

콘텐츠산업의 고용 분석 개선 을 위한 탐색적 연구

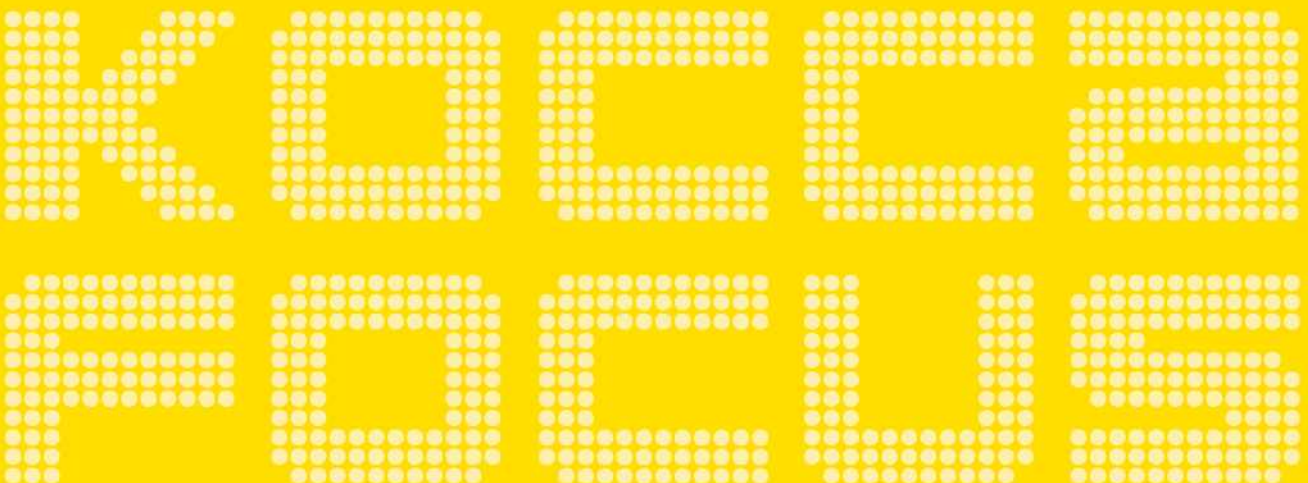
2010.12.

요약

<들어가며>

1. 창의 산업과 창의 인력의 경계(Mapping Methodologies)
2. 콘텐츠 산업 고용 통계의 진단과 개선 방안
3. 콘텐츠 산업 고용 현황에 대한 탐색적 분석

<결론>



요 약

- 창의 산업의 고용 규모를 적절하게 측정하기 위해서는 산업 활동의 범위와 직무범위에 대한 구획확정(mapping)이 우선적으로 이루어져야 하며, 이에 대한 방법론적 논의는 지난 십년 간 국내외에서 활발하게 이루어져 왔음
- 문화산업과 문화직업의 교차분석(Economix, 2001/European Commission)
- 문화 & 창의 부문(The Economy of Culture in Europe, 2006)
 - 문화부문(cultural sector)을 비(非)산업, 생산 부문으로 구분, 창의 부문은 문화가 창의적 요소로 기여하는 부문으로 정의
- 호주 CCI의 Creative Trident Methodology: 산업과 직업 분류를 교차 연계 하여 국가 단위의 혹은 주요 지역 단위의 분석에 적용
 - 창의 산업과 직업의 분류를 통해 창의 인력을 다음 세 가지 유형으로 구분
 - 창의 산업내에 속하는 전문가 유형(professional mode)
 - 창의 산업내에서 비창의적 직업에 종사하는 ‘지원’ 유형(support mode)
 - 창의 산업의 경계 밖의 창의 직업에 종사하는 ‘타산업 부문에 포함되어 있는 유형’ (embedded mode)

<그림>창의인력의 세 가지 유형과 그 범위 (호주 CCI)

| | 창의산업 | 타산업 고용 | |
|---------|---|---|--------------------|
| 창의 직업 | ① 전문적 창의인력 (specialist creatives) | ③ 타 산업에 포함된 창의인력 (embedded creatives) | 구체적 창의 직업의 고용규모 |
| 타 직업 고용 | ② 경영과 지원스텝 (management & support staff) | | |
| | 구체적 창의산업에 종사하는 전체 고용규모 | | 창의인력의 고용규모 |

※ 창의 산업과 창의 직업의 조작적 정의: 창의 직업은 창의 산업에서의 고용이 25%이상 되는 직업으로, 창의 산업은 산업 내에서 창의적 직업의 고용 비중이 적어도 25% 이상의 산업.

□ 콘텐츠산업 통계자료 현황과 개선방안

- <콘텐츠산업 통계조사>(2009년까지는 문화산업 통계조사)의 현황
 - 콘텐츠 산업 특수 분류에 근거를 둬, 2009년 조사에는 공연을 제외한 10개 부문만 조사. 게임, 영화, 방송 그리고 광고 등은 독립적으로 조사. 나머지 6개 부문은 전수 혹은 표본 조사 실시.
- 장점
 - 콘텐츠 산업의 다양한 하위 부문(장르별)에 대한 상세하고 유용한 자료제공
 - 2003년부터의 콘텐츠 산업에 대한 시계열 분석 자료 제공
 - 2008년 통계청의 승인 통계가 됨으로써 통계 자료로서의 공신력 확보
- 한계점
 - 콘텐츠 산업 노동 시장의 산업 전체를 조망하거나 부문 간 비교가 어려움
 - 노동시장의 주요 변인들이 조사에 포함되지 않아 노동 시장의 역동성 분석에 있어서의 한계
 - 콘텐츠 산업과 관련한 월별 분기별 취업자수 등과 같은 고용관련 정책 자료의 제공에는 한계가 있음.
- 개선방안
 - <콘텐츠 산업 통계 조사>의 한계점을 극복하기 위해서는 먼저 기존의 가용한 자료 중 콘텐츠 산업의 고용 분석에 적합한 자료를 발굴하는 것이 급선무
 - 적합한 자료는 전국 단위의 다양한 노동 시장 변인을 포함해야 하며, 산업 분류 체계에 있어 충분히 상세한 (예를 들면 소분류(3-digit)이상)분류를 갖는 것이 바람직. 이러한 점을 고려할 때 통계청이 제공하는 다음의 세 가지 자료의 활용 여부를 적극 검토하는 것이 필요

- 전국 사업체 조사: 콘텐츠 산업의 분류에 적합한 산업 분류와 직업 분류를 세세분류 수준(5-digit)으로 제공하고 종사상 지위 및 성별 종사자 지위 분석을 제공
- 경제 활동 인구 조사: 경제 활동 인구의 취업이나 실업에 관한 매월 조사된 최신 자료를 제공. 거시 경제 분석과 인력 자원의 개발 및 정책 수립에 필요한 노동 시장 변인을 제공
- 지역별 고용 조사: 산업과 직업에 대한 소분류의 수준에서 년 1회 제공. 다른 변인은 경제 활동 인구 조사의 변인과 같음.

□ 콘텐츠 산업 고용 현황에 대한 탐색적 분석

○ 탐색적 분석의 설계

- 고용 현황에 필요한 자료의 특성: 산업 현황에 대한 정확하고 최신 자료, 노동 시장의 역동성을 측정하는 변인 그리고 인력 수급에 관한 변인을 포함
- 콘텐츠 산업의 전체 규모와 관련된 부분은 <경제 활동 인구 조사>를 활용
- 콘텐츠 산업의 역동적인 변인과 관련해서는 <지역별 고용 조사 자료>를 활용
- 인력 수급과 관련된 자료는 최근의 콘텐츠 산업 인력 실태 조사를 활용

○ 콘텐츠 산업 고용 규모의 분석

- <콘텐츠 산업 통계조사>에 의하면 콘텐츠 산업 고용 성장이 정체되고 있음.
- 한편 <경제 활동 인구 조사>에 의하면 부분 J와 R 부문은 최근에도 상당한 고용성장을 보이고 있음.
- J 부문만을 고려했을 때 종사자수는 2008년 62만 7,000명에서 2009년 65만 2,000명, 2009년 상반기 현재 66만 3,000명으로 증가 추세

- 이는 외견상 상반된 결과인 것처럼 보이지만, '부분 J와 R' 부문은 핵심적 콘텐츠 인력으로만 구성되었다고 할 때, <경제 활동 인구 조사>에서의 콘텐츠인력의 증가는 지원 인력보다는 핵심 인력의 증가 추세를 반영하는 것으로 해석할 여지가 있음.

○ 콘텐츠 산업 고용 구조의 분석

- 콘텐츠 산업은 연령별로는 15~29세의 청년층의 비중이 높고, 대학 이상의 고학력의 비중이 약 63%로 매우 높음. 이는 타 산업이나 전체 서비스업과 비교해서도 매우 높은 편임
- 성별 분포는 남성 고용 비중이 높으며, 임금 노동자의 비중이 높지만 비정규직의 비중은 낮음.
- 근로 조건을 전체 서비스업과 비교해 보면 임금 수준은 높게 나타나지만, 근속 년수는 낮게 나타남.
- 이러한 고용 구조와 근로 조건은 각 부문 별로 편차가 있기 때문에 부문별 차이에 항상 주목할 필요가 있음.

○ 콘텐츠 산업의 인력 수급 현황

- 인력 수요는 수요가 공급을 초과하는 현상을 보임. 부족율은 타산업에 비해 높음. 특히, 창작과 기술 직무의 부족 현상이 두드러지는 것으로 나타남
- 기능 수준이 높은 인력에 대한 수요가 높지만 직무별로 차이를 보임

□ 결론

- 콘텐츠 산업의 인력 규모를 파악하는 문제는 단지 산업 내의 창의 인력뿐만 아니라 타 산업내에 종사하는 창의 직업도 포함하는 것이 바람직. 하지만 단기적으로는 콘텐츠 산업 내에서의 창의 인력의 범위와 규모를 정확히 파악하는 것이 우선되어야 함. 이것은 창의 인력의 육성과 고용 전략이 콘텐츠 산업을 중심으로 이루어져야 하는 것을 의미

- 인력 수요와 관련해서는 수요가 공급을 초과하는 현상을 보임. 부족율은 타 산업에 비해 높은 편임. 특히, 창작과 기술 직무의 부족 현상이 두드러지는 것으로 나타남

- 기능 수준이 높은 인력에 대한 수요가 높지만 직무별로 차이를 보이고 있음

○ 콘텐츠 산업의 고용 통계와 관련한 평가

- <콘텐츠 산업 통계 조사>는 각 부문별 고용 현황에 대한 자세하고 유용한 시계열 자료 구축의 장점을 가지므로 향후 이런 부분에 집중하는 것이 바람직.

- 통계청의 고용 관련 자료는 전체 규모에 대한 추정과 콘텐츠 산업 노동시장의 동태적 분석에 필요한 자료를 제공하는데 유용하므로 이 부분에 집중하는 것이 바람직. 하지만 제공되는 통계 자료 중 중분류 수준에서의 자료 제공이 이루어질 수 있어야 할 것임.

○ 통계청의 고용 자료를 활용하여 콘텐츠 산업의 고용 현황, 고용 구조, 인력 수급 그리고 고용 조건에 대한 탐색적 분석을 한 결과,

- 고용 통계 자료의 분석 결과에 의해 콘텐츠 산업의 노동 시장은 청년 고학력 중심의 노동 시장이라는 것이 더욱 명백해졌으며, 인력수급과 관련해서는 다른 산업에 비해 고용 부족이 심각하여 이 부분에 대한 정책적 관심이 필요한 것으로 나타남

- 마지막으로 콘텐츠 산업의 근로 조건에 대한 분석은 콘텐츠산업 노동시장의 이중 구조가 발달되어 있음을 제시. 향후 임금 불평등 개선과 고용안정 등 근로조건에 대한 정책은 이러한 이중 구조의 해소와 개선에 집중하는 것이 바람직함

<들어가며>

- 본 보고서는 콘텐츠 산업의 경제적 파급 효과의 분석 중 고용과 관련된 효과를 분석하는데 있어 제기되고 있는 여러 가지 난제를 분석하고 해결방안을 모색해 보고자 시도임
- 특히, 콘텐츠 산업의 범위를 확정(mapping)하는 문제와 기존의 통계 자료가 확정된 산업의 범위에 부합하는가의 문제를 검토하고, 보다 다양한 통계 자료의 활용이 어떻게 이루어질 수 있는 가를 살펴보고자 함
- 이를 위해 먼저 콘텐츠 산업과 창의 인력의 범위에 대한 국내외 논의를 살펴보고, 콘텐츠 산업의 통계 조사 자료에 대한 진단을 통해 개선 방안을 제시할 것임. 이를 바탕으로 콘텐츠 산업의 인력 규모와 인력 구조 그리고 근로 조건 등에 대한 탐색적인 분석을 제시할 것임

I. 창의 산업과 창의 인력의 경계 (Mapping Methodologies)

- 지난 십여 년 동안 창의 산업은 한 국가 혹은 전 지구적 경제의 새로운 핵심 성장 부문으로 주목을 받아왔으며, 경제 성장과 고용 창출이라는 경제적 효과에 대한 양적인 분석을 위한 다양한 노력이 전개되고 있음
- 창의 산업의 등장은 과거 문화 정책의 예술에 대한 관심으로부터 ‘문화적 재화와 서비스’라는 경제적이고 산업적인 관심으로의 변화와 확대를 의미
 - 창의 산업이라는 용어의 사용은 기존 문화 산업의 용어가 내포한 ‘예술적’ 함의를 제거하고, 디지털기술에 의해 추동되는 신경제나 정보 혹은 지식경제와 밀접하게 연관된 부문으로 인식하고자 하는 실용적 선택으로 볼 수도 있음
 - 최근 창의 산업은 창의 경제라는 개념으로 변화되는데 이는 개인적 재능에 바탕을 둔 창조적 예술과 대량으로 생산되는 문화산업과의 개념적, 실천적으로

융합을 의미(Hartley 2005)

- 창의 산업의 등장으로 과거에는 국가 계정으로 포함되지 않았던 부문에 대한 자료를 수집하여 창의 산업의 경제 성장 및 고용에 대한 기여를 측정하고 있음
 - 이의 대표적인 사례로 UNCTAD와 UNESCO를 들 수 있음
 - UNCTAD는 창의 산업을 세계 교역의 가장 역동적 부분으로 인식. 창의적 재화와 서비스가 세계 교역에서 차지하는 비중은 3.4%(2005년). 더 나아가 신흥국은 창의적 역량을 육성하고 창의적 재화와 서비스의 경쟁력을 강화함으로써 글로벌 경제에 보다 더 잘 통합될 수 있다는 입장을 견지. 이를 위해 적절한 공적 정책이 필요하다는 입장(UNCTAD 2010)
 - UNESCO는 창의 산업이 빈곤 타파와 지속 가능한 경제적 사회적 발전을 촉진할 수 있다는 것에 주목. 신흥국에서는 공연과 시각 예술, 영상과 뉴미디어, 출판 부문에 초점을 맞추고 잠재력이 가장 큰 부문을 선택·집중하여 훈련과 제도적 지원을 통해 지원하는 것이 필요 (UNESCO "Strengthening the Creative Industries")
 - 한편, 국가 차원의 창의 경제에 대한 논의는 유럽 연합, 영국 그리고 호주를 대표적인 사례로 들 수 있음.
 - 유럽연합에선 문화산업의 경제적 유관 효과를 파악하기 위해 1997년에 "Leadreship Group(LEG) on Cultural Statistics"을 설립, 2000년 이후부터는 Eurostat Working Party가 동일한 업무를 추진.
 - 영국에서는 DCMS의 <Creative Industries Economic Estimates>가 경제에 대한 기여, 수출, 고용 및 사업체수 등을 작성·보고하며, 호주에서는 ARC Centre for Execlence for Creative Industries and Innovation(CCI)이 창의 산업의 고용 규모에 대한 통계 방법과 수치를 작성·보고함
- 창의 산업의 고용 규모를 적절하게 측정하기 위해서는 우선 산업 활동의 범위와 직무 범위에 대한 구획 확정(mapping)이 이루어져야 하며, 이에 대한 다양한 방법적 논의가 있어 왔음

- 문화 산업과 문화 직업의 교차 분석 (Economix, 2001/European Commission)
 - 문화 산업(culture sector)은 문화 산물과 서비스로 구체화되는 예술과 오락, 문화 유산의 보전 등을 포함. 하지만 교육과 훈련 그리고 과학적 활동은 포함하지 않음.
 - 문화 직업(culture occupation)은 문화적 활동에 직접 관여하는 하는 것. 보완적이거나 주변적인 활동은 제외.

<그림1> 창의인력의 경계

| | | |
|------------------------|--------------------------------------|------|
| 문화 산업내 문화인력 (협의) | 관련 직업내 지원인력 | 문화산업 |
| 관련 부문내 문화인력 (일부는 문화부문) | 비문화부문내 문화 재화와 서비스의 생산과 관련된 지원인력 (추정) | |
| 문화직업 | | |

- 협의: 문화 산업 내에서 문화 직업을 갖는 인력만이 문화 인력(cultural employment)
- 광의: 문화적 재화와 서비스의 생산에 관여하는 인력으로 <그림1>의 모든 셀을 합한 것.

○ 문화 & 창의 부문(The Economy of Culture in Europe, 2006)

- 문화 부문(cultural sector)
 - 비(非)산업적 부문: 현장에서 소비되고 재생산이 되지 않는 재화와 서비스로서 주로 예술 분야에 해당하는 활동을 포함
 - 생산적 부문: 대량 재생산, 대량 유포와 수출을 목적으로 하는 문화 상품의 생산(출판, 영화, 음악 등)
- 창의 부문(creative sector): 비문화적 재화를 생산하는 데 창의적 요소로서의 문화가 중간재로 투입됨. 디자인, 건축, 광고 등이 대표적 사례.

<그림2> 문화-창의 부문의 범위



| 부문 | 부문 | 특징 |
|-----------|--------------------|--|
| 핵심 예술 영역 | 시각 예술 | -비 산업적 활동 - 산출물은 원형이거나 잠재적으로 저작권리를 가짐 |
| | 공연 예술 | |
| | 유산 | |
| 문화산업 | 영화 비디오 | - 대량 재생산을 위한 산업적 활동 - 산출물은 저작권을 가짐 |
| | 텔레비전과 라디오 | |
| | 비디오 게임 | |
| | 음악 | |
| | 서적과 출판 | |
| 창의 산업과 활동 | 디자인 | - 활동은 산업적일 필요는 없지만 원형 - 산출물은 저작권에 기초하지만 다른 지적재산권(상표권)을 가질 수도 있음 - 창의성의 개입이 필수적 |
| | 건축 | |
| | 광고 | |
| 관련 산업 | PC제조, MP3제조, 모바일산업 | ICT 부문과 유사 |

문화적 부문
 창의적 부문

□ 창의 인력 규모를 확정하기 위한 새로운 방법론의 등장: Creative Trident Methodology

- 호주의 CCI가 개발한 창의 인력 규모를 파악하는 방법으로, 상징적 문화적 산물을 생산하는 창의적 활동과 구체적으로 연계되는 산업 및 직업 분류를 교차 연계하여 국가 단위의 혹은 주요 지역 단위의 분석에 적용
- 창의 산업의 범위를 가치 사슬의 단계(stages)와 층위(layers)를 고려하여 확정
 - 가치 사슬의 단계에서는 창작 전단계와 창작단계를 포함.

- 창의적 재화와 서비스를 생산하는 가치 망(value web)에는 13개의 활동 층위가 존재하지만, 이중 직접적인 관여를 하는 층위인 ‘창의적 참여자(creative participants)’ ‘직접적 참여자(direct participants)’ ‘전용 공간(dedicated venue)’ 등을 창의 산업의 범위로 한정

<그림3> 가치 사슬의 단계와 층위에 따른 창의 산업의 범위

| | | 창의적 활동 | | | | |
|---------------|---|------------------------|-------------------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|
| | | Pre-Creation 창작전 단계 | Creation 창작단계 | Realisation 제조단계 | Consumption 소비유통단계 | Post Sale 판매후 단계 |
| 가치 사슬 의 단계 | 창의적 활동에 필수적인 보존과 접근 기능(도서관, 박물관) | | 창작활동 (집필, 작곡, 소프트웨어디자인, 공연 등) | 창의적 산물의 제조 | 유통 (도매 소매) | 고객 서비스와 보수 |
| 가치 사슬 의 층위 | 창의적 참여자: 핵심적 창작활동 (영화감독, 건축서비스) 직접적 참여자: 창작을 위한 직접적 인프라 제공 (도서관, 무대조명) 전용 공간 : 창작전과 창작단계에 필요한 직접적 인프라의 제공 | | | | | |

- 이러한 기준에 따른 창의 산업과 직업의 분류를 통해 창의인력을 다음의 세 가지 유형으로 구분
 - 창의 산업 내에 속하는 전문가유형(professional mode)
 - 창의 산업 내에서 비창의적 직업에 종사하는 ‘지원’유형 (support mode)
 - 창의 산업의 경계 밖에서 존재하는 창의 직업에 종사하는, 소위 ‘타산업 부문에 포함되어 있는 유형’ (embedded mode)

<그림4> 창의 인력의 세 가지 유형과 그 범위 (호주 CCI)

| | 창의산업 | 타산업 고용 | |
|---------|--|---------------------------------------|-----------------|
| 창의 직업 | ① 전문적 창의인력 (specialist creatives) | ③ 타 산업에 포함된 창의인력 (embedded creatives) | 구체적 창의 직업의 고용규모 |
| 타 직업 고용 | ② 경영과 지원스텝 (management & support staffs) | | |
| | 구체적 창의산업에 종사하는 전체 고용규모 | | 창의인력의 고용규모 |

※ 창의 산업과 창의 직업의 조작적 정의: 창의적 직업은 전형적으로 창조산업에서의 고용이 25%이상 되는 직업으로, 창의적 산업은 창의적 직업의 고용이 적어도 25%이상 되는 산업.

○ 세 유형 방법론의 장점

- 첫째, 창의적 핵심에 종사하는 인력에만 집중함으로써 창의 인력을 과도하게 넓게 정의하는 것을 피할 수 있음
- 둘째, 산업 부문별 창의적 고용의 분포를 파악함으로써 비창의 산업에 종사하는 창의 직업에 대한 정확한 측정과 분석이 가능
- 셋째, 전문 사업 영역에서의 고용을 핵심과 지원으로 구분함으로써 창의 산업의 상업적 생존 가능성과 생산성 연구에 대한 유용한 정보를 제공
- 넷째, 기업 수준보다는 한 국가나 특정 지역에 대한 분석에 유리
- 다섯째, 피고용자의 연간 임금 자료를 사용할 수 있으며, 일단 기초 분석 자료가 만들어지면 다양한 분석이 가능하고 창의 인력의 다양한 측면을 파악할 수 있음.

II. 콘텐츠 산업 고용 통계의 진단과 개선 방안

□ <콘텐츠 산업 분류>와 <콘텐츠 산업 통계 조사>

○ 국내에서 창의 인력의 규모를 추정하는데 있어 해외에서 적용된 방법 특히 CCI의 '세 가지 창의 인력 유형 방법론(creative trident methodology)'을 적용하기에 여러 가지 어려움이 있음.

- 국내의 산업 분류와 직업 분류를 가지고는 외국의 경우처럼 충분히 세분화된 분류를 활용할 수 없음.

- 창의적 산물과 서비스의 생산과 관련된 활동을 구분하기 위해 표준 산업 분류를 활용하는 경우에는 충분히 세분화된 산업-직업분류가 필요. 하지만, 통계청에서 제시하는 표준 산업 분류 자료는 대부분의 경우 대분류나 중분류에서만 분석이 가능하기 때문에 창의 산업에 대한 정확한 추정이 어려움

※ 반면, 호주는 2001년 센서스에 500개의 산업 분류와 1300개의 직업 분류 그리고 13개의 수입(收入) 범주가 있어서 통계 분석에 필요한 충분히 상세한 자료를 보유. 미국 또한 노동력조사를 일백 이십만 사업체를 대상으로 하기 때문에 상세한 분류를 활용할 수 있음.

○ 국내의 공식적인 창의 산업의 분류 체계는 통계청의 콘텐츠 산업 특수 분류임.

- 콘텐츠 산업은 기존의 문화 산업 분류를 확장하여 11개의 하위 부문으로 구성. 각 부문에는 콘텐츠 가치사슬에 포함되는 기획, 제작(제조업일부 포함), 유통(도매업은 포함되나 소매업은 제외) 활동을 포함.

- 콘텐츠 산업의 분류 체계는 표본 조사시 분류 항목의 모집단 확보 가능성, 한국 표준 산업 분류와의 연계 가능성, 포괄 범위의 적절성 등을 검토하여 조정된 것임.

- 하지만 외국의 경우와 비교해 볼 때, 건축, 예술, 공예와 디자인(패션포함) 등이 제외되어 있고, 소프트웨어 개발과 관련된 활동은 2009년 개정된 정보 통신 기술 산업 특수 분류와의 중복을 이유로 배제¹⁾.

- <콘텐츠 산업 통계 조사>(2009년까지는 문화 산업 통계 조사)의 현황
 - 콘텐츠 산업 특수 분류에 근거한 통계로 2009년 조사에는 10개 부문만 조사. 공연 부문은 제외되었고, 지식 정보도 에듀테인먼트에 한정됨.
 - 조사는 게임, 영화, 방송 그리고 광고 등 독립적인 통계자료가 있는 4개 부문을 제외한 부문에서 실시. 6개 분야 중 출판과 음악 그리고 만화(유통부문만)와 캐릭터(유통 부문만)에는 표본 조사를, 비교적 규모가 작은 애니메이션, 만화(유통 부문제외), 캐릭터(유통 부문제외), 에듀테인먼트은 전수 조사를 실시.

<표1> 창의 산업의 공식 분류 체계 (한국, 영국 호주)

| 콘텐츠산업분류 | DCMS(영국) | CCI(호주) |
|--------------|--------------------|--------------------|
| 출판 | 광고 및 마케팅 | 광고 및 마케팅 |
| 만화 | 건축 | 건축, 시각예술 및 디자인 |
| 음악 | 예술/공예품 | |
| 게임 | 수공예 | |
| 영화 | 디자인 | |
| 애니메이션 | 디자이너 패션 | |
| 방송 | 필름, 비디오 및 사진 | 영화, TV, 라디오, 사진 |
| 광고 | TV, 라디오 | |
| 캐릭터 | 음악, 시각 및 공연 예술 | 음악 및 공연 예술 |
| 에듀테인먼트(지식정보) | 출판 | 출판 |
| 공연 | 소프트웨어, 컴퓨터게임, 전자출판 | 소프트웨어, 컴퓨터게임, 전자출판 |

- 인력 부문에 대한 조사 현황
 - 종사자 현황 조사는 연말 결산을 기준으로 이루어짐
 - 주요 항목:

1) 콘텐츠산업분류에서 배제된 부분은 시스템소프트웨어 개발 및 공급업(58211), 응용소프트웨어 개발 및 공급업(58222) 등의 생산성 소프트웨어, 자료처리업(63111), 호스팅 및 관련 서비스업(63112) 등의 '정보의 처리 및 통신기능을 실현시키는 산업활동' 등임.

- 소분류 업종별 종사자 비율
- 정규직/비정규직 등 종사상 지위
- 직무별 종사자 지위(사업기획, 관리, 제작, 마케팅 홍보, 연구개발, 유통기타 로 구분)
- 학력별 (고졸 이하, 초대 졸, 대졸, 대학원 졸)
- 연령별 (29세 이하, 30세-34세, 35세-39세, 40세 이상)
- 프리랜서 현황과 전년 대비 인력 총원 비율
- 지역별, 매출액 규모별 (1억 미만, 1-10억 미만, 10억-100억 미만, 100억원 이상), 기업 규모별 (1-4인, 5-9인, 10-49인, 50-99인, 100인 이상)

<표2> 기존 4개 부문의 실태조사 방법과 인력 통계 현황

| 통계명(기관) | 조사방법 | 인력 통계 내용 |
|---------------------------|--|---|
| 게임 백서 (한국콘텐츠진흥원) | - 게임 산업 종사자는 2월20~4월 10일까지 전년도 말을 기준으로 게임 제작 및 배급을 주된 사업 영역으로 하는 게임 업체를 대상으로 게임 산업 현황 및 동향 파악. - 403개의 업체에서 얻은 결과를 기초로 해서 전체 사업자 수를 환산(2009) | <ul style="list-style-type: none"> • 전체 종사수 • 직종별(그래픽 디자이너, 기획, 일반관리직, 홍보/마케팅, 게임운영자, 시스템 엔지니어, 게임 PD, QA, CS, H/W, 사운드 크리에이터, 시나리오작가) • 성별, 학력, 경력수준 • 인력수급현황 (인력채용, 직종별 채용, 종사자 교육기간, 교육방법). • 직종별 선호전공, 선호학력, 직종/직급별 필요 인력, 인력확보의 어려움, 직종별 수요증감 전망. |
| 광고 산업 통계 (한국방송광고공사) | - 광고 산업을 광고 대행, 광고 제작, 서비스, 인쇄, 온라인 및 기타 등 총 4,767개의 사업체를 대상으로 조사 - 광고주는 광고 회사를 통해 파악된 400개에 대한 조사. | <ul style="list-style-type: none"> • 전체 규모(정규직/비정규직), • 기업형태별(개인사업체, 회사법인, 회사외 법인, 무영답), • 지역별(서울, 광역시, 도), 성별, 연령별(24세이하, 24-29세, 30-34세, 35-39세, 40세이상), 학력별, • 직급별(임원, 국장/부장, 차장/대리, 사원, AE, 디자이너, CW, PD, 매체, SP, PR, 마케팅조사, 인터랙티브, 전사관리, 외국인) |
| 영화 산업 실태 조사 (영화진흥위원회) | - 총 4,142개 업체 중에서 최종적으로 1,644개의 모집단 확보. - 1차 상영관련시장에서 411개, 2차상영관련시장에서 26개 등 총 437개 조사. - DVD/VHS 대여점과 상영업은 제외 | <ul style="list-style-type: none"> • 전체 종사자수. • 종사자규모별 사업체현황, 지역별 종사자 현황, 매출 규모별 종사자현황, 기업규모별 종사자현황, 고용형태별 종사자현황, 성별 종사자현황, 국적별 종사자현황, 업종별 종사자현황, 제작지원업 종사자수 등 |
| 방송 영상 산업 실태 조사(정보통신정책연구원) | - 2008년 12월 말 기준으로 방송통신 위원회에 등록된 방송사업자. - 지상파, 지상파, DMB, 종합유선 방송사업자, 일반 위성방송 사업자, 위성DMB, 방송채널사용사업자, 전광판방송사업자, IPTV사업자. 조사 대상사업자수 490개. - 조사표 제출 96.9%. | <ul style="list-style-type: none"> • 종사자전체, 성별 • 매체별(지상파, 지상파이동멀티미디어, 유선 방송사업자, 위성방송사업자, 방송채널사용사업자, 전광판방송사업자) • 직종 (임원, 관리행정직, 방송직, 기술직, 연구직, 영업홍보직, 기타), 정규직/비정규직 • 방송직(기자, PD, 아나운서, 제작관련, 기타) |

□ <콘텐츠 산업 통계 조사(문화 산업 통계)>의 장점과 한계점

<장점>

- 콘텐츠 산업은 다양한 하위 부문으로 구성되어 있으며, 노동 시장의 특징과 일 조직의 특징이 부문별로 상이함. 문화 산업 통계는 이러한 특성을 고려 각 부문별(장르별) 고용 현황에 대한 유용한 자료를 제공
- 2003년 문화 산업 통계를 시작으로 축적되어, 콘텐츠 산업의 일부 부문이 제외되었지만, 시계열 분석을 위한 기초 자료로서 유용하게 활용될 수 있음
- 2008년 통계청의 승인 통계가 됨으로써 통계자료로서의 공신력을 갖고 있음

<한계점>

- 콘텐츠 산업 노동 시장의 산업 전체를 조망하거나 부문 간 비교가 어려움
 - 애초에 방송, 게임, 영화 그리고 광고와 같은 주요 부문의 조사가 독립적으로 이루어져, 주요 고용관련 변수가 일관성을 갖지 못함. 그 결과 부문 간 비교가 어려움. 예를 들면, 연령별 교육 수준별 고용 현황은 게임 부문에는 있으나, 방송이나 영화 부문에는 없음. 또한 전체 산업 수준에서의 분석이 용이하지 않은데, 직무 분류의 경우, 부문별 특수성에 대한 지나친 고려 때문에 산업 전체의 직무 구조를 파악하는데 어려움이 있음.
- 노동 시장의 주요 변인들이 조사에 포함되지 않아 노동 시장의 역동성에 대한 분석에 큰 제약이 있음
 - 임금과 근속 년수 등과 같은 노동 시장의 보상 및 고용 조건에 관한 변인이 없으며, 종사상 지위와 같은 변인도 몇몇 부문을 제외하고는 포함되지 않고 그 기준도 일관성이 없음
 - 비정규직인 프리랜서의 정확한 규모와 마이크로 비즈니스에 종사하는 자영업자의 규모 파악이 어려움
- 콘텐츠 산업과 관련한 월별 분기별 취업자 수 등과 같은 고용관련 정책 자료의

제공에는 한계가 있음. <콘텐츠 산업 통계 조사>는 매년 한번 시행되는 조사이며, 조사 결과의 발표는 조사 시점과 1년 정도의 시간차가 발생.

□ 콘텐츠 산업의 고용 통계 개선을 위한 방안

- 콘텐츠 산업의 고용에 대한 보다 신뢰성 있고 타당한 자료를 얻기 위해서는 기존의 <콘텐츠 산업 통계 조사>가 갖고 있는 한계점을 극복하는 것이 필요
 - 산업 전체에 관한 일관성 있는 조사 설계의 부족, 노동 시장의 주요 변인의 누락 그리고 최신의 고용 통계의 부재라는 한계점을 극복하기 위해 자료의 개선이 중요
 - <콘텐츠 산업 통계 조사>의 개선을 위해서는 여러 가지 선결 과제들이 존재하기 때문에 우선은 기존의 자료 중 활용할 수 있는 자료를 발굴하는 것이 필요
- 기존의 자료 중 콘텐츠 산업의 노동 시장의 현황을 살피기 위해서는 전국 단위의 다양한 노동 시장 변인을 포함해야 하며, 산업 분류 체계에 있어 충분히 상세한 (예를 들면 소분류(3-digit)이상)분류를 갖는 것이 바람직. 이러한 점을 고려할 때 통계청이 제공하는 다음의 세 가지 자료의 활용 여부를 적극 검토하는 것이 필요
- <전국 사업체 조사>
 - 산업 분류와 직업 분류가 세세분류 수준(5-digit)으로 제공됨. 또한 종사자 지위 (자영업, 무급 가족 종사자, 상용 종사자, 임시, 일일 종사자 그리고 무급 종사자) 및 성별 종사자 지위 분석 등을 제공하는 장점이 있음.
 - 하지만 매년 일회 시행되는 조사여서 신속한 자료를 활용하기 어렵고, 교육 수준이나 연령 등 종사자에 대한 인구 사회학적 변인이 부족하고 임금 자료가 없는 점이 한계.
 - 또한 사업체 조사이기 때문에 사업등록을 하지 않은 자영업이나 콘텐츠 산업

에서 상당한 비중을 차지하는 프리랜서 등에 대한 자료를 파악하기 어려움

○ <경제 활동 인구조사>

- 인구 주택 총 조사의 10% 표본 조사구를 대상으로 15세 이상에 대해 표본 조사를 통해 매월 자료를 수집.
- 경제 활동 인구의 취업이나 실업과 같은 경제적 특성을 조사. 거시 경제 분석과 인력 자원의 개발과 정책 수립에 필요한 노동 공급, 고용 구조, 가용 노동 시장 및 인력 자원 활용 정도를 제공
- 고용과 관련한 다양한 변인을 활용 분석할 수 있고 또한 최신의 자료를 통해 콘텐츠 산업의 고용 정책 자료로 활용하는데 장점을 가짐
- 하지만 통계청에서 제공하는 산업과 직업 분류가 상세하지 못하여 콘텐츠 산업의 범위를 확정하지 못하는 한계가 있음. 통계청에서 공식적으로 제공하는 산업과 직업 분류 자료는 대분류 수준에 국한되며 중분류 이하의 산업분류는 자료의 신뢰성을 담보하기 어려움.

○ <지역별 고용 조사>

- 시도별 취업이나 실업에 대한 자료와 더불어 고용 구조에 대한 분석 자료 제공
- 산업과 직업에 대한 소분류까지의 세분된 자료를 제공함으로써 콘텐츠 산업에 대응하는 분석이 가능함
- 조사가 매년 1회에 걸쳐 시행됨으로써 고용 정책을 위한 신속한 자료의 제공에는 한계가 있음.

Ⅲ. 콘텐츠산업의 고용현황에 대한 탐색적 분석

□ 탐색적 설계

- 콘텐츠 산업의 고용 현황과 인력 수급에 대한 정확한 분석을 통해 올바른 고용 정책을 수립하기 위해 다음과 같은 특징을 갖춘 고용 통계가 필요
 - 산업 현황에 대한 정확하고 최신 자료: 산업 분류가 콘텐츠 산업의 범위와 대응할 수 있을 정도로 상세하고, 월별 분기별 조사 실시
 - 노동 시장의 역동적 특징과 연관된 변인 포함: 콘텐츠 산업의 노동 시장의 특성을 반영하여 프리랜서, 임금, 근로 조건, 훈련 등의 변인
 - 콘텐츠 산업의 원활한 인력 수급 상황을 진단하고 해결 방안을 제시하는 인력 수급과 관련된 변인 포함: 인력 수요 현황, 부족율, 구직 및 채용 경로 등
- 위에서 검토한 통계청이 제공하는 자료가 위의 모든 조건을 충족하지는 못하지만, 자료의 한계 내에서 분석함으로써 자료가 가진 실용성과 유용성을 파악할 수 있음. 이를 통해 향후 콘텐츠 산업 고용 통계를 개선하는 데 실질적 기여를 할 수 있음
 - 콘텐츠 산업의 전체 규모와 관련된 부분은 <경제 활동 인구 조사>를 활용
 - 콘텐츠 산업의 역동적인 변인과 관련해서는 <지역별 고용 조사 자료>를 활용
 - 인력 수급과 관련된 자료는 통계청 자료에서는 파악할 수 없기 때문에 최근의 콘텐츠 산업 인력 실태 조사를 활용
- <경제 활동 인구 조사>와 관련하여 표준 산업 분류에 상응하는 콘텐츠 산업 범위에서의 인력 규모를 파악하기 위해 표준 산업 대분류를 중심으로 인력 규모를 파악

<그림6> 표준 산업 분류에서의 콘텐츠 산업

| 경제 활동인구조사의 부분 J & R | 포함 | 불포함 |
|----------------------------|--|--------------------------------------|
| J (출판,영상,방송통신 및 정보서비스업) | 58출판업 59영상오디오기록물제작및배급업 60방송업 63정보서비스업 | 61통신업 62컴퓨터프로그래밍,시스템통합및관리업 |
| R (예술·스포츠 및 여 가관련 서비스업) | 90 창작·예술 및 여가관련 서비스 업 | 91 스포츠 및 오락관련 서비스업 |
| | | 관련제조업, 도매업, 임대업,광고, 오락시 설운영 등 (A) |

| (A) 중분류상의 해당 콘텐츠 산업 항목 |
|---|
| 16 (목재 및 나무제품 제조업) 중 16293 (장신용품제조업) |
| 18 (인쇄 및 기록매체 복제업) 중 182(음반 기타 오디오물 비디오물 복제업) |
| 33 (기타제품 제조업) 중 333402 (영상게임기 제조업) 33120 (모조 귀금속 및 모조 장식용품 제조업) 33301 (인형 및 장난감 제조업) 33409 (기타 오락용품 제조업) |
| 46 (도매 및 상품중개업) 중 46453 (서적 잡지 및 신문도매업) 46461 (음반 및 비디오물 도매업) 46463 (게임기도매, 게임소프트 도매) 46417 (의복 액세서리 및 모조 장식품 도매업) 46463 장난감 및 취미용품 도매업 |
| 69(임대업; 부동산제외) 중 69291 (서적 임대업) 69220 (음반 및 비디오물 임대업) 69220 (게임물임대업), 69210 (게임기 임대) |
| 71 (광고) 중 7131 (광고대행업) 7139 (기타광고업) |
| 73 (기타 전문, 과학 및 기술 서비스업) 중 73203 (캐릭터디자인업) 73901 (매니저업) |

○ 표준 산업 분류상 대분류에서 콘텐츠산업과 연관성이 가장 높은 부문은 J 와 R 부문. J부문은 출판, 영상, 방송 통신 및 정보 서비스업을 포함, R부문은 예술, 스포츠와 여가 관련 서비스업.

- 하지만 J와 R 부문 중 콘텐츠산업에 해당되지 않는 부분이 포함되어 있음. J부 문에는 통신 서비스(62), 컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업(62) 그리고 R부문에는 스포츠와 여가관련 서비스업(91)이 이에 해당됨.

- 부문 J&R은 아래 표에서 음영 있는 부분이 해당. 부문 J & R과 아래 (A) 부문이 합해지면 거의 콘텐츠 산업의 범위와 일치

□ 콘텐츠산업 고용규모에 대한 분석

<표4> 콘텐츠산업 부문별 인력추이 (2005-2009)(단위: 명)

| | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 전년대비 | 연평균성장률 ('05-'09) |
|-------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|------------------|
| 전체 | 486,682 | 471,180 | 510,607 | 505,530 | 510,110 | 0.91% | 1.27% |
| 출판 | 214,904 | 218,377 | 225,347 | 210,084 | 209,632 | -0.22% | -0.55% |
| 만화 | 9,048 | 12,818 | 11,772 | 11,093 | 10,748 | -3.11% | 6.16% |
| 음악 | 65,346 | 65,431 | 75,027 | 75,648 | 75,432 | -2.86% | 3.83% |
| 게임 | 60,669 | 32,714 | 36,828 | 42,730 | 43,365 | 1.49% | -4.00% |
| 영화 | 29,078 | 25,769 | 23,935 | 19,908 | 20,287 | 1.90% | -8.35% |
| 애니메이션 | 3,580 | 3,412 | 3,847 | 3,924 | 4,107 | 4.66% | 3.68% |
| 방송 | 29,634 | 29,308 | 30,983 | 34,393 | 34,308 | -0.25% | 3.84% |
| 광고 | 29,625 | 27,487 | 29,416 | 30,700 | 27,961 | -8.92% | -1.19% |
| 캐릭터 | 8,825 | 19,889 | 21,846 | 21,092 | 23,406 | 10.97% | 35.68% |
| 지식정보 | 23,543 | 22,840 | 38,192 | 41,279 | 44,897 | 8.76% | 20.27% |

<표5>경제활동인구조사 대분류상의 콘텐츠산업 인력 현황

| | 2008 | 2009 | | 2010 상반기 |
|-----------|---------|---------|--------|----------|
| | 종사자수(명) | 종사자수(명) | 증감률(%) | 종사자수(명) |
| J 부문 | 626.8 | 652.0 | 4.0 | 663.6 |
| 부문 J&R 부문 | 509.8 | 527.7 | 3.5 | 562.1 |

○ <콘텐츠 산업 통계 조사>에 의거한 콘텐츠산업의 고용현황은

- 2009년 현재 510,110명으로 전년대비 성장률은 1%에 약간 미치지 못하는 수준이며, 2005년부터 2009년 기간 동안의 연평균 성장률은 1.3%임.

- 한편 <경제 활동 인구 조사>에서는
 - J 부문만을 고려했을 때 종사자 수는 2008년 62만7천명에서 2009년 65만2천명 2009년 상반기 현재 66만 3,000명으로 증가추세
 - 부분 J와 R의 경우, 2009년 인력 규모는 52만 8,000명으로 전년대비 3.5%정도 증가했고 2010년 상반기에는 56만 2,000명으로 지속적으로 증가 추세를 보임.
- <콘텐츠 산업 통계 조사>에 나타난 콘텐츠 인력 정체와 <경제 활동 인구 조사> '부분 J 와 R'의 상당한 정도의 인력 성장은 외견상 상반된 결과처럼 보이지만
 - '부분 J와 R'이 핵심적 콘텐츠 인력만을 포함한다고 할 때, <경제활동인구조사>에서의 콘텐츠 인력의 증가는 콘텐츠 핵심 인력의 증가 추세를 반영하는 것으로 해석할 여지가 있음.
 - 물론 이를 확인하기 위해서는 기능적이고 보조적인 콘텐츠 인력의 규모에 대한 추가적인 분석이 필요함

□ 창의 인력의 규모 분석

- 우리나라의 창의 인력의 규모를 파악하기 위해 앞의 논의로부터
 - 콘텐츠 산업의 창의 인력과 콘텐츠 산업 이외의 분야에서의 창의적 직업 종사자의 구분이 필요하며
 - <그림1>에서 <그림4>에서 제시된 것처럼 창의적 직업과 창의 산업을 동시에 고려한 분석이 필요.
 - <지역별 고용 조사>자료의 산업과 직업에 관한 중분류 자료를 활용하여 창의 인력의 규모에 대한 추정 결과, 전체 창의 인력 규모는 2009년 현재 127만명 정도로 추정됨. 이는 전년에 비해 4%정도 증가한 수치임.

<표6> 국내 창의 인력 구성비 (단위: %)

| | 2008 | 2009 |
|-----------------|------|------|
| 콘텐츠 산업 내 창의 직업 | 35.7 | 36.6 |
| 콘텐츠 산업 내 비창의 직업 | 26.8 | 26.6 |
| 콘텐츠 산업 밖 창의 직업 | 37.5 | 36.9 |

- 창의 인력 중 콘텐츠 산업²⁾ 내의 창의 직업³⁾과 산업외부에 고용되어 있는 창의 직업의 비중이 거의 비슷한 수준임. 한편, 콘텐츠 산업 내의 비창의 직업에 종사하는 인력은 전체 창의 인력의 약 1/4로 나타남.

□ 콘텐츠 산업의 고용 구조

○ <지역별 고용 조사> 자료를 활용한 콘텐츠 산업의 고용 구조

- 콘텐츠 산업의 연령별 고용 구조를 서비스 산업과 제조업과 비교해볼 때 청년 중심이라는 것이 두드러짐.
- 콘텐츠 산업의 연령별 분포를 보면, 청년층(15세~29세)의 비중이 가장 높음. 2009년 자료에서는 15~29세의 청년층의 비중은 29.5%로 가장 높음. 40대와 30대 초반은 각각 21.0%와 21%로 나타남.
- 서비스 산업(전체)과 제조업의 연령별 분포는 40대와 30대의 비중이 청년층의 비중보다 높은 것으로 나타남. 또한 콘텐츠 산업에 비해, 40대 이상의 중장년층

2) <지역 고용통계 조사>의 분석에서 적용된 콘텐츠 산업은 기존의 분류에 건축기술 엔지니어링 및 관련 기술 서비스, 전문 디자인업, 창작 및 예술관련 서비스업 등과 같은 창의적 활동을 하는 업종을 포함

3) 창의 직업은 표준 산업 분류의 중분류 중 다음과 같은 직업을 포함: 문화예술디자인 및 영상관련 관리자(134), 작가 기자 및 출판전문가(281), 큐레이터 사서 및 기록물관리사(282), 연극 영화 및 영상전문가(283), 화가 사진가 및 공연예술가(284), 디자이너(285), 스포츠 및 레크리에이션 관련 전문가(286) 매니저 및 기타 예술문화관련 종사자(289)

이 차지하는 비율이 높게 나타남.

<표7> 2009년 콘텐츠 산업, 서비스 산업, 제조업의 연령별 분포 (단위: %)

| | 콘텐츠산업 | 서비스산업 | 제조업 |
|--------|-------|-------|------|
| 15~29세 | 29.5 | 18.1 | 17.2 |
| 30~34세 | 20.1 | 11.2 | 14.0 |
| 35~39세 | 18.3 | 13.7 | 15.5 |
| 40~49세 | 21.0 | 28.1 | 31.6 |
| 50~59세 | 8.5 | 19.3 | 17.5 |
| 60세 이상 | 2.6 | 9.8 | 4.1 |

<표8> 2009년 콘텐츠 산업, 서비스 산업, 제조업의 교육수준별 분포(단위: %)

| | 고등학교 졸업 | 전문대학 졸업 | 대학교 졸업 | 대학원 이상 |
|-------|---------|---------|--------|--------|
| 콘텐츠산업 | 15.6 | 21.6 | 53.3 | 9.5 |
| 제조업 | 61.3 | 16.8 | 19.7 | 2.3 |
| 서비스산업 | 52.2 | 16.9 | 25.4 | 5.5 |

- 콘텐츠 산업은 타 산업에 비해 고학력의 비중이 매우 높음. 2009년 자료에 의하면, 대학교 졸업이상의 고학력 비중은 62.8%로 제조업의 22%와 서비스 산업 전체의 30.9%를 훨씬 능가.
- 콘텐츠 산업의 인력의 교육 수준은 전문 대학 졸업 이상을 고려할 때 84.4%가 이에 해당. 이는 전체 콘텐츠 산업의 10명중 8명이상이 전문 대학 졸업이상의 학력 소지자임을 의미.

<표9> 2009년 콘텐츠산업, 서비스산업, 제조업의 직업별 분포 (단위: %)

| 직업 | 콘텐츠산업 | 서비스산업 | 제조업 |
|-----------------|-------|-------|------|
| 관리자 | 1.5 | 1.3 | 1.3 |
| 전문가 및 관련 종사자 | 70.2 | 23.2 | 10.8 |
| 사무종사자 | 17.8 | 16.3 | 20.8 |
| 서비스종사자 | 0.6 | 14.9 | 0.4 |
| 판매종사자 | 3.0 | 18.6 | 2.6 |
| 농림어업 숙련종사자 | 0.0 | 0.1 | 0.0 |
| 기능원 및 관련 기능종사자 | 2.6 | 3.9 | 19.9 |
| 장치 기계조작 및 조립종사자 | 2.4 | 7.6 | 34.7 |
| 단순노무 종사자 | 1.9 | 14.1 | 9.6 |

- 콘텐츠 산업의 직업별 분포를 살펴보면, 전문가 및 관련 종사자가 차지하는 비율이 70.2%로 가장 높음. 그 다음은 사무 종사자로 17.8%의 비중을 차지. 이는 콘텐츠 산업에서 10명 중 7명이 전문가 직업을 갖고 있으며 대부분이 화이트칼라 직업에 종사하는 것을 의미.
- 콘텐츠 산업의 성별 분포를 살펴보면 남성의 비중이 여성보다 높음. 2009년 자료에 따르면 남성 고용의 비중이 70.1%로 여성에 비해 훨씬 높음. 이는 서비스 산업 전체의 남성 비중(51.9%)보다 상당히 높음.
 - 한편, 남성 고용 비중은 콘텐츠 산업의 하위 부문에서 차별적으로 나타남. 남성의 비중이 높은 부문은 소프트웨어 개발 및 공급업, 오디오물 출판 및 원판 녹음업, 건축기술엔지니어링 및 관련기술 서비스업 등이며, 남녀의 비중이 비슷한 부문은 광고업, 전문 디자인업, 창작 및 예술관련 서비스업 등임
- 콘텐츠 산업의 종사상 지위별 분포를 살펴보면 임금 노동자의 비중이 매우 높음. 2009년 자료에 의하면 임금노동자 비중은 81.1%이며 이는 전체 서비스산업의 70%보다 높음.
 - 임금 노동자의 비중이 높은 부문(90%이상)은 소프트웨어 개발 및 공급업, 방송업, 인쇄물 출판업, 정보서비스업 등이며, 중간정도(60~70%)는 영화비디오물 방송 프로그램 제작 및 배급업, 오디오물 출판 및 원판 녹음업, 광고업, 전문디자인업, 그리고 임금 노동자의 비중이 낮은 부문(50%이하)은 사진 촬영 및 처리업과 창작 및 예술관련 서비스업 등임.
- 콘텐츠 산업의 임금 노동자중 비정규직의 비중을 살펴보면 약 12%로 서비스산업 전체보다 낮게 나타남.
 - 비정규직의 비중이 높은(25%이상)부문은 영화비디오물·방송프로그램 제작 및 배급업, 오디오물 출판 및 원판 녹음업, 광고업, 사진촬영 및 처리업, 창작 및 예술관련 서비스업 등으로 전통적으로 프리랜서의 비중이 많을 것으로 예상된 분야들임

<표10> 2009년 콘텐츠 산업 및 서비스업의 근로 조건(단위: %)

| | 임금노동자비중 | 비정규직비중 | 남성비율 |
|-------------------------|---------|--------|-------|
| 서비스산업 전체 | 69.97 | 37.20 | 51.88 |
| 콘텐츠산업 전체 | 81.11 | 12.32 | 70.89 |
| 소프트웨어 개발 및 공급업 | 91.20 | 4.76 | 81.39 |
| 영화·비디오물·방송프로그램 제작 및 배급업 | 70.62 | 31.70 | 71.43 |
| 방송업 | 96.66 | 17.49 | 68.32 |
| 서적·잡지 및 기타 인쇄물 출판업 | 91.61 | 13.01 | 61.10 |
| 오디오물 출판 및 원판 녹음업 | 75.79 | 26.80 | 95.65 |
| 정보서비스업 | 94.94 | 17.95 | 62.72 |
| 광고업 | 68.79 | 33.81 | 58.10 |
| 건축기술·엔지니어링 및 관련기술 서비스업 | 84.94 | 5.52 | 80.07 |
| 전문디자인업 | 72.75 | 17.66 | 49.23 |
| 사진 촬영 및 처리업 | 37.85 | 45.50 | 71.80 |
| 창작 및 예술관련 서비스업 | 47.20 | 28.54 | 54.73 |

□ 콘텐츠산업의 근로조건

- 콘텐츠 산업에 종사하는 근로자들의 근로 조건을 근속 년수와 임금 수준으로 살펴볼 때, 근속 년수는 고용의 안정성을, 임금은 경제적 보상 수준과 관련이 있음. 콘텐츠 산업의 근속 년수는 전체 서비스산업보다 약간 낮고, 임금은 높은 수준인 것으로 나타남
 - 콘텐츠 산업의 평균 근속 년수는 약 56개월임. 근속 년수가 평균보다 높은 부문은 방송업, 서적·잡지 및 기타 인쇄물 출판업이며, 평균보다 낮은 부문은 소프트웨어 개발 및 공급업, 정보 서비스업, 전문 디자인업과 사진 촬영 및 처리업 등으로 나타남
 - 콘텐츠 산업의 월임금의 중앙값은 서비스 산업 전체에 비해 2배 높은 수준임. 콘텐츠 산업의 중앙값보다 임금수준이 높은 부문은 소프트웨어 개발 및 공급업

업, 정보서비스업, 건축기술·엔지니어링 및 관련기술 서비스업, 방송업 등이며, 낮은 부문은 영화비디오물·방송프로그램제작 및 배급업, 광고업, 사진촬영 및 처리업, 창작 및 예술관련 서비스업 등으로 나타남

□ 콘텐츠 산업의 인력 수급 현황

- 콘텐츠 산업의 인력 수급과 관련 수요부문의 현황 파악을 위해 최근 콘텐츠 기업체에 대한 표본 조사⁴⁾를 활용
- 조사 결과, 2010년의 5인 이상 콘텐츠 기업의 인력 부족율은 5.9%, 즉 100명이 필요하다고 할 때 5.9명이 부족한 것으로 나타남. 이는 중소 지식 기반 서비스업의 3.3%, 중소 제조업의 2.7%보다 높은 수준임.

<표11> 콘텐츠산업 직무별 기능수준별⁵⁾ 인력 부족율

| | 창작 | 기획 | 제작 | 기술 | 사무 | 전체 |
|-------|------------------|------------------|------------------|------------------|----------------|-------------------|
| 기능수준1 | 267 (18.5) | 132 (7.9) | 892 (27.2) | 63 (4.2) | 78 (8.7) | 1,671 (14.2) |
| 기능수준2 | 243 (16.9) | 628 (37.6) | 1,002 (30.5) | 432 (28.9) | 699 (78.1) | 3,873 (32.9) |
| 기능수준3 | 913 (63.2) | 828 (49.7) | 1,283 (39.1) | 960 (64.3) | 71 (8.0) | 5,441 (46.3) |
| 기능수준4 | 21 (1.4) | 80 (4.8) | 103 (3.1) | 39 (2.6) | 46 (5.2) | 771 (6.6) |
| 부족 합계 | 1,444 (100.0) | 1,668 (100.0) | 3,280 (100.0) | 1,494 (100.0) | 894 (100.0) | 11,756 (100.0) |
| 부족율* | 7.1 | 5.9 | 6.2 | 6.7 | 2.7 | 5.9 |

* 부족율은 해당 업종 부족 인원/(해당 업종 전체 종사자수+해당 인원 부족 인원)으로 계산된다.

4) 이 조사는 한국콘텐츠진흥원이 2010년 7월~8월간 시행한 <콘텐츠산업 인력실태 및 고용정책평가 조사>임. 부족율에 관한 자료는 모집단에 대한 추정치임. 추정을 위한 가중치는 업종 비율과 회사 규모 비율을 고려하였고, 종사자 규모 5인 이상 업체로 한정됨.

5) 직능 수준은 현장 경험과 학력 수준을 기준으로 구분. 직능 수준1은 경력, 학력, 자격증 무관, 직능 수준2는 무 경력자는 2년 미만의 현장 경력 혹은 전문대나 초대 졸 이하, 직능 수준3은 무경력자의 경우 2~10년 미만의 현장 경력 또는 기사 자격증 또는 대졸/석사 수준, 직능 수준4는 무경력자의 경우 10년 이상의 현장 경력 또는 기술사 자격/박사 수준을 의미.

- 직무별로는 사무직을 제외한 전 직무의 인력 부족 현상이 높은 것으로 나타났으며, 특히 창작과 기술 직무의 부족율이 기획이나 제작에 비해 높은 것으로 나타남
- 기능 수준별로는 높은 기능 수준에 대한 인력 부족이 높게 나타나는데, 기능 수준이 3과 4를 합한 부족인원의 비중은 약 53%에 이르는 것으로 나타남.
- 직무 내에서의 기능 수준별 인력 부족 현황을 살펴보면, 사무직을 제외한 모든 직무에서 고기능 수준(3&4)의 비중이 높음.
 - 한편, 창작과 제작 직무는 최저 수준인 기능 수준1의 비중도 상대적으로 높음. 이는 창작과 제작 직무는 교육 수준과 경력과 무관한 직무의 존재를 반영하는 것으로서 업무숙련도에 따른 위계의 존재를 의미할 수도 있음.

<결론>

- 콘텐츠 산업의 인력 규모를 파악하는 문제는 단지 산업 내의 창의 인력뿐만 아니라 타산업 내에 종사하는 창의 직업도 포함하는 것이 바람직. 이는 창의인력의 육성과 수급의 문제가 콘텐츠 산업의 범위 내에서만 중요성을 갖는 것이 아니라 는 것을 의미
 - 하지만 단기적으로는 콘텐츠 산업 내에서의 창의 인력의 범위와 규모를 정확히 파악하는 것이 시급한 과제임. 이것은 우리나라의 창의 인력의 육성과 고용 전략에 대한 과제가 콘텐츠 산업을 중심으로 이루어져야 하는 것을 의미
- 콘텐츠 창의 인력의 고용에 관한 여러 가지 자료를 분석한 결과, 다음과 같은 잠정적인 결론에 도달
 - <콘텐츠 산업 통계 조사>는 각 부문별 고용현황에 대한 자세하고 유용한 시계열 자료구축의 장점을 가지므로 향후 이런 부분에 집중하는 것이 바람직
 - 한편, 통계청의 고용관련 자료는 전체 규모에 대한 추정과 콘텐츠 산업 노동시장의 동태적 분석에 필요한 자료를 제공하는데 유용하므로 이 부분에 집중하는 것이 바람직. 하지만 제공되는 통계 자료 중 중분류 수준이상에서의 자료 제공이 이루어질 수 있도록 관계 부처 간 협력 관계가 필요함
- 통계청의 고용 자료를 활용하여 콘텐츠 산업의 고용 현황, 고용 구조, 인력 수급 그리고 고용 조건에 대한 탐색적 분석을 한 결과,
 - 고용 성장과 관련해서는 <콘텐츠 산업 통계 조사>와 상반되는 결과를 얻음으로 이 부분에 대한 추가적인 분석이 필요
 - 고용 구조와 관련해서는 콘텐츠 부문이 청년 고학력 노동시장이라는 것이 더욱 명백해졌으며, 인력수급과 관련해서는 다른 산업에 비해 고용 부족이 심각하여 이 부분에 대한 정책적 관심이 필요한 것으로 나타남
 - 마지막으로 콘텐츠산업의 근로조건에 대한 분석은 콘텐츠산업 노동시장의 이중

구조가 발달되어 있음을 제시. 향후 임금 불평등 개선과 고용안정 등 근로조건에 대한 정책은 이러한 이중 구조의 해소와 개선에 집중하는 것이 바람직

<참고문헌>

문화체육관광부 (2009) 『2009 문화산업통계: 2008년기준』

문화체육관광부 (2010) 『2009 대한민국 게임백서』

방송통신위원회 (2009) 『2009년 방송산업실태조사 보고서』

DCMS (2010, 2009) Creative Industries Economic Estimates. Project-Statistics.

Economix Research & Consulting (2001) *Exploitation and development of the Job Potential in the cultural sector in the age of digitalization*, European Commission.

Higgs, P et al. (2007) *Australia's Creative Economy: Mapping Methodologies*. Arc Center of Excellence for Creative Industries and Innovation.

Higgs, P et al. (2008) *Beyond the Creative Industries*. NESTA.

KEA (2006) *The Economy of Culture in Europe*. a study prepared for the European Commission. Turun Kauppakorkeakoulu.

UNCTAD. (2010) *Creative Economy: Report 2010*.

- 웹사이트

한국방송광고공사 광고통계정보시스템,

(http://www.kobaco.co.kr/information/studydata/statistics_info_system.asp)

통계청 국가 통계포털 (<http://kosis.kr/>) 경제활동인구조사, 전국사업체조사, 지역별고용조사 등