

발 간 등 록 번 호

11-1371000-001190-10



승인번호
제 113025 호



2022년 2/4분기
문화체육관광
일자리 현황 조사

발 간 등 록 번 호

11-1371000-001190-10



승인번호
제 113025 호



2022년 2/4분기
문화체육관광
일자리 현황 조사

일러두기

- 본 조사는 2022년 1분기와 2분기를 기준으로 각각 실시한 「문화체육관광 일자리 현황 조사」 결과를 집계하여 수록한 것임(승인번호 제 113025호)
- 본 조사는 문화체육관광 관련 산업을 영위하는 사업체를 대상으로 표본 조사를 실시하고 그 결과를 바탕으로 추정된 수치이므로, '통계청, 경제활동인구조사', '고용노동부, 사업체노동력조사' 등 고용 관련 조사와는 조사 대상, 조사 기준, 조사 방법 등이 서로 달라 자료 이용 시 유의하여야 함
- 각 산업별 분류 체계는 한국문화관광연구원에서 구축한 「문화체육관광 분야 사업체 표본틀」을 활용하며, 결과는 '콘텐츠 산업'과 '문화예술 산업'을 '문화 산업'으로 병합하여 제시함
- 종사자 수의 조사 기준시점은 1분기 3월 31일, 2분기 6월 30일이며, 임금과 근로시간의 조사 기준 시점은 1분기 3월 급여계산 기간, 2분기 6월 급여계산 기간임
- 복수의 업종을 영위하는 경우 주 업종을 기준으로 작성
- 각 산업별 특수분류와 표준산업분류 연계표를 세세분류 단위로 수록함
- 종사상지위 유형 중 파견근로자는 전체 종사자에 포함하지 않음
- 프리랜서는 응답자가 근로계약 관계가 아닌 하도급 관계로 판단하여 종사자에서 제외될 가능성이 있음
- 임금 및 근로시간은 상용 및 임시·일용근로자만을 대상으로 조사한 결과임
- 모든 통계자료는 세목과 총계가 각각 반올림되었으므로 세목의 합계가 총계와 일치하지 않을 수 있음
- 해당 자료가 없거나 미상일 경우는 [-]을 표시함
- 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 「2022년 2/4분기 문화체육관광 일자리 현황 조사 00페이지에서 전제 또는 역제」라고 기재하여야 함
- 수록된 결과에 대한 문의사항은 한국문화관광연구원 정책정보센터(☎02-2669-8958) 또는 문화체육관광부(☎044-203-2395)로 문의 바람

CONTENTS



제 1 장. 조사 개요

I. 조사 개요	5
II. 분류 체계	10
III. 표본 설계	11
IV. 표본 규모	14
V. 추정 방법	16
VI. 용어 해설	17

제 2 장. 조사결과 요약

.....	19
-------	----

제 3 장. 조사결과 분석

I. 일자리 부문	25
1. 종사자 현황	25
1) 전체	25
2) 종사상지위별	27
3) 35세 미만(청년층)	32
4) 장애인 근로자	34
2. 종사자 변동 현황	36
1) 종사자 수 변동 여부 및 사유	36
3. 기타 고용 현황	40
1) 근로 계약서 작성 여부	40
2) 장애인 근로자 고용 여부	42
3) 주52시간제 도입 여부	43
4) 유연근무제 도입 여부	44

CONTENTS



제 3 장. 조사결과 분석	II. 근로실태 부문	46
	1. 임금	46
	1) 전체	46
	2) 종사상지위별	49
	2. 근로시간	52
	1) 전체	52
	2) 종사상지위별	53
	III. 코로나19 현황 부문	58
	1) 코로나19 회복을 위해 필요한 정부 지원책	58
	2) 코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 수혜 경험 및 도움 정도	61
	3) 향후 정부 재정 지원 신청 의향	63
부록. 설문지	65

CONTENTS

표 목차

[표1-1] 조사 연혁	5
[표1-2] 조사 내용	7
[표1-3] 문화체육관광산업 분류 체계	10
[표1-4] 문화체육관광산업 모집단 연혁	10
[표1-5] 산업별 종사자규모별 모집단 수	12
[표1-6] 산업별 종사자규모별 표본 수(1분기)	14
[표1-7] 산업별 종사자규모별 표본 수(2분기)	15
[표3-1] 문화체육관광산업 종사자 수 동향	26
[표3-2] 22년 1·2분기 기준 문화체육관광산업 종사자 수	26
[표3-3] 종사상지위별 종사자 수 동향	29
[표3-4] 22년 1분기 기준 종사상지위별 종사자 수	30
[표3-5] 22년 2분기 기준 종사상지위별 종사자 수	31
[표3-6] 35세 미만(청년층) 종사자 수 동향	33
[표3-7] 22년 1·2분기 기준 35세 미만(청년층) 종사자 수	33
[표3-8] 장애인 근로자 종사자 수 동향	34
[표3-9] 22년 1·2분기 기준 장애인 근로자 종사자 수	35
[표3-10] 종사자 수 변동 동향	37
[표3-11] 22년 1·2분기 기준 종사자 수 변동 여부	37
[표3-12] 22년 1분기 기준 종사자 수 '증가' 사유(1+2순위)	38
[표3-13] 22년 1분기 기준 종사자 수 '감소' 사유(1+2순위)	38
[표3-14] 22년 2분기 기준 종사자 수 '증가' 사유(1+2순위)	39
[표3-15] 22년 2분기 기준 종사자 수 '감소' 사유(1+2순위)	39
[표3-16] 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부	40
[표3-17] 장애인 근로자 고용 여부	42
[표3-18] 주52시간제 도입 여부	43
[표3-19] 유연근무제 도입 여부	45
[표3-20] 유연근무제 유형	45
[표3-21] 임금 동향(1인당 월평균)	47
[표3-22] 22년 1·2분기 기준 임금(1인당 월평균)	48
[표3-23] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)	50
[표3-24] 22년 1·2분기 기준 임금(1인당 월평균)	51
[표3-25] 근로시간 동향(1인당 월평균)	53
[표3-26] 22년 1·2분기 기준 근로시간(1인당 월평균)	54
[표3-27] 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)	56
[표3-28] 22년 1·2분기 기준 근로시간(1인당 월평균)	57
[표3-29] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원(1순위)_22년 1분기	59
[표3-30] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원(1+2순위)_22년 1분기	59
[표3-31] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원(1순위)_22년 2분기	60
[표3-32] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원(1+2순위)_22년 2분기	60
[표3-33] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 경험 여부	62
[표3-34] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 도움 정도	62
[표3-35] 향후 정부 재정 지원 신청 의향	63

CONTENTS

그림 목차

[그림1-1] 문화체육관광산업 전체 사업체 수	11
[그림3-1] 문화체육관광산업 종사자 수 동향	25
[그림3-2] 문화체육관광산업 종사자 수 동향	26
[그림3-3] 종사상지위별 종사자 수 동향	27
[그림3-4] 종사상지위별 종사자 수 동향(계속)	28
[그림3-5] 종사상지위별 종사자 수 동향(계속)	29
[그림3-6] 35세 미만(청년층) 종사자 수	32
[그림3-7] 장애인 근로자 종사자 수	34
[그림3-8] 종사자 수 변동 동향	36
[그림3-9] 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부	40
[그림3-10] 장애인 근로자 고용 여부	42
[그림3-11] 주52시간제 도입 여부	43
[그림3-12] 유연근무제 도입 여부	44
[그림3-13] 임금 동향(1인당 월평균)_전체	46
[그림3-14] 임금 동향(1인당 월평균)_산업별	47
[그림3-15] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)_전체	49
[그림3-16] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)_산업별	50
[그림3-17] 근로시간 동향(1인당 월평균)_전체	52
[그림3-18] 근로시간 동향(1인당 월평균)_산업별	53
[그림3-19] 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)_전체	55
[그림3-20] 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)_산업별	56
[그림3-21] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원	58
[그림3-22] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 경험 여부	61
[그림3-23] 향후 정부 재정 지원 신청 의향	63

2022년 2/4분기 문화체육관광 일자리 현황 조사

CHAPTER



I

조사 개요

조사개요 요약

조사 목적	문화체육관광 분야의 일자리 현황 등을 파악하여 국정과제인 일자리 창출 정책 수립 등에 필요한 시의성 높은 통계 제공 ※ 추진 근거: 국가승인통계(제113025호)
조사 기간	1분기(3월 31일 기준) 조사: 7월 ~8월 2분기(6월 30일 기준) 조사: 9월 ~10월
조사 대상	조사 기준시점 현재 문화예술·콘텐츠·관광·스포츠 분야 사업을 영위하는 상시종사자 1인 이상의 사업체
표본설계	통계청의 '전국사업체조사' 자료를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축한 문화체육관광 분야 사업체 표본들을 활용한 표본설계 및 모수 추정
조사 방법	면접조사를 원칙으로 하나 비대면 조사를 원할 경우 전화, 온라인, 이메일, 팩스 등을 병행
조사 내용	문화체육관광 분야 산업별 고용현황 및 근로실태 - 사업체 현황, 종사자 수, 신규채용 및 퇴사 인력 수, 임금 및 근로시간 등

I. 조사 개요

1. 조사 배경 및 목적

- 급변하는 일자리 환경에 적시 대응하고, 문화체육관광 분야의 일자리 정책을 지원할 수 있는 상세하고, 신속한 일자리 통계 필요
 - 문화체육관광 분야 전체를 조망하는 종합적인 일자리 지표 및 일자리 정책의 효과성을 판단할 수 있는 세부 지표 요구 증대
- 본 조사를 통해 문화·체육·관광 분야의 일자리 현황 등을 파악하여 국정과제인 일자리 창출 정책수립 등에 필요한 시의성 높은 통계 제공
 - 여러 산업이 융합 되어 있는 문화·체육·관광 분야의 업종 특성을 고려, 분야별 세분화된 일자리 통계 생산 및 분석

2. 법적 근거

- 통계법 제18조 제1항에 의해 승인된(2020년 1월 지정) 일반통계(승인번호 제 113025호)

3. 조사 연혁

- 19년 시범조사를 시작으로 20년 1회차 조사는 국가승인통계 지정, 21년 반기별, 22년 분기별 조사 실시

[표1-1] 조사 연혁

연도	세 부 항 목
2022	- 조사 주기 변경: 반기별 조사(1년 2회 시행) → 분기별 조사(1년 4회 시행) - 표본 크기 변경: 회차별 5,000개 → 회차별 3,000개
2021	- 통계청 통계 승인 변경(2021년 1월) · 4개 대분류 → 3개 대분류로 변경(콘텐츠산업, 문화예술산업을 문화산업으로 통합) · 종사자 유형을 종사상 지위별, 일자리 유형별 분류 → 종사상 지위별로만 분류
2020	- 통계청 승인 통계 지정(2020년 1월)
2019	- 시범 조사 실시(상반기 1회)

4. 조사 기간

- 조사 기준시점 : (1분기)2022년 3월 31일
(2분기)2022년 6월 30일
- 조사 대상기간 : (1분기)2022년 1월 1일 ~ 3월 31일
(2분기)2022년 4월 1일 ~ 6월 30일
- 조사 실시기간 : (1분기)2022년 8월 1일 ~ 9월 2일
(2분기)2022년 9월 5일 ~ 10월 6일

5. 조사 대상

- 조사 기준 시점 현재 국내에서 문화체육관광 산업을 영위하고 있는 상시종사자 1인 이상의 사업체
- 표본 수: 분기별 3,000개(1~2분기 전체 6,000개)

6. 조사 단위

- 사업체 단위(단독사업체, 지사(지점) 등)
 - 사업체란 영리·비영리를 불문하고 일정한 물리적 장소에서 재화의 생산·판매, 서비스 제공 등 경제활동을 독립적으로 수행하고 있는 모든 경영단위를 의미함
 - 1개의 기업체가 여러 개의 장소에서 산업활동을 할 경우 각 장소별 별개의 사업체로 파악하여 조사
 - 개별 사업체별(본사(지사 제외), 지사(점), 영업소 등) 조사표 작성

7. 조사 내용

- 조사 내용은 사업체 현황, 고용 부문, 근로실태 부문, 코로나19 현황 부분으로 구성

[표1-2] 조사 내용

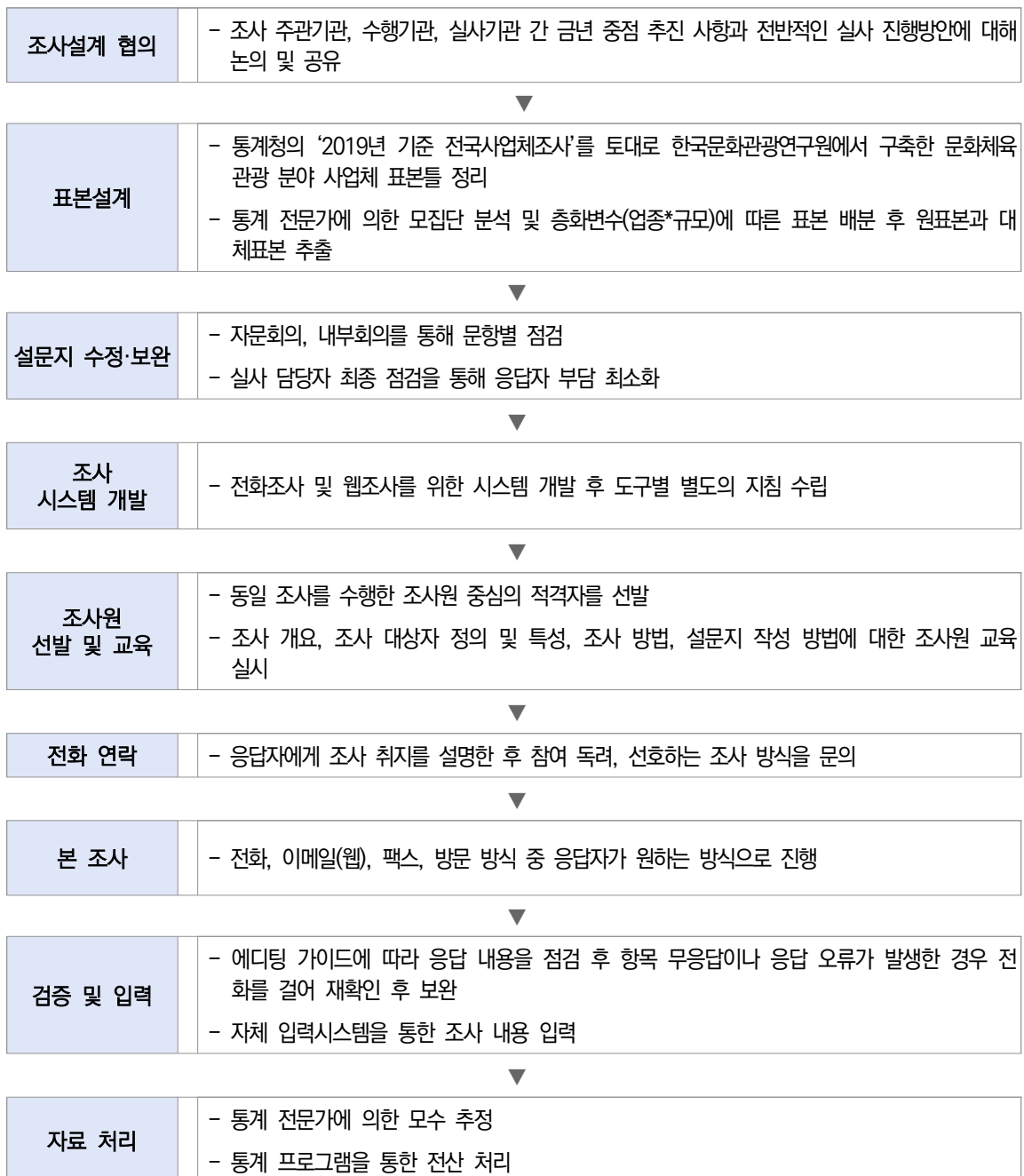
조 사 항 목		세 부 항 목
사업체 현황		<ul style="list-style-type: none"> - 사업체명, 대표자명, 대표자 성별, 소재지, 설립연도, 조직 형태, 법인형태, 자본금, 매출액, 주력 업종 - 문화체육관광 관련 사업 비중(매출액 기준)
일자리 부문	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 종사자 현황 	<ul style="list-style-type: none"> - 종사상 지위별, 성별 종사자 수 - 35세 미만(청년층) 종사자 수 - 장애인 종사자 수 - 종사자 수 변동 여부 및 사유
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기타 고용 현황 	<ul style="list-style-type: none"> - 임시·일용근로자 및 기타근로자 근로계약서 작성 여부 - 장애인 근로자 고용 여부 - 주52시간제 도입 여부 - 유연근무제 도입 여부
근로실태 부문	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 임금 	<ul style="list-style-type: none"> - 임금 191만원 미만 근로자 수 - 월 임금총액
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 근로시간 	<ul style="list-style-type: none"> - 월 근로시간 총계(소정근로시간, 초과근로시간)
코로나19 현황 부문		<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 피해 회복을 위해 가장 필요한 정부 지원책 - 코로나19 정부 재정 지원 경험 여부, 도움 정도, 향후 신청 계획 여부

8. 조사체계

- 조사 주관기관: 문화체육관광부(기획혁신담당관)
- 조사 수행기관: 한국문화관광연구원
- 조사 실사기관: (주)한국리서치

9. 조사 방법

- 조사원이 사업체를 방문하여 응답자를 만나 설문지를 작성하는 면접조사 방식을 원칙으로 하나, 코로나19, 사업체 내부 사정 등 응답자가 대면조사를 거부하거나 비대면 조사를 원할 경우에는 전화, 이메일(웹), 팩스 조사를 병행하여 참여율을 제고함



10. 결과 공표

- 공표 범위

- 산업: 문화체육관광산업 전체 및 3개 산업별(문화산업, 관광산업, 스포츠산업) 일자리 현황

- 기존에는 콘텐츠, 문화예술, 관광, 스포츠산업으로 4개 산업으로 분류하였으나, 콘텐츠와 문화예술산업은 중복 영역*(출판, 시각예술 등)이 존재하여, 이를 '문화산업'으로 결합하여 공표

- * 콘텐츠산업(문화산업진흥기본법, 콘텐츠산업 진흥법)과 문화예술산업(문화예술진흥법)은 각자 관련법에 명시되어 있는 산업으로 관련법의 정의상 중복되는 영역이 존재함

- 내용: 문화체육관광산업 종사자 현황, 근로 실태 등

- 공표주기 : 반기

- 공표방법 : 보고서 발간 및 인터넷 게재

II. 분류 체계

- 문화체육관광산업 분류 체계는 △문화산업 △관광산업 △스포츠산업의 3개 대분류, 26개 중분류로 구성됨
- 본 분류 체계는 문화체육관광부 소관 산업의 일자리 통계 생산을 목적으로 구축했으며, 기존 산업별 특수분류* 등을 준용하여 구성함
 - * 콘텐츠산업·저작권산업·스포츠산업·관광산업 특수분류 적용 및 특수분류가 없는 예술산업의 경우 관련 연구의 문화산업 임의 분류(한국문화관광연구원, 2016) 적용
- 문화체육관광산업 모집단은 통계청의 ‘2019년 기준 전국사업체조사’를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축한 분류 체계에 규정된 3개의 산업을 영위하는 사업체임

[표1-3] 문화체육관광산업 분류 체계

대분류	중분류
문화	① 출판산업, ② 만화산업, ③ 음악산업, ④ 영화산업, ⑤ 게임산업, ⑥ 애니메이션산업 ⑦ 방송산업, ⑧ 광고산업, ⑨ 캐릭터산업, ⑩ 지식정보산업, ⑪ 콘텐츠솔루션산업, ⑫ 공연산업 ⑬ 사진산업, ⑭ 시각예술산업, ⑮ 공예산업
관광	① 관광 쇼핑업(도매업 제외), ② 관광 운수업, ③ 관광 숙박업 ④ 관광 음식점 및 주점업, ⑤ 여행사 및 여행 보조 서비스업, ⑥ 국제회의업, ⑦ 문화 오락 및 레저산업, ⑧ 카지노업
스포츠	① 스포츠시설업, ② 스포츠용품업, ③ 스포츠서비스업

- 2021년 상반기 모집단 구축 시 문화체육관광산업과 연관성이 낮은 것으로 보이는 업종을 제외함
 - 스포츠건설업의 세부 업종인 스포츠시설 조경 건설업, 스포츠 토목 시설물 건설업 중 미분류 사업체 6,273개

[표1-4] 문화체육관광산업 모집단 연혁

연도	모집단 구축	모집단 수
2021년 ~ 2022년	통계청의 ‘2019년 기준 전국사업체조사’를 토대로 문광연에서 구축	486,427개
2020년	통계청의 ‘2018년 기준 전국사업체조사’를 토대로 문광연에서 구축	484,979개

III. 표본 설계

1. 모집단 분석

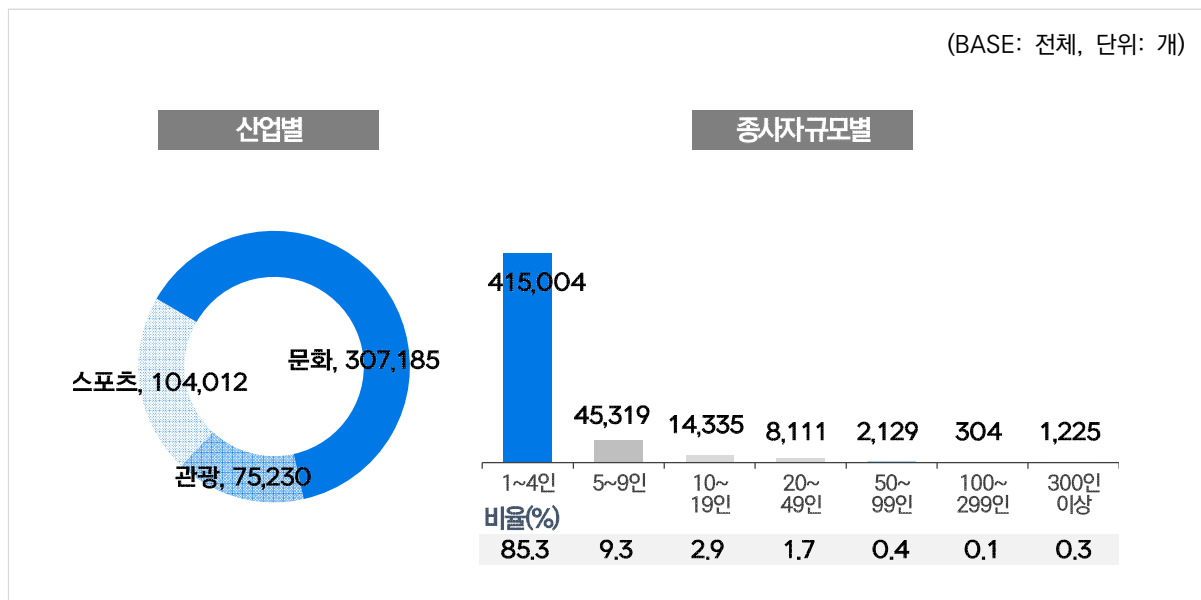
1) 모집단 정의

- 목표 모집단: 문화체육관광 사업을 영위하고 있는 사업체
- 조사 모집단: 통계청의 ‘2019년 기준 전국사업체조사’ 자료를 기준으로 문화체육 관광 산업에 해당하는 사업체 약 486,427개
- 표본추출틀: 통계청의 ‘2019년 기준 전국사업체조사’를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축한 문화체육관광 분야 사업체 표본틀을 활용

2) 조사모집단 분석

- 모집단 분석 결과, 전체 사업체 수는 486,427개임
 - 산업별, 문화산업 307,185개, 관광산업 75,230개, 스포츠산업 104,012로 문화산업의 사업체 수가 가장 많음
 - 종사자 규모별 1~4인 415,004개, 5~9인 45,319개, 10~19인 14,334개, 20~49인 8,111개, 50~99인 2,127개, 100~299인 1,227개, 300~499인 185개, 500인 이상 120개로 1~4인의 소규모 사업체가 전체의 85.3%로 대다수를 차지함

[그림1-1] 문화체육관광산업 전체 사업체 수



[표1-5] 산업별·종사자규모별 모집단 수

산업구분	종사자 규모								전체	
	1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상		
문화	출판산업	24,372	4,370	1,894	1,008	205	111	29	11	32,000
	만화산업	1,231	119	21	12	3	2	1	-	1,389
	음악산업	35,157	532	122	42	13	4	2	-	35,872
	영화산업	1,383	276	165	245	76	13	1	-	2,159
	게임산업	12,123	3,506	506	201	58	62	16	11	16,483
	애니메이션산업	260	91	68	50	13	11	1	-	494
	방송산업	1,187	403	229	213	85	67	9	12	2,205
	광고산업	15,427	3,063	1,162	526	133	85	12	5	20,413
	캐릭터산업	6,585	544	143	41	8	3	1	-	7,325
	지식정보산업	6,289	1,036	266	174	71	56	11	7	7,910
	콘텐츠솔루션산업	265	104	64	46	16	11	-	-	506
	공연산업	35,505	2,543	733	357	128	60	14	1	39,341
	사진산업	9,909	621	143	61	16	8	-	-	10,758
	시각예술산업	31,044	4,632	1,157	433	115	57	19	14	37,471
공예산업	81,619	7,709	2,144	1,093	208	75	5	6	92,859	
소계	262,356	29,549	8,817	4,502	1,148	625	121	67	307,185	
관광	관광 쇼핑업	464	34	23	19	20	9	1	-	570
	관광 운수업	297	196	384	534	105	19	2	8	1,545
	관광 숙박업	30,552	1,589	523	402	145	104	21	20	33,356
	관광 음식점 및 주점업	17,778	2,769	1,318	1,001	199	49	4	3	23,121
	여행사 및 여행보조 서비스업	8,204	1,247	394	259	46	28	5	3	10,186
	국제회의업	59	21	11	11	6	2	-	-	110
	문화, 오락 및 레저 스포츠산업	4,246	1,074	481	331	119	65	6	3	6,325
	카지노업	-	1	-	-	-	8	2	6	17
소계	61,600	6,931	3,134	2,557	640	284	41	43	75,230	
스포츠	스포츠시설업	31,986	3,479	1,242	602	196	244	16	7	37,772
	스포츠용품업	32,810	2,458	629	318	80	33	7	2	36,337
	스포츠서비스업	26,252	2,902	512	132	63	41	-	1	29,903
소계	91,048	8,839	2,383	1,052	339	318	23	10	104,012	
전체	415,004	45,319	14,334	8,111	2,127	1,227	185	120	486,427	

2. 표본설계

1) 층화

- 문화체육관광 중분류 업종(26개)과 사업체 규모(8개)를 기준으로 층화
 - 사업체 규모는 아래와 같이 8개 층으로 구분하고, 500인 이상의 사업체는 전수 조사를 목표로 함
 - 조사 현실을 감안하고 추정의 정확성을 높이기 위해 공표는 300인 이상으로 함

표본조사							전수조사
1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상

2) 표본배정

- 목표 표본 크기는 3,000개로 4단계에 걸쳐 표본 배정함
 - 1단계 : 산업 대분류별 표본 규모 배정
 - * 상대표준오차 기준 배정
 - 2단계 : 산업 중분류별 표본 규모 배정
 - 3단계 : 종사자 규모별 표본 규모 배정
 - * 파워 배정과 제공근 비례 배정 방식 시뮬레이션
 - 4단계 : 절충배정
 - *모집단 수가 5개 이하인 경우, 전수조사

3) 표본추출

- 표본추출 방식은 계통추출 방법을 사용함
 - 이는 동일 산업, 동일 규모를 유지하여 원표본과 유사한 예비표본을 마련하기 위함임
 - 종사자 규모, 행정구역 코드를 정렬 변수로 사용하였으며, 전수층을 제외하고 10배의 예비표본을 추출하여 조사하게 함으로써 조사원의 선택 편향을 차단함

IV. 표본 규모

- 1분기 3,000개, 2분기 3,000개 사업체가 조사에 참여함
 - 산업별, △문화산업 1,380개, △관광산업 790개, △스포츠산업 830개

[표1-6] 산업별·종사자규모별 표본 수(1분기)

산업 구분	종사자 규모								전체	
	1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상		
문화	출판산업	40	18	20	7	5	5	4	6	105
	만화산업	45	15	3	7	2	3	1	1	77
	음악산업	112	15	9	9	3	7	0	0	155
	영화산업	14	15	12	7	1	1	0	0	50
	게임산업	33	21	10	7	4	5	3	13	96
	애니메이션산업	10	11	8	6	3	4	0	0	42
	방송산업	18	10	11	8	7	4	6	9	73
	광고산업	44	15	12	7	8	3	6	2	97
	캐릭터산업	21	12	4	4	1	2	0	1	45
	지식정보산업	20	7	4	4	4	4	4	7	54
	콘텐츠솔루션산업	12	7	5	10	4	2	0	0	40
	공연산업	105	25	20	16	8	10	7	1	192
	사진산업	41	9	9	5	5	3	0	0	72
	시각예술산업	49	19	8	4	6	4	3	12	105
공예산업	115	17	21	8	4	6	2	4	177	
소계	679	216	156	109	65	63	36	56	1,380	
관광	관광 쇼핑업	43	11	6	8	5	3	0	0	76
	관광 운수업	8	8	11	15	7	6	1	5	61
	관광 숙박업	115	33	15	13	14	14	9	7	220
	관광 음식점 및 주점업	70	24	17	18	9	5	0	0	143
	여행사 및 여행보조 서비스업	86	6	11	16	4	4	1	2	130
	국제회의업	19	7	4	10	3	0	0	0	43
	문화, 오락 및 레저 스포츠산업	40	19	10	13	12	4	4	2	104
	카지노업	0	0	0	1	0	5	2	5	13
소계	381	108	74	94	54	41	17	21	790	
스포츠	스포츠시설업	209	67	41	51	20	12	5	1	406
	스포츠용품업	171	28	21	14	9	6	3	1	253
	스포츠서비스업	114	26	14	8	4	4	1	0	171
소계	494	121	76	73	33	22	9	2	830	
전체	1,554	445	306	276	152	126	62	79	3,000	

[표1-7] 산업별·종사자규모별 표본 수(2분기)

산업 구분		종사자 규모								전체
		1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상	
문화	출판산업	38	23	14	8	7	6	3	6	105
	만화산업	43	13	5	7	4	3	1	1	77
	음악산업	110	10	11	13	4	7	0	0	155
	영화산업	13	10	8	13	5	1	0	0	50
	게임산업	35	20	8	5	5	8	3	12	96
	애니메이션산업	8	12	8	6	4	4	0	0	42
	방송산업	21	8	10	11	3	7	4	9	73
	광고산업	42	17	14	6	6	4	5	3	97
	캐릭터산업	23	8	5	4	2	2	0	1	45
	지식정보산업	18	9	3	3	6	5	3	7	54
	콘텐츠솔루션산업	12	6	5	10	5	2	0	0	40
	공연산업	113	28	15	12	7	10	6	1	192
	사진산업	39	15	5	5	5	3	0	0	72
	시각예술산업	49	15	14	2	5	4	4	12	105
공예산업	113	21	19	7	6	5	2	4	177	
소계		677	215	144	112	74	71	31	56	1,380
관광	관광 쇼핑업	42	9	7	8	6	3	0	0	75
	관광 운수업	6	9	14	14	6	5	1	5	60
	관광 숙박업	116	28	18	15	11	15	8	8	219
	관광 음식점 및 주점업	69	21	22	18	10	4	0	0	144
	여행사 및 여행보조 서비스업	83	9	13	13	4	6	1	2	131
	국제회의업	19	8	4	9	3	0	0	0	43
	문화, 오락 및 레저 스포츠산업	36	19	12	12	11	9	4	2	105
	카지노업	0	0	0	1	0	5	2	5	13
소계		371	103	90	90	51	47	16	22	790
스포츠	스포츠시설업	209	68	34	55	22	13	3	1	405
	스포츠용품업	164	35	18	16	11	7	3	0	254
	스포츠서비스업	114	24	17	7	4	4	1	0	171
소계		487	127	69	78	37	24	7	1	830
전체		1,535	445	303	280	162	142	54	79	3,000

V. 추정 방법

1) 종사자 수 500인 미만 사업체 가중치

- 가중치는 설계 가중치와 다양한 보정 인자를 이용하여 최종 결정됨
 - 먼저 h 층의 설계 가중치를 w_h , 이상점 보정인자를 f_h^{o-lier} , 단위 무응답 보정인자를 $f_h^{non-res}$, 벤치마크 보정인자를 f_h^{ben} 이라 하면 최종 가중치인 w_h^F 는 다음과 같이 구해짐

$$w_h^F = w_h \times f_h^{o-lier} \times f_h^{non-res} \times f_h^{ben}$$

2) 종사자 수 500인 이상 사업체 가중치

- 동일 산업분류의 300인 이상 층과 병합하여 단위 무응답 보정인자를 구하여 사용함

3) 벤치마킹을 이용한 가중치 보정

- 갈퀴법(raking ratio method)을 사용하여 벤치마킹 보정인자를 산출함
- 갈퀴법을 통해 얻어진 가중치 보정인자와 층별 설계 가중치를 곱한 값으로 최종 가중치를 산출함

4) 매출액 비중을 반영하여 최종 가중치를 통한 총합 추정

- 합계 추정을 위해 문화체육관광 관련 매출액 비중을 반영하여 최종 가중치 산출
 - 합계추정을 위한 가중치 = 최종 가중치 * 매출액 비중 (P^s)
- 산업 중분류별, 종사자 규모별 종사자 수 총계 추정치는 아래와 같음

$$\text{총합 추정치} = \hat{X}_{gh} = \sum_{i=1}^{n_{gh}} w_{gh}^F X_{ghi}$$

- 여기서 w_{gh}^F 는 최종 가중치이고, X_{ghi} 는 각 층별 종사자 수입

VI. 용어 해설

1) 조직 형태

구 분	내 용
① 사업체	<ul style="list-style-type: none"> • 일정한 장소 또는 지역내에서 경제활동에 종사하는 기업체 또는 기업체를 구성하는 부분 단위
- 개인사업체	<ul style="list-style-type: none"> • 순수하게 개인이 사업을 경영하는 경우로 동업(공동경영)의 경우도 포함
- 회사법인	<ul style="list-style-type: none"> • 상법의 규정에 의하여 설립된 회사를 말하며 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사, 유한책임회사가 있음
- 단독사업체	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 장소에 본사(점) 또는 지사(점), 영업소, 출장소 등이 없이 한 장소에 단 하나의 사업체만 있는 경우
- 본사·본점	<ul style="list-style-type: none"> • 동일한 경영 하에 있는 지사(점), 영업소, 출장소, 공장 등을 1개 이상 운영하며 사업 전반을 실질적으로 총괄하는 사업체
- 공장, 지사(지점), 영업소 등	<ul style="list-style-type: none"> • 동일 경영을 총괄하는 본사 등이 별도로 있으면서 그 본사 등으로부터 업무 전반에 관하여 지시를 받고 있는 사업체
② 회사이외 법인	<ul style="list-style-type: none"> • 민법 또는 특별법에 의하여 설립된 회사이외의 법인을 말하며 재단법인, 학교법인, 의료법인, 사회복지법인, 농·수협, 각종 공사 등을 포함(국가·지방자치단체 포함)
③ 비법인 단체	<ul style="list-style-type: none"> • 법인격이 없는 단체로서 동창회, 후원회, 문화단체, 노동단체, 종친회 등이 있음

2) 종사자

구 분	내 용
① 종사자	<ul style="list-style-type: none"> • 조사기준시점 마지막 영업일에 사업체에서 일하고 있는 종사자(외국인 근로자 포함, 파견 근로자 제외) • 임금근로자(상용, 임시·일용, 기타근로자)와 비임금근로자(자영업, 무급가족종사자)의 합
② 자영업자	<ul style="list-style-type: none"> • 조직형태가 '개인사업체'인 경우 응답 • 개인 사업체를 소유하며 자신의 책임하에 직접 경영하는자 • 근로자를 1인 이상 고용하고 있거나 근로자를 고용하지 않고 자기 혼자 또는 1인 이상 파트너(무급가족종사자 포함)와 함께 사업을 하는 사람 • '사장'이라 응답 하더라도 '개인사업체'인 경우 자영업자, '법인사업체'의 경우 임금근로자로 분류됨 - 고용된 종업원 없이 혼자 공예품을 판매하는 경우 - 종업원을 고용하여 스포츠용품점을 운영하고 있는 경우 - 고용된 종업원 없이 임금을 받지 않고 일하는 부인과 같이 남편이 미술학원을 운영하고 있는 경우 - 연극인, 무용인, 음악인, 사진작가, 공예가 등 개인사업자
③ 무급가족종사자	<ul style="list-style-type: none"> • 조직형태가 '개인사업체'인 경우 응답 • 자영업자의 가족이나 친인척(동일가구 생활하는 자로 한정)으로서 임금을 받지 않고 무보수로 해당 사업체의 업무를 돕는 자로서 정규 근무시간의 1/30이상을 근무하는 자 - 남편이 경영하는 노래연습장에서 부인이 임금을 따로 받지 않고 손님받기, 청소 등을 수행하는 경우 부인의 지위는 무급가족종사자임 - 부인이 운영하는 가족 공예품을 제조하고 판매하는 가게에서 남편이 임금을 따로 받지 않고 재료구입, 손님 응대, 대금수수 등 업무를 수행하는 경우 남편의 지위는 무급가족종사자임

구 분	내 용
④ 상용근로자	<ul style="list-style-type: none"> 고용계약기간이 1년 이상인 근로자 또는 고용계약기간이 정해지지 않고 정규직원으로 일하는 자로서 사업체에서 급여를 지급하는 자(외국인 근로자 포함, 합법/불법 불문) 정규직, 계약직 등의 구분 없이 고용계약기간이 1년 이상이면 상용근로자에 포함 OO 광고회사에서 1월 1일부터 12월 31일까지 근무할 것으로 고용계약을 체결하여 일하고 있는 경우 OO 여행회사에서 무기계약직으로 근무하고 있는 경우 OO 출판회사에서 정규직원으로 채용되어 회사의 인사관리규정을 적용받고 상여금 등 각종 수당을 지급 받으며 3개월째 근무하고 있는 경우 OO 호텔에서 1년 이상 근무할 것으로 상호 구두로 고용계약을 체결하고 2년째 근무중인 경우
⑤ 임시·일용 근로자	<ul style="list-style-type: none"> 고용계약기간이 1년 미만인 근로자로서 사업체에서 급여를 지급하는 자 OO 게임회사에서 1개월 이상 1년 미만 기간 동안 일할 것으로 구두 또는 문서로 계약을 체결하고 일하는 경우 OO 디자인 회사에서 6개월 단위로 계속 고용계약을 체결하여 2년째 일하고 있는 경우 관광식당, 공연장, 국제회의장 등에서 일당제로 급여를 받기로 약속하고 일하는 경우 OO 놀이공원에서 1개월 미만 기간 동안 일할 것으로 구두 또는 문서로 계약을 체결하고 일하는 경우
⑥ 기타근로자	<ul style="list-style-type: none"> 프리랜서: 일정한 집단이나 회사에 소속되어 있지 않은 자로서 특정한 사항에 관해 그때 그때 계약을 맺고 일을 하는 자유계약 형태의 근로자 특수형태 근로자: 독자적인 사무실, 점포 또는 작업장을 보유하지 않았으면서 계약된 사업주에게 종속되어 있지만 스스로 고객을 찾거나 맞이하여 상품이나 서비스를 직접 제공하고 일한만큼 실적에 따라 소득(수수료, 수당, 봉사료 등)을 얻으며 근로제공 방법, 근로시간 등은 본인이 독자적으로 결정하는 형태로 일하는 자 일한 실적에 따라 수수료 또는 봉사료 등을 조사대상 사업체에서 직접 지급하는 자(기본금 등 일정급여가 없는 경우, 일정급여를 지급하면 계약기간에 따라 상용, 임시 및 일용으로 기입) 업무를 습득하기 위하여 급여 없이 일하는 자 등 그 밖의 종사자 프리랜서 중 일부는 종사지에서 제외될 가능성이 있어, 자료 이용 시 유의할 필요 예) 자영업자와 유사한 점이 많아 응답자가 근로계약 관계가 아닌 하도급 관계로 판단하고 종사지에서 제외 파견 형태로 일하고 있어 응답자가 파견 근로자로 판단하고 종사지에서 제외 공연기획자, 문화예술 강사, 작가, 콘텐츠 기획자, 디자이너, 아나운서, 골프장 경기보조원(캐디), 관광가이드, 관광통역안내사, 방문판매원, 배달기사, 택배원 등 도제식 교육을 받으며 급여없이 일하는 자
⑦ 파견근로자	<ul style="list-style-type: none"> 파견 사업주에게 고용되어 있으나 사용자업주의 사업체에 파견되어 근로하는 사람 임금이나 신분상의 고용관계는 파견사업주의 관리를 받지만, 업무상 지휘·명령은 사용자업주에게서 받음 인력파견업체로부터 지원 받은 사무보조원, 시스템 유지보수 담당자, 체육시설관리 요원, 보안요원, 환경미화원, 운전기사 등

3) 근로시간

구 분	내 용
① 소정근로시간	<p>소정근로일에 업무개시와 종료시각 사이 근로시간의 총계(휴게시간 제외)를 기재 임금이 지급된 근로자 수 * 소정 근로일수 * 소정 근로시간</p> <p>예) 임금이 지급된 상용근로자 10명의 6월 소정(의무)근로일수가 22일, 소정근로시간이 8시간인 경우 (09:00~18:00, 점심시간 1시간 제외), 총 1,760시간 기재 10명 * 22일(6월 소정(의무)근로일수) * 8시간(소정근로시간) = 총 1,760시간 ※ 주 6일 근무자는 6월 의무근로 일수를 25일로 적용하여 산출</p>
② 초과근로시간	<p>임금지급 여부와 관계없이, 소정근로시간 이외의 시간(연장근로시간, 휴일근로시간)에 실제로 근로한 시간의 총계를 기재 임금이 지급된 근로자별 초과 근로한 시간의 합계</p> <p>예) 홍길동은 6월에 초과근무를 2회(총 3시간), 김여해는 휴일근무 1회(총 2시간), 박지철은 3회(총 6시간)를 한 경우 3시간 + 2시간 + 6시간 = 총 11시간</p>

2022년 2/4분기 문화체육관광 일자리 현황 조사

CHAPTER



II

조사결과 요약

문화체육관광산업 고용현황

종사자



20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	22년 1분기	22년 2분기
213만 9천명	207만 7천명	209만명	207만 8천명	212만 3천명	218만 4천명

21년 상반기 대비

↑ 4.5%

산업별

20년 상반기
20년 하반기
21년 상반기
21년 하반기
22년 1분기
22년 2분기
21년 상반기 대비

문화산업	
20년 상반기	122만 2천명
20년 하반기	121만 4천명
21년 상반기	123만 1천명
21년 하반기	123만 2천명
22년 1분기	123만 9천명
22년 2분기	129만 4천명
	↑ 5.1%

관광산업	
20년 상반기	51만 6천명
20년 하반기	47만 2천명
21년 상반기	46만 1천명
21년 하반기	46만 4천명
22년 1분기	48만 9천명
22년 2분기	48만 4천명
	↑ 5.0%

스포츠산업	
20년 상반기	40만 1천명
20년 하반기	39만 1천명
21년 상반기	39만 7천명
21년 하반기	38만 2천명
22년 1분기	39만 5천명
22년 2분기	40만 6천명
	↑ 2.1%

종사상지위별

22년 2분기

147만 4천명



상용근로자

19만 8천명



임시·일용근로자

2만명



기타근로자

38만 6천명



자영업자

10만 6천명



무급가족 종사자

문화체육관광산업 근로실태

임금(근로자 1인당 월평균)



20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	22년 1분기	22년 2분기
268.5만원	264.8만원	278.1만원	289.8만원	291.4만원	289.1만원

21년 상반기 대비

↑ 4.0%

산업별

20년 상반기
20년 하반기
21년 상반기
21년 하반기
22년 1분기
22년 2분기
21년 상반기 대비

문화산업

266.1만원
279.4만원
292.2만원
303.6만원
307.8만원
299.6만원

↑ 2.6%

관광산업

288.0만원
242.5만원
259.8만원
270.6만원
279.2만원
286.7만원

↑ 10.4%

스포츠산업

245.8만원
247.3만원
256.7만원
269.1만원
253.4만원
255.9만원

↓ 0.3%

근로시간(근로자 1인당 월평균)



※ 「관공서의 공휴일에 관한 규정」에 따른 월력상 근로일수는 21년 상반기 대비 2일 감소 (21년 상반기: 22일→22년 2분기: 20일)

20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	22년 1분기	22년 2분기
169.5시간	164.6시간	167.8시간	172.9시간	160.9시간	153.3시간

21년 상반기 대비

↓ 8.6%

산업별

20년 상반기
20년 하반기
21년 상반기
21년 하반기
22년 1분기
22년 2분기
21년 상반기 대비

문화산업

170.1시간
167.6시간
170.1시간
173.4시간
161.5시간
154.0시간

↓ 9.5%

관광산업

169.4시간
164.4시간
164.2시간
169.1시간
159.8시간
151.0시간

↓ 8.0%

스포츠산업

167.8시간
154.9시간
165.3시간
176.5시간
160.8시간
154.2시간

↓ 6.7%

2022년 2/4분기 문화체육관광 일자리 현황 조사

CHAPTER



III

조사결과

I. 일자리 부문

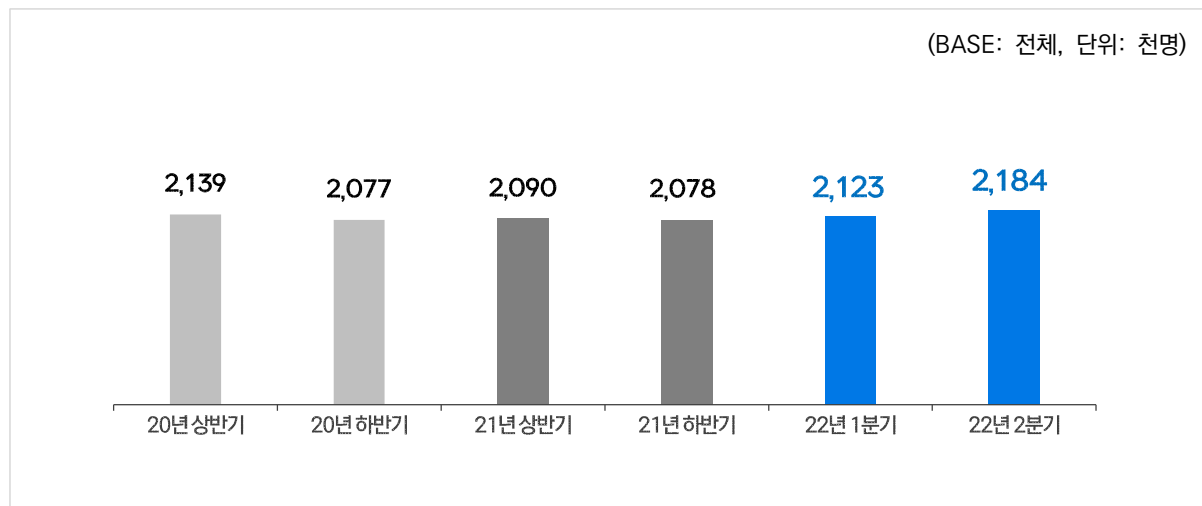
1. 종사자 현황

1) 전체

22년 2분기, 문화체육관광산업 종사자는 218만 4천명으로
21년 상반기(209만)대비 9만 4천명(4.5%) 증가

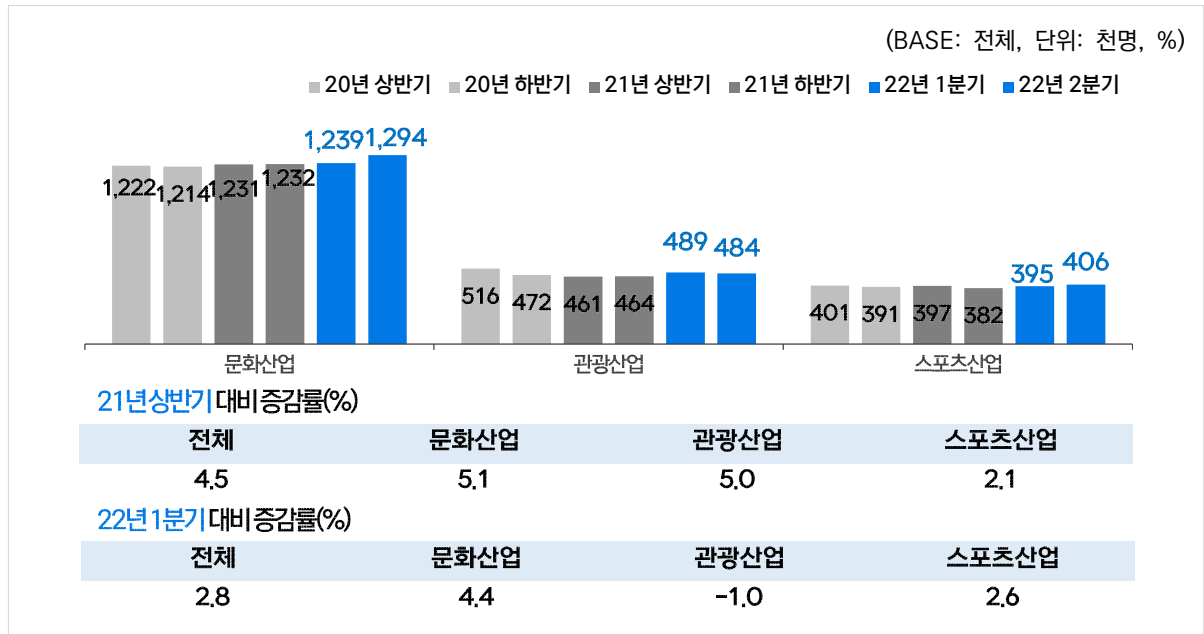
- 산업별 종사자 수는 문화산업이 129만 4천명으로 가장 많고, 다음으로 관광산업(48만 4천명), 스포츠산업(40만 6천명)의 순임
- 성별 여성 종사자의 비율은 43.8%로 과반에 못 미치며, 산업별로는 관광산업(49.8%), 문화산업(42.6%), 스포츠산업(40.4%)의 순임
- 21년 상반기 대비 문화산업(5.1%), 관광산업(5.0%), 스포츠산업(2.1%)의 순으로 종사자 수 증가

[그림3-1] 문화체육관광산업 종사자 수 동향



※ 전체 사업체(모집단) 수: 20년 490,488개, 21년 상반기 484,979개, 21년 하반기 ~ 22년 486,427개

[그림3-2] 문화체육관광산업 종사자 수 동향



[표3-1] 문화체육관광산업 종사자 수 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

산업	20년		21년		22년		21년 상반기 대비		22년 1분기 대비	
	상반기	하반기	상반기	하반기	1분기	2분기	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
전체	2,139	2,077	2,090	2,078	2,123	2,184	94	4.5	60	2.8
문화산업	1,222	1,214	1,231	1,232	1,239	1,294	63	5.1	55	4.4
관광산업	516	472	461	464	489	484	23	5.0	-5	-1.0
스포츠산업	401	391	397	382	395	406	8	2.1	10	2.6

[표3-2] 22년 1·2분기 기준 문화체육관광산업 종사자 수

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

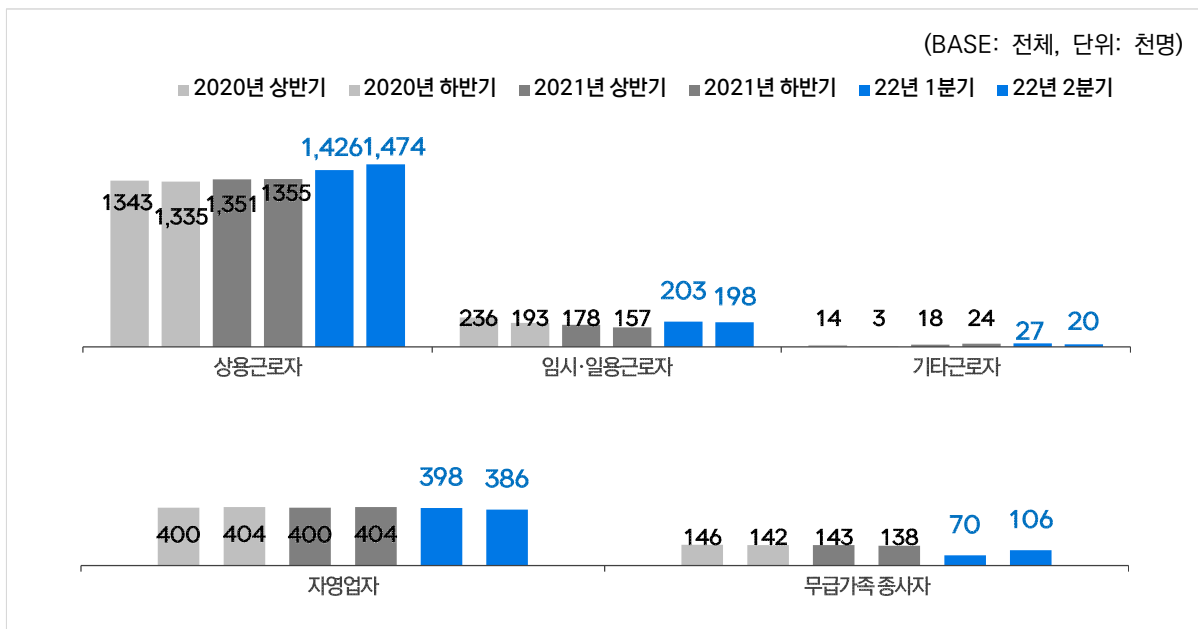
		22년 1분기				22년 2분기			
		전체*	구성비(%)	수(천명)	비율(%)	전체*	구성비(%)	수(천명)	비율(%)
	전체	2,123	100.0	928	43.7	2,184	100.0	956	43.8
산업	문화산업	1,239	58.4	525	42.4	1,294	59.3	551	42.6
	관광산업	489	23.0	249	50.9	484	22.2	241	49.8
	스포츠산업	395	18.6	154	39.0	406	18.6	164	40.4
종사자 규모	1~4인	824	38.8	379	45.9	882	40.4	411	46.6
	5~9인	290	13.6	120	41.6	289	13.3	123	42.5
	10~19인	192	9.0	87	45.3	191	8.7	82	42.8
	20~49인	243	11.4	99	40.7	238	10.9	100	42.1
	50~99인	144	6.8	59	41.0	144	6.6	57	39.6
	100~299인	205	9.6	95	46.3	213	9.8	93	43.6
	300인 이상	226	10.6	89	39.3	227	10.4	91	39.9
	조직 형태	개인사업체	882	41.5	397	45.1	899	41.2	406
회사법인	970	45.7	403	41.6	993	45.5	409	41.2	
회사이외 법인	240	11.3	111	46.3	251	11.5	118	47.0	
비법인단체	31	1.5	15	49.4	41	1.9	23	57.5	

2) 종사상지위별

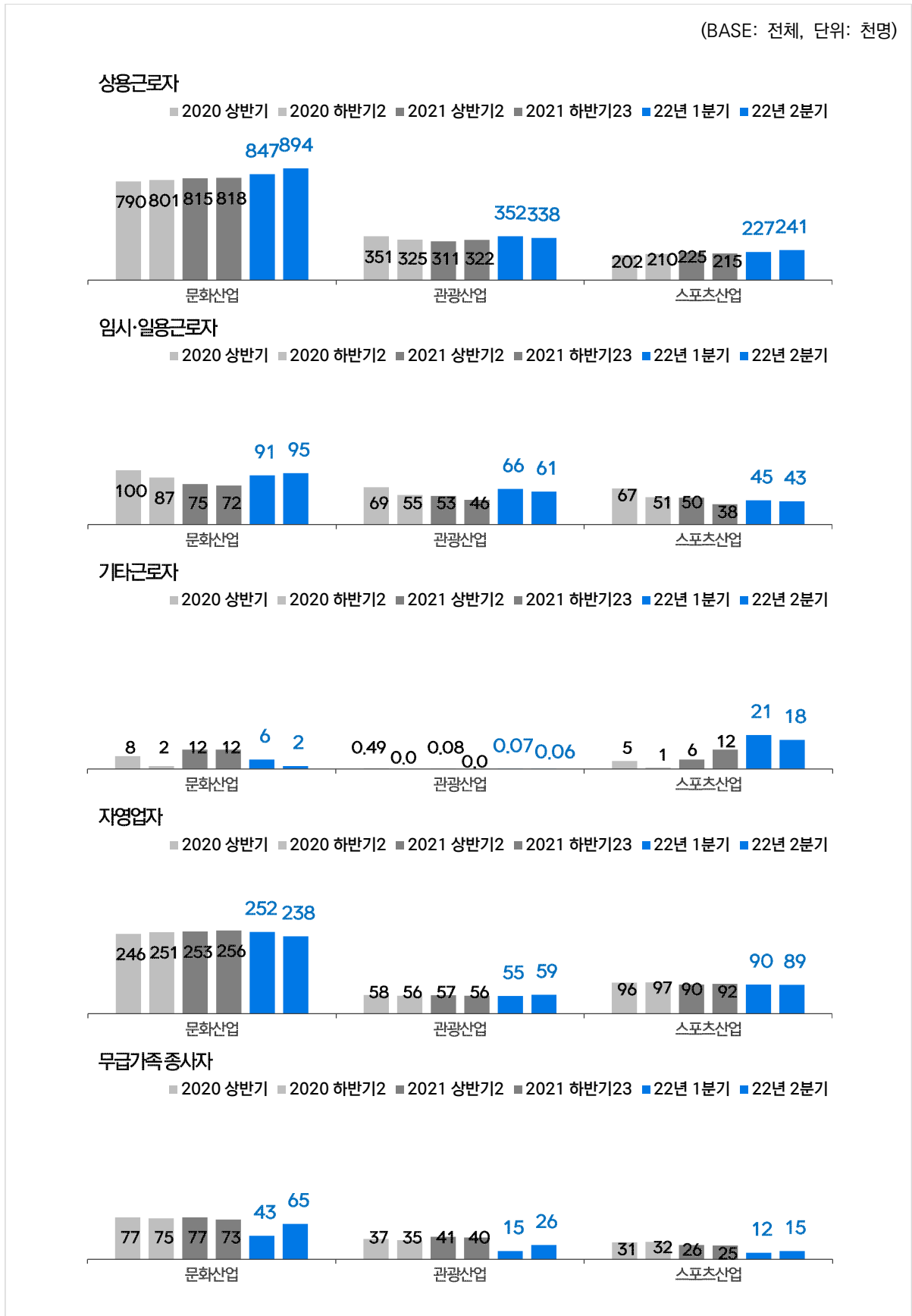
상용근로자는 147만 4천명으로 21년 상반기(135만 1천명) 대비 12만 3천명(9.1%) 증가,
 임시·일용근로자는 19만 8천명으로 21년 상반기(17만 8천명) 대비 2만명(11.5%) 증가

- 상용근로자는 147만 4천명, 임시·일용근로자는 19만 8천명, 기타근로자는 2만명, 자영업자는 38만 6천명, 무급가족종사자는 10만 6천명임
 - 구성비를 살펴보면, 상용근로자가 67.5%로 가장 많고, 다음으로 자영업자(17.7%), 임시·일용근로자(9.1%), 무급가족 종사자(4.9%), 기타근로자(0.9%)의 순임
 - 각 산업에서 상용근로자가 차지하는 비율은 관광산업(69.8%), 문화산업(69.1%), 스포츠산업(59.4%)의 순임
 - 각 산업에서 자영업자가 차지하는 비율은 스포츠산업(21.9%), 문화산업(18.4%), 관광산업(12.2%)의 순임
- 21년 상반기 대비 상용근로자는 문화산업(9.8%), 관광산업(8.6%), 스포츠산업(7.2%)순으로 종사가 수 증가
 - 자영업자가 증가한 산업은 관광산업(4.4%)이며, 문화산업(-5.9%), 스포츠산업(-2.0%)에서 감소

[그림3-3] 종사상지위별 종사자 수 동향



[그림3-4] 종사상지위별 종사자 수 동향(계속)



[그림3-5] 종사상지위별 종사자 수 동향(계속)

(BASE: 전체, 단위: %)

21년상반기 대비 증감률(%)

상용근로자			임시·일용근로자			기타근로자			자영업자		무급가족 종사자			
문화산업	관광산업	스포츠산업	문화산업	관광산업	스포츠산업	문화산업	관광산업	스포츠산업	문화산업	관광산업	스포츠산업	문화산업	관광산업	스포츠산업
9.8	8.6	7.2	26.0	15.9	-14.6	-82.9	-28.1	222.2	-5.9	4.4	-2.0	-15.4	-35.9	-43.4

22년 1분기 대비 증감률(%)

상용근로자			임시·일용근로자			기타근로자			자영업자		무급가족 종사자			
문화산업	관광산업	스포츠산업	문화산업	관광산업	스포츠산업	문화산업	관광산업	스포츠산업	문화산업	관광산업	스포츠산업	문화산업	관광산업	스포츠산업
5.6	-4.1	6.3	3.5	-8.2	-4.3	-63.7	-13.6	-13.4	-5.6	6.6	-2.0	52.2	76.7	20.8

[표3-3] 종사상지위별 종사자 수 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

산업	20년		21년		22년		21년 상반기 대비		22년 1분기 대비		
	상반기	하반기	상반기	하반기	1분기	2분기	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	
상용근로자	1,343	1,335	1,351	1,355	1,426	1,474	123	9.1	48	3.3	
산업	문화산업	790	801	815	818	847	894	79	9.8	47	5.6
	관광산업	351	325	311	322	352	338	27	8.6	-14	-4.1
	스포츠산업	202	210	225	215	227	241	16	7.2	14	6.3
임시·일용근로자	236	193	178	157	203	198	20	11.5	-5	-2.0	
산업	문화산업	100	87	75	72	91	95	20	26.0	4	3.5
	관광산업	69	55	53	46	66	61	8	15.9	-5	-8.2
	스포츠산업	67	51	50	38	45	43	-7	-14.6	-2	-4.3
기타근로자	14	3	18	24	27	20	2	14.0	-7	-24.2	
산업	문화산업	8	2	12	12	6	2	-10	-82.9	-4	-63.7
	관광산업	0.49	0.0	0.08	0.0	0.07	0.06	-0.02	-28.1	-0.01	-13.6
	스포츠산업	5	1	6	12	21	18	12	222.2	-3	-13.4
자영업자	400	404	400	404	398	386	-14	-3.6	-12	-3.1	
산업	문화산업	246	251	253	256	252	238	-15	-5.9	-14	-5.6
	관광산업	58	56	57	56	55	59	2	4.4	4	6.6
	스포츠산업	96	97	90	92	90	89	-1	-2.0	-1	-2.0
무급가족 종사자	146	142	143	138	70	106	-37	-26.3	36	51.9	
산업	문화산업	77	75	77	73	43	65	-12	-15.4	22	52.2
	관광산업	37	35	41	40	15	26	-15	-35.9	11	76.7
	스포츠산업	31	32	26	25	12	15	-11	-43.4	3	20.8

[표3-4] 22년 1분기 기준 종사상지위별 종사자 수

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		2022년 1분기									
		상용근로자		임사·일용근로자		기타근로자		자영업자		무급가족 종사자	
			구성비		구성비		구성비		구성비		구성비
전체		1,426	100.0	203	100.0	27	100.0	398	100.0	70	100.0
산업	문화산업	847	59.4	91	45.1	6	21.3	252	63.3	43	61.4
	관광산업	352	24.7	66	32.7	0.07	0.3	55	13.9	15	21.1
	스포츠산업	227	15.9	45	22.1	21	78.4	90	22.7	12	17.5
종사자 규모	1~4인	271	19.0	109	54.0	2	8.4	375	94.1	67	96.7
	5~9인	235	16.5	28	13.9	3	12.9	21	5.2	2	3.0
	10~19인	175	12.3	13	6.4	1	5.1	2	0.6	0.2	0.3
	20~49인	227	15.9	15	7.3	1	4.8	0.2	0.0	0	0.0
	50~99인	131	9.2	11	5.4	1	5.1	0.07	0.0	0.02	0.0
	100~299인	173	12.2	16	7.8	16	58.7	0	0.0	0	0.0
	300인 이상	214	15.0	11	5.3	1	5.0	0	0.0	0	0.0
조직 형태	개인사업체	285	20.0	124	61.4	4	15.2	398	100.0	70	100.0
	회사법인	915	64.1	36	17.7	20	74.1	0	0.0	0	0.0
	회사이외 법인	202	14.2	36	17.9	2	7.5	0	0.0	0	0.0
	비법인단체	24	1.7	6	3.1	1	3.2	0	0.0	0	0.0

[표3-5] 22년 2분기 기준 종사상지위별 종사자 수

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

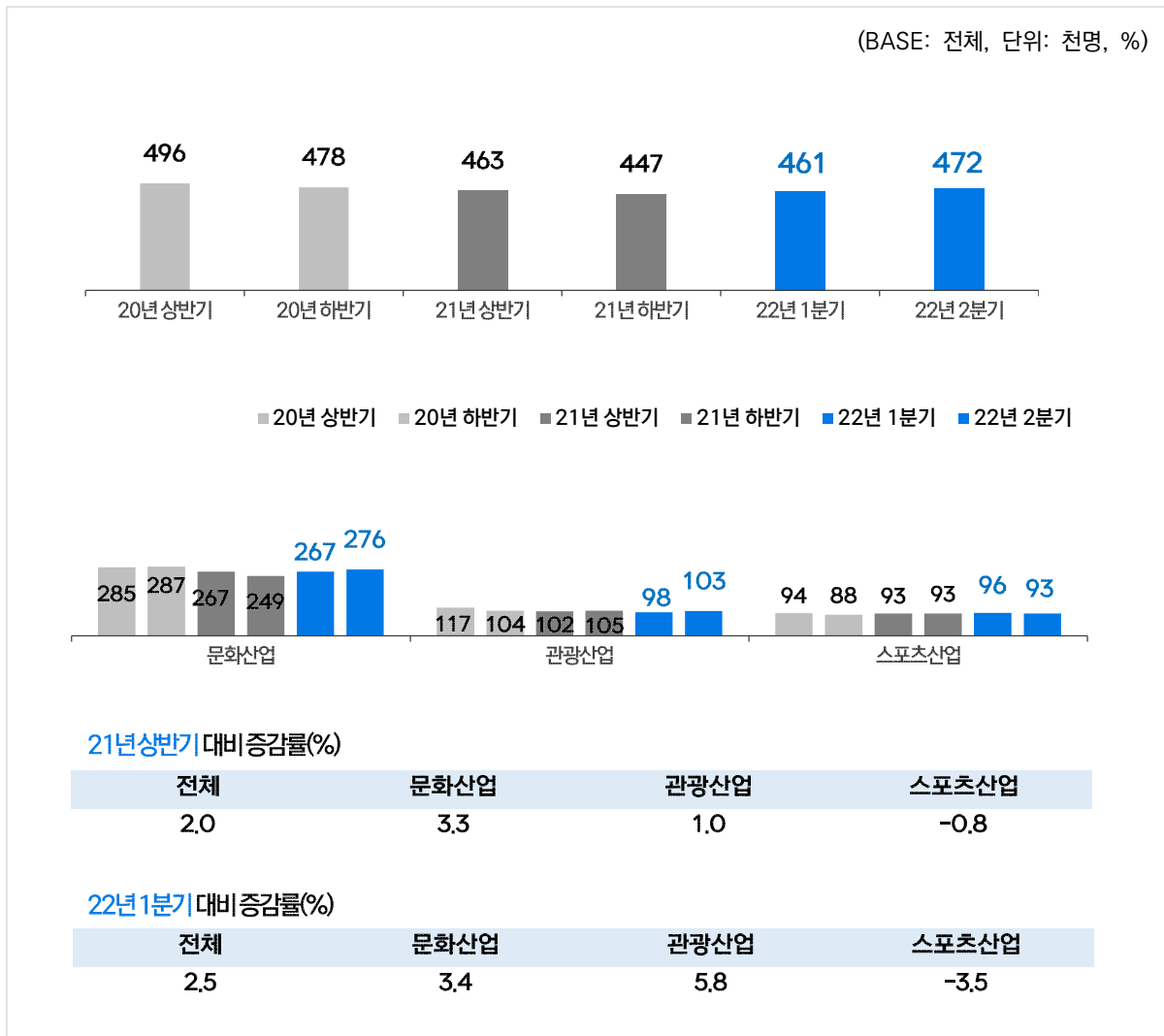
		2022년 2분기									
		상용근로자		임시·일용근로자		기타근로자		자영업자		무급가족 종사자	
			구성비		구성비		구성비		구성비		구성비
전체		1,474	100.0	198	100.0	20	100.0	386	100.0	106	100.0
산업	문화산업	894	60.7	95	47.7	2	10.2	238	61.7	65	61.5
	관광산업	338	22.9	61	30.7	0.06	0.3	59	15.3	26	24.6
	스포츠산업	241	16.4	43	21.6	18	89.5	89	23.0	15	13.9
종사자 규모	1~4인	321	21.8	94	47.3	1	2.8	363	94.2	102	97.0
	5~9인	235	15.9	30	15.0	3	12.7	20	5.2	3	2.4
	10~19인	173	11.7	14	7.1	1	6.5	2	0.6	1	0.6
	20~49인	217	14.7	19	9.6	1	6.1	0.2	0.1	0	0.0
	50~99인	128	8.7	15	7.6	1	6.1	0.07	0.0	0.02	0.0
	100~299인	187	12.7	13	6.7	12	60.9	0	0.0	0	0.0
	300인 이상	213	14.4	13	6.6	1	5.0	0	0.0	0	0.0
조직 형태	개인사업체	294	20.0	110	55.5	3	12.9	386	100.0	106	100.0
	회사법인	937	63.6	41	20.5	15	75.4	0	0.0	0	0.0
	회사이외 법인	208	14.1	41	20.6	2	10.5	0	0.0	0	0.0
	비법인단체	34	2.3	7	3.3	0.2	1.2	0	0.0	0	0.0

3) 35세 미만(청년층)

35세 미만(청년층) 종사자는 47만 2천명으로 전체 근로자의 21.6%를 차지하며, 21년 상반기(46만 3천명) 대비 9천명(2.0%) 증가

- 산업별 청년층 근로자 수는 문화산업(27만 6천명), 관광산업(10만 3천명), 스포츠산업(9만 3천명)의 순임
 - 반면, 전체 종사자 수 대비 청년층 종사자의 비율은 스포츠산업이 22.9%로 가장 높고, 다음으로 관광산업(21.4%), 문화산업(21.3%)의 순임
- 21년 상반기 대비 산업별 청년층 근로자는 문화산업(3.3%), 관광산업(1.0%)에서 증가한 반면, 스포츠산업은 -0.8% 감소

[그림3-6] 35세 미만(청년층) 종사자 수



[표3-6] 35세 미만(청년층) 종사자 수 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

산업	20년		21년		22년		21년 상반기 대비		22년 1분기 대비		
	상반기	하반기	상반기	하반기	1분기	2분기	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	
전체	496	478	463	447	461	472	9	2.0	11	2.5	
산업	문화산업	285	287	267	249	267	276	9	3.3	9	3.4
	관광산업	117	104	102	105	98	103	1	1.0	6	5.8
	스포츠산업	94	88	93	93	96	93	-1	-0.8	-3	-3.5

[표3-7] 22년 1·2분기 기준 35세 미만(청년층) 종사자 수

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		22년 1분기			22년 2분기		
		수(천명)	구성비 (%)	비율(%)	수(천명)	구성비 (%)	비율(%)
전체		461	100.0	21.7	472	100.0	21.6
산업	문화산업	267	57.9	21.5	276	58.4	21.3
	관광산업	98	21.2	20.0	103	21.9	21.4
	스포츠산업	96	20.9	24.3	93	19.6	22.9
종사자 규모	1~4인	87	18.9	10.6	82	17.3	9.3
	5~9인	73	15.8	25.1	72	15.3	25.0
	10~19인	48	10.5	25.1	51	10.9	27.0
	20~49인	69	14.9	28.2	76	16.0	31.8
	50~99인	43	9.3	29.7	44	9.3	30.3
	100~299인	68	14.7	33.1	72	15.2	33.8
	300인 이상	73	15.9	32.5	75	16.0	33.2
조직 형태	개인사업체	107	23.3	12.2	96	20.4	10.7
	회사법인	296	64.4	30.6	312	66.0	31.4
	회사이외 법인	48	10.3	19.8	52	11.1	20.9
	비법인단체	9	2.0	29.8	11	2.4	27.8

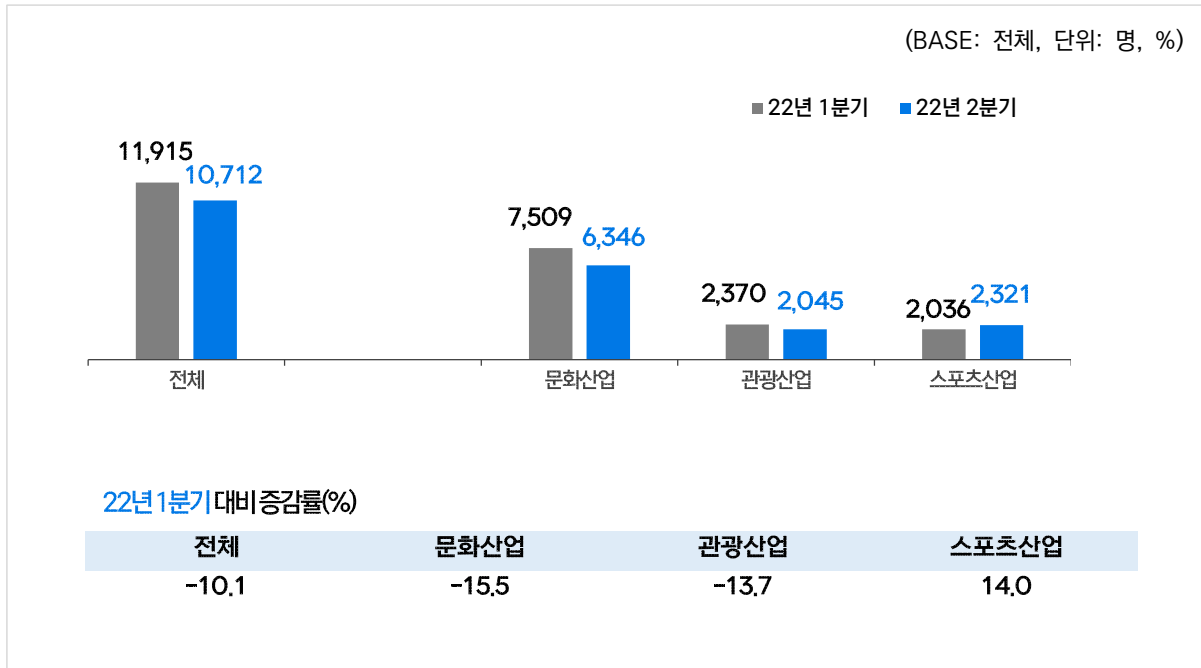
※ 청년층 종사자 비율: (35세 미만 근로자/전체 근로자) * 100

4) 장애인 근로자

장애인 근로자는 10,712명으로 전체 근로자의 0.5%를 차지하며,
22년 1분기(11,915명) 대비 1,203명(-10.1%) 감소

- 산업별 장애인 근로자 수는 문화산업(6,346명), 스포츠산업(2,321명), 관광산업(2,045명)의 순임
 - 전체 종사자 수 대비 장애인 근로자의 비율은 스포츠산업이 0.6%로 가장 높고, 다음으로 문화산업(0.5%), 관광산업(0.4%)의 순임
- 22년 1분기 대비 산업별 장애인 근로자는 스포츠산업(14.0%)에서 증가한 반면, 문화산업(-15.5%), 관광산업(-13.7%)에서 감소

[그림3-7] 장애인 근로자 종사자 수



[표3-8] 장애인 근로자 종사자 수 동향

(BASE: 전체, 단위: 명, %)

산업	22년		22년 1분기 대비	
	1분기	2분기	증감	증감률 (%)
전체	11,915	10,712	-1,203	-10.1
문화산업	7,509	6,346	-1,163	-15.5
관광산업	2,370	2,045	-325	-13.7
스포츠산업	2,036	2,321	285	14.0

[표3-9] 22년 1·2분기 기준 장애인 근로자 종사자 수

(BASE: 전체, 단위: 명, %)

		22년 1분기			22년 2분기		
		수(천명)	구성비(%)	비율(%)	수(천명)	구성비(%)	비율(%)
전체		11,915	100.0	0.6	10,712	100.0	0.5
산업	문화산업	7,509	63.0	0.6	6,346	59.2	0.5
	관광산업	2,370	19.9	0.5	2,045	19.1	0.4
	스포츠산업	2,036	17.1	0.5	2,321	21.7	0.6
종사자 규모	1~4인	1,113	9.3	0.1	418	3.9	0.0
	5~9인	1,110	9.3	0.4	822	7.7	0.3
	10~19인	1,352	11.3	0.7	1,750	16.3	0.9
	20~49인	2,163	18.2	0.9	1,289	12.0	0.5
	50~99인	1,385	11.6	1.0	1,262	11.8	0.9
	100~299인	1,853	15.6	0.9	2,383	22.2	1.1
	300인 이상	2,940	24.7	1.3	2,788	26.0	1.2
조직 형태	개인사업체	1,076	9.0	0.1	751	7.0	0.1
	회사법인	6,343	53.2	0.7	5,435	50.7	0.5
	회사이외 법인	3,946	33.1	1.6	3,709	34.6	1.5
	비법인단체	550	4.6	1.8	817	7.6	2.0

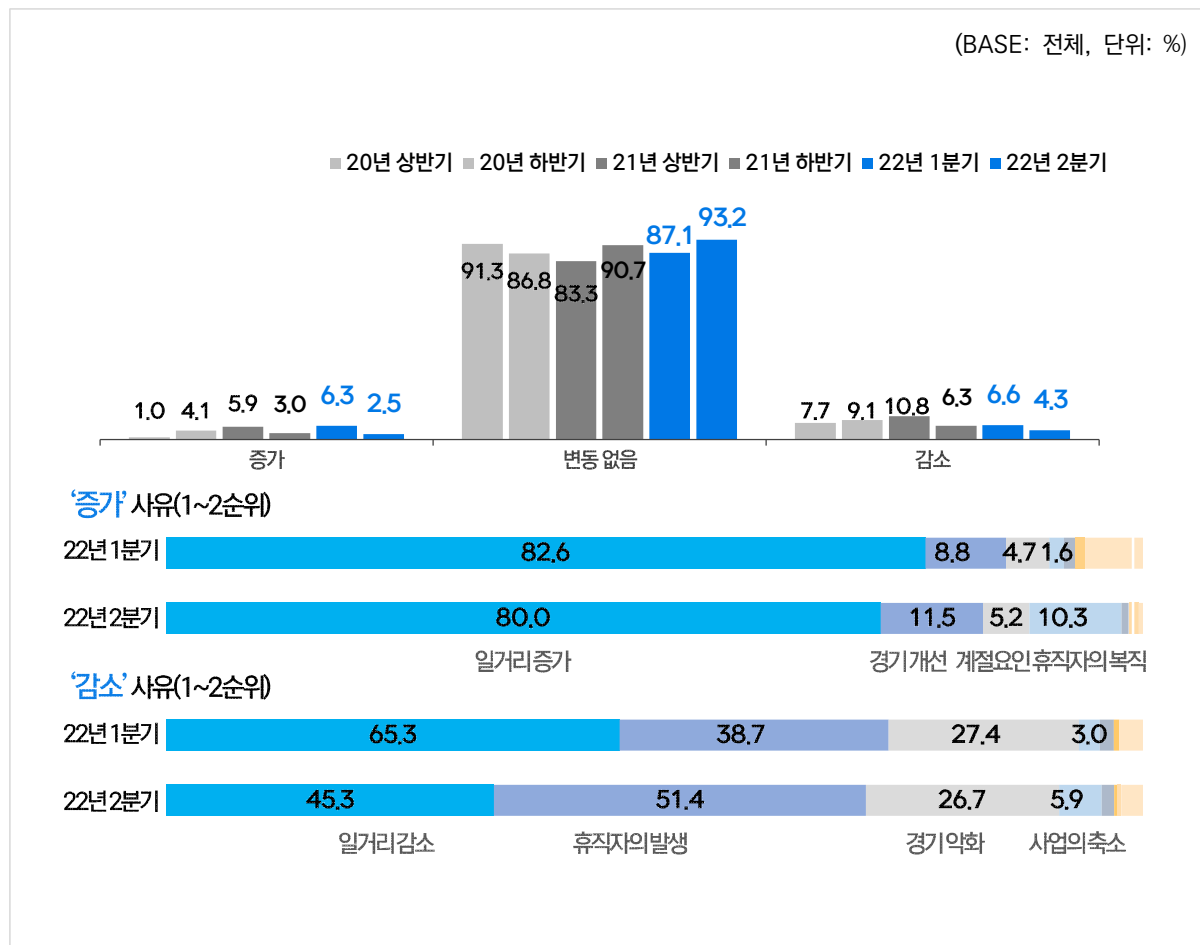
2. 종사자 변동 현황

1) 종사자 수 변동 여부 및 사유

22년 1분기 대비 종사자 수 변동 여부에 대해
93.2%는 변동 없음, 4.3%는 감소, 2.5%는 증가했다고 응답

- 증가했다고 답한 사업체의 증가 주요 사유는 일거리의 증가(80.0%)이며, 다음으로 경기 개선(11.5%), 휴직자의 복직(10.3%) 계절 요인(5.2%) 등을 꼽음
 - 감소했다고 응답한 사업체의 감소 주요 사유는 휴직자, 이직자(퇴직자) 발생(51.4%), 일거리의 감소(45.3%)이며, 다음으로 경기 악화(26.7%), 사업의 축소(5.9%) 등을 꼽음
- 21년 상반기 대비 '증가' 응답은 3.3%p 감소, '감소' 응답도 6.5%p 감소

[그림3-8] 종사자 수 변동 동향



[표3-10] 종사자 수 변동 동향

(BASE: 전체, 단위: %, %p)

산업	20년		21년		22년		21년 상반기 대비 (%p)	22년 1분기 대비 (%p)	
	상반기	하반기	상반기	하반기	1분기	2분기			
'증가' 응답	1.0	4.1	5.9	3.0	6.3	2.5	-3.3	-3.7	
산업	문화산업	1.3	4.7	5.6	3.0	4.3	2.6	-3.0	-1.7
	관광산업	0.5	3.8	5.9	3.4	12.9	2.3	-3.5	-10.6
	스포츠산업	0.7	2.5	6.8	2.5	7.3	2.5	-4.3	-4.7
'감소' 응답	7.7	9.1	10.8	6.3	6.6	4.3	-6.5	-2.3	
산업	문화산업	6.8	8.0	10.7	6.6	5.5	5.0	-5.8	-0.5
	관광산업	12.2	14.3	12.9	7.1	11.4	3.9	-9.0	-7.6
	스포츠산업	7.2	8.7	9.6	5.1	6.4	2.6	-7.0	-3.8

[표3-11] 22년 1·2분기 기준 종사자 수 변동 여부

(BASE: 전체, 단위: %)

		22년 1분기			22년 2분기		
		증가	감소	변동 없음	증가	감소	변동 없음
	전체	6.3	6.6	87.1	2.5	4.3	93.2
산업	문화산업	4.3	5.5	90.2	2.6	5.0	92.4
	관광산업	12.9	11.4	75.6	2.3	3.9	93.8
	스포츠산업	7.3	6.4	86.3	2.5	2.6	94.8
종사자 규모	1~4인	5.4	5.6	89.1	1.7	4.1	94.2
	5~9인	9.2	11.3	79.6	6.1	5.3	88.6
	10~19인	11.1	11.6	77.3	7.5	5.4	87.1
	20~49인	18.1	19.8	62.1	11.9	2.7	85.4
	50~99인	18.0	19.8	62.2	16.5	7.1	76.4
	100~299인	42.4	20.1	37.6	21.1	15.9	63.0
	300인 이상	44.7	27.1	28.2	40.6	22.6	36.8
조직 형태	개인사업체	5.4	5.6	89.0	1.9	3.3	94.8
	회사법인	10.2	10.5	79.3	5.0	8.1	86.9
	회사이외 법인	10.7	12.3	77.0	4.5	6.2	89.3
	비법인단체	9.1	15.0	76.0	5.0	9.0	86.0

[표3-12] 22년 1분기 기준 종사자 수 '증가' 사유(1+2순위)

(BASE: 종사자 수 '증가' 응답 사업체, 단위: %)

		일거리 증가	경기(시장 전망) 개선	계절요인으로 증가	휴직자의 복직	사업의 확장	기업의 다른 지점/영업소/ 사업장에서 전입	제품 특성상 성수기	기타
전체		82.6	8.8	4.7	1.6	1.3	1.0	0.0	6.3
산업	문화산업	75.0	15.7	1.7	1.2	0.9	1.5	0.1	10.7
	관광산업	94.1	2.3	2.0	1.6	2.5	0.5	0.0	1.1
	스포츠산업	81.2	4.9	13.4	2.4	0.5	0.7	0.0	5.3
종사 자 규모	1~4인	82.1	7.5	3.5	0.7	0.8	0.9	0.0	7.2
	5~9인	79.7	10.0	13.6	0.0	3.6	1.3	0.0	5.3
	10~19인	87.5	8.2	2.0	2.8	3.9	3.1	0.8	3.1
	20~49인	88.5	18.6	0.8	8.1	0.0	0.0	0.0	1.5
	50~99인	90.6	9.5	0.0	13.3	2.1	0.0	0.0	2.9
	100~299인	87.6	23.1	6.4	12.6	0.0	0.0	0.0	1.1
	300인 이상	91.0	25.8	1.9	34.4	5.4	0.8	0.0	0.0
조직 형태	개인사업체	83.8	8.4	4.4	0.5	0.9	0.0	0.0	6.2
	회사법인	83.7	11.6	2.0	2.6	2.3	2.9	0.2	4.4
	회사외법인	63.3	3.5	18.4	8.0	2.7	5.7	0.0	16.3
	비법인단체	84.1	0.0	0.9	15.9	0.0	0.0	0.0	3.1

[표3-13] 22년 1분기 기준 종사자 수 '감소' 사유(1+2순위)

(BASE: 종사자 수 '감소' 응답 사업체, 단위: %)

		일거리 감소	휴직자, 이직자 (퇴직자) 발생	경기 (시장전망) 악화	사업의 축소	계절요인으로 감소	기업의 다른 지점/ 영업소/ 사업장으로 전출	휴업	제품 특성상 비수기	기타
전체		65.3	38.7	27.4	3.0	2.0	0.8	0.0	0.0	3.4
산업	문화산업	63.5	54.6	18.8	3.7	0.2	0.1	0.0	0.0	3.3
	관광산업	77.9	19.9	53.5	2.8	1.7	0.3	0.0	0.0	5.1
	스포츠산업	53.6	22.5	15.4	1.3	7.2	3.1	0.0	0.0	1.6
종사 자 규모	1~4인	75.2	30.5	36.5	1.4	1.7	0.6	0.0	0.0	1.5
	5~9인	35.9	56.5	6.6	10.7	4.5	0.0	0.0	0.0	12.0
	10~19인	54.5	48.8	0.9	5.9	0.0	1.8	0.0	0.0	4.8
	20~49인	39.7	73.3	1.5	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0	2.4
	50~99인	39.7	76.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.7
	100~299인	34.9	71.5	5.1	0.0	11.3	8.5	0.0	0.0	0.0
	300인 이상	49.7	77.6	6.2	0.0	3.1	18.0	3.1	0.0	5.6
조직 형태	개인사업체	77.5	31.9	35.0	0.0	2.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	회사법인	39.9	61.2	12.0	12.0	0.6	2.2	0.0	0.0	6.3
	회사외법인	20.7	36.4	8.3	3.9	0.8	4.0	0.0	0.0	31.3
	비법인단체	74.6	25.4	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0

[표3-14] 22년 2분기 기준 종사자 수 '증가' 사유(1+2순위)

(BASE: 종사자 수 '증가' 응답 사업체, 단위: %)

		일거리 증가	경기(시장 전망) 개선	휴직자의 복직	계절요인으로 증가	제품 특성상 성수기	사업의 확장	기업의 다른 지점/영업소/ 사업장에서 전입	기타
전체		80.0	11.5	10.3	5.2	1.1	0.8	0.0	0.5
산업	문화산업	79.8	12.7	15.8	0.3	0.0	1.1	0.0	0.7
	관광산업	69.1	20.6	0.9	20.8	7.9	0.0	0.0	0.0
	스포츠산업	87.8	2.1	0.0	9.5	0.0	0.8	0.0	0.0
종사 자 규모	1~4인	78.8	12.2	5.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	5~9인	84.6	6.0	15.5	9.3	5.1	0.0	0.0	0.0
	10~19인	96.7	7.9	30.9	1.2	0.0	1.0	0.0	0.0
	20~49인	52.7	24.1	3.8	7.8	0.0	8.2	0.0	6.1
	50~99인	78.4	21.0	11.5	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0
	100~299인	92.7	5.9	27.6	5.7	0.0	4.4	0.4	0.0
	300인 이상	86.0	17.6	23.5	7.6	0.0	0.7	0.0	0.0
조직 형태	개인사업체	78.2	12.4	4.7	5.4	0.0	0.0	0.0	0.0
	회사법인	85.6	10.0	22.7	1.7	0.0	2.7	0.0	1.5
	회사외법인	76.0	0.3	5.4	21.5	18.4	0.0	0.1	0.0
	비법인단체	64.4	30.9	0.0	4.6	0.0	0.0	0.0	0.0

[표3-15] 22년 2분기 기준 종사자 수 '감소' 사유(1+2순위)

(BASE: 종사자 수 '감소' 응답 사업체, 단위: %)

		휴직자, 이직자 (퇴직자) 발생	일거리 감소	경기(시장전망) 악화	사업의 축소	계절요인으로 감소	기업의 다른 지점/ 영업소/ 사업장으로 전출	기타
전체		51.4	45.3	26.7	5.9	1.7	0.5	3.0
산업	문화산업	50.6	44.9	32.7	8.1	1.6	0.6	0.0
	관광산업	37.5	64.3	19.7	0.0	3.8	0.0	19.7
	스포츠산업	71.0	27.1	0.0	0.0	0.0	0.2	1.9
종사 자 규모	1~4인	44.7	52.0	32.4	7.1	0.7	0.0	3.2
	5~9인	77.3	15.1	0.0	0.0	7.9	3.8	2.1
	10~19인	88.4	19.9	3.8	2.7	0.0	0.0	3.8
	20~49인	86.4	0.0	0.0	0.0	13.6	0.0	0.0
	50~99인	100.0	15.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	100~299인	91.4	5.7	0.0	0.0	5.5	4.8	3.1
	300인 이상	76.0	35.9	6.7	0.0	0.0	2.1	0.0
조직 형태	개인사업체	39.8	65.3	33.8	9.5	0.8	0.0	4.7
	회사법인	69.0	14.4	19.7	0.3	0.8	0.1	0.5
	회사외법인	53.2	18.9	0.0	0.0	19.2	8.8	0.0
	비법인단체	99.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.8

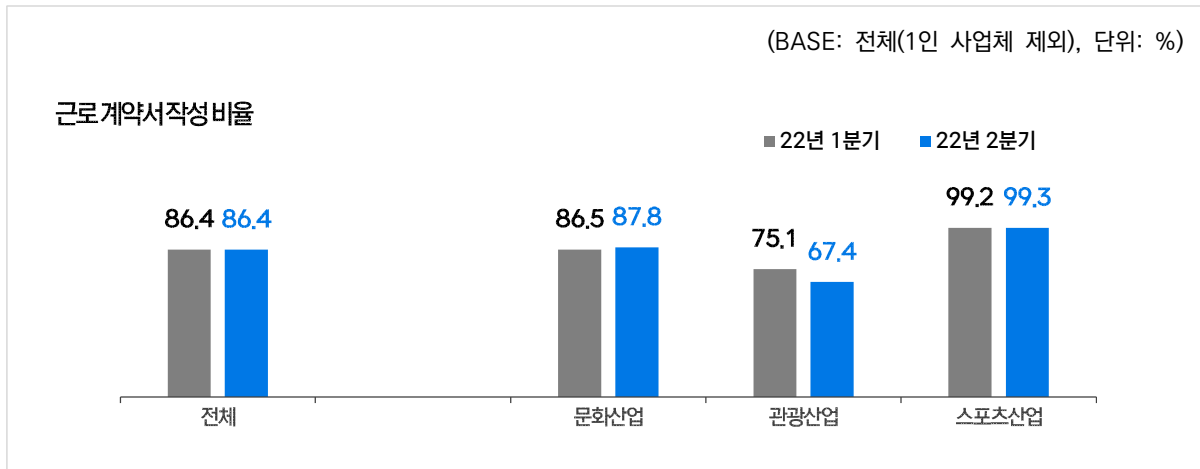
3. 기타 고용 현황

1) 근로 계약서 작성 여부

22년 6월 30일 기준
 상용근로자를 제외한 임시·일용근로자 및 기타근로자와 계약 체결 시
 근로계약서 작성 비율은 86.4%

- 산업별로 살펴보면, 스포츠산업에서 99.3%로 가장 높고, 이어 문화산업(87.8%), 관광산업(67.4%) 순임
- 규모별로는 5인 이상 사업체는 90%대 이상이나, 1~4인의 소규모 사업체는 82.9%로 가장 낮음

[그림3-9] 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부



[표3-16] 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부

(BASE: 전체(1인 사업체 제외), 단위: %)

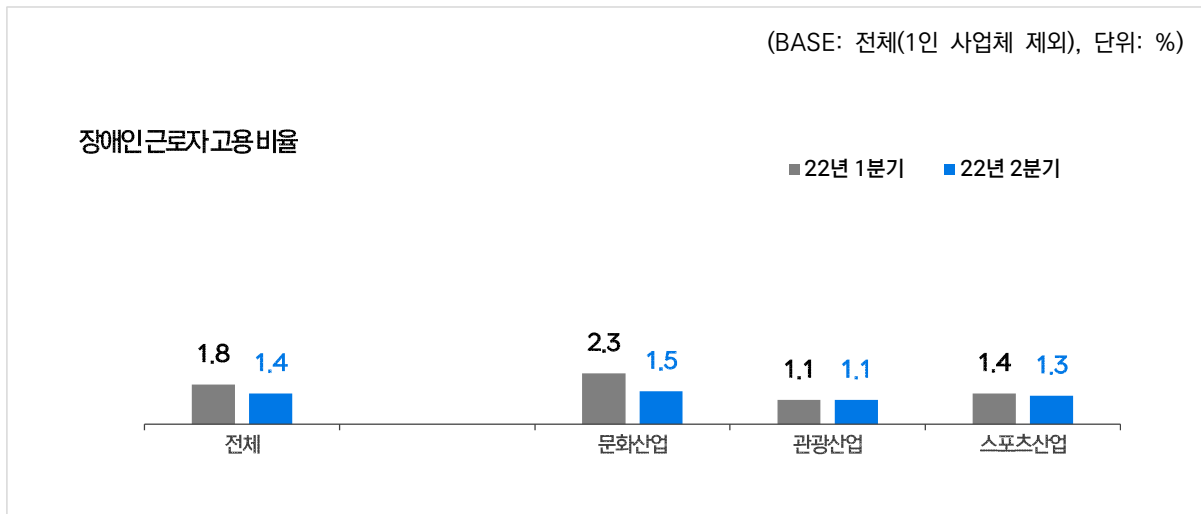
		22년 1분기		22년 2분기	
		작성	미작성	작성	미작성
전체		86.4	13.6	86.4	13.6
산업	문화산업	86.5	13.5	87.8	12.2
	관광산업	75.1	24.9	67.4	32.6
	스포츠산업	99.2	0.8	99.3	0.7
종사자 규모	1~4인	82.9	17.1	82.9	17.1
	5~9인	96.7	3.3	98.3	1.7
	10~19인	100.0	0.0	100.0	0.0
	20~49인	100.0	0.0	100.0	0.0
	50~99인	100.0	0.0	100.0	0.0
	100~299인	100.0	0.0	100.0	0.0
	300인 이상	100.0	0.0	100.0	0.0

2) 장애인 근로자 고용 여부

장애인 근로자를 고용한 사업체는 1.4%

- 산업별로 살펴보면, 문화산업에서 1.5%로 가장 높고, 이어 스포츠산업(1.3%), 관광산업(1.1%) 순임
- 규모별로 살펴보면, 300인 이상 사업체에서 75.1%로 가장 높았으며, 1~4인의 소규모 사업체는 0.2%로 매우 낮음

[그림3-10] 장애인 근로자 고용 여부



[표3-17] 장애인 근로자 고용 여부

(BASE: 전체(1인 사업체 제외), 단위: %)

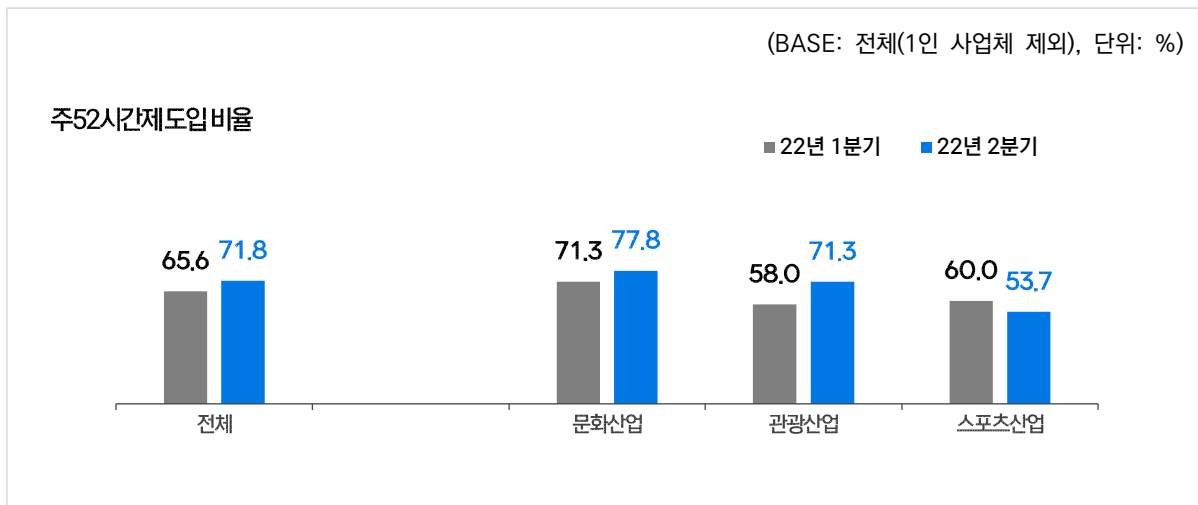
		22년 1분기		22년 2분기	
		고용	비고용	고용	비고용
산업	전체	1.8	98.2	1.4	98.6
	문화산업	2.3	97.7	1.5	98.5
	관광산업	1.1	98.9	1.1	98.9
	스포츠산업	1.4	98.6	1.3	98.7
종사자 규모	1~4인	0.4	99.6	0.2	99.8
	5~9인	1.8	98.2	0.9	99.1
	10~19인	7.5	92.5	9.5	90.5
	20~49인	16.3	83.7	11.3	88.7
	50~99인	28.1	71.9	29.3	70.7
	100~299인	48.2	51.8	53.6	46.4
	300인 이상	84.0	16.0	75.1	24.9

3) 주52시간제 도입 여부

주52시간제 도입률은 71.8%이며,
5인 미만 사업체는 66.3%인 반면, 100인 이상 사업체는 100%임

- 산업별, 문화산업에서 77.8%로 가장 높고, 이어 관광산업(71.3%), 스포츠산업(53.7%) 순임
- 규모별로는 100인 이상 사업체에서 100.0%이며, 1~4인의 소규모 사업체는 66.3%로 낮음

[그림3-11] 주52시간제 도입 여부



[표3-18] 주52시간제 도입 여부

(BASE: 전체(1인 사업체 제외), 단위: %)

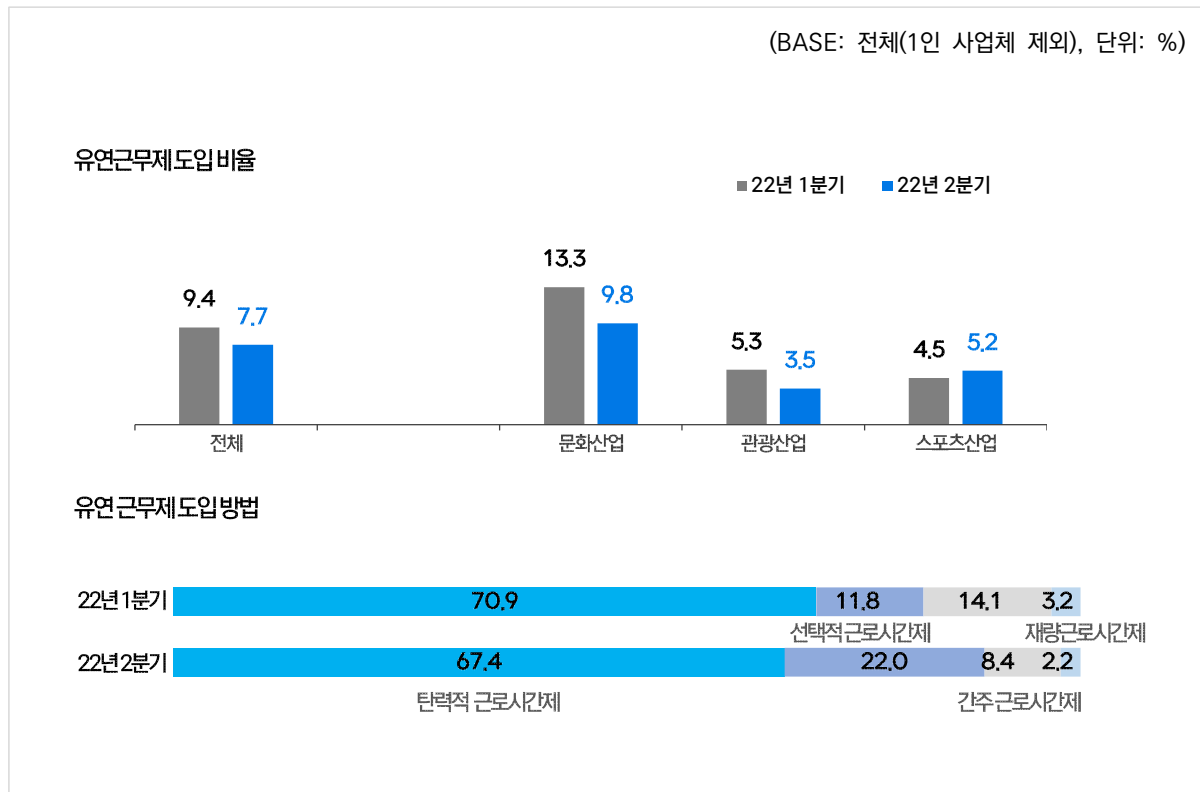
		22년 1분기		22년 2분기	
		도입	미도입	도입	미도입
	전체	65.6	34.4	71.8	28.2
산업	문화산업	71.3	28.7	77.8	22.2
	관광산업	58.0	42.0	71.3	28.7
	스포츠산업	60.0	40.0	53.7	46.3
종사자 규모	1~4인	58.7	41.3	66.3	33.7
	5~9인	82.6	17.4	88.6	11.4
	10~19인	95.4	4.6	95.3	4.7
	20~49인	99.6	0.4	95.9	4.1
	50~99인	100.0	0.0	96.7	3.3
	100~299인	100.0	0.0	100.0	0.0
	300인 이상	100.0	0.0	100.0	0.0

4) 유연근무제 도입 여부

유연근무제 도입률은 7.7%로
 도입 유형 1순위는 '탄력적 근로시간제'(67.4%)

- 산업별, 문화산업에서 9.8%로 가장 높고, 다음은 스포츠산업(5.2%), 관광산업(3.5%)의 순임
 - 규모별로는 사업체 규모가 클수록 도입률도 높은 경향을 보임(1~4인 4.2% → 300인 이상 82.4%)
- 도입된 유연근무제 유형은 '탄력적 근로시간제'(67.4%), '선택적 근로시간제'(22.0%), '사업장 밖 간주근로시간제'(8.4%), '재량근로 시간제'(2.2%) 등의 순임
 - '탄력적 근로시간제' 도입률은 규모가 작은 사업체에서 높은 경향(1~4인 76.4%, 300인 이상 38.9%)

[그림3-12] 유연근무제 도입 여부



[표3-19] 유연근무제 도입 여부

(BASE: 전체(1인 사업체 제외), 단위: %)

		22년 1분기		22년 2분기	
		도입	비도입	도입	비도입
전체		9.4	90.6	7.7	92.3
산업	문화산업	13.3	86.7	9.8	90.2
	관광산업	5.3	94.7	3.5	96.5
	스포츠산업	4.5	95.5	5.2	94.8
종사자 규모	1~4인	5.9	94.1	4.2	95.8
	5~9인	16.1	83.9	14.6	85.4
	10~19인	22.4	77.6	26.0	74.0
	20~49인	31.4	68.6	30.7	69.3
	50~99인	43.3	56.7	38.7	61.3
	100~299인	51.0	49.0	54.5	45.5
	300인 이상	77.4	22.6	82.4	17.6

[표3-20] 유연근무제 유형

(BASE: 유연근무제 도입 사업체, 단위: %)

		22년 1분기				22년 2분기			
		탄력적 근로시간제	선택적 근로시간제	사업장 밖 간주근로 시간제	재량근로 시간제	탄력적 근로시간제	선택적 근로시간제	사업장 밖 간주근로 시간제	재량근로 시간제
전체		70.9	11.8	14.1	3.2	67.4	22.0	8.4	2.2
산업	문화산업	68.5	10.2	18.6	2.7	69.1	18.7	10.5	1.7
	관광산업	83.5	14.2	0.0	2.3	81.7	15.8	1.6	0.8
	스포츠산업	71.1	20.7	0.0	8.2	48.3	45.3	0.3	6.1
종사자 규모	1~4인	74.7	8.2	15.4	1.7	76.4	14.8	7.8	1.1
	5~9인	68.9	11.1	14.7	5.2	69.1	16.7	11.6	2.6
	10~19인	80.4	13.0	6.6	0.0	54.4	39.9	4.5	1.2
	20~49인	55.7	26.6	11.7	6.0	50.0	39.1	7.2	3.7
	50~99인	50.6	23.9	20.6	4.9	73.5	16.9	6.0	3.5
	100~299인	62.6	10.6	15.3	11.5	45.4	32.4	13.1	9.0
	300인 이상	39.5	28.8	15.4	16.3	38.9	27.8	18.3	15.0

II. 근로실태 부문

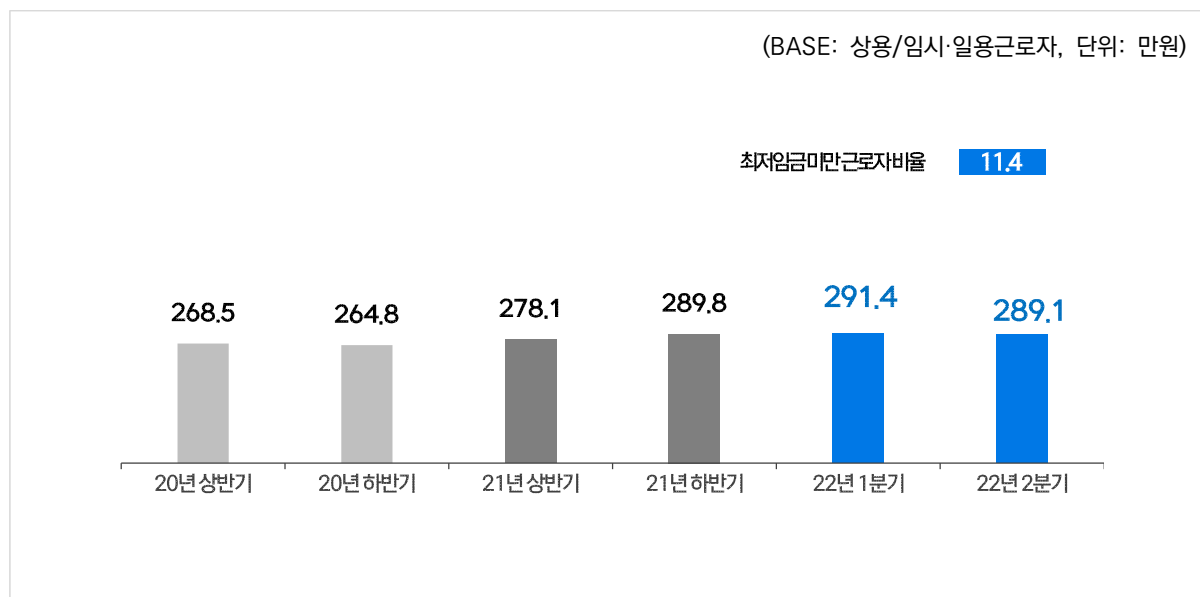
1. 임금

1) 전체

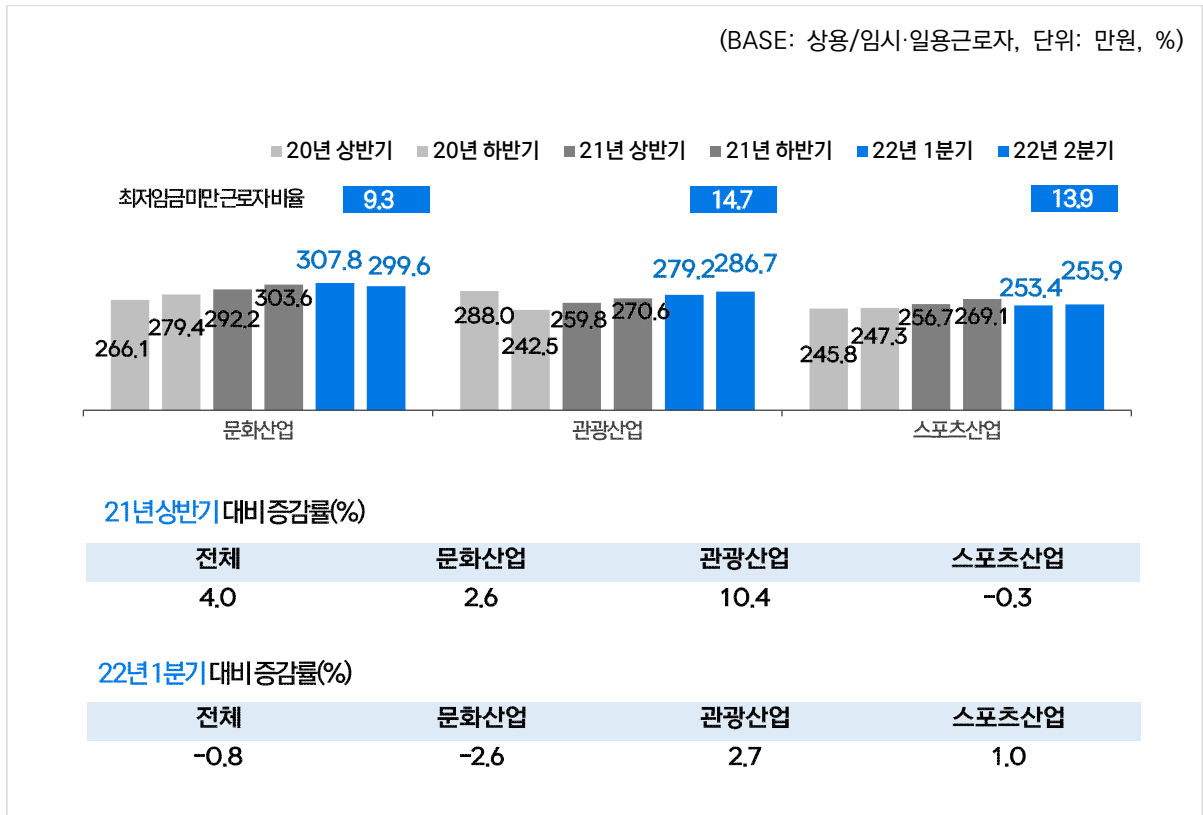
근로자 1인당 월평균 임금총액은 289.1만원으로
21년 상반기(278.1만원) 대비 11.1만원(4.0%) 증가,
임금이 191만원(최저임금) 미만인 근로자는 11.4%

- 산업별 임금총액은 문화산업(299.6만원), 관광산업(286.7만원), 스포츠산업(255.9만원)의 순임
- 임금이 191만원 미만(최저임금) 근로자 비율은 관광산업(14.7%), 스포츠산업(13.9%), 문화산업(9.3%)의 순임
 - 최저임금 근로자 비율은 22년 1분기(12.7%) 대비 1.3%p 감소했으며, 특히 관광산업의 감소폭이 2.8%p로 가장 큼
- 산업별 1인당 월평균 임금총액은 21년 상반기 대비 관광산업(10.4%), 문화산업(2.6%)에서 증가, 스포츠산업(-0.3%)에서 감소

[그림3-13] 임금 동향(1인당 월평균)_전체



[그림3-14] 임금 동향(1인당 월평균)_산업별



[표3-21] 임금 동향(1인당 월평균)

(BASE: 상용/임시·일용근로자, 단위: 만원, %)

산업	20년		21년		22년		21년 상반기 대비		22년 1분기 대비		
	상반기	하반기	상반기	하반기	1분기	2분기	증감 (만원)	증감률 (%)	증감 (만원)	증감률 (%)	
전체	268.5	264.8	278.1	289.8	291.4	289.1	11.1	4.0	-2.2	-0.8	
산업	문화산업	266.1	279.4	292.2	303.6	307.8	299.6	7.5	2.6	-8.1	-2.6
	관광산업	288.0	242.5	259.8	270.6	279.2	286.7	26.9	10.4	7.5	2.7
	스포츠산업	245.8	247.3	256.7	269.1	253.4	255.9	-0.8	-0.3	2.6	1.0

[표3-22] 22년 1·2분기 기준 임금(1인당 월평균)

(BASE: 상용/임시·일용근로자, 단위: 만원, %)

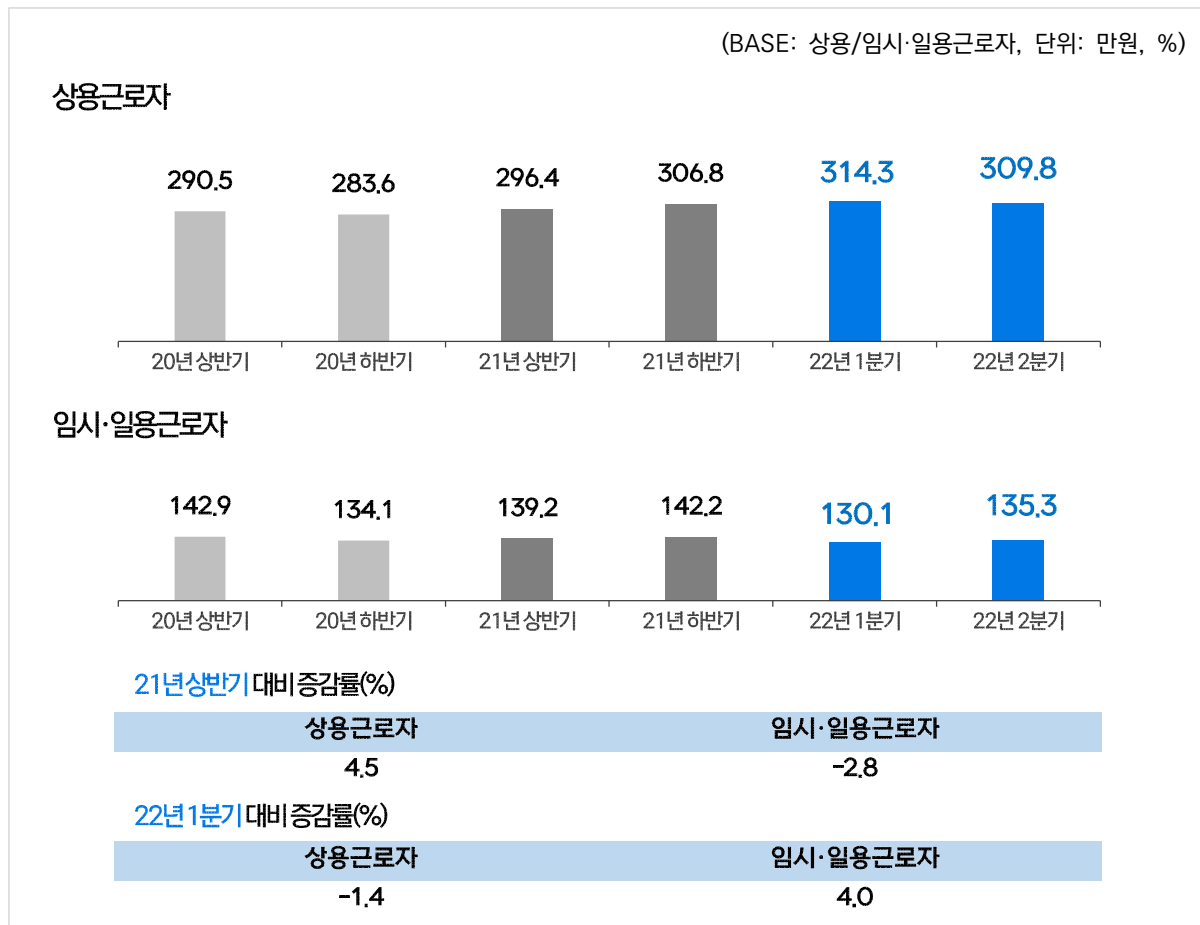
		22년 1분기		22년 2분기	
		근로자 1인당 월평균 임금총액	월평균 임금 191만원 미만 근로자 비율	근로자 1인당 월평균 임금총액	월평균 임금 191만원 미만 근로자 비율
전체		291.4	12.7	289.1	11.4
산업	문화산업	307.8	9.9	299.6	9.3
	관광산업	279.2	17.5	286.7	14.7
	스포츠산업	253.4	14.8	255.9	13.9
종사자 규모	1~4인	196.5	33.7	208.6	27.8
	5~9인	267.9	11.6	266.0	10.3
	10~19인	274.3	7.2	269.6	6.6
	20~49인	286.4	7.0	270.9	7.2
	50~99인	299.9	6.6	296.5	6.4
	100~299인	331.1	3.1	328.0	3.3
	300인 이상	460.3	0.9	460.4	1.0
조직 형태	개인사업체	198.4	34.3	201.4	31.1
	회사법인	332.9	4.4	327.6	3.4
	회사이외 법인	293.3	8.7	295.2	9.5
	비법인단체	230.0	11.3	199.6	18.1

2) 종사상지위별

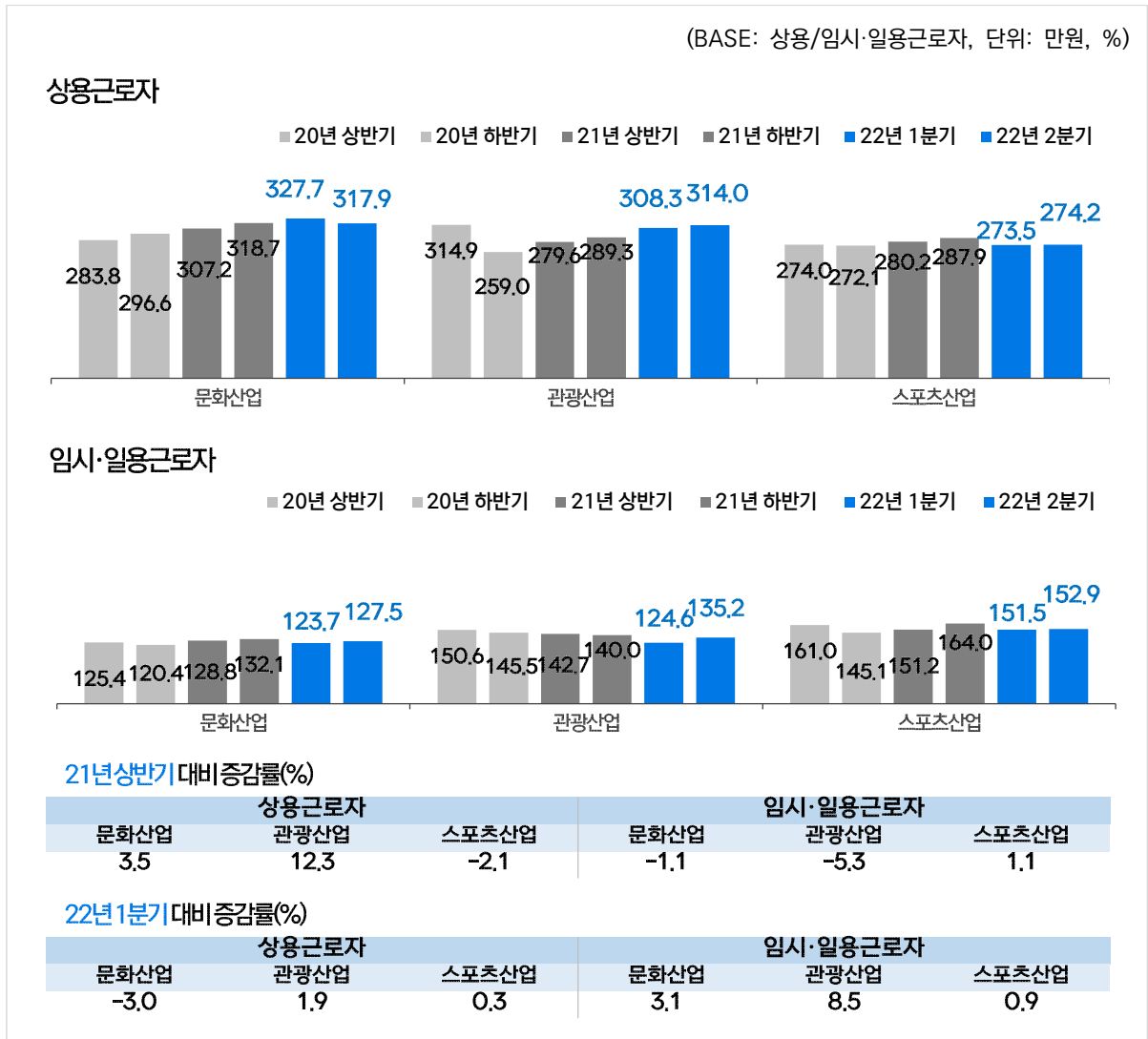
상용근로자 1인당 임금총액은 309.8만원으로 21년 상반기(296.4만원) 대비 13.5만원(4.5%) 증가,
 임시·일용근로자 임금총액은 135.3만원으로 21년 상반기(139.2만원) 대비 3.9만원(-2.8%) 감소

- 상용근로자의 임금총액은 문화산업(317.9만원), 관광산업(314.0만원), 스포츠산업(274.2만원)의 순임
 - 반면, 임시·일용근로자는 스포츠산업(152.9만원), 관광산업(135.2만원), 문화산업(127.5만원)의 순임
- 21년 상반기 대비 상용근로자의 산업별 임금총액은 관광산업(12.3%), 문화산업(3.5%)에서 증가, 스포츠산업(-2.1%)에서 감소
 - 반면, 임시·일용근로자는 관광산업(-5.3%), 문화산업(-1.1%)에서 감소, 스포츠(1.1%)산업에서 증가

[그림3-15] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)_전체



[그림3-16] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)_산업별



[표3-23] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)

(BASE: 상용/임시·일용근로자, 단위: 만원, %)

산업	20년		21년		22년		21년 상반기 대비		22년 1분기 대비		
	상반기	하반기	상반기	하반기	1분기	2분기	증감(만원)	증감률(%)	증감(만원)	증감률(%)	
상용근로자	290.5	283.6	296.4	306.8	314.3	309.8	13.5	4.5	-4.4	-1.4	
산업	문화산업	283.8	296.6	307.2	318.7	327.7	317.9	10.6	3.5	-9.8	-3.0
	관광산업	314.9	259.0	279.6	289.3	308.3	314.0	34.4	12.3	5.7	1.9
	스포츠산업	274.0	272.1	280.2	287.9	273.5	274.2	-6.0	-2.1	0.8	0.3
임시·일용근로자	142.9	134.1	139.2	142.2	130.1	135.3	-3.9	-2.8	5.2	4.0	
산업	문화산업	125.4	120.4	128.8	132.1	123.7	127.5	-1.4	-1.1	3.8	3.1
	관광산업	150.6	145.5	142.7	140.0	124.6	135.2	-7.5	-5.3	10.6	8.5
	스포츠산업	161.0	145.1	151.2	164.0	151.5	152.9	1.7	1.1	1.4	0.9

[표3-24] 22년 1·2분기 기준 임금(1인당 월평균)

(BASE: 상용/임시·일용근로자, 단위: 만원, %)

		22년 1분기					22년 2분기				
		상용		임시·일용			상용		임시·일용		
		1인당 월평균 임금총액 (만원)	월평균 임금 191만원 미만 근로자 비율 (%)	1인당 월평균 임금총액 (만원)	상용 대비 (%)	월평균 임금 191만원 미만 근로자 비율 (%)	1인당 월평균 임금총액 (만원)	월평균 임금 191만원 미만 근로자 비율 (%)	1인당 월평균 임금총액 (만원)	상용 대비 (%)	월평균 임금 191만원 미만 근로자 비율 (%)
전체		314.3	4.7	130.1	41.4	68.8	309.8	3.4	135.3	43.7	70.7
산업	문화산업	327.7	3.1	123.7	37.7	73.2	317.9	2.1	127.5	40.1	77.3
	관광산업	308.3	7.1	124.6	40.4	72.7	314.0	4.4	135.2	43.0	71.7
	스포츠산업	273.5	7.1	151.5	55.4	53.9	274.2	6.7	152.9	55.8	54.8
종사자 규모	1~4인	233.3	13.7	105.3	45.1	83.3	240.7	9.8	98.5	40.9	89.6
	5~9인	286.3	4.3	113.6	39.7	73.3	283.4	2.5	128.5	45.3	71.8
	10~19인	282.8	4.1	159.8	56.5	49.5	280.5	2.5	136.3	48.6	57.8
	20~49인	295.6	3.9	145.3	49.2	54.7	281.6	2.4	149.5	53.1	61.4
	50~99인	310.3	2.8	174.9	56.4	51.1	309.5	1.0	186.7	60.3	51.9
	100~299인	345.2	0.0	175.7	50.9	37.1	338.5	1.0	180.3	53.3	36.1
	300인 이상	470.3	0.2	258.8	55.0	15.1	471.1	0.0	287.3	61.0	17.6
조직 형태	개인사업체	240.9	12.0	100.8	41.8	85.4	240.1	9.1	97.8	40.7	89.8
	회사법인	339.4	2.6	167.5	49.3	48.8	333.8	1.3	185.9	55.7	52.6
	회사이외법인	313.4	3.0	181.0	57.7	40.5	317.3	3.0	182.5	57.5	42.9
	비법인단체	236.1	10.4	206.2	87.3	15.0	207.9	14.4	157.4	75.7	37.3

2. 근로시간

1) 전체

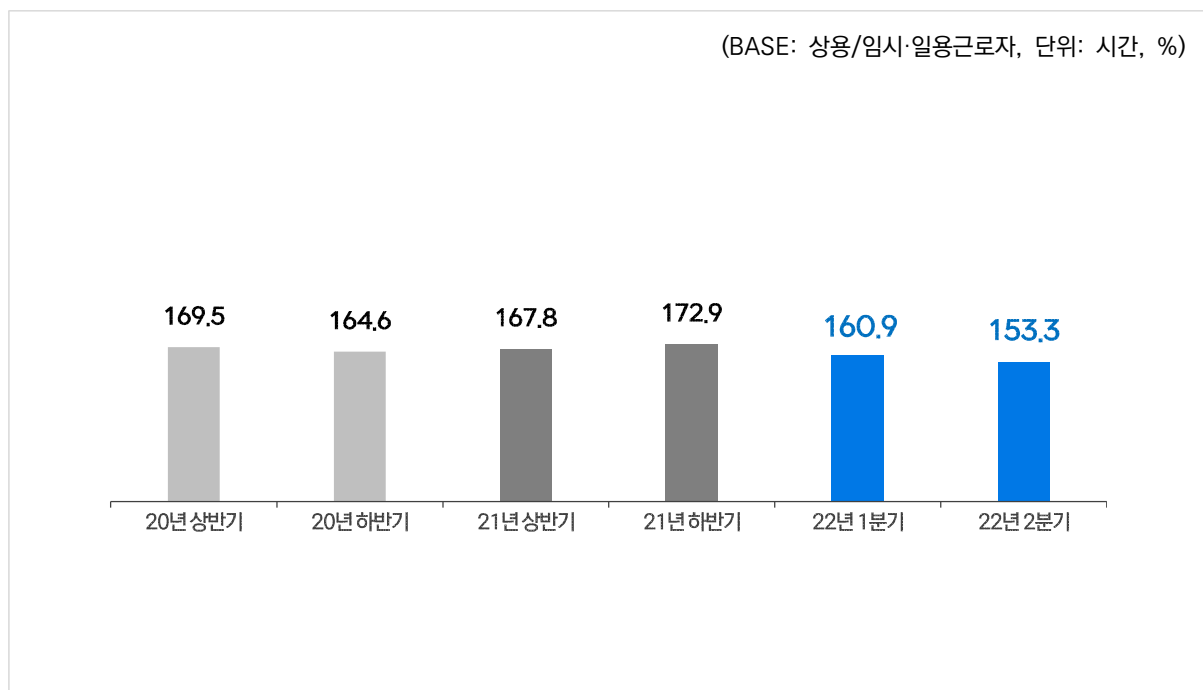
근로자 1인당 월평균 근로시간은 153.3시간으로
21년 상반기(167.8시간) 대비 14.5시간(-8.6%) 감소

- 산업별 근로시간을 살펴보면, 스포츠산업(154.2시간), 문화산업(154.0시간), 관광산업(151.0시간)의 순임
- 규모별 근로시간은 규모가 클수록 증가하는 경향을 보임(5인 미만 142.8시간 → 300인 이상 159.2시간)

※ 근로시간은 통상 월력상 근로일수 증감에 영향을 크게 받는 편

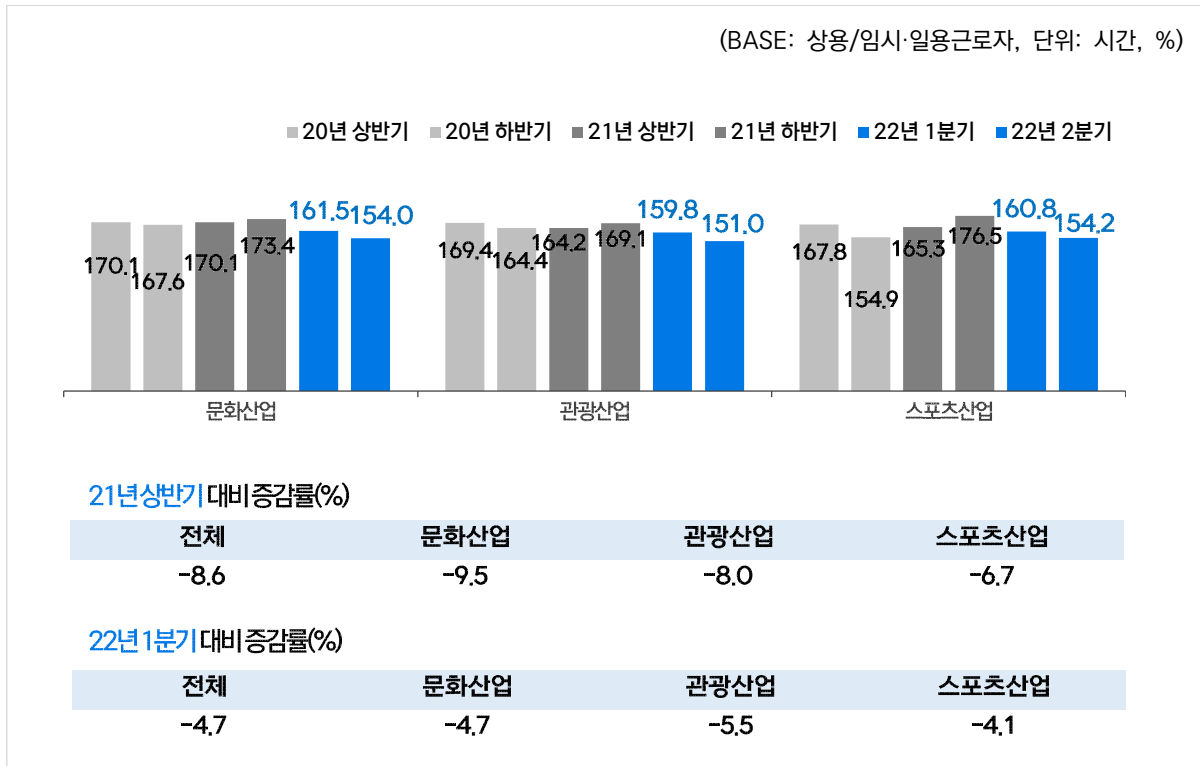
「관공서의 공휴일에 관한 규정」에 따른 월력상 근로일수는 20년 상하반기와 21년 상반기 22일, 21년 하반기는 23일, 22년 1분기는 21일, 22년 2분기는 20일

[그림3-17] 근로시간 동향(1인당 월평균)_전체



※ 「관공서의 공휴일에 관한 규정」에 따른 월력상 근로일수는 20년 상하반기와 21년 상반기 모두 22일이고, 21년 하반기는 23일, 22년 1분기는 21일, 22년 2분기는 20일

[그림3-18] 근로시간 동향(1인당 월평균)_산업별



[표3-25] 근로시간 동향(1인당 월평균)

(BASE: 상용/임시·일용근로자, 단위: 시간 %)

산업	20년		21년		22년		21년 상반기 대비		22년 1분기 대비		
	상반기	하반기	상반기	하반기	1분기	2분기	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	
근로시간(시간)	169.5	164.6	167.8	172.9	160.9	153.3	-14.5	-8.6	-7.6	-4.7	
산업	문화산업	170.1	167.6	170.1	173.4	161.5	154.0	-16.1	-9.5	-7.5	-4.7
	관광산업	169.4	164.4	164.2	169.1	159.8	151.0	-13.2	-8.0	-8.8	-5.5
	스포츠산업	167.8	154.9	165.3	176.5	160.8	154.2	-11.1	-6.7	-6.5	-4.1

[표3-26] 22년 1·2분기 기준 근로시간(1인당 월평균)

(BASE: 상용/임시·일용근로자, 단위: 시간)

		근로자 1인당 월평균 근로시간(시간)	
		22년 1분기	22년 2분기
전체		160.9	153.3
산업	문화산업	161.5	154.0
	관광산업	159.8	151.0
	스포츠산업	160.8	154.2
종사자 규모	1~4인	146.4	142.8
	5~9인	161.5	155.3
	10~19인	166.5	156.3
	20~49인	165.1	155.7
	50~99인	166.4	156.8
	100~299인	166.9	157.6
	300인 이상	167.3	159.2
조직 형태	개인사업체	146.2	142.4
	회사법인	167.4	158.6
	회사이외법인	160.9	153.2
	비법인단체	159.7	134.2

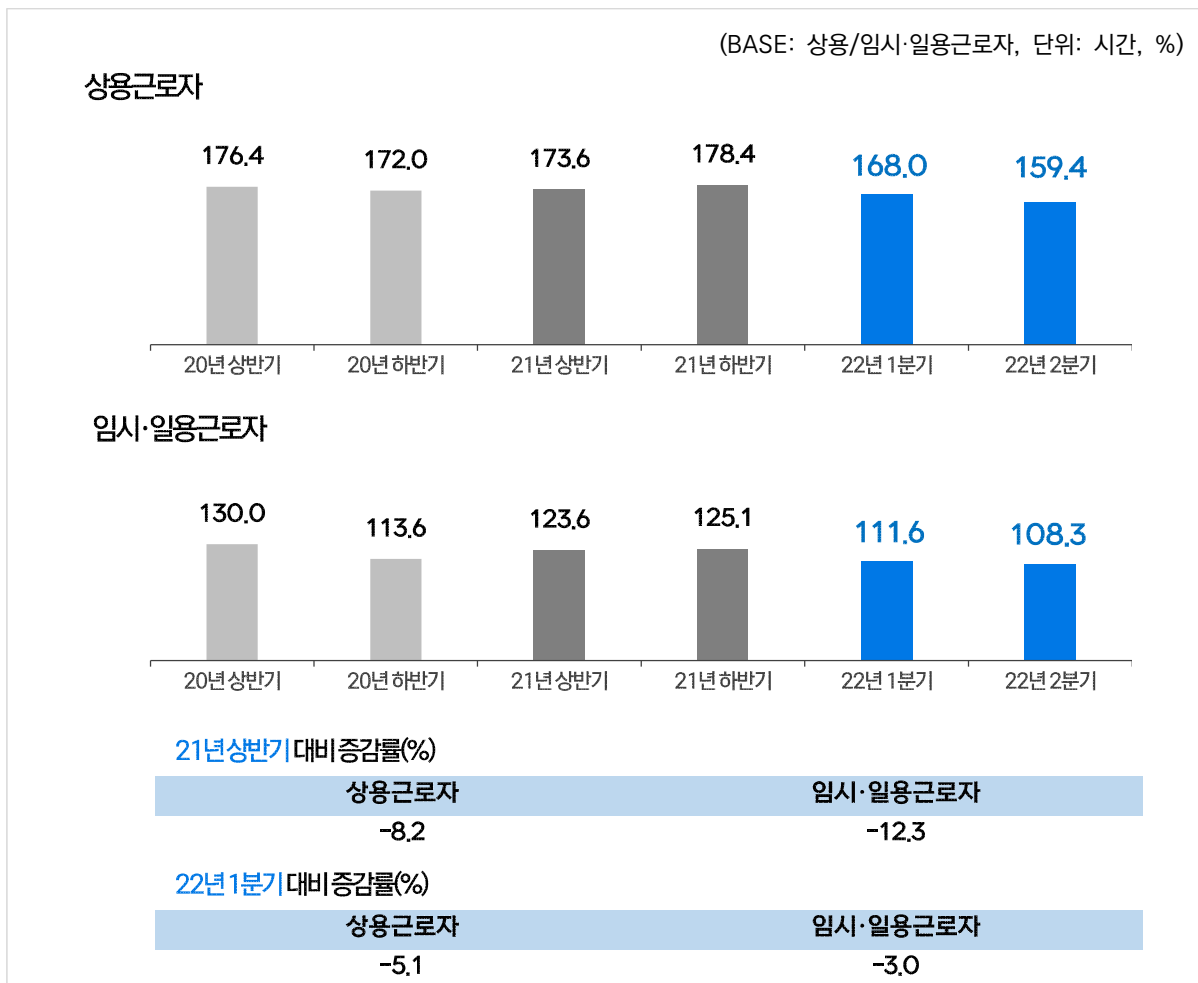
※ 근로시간: 상용근로자 및 임시·일용근로자 전체 근로시간을 합산하여 1인당 월평균 근로시간을 산출
 : (상용 소정 근로시간 + 상용 초과 근로시간 + 임시·일용 실제 총 근로시간) / 상용+임시·일용 종사자 수

2) 종사상지위별

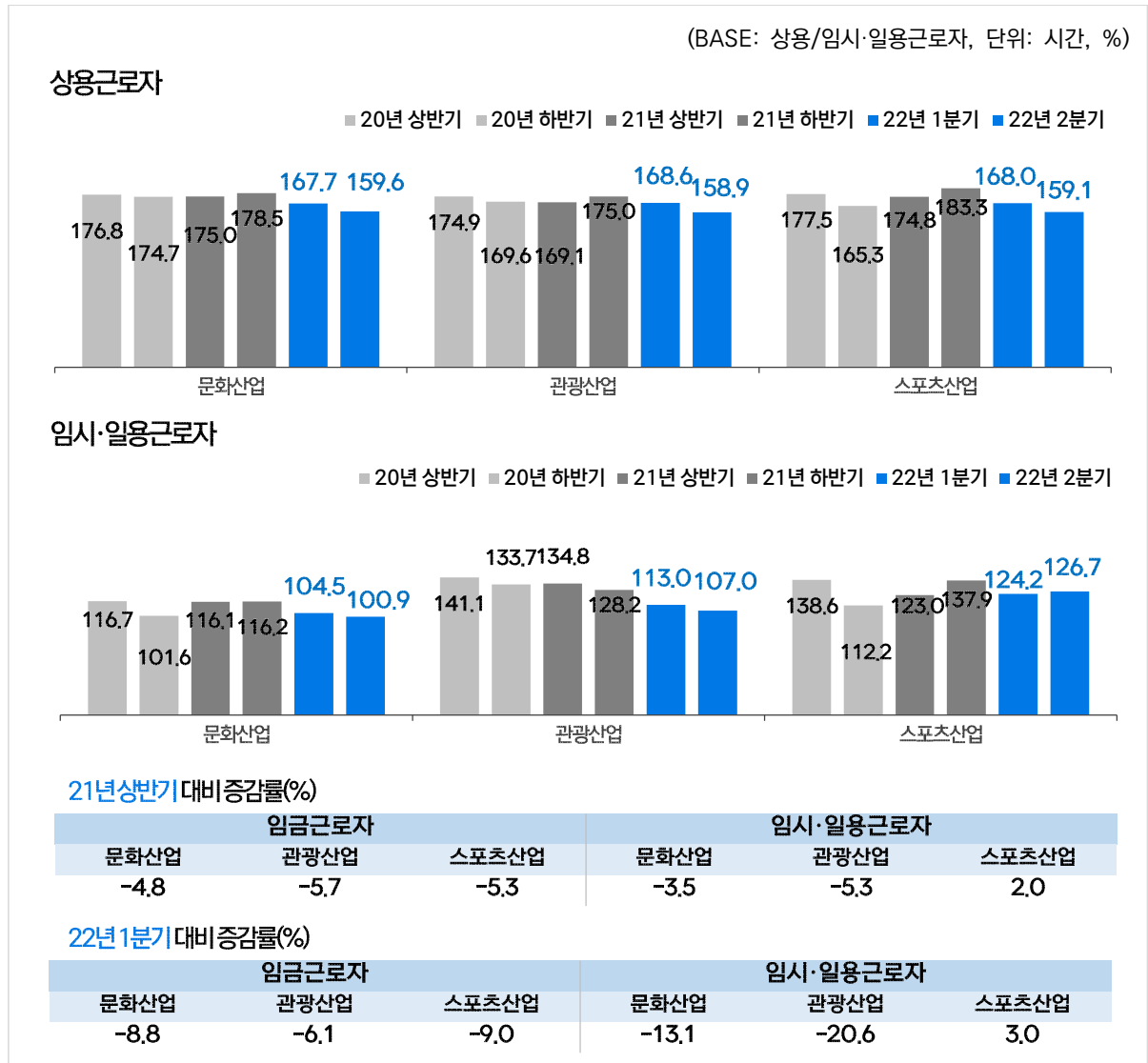
상용근로자의 22년 2분기 1인당 월평균 근로시간은 159.4시간,
임시·일용근로자는 108.3시간

- 상용근로자의 근로시간은 문화산업(159.6시간), 스포츠산업(159.1시간), 관광산업(158.9시간)의 순임
 - 임시·일용근로자는 스포츠산업(126.7시간), 관광산업(107.0시간), 문화산업(100.9시간)의 순임
- 상용근로자의 근로시간은 159.4시간으로 21년 상반기(173.6시간) 대비 14.3시간 (-8.2%) 감소
 - 임시·일용근로자의 근로시간은 108.3시간으로 21년 상반기(123.6시간) 대비 15.2시간(-12.3%) 감소

[그림3-19] 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)_전체



[그림3-20] 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)_산업별



[표3-27] 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)

(BASE: 상용/임시·일용근로자, 단위: 시간, %)

산업	20년		21년		22년		21년 상반기 대비		22년 1분기 대비		
	상반기	하반기	상반기	하반기	1분기	2분기	증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	
상용근로자	176.4	172.0	173.6	178.4	168.0	159.4	-14.3	-8.2	-8.6	-5.1	
산업	문화산업	176.8	174.7	175.0	178.5	167.7	159.6	-15.4	-8.8	-8.1	-4.8
	관광산업	174.9	169.6	169.1	175.0	168.6	158.9	-10.2	-6.1	-9.7	-5.7
	스포츠산업	177.5	165.3	174.8	183.3	168.0	159.1	-15.7	-9.0	-8.9	-5.3
임시·일용근로자	130.0	113.6	123.6	125.1	111.6	108.3	-15.2	-12.3	-3.3	-3.0	
산업	문화산업	116.7	101.6	116.1	116.2	104.5	100.9	-15.3	-13.1	-3.6	-3.5
	관광산업	141.1	133.7	134.8	128.2	113.0	107.0	-27.8	-20.6	-6.0	-5.3
	스포츠산업	138.6	112.2	123.0	137.9	124.2	126.7	3.7	3.0	2.5	2.0

[표3-28] 22년 1·2분기 기준 근로시간(1인당 월평균)

(BASE: 상용/임시·일용근로자, 단위: 시간, %)

	22년 1분기				22년 2분기				
	상용		임시·일용		상용		임시·일용		
	근로시간	초과 근로시간	근로시간	상용 대비 (%)	근로시간	초과 근로시간	근로시간	상용 대비 (%)	
전체	168.0	0.4	111.6	66.5	159.4	0.4	108.3	68.0	
산업	문화산업	167.7	0.4	104.5	62.3	159.6	0.6	100.9	63.2
	관광산업	168.6	0.1	113.0	67.1	158.9	0.3	107.0	67.3
	스포츠산업	168.0	0.6	124.2	73.9	159.1	0.3	126.7	79.6
종사자 규모	1~4인	166.1	1.0	97.7	58.8	158.5	0.7	89.3	56.4
	5~9인	168.6	0.1	102.0	60.5	160.9	0.8	111.3	69.2
	10~19인	169.1	0.0	132.2	78.2	159.8	0.6	113.0	70.7
	20~49인	167.9	0.2	123.3	73.5	159.0	0.2	117.3	73.8
	50~99인	168.0	0.0	147.0	87.5	158.9	0.1	139.2	87.6
	100~299인	169.0	0.8	143.9	85.2	158.1	0.4	150.5	95.2
	300인 이상	167.8	0.1	155.6	92.7	160.3	0.1	141.0	87.9
조직 형태	개인사업체	168.8	0.7	94.3	55.9	162.2	0.6	89.5	55.2
	회사법인	168.7	0.3	131.8	78.1	160.0	0.4	127.3	79.6
	회사이외법인	164.1	0.1	143.1	87.2	156.2	0.4	138.4	88.6
	비법인단체	159.7	0.0	159.4	99.8	137.2	0.0	118.8	86.6

※ 상용근로자의 근로일수: 상용근로자의 전체 근로일수를 합산하여 1인당 월평균 근로일수로 산출

: [(상용 소정 근로일수 + 상용 휴일 근로일수) - 상용 미출근 일수] / 상용근로자 수

※ 상용근로자의 근로시간: 상용근로자의 전체 근로시간을 합산하여 1인당 월평균 근로시간으로 산출

: (상용 소정 근로시간 + 상용 초과 근로시간) / 상용근로자 수

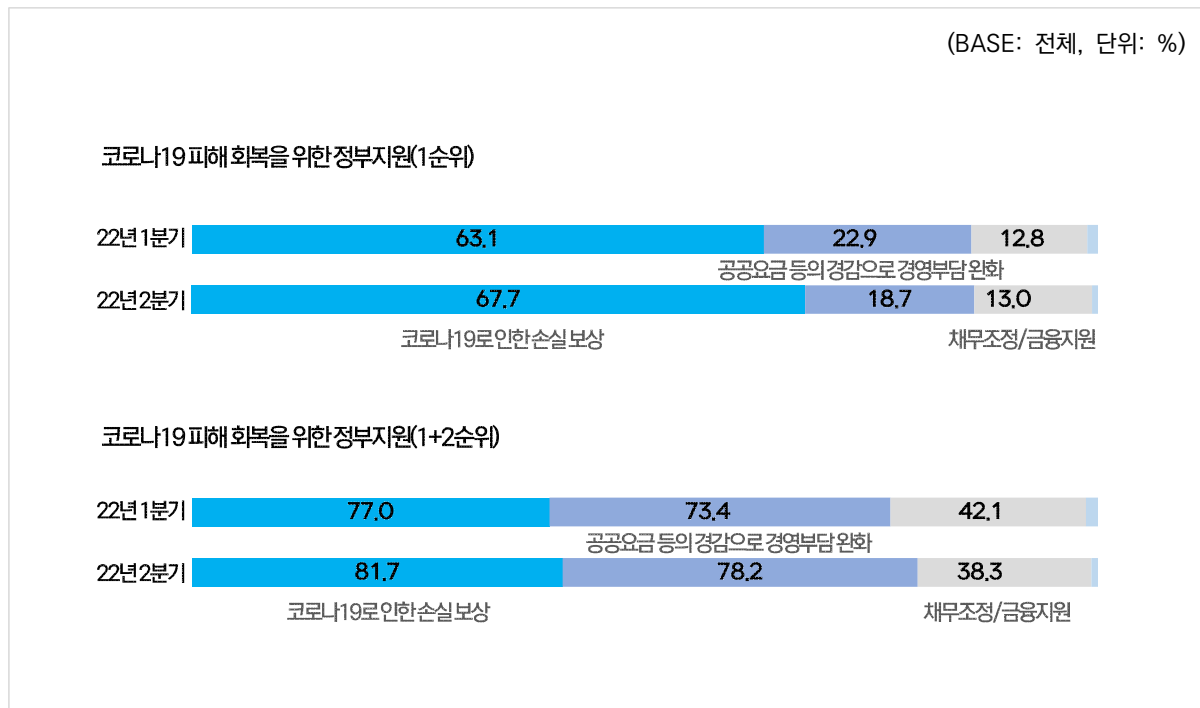
III. 코로나19 현황 부문

1) 코로나19 회복을 위해 필요한 정부 지원책

코로나19 피해 회복을 위해 가장 필요한 정부 지원책은(1+2순위)
 ‘코로나19로 인한 손실 보상’(81.7%)

- 이어 ‘공공요금 등의 경감으로 경영 부담 완화’(78.2%), ‘채무조정/금융 지원’(38.3%), ‘스마트기술 보급 및 온라인 활용 플랫폼 등 디지털 전환’(1.5%) 등의 순임
- ‘코로나19로 인한 손실 보상 희망’ 응답 비율은 스포츠산업(90.3%), 관광산업(80.0%), 문화산업(78.8%)의 순이며, 규모가 적을수록 높음(5인 미만 83.4% → 300인 이상 13.8%)

[그림3-21] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원



[표3-29] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원(1순위)_22년 1분기

(BASE: 전체, 단위: %)

		코로나19 피해로 인한 손실보상	임대료, 세금, 공공요금 등의 경감으로 경영부담 완화	코로나19로 인한 채무조정/금융지원	스마트기술 보급 및 온라인 활용 플랫폼 등 디지털 전환
전체		63.1	22.9	12.8	1.2
산업	문화산업	63.4	21.4	14.0	1.1
	관광산업	59.2	23.8	15.3	1.7
	스포츠산업	64.7	26.0	8.3	0.9
종사자 규모	1~4인	64.8	22.0	12.1	1.2
	5~9인	51.6	32.3	15.7	0.4
	10~19인	43.7	26.6	27.8	2.0
	20~49인	17.1	46.8	32.6	3.6
	50~99인	12.8	32.1	55.1	0.0
	100~299인	10.8	10.7	77.8	0.7
	300인 이상	5.9	9.7	56.2	28.3

[표3-30] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원(1+2순위)_22년 1분기

(BASE: 전체, 단위: %)

		코로나19 피해로 인한 손실보상	임대료, 세금, 공공요금 등의 경감으로 경영부담 완화	코로나19로 인한 채무조정/금융지 원	스마트기술 보급 및 온라인 활용 플랫폼 등 디지털 전환	기타
전체		77.0	73.4	42.1	2.6	0.1
산업	문화산업	75.2	67.7	49.8	3.1	0.2
	관광산업	73.7	76.4	43.2	2.6	0.1
	스포츠산업	83.8	85.5	22.4	1.3	0.0
종사자 규모	1~4인	78.5	73.0	41.2	2.6	0.0
	5~9인	67.0	81.1	44.3	1.9	2.0
	10~19인	59.1	72.6	61.6	4.6	0.0
	20~49인	39.9	65.5	75.5	5.0	0.0
	50~99인	56.6	52.7	84.7	1.5	0.0
	100~299인	51.4	49.3	93.3	5.6	0.0
	300인 이상	31.2	42.9	88.2	35.9	0.0

[표3-31] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원(1순위)_22년 2분기

(BASE: 전체, 단위: %)

		코로나19 피해로 인한 손실보상	임대료, 세금, 공공요금 등의 경감으로 경영부담 완화	코로나19로 인한 채무조정/금융지원	스마트기술 보급 및 온라인 활용 플랫폼 등 디지털 전환
전체		67.7	18.7	13.0	0.7
산업	문화산업	67.5	16.2	15.5	0.8
	관광산업	62.8	22.0	14.1	1.2
	스포츠산업	71.3	22.7	5.9	0.0
종사자 규모	1~4인	69.4	18.7	11.4	0.5
	5~9인	55.4	17.5	24.8	2.2
	10~19인	45.8	16.8	35.5	1.9
	20~49인	34.6	30.1	34.7	0.5
	50~99인	31.9	37.3	24.4	6.4
	100~299인	28.1	21.2	44.5	6.2
	300인 이상	5.2	5.8	85.0	4.0

[표3-32] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 지원(1+2순위)_22년 2분기

(BASE: 전체, 단위: %)

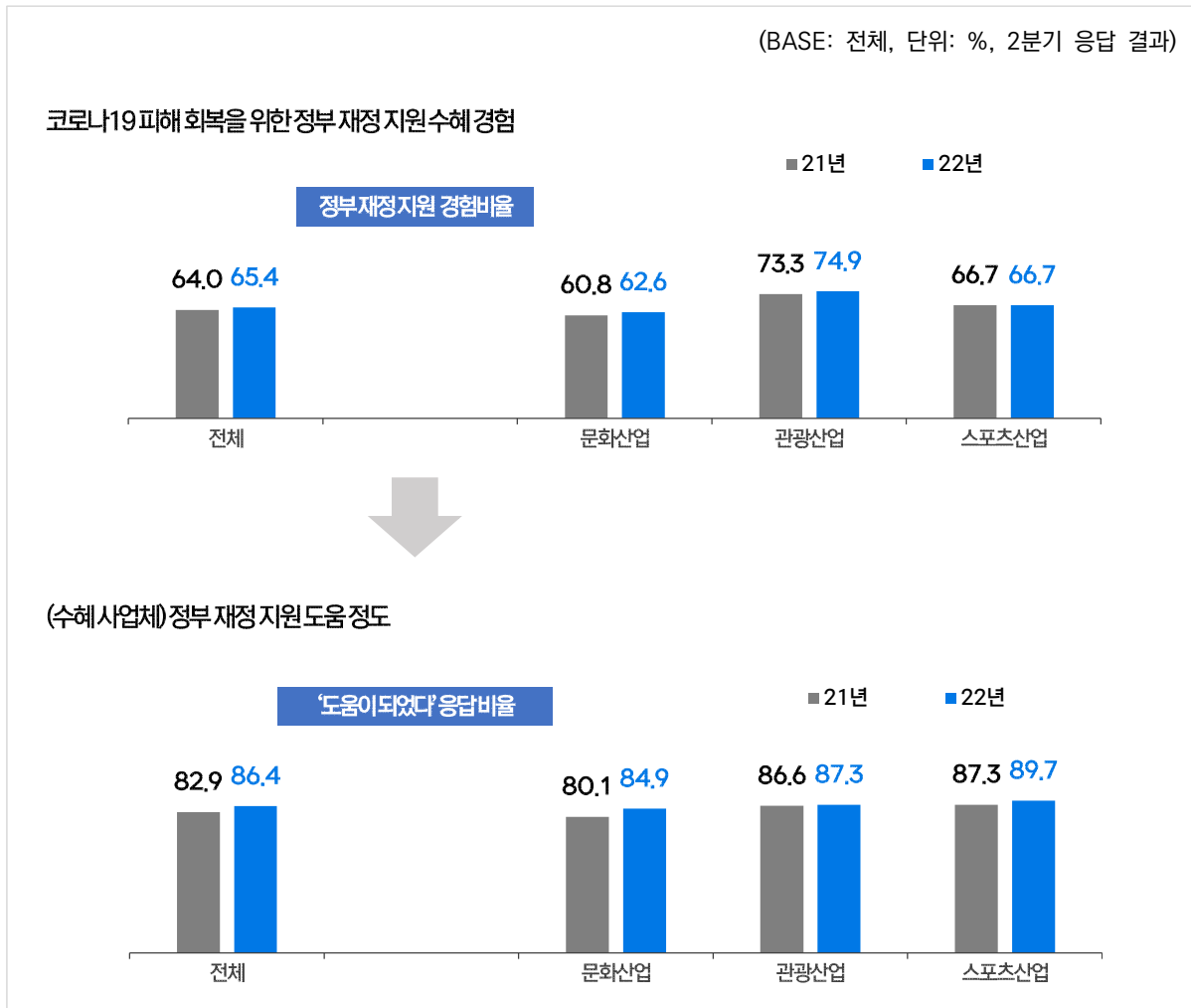
		코로나19 피해로 인한 손실보상	임대료, 세금, 공공요금 등의 경감으로 경영부담 완화	코로나19로 인한 채무조정/금융지원	스마트기술 보급 및 온라인 활용 플랫폼 등 디지털 전환
전체		81.7	78.2	38.3	1.5
산업	문화산업	78.8	72.0	47.0	2.0
	관광산업	80.0	87.1	30.8	1.6
	스포츠산업	90.3	87.6	21.4	0.3
종사자 규모	1~4인	83.4	78.7	36.5	1.2
	5~9인	68.6	76.6	50.4	3.6
	10~19인	64.2	64.5	64.8	5.5
	20~49인	57.6	64.0	75.0	2.5
	50~99인	42.0	74.6	57.6	20.0
	100~299인	40.3	74.8	75.5	9.3
	300인 이상	13.8	78.5	92.8	12.1

2) 코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 수혜 경험 및 도움 정도

코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 수혜 비율은 60% 이상이며, 수혜사업체 80% 이상이 도움이 되었다고 응답

- 22년을 기준으로, 정부의 재정 지원을 경험한 비율을 산업별로 살펴보면, 관광산업에서 74.9%로 가장 높고, 이어 스포츠산업(66.7%), 문화산업(62.6%) 순임
 - 규모가 작을수록 정부 재정 지원 수혜 비율이 높음(5인 미만 72.3% → 300인 이상 1.5%)
- 22년을 기준으로, 정부의 재정 지원이 도움이 되었다고 응답한 비율을 산업별로 살펴보면, 스포츠산업(89.7%)에서 정부의 재정 지원을 가장 높게 평가했으며, 관광산업(87.3%), 문화산업(84.9%)의 순임

[그림3-22] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 경험 여부



[표3-33] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 경험 여부

(BASE: 전체, 단위: %)

		22년 2분기			
		21년		22년	
		있음	없음	있음	없음
전체		64.0	36.0	65.4	34.6
산업	문화산업	60.8	39.2	62.6	37.4
	관광산업	73.3	26.7	74.9	25.1
	스포츠산업	66.7	33.3	66.7	33.3
종사자 규모	1~4인	70.6	29.4	72.3	27.7
	5~9인	33.3	66.7	32.5	67.5
	10~19인	15.1	84.9	14.9	85.1
	20~49인	8.2	91.8	10.4	89.6
	50~99인	2.7	97.3	5.3	94.7
	100~299인	3.0	97.0	2.9	97.1
	300인 이상	1.5	98.5	1.5	98.5

[표3-34] 코로나19 피해 회복을 위한 정부 재정 지원 도움 정도

(BASE: 정부 재정 지원 경험이 있는 사업체, 단위: %)

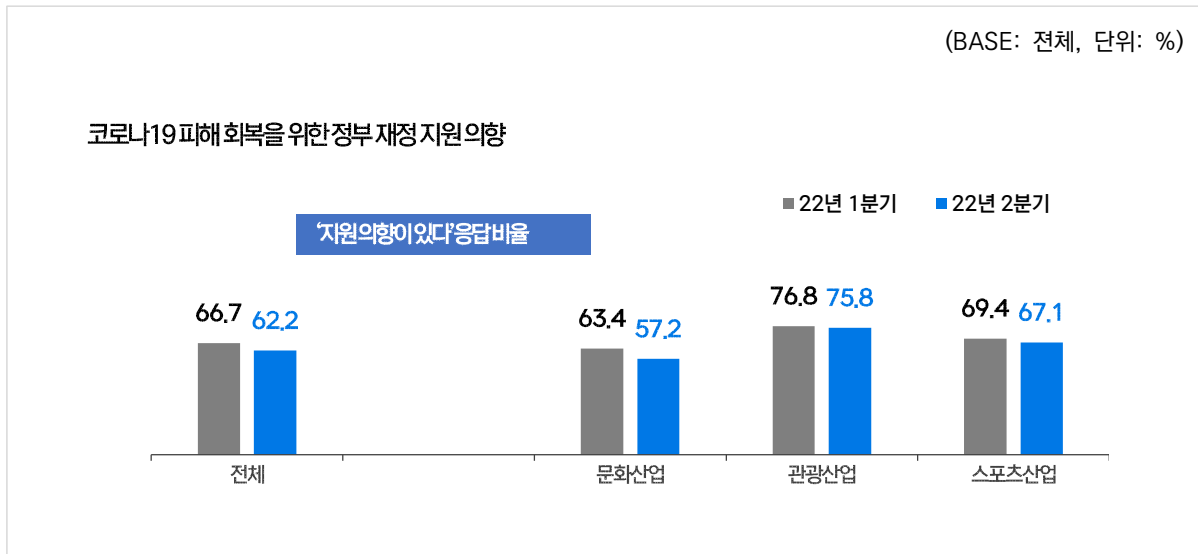
		22년 2분기			
		21년		22년	
		도움이 되었다	도움이 되었으나 미미했다	도움이 되었다	도움이 되었으나 미미했다
전체		82.9	17.1	86.4	13.6
산업	문화산업	80.1	19.9	84.9	15.1
	관광산업	86.6	13.4	87.3	12.7
	스포츠산업	87.3	12.7	89.7	10.3
종사자 규모	1~4인	83.4	16.6	86.9	13.1
	5~9인	72.5	27.5	76.6	23.4
	10~19인	79.8	20.2	81.4	18.6
	20~49인	85.6	14.4	92.6	7.4
	50~99인	94.3	5.7	66.2	33.8
	100~299인	60.5	39.5	78.1	21.9
	300인 이상	58.7	41.3	58.7	41.3

3) 향후 정부 재정 지원 신청 의향

코로나19 피해 회복 및 손실 보상을 위해
향후 정부 재정 지원 희망 비율은 62.2%

- 산업별, 관광산업(75.8%), 스포츠산업(67.1%), 문화산업(57.2%)의 순임
- 22년 1분기 신청 의향은 66.7%로 22년 2분기 보다 4.5%p 높음
- 규모가 작을수록, 신청 의향이 높음(5인 미만 68.4% → 300인 이상 1.5%)

[그림3-23] 향후 정부 재정 지원 신청 의향



[표3-35] 향후 정부 재정 지원 신청 의향

(BASE: 전체, 단위: %)

		22년 1분기		22년 2분기	
		있음	없음	있음	없음
	전체	66.7	33.3	62.2	37.8
산업	문화산업	63.4	36.6	57.2	42.8
	관광산업	76.8	23.2	75.8	24.2
	스포츠산업	69.4	30.6	67.1	32.9
종사자 규모	1~4인	73.6	26.4	68.4	31.6
	5~9인	35.9	64.1	32.4	67.6
	10~19인	14.2	85.8	18.9	81.1
	20~49인	6.7	93.3	12.6	87.4
	50~99인	9.4	90.6	7.2	92.8
	100~299인	3.3	96.7	2.9	97.1
	300인 이상	1.6	98.4	1.5	98.5

2022년 2/4분기 문화체육관광 일자리 현황 조사

CHAPTER

—

부록

설문지



2022년 2분기 문화체육관광 일자리 현황 조사



안녕하십니까?

귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

한국문화관광연구원은 문화·관광 분야의 조사·연구를 통해 정책 개발 및 정책 대안을 제시하고 문화관광산업 육성을 위한 지원을 담당하고 있는 문화체육관광부 산하기관입니다.

문화체육관광부와 한국문화관광연구원에서는 문화체육관광 분야를 모두 아우르는 일자리 통계를 생산하여 국정 과제인 일자리 창출 정책 지원 및 문화체육관광 산업 육성을 위한 기초자료로 활용하고자 합니다.

잠시만 시간을 내시어 조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다. 응답하신 내용은 통계법 제33조에 따라 엄격히 보호되며, 통계작성 목적 외 다른 용도로 사용되지 않으니 성실하고 정확하게 응답하여 주시기 바랍니다.

2022. 9.

주관 기관	문화체육관광부·한국문화관광연구원	조사 기관	
조사 문의	(주)한국리서치 ☎ 02-3014-0717 E-mail : jelee@hrc.co.kr		

2022년 2분기(2022.4.1.~2022.6.30) 기준으로 응답해 주십시오.

- 이 조사표에는 **당해 사업체의 실적만**을 기입합니다. 동일 기업 내에 본사·공장·영업소 등이 별도로 있는 경우 본사에서 회계를 통합하여 처리하고 있더라도 **당해 사업체의 실적만을 분리하여 작성**합니다.
- 종사상 지위 등을 고려한 내용 작성이 필요하여 사업체의 **경영 및 인사현황을 충분히 인지하고 있는 대표자 또는 경영/총무/인사부서의 담당자**께서 응답하여 주십시오.

★ 조사원 기재

조사원 ID	★모집단 ID	★사업체 고유ID

1. 사업체 일반현황

사업체명	전화번호		
대표자명	대표자성별	① 남 ② 여	
소재지	도로명 : ()시/도 ()시/군/구 ()읍/면 도로명/건물번호() 지 번 : ()시/도 ()시/군/구 ()동/읍/면 () 사업체 홈페이지 주소 : http://		
창설연도	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 년		
조직형태	①개인사업체 ②회사법인 ③회사이외 법인 ④비법인단체	법인 형태 ① 단독사업체 ② 본사, 본점 등 ③ 공장, 지사(지점), 영업소 등	자본금 백만원
	매출액 (2022년 2분기 기준) 백만원	주력 업종	업종 번호 (↓산업 분류 체계 참조)

1-1. 문화체육관광 관련 사업 비중(매출액 기준)

- ① (업종) 당해 사업체에서 수행하고 있는 문화체육관광 관련 업종을 보기카드를 참조하여 기재
- ② (주사업 품목 및 서비스) 문화체육관광 관련 업종별 생산/판매하는 품목이나 제공하는 서비스를 기재
- ③ (매출액 비중) 전체 매출액 중 각 업종이 차지하는 매출액 비중을 기재, 문화체육관광사업과 관련이 없는 업종의 매출액 비중은 '기타'란에 작성, ①+②+③+④+⑤+기타 = 100%가 되어야 함

① 문화체육관광 관련 업종	업종 번호 (↓산업 분류 체계 참조)	② 주사업 품목 및 서비스 무엇을 가지고, 어떤 방법으로 무엇을 생산·제공하는가	③ 매출액 비중
업종①			%
업종②			%
업종③			%
업종④			%
업종⑤			%
문화체육관광 외 업종(기타)			%
합계(①+②+③+④+⑤+기타)			100.0%

※ 문화체육관광산업 분류 체계

산업	번호	업종	산업	번호	업종	
문화	101	출판산업	스포츠	301	스포츠시설업	
	102	만화산업		302	스포츠 용품업	
	103	음악산업		303	스포츠 서비스업	
	104	영화산업		관광	401	관광 쇼핑업(도매업 제외)
	105	게임산업			402	관광 운수업
	106	애니메이션산업			403	관광 숙박업
	107	방송산업	404		관광 음식점 및 주점업	
	108	광고산업	405		여행사 및 여행 보조 서비스업	
	109	캐릭터산업	406		국제회의업	
	110	지식정보산업	407		문화, 오락 및 레저 스포츠사업	
	111	콘텐츠솔루션산업	408		카지노업	
	112	공연산업				
	201	사진산업				
	202	시각예술산업				
203	공예산업					

2. 종사자 현황 : 종사상 지위별

- ① **자영업자**: 사업체를 소유하며 자신의 책임하에 직접 경영하는자
 - ② **무급가족 종사자**: 자영업자의 가족이나 친인척 중 임금을 받지 않고 무보수로 사업체의 업무를 돕는 자로서 해당 사업체 정규 근로시간의 1/3 이상을 근무하는 자
 - ③ **상용근로자**: 고용계약기간이 1년 이상인 근로자 또는 고용계약기간이 정해지지 않고 정규직원으로 일하는 자
 - ④ **임시·일용근로자**: 고용계약기간이 1년 미만인 근로자
 - ⑤ **기타**: 프리랜서, 특수형태 근로자 등 자영업자, 무급가족 종사자, 상용·임시·일용근로자로 분류되지 않은 종사자
- ※ 종사자는 외국인을 포함. 휴직자(3개월 이상)와 파견/용역 근로자는 제외(아래 보기카드 참조)

종사자에 포함되는 경우	종사자에서 제외되는 경우
<input type="checkbox"/> 해당 사업체에서 급여가 지급되는 경우 - 본점, 지사, 지점, 영업소, 공장 등 연관된 다른 사업체로 파견 나간 사람 - 용역을 준 업체에 나가서 일하는 사람 <input type="checkbox"/> 단기 병가자 및 휴가자 <input type="checkbox"/> 외국인 취업자	<input type="checkbox"/> 해당 사업체에서 급여가 지급되지 않는 경우 - 본점, 지사, 지점, 영업소, 공장 등 연관된 다른 사업체에서 파견 나온 사람 - 용역업체에서 파견 나와 일하는 사람 (청소부, 경비원 등) <input type="checkbox"/> 장기 휴직자(3개월 이상) 및 파업 중인 자

조직형태 ① 개인사업체만 응답

2022년 6월 마지막 영업일 기준					
구분		전체	여성 근로자	35세 미만 근로자	장애인 근로자
종사상 지위별 인력 총계1)		명	명	명	명
종사상 지위별	자영업자	명	명	/	/
	무급가족 종사자	명	명		
	상용	명	명		
	임시·일용	명	명		
	기타	명	명		
파견/용역 근로자 (고용 관계가 아닌 소속 외 근로자)		명	명		

1) '종사상 지위별 인력 총계'는 타 사업체로부터 지원을 받은 근로자는 제외하고 기입

조직형태 ② 회사법인 ~ ④ 비법인단체 응답

2022년 6월 마지막 영업일 기준					
구분		전체	여성 근로자	35세 미만 근로자	장애인 근로자
종사상 지위별 인력 총계1)		명	명	명	명
종사상 지위별	상용	명	명	/	/
	임시·일용	명	명		
	기타	명	명		
파견/용역 근로자 (고용 관계가 아닌 소속 외 근로자)		명	명		

1) '종사상 지위별 인력 총계'는 타 사업체로부터 지원을 받은 근로자는 제외하고 기입

■ 아래 문항은 2022년 2분기(2022. 6. 30) 기준 귀사의 현황에 대해 작성해 주세요

상용근로자를 제외한 임시·일용근로자 및 기타종사자와 계약 체결 시 근로계약을 작성하십니까?	① 예	② 아니오
장애인 근로자를 고용하고 있습니까?	① 예	② 아니오
주52시간제를 도입하고 있습니까?	① 예	② 아니오
유연근무제를 도입하고 있습니까?	① 탄력적 근로시간제 ③ 사업장 밖 간주근로시간제 ⑤ 도입하지 않음	② 선택적 근로시간제 ④ 재량근로시간제

※ 유연근무제

■ 유연근무제는 통상의 근무시간·근무일을 변경하거나 근로자와 사용자가 근로시간이나 근로장소 등을 선택·조정하여 일과 생활을 조화롭게 하고, 인력활용의 효율성을 높일 수 있는 제도입니다

유형	내용
탄력적 근로시간제	일이 많은 주(일)의 근로시간을 늘리는 대신 다른 주(일)의 근로시간을 줄여 평균적으로 법정근로시간(주40시간) 내로 근로시간을 맞추는 근무제도 * 단위기간에 따라 3가지 유형 있음(2주 이내 / 3개월 이내 / 3개월 초과 6개월 이내)
선택적 근로시간제	일정기간(1개월 이내, 단 신상품 또는 신기술의 연구개발 업무는 3개월 이내)의 단위로 정해진 총 근로시간 범위 내에서 업무의 시작 및 종료시각, 1일의 근로시간을 근로자가 자율적으로 결정할 수 있도록 하되, 평균적으로 법정근로시간(1주 40시간) 내로 맞추는 제도
사업장 밖 간주근로시간제	출장 등 사유로 근로시간의 전부 또는 일부를 사업장 밖에서 근로하여 근로시간을 산정하기 어려운 경우에 소정근로시간, 업무수행에 통상 필요한 시간, 근로자대표와 서면합의한 시간을 근로한 것으로 인정하는 제도
재량근로시간제	업무의 성질에 비추어 업무수행 방법을 근로자의 재량에 위임할 필요가 있는 업무로서 시행령 및 고시로 규정된 업무에 대해서는 사용자가 근로자대표와 서면합의로 정한 근로시간을 근로한 것으로 인정하는 제도

3. 종사자수 변동 사유에 관한 사항

- 2022년 3월 마지막 영업일 기준 종사자 수와 비교하여 2022년 6월 마지막 영업일 기준 종사자 수의 변동여부 확인 후 증감 이유를 선택(우선 순위별 최대 2개)

① 증가 ==> 3-1로 이동 ② 감소 ==> 3-2로 이동 ③ 변동 없음 ==> 문4로 이동

3-1. 종사자 수가 증가한 이유 (1순위 : , 2순위 :)	3-2. 종사자 수가 감소한 이유 (1순위 : , 2순위 :)
① 계절요인으로 증가 ② 경기(시장전망) 개선 ③ 일거리 증가 ④ 사업의 확장 ⑤ 제품 특성상 성수기 ⑥ 휴직자의 복직 ⑦ 기업의 다른 지점/영업소/사업장에서 전입 ⑧ 기타()	① 계절요인으로 감소 ② 경기(시장전망) 악화 ③ 일거리 감소 ④ 사업의 축소 ⑤ 제품 특성상 비수기 사지 ⑥ 휴직자, 이직자(퇴직자) 발생 ⑦ 휴업 ⑧ 파업 ⑨ 기업의 다른 지점/영업소/사업장으로 전출 ⑩ 기타()

4. 임금에 관한 사항

2022년 6월 급여계산기간 기준, 외국인 근로자 포함, 휴직자와 파견·용역 근로자는 제외			
구분	실제 임금이 지급된 근로자 수	임금이 191만원 미만인 근로자 수	월 임금총액2) (세금 공제전) 근로자 1인당 총계가 아닌 실제 임금이 지급된 근로자 전체의 총계임
상용	명	명	만원
임시/일용	명	명	만원

2) 임금총액 : 명칭과 관계없이 근로의 대가로 근로자에게 지급한 금액

5. 근로시간에 관한 사항

- 2022년 6월 급여계산 기간(월 일 ~ 월 일)
- 근로자 1인당 총계가 아닌 **임금이 지급된 근로자의 총계를 작성**
- 다음 페이지의 보기카드를 참고하여 작성

2022년 6월 급여계산 기간 기준, 외국인 근로자 포함, 휴직자와 파견·용역 근로자는 제외			
구분	실제 임금이 지급된 근로자 수	월 근로시간	
		소정근로시간3) 소정근로일에서의 정규 업무시간 (휴게시간 제외) 총계	초과근로시간4) 소정근로시간 이외 실제로 근로한 연장/휴일 근로시간 총계
상용	명	시간	시간
임시/일용	명	근로시간 총계	
		시간	

※ 2022년 6월 급여계산 기간에 초과근로를 한 상용 종사자의 수

- 근로시간에 대한 아래의 산출식을 참조하여 작성 부탁드립니다.(보기카드 참조)

- 사업체의 2022년 6월 급여계산기간의 근태기록을 참고하여 작성 부탁드립니다.

3) 소정근로시간: 소정근로일에 업무개시와 종료시각 사이 근로시간의 총계(휴게시간 제외)를 기재
 근로시간이 다른 근로자의 소정근로시간보다 짧은 시간제근로자(정규직)가 있다면, 총계 산정 시 반영
 실제 임금이 지급된 근로자 수 * 소정 근로일수 * 소정 근로시간

예1) 임금이 지급된 상용근로자 10명의 6월 소정(의무)근로일수가 20일, 소정근로시간이 8시간인 경우(09:00~18:00, 점심시간

1시간 제외), 총 1,600시간 기재
 $10명 * 20일(6월 소정(의무)근로일수) * 8시간(소정근로시간) = 총 1,600시간$

예2) 임금이 지급된 상용근로자 5명의 6월 소정(의무)근로일수가 20일, 이 중 4명은 소정근로시간이 8시간인 경우(09:00~18:00, 점심시간 1시간 제외)이고, 나머지 1명은 시간제근로자(정규직)로 소정근로시간이 5시간인 경우(13:00~18:00), 총 740시간 기재 [4명 * 20일(6월 소정(의무)근로일수) * 8시간(소정근로시간) + [1명 * 20일(6월 소정(의무)근로일수) * 5시간(소정근로시간)] = 총 740시간

※ 주 6일 근무자는 6월 소정근로일수를 24일로 적용하여 산출

4) 초과근로시간: 임금 지급 여부와 관계없이, 소정근로시간 이외의 시간(연장근로시간, 휴일근로시간)에 실제로 근로한 시간의 총계를 기재 실제 임금이 지급된 근로자별 초과 근로한 시간의 합계(휴일근로일수가 있으면, 반드시 기재)

예) 홍길동은 6월에 초과근무를 1회(총 3시간), 고길동은 휴일근무 1회(총 2시간), 박지성은 1회(총 6시간)을 한 경우
 $3시간 + 2시간 + 6시간 = 총 11시간$

6. 코로나19 피해 회복

- 코로나19로 인한 피해 회복을 위해 가장 필요한 정부지원은 무엇입니까?(2순위까지 응답)

	순위
① 코로나19 피해로 인한 손실보상(매출액 감소 등)	
② 코로나19로 인한 채무조정·금융지원	
③ 임대료, 세금, 공공요금 등의 경감으로 경영부담완화	
④ 스마트기술 보급 및 온라인 활용 플랫폼 등 디지털 전환	
⑤ 없음	
⑥ 기타 ()	

7. 코로나19 피해 회복 및 손실보상

- 코로나19 피해 회복 및 손실보상을 위한 정부 재정 지원에 대한 질문입니다

'21년 코로나19 피해 회복 및 손실보상을 위한 정부 재정 지원을 받은 경험이 있습니까?	① 있음 ② 없음
(①있음 응답자)정부 재정 지원이 코로나19 피해 회복에 도움이 되었습니까?	① 도움이 되었다 ② 도움이 되었으나 미미했다
'22년 코로나19 피해 회복 및 손실보상을 위한 정부 재정 지원을 받은 경험이 있습니까?	① 있음 ② 없음
(①있음 응답자)정부 재정 지원이 코로나19 피해 회복에 도움이 되었습니까?	① 도움이 되었다 ② 도움이 되었으나 미미했다
향후 코로나19 피해 회복 및 손실 보상을 위해 정부 재정 지원을 신청할 계획이 있습니까?	① 있음 ② 없음

#. 특이사항

종사자, 임금, 근로시간, 근로일수 관련 응답자가 이야기 한 것을 모두 기재해주세요.

◎ 응답자 정보

성명	근무부서
직책	핸드폰 번호
이메일	팩스번호

- 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. -

2022년 2/4분기 문화체육관광 일자리 현황 조사 결과보고서

주 관 기 관 : 문화체육관광부

전 담 기 관 : 한국문화관광연구원

권태일 연구위원
송철재 책임전문위원
전진영 책임전문위원
차희준 연구원

조 사 기 관 : (주)한국리서치

신성현 이사
이종은 차장
강명진 연구원

발 행 일 : 2022년 12월

발 행 처 : 문화체육관광부

주 소 : 30119 세종특별자치시 갈매로 388 정부세종청사 15동

홈 페이지 : <https://www.mcst.go.kr>

* 본 보고서의 내용을 가공·인용할 때에는 반드시 문화체육관광부·
한국문화관광연구원의 조사 결과임을 밝혀주시기 바랍니다.

2022년 2/4분기

문화체육관광 일자리 현황 조사