정규직		정규직		비정규직	
	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자
출판	73,859	60,806	5,466	5,909	73,080	60,485	5,243	6,072	72,735	59,793	5,061	5,537
만화	3,534	4,693	890	1,214	3,602	4,753	800	1,128	3,519	4,575	718	1,047
음악	33,855	23,406	9,079	10,038	33,750	23,549	9,044	10,139	34,530	24,139	9,110	10,233
영화	8,558	5,420	5,910	8,153	10,894	6,786	5,722	7,159	9,513	6,062	6,417	7,577
애니메이션	1,795	1,062	625	688	1,994	1,269	538	548	2,139	1,374	565	568
방송	22,955	6,745	2,336	2,678	23,033	6,878	2,203	2,470	23,439	7,408	4,101	3,418
캐릭터	10,700	10,075	1,295	1,336	11,545	10,683	1,397	1,477	12,195	11,162	1,476	1,585
지식정보	25,601	19,707	5,407	4,411	27,847	22,258	6,370	5,317	32,391	23,989	6,757	5,889
콘텐츠솔루션	9,477	6,181	808	623	10,754	7,034	985	767	10,932	7,155	968	758
합계	190,334	138,095	31,816	35,050	196,499	143,695	32,302	35,077	201,393	145,657	35,173	36,612

* 출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2010~2012). 『콘텐츠산업통계』 자료 재구성.

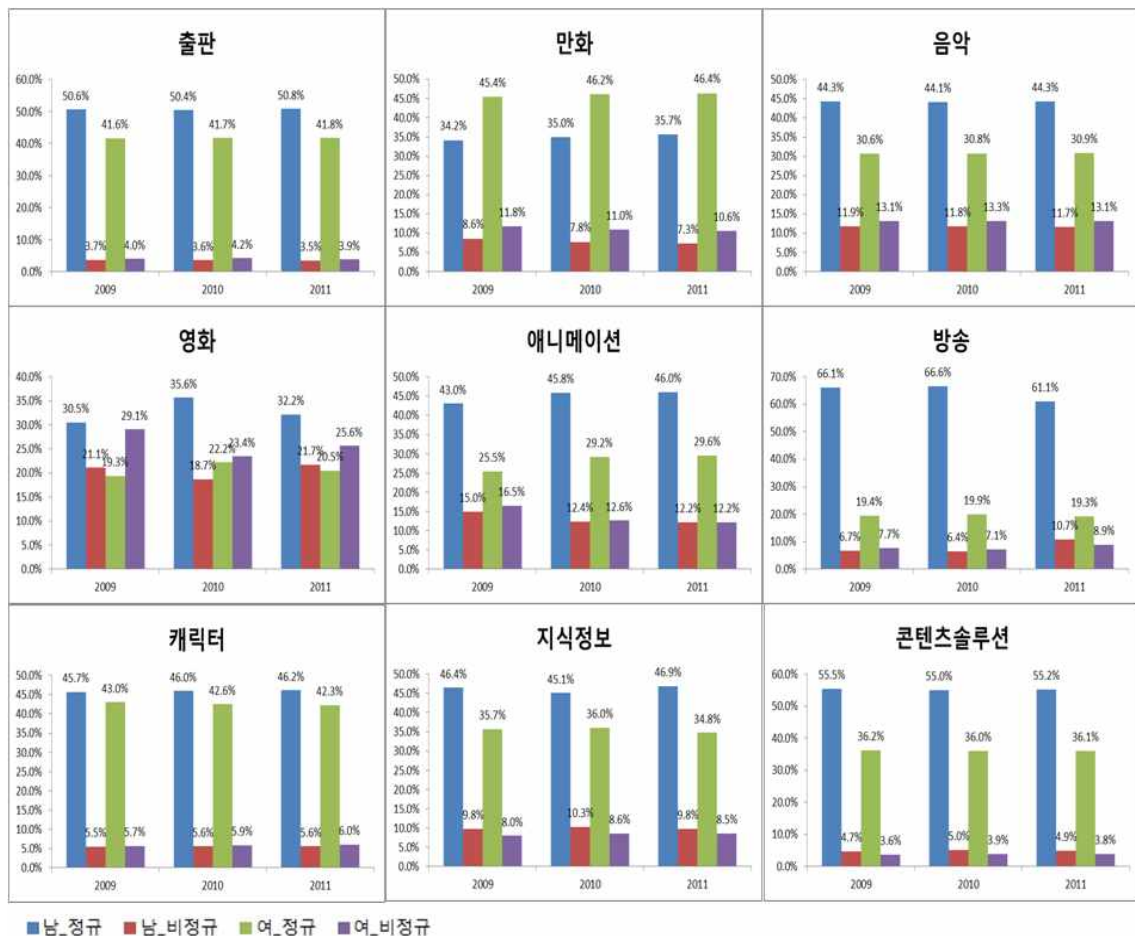
** 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문), 음악(인터넷 음반 소매업), 게임, 광고산업 종사자 제외

<그림 1> 콘텐츠산업 부문별 고용형태 변화추이



다음으로 2009년에서 2011년까지 콘텐츠산업 하위 부문별 고용형태 변화추이를 살펴보면 출판(정규직 약92%), 콘텐츠솔루션(정규직 약91%), 캐릭터(정규직 약89%) 등의 산업은 정규직 비중이 90% 정도로 높은 수준이며 그 비율 역시 큰 변화 없이 안정되어 있다. 지식정보(정규직 약82%), 음악(정규직 약75%) 산업 역시 정규직 비중이 안정화된 상태를 보여주고 있다. 만화산업의 경우 2009년 79.6%에서 2011년 82.1%로 정규직 비중이 점차 증가하는 양상이 나타나고 있으며, 애니메이션 산업은 68.5%에서 75.6%로 정규직 비중이 크게 증가하여 고용 구조가 개선되고 있음을 보여준다. 반면, 방송산업의 경우 2009년 비정규직 비중이 14.4%에서 2011년 19.6%로 상당히 증가하였으며, 영화산업은 정규직 비중이 50%정도로 가장 낮은 뿐만 아니라 매년 고용형태 비중 변화가 큰 폭으로 나타나 상당히 불안정한 양상을 보여주고 있다.

<그림 2> 콘텐츠산업 각 부문의 성별 고용형태 변화추이



2009년에서 2011년까지 콘텐츠산업 하위 부문들의 성별 고용형태 변화를 살펴보면, 출판과 캐릭터 산업은 남성정규직이 여성정규직에 비해 비중이 높지만 그 차이가 크지 않고, 남/여 정규직 및 남/여 비정규직 비율이 큰 변화 없이 안정된 양상이 나타나고 있다. 음악, 지식정보, 콘텐츠솔루션 산업의 경우 남/여 정규직 및 비정규직 비율은 별다른 변화를 보이지 않고 있으나, 남성 정규직 비중이 여성 정규직에 비해 최소10%p에서 최대20%p까지 높은 것이 특

정이다. 반면, 만화산업은 여성 정규직이 남성 정규직에 비해 10%p이상 높은 비중을 차지하고 있으며, 3년에 걸쳐 남/여 정규직 비중이 점차 높아지고 있는데 남자 정규직 비중의 증가(1.5%p)가 여성 정규직 비중 증가(1.0%p)를 상회하고 있다. 애니메이션 산업 역시 2009년에서 2011년 사이 남/여 정규직 비중이 증가하는 양상이 나타나는데, 만화산업과 달리 여성 정규직의 증가(4.1%p)가 남성 정규직 증가(3.0%p) 보다 더욱 크게 진행되고 있다. 방송산업의 경우 여성 정규직 비중에 큰 변화가 없는 반면 남성 정규직 비중은 상당히 감소되었고(5.0%p), 남/여 비정규직 비중이 증가하고 있다. 특히 여성 비정규직보다 남성 비정규직 증가 폭이 더욱 커서 남성 고용형태가 악화되고 있음을 알 수 있다. 영화산업 분야는 남성 정규직 다음으로 여성 비정규직 비중이 큰 것이 다른 산업과의 차이점이며, 성별 고용형태 역시 매년 큰 폭으로 변화하고 있다.

콘텐츠산업은 현재 전반적으로 큰 성장세를 보여주지는 못하고 있지만, 높은 고용창출 잠재력을 지닌 분야로 평가받고 있다. 특히, 하위 부문 중에서 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등은 높은 성장세를 보이고 있고, 애니메이션, 방송, 음악 분야도 완만한 성장추세를 이어가고 있다. 따라서 현 시점에서 가장 중요한 과제는 성장추세에 있는 산업분야들의 고용창출 역량을 극대화하고 하락추세에 있는 일부 분야들을 진흥하여 성장세로 전환시키는 것이다. 이를 위해서는 콘텐츠산업에 종사하는 창의인력들의 고용안정성을 증진시키고 근로환경을 개선하여 창조적 노동이 가능한 여건을 조성하는 것이 첫 번째 과제라 할 수 있다.

※ 참고문헌

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2010~2012). 『콘텐츠 산업통계』.

한국콘텐츠진흥원(2012). 『콘텐츠산업의 고용효과 분석과 고용정책 방향(코카포커스 2012-01, 통권49호)』

한국고용정보원(2010). 『직업별 인력수요 전망』.