

콘텐츠 산업의 고용문제와 개선방안

콘텐츠 미래전략 제 7차 포럼

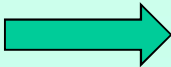
2012. 6. 26(화)

강 익 희 (한국콘텐츠진흥원 수석연구원)

목 차

1. 문제제기
2. 콘텐츠산업의 고용규모와 고용효과
3. 콘텐츠산업의 일과 노동시장의 특성
4. 콘텐츠 창의인력의 수급전망과 문제점
5. 콘텐츠산업의 고용 활성화를 위한 제도 개선 방안

1. 문제제기

- 창의 산업에 대한 성장모형
  창의경제 패러다임의 확산
- 2008년 글로벌 경기침체 이후 성장모형에 대한 도전
- 창의 노동에 대한 낙관적 접근에 대한 도전
- 콘텐츠 산업의 고용 현황 및 관련 정책의 성찰
 - 고용 정책의 문제점과 개선 방안 제안

2. 콘텐츠산업의 고용규모와 고용효과

- 콘텐츠 산업 인력규모는 지속적으로 성장, 최근 성장률 정체
 - 규모 58.1만명, 전체 취업자의 2.4%(2010년)
 - '05~'10 고용성장률 정체:CAGR: 0.2%
- 고용관련 지표는 그리 비관적이지 않음
 - 경기침체기의 비교적 높은 고용성장률, 낙관적인 인력수요전망(2010~2015), 비교적 높은 고용유발계수
- 콘텐츠 산업은 하위 부문별로 성장에 따른 고용효과가 차등화 (성장, 정체, 하락)

3. 콘텐츠산업의 일과 노동시장의 특성

- 창의 노동
 - 창의계급, 조직 내 상징적 창작자
 - 창의성(자율성) vs 상업성(감시)
- 단기프로젝트 중심, 포트폴리오형 경력
 - 개인적 능력, 사회적 자본이 경력형성의 성공요인
- 비정형화된 고용형태, 비조직화



불안정 고용, 노동시장 불평등 부각

3. 우리나라 콘텐츠산업의 고용구조 특징

- 비정규직, 자영업, 프리랜서 비중이 높음
 - 방송, 영화, 애니메이션 부문에서 두드러짐
- 서울, 경기 등 수도권에 대부분의 종사자 집중
- 연령별로는 젊은층 (29세 이하 및 30~34세)의 비중이 매우 높음
- 1인 창조기업, 새로운 직종의 증가

4. 콘텐츠 창의인력의 수급전망 및 문제점

- 고용수요는 지속적으로 증가 전망 ('08~'18)
 - 콘텐츠 산업(2.4%) > 전체 산업(0.8%)
 - 창의 직업 (3.1%) > 전체 직업(0.8%)

출처: <2008~2018 중장기 인력수급전망>, 고용정보원

- 인력 공급의 문제
 - 2년제 대학이상 인력 공급은 증가. 취업률은 저조
 - 인력수급의 질적 불일치가 예상됨

5. 고용활성화를 위한 제도 개선방안(1)

◆ 콘텐츠 산업 효율적 재정지원의 강화

- 정부의 일자리창출 재정지원은 확대
- 콘텐츠 산업의 일자리창출 지원사업도 증대
- 간접지원사업 이외 교육훈련, 고용서비스에 대한 지원은 부족
 - IT산업과 비교할 때 인력규모대비 열세임

5. 고용활성화를 위한 제도 개선방안(2)

◆ 콘텐츠산업의 특성을 고려한 정책지원

- 콘텐츠 산업의 특수성: 창의노동, 일조직
- 고용관련 지원사업의 일원화(재정지원)로 인한 부작용 우려
 - 1) 콘텐츠 아카데미: 국가기간전략산업 직종훈련 제도의 경직성(교육대상제한, 장비교체 등)
 - 2) 1인 창조기업 육성: 창업지원 전담기관 문제
- 정책지원과 사업운영에 있어 특수성을 고려할 필요가 있음

5. 고용활성화를 위한 제도 개선방안(3)

◆ 콘텐츠 산업 내적 이질성의 반영

- 장르별 특성을 정책수행에 반영
 - 부문별 지원사업 활성화, 필요인력을 위한 맞춤형 고용정책지원
- 성장형: 애니메이션, 지식정보, 캐릭터 등
- 정체 및 하락형: 게임, 방송영상, 출판

5. 고용활성화를 위한 제도 개선방안(4)

◆ 좋은 일자리확대 지원

● 단체 교섭력의 강화

- 노사관계의 특성(대기업 정규직 노동운동)
- 새로운 형태의 노동조합 (자발적 공동체)
 - * 미국의 프리랜서 노동조합

● 계약관행의 제도화

- 표준계약서 도입 지원

5. 고용활성화를 위한 제도 개선방안(5)

◆ 취약계층을 위한 고용지원 강화

- 청년층의 고용지원 대책 강화
 - 창업지원 및 새로운 직종에 적응할 수 있는 훈련
- 창의 인력 중 여성, 조기퇴직자, 지역 기반 인력에 대한 고용지원 정책 수립
 - 실태조사, 고용 및 복지 지원 정책 수립

감사합니다