

이 과제는 2017년 고용노동부의 「고용영향평가사업」에 관한 위탁사업에 의한 것임

# 콘텐츠 분야 프리랜서형 일자리 사회보험 구축의 고용효과



본 보고서는 한국노동연구원 고용영향평가센터의 2017년 고용영향평가 사업으로 수행한 연구결과입니다.

연구주관·시행기관 : 한국노동연구원

## 연구진

연구책임자: 이승렬 (한국노동연구원 선임연구위원)

참여연구자: 고혜원 (한국직업능력개발원 선임연구위원)

이용관 (한국문화관광연구원 부연구위원)

# 목 차

요 약 .....	i
<b>제1장 평가의 필요성 및 목적</b> .....	1
제1절 평가의 필요성 .....	1
제2절 평가의 목적 .....	5
제3절 평가의 방향 및 주요 내용 .....	5
1. 평가의 방향 .....	5
2. 평가 대상 및 범위 .....	5
3. 평가 방법 및 내용 .....	7
제4절 선행연구 검토 .....	8
제5절 고용연계성 검토 .....	8
<b>제2장 콘텐츠 분야 프리랜서의 특성과 근로실태</b> .....	10
제1절 콘텐츠 분야 프리랜서의 범위와 특징 .....	10
1. 콘텐츠 분야 프리랜서의 범위 .....	10
2. 콘텐츠 프리랜서의 특징 .....	12
제2절 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보장 실태 .....	16
<b>제3장 정량분석</b> .....	19
제1절 잠재적 고용증가율 분석 방법 .....	19
제2절 프리랜서의 잠재적 일자리 변화율 추정 .....	22
제3절 프리랜서의 잠재적 일자리 증가율 추정 결과 .....	25
<b>제4장 정성분석</b> .....	28
제1절 정성평가 방법 .....	28
제2절 설문조사 결과 .....	30
1. 조사 개요 .....	30

2. 설문조사 결과 .....	31
제3절 면담 및 FGI 결과 .....	66
제4절 콘텐츠 분야 프리랜서를 위한 해외 사회보험제도 .....	82
<b>제5장 결론 : 정책 제언</b> .....	86
<b>참고문헌</b> .....	90
[부록 1] 설문조사 설문지(안) .....	93
[부록 2] FGI 조사지(안) .....	100

## 표 목 차

<표 1- 1> 콘텐츠산업의 고용형태별·성별·연도별 종사자 현황 (2014년) .....	2
<표 1- 2> 문화콘텐츠산업의 분류체계 .....	5
<표 2- 1> 콘텐츠 분야 인력 4대보험 가입 비중 .....	17
<표 2- 2> 콘텐츠 분야 인력 실업급여 수혜 경험 .....	18
<표 2- 3> 프리랜서 방송영상인력 업무상 재해 처리 방법 .....	18
<표 3- 1> 제시율과 조사 샘플 수 .....	26
<표 4- 1> 콘텐츠산업 프리랜서 현황조사 조사 내용(기업) .....	30
<표 4- 2> 콘텐츠 프리랜서 실태조사 조사 내용(프리랜서) .....	31
<표 4- 3> 조사 대상 기업체의 일반적 특성 .....	33
<표 4- 4> 콘텐츠 제작·유통에서의 프리랜서 활용 여부 .....	34
<표 4- 5> 2016년 한 해 동안 고용한 프리랜서 .....	34
<표 4- 6> 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 프리랜서들이 참여한 기간 및 인원 .....	35
<표 4- 7> 최근 3년간 완성된 콘텐츠로 창출된 매출액 및 프리랜서 지급 대가 .....	36
<표 4- 8> 프리랜서 활용 이유 .....	36
<표 4- 9> 향후 프리랜서 활용 규모(평균) .....	37
<표 4-10> 프리랜서 사회보험 제공 현황 .....	38
<표 4-11> 프리랜서(특수형태근로종사자) 고용보험료 부담 의향 .....	38
<표 4-12> 창작활동 지속 가능성 .....	39
<표 4-13> 창작물(콘텐츠) 완성 가능성 .....	40
<표 4-14> 해당 직무 유지 가능성 .....	41
<표 4-15> 프리랜서(특수형태근로종사자) 산재보험료 부담 의향 .....	42
<표 4-16> 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리	

영향 .....	42
<표 4-17> 콘텐츠 프리랜서의 일반적 특성 .....	44
<표 4-18> 종사상 지위 .....	45
<표 4-19> 사업자등록 여부 .....	45
<표 4-20> 일자리 계약 형태 .....	46
<표 4-21> 지난 3년간 콘텐츠 일자리 이외 다른 일자리 경험 .....	47
<표 4-22> 콘텐츠 일자리를 그만둔 주된 이유 .....	48
<표 4-23> 최근 3년간 콘텐츠 프리랜서 참여 프로젝트의 평균 참여기간 .....	49
<표 4-24> 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 투입된 평균 기간 및 인원 .....	49
<표 4-25> 최근 3년간 수행한 콘텐츠로 인해 창출된 경제적 가치 .....	50
<표 4-26> 국민연금 가입 여부 및 필요성 .....	51
<표 4-27> 건강보험 가입 여부 및 필요성 .....	52
<표 4-28> 고용보험 가입 여부 및 필요성 .....	53
<표 4-29> 산재보험 가입 여부 및 필요성 .....	54
<표 4-30> 최근 3년간 실업급여(수당) 수혜 경험 .....	55
<표 4-31> 실업급여(수당) 수혜 시 창작활동 지속 가능성 .....	56
<표 4-32> 실업급여(수당) 수혜 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성 .....	57
<표 4-33> 실업급여(수당) 수혜 시 해당 직무 유지 가능성 .....	58
<표 4-34> 고용보험 가입 의향 .....	59
<표 4-35> 실업급여(수당) 혜택 시 활동 방향 .....	59
<표 4-36> 고용보험에 가입하지 않으려는 이유 .....	60
<표 4-37> 최근 2~3년간 본인 혹은 동료의 업무상 상해사고/질병 경험 .....	61
<표 4-38> 업무상 상해사고/질병 발생 시 치료비 부담 방법 .....	62
<표 4-39> 산재보험 가입 의향 .....	62
<표 4-40> 산재보험에 가입하지 않으려는 이유 .....	63
<표 4-41> 국민연금 가입 의향 .....	64
<표 4-42> 국민연금에 가입하지 않으려는 이유 .....	65
<표 4-43> 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향 .....	65

<표 4-44> FGI 조사 대상 .....	66
<표 4-45> FGI 조사 내용 .....	67
<표 4-46> 주요국의 예술인복지제도 .....	84
<표 4-47> 엔터테인먼트 업계의 주요 길드 .....	85

## 그림목차

[그림 1-1] 콘텐츠산업의 인력 범주 .....	3
[그림 2-1] 콘텐츠 분야 프리랜서 인력의 위치 .....	16





# 요약

## 1. 연구의 필요성과 목적

- 콘텐츠 분야는 시장의 인력 외주화 현상이 보편적으로 나타나는 산업이자 프로젝트기반 산업에 해당
- 많은 업체들이 프로젝트 형태로 단기간 고용하거나, 하청·도급 계약 등 외주화를 통해 필요에 따라 노동력을 활용
  - 콘텐츠 산업 인력의 특징을 가장 잘 드러내는 노동형태는 ‘프리랜서’ 임.
- 현재 콘텐츠 기업의 90% 이상이 자본금 10억 원, 매출 10억 원, 종업원 10인 이하의 영세기업임.
- 더욱이 프리랜서 형태로 일을 하는 종사자가 많으며, 이들의 소득·근로조건도 열악하여 이에 대한 대책이 필요
- 이 보고서의 연구 목적
  - 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회안전망 구축 및 일자리 정착, 일자리의 질 개선을 위하여 프리랜서 현황과 사회보험 가입 현황 및 가입 의사를 확인하고, 이를 토대로 사회보험 적용 및 구축방안을 강구

## 2. 고용 연계성

- 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 가입을 통한 일자리 질적 개선은 다음의 경로로 양적 개선에 도움이 될 것으로 추측됨.
- 단기적으로 양적 개선에 부정적 영향을 미칠 수 있음.
  - 사회보험료를 발주처가 일부 또는 전부 부담하게 되면, 콘텐츠 프로젝트 비용 증가를 수반함으로써 프로젝트 수요가 감소할 수 있음.
  - 만일 사회보험료의 발주처 부담이 프리랜서에게 전가되고, 이를 프리랜서가 감당하기 어려운 수준이라면, 프리랜서의 노동공급 감소가 수반될 수 있음.
- 하지만 장기적으로는 양적 개선에 긍정적인 영향을 초래할 가능성이 높음.
  - 일자리 질의 개선은 프리랜서가 일자리를 그만두지 않고 계속 일자리를 유지하게 되고, 신규 인력이 진입함으로써 일자리가 증가하는 직접적 효과를 초래
  - 프리랜서가 콘텐츠 창작 활동에 집중함으로써 콘텐츠의 가치가 제고됨으로써 아울러 양적으로도 콘텐츠가 증가함으로써 이른바 생산성 증대를 통한 일자리 증가라는 파급효과가 수반
  - 아울러 프리랜서의 일자리 질 개선이 소득 증가를 수반함으로써 나타나는 간접 효과도 발생

## 3. 콘텐츠 분야의 특성과 근로실태

- 콘텐츠 프리랜서의 특징은 콘텐츠 분야에서 종사하는 모든 유형의 인력들에서 나타나는 특징들과 동일하며, 다만 그 특성에 정도의 차이가 존재함.

- 콘텐츠 분야 인력의 산업에서 생산되는 상품과 서비스의 특성은 인력들을 고용하는 주체(기업)의 특성, 노동력을 제공하는 주체(인력)들의 특성에 의해 결정됨.
  - 콘텐츠(상품과 서비스)는 기능과 실용성이 아닌 수용자들에게 심미적 만족감을 부여할 수 있는 것이기 때문에 다음과 같은 특징을 가짐.
    - 타 산업에 비해 성공 불확실성이 크고, 상품과 서비스 생산이 노동집약적임. 상품과 서비스의 지속기간이 짧음. 상품과 서비스의 성공을 위해 아이디어와 스타 활용이 중요함.
  - 인력들을 고용하거나 계약하는 주체는 대부분의 콘텐츠가 가진 성공 불확실성 등에 대한 것을 분산할 수 있는 능력이 부족함.
  - 노동력을 제공하는 주체들의 사회적 특징은 예술가적 특징과 노동자적 특징을 모두 가지게 됨.
- 콘텐츠 분야 인력들의 특징들은 프리랜서 시장에 더욱 심화되어 나타남.
- 콘텐츠 분야의 프리랜서가 되는 경우는 두 가지 경로가 존재함.
    - 첫째, 데뷔를 통해 노동시장에 진입하여 활동하는 경우
    - 둘째, 취업을 통해 노동시장에 진입하여 활동하는 경우
  - 보상, 처우, 평가 등 개인의 역량에 따라 결정되는 제반 여건을 보면 고용관계에 있는 인력들이 중간 수준이라고 할 때 역량이 높은 프리랜서들은 상위 수준 또는 그 이상의 수준에, 그렇지 않은 프리랜서는 하위 수준 또는 그 이하 수준에 분포하게 됨.
- 콘텐츠 분야 프리랜서는 직무 및 역량에 따라 다양한 영역에 분포
- 순수예술, 예술산업, 대중문화예술산업, 콘텐츠산업으로 구분할 수 있음.

□ 콘텐츠 분야 인력의 사회보험 가입 여부

- 콘텐츠 분야 인력들의 4대보험 가입 비중을 조사한 실태조사 자료를 보면 건강보험 가입률이 가장 높게 나타나는 반면 고용보험 가입률은 가장 낮게 나타남.

#### 4. 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 적용에 따른 고용효과 : 정량분석

□ 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 적용은 현재 적용되고 있는 프리랜서가 거의 없는 실정이라 이는 장기적인 관점에서 미래에 발생할 수 있는 고용효과를 측정하여야 하고, 따라서 사전적 평가의 특성을 가짐.

- 다시 말해서 관련 자료가 없으므로 사회보험 적용에 따른 미시적 고용효과 추정을 할 수 없음.
- 따라서 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 적용이 초래하는 일자리 증가율을 프리랜서 대상의 설문조사로 확인
  - 설문 방식은 이중양분선택(DBDC : Double Bounded Dichotomous Choice)형으로 이루어짐.
- 일자리 증가율 DBDC형 질문으로부터 추정하는 방법은 다음과 같음.
  - 먼저 응답자  $i$ 에게 초기에 제시한 일자리 증가율을  $B_i$ , 초기 제시율에 대해 응답자가 yes로 답할 경우 두 번째 더 높게 제시한 일자리 증가율을  $B_i^u$ , 초기 제시율에 대해 no로 답할 경우 두 번째 더 낮게 제시한 일자리 증가율을  $B_i^d$ 라고 함.  $WTP_i$ 는 응답자의 내재적 증가율을 의미
  - 다음으로 응답자  $i$ 에게 초기에 제시한 일자리 감소율을  $D_i$ , 초

기 제시율에 대해 응답자가 yes로 답할 경우 두 번째 낮게 제시한 일자리 감소율을  $D_i^d$ , 초기 제시율에 대해 no로 답할 경우 두 번째 더 높게 제시한 일자리 감소율을  $D_i^u$ 라고 함.

- WTP의 평균값은 일반적으로 이 확률함수를 모든 WTP에 대해 적분하여 구할 수 있음.

- 추정은 LIMDEP 프로그램을 활용

○ 추정 결과는 아래와 같음.

- 기업의 경우에 증가를 응답한 기업 103개를 대상으로 할 때, 기업은 최소 4.8%에서 최대 6.5%로 증가할 것으로 응답. 그리고 감소를 응답한 기업 34개를 대상으로 할 때, 기업은 최소 2.9%에서 최대 6.4% 감소할 것으로 응답. **종합적으로 두 집단의 증감률을 응답기업 수로 가중평균하면 기업은 최소 2.89%에서 최대 3.36% 증가할 것으로 응답**

- 프리랜서의 경우에 증가를 응답한 프리랜서 234명을 대상으로 할 때, 프리랜서는 최소 4.0%에서 최대 5.6%로 증가할 것으로 응답. 그리고 감소를 응답한 프리랜서 52명을 대상으로 할 때, 프리랜서는 최소 2.7%에서 최대 6.08% 감소할 것으로 응답. **종합적으로 두 집단의 증감률을 응답 프리랜서 수로 가중평균하면, 근로자는 최소 2.76%에서 최대 3.51% 증가할 것으로 응답**

## 5. 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 적용에 따른 고용효과 : 정성분석

□ 설문조사 결과

○ 설문조사 대상은 콘텐츠 분야에 종사하는 프리랜서와 기업체이고, 설문조사의 주요 내용은 프리랜서의 개인적 특성, 사회보험

가입 실패, 고용·산재보험 가입 의향, 고용·산재보험에 가입하지 않으려는 이유(가입 의향이 없는 응답자)

○ 프리랜서 사회보험 가입 실패

- 현재 국민연금에 가입되어 있는 프리랜서는 35.3%로 가입되어 있지 않은 프리랜서(51.8%)보다 -16.5%포인트 적게 나타났고, 가입 필요성 정도를 100점 만점으로 환산 시 48.1점으로 나타남.
- 현재 건강보험에 가입되어 있는 프리랜서는 69.0%로 가입되어 있지 않은 프리랜서(23.8%)보다 +45.2%포인트 높게 나타났고, 가입 필요성 정도를 100점 만점으로 환산 시 77.6점으로 나타남.
- 현재 고용보험에 가입되어 있는 프리랜서는 5.6%로 가입되어 있지 않은 프리랜서(83.5%)보다 -77.9%포인트 적게 나타났고, 가입 필요성 정도를 100점 만점으로 환산 시 65.9점으로 나타남.
- 현재 산재보험에 가입되어 있는 프리랜서는 6.6%로 가입되어 있지 않은 프리랜서(84.2%)보다 -77.6%포인트 적게 나타났고, 가입 필요성 정도를 100점 만점으로 환산 시 61.4점으로 나타남.

□ 면담·집단토론

- 조사대상은 콘텐츠 분야 프리랜서이고, 조사 주요 내용은 설문조사 내용과 유사
- 조사 결과는 아래와 같음.
  - 일자리 기간의 경우 1년에 평균 몇 개월 정도 일을 하는지 제시하기 어려울 정도로 불규칙하고 불안정한 환경이라는 점이 나타남.
  - 일자리 유형 또한 매우 다양함. 일자리 계약 방식은 분야별로 큰 차이를 보이고 있으며, 불합리한 계약이나 계약 불이행으로

인해 피해를 보는 경우가 많아서 표준계약서의 도입 및 계약 이행 모니터링이 필요함.

- 대부분 사회보험 중 가족 중 1인의 피부양자 형태로 건강보험에만 가입되어 있는 상황이고, 소득이 일정하지 않고 적기 때문에 보험료 납부에 대해 일정 수준의 부담감을 갖고 있음.
- 전반적으로 고용보험(실업급여)의 필요성을 가장 크게 느끼고 있지만, 일정하지 않은 저소득에 기인한 보험료 납부에 대한 부담감과 실제 현실 적용이 가능한지에 대해서는 부정적인 인식이 많음.
- 고용보험이 도입될 경우 일자리의 변화에 대하여 분야별로 약간의 의견 차가 존재함.

## 6. 정책 제언

- 문화콘텐츠 분야 프리랜서 특화 사회보험 필요
- 문화콘텐츠 분야 근로환경 개선을 위한 표준계약서 세분화 도입 및 관련 교육 필요
- 문화콘텐츠 분야 불공정 개선을 위한 에이전시 개선
- 문화콘텐츠 분야 사회보험과 결합된 실무경험 제고
- 문화콘텐츠 분야 인력정보체계 개선: 정보의 비대칭성 해소
- 문화콘텐츠 분야별 프리랜서의 경력지원 프로그램(경력인정 포함) 도입





### 제1절 평가의 필요성

- 콘텐츠 분야는 시장의 불확실성으로 인하여 인력 외주화 현상이 보편적으로 나타나는 산업
- 이 때문에 콘텐츠산업은 전반적으로 프로젝트 단위로 사업이 진행되는 프로젝트기반 산업에 해당
  - 많은 업체들이 전문인력을 직접 고용하기보다는 프로젝트 형태로 단기간 고용하거나, 하청·도급계약 등 외주화를 통해 필요에 따라 노동력을 활용
  - 다시 말해서 콘텐츠산업 인력의 특징을 가장 잘 드러내는 노동형태는 '프리랜서' 임.
  - 세부산업별로 차이는 있어서 노하우의 외부 유출을 꺼리는 게임과 애니메이션은 정규직 비율이 높은 편임.
- 현재 콘텐츠 기업의 90% 이상이 자본금 10억 원, 매출 10억 원, 종업원 10인 이하의 영세기업일 정도로 열악한 상황임.
- 더욱이 프리랜서 형태로 일을 하는 종사자가 많으며, 이들의 소득·근로조건도 마찬가지로 열악하여 이에 대한 대책이 필요

□ 콘텐츠산업의 주요 특징(디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회, 2016)

- 콘텐츠산업은 창의성과 유연성에 기반한 산업으로서 창의적 아이디어와 인문학적 상상력, 예술적 열정이 복합적으로 작용하는 산업
- 산업의 성공이 소비자에게 전적으로 의존하게 되는 소비자 주도형 산업이며, 이러한 소비자 주도성으로 인해 시장의 불확실성이 높은 대표적인 고위험·고수익 산업이기도 함.
- 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use : OSMU)의 고부가가치형 산업이며, 정보통신의 발전과 함께 OSMU의 가능성은 확장되고 있음.
- '클러스터 지향형 산업'이며, 프로젝트 단위로 사업이 진행되는 프로젝트기반 산업

□ 콘텐츠산업의 현황

〈표 1-1〉 콘텐츠산업의 고용형태별·성별·연도별 종사자 현황(2014년)

(단위 : 명, %)

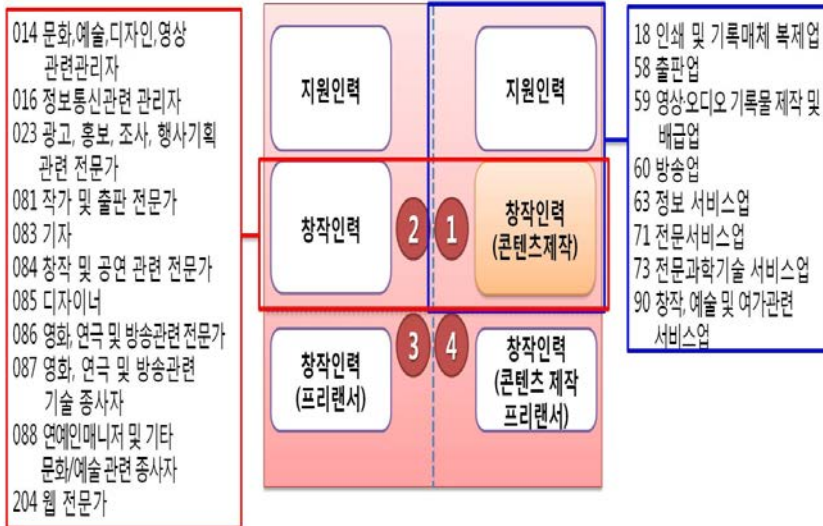
		정규직				비정규직				전체
		남성		여성		남성		여성		
		종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
산업 별	방송	23,697	57.2	8,704	21.0	4,520	10.9	4,476	10.8	41,397
	영화		26.3	5,138	17.3	7,357	24.8	9,358	31.6	29,646
	음악	24,464	31.5	29,417	37.9	11,548	14.9	12,208	15.7	77,637
	광고	24,819	52.9	18,338	39.1	2,163	4.6	1,598	3.4	46,918
	게임	42,398	48.6	13,468	15.4	20,500	23.5	10,917	12.5	87,283
	애니메이션	1,726	38.3	1,545	34.3	622	13.8	612	13.6	4,505
	만화	3,381	33.6	4,823	47.9	763	7.6	1,099	10.9	10,066
	캐릭터	13,516	46.5	11,711	40.3	1,871	6.4	1,941	6.7	29,039
	출판	75,090	50.4	60,300	40.5	6,691	4.5	6,956	4.7	149,037
	지식정보	35,926	47.8	25,061	33.4	7,438	9.9	6,717	8.9	75,142
콘텐츠솔루션	11,489	48.3	9,698	40.8	1,412	5.9	1,196	5.0	23,795	
전 체		264,299	46.0	188,203	32.8	64,885	11.3	57,078	9.9	574,465
연도 별	2012	253,694	48.9	162,049	31.3	55,711	10.7	46,910	9.0	518,364
	2013	234,460	44.6	176,054	33.5	59,346	11.3	55,778	10.6	525,638
	2014	264,299	46.0	188,203	32.8	64,885	11.3	57,078	9.9	574,465
	전년 대비 증감률(%)	12.7	-	6.9	-	9.3	-	2.3	-	10.8

주 : 고용형태별 성별 종사자 현황에는 출판(계약매달 판매업(신문매달판매), 인터넷서점(만화 제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷음반 소매업) 산업, 광고산업 종사자 제외.

자료 : 한국콘텐츠진흥원(2016), 「2015 콘텐츠산업 통계조사」.

- 2014년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 61만 6,459명
    - 출판산업의 종사자가 19만 1,033명(31.0%)으로 가장 큰 비중을 차지하고, 다음으로 게임산업(8만 7,281명, 14.2%), 음악산업(7만 7,637명, 12.6%), 지식정보(7만 5,142명, 12.2%), 광고(4만 6,918명, 7.6%), 방송(4만 1,397명, 6.7%), 영화(2만 9,646명, 4.8%), 캐릭터(2만 9,039명, 4.7%), 콘텐츠솔루션(2만 3,795명, 3.9%) 순임(한국콘텐츠진흥원, 2016).
  - 종사자 중 정규직 남성은 26만 4,299명(남성근로자의 80.3%), 정규직 여성은 18만 8,203명(여성근로자의 77.7%)으로 나타났으며, 비정규직 남성은 6만 4,885명(19.7%), 비정규직 여성은 5만 7,078명(22.3%).
- 콘텐츠산업 인력 범주
- 한편, 한국문화관광연구원이 파악한 콘텐츠 분야 인력의 범주는 [그림 1-1] 과 같음(이용관, 2014).

[그림 1-1] 콘텐츠산업의 인력 범주



자료 : 이용관(2014), 「콘텐츠 분야 인력수급 현황 분석을 통한 인력정책 연구」.

□ 콘텐츠산업 프리랜서의 특성

○ 프리랜서는 외주화된 현장에서 하청이나 도급업체에 종속된 근로자로서 근무하지만, 제도적 지위로는 독립성과 자율성을 가지고 경제활동에 임하는 자영업자로 분류됨. 즉, 근로자도 자영업자도 아닌 모호한 종사상 지위로 사회안전망 체계에 명확하지 않게 편입되어 있음(이승렬 외, 2013).

- 자영업자보다 근무시간이 불규칙적
- 사업자등록을 하지 않은 경우가 55.4%
- 사업 상황이 좋지 않다는 의견 45.8%
- 상용근로자보다 좋지 않은 근무환경
- 교육훈련 경험 및 의사가 정규직보다 낮음.
- 일을 지속하려는 의향과 열정은 높으나 만족이나 보람은 낮음 등

□ 프리랜서의 사회보험 가입은 다음과 같이 가입 가능

국민연금

프리랜서는 일정한 소속 없이 일하므로 보통 지역가입자로 국민연금에 가입해 연금보험료를 내야 함. 연 소득을 월평균 소득으로 나눠 국민연금공단에 신고하고 보험료를 본인이 전액 납부. 다만 직업의 특성상 수입이 불규칙적으로 발생할 수 있으므로 소득(근로소득, 사업소득, 임대소득 등)이 없는 기간에는 공단에 납부 예외를 신청해 보험료를 내지 않아도 됨.

국민건강보험

프리랜서의 경우 지역가입자. 연 소득금액, 재산 소유에 따라 보험금이 달라짐.

산재보험

전액 사업주 보험료 납부

고용보험 및 두루누리 사회보험

※ 단, 프리랜서라도 계약 기간이 1개월 이상이고, 월 60시간 이상 일하면 사업장 가입 대상(직장가입자)이 됨. 이때는 기준소득월액(월급)의 기준 보험료를 사업장과 개인이 각각 절반씩 부담.

## 제2절 평가의 목적

- 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회안전망 구축 및 일자리 정착, 일자리의 질 개선을 위하여 프리랜서 현황과 사회보험 가입 현황 및 가입 의사를 확인하고, 이를 토대로 하여 사회보험 적용 및 구축방안을 강구하고자 함.

## 제3절 평가의 방향 및 주요 내용

### 1. 평가의 방향

- 콘텐츠 분야 프리랜서 및 노동시장 실태와 문제점 파악, 콘텐츠 분야 사회보험 가입 현황 및 의사 검토, 사회보험 적용 및 구축방안 모색

### 2. 평가 대상 및 범위

- 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠산업의 분류체계에 포함된 아래의 산업 중에서 기존에 사회보험 적용이 별도로 이루어지고 있는 예술 분야 등을 제외하여 노동시장 현황, 사회보험 가입 현황, 사회보험 가입 의사 등 파악

〈표 1-2〉 문화콘텐츠산업의 분류체계

대분류	중분류	소분류
출판 산업	출판업	서적출판업(종이매체출판업), 교과서 및 학습서적 출판업, 인터넷/모바일 전자출판제작업, 신문 발행인
	인쇄업	인쇄업
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업, 서적 및 잡지류 소매업, 계약배달 판매업(신문배달판매)

〈표 1-2〉의 계속

대분류	중분류	소분류
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업, 서적임대업(만화 제외)
	출판 임대업	서적임대업(만화 제외)
만화 산업	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등), 일반 출판사(만화부문)
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP), 인터넷 만화콘텐츠서비스, 모바일 만화콘텐츠 서비스
	만화책 임대업	만화 임대(만화방, 만화카페 등), 서적 임대(대여: 만화부문)
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매, 만화 서적 및 잡지류 소매
음악 산업	음악제작업	음악 기획 및 제작업, 음반(음원) 녹음시설 운영업
	음악 및 오디오 출판업	음악 오디오물 출판업, 기타 오디오물 제작업
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업, 음반 배급업
	음반 도소매업	음반 도매업, 음반 소매업
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업, 음원 대리 중개업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠 제작 및 제공업(CP)
	음악 공연업	음악 공연 기획 및 제작업, 기타 음악 공연 서비스업
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영
게임 산업	게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업, 전자게임장 운영업
영화 산업	영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작, 영화 수입, 영화 제작 지원, 영화 배급, 극장 상영, 영화 홍보 및 마케팅
	디지털온라인유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통, 온라인 상영
애니메이션 산업	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업, 애니메이션 하청 제작업, 온라인(인터넷, 모바일) 애니메이션 제작업
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보
	온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)
방송 산업	지상파 방송	지상파 방송 사업자, 지상파 이동멀티미디어 방송 사업자
	유선방송	종합유선방송 사업자, 중계유선방송 사업자
	위성방송	일반위성방송 사업자, 위성이동멀티미디어방송사업자
	방송채널사용사업	방송채널사업자
	방송영상물제작업	방송영상독립제작사
	인터넷 영상물 제공업	인터넷프로토콜TV(PTV)
광고 산업	광고대행업	종합광고대행, 광고매체대행
	광고제작업	인쇄광고제작업, 영상광고제작업, 광고사진스튜디오
	광고전문서비스업	브랜드컨설팅, 마케팅조사, PR(Public Relation), SP(Sales Promotion), 전시 및 행사대행업
	인쇄업	인쇄
	온라인광고대행업	온라인종합광고대행, 온라인광고제작대행, 온라인광고매체대행
	옥외광고대행업	옥외종합광고대행, 옥외광고제작대행
캐릭터 산업	캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업, 캐릭터 상품 제조업
	캐릭터 상품 유통업	캐릭터 상품 도매업, 캐릭터 상품 소매업

〈표 1-2〉의 계속

대분류	중분류	소분류
지식 정보 산업	e-learning업	e-learning 기획업, e-learning 인터넷/모바일 서비스업, 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP), 에듀테인먼트 기획 및 제작업
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	포털 및 기타 인터넷정보 매개서비스업
	가상세계 및 가상현실업	스크린골프 시스템 기획 및 제작업, 스크린골프장 운영업, 기타 가상 세계 및 가상현실 기획 및 제작업
콘텐츠 솔루션 산업	콘텐츠솔루션업	저작물, 콘텐츠보호, 모바일솔루션, 가금/결제, 콘텐츠관리시스템(CMS), 콘텐츠전송네트워크(CDN), 기타
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업

자료 : 한국콘텐츠진흥원(2014), 「2013 콘텐츠산업 통계조사」.

### 3. 평가 방법 및 내용

정량적 분석

- 콘텐츠분야의 프리랜서 사회보험 적용 및 구축에 따른 일자리 증가를 추정
  - 사회보험 적용은 실현되지 않은 상태이므로 설문조사를 통하여 사회보험 적용이 실현되는 경우의 장기적 일자리 증가 효과를 파악하고, 이 조사 결과로부터 평균적 일자리 증가 효과를 추정

정성적 분석

- 노동시장 특성 및 일자리 질 파악. 사회보험 적용 및 구축에 대한 의견 조사 등을 통해 예상되는 고용개선의 특성 분석
  - 프리랜서 심층면담 및 FGI, 설문조사 등

정책 제언

- 관련 산업계 이해관계자 의견 수렴 및 반영

- 주요 내용: 평가 과정에서 나타난 문제점, 고용에 영향을 미치는 정책 요소, 고용효과를 제고할 수 있는 개선방안 등

## 제4절 선행연구 검토

- 이승렬 외(2013)
  - 프리랜서의 일과 삶, 이들이 직면하는 위험을 알아보고, 모호한 종사상 지위로 사회안전망 체계에 명확하지 않게 편입되어 있는 프리랜서를 대상으로 하여 한국과 외국의 사회보장체계를 비교하여 사회보장체계의 구축방안을 제안. 주로 사업자등록이 되어 있지 않은 프리랜서에 대한 방안과 산재보험의 확대, 두루누리 사회보험제도의 적용 방안 제안
- 서우석 외(2016)
  - 예술인들의 특수한 근로 상황 등 현실을 파악하고, 국외 사례 분석과 예술계 현황에 대한 실태조사를 바탕으로 고용보험 적용 방안을 제안. 주로 임의가입을 기본으로 당연가입 적용범위 확대 제시

## 제5절 고용연계성 검토

- 콘텐츠 분야의 프리랜서의 사회안전망체계로서 사회보험 가입 실태를 파악하고, 이들에 대한 사회보험 적용 및 구축 방안을 모색함으로써 일자리의 양적·질적 개선을 기대할 수 있음.



- 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 가입을 통한 일자리 질적 개선은 다음의 경로로 양적 개선에 도움이 될 것으로 추측됨.
- 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 가입은 단기적으로 양적 개선에 부정적 영향을 미칠 수 있음.
  - 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험료를 발주처가 일부 또는 전부 부담하게 되면, 콘텐츠 프로젝트 비용 증가를 수반함으로써 프로젝트 수요가 감소할 수 있음. 이는 다만 비용 증가가 발주처가 용인 가능한 수준을 넘어서야 함.
  - 만일 사회보험료의 발주처 부담이 프리랜서에게 전가되고, 이를 프리랜서가 감당하기 어려운 수준이라면, 프리랜서의 노동공급 감소(다른 일자리로 취업하거나 부업을 늘리는 등)가 수반될 수 있음.
- 하지만 장기적으로는 양적 개선에 긍정적인 영향을 초래할 가능성이 높음.
  - 일자리 질의 개선은 콘텐츠 분야 프리랜서가 일자리를 그만두지 않고 계속 일자리를 유지하게 되고, 신규 인력이 진입함으로써 일자리가 증가하는 직접적 효과를 초래
  - 프리랜서가 콘텐츠 창작 활동에 집중함으로써 콘텐츠의 가치가 제고됨으로써 아울러 양적으로도 콘텐츠가 증가함으로써 이른바 생산성 증대를 통한 일자리 증가라는 파급효과가 수반
  - 아울러 프리랜서의 일자리 질 개선이 소득 증가를 수반함으로써 나타나는 간접 효과도 발생

## 제2장

# 콘텐츠 분야 프리랜서의 특성과 근로실태

### 제1절 콘텐츠 분야 프리랜서의 범위와 특징

#### 1. 콘텐츠 분야 프리랜서의 범위

- 프리랜서(free-lancer)는 사전적으로 일정한 소속 없이 자유계약으로 일하는 사람으로 정의되고 있음.
- 한국에서 프리랜서는 비전속, 비전속인, 자유계약자, 자유기고가, 자유활동가 등으로 순화되어 표현되고 있음.
- 정의에서 볼 수 있듯이 프리랜서는 자유(독립)계약이 핵심 용어로 사용되고 있음.
- 여기서 자유계약은 당사자 일방(위임인)이 상대방(수임인)에 대하여 사무의 처리를 위탁하고 상대방이 이를 승낙함으로써 그 효력이 발생하는 계약임(민법 제680조).
- 근로계약상의 근로자가 사용자의 지휘·명령에 따라 비자주적인 노동을 제공하는 것과는 달리, 프리랜스 계약에 있어서 수임인(프리랜서)은 자기의 재량에 의하여 독자적으로 위임 사무를 처리할 수 있다는 것을 의미함.

- 즉 프리랜서는 자유계약자로서 위임인이 자신에게 위임한 업무에 대해 독자적으로 업무를 처리하고 위임인의 지시·감독을 받지 않기 때문에, 원칙적으로 노동법의 적용(보호) 대상에서 제외되게 됨.
- 프리랜서는 정의와 달리 현실에서는 프리랜서와 위임인의 교섭력에 따라 업무 자율성의 정도가 달라지기 때문에, 업무에 대한 권한보다는 고용관계 유무와 고용형태에 따라 범위를 설정할 수 있음.
- 일반적으로 계약 규모 또는 위임인의 교섭력이 커질수록 계약 업무에 대한 지시·감독이 증대됨.
    - 콘텐츠산업은 다른 산업에 비해 인력들의 업무 순서, 업무 방법, 업무 속도에 대한 자율성을 가질 가능성이 각각 10.2%, 10.7%, 12% 더 많이 감소함(이용관, 2017).
  - 국가별·업종별 프리랜서의 범위는 상이하며 경우에 따라 근로기준법에 적용되는 고용기간이 정해진 근로자로도 포함하고 있음.
    - 프리랜서의 범위를 설정한 이승렬 외(2013)를 보면 경제활동인구조사의 종사상 지위에서는 임금근로자의 특수형태근로종사자와 비임금근로자의 고용원이 없는 자영업자를 프리랜서로 고려하고 있음.
    - 이종구 외(2006)는 영국과 미국의 프리랜서 개념 정의를 반영하여 근로계약 여부 및 계약기간에 따라 방송사나 독립제작사와 1년 이하의 계약으로 근로하는 자를 방송 프리랜서로 제시하고 있음.
- 이상의 내용을 고려하면 콘텐츠 분야 프리랜서의 범주는 콘텐츠와 관련된 직무를 가진 인력 중 프로젝트 수행기간 동안 고용되는 임시·일용직 근로자, 특수형태근로종사자, 고용원이 없는 자영업자를 포함함.
- 임시·일용직의 경우 일반 콘텐츠 기업에 지속되는 업무에 고용되는 인력이 아닌 방송·영화 등 프로젝트를 수주한 사업자에게 해당 프로젝트가 수행되는 기간 동안 고용된 인력(기술 스태프)만을 포함함.
  - 배우 또는 작가 등 일정 프로젝트에 따라 특정 업무를 위임, 도급계약

등을 하는 인력을 의미함.

## 2. 콘텐츠 프리랜서의 특징

- 콘텐츠 프리랜서의 특징은 콘텐츠 분야에서 종사하는 모든 유형의 인력들(이하 콘텐츠 인력)에서 나타나는 특징들과 동일하며 다만 그 특성의 정도의 차이가 존재함.
- 콘텐츠 인력들을 언급하고 있는 대부분의 연구에서는 프로젝트 기반(project based), 프리랜스, 기업가적인(entrepreneurial), 비공식적인(informal), 네트워크 기반(network based), 감성적인(affective), 불안정성(precarity) 등의 용어를 활용함(Gill, 2007).<sup>1)</sup>
- 콘텐츠 분야 인력들의 특성은 상품 및 서비스의 특성, 노동 수요자와 공급자의 특성에 의해 결정됨(이용관·김혜인, 2015).
- 콘텐츠(상품과 서비스)는 기능과 실용성이 아닌 수용자들에게 심미적 만족감을 부여할 수 있는 것이기 때문에 다음과 같은 특징을 가짐.
  - 타 산업에 비해 성공 불확실성이 크고, 상품과 서비스 생산이 노동 집약적이며, 상품과 서비스의 지속기간(수명)이 짧고, 상품과 서비스의 성공을 위해 아이디어와 스타 활용이 중요함.
- 인력들을 고용하거나 계약하는 주체는 대부분의 콘텐츠가 가진 성공 불확실성 등에 대한 것을 분산할 수 있는 능력이 부족함.
  - 이로 인해 인력이 부족해도 임금 지불 능력 부족, 불확실한 시장 상황 등을 고려해 적정수준 이하의 인원으로 사업을 영위하게 되고,<sup>2)</sup>

---

1) 영화 및 게임 제작 현장에서 나타나는 인력들의 특징을 정리하면 ① 프로젝트 작업 방식 및 프리랜서 계약 방식, ② 협의된 기획과정 중심 작업, ③ 전문성, 예술성 기반의 협의 중심 작업과 높은 몰입도, ④ 네트워크 중심의 고용, ⑤ 전문성 기반의 외부 협력, ⑥ 현장훈련의 중요 등임(황준욱 외, 2006).

2) 콘텐츠 기업 실태조사에 따르면 부족인원은 총 810명으로 평균 5.7명인 것으로 나타났다. 대부분 부족인원을 채용하지 않는 이유로는 경영의 불확실성이 가장 크게 나타났다(한국문화관광연구원·문화체육관광부, 2010).

프로젝트 단위의 생산체계를 구축하게 됨.

- 노동력을 제공하는 주체들의 사회적 특징은 예술가적 특징과 노동자적 특징을 모두 가지게 됨.

- 사람들의 감성을 자극할 수 있는 새로운 것을 창작해야 하기 때문에 자율성과 예술성이 중요하며, 창작역량은 제도적인 교육 또는 훈련이 아닌 개인의 자발성에 의해 축적되기 때문에 창의적 이력이 중요함. 인력들은 창의적 이력을 지속적으로 축적하고 경험할 수 있는 가능성을 높이기 위해 평판과 네트워크를 구축하려고 노력하게 됨.

- 상품과 서비스의 특성, 인력들을 고용하는 주체(기업)의 특성, 노동력을 제공하는 주체(인력)들의 특성은 서로 연계되어 있음.

- 제한된 노동수요로 유발된 근로조건 및 환경의 열악함.

- 콘텐츠의 높은 성공 불확실성에 기인한 콘텐츠 생산자의 자금 조달 및 투자 역량의 제한은 기업의 비용절감 유인(특히 인건비), 신규 콘텐츠 창출 제한으로 이어져 노동수요 증가를 제한함.

- 노동강도가 강함.

- 콘텐츠의 생산과정이 노동집약적인데 해당 상품과 서비스의 수명이 짧기 때문에 작업 시간이 제한적이어서 노동강도가 타 산업에 비해 강함.

- 제한된 노동수요는 제한된 인력들이 주어진 과업을 수행해야 하는 환경을 조성해 각 인력들이 다양한 역할을 하게 됨.<sup>3)</sup>

- 인력의 창의성과 열정에 대한 의존성은 창작자들의 지식과 경험에 대한 요구를 확대시키고 노동과 학습 시간을 늘리는 등 노동강도를 강화시키게 됨.<sup>4)</sup>

---

3) 문화콘텐츠산업의 많은 과제는 활동이 불연속적이고 시간에 제한(축제에서 계절별 작업, 일련의 콘서트에 참가하는 예술가, 단기프로젝트에서 일하는 사진사 등)되어 한 작업에서 다른 작업으로 갈아타거나 개인이 동시에 몇 개의 일(jobs)에 종사하는 것이 일반적임(이용관, 2013).

4) Broadcast Magazine(2006)에서 제시한 방송 인력 생활조사를 보면 하루에 10시간 이상 주 7일 근무한다는 응답자가 자주 나타났으며, 45%의 응답자가 휴일을 모

- 고용안정성이 낮음(노동 유연성이 높음)
    - 콘텐츠산업의 상품 및 서비스에 대한 성공 불확실성은 인건비 축소 경향을 강화시키고, 이러한 경향은 콘텐츠 기획·제작을 프로젝트 단위로 이루어지게 하고 콘텐츠 관련 인력들의 비정규직률과 이직률을 높게 만들.
  - 비공식적 네트워크 의존도가 큼
    - 콘텐츠 관련 인력들은 생산시장에 진입할 때 개인의 역량이나 경력 보다는 선후배나 동료, 과거 공동작업 경험 관계 등 비공식적인 개인적 네트워크가 중요함<sup>5)</sup>
  - 인력양성 및 관리체계가 부재
    - 인력 고용의 단속성은 노동 유연성을 높이는 동시에 인력들의 이동을 증대시켜 조직 몰입도 저하, 팀워크나 집단 생산성 저하, 잦은 이직에 따른 업무 단절 및 비효율, 교육비용 증가 등의 문제를 발생시킴(김준영, 2009).
  - 인력 간 격차가 큼
    - 노동수요자는 암묵적 역량이 체득된 경력직이나 시장에서 공인된 인력들을 더욱 선호하게 되면서 임금의 쏠림현상<sup>6)</sup>이 나타나는 등 인력 간 격차가 크게 나타남.
- 콘텐츠 분야 인력들의 특징들은 프리랜서시장에 더욱 심화되어 나타남.
- 콘텐츠 분야의 프리랜서가 되는 경우는 두 가지 경로가 존재함.
    - 첫째, 데뷔를 통해 노동시장에 진입하여 활동하는 경우로 창작물 또

---

두 사용하지 못한다고 보고하고 있음(Hesmondhalgh and Baker, 2011); 최근 크런치 상황에 대한 이슈가 지속적으로 제기되고 있는 게임 분야를 보면 주 52시간 이상 근무하는 경우가 20.1%로 나타남(최민, 2017).

- 5) 콘텐츠 업계는 동종 인력과 같은 부류의 사람들을 고용하거나 일을 주려는 경향을 가지고 있음(Franks, 1999). 이는 콘텐츠산업의 특수성에 기반한 것으로 보헤미아의 산업화라고 논하기도 함(Ross, 2003).
- 6) 예술 관련 창작자들은 일반 노동력보다는 젊고, 교육수준이 높지만, 자영업의 비중이 높고, 실업률, 불완전 취업, 다양한 직업에 종사하며 그들의 인적자본에 비해 수입이 낮고 임금의 불평등과 변동을 심하게 경험하는 노동자들임(Menger, 1999).

는 역량이 시장에 긍정적으로 평가되어 높은 인지도와 금전적 성과를 창출하는 프리랜서와 그렇지 못한 프리랜서로 나뉘짐.

- 둘째, 취업을 통해 노동시장에 진입하여 활동하는 경우로 기업 활동을 통해 쌓은 경력과 역량을 바탕으로 자발적으로 고용관계를 벗어나 계약관계로 일을 하는 프리랜서와 고용관계를 유지하지 못해 비자발적으로 특정일에 대해 외주를 받는 프리랜서로 나뉘짐.
- 보상, 처우, 평가 등 개인의 역량에 따라 결정되는 제반 여건을 보면 고용관계에 있는 인력들이 중간 수준이라고 할 때 역량이 높은 프리랜서들은 상위 수준 또는 그 이상의 수준에, 그렇지 않은 프리랜서는 하위 수준 또는 그 이하 수준에 분포하게 됨.
  - 전자는 관련 업계 또는 직무에서 큰 영향력을 행사하며, 후자는 시장 참여 기회조차도 제한되는 슈퍼스타 현상이 분명하게 나타남.<sup>7)</sup>
  - 드라마 제작과정에서 섭외되는 프리랜서들을 예로 들면 전자는 사전에 높은 개런티를 받고 섭외되는 배우 및 작가 등을 들 수 있고, 후자는 제작과정에 단속적 또는 보조로 참여하며 적은 금전적 보상을 받고 있는 배우(엑스트라) 또는 보조작가를 들 수 있음.
- 콘텐츠 분야 프리랜서들은 사회보험 미가입자 비중이 높음
  - 전자는 개인의 역량으로 시장 불확실성을 충분히 완화할 수 있기 때문에 사회보험에 가입을 하지 않음.
  - 후자는 정보부족뿐만 아니라 지불 역량이 부족하기 때문에 사회보험에 대한 접근성이 상당히 떨어짐. 절대적인 보상수준이 낮기 때문에 자신의 사회보험 가입에 대한 비용지불보다는 금전적 보상수준을 높이는 것을 선호함.

---

7) 콘텐츠산업에서는 승자가 모든 것을 가져가는 승자독식(winner takes all)과 비슷한 슈퍼스타 현상(Rosen, 1986), 즉 대중은 1등만을 기억하며 1등은 2등에 비해 훨씬 많은 것을 가져가는 현상이 나타남.

## 제2절 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보장 실태

- 콘텐츠 분야 프리랜서는 직무 및 역량에 따라 다양한 영역에 분포
- 문화적 요소를 기반으로 하는 경험재를 창출하는 분야를 보면 산업화 정도에 따라 순수예술, 예술산업, 대중문화예술산업, 콘텐츠산업으로 구분할 수 있음.
  - 산업화가 될수록 인적자원 축적 및 관리 노력이 수반되면서 고용관계에 인력 활동 성향이 강해짐.
  - 산업화가 될수록 생산 방식이 복잡해지고 조직화되면서 일 단위가 조직 단위 성향이 강해짐.
- 콘텐츠 분야 프리랜서는 산업화로 인해 생산이 조직화되었으나 일이 단속적이며, 고용관계에서보다 계약관계를 통해 자원 확보가 용이한 영역에 존재함.
  - 콘텐츠 분야 프리랜서는 순수예술 영역을 제외한 예술산업, 대중문화예술산업, 콘텐츠산업에서 활동하고 있음.

[그림 2-1] 콘텐츠 분야 프리랜서 인력의 위치





□ 콘텐츠 분야 인력의 사회보험 가입 여부

- 콘텐츠 분야 인력들의 4대보험 가입 비중을 조사한 실태조사 자료를 보면 건강보험 가입률이 가장 높게 나타난 반면, 고용보험 가입률은 가장 낮게 나타남.
- 조사에 따라 대상 및 범위가 상이하기 때문에 각 콘텐츠 분야 인력의 4대보험 가입 비중은 다소 상이하게 나타남.
- 예술인 실태조사를 보면 국민연금과 건강보험, 산재보험 가입 비중은 방송(65.2%, 98.9%, 18.3%)이, 고용보험은 대중음악(17.1%)이 가장 높게 나타남.
- 영화스태프 근로환경 실태조사를 보면 국민연금(30.2%)과 고용보험(28.9%) 가입 비중은 예술인 실태조사에 비해 높게 나타나나 건강보험의 가입 비중은 60.6%로 약 27% 낮게 나타남.
- 방송프리랜서 실태조사를 보면 국민연금(49.1%) 건강보험(67.4%), 고용보험(15.7%), 산재보험(16.0%) 가입 비중이 모두 예술인 실태조사에 비해 낮게 나타남.

<표 2-1> 콘텐츠 분야 인력 4대보험 가입 비중

(단위 : %)

		국민연금	건강보험	고용보험	산재보험
예술인 실태조사 (2015)	대중음악	32.4	92.2	17.1	17.1
	영화	39.9	87.8	14.4	17.0
	방송	65.2	98.9	17.0	18.3
	만화	54.2	90.0	11.8	17.3
영화스태프 근로환경 실태조사(2014)	영화스태프	30.2	60.6	28.9	-
방송 프리랜서 실태조사(2016)	방송 프리랜서	49.1	67.4	15.7	16.0
방송작가 노동인권 실태조사(2015)	방송작가	16.5	100	2.0	1.5
대중문화예술산업 실태조사(2015)	연기자	36.8	88.6	7.3	14.5
	가창(가수)	31.0	77.0	20.0	17.0

자료: 문화체육관광부(2016), 「2015 예술인 실태조사」; 영화산업협력위원회(2014), 「영화스태프 근로환경 실태조사」; 한국전파진흥협회(2016), 「방송 산업 활성화를 위한 프리랜서 방송인력 실태조사 연구」; 방송작가유니온, 전국언론노동조합(2015), 「방송작가 노동인권 실태조사」; 한국콘텐츠진흥원(2015), 「대중문화예술산업 실태조사」.

- 4대보험 가입 비중이 낮은 경향은 방송작가의 경우 더 크게 나타남.
- 실연자인 연기자와 가수의 경우 각각 국민보험은 36.8%, 31.0%, 건강보험은 88.6%, 77.0%, 고용보험은 7.3%, 20.0%, 산재보험은 14.5%, 17.0%로 가입 비중이 나타남.
- 2015년 예술인 실태조사를 보면 콘텐츠 분야는 고용보험 가입 비중도 낮지만 고용보험이 가입한 인력 중 실제 실업급여를 받은 비중을 보면 아주 낮게 나타남.
- 업무상 상해사고나 질병 경험 시 치료비용 부담 내용을 보면 대부분 개인 부담으로 해결하는 비중이 높으며, 영화의 경우 다른 분야에 비해 상대적으로 사업주 부담 또는 산재보험 처리가 비중이 높게 나타남.

〈표 2-2〉 콘텐츠 분야 인력 실업급여 수혜 경험

(단위 : %)

	대중음악	영화	방송	만화
있음	9.7	11.7	1.8	8.9

자료 : 문화체육관광부(2016), 「2015 예술인 실태조사」.

〈표 2-3〉 프리랜서 방송영상인력 업무상 재해 처리 방법

(단위 : %)

	개인비용	개인보험	사업주 보험	사업주 비용	산재보험	기타
대중음악	55.0		18.9		8.8	17.3
영화	41.1		25.7		30.6	2.7
방송	82.2		0.0		17.8	0.0
만화	87.3		0.0		0.0	12.7
영화스태프	5.1	8.4	24.0	24.9	16.8	20.8
방송프리랜서	59.0		33	3.2	3.2	1.6
방송작가	88.8	9.6	0.3	0.5	0.5	0.3
대중문화예술인	25.3	10.9	28.1	11.3	15.9	8.5

자료 : 문화체육관광부(2016), 「2015 예술인 실태조사」; 영화산업협력위원회(2014), 「영화스태프 근로환경 실태조사」; 한국전파진흥협회(2016), 「방송산업 활성화를 위한 프리랜서 방송인력 실태조사 연구」; 한국콘텐츠진흥원(2015), 「대중문화예술산업 실태조사」.

## 제1절 잠재적 고용증가율 분석 방법

- 앞에서 설명하였듯이 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 적용은 현재 적용되고 있는 프리랜서가 거의 없는 실정이라 이는 장기적인 관점에서 미래에 발생할 수 있는 고용효과를 측정하여야 하고, 따라서 사전적 평가의 특성을 가짐.
- 다시 말해서 관련 자료가 없으므로 사회보험 적용에 따른 미시적 고용효과 추정을 할 수 없음.
- 이승렬·이해춘·오상훈(2016)에 따르면, 잠재적 고용효과는 다음과 같은 방식으로 추정을 하게 됨.
  - 먼저, 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 적용이 초래하는 일자리 증가율을 프리랜서 대상의 설문조사로 확인
    - 설문 방식은 이중양분선택(DBDC: Double Bounded Dichotomous Choice) 형으로 이루어짐.
    - 이처럼 이중양분선택형으로 설문조사를 실시하는 이유는 응답자의 응답 부담을 최소화하기 위한 것임. 응답자가 일자리 증가율을 직접 응답하도록 하는 경우에 응답자가 가지는 심리적 부담이 크고, 이에

따라 응답 기피가 발생함으로써 응답 여부에 따른 편(bias)이 수반할 수 있음. 하지만 이중양분선택은 응답자에게 미래의 불확실성에 대한 확신의 부담을 줄여 자신의 판단을 용이하게 할 수 있다는 장점을 가지고 있음.

- 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 적용이 초래하는 일자리 증가율과 관련된 질문 형식의 절차는 다음과 같음.
  - 먼저, 사전적으로 콘텐츠 분야 프리랜서의 사회보험 적용과 관련된 정책 과정을 설명하고, 이에 따라 향후 발생할 수 있는 가능성을 응답자에게 설명
  - 소수의 응답 대상자를 대상으로 하는 사전 조사에서 개방형 질문을 통해 최소 증가율과 최대 증가율을 조사
  - 이 조사 결과에 기초하여 본 조사의 응답 대상자에게 제시하는 증가율 구간을 설정
  - 마지막으로 응답 대상자에게 이중양분선택형의 일자리 증가율을 질문
- 이승렬·이해춘·오상훈(2016)과 다른 점은 장기적 감소율도 포함하였다는 점임.
  - 다만 사전 조사에서 감소율에 동의하는 응답자가 없는 경우에는 본 조사에서 감소율은 제시하지 않기로 함.

[질문 형식]

문1) 향후 정부에서 프리랜서가 고용·산재보험에 가입하도록 하고, 이들의 고용·산재보험료를 50% 부담하도록 한다면, 프리랜서의 일자리에는 어떠한 영향이 있을 것으로 추측하십니까?

- ① 프리랜서 일자리가 단기적으로도 장기적으로도 증가할 것이다 ☞ 문 2번
- ② 프리랜서 일자리가 단기적으로 감소할 것이나 장기적으로는 증가할 것이다.  
☞ 문 2번
- ③ 프리랜서 일자리가 단기적으로 증가할 것이나 장기적으로는 감소할 것이다.  
☞ 문 5번
- ④ 프리랜서 일자리가 단기적으로도 장기적으로도 감소할 것이다. ☞ 문 5번

문2) (문1에서 ①과 ②에 응답한 경우) 그렇다면, 프리랜서 일자리가 현재 수준에 비해 연평균으로  $\times\%$  증가할 것으로 예상됩니다. 이에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 일자리가 그 정도 증가할 것이다
- ② 아니오, 프리랜서 일자리가 그 정도 증가하지 않을 것이다.

문3) (문2에서 ①에 응답한 경우)

그러면 연평균 “ $2\times\%$  증가”할 것으로 예상합니다. 이 의견에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 일자리가 그 정도 증가할 것이다
- ② 아니오, 프리랜서 일자리가 그 정도 증가하지 않을 것이다.

문4) (문2에서 ② 응답자) 그러면 연평균 “ $1/2\times\%$  증가”할 것으로 예상합니다. 이 의견에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 일자리가 그 정도 증가할 것이다
- ② 아니오, 프리랜서 일자리가 그 정도 증가하지 않을 것이다.

문5) (문1에서 ③과 ④에 응답한 경우) 그렇다면, 프리랜서 일자리가 현재 수준에 비해 연평균으로  $\times\%$  감소할 것으로 예상됩니다. 이에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 일자리가 그 정도 감소할 것이다
- ② 아니오, 프리랜서 일자리가 그 정도 감소하지 않을 것이다.

문6) (문5에서 ①에 응답한 경우)

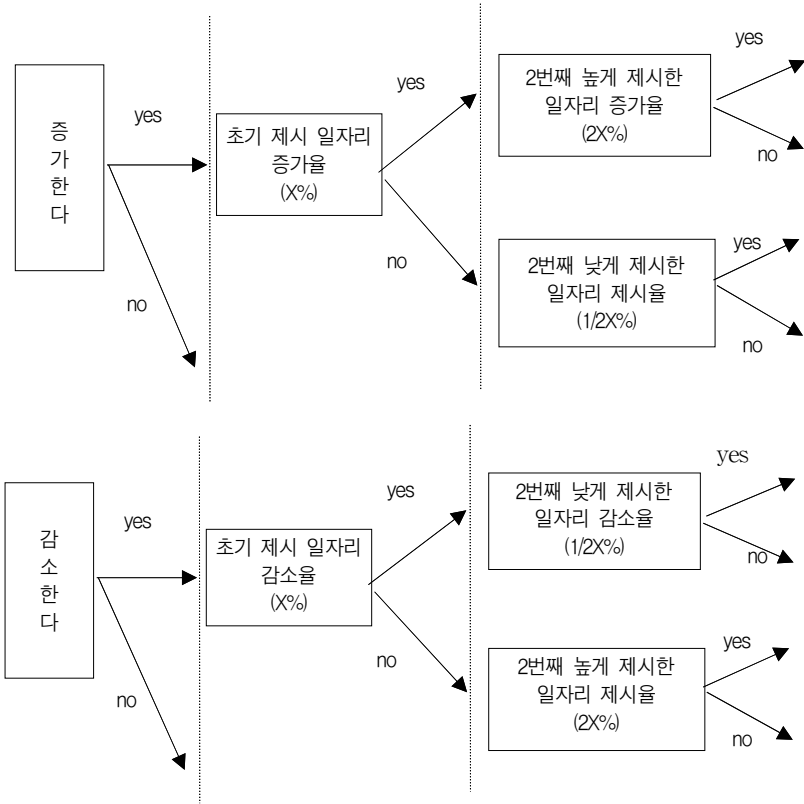
그러면 연평균 “ $2\times\%$  감소”할 것으로 예상합니다. 이 의견에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 일자리가 그 정도 감소할 것이다
- ② 아니오, 프리랜서 일자리가 그 정도 감소하지 않을 것이다.

문7) (문5에서 ② 응답자) 그러면 연평균 “ $1/2\times\%$  감소”할 것으로 예상합니다. 이 의견에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 일자리가 그 정도 감소할 것이다
- ② 아니오, 프리랜서 일자리가 그 정도 감소하지 않을 것이다.

[그림 3-1] DBDC 질문 형식의 도해



## 제2절 프리랜서의 잠재적 일자리 변화율 추정

- 콘텐츠 분야 프리랜서 사회보험 적용에 따른 일자리 증감을 DBDC형 질문으로부터 추정하는 방법은 다음과 같음.
- 먼저 응답자  $i$ 에게 초기에 제시한 일자리 증가율(이하 초기 제시율)을  $B_i$ , 초기 제시율에 대해 응답자가 yes로 답할 경우 두 번째 더 높게 제시한 일자리 증가율(두 번째 높은 제시율)을  $B_i''$ , 초기 제시율에 대

해 no로 답할 경우 두 번째 더 낮게 제시한 일자리 증가율(두 번째 낮은 제시율)을  $B_i^d$ 라고 함. 여기서  $WTP_i$ 는 응답자의 내재적 증가율 의미

- 예를 들어, 초기 제시율이 1%, 두 번째 높은 제시율이 2%, 두 번째 낮은 제시율이 0.5% 일 때, 응답자가 (yes, yes)로 응답하면 이 응답자가 진정 내재적으로 갖고 있는 증가율은 2% 이상이 되며, 응답자가 (yes, no)로 응답하면 이 응답자의 내재적 증가율은 1~2%에 있음.

○ 다음으로 응답자 i에게 초기에 제시한 일자리 감소율(이하 초기 제시율)을  $D_i$ , 초기 제시율에 대해 응답자가 yes로 답할 경우 두 번째 낮게 제시한 일자리 감소율(두 번째 낮은 제시율)을  $D_i^d$ , 초기 제시율에 대해 no로 답할 경우 두 번째 더 높게 제시한 일자리 감소율(두 번째 높은 제시율)을  $D_i^u$ 라고 함.

- 반대로 초기 제시율이 -3%, 두 번째 낮은 제시율이 -6%, 두 번째 제시율이 -1.5% 일 때, 응답자가 (yes, yes)로 응답하면 이 응답자가 진정 내재적으로 갖고 있는 감소율은 -6% 이상이 되며, 응답자가 (yes, no)로 응답하면 이 응답자의 내재적 증가율은 -1.5~3%에 있음.

○ 각 제시율의 수락 여부에 따른 확률은 다음과 같이 정의됨.

$$\begin{aligned}
 \pi^{byy}(B_i, B_i^u) &= \text{Prob}(B_i^u \leq WTP_i) = 1 - F(B_i^u) \\
 \pi^{bym}(B_i, B_i^u) &= \text{Prob}(B_i \leq WTP_i < B_i^u) = F(B_i^u; \theta) - F(B_i; \theta) \\
 \pi^{bny}(B_i, B_i^d) &= \text{Prob}(B_i^d \leq WTP_i < B_i) = F(B_i; \theta) - F(B_i^d; \theta) \\
 \pi^{bmn}(B_i, B_i^d) &= \text{Prob}(0 \leq WTP_i < B_i^d) = F(B_i^d; \theta) - F(0; \theta) \\
 \pi^{dyy}(D_i, D_i^d) &= \text{Prob}(D_i^d \leq WTP_i < 0) = F(0; \theta) - F(D_i^d) \\
 \pi^{dyn}(D_i, D_i^d) &= \text{Prob}(D_i \leq WTP_i < D_i^d) = F(D_i^d; \theta) - F(D_i; \theta) \\
 \pi^{dny}(D_i, D_i^u) &= \text{Prob}(D_i^u \leq WTP_i < D_i) = F(D_i; \theta) - F(D_i^u; \theta) \\
 \pi^{dnn}(B_i, D_i^u) &= \text{Prob}(WTP_i < D_i^u) = F(D_i^u; \theta) \quad (1)
 \end{aligned}$$

- 여기서 확률에 대한 정의는 다음과 같음.

$\pi^{byy}(B_i, B_i^u)$ :  $B_i$ 에 yes,  $B_i^u$ 에 yes로 응답한 경우의 확률  
 $\pi^{byn}(B_i, B_i^u)$ :  $B_i$ 에 yes,  $B_i^u$ 에 no로 답한 경우의 확률  
 $\pi^{bny}(B_i, B_i^d)$ :  $B_i$ 에 no,  $B_i^d$ 에 yes로 응답한 경우의 확률  
 $\pi^{bnn}(B_i, B_i^d)$ :  $B_i$ 와  $B_i^d$ 에 대해 모두 no로 답한 경우의 확률  
 $\pi^{dyy}(D_i, D_i^d)$ :  $D_i$ 에 yes,  $D_i^d$ 에 yes로 응답한 경우의 확률  
 $\pi^{dyn}(D_i, D_i^d)$ :  $D_i$ 에 yes,  $D_i^d$ 에 no로 답한 경우의 확률  
 $\pi^{dny}(D_i, D_i^u)$ :  $D_i$ 에 no,  $D_i^u$ 에 yes로 응답한 경우의 확률  
 $\pi^{dnn}(D_i, D_i^u)$ :  $D_i$ 와  $D_i^u$ 에 대해 모두 no로 답한 경우의 확률  
 $WTP_i$ : 응답자  $i$ 의 내재적 고용 증가율

$\Theta$ : 모수 벡터

$F(\cdot)$ : 임의의 누적확률 분포함수

- 누적확률 분포함수  $F(B; \Theta)$ 는 다음과 같이 설정

$$F(B) = F(-\alpha - x' \beta - \beta_{bid} \ln B) \quad (2)$$

- 위 식에서  $\alpha$ 는 상수항,  $x_i$ 는 응답자의 특성을 나타내는 벡터,  $\beta$ 는  $x_i$ 의 계수 벡터임.  $\beta_{bid}$ 는  $\ln B$ 의 계수,  $\ln B$ 는 제시액의 로그 값으로 양의 값을 가짐.  $F(B)$ 는 임의의 누적확률 분포함수인데 여기서는 정규분포를 가정함.

- 식(1)과 (2)에서 모수를 조건부로 각 응답자의 응답확률을 로그 변환하여 로그확률함수를 만들면 특정 N명의 응답자에 의한 특정 응답 관측치(1, ..., N)가 관측될 확률은 다음과 같은 우도함수(likelihood function)로 나타낼 수 있음.

$$\begin{aligned}
 \ln L(\theta) = \sum_{i=1}^N \{ & d_i^{byy} \ln \pi^{byy}(B_i) + d_i^{byn} \ln \pi^{byn}(B_i) \\
 & + d_i^{bny} \ln \pi^{bny}(B_i) + d_i^{bnn} \ln \pi^{bnn}(B_i) \\
 & + d_i^{dyy} \ln \pi^{dyy}(D_i) + d_i^{dyn} \ln \pi^{dyn}(D_i) \\
 & + d_i^{dny} \ln \pi^{dny}(D_i) + d_i^{dnn} \ln \pi^{dnn}(D_i) \} \quad (3)
 \end{aligned}$$

- (3)에서 N은 관측치수,  $d_i^{byy}, d_i^{byn}, d_i^{bny}, d_i^{bnn}, d_i^{dyy}, d_i^{dyn}, d_i^{dny}, d_i^{dnn}$ 은 모두 더미변수로 그 값은 각각 (증가, yes, yes)=1, 이외는 0,



(증가, yes, no)=1, 이외는 0, (증가, no, yes)=1, 이외는 0, (증가, no, no)=1, 이외는 0, (감소, yes, yes)=1, 이외는 0, (감소, yes, no)=1, 이외는 0, (감소, no, yes)=1, 이외는 0, (감소, no, no)=1, 이외는 0을 의미

- 모수  $\theta$ 의 최우추정량은 식(3)의 우도함수의 값을 극대화하는  $\theta$  값으로서, 이는 로그우도함수  $\ln L(\theta)$ 를  $\theta$ 에 대해 미분한 값을 '0'으로 놓고 그 최댓값을 구하는 방식으로 다음과 같이 구할 수 있음.

$$\partial \ln L(\theta) / \partial \theta = 0$$

- 추정된 모수와 각 속성의 평균치로 구성된 벡터  $X_i$ 를 식(2)에 대입하면 평균적 응답자의 제시율 B와 D에 대한 수락확률을 구할 수 있음.
- WTP의 평균값은 일반적으로 이 확률함수를 모든 WTP에 대해 적분하여 구할 수 있음.
- 추정은 LIMDEP 프로그램을 활용
- 실태조사에서 응답자들이 응답한 사회보험 적용에 따른 프리랜서 일자리 변화율(제시율)에 대한 반응의 데이터는 상기의 추정 과정을 거쳐서 평균 응답자의 내재적 일자리 변화율을 구할 수 있음. 이 평균 응답자의 내재적 일자리 변화율은 이해당사자들이 예상하는 공통적인 잠재적 일자리 변화율로 간주할 수 있음.

### 제3절 프리랜서의 잠재적 일자리 증가율 추정 결과

□ 제시율과 조사 샘플 수

- 사전 조사에서 제시된 예상 증감률을 토대로 하여 증가에는 1%, 2%, 3%, 4%의 증가율(매년)을 제시하고, 반대로 감소에는 -1%, -2%, -3%, -4%의 감소율(매년)을 제시하여 응답을 받음.

〈표 3-1〉 제시율과 조사 샘플 수

		제시율			응답 수		
		초기 제시율 (BID)	2번째 높은 제시율 (BID에 yes 응답자)	2번째 낮은 제시율 (BID에 no 응답자)	기업	개인	전체
증가	1	1%	2%	0.5%	32	57	89
	2	2%	4%	1%	25	55	80
	3	3%	6%	1.5%	21	60	81
	4	4%	8%	2%	25	62	87
감소	1	-1%	-2%	-0.5%	4	16	20
	2	-2%	-4%	-1%	11	6	17
	3	-3%	-6%	-1.5%	14	13	27
	4	-4%	-8%	-2%	5	17	22
계					137	286	423

○ 응답 결과는 아래와 같음.

- 기업의 경우에 137개소의 75.2%에 해당하는 103개소가 일자리 증가를 예상하였고, 나머지 34개소인 24.8%가 일자리 감소를 예상하였음.
- 프리랜서의 경우에 81.8%에 해당하는 234명이 일자리 증가를 예상하였고, 나머지 52명인 18.2%가 일자리 감소를 예상하였음.

□ 기업의 일자리 증가율 예측 결과

- 증가를 응답한 기업 103개를 대상으로 할 때, 기업은 최소 4.8%에서 최대 6.5%로 증가할 것으로 응답
- 감소를 응답한 기업 34개를 대상으로 할 때, 기업은 최소 2.9%에서 최대 6.4% 감소할 것으로 응답
- 종합적으로 두 집단의 증감률을 응답기업 수로 가중평균하면 기업은 최소 2.89%에서 최대 3.36% 증가할 것으로 응답
- 따라서 4대보험료를 50%까지 정부에서 부담할 때, 기업에서는 프리랜서의 일자리가 최소 2.89%에서 최대 3.66%로 증가할 것으로 예측됨.

□ 프리랜서의 일자리 증가율 예측 결과

- 증가를 응답한 근로자 234개를 대상으로 할 때, 근로자는 최소 4.0%~최대 5.6%로 증가할 것으로 응답
  - 감소를 응답한 근로자 52개를 대상으로 할 때, 근로자는 최소 2.7%~최대 6.08% 감소할 것으로 응답
  - 종합적으로 두 집단의 증감률을 응답 근로자 수로 가중평균하면, 근로자는 최소 2.76%~최대 3.51% 증가할 것으로 응답
  - 따라서 4대보험료를 50%까지 정부에서 부담할 때, 근로자들은 프리랜서의 일자리가 최소 2.76%~최대 3.51%로 증가할 것으로 예측됨.
- 제작사와 프리랜서 모두 유사한 결과로서 두 집단 모두 사회보험 적용 확대가 프리랜서 일자리에 긍정적인 역할을 할 것으로 응답

## 제4장

### 정성분석

- 증가를 응답한 근로자 234개를 대상으로 할 때, 근로자는 최소 4.0%에서 최대 5.6%로 증가할 것으로 응답
  - 감소를 응답한 근로자 52개를 대상으로 할 때, 근로자는 최소 2.7%에서 최대 6.08% 감소할 것으로 응답
  - 종합적으로 두 집단의 증감률을 응답 근로자 수로 가중평균하면, 근로자는 최소 2.76%에서 최대 3.51% 증가할 것으로 응답
  - 따라서 4대보험료를 50%까지 정부에서 부담할 때, 근로자들은 프리랜서의 일자리가 최소 2.76%에서 최대 3.51%로 증가할 것으로 예측됨.
- 제작사와 프리랜서 모두 유사한 결과로서 두 집단 모두 사회보험 적용 확대가 프리랜서 일자리에 긍정적인 역할을 할 것으로 응답

#### 제1절 정성평가 방법

- 설문조사
  - 설문조사 대상: 콘텐츠 분야에 종사하는 프리랜서와 기업체

- 설문조사의 주요 내용: 프리랜서의 개인적 특성, 사회보험 가입 실태, 고용·산재보험 가입 의향, 고용·산재보험에 가입하지 않으려는 이유(가입 의향이 없는 응답자)
- 면담 및 집단토론 조사
  - 조사 대상: 콘텐츠 분야 프리랜서
    - 대표적 직군인 공연 스태프군(기획, 기술 등), 방송시나리오 작가군, 웹툰 애니메이션 작가군의 3~7년 경력자
  - 조사 주요 내용: 설문조사 내용과 유사하며, 조사 내용에 기초하여 심층적으로 조사
  - 조사 방식: FGI 이전에 서면으로 FGI 목적과 내용 및 관련 자료를 전달하고 개별면담 혹은 집단토론을 통해 의견 도출
- 콘텐츠 분야 종사자 협회, 제작자 등 면담(설문 및 FGI 조사 등에서 추가 조사 필요 시)
  - 면담의 주요 내용: 프리랜서의 고용·산재보험의 구축 효과 및 영향에 대한 의견 파악, 정책 제언 등 파악
- 해외사례 조사
  - 국내는 아직 콘텐츠 분야 프리랜서에게 고용·산재보험을 적용하지 않아 해외의 적용 사례를 조사

## 제2절 설문조사 결과

### 1. 조사 개요

□ 조사 내용

○ 기업체 대상 조사

〈표 4-1〉 콘텐츠산업 프리랜서 현황조사 조사 내용(기업)

	내용
기업 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일반 현황 : 회사명, 설립 연도, 주소, 전화번호, 회사 유형, 주 사업 분야</li> <li>- 매출 현황 : 2016~2017년 매출액, 콘텐츠 관련 매출 비중</li> <li>- 종사자 현황 : 2016~2017년 총 종사자, 직무별 종사자 등</li> </ul>
콘텐츠 인력 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 전문인력이 가져야 할 역량의 최고국 대비 수준 및 격차 (기획창작 역량 / 기술 역량 / 사업수행 역량 / 자원개발관리 역량 / 사회 역량)</li> <li>- 콘텐츠 전문인력이 가져야 할 역량의 중요도 및 향후 중요도 변화 (기획창작 역량 / 기술 역량 / 사업수행 역량 / 자원개발관리 역량 / 사회 역량)</li> <li>- 예비인력, 프리랜서, 임금근로자에 있어서의 콘텐츠 교육 프로그램 (효과성이 큰 교육방법 / 강화해야 할 교육방법 / 정부지원이 필요한 교육방법)</li> </ul>
콘텐츠 프리랜서 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 제작·유통에서의 프리랜서 활용 여부</li> <li>- 2016년 한 해 동안 고용한 프리랜서</li> <li>- 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 프리랜서들이 참여한 기간 및 인원</li> <li>- 최근 3년간 완성된 콘텐츠로 창출된 매출액 및 프리랜서 지급 대가</li> <li>- 프리랜서 활용 이유</li> <li>- 향후 프리랜서 활용 규모</li> </ul>
콘텐츠 프리랜서 4대보험	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프리랜서 사회보험(4대보험) 제공 현황</li> <li>- 프리랜서 고용보험료 부담 의향</li> <li>- 프리랜서 실업급여(수당) 혜택 시 활동 변화 (창작활동 지속 가능성 / 창작물 완성 가능성 / 해당 직무 유지 가능성)</li> <li>- 프리랜서 산재보험료 부담 의향</li> <li>- 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향</li> </ul>

## ○ 프리랜서 대상 조사

〈표 4-2〉 콘텐츠 프리랜서 실태조사 조사 내용(프리랜서)

	내 용
프리랜서 일반 특성	- 콘텐츠 분야, 직무 분야, 성별, 출생연도, 결혼 여부, 학력, 활동기간(경력), 부업 여부, 근로소득 수준, 주된 활동 지역 등
콘텐츠 프리랜서 일자리 관련	- 종사상 지위 - 사업자등록 여부 - 일자리 계약 형태 - 지난 3년간 콘텐츠 일자리 이외 다른 일자리 경험 - 콘텐츠 일자리를 그만둔 주된 이유 - 최근 3년간 콘텐츠 프리랜서 참여 프로젝트의 평균 참여기간 - 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 투입된 평균 기간 및 인원 - 최근 3년간 수행한 콘텐츠로 인해 창출된 경제적 가치
콘텐츠 프리랜서 4대보험 관련	- 4대보험(국민연금/건강보험/고용보험/산재보험) 가입 여부 및 필요성 - 최근 3년간 실업급여(수당) 수혜 경험 - 실업급여(수당) 수혜 시 창작활동 지속 가능성 - 실업급여(수당) 수혜 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성 - 실업급여(수당) 수혜 시 해당 직무 유지 가능성 - 고용보험 가입 의향 및 가입하지 않으려는 이유 - 고용보험 실업급여(수당) 혜택 시 활동 방향 - 최근 2~3년간 본인 혹은 동료의 업무상 상해사고/질병 경험 - 업무상 상해사고/질병 발생 시 치료비 부담 방법 - 산재보험 가입 의향 및 가입하지 않으려는 이유 - 국민연금 가입 의향 및 가입하지 않으려는 이유 - 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향
콘텐츠 전문인력 관련	- 콘텐츠 전문인력이 가져야 할 역량의 최고국 대비 수준 및 격차 (기획창작 역량/기술 역량/사업수행 역량/자원개발관리 역량/사회 역량) - 콘텐츠 전문인력이 가져야 할 역량의 중요도 및 향후 중요도 변화 (기획창작 역량/기술 역량/사업수행 역량/자원개발관리 역량/사회 역량)
콘텐츠 교육 프로그램 관련	- 최근 3년간 콘텐츠 관련 교육 프로그램 참여 경험 여부 - 최근 3년간 콘텐츠 관련 교육 참여 프로그램명 및 효과성(유효성) - 콘텐츠 관련 교육 프로그램에 참여하지 못하는 이유 - 예비인력, 프리랜서, 임금근로자에 있어서의 콘텐츠 교육 프로그램 (효과성이 큰 교육방법/강화해야 할 교육방법/정부지원이 필요한 교육방법)

## 2. 설문조사 결과

### 가. 기업체

#### 1) 조사 기업체의 일반적 특성

○ 본 조사에 참여한 콘텐츠산업 157개 기업체의 콘텐츠 분야를 살펴보

면 게임 분야가 49개 기업체(31.2%)로 가장 비중이 높고, 그다음으로 지식정보 분야 22개 기업체(14.0%), 방송/영화 분야 21개 기업체(13.4%), 콘텐츠솔루션 분야 19개 기업체(12.1%), 애니/만화/캐릭터 분야 15개 기업체(9.6%), 광고 분야 12개 기업체(7.6%), 공연/음악 분야 10개 기업체(6.4%), 출판 분야 9개 기업체(5.7%) 순으로 비중이 높음.

- 종사자 수(2017년 현재 기준)에 있어서는 10~29인이 52개 기업체(33.1%)로 가장 비중이 높고, 그다음으로 5~9인이 40개 기업체(25.5%), 2~4인이 30개 기업체(19.1%), 30~99인이 18개 기업체(11.5%), 1인이 11개 기업체(7.0%), 100인 이상이 6개 기업체(3.8%) 순으로 종사자 수 10인 미만인 소규모 영세사업체가 81개로 전체의 51.6%를 차지함.
- 본 조사에 참여한 콘텐츠산업 157개 기업체의 평균 종사자 수는 21.8명(2017년 현재 기준)이며, 콘텐츠 분야별로는 게임 분야의 평균 종사자 수가 38.5명으로 가장 많고, 그다음으로 지식정보(22.5명), 애니/만화/캐릭터(22.3명), 콘텐츠솔루션(14.4명), 방송/영화(9.8명), 광고(8.5명), 출판(6.7명), 공연/음악(6.6명) 등의 순을 보였으며, 직무별로는 제작이 9.6명으로 가장 많고, 그다음으로 연구(기술)개발(6.4명), 기타 지원인력(6.1명), 유통/홍보·마케팅(4.0명), 기획(창작) (3.7명) 순으로 나타남.
- 매출액(2017년 현재 기준)에 있어서는 콘텐츠솔루션 분야 매출액이 평균 약 57억 원으로 가장 많고, 그다음으로 게임(약 52억 원), 지식정보(약 20억 원), 공연/음악(약 17억 원), 방송/영화(약 15억 원), 애니/만화/캐릭터(약 13억 원), 광고(약 8억 원), 출판(약 5억 원) 등의 순으로 나타났으며, 전체 매출액 대비 콘텐츠 관련 매출 비중은 평균 62.4%로 콘텐츠 분야별로는 애니/만화/캐릭터 분야가 평균 83.0%로 가장 비중이 높았고, 그다음으로 게임(78.2%), 방송/영화(67.8%), 공연/음악(62.0%), 콘텐츠솔루션(52.4%), 광고(42.7%), 지식정보(42.0%), 출판(27.2%) 등의 순을 보임.



〈표 4-3〉 조사 대상 기업체의 일반적 특성

(단위: 명, %)

		표본수	비율			표본수	비율
콘텐츠 분야	출판	(9)	5.7	매출액 (2017 현재)	2천500만 원 미만	(13)	8.3
	광고	(12)	7.6		2천500만~5천만 원 미만	(16)	10.2
	공연/음악	(10)	6.4		5천만~1억 원 미만	(11)	7.0
	방송/영화	(21)	13.4		1억~2억5천만 원 미만	(24)	15.3
	애니/만화/캐릭터	(15)	9.6		2억5천만~5억 원 미만	(22)	14.0
	게임	(49)	31.2		5억~10억 원 미만	(17)	10.8
	지식정보	(22)	14.0		10억~25억 원 미만	(24)	15.3
	콘텐츠솔루션	(19)	12.1		25억~50억 원 미만	(8)	5.1
종사자 수 (2017 현재)	1인	(11)	7.0	매출액 대비 콘텐츠 관련 매출 비중	50억 원 이상	(12)	7.6
	2~4인	(30)	19.1		무응답	(10)	6.4
	5~9인	(40)	25.5	10% 미만	(18)	11.5	
	10~29인	(52)	33.1	10~25% 미만	(24)	15.3	
	30~99인	(18)	11.5	25~50% 미만	(14)	8.9	
	100인 이상	(6)	3.8	50~75% 미만	(20)	12.7	
회사 유형	법인사업체	(119)	75.8	75~100% 미만	(81)	51.6	
	개인사업체	(38)	24.2				

○ 콘텐츠산업 프리랜서 현황 조사에 참여한 콘텐츠산업 157개 기업체의 일반적 특성을 세부적으로 살펴보면 <표 4-3>과 같음.

2) 프리랜서 현황

□ 콘텐츠 제작·유통에서의 프리랜서 활용 여부

○ 콘텐츠 제작·유통에 있어서 프리랜서를 활용하고 있는 기업체는 60.5%로 나타남.

－ 프리랜서를 활용하고 있는 기업체를 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 출판(77.8%), 방송/영화(76.2%), 애니/만화/캐릭터(73.3%) 분야에서 상대적으로 높음.

〈표 4-4〉 콘텐츠 제작·유통에서의 프리랜서 활용 여부

(단위: 명, %)

		표본수	활용하고 있음	활용하지 않음
전 체		(157)	60.5	39.5
콘텐츠 분야	출판	(9)	77.8	22.2
	광고	(12)	66.7	33.3
	공연/음악	(10)	40.0	60.0
	방송/영화	(21)	76.2	23.8
	애니/만화/캐릭터	(15)	73.3	26.7
	게임	(49)	67.3	32.7
	지식정보	(22)	31.8	68.2
	콘텐츠솔루션	(19)	47.4	52.6

□ 2016년 한 해 동안 고용한 프리랜서

- 2016년 한 해 동안 고용한 프리랜서는 평균 10명으로 직무별로는 제작이 5.9명으로 가장 많고, 기획(1.4명), 유통/홍보 마케팅(1.3명) 순으로 나타남.
- 2016년 한 해 동안 고용한 프리랜서를 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 방송/영화(17.5명), 애니/만화/캐릭터와 콘텐츠솔루션(각 16.2명) 분야에서 상대적으로 많음.

〈표 4-5〉 2016년 한 해 동안 고용한 프리랜서

(단위: 명, %)

		표본수	기획	제작	유통/홍보 마케팅	연구(기술) 개발	기타 지원인력	전체
전 체		(95)	1.4	5.9	1.3	0.5	0.9	10.0
콘텐츠 분야	출판	(7)	1.7	4.7	0.1	0.0	0.3	6.9
	광고	(8)	1.1	3.0	0.4	0.1	0.6	5.3
	공연/음악	(4)	0.8	0.3	0.3	0.0	4.0	5.3
	방송/영화	(16)	3.8	9.9	0.5	0.6	2.8	17.5
	애니/만화/캐릭터	(11)	2.5	12.4	0.4	0.5	0.5	16.2
	게임	(33)	0.6	2.1	0.2	0.7	0.2	3.8
	지식정보	(7)	0.0	1.0	14.3	0.1	0.1	15.6
	콘텐츠솔루션	(9)	0.1	14.6	0.0	1.4	0.1	16.2

〈표 4-6〉 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 프리랜서들이 참여한 기간 및 인원

		표본수 (명)	프리랜서 참여 기간 (평균, 개월)	프리랜서 참여 인원 (평균, 명)
전 체		(95)	6.0	9.1
콘텐츠 분야	출판	(7)	3.9	12.0
	광고	(8)	5.0	2.9
	공연/음악	(4)	5.3	27.5
	방송/영화	(16)	10.1	19.8
	애니/만화/캐릭터	(11)	8.0	13.4
	게임	(33)	5.1	2.7
	지식정보	(7)	4.9	2.4
	콘텐츠솔루션	(9)	3.6	8.3

□ 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 프리랜서들이 참여한 기간 및 인원

- 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 프리랜서들이 참여한 평균 기간은 6개월이며, 평균 인원은 9.1명으로 나타남.
  - 콘텐츠 분야별로 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 프리랜서들이 참여한 평균 기간을 살펴보면, 방송/영화(10.1개월), 애니/만화/캐릭터(8.0개월), 공연/음악(5.3개월)에서 상대적으로 길음.
  - 참여 인원에는 있어서는 공연/음악(27.5명), 방송/영화(19.8명), 애니/만화/캐릭터(13.4명)에서 상대적으로 많음.

□ 최근 3년간 완성된 콘텐츠로 창출된 매출액 및 프리랜서 지급 대가

- 최근 3년간 완성된 콘텐츠로 창출된 매출액은 평균 35,000만 원이며, 계약금은 평균 3,386만 원으로 나타났고, 작품 대가는 평균 5,462만 원으로 나타남.
  - 최근 3년간 완성된 콘텐츠로 창출된 매출액을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 애니/만화/캐릭터(94,600만 원), 방송/영화(60,062만 원), 콘텐츠솔루션(51,500만 원) 순으로 높게 나타남.
  - 최근 3년간 프리랜서에게 지급된 계약금을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 광고(6,783만 원), 콘텐츠솔루션(4,660만 원), 방송/영화(4,542만 원) 순으로 높게 나타남.

〈표 4-7〉 최근 3년간 완성된 콘텐츠로 창출된 매출액 및 프리랜서 지급 대가

		표본수 (명)	매출액 (만 원)	프리랜서 지급 대가	
				계약금(만 원)	작품 대가(만 원)
전 체		(95)	35,100	3,386	5,462
콘텐츠 분야	출판	(7)	5,050	123	1,152
	광고	(8)	33,966	6,783	1,730
	공연/음악	(4)	6,000	100	1,750
	방송/영화	(16)	60,062	4,542	4,256
	애니/만화/캐릭터	(11)	94,600	3,614	16,675
	게임	(33)	13,315	2,980	3,866
	지식정보	(7)	3,750	2,725	330
	콘텐츠솔루션	(9)	51,500	4,660	15,700

- 최근 3년간 프리랜서에게 지급된 작품 대가를 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 애니/만화/캐릭터(16,675만 원), 콘텐츠솔루션(15,700만 원), 방송/영화(4,256만 원) 순으로 높게 나타남.

□ 프리랜서 활용 이유

- 프리랜서를 활용하는 이유로는 필요한 인력을 수시로 활용할 수 있다는 장점 때문에 라는 응답이 31.6%로 가장 높게 나왔고, 그다음으로는 업무의 성격(프로젝트형 업무) 때문에(29.5%), 내부 고용으로 발생되는 고용, 훈련 등 비용을 절감할 수 있어서(23.2%) 순으로 나타남.

〈표 4-8〉 프리랜서 활용 이유

		표본수 (명)	필요한 인력을 수시로 활용할 수 있다는 장점 때문에	업무의 성격 (프로젝트형 업무) 때문에	내부고용으로 발생되는 고용, 훈련 등 비용을 절감 할 수 있어서	업무에 필요한 유능한 인력이 외부시장에 많이 있기 때문에	기타
전 체		(95)	31.6	29.5	23.2	9.5	6.3
콘텐츠 분야	출판	(7)	28.6	28.6	0.0	28.6	14.3
	광고	(8)	25.0	37.5	25.0	12.5	0.0
	공연/음악	(4)	25.0	25.0	25.0	0.0	25.0
	방송/영화	(16)	37.5	25.0	18.8	18.8	0.0
	애니/만화/캐릭터	(11)	18.2	63.6	18.2	0.0	0.0
	게임	(33)	27.3	30.3	27.3	3.0	12.1
	지식정보	(7)	42.9	0.0	42.9	14.3	0.0
	콘텐츠솔루션	(9)	55.6	11.1	22.2	11.1	0.0

- 필요한 인력을 수시로 활용할 수 있다는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션(55.6%), 지식정보(42.9%), 방송/영화(37.5%) 순으로 나타났고, 업무의 성격(프로젝트형 업무) 때문에 라는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 애니/만화/캐릭터(63.6%), 광고(37.5%), 게임(30.3%) 순으로 나타남.

□ 향후 프리랜서 활용 규모

- 향후 프리랜서 활용 규모는 2017년(5.2명)부터 2020년 말(8.6명)까지 점진적으로 증가할 것으로 예측됨.
  - 2020년 예상 프리랜서 활용 규모를 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 방송/영화(20.0명), 애니/만화/캐릭터(16.2명), 공연/음악(8.6명) 순으로 나타남.

□ 프리랜서 사회보험 제공 현황

- 프리랜서 사회보험 제공 현황을 보면 제공한다는 응답이 건강보험 14.0%, 국민연금 13.4%, 고용보험 15.3%, 산재보험 14.6% 로 사회보험 제공이 전반적으로 이뤄지지 않고 있음.

〈표 4-9〉 향후 프리랜서 활용 규모(평균)

		표본수 (명)	2017	2018	2019말	2020말
전 체		(157)	5.2	6.6	7.4	8.6
콘텐츠 분야	출판	(9)	4.6	5.2	5.3	5.8
	광고	(12)	3.0	3.4	4.1	4.4
	공연/음악	(10)	6.9	7.3	7.7	8.6
	방송/영화	(21)	11.6	16.8	18.0	20.0
	애니/만화/캐릭터	(15)	9.3	10.9	12.1	16.2
	게임	(49)	2.1	3.2	4.0	4.9
	지식정보	(22)	5.5	6.3	6.8	7.6
	콘텐츠솔루션	(19)	2.9	3.2	3.9	5.0

〈표 4-10〉 프리랜서 사회보험 제공 현황

		표본수 (명)	건강보험		국민연금		고용보험		산재보험	
			예	아니오	예	아니오	예	아니오	예	아니오
전 체		(157)	14.0	86.0	13.4	86.6	15.3	84.7	14.6	85.4
콘텐츠 분야	출판	(9)	33.3	66.7	33.3	66.7	44.4	55.6	22.2	77.8
	광고	(12)	16.7	83.3	16.7	83.3	25.0	75.0	16.7	83.3
	공연/음악	(10)	0.0	100.0	0.0	100.0	0.0	100.0	10.0	90.0
	방송/영화	(21)	14.3	85.7	14.3	85.7	14.3	85.7	19.0	81.0
	애니/만화/캐릭터	(15)	6.7	93.3	6.7	93.3	6.7	93.3	6.7	93.3
	게임	(49)	10.2	89.8	10.2	89.8	10.2	89.8	10.2	89.8
	지식정보	(22)	31.8	68.2	27.3	72.7	31.8	68.2	31.8	68.2
	콘텐츠솔루션	(19)	5.3	94.7	5.3	94.7	5.3	94.7	5.3	94.7

- 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 출판과 지식정보 분야가 상대적으로 사회보험 제공률이 높으며, 공연/음악과 콘텐츠솔루션 분야가 상대적으로 낮은 사회보험 제공률을 보이고 있음.

□ 프리랜서(특수형태근로종사자) 고용보험료 부담 의향

- 프리랜서 고용보험료 부담 의향으로는 고용보험료를 50% 부담할 의향이 있다는 응답이 51.1%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로는 고용보험료를 부담할 생각이 전혀 없다(33.1%), 고용보험료를 100% 부담할 의향이 있다(15.8%) 순으로 나타남.

〈표 4-11〉 프리랜서(특수형태근로종사자) 고용보험료 부담 의향

		표본수 (명)	고용보험료를 100% 부담할 의향이 있다	고용보험료를 50% 부담할 의향이 있다	고용보험료를 부담할 생각이 전혀 없다
전 체		(133)	15.8	51.1	33.1
콘텐츠 분야	출판	(5)	0.0	60.0	40.0
	광고	(9)	22.2	22.2	55.6
	공연/음악	(10)	10.0	50.0	40.0
	방송/영화	(18)	5.6	55.6	38.9
	애니/만화/캐릭터	(14)	21.4	35.7	42.9
	게임	(44)	15.9	59.1	25.0
	지식정보	(15)	13.3	60.0	26.7
	콘텐츠솔루션	(18)	27.8	44.4	27.8

- 고용보험료를 50% 부담할 의향이 있다는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 출판과 지식정보(각 60.0%), 게임(59.1%) 순으로 높게 나타났으며, 고용보험료를 부담할 생각이 전혀 없다는 응답은 광고(55.6%), 애니/만화/캐릭터(42.9%), 공연/음악과 출판(40.0%) 순으로 높게 나타남.

□ 프리랜서(특수형태근로종사자)의 실업급여(수당) 혜택 시 활동 변화

- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 창작활동 지속 가능성은 증가한다는 응답이 56.4%로 감소한다는 응답(21.8%)보다 +34.6% 높게 나타남.
  - 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 창작활동 지속 가능성이 증가한다고 응답한 응답자들에게 증가 비율을 물어본 결과, 가능성이 42.3% 증가할 것으로 나타남.
  - 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 창작활동 지속 가능성이 감소한다고 응답한 응답자들에게 감소 비율을 물어본 결과, 가능성이 39.9% 감소할 것으로 나타남.
  - 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 창작활동 지속 가능성이 증가한다는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션(66.7%), 게임(63.6%), 방송/영화(61.1%) 순으로 나타남.

<표 4-12> 창작활동 지속 가능성

		표본수 (명)	증가	증가 비율		감소	감소 비율		변화 없음
				표본수 (명)	평균		표본수 (명)	평균	
전 체		(133)	56.4	(75)	42.3	21.8	(29)	39.9	21.8
콘텐츠 분야	출판	(5)	40.0	(2)	40.0	40.0	(2)	55.0	20.0
	광고	(9)	55.6	(5)	52.0	22.2	(2)	20.0	22.2
	공연/음악	(10)	60.0	(6)	41.7	10.0	(1)	30.0	30.0
	방송/영화	(18)	61.1	(11)	25.4	11.1	(2)	69.0	27.8
	애니/만화/캐릭터	(14)	28.6	(4)	38.5	42.9	(6)	50.0	28.6
	게임	(44)	63.6	(28)	46.6	15.9	(7)	44.3	20.5
	지식정보	(15)	46.7	(7)	62.9	46.7	(7)	20.0	6.7
	콘텐츠솔루션	(18)	66.7	(12)	33.7	11.1	(2)	44.0	22.2

- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성은 증가한다는 응답이 48.9%로 감소한다는 응답(15.8%)보다 +33.1% 높게 나타남.
- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성이 증가한다고 응답한 응답자들에게 증가 비율을 물어본 결과, 가능성이 47.9% 증가할 것으로 나타남.
- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성이 감소한다고 응답한 응답자들에게 감소 비율을 물어본 결과, 가능성이 45.0% 감소할 것으로 나타남.
- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성이 증가한다는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션(66.7%), 방송/영화(55.6%), 게임(54.5%) 순으로 나타남.
- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 해당 직무 유지 가능성은 증가한다는 응답이 57.1%로 감소한다는 응답(14.3%)보다 +42.8% 높게 나타남.
- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 해당 직무 유지 가능성이 증가한다고 응답한 응답자들에게 증가 비율을 물어본 결과, 가능성이 44.9% 증가할 것으로 나타남.

〈표 4-13〉 창작물(콘텐츠) 완성 가능성

	표본수 (명)	증가	증가 비율		감소	감소 비율		변화 없음	
			표본수 (명)	평균		표본수 (명)	평균		
전 체	(133)	48.9	(65)	47.9	15.8	(21)	45.0	35.3	
콘텐츠 분야	출판	(5)	40.0	(2)	40.0	20.0	(1)	80.0	40.0
	광고	(9)	44.4	(4)	47.3	22.2	(2)	20.0	33.3
	공연/음악	(10)	30.0	(3)	40.0	0.0	(0)	0.0	70.0
	방송/영화	(18)	55.6	(10)	23.6	11.1	(2)	71.5	33.3
	애니/만화/캐릭터	(14)	21.4	(3)	40.3	14.3	(2)	50.0	64.3
	게임	(44)	54.5	(24)	59.2	15.9	(7)	57.1	29.5
	지식정보	(15)	46.7	(7)	52.9	40.0	(6)	21.8	13.3
	콘텐츠솔루션	(18)	66.7	(12)	48.0	5.6	(1)	52.0	27.8



〈표 4-14〉 해당 직무 유지 가능성

		표본수 (명)	증가	증가 비율		감소	감소 비율		변화 없음
				표본수 (명)	평균		표본수 (명)	평균	
전 체		(133)	57.1	(76)	44.9	14.3	(19)	56.0	28.6
콘텐츠 분야	출판	(5)	60.0	(3)	33.3	20.0	(1)	90.0	20.0
	광고	(9)	66.7	(6)	53.2	11.1	(1)	20.0	22.2
	공연/음악	(10)	50.0	(5)	38.0	0.0	(0)	0.0	50.0
	방송/영화	(18)	66.7	(12)	29.2	11.1	(2)	79.0	22.2
	애니/만화/캐릭터	(14)	28.6	(4)	21.8	21.4	(3)	43.3	50.0
	게임	(44)	61.4	(27)	51.3	13.6	(6)	75.0	25.0
	지식정보	(15)	46.7	(7)	58.6	33.3	(5)	30.4	20.0
	콘텐츠솔루션	(18)	66.7	(12)	47.5	5.6	(1)	64.0	27.8

- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 해당 직무 유지 가능성이 감소한다고 응답한 응답자들에게 감소 비율을 물어본 결과, 가능성이 56.0% 감소할 것으로 나타남.
- 프리랜서의 실업급여(수당) 혜택 시 해당 직무 유지 가능성이 증가한다는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션과 방송/영화, 게임(각 66.7%)이 높게 나타남.

□ 프리랜서(특수형태근로종사자) 산재보험료 부담 의향

- 프리랜서 산재보험료 부담 의향으로는 산재보험료를 50% 부담할 의향이 있다는 응답이 51.5%로 가장 높게 나타났으며, 그다음으로는 산재보험료를 부담할 생각이 전혀 없다(30.6%), 산재보험료를 100% 부담할 의향이 있다(17.9%) 순으로 나타남.
- 산재보험료를 50% 부담할 의향이 있다는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 공연/음악(88.9%), 게임(61.4%), 출판(57.1%) 순으로 높게 나타났으며, 산재보험료를 부담할 생각이 전혀 없다는 응답은 광고(50.0%), 애니/만화/캐릭터와 출판(42.9%) 순으로 높게 나타남.

〈표 4-15〉 프리랜서(특수형태근로종사자) 산재보험료 부담 의향

		표본수 (명)	산재보험료를 100% 부담할 의향이 있다	산재보험료를 50% 부담할 의향이 있다	산재보험료를 부담할 생각이 전혀 없다
전 체		(134)	17.9	51.5	30.6
콘텐츠 분야	출판	(7)	0.0	57.1	42.9
	광고	(10)	10.0	40.0	50.0
	공연/음악	(9)	11.1	88.9	0.0
	방송/영화	(17)	11.8	52.9	35.3
	애니/만화/캐릭터	(14)	28.6	28.6	42.9
	게임	(44)	11.4	61.4	27.3
	지식정보	(15)	33.3	33.3	33.3
	콘텐츠솔루션	(18)	33.3	44.4	22.2

- 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향
- 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향으로는 프리랜서 일자리가 단기/장기적으로 모두 증가할 것이라는 응답이 40.1%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 일자리가 단기적으로 감소하나, 장기적으로는 증가할 것(32.5%), 일자리가 단기/장기적으로 모두 감소할 것(19.1%) 순으로 나타남.

〈표 4-16〉 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향

		표본수 (명)	프리랜서 일자리가 단기/장기 모두 증가할 것	프리랜서 일자리가 단기 감소하나, 장기 증가할 것	프리랜서 일자리가 단기 증가하나, 장기 감소할 것	프리랜서 일자리가 단기/장기 모두 감소할 것
전 체		(157)	40.1	32.5	8.3	19.1
콘텐츠 분야	출판	(9)	11.1	44.4	22.2	22.2
	광고	(12)	41.7	25.0	8.3	25.0
	공연/음악	(10)	50.0	30.0	10.0	10.0
	방송/영화	(21)	42.9	19.0	23.8	14.3
	애니/만화/캐릭터	(15)	26.7	13.3	13.3	46.7
	게임	(49)	38.8	38.8	2.0	20.4
	지식정보	(22)	50.0	36.4	4.5	9.1
	콘텐츠솔루션	(19)	47.4	42.1	0.0	10.5

- 프리랜서 일자리가 단기/장기적으로 모두 증가할 것이라는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 공연/음악과 지식정보(각 50.0%), 콘텐츠솔루션(47.4%) 순으로 높게 나타남.
- 프리랜서 일자리가 단기적으로 감소하나, 장기적으로는 증가할 것이라는 응답을 콘텐츠 분야별로 살펴보면, 출판(44.4%), 콘텐츠솔루션(42.1%), 게임(38.8%) 순으로 높게 나타남.

## 나. 프리랜서

### 1) 콘텐츠 프리랜서의 일반적 특성

- 본 조사에 참여한 콘텐츠 프리랜서 303명의 콘텐츠 분야를 살펴보면 방송/광고가 162명(53.5%)으로 가장 비중이 높고, 그다음으로 영화 98명(32.3%), 만화(웹툰) 47명(15.5%), 출판, 애니/캐릭터 각 36명(각 11.9%), 공연산업(뮤지컬) 33명(10.9%), 지식정보/솔루션 22명(7.3%), 게임 9명(3.0%), 음악 8명(2.6%) 등의 순으로 비중이 높음.
- 직무별로는 작가/작곡가가 163명(53.8%)으로 가장 비중이 높았으며, 그다음으로 감독 및 연출가 41명(13.5%), 만화(웹툰)/애니작가 39명(12.9%), 기술인력 17명(5.6%), 콘텐츠 기획자 12명(4.0%), 실연자(배우, 가수) 3.0% 등의 순으로 비중이 높음(기타 22명, 7.3%).
- 콘텐츠 프리랜서 활동기간(경력)에 있어서는 10년 이상이 118명(38.9%)으로 가장 많았고, 그다음으로 5년 미만이 95명(31.4%), 5~10년 미만이 90명(29.7%) 순을 보였으며, 부업 여부에 있어서는 54.5%(콘텐츠 분야 38.0%+다른 분야 16.5%)가 부업을 하고 있는 것으로 나타남.
- 인구통계적 특성별로 살펴보면, 성별에 있어서는 여성 192명(63.4%), 남성 111명(36.6%)으로 여성의 비중이 다소 높았고, 학력별로는 대졸(205명, 67.7%), 대학원졸(51명, 16.8%), 전문대졸(35명, 11.6%), 고졸(12명, 4.0%) 순을 보였고, 결혼 여부에 있어서는 미혼이 218명(71.9%), 기혼 73명(24.1%) 순을 보였음(기타 12명, 4.0%).

〈표 4-17〉 콘텐츠 프리랜서의 일반적 특성

		표본수	비율			표본수	비율
콘텐츠 분야 (중복 응답)	출판	36	11.9	성별	남성	111	36.6
	만화	47	15.5		여성	192	63.4
	음악	8	2.6	학력	고등학교 이하 졸업	12	4.0
	게임	9	3.0		전문대학 졸업	35	11.6
	영화	98	32.3		대학교 졸업	205	67.7
	애니/캐릭터	36	11.9		대학원 이상 졸업	51	16.8
	방송/광고	162	53.5	결혼 여부	기혼	73	24.1
	지식정보/솔루션	22	7.3		미혼	218	71.9
	공연산업(뮤지컬)	33	10.9		기타	12	4.0
직무 분야	작가/작곡가	163	53.8	부업 여부	콘텐츠 분야	115	38.0
	만화(웹툰)/애니작가	39	12.9		다른 분야	50	16.5
	콘텐츠 기획자	12	4.0		안함	138	45.5
	감독 및 연출가	41	13.5	주된 활동 지역	서울	262	86.5
	기술인력	17	5.6		경기/인천	29	9.6
	실연자(배우, 가수)	9	3.0		충청	3	1.0
	기타	22	7.3		전라/제주	2	0.7
					경상	5	1.7
활동 경력	5년 미만	95	31.4	강원	1	0.3	
	5년~10년 미만	90	29.7	기타	1	0.3	
	10년 이상	118	38.9				

○ 콘텐츠 프리랜서 실태조사에 참여한 콘텐츠 프리랜서 303명의 일반적 특성을 세부적으로 살펴보면 〈표 4-17〉과 같음.

## 2) 콘텐츠 프리랜서 일자리 관련

### □ 종사상 지위

- 프리랜서의 종사상 지위는 고용원이 없는 자영업자가 71.9%로 나타났고, 반면에 고용원이 있는 자영업자는 7.6%로 나타남(기타 20.5%).
  - 고용원이 없는 자영업자를 직무별로 살펴보면, 실연자(배우, 가수) (100.0%), 콘텐츠 기획자(83.3%), 감독 및 연출가(82.9%) 직무에서 상대적으로 높았으며, 활동경력은 5~10년 미만(75.6%)에서 상대적으로 높았음.

〈표 4-18〉 종사상 지위

		표본수 (명)	고용원이 있는 자영업자	고용원이 없는 자영업자	기타
전 체		(303)	7.6	71.9	20.5
직무 분야	작가/작곡가	(163)	8.6	67.5	23.9
	만화/웹툰/애니작가	(39)	15.4	69.2	15.4
	콘텐츠 기획자	(12)	0.0	83.3	16.7
	감독 및 연출가	(41)	0.0	82.9	17.1
	기술인력	(17)	11.8	70.6	17.6
	실연자(배우, 가수)	(9)	0.0	100.0	0.0
	기타	(22)	4.5	72.7	22.7
활동 경력	5년 미만	(95)	9.5	71.6	18.9
	5~10년 미만	(90)	5.6	75.6	18.9
	10년 이상	(118)	7.6	69.5	22.9

□ 사업자등록 여부

- 종사상 지위가 자영업자인 응답자 중 사업자등록을 하지 않았다는 응답이 84.2%로 나타났으며, 반면에 사업자등록을 했다는 응답은 15.8%로 나타남.

〈표 4-19〉 사업자등록 여부

		표본수 (명)	예	아니오
전 체		(241)	15.8	84.2
직무 분야	작가/작곡가	(124)	8.9	91.1
	만화/웹툰/애니작가	(33)	6.1	93.9
	콘텐츠 기획자	(10)	20.0	80.0
	감독 및 연출가	(34)	32.4	67.6
	기술인력	(14)	35.7	64.3
	실연자(배우, 가수)	(9)	0.0	100.0
	기타	(17)	41.2	58.8
활동 경력	5년 미만	(77)	6.5	93.5
	5~10년 미만	(73)	15.1	84.9
	10년 이상	(91)	24.2	75.8

- 사업자등록을 하지 않았다는 응답을 직무별로 살펴보면, 실연자(배우, 가수) (100.0%), 만화/웹툰/애니작가(93.9%), 작가/작곡가(91.1%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(93.5%)에서 상대적으로 높았음.

□ 일자리 계약 형태

- 종사상 지위가 자영업자인 응답자 중 일자리 계약 시 계약절차가 있었다는 응답이 62.6%로 나타났으며, 반면에 계약절차가 없었다는 응답은 37.3%로 나타남.
- 계약절차가 없었다는 응답을 직무별로 살펴보면, 실연자(배우, 가수) (66.7%), 기술인력(42.9%), 작가/작곡가(40.3%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 10년 이상(42.9%)에서 상대적으로 높았음.
- 일자리 계약 시 계약절차가 있었다는 응답자 중 서면계약서에 정식으로 서명했다는 응답이 50.2%로 나타났으며, 반면에 구두로만 계약했다는 응답은 12.4%로 나타남.

<표 4-20> 일자리 계약 형태

	표본수 (명)	계약 절차 있음							계약 절차 없었음	
		서면계약서에 정식 서명			구두로 계약			계약 기간 (월)		
		표본수 (명)	비율 (%)	기간 (월)	표본수 (명)	비율 (%)	기간 (월)			
전 체	(241)	(121)	50.2	12.9	(30)	12.4	8.4	12.2	37.3	
직무	작가/작곡가	(124)	(58)	46.8	14.5	(16)	12.9	8.8	13.4	40.3
	만화/웹툰/애니작가	(33)	(29)	87.9	13.4	(0)	0.0	0.0	13.4	12.1
	콘텐츠 기획자	(10)	(6)	60.0	8.2	(0)	0.0	0.0	12.1	40.0
	감독 및 연출가	(34)	(14)	41.2	9.4	(8)	23.5	11.4	10.1	35.3
	기술인력	(14)	(5)	35.7	12.2	(3)	21.4	8.7	9.9	42.9
	실연자(배우, 가수)	(9)	(3)	33.3	16.3	(0)	0.0	0.0	16.3	66.7
	기타	(17)	(6)	35.3	14.3	(3)	17.6	2.5	11.4	47.1
활동 경력	5년 미만	(77)	(46)	59.7	12.5	(6)	7.8	12.3	12.2	32.5
	5~10년 미만	(73)	(39)	53.4	14.5	(8)	11.0	7.0	12.9	35.6
	10년 이상	(91)	(36)	39.6	13.1	(16)	17.6	8.9	12.7	42.9

- 서면계약서에 정식으로 서명했다는 응답을 직무별로 살펴보면, 만화/웹툰/애니작가(87.9%), 콘텐츠 기획자(60.0%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(59.7%)에서 상대적으로 높았음.
- 구두로 계약했다는 응답을 직무별로 살펴보면, 감독 및 연출가(23.5%), 기술인력(21.4%), 작가/작곡가(12.9%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 10년 이상(17.6%)에서 상대적으로 높았음.

□ 지난 3년간 콘텐츠 일자리 이외 다른 일자리 경험

- 지난 3년간 콘텐츠 일자리 이외 다른 일자리 경험이 있었다는 응답이 34.0%로 다른 일자리 경험이 없었다는 응답(66.0%)보다 -32%포인트 낮게 나타남.
- 지난 3년간 콘텐츠 일자리 이외 다른 일자리 경험이 있었다는 응답을 직무별로 살펴보면, 콘텐츠 기획자(41.7%), 감독 및 연출가(39.0%), 만화/웹툰/애니 작가(38.5%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(40.0%)에서 상대적으로 높았음.

〈표 4-21〉 지난 3년간 콘텐츠 일자리 이외 다른 일자리 경험

		표본수 (명)	예			아니오
			비율(%)	그만둔 기간		비율(%)
				표본수(명)	기간(월)	
전 체		(303)	34.0	(103)	12.5	66.0
직무 분야	작가/작곡가	(163)	35.6	(58)	12.7	64.4
	만화/웹툰/애니작가	(39)	38.5	(15)	16.1	61.5
	콘텐츠 기획자	(12)	41.7	(5)	15.2	58.3
	감독 및 연출가	(41)	39.0	(16)	12.4	61.0
	기술인력	(17)	17.6	(3)	5.0	82.4
	실연자(배우, 가수)	(9)	0.0	(0)	0.0	100.0
	기타	(22)	27.3	(6)	12.8	72.7
활동 경력	5년 미만	(95)	40.0	(38)	12.8	60.0
	5~10년 미만	(90)	23.3	(21)	11.9	76.7
	10년 이상	(118)	37.3	(44)	13.8	62.7

〈표 4-22〉 콘텐츠 일자리를 그만둔 주된 이유

		표본 수 (명)	계약 기간 만료	보수가 기대보다 낮아서	콘텐츠 이외 다른 일자리 위해서	가족/개인 사정 때문에	건강상 이유 때문에	보수가 출어서	교육 및 훈련을 받기 위해	발주처와의 갈등 때문에	기타
전 체		(103)	31.1	14.6	12.6	9.7	6.8	6.8	4.9	2.9	10.7
직무 분야	작가/작곡가	(58)	32.8	19.0	13.8	13.8	3.4	5.2	3.4	3.4	5.2
	만화/웹툰/애니작가	(15)	40.0	6.7	0.0	0.0	6.7	6.7	13.3	0.0	26.7
	콘텐츠 기획자	(5)	20.0	0.0	20.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20.0
	감독 및 연출가	(16)	31.3	12.5	18.8	0.0	0.0	12.5	6.3	6.3	12.5
	기술인력	(3)	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	실연자(배우, 가수)	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(6)	0.0	0.0	16.7	0.0	50.0	16.7	0.0	0.0	16.7
활동 경력	5년 미만	(38)	26.3	21.1	10.5	13.2	5.3	7.9	5.3	0.0	10.5
	5~10년 미만	(21)	47.6	14.3	19.0	0.0	9.5	9.5	0.0	0.0	0.0
	10년 이상	(44)	27.3	9.1	11.4	11.4	6.8	4.5	6.8	6.8	15.9

□ 콘텐츠 일자리를 그만둔 주된 이유

○ 지난 3년간 콘텐츠 일자리 이외 다른 일자리 경험이 있었다는 응답 중 콘텐츠 일자리를 그만둔 주된 이유로는 계약 기간 만료가 31.1%로 가장 높았고, 그다음으로는 보수가 기대보다 낮아서(14.6%), 콘텐츠 이외 다른 일자리 위해서(12.6%) 순으로 나타남.

－ 계약 기간 만료라는 응답을 직무별로 살펴보면, 만화/웹툰/애니작가(40.0%), 기술인력(33.3%), 작가/작곡가(32.8%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5~10년 미만(47.6%)에서 상대적으로 높았음.

□ 최근 3년간 콘텐츠 프리랜서 참여 프로젝트의 평균 참여기간

○ 최근 3년간 콘텐츠 프리랜서 참여 프로젝트의 평균 참여기간은 11.8개월로 나타남.

－ 최근 3년간 콘텐츠 프리랜서 참여 프로젝트의 평균 참여기간을 직무별로 살펴보면, 실연자(배우, 가수)(20.0개월), 작가/작곡가(12.7개월), 만화/웹툰/애니작가(12.6개월) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 10년 이상(12.9개월)에서 상대적으로 높았음.



〈표 4-23〉 최근 3년간 콘텐츠 프리랜서 참여 프로젝트의 평균 참여기간

		표본수 (명)	최근 3년간 콘텐츠 프리랜서 참여 프로젝트의 평균 참여기간(월)
전 체		(303)	11.8
직무 분야	작가/작곡가	(163)	12.7
	만화/웹툰/애니작가	(39)	12.6
	콘텐츠 기획자	(12)	11.9
	감독 및 연출가	(41)	9.8
	기술인력	(17)	6.5
	실연자(배우, 가수)	(9)	20.0
	기타	(22)	10.9
활동 경력	5년 미만	(95)	10.8
	5~10년 미만	(90)	12.0
	10년 이상	(118)	12.9

□ 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 투입된 평균 기간 및 인원

- 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 투입된 평균 기간은 10.7개월로 나타났고, 평균 인원은 10.3명으로 나타남.
- 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 투입된 평균 기간을 직무별로 살펴보면, 만화/웹툰/애니 작가(12.9개월), 작가/작곡가(12.8개월), 콘텐츠 기획자(11.0개월) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5~10년 미만(12.4개월)에서 상대적으로 높았음.

〈표 4-24〉 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 투입된 평균 기간 및 인원

		표본수 (명)	평균 기간(월)	평균 인원(명)
전 체		(303)	10.7	10.3
직무 분야	작가/작곡가	(163)	12.8	9.8
	만화/웹툰/애니작가	(39)	12.9	2.8
	콘텐츠 기획자	(12)	11.0	4.5
	감독 및 연출가	(41)	10.4	11.4
	기술인력	(17)	5.6	4.5
	실연자(배우, 가수)	(9)	3.6	26.4
	기타	(22)	9.4	17.5
활동 경력	5년 미만	(95)	9.8	7.2
	5~10년 미만	(90)	12.4	12.4
	10년 이상	(118)	12.3	9.6

- 최근 3년간 완성된 콘텐츠에 투입된 평균 인원을 직무별로 살펴보면, 실연자(배우, 가수) (26.4명), 감독 및 연출가(11.4명), 작가/작곡가(9.8명) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5~10년 미만 (12.4명)에서 상대적으로 높았음.

□ 최근 3년간 수행한 콘텐츠로 인해 창출된 경제적 가치

- 최근 3년간 수행한 콘텐츠로 인해 창출된 경제적 가치로 매출액은 33,565만 원, 계약금 1,936만 원, 작품 대가 3,162만 원, 저작권료 1,106만 원으로 나타남.
  - 매출액의 경우 직무별로 살펴보면, 감독 및 연출가(70,422만 원), 작가/작곡가(29,685만 원) 직무에서, 활동경력은 10년 이상(57,294만 원)에서 높은 가치창출을 보임.
  - 계약금의 경우 직무별로 살펴보면, 콘텐츠 기획자(5,366만 원), 실연자(배우, 가수) (3,000만 원) 직무에서, 활동경력은 10년 이상(2,966만 원)에서 높은 가치창출을 보임.
  - 작품 대가의 경우 직무별로 살펴보면, 기술인력(3,800만 원), 작가/작곡가(3,710만 원) 직무에서, 활동경력은 10년 이상(4,805만 원)에서 높은 가치창출을 보임.

<표 4-25> 최근 3년간 수행한 콘텐츠로 인해 창출된 경제적 가치

		매출액(만 원)	계약금(만 원)	작품 대가(만 원)	저작권료(만 원)
전 체		33,565	1,936	3,162	1,106
직무 분야	작가/작곡가	29,685	1,936	3,710	1,055
	만화/웹툰/애니작가	1,309	316	2,526	600
	콘텐츠 기획자	5,933	5,366	2,541	3,000
	감독 및 연출가	70,422	1,534	1,526	1,400
	기술인력	2,950	1,000	3,800	-
	실연자(배우, 가수)	300	3,000	-	-
	기타	35,516	2,667	2,784	200
활동 경력	5년 미만	2,355	1,217	1,562	243
	5~10년 미만	20,063	1,273	1,791	433
	10년 이상	57,294	2,966	4,805	1,319

- 저작권료의 경우 직무별로 살펴보면, 콘텐츠 기획자(3,000만 원), 감독 및 연출가(1,400만 원) 직무에서, 활동경력은 10년 이상(1,319만 원)에서 높은 가치창출을 보임.

### 3) 콘텐츠 프리랜서 4대보험 관련

#### □ 국민연금 가입 여부 및 필요성

- 현재 국민연금에 가입되어 있는 프리랜서는 35.3%로 가입되어 있지 않은 프리랜서(51.8%)보다 -16.5%포인트 적게 나타났고, 가입 필요성 정도를 100점 만점으로 환산 시 48.1점으로 나타남.
  - 과거 창작 작업 시 국민연금 가입 경험은 가입 경험 있다는 응답이 49.8%로 가입 경험 없다(39.6%)보다 +10.2%포인트 높게 나타남.
  - 현재 국민연금에 가입되어 있는 프리랜서를 직무별로 살펴보면, 실연자(55.6%), 작가/작곡가(38.7%), 감독 및 연출가(36.6%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 10년 이상(60.2%)에서 상대적으로 높았음.

〈표 4-26〉 국민연금 가입 여부 및 필요성

	표본수 (명)	과거 창작 작업시 가입 경험 유무			현재 가입 여부			필요성 정도				
		있다	없다	모름	가입	미 가입	모름	낮음	보통	높음	환산 점수	
전 체	(303)	49.8	39.6	10.6	35.3	51.8	12.9	39.9	22.4	37.6	48.1	
직무 분야	작가/작곡가	(163)	49.1	44.2	6.7	38.7	50.9	10.4	39.9	17.8	42.3	50.6
	만화/웹툰/애니작가	(39)	38.5	38.5	23.1	15.4	69.2	15.4	53.8	23.1	23.1	37.1
	콘텐츠 기획자	(12)	75.0	16.7	8.3	33.3	66.7	0.0	33.3	25.0	41.7	53.2
	감독 및 연출가	(41)	51.2	43.9	4.9	36.6	43.9	19.5	22.0	36.6	41.5	58.8
	기술인력	(17)	58.8	29.4	11.8	29.4	52.9	17.6	52.9	23.5	23.5	35.9
	실연자(배우, 가수)	(9)	66.7	22.2	11.1	55.6	11.1	33.3	55.6	11.1	33.3	47.4
	기타	(22)	45.5	27.3	27.3	40.9	50.0	9.1	36.4	31.8	31.8	46.7
활동 경력	5년 미만	(95)	40.0	38.9	21.1	18.9	60.0	21.1	41.1	28.4	30.5	46.5
	5~10년 미만	(90)	52.2	38.9	8.9	20.0	66.7	13.3	46.7	14.4	38.9	45.6
	10년 이상	(118)	55.9	40.7	3.4	60.2	33.9	5.9	33.9	23.7	42.4	53.3

- 국민연금 가입 필요성 정도를 직무별로 살펴보면, 감독 및 연출가 (58.8점), 콘텐츠 기획자(53.2점), 작가/작곡가(50.6점) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 10년 이상(53.3점)에서 상대적으로 높았음.

□ 건강보험 가입 여부 및 필요성

- 현재 건강보험에 가입되어 있는 프리랜서는 69.0%로 가입되어 있지 않은 프리랜서(23.8%)보다 +45.2%포인트 높게 나타났고, 가입 필요성 정도를 100점 만점으로 환산 시 77.6점으로 나타남.
- 과거 창작 작업 시 건강보험 가입 경험은 가입 경험 있다는 응답이 68.0%로 가입 경험 없다(24.8%)보다 +43.2%포인트 높게 나타남.
- 현재 건강보험에 가입되어 있는 프리랜서를 직무별로 살펴보면, 작가/작곡가(74.2%), 실연자(배우, 가수) (66.7%), 감독 및 연출가 (65.9%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 10년 이상(86.4%)에서 상대적으로 높았음.

〈표 4-27〉 건강보험 가입 여부 및 필요성

		표본수 (명)	과거 창작 작업시 가입 경험 유무			현재 가입 여부			필요성 정도			
			있다	없다	모름	가입	미 가입	모름	낮음	보통	높음	환산 점수
전 체		(303)	68.0	24.8	7.3	69.0	23.8	7.3	9.9	15.2	74.9	77.6
직무 분야	작가/작곡가	(163)	68.1	28.8	3.1	74.2	22.1	3.7	9.8	14.7	75.5	78.9
	만화/웹툰/애니작가	(39)	64.1	15.4	20.5	61.5	23.1	15.4	5.1	20.5	74.4	77.2
	콘텐츠 기획자	(12)	75.0	16.7	8.3	41.7	58.3	0.0	16.7	0.0	83.3	85.1
	감독 및 연출가	(41)	65.9	29.3	4.9	65.9	24.4	9.8	2.4	7.3	90.2	89.1
	기술인력	(17)	76.5	17.6	5.9	58.8	29.4	11.8	17.6	29.4	52.9	62.6
	실연자(배우, 가수)	(9)	66.7	11.1	22.2	66.7	11.1	22.2	22.2	22.2	55.6	65.2
	기타	(22)	68.2	18.2	13.6	72.7	18.2	9.1	18.2	18.2	63.6	70.4
활동 경력	5년 미만	(95)	55.8	29.5	14.7	57.9	30.5	11.6	9.5	17.9	72.6	76.5
	5~10년 미만	(90)	68.9	25.6	5.6	57.8	33.3	8.9	11.1	10.0	78.9	80.2
	10년 이상	(118)	77.1	20.3	2.5	86.4	11.0	2.5	9.3	16.9	73.7	78.5

- 건강보험 가입 필요성 정도를 직무별로 살펴보면, 감독 및 연출가(89.1점), 콘텐츠 기획자(85.1점), 작가/작곡가(78.9점) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5~10년 미만(80.2점)에서 상대적으로 높았음.

□ 고용보험 가입 여부 및 필요성

- 현재 고용보험에 가입되어 있는 프리랜서는 5.6%로 가입되어 있지 않은 프리랜서(83.5%)보다 -77.9%포인트 적게 나타났고, 가입 필요성 정도를 100점 만점으로 환산 시 65.9점으로 나타남.
- 과거 창작 작업 시 고용보험 가입 경험은 가입 경험 있다는 응답이 36.3%로 가입 경험 없다(53.8%)보다 -17.5%포인트 낮게 나타남.
- 현재 고용보험에 가입되어 있는 프리랜서를 직무별로 살펴보면, 콘텐츠 기획자(25.0%), 기술인력(5.9%), 작가/작곡가(5.5%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 10년 이상(6.8%)에서 상대적으로 높았음.

<표 4-28> 고용보험 가입 여부 및 필요성

		표본수 (명)	과거 창작 작업시 가입 경험 유무			현재 가입 여부			필요성 정도			
			있다	없다	모름	가입	미 가입	모름	낮음	보통	높음	환산 점수
전 체		(303)	36.3	53.8	9.9	5.6	83.5	10.9	17.8	19.5	62.7	65.9
직무 분야	작가/작곡가	(163)	30.7	65.6	3.7	5.5	87.7	6.7	16.0	19.0	65.0	70.7
	만화/웹툰/애니작가	(39)	30.8	41.0	28.2	0.0	84.6	15.4	17.9	15.4	66.7	68.1
	콘텐츠 기획자	(12)	66.7	25.0	8.3	25.0	75.0	0.0	16.7	25.0	58.3	69.9
	감독 및 연출가	(41)	41.5	53.7	4.9	4.9	78.0	17.1	14.6	17.1	68.3	73.5
	기술인력	(17)	41.2	47.1	11.8	5.9	70.6	23.5	17.6	41.2	41.2	54.2
	실연자(배우, 가수)	(9)	55.6	11.1	33.3	0.0	66.7	33.3	33.3	11.1	55.6	54.8
	기타	(22)	50.0	27.3	22.7	9.1	81.8	9.1	31.8	18.2	50.0	57.5
활동 경력	5년 미만	(95)	33.7	45.3	21.1	5.3	76.8	17.9	14.7	23.2	62.1	69.5
	5~10년 미만	(90)	51.1	42.2	6.7	4.4	84.4	11.1	18.9	20.0	61.1	66.6
	10년 이상	(118)	27.1	69.5	3.4	6.8	88.1	5.1	19.5	16.1	64.4	68.7

- 고용보험 가입 필요성 정도를 직무별로 살펴보면, 감독 및 연출가(73.5점), 작가/작곡가(70.7점), 콘텐츠 기획자(69.9점) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(69.5점)에서 상대적으로 높았음.

□ 산재보험 가입 여부 및 필요성

- 현재 산재보험에 가입되어 있는 프리랜서는 6.6%로 가입되어 있지 않은 프리랜서(84.2%)보다 -77.6%포인트 적게 나타났고, 가입 필요성 정도를 100점 만점으로 환산 시 61.4점으로 나타남.
- 과거 창작 작업 시 산재보험 가입 경험은 가입 경험 있다는 응답이 26.4%로 가입 경험 없다(63.4%)보다 -37.0%포인트 낮게 나타남.
- 현재 산재보험에 가입되어 있는 프리랜서를 직무별로 살펴보면, 콘텐츠 기획자(16.7%), 작가/작곡가(7.4%), 기술인력(5.9%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 10년 이상(7.6%)에서 상대적으로 높았음.

〈표 4-29〉 산재보험 가입 여부 및 필요성

	표본수 (명)	과거 창작 작업시 가입 경험 유무			현재 가입 여부			필요성 정도				
		있다	없다	모름	가입	미 가입	모름	낮음	보통	높음	환산 점수	
전 체	(303)	26.4	63.4	10.2	6.6	84.2	9.2	23.1	23.4	53.5	61.4	
직무 분야	작가/작곡가	(163)	23.3	71.2	5.5	7.4	87.7	4.9	25.2	20.9	54.0	63.8
	만화/웹툰/애니작가	(39)	12.8	61.5	25.6	2.6	84.6	12.8	12.8	33.3	53.8	66.6
	콘텐츠 기획자	(12)	41.7	41.7	16.7	16.7	83.3	0.0	25.0	33.3	41.7	58.8
	감독 및 연출가	(41)	34.1	61.0	4.9	4.9	78.0	17.1	9.8	24.4	65.9	75.0
	기술인력	(17)	29.4	64.7	5.9	5.9	82.4	11.8	29.4	23.5	47.1	54.4
	실연자(배우, 가수)	(9)	44.4	22.2	33.3	0.0	66.7	33.3	55.6	11.1	33.3	33.9
	기타	(22)	40.9	40.9	18.2	9.1	77.3	13.6	31.8	22.7	45.5	57.7
활동 경력	5년 미만	(95)	24.2	56.8	18.9	6.3	81.1	12.6	14.7	31.6	53.7	66.6
	5~10년 미만	(90)	35.6	56.7	7.8	5.6	84.4	10.0	32.2	17.8	50.0	59.1
	10년 이상	(118)	21.2	73.7	5.1	7.6	86.4	5.9	22.9	21.2	55.9	64.6

- 산재보험 가입 필요성 정도를 직무별로 살펴보면, 감독 및 연출가(75.0점), 만화/웹툰/애니작가(66.6점), 작가/작곡가(63.8점) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(66.6점)에서 상대적으로 높았음.

□ 최근 3년 동안 실업급여(수당) 수혜 경험

- 최근 3년 동안 실업급여(수당) 수혜 경험이 있었다는 응답이 34.3%로 나타났고, 반면에 경험이 없었다는 응답은 65.7%로 나타남.
- 최근 3년 동안 실업급여(수당) 수혜 경험을 직무별로 살펴보면, 기술인력(47.1%), 감독 및 연출가(46.3%), 만화/웹툰/애니작가(38.5%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(49.5%)에서 상대적으로 높았음.

<표 4-30> 최근 3년간 실업급여(수당) 수혜 경험

		표본수 (명)	경험 있다		경험 없다
			비율(%)	수혜 기간(월)	
전 체		(303)	34.3	3.3	65.7
직무 분야	작가/작곡가	(163)	30.7	3.5	69.3
	만화/웹툰/애니작가	(39)	38.5	3.5	61.5
	콘텐츠 기획자	(12)	25.0	3.0	75.0
	감독 및 연출가	(41)	46.3	2.8	53.7
	기술인력	(17)	47.1	3.1	52.9
	실연자(배우, 가수)	(9)	22.2	3.5	77.8
	기타	(22)	31.8	3.6	68.2
활동 경력	5년 미만	(95)	49.5	3.3	50.5
	5~10년 미만	(90)	46.7	3.3	53.3
	10년 이상	(118)	12.7	3.7	87.3

□ 실업급여(수당) 수혜 시 창작활동 지속 가능성

- 실업급여(수당) 혜택 시 창작활동 지속 가능성은 증가한다는 응답이 88.4%로 감소한다는 응답(4.3%)보다 +84.1% 높게 나타남.

〈표 4-31〉 실업급여(수당) 수혜 시 창작활동 지속 가능성

		표본수 (명)	증가		감소		변화 없음
			응답 비율	증가 비율	응답 비율	감소 비율	
전 체		(303)	88.4	75.9	4.3	46.6	7.3
직무 분야	작가/작곡가	(163)	89.6	79.3	3.7	51.7	6.7
	만화/웹툰/애니작가	(39)	89.7	70.0	5.1	75.0	5.1
	콘텐츠 기획자	(12)	83.3	69.0	8.3	50.0	8.3
	감독 및 연출가	(41)	92.7	72.7	4.9	26.5	2.4
	기술인력	(17)	70.6	61.9	11.8	40.0	17.6
	실연자(배우, 가수)	(9)	77.8	79.3	0.0	0.0	22.2
	기타	(22)	90.9	73.2	0.0	0.0	9.1
활동 경력	5년 미만	(95)	87.4	79.2	4.2	50.8	8.4
	5~10년 미만	(90)	94.4	76.9	1.1	50.0	4.4
	10년 이상	(118)	84.7	71.3	6.8	48.8	8.5

- 실업급여(수당) 혜택 시 창작활동 지속 가능성이 증가한다고 응답한 응답자들에게 증가 비율을 물어본 결과, 가능성이 75.9% 증가할 것으로 나타남.
- 실업급여(수당) 혜택 시 창작활동 지속 가능성이 감소한다고 응답한 응답자들에게 감소 비율을 물어본 결과, 가능성이 46.6% 감소할 것으로 나타남.
- 실업급여(수당) 혜택 시 창작활동 지속 가능성이 증가한다는 응답을 직무별로 살펴보면, 감독 및 연출가(92.7%), 만화/웹툰/애니작가(89.7%), 작가/작곡가(89.6%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동 경력은 5~10년 미만(94.4%)에서 상대적으로 높았음.

□ 실업급여(수당) 혜택 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성

- 실업급여(수당) 수혜 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성은 증가한다는 응답이 88.4%로 감소한다는 응답(3.0%)보다 +85.4% 높게 나타남.
- 실업급여(수당) 수혜 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성이 증가한다고 응답한 응답자들에게 증가 비율을 물어본 결과, 가능성이 70.2% 증가할 것으로 나타남.



〈표 4-32〉 실업급여(수당) 수혜 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성

		표본수 (명)	증가		감소		변화 없음
			응답 비율	증가 비율	응답 비율	감소 비율	
전 체		(303)	88.4	70.2	3.0	44.6	8.6
직무 분야	작가/작곡가	(163)	90.2	73.0	1.8	46.7	8.0
	만화/웹툰/애니작가	(39)	82.1	63.9	5.1	75.0	12.8
	콘텐츠 기획자	(12)	100.0	55.4	0.0	0.0	0.0
	감독 및 연출가	(41)	92.7	69.6	4.9	23.0	2.4
	기술인력	(17)	64.7	64.5	11.8	50.0	23.5
	실연자(배우, 가수)	(9)	77.8	68.6	0.0	0.0	22.2
	기타	(22)	95.5	71.1	0.0	0.0	4.5
활동 경력	5년 미만	(95)	85.3	72.0	4.2	50.3	10.5
	5~10년 미만	(90)	95.6	70.7	0.0	0.0	4.4
	10년 이상	(118)	85.6	67.8	4.2	47.0	10.2

- 실업급여(수당) 수혜 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성이 감소한다고 응답한 응답자들에게 감소 비율을 물어본 결과, 가능성이 44.6% 감소할 것으로 나타남.
- 실업급여(수당) 수혜 시 창작물(콘텐츠) 완성 가능성이 증가한다는 응답을 직무별로 살펴보면, 콘텐츠 기획자(100.0%), 감독 및 연출가(92.7%), 작가/작곡가(90.2%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동 경력은 5~10년 미만(95.6%)에서 상대적으로 높았음.

□ 실업급여(수당) 수혜 시 해당 직무 유지 가능성

- 실업급여(수당) 수혜 시 해당 직무 유지 가능성은 증가한다는 응답이 84.5%로 감소한다는 응답(5.0%)보다 +79.5% 높게 나타남.
- 실업급여(수당) 수혜 시 해당 직무 유지 가능성이 증가한다고 응답한 응답자들에게 증가 비율을 물어본 결과, 가능성이 76.4% 증가할 것으로 나타남.
- 실업급여(수당) 수혜 시 해당 직무 유지 가능성이 감소한다고 응답한 응답자들에게 감소 비율을 물어본 결과, 가능성이 57.4% 감소할 것으로 나타남.

〈표 4-33〉 실업급여(수당) 수혜 시 해당 직무 유지 가능성

		표본수 (명)	증가		감소		변화 없음
			응답 비율	증가 비율	응답 비율	감소 비율	
전 체		(303)	84.5	76.4	5.0	57.4	10.6
직무 분야	작가/작곡가	(163)	87.1	79.0	2.5	67.5	10.4
	만화/웹툰/애니작가	(39)	74.4	76.9	7.7	51.7	17.9
	콘텐츠 기획자	(12)	75.0	63.9	0.0	0.0	25.0
	감독 및 연출가	(41)	90.2	70.2	7.3	55.7	2.4
	기술인력	(17)	58.8	75.7	29.4	55.4	11.8
	실연자(배우, 가수)	(9)	88.9	75.0	0.0	0.0	11.1
	기타	(22)	95.5	75.6	0.0	0.0	4.5
활동 경력	5년 미만	(95)	78.9	80.3	4.2	58.0	16.8
	5~10년 미만	(90)	88.9	79.1	4.4	55.5	6.7
	10년 이상	(118)	85.6	71.4	5.9	59.3	8.5

- 실업급여(수당) 수혜 시 해당 직무 유지 가능성이 증가한다는 응답을 직무별로 살펴보면, 감독 및 연출가(90.2%), 실연자(배우, 가수)(88.9%), 작가/작곡가(87.1%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5~10년 미만(88.9%)에서 상대적으로 높았음.

고용보험 가입 의향

- 고용보험 가입 의향으로는 임금노동자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다는 응답이 80.2%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 가입을 원치 않는다(12.2%), 보험료를 전부 부담하더라도 가입하고 싶다(7.6%) 순으로 나타남.

- 임금노동자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다는 응답을 직무별로 살펴보면, 기술인력(88.2%), 만화/웹툰/애니작가(84.6%), 콘텐츠 기획자(83.3%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(83.2%)에서 상대적으로 높았음.

고용보험 실업급여(수당) 혜택 시 활동 방향

- 고용보험 가입을 원하는 응답자에게 고용보험 실업급여(수당) 혜택

〈표 4-34〉 고용보험 가입 의향

		표본수 (명)	임금노동자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다	보험료를 전부 부담하더라도 가입하고 싶다	가입을 원치 않는다
전 체		(303)	80.2	7.6	12.2
직무 분야	작가/작곡가	(163)	79.1	8.0	12.9
	만화/웹툰/애니작가	(39)	84.6	10.3	5.1
	콘텐츠 기획자	(12)	83.3	8.3	8.3
	감독 및 연출가	(41)	80.5	9.8	9.8
	기술인력	(17)	88.2	0.0	11.8
	실연자(배우, 가수)	(9)	77.8	0.0	22.2
	기타	(22)	72.7	4.5	22.7
활동 경력	5년 미만	(95)	83.2	7.4	9.5
	5~10년 미만	(90)	78.9	8.9	12.2
	10년 이상	(118)	78.8	6.8	14.4

시 활동 방향을 물어본 결과, 콘텐츠 창작 활동에 전념한다는 응답이 89.1%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 새로운 일자리를 알아본다(9.4%), 육아, 가사에 전념한다(0.8%) 순으로 나타남.

- 콘텐츠 창작 활동에 전념한다는 응답을 직무별로 살펴보면, 만화/웹툰/애니작가(97.3%), 감독 및 연출가(94.6%), 작가/작곡가(90.1%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5~10년 미만(92.4%)에서 상대적으로 높았음.

〈표 4-35〉 실업급여(수당) 혜택 시 활동 방향

		표본수 (명)	콘텐츠 창작 활동에 전념한다	새로운 일자리를 알아본다	육아, 가사에 전념한다	기타
전 체		(266)	89.1	9.4	0.8	0.8
직무 분야	작가/작곡가	(142)	90.1	7.7	1.4	0.7
	만화/웹툰/애니작가	(37)	97.3	2.7	0.0	0.0
	콘텐츠 기획자	(11)	63.6	36.4	0.0	0.0
	감독 및 연출가	(37)	94.6	5.4	0.0	0.0
	기술인력	(15)	80.0	20.0	0.0	0.0
	실연자(배우, 가수)	(7)	71.4	28.6	0.0	0.0
	기타	(17)	82.4	11.8	0.0	5.9
활동 경력	5년 미만	(86)	90.7	9.3	0.0	0.0
	5~10년 미만	(79)	92.4	6.3	1.3	0.0
	10년 이상	(101)	85.1	11.9	1.0	2.0

〈표 4-36〉 고용보험에 가입하지 않으려는 이유

		표본수 (명)	보험료를 납부하면 보수가 더 낮아질 것 같아서	보험료만 납부하고, 실업급여를 받을 가능성이 낮아서	고용보험의 필요성을 못 느껴서	고용보험에 가입하면 국민연금/ 건강보험도 가입해야 할 것 같아서	기타
전 체		(37)	43.2	21.6	18.9	8.1	8.1
직무 분야	작가/작곡가	(21)	42.9	23.8	23.8	4.8	4.8
	만화/웹툰/애니작가	(2)	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	콘텐츠 기획자	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	감독 및 연출가	(4)	0.0	50.0	25.0	0.0	25.0
	기술인력	(2)	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0
	실연자(배우, 가수)	(2)	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0
	기타	(5)	60.0	20.0	0.0	20.0	0.0
활동 경력	5년 미만	(9)	44.4	22.2	22.2	0.0	11.1
	5~10년 미만	(11)	9.1	45.5	9.1	27.3	9.1
	10년 이상	(17)	64.7	5.9	23.5	0.0	5.9

□ 고용보험에 가입하지 않으려는 이유

- 고용보험 가입을 원하지 않는 응답자에게 고용보험에 가입하지 않으려는 이유를 물어본 결과, 보험료를 납부하면 보수가 더 낮아질 것 같아서라는 응답이 43.2%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 보험료만 납부하고, 실업급여를 받을 가능성이 낮아서(21.6%), 고용보험의 필요성을 못 느껴서(18.9%) 순으로 나타남.

- 보험료를 납부하면 보수가 더 낮아질 것 같아서라는 응답을 활동경력의 경우에 10년 이상(64.7%)에서 상대적으로 높았음.

□ 최근 2~3년간 본인 혹은 동료의 업무상 상해사고/질병 경험

- 최근 2~3년간 본인 혹은 동료의 업무상 상해사고/질병 경험은 업무상 사고나 질병이 있었다는 응답이 32.7%로 나타났고, 반면에 업무상 사고나 질병이 없었다는 응답은 67.3%로 나타남.

〈표 4-37〉 최근 2~3년간 본인 혹은 동료의 업무상 상해사고/질병 경험

		표본수 (명)	업무상 사고나 질병이 있었다	업무상 사고나 질병이 없었다
전 체		(303)	32.7	67.3
직무 분야	작가/작곡가	(163)	29.4	70.6
	만화/웹툰/애니작가	(39)	53.8	46.2
	콘텐츠 기획자	(12)	25.0	75.0
	감독 및 연출가	(41)	36.6	63.4
	기술인력	(17)	17.6	82.4
	실연자(배우, 가수)	(9)	11.1	88.9
	기타	(22)	36.4	63.6
활동 경력	5년 미만	(95)	35.8	64.2
	5~10년 미만	(90)	31.1	68.9
	10년 이상	(118)	31.4	68.6

- 업무상 상해사고/질병 경험이 있었다는 응답을 직무별로 살펴보면, 만화/웹툰/애니작가(53.8%), 감독 및 연출가(36.6%), 작가/작곡가(29.4%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(35.8%)에서 상대적으로 높았음.

□ 업무상 상해사고/질병 발생 시 치료비 부담 방법

- 업무상 상해사고/질병 발생 시 치료비 부담 방법으로는 전액 개인 비용으로 처리(개인상해보험 포함)가 85.9%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로는 제작사 비용+개인 비용(5.1%), 전액 제작사 가입 산재보험 처리와 제작사 가입 보험+개인 비용(각 4.0%)으로 나타남.
- 전액 개인 비용으로 처리(개인상해보험 포함)라는 응답을 직무별로 살펴보면, 콘텐츠 기획자와 실연자(100.0%), 만화/웹툰/애니작가(95.2%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(94.1%)에서 상대적으로 높았음.

〈표 4-38〉 업무상 상해사고/질병 발생 시 치료비 부담 방법

		표본수 (명)	전액 개인 비용으로 처리 (개인상해 보험 포함)	제작사 비용 + 개인 비용	전액 제작사 가입 산재보험 처리	제작사 가입 보험 + 개인 비용	전액 제작사 비용으로 처리
전 체		(99)	85.9	5.1	4.0	4.0	1.0
직무 분야	작가/작곡가	(48)	93.8	4.2	0.0	2.1	0.0
	만화/웹툰/애니작가	(21)	95.2	0.0	4.8	0.0	0.0
	콘텐츠 기획자	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	감독 및 연출가	(15)	60.0	20.0	6.7	13.3	0.0
	기술인력	(3)	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0
	실연자(배우, 가수)	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(8)	75.0	0.0	0.0	12.5	12.5
활동 경력	5년 미만	(34)	94.1	2.9	2.9	0.0	0.0
	5~10년 미만	(28)	82.1	3.6	3.6	7.1	3.6
	10년 이상	(37)	81.1	8.1	5.4	5.4	0.0

□ 산재보험 가입 의향

- 산재보험 가입 의향으로는 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다는 응답이 72.6%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 가입을 원치 않는다(21.8%), 보험료를 전부 부담하더라도 가입하고 싶다(5.6%) 순으로 나타남.

〈표 4-39〉 산재보험 가입 의향

		표본수 (명)	임금노동자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다	보험료를 전부 부담하더라도 가입하고 싶다	가입을 원치 않는다
전체		(303)	72.6	5.6	21.8
직무 분야	작가/작곡가	(163)	68.7	4.3	27.0
	만화/웹툰/애니작가	(39)	92.3	2.6	5.1
	콘텐츠 기획자	(12)	58.3	8.3	33.3
	감독 및 연출가	(41)	75.6	17.1	7.3
	기술인력	(17)	76.5	0.0	23.5
	실연자(배우, 가수)	(9)	55.6	0.0	44.4
	기타	(22)	72.7	4.5	22.7
활동 경력	5년 미만	(95)	75.8	5.3	18.9
	5~10년 미만	(90)	74.4	6.7	18.9
	10년 이상	(118)	68.6	5.1	26.3

- 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다는 응답을 직무별로 살펴보면, 만화/웹툰/애니작가(92.3%), 기술인력(76.5%), 감독 및 연출가(75.6%) 직무에서 상대적으로 높았고, 활동경력은 5년 미만(75.8%)에서 상대적으로 높았음.

□ 산재보험에 가입하지 않으려는 이유

- 산재보험 가입을 원하지 않는 응답자에게 산재보험에 가입하지 않으려는 이유를 물어본 결과, 보험료만 납부하고 산재인정 가능성이 낮아서라는 응답이 40.9%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 산재보험 필요성을 못 느껴서(25.8%), 보험료를 납부하면 보수가 더 낮아질 것 같아서(18.2%) 순으로 나타남.

<표 4-40> 산재보험에 가입하지 않으려는 이유

		표본수 (명)	보험료만 납부하고 산재인정 가능성이 낮아서	산재보험 필요성을 못 느껴서	보험료를 납부하면 보수가 더 낮아질 것 같아서	산재보험 가입하면 국민연금 건강보험 까지도 가입해야 할 것 같아서	제작사가 가입을 기피할 것이기 때문에	기타
전 체		(66)	40.9	25.8	18.2	6.1	1.5	7.6
직무 분야	작가/작곡가	(44)	43.2	25.0	18.2	4.5	2.3	6.8
	만화/웹툰/애니작가	(2)	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0
	콘텐츠 기획자	(4)	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0	25.0
	감독 및 연출가	(3)	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0
	기술인력	(4)	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	실연자(배우, 가수)	(4)	25.0	75.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(5)	60.0	0.0	0.0	20.0	0.0	20.0
활동 경력	5년 미만	(18)	50.0	27.8	11.1	5.6	0.0	5.6
	5~10년 미만	(17)	29.4	23.5	23.5	17.6	5.9	0.0
	10년 이상	(31)	41.9	25.8	19.4	0.0	0.0	12.9

〈표 4-41〉 국민연금 가입 의향

		표본수 (명)	이미 가입하였다	임금노동자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다	보험료를 전부 부담하더라도 가입하고 싶다	가입을 원치 않는다
전 체		(303)	37.0	35.3	2.6	25.1
직무 분야	작가/작곡가	(163)	39.3	36.8	1.2	22.7
	만화/웹툰/애니작가	(39)	15.4	43.6	7.7	33.3
	콘텐츠 기획자	(12)	33.3	33.3	0.0	33.3
	감독 및 연출가	(41)	34.1	34.1	2.4	29.3
	기술인력	(17)	47.1	17.6	5.9	29.4
	실연자(배우, 가수)	(9)	55.6	22.2	11.1	11.1
	기타	(22)	50.0	31.8	0.0	18.2
활동 경력	5년 미만	(95)	20.0	48.4	5.3	26.3
	5~10년 미만	(90)	26.7	36.7	2.2	34.4
	10년 이상	(118)	58.5	23.7	0.8	16.9

□ 국민연금 가입 의향

○ 국민연금 가입 의향으로는 이미 가입하였다는 응답이 37.0%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 임금노동자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다(35.3%), 가입을 원치 않는다(25.1%) 순으로 나타남.

- 임금노동자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다는 응답을 직무별로 살펴보면, 만화/웹툰/애니작가(43.6%), 작가/작곡가(36.8%), 감독 및 연출가(34.1%) 직무에서 상대적으로 높았으며, 활동경력은 5년 미만(48.4%)에서 상대적으로 높았음.

□ 국민연금에 가입하지 않으려는 이유

○ 국민연금에 가입을 원하지 않는 응답자에게 국민연금에 가입하지 않으려는 이유를 물어본 결과, 국민연금 필요성을 못 느껴서라는 응답이 52.6%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 보험료 납부하면 보수가 더 낮아질 것 같아서(23.7%), 보험료만 납부하고 인정 가능성이 낮아서(11.8%) 순으로 나타남.



〈표 4-42〉 국민연금에 가입하지 않으려는 이유

		표본수 (명)	국민연금 필요성을 못 느껴서	보험료를 납부하면 보수가 더 낮아질 것 같아서	보험료만 납부하고 인정 가능성이 낮아서	국민연금 가입하면 건강보험 까지도 가입해야 할 것 같아서	제작사가 가입을 기피할 것이기 때문에	기타
전 체		(76)	52.6	23.7	11.8	3.9	2.6	5.3
직무 분야	작가/작곡가	(37)	54.1	21.6	13.5	0.0	2.7	8.1
	만화/웹툰/애니작가	(13)	38.5	38.5	15.4	7.7	0.0	0.0
	콘텐츠 기획자	(4)	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	감독 및 연출가	(12)	58.3	16.7	8.3	0.0	8.3	8.3
	기술인력	(5)	80.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	실연자(배우, 가수)	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타	(4)	25.0	25.0	0.0	50.0	0.0	0.0
활동 경력	5년 미만	(25)	56.0	24.0	16.0	4.0	0.0	0.0
	5~10년 미만	(31)	58.1	29.0	0.0	3.2	3.2	6.5
	10년 이상	(20)	40.0	15.0	25.0	5.0	5.0	10.0

〈표 4-43〉 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향

		표본수 (명)	프리랜서 일자리가 단기/장기 모두 증가할 것	프리랜서 일자리가 단기 감소하나, 장기 증가할 것	프리랜서 일자리가 단기 증가하나, 장기 감소할 것	프리랜서 일자리가 단기/장기 모두 감소할 것
전 체		(303)	50.5	31.4	7.9	10.2
직무 분야	작가/작곡가	(163)	54.0	30.7	7.4	8.0
	만화/웹툰/애니작가	(39)	41.0	41.0	10.3	7.7
	콘텐츠 기획자	(12)	41.7	25.0	8.3	25.0
	감독 및 연출가	(41)	65.9	17.1	4.9	12.2
	기술인력	(17)	47.1	41.2	5.9	5.9
	실연자(배우, 가수)	(9)	22.2	44.4	11.1	22.2
	기타	(22)	31.8	36.4	13.6	18.2
활동 경력	5년 미만	(95)	48.4	32.6	6.3	12.6
	5~10년 미만	(90)	44.4	34.4	11.1	10.0
	10년 이상	(118)	56.8	28.0	6.8	8.5

□ 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향

○ 정부에서 프리랜서 사회보험 보험료 50% 부담 시 일자리 영향으로는

프리랜서 일자리가 단기/장기적으로 모두 증가할 것이라는 응답이 50.5%로 가장 높게 나타났고, 그다음으로는 일자리가 단기적으로 감소하나, 장기적으로는 증가할 것(31.4%), 일자리가 단기/장기적으로 모두 감소할 것(10.2%) 순으로 나타남.

### 제3절 면담 및 FGI 결과

#### □ FGI 조사 개요

- 조사 대상: 문화 콘텐츠 분야의 대표적 직군인 공연 스태프군, 방송 시나리오 작가군, 웹툰 애니메이션 작가군 등 3개 그룹의 프리랜서 3~7년 경력자 17명

〈표 4-44〉 FGI 조사 대상

	이름	경력	분야
공연 스태프군	이○○	6년	극작가
	성○○	7년	연출/기획
	한○○	6년	극작가
	조○○	6년	작곡
	김○○	10년	뮤지컬
	이○○	7년	연출/배우
시나리오 방송 작가군	양○○	7년	방송작가
	김○○	7년	방송작가
	김○○	7년	방송작가
	백○○	5년	방송작가
	우○○	7년	방송작가
웹툰 작가군	김○○	7년	웹툰
	곽○○	3년	애니메이션
	박○○	5년	웹툰
	고○○	6년	웹툰
	이○○	3년	웹툰
	좌○○	3년	웹툰

〈표 4-45〉 FGI 조사 내용

	조사내용
일자리 형태	일자리 기간 일자리 유형 일자리 경로 동일 분야 및 타 분야의 수입
계약 및 보수	계약 방식 및 형태 보수 관련(기간 대비 보수/지급방식 등) 향후 2년간의 일자리 예측
사회보험 가입 및 일자리 변화	사회보험 가입 여부 및 필요성 사고 경험 및 산재보험 관련 의견 고용보험 관련 의견 일자리 및 사회보험 관련 자유 의견

- 조사 일정: 2017년 9월 21일 3개 그룹별
- 조사 내용: 콘텐츠 프리랜서들의 실제 일자리 형태 및 계약/보수 현황  
과 4대보험 도입에 대한 의견

□ FGI 조사 결과

- 일자리 형태
  - 일자리 기간
    - 대부분의 콘텐츠 프리랜서들은 1년에 평균 몇 개월 정도 일을 하는  
지 파악이 어려울 정도로 불규칙하고 불안정한 환경에서 일하고 있  
음. 하나의 작품(프로젝트)에 전념해서는 생계유지가 곤란한 상황인  
경우가 많아, 동종 분야 혹은 타 분야의 부가적인 단기성 일자리(아  
르바이트) 여러 개를 병행하고 있는 상황임. 전반적으로 방송작가의  
경우 해당 프로그램의 존재 여부에 따라 근무기간이 천차만별이며,  
공연(창작)과 웹툰의 경우 하나의 작품을 시작하기 위한 준비기간이  
상당히 긴 편임.
    - 세부적으로 파악하여 보면, 공연스태프의 경우 직무별로 상이한데  
극작가의 경우, 작품기간이 1년이 넘을 수도 있는 등 기간 산정이  
어려운 반면, 연출가 등의 스태프의 경우 건별 보통 3개월 내외임.

그러나 여러 건의 일(프로젝트)을 동시다발적으로 수행하기 때문에 전반적으로 일자리 기간을 산정하는 것은 어려움이 있음.

- 방송작가의 경우, 활동 중 특별한 문제가 없다면 일자리를 계속 이어갈 수 있는 상황은 되나, 프로그램 특성상 보통 6개월 정도, 짧게 가는 프로그램은 3~4개월 정도로 기간이 짧음. 상황에 따라 다르나, 방송작가(구성작가)의 일자리 기간은 1년에 평균 6~8개월 정도임. 구성작가(비드라마 부분 작가)의 경우, 특별한 이유가 없는 한 하나의 프로그램을 오래 하는 것은 방송작가(구성작가)로서의 경력에 좋지 않다는 인식을 갖고 있음.
- 웹툰작가의 경우, 작품 활동 상황에 따라 상이하어 월 단위 구분은 어려운 상황이나, 보통 작품 활동(연재)을 하는 경우 일자리 기간은 1년에 6~9개월 정도이고, 작품 준비 기간이 6개월 내외로 소요됨.

#### — 일자리 유형

- 일자리 유형 또한 한 가지로 규정하기 어렵고, 분야별·개인별 상황에 따라 매우 다양한 형태로 근무하고 있음. 공연스태프의 경우, 여러 건의 계약을 맺고 계약기간 동안 시간을 분배하여 일하는 방식이 대부분이고, 방송작가는 특별한 소속 없이 하나의 프로그램을 하다가 끝나거나 그만 두게 되면 다른 프로그램으로 이동하는 방식이며, 웹툰작가는 플랫폼(포털, 웹툰콘텐츠업체 등)과 계약을 맺고 연재하는 경우와 개인별 프로젝트(단기성 계약)로 일하는 경우가 많음(프리랜서들이 다수의 일자리를 병행하는 경우 이에 대한 특별한 금지/계약 조건은 없으나, 작품 활동 기간 중에는 시간적 여유가 거의 없는 형편임).
- 세부적으로 보면, 공연스태프의 경우 프로젝트별·계약별·직무별로 건마다 다양하기 때문에 일자리 유형을 특정하여 규정하기는 어려운 상황이나 생계유지를 위해 여러 건의 일을 수행하고 있는 상황임. 특히 무대, 조명, 디자인 등 스태프의 경우 단기 알바 형태의 열악한 상황에서 근무를 하고 있으며, 보수 지급에 있어서도 사후 일감 제공 약속 등을 빌미로 후순위로 밀리는 경향이 있음. 일자리의

형태는 계약기간 내에 혹은 계약 내용에 따라 자유롭게 일을 해서 그에 대한 보수를 받는 형태로 다른 프로젝트 병행에 대한 특별한 제약조건은 없음.

- 방송작가의 경우, 방송사, 제작사 등 소속 자체에 대해서는 대부분 강하게 부인하고 있는 반면, 일자리 유형에 있어서는 아이러니하게도 보통 직장인처럼 정기적으로 임금을 받고 근로를 제공하는 일자리 형태로 인식하고 있음(메인작가에 전적으로 의존하고 있는 상황).
- 웹툰작가의 경우, 일자리 유형은 ① 포털이나 웹툰 콘텐츠업체에 컨택 후 연재하여 보통의 직장인처럼 임금을 받고 근로를 제공하는 경우의 일자리와 ② 건별 자유계약 형태로 특정 조직에 소속되지 않고 독자적으로 활동하는 일자리 두 가지로 구분해 볼 수 있음.

#### - 일자리 경로

- 콘텐츠 프리랜서의 일자리 획득 경로는 대부분 인적네트워크를 기반으로 이루어지는 상황이며, 이로 인해 업계 인맥 등의 인적관계가 매우 중시되는 경향이 있음. 공연스태프와 방송작가는 전적으로 인맥(인적네트워크)에 의존해 일자리를 구하고 있는 상황인 반면, 웹툰작가의 경우 공모전/지원사업, 플랫폼(포털, 웹툰콘텐츠업체 등)과의 컨택, 포트폴리오를 이용한 개인적인 수주(인맥) 등 비교적 다양한 방법으로 일자리를 획득하고 있음.
- 세부적으로 보면, 공연스태프의 경우 일자리는 대부분 인적네트워크를 활용하여 얻고 있음(오디션은 배우들의 경우에만 해당). 일부의 경우 국가지원사업 혹은 창작지원사업을 통해 얻고 있는데, 이런 경우 개발 과정이 줄어들고 인지도가 생기는 장점이 있음.
- 방송작가의 경우, 일자리는 대부분 같이 일을 했던 메인작가 혹은 동료작가 등의 소개(인적네트워크)를 통해서 얻고 있는 상황임.
- 웹툰작가의 경우, 개인별·작품유형별 상황과 선호방식에 따라 일자리(일거리) 획득 경로는 다양하며, 보통의 경우 ① 포털이나 웹툰 콘텐츠업체 컨택을 통한 연재, ② 웹툰 공모전 등 지원사업, ③ 지인

/인맥을 통한 개별 프로젝트 등 세 가지로 나뉘볼 수 있음.

— 동일/타 분야 수입

- 대부분의 콘텐츠 프리랜서들은 본업만으로는 생계유지가 어려워 동일 분야 혹은 타 분야의 일을 틈틈이 병행하고 있는 상황으로 완전히 다른 업무보다는 다른 콘텐츠 관련 일을 병행하는 경우가 많았으며, 들이는 시간과 노력 대비 소득이 적어 열정만으로 버텨내야 하는 현실(열정페이)에 자조적인 안타까움을 표시하였음.
- 공연스태프들은 해당 분야 내의 다른 일(작가/연출/배우/작곡 등)을 병행할 줄 아는 멀티플레이어로 일하는 경우가 많고, 일반적인 아르바이트를 하거나 레슨 강사, 회사를 다니는 경우도 있음(단일 직부만 해서는 생계유지가 곤란함).
- 방송작가들의 경우, 활동기간 중에는 스케줄이 불명확하여 파트타임 등 시간이 정해져 있는 타 분야의 업무를 병행하기 어렵고, 집에서 가능한 동종 업계의 일을 몰래 하는 경우가 많음.
- 웹툰작가의 경우, 연재를 빌미로 동종 혹은 타 분야의 다른 일자리를 금지/제약하는 조항은 없으나, 일반적으로 시간적 여유가 부족하여 일주일에 하루 정도 강사 일을 병행하는 수준이며, 연재를 쉬거나 준비하는 기간에 수익이 필요할 경우에는 동종 업계 외주 혹은 어시스턴트 등으로 수입을 얻는 경우가 많음.
- 세부적으로 보면, 공연스태프는 자기 분야 이외에도 영역을 넓혀 활동하고 있음. 연출, 기획, 작곡, 음악감독 등 공연 분야 멀티플레이어로 활동하는 경우가 많음(생계를 위해서는 한 가지만 해서는 유지가 되지 않기 때문임). 생계유지를 위해 대다수가 동일 분야(멀티플레이어로 활동) 혹은 타 분야(레슨, 킥서비스, PC방, 음식점 등)에서 단기 형태로 일을 병행한 경험이 있음.
- 방송작가의 경우, 방송작가 활동을 유지 못하는 경우 아르바이트 등을 통해서 생계유지를 해 나가고 있음. 방송작가 활동 중에도 부가수입(아르바이트)에 대한 욕구가 있으나, 스케줄 자체가 불명확하고 시간적 여유가 없어서 현실적으로 어렵고, 하더라도 집에서 할 수

있는 동종 업계의 일을 몰래 하고 있는 상황(다른 일을 못하게 금하고 있지는 않지만, 못 마땅해 함)임.

- 웹툰의 경우, 대부분 생계유지를 위해 동일 분야 혹은 타 분야에서 생계유지를 위해 부가적인 일자리(아르바이트)를 찾아 하고 있는 상황임. 작품 연재 기간 중 다른 일자리 병행에 대한 금지/제약은 없으나, 작품 연재 기간 중에는 시간적 여유가 없기 때문에 부가적인 일자리(아르바이트)를 찾아서 할 상황이 전혀 안 됨.

#### ○ 계약 및 보수

##### - 계약 방식 및 형태

- 콘텐츠 프리랜서들의 계약 방식 및 형태는 콘텐츠 분야별로 큰 차이를 보이고 있으며, 불합리한 계약이나 계약 불이행으로 인해 피해를 보는 경우가 많음. 공연스태프의 경우, 최근 서면계약서를 작성하는 경우가 늘어나는 추세(특히, 거대자본이 투입되는 뮤지컬 분야)이기는 하나, 표준계약서의 조항들을 회사 측에 유리하게 수정하여 제시하거나, 계약을 하였음에도 불구하고 계약을 제대로 이행하지 않는 경우가 종종 있으며, 작은 제작사나 극단 등에서는 아직도 구두계약이 관행처럼 대부분을 차지하고 있음.
- 방송작가의 경우, 최하부에 있는 막내작가와 서브작가(꼭지작가)는 메인작가에게 잘 보여야 다른 일을 계속 할 수 있는 시스템으로 대부분 계약서를 작성하지 않고 구두계약을 맺고 있으며, 계약서를 작성하더라도 거의 무용지물인 경우가 많음. 작가 팀을 메인작가가 꾸리는 경우가 많아, 한 프로그램이 끝나면 이는 사람을 통해 다른 프로그램에 들어가는 방식임.
- 웹툰작가의 경우, 플랫폼(포털, 웹툰콘텐츠업체)/출판사와 작품 계약을 하거나 에이전시를 통해 계약을 맺고 있으며 대부분 서면계약서(표준계약서 준용 혹은 자체계약서)를 이용하여 계약하고 있음. 그러나 저작권/수익분배 등에 있어서 회사 측에 유리하게 작성되는 경우가 많고, 특히 신인 시절에는 연재를 위해 불합리함을 감수하고 계약하는 경우가 많음. 대부분 작품별로 계약을 맺으며 작품이 끝나

면 계약도 종료됨.

- 콘텐츠 프리랜서들이 어느 정도 공정한 계약을 맺기 위해서는 해당 분야에서의 상당한 경력과 인지도 그리고 노력이 필요하며, 특히 입봉/데뷔/등단 등을 하지 못한 신인 시절의 경우 생계를 유지하기 위해서 혹은 경력을 쌓기 위해서 불합리한(불공정한) 계약임을 인식하고 있음에도 이를 감수해야 하는 경우가 많음.
- 공연 분야나 웹툰 분야의 경우, 계약과 관련하여 예전보다 조금이라도 긍정적으로 변화해 나가는 모습이 보이고 있다는 긍정적인 의견이 많았으나, 방송작가 분야의 경우 현재의 시스템으로는 개선이 어렵다는 부정적인 인식을 갖고 있음.
- 세부적으로 보면, 공연스태프의 경우 거대 제작비가 들어가는 뮤지컬 분야에서는 계약서를 쓰는 경우가 많으나, 연극이나 순수예술의 경우 예전에 비해 계약서를 쓰는 경우가 늘고 있지만, 대부분 구두계약으로 진행되고 있음. 계약서 작성의 경우에도 표준계약서를 그대로 이용하기보다는 표준계약서를 준용한 계약서를 이용(공연권이나 2차 저작권 등의 조항 등 중요사항을 주로 변경)하고 있음. 계약서를 작성하지 않았을 때의 불합리/불공정에 대한 피해에 대하여 인식하고 있으나, 구두계약을 업계의 어쩔 수 없는 상황(계약조건, 수당 등을 협의하는 것 자체를 실례 또는 불편하다고 인식, 계약 얘기로 밍보일 것 같은 불안감)으로 받아들이고 있으며, 계약서에 대해서도 종이쫄가리에 불과하다는 부정적인 인식(관련 기관에 고소를 해도 실질적인 해결이 안 됨)을 갖고 있음. 일부의 경우, 소속 에이전시(대행사)를 통해 계약을 진행하는 경우도 있었음(에이전시를 통해 계약을 하는 경우 제작사/PD들도 조심하는 경향이 있고, 일정 부분 원충재 역할을 수행한다고 생각하고 있으나, 에이전시 활용을 위해서는 어느 정도의 경력이 인정되어야 가능하다고 함).
- 방송작가의 경우, 대부분 정부 제정 표준계약서가 있다는 사실에 대해서는 인지하고 있는 상황이나, 실제 대부분의 경우 구두계약을 통해 방송작가로 활동하고 있는 상황임. 방송작가의 하단에 위치한 막



내작가와 꼭지작가(서브작가)의 구성을 메인작가가 수행하기 때문에 구두계약의 계약 내용(보수 등) 등에 있어서도 메인작가의 영향력(생각)이 상당히 크게 작용하고 있음(실질적인 영향력은 담당 PD). 서면계약 작성 경험이 있기는 하였으나 표준계약서 사용 여부에 대해서는 인지하지 못함. 메인작가와와의 관계 악화(향후 일거리, 해코지 등의 우려/불안)와 업계 관행 등을 이유로 계약서 작성에 대한 생각 자체를 하지 않고 있으며, 설령 계약서를 작성한다 하더라도 실질적인 보장을 받지 못한다는 부정적인 인식을 갖고 있음.

- 웹툰작가의 경우, 대부분 서면계약서를 작성하여 계약을 진행하고 있었으나, 표준계약서 사용에 대한 인지는 낮은 편임(계약조항의 변경 등을 볼 때, 표준계약서를 준용하거나, 자체 계약서를 사용하여 계약하는 것으로 판단됨). 계약서 작성 시 계약 내용이 불공정한 사항임을 인지하고 있는 상황에서도 당장 돈을 벌어야 하는 형편 때문에 어쩔 수 없이 하고 있으며, 최근에는 계약에 있어서 에이전시 활용(수수료 지불)도 늘고 있는 것으로 보임.

#### - 보수 관련

- 콘텐츠 프리랜서의 보수는 분야별·직무별·경력별·개인역량별로 차이가 크고, 단기 프로젝트 성향이 강할 뿐만 아니라 대다수의 프리랜서들이 동종 분야 혹은 타 분야의 부가적인 일자리를 여러 개 병행하고 있는 상황이어서 평균적인 월 보수액을 산정하는 데에는 어려움이 많음.
- 공연스태프는 본업으로 얻는 수입이 월 100만~200만 원(소극장 배우 80만~100만 원) 정도로 매우 적고 불규칙하여 대부분 부업을 통해 생계를 유지하고 있으며, 개인별로도 편차가 큼(일부의 경우 본업과 부업을 포함하여 월 500만 원을 상회하는 경우도 있음).
- 방송작가는 보통 연차와 방송 횟수를 기준으로 급여를 받으나, 방송이 되지 않거나 폐지되는 경우에는 급여가 줄거나 없어지기도 함. 대부분의 시간을 업무에 매여 있어야 하고 연차가 쌓이면서 서서히 시간과 금전적 여유를 갖게 되는 방식임. 막내작가의 경우 월 80만~

100만 원, 서브작가(꼭지작가)의 경우 <경력(연차)×10×주>(주 100만 원을 넘지 않는 선에서 적용), 메인작가의 경우 주당 100만 원(월 400만~500만 원) 정도의 보수를 받고 있음(메인작가의 경우, 능력에 따라 여러 개의 작품을 동시에 수행하기 때문에 실제 보수는 더 많음).

- 웹툰작가는 계약 형태에 따라 급여를 받는 방식이 매우 다양하며, 작품의 흥행 여부에 따라 편차가 매우 크고, 보통 플랫폼(포털, 웹툰 콘텐츠) 연재의 경우 보수액은 월 250만 원 내외임(작품 연재나 계약이 성사되지 않을 경우 소득이 없어 생계유지를 위해 다른 일자리를 얻어 생활).
- 전반적으로 일(일자리)과 보수 지급이 꾸준하지 않고 불규칙적인 경우가 많아 대부분 본업만으로는 생계를 유지하기가 어려운 상황이며, 공연스태프의 경우 지나치게 낮은 보수, 방송작가의 경우 불규칙한 스케줄과 과도한 업무량, 웹툰작가의 경우 연재 계약을 위해 쉴 때에도 지속적으로 창작 활동을 해야 하는 것에 대한 어려움을 피력함.
- 세부적으로 보면, 공연스태프의 경우 직무별·경력별로 다르겠지만, 대부분의 경우 본업과 부업을 간헐적으로 병행하고 있는 상황이라 월평균 보수 산정에 무리가 있다고 생각하고 있으며, 일반적으로 월 평균 100만~200만 원 정도의 보수로 생각하고 있음. 보수는 직무별·업무별 상황(건별, 계약기간, 월급 등)에 따라 다양한 형태로 받고 있으며, 계약기간이 긴 극작가의 경우 보통 선금(30%), 중도금(40%), 잔금(30%)의 형태로 받음. 대부분 본업 이외의 부업(아르바이트)을 하지 않으면 생계유지가 어려운 실정임. 극히 일부의 경우, 월수입 500만 원(연봉 6,000만 원) 정도를 벌고 있으나, 작가, 연출, 배우, 레슨 강사 등 가족부양을 위해 할 수 있는 일은 다하고 있음.
- 방송작가의 경우, 보통 막내작가는 월 80만~100만 원, 꼭지작가와 서브작가의 경우 <경력(연차)×10×주>(월 최대 400만 원을 넘지

않음), 메인작가의 경우 주당 100만 원 정도이나 능력에 따라 여러 개의 프로그램에서 활동하여 보수가 상대적으로 많음. 방송작가(구성작가) 5~7년차 경력인 서브작가(꼭지작가)의 월 보수액은 상황에 따라 다르나, 평균 250만 원 정도 내외인 것으로 파악됨. 보수 지급 방식은 프로그램별로 다양하나, 보통 회당(주당) 계산하여 월급 혹은 회당(주급) 형태로 받고 있음. 메인작가가 되면 시간적·금전적으로 보상을 받을 수 있다는 보상 심리가 큼(현재의 방송작가 활동이 어려운 환경임에도 떠나지 않고 있는 이유로 지금까지 고생한 시간이 아까워서라고 응답)

- 웹툰작가의 경우, 보통 신입작가는 포털이나 웹툰콘텐츠 업체에 연재하는 경우의 보수는 월 200만~250만 원 정도의 수준임(만약 작품이 인기가 많아서 유료결제를 많이 한 작품이면 원래 책정된 회당 고료보다 더 많이 받게 되는 구조). 웹툰의 경우 보수는 회당 책정하여 월급 형태로 받게 되며, 유료결제에 대한 금액은 연재가 끝난 뒤에 받고 있음(회당 고료와 유료결제에 대한 부분을 따로 계약하기도 함).
- 일자리 예측 가능성
  - 대부분의 콘텐츠 프리랜서들은 향후 2년간의 일자리를 전혀 예측할 수 없는 상태에서 불안정한 생활을 계속 영위하고 있는데, 이는 공연 분야와 방송작가 분야의 경우 직무특성(3~6개월 내외의 단기 프로젝트/프로그램 중심), 웹툰작가의 경우 포털이나 웹툰콘텐츠 연재나 작품 계약의 불확실성 그리고 계약의 불공정성(공연권, 저작권 등)과 비실효성(구두계약, 계약 불이행)에 기인하고 있음.
  - 공연스태프의 경우, 향후 2년간의 일자리에 대한 예측은 불가능한 실정임. 일거리 자체가 인맥 등을 통해서 얻고 있을 뿐만 아니라 단기 형태이고 본업 이외 부업(단기 아르바이트)을 병행하고 있는 상황이라 향후 2년을 생각할 겨를이 없음.
  - 방송작가의 경우, 향후 2년간 방송작가로서의 일자리 예측 가능성에 대해 대부분이 불가능하다고 인식하고 있고, 현재 상황에서도 하루하루가 어떻게 될지 모르겠다고 부정적으로 인식하고 있음. 방송작

가로서 앞으로의 일거리는 메인작가 혹은 동료작가와와의 유대관계에 달려 있다고 인식함.

- 웹툰작가의 경우, 향후 2년의 웹툰작가 활동을 예측한다는 것은 현실적으로 어려운 상황이며, 현재에도 연재하다 중간에 내려지는 경우도 많고 몸이 아프신 분들도 많아서 향후 2년을 생각한다는 것 자체가 의미가 없다고 인식하고 있음.

#### ○ 사회보험 구축 및 일자리 변화

##### - 사회보험 가입 여부

- 콘텐츠 프리랜서들은 대부분 사회보험(국민건강보험, 국민연금, 고용보험, 산재보험) 중 건강보험에만 가입되어 있는 열악한 상황(대부분 가족 중 1인의 피부양자 형태로 가입되어 있으며 일부 소득이 많은 경우 지역가입자로 가입)이며, 소득이 일정치 않고 적기 때문에 보험료 납부에 대해 일정 수준의 부담감을 갖고 있음. 계약 회사(제작사) 측에서 사회보험을 가입해 주는 경우는 거의 없으며, 공연 분야에서 배우나 스태프 등 무대에서는 직군들만 산재보험을 가입해주는 경우가 일부 있음.
- 구체적으로 보면, 공연스태프의 경우 대부분 사회보험 중에서 건강보험에만 가입되어 있으며, 이것도 대부분 피부양자로 가입되어 있는 상황임(공연 분야 사람 중 사회보험에 가입되어 있는 사람은 거의 없다고 인식하고 있음). 일부 가장의 경우 건강보험(지역가입자)과 국민연금을 유지하고 있음.
- 방송작가의 경우, 사회보험 중에서 건강보험에만 가입(참석자 모두 가족구성원 1인의 피부양자로 가입)되어 있는 상황이고, 전반적으로 사회보험에 대한 인식(인지) 수준(사회보험에는 어떤 것들이 있고, 자신이 현재 어떤 보험에 가입되어 있는지 등)과 관심도가 낮은 편임.
- 웹툰작가의 경우, 대부분 사회보험 중에서 건강보험에만 피부양자로 가입되어 있는 상황이고, 일정 수입 이상을 버는 웹툰작가의 경우에만 국민연금을 내고 있음. 국민연금을 내는 경우에도 웹툰 연재 중

료 후 수입의 지속성이 없어 가입 보류 판정을 받는 상황임.

- 사회보험 가입 필요성

- 대부분의 콘텐츠 프리랜서들은 사회보험 중 불안정한 고용형태로 인한 체감도가 큰 고용보험(실업급여)의 필요성을 가장 크게 느끼고 있음. 공연 분야에서 무대, 조명 등의 위험직군에 속하는 공연스태프의 경우에는 산재보험에 대한 요구가 있을 것으로 보이나, 단기 알바 형태의 저임금(일당)을 받는 상황에서 보험가입에 대한 부담감은 다소 클 것으로 생각됨. 전반적으로 콘텐츠 프리랜서들은 고용보험(실업급여)의 필요성을 가장 크게 느끼고 있지만, 일정치 않은 저소득에 기인한 보험료 납부에 대한 부담감과 실제 현실 적용이 가능한지에 대해서는 부정적인 인식(의구심)을 갖고 있음.
- 공연스태프의 경우, 대부분 고용보험에 대한 필요성은 느끼고 있었지만, 불안정한 재정 상황으로 일단 보험료를 내는 것 자체에 대해 부담감(거부감)을 느끼고 있음.
- 방송작가의 경우, 대부분 고용보험(실업급여)에 대한 필요성은 절실히 느끼고 있었으나, 고용보험(실업급여)의 현실 적용 가능성에 대해서는 회의적인 생각(쉬는 기간이 많은데 보험료를 낼 수 있을까? 계약서를 작성하지 않았기 때문에 계약관계 자체가 증명이 안 되는데 실업급여를 받을 수 있을까?)을 가지고 있음.
- 웹툰작가의 경우, 대부분 고용보험의 필요성에 대해서는 긍정적인 인식을 갖고 있었으나, 보험료 납부(수입의 불안정성)와 실현 가능성(혜택기준 등)에 대해서는 부정적인 의견이 많음.

- 사고 경험 및 산재보험 관련 의견

- 공연스태프 외에 사고 경험은 특별히 없었으며, 산재보험 도입 시 예술인들을 위한 명확한 기준 마련이 가장 중요할 것으로 보임. 콘텐츠 프리랜서들은 디스크나 스트레스성 질환 등이 업무로 인한 것임을 증명하기가 어려운 것을 예술인 분야 산재보험의 가장 큰 문제로 인지하고 있음. 공연스태프 중 무대나 조명 등 다치기 쉬운 분야의 경우 대부분이 일용직 근로자이고 자주 바뀌므로 그들이 따로 보

힘을 가입하기보다는 그 자리(분야)에 의무가입 형태로 만들어 누가 와서 일하건 혜택을 받을 수 있게 하자는 의견이 있었음.

- 공연스태프의 경우, 극작가, 연출, 작곡 등 공연스태프는 산재보험에 대한 필요성을 크게 느끼지 못하고 있는 반면, 무대설치, 조명 스태프 등 위험한 직무군의 경우에는 산재보험에 대한 필요성(수요)이 클 것으로 인식하고 있었으나, 대부분 일용직 아르바이트 형식이어서 보험가입은 부담스러워할 것으로 생각함.
  - 방송작가의 경우, 대부분 방송작가 업무를 정신노동(스트레스)으로 생각해서 산재보험의 필요성이 적다고 인식하고 있을 뿐만 아니라, 정신노동(스트레스)에 따른 산재를 어떻게 증명받을 수 있는지에 대한 의구심(불신)을 갖고 있음.
  - 웹툰작가의 경우에도 대부분 산재보험에 대해 호의적으로 인식하고 있었으나, 산재에 대한 명확한 기준이 없는 이상은 산재보험 혜택을 받기 어려울 것으로 생각함. 웹툰작가의 경우, 정신적 스트레스, 허리/손목 디스크 등에 대한 산재 판정이 가능할지에 대해 불신을 갖고 있음.
- 프리랜서 고용보험 도입 관련 의견
- 공연스태프와 웹툰작가의 경우, 전반적으로 고용보험(실업급여)에 대한 수요나 의견이 많았으나, 방송작가는 서면계약서 자체가 거의 없어 도입 자체가 불가능할 것이라는 부정적인 의견이 많음. 방송작가의 경우, 서면계약서의 작성 등 기본적인 것들도 이루어지지 않고 있어, 고용보험(실업급여) 도입을 위해서는 제반 환경 구축이 선행되어야 가능할 것으로 생각하고 있음. 대부분의 콘텐츠 프리랜서들이 고용보험(실업급여)이 필요하고 도입된다면 좋을 것이라고 하였으나, 콘텐츠산업이 일반 산업들과 고용환경이나 근로환경이 너무나도 다르므로 산업에 대한 정확한 이해와 맞춤형 기준이 필요하다고 인식하고 있음.
  - 공연스태프의 경우, 프리랜서 고용보험 도입에 대해서는 대부분 찬성하고 있으나, 고용보험의 현실적 적용(계약관계, 실업급여 지급

조건 등)에 대해서는 부정적인 의견이 많음. 프리랜서의 특수한 상황에 맞는 고용보험 도입이 필요하다고 인식하고 있음.

- 방송작가의 경우, 대부분 고용보험 도입에 대해 찬성하고 있으나, 이에 대한 현실가능성에 대해서는 부정적으로 인식(실질적으로 도입이 가능할까?)하고 있음. 방송작가 프리랜서들의 고용보험 도입은 표준계약서 작성 등의 근로환경 개선을 통해서 근무기반 환경이 개선된 이후에야 가능할 것으로 생각하고 있음.
- 웹툰작가의 경우, 프리랜서 고용보험 도입에 대해서는 대부분 찬성하고 있으나, 고용보험의 현실적 적용에 있어서는 어렵다고 생각하고 있으며, 일반 산업과는 근로조건이나 환경이 다르고 다양하기 때문에 이에 적합한 기준이 필요하다고 인식함.

#### - 프리랜서 고용보험 도입 시 일자리의 양과 질 변화

- 공연스태프 분야의 프리랜서들은 고용보험이 도입될 경우, 일자리의 수에는 크게 영향을 미치지 않겠지만 경제적인 문제로 업을 떠나는 사람이 줄고, 창작자들에게 보다 안정적인 환경을 구축해 줄 수 있어 작품의 질 향상에 도움이 될 것이라고 생각하고 있음. 방송작가 분야의 경우, 외주사나 방송사가 고용보험을 도입할 경우 고용의 안정성 측면에서는 효과가 있겠지만, 검증된 인력만을 원하게 되어 새로 시작하는 작가들의 설 자리가 줄어들 것이라고 부정적으로 생각하고 있음. 웹툰작가 분야의 경우 고용창출과는 큰 관계가 없을 것으로 생각하고 있으며, 플랫폼이 한정되어 있는 관계로 고용보험을 통해 유동성이 적어질 경우 떠나는 사람이 줄어 새로운 작가가 들어오기가 힘들어질 수도 있다는 의견이 있었음.
- 세부적으로 보면, 공연스태프는 프리랜서 고용보험 도입 시 일자리 증가와는 큰 상관 없이 있을 것으로 생각하고 있으나, 고용의 안정성(생활의 안정성) 측면에서는 효과가 있어 창작자의 작품 수준은 높아질 것으로 생각함.
- 방송작가의 경우, 프리랜서 고용보험 도입 시 고용의 안정성(생활의 안정성) 측면에서는 어느 정도 효과가 있을 것으로 생각하고 있는

반면, 일자리 창출(고용) 측면에서는 부정적인 인식을 갖고 있음.

- 웹툰작가의 경우, 대부분 프리랜서 고용보험 도입과 일자리 창출이 큰 상관 없을 것으로 생각하고 있고, 일자리 창출은 플랫폼의 증가 등 환경변화에 큰 의미를 두고 있음. 소수 의견으로 고용보험의 도입을 통해 시장이 안정화되면 단기적으로는 감소하겠지만 장기적으로는 증가할 것이라는 견해도 있음.
- 일자리 및 사회보험 관련 자유 의견
  - 콘텐츠 프리랜서들은 전반적으로 근무자들의 처우 개선 및 업계의 활성화가 필요하다는 것에 뜻을 같이하고 있음. 공연스태프 분야에서는 국가 차원의 에이전시 제도 도입, 최저시급제와 같은 계약 금액의 마지노선 공개, 침체된 공연문화계를 살리기 위한 지원 정책 등을 제시. 방송작가 분야에서는 근무조건과 처우 개선이 가장 우선 시되어야 한다고 생각함. 웹툰작가 분야에서는 중도계약 파기 근절, 작업량 감소 및 휴식권 보장, 독자들의 인식 개선이 필요하다고 응답함.
  - 구체적으로 보면, 공연스태프의 경우 공연 분야가 침체되어 있는 상황이어서 일자리 창출을 위해서는 먼저 공연 분야 활성화가 우선되어야 한다고 생각하고 있음. 프리랜서의 계약 관련해서는 불공정 계약 등을 근절하기 위해 협회 혹은 위원회 등 공공기관에서 도움을 줄 수 있는 장치(담당자)가 마련되어야 하며, 업계 보수에 대한 가이드라인(마지노선)이 필요하다고 생각하고 있음.
  - 방송작가의 경우, 계약서 작성과 이에 대한 이행만 제대로 지켜진다면 방송작가들의 근무조건(환경)은 많이 개선될 여지가 있을 것으로 생각하며, 무엇보다도 방송작가 프리랜서들이 근로자로 인정될 수 있도록 법적·제도적 장치가 마련되어야 함.

#### □ FGI 조사 결과의 요약 및 시사점

- 이상의 조사 결과들을 보면, 일자리 기간의 경우 1년에 평균 몇 개월 정도 일을 하는지 제시하기 어려울 정도로 불규칙하고 불안정한 환경



이라는 점이 나타남. 또한, 하나의 프로젝트에서는 생계유지가 곤란하여 동종이나 타 분야 단기성 일자리를 병행하고 있음.

- 일자리 유형 또한 매우 다양한데, 일자리 계약 방식은 분야별로 큰 차이를 보이고 있으며, 불합리한 계약이나 계약 불이행으로 인해 피해를 보는 경우가 많아서 표준계약서의 도입 및 계약 이행 모니터링이 필요함. 즉, 표준계약서의 조항들을 회사 측에 유리하게 수정하여 제시하거나, 계약을 하였음에도 불구하고 계약을 제대로 이행하지 않는 경우가 종종 있기 때문임. 특히 방송작가 분야의 경우, 대부분 계약서를 작성하지 않고 구두계약을 맺고 있으며, 계약서를 작성하더라도 거의 무용지물인 경우가 많아서 이 분야 표준계약서의 도입 등이 필요함.
- 대부분 사회보험 중 가족 중 1인의 피부양자 형태로 건강보험에만 가입되어 있는 상황이고, 소득이 일정하지 않고 적기 때문에 보험료 납부에 대해 일정 수준의 부담감을 갖고 있음. 공연 분야에서 배우나 스태프 등 무대에 서는 직군들만 제작사에서 산재보험을 가입해주는 혜택을 일부 받고 있음.
- 전반적으로 고용보험(실업급여)의 필요성을 가장 크게 느끼고 있지만, 일정하지 않은 저소득에 기인한 보험료 납부에 대한 부담감과 실제 현실 적용이 가능한지에 대해서는 부정적인 인식이 많은데, 따라서 고용보험이 도입되더라도 콘텐츠산업이 일반 산업들과 고용환경이나 근로환경이 너무나도 다르므로 산업에 대한 정확한 이해와 맞춤형 기준이 필요할 것으로 사료됨.
- 고용보험이 도입될 경우 일자리의 변화에 대하여 분야별로 약간의 의견 차가 존재함. 공연스태프의 경우, 일자리의 수에는 크게 영향을 미치지 않겠지만 경제적인 문제로 업을 떠나는 사람이 줄고 창작자들에게 보다 안정적인 환경을 구축해 줄 수 있어 작품의 질 향상에 도움이 될 것이라고 생각하고 있음. 방송작가 분야의 경우, 외주사나 방송사가 고용보험을 도입할 경우 고용의 안정성 측면에서는 효과가 있겠지만, 검증된 인력만을 원하게 되어 새로 시작하는 작가들의 설 자리가 줄어들 것이라고 부정적으로 생각하고 있음. 웹툰작가 분야의 경우,

고용창출과는 큰 관계가 없을 것으로 생각하고 있으며, 플랫폼이 한정되어 있는 관계로 고용보험을 통해 유동성이 적어질 경우 떠나는 사람이 줄어 새로운 작가가 들어오기가 힘들어질 수도 있다는 의견이 있음.

- 이외에 향후 개선되어야 할 사항으로 공연스태프 분야에서는 국가 차원의 에이전시 제도 도입, 최저시급제와 같은 계약 금액의 마지노선 공개, 침체된 공연문화계를 살리기 위한 지원 정책 등이 필요하고, 방송작가 분야에서는 무엇보다도 서면계약에 의한 근무조건과 처우 개선이 가장 우선시되어야 할 필요가 있음. 웹툰작가 분야에서는 중도 계약 파기 근절, 작업량 감소 및 휴식권 보장, 독자들의 인식 개선이 필요함.

#### 제4절 콘텐츠 분야 프리랜서를 위한 해외 사회보험제도

- 콘텐츠 분야 프리랜서들의 사회보험은 크게 제도권 내에서 해결하는 것과 민간 자체적으로 운영하는 것으로 구분할 수 있음.
  - 제도권 내에서 콘텐츠 분야 프리랜서들의 사회보험은 예술가적 성향을 인정받아 기존 예술인복지제도 안에서 적용받고 있음.
  - 민간 자체적으로 운영하는 사회보험은 콘텐츠 분야 프리랜서들이 협·단체 등을 구성하여 단체보험을 마련하여 운영하는 것임.
- 제도권 내에서 운영하는 사회보험제도는 별도의 제도를 마련하는 경우, 부분적으로 제도를 마련하는 경우, 일반인과 동일하게 제도를 적용하는 경우로 구분할 수 있음.
  - 프랑스, 독일 등 다수 서유럽 국가들은 일반 제도에서 충분히 포괄되지 않는 예술 영역에 대한 별도의 제도를 마련하고 있음.
    - 이 제도는 해당 분야 인력들의 특성을 고려한 맞춤형 제도라는 장점이

있음.

- 프랑스는 공연, 영상 분야 비정규직 예술가와 기술직을 위한 실업보험제도 등을 마련하고 있음.
- 프랑스는 예술가들의 고용형태의 특수함을 고려하여 특정한 유관 기간을 고용으로 인정하는 공연, 예술 분야의 비정규직 예술가와 기술직 종사자를 위한 실업보험제도 앙떼르미땅(Intermittent)과 작가와 창작예술인들이 건강보험과 노령연금에 있어 일반인들과 동일한 사회보장제도를 적용받을 수 있도록 하는 특별 사회보장제도<sup>8)</sup>를 보유
- 독일은 1981년에 예술가사회보험법을 제정하고 1983년에 예술가 사회금고를 만들어 개인적으로 작업하는 자영 예술가의 사회보험 가입을 의무화하고 보험금의 일부(50%)에 대해 개인이 부담하고, 국가가 20%, 저작권 사용자가 30%를 부담하게 하고 있음. 이를 통해서 예술가가 보장받은 것은 연금보험, 의료보험, 요양보호서비스임.
- 캐나다, 영국 등은 부분적으로 예술인복지법을 운영하고 있음.
  - 캐나다는 저작권법에 의해 예술가의 권리에 대한 개별 보호로 충족시키지 못하는 집단적 이익을 보호하는 한편, 예술가들이 가지는 창작성과 개성으로 인해 예술가들을 노동법에 의해 보호하는 것도 적합하지 않다는 점을 고려하여 1992년에 예술가지위법을 제정
  - 이 법에 의해 예술가들은 자신들의 권리를 행사하기 위한 단체결성권을 갖고 단체인정, 단체교섭, 분쟁해결을 위한 심판소 설치 등이 가능
  - 다만 캐나다의 예술인 보장은 일반 직업군과 동일하게 적용되지만, 전업 예술가의 경우 소득이 발생되지 않을 경우에는 고용보험에 의한 재정지원을 받을 수 없게 되는 한계가 존재
- 스웨덴, 덴마크 등 노르딕 국가들은 일반 공적연금제도 내에 예술인을 포섭하고 있음.

---

8) 이 제도는 저작권을 갖고 있는 전업 예술가들을 두 유형으로 분류하여 문학, 음악, 사진작가 등은 '작가사회보장협회(Association for the Social Security Management of the Authors)'가 담당하고, 미술과 같은 시각, 조형예술 분야는 '예술의 집(Maison des Artistes)'에서 담당함.

〈표 4-46〉 주요국의 예술인복지제도

국가	법명/제도	특별수당	건강보험	실직상태의 지원	연금보조
프랑스	앙페르미땅(1977)	○	×	○	○
독일	예술인사회보장법(1983)	○	○	×	○
캐나다	예술인지위법(1995)	○	×	×	○
스웨덴	관련 법령 없음	○	○	×	○
한국	예술인복지법(2012)	×	×	×	×

자료: 이동연(2017), 「예술노동의 특수성과 창작자의 '노동-복지권'의 새로운 이해와 실천: '앵페르미땅(Intermittent)' 제도를 중심으로」, 이야기산업포럼.

- 일반 제도에 예술인을 적용시킴으로써 예술인들의 제도 적용의 포괄성을 확대하여 별도의 제도를 마련하기 위한 사회적 비용 절감하고 있음.
  - 스웨덴의 경우, 공적연금제도의 장기적 재정 불안정 문제 해결을 위해 명목확정기여제도 도입이 예술인들에게 불리한 것을 고려하여 연금개혁 이후 일반 임금근로자와 동등한 조건으로 비용을 부담해 노령연금, 의료서비스, 의료보험 등의 사회보장 혜택을 부여
- 프리랜서 단체에서 자체적으로 운영하는 사회보험 사례는 미국이 가장 잘 발달되어 있음.
- 미국은 의료보험 비용 부담, 정부 정책상 불이익에 대응하기 위하여 프리랜서 노동조합 형태의 필요성이 대두되었음.
    - 높은 의료보험 비용의 문제로 회사들이 인건비 절감을 위해 프리랜서들과 많은 계약을 맺게 되면서 프리랜서들은 업무 이외에 복리후생에 대한 비용 부담이 급격히 증가하게 됨.
    - 프리랜서들의 직업적 전망이 국가의 정책에 의해 많은 영향을 받게 되어 집단적인 의사가 필요하다는 점을 인식하게 되었음.
  - 엔터테인먼트의 분야의 경우, 회원들의 급여와 근무환경 조건을 위한 권익 보호를 위한 역사성 있는 조합이 있는 반면, 최근 조직된 조합의 경우 단체협약보다는 법제도 개선과 상호 정보 교류, 의료보험 공동구매 등의 공동 혜택을 제공하는 데 치중하고 있음.

〈표 4-47〉 엔터테인먼트 업계의 주요 길드

조직명칭	개요	홈페이지
Director's Guild of America(DGA)	미국 영화감독들의 노동조합	www.dga.org
The International Alliance of Theatrical Stage Employees	극장 공연 스텝들의 노동조합, 엔터테인먼트 업계에서 가장 큰 조합	www.iaatse-intl.org
Screen Actors Guild of America (SAG)	오랜 역사를 자랑하는 배우 노동조합	www.sag.org
Writer's Guild of America(WGA)	영화, 방송, 케이블 및 기타 매체에 기고하는 작가들의 노동조합	www.wga.org
Actor's Equity	전문극장의 배우와 무대관리자의 노동조합	www.actorsequity.org
National Writer's Union	프리랜서 작가들을 위한 노동조합	www.nwu.org
The Society of Stage Directors and Choreographers	연출자들의 노동조합	www.ssdco.org

자료 : 이용관 (2013), 「문화콘텐츠 분야 경력인증체계 도입방안 기초연구」.

- 회사 단위로 개발된 저렴한 의료보험 혜택을 받을 수 없는 프리랜서들이 프리랜서스 유니언(Freelancersunion.org)을 통해 저렴하고 효과적인 의료보험을 공동으로 구매할 수 있게 됨.
- 프리랜서 단체는 간접적으로 해당 프리랜서에 대한 계약 체결 및 권리 보호를 지원하면서 간접적으로 사회적 기반을 강화시키고 있음.
- 미국작가조합(Writers Guild of America : WGA)은 소속 작가들이 단체에서 제시한 공동거래협정에 의해 서면계약을 지원하고 최저기본계약(Minimum Basic Agreement : MBA)을 마련해 작가의 창작 권익을 보장하기 위한 기준으로 활용할 수 있음.
- 영국은 미디어산업 전반에 걸쳐 종사하는 작가들을 대표하는 대영작가조합(The Writer's Guild of Great Britain)이 최저임금 기준을 설정하고 동의계약서 작성, 최소임기 협상 관련 지원 업무와 글쓰기 정보, 고용 정보, 연금제도 등을 제공하고 있음.

## 제 5 장

### 결론 : 정책 제언

- 문화콘텐츠 분야 프리랜서 특화 사회보험 필요
  - 문화콘텐츠 분야 프리랜서 종사자들의 고용환경이나 일하는 방식은 일반 근로자와 다르므로 맞춤형 기준이 필요
  - 프랑스의 사례에서 볼 수 있듯이 특별고용보험제도 도입을 비롯하여 문화콘텐츠 분야의 프리랜서에 적합한 사회보험제도를 향후에 추진하도록 함.
- 문화콘텐츠 분야 근로환경 개선을 위한 표준계약서 세분화 도입 및 관련 교육 필요
  - 문화콘텐츠 분야 종사자들의 근로환경을 개선하기 위해 문화콘텐츠 분야별 장르와 직무에 따라 인력의 고용형태와 일하는 방식이 다르다는 사실을 고려하여 장르별 직무별로 표준계약서를 세분화하도록 함.
  - 근로환경의 개선이 시장에서 자생적으로 이루어지기 위해서는 콘텐츠 인력의 교섭력 확보가 중요하며 이는 인력들이 자발적으로 조직한 협·단체에서 관련 정보 및 교육 실시 등을 통하여 확보
- 문화콘텐츠 분야 불공정 개선 위한 에이전시 개선<sup>9)</sup>

9) 더불어민주당 을지로위원회가 주최한 ‘문화산업 불공정 개선을 위한 토론회’ (2017년 9월 13일)에서는 유료 비즈니스 모델 성공으로 중흥기를 맞게 된 웹툰 시장에 불합리한 부당 계약은 여전히 존재하고 있음을 제시함. 포털 등 주요 웹툰 플랫폼이 이 같은 불합리한 계약 사실에 무관심한 사이 작가와 플랫폼을 이어주는 웹툰 에이전시 배만 불린다는 지적이 나오고 있음. 웹툰 에이전시는 웹툰을 기획하고 플랫폼에 제공하는 중간 유통자 역할을 하며 2차 저작권 사업에도 연결함.

- FGI 조사에서도 나오고 있듯이 일부 에이전시는 작가들에 과도한 수수료를 요구하고 있으며 작품 계약 시 2차 저작권까지 귀속하는 경우가 있음. 국내 에이전시는 담당하는 업무에 비해 수수료가 매우 과한 편으로 최대 50%까지 요구하는 경우가 있음. 또한 작품 계약 시 2차 저작권을 포괄적으로 계약하는 것이 관행처럼 요구되고 있음. 정부 지원사업도 현재 에이전시 편중 현상이 있기 때문에 향후 작가 위주의 프로젝트 지원으로 변경 필요.
  - 콘텐츠분쟁조정위원회의 불공정행위에 대한 조정 범위를 확대하고, 관련 기관들의 협조체계를 구축하여 조정결과의 실효성 강화
  - 저작권 불공정거래 행위 실태조사 등 저작권 거래에 대한 정기적인 조사를 통한 시장정보 제공, 창작자 대상 저작권 및 계약 관련 교육 프로그램 제공 등으로 시장의 불공정 거래 관행 개선
- 문화콘텐츠 분야 사회보험과 결합된 실무경험 제고
- 인적 네트워크가 강한 문화콘텐츠 분야에서 개인적 인맥으로 일자리를 획득해야 하는 청년층 등 노동시장 진입 직전 및 초기단계에 있는 인력들에게 현장 맞춤형 교육과 실무 경험을 쌓을 수 있는 여건 조성 필요. 특히 사회보험과 결합된 인턴제 등 현장경험 기회를 제공하는 것은 노동시장 진입 가능성을 확대하는데 유용
  - 고용노동부 인턴제는 일정 기준의 기업 조건을 구축하고 있어야 하기 때문에 콘텐츠기업들의 활용 니즈는 많으나 활용 가능성은 낮음. 특히 콘텐츠 창작을 다양한 장르에서 프로젝트 형식으로 추진하고 있어서 어려움. 콘텐츠 창작이 프로젝트기반으로 되는 경우가 많다는 것을 고려하여 일정 기간 이상으로 수행되는 프로젝트 경우에는 인턴을 활용할 수 있는 콘텐츠 특화형 인턴제 도입도 고려(이용관, 2015).
- 문화콘텐츠 분야 인력정보체계 개선: 정보의 비대칭성 해소
- 프리랜서가 다수인 문화콘텐츠분야의 특성상 고용동향, 인력수급 등을 분석하는 것이 제한됨
  - 콘텐츠 분야의 신규인력들의 노동시장 진입 경로, 노동시장내의 인

력들의 행태 등을 조사 및 분석하여 정책 방향을 제시할 수 있는 기초자료 양산 필요

- 문화콘텐츠 분야별 프리랜서의 경력지원 프로그램(경력인정 포함) 도입
  - 문화콘텐츠 분야는 다양한 전공과 경력개발이 필요함. 즉, 입직 후에도 근무처와 상황에 따라서 다변하는 직무내용에 대응하기가 필요함. 따라서 전문성 개발을 위하여 지속적으로 노력하고, 비교우위를 중심으로 한 경력경로 유형의 다양화가 이루어짐. 예를 들어서 공연기획 분야 경력경로를 보면(노경관, 2016), 크게 세부적으로 10개의 경력경로가 나타난다. 첫째, 기획력 기반 이동형으로서 기획력을 기반으로 공연예술 분야와 타 콘텐츠 분야를 넘나드는 유형임. 예를 들어서 공연기획-로봇서비스 기획-모바일 플랫폼 기획-방송 콘텐츠 기획 등으로 넘나드는 경우임. 둘째, 분야 확장형으로서 기획의 대상을 공연예술에서 전시, 축제 등으로 확장해 나가는 유형임. 셋째, 공연가의 기획자 전환형임. 공연가로서의 활동 경험을 살려서 교육을 통한 기획력이 부가되는 것으로서 생산 및 유통되는 전 과정을 포괄할 수 있는 기획자로 전환하는 유형임. 넷째, 공연예술 분야 기획 프리랜서형임. 조직이나 기관 등에 소속되지 않고 공연단체나 공연기획사에서 요구하는 공연기획 업무를 프리랜서로 수행하는 유형임. 다섯째, 문화기획 프리랜서형으로서 문화행사, 문화부문 공모전 등에 지원하여 수주하는 유형임. 여섯째, 기업 홍보팀 문화마케팅 추진형으로서 기업에 소속되어 기업의 이미지 개선, 홍보를 위한 마케팅으로서 공연예술을 전략적으로 활용하는 유형임. 일곱째, 공연시설 관리 및 운영분야 진출형임. 극장 등 공연시설에 취업하여 공연시설을 운영하고 관리하는 직무를 수행하는 유형으로서 경력을 쌓아서 향후 하우스매니저 등으로 성장을 추구함. 여덟째, 공연예술분야 취업형으로서 공연단체, 공연기획사 등에 취업하여 기획직을 수행하는 유형이나 공연관련 기관의 영세성 등으로 내부승진보다는 경력을 쌓아서 프리랜서 전환, 창업을 포함하여 이직을 선호하는 경향이 있음. 아홉째, 예술교육강사 전환형으로서 공연자



- 로서의 활동경험에 기획능력을 학습하여 자신의 예술적 재능을 활용하여 예술교육 프로그램을 개발/기획, 강사로 활동하는 유형임. 열 번째, 타 분야 진출-공연예술분야 진입 모색형으로서 개인적 상황상 전혀 다른 분야로 일단 진출했지만 다시 진입하고자 노력하는 유형임. 이상과 같은 경력경로를 지원할 수 있는 문화콘텐츠 분야별 교육프로그램 등 지원 필요(내용적 계열화/단계화 등)
- 경력경로에 대한 정보를 바탕으로 문화콘텐츠 인력들이 효과적으로 경력개발할 수 있는 교육프로그램 등의 개발 지원(내용적 계열화/단계화 등)

## 참고문헌

---

- 김준영(2009), 「자격이 문화인력의 임금과 노동이동에 미치는 효과분석」, 『문화정책논총』 22, p.9, 32.
- 노경란(2016), 「공연예술분야 취업자 경력유형 및 경력개발과정」, 2016 대학로, 일(JOB) 내다! 지역거버넌스 포럼 자료집.
- 디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(ISC)(2015), 「2016년 인력수급 전망 및 실태조사 분석보고서」.
- 방송작가유니온·전국언론노동조합(2015), 「방송작가 노동인권 실태조사」.
- 서우석 외(2016), 「예술인 종사실태를 고려한 고용보험 적용방안 연구」, 고용노동부.
- 신현구(2012), 「방송영상제작분야 인력의 근로실태와 프리랜서의 사용자 종속성」, 『월간 노동리뷰』.
- 문화체육관광부(2016), 「2015 예술인 실태조사」.
- 안주엽 외(2014), 「예술인 고용보험 적용을 위한 연구」, 문화체육관광부.
- 영화산업협력위원회(2014), 「영화스태프 근로환경 실태조사」.
- 이동연(2017), 「예술노동의 특수성과 창작자의 ‘노동-복지권’의 새로운 이해와 실천: ‘앵페르미땅(Intermittent)’ 제도를 중심으로」, 이야기 산업포럼 자료집.
- 이승렬(2013), 「공연예술분야 종사자는 예술인인가, 노동자인가」, 이슈 분석.
- 이승렬 외(2013), 「프리랜서의 노동과 위험-프리랜서 사회안전망 구축을 위한 정책과제」, 한국노동연구원.
- 이용관(2012), 「ICT 환경 변화에 따른 콘텐츠 생태계 조성 방안 연구」, 한국문화관광연구원.
- \_\_\_\_\_ (2013), 「문화콘텐츠 분야의 경력인증체계 도입방안 기초연구」, 한국문화관광연구원.
- \_\_\_\_\_ (2014), 「콘텐츠 분야 인력수급 현황 분석을 통한 인력정책 연구」,

- 한국문화관광연구원.
- \_\_\_\_\_ (2015), 「콘텐츠 분야 청년층 노동시장 분석」, 한국문화관광연구원.
- \_\_\_\_\_ (2016), 「콘텐츠 분야 근로환경 분석」, 한국문화관광연구원.
- \_\_\_\_\_ (2017), 「콘텐츠 분야 인력의 업무자율성 변화 분석」, 『문화경제연구』 20(2), pp.3~18.
- 이용관·김혜인(2015), 「콘텐츠 분야의 종사자 특성별 근로조건 변화 분석」, 『문화정책논총』 29 (1), pp.193~215.
- 이종구 외(2006), 「방송산업 비정규직 노동시장 조사연구」, 서울: 방송위원회.
- 장미혜·고혜원 외(2016), 「문화산업분야 여성인력의 경력단절 해소 및 활동촉진을 위한 정책방안 연구」, 한국여성정책연구원.
- 한국문화관광연구원·문화체육관광부(2010), 「콘텐츠기업 현장 실태조사」.
- 한국전파진흥협회(2016), 「방송산업 활성화를 위한 프리랜서 방송인력 실태조사 연구」.
- 한국콘텐츠진흥원(2014), 「2013 콘텐츠산업 통계조사」.
- \_\_\_\_\_ (2015), 「대중문화예술산업 실태조사」.
- \_\_\_\_\_ (2016), 「2015 콘텐츠산업 통계조사」.
- 황준욱(2009), 「프리랜서 노동특성과 정책대응」, 『노동리뷰』, 6월호
- Franks, S.(1999), “Having none of it: Woman, Men and the Future of Work,” London: Granta.
- Gill, R.(2007), “Creative Biographies in New Media: Social Innovation In Web Work.” In Pratt A. C. and Jeffcutt, P., *Creativity and Innovation In Cultural Economy*, Routledge.
- Hesmondhalgh, D. and S. Baker(2011), “Creative Labour: Media Work in Three Cultural Industries,” London: Routledge.
- Menger, P.(1999), “Artistic Labor Markets and Careers,” *Annual Review of Sociology* 25, pp.541~574.
- Rosen, S.(1981), “The Economics of Superstars,” *The American*

*Economic Review* 71 (5), pp.845~858.

Ross, A.(2003), “No Collar—The Humane Workplace and Its Hidden Costs; Behind The Myth of a New Office Utopia,” New York : Basic Books.

# 부 록 1

## 설문조사 설문지(안)

### 프리랜서 실태조사

안녕하십니까?

한국노동연구원은 고용노동부의 콘텐츠분야 프리랜서 사회보험 구축 연구 사업의 일환으로 프리랜서의 고용 및 근로 현황 등에 대해 실태조사를 실시하고 있습니다.

프리랜서 여러분의 의견을 수렴하여 관련 정책개선의 귀중한 참고자료로 활용코자 하오니, 바쁘시더라도 잠시만 본 조사에 참여해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

선생님께서 응답하신 모든 내용은 익명으로 처리되며, 통계처리 목적으로만 활용됨을 알려드립니다.

2017년 8월 한국노동연구원

☞ 주관기관 :

조사기관 :

※ 프리랜서 실태조사를 위한 설문지입니다. 해당 사항에 V 표시하거나 필요시 기술하여 주시기 바랍니다.

(사전 질문) 귀하는 프리랜서입니까? ① 예 ☞ 계속 응답 ② 아니오 ☞ 종료

#### 1. 산업

- |        |           |                |
|--------|-----------|----------------|
| ① 출판산업 | ⑤ 영화산업    | ⑨ 캐릭터산업        |
| ② 만화산업 | ⑥ 애니메이션산업 | ⑩ 지식정보산업       |
| ③ 음악산업 | ⑦ 방송산업    | ⑪ 콘텐츠솔루션산업     |
| ④ 게임산업 | ⑧ 광고산업    | ⑫ 공연산업(음악공연제외) |

2. 직무	① 작가 ② 만화(웹툰)·애니작가 ③ 작곡가(대중음악) ④ 콘텐츠 기획자	⑤ 감독 및 연출가 ⑥ 영상촬영관련직 ⑦ 음향녹화조명 무대 ⑧ 그래픽디자이너	⑨ 프로그래머 ⑩ 실연자(배우, 가수) ⑪ 웹앱개발자/1인 방송 ⑫ 기타 ( )
3. 성별	① 남성      ② 여성		
4. 연령	① 20대      ② 30대      ③ 40대      ④ 50대 ⑤ 60세 이상		
5. 결혼여부	① 기혼      ② 미혼      ③ 기타 (사별, 이혼 등)		
6. 최종학력	① 고등학교 이하 졸업      ② 전문대학 졸업 ③ 대학교 졸업      ④ 대학원 이상 졸업		
7. 관련 분야 활동기간	( )년		
8. 부업 여부	① 콘텐츠 분야      ② 다른 분야      ③ 안함		
7. 주된 활동지역	① 서울      ② 경기/인천      ③ 대전/충북/충남 ④ 광주/전북/전남      ⑤ 대구/부산/경북/경남      ⑥ 강원 ⑦ 제주      ⑧ 기타( )		

1. 귀하의 종사상 지위는 어떠하십니까?

- ① 고용원이 있는 자영업자(고용원: \_\_\_명)
- ② 고용원이 없는 자영업자
- ③ 기타( ) ☞ 문2로

1-1. 귀하는 사업자등록을 하셨습니까?    ① 예      ② 아니오

1-2. 현재 일자리 계약 기간은 어떻게 정했습니까?

- 1. 서면계약서에 정식 서명 (기간 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_개월)
- 2. 구두로 계약 (기간 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_개월)
- 3. 문서든 구두로든 아무런 계약 절차가 없었다.



**[4-1] (질문 4번의 ①번 응답) 실업수당을 안 받았을 때를 100으로 한다면 실업수당을 받았을 때, 다음 질문의 가능성이 어느 정도 증감되는지 응답해 주시기 바랍니다.**

창작활동 지속 가능성	① 증가 ( %) ② 감소 ( %) ③ 변화 없음
창작물(콘텐츠) 완성 가능성	① 증가 ( %) ② 감소 ( %) ③ 변화 없음
해당 직무 유지 가능성	① 증가 ( %) ② 감소 ( %) ③ 변화 없음

**※ 아래 고용보험제도의 실업급여 사업과 관련한 사항을 읽어보신 후, 응답해 주십시오.**

고용보험제도의 실업급여 사업은 개인이 원하지 않았는데 실직한 경우 실직기간 동안 재취업과 생계를 지원하는 사업입니다. 임금근로자의 경우 법에 따라 반드시 고용보험에 가입해야 하며 본인과 사용자가 각각 임금의 0.65%를 매월 보험료로 내고 실업하게 되면 가입기간에 따라 3~8개월간 실직전 임금의 50%를 급여로 받습니다.  
 자영업자는 고용보험 가입을 희망하는 경우에 임의가입을 할 수 있으며, 임금근로자와 달리 본인이 보험료를 전부 부담해야 합니다.

**5. 귀하는 고용보험료를 내고 실업급여를 받을 수 있다면 고용보험에 가입하시겠습니까?**

1. 임금근로자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다  
☞ 문 5-1로
2. 보험료를 전부 부담하더라도 가입하고 싶다 ☞ 문 5-1로
3. 가입을 원하지 않는다 ☞ 문 5-2로

**5-1. 귀하가 고용보험료를 내고 실업급여를 받을 수 있다면, 무엇을 하시겠습니까?**

1. 새로운 일자리를 알아본다(취업, 창업 등)
2. 콘텐츠 창작 활동에 전념한다



3. 육아, 가사에 전념한다
4. 기타( )

**5-2. 가입하지 않으려는 이유는 무엇입니까?**

1. 보험료를 납부하면, 보수가 더 낮아질 것 같아서
2. 보험료만 납부하고, 실업급여를 받을 가능성이 낮아서
3. 고용보험의 필요성을 못 느껴서
4. 회사가 가입을 기피할 것이기 때문에
5. 근로자가 아니므로 가입대상이 아니라고 생각해서
6. 고용보험에 가입하면 국민연금이나 건강보험까지도 가입해야 할 것 같아서
7. 기타( )

**6. 최근 2~3년 동안 프로젝트 참여시 본인 혹은 동료가 병원 치료가 필요한 업무상 상해사고나 질병을 겪은 적이 있습니까?**

- ① 업무상 사고나 질병이 있었다 (☞ 질문 6-1번)
- ② 업무상 사고나 질병이 없었다 (☞ 질문 7번)

**[6-1] (질문 6번의 ①번 응답 : 본인 혹은 동료가 병원 치료가 필요한 업무상 상해사고나 질병이 있었던 분만)  
상해사고나 질병 발생시 주로 어떻게 비용을 부담하여 치료하십니까?**

- ① 전액 제작사 가입 산재보험(상해보험)으로 처리
- ② 전액 제작사 비용으로 처리
- ③ 제작사 가입 보험 + 개인 비용
- ④ 제작사 비용 + 개인 비용
- ⑤ 전액 개인 비용으로 처리(개인 상해보험 포함)
- ⑥ 기타 ( )

**7. 귀하는 산재보험료를 내고 예상치 못한 산재가 발생하였을 때, 요양급여, 휴업급여, 징해급여 등의 혜택을 받을 수 있다면 산재보험에 가입**

## 하시겠습니까?

1. 임금근로자와 같이 보험료를 절반만 부담한다면 가입하고 싶다

☞문 8로

2. 보험료를 전부 부담하더라도 가입하고 싶다 ☞문 8로
3. 가입을 원하지 않는다

### 7-1. 가입하지 않으려는 이유는 무엇입니까?

1. 보험료를 납부하면, 보수가 더 낮아질 것 같아서
2. 보험료만 납부하고, 산재 인정을 받을 가능성이 낮아서
3. 산재보험의 필요성을 못 느껴서
4. 회사(대리점)가 가입을 기피할 것이기 때문에
5. 근로자가 아니므로 가입대상이 아니라고 생각해서
6. 산재보험에 가입하면 국민연금이나 건강보험까지도 가입해야 할 것 같아서
7. 기타( )

### 8. 향후 정부에서 프리랜서가 고용산재보험에 가입하도록 하고, 이들의 고용산재보험료를 50% 부담하도록 한다면, 프리랜서의 일자리에 어떠한 영향이 있을 것으로 추측하십니까?

- ① 프리랜서 일자리가 단기적으로도 장기적으로도 증가할 것이다 ☞ 질문 9번
- ② 프리랜서 일자리가 단기적으로 감소할 것이나 장기적으로는 증가할 것이다. ☞ 질문 9번
- ③ 프리랜서 일자리가 단기적으로 증가할 것이나 장기적으로는 감소할 것이다. ☞ 질문 9번
- ④ 프리랜서 일자리가 단기적으로도 장기적으로도 감소할 것이다

### 9. (문 8에서 ①과 ②에 응답한 경우) 그렇다면, 프리랜서 고용이 X% 정도 증가할 것이라는 견해에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 고용이 X% 정도 증가할 것이다.
- ② 아니오, 프리랜서 고용이 X% 정도 증가하지는 않을 것이다.

10. (문 9에서 ①에 응답한 경우) 그렇다면, 프리랜서 고용이 2X% 정도 감소할 것이라는 견해에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 고용이 2X% 정도 증가할 것이다.
- ② 아니오, 프리랜서 고용이 2X% 정도 증가하지는 않을 것이다.

11. (문 9에서 ②에 응답한 경우) 그렇다면, 프리랜서 고용이 0.5X% 정도 증가할 것이라는 견해에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 고용이 0.5X% 정도 증가할 것이다.
- ② 아니오, 프리랜서 고용이 0.5X% 정도 증가하지는 않을 것이다.

☞ 조사가 종료되었습니다. 끝까지 참여해주셔서 고맙습니다. 성실하게 응답해주신 결과를 바탕으로 콘텐츠 프리랜서의 처우 개선을 위한 정책 수립에 노력하겠습니다.

12. (문 8에서 ③과 ④에 응답한 경우) 그렇다면, 프리랜서 고용이 X% 정도 감소할 것이라는 견해에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 고용이 X% 정도 감소할 것이다.
- ② 아니오, 프리랜서 고용이 X% 정도 감소하지는 않을 것이다.

13. (문 12에서 ①에 응답한 경우) 그렇다면, 프리랜서 고용이 2X% 정도 감소할 것이라는 견해에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 고용이 2X% 정도 감소할 것이다.
- ② 아니오, 프리랜서 고용이 2X% 정도 감소하지는 않을 것이다.

14. (문 12에서 ②에 응답한 경우) 그렇다면, 프리랜서 고용이 0.5X% 정도 감소할 것이라는 견해에 동의하십니까?

- ① 예, 프리랜서 고용이 0.5X% 정도 감소할 것이다.
- ② 아니오, 프리랜서 고용이 0.5X% 정도 감소하지는 않을 것이다.

☞ 조사가 종료되었습니다. 끝까지 참여해주셔서 고맙습니다. 성실하게 응답해주신 결과를 바탕으로 콘텐츠 프리랜서의 처우 개선을 위한 정책 수립에 노력하겠습니다.

## 부록 2

### FGI 조사지(안)

#### 1. 공연 스태프군 조사지

##### □ 개인 특성

- 이 분야 종사 시작한 시점? \_\_\_\_\_개월 전
- 최근 2년간 이 분야에서 일한 기간? \_\_\_\_\_개월
- 최근 2년간 이 분야 평균 근속기간? \_\_\_\_\_개월
- 최근 2년간 이 분야 이외 수입이 있는 일자리에서 일한 기간? \_\_\_\_\_개월
- 종사직종?(예시)
  - ① 기술      ② 제작      ③ 무대      ④ 음향
  - ⑤ 조명      ⑥ 의상      ⑦ 소품      ⑧ 영상
  - ⑨ 특수효과   ⑩ 분장      ⑪ 기획      ⑫ 기타(            )
- 현재 속해 있는 곳?(예시)
  - ① 극단      ② 제작사      ③ 에이전시
  - ④ 업체(음향, 조명, 소품 등등)
  - ⑤ 공연장      ⑥ 기타(            )

##### □ 일자리 형태

- ※ 만약 현재 공연 분야의 일자리가 아니라면 가장 최근의 공연 분야 일자리에 대하여 응답
- 현재 일자리 형태?(예시)
  - ① 보통 직장인처럼 정기적으로 임금을 받고 근로를 제공하는 일자리
  - ② 건축 공사처럼 일감을 받고 그 결과에 대하여 보수를 지급받는

일자리

- ③ 자유계약 기자나 음악가와 같이 특정 조직에 소속되지 않고 독자적으로 활동하는 일자리
- ④ 보험설계사나 학습지교사와 같이 특정 기업을 대상으로 혼자서 노무를 제공하고 보수를 받는 일자리
- ⑤ 기타 ( )
- 현재 일자리 형태?(예시)
  - ① 기간 계약\_\_\_\_개월      ② 공연 횟수당 계약
  - ③ 납품 계약      ④ 기타( )
- 현재 일자리 계약 형태?(예시)
  - ① 서면 계약 형태      ② 구두 계약 형태
  - ③ 별도로 정해진 계약이 없음      ④ 기타 ( )
- 현재 일자리 계약의 상대는? (예시)
  - ① 극단 대표      ② 제작사 대표      ③ 에이전시 대표
  - ④ 업체 대표      ⑤ 공연장 대표      ⑥ 기타( )
- 현재 일자리 외 같은 분야의 다른 일자리 가능 여부?(예시)
  - ① 계약상 금지되어 있고, 현실적으로도 어렵다
  - ② 계약상 금지되어 있지만, 종종하기도 한다
  - ③ 금지 규정은 없지만, 현실적으로 어렵다
  - ④ 금지 규정이 없고, 재량껏 다른 일을 한다
  - ⑤ 계약 자체가 없기 때문에 특별한 제한이 없다
  - ⑥ 기타 ( )
- 현재 일자리 외 다른 일자리도 가지고 계십니까? 어떤 형태로?
- 현재 일자리의 계약 기간이 종료된 이후 계약 관계?(예시)
  - ① 특별한 사정이 없는 한 재계약을 체결한다
  - ② 보통의 경우 계약이 해지된다
  - ③ 재계약 또는 계약해지가 일정하지 않다
  - ④ 기타 ( )
- 향후 2년간 공연 분야 일을 얼마나 더할 수 있을지 예측할 수 있는지?

- 현재 일자리의 월 평균 보수는?
- 보수 지급 주기는?(예시)
  - ① 월급      ② 주급/격주급      ③ 회당 지급
  - ④ 시간급 또는 일당
  - ⑤ 연봉계약제(매월 12분의 1을 지급 받음)      ⑥ 공연 종료 후
  - ⑦ 잘 모르겠다      ⑧ 기타(            )

□ 콘텐츠 분야 프리랜서 사회보험(실업급여 등 고용보험과 산재보험 위주로 질문)

- 고용보험과 산재보험 등 가입 여부

국민연금	① 가입	② 미가입	③ 잘 모름
건강보험	① 가입	② 미가입	③ 잘 모름
고용보험(실업급여)	① 가입	② 미가입	③ 잘 모름
산재보험	① 가입	② 미가입	③ 잘 모름

- 이상의 사회보험 중 개인적으로 가입이 가장 필요한 보험은?

현재 예술인 분야의 경우 산재보험 및 사회보험료 지원사업은 다음과 같이 이루어지고 있습니다. 또한, 향후 프리랜서 예술인의 고용보험 도입도 논의되고 있습니다. 이에 대한 의견은?

<예술인 분야 산재보험 및 사회보험료 지원 사업>

- '예술인 산재보험'에서 예술인은 스스로 선택하여 산재보험에 가입하고, 예술 활동 시 발생한 상해를 산재로 인정받고 보상받음. 예술인 산재보험 가입대상은 「예술인복지법」 제2조에 따른 예술인 중 가입신청일 현재 보수를 목적으로 한 계약에 의하여 하나 이상의 예술활동에 종사하고 있는 사람으로서 예술활동증명을 완료해야 함.
- 예술인 사회보험료 지원사업을 통해서 국민연금 보험료와 고용보험료 50%를 환급·지원받음. 지원대상은 유효한 '표준(근로)계약'을 체결하고 국민연금·고용보험에 가입한 예술인 및 문화예술사업자 예술활동증명 완료자임.







- 주로 작업하는 방송사는?(예시)
  - ① 지상파 TV      ② 지상파 라디오
  - ③ 케이블(중편) TV      ④ 기타(      )
- 현재 담당하고 있는 역할?(예시)
  - ① 메인작가      ② 꼭지작가      ③ 취재작가(리서처)
  - ④ 기타(      )

※ 웹툰애니메이션 작가의 경우

- 주로 작업하는 곳은?(예시)
  - ① 포탈      ② 웹툰콘텐츠업체
  - ③ 블로그      ④ 기타(      )
- 현재 담당하고 있는 역할?(예시)
  - ① 시나리오 구성      ② 그림      ③ 기타(      )

□ 일자리 형태

※ 만약 현재 시나리오방송이나 웹툰애니메이션 작가 일자리가 아니라면 가장 최근의 작가 일자리에 대하여 응답

- 현재 일자리 형태?(예시)
  - ① 보통 직장인처럼 정기적으로 임금을 받고 근로를 제공하는 일자리
  - ② 건축 공사처럼 일감을 받고 그 결과에 대하여 보수를 지급받는 일자리
  - ③ 자유계약 기자나 음악가와 같이 특정 조직에 소속되지 않고 독자적으로 활동하는 일자리
  - ④ 보험설계사나 학습지교사와 같이 특정 기업을 대상으로 혼자서 노무를 제공하고 보수를 받는 일자리
  - ⑤ 기타 (      )
- 현재 일자리 형태?(예시)
  - ① 전속 계약      ② 프로그램당 계약
  - ③ 회당 계약      ④ 기타(      )



□ 콘텐츠 분야 프리랜서 사회보험(실업급여 등 고용보험과 산재보험 위주로 질문)

- 고용보험과 산재보험 등 가입 여부

국민연금	① 가입	② 미가입	③ 잘 모름
건강보험	① 가입	② 미가입	③ 잘 모름
고용보험(실업급여)	① 가입	② 미가입	③ 잘 모름
산재보험	① 가입	② 미가입	③ 잘 모름

- 이상의 사회보험 중 개인적으로 가입이 가장 필요한 보험은?

현재 예술인 분야의 경우 산재보험 및 사회보험료 지원사업은 다음과 같이 이루어지고 있습니다. 또한, 향후 프리랜서 예술인의 고용보험 도입도 논의되고 있습니다. 이에 대한 의견은?

<예술인 분야 산재보험 및 사회보험료 지원 사업>

- '예술인 산재보험'에서 예술인은 스스로 선택하여 산재보험에 가입하고, 예술 활동 시 발생한 상해를 산재로 인정받고 보상받음. 예술인 산재보험 가입대상은 「예술인복지법」 제2조에 따른 예술인 중 가입신청일 현재 보수를 목적으로 한 계약에 의하여 하나 이상의 예술활동에 종사하고 있는 사람으로서 예술활동증명을 완료해야 함.
- 예술인 사회보험료 지원사업을 통해서 국민연금 보험료와 고용보험료 50%를 환급·지원받음. 지원대상은 유효한 '표준(근로)계약'을 체결하고 국민연금·고용보험에 가입한 예술인 및 문화 예술사업자 예술활동증명 완료자임.

※ 아래 고용보험 및 산재보험과 관련한 사항을 읽어보신 후, 말씀해 주십시오.

- 고용보험제도의 실업급여 사업은 개인이 원하지 않았는데 실직할 경우 실직기간 동안 재취업과 생계를 지원하는 사업. 임금근로자의 경우 법에 따라 반드시 고용보험에 가입해야 하며 본인과 사용자가 각각 임금의 0.65%를 매월 보험료로 내고 실업하게 되면 가입기간에 따라 3~8개월간 실직전 임금의 50%를 급여로 받음. 자영업자는 고용보험 가입을 희망하는 경우에 임의가입을 할 수 있으며 임금근로자와 달리 본인이 보험료를 전부 부담해야 함. 단, 현재 논의되는 예술인 고용보험 등에서는 정부가 보험료의 50% 지원을 예정하고 있음.
- 산재보험은 업무상 상해사고나 질병에 대한 보험. 1인 사업자의 경우 임금근로자와 달리 본인이 보험료를 전부 부담해야 함.

※ 산재보험의 경우

- 이 분야에 종사하시면서 본인 혹은 동료가 병원 치료가 필요한 업무상 상해사고나 질병을 겪은 적이 있는지? 이때 상해사고나 질병 발생시 주로 어떻게 비용을 부담하여 치료하는지?
- 프리랜서로서 산재보험료를 내고, 예상치 못한 산재가 발생하였을 때 요양급여, 휴업급여, 장애급여 등의 혜택을 받을 수 있다면 산재보험에 가입하시겠습니까? 만약 가입하지 않는다면 이유는?
- 프리랜서 산재보험이 도입된다면 다음 두 가지 방식 중 어떤 것을 희망?
  - ① 개인의 희망에 따라 선택하여 가입하는 임의가입
  - ② 특정한 분야의 종사자가 모두 가입하도록 하는 당연가입
  - ③ 기타 ( )

※ 실업급여 등 고용보험의 경우

- 프리랜서로서 매월 소득의 일정 비율을 보험료로 내고, 실업 시 실업급여를 받도록 하는 고용보험 도입에 대한 의견? 찬성 또는 반대?  
(예시)
  - ① 보험료 부담 때문에
  - ② 예술활동 특성상 고용보험 수급조건을 충족하기 어려울 것 같아서
  - ③ 산재보험, 건강보험 등 다른 사회보험이 먼저 해결되어야 해서
  - ④ 가입 및 보험료 납부 절차가 번거로워서
  - ⑤ 근로자가 아니므로 가입대상이 아니라고 생각해서
  - ⑥ 고용주가 가입을 원하지 않기 때문에
- 프리랜서 고용보험이 도입된다면 다음 두 가지 방식 중 어떤 것을 희망?
  - ① 개인의 희망에 따라 선택하여 가입하는 임의가입
  - ② 특정한 분야의 종사자가 모두 가입하도록 하는 당연가입
  - ③ 기타 ( )

□ 사회보험 구축 관련 일자리 전망

- 정부에서 프리랜서가 고용·산재보험에 가입하도록 하고, 이들의 고용·산재보험료를 50% 부담하도록 한다면, 프리랜서의 일자리의 규모나 향후 이 분야 일자리를 가지려고 하는 후속 세대에는 어떠한 영향이 있을 것으로 추측하십니까? 증가 또는 감소
- 프리랜서의 일자리의 질이나 일자리의 정착에는 어떠한 영향이 있을 것으로 추측하십니까?

콘텐츠 분야 프리랜서형 일자리 사회보험 구축의  
고용효과

- 발행연월일 | 2017년 12월 26일 인쇄  
2017년 12월 29일 발행
- 발 행 인 | 김 승 택 원장직무대행
- 발 행 처 | **한국노동연구원**  
30147 세종특별자치시 시청대로 370  
세종국책연구단지 경제정책동  
☎ 대표 (044) 287-6080 Fax (044) 287-6089
- 조 판 · 인 쇄 | 창보문화사 (02) 2272-6997
- 등 록 일 자 | 1988년 9월 13일
- 등 록 번 호 | 제13-155호

※ 본 보고서의 내용은 한국노동연구원의 사전 승인 없이 전재 및 역제할 수 없습니다.

ISBN 979-11-260-0197-2 (비매품)