

2010년
4분기 및 연간 콘텐츠산업
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

I. 2010년 4분기 콘텐츠산업 추이 분석



5. 고용변화 추이

5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 내수 및 수출 증대 등 경기상승에 따른 고용시장 개선폭 확대

- 경기 상승에 따른 전반적인 고용시장은 '10년 2분기이후 점진적으로 개선되고 있으나, 연령별, 학력별 등 부문별 고용 증가세 편차 존재
 - '10년 12월 경제활동인구는 23,684천명으로 전년동월대비 455천명(0.4%) 증가하였고, 경제활동참가율은 60.1%로 전년동월대비 0.4%p 상승
 - '10년 12월 실업률은 3.5%로 전년동월대비 변화없으나, 고용률(취업인구비율)은 58.0%로 전년동월대비 0.4%p 상승, 특히 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 0.4%p 감소한 8.0% 기록하였으며 11월까지 주춤하다가 12월에 이르러 상승. 향후 경기불확실성에 따른 상승 가능성 다소 존재
 - 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0%까지 치솟았다가 10월 3.3%, 11월 3.0%로 감소되다가 12월 3.5%로 상승세로 반전. 실업자수는 11월 약 73만 수준에서 12월 85만3천명으로 증가세로 반전

<표 I-15> '09년 10월~'10년 12월 실업률 추이

(단위: %)

구분	2009년			2010년											
	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
실업률	3.2	3.3	3.5	5.0	4.9	4.1	3.8	3.2	3.5	3.7	3.3	3.4	3.3	3.0	3.5

출처: 통계청(2010), '09년 10월~'10년 12월 실업률

- 서비스업 분야 중 문화산업분야는 '10년 10월에서 12월까지 전년동월대비 낮은 신규 구인 동향을 보임
 - '10년 12월 전체 구인현황을 살펴보면, 68,478명으로 전년동월대비 -43.5% 감소. '10년 4분기 전년동기대비 -17.8%로 낮은 신규 구인동향을 보임
 - 전년대비 낮은 구인 증가세 속에서 문화산업분야 또한 신규 구인이 감소했으며 상대적으로 높음
 - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 10월 36.0% 성장하다가 11월 -72.3%, 12월 -71.9%로 감소했고, '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 전년동월대비 10월 41.3% 성장하다가, 11월 -45.0%, 12월 -66.4% 감소
- 직종별로 살펴보면, '10년 10월에서 12월까지 전년동월대비 월별 급격한 증감이 나타남
 - 전체적인 구인감소세 가운데, '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 전년동월대비 '10년 10월 21.5% 성장하다가, 11월 -71.8%, 12월 -75.7% 감소
 - '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 전년동월대비 '10년 10월 26.4% 성장이후 11월 -63.4%, 12월 -61.3%로 감소

<표 I-16> 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위: 명, %)

구분	2009년				2010년				'10년 전년동월대비 및 4분기 전년동기대비 증감률				
	10월	11월	12월	4분기	10월	11월	12월	4분기	10년 10월	10년 11월	10년 12월	10년 4분기	
전체	143,249	136,307	121,182	400,738	187,075	73,877	68,478	329,430	43,826 (30.6)	-62,430 (-45.8)	-52,704 (-43.5)	-71,308 (-17.8)	
문화산업분야	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	4,154	4,180	3,633	11,967	5,651	1,156	1,020	7,827	1,497 (36.0)	-3,024 (-72.3)	-2,613 (-71.9)	-4,140 (-34.6)
	예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	721	511	844	2,076	1,019	281	284	1,584	298 (41.3)	-230 (-45.0)	-560 (-66.4)	-492 (-23.7)
직종별	문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	3,782	3,634	3,615	11,031	4,596	1,026	878	6,500	814 (21.5)	-2,608 (-71.8)	-2,737 (-75.7)	-45,311 (-41.1)
	미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직	1,250	1,253	966	3,489	1,580	459	382	2,421	330 (26.4)	-794 (-63.4)	-604 (-61.3)	-1,068 (-30.6)

※ 출처: 한국고용정보원(2010), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

- 문화산업분야 직종별 '10년 12월 취업률은 약 19.0%¹⁾로 전년동월대비 3.7%p 상승
 - '10년 12월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 275,266명으로 전년동월대비 -12.5% 하락했으며 11월까지 상승하다가 12월 감소추세로 반전
 - '10년 4분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 28.7%인 반면 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규 구직 대비 취업률은 각각 24.6%, 15.7% (평균 20.2%)로 낮게 나타남
- 문화산업분야 '10년 12월 신규 구직 대비 구인 현황²⁾ 8.3%(27.4%)³⁾는 전체 현황⁴⁾ 24.9%(69.3%)보다 약 17%p 정도 취약한 고용시장 상태를 보이나 구인 대비 실제 취업률은 높음
 - 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 8~35%(17~36%)⁵⁾ 수준으로 고용시장의 공급과 수요의 괴리가 존재
 - ※ 구인 대비 실제 취업률은 약 '10년 3분기 60~65% 보다 높은 수준을 보임
 - 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직을 살펴보면, '10년 4분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 20.2% 수준으로 전체 비율(약 40.5%)보다도 약 20%p정도 낮음
 - ※ 문화산업분야 고용시장의 공급 수준이 '10년 1분기 이후 지속적으로 높은 것으로 나타남
 - ※ '10년 4분기 전체 신규 구직 대비 구인 비율은 '10년 3분기에 비해 -28.8%p 격차 확대

1) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '10년 12월 취업률 합산하여 평균
 2) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '10년 12월 신규구인/신규구직 합산
 3) '10년9월 신규구인/신규구직 합산
 4) 2010년 12월 전체 신규구인/신규구직
 5) 2010년 3분기 3개월간 신규구인/신규구직 범위

<표 I-17> 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, %, %p 전년동월대비)

구분	2009년				2010년				'10년 전년동월대비 및 4분기 전년동기대비 증감률				
	10월	11월	12월	4분기	10월	11월	12월	4분기	'10년 10월	'10년 11월	'10년 12월	'10년 4분기	
전체	신규구직	239,063	217,685	314,641	771,389	280,706	258,368	275,266	814,340	17.4	18.7	-12.5	5.6
	취업	64,140	69,834	57,078	191,052	85,848	87,183	60,932	233,963	33.8	24.8	6.8	22.5
	취업률	26.8	32.1	18.1	24.8	30.6	33.7	22.1	28.7	3.8	1.7	4.0	4.0
문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	신규구직	10,089	9,456	10,814	30,359	11,319	10,813	10,001	32,133	12.2	14.4	-7.5	5.8
	취업	2,058	2,607	2,183	6,848	2,666	2,982	2,270	7,918	29.5	14.4	4.0	15.6
	취업률	20.4	27.6	20.2	22.6	23.6	27.6	22.7	24.6	3.2	0.0	2.5	2.1
이용, 숙박, 여행 오락, 스포츠 관련직	신규구직	5,610	4,710	5,797	16,117	6,525	6,124	5,149	17,798	16.3	30.0	-11.2	10.4
	취업	677	786	584	2,047	916	1,098	787	2,801	35.3	39.7	34.8	36.8
	취업률	12.1	16.7	10.1	12.7	14.0	17.9	15.3	15.7	2.0	1.2	5.2	3.0

※ 출처 : 한국고용정보원(2010), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이⁶⁾

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '10년 4분기 종사자수는 3만1,787명으로 전년동기대비 5.7% 증가했고, 전분기대비 3.0% 상승

- 영화, 음악, 애니/캐릭터 등은 전년동기대비 13.4%, 20.0%, 10.2%로 다른 분야에 비해 높은 성장
- '10년 4분기 종사자 비중을 보면 게임 (33.1%), 출판 (22.5%), 인터넷포털 (16.8%), 방송 (14.1%) 순으로 전체 종사자의 86.5%로 3분기에 비해 -0.5%p 하락
 - 게임, 인터넷포털 등의 종사자 비중이 전년동기대비 각각 0.5%p, 0.2%p 상승했고 출판 및 방송은 -1.0%p, -0.5%p 하락
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기를 저점으로 상승세를 나타내다가 '10년 2분기에 들어 -0.7%하락하였으나, 3분기 이후 상승세이며 '10년 4분기는 전분기대비 3.0% 상승
 - '09년 4분기부터 '10년 2분기까지 전분기대비 1.9%, 1.1%, -0.7%
 - 취업은 경기의 후행지표로서 향후 물가 및 유가 등의 영향에 따라 종사자 증감이 나타날 것으로 전망

6) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 81개 선별 (게임(20), 인터넷포털(4), 출판(9), 방송(20), 광고(4), 영화(9), 음악(9), 애니메이션/캐릭터(6))

자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

<표 I-18> '09년 4분기 ~ '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

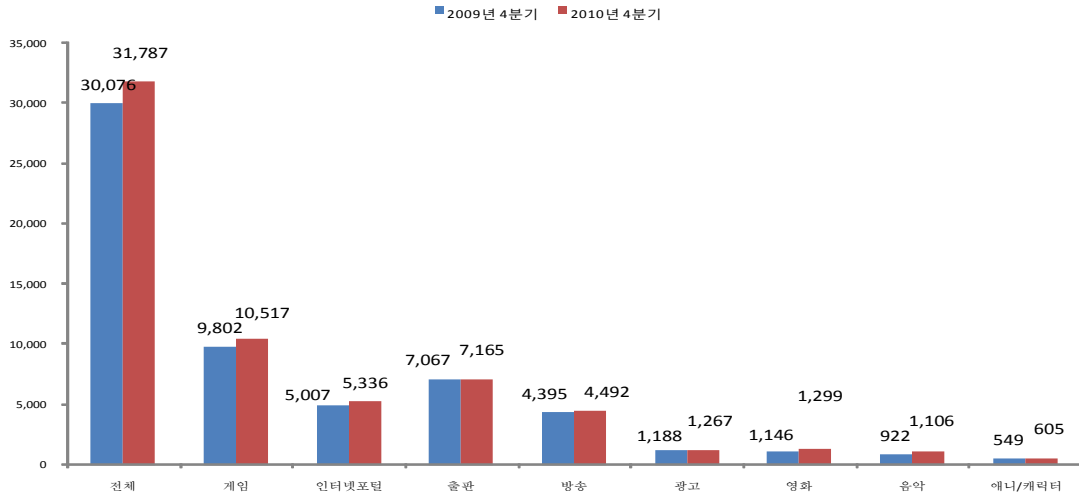
(단위: 명, %)

구분	2009년	2010년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
게임	9,802 (6.1%)	9,814 (0.1%)	9,875 (0.6%)	10,031 (1.6%)	10,517 (4.8%)	7.3%
인터넷포털	5,007 (0.4%)	5,093 (1.7%)	4,966 (-2.5%)	5,166 (4.0%)	5,336 (3.3%)	6.6%
출판	7,067 (-1.2%)	7,156 (1.3%)	6,999 (-2.2%)	7,153 (2.2%)	7,165 (0.2%)	1.4%
방송	4,395 (-0.9%)	4,460 (1.5%)	4,444 (-0.4%)	4,436 (-0.2%)	4,492 (1.3%)	2.2%
광고	1,188 (5.4%)	1,236 (4.0%)	1,244 (0.6%)	1,252 (0.6%)	1,267 (1.2%)	6.6%
영화	1,146 (10.4%)	1,133 (-1.1%)	1,055 (-6.9%)	1,118 (6.0%)	1,299 (16.2%)	13.4%
음악	922 (-1.3%)	947 (2.7%)	1,031 (8.9%)	1,096 (6.3%)	1,106 (0.9%)	20.0%
애니/캐릭터	549 (-6.3%)	554 (0.9%)	576 (4.0%)	596 (3.5%)	605 (1.5%)	10.2%
합계	30,076 (1.9%)	30,393 (1.1%)	30,190 (-0.7%)	30,848 (2.2%)	31,787 (3.0%)	5.7%

- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
 - 2) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
 - 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
 - 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외. '온미디어'는 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
 - 5) 음악 중 '엠넷미디어'는 CJ E&M 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
 - 6) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 10년 12월 9일 외식업체 '베니건스'의 합병에 따른 증가 인원 중 팬시, 영화부분만 적용
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

<그림 I-14> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위: 명)



- 1) 게임 중 'CJ인터넷'은 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
 - 2) 인터넷포털 중 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)
 - 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용
 - 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월20일 현재 상장폐지상태여서 분석에서 제외. '온미디어'는 'CJ E&M' 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
 - 5) 음악 중 '엠넷미디어'는 CJ E&M 합병으로 '10년 4분기 종사자수 데이터 부재이나 1)상대적으로 낮은 종사자수 변화 2)업계의 중요도 등을 고려하여 3분기 종사자수 수준으로 산입 및 분석적용
 - 6) 애니/캐릭터 중 '바른손'은 10년 12월 9일 외식업체 '베니건스'의 합병에 따른 증가 인원 중 팬시.영화부분만 적용
- * 본 자료의 출처인 기업보고서는 누적 분기 단위로 표기되었으나 고용 인원은 flow가 아닌 stock 개념임을 감안하여 보고서의 데이터를 그대로 사용함

<그림 I-15> '09년 4분기 vs '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 누적

(단위: 명)

