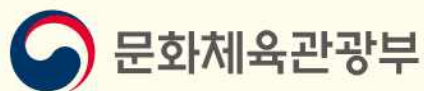


발 간 등 록 번 호
11-1371000-001190-10



2021년 문화체육관광 일자리 현황 조사



발 간 등 록 번 호

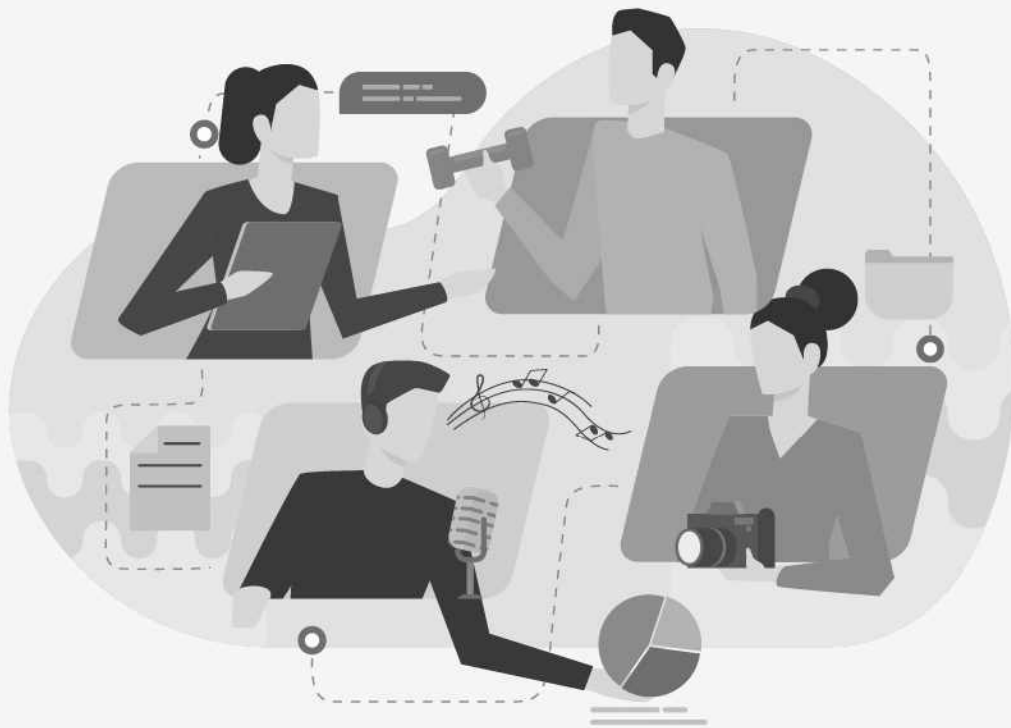
11-1371000-001190-10



승인번호
제 113025 호



2021년 문화체육관광 일자리 현황 조사



일/러/두/기

- 본 조사는 2021년 하반기 기준으로 실시된 「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
- 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 「2021년 문화체육관광 일자리 현황 조사 OO페이지에서 전재 또는 역재」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	9
III. 표본 설계	11
IV. 표본 규모	14
V. 추정 방법	15
VI. 용어 해설	16

제 2 장. 조사결과 요약

.....	20
-------	----

제 3 장. 조사결과 분석

I. 일자리 부문	28
II. 근로실태 부문	42
III. 기타 부문	53

CONTENTS



표 목차

[표 1-1] 조사 내용	6
[표 1-2] 문화체육관광산업 분류 체계	9
[표 1-3] 산업별·종사자규모별 모집단 수	11
[표 1-4] 산업별·종사자규모별 표본 수	13
[표 3-1] 문화체육관광산업 종사자 수 동향	28
[표 3-2] 21년 하반기 기준 문화체육관광산업 종사자 수	28
[표 3-3] 종사상지위별 종사자 수 동향	30
[표 3-4] 21년 하반기 기준 종사상지위별 종사자 수	31
[표 3-5] 35세 미만(청년층) 종사자 수 동향	33
[표 3-6] 21년 하반기 기준 35세 미만(청년층) 종사자 수	33
[표 3-7] 신규채용 인력 동향	35
[표 3-8] 21년 하반기 기준 신규채용 인력 및 하반기 신규채용 계획	35
[표 3-9] 퇴사 인력 동향	37
[표 3-10] 21년 하반기 기준 퇴사 인력	37
[표 3-11] 종사자 수 변동 동향	39
[표 3-12] 21년 하반기 기준 종사자 수 변동 여부	39
[표 3-13] 21년 하반기 기준 종사자 수 '증가' 사유(1+2순위)	40
[표 3-14] 21년 하반기 기준 종사자 수 '감소' 사유(1+2순위)	40
[표 3-15] 임금 동향(1인당 월평균)	42
[표 3-16] 21년 하반기 기준 임금(1인당 월평균)	42
[표 3-17] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)	44
[표 3-18] 21년 하반기 기준 임금(1인당 월평균)	44
[표 3-19] 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)	46
[표 3-20] 21년 하반기 기준 근로일수 및 근로시간(1인당 월평균)	47
[표 3-21] 종사상지위별 근로일수 동향(1인당 월평균)	50
[표 3-22] 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)	50
[표 3-23] 21년 하반기 기준 근로일수 및 근로시간(1인당 월평균)	51
[표 3-24] 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부	52
[표 3-25] 주52시간제 도입 여부	54
[표 3-26] 주52시간제 준수에 어려움을 겪는 이유(1+2+3순위)	54
[표 3-27] 코로나19 극복을 위한 대응	56
[표 3-28] 코로나19 극복을 위한 향후 계획	58
[표 3-29] 디지털 전환을 위해 현재 추진 중인 사항	59
[표 3-30] 디지털 전환을 위해 향후 필요한 사항	60
[표 3-31] 코로나19 이후 디지털 전환 관련 정책 변화	61

CONTENTS



그림 목차

[그림 1-1] 문화체육관광산업 전체 종사자 수	10
[그림 3-1] 문화체육관광산업 종사자 수 동향	27
[그림 3-2] 종사상지위별 종사자 수 동향	29
[그림 3-3] 종사상지위별 종사자 수 동향(계속)	30
[그림 3-4] 35세 미만(청년층) 종사자 수	32
[그림 3-5] 신규채용 인력 동향	34
[그림 3-6] 21년 하반기 신규채용 계획	35
[그림 3-7] 퇴사 인력 동향	36
[그림 3-8] 종사자 수 변동 동향	38
[그림 3-9] 임금 동향(1인당 월평균)	41
[그림 3-10] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)	43
[그림 3-11] 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)	45
[그림 3-12] 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)(계속)	46
[그림 3-13] 종사상지위별 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)	48
[그림 3-14] 종사상지위별 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)(계속)	49
[그림 3-15] 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부	52
[그림 3-16] 주52시간제 도입 여부 및 준수에 어려움을 겪는 이유	53
[그림 3-17] 코로나19 극복을 위한 대응	55
[그림 3-18] 코로나19 극복을 위한 향후 계획	57

2021년 문화체육관광 일자리 현황 조사 보고서

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

조사 기준시점 : 2021년 상반기(6월) 및 하반기(12월)

조사 대상

조사 기준시점 현재 국내에서 문화체육관광 산업을 영위하고 있는 상시종사자 1인 이상의 사업체 5,000개

표본설계

통계청의 '전국사업체조사' 자료를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축한 문화체육관광 분야 사업체 표본들을 활용한 표본설계 및 모수 추정

조사 방법

전화, 이메일, 팩스, 방문 등을 병행

조사 내용

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, 문화·체육·관광 분야의 일자리 정책을 지원할 수 있는 상세하고, 신속한 일자리 통계 필요
 - ▶ 문화·체육·관광 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

- 2019년 시범조사를 시작으로 2020년 1회차 조사는 국가승인통계 지정, 21년 2회차 조사 실시

[표 1-1] 조사 연혁

연도	세 부 항 목
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 : 2021년 12월 31일
- 조사 대상기간 : 2021년 7월 1일 ~ 12월 31일(2021년 하반기)
- 조사 실시기간 : 2022년 3월 14일 ~ 4월 22일

5. 조사 대상

- 조사 기준 시점 현재 국내에서 문화체육관광 산업을 영위하고 있는 상시종사자 1인 이상의 사업체
- 표본 수: 5,000개

6. 조사 단위

- 사업체 단위(단독사업체, 지사(지점) 등)
 - 사업체란 영리·비영리를 불문하고 일정한 물리적 장소에서 재화의 생산판매, 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, 기타 부분으로 구성

[표 1-2] 조사 내용

조사 항목		세 부 항목
사업체 현황		<ul style="list-style-type: none"> - 사업체명, 대표자명, 대표자 성별, 창설연월, 소재지, 창설연도, 조직형태, 법인형태, 자본금, 매출액, 주력 업종, 장애인 고용 여부 - 문화체육관광 관련 사업 비중(매출액 기준)
고용 부문	■ 종사자	<ul style="list-style-type: none"> - 종사상지위별, 성별 종사자 수 - 35세 미만(청년층) 종사자 수
	■ 신규채용 및 퇴사 인력	<ul style="list-style-type: none"> - 종사상지위별 퇴사인력 및 신규 채용인력 - 신규 채용 계획
	■ 종사자 수 변동 사유	<ul style="list-style-type: none"> - 종사자 변동 여부 - 종사자 수 증가/감소 사유
근로실태 부문	■ 임금	<ul style="list-style-type: none"> - 임금이 지급된 근로자 수 - 임금이 182만원 미만 근로자 수 - 임금총액(세금공제전)
	■ 근로일수 및 근로시간	<ul style="list-style-type: none"> - (상용근로자) 임금이 지급된 근로자 수 - (상용근로자) 근로일수(소정근로일수, 출근하지 않은 일수, 휴일근로일수) - (상용근로자) 근로시간(소정근로시간, 초과근로시간) - (임사·일용근로자) 임금이 지급된 근로자 수 - (임사·일용근로자) 실제 총 근로일수 및 근로시간
기타		<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 대응 - 근로계약서 작성 여부 - (5인 이상)주52시간제 도입 여부 및 애로사항 - 디지털 전환

8. 조사체계

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

9. 조사 방법

- 조사원이 사업체를 방문하여 응답자를 만나 설문지를 작성하는 면접조사 방식을 원칙으로 하나, 코로나19로 응답자가 대면을 거부하는 경우 전화, 이메일, 팩스, 방문 조사를 병행하여 참여율을 제고함

조사설계 협의	- 조사 주관기관, 수행기관, 실사기관 간 금년 중점 추진 사항과 전반적인 실사 진행방안에 대해 논의 및 공유
표본설계	- 통계청의 '2019년 기준 전국사업체조사'를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축한 문화체육관광 분야 사업체 표본틀 정리 - 통계 전문가에 의한 모집단 분석 및 층화변수(업종*사업체 규모)에 따른 표본 배분 후 원표본과 대체표본 추출
설문지 수정·보완	- 자문회의, 내부회의를 통해 문항별 중요도, 활용도 등 점검 - 실사 담당자 최종 점검을 통해 응답 부담 최소화
조사 시스템 개발	- 코로나19로 인한 비대면조사 도구 마련 - 전화조사를 위한 콜센터와 웹조사를 위한 시스템을 개발 후 조사 도구별 별도의 지침 수립
조사원 선발 및 교육	- 동일 조사를 수행한 조사원 중심의 적격자를 선발 - 조사 개요, 조사대상자 정의 및 특성, 조사 방법, 설문지 작성방법, 코로나19로 예상되는 문제와 대응 방안에 대한 조사원 교육 실시
전화 연락	- 응답자에게 조사 취지를 설명한 후 참여 독려, 선호하는 조사 방식을 문의
본 조사	- 전화, 이메일(웹), 팩스, 방문 방식 중 응답자가 원하는 방식으로 조사를 진행, 코로나19로 비대면방식인 이메일(웹)과 전화를 통한 참여도가 높게 나타남
검증 및 입력	- 에디팅 가이드에 따라 응답 내용을 점검 후 항목 무응답이나 응답 오류가 발생한 경우 전화를 걸어 재확인 후 보완 - 자체 입력시스템을 통한 조사 내용 입력
자료 처리	- 통계 전문가에 의한 모수 추정 - 통계 프로그램을 통한 전산 처리

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 결합하여 '문화산

업'으로 결합하여 공표

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

▶ 내용 : 문화체육관광산업 고용 현황, 근로 실태 등

○ 공표주기 : 연간

○ 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 임의분류(한국문화관광연구원, 2016) 적용
- 문화체육관광산업 모집단은 통계청의 '2019년 기준 전국사업체조사'를 토대로 한국문화관광연구원에서 구축한 분류 체계에 규정된 3개의 산업을 영위하는 사업체임

[표 1-3] 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

[표 1-4] 문화체육관광산업 모집단 연혁

연도	모집단 구축	모집단 수
2021년	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

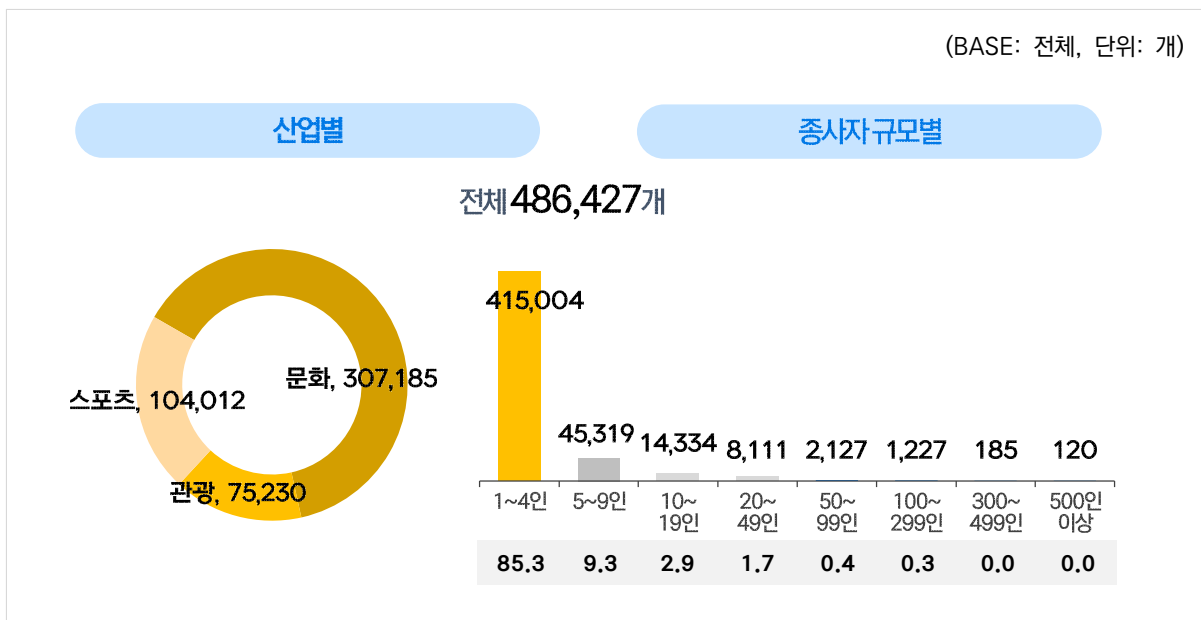
1) 모집단 정의

- 목표 모집단: 문화체육관광 사업을 영위하고 있는 사업체
- 조사 모집단: 통계청의 ‘2019년 기준 전국사업체조사’ 자료를 기준으로 문화체육관광 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

[그림 1-1] 문화체육관광산업 전체 사업체 수



[표 1-5] 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) 총화

- 문화체육관광 중분류 업종(26개)과 사업체 규모(8개)를 기준으로 총화
 - ▶ 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 5,000개로 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 제곱근 비례 배정 방식 시뮬레이션
 - ▶ - 4단계 : 절충배정
*모집단 수가 5개 이하인 경우, 전수조사

3) 표본추출

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

IV. 표본 규모

○ 총 5,001개 사업체가 조사에 참여함

▶ 산업별 △문화산업 2,477개, △관광산업 1,138개, △스포츠산업 1,386개

[표 1-6] 산업별·종사자규모별 표본 수

산업구분	종사자 규모								전체	
	1~4인	5~9인	10~19인	20~49인	50~99인	100~299인	300~499인	500인 이상		
문화	출판산업	109	41	39	23	14	8	9	9	252
	만화산업	24	2	2	6	2	4	0	0	40
	음악산업	123	12	6	7	3	3	0	0	154
	영화산업	54	50	30	15	1	2	0	0	152
	게임산업	100	29	18	10	7	14	4	12	194
	애니메이션산업	11	12	14	10	6	5	0	0	58
	방송산업	41	29	38	26	18	23	8	9	192
	광고산업	93	39	19	16	9	7	7	1	191
	캐릭터산업	63	15	10	5	3	3	1	0	100
	지식정보산업	37	10	6	5	5	7	3	10	83
	콘텐츠솔루션산업	20	11	8	20	10	5	1	0	75
	공연산업	220	27	25	19	9	8	7	1	316
	사진산업	61	8	8	3	4	5	1	0	90
	시각예술산업	100	29	12	7	8	10	4	10	180
공예산업	264	47	37	25	10	7	4	6	400	
소계	1,320	361	272	197	109	111	49	58	2,477	
관광	관광 쇼핑업	61	11	7	9	6	4	0	0	98
	관광 운수업	9	6	13	10	8	8	2	4	60
	관광 숙박업	196	37	23	24	18	15	17	3	333
	관광 음식점 및 주점업	134	45	30	37	23	3	0	0	272
	여행사 및 여행보조 서비스업	113	13	10	26	12	5	0	2	181
	국제회의업	14	7	2	9	3	0	0	0	35
	문화, 오락 및 레저 스포츠산업	63	25	16	18	9	11	2	3	147
	카지노업	0	0	0	0	1	4	2	5	12
소계	590	144	101	133	80	50	23	17	1,138	
스포츠	스포츠시설업	324	75	66	77	29	13	5	3	592
	스포츠용품업	301	56	33	26	11	11	3	3	444
	스포츠서비스업	230	51	33	19	8	8	1	0	350
소계	855	182	132	122	48	32	9	6	1,386	
전체	2,765	687	505	452	237	193	81	81	5,001	

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_{gh} 는 각 층별 종사자 수임

VI. 용어 해설

1) 조직 형태

구 분	내 용
① 사업체	• 일정한 장소 또는 지역내에서 경제활동에 종사하는 기업체 또는 기업체를 구성하는 부분 단위
- 개인사업체	• 순수하게 개인이 사업을 경영하는 경우로 동업(공동경영)의 경우도 포함
- 회사법인	• 상법의 규정에 의하여 설립된 회사를 말하며 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사, 유한책임회사가 있음
- 단독사업체	• 다른 장소에 본사(점) 또는 지사(점), 영업소, 출장소 등이 없이 한 장소에 단 하나의 사업체만 있는 경우
- 본사·본점	• 동일한 경영 하에 있는 지사(점), 영업소, 출장소, 공장 등을 1개 이상 운영하며 사업 전반을 실질적으로 총괄하는 사업체
- 공장, 지사(지점), 영업소 등	• 동일 경영을 총괄하는 본사 등이 별도로 있으면서 그 본사 등으로부터 업무 전반에 관하여 지시를 받고 있는 사업체
② 회사이외 법인	• 민법 또는 특별법에 의하여 설립된 회사이외의 법인을 말하며 재단법인, 학교법인, 의료법인, 사회복지법인, 농·수협, 각종 공사 등을 포함(국가·지방자치단체 포함)
③ 비법인 단체	• 법인격이 없는 단체로서 동창회, 후원회, 문화단체, 노동단체, 종친회 등이 있음

2) 종사자

구 분	내 용
① 전체 종사자	• 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	• 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	• 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 및 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(기본급 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 종사자에서 제외될 가능성이 있어, 자료 이용 시 유의할 필요 예) 자영업자와 유사한 점이 많아 응답자가 근로계약 관계가 아닌 하도급 관계로 판단하고 종사자에서 제외 파견 형태로 일하고 있어 응답자가 파견 근로자로 판단하고 종사자에서 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
⑧ 신규채용 인력	<ul style="list-style-type: none"> 조사대상 시점(상반기: 1월 1일~6월 30일, 하반기: 7월 1일~12월 31일)에 새롭게 채용된 종사자 '사업체노동력조사'의 입직자는 신규채용 외에 다른 지점에서의 전입, 복직 등도 포함하고 있어 본 조사의 신규채용 인력과는 차이가 있음
⑨ 퇴사인력	<ul style="list-style-type: none"> 조사대상 시점(상반기: 1월 1일~6월 30일, 하반기: 7월 1일~12월 31일)에 퇴사한 종사자 '사업체노동력조사'의 이직자는 퇴직 외에 다른 지점으로의 전출, 병가, 육아휴직 등도 포함하고 있어 본 조사의 퇴사인력과는 차이가 있음

3) 근로시간

구 분	내 용
① 소정 근로일수	<p>취업규칙, 단체협약 등에서 근로하기로 정한 근로일수의 총계를 기재 임금이 지급된 근로자 수 * 소정 근로일수</p> <p>예) 임금이 지급된 상용근로자 10명의 6월 소정(의무)근로일수가 22일인 경우, 220일로 기재 $10\text{명(상용근로자)} * 22\text{일(6월 소정(의무)근로일수)} = \text{총 } 200\text{일}$ ※ 주 6일 근무자는 6월 의무근로일수를 25일로 적용하여 산출</p>
② 출근하지 않은 일수	<p>소정근로일수 중에 결근, 병가, 공무행위, 연·월차 휴가, 생리휴가, 산전·후 휴가, 하계휴가, 경조사, 산재휴업기간, 쟁의행위기간 등의 사유로 근로를 제공하지 않은 날의 총 일수의 총계를 기재 임금이 지급된 근로자별 출근하지 않은 날의 합계</p> <p>예) 홍길동(3일간 병가), 김여해(1일간 결근), 박지철(4일간 연차)인 경우, 8일로 기재 $3\text{일} + 1\text{일} + 4\text{일} = \text{총 } 8\text{일}$</p>
③ 휴일근로일수	<p>소정근로일 이외의 날에 출근하여 1시간이라도 근무한 날의 총계를 기재 임금이 지급된 근로자별 휴일에 근로한 날의 합계</p> <p>예) 휴일에 출근한 경우(6월 기준 주말휴일, 현충일, 지방총선일) 홍길동(6월 2일(주말휴일) 출근), 김여해(6월 22일(주말휴일) 출근), 박지철(6월 6일(공휴일) 출근) $1\text{일} + 1\text{일} + 1\text{일} = \text{총 } 3\text{일}$</p>
④ 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 $10\text{명} * 22\text{일(6월 소정(의무)근로일수)} * 8\text{시간(소정근로시간)} = \text{총 } 1,760\text{시간}$ ※ 주 6일 근무자는 6월 의무근로 일수를 25일로 적용하여 산출</p>
⑤ 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 $3\text{시간} + 2\text{시간} + 6\text{시간} = \text{총 } 11\text{시간}$</p>

2021년 문화체육관광 일자리 현황 조사 보고서

CHAPTER

II

조사결과 요약



문화체육관광산업 고용현황



전체 종사자 수

20년 상반기 213만 9천명	20년 하반기 207만 7천명	21년 상반기 209만명	21년 하반기 207만 8천명
전년동기비	↑ 0.1%	전기비	↓ 0.6%

산업

20년 상반기
20년 하반기
21년 상반기
21년 하반기
전년동기비
전기비

문화산업	관광산업	스포츠산업
122만 2천명	51만 6천명	40만 1천명
121만 4천명	47만 2천명	39만 1천명
123만 1천명	46만 1천명	39만 7천명
123만 2천명	46만 4천명	38만 2천명
↑ 1.4%	↓ 1.6%	↓ 2.3%
0.0%	↑ 0.7%	↓ 3.9%

종사상지위별





신규채용 및 퇴사인력



신규채용 인력

상용근로자 비율	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기
	74.7%	79.5%	78.8%	78.8%



퇴사 인력

입사 1년 이내 퇴사자 비율	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기
	26.2%	4.9%	7.0%	6.4%

문화체육관광산업 근로실태



임금(근로자 1인당 월평균)



20년 상반기
268.5만원

20년 하반기
264.8만원

21년 상반기
278.1만원

21년 하반기
289.8만원

전년동기비

↑ 9.5%

전기비

↑ 4.2%

산업

20년 상반기

20년 하반기

21년 상반기

21년 하반기

전년동기비

전기비

문화산업

266.1만원

279.4만원

292.2만원

303.6만원

↑ 8.7%

↑ 3.9%

관광산업

288.0만원

242.5만원

259.8만원

270.6만원

↑ 11.6%

↑ 4.2%

스포츠산업

245.8만원

247.3만원

256.7만원

269.1만원

↑ 8.8%

↑ 4.8%

종사상지위별

상용근로자

290.5만원 283.6만원 296.4만원 306.8만원



↑ 8.2%

전년
동기비

↑ 3.5%

전기비

20년 상반기 20년 하반기 21년 상반기 21년 하반기

임시/일용근로자

142.9만원 134.1만원 139.2만원 142.2만원



↑ 6.0%

전년
동기비

↑ 2.2%

전기비

20년 상반기 20년 하반기 21년 상반기 21년 하반기



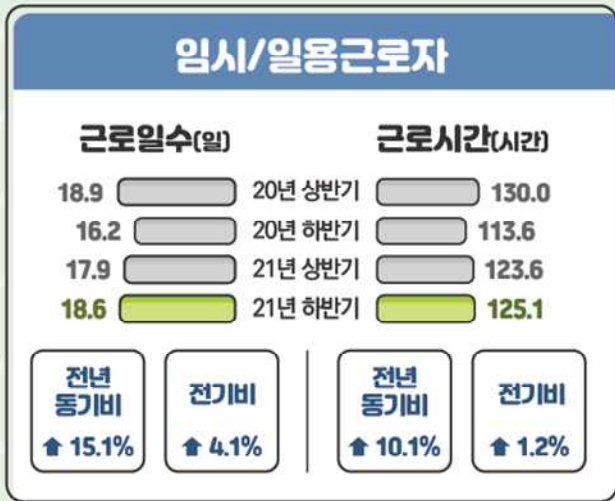
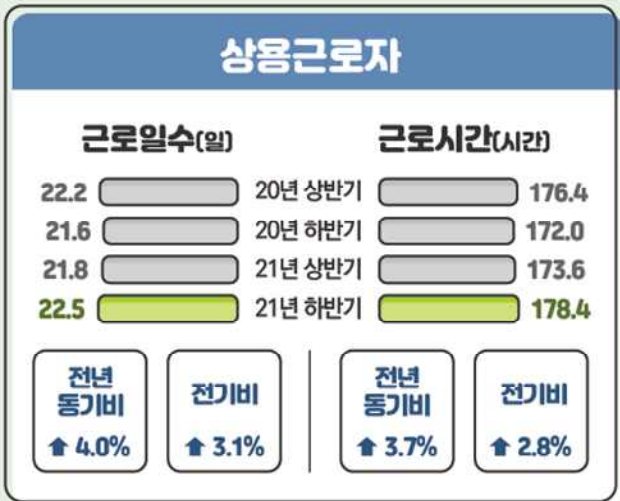
근로일수 및 근로시간(근로자 1인당 월평균)



산업



종사상지위별



2021년 문화체육관광 일자리 현황 조사 보고서

CHAPTER

III

조사결과



I. 일자리 부문

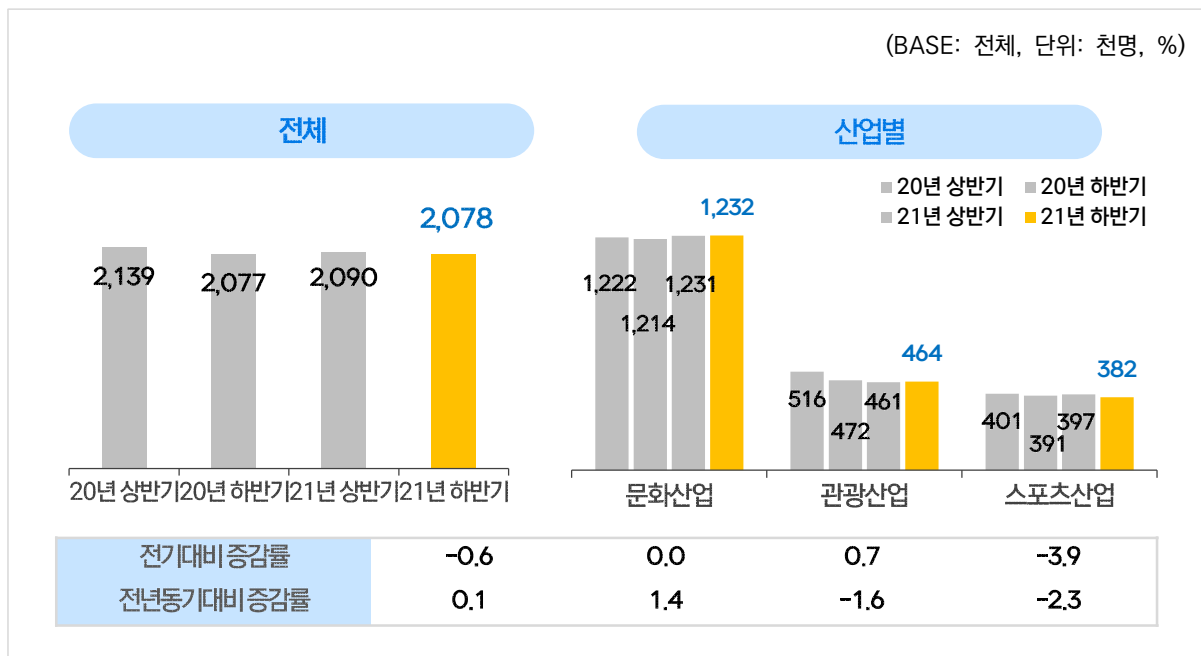
1. 종사자 현황

1) 전체

2021년 하반기, 문화체육관광산업의 종사자는 207만 8천명으로
전기(209만명)대비 1만2천명(-0.6%) 감소

- 산업별 종사자 수는 문화산업이 123만 2천명으로 가장 많고, 다음으로 관광산업(46만 4천명), 스포츠산업(38만 2천명)의 순임
- 성별 여성 종사자의 비율은 42.8%로 과반에 못미치며, 산업별로는 관광산업(45.9%), 문화산업(42.9%), 스포츠산업(38.9%)의 순임
- 전기(21년 상반기) 대비 종사자 수가 증가한 산업은 관광산업(0.7%)이며, 문화산업은 변동 없음(0.0%), 스포츠산업은 감소(-3.9%)

[그림 3-1] 문화체육관광산업 종사자 수 동향



※ 전체 사업체(모집단) 수: 20년 490,488개, 21년 상반기 484,979개, 21년 하반기 486,429

※ 21년 상반기 사업체 수가 감소한 사유는 조사모집단 정의 시 문화체육관광산업과 연관이 낮은 것으로 판단되는 스포츠건설업 중 일부를 제외했기 때문

[표 3-1] 문화체육관광산업 종사자 수 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비		
					증감	증감률	증감	증감률	
전체	2,139	2,077	2,090	2,078	1	0.1	-12	-0.6	
산업	문화산업	1,222	1,214	1,231	1,232	17	1.4	0	0.0
	관광산업	516	472	461	464	-7	-1.6	3	0.7
	스포츠산업	401	391	397	382	-9	-2.3	-15	-3.9

[표 3-2] 21년 하반기 기준 문화체육관광산업 종사자 수

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

		전체*	여성		
			구성비(%)	수(천명)	비율(%)
전체		2,078	100.0	890	42.8
산업	문화산업	1,232	59.3	528	42.9
	관광산업	464	22.3	213	45.9
	스포츠산업	382	18.4	148	38.9
종사자 규모	1~4인	795	38.3	370	46.5
	5~9인	295	14.2	124	41.9
	10~19인	196	9.4	84	42.8
	20~49인	240	11.6	97	40.4
	50~99인	142	6.8	58	40.9
	100~299인	196	9.4	79	40.4
	300인 이상	214	10.3	78	36.6
조직 형태	개인사업체	882	42.5	410	46.5
	회사법인	928	44.7	362	39.0
	회사이외 법인	233	11.2	101	43.4
	비법인단체	34	1.7	16	46.1

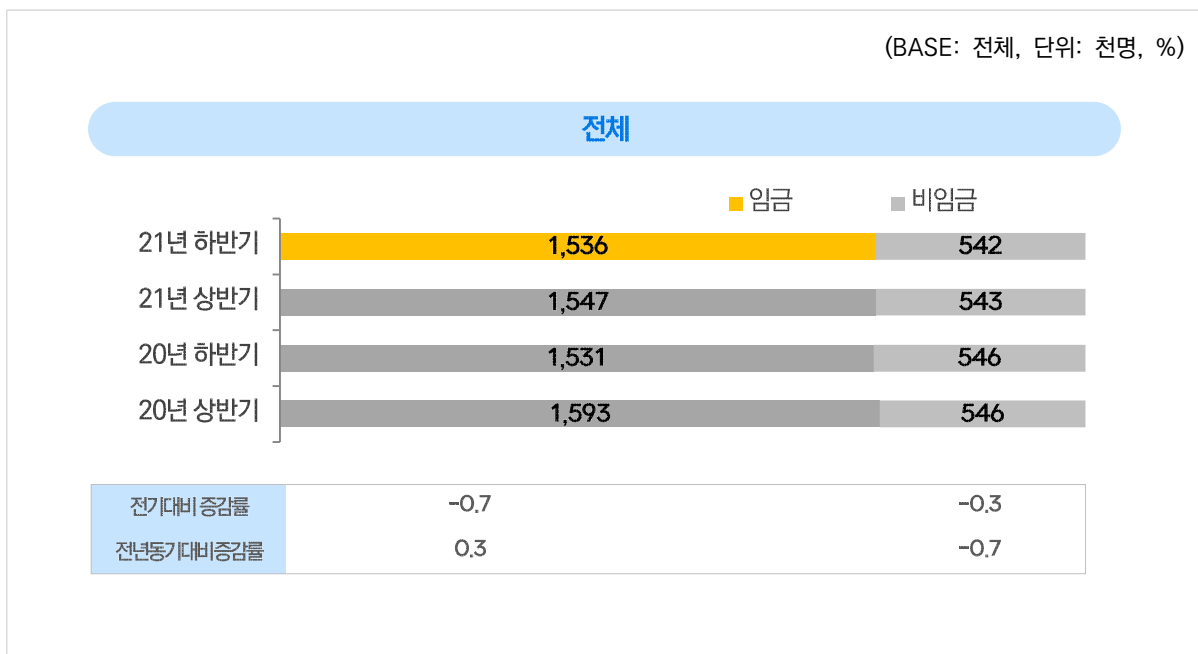
※ 전체 종사자 수는 임금근로자(상용, 임시·일용, 기타근로자)와 비임금근로자(자영업, 무급가족)를 모두 합산한 값임

2) 종사상지위별

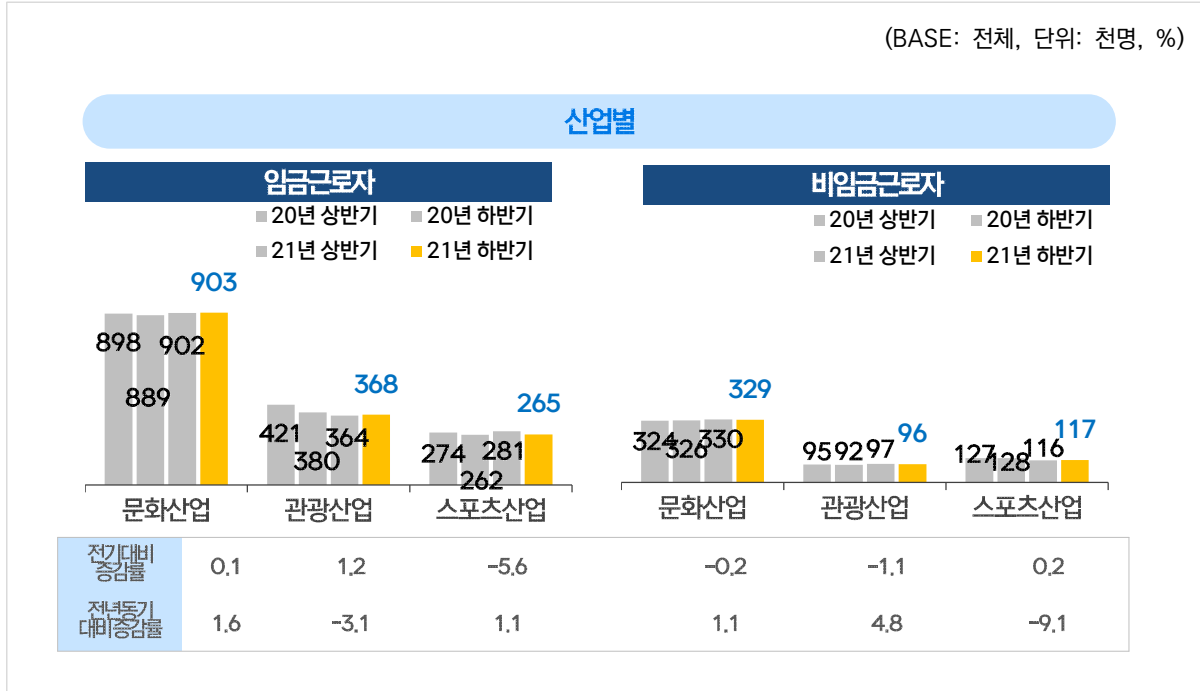
임금근로자는 153만 6천명으로 전기(154만 7천명) 대비 1만명(-0.7%) 감소하고, 비임금근로자는 54만 2천명으로 전기(54만 3천명) 대비 1천명(-0.3%) 감소

- 임금근로자 중 상용근로자는 135만 5천명, 임시·일용근로자는 15만 7천명, 기타 근로자는 2만 4천명, 비임금근로자 중 자영업자는 40만 4천명, 무급가족종사자는 13만 8천명임
 - ▶ 구성비를 살펴보면, 상용근로자가 65.2%로 가장 많고, 다음으로 자영업자(19.4%), 임시·일용근로자(7.5%), 무급가족종사자(6.7%), 기타 종사자(1.2%)의 순임
 - ▶ 종사상지위를 임금/비임금근로자로 분류해 구성비를 살펴보면, 임금근로자는 73.9%, 비임금근로자는 26.1%를 차지함
 - ▶ 산업별 자영업자의 비율은 스포츠산업에서 24.1%로 가장 높고, 관광산업이 11.9%로 가장 낮음
- 전기(21년 상반기) 대비 임금근로자가 증가한 산업은 관광산업(1.2%), 문화산업(0.1%)이며, 스포츠산업(-5.6%)에서는 감소
 - ▶ 비임금근로자가 증가한 산업은 스포츠산업(0.2%)이며, 관광산업(-1.1%), 문화산업(-0.2%)은 감소함

[그림 3-2] 종사상지위별 종사자 수 동향



[그림 3-3] 종사상지위별 종사자 수 동향(계속)



[표 3-3] 종사상지위별 종사자 수 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비		
					증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	
임금근로자	1,593	1,531	1,547	1,536	5	0.3	-10	-0.7	
산업	문화산업	898	889	902	903	14	1.6	1	0.1
	관광산업	421	380	364	368	-12	-3.1	4	1.2
	스포츠산업	274	262	281	265	3	1.1	-16	-5.6
비임금근로자	546	546	543	542	-4	-0.7	-1	-0.3	
산업	문화산업	324	326	330	329	3	1.1	-1	-0.2
	관광산업	95	92	97	96	4	4.8	-1	-1.1
	스포츠산업	127	128	116	117	-12	-9.1	0	0.2

[표 3-1] 21년 하반기 기준 종사상지위별 종사자 수

(BASE: 전체, 단위: 명)

	전체										
	임금근로자					비임금근로자				파견근로자	
	전체	구성비 (%)	상용	임시/일용	기타	전체	구성비 (%)	자영업	무급가족		
전체	1,536,133	100	1,355,282	156,526	24,325	541,831	100	403,646	138,185	6,626	
구성비(%)	73.9	-	65.2	7.5	1.2	26.1	-	19.4	6.7	-	
산업	문화산업	902,627	58.8	818,386	72,079	12,161	328,961	60.7	255,730	73,231	1,551
	관광산업	368,236	24.0	322,136	46,100	0	96,140	17.7	55,903	40,237	4,723
	스포츠산업	265,269	17.3	214,760	38,346	12,164	116,730	21.5	92,014	24,716	352
종사자 규모	1~4인	282,044	18.4	221,195	54,167	6,682	513,189	94.7	377,945	135,244	871
	5~9인	269,632	17.6	230,638	29,164	9,830	25,076	4.6	22,437	2,639	59
	10~19인	192,509	12.5	173,171	16,277	3,062	3,078	0.6	2,793	284	120
	20~49인	240,042	15.6	218,673	19,420	1,949	405	0.1	405	0	1,264
	50~99인	141,845	9.2	129,617	10,676	1,552	70	0.0	52	17	2,870
	100~299인	196,277	12.8	176,257	18,857	1,163	14	0.0	14	0	391
	300인 이상	213,784	13.9	205,731	7,965	87	0	0.0	0	0	1,051
조직 형태	개인사업체	340,292	22.2	251,534	71,814	16,945	541,831	100.0	403,646	138,185	0
	회사법인	928,395	60.4	885,921	38,076	4,399	-	-	-	-	6,107
	회사이외법인	233,000	15.2	192,938	38,344	1,718	-	-	-	-	520
	비법인단체	34,445	2.2	24,890	8,292	1,264	-	-	-	-	0

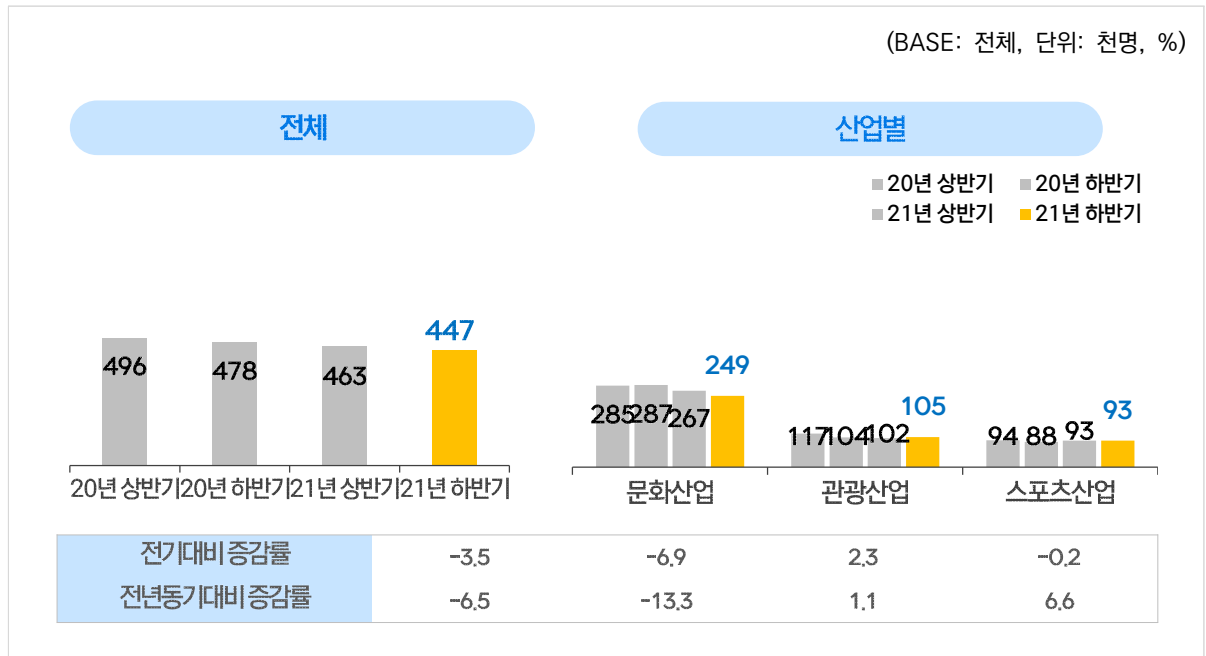
※ 임금근로자: 상용, 임시·일용, 기타 근로자, 비임금근로자: 자영업, 무급가족종사자(파견근로자는 제외)

3) 35세 미만(청년층)

35세 미만(청년층) 종사자는 44만 7천명으로 전체 근로자의 21.5%를 차지하며, 전기(46만 3천명) 대비 1만 6천명(-3.5%) 감소

- 산업별 청년층 근로자 수는 문화산업(24만 9천명), 관광산업(10만 5천명), 스포츠산업(9만 3천명)의 순임
 - ▶ 반면, 전체 종사자 수 대비 청년층 종사자의 비율은 스포츠산업이 24.4%로 가장 높고, 다음으로 관광산업(22.6%), 문화산업(20.2%)의 순임
- 전기(21년 상반기) 대비 산업별 청년층 근로자는 관광산업에서 2.3% 증가한 반면, 문화산업(-6.9%), 스포츠산업(-0.2%)에서 감소

[그림 3-4] 35세 미만(청년층) 종사자 수



[표 3-4] 35세 미만(청년층) 종사자 수 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비		
					증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)	
전체	496	478	463	447	-31	-6.5	-16	-3.5	
산업	문화산업	285	287	267	249	-38	-13.3	-18	-6.9
	관광산업	117	104	102	105	1	1.1	2	2.3
	스포츠산업	94	88	93	93	6	6.6	0	-0.2

[표 3-5] 21년 하반기 기준 35세 미만(청년층) 종사자 수

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

	수(천명)	구성비(%)	비율(%)	
전체	447	100.0	21.5	
산업	문화산업	249	55.6	20.2
	관광산업	105	23.5	22.6
	스포츠산업	93	20.9	24.4
종사자 규모	1~4인	72	16.0	9.0
	5~9인	71	16.0	24.2
	10~19인	53	11.8	26.8
	20~49인	67	15.0	27.9
	50~99인	45	10.0	31.6
	100~299인	65	14.7	33.3
	300인 이상	74	16.5	34.5
조직 형태	개인사업체	98	22.0	11.1
	회사법인	292	65.3	31.4
	회사이외법인	47	10.6	20.3
	비법인단체	10	2.2	28.1

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

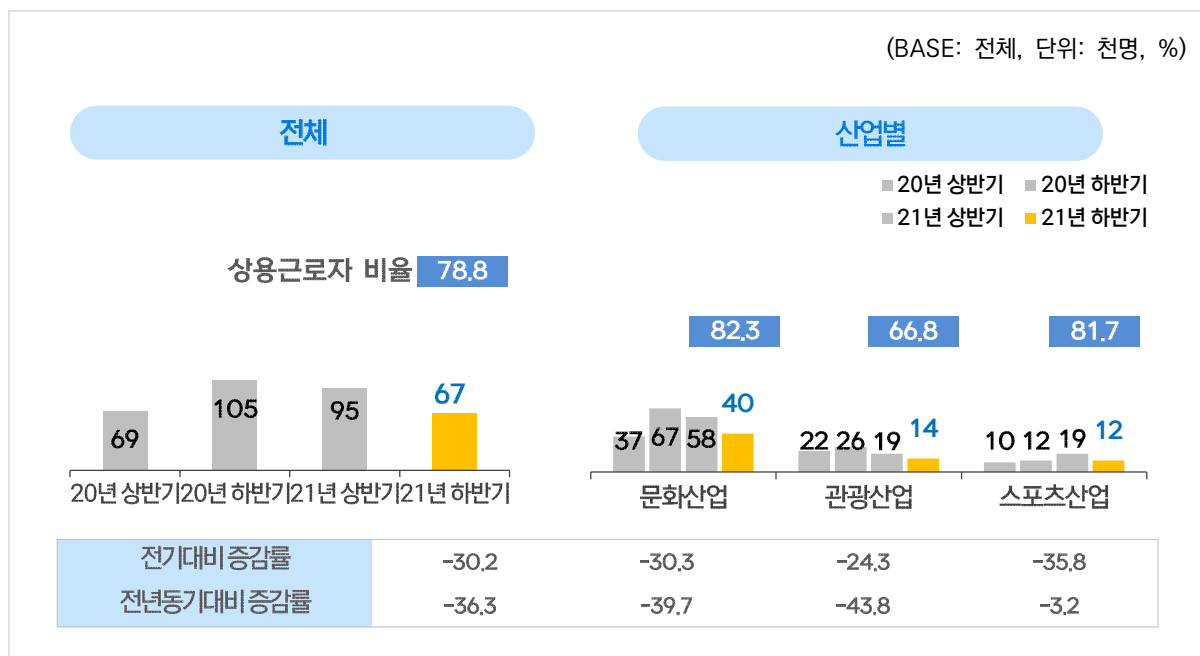
2. 종사자 변동 현황

1) 신규채용 인력

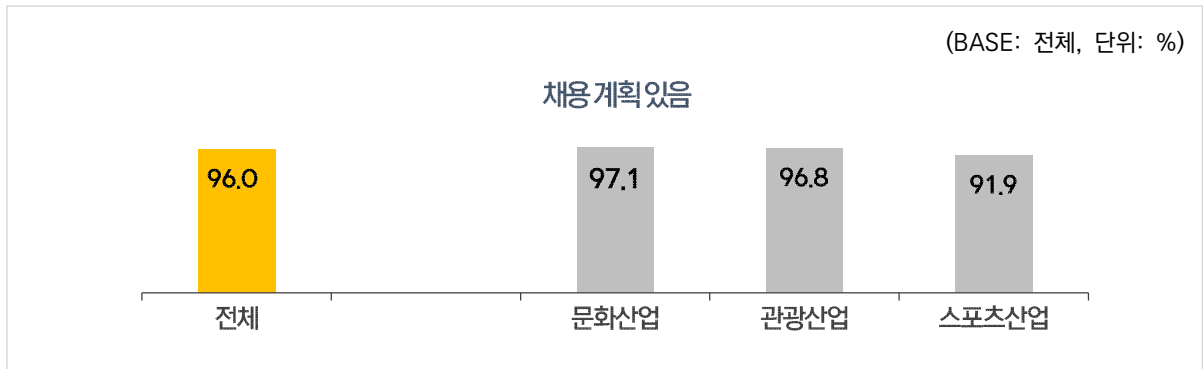
2021년 하반기 신규채용 인력 수는 6만 7천명이며
 전기(9만 5천명) 대비 2만 9천명(-30.2%) 감소,
 대다수에 사업체에서(96.0%) 22년 상반기 신규채용 계획이 있음

- 신규채용 인력 중 상용근로자는 5만 3천명으로 78.8%를 차지하며, 임시·일용근로자 1만 4천명(20.3%), 기타 근로자 1천명임
- 산업별 신규채용 인력 수가 가장 큰 산업은 문화산업(4만명)이며, 다음으로 관광산업(1만 4천명), 스포츠산업(1만 2천명)의 순임
 - ▶ 신규채용 인력 중 상용근로자 비율은 문화산업이 82.3%로 가장 높았으며, 이어 스포츠산업(81.7%), 관광산업(66.8%)의 순임
- 전기(21년 상반기) 대비 산업별 신규채용은 모두 감소했는데, 감소폭은 스포츠산업(-35.8%), 문화산업(-30.3%), 관광산업(-24.3%)의 순임
- 산업별 하반기 신규채용 계획은 문화산업에서 97.1%로 가장 높았으며, 관광산업(96.8%), 스포츠산업(91.9%)의 순임

[그림 3-5] 신규채용 인력 동향



[그림 3-6] 22년 상반기 신규채용 계획



[표 3-6] 신규채용 인력 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비	
					증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
전체	69	105	95	67	-38	-36.3	-29	-30.2
문화산업	37	67	58	40	-26	-39.7	-17	-30.3
관광산업	22	26	19	14	-11	-43.8	-5	-24.3
스포츠산업	10	12	19	12	0	-3.2	-7	-35.8

[표 3-7] 21년 하반기 기준 신규채용 인력 및 22년 상반기 신규채용 계획

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

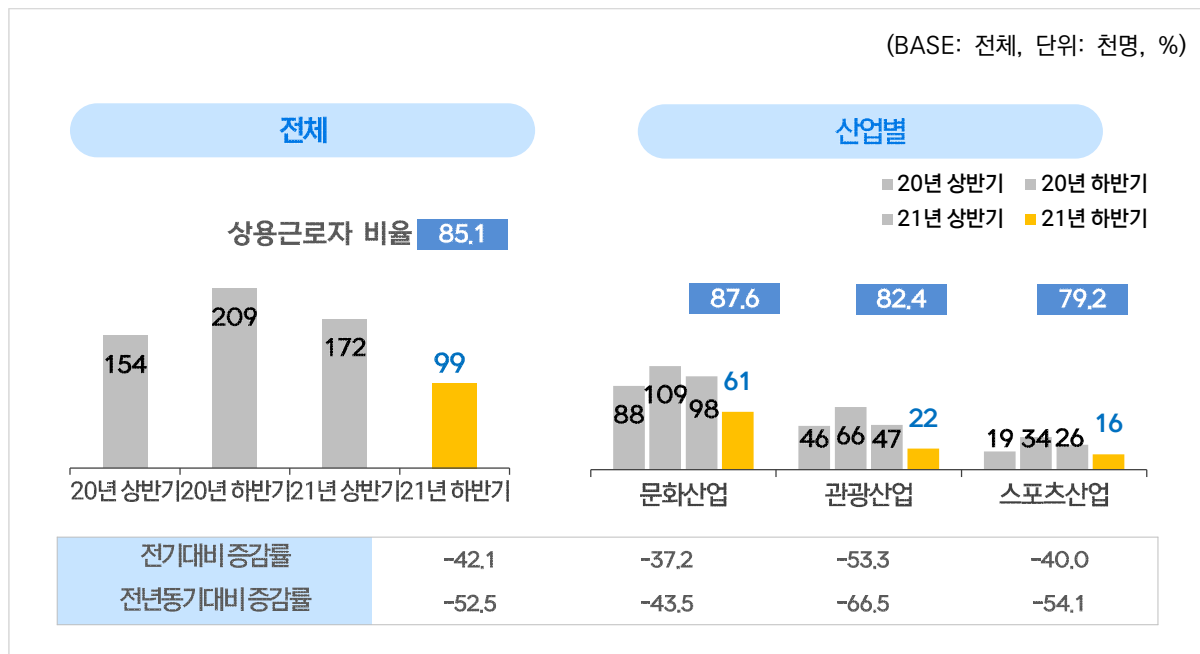
산업	구분	전체	구성비 (%)	상용		임시·일용	기타	상반기 신규 채용 계획 있음 (%)
				수(천명)	비율(%)			
전체		67	100.0	53	78.8	14	1	96.0
산업	문화산업	40	60.2	33	82.3	7	1	97.1
	관광산업	14	21.7	10	66.8	5	0	96.8
	스포츠산업	12	18.1	10	81.7	2	0	91.9
	종사자 규모							
	1~4인	11	16.5	6	54.3	5	0	97.5
	5~9인	8	12.7	7	78.9	2	0	90.1
	10~19인	4	6.1	4	90.7	0	0	85.1
	20~49인	9	13.3	7	74.9	2	0	81.7
	50~99인	6	8.9	5	92.1	0	0	76.3
	100~299인	14	20.7	11	80.2	3	0	53.3
	300인 이상	14	21.7	13	89.7	1	0	46.8
조직 형태	개인사업체	13	19.5	7	54.3	5	1	97.1
	회사법인	46	68.3	41	89.5	5	0	90.5
	회사외법인	8	11.3	4	58.3	3	0	91.2
	비법인단체	1	0.9	0	54.4	0	0	89.9

2) 퇴사 인력

퇴사 인력 수는 9만 9천명으로 신규채용(6만 7천명)보다 많으며
 전기(17만 2천명) 대비 7만 2천명(-42.1%) 감소,
 상용근로자 중 입사 1년 이내 퇴사자 비중은 5천명(6.4%)

- 퇴사 인력 중 상용근로자는 8만 5천명으로 85.1%를 차지하며, 임시·일용근로자 1만 3천명, 기타 근로자 1천명임
- 산업별 퇴사 인력 수가 가장 많은 산업은 문화산업(6만 1천명)이며, 다음으로 관광 산업(2만 2천명), 스포츠산업(1만 6천명)의 순임
 - ▶ 퇴사 인력 중 상용근로자 비율은 문화산업이 87.6%로 가장 높았으며, 이어 관광산업(82.4%), 스포츠산업(79.2%)의 순임
- 전기(21년 상반기) 대비 산업별 퇴사 인력은 모두 감소했는데, 감소폭은 관광산업(-53.3%), 스포츠산업(-40.0%), 문화산업(-37.2%)의 순임

[그림 3-기] 퇴사 인력 동향



[표 3-8] 퇴사 인력 동향

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비	
					증감	증감률 (%)	증감	증감률 (%)
전체	154	209	172	99	-110.0	-52.5	-72	-42.1
산업	문화산업	88	109	98	61	-47	-36	-37.2
	관광산업	46	66	47	22	-44	-25	-53.3
	스포츠산업	19	34	26	16	-19	-11	-40.0

[표 3-9] 21년 하반기 기준 퇴사 인력

(BASE: 전체, 단위: 천명, %)

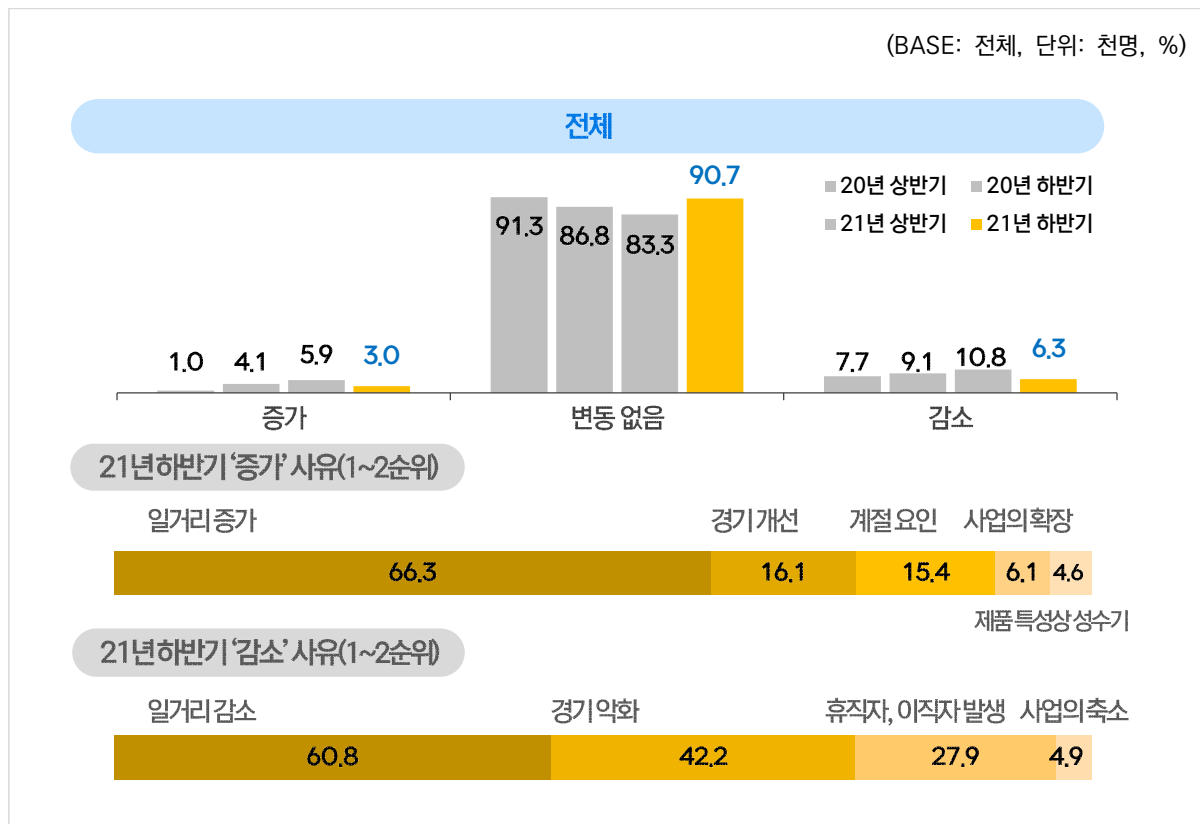
		전체		상용		입사 1년 이내 퇴사		임시/ 일용	기타
		수(천명)	구성비 (%)	수(천명)	비율(%)	수(천명)	비율(%)		
전체		99	100.0	85	85.1	5	6.4	13	1
산업	문화산업	61	61.8	54	87.6	3	6.0	7	1
	관광산업	22	22.3	18	82.4	2	9.7	4	0
	스포츠산업	16	15.9	13	79.2	0	3.2	3	0
종사자 규모	1~4인	35	35.3	28	79.4	3	12.3	7	1
	5~9인	17	16.7	14	82.5	1	10.6	3	0
	10~19인	7	6.8	6	84.0	0	1.2	1	0
	20~49인	9	9.0	8	86.7	0	4.5	1	0
	50~99인	9	8.6	8	92.3	0	0.5	1	0
	100~299인	11	11.0	11	97.0	0	0.1	0	0
	300인 이상	12	12.6	11	88.9	0	0.4	1	0
조직 형태	개인사업체	30	29.7	21	71.8	2	10.8	7	1
	회사법인	61	61.0	57	93.3	2	4.2	4	0
	회사이외법인	8	8.5	6	75.7	1	11.0	2	0
	비법인단체	1	0.8	0	58.0	0	0.0	0	0

3) 종사자 수 변동 여부 및 사유

전기 대비 종사자 수 변동 여부에 대해
90.7%는 변동 없음, 6.3%는 감소, 3.0%는 증가했다고 응답

- 증가했다고 답한 사업체의 증가 주요 사유는 일거리의 증가(66.3%)이며, 다음으로 경기 개선(16.1%), 계절 요인(15.4%), 사업의 확장(6.1%) 등을 꼽음
 - ▶ 감소했다고 응답한 사업체의 감소 주요 사유는 일거리의 감소(60.8%)이며, 다음으로 경기 악화(42.2%), 휴직자, 이직자(퇴직자) 발생(27.9%), 사업의 축소(4.9%) 등을 꼽음
- 전기(21년 상반기) 대비 산업별 종사자 수가 증가했다는 응답은 관광산업이 3.4%로 가장 높으며, 감소했다는 응답 또한 관광산업이 7.1%로 가장 높음

[그림 3-8] 종사자 수 변동 동향



[표 3-10] 종사자 수 변동 동향

(BASE: 전체, 단위: %, %p)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비 (%p)	전기비 (%p)	
‘증가’ 응답	1.0	4.1	5.9	3.0	-1.1	-2.9	
산업	문화산업	1.3	4.7	5.6	3.0	-1.7	-2.5
	관광산업	0.5	3.8	5.9	3.4	-0.4	-2.4
	스포츠산업	0.7	2.5	6.8	2.5	0.0	-4.3
‘감소’ 응답	7.7	9.1	10.8	6.3	-2.8	-4.5	
산업	문화산업	6.8	8.0	10.7	6.6	-1.4	-4.2
	관광산업	12.2	14.3	12.9	7.1	-7.2	-5.8
	스포츠산업	7.2	8.7	9.6	5.1	-3.6	-4.5

[표 3-11] 21년 하반기 기준 종사자 수 변동 여부

(BASE: 전체, 단위: %)

		증가	감소	변동 없음
전체		3.0	6.3	90.7
산업	문화산업	3.0	6.6	90.4
	관광산업	3.4	7.1	89.5
	스포츠산업	2.5	5.1	92.4
종사자 규모	1~4인	2.0	5.1	93.0
	5~9인	6.4	11.5	82.0
	10~19인	8.8	15.0	76.2
	20~49인	16.4	17.8	65.8
	50~99인	18.0	23.8	58.3
	100~299인	34.8	29.1	36.2
	300인 이상	53.5	24.1	22.4
조직 형태	개인사업체	2.2	4.7	93.1
	회사법인	6.9	14.8	78.3
	회사이외법인	7.6	13.1	79.3
	비법인단체	2.3	4.6	93.1

[표 3-12] 21년 하반기 기준 종사자 수 '증가' 사유(1+2순위)

(BASE: 종사자 수 '증가' 응답 사업체, 단위: %)

		일거리 증가	경기(시장전망) 개선	계절요인으로 증가	사업의 확장	제품 특성상 성수기	휴직자의 복직	기업의 다른 지점/영업장소에서 영업장 전입	기상요인 호전	기타
전체		66.3	16.1	15.4	6.1	4.6	3.6	2.5	0.0	5.9
산업	문화산업	71.6	17.1	13.5	7.4	7.2	0.6	3.9	0.0	5.6
	관광산업	61.1	12.1	20.8	3.1	0.0	17.2	0.0	0.0	2.2
	스포츠산업	52.6	16.3	16.8	4.2	0.1	1.1	0.0	0.0	10.8
종사자 규모	1~4인	63.7	18.1	10.7	6.3	3.8	2.8	0.0	0.0	7.6
	5~9인	59.2	14.7	29.4	0.0	11.2	4.4	7.4	0.0	1.7
	10~19인	78.6	12.3	21.4	7.1	2.3	1.5	3.8	0.0	8.8
	20~49인	75.0	11.8	11.6	16.6	0.0	7.0	7.3	0.0	3.3
	50~99인	79.4	13.8	2.1	9.8	0.0	8.5	0.4	0.0	8.9
	100~299인	84.3	15.7	17.6	2.2	0.0	3.1	0.3	0.0	0.6
	300인 이상	84.0	7.4	10.4	9.8	5.2	11.2	4.5	0.0	2.7
조직 형태	개인사업체	65.6	20.0	15.6	6.0	3.5	0.8	0.0	0.0	5.8
	회사법인	71.0	10.6	15.9	7.5	8.1	9.2	0.1	0.0	5.6
	회사이외법인	52.8	8.1	13.3	1.6	0.0	2.3	30.9	0.0	8.9
	비법인단체	84.0	7.7	0.0	0.0	0.0	16.0	0.0	0.0	0.0

[표 3-13] 21년 하반기 기준 종사자 수 '감소' 사유(1+2순위)

(BASE: 종사자 수 '감소' 응답 사업체, 단위: %)

		일거리 감소	경기(시장전망) 악화	휴직자, 이직자(퇴직자) 발생	사업의 축소	계절요인으로 감소	기업의 다른 지점/영업장에서 영업장 전출	휴업 또는 파업	제품 특성상 비수기	기상요인 악화	기타
전체		60.8	42.2	27.9	4.9	1.9	1.7	0.0	0.0	0.0	4.5
산업	문화산업	63.1	48.1	26.9	7.1	0.6	1.9	0.0	0.0	0.0	2.7
	관광산업	63.4	28.9	30.7	1.1	6.3	0.0	0.1	0.0	0.0	7.4
	스포츠산업	49.2	33.1	28.9	0.2	2.5	2.2	0.0	0.0	0.0	8.5
종사자 규모	1~4인	68.7	51.1	15.5	2.9	0.5	2.3	0.0	0.0	0.0	3.5
	5~9인	51.5	25.5	44.5	13.8	4.5	0.0	0.0	0.0	0.0	7.2
	10~19인	43.1	25.4	57.7	2.7	7.5	0.0	0.0	0.0	0.0	7.6
	20~49인	20.2	11.6	76.4	4.6	2.9	0.5	0.0	0.0	0.0	7.5
	50~99인	37.6	21.3	69.8	7.8	4.5	0.9	0.0	0.0	0.0	1.7
	100~299인	27.2	9.7	81.8	1.7	7.3	0.7	0.0	0.0	0.0	1.5
	300인 이상	42.5	13.2	83.2	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	3.3
조직 형태	개인사업체	70.0	54.6	12.5	3.7	1.2	1.2	0.0	0.0	0.0	3.5
	회사법인	50.9	24.3	49.9	8.3	1.1	2.9	0.1	0.0	0.0	5.9
	회사이외법인	26.7	14.9	61.9	0.0	12.5	0.5	0.0	0.0	0.0	6.4
	비법인단체	7.8	0.0	82.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	13.0

II. 근로실태 부문

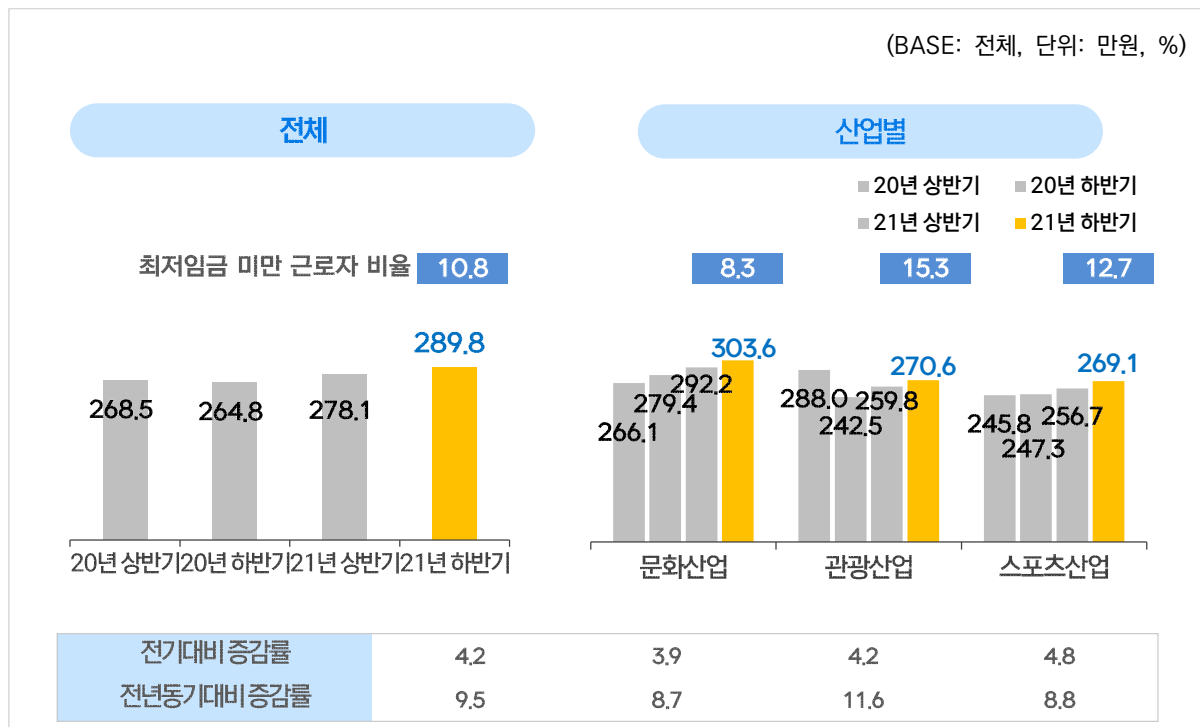
1. 임금

1) 전체

근로자 1인당 월평균 임금총액은 289.8만원으로
 전기(278.1만원) 대비 11.7만원(4.2%) 증가,
 임금이 182만원 미만인 근로자는 10.8%

- 임금총액이 많은 산업은 문화산업(303.6만원)이며, 적은 산업은 스포츠산업(269.1만원)임
- 임금이 182만원 미만인 근로자 비율은 관광산업에서 15.3%로 가장 높으며, 임금총액이 가장 많은 문화산업이 8.3%로 가장 낮음
- 전기(21년 상반기) 대비 산업별 1인당 월평균 임금총액 증감률은 스포츠산업(4.8%), 관광산업(4.2%), 문화산업(3.9%) 순임
- ▶ 관광산업은 코로나19의 영향으로 20년 하반기 임금총액이 큰 폭 감소한 기저효과로 인해 전기 및 전년동기대비 임금상승률은 확대(각각 4.2%, 11.6%)되었으나, 20년 상반기대비 여전히(-6.0%) 감소

[그림 3-9] 임금 동향(1인당 월평균)



[표 3-14] 임금 동향(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 만원, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비		
					증감 (만원)	증감률 (%)	증감 (만원)	증감률 (%)	
전체	268.5	264.8	278.1	289.8	25.0	9.5	11.7	4.2	
산업	문화산업	266.1	279.4	292.2	303.6	24.2	8.7	11.5	3.9
	관광산업	288.0	242.5	259.8	270.6	28.1	11.6	10.8	4.2
	스포츠산업	245.8	247.3	256.7	269.1	21.9	8.8	12.4	4.8

[표 3-15] 21년 하반기 기준 임금(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 만원, %)

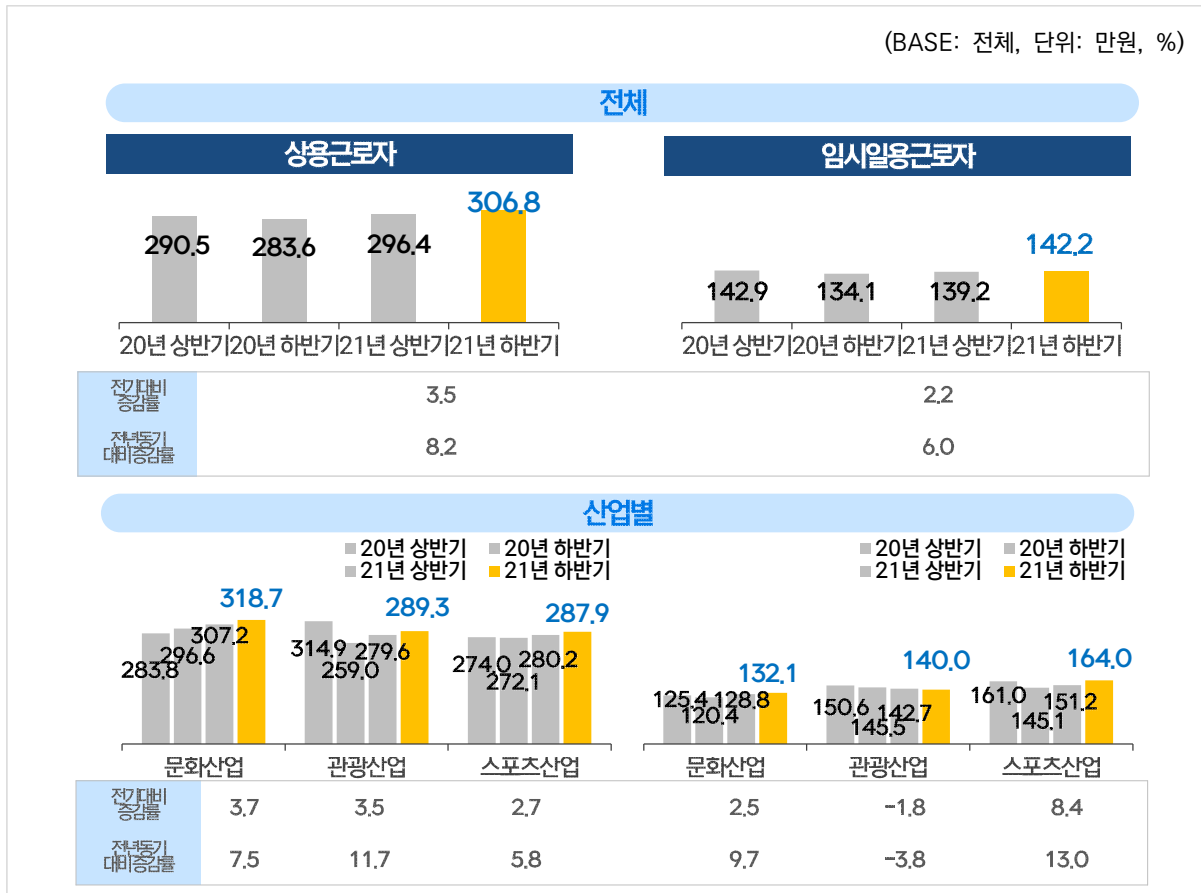
		근로자 1인당 월평균 임금총액	월평균 임금 182만원 미만 근로자 비율
전체		289.8	10.8
산업	문화산업	303.6	8.3
	관광산업	270.6	15.3
	스포츠산업	269.1	12.7
종사자 규모	1~4인	219.1	28.1
	5~9인	261.5	12.1
	10~19인	269.5	6.2
	20~49인	279.9	9.4
	50~99인	301.7	6.5
	100~299인	326.5	5.2
	300인 이상	403.0	0.3
조직 형태	개인사업체	216.5	27.5
	회사법인	315.8	5.8
	회사이외법인	296.9	7.4
	비법인단체	229.9	9.1

2) 종사상지위별

상용근로자 1인당 임금총액은 306.8만원으로 전기(296.4만원) 대비 10.5만원(3.5%) 증가, 임시·일용근로자 임금총액은 142.2만원으로 전기(139.2만원) 대비 3.0만원(2.2%) 증가

- 상용근로자의 임금총액은 문화산업(318.7만원), 관광산업(289.3만원), 스포츠산업(287.9만원)의 순이나, 임시·일용근로자는 스포츠산업(164.0만원), 관광산업(140.0만원), 문화산업(132.1만원)의 순임
- 전기(21년 상반기) 대비 상용근로자의 산업별 임금총액은 모든 산업에서 증가했고, 증가율은 문화산업(3.7%), 관광산업(3.5%), 스포츠산업(2.7%) 순임
 - ▶ 반면, 임시·일용근로자는 스포츠산업 8.4%, 문화산업 2.5% 증가했으나, 관광산업에서 -1.8% 감소
 - ▶ 관광산업의 상용근로자는 코로나19의 영향으로 20년 하반기 임금총액이 큰 폭 감소한(20년 상반기 314.9만원 → 하반기 259.0만원) 기저효과로 인해 전기 및 전년동기대비 임금상승률은 확대(각각 3.5%, 11.7%)되었으나, 20년 상반기대비 감소(-8.1%)

[그림 3-10] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)



[표 3-16] 종사상지위별 임금 동향(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 만원, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비		
					증감 (만원)	증감률 (%)	증감 (만원)	증감률 (%)	
상용근로자	290.5	283.6	296.4	306.8	23.2	8.2	10.5	3.5	
산업	문화산업	283.8	296.6	307.2	318.7	22.1	7.5	11.5	3.7
	관광산업	314.9	259.0	279.6	289.3	30.3	11.7	9.7	3.5
	스포츠산업	274.0	272.1	280.2	287.9	15.8	5.8	7.7	2.7
임사·일용근로자	142.9	134.1	139.2	142.2	8.1	6.0	3.0	2.2	
산업	문화산업	125.4	120.4	128.8	132.1	11.7	9.7	3.2	2.5
	관광산업	150.6	145.5	142.7	140.0	-5.5	-3.8	-2.6	-1.8
	스포츠산업	161.0	145.1	151.2	164.0	18.9	13.0	12.8	8.4

[표 3-17] 21년 하반기 기준 임금(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 만원, %)

	상용		임사·일용			
	1인당 월평균 임금총액 (만원)	월평균 임금 182만원 미만 근로자 비율 (%)	1인당 월평균 임금총액 (만원)	상용 대비 (%)	월평균 임금 182만원 미만 근로자 비율 (%)	
전체	306.8	4.8	142.2	46.4	62.5	
산업	문화산업	318.7	2.8	132.1	41.4	71.6
	관광산업	289.3	9.3	140.0	48.4	57.5
	스포츠산업	287.9	5.8	164.0	57.0	51.5
종사자 규모	1~4인	244.0	14.1	117.6	48.2	85.2
	5~9인	279.0	4.3	123.0	44.1	74.1
	10~19인	280.3	2.0	154.2	55.0	50.8
	20~49인	292.2	5.4	141.6	48.5	54.2
	50~99인	311.7	4.5	180.4	57.9	31.4
	100~299인	343.5	1.5	168.5	49.1	39.7
	300인 이상	409.1	0.1	243.9	59.6	5.6
조직 형태	개인사업체	246.3	11.0	112.1	45.5	85.6
	회사법인	323.5	3.4	138.4	42.8	61.3
	회사외법인	318.3	2.9	188.8	59.3	30.2
	비법인단체	237.9	6.3	205.6	86.4	17.4

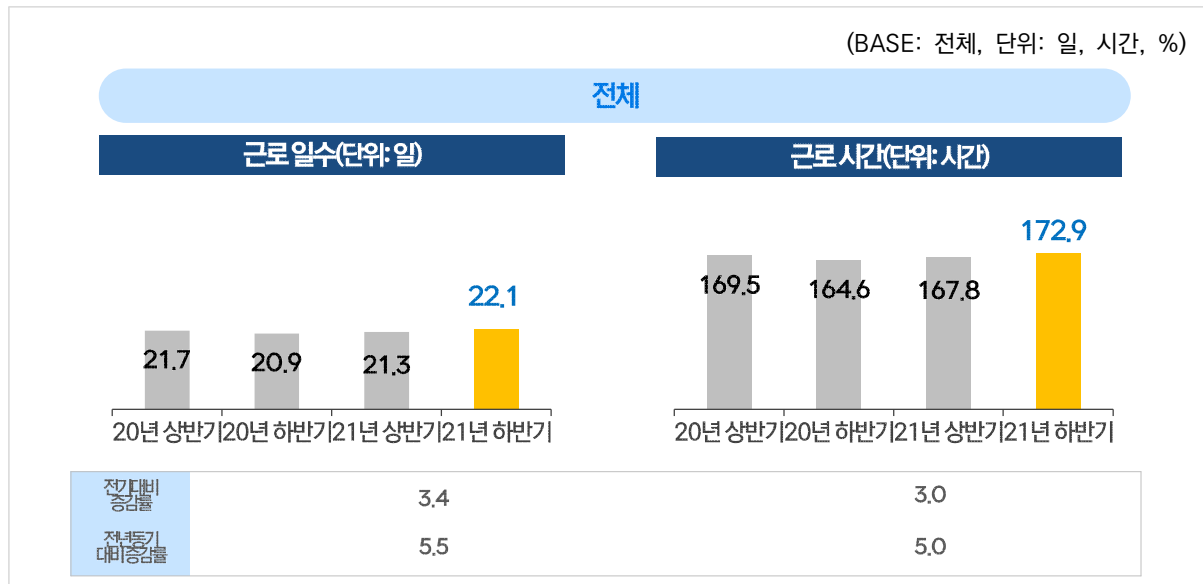
2. 근로시간

1) 전체

근로자 1인당 월평균 근로일수는 22.1일로 전기(21.3일) 대비 0.7일(3.4%) 증가, 근로시간은 172.9시간으로 전기(167.8시간) 대비 5.1시간(3.0%) 증가

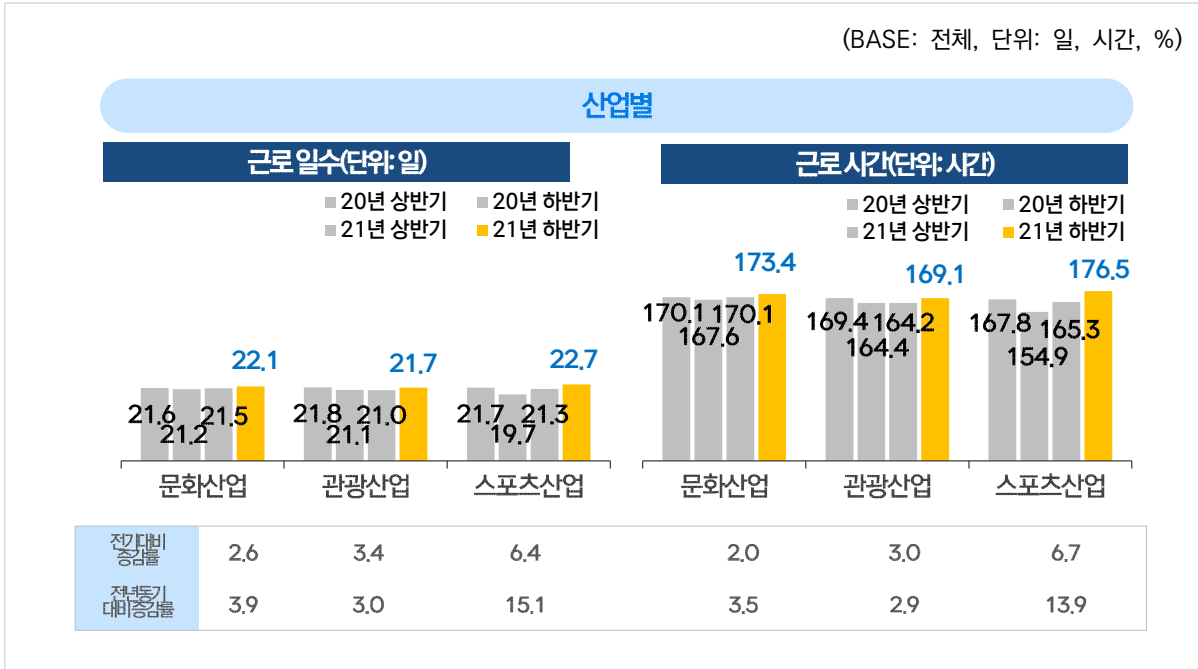
- 근로시간이 긴 산업은 스포츠산업(176.5시간)이며, 다음으로 문화산업(173.4시간), 관광산업(169.1시간)의 순
 - ▶ 근로일수도 스포츠산업(22.7일), 문화산업(22.1일), 관광산업(21.7일)의 순으로 근로시간과 순위 동일
- 전기(21년 상반기) 대비 산업별 근로시간은 모든 산업에서 증가했고, 스포츠산업(6.7%), 관광산업(3.0%), 문화산업(2.0%)의 순임
 - ▶ 근로일수도 스포츠산업(6.4%), 관광산업(3.4%), 문화산업(2.6%)의 순으로 근로시간과 순위 동일

[그림 3-11] 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)



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

[그림 3-12] 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)(계속)



[표 3-18] 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 일, 시간, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비		
					증감	증감률	증감	증감률	
근로일수(일)	21.7	20.9	21.3	22.1	1.1	5.5	0.7	3.4	
산업	문화산업	21.6	21.2	21.5	22.1	0.8	3.9	0.6	2.6
	관광산업	21.8	21.1	21.0	21.7	0.6	3.0	0.7	3.4
	스포츠산업	21.7	19.7	21.3	22.7	3.0	15.1	1.4	6.4
근로시간(시간)	169.5	164.6	167.8	172.9	8.3	5.0	5.1	3.0	
산업	문화산업	170.1	167.6	170.1	173.4	5.9	3.5	3.4	2.0
	관광산업	169.4	164.4	164.2	169.1	4.7	2.9	4.9	3.0
	스포츠산업	167.8	154.9	165.3	176.5	21.6	13.9	11.1	6.7

[표 3-19] 21년 하반기 기준 근로일수 및 근로시간(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 일, 시간)

		근로자 1인당 월평균 근로일수(일)	근로자 1인당 월평균 근로시간(시간)
전체		22.1	172.9
산업	문화산업	22.1	173.4
	관광산업	21.7	169.1
	스포츠산업	22.7	176.5
종사자 규모	1~4인	21.5	161.3
	5~9인	21.8	171.6
	10~19인	22.3	177.2
	20~49인	22.1	173.3
	50~99인	22.1	174.4
	100~299인	22.3	176.5
	300인 이상	22.6	180.9
조직 형태	개인사업체	21.6	162.8
	회사법인	22.2	175.7
	회사이외법인	22.2	175.7
	비법인단체	22.4	172.9

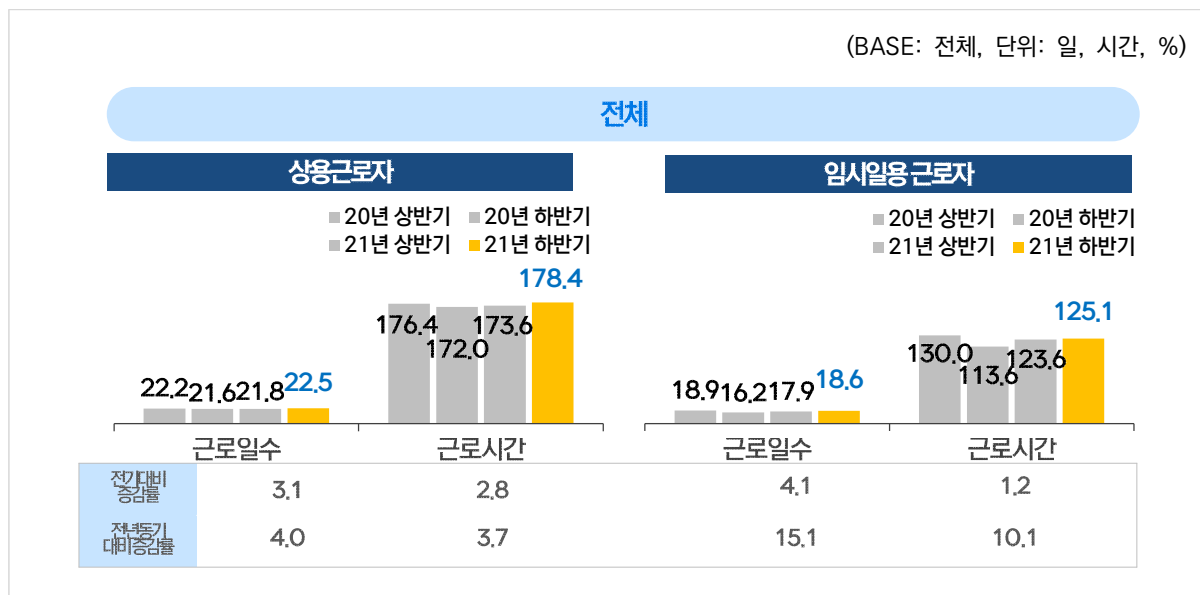
- ※ 근로일수: 상용근로자 및 임시·일용근로자의 전체 근로일수를 합산하여 1인당 월평균 근로일수로 산출
 : [(상용 소정 근로일수 + 상용 휴일 근로일수 + 임시·일용 실제 총 근로일수) - 상용 미출근 일수] / 상용+임시·일용근로자 수
- ※ 근로시간: 상용근로자 및 임시·일용근로자 전체 근로일수를 합산하여 1인당 월평균 근로일수로 산출
 : (상용 소정 근로시간 + 상용 초과 근로시간 + 임시·일용 실제 총 근로시간) / 상용+임시·일용 종사자 수

2) 종사상지위별

상용 및 임시·일용근로자의 근로일수 및 근로시간 모두 전기대비 증가

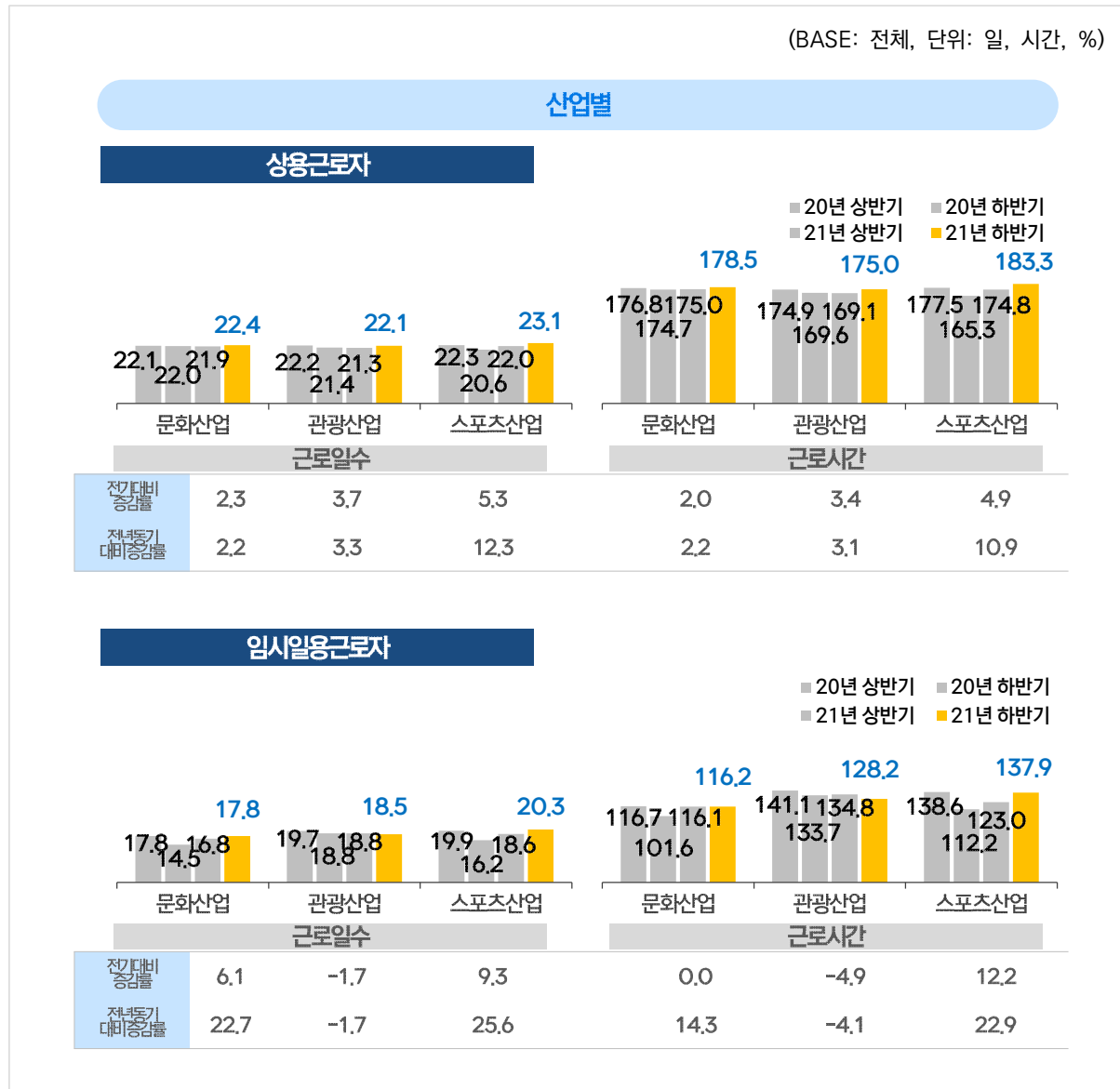
- 상용근로자의 근로일수는 22.5일로 전기(21.8일) 대비 0.7일(3.1%) 증가, 근로시간은 178.4시간으로 전기(173.6시간) 대비 4.8시간(2.8%) 증가
 - ▶ 임시·일용근로자의 근로일수는 18.6일로 전기(17.9일) 대비 0.7일(4.1%) 증가, 근로시간은 125.1시간으로 전기(123.6시간) 대비 1.5시간(1.2%) 증가
- 상용근로자의 근로시간은 스포츠산업(183.3시간), 문화산업(178.5시간), 관광산업(175.0시간)의 순이고, 임시·일용근로자는 스포츠산업(137.9시간), 관광산업(128.2시간), 문화산업(116.2시간)의 순임
- 전기(21년 상반기) 대비 상용근로자의 산업별 근로시간은 모든 산업에서 증가했고, 스포츠산업(4.9%), 관광산업(3.4%), 문화산업(2.0%)의 순임
 - ▶ 임시·일용근로자는 스포츠산업에서 큰 폭(12.2%) 증가했으나, 문화산업에서는 변화 없으며, 관광산업에서 -4.9% 감소

[그림 3-13] 종사상지위별 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)



[그림 3-14] 종사상지위별 근로일수 및 근로시간 동향(1인당 월평균)(계속)

(BASE: 전체, 단위: 일, 시간, %)



[표 3-20] 종사상지위별 근로일수 동향(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 일, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비		
					증감 (일)	증감률 (%)	증감 (일)	증감률 (%)	
상용근로자	22.2	21.6	21.8	22.5	0.9	4.0	0.7	3.1	
산업	문화산업	22.1	22.0	21.9	22.4	0.5	2.2	0.5	2.3
	관광산업	22.2	21.4	21.3	22.1	0.7	3.3	0.8	3.7
	스포츠산업	22.3	20.6	22.0	23.1	2.5	12.3	1.2	5.3
임사·일용근로자	18.9	16.2	17.9	18.6	2.4	15.1	0.7	4.1	
산업	문화산업	17.8	14.5	16.8	17.8	3.3	22.7	1.0	6.1
	관광산업	19.7	18.8	18.8	18.5	-0.3	-1.7	-0.3	-1.7
	스포츠산업	19.9	16.2	18.6	20.3	4.1	25.6	1.7	9.3

[표 3-21] 종사상지위별 근로시간 동향(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 시간, %)

산업	20년 상반기	20년 하반기	21년 상반기	21년 하반기	전년동기비		전기비		
					증감 (시간)	증감률 (%)	증감 (시간)	증감률 (%)	
상용근로자	176.4	172.0	173.6	178.4	6.4	3.7	4.8	2.8	
산업	문화산업	176.8	174.7	175.0	178.5	3.8	2.2	3.4	2.0
	관광산업	174.9	169.6	169.1	175.0	5.3	3.1	5.8	3.4
	스포츠산업	177.5	165.3	174.8	183.3	18.1	10.9	8.5	4.9
임사·일용근로자	130.0	113.6	123.6	125.1	11.5	10.1	1.5	1.2	
산업	문화산업	116.7	101.6	116.1	116.2	14.6	14.3	0.1	0.0
	관광산업	141.1	133.7	134.8	128.2	-5.4	-4.1	-6.6	-4.9
	스포츠산업	138.6	112.2	123.0	137.9	25.7	22.9	15.0	12.2

[표 3-22] 21년 하반기 기준 근로일수 및 근로시간(1인당 월평균)

(BASE: 전체, 단위: 일, 시간, %)

	상용					임시·일용				
	근로일수	미출근 일수	휴일 근로일수	근로시간	초과 근로시간	근로일수	상용 대비 (%)	근로시간	상용 대비 (%)	
전체	22.5	0.0	0.0	178.4	0.2	18.6	82.9	125.1	70.1	
산업	문화산업	22.4	0.0	0.0	178.5	0.2	17.8	79.4	116.2	65.1
	관광산업	22.1	0.0	0.0	175.0	0.1	18.5	83.5	128.2	73.3
	스포츠산업	23.1	0.0	0.0	183.3	0.1	20.3	87.7	137.9	75.2
종사자 규모	1~4인	22.3	0.0	0.1	174.5	0.7	18.1	81.1	107.5	61.6
	5~9인	22.5	0.0	0.0	179.1	0.1	16.9	75.0	111.8	62.4
	10~19인	22.5	0.0	0.0	180.8	0.1	19.8	87.8	137.9	76.2
	20~49인	22.4	0.0	0.0	177.2	0.1	19.4	86.8	129.0	72.8
	50~99인	22.3	0.0	0.0	176.3	0.0	20.2	90.5	151.5	85.9
	100~299인	22.7	0.0	0.0	179.9	0.0	18.6	82.0	144.6	80.4
	300인 이상	22.7	0.0	0.0	181.1	0.0	22.2	98.2	175.1	96.7
조직 형태	개인사업체	22.8	0.0	0.1	179.7	0.5	17.5	77.0	103.8	57.8
	회사법인	22.4	0.0	0.0	178.1	0.1	17.8	79.4	121.1	68.0
	회사이외법인	22.5	0.0	0.0	178.9	0.2	20.8	92.2	159.4	89.1
	비법인단체	22.6	0.0	0.0	174.4	0.0	22.0	97.4	168.2	96.5

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

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

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

: (상용 소정 근로시간 + 상용 초과 근로시간) / 상용 근로자 수

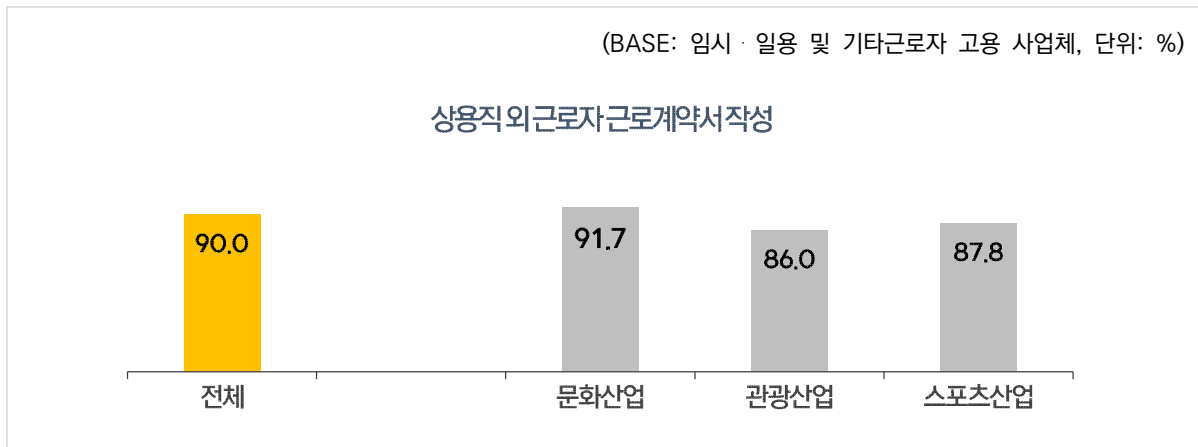
Ⅲ. 기타 부문

1. 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부

상용근로자를 제외한 임시·일용근로자 및 기타근로자와 계약 체결 시
근로계약서 작성 비율은 90.0%

- 산업별로 살펴보면, 문화산업에서 91.7%로 가장 높고, 이어 스포츠산업(87.8%), 관광산업(86.0%) 순임
- 규모별로는 5인 이상 사업체는 90%대 이상이나, 1~4인의 소규모 사업체는 86.2%로 가장 낮음

[그림 3-15] 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부



[표 3-23] 상용직 외 근로자 근로계약서 작성 여부

(BASE: 임시·일용 및 기타근로자 고용 사업체, 단위: %)

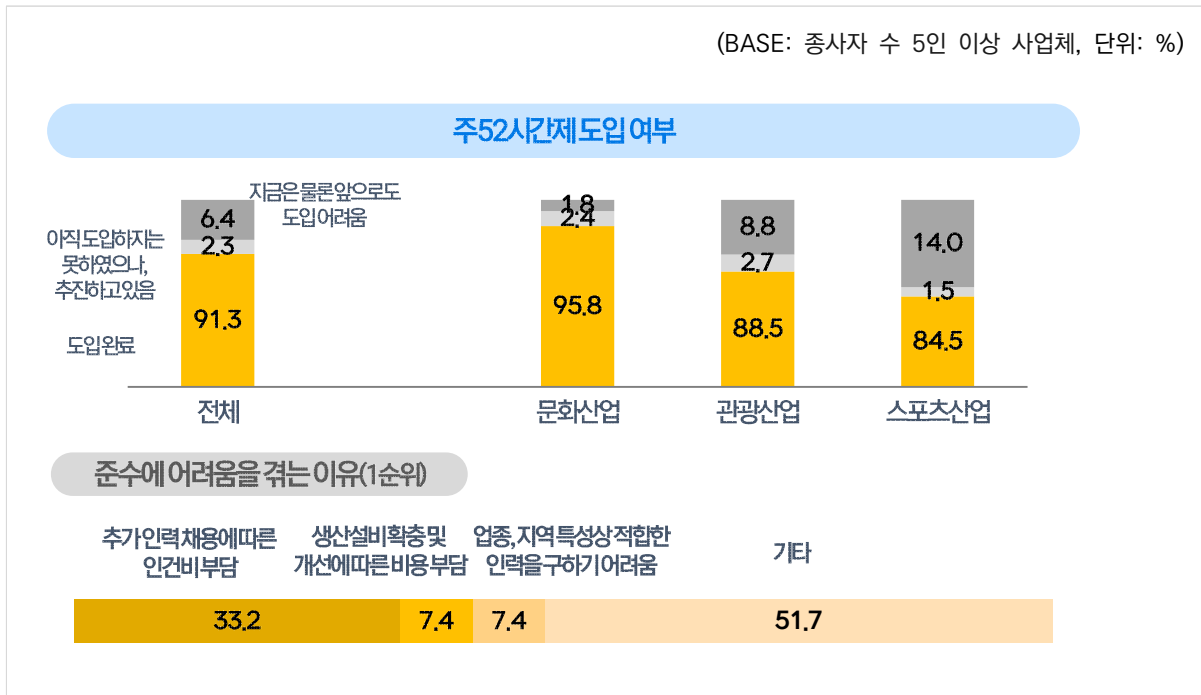
		작성	미작성
전체		90.0	10.0
산업	문화산업	91.7	8.3
	관광산업	86.0	14.0
	스포츠산업	87.8	12.2
종사자 규모	1~4인	86.2	13.8
	5~9인	96.8	3.2
	10~19인	99.0	1.0
	20~49인	99.1	0.9
	50~99인	99.4	0.6
	100~299인	100.0	0.0
	300인 이상	100.0	0.0

2. (5인 이상 사업체)주52시간제 도입

5인 이상 사업체의 주52시간제 도입 비율은 91.3%로
주52시간제 준수에 어려움을 겪는 이유 1순위는
'추가 인력 채용에 따른 인건비 부담'(33.2%)

- 산업별 도입률은 문화산업에서 95.8%로 가장 높고, 다음으로 관광산업(88.5%), 스포츠산업(84.5%)의 순임
 - ▶ 규모별로는 사업체 규모가 클수록 도입률도 높은 경향을 보임(5~9인 81.2% → 300인 이상 100.0%)
- 주52시간제 준수에 어려움을 겪는 이유는 '추가 인력 채용에 따른 인건비 부담'(33.2%), '주52시간제 준수를 위한 생산(제작)설비 확충, 개선에 따른 비용 부담'(7.4%), '업종, 지역 특성상 적합한 인력을 구하기 어려움'(7.4%) 등의 순임
 - ▶ '추가 인력 채용에 따른 인건비 부담' 응답은 규모가 작은 사업체에서 높게 응답함(5~9인 44.4%)

[그림 3-16] 주52시간제 도입 여부 및 준수에 어려움을 겪는 이유



[표 3-24] 주52시간제 도입 여부

(BASE: 종사자 수 5인 이상 사업체, 단위: %)

		도입 완료	아직 도입하지는 못하였으나, 추진하고 있음	지금은 물론 앞으로도 도입 어려움
전체		91.3	2.3	6.4
산업	문화산업	95.8	2.4	1.8
	관광산업	88.5	2.7	8.8
	스포츠산업	84.5	1.5	14.0
종사자 규모	5~9인	81.2	3.6	15.2
	10~19인	91.3	3.2	5.5
	20~49인	96.0	1.8	2.2
	50~99인	99.2	0.4	0.4
	100~299인	99.5	0.5	0.0
	300인 이상	100.0	0.0	0.0

[표 3-25] 주52시간제 준수에 어려움을 겪는 이유(1순위)

(BASE: 종사자 수 5인 이상 사업체, 단위: %)

		추가 인력 채용에 따른 인건비 부담	주52시간제 준수를 위한 생산(제작)설비 확충, 개선에 따른 비용 부담	업종, 지역 특성상 적합한 인력을 구하기 어려움	근무체계 개편, 생산성 향상 등 컨설팅을 받고 싶으나 비용이 부담됨	탄력적 근로시간제 등 유연근로제도 정상 단위 기간이 부족함	유연근로제를 활용하고 싶으나 노조와의 협의 또는 합의가 어려움	기타
전체		33.2	7.4	7.4	0.1	0.1	0.0	51.7
산업	문화산업	39.3	6.9	7.3	0.3	0.3	0.0	45.9
	관광산업	35.3	7.9	6.9	0.0	0.0	0.0	49.9
	스포츠산업	17.7	7.9	7.9	0.0	0.0	0.0	66.4
종사자 규모	5~9인	44.4	3.5	11.4	0.1	0.3	0.0	40.3
	10~19인	31.5	5.0	6.9	0.2	0.0	0.0	56.4
	20~49인	29.9	9.1	5.1	0.2	0.0	0.0	55.8
	50~99인	23.2	12.2	5.5	0.0	0.4	0.0	58.6
	100~299인	23.8	11.4	4.7	0.0	0.0	0.0	60.1
	300인 이상	26.5	14.8	4.3	0.0	0.0	0.0	54.3

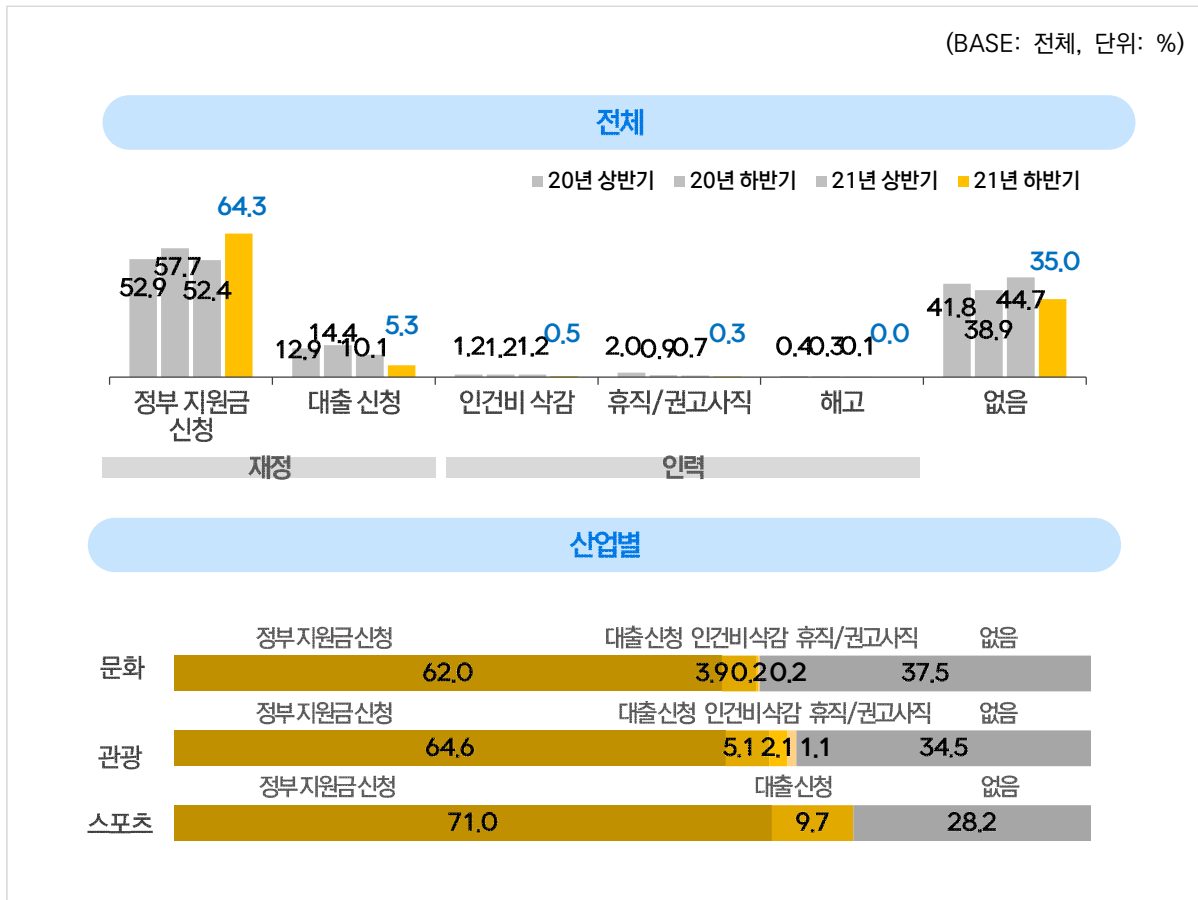
3. 코로나19 대응 및 향후 계획

1) 코로나19 극복을 위한 대응

하반기 코로나19 극복을 위해 ‘정부 지원금 신청’(64.3%), ‘대출 신청’(5.3%) 등 재정적 부담을 완화하기 위한 조치를 주로 취했으며, 35.0%는 없다고 답함

- 산업별 정부 지원금 신청했다는 응답은 스포츠산업(71.0%), 관광산업(64.6%), 문화산업(62.0%)의 순이며, 대출 신청 응답은 스포츠산업(9.7%), 관광산업(5.1%), 문화산업(3.9%)의 순임
- 코로나19 극복을 위해 대응을 했다는 응답은 21년 하반기 65.0%로 가장 높고, 20년 하반기(61.1%), 20년 상반기(58.2%), 21년 상반기(55.3%)의 순임

[그림 3-17] 코로나19 극복을 위한 대응



[표 3-26] 코로나19 극복을 위한 대응

(BASE: 전체, 단위: %, 복수응답)

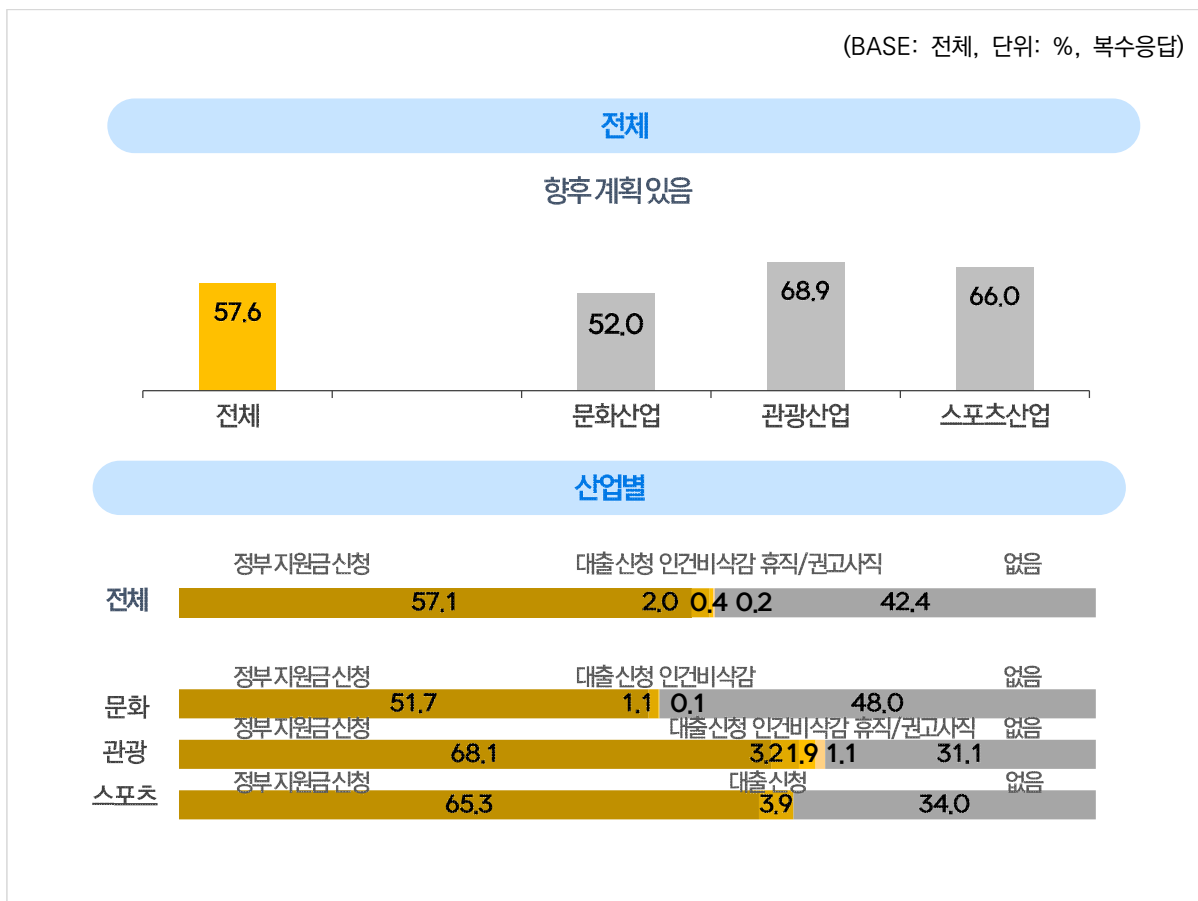
		재정		인력			기타	없음
		정부 지원금 신청	대출 신청	인건비 삭감	휴직/ 권고사직	해고		
전체		64.3	5.3	0.5	0.3	0.0	0.0	35.0
산업	문화산업	62.0	3.9	0.2	0.2	0.0	0.0	37.5
	관광산업	64.6	5.1	2.1	1.1	0.3	0.2	34.5
	스포츠산업	71.0	9.7	0.0	0.0	0.0	0.0	28.2
종사자 규모	1~4인	70.8	5.5	0.4	0.3	0.0	0.0	28.7
	5~9인	35.8	5.3	0.9	0.5	0.0	0.0	62.4
	10~19인	12.8	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	87.2
	20~49인	6.4	2.4	3.0	2.1	0.0	0.0	91.0
	50~99인	7.6	0.0	1.9	0.3	0.0	0.0	91.9
	100~299인	2.7	0.0	1.8	0.5	0.0	0.0	96.0
	300인 이상	2.3	0.0	2.9	1.5	0.0	0.0	96.4

2) 코로나19 극복을 위한 향후 계획

코로나19 극복을 위한 향후 계획으로는 '정부 지원금 신청' 응답이 57.1%로 가장 높으며, 계획이 없다는 응답은 42.4%

- 산업별 향후 계획이 있다는 응답은 관광산업에서 68.9%로 가장 높고, 스포츠산업(66.0%), 문화산업(52.0%)의 순임
- 산업별 '정부 지원금 신청' 계획은 관광산업에서 68.1%로 가장 높고, 이어 스포츠산업(65.3%), 문화산업(51.7%)의 순임
- ▶ 규모별로는 규모가 작은 사업체에서 높은 수요를 보임(1~4인 62.7%, 5~9인 32.9%)

[그림 3-18] 코로나19 극복을 위한 향후 계획



[표 3-27] 코로나19 극복을 위한 향후 계획

(BASE: 전체, 단위: %, 복수응답)

		재정		인력			운영		기타	없음
		정부 지원금 신청	대출 신청	인건비 삭감	휴직/ 권고사직	해고	휴폐업	업종 전환		
전체		57.1	2.0	0.4	0.2	0.0	0.1	0.1	0.0	42.4
산업	문화산업	51.7	1.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	48.0
	관광산업	68.1	3.2	1.9	1.1	0.3	0.3	0.0	0.2	31.1
	스포츠산업	65.3	3.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	34.0
종사자 규모	1~4인	62.7	2.1	0.2	0.1	0.0	0.1	0.1	0.0	36.8
	5~9인	32.9	2.1	0.9	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	66.3
	10~19인	11.9	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	88.1
	20~49인	6.6	1.6	3.0	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	91.6
	50~99인	3.3	0.0	1.9	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	96.2
	100~299인	2.1	0.0	1.6	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	96.8
	300인 이상	2.8	0.0	2.3	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	96.6

4. 디지털 전환

1) 디지털 전환을 위해 현재 추진 중인 사항

대다수의 사업체(91.5%)에서 디지털 전환을 위해 현재 추진 중인 활동이 없다고 답했으며, 추진 중인 경우 '재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식 도입'이 가장 높음

- 산업별 디지털 전환을 위한 시도는 문화산업(11.1%), 관광산업(8.3%), 스포츠산업(3.8%)의 순임
 - ▶ 규모별로는 사업체 규모가 클수록 도입률도 높은 경향을 보임(1~4인 1.8% → 300인 이상 59.9%)
- 현재 도입 중인 경우, 모든 산업에서 '재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식'을 도입했다는 응답이 가장 높음
 - ▶ 300인 이상 사업체의 절반 이상은(56.2%) '재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식'을 도입했으며, 다음으로 '온라인 플랫폼 등 새로운 판로 확보'(28.4%), '디지털 관련 전문 인력 신규 채용'(22.8%) '디지털 역량 교육 실시'(13.6%), '디지털 기술 기반의 제품서비스 개발'(13.6%) 등의 활동을 함

[표 3-28] 디지털 전환을 위해 현재 추진 중인 사항

(BASE: 전체, 단위: %, 복수응답)

		재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식 도입	온라인 플랫폼 등 새로운 판로 확보	디지털 역량 교육 실시	디지털 장비의 확충 및 개선	디지털 관련 전문인력 신규 채용	디지털 기술 기반의 제품서비스 개발	기타	없음
전체		6.3	3.3	2.1	1.8	1.6	1.5	0.0	91.5
산업	문화산업	8.5	4.2	2.3	2.6	2.1	1.8	0.0	88.9
	관광산업	6.6	2.9	3.2	1.9	2.1	2.1	0.0	91.7
	스포츠산업	1.9	1.9	0.9	0.4	0.3	0.4	0.0	96.2
종사자 규모	1~4인	0.1	1.5	0.1	0.0	0.1	0.1	0.0	98.2
	5~9인	2.0	2.0	0.6	0.6	0.1	0.3	0.0	96.1
	10~19인	5.3	1.8	1.0	1.0	0.6	0.2	0.0	92.5
	20~49인	10.4	3.8	3.8	3.1	1.8	2.4	0.0	85.8
	50~99인	23.2	5.1	8.0	5.1	4.2	5.5	0.0	73.0
	100~299인	39.9	12.4	19.2	18.1	8.3	11.4	0.0	57.0
	300인 이상	56.2	28.4	13.6	13.0	22.8	13.6	0.0	40.1

※ 디지털 전환 : 디지털 기술을 활용하여 영업활동(내부 운영, 생산, 거래활동)의 편의성, 효율성, 생산성을 증진하는 것

2) 디지털 전환을 위해 향후 필요한 사항

디지털 전환을 위해 향후 필요한 사항으로 ‘없다’는 의견이 93.0%로 가장 많으며, ‘재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식 도입이 필요하다’가 2순위임(4.8%)

- 산업별 디지털 전환을 위해 향후 필요한 사항이 있다는 응답은 문화산업(9.1%), 관광산업(7.4%), 스포츠산업(3.1%)의 순임
 - ▶ 규모별로는 사업체 규모가 클수록 향후 필요한 사항이 있다는 응답률도 높아지는 경향을 보임(1~4인 1.6% →300인 이상 45.7%)
- 필요한 사항이 있다고 답한 경우, 문화산업과 관광산업은 ‘재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식 도입’이, 스포츠산업은 ‘온라인 플랫폼 등 새로운 판로 확보’가 필요하다는 의견이 가장 높음
 - ▶ 300인 이상 사업체의 40.7%는 ‘재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식 도입’이 필요하다고 답했으며, 다음으로 ‘온라인 플랫폼 등 새로운 판로 확보’(15.4%), ‘디지털 기술 기반의 제품서비스 개발’(10.5%), ‘디지털 장비의 확충 및 개선’(8.0%) 등의 순임

[표 3-29] 디지털 전환을 위해 향후 필요한 사항

(BASE: 전체, 단위: %, 복수응답)

		재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식 도입	온라인 플랫폼 등 새로운 판로 확보	디지털 역량 교육 실시	디지털 장비의 확충 및 개선	디지털 기술 기반의 제품서비스 개발	디지털 관련 전문인력 신규 채용	기타	없음
전체		4.8	2.2	1.5	1.2	1.2	1.0	0.0	93.0
산업	문화산업	6.4	2.3	1.6	1.7	1.5	1.1	0.0	90.9
	관광산업	5.6	2.4	2.5	1.5	1.8	1.7	0.0	92.6
	스포츠산업	1.2	1.7	0.6	0.1	0.1	0.2	0.0	96.9
종사자 규모	1~4인	0.1	1.1	0.1	0.1	0.2	0.1	0.0	98.4
	5~9인	2.2	1.5	0.6	0.9	0.4	0.7	0.0	95.8
	10~19인	4.8	0.8	0.6	0.6	0.2	1.0	0.0	93.7
	20~49인	8.0	3.8	3.8	2.9	2.4	2.0	0.0	89.2
	50~99인	17.7	3.8	6.8	3.0	3.8	3.4	0.0	77.6
	100~299인	28.0	7.3	13.0	7.8	6.7	6.7	0.0	63.7
	300인 이상	40.7	15.4	4.9	8.0	10.5	3.7	0.0	54.3

3) 코로나19 이후 디지털 전환 관련 정책 변화

대다수의 사업체에서 코로나19 상황 이후
디지털 전환 관련 정책에 변화가 없었다고 답함(94.4%)

- 산업별 문화산업(7.7%), 관광산업(5.9%), 스포츠산업(1.6%)의 순임
- 규모별로는 사업체 규모가 클수록 정책에 변화가 있다는 응답률도 높아지는 경향을 보임(1~4인 1.6% → 300인 이상 41.4%)
- ▶ 100인 이상 사업체로 살펴보면, 100~299인 규모의 사업체의 24.9%, 300인 이상 사업체의 41.4%가 정책의 변화가 있었다고 답함

[표 3-30] 코로나19 이후 디지털 전환 관련 정책 변화

(BASE: 전체, 단위: %)

		그렇다	그렇지 않다
전체		5.6	94.4
산업	문화산업	7.7	92.3
	관광산업	5.9	94.1
	스포츠산업	1.6	98.4
종사자 규모	1~4인	1.6	98.4
	5~9인	3.3	96.7
	10~19인	4.6	95.4
	20~49인	8.2	91.8
	50~99인	16.5	83.5
	100~299인	24.9	75.1
	300인 이상	41.4	58.6

2021년 문화체육관광 일자리 현황 조사 보고서

CHAPTER

부록

설문지





2021년 하반기 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. 3.

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

2021년 하반기(2021.7.1.~2021.12.31) 기준으로 응답해 주십시오.

- 이 조사표에는 **당해 사업체의 실적만을** 기입합니다. 동일 기업 내에 본사·공장·영업소 등이 별도로 있는 경우 본사에서 회계를 통합하여 처리하고 있더라도 **당해 사업체의 실적만을 분리하여 작성**합니다.
- 중사상 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	★'21년 하반기 동일 사업체 여부

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	법인 형태	자본금
	②회사법인 } ③회사이외 법인 } ④비법인단체	① 단독사업체 } ② 본사, 본점 등 } ③ 공장, 지사(지점), 영업소 등	백만원
매출액 (2021년 하반기 기준)	백만원	주력 업종	업종 번호 (↓산업 분류 체계 참조)
장애인 고용여부	① 있음 ② 없음		

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

2021년 12월 마지막 영업일 기준				
구분	전체	여성 근로자	35세 미만 근로자	
종사상 지위별 인력 총계1)	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

2021년 12월 마지막 영업일 기준				
구분	전체	여성 근로자	35세 미만 근로자	
종사상 지위별 인력 총계1)	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

3. 2021년 하반기 퇴사인력 및 신규 채용인력 현황

- 해당 기간 기준으로 동일 인력이 중복되지 않게 작성
예) 프리랜서인 홍길동이 A회사에서 2021년 7월, 10월 2건의 계약을 통해 업무를 진행한 경우, 1명으로 응답

2021년 하반기(2021년 7월 1일 ~ 2021년 12월 31일) 기준				
구분	2021년 하반기 퇴사인력		2021년 하반기 채용인력	
	전체	입사 1년 이내 퇴사	전체	
전체	명		명	
종사상 지위별	상용	명	명	
	임시·일용	명	명	
	기타(프리랜서 등)	명	명	

3-1. 현재 귀사는 2022년에 종사자를 신규채용할 계획이 있습니까?

- 2022년 상반기 기준 신규채용인원은 22년 1월 1일 이후 신규 채용이 확정된 인원을 포함하여 작성

2022년 상반기(2022년 1월 1일 ~ 6월 30일)	2022년 하반기(2022년 7월 1일 ~ 12월 31일)
① 채용 계획 없음 ② 채용 계획 있음(계획인원: 명)	① 채용 계획 없음 ② 채용 계획 있음(계획인원: 명)

4. 종사자수 변동 사유에 관한 사항

■ 2021년 6월 마지막 영업일 기준 종사자 수와 비교하여 2021년 12월 마지막 영업일 기준 종사자 수의 변동여부 확인 후 증감 이유를 선택(우선 순위별 최대 2개)

- ① 증가 ==> 4-1로 이동 ② 감소 ==> 4-2로 이동 ③ 변동 없음 ==> 문5로 이동

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

5. 임금에 관한 사항

2021년 12월 급여계산기간 기준, 외국인 근로자 포함, 휴직자와 파견·용역 근로자는 제외			
구분	실제 임금이 지급된 근로자 수	임금이 182만원 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

6. 근로시간에 관한 사항

- 2021년 12월 급여계산 기간(월 일 ~ 월 일)
- 근로자 1인당 총계가 아닌 **임금이 지급된 근로자의 총계를 작성**
- 다음 페이지의 보기카드를 참고하여 작성

2021년 12월 급여계산 기간 기준, 외국인 근로자 포함, 휴직자와 파견·용역 근로자는 제외						
구분	실제 임금이 지급된 근로자 수	월 근로일수			월 근로시간	
		소정(의무) 근로일수3)	출근하지 않은 일수4)	휴일근로일수5)	소정근로시간6)	초과근로시간7)
		취업규칙, 단체협약 등에서 근로 하기로 정한 근로일수 총계	소정근로일수 중 휴가, 결근, 병가 등 사유로 근로를 제공하지 않은 날 총계	소정근로일 이외의 날에 출근 하여 1시간 이라도 근무한 날 총계	소정근로일에서의 정규 업무시간 (휴게시간 제외) 총계	소정근로시간 이외 실제로 근로한 연장/휴일 근로시간 총계
상용	명	일	일	일	시간	시간
임시/일용	명	근로일수 총계			근로시간 총계	
		일			시간	

※ 2021년 12월 급여계산 기간에 초과근로를 한 상용 종사자의 수

주십시오.[1순위:]

- ① 추가 인력 채용에 따른 인건비 부담
- ② 주52시간제 준수를 위한 생산(제작)설비 확충, 개선에 따른 비용 부담
- ③ 업종, 지역 특성상 적합한 인력을 구하기 어려움
- ④ 근무체계 개편, 생산성 향상 등 컨설팅을 받고 싶으나 비용이 부담됨
- ⑤ 유연근로제를 활용하고 싶으나 노조와의 협의 또는 합의가 어려움
- ⑥ 탄력적 근로시간제 등 유연근로제도 정산 단위 기간이 부족함
- ⑦ 기타 ()

10. 귀사는 유연근로제도를 도입하여 운영 중입니까?

- ① 그렇다 ② 그렇지 않다

1) 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)
2) 선택적 근로시간제: 일정기간(1개월 이내, 단 신상품 또는 신기술의 연구개발 업무는 3개월 이내)의 단위로 정해진 총 근로시간 범위 내에서 업무의 시작 및 종료시간, 1일의 근로시간을 근로자가 자율적으로 결정할 수 있도록 하되, 평균적으로 법정근로시간(1주 40시간) 내로 맞추는 제도
3) 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
4) 재량근로시간제: 업무의 성질에 비추어 업무수행 방법을 근로자의 재량에 위임할 필요가 있는 업무로서 사행명 및 고사로 규정된 업무에 대해서는 사용자가 근로자대표와 서면합의로 정한 근로시간을 근로한 것으로 인정하는 제도

11-1. 귀사의 '디지털 전환'을 위해 추진하고 있는 것은 무엇입니까? 향후 필요하다고 생각하는 것은 무엇입니까?

	현재 추진 중(21년 하반기)	향후 필요한 사항
① 디지털 관련 전문인력 신규 채용		
② 디지털 역량 교육 실시		
③ 재택근무, 화상회의 등 비대면 업무방식 도입		
④ 디지털 장비(SW/HW)의 확충 및 개선		
⑤ 디지털 기술 기반의 제품·서비스 개발		
⑥ 온라인 플랫폼 등 새로운 판로 확보		
⑦ 없음		
⑧ 기타 ()		

1) 디지털 전환 : 디지털 기술을 활용하여 영업활동(내부 운영, 생산, 거래활동)의 편의성, 효율성, 생산성을 증진하는 것

11-2. 코로나19 상황('19.12월~) 이후에 그 전과 비교하여 디지털 전환과 관련한 귀사의 정책에 변화가 있었습니까?

- ① 그렇다 ② 그렇지 않다

#. 특이사항

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

◎ 응답자 정보

성명		근무부서	
직책		전화번호	
이메일		팩스번호	

- 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. -

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

발 행 일 : 2022년 2월

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.

2021년 문화체육관광 일자리 현황 조사

