

애니메이션 전문인력 실태분석

2004. 12

한국문화콘텐츠진흥원

본 자료는 한국문화콘텐츠진흥원에서 한국노동연구원과 한국애니메이션예술인협회에 의뢰하여 애니메이터 500여명을 대상으로 실시한 실태조사 분석 결과입니다

문의: 정책개발팀 과장 정미경(2166-2071, cmk@kocca.or.kr)

애니메이션 전문인력 실태분석

1. 조사목적 및 조사개요

- 애니메이션 전문인력에 대한 연구를 위해서는 관련된 기초정보가 축적되어 있어야 하는데, 현재 알려져 있는 통계자료나 조사 자료들은 구체적이고 미시적인 정보들을 가지고 있지 못함.
 - 따라서 본 연구에서는 애니메이션 전문인력의 특성과 직무분석, 직무경력, 교육 및 훈련과정, 인력수요, 근로조건, 문제점 등에 대해 세부적인 설문조사를 통해 필요한 정보들을 축적하려 시도함.

- 본 실태조사의 주요 목적은 애니메이션 전문인력의 현황과 해당 전문인력이 양성되는 과정을 포괄적으로 파악하여 관련 인력의 미시적이고 정성적인 특성과 문제점을 발견하는데 있으며, 이를 통해 애니메이션 산업의 발전을 위한 전문인력의 양성 방향에 대한 시사점을 끌어내는 결과를 예상함.

- 설문지 내용은 다음과 같음.
 - 인구학적 특성
 - 직책·기능 등 직무분석
 - 직무 경로
 - 교육 및 훈련 체계
 - 인적자원개발
 - 근로조건(근로시간, 임금, 퇴직금)
 - 업무 만족도
 - 사회안전망
 - 정년
 - 정성적인 측면에서의 인력수요
 - 정책의 인지도와 활용도
 - 전문인력의 문제점과 제작과정의 문제점
 - 산업 전반에 대한 전망

- 실태조사는 설문지 구체성을 보장하기 위해 한국애니메이션협회에서

수행했으며 방문조사를 통해 응답의 정확성을 높였음.

- 실태조사 기간은 10.15.~12.7로 약 7주가 소요되었음.
- 약 600명의 전문인력을 대상으로 조사를 실시하였고, 그중 498개의 유효한 표본을 확보할 수 있었음.
- 또한 여러 기능과 직무를 수행하는 표본에 대해 각각의 기능과 직무에 대한 분석을 포함시켜 분석되는 실질적인 표본의 숫자 증가하는 효과를 추가

○ 실태조사 결과의 특성

- 한국애니메이션협회에 등록되어 있는 회원을 중심으로 조사되었으나, 사업체들의 경우 해당 사업체에서 일하고 있는 전문인력에 대해 회원, 비회원을 가리지 않고 조사하였으므로 회원들만 조사된 경우는 아님.
- 직무와 기능에 따른 분석이 약간씩 다른 분류를 적용하여 일대일로 맞추어볼 수는 없으나 문화산업백서에서 조사한 애니메이션 전문인력의 분포와 거의 대동소이한 구조를 가지고 있음.
- 앞서 거시적인 분석에서 전체적인 애니메이션 인력의 정량적 분석결과를 도출했다면, 실태조사의 목적은 미시적이고 정성적인 특성과 문제점들을 분석해 내기 위한 목적을 가지고 있기 때문에 그 분류를 표준직종분류와 서로 차별되는 즉, 현장에서 사용되는 직무, 직책과 기능을 이용하였음.

- 본 실태조사의 결과는 다른 주제로 애니메이션 전문인력을 분석하는 자료로 활용될 수 있으며, 연구목적을 위해 애니메이션 전문인력 DB를 구축하는 작업의 초석을 제공함.

2. 전문인력의 인구학적 특성

- 애니메이션 산업 종사자들에 대한 498명의 유효표본에서 성별 구성은 남성이 55%, 여성이 45%로 나타나 남성이 상대적으로 많이 조사되었음.
- 연령별로는 20대 이하에서는 여성의 비율이 높은 반면, 30대 이상에서는 남성의 비율이 높게 나타나고 있어, 애니메이션 산업에 신규로 진입하는 인력이 점차 여성이 많아지거나, 또는 연령이 올라갈수록 여성의 퇴출이 빈번하게 발생할 가능성을 볼 수 있음.

- 마찬가지로 표본에서는 경력이 높을수록 남성의 비율이 높은 반면, 낮을수록 여성의 비율이 높게 나타남.

<표 5-1> 응답자의 성별 분포

		사례수	남성(%)	여성(%)	계(%)
전 체		498	55.0	45.0	100.0
연령별	20세미만	2	-	100.0	100.0
	20대	161	39.8	60.2	100.0
	30대	264	58.0	42.0	100.0
	40세이상	71	80.3	19.7	100.0
애니메이션부문 총경력 별	5년미만	137	49.6	50.4	100.0
	5-10년미만	158	39.9	60.1	100.0
	10-15년미만	100	60.0	40.0	100.0
	15년이상	103	80.6	19.4	100.0

- 응답자의 연령별 분포를 보면, 절반이상인 53%가 30대로 나타나고 있으며, 이어 20대(32.3%), 40세이상(14.3%), 20세미만(0.4%) 순임.

<표 5-2> 응답자의 연령별 분포

		사례수	20세미만(%)	20대(%)	30대(%)	40세이상(%)	계(%)
전 체		498	0.4	32.3	53.0	14.3	100.0
성별	남성	274	-	23.4	55.8	20.8	100.0
	여성	224	0.9	43.3	49.6	6.3	100.0
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	137	1.5	78.1	19.7	0.7	100.0
	5-10년미만	158	-	32.9	65.2	1.9	100.0
	10-15년미만	100	-	2.0	94.0	4.0	100.0
	15년이상	103	-	-	38.8	61.2	100.0

- 애니메이션 산업에서의 경력을 살펴보면, 참여했던 작품의 총 개수는 평균 53.9개로 응답되었으며, 남성의 참여 갯수가 여성보다 거의 2배가량이 되는데, 이는 남성의 경력이 여성보다 길다는 요인에서 기인함.
- 애니메이션 부문의 총 경력은 평균 9.4년으로 나타났는데, 이중 남성은 11.0년, 여성은 7.4년으로 나타남.

<표 5-3> 애니메이션 경력 분포

		사례수	참여했던 애니메이션 작품의 총갯수	애니메이션 부문에서 일한 총경력(년)	현재 일하고 있는 업체와 함께 일한 총기간(년)	현재 업체의 다른 업체와 일한 총기간(년)
전 체		498	53.9	9.4	3.3	7.8
성별	남성	274	67.4	11.0	3.3	9.5
	여성	224	35.5	7.4	3.2	5.5
연령별	20세미만	2	-	0.8	0.8	-
	20대	161	18.8	3.8	2.0	3.1
	30대	264	48.3	9.9	3.5	7.3
	40세이상	71	153.0	20.3	5.5	15.7
애니메이션 부문총경력별	5년미만	137	11.5	2.5	1.6	1.8
	5-10년미만	158	40.3	6.9	3.2	4.5
	10-15년미만	100	42.9	11.9	3.6	8.7
	15년이상	103	138.7	19.8	5.4	15.0

- 응답자의 최종학력을 살펴보면, 고졸이 47.2%로 가장 많으며 이후 대졸(29.7%), 전문대졸(21.3%), 석사학위자(1.8%)의 순임.
- 최종학력 분포는 연령별, 경력별로 다른 모습을 보여주고 있는데, 20대와 경력 5년 미만인 인력의 전문대 및 대졸 비중이 다른 부분보다 상대적으로 높게 나타나고 있음.

<표 5-4> 최종학력별 분포

		사례수	고졸(%)	전문대졸(%)	대졸(%)	석사학위 소지(%)	계(%)
전 체		498	47.2	21.3	29.7	1.8	100.0
성별	남성	274	50.4	20.1	27.4	2.2	100.0
	여성	224	43.3	22.8	32.6	1.3	100.0
연령별	20세미만	2	100.0	-	-	-	100.0
	20대	161	27.3	41.0	31.1	0.6	100.0
	30대	264	57.6	10.6	29.2	2.7	100.0
	40세이상	71	52.1	16.9	29.6	1.4	100.0
애니메이션 부문 경력별	5년미만	137	19.7	35.0	42.3	2.9	100.0
	5-10년미만	158	39.2	23.4	34.8	2.5	100.0
	10-15년미만	100	77.0	8.0	15.0		100.0
	15년이상	103	67.0	12.6	19.4	1.0	100.0

- 전공별 분포는 모든 성, 연령, 경력 면에서 예술계의 비중이 가장 높으며, 애니메이션관련 전공은 연령과 경력이 낮을수록 상대적으로 비중이 높게 나타남.
- 이는 최근 애니메이션관련 학교와 학과가 신설된 이유에서 나타나는 현상으로 생각됨.

<표 5-5> 전공별 분포

		사례수	애니메이션관련(%)	예술계(%)	인문사회계(%)	이공계(%)	기타(%)	잘 모름(%)	계(%)
전체		498	10.2	25.5	13.7	13.9	6.8	29.9	100.0
성별	남성	274	9.5	23.7	13.1	19.0	5.8	28.8	100.0
	여성	224	11.2	27.7	14.3	7.6	8.0	31.3	100.0
연령별	20세미만	2	100.0	-	-	-	-	-	100.0
	20대	161	22.4	31.1	9.9	17.4	5.0	14.3	100.0
	30대	264	4.9	20.5	14.8	11.7	9.1	39.0	100.0
	40세이상	71	-	32.4	18.3	14.1	2.8	32.4	100.0
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	137	27.7	27.7	10.9	20.4	7.3	5.8	100.0
	5-10년미만	158	7.0	31.0	12.7	13.9	7.0	28.5	100.0
	10-15년미만	100	1.0	16.0	16.0	7.0	7.0	53.0	100.0
	15년이상	103	1.0	23.3	16.5	11.7	5.8	41.7	100.0

- 최종학력을 세부 전공별로 자세히 살펴보면, 전문대와 대졸에서는 예술계의 비중이 가장 높은 반면, 고졸에서는 예술계보다 인문사회계열이 높게 나타남.

<표 5-6> 최종학력/전공별 분포

	전 체	성 별		연 령 별				애 니 메 이 션 부 문 총 경 력 별			
		남 성	여 성	20세 미 만	20대	30대	40세 이상	5년 미 만	5-10년 미 만	10-15년 미 만	15년 이상
사 례 수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
고 졸-애 니 메 이 션 관 련 (%)	1.4	1.5	1.3	100.0	1.9	0.8	-	3.6	0.6	1.0	
고 졸-예 술 계 (%)	3.2	3.3	3.1	-	1.2	3.8	5.6	1.5	3.8	3.0	4.9
고 졸-인 문 사 회 계 (%)	6.4	7.3	5.4	-	4.3	6.4	11.3	2.9	3.2	10.0	12.6
고 졸-이 공 계 (%)	3.4	6.2	-	-	3.1	3.4	4.2	4.4	1.3	5.0	3.9
고 졸-기 타 (%)	3.6	4.0	3.1	-	2.5	4.9	1.4	2.2	1.9	7.0	4.9
고 졸-무 응 답 (%)	29.1	28.1	30.4	-	14.3	38.3	29.6	5.1	28.5	51.0	40.8
전 문 대 졸-애 니 메 이 션 관 련 (%)	5.0	4.4	5.8	-	13.7	1.1	-	13.9	3.8	-	
전 문 대 졸-예 술 계 (%)	9.8	9.1	10.7	-	18.6	5.3	7.0	12.4	12.0	7.0	5.8
전 문 대 졸-인 문 사 회 계 (%)	0.6	0.7	0.4	-	0.6	-	2.8	0.7	-	-	1.9
전 문 대 졸-이 공 계 (%)	4.0	4.7	3.1	-	6.2	2.7	4.2	5.8	5.1	-	3.9
전 문 대 졸-기 타 (%)	1.2	0.4	2.2	-	1.9	1.1	-	1.5	2.5	-	
전 문 대 졸-무 응 답 (%)	0.6	0.7	0.4	-	-	0.4	2.8	0.7	-	1.0	1.0
대 졸-애 니 메 이 션 관 련 (%)	3.4	2.9	4.0	-	6.8	2.3	-	8.8	2.5	-	1.0
대 졸-예 술 계 (%)	11.4	10.2	12.9	-	11.2	9.8	18.3	13.1	13.3	6.0	11.7
대 졸-인 문 사 회 계 (%)	6.6	5.1	8.5	-	5.0	8.3	4.2	7.3	9.5	6.0	1.9
대 졸-이 공 계 (%)	6.0	7.7	4.0	-	7.5	5.3	5.6	9.5	7.0	2.0	3.9
대 졸-기 타 (%)	2.0	1.5	2.7	-	0.6	3.0	1.4	3.6	2.5	-	1.0
대 졸-무 응 답 (%)	0.2	-	0.4	-	-	0.4	-	-	-	1.0	-
대 학 원 졸-애 니 메 이 션 관 련 (%)	0.4	0.7	-	-	-	0.8	-	1.5	-	-	-
대 학 원 졸-예 술 계 (%)	1.0	1.1	0.9	-	-	1.5	1.4	0.7	1.9	-	1.0
대 학 원 졸-이 공 계 (%)	0.4	0.4	0.4	-	0.6	0.4	-	0.7	0.6	-	-
계 (%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

○ 한편, 전공을 최종학력별로 살펴보면, 애니메이션관련 전공자는 전문대 졸이 가장 많이 나타났으며, 예술계 및 인문사회계, 이공계는 대졸의 비중이 가장 높게 나타남.

<표 5-7> 전공별, 최종학력별 분포

			최종학력				
			고졸	전문대졸	대졸	석사학위 소지	전체
전 공	애니메이션 관련	사례수	7	25	17	2	51
		전공(%)	13.7	49.0	33.3	3.9	100.0
		최종학력(%)	3.0	23.6	11.5	22.2	10.2
		전체 중 비율(%)	1.4	5.0	3.4	0.4	10.2
	예술계	사례수	16	49	57	5	127
		전공(%)	12.6	38.6	44.9	3.9	100.0
		최종학력(%)	6.8	46.2	38.5	55.6	25.5
		전체 중 비율(%)	3.2	9.8	11.4	1.0	25.5
	인문사회계	사례수	32	3	33	0.0	68
		전공(%)	47.1	4.4	48.5	0.0	100.0
		최종학력(%)	13.6	2.8	22.3	0.0	13.7
		전체 중 비율(%)	6.4	0.6	6.6	0.0	13.7
	이공계	사례수	17	20	30	2	69
		전공(%)	24.6	29.0	43.5	2.9	100.0
		최종학력(%)	7.2	18.9	20.3	22.2	13.9
		전체 중 비율(%)	3.4	4.0	6.0	0.4	13.9
	기타	사례수	18	6	10	0	34
		전공(%)	52.9	17.6	29.4	0.0	100.0
		최종학력(%)	7.7	5.7	6.8	0.0	6.8
		전체 중 비율(%)	3.6	1.2	2.0	0.0	6.8
	잘모름	사례수	145	3	1	0	149
		전공(%)	97.3	2.0	0.7	0.0	100.0
		최종학력(%)	61.7	2.8	0.7	0.0	29.9
		전체 중 비율(%)	29.1	0.6	0.2	0.0	29.9
	전체	사례수	235	106	148	9.0	498
		전공(%)	47.2	21.3	29.7	1.8	100.0
		최종학력(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
		전체 중 비율(%)	47.2	21.3	29.7	1.8	100.0

- 현재 작업 또는 사업을 하는 주 활동지역을 묻는 질문엔, 서울이라는 응답이 압도적으로 많았으며, 이후 경기, 경기부천, 경기광주, 인천, 광주광역시로 나타나 인천, 경기를 포함한 수도권에 97.8%가 집중되어 있는 상황을 보여주고 있음.

<표 5-8> 현재 작업 또는 사업을 하는 주 활동지역

		사례수	서울(%)	인천(%)	경기(%)	경기광주(%)	경기부천(%)	광주광역시(%)	잘모름(%)	계(%)
전체		498	88.0	1.0	4.4	1.4	3.0	0.8	1.4	100.0
성별	남성	274	85.0	1.1	5.1	2.6	3.3	1.5	1.5	100.0
	여성	224	91.5	0.9	3.6		2.7	-	1.3	100.0
연령별	20세미만	2	100.0	-	-	-	-	-	-	100.0
	20대	161	77.6	2.5	6.8	3.7	7.5	1.2	0.6	100.0
	30대	264	92.8	0.4	3.0	0.4	0.8	0.8	1.9	100.0
	40세이상	71	93.0	-	4.2	-	1.4	-	1.4	100.0
애니메이션부문 총경력별	5년미만	137	69.3	3.6	10.9	4.4	9.5	1.5	0.7	100.0
	5-10년미만	158	94.3	-	1.9	0.6	0.6	0.6	1.9	100.0
	10-15년미만	100	97.0	-	1.0	-	-	1.0	1.0	100.0
	15년이상	103	94.2	-	2.9	-	1	-	1.9	100.0

3. 직책 · 기능 및 직업경로 분석

- 현재 애니메이션 분야에서 맡고 있는 직무의 호칭은 애니메이터라는 응답이 가장 많았으며, 이후 촬영담당자, 배경(설정)담당자 등의 순임.
- 반면, 시나리오 작가와 음악담당자는 미미한 비율을 기록하여, 현재 우리나라 애니메이션 산업에서의 전문인력이 이 부문들에서 상대적으로 적은 수준임을 알 수 있음.
- 성별로 보면, 남성에서 상대적으로 총감독, 연출 감독 등 기획부분의 인력이 높게 나타나며, 여성은 배경(설정)담당자 등에서 남성보다 높은 비율을 나타내고 있음.

<표 5-9> 현재 애니메이션 분야에서 맡고 있는 직무의 호칭(중복 포함)

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
총감독(%)	5.4	8.8	1.3	-	0.6	4.5	19.7	0.7	3.2	6.0	14.6
애니메이션 기획자(%)	6.0	8.0	3.6	-	3.7	6.4	9.9	7.3	4.4	4.0	8.7
프로듀서(%)	6.6	9.5	3.1	-	5.0	7.6	7.0	8.0	5.7	4.0	8.7
시나리오 작가(%)	0.8	0.7	0.9	-	0.6	0.8	1.4	0.7	1.3	-	1.0
캐릭터디자이너(%)	5.8	6.9	4.5	-	8.7	3.0	9.9	10.2	1.9	4.0	7.8
배경(설정) 담당자(%)	11.6	8.8	15.2	-	20.5	7.6	7.0	15.3	16.5	4.0	6.8
레이아웃(%)	11.2	15.3	6.3	-	4.3	12.9	21.1	5.1	3.8	24.0	18.4
연출감독(콘티)(%)	8.4	15.0	0.4	-	0.6	9.5	22.5	1.5	2.5	14.0	21.4
애니메이터(%)	51.6	50.4	53.1	100.0	44.1	54.9	54.9	43.1	46.2	65.0	58.3
촬영담당자(%)	11.8	11.7	12.1	-	20.5	9.5	1.4	17.5	16.5	6.0	2.9
그래픽 디자이너(%)	3.0	3.6	2.2	-	5.6	2.3	-	5.1	5.1	-	-
특수효과(비주얼 effect)(%)	7.6	8.4	6.7	-	13.7	5.7	1.4	10.2	12.7	4.0	-
편집담당자(%)	3.0	4.0	1.8	-	4.3	3.0	-	5.8	3.2	2.0	-
음악담당자(%)	0.4	-	0.9	-	0.6	0.4	-	0.7	0.6	-	-
미술담당자(%)	5.0	4.7	5.4	-	6.2	4.2	5.6	6.6	5.7	4.0	2.9
2D감독(%)	6.6	10.9	1.3	-	1.2	6.1	21.1	2.2	1.9	7.0	19.4
3D감독(%)	1.2	1.8	0.4	-	1.2	1.1	1.4	1.5	1.3	1.0	1.0
Technical Director(%)	3.0	3.3	2.7	-	1.9	3.4	4.2	2.9	4.4	1.0	2.9
기타(%)	12.4	7.7	18.3	-	11.2	12.5	15.5	12.4	15.2	10.0	10.7

- 현재 몇 개의 직무를 동시에 수행하는 가를 묻는 질문에는 전체의 59.0%가 1개라고 응답하였으며, 성별로 보면, 여성이 남성보다 1개의 직무만을 수행하는 비율이 높게 나타남.
- 중복직무를 수행하는 비율은 총감독의 경우 가장 높은데, 총감독은 주로 연출 감독(콘티), 애니메이션기획, 프로듀서, 2D감독, 3D감독 등의 직무를 동시에 수행하고 있음.

<표 5-10> 중복수

		사례수	1개(%)	2개(%)	3개(%)	4개(%)	5개(%)	6개(%)	7개(%)	8개(%)	계(%)
전 체		498	59.0	26.9	10.2	2.2	0.8	0.4	0.2	0.2	100.0
성별	남성	274	49.6	32.8	11.3	3.3	1.5	0.7	0.4	0.4	100.0
	여성	224	70.5	19.6	8.9	0.9	-	-	-	-	100.0

- 현재 맡고 있는 가장 주된 직무를 묻는 질문에는 중복직무를 포함하였을 때와 마찬가지로 애니메이터의 비중이 가장 많았던 반면, 시나리오 작가, 그래픽 디자이너, 음악담당자, 3D감독, Technical Director 등은 비중은 미미한 수준으로 나타났다.

<표 5-11> 현재 애니메이션 분야에서 맡고 있는 가장 주된 직무의 호칭(1순위)

	전체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
총감독(%)	4.2	7.7	-	-	0.6	3.4	15.5	0.7	1.9	4.0	12.6
애니메이션 기획자(%)	2.4	2.2	2.7	-	2.5	2.3	2.8	5.1	0.6	-	3.9
프로듀서(%)	4.6	7.7	0.9	-	3.1	5.3	5.6	4.4	5.1	2.0	6.8
시나리오 작가(%)	0.4	0.4	0.4	-	-	0.8	-	-	1.3	-	-
캐릭터디자이너(%)	2.6	2.6	2.7	-	5.0	1.1	2.8	6.6	0.6	2.0	1.0
배경(설정) 담당자(%)	9.2	5.5	13.8	-	17.4	5.3	5.6	10.9	13.9	3.0	5.8
레이아웃(%)	5.8	6.6	4.9	-	3.1	7.6	5.6	3.6	2.5	15.0	4.9
연출감독(콘티)(%)	3.8	6.6	0.4	-	-	5.7	5.6	0.7	1.3	8.0	7.8
애니메이터(%)	40.6	34.7	47.8	100.0	36.0	43.9	36.6	33.6	40.5	51.0	39.8
촬영담당자(%)	9.6	9.5	9.8	-	18.0	6.8	1.4	15.3	12.7	4.0	2.9
그래픽 디자이너(%)	0.8	0.7	0.9	-	1.2	0.8	-	1.5	1.3	-	-
특수효과(비주얼 effect)(%)	1.2	1.1	1.3	-	1.2	1.5	-	2.9	1.3	-	-
편집담당자(%)	1.8	2.2	1.3	-	3.1	1.5	-	3.6	1.9	1.0	-
음악담당자(%)	0.4	-	0.9	-	0.6	0.4	-	0.7	0.6	-	-
미술담당자(%)	2.2	2.2	2.2	-	1.9	3.0	-	2.9	3.2	2.0	-
2D감독(%)	3.6	5.8	0.9	-	-	3.8	11.3	0.7	1.9	3.0	10.7
3D감독(%)	0.4	0.7	-	-	0.6	0.4	-	-	1.3	-	-
Technical Director(%)	0.8	1.1	0.4	-	0.6	1.1	-	0.7	1.3	1.0	-
기타(%)	4.6	2.9	6.7	-	4.3	4.9	4.2	5.1	6.3	4.0	1.9
잘모름(%)	0.8	-	1.8	-	0.6	0.4	2.8	0.7	0.6	-	1.9
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

- 한편, 위에 직무의 호칭별로 분포를 살펴본 것과 달리 현재 애니메이션 분야에서 맡고 있는 기능을 질문한 결과 원화, 레이아웃과 연출, 동화, 미술 및 배경 기능의 응답이 높게 나타났으며, 음악, Mixing, 편집, 스캐닝 기능은 상대적으로 낮게 나타남.

<표 5-12> 현재 애니메이션 분야에서 맡고 있는 기능(중복 포함)

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
애니메이션기획(%)	9.8	14.6	4.0	-	6.2	9.8	18.3	10.9	8.2	5.0	15.5
시나리오(%)	2.2	3.6	0.4	-	2.5	0.8	7.0	2.2	1.9	-	4.9
스토리보드(%)	6.2	9.9	1.8	-	3.7	4.5	18.3	4.4	3.2	5.0	14.6
X-sheet(%)	5.2	6.2	4.0	-	5.6	2.7	14.1	4.4	5.1	2.0	9.7
Key-BG디자인(%)	5.0	5.5	4.5	-	8.1	2.3	8.5	10.2	1.9	3.0	4.9
레이아웃과연출(%)	20.1	31.4	6.3	-	2.5	22.7	50.7	3.6	8.9	31.0	48.5
원화(%)	29.7	42.0	14.7	-	9.3	37.1	49.3	7.3	17.7	51.0	57.3
동화(%)	15.3	7.7	24.6	100.0	17.4	14.4	11.3	12.4	21.5	16.0	8.7
Digital(페인트, CG)-2D(%)	14.7	9.5	21.0	-	18.0	14.0	9.9	17.5	21.5	7.0	7.8
Digital(카메라)-2D(%)	14.7	15.0	14.3	-	24.2	11.7	4.2	19.7	21.5	7.0	4.9
Digital(페인트,CG)-3D(%)	8.0	10.6	4.9	-	13.0	6.4	2.8	16.8	8.2	1.0	2.9
Digital(카메라)-3D(%)	6.4	6.2	6.7	-	11.2	4.5	2.8	8.8	8.2	5.0	1.9
미술및배경(%)	15.1	10.6	20.5	-	23.0	11.0	12.7	20.4	19.6	7.0	8.7
캐릭터설정(%)	7.2	9.1	4.9	-	8.1	5.7	11.3	10.2	3.2	7.0	9.7
스캐닝(%)	4.8	4.4	5.4	-	6.8	3.8	4.2	6.6	7.6	1.0	1.9
편집(%)	4.6	6.6	2.2	-	5.0	4.2	5.6	6.6	5.1	3.0	2.9
음악(%)	0.4	0.7	-	-	-	0.4	1.4	-	-	-	1.9
Mixing(%)	0.4	0.7	-	-	-	0.4	1.4	-	0.6	-	1.0
기타(%)	2.6	2.6	2.7	-	2.5	2.3	4.2	4.4	1.9	1.0	2.9
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

○ 중복 기능을 묻는 질문에는 중복 직무와 유사한 패턴을 나타내, 1개 기능만을 수행하는 경우는 여성이 남성보다 높게 나타남.

<표 5-13> 중복기능수

		사례 수	1개 (%)	2개 (%)	3개 (%)	4개 (%)	5개 (%)	6개 (%)	7개 (%)	8개 (%)	9개 (%)	계 (%)
전 체		498	57.2	29.3	6.4	2.8	1.8	1.0	0.6	0.4	0.4	100.0
성별	남성	274	46.4	37.6	5.5	3.3	2.9	1.8	1.1	0.7	0.7	100.0
	여성	224	70.5	19.2	7.6	2.2	0.4	-	-	-	-	100.0
연령별	20세미만	2	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0
	20대	161	61.5	22.4	9.3	3.7	1.9	-	1.2	-	-	100.0
	30대	264	59.1	31.1	4.9	2.7	1.5	0.8	-	-	-	100.0
	40세이상	71	39.4	39.4	5.6	1.4	2.8	4.2	1.4	2.8	2.8	100.0
애니메이션 부문 총경력 별	5년미만	137	59.1	27.0	8.8	1.5	2.2	-	1.5	-	-	100.0
	5-10년미만	158	60.8	25.3	7.0	4.4	1.3	0.6	-	-	0.6	100.0
	10-15년미만	100	64.0	28.0	3.0	3.0	1.0	1.0	-	-	-	100.0
	15년이상	103	42.7	39.8	5.8	1.9	2.9	2.9	1.0	1.9	1.0	100.0

○ 현재 맡고있는 가장 주된 직무를 묻는 질문에는 중복직무를 포함하였을 때와 마찬가지로 원화, 동화, 레이아웃과 연출의 비중이 가장 많았던 반면, 3D카메라, 시나리오, 스토리보드 등은 비율이 미미한 수준으로 나타났음.

<표 5-14> 현재 애니메이션 제작과정에서 맡고 있는 가장 주된 기능(1순위)

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세미만	20대	30대	40세이상	5년미만	5-10년미만	10-15년미만	15년이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
애니메이션기획(%)	8.4	12.4	3.6	-	4.3	8.7	16.9	8.8	7.0	4.0	14.6
시나리오(%)	0.6	0.7	0.4	-	1.2	0.4	-	1.5	0.6	-	-
스토리보드(%)	0.8	1.5	-	-	0.6	0.8	1.4	1.5	-	1.0	1.0
X-sheet(%)	0.8	0.7	0.9	-	1.2	0.8	-	-	1.9	1.0	-
Key-BG디자인(%)	1.4	1.1	1.8	-	3.7	0.4	-	4.4	-	1.0	-
레이아웃과연출(%)	12.2	18.2	4.9	-	1.9	14.8	26.8	2.2	4.4	22.0	28.2
원화(%)	19.5	25.5	12.1	-	6.8	25.4	26.8	5.8	12.0	37.0	32.0
동화(%)	13.9	6.2	23.2	100.0	16.1	13.6	7.0	10.9	20.3	16.0	5.8
Digital(페인트,CG)-2D(%)	7.8	3.3	13.4	-	6.2	9.5	5.6	6.6	12.7	4.0	5.8
Digital(카메라)-2D(%)	11.8	10.9	12.9	-	20.5	9.8	-	16.8	18.4	5.0	1.9
Digital(페인트,CG)-3D(%)	5.4	7.3	3.1	-	9.9	3.8	1.4	13.9	4.4	-	1.0
Digital(카메라)-3D(%)	0.4	0.7	-	-	-	0.8	-	-	0.6	1.0	-
미술및배경(%)	10.0	5.5	15.6	-	18	6.4	5.6	14.6	12.7	4.0	5.8
캐릭터설정(%)	1.6	0.7	2.7	-	3.7	0.4	1.4	4.4	-	2.0	-
스캐닝(%)	1.6	0.7	2.7	-	1.2	1.9	1.4	2.9	2.5	-	-
편집(%)	1.8	2.9	0.4	-	2.5	1.5	1.4	2.9	1.9	1.0	1.0
기타(%)	1.8	1.5	2.2	-	1.9	1.1	4.2	2.9	0.6	1.0	2.9
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

○ 현재 주된 직무를 기능별로 살펴보면 애니메이션기획과 시나리오에는 애니메이션기획자가 수행하는 비중이 가장 높고, 스토리 보드와 X-sheet은 연출 감독이 수행하는 비중이 가장 높으며, Key-BG디자인, 레이아웃과 연출, 원화 및 동화, 디지털 페인트는 애니메이터 기능을 수행한다고 응답한 비율이 가장 높았음.

- 모든 기능이 어떤 특정한 전문인력에 의해서 수행되는 것보다는 집중되는 인력도 있으나, 여러 종류의 인력이 여러 기능을 수행하고 있는 모습을 볼 수 있음.

- 이러한 모습은 우리의 애니메이션 산업은 아직 전문화가 구체적으로 발생하지 않고 있으며, 중복기능을 수행하는 인력들이 매우 많은 것을 시사함.1)

<표 5-15> 현재 직무별, 기능별 분포

(단위: %)

	총 감독	애니메이션 기획자	프로듀서	시나리오 작가	캐릭터 디자이너	배경 설정 담당자	레이아웃	연출 감독 (콘티)	애니메이터	촬영 담당자	그래픽 디자이너	특수 효과 (비주얼 effect)	편집 담당자	음악 담당자	미술 담당자	2D 감독	3D 감독	Technical Director	기타	합계
애니메이션 기획	14.0	22.3	19.0	1.7	5.8	3.3	3.3	7.4	7.4	0.8	0.8	0.8	0.8	0.0	1.7	5.0	1.7	0.0	4.1	100.0
시나리오	8.6	20.0	11.4	8.6	5.7	11.4	2.9	8.6	2.9	0.0	0.0	2.9	0.0	0.0	2.9	8.6	0.0	0.0	5.7	100.0
스토리보드	14.3	9.2	4.1	2.0	8.2	5.1	10.2	15.3	13.3	0.0	0.0	1.0	1.0	0.0	1.0	10.2	1.0	1.0	3.1	100.0
X-sheet	8.2	4.1	4.1	1.4	2.7	2.7	8.2	12.3	17.8	8.2	0.0	9.6	0.0	0.0	1.4	6.8	0.0	5.5	6.8	100.0
Key-BG디자인	7.8	0.0	2.0	0.0	7.8	15.7	9.8	5.9	19.6	2.0	2.0	3.9	2.0	0.0	5.9	5.9	2.0	0.0	7.8	100.0
레이아웃과 연출	8.0	2.8	1.9	0.5	4.2	1.9	21.2	15.1	25.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.5	12.7	1.4	0.5	3.8	100.0
원화	3.9	1.2	1.6	0.4	4.3	0.4	13.3	10.6	49.8	0.8	0.8	0.0	0.4	0.4	0.8	8.2	0.0	0.0	3.1	100.0
동화	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	2.2	4.3	3.3	79.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.2	0.0	1.1	6.5	100.0
Digital(페인트, CG)-2D	0.8	2.3	3.9	0.8	3.9	9.4	0.0	2.3	21.1	13.3	2.3	9.4	4.7	0.8	5.5	3.1	0.0	3.1	13.3	100.0
Digital(카메라)-2D	0.7	1.4	4.2	0.0	0.7	0.7	1.4	2.1	7.0	39.4	0.0	21.8	2.8	0.7	0.7	3.5	0.7	4.2	7.7	100.0
Digital(페인트, CG)-3D	1.4	0.0	2.8	0.0	12.7	5.6	2.8	1.4	22.5	5.6	8.5	9.9	7.0	0.0	2.8	0.0	2.8	2.8	11.3	100.0
Digital(카메라)-3D	0.0	1.4	2.7	0.0	1.4	1.4	1.4	0.0	9.6	31.5	1.4	24.7	5.5	1.4	1.4	2.7	0.0	4.1	9.6	100.0
미술및배경	5.2	3.0	1.5	0.0	5.2	34.3	1.5	1.5	8.2	1.5	6.0	0.7	3.0	0.0	17.2	0.0	0.7	1.5	9.0	100.0
캐릭터설정	9.0	5.0	3.0	1.0	17.0	5.0	8.0	8.0	17.0	1.0	5.0	1.0	2.0	0.0	3.0	6.0	1.0	1.0	7.0	100.0
스캐닝	0.0	2.9	8.6	0.0	0.0	25.7	0.0	0.0	14.3	14.3	0.0	8.6	2.9	0.0	2.9	0.0	0.0	5.7	14.3	100.0
편집	5.4	3.6	7.1	0.0	3.6	1.8	1.8	5.4	10.7	8.9	3.6	7.1	23.2	0.0	7.1	5.4	0.0	0.0	5.4	100.0
음악	16.7	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	0.0	100.0
Mixing	0.0	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	100.0
기타	0.0	0.0	5.9	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	23.5	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.8	47.1	100.0

1) 심지어는 연출 감독이나 애니메이터가 음악을 담당하는 경우도 존재함.

- 한편, 전문인력별로 수행하는 기능을 살펴보면 총감독은 애니메이션기획과 레이아웃과 연출 직무빈도가 동일한 비율로 가장 많았으며, 애니메이션기획자와 프로듀서는 애니메이션 기획에 가장 많은 비중을 보였으며, 애니메이터는 원화 직무를 수행한다고 응답한 비율이 가장 높았음.
- 레이아웃과 연출을 수행하는 비중이 높은 전문인력으로 당연히 레이아웃과 연출감독이 나타나는데, 특이한 점은 2D와 3D감독들도 이 기능을 수행하는 비중이 크다는 점.
- 그래픽 디자이너의 경우 디지털 페인트와 CG(computer graphic)을 담당하기도 하지만, 미술 및 배경의 경우가 가장 높은 비중으로 나타나서, 애니메이션 배경의 많은 부분이 이제는 컴퓨터 작업에 의해 수행되는 것을 알 수 있음.

<표 5-16> 현재 기능별, 직무별 분포

(단위: %)

	애니메이션 기획	시나리오	스토리보드	X-sheet	Key-BG 디자인	레이아웃 과 연출	원화	동화	Digital (페인트 CG)-2	Digital (카메라)-2D
총감독	17.9	3.2	14.7	6.3	4.2	17.9	10.5	1.1	1.1	1.1
애니메이션 기획자	36.5	9.5	12.2	4.1	0.0	8.1	4.1	0.0	4.1	2.7
프로듀서	31.9	5.6	5.6	4.2	1.4	5.6	5.6	0.0	6.9	8.3
시나리오 작가	16.7	25.0	16.7	8.3	0.0	8.3	8.3	0.0	8.3	0.0
캐릭터디자이너	8.0	2.3	9.1	2.3	4.5	10.2	12.5	0.0	5.7	1.1
배경(설정) 담당자	3.7	3.7	4.6	1.8	7.3	3.7	0.9	1.8	11.0	0.9
레이아웃	3.2	0.8	8.0	4.8	4.0	36.0	27.2	3.2	0.0	1.6
연출감독(콘티)	7.4	2.5	12.3	7.4	2.5	26.2	22.1	2.5	2.5	2.5
애니메이터	2.2	0.2	3.2	3.2	2.5	13.2	31.5	18.1	6.7	2.5
촬영담당자	0.8	0.0	0.0	4.9	0.8	0.0	1.6	0.0	13.8	45.5
그래픽 디자이너	3.3	0.0	0.0	0.0	3.3	0.0	6.7	0.0	10.0	0.0
특수효과(비주얼 effect)	1.1	1.1	1.1	7.8	2.2	1.1	0.0	0.0	13.3	34.4
편집담당자	2.3	0.0	2.3	0.0	2.3	0.0	2.3	0.0	13.6	9.1
음악담당자	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	25.0	25.0
미술담당자	3.8	1.9	1.9	1.9	5.7	1.9	3.8	0.0	13.2	1.9
2D감독	6.1	3.1	10.2	5.1	3.1	27.6	21.4	2.0	4.1	5.1
3D감독	16.7	0.0	8.3	0.0	8.3	25.0	0.0	0.0	0.0	8.3
Technical Director	0.0	0.0	3.4	13.8	0.0	3.4	0.0	3.4	13.8	20.7
기타	4.2	1.7	2.5	4.2	3.3	6.7	6.7	5.0	14.2	9.2
	Digital (페인트 CG)-3	Digital (카메라)-3D	미술 및 배경	캐릭터 설정	스캐닝	편집	음악	Mixing	기타	합계
총감독	1.1	0.0	7.4	9.5	0.0	3.2	1.1	0.0	0.0	100.0
애니메이션 기획자	0.0	1.4	5.4	6.8	1.4	2.7	0.0	1.4	0.0	100.0
프로듀서	2.8	2.8	2.8	4.2	4.2	5.6	0.0	1.4	1.4	100.0
시나리오 작가	0.0	0.0	0.0	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
캐릭터디자이너	10.2	1.1	8.0	19.3	0.0	2.3	2.3	0.0	1.1	100.0
배경(설정) 담당자	3.7	0.9	42.2	4.6	8.3	0.9	0.0	0.0	0.0	100.0
레이아웃	1.6	0.8	1.6	6.4	0.0	0.8	0.8	0.0	0.0	100.0
연출감독(콘티)	0.8	0.0	1.6	6.6	0.0	2.5	0.2	0.0	0.0	100.0
애니메이터	4.0	1.7	2.7	4.2	1.2	1.5	0.0	0.0	1.0	100.0
촬영담당자	3.3	18.7	1.6	0.8	4.1	4.1		0.0	0.0	100.0
그래픽 디자이너	20.0	3.3	26.7	16.7	0.0	6.7	0.0	0.0	3.3	100.0
특수 효과(비주얼 effect)	7.8	20.0	1.1	1.1	3.3	4.4	0.0	0.0	0.0	100.0
편집담당자	11.4	9.1	9.1	4.5	2.3	29.5	0.0	2.3	0.0	100.0
음악담당자	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
미술담당자	3.8	1.9	43.4	5.7	1.9	7.5	0.0	0.0	0.0	100.0
2D감독	0.0	2.0	0.0	6.1	0.0	3.1	1.0	0.0	0.0	100.0
3D감독	16.7	0.0	8.3	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
Technical Director	6.9	10.3	6.9	3.4	6.9	0.0	0.0	0.0	6.9	100.0
기타	6.7	5.8	10.0	5.8	4.2	2.5	0.0	0.8	6.7	100.0

○ 각 기능별 담당기간은 동화, 원화, 2D페인트 등이 상대적으로 길게 나타나고 있으며, 3D카메라, 시나리오 등이 짧게 나타남.

<표 5-17> 각 기능별 담당기간(마지막 직무 포함)

	사례수	담당기간(년)
		평균
애니메이션기획	56	5.22
시나리오	11	4.27
스토리보드	38	6.39
X-sheet	27	5.48
Key-BG디자인	28	4.94
레이아웃과연출	132	6.99
원화	191	8.56
동화	262	4.85
Digital(페인트,CG)-2D	100	4.48
Digital(카메라)-2D	79	5.38
Digital(페인트,CG)-3D	51	3.86
Digital(카메라)-3D	34	4.8
미술및배경	87	5.19
캐릭터설정	52	3.56
스캐닝	42	3
편집	27	4.09
음악	2	3
Mixing	2	7.85
기타	17	5.03

주 : 마지막 직무를 포함하는데도 불구하고 현재 일하는 기간이 앞으로 얼마나 될지 알 수 없으므로 실제평균 담당 기간은 이보다 길 수 있음.

○ 경력 형성 경로를 살펴보면 직무별, 학력수준별로 다른 모습을 발견할 수 있음

- 전체의 8.4%(42명)를 차지하는 애니메이션 기획은 주로 기획/연출/시나리오 과정을 거치거나 동화-원화 등을 거쳐 담당하게 되는데, 전자의 과정은 주로 대졸 학력 이상의 종사자에게서 많이 일어나며 후자의 과정은 고졸 학력 이하에서 많이 일어남

<표 5-18> 기획 담당자의 과거 담당했던 기능 경로

(단위 : 명)

대졸자			고졸자		
직무 경로	빈도	비율	직무경로	빈도	비율
기획/시나리오/레이아웃과 연출 과정	14	42.4	기획	2	22.2
동화/원화 과정	9	27.3	동화/원화	5	55.6
미술/스토리보드 과정	4	12.1	디지털(2D, 3D)	2	22.2
기타	6	18.2			
합계	33	100.0	합계	9	

- 2~3년 안에 담당할 가능성이 있는 기능을 묻는 질문에 총 498명 중 358명은 담당기능이 바뀌지 않을 것이라고 응답하였고, 140명은 담당기능이 바뀔 것으로 예상하고 있음.
- 여성의 경우 바뀔 가능성이 적게 나타나서, 성별로 담당하고 있는 일의 성격이 다르게 나타남을 알 수 있음.
- 바뀌어 새로 담당할 가능성이 있는 기능은 애니메이션기획이 거의 절반에 가까운 응답을 보였으며, 다음으로는 레이아웃과 연출, 스토리보드 등 주로 기획파트의 기능들이 많았음.

<표 5-19> 2-3년안에 담당 가능성 있는 기능

	전 체	성별		연령별		애니메이션부문 총경력별				
		남성	여성	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상
사례수	140	101	39	37	84	19	39	39	32	30
애니메이션기획(%)	45.0	53.5	23.1	43.2	45.2	47.4	53.8	23.1	50	56.7
시나리오(%)	10.7	11.9	7.7	21.6	6.0	10.5	17.9	2.6	15.6	6.7
스토리보드(%)	18.6	22.8	7.7	8.1	23.8	15.8	5.1	7.7	37.5	30
X-sheet(%)	2.1	2.0	2.6	-	2.4	5.3	-	2.6	-	6.7
Key-BG디자인(%)	7.9	6.9	10.3	16.2	4.8	5.3	10.3	12.8	-	6.7
레이아웃과연출(%)	22.9	26.7	12.8	16.2	28.6	10.5	17.9	23.1	37.5	13.3
원화(%)	12.1	7.9	23.1	16.2	13.1	-	12.8	12.8	21.9	-
동화(%)	1.4	1.0	2.6	-	2.4	-	-	5.1	-	-
Digital(페인트,CG)-2D(%)	1.4	1.0	2.6	-	2.4	-	-	5.1	-	-
Digital(카메라)-2D(%)	2.9	4.0	-	2.7	3.6	-	2.6	7.7	-	-
Digital(페인트,CG)-3D(%)	10	9.9	10.3	13.5	7.1	15.8	17.9	7.7	-	13.3
Digital(카메라)-3D(%)	6.4	5.0	10.3	5.4	8.3	-	5.1	17.9	-	-
미술및배경(%)	1.4	1.0	2.6	2.7	1.2	-	5.1	-	-	-
캐릭터설정(%)	17.9	12.9	30.8	29.7	14.3	10.5	25.6	10.3	21.9	13.3
스캐닝(%)	1.4	1.0	2.6	-	2.4	-	-	5.1	-	-
편집(%)	5.0	6.9	-	8.1	4.8	-	10.3	5.1	3.1	-
음악(%)	1.4	2.0	-	-	1.2	5.3	-	2.6	-	3.3
Mixing(%)	2.1	2.0	2.6	2.7	2.4	-	2.6	5.1	-	-
기타(%)	3.6	4.0	2.6	2.7	1.2	15.8	5.1	2.6	-	6.7

- 2~3년 안에 담당할 가능성이 있는 기능 중 2가지 이상의 중복기능을 담당할 것이라고 예상하는 응답도 44.3%에 달했음.

<표 5-20> 중복 담당가능 기능수

		사례수	1개 (%)	2개 (%)	3개 (%)	4개 (%)	5개 (%)	6개 (%)	7개 (%)	계(%)
전 체		140	55.7	30.0	5.0	5.0	2.9	0.7	0.7	100.0
성별	남성	101	54.5	28.7	5.9	5.0	4.0	1.0	1.0	100.0
	여성	39	59.0	33.3	2.6	5.1	-	-	-	100.0
연령별	20대	37	43.2	40.5	8.1	2.7	2.7	2.7	-	100.0
	30대	84	57.1	28.6	3.6	6.0	3.6	-	1.2	100.0
	40세 이상	19	73.7	15.8	5.3	5.3	-	-	-	100.0
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	39	46.2	33.3	10.3	5.1	2.6	2.6	-	100.0
	5-10년미만	39	66.7	25.6	-	2.6	2.6	-	2.6	100.0
	10-15년미만	32	46.9	37.5	3.1	6.3	6.3	-	-	100.0
	15년이상	30	63.3	23.3	6.7	6.7	-	-	-	100.0

- 한편, 2~3년 안에 담당할 가능성이 있는 기능을 묻는 질문에는 바뀔 것이라는 응답자 중 현재 기능별로 살펴보면, 대부분은 현재 기능이 변화하지 않을 것이라는 예상이 우세한데, 특히 Mixing, 스캐닝, 편집, 동화, 디지털(3D) 등이 변하지 않을 것이라는 응답이 상대적으로 많음.
- 음악, Key BG 디자인, 레이아웃과 연출 등의 기능이 상대적으로 바뀔 가능성이 높은 것으로 나타났음.

<표 5-21> 현재 기능별 2~3년안에 새로운 기능을 담당할 가능성 분포

(단위: %)

	현재기능 그대로일 것	바뀌어있을 것이다	합계
애니메이션기획	81.6	18.4	100.0
시나리오	72.7	27.3	100.0
스토리보드	74.2	25.8	100.0
X-sheet	69.2	30.8	100.0
Key-BG디자인	52.0	48.0	100.0
레이아웃과연출	56.0	44.0	100.0
원화	62.2	37.8	100.0
동화	82.9	17.1	100.0
Digital(페인트,CG)-2	74	26	100.0
Digital(카메라)-2D	78.1	21.9	100.0
Digital(페인트,CG)-3	67.5	32.5	100.0
Digital(카메라)-3D	81.3	18.8	100.0
미술및배경	78.7	21.3	100.0
캐릭터설정	66.7	33.3	100.0
스캐닝	83.3	16.7	100.0
편집	82.6	17.4	100.0
음악	50.0	50.0	100.0
Mixing	100.0	0.0	100.0
기타	84.6	15.4	100.0
합계	100.0	100.0	100.0

- 최종적으로 담당할 것으로 예상하는 기능에는 애니메이션기획이 53.6%로 가장 높았으며, 레이아웃과 연출, 스토리보드의 순이었음.
- 현재 애니메이션기획을 담당하고 있는 전문인력의 비중이 그다지 높지 않았다는 점을 고려할 때, 이러한 성향은 전문인력들이 애니메이션의 창작, 기획을 희망하고 있는 모습을 엿볼 수 있고, 우리나라의 애니메이션 산업이 OEM 방식의 지배에서 벗어나서 창작 애니메이션으로 갈 것이라는 전망이 이들에게 지배적임을 알 수 있음.

<표 5-22> 최종적으로 담당할 것으로 예상하는 기능

	전 체	성별		연령별			애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20대	30대	40세 이상	5년미만	5-10년미만	10-15년미만	15년 이상
사례수	140	101	39	37	84	19	39	39	32	30
애니메이션기획(%)	53.6	64.4	25.6	51.4	51.2	68.4	61.5	30.8	50	76.7
시나리오(%)	17.9	19.8	12.8	21.6	16.7	15.8	15.4	15.4	28.1	13.3
스토리보드(%)	26.4	32.7	10.3	13.5	32.1	26.3	5.1	15.4	53.1	40.0
X-sheet(%)	7.1	7.9	5.1	2.7	8.3	10.5	-	10.3	6.3	13.3
Key-BG디자인(%)	7.1	5.0	12.8	8.1	6.0	10.5	5.1	12.8	-	10.0
레이아웃과연출(%)	29.3	28.7	30.8	8.1	39.3	26.3	7.7	30.8	50.0	33.3
원화(%)	10.0	7.9	15.4	10.8	10.7	5.3	5.1	12.8	12.5	10.0
동화(%)	0.7	-	2.6	-	1.2	-	-	2.6	-	-
Digital(페인트,CG)-2D(%)	1.4	1.0	2.6	-	2.4	-	-	5.1	-	-
Digital(카메라)-2D(%)	3.6	4.0	2.6	-	6.0	-	-	10.3	3.1	-
Digital(페인트,CG)-3D(%)	4.3	4.0	5.1	2.7	4.8	5.3	5.1	7.7	-	3.3
Digital(카메라)-3D(%)	5.7	5.9	5.1	2.7	8.3	-	2.6	17.9	-	-
미술및배경(%)	6.4	3.0	15.4	16.2	3.6	-	12.8	7.7	3.1	-
캐릭터설정(%)	17.9	12.9	30.8	27.0	15.5	10.5	25.6	10.3	21.9	13.3
스캐닝(%)	0.7	1.0	-	-	1.2	-	-	2.6	-	-
편집(%)	4.3	5.0	2.6	5.4	4.8	-	10.3	2.6	-	3.3
음악(%)	2.9	3.0	2.6	2.7	2.4	5.3	-	5.1	3.1	3.3
Mixing(%)	2.1	2.0	2.6	2.7	2.4	-	2.6	5.1	-	-
기타(%)	2.9	3.0	2.6	-	2.4	10.5	2.6	5.1	-	3.3

- 한편, 애니메이션 전문인력의 직무경로에 있어 최종적으로 담당할 것으로 예상하는 기능을 현재 담당하는 기능별로 살펴보면, 지금 현재 어떤 기능을 수행하고 있다 할지라도 최종적으로는 애니메이션기획을 담당할 것이라고 응답하는 비율이 가장 높게 나타났고 있음.

- 특이한 점은 현재 시나리오를 쓰는 사람의 경우 애니메이션기획, 스토리보드, 레이아웃과연출로 바뀔 것으로 예상하는 경우가 오히려 시나리오보다 더 높게 나타났음.
- 이와 같은 사례는 현재 음악, X-Sheet, Key BG 디자인, 레이아웃과연출 등 전체적으로 목격됨.

<표 5-23> 현재 기능별 최종적으로 담당할 것으로 예상하는 기능

(단위: %)

	최종기능																				
	애니메이션기획	시나리오	스토리보드	X-sheet	Key-BG 디자인	레이아웃과연출	원화	동화	Digital(페인트, CG)-2D	Digital(카메라)-2D	Digital(페인트, CG)-3D	Digital(카메라)-3D	미술및배경	캐릭터설정	스캐닝	편집	음악	Mixing	기타	합계	
애니메이션기획	50.0	14.3	7.1	0.0	0.0	7.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	7.1	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3	100.0	
시나리오	28.6	14.3	28.6	0.0	0.0	28.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	
스토리보드	33.3	11.1	22.2	5.6	0.0	5.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.1	0.0	0.0	5.6	0.0	5.6	100.0	
X-sheet	22.7	9.1	13.6	4.5	4.5	9.1	4.5	0.0	0.0	0.0	9.1	4.5	0.0	9.1	0.0	4.5	0.0	0.0	4.5	100.0	
Key-BG 디자인	33.3	11.1	5.6	0.0	5.6	5.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.1	16.7	0.0	5.6	0.0	0.0	5.6	100.0	
레이아웃과연출	29.1	7.8	22.3	4.9	2.9	14.6	3.9	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	8.7	0.0	1.9	1.0	0.0	1.9	100.0	
원화	23.9	10.4	20.1	4.5	2.2	20.1	5.2	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	2.2	7.5	0.0	0.7	1.5	0.0	0.7	100.0	
동화	21.9	12.5	6.3	6.3	3.1	15.6	15.6	0.0	0.0	3.1	3.1	0.0	3.1	6.3	0.0	0.0	3.1	0.0	0.0	100.0	
현재기능	Digital(페인트, CG)-2D	27.6	3.4	6.9	0.0	6.9	6.9	6.9	0.0	3.4	0.0	6.9	6.9	13.8	3.4	0.0	0.0	3.4	0.0	3.4	100.0
	Digital(카메라)-2D	20.0	0.0	0.0	3.3	0.0	10.0	0.0	0.0	3.3	13.3	6.7	20.0	0.0	0.0	3.3	6.7	0.0	6.7	6.7	100.0
	Digital(페인트, CG)-3D	30.0	6.7	3.3	0.0	3.3	6.7	6.7	0.0	0.0	3.3	3.3	6.7	6.7	13.3	0.0	3.3	3.3	3.3	0.0	100.0
	Digital(카메라)-3D	18.2	0.0	0.0	9.1	0.0	9.1	0.0	0.0	0.0	18.2	0.0	9.1	0.0	0.0	0.0	9.1	0.0	9.1	18.2	100.0
	미술및배경	15.4	3.8	7.7	0.0	15.4	7.7	7.7	3.8	0.0	0.0	0.0	0.0	19.2	11.5	0.0	0.0	3.8	3.8	0.0	100.0
	캐릭터설정	38.9	0.0	16.7	5.6	5.6	11.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0	5.6	0.0	0.0	0.0	100.0
	스캐닝	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	편집	25.0	0.0	0.0	12.5	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	12.5	0.0	0.0	12.5	0.0	12.5	0.0	0.0	12.5	100.0
	음악	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	Mixing	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

4. 정규교육과 훈련 및 경험을 통한 인적자원개발

- 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램을 묻는 질문에는 실질적인 프로젝트수행을 통한 OJT가 54.8%로 정규교육(5.8%), 비정규교육(19.9%)에 비해 월등히 높았으며, 연령별로 20대보다는 30대가 OJT의 효용성을 높게 평가하였음.
- 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료기간은 평균 2.4년으로 나타났음.
- 경력이 길수록 OJT가 가장 도움이 되었다고 판단하고 있으며, 아직 그 비중이 높지는 않으나 경력이 짧은 경우에는 정규교육과 비정규교육, 즉 교육과 훈련방식이 현장에 도움이 된다고 생각하고 있음.
- 따라서 개선되고는 있으나 현재 우리나라의 애니메이션 전문인력은 정규교육이나 비정규교육과 같은 방식의 교육 및 훈련이 현장 업무에 그리 큰 영향을 주지 못하는 것으로 판단하고 있으며, 프로젝트 수행의 중요성을 강조하고 있음.

<표 5-24> 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램

	전체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
정규교육(%)	5.8	4.0	8.0	100.0	8.1	4.9	1.4	11.7	5.1	2.0	2.9
비정규교육(%)	19.9	14.2	26.8	-	23.6	19.7	12.7	24.8	16.5	26.0	12.6
도제방식의 훈련(%)	6.4	9.1	3.1	-	3.1	6.1	15.5	2.9	5.1	6.0	13.6
해외유학이나연수(%)	2.2	2.2	2.2	-	3.1	1.5	2.8	3.6	1.9	-	2.9
실질적인프로젝트수행 통한 OJT(%)	54.8	55.5	54.0	-	50.9	58.3	52.1	43.8	63.9	53.0	57.3
독학으로지식기술습득 (%)	9.4	13.1	4.9	-	10.6	8.0	12.7	13.1	7.0	9.0	8.7
기타 및 잘모르겠음 (%)	1.4	1.8	0.8	-	0.6	1.5	2.8	-	0.6	4.0	2.0
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료 기간(년)	2.4	3.0	1.6	1.0	1.7	2.5	3.3	1.5	1.9	2.8	3.8

- 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램을 묻는 질문을 현재 직무별

로 살펴보면, 모든 직무에서 실질적인 프로젝트수행을 통한 OJT가 가장 많았으며, 특히, 프로듀서와 3D감독 등에서 그 비율이 높게 나타나고 있음.

- 애니메이터와 레이아웃의 경우 비정규교육이 도움이 되었다는 응답이 상대적으로 높게 나타났음.

<표 5-25> 현재 직무별 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램

(단위: %)

	정규 교육	비정규 교육	도제방식 의 훈련	해외유 학이나 연수	실질적 인프로 젝트수 행 통한 OJT	독학으 로지식 기술습 득	기타	잘모름	합계
총감독	3.7	0.0	22.2	7.4	44.4	22.2	0.0	0.0	100.0
애니메이션 기 획자	10.0	0.0	10.0	10.0	46.7	23.3	0.0	0.0	100.0
프로듀서	12.1	0.0	9.1	3.0	66.7	9.1	0.0	0.0	100.0
시나리오 작가	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	100.0
캐릭터디자이 너	6.9	6.9	6.9	6.9	37.9	34.5	0.0	0.0	100.0
배경(설정) 담 당자	10.3	15.5	1.7	1.7	55.2	15.5	0.0	0.0	100.0
레이아웃	0.0	23.2	14.3	0.0	42.9	14.3	1.8	3.6	100.0
연출감독(콘티)	2.4	2.4	11.9	2.4	64.3	9.5	2.4	4.8	100.0
애니메이터	4.3	26.8	7.4	0.8	52.1	7.4	0.8	0.4	100.0
촬영담당자	6.8	10.2	5.1	6.8	67.8	3.4	0.0	0.0	100.0
그래픽 디자이 너	20	13.3	0.0	0.0	40.0	26.7	0.0	0.0	100.0
특수효과(비주 얼 effect)	0.0	7.9	2.6	10.5	65.8	13.2	0.0	0.0	100.0
편집담당자	13.3	13.3	0.0	0.0	60.0	13.3	0.0	0.0	100.0
음악담당자	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0
미술담당자	12.0	16.0	4.0	4.0	56.0	8.0	0.0	0.0	100.0
2D감독	6.1	3.0	9.1	3.0	57.6	15.2	0.0	6.1	100.0
3D감독	0.0	16.7	0.0	0.0	66.7	16.7	0.0	0.0	100.0
Technical Director	6.7	6.7	6.7	6.7	66.7	6.7	0.0	0.0	100.0
기타	8.1	17.7	6.5	1.6	54.8	11.3	0.0	0.0	100.0

- 한편, 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램을 묻는 질문을 현재 기능별로 살펴보면, 위의 직무에서와 마찬가지로 실질적인 프로젝트수행을 통한 OJT가 가장 많았으며, 특히 Digital(카메라)-3D와 스캐닝 등

에서 그 비율이 높게 나타나고 있음.

- 음악과 미술및배경은 정규교육의 효용성을 상대적으로 높게 평가하고 있으며, 동화, 스캐닝, 디지털(페인트, CG)의 경우 비정규교육을 상대적으로 높게 평가하고 있음.

<표 5-26> 현재 기능별 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램

(단위: %)

	정규 교육	비정규 교육	도제방 식의 훈련	해외유 학이나 연수	실질적 인프로 젝트수 행통한 OJT	독학으 로지식 기술습 득	기타	잘모름	합계
애니메이션기획	8.2	2.0	10.2	6.1	55.1	18.4	0.0	0.0	100.0
시나리오	9.1	0.0	9.1	18.2	45.5	18.2	0.0	0.0	100.0
스토리보드	6.5	0.0	12.9	6.5	54.8	16.1	0.0	3.2	100.0
X-sheet	3.8	7.7	15.4	7.7	57.7	7.7	0.0	0.0	100.0
Key-BG디자인	4.0	8.0	8.0	0.0	64.0	16.0	0.0	0.0	100.0
레이아웃과연출	2.0	10.0	16.0	1.0	58.0	9.0	1.0	3.0	100.0
원화	1.4	18.2	12.2	0.0	55.4	11.5	0.7	0.7	100.0
동화	6.6	30.3	3.9	0.0	52.6	3.9	1.3	1.3	100.0
Digital(페인 트,CG)-2	2.7	20.5	4.1	1.4	61.6	9.6	0.0	0.0	100.0
Digital(카메 라)-2D	5.5	8.2	5.5	8.2	67.1	5.5	0.0	0.0	100.0
Digital(페인 트,CG)-3	5.0	32.5	0.0	0.0	47.5	15	0.0	0.0	100.0
Digital(카메 라)-3D	9.4	6.3	0.0	3.1	71.9	9.4	0.0	0.0	100.0
미술및배경	17.3	17.3	2.7	2.7	49.3	10.7	0.0	0.0	100.0
캐릭터설정	8.3	5.6	5.6	2.8	61.1	16.7	0.0	0.0	100.0
스캐닝	0.0	20.8	4.2	4.2	70.8	0.0	0.0	0.0	100.0
편집	13.0	4.3	0.0	0.0	60.9	21.7	0.0	0.0	100.0
음악	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	100.0
Mixing	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0
기타	7.7	23.1	7.7	7.7	38.5	15.4	0.0	0.0	100.0

- 현재 직무별로 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료기간은 총감독이 5.2년으로 가장 높았으며, 시나리오 작가가 0.8년으로 가장 낮았음.

<표 5-27> 현재 직무별 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료기간

	사례수	가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료 기간(년)
전체	498	2.4
총감독	27	5.2
애니메이션 기획자	30	2.9
프로듀서	33	3.2
시나리오 작가	4	0.8
캐릭터디자이너	29	3.0
배경(설정) 담당자	58	1.8
레이아웃	56	3.7
연출감독(콘티)	42	5.2
애니메이터	257	2.4
촬영담당자	59	1.5
그래픽 디자이너	15	2.3
특수효과(비주얼 effect)	38	1.2
편집담당자	15	2.1
음악담당자	2	1.4
미술담당자	25	2.3
2D감독	33	4.5
3D감독	6	2.2
Technical Director	15	1.1
기타	62	2.1

- 한편, 현재 기능별로 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료 기간은 음악이 11.5년으로 가장 높았으며, 레이아웃과 연출이 4.5년, 그리고 시나리오가 4년 순서로 높게 나타나는 한편, Mixing이 0.8년으로 가장 낮았음.

<표 5-28> 현재 기능별 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료기간

	사례수	가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료 기간(년)
전체	498	2.4
애니메이션기획	49	2.9
시나리오	11	4.0
스토리보드	31	3.9
X-sheet	26	3.5
Key-BG디자인	25	2.9
레이아웃과연출	100	4.5
원화	148	3.5
동화	76	1.5
Digital(페인트,CG)-2D	73	1.8
Digital(카메라)-2D	73	1.6
Digital(페인트,CG)-3D	40	1.8
Digital(카메라)-3D	32	1.6
미술및배경	75	2.7
캐릭터설정	36	3.7
스캐닝	24	1.7
편집	23	3.1
음악	2	11.5
Mixing	2	0.8
기타	13	1.6

○ 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료 후 시작했던 기능은 동화, 미술및배경, 2D페인트 등이었으며, 시나리오, 음악, Mixing, X-sheet 등은 그 비율이 미미하였음.

- 이를 통해 교육훈련이후에 시작하는 기능은 동화, 미술및배경, 2D페인트, 원화 등이 상대적으로 많이 나타나는데, 이는 해당 기능들이 직무 경로에 있어 가장 아랫 부분에 있기 때문일 가능성도 있음.

<표 5-29> 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램 수료 후 시작했던 기능

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10 년미 만	10-15 년미 만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
애니메이션기획(%)	7.6	11.4	3.1	-	6.2	8.0	9.9	9.5	6.3	6.1	8.7
시나리오(%)	0.4	0.7	-	-	-	0.8	-	-	1.3	-	-
스토리보드(%)	2.4	4.4	-	-	0.6	3.0	4.2	1.5	0.6	5.1	3.9
X-sheet(%)	1.8	2.2	1.3	-	1.9	1.5	2.8	1.5	1.9	1.0	2.9
Key-BG디자인(%)	2.2	2.9	1.3	-	6.2	0.4	-	5.8	1.3	-	1.0
레이아웃과연출(%)	9.1	13.9	3.1	-	3.7	9.9	18.3	4.4	5.1	13.1	17.5
원화(%)	11.1	18.3	2.2	-	4.3	14.1	15.5	4.4	7.0	17.2	20.4
동화(%)	43.3	43.6	42.9	100.0	24.8	51.3	53.5	19.0	36.7	71.7	58.3
Digital(페인 트,CG)-2D(%)	13.3	7.7	20.1	-	16.8	13.3	5.6	13.9	24.7	3.0	4.9
Digital(카메 라)-2D(%)	9.9	11.4	8.0	-	15.5	8.4	2.8	13.1	13.3	6.1	3.9
Digital(페인 트,CG)-3D(%)	6.2	7.3	4.9	-	11.8	3.8	2.8	16.1	4.4	-	1.9
Digital(카메 라)-3D(%)	3.0	3.7	2.2	-	5.6	2.3	-	4.4	4.4	2.0	-
미술및배경(%)	12.3	7.7	17.9	-	18	9.5	9.9	13.9	18.4	5.1	7.8
캐릭터설정(%)	4.4	5.1	3.6	-	6.8	3.0	4.2	8.0	2.5	4.0	2.9
스캐닝(%)	4.6	3.3	6.3	-	6.8	4.6	-	6.6	8.2	1.0	-
편집(%)	2.0	2.6	1.3	-	2.5	1.9	1.4	2.9	3.2	-	1.0
음악(%)	0.2	-	0.4	-	-	0.4	-	0.7	-	-	-
Mixing(%)	0.2	0.4	-	-	-	0.4	-	-	0.6	-	-
기타(%)	3.2	2.9	3.6	-	1.9	2.7	8.5	2.9	3.8	2.0	3.9

- 업무 향상을 위해 필요한 추가적인 교육 및 훈련을 묻는 질문에도 역시 많은 프로젝트 수행을 통한 OJT가 33.9%로 가장 많은 응답을 보였으며, 해외유학 연수도 31.1%의 응답을 나타냈음.
- 해외유학 연수는 여성보다는 남성이, 연령별로는 20대의 젊은 층이, 경력별로는 5-10년 미만자가 높은 응답을 보였음.

<표 5-30> 업무 향상을 위해 필요한 추가적인 교육 및 훈련

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
정규교육과정수료(%)	7.0	7.7	6.3	-	6.8	6.8	8.5	4.4	8.2	5.0	10.7
비정규 훈련과정수료(%)	3.8	3.6	4.0	-	3.7	3.4	5.6	5.8	5.1	1.0	1.9
도제식 훈련(%)	14.5	12.8	16.5	100.0	14.3	14.0	14.1	19.0	11.4	15.0	12.6
해외유학 연수(%)	31.1	32.5	29.5	-	32.3	32.2	25.4	27.0	35.4	30.0	31.1
많은프로젝트수행통한 OJT(%)	33.9	32.1	36.2	-	33.5	35.2	31.0	36.5	31.0	39.0	30.1
특별하게필요없다(%)	9.2	10.9	7.1	-	8.1	8.3	15.5	6.6	8.2	10.0	13.6
잘모름(%)	0.4	0.4	0.4	-	1.2	-	-	0.7	0.6	-	-
계(%)	100. 0	100.0	100. 0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

- 업무 향상을 위해 필요한 추가적인 교육 및 훈련을 묻는 질문을 기능별로 살펴보면, 대부분의 기능에서 많은 프로젝트 수행을 통한 OJT가 가장 많은 응답을 보였으나, 스토리보드, Key-BG디자인, 레이아웃과 연출, Digital(페인트,CG)-2D, 스캐닝 등은 해외유학 연수의 응답이 더 많았음.

<표 5-31> 현재 기능별 업무 향상을 위해 필요한 추가적인 교육 및 훈련

(단위: %)

	정규교육 과정수료	비정규 훈련과정 수료	도제식 훈련	해외유학 연수	많은프로 젝트수행 통한 OJT	특별하게 필요없다	합계
애니메이션기획	10.2	6.1	10.2	22.4	36.7	14.3	100.0
시나리오	0.0	18.2	0.0	18.2	45.5	18.2	100.0
스토리보드	9.7	3.2	12.9	35.5	25.8	12.9	100.0
X-sheet	7.7	3.8	30.8	19.2	30.8	7.7	100.0
Key-BG디자인	12.0	0.0	20.0	28.0	24.0	16.0	100.0
레이아웃과연출	8.0	1.0	14.0	38.0	29.0	10.0	100.0
원화	8.8	1.4	13.5	33.1	35.1	7.4	100.0
동화	9.2	1.3	25.0	23.7	28.9	11.8	100.0
Digital(페인트,CG)-2D	5.5	12.3	31.5	31.5	8.5	15.1	100.0
Digital(카메라)-2D	2.7	5.5	16.4	32.9	30.1	12.3	100.0
Digital(페인트,CG)-3D	15.0	7.5	10.0	22.5	35.0	10.0	100.0
Digital(카메라)-3D	0.0	6.3	28.1	18.8	43.8	3.1	100.0
미술및배경	1.3	6.7	8.0	30.7	38.7	13.3	100.0
캐릭터설정	5.6	5.6	16.7	27.8	25.0	19.4	100.0
스캐닝	4.2	4.2	12.5	37.5	29.2	12.5	100.0
편집	4.3	8.7	13.0	26.1	34.8	13.0	100.0
음악	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	100.0
Mixing	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0	100.0
기타	7.7	7.7	7.7	15.4	53.8	7.7	100.0

- 교육훈련을 받지 못한 이유로는 프로젝트에 참여할 기회가 없어서가 23.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 교육훈련 정보부족, 시간이 없어서, 비용이 비싸서가 비슷한 비율로 응답되었음.
- 여기서 우리는 우수한 애니메이션 인력의 양성을 위해서 가장 필요한 것은 프로젝트에 직접 참여할 수 있는 방식의 교육 훈련이 현재 가장 효율적이라는 사실을 알 수 있음.

<표 5-32> 교육훈련을 받지 못한 이유

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년미 만	5-10 년미 만	10-15 년미 만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100.0	103
프로그램이국내외에 없어서(%)	5.6	7.3	3.6	-	5.0	6.1	5.6	4.4	5.7	6.0	6.8
프로그램이국내에 없어서(%)	8.8	12.0	4.9	-	7.5	9.5	9.9	8.0	7.0	12.0	9.7
프로그램의수준이 낮아서(%)	6.4	9.1	3.1	-	5.6	4.5	15.5	5.8	2.5	7.0	12.6
시간이 없어서(%)	15.3	18.6	11.2	-	14.3	15.5	16.9	13.1	18.4	6.0	22.3
비용이 비싸서(%)	14.9	10.9	19.6	-	19.9	14.0	7.0	19.0	20.9	6.0	8.7
프로젝트많이참여할 기회가없어서(%)	23.1	17.5	29.9	-	27.3	21.6	19.7	32.1	20.3	26.0	12.6
교육훈련정보부족 (%)	16.1	12.0	21.0	100.0	16.1	16.3	12.7	15.3	15.2	23.0	11.7
업계관행상교육을 허용하지않아서(%)	5.0	7.3	2.2	-	1.2	6.8	7.0	1.5	3.8	7.0	9.7
기타(%)	1.6	1.1	2.2	-	1.9	1.5	1.4	-	3.2	2.0	1.0
잘모름(%)	3.2	4.0	2.2	-	1.2	4.2	4.2	0.7	3.2	5.0	4.9
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

○ 교육훈련을 받지 못한 이유별로 업무향상을 위해 필요한 추가적인 교육 및 훈련을 살펴보면, 도제식훈련을 필요로 하는 인력은 프로그램이 국내에 없는 이유가 가장 비중이 크며, 비정규훈련과정을 선호하는 인력은 시간 부족을 가장 큰 원인으로 지적함.

- 해외유학연수의 경우 당연히 비용의 문제가 절실한 것으로 나타남.

<표 5-33> 교육훈련을 받지 못한 이유별, 업무향상을 위해 필요한 추가적인 교육 및 훈련 비율

(단위 : %)

	정규교육과정 수료	비 정규 훈련과정 수료	도 제 식 훈련	해외유 학 연수	많은프 로젝트 수행통 한 OJT	특별하 게 필요 없다	잘모름
프로그램이국내외에없어서	5.7	0.0	11.1	5.2	5.3	2.2	0.0
프로그램이국내에없어서	8.6	15.8	16.7	9.7	3.0	13.0	0.0
프로그램의수준이낮아서	17.1	5.3	2.8	3.9	6.5	13.0	0.0
시간이 없어서	22.9	42.1	11.1	18.7	10.1	10.9	50.0
비용이 비싸서	14.3	21.1	5.6	37.4	1.2	2.2	0.0
프로젝트많이참여할기회가 없어서	8.6	0.0	29.2	6.5	46.7	4.3	0.0
교육훈련정보부족	17.1	15.8	19.4	12.3	15.4	23.9	50.0
업계관행상교육을허용하지 않아서	0.0	0.0	4.2	4.5	6.5	8.7	0.0
기타	2.9	0.0	0.0	1.9	2.4	0.0	0.0
잘모름	2.9	0.0	0.0	0.0	3.0	21.7	0.0
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100. 0

○ 애니메이션 분야에서 일하게 된 주요 동기를 묻는 질문에는 애니메이션에 대한 열정때문이라는 응답이 전체의 43.8%로 가장 높게 나타났으며, 여성보다는 남성이, 연령과 경력이 낮을수록 높은 응답을 기록하였음.

- 유망산업 분야라고 판단해서 참가한 겨우도 15%로 나타나서 애니메이션 산업에 대한 기대가 어느 정도는 존재했음을 알 수 있음.

<표 5-34> 애니메이션 분야에서 일하게 된 주요 동기

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
애니메이션에 대한 열 정 때문(%)	43.8	46.7	40.2	-	51.6	43.9	26.8	49.6	44.9	44.0	34.0
애니메이션에 대한 교 육 훈련을 받아서(%)	4.4	4.0	4.9	-	4.3	5.3	1.4	4.4	6.3	1.0	4.9
애니메이션에 대한 재 능이 있어서(%)	10.2	10.9	9.4	-	2.5	12.5	19.7	2.9	5.7	21.0	16.5
애니메이션에 대한 전 문 지식이 있어서(%)	5.2	4.0	6.7	-	8.1	3.8	4.2	6.6	7.0	4.0	1.9
애니메이션을 취미 생 활로 시작했다가(%)	17.7	16.4	19.2	100.0	15.5	18.2	18.3	20.4	18.4	14.0	16.5
유망 산업 분야라서 (%)	14.9	15.3	14.3	-	13.0	12.9	26.8	12.4	12.7	13.0	23.3
기타(%)	3.6	2.2	5.4	-	4.3	3.4	2.8	3.6	4.4	3.0	2.9
잘 모름(%)	0.2	0.4	-	-	0.6	-	-	-	0.6	-	-
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

- 애니메이션 분야에서 일하게 된 주요 동기를 현재 직무별로 살펴보면, 대부분의 직무에서 애니메이션에 대한 열정 때문이라는 응답이 가장 많았고, 음악담당자는 애니메이션에 대한 전문지식이 있어서가 가장 높은 비중을 보였음.
- 대부분 애니메이션 전문인력은 관련 분야가 유망하거나, 전문화된 교육 훈련을 받았거나, 특별한 재능을 보이거나 등의 이유보다는 애니메이
션 분야에서 일하고 싶다는 열정 때문에 현업에 종사한 것으로 나타남.

<표 5-35> 현재 직무별 애니메이션 분야에서 일하게 된 주요 동기

(단위 : %)

	애니메이션에 대한 열정 때문	애니메이션에 대한 교육 훈련을 받아	애니메이션에 대한 재능이 있어서	애니메이션에 대한 전문지식이 있어서	애니메이션을 취미생활로 시작	유망산업분야라서	기타	합계
총감독	48.1	3.7	22.2	7.4	3.7	7.4	7.4	100.0
애니메이션 기획자	50.0	3.3	3.3	3.3	13.3	16.7	10.0	100.0
프로듀서	45.5	0.0	6.1	9.1	15.2	21.2	3.0	100.0
시나리오 작가	50.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	25.0	100.0
캐릭터디자이너	48.3	0.0	24.1	3.4	6.9	13.8	3.4	100.0
배경(설정) 담당자	44.8	5.2	5.2	13.8	13.8	8.6	8.6	100.0
레이아웃	42.9	0.0	23.2	1.8	14.3	14.3	3.6	100.0
연출감독(콘티)	38.1	4.8	21.4	7.1	4.8	21.4	2.4	100.0
애니메이터	42.8	4.3	12.5	3.1	17.5	16.3	3.5	100.0
촬영담당자	47.5	5.1	3.4	6.8	22.0	11.9	3.4	100.0
그래픽 디자이너	33.3	20.0	6.7	13.3	20.0	6.7	0.0	100.0
특수효과(비주얼 effect)	55.3	2.6	5.3	5.3	21.1	5.3	5.3	100.0
편집담당자	46.7	13.3	0.0	13.3	13.3	6.7	6.7	100.0
음악담당자	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0
미술담당자	52.0	4.0	8.0	8.0	8.0	8.0	12.0	100.0
2D감독	36.4	0.0	30.3	3.0	12.1	15.2	3.0	100.0
3D감독	66.7	16.7	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	100.0
Technical Director	60.0	6.7	0.0	0.0	20.0	13.3	0.0	100.0
기타	38.7	4.8	8.1	3.2	21.0	16.1	8.1	100.0

○ 이전에 애니메이션 이외의 직업에 종사한 경험이 있는 전문인력은 263명으로 전체의 약 53%를 차지하는데, 여성의 경우 55%로 남성의 51%보다 이직해온 비중이 약간 크며, 연령이 높아지거나 경력이 길수록 이직해 온 비중은 감소하므로 처음부터 애니메이션 분야에서 종사한 전문인력들이 동 분야에서 다른 곳으로 이직하거나 그만두지 않고 오랫동안 일하는 성향이 있음을 알 수 있음.

- 애니메이션 이전 종사 분야를 묻는 질문에는 오락 및 문화서비스업 18.6%, 교육서비스업 10.3%, 사업서비스업 9.1% 등 주로 서비스업 계열 산업에서 이직하고 있음.

<표 5-36> 애니메이션 이전 종사 분야

	전 체	성별		연령별			애니메이션부문 총경력별				
		남성	여성	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상	
사례수	263	139	124	83	147	33	78	92	51	42	
농림수산업(%)	1.1	1.4	0.8	-	2.0	-	-	2.2	2.0	-	
광업및제조업(%)	8.4	10.8	5.6	7.2	8.8	9.1	7.7	7.6	11.8	7.1	
전기가스수도업및건설업(%)	9.1	12.9	4.8	10.8	9.5	3.0	9.0	9.8	9.8	7.1	
도소매업(%)	4.9	4.3	5.6	4.8	4.1	9.1	5.1	5.4	-	9.5	
숙박음식업(%)	2.7	4.3	0.8	1.2	4.1	-	1.3	1.1	7.8	2.4	
운수업(%)	1.9	2.2	1.6	2.4	1.4	3.0	2.6	1.1	2.0	2.4	
통신업(%)	5.7	3.6	8.1	6	5.4	6.1	7.7	5.4	3.9	4.8	
금융보험업(%)	4.2	1.4	7.3	7.2	2.7	3.0	3.8	4.3	5.9	2.4	
부동산임대업(%)	0.4	0.7	-	-	-	3.0	-	-	-	2.4	
사업서비스업(%)	9.1	12.9	4.8	4.8	10.2	15.2	5.1	10.9	9.8	11.9	
교육서비스업(%)	10.3	3.6	17.7	12	10.2	6.1	17.9	10.9	5.9	-	
보건및복지서비스업(%)	2.7	2.2	3.2	3.6	2.7	-	5.1	2.2	2.0	-	
오락및문화서비스업(%)	18.6	24.5	12.1	25.3	15.6	15.2	23.1	15.2	23.5	11.9	
운동관련산업(%)	0.4	-	0.8	1.2	-	-	1.3	-	-	-	
기타공공및개인서비스업(%)	34.6	28.8	41.1	33.7	34.7	36.4	32.1	34.8	31.4	42.9	

- 다른 직장에서 현재보다 높은 보수를 제안 받을 경우 애니메이션 외의 다른 분야로의 이직 의향을 묻는 질문에는 전체적으로 이직하려는 의도를 가진 인력이 79.7%로 나타나서 이직의향이 없는 19.7%보다 월등히 높았으며, 남성보다는 여성이, 그리고 연령이 높을수록, 경력이 낮을수록 대체로 이직의 의도를 가진 전문인력의 비중이 높았음.
- 그러나 애니메이션과 관련이 있을 때만 이직하는 경우가 25.5%, 애니메이션분야의 기술과 지식을 활용할 수 있는 분야인 경우에만 이직하는 경우가 24.7%로 나타나서 보수의 수준이 높기만 하면 이직하는 경우인 29.5%를 압도함.
- 이것은 애니메이션 분야의 보수에 대한 만족도가 매우 낮은 것을 의미하면서, 그래도 관련 전문인력들은 애니메이션과 어느 정도의 연관성을 가진 직종에서 일을 하고자 하는 의도가 있음(전체의 약70%).

<표 5-37> 높은 보수를 제안받을 경우 애니메이션 외의 다른 분야로의 이직 의향

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
이직한다(%)	29.5	27.7	31.7	-	29.8	28.0	35.2	27.7	30.4	31.0	29.1
애니메이션과관련이있다 면 이직한다(%)	25.5	24.5	26.8	-	23.6	26.9	25.4	21.9	29.7	27.0	22.3
애니메이션분야의기술지 식 활용가능한분야면이 직한다(%)	24.7	23	26.8	100.0	26.1	25.4	16.9	32.1	25.3	18.0	20.4
이직의향없다(%)	19.7	24.5	13.8	-	19.3	19.7	21.1	17.5	13.9	24.0	27.2
잘모름(%)	0.6	0.4	0.9	-	1.2	-	1.4	0.7	0.6	-	1.0
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

5. 전문인력의 근로조건

- 애니메이션 산업에 종사하는 전문인력 현재 고용형태는 프리랜서가 47.0%로 거의 절반에 가까웠으며, 다음으로 정규직 24.3%, 파트타임·임시직·계약직 20.5%의 순으로 나타났음.
 - 프리랜서의 비율은 남성보다 여성이, 연령과 경력이 높을수록 비율이 높게 나타난 반면, 정규직 비율은 남성과 여성이 거의 동일하며, 연령과 경력이 낮을수록 비율이 높게 나타남.
 - 하지만 파트타임, 임시직, 계약직 비율은 연령과 경력이 낮을수록 높아지는 경향을 보임
 - 연령/경력이 높을수록(낮을수록) 정규직 비율이 줄어들고(늘어나고) 프리랜서 비율이 높아지는(낮아지는) 부분은 관련분야에 종사한 경력이 길수록 전문성을 가진 프리랜서로 남아있을 가능성이 높을 경우와, 새로이 애니메이션 노동시장에 진입하는 전문인력들이 채용이라는 형태를 통해 근로를 하게 되는 비중이 높은 경우의 가능성을 포괄하는 것으로 볼 수 있으나
 - 입직 초기에는 정규직과 더불어 파트타임/임시/계약직이 주도적인 고용형태인 것을 알 수 있음

<표 5-38> 현재 고용 형태

		사례수	사업주 (%)	정규직 근로자 (%)	프리랜서 (%)	파트타임, 임시직, 계약직 (%)	일용직 (%)	계(%)
전 체		498	4.2	24.3	47.0	20.5	4.0	100.0
성별	남성	274	5.8	24.5	43.8	20.4	5.5	100.0
	여성	224	2.2	24.1	50.9	20.5	2.2	100.0
연령별	20세미만	2	-	-	100.0	-	-	100.0
	20대	161	1.2	32.9	29.8	32.3	3.7	100.0
	30대	264	4.2	23.5	51.1	16.7	4.5	100.0
	40세이상	71	11.3	8.5	69.0	8.5	2.8	100.0
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	137	2.2	37.2	26.3	32.8	1.5	100.0
	5-10년미만	158	5.1	29.1	39.9	22.2	3.8	100.0
	10-15년미만	100	-	13.0	64.0	16.0	7.0	100.0
	15년이상	103	9.7	10.7	68.9	5.8	4.9	100.0

- 현재 고용형태를 기능별로 보면, 애니메이션기획, Digita(페인트,CG)-2D, Mixing, 스캐닝 등은 정규직의 고용형태가 가장 많았으며, 원화, 동화 등은 프리랜서의 비중이 압도적으로 많았음.
- 디지털 카메라의 경우는 2D와 3D 모두 파트타임이나 임시직, 계약직으로 일하는 비중이 50%에 달하고 있음.

<표 5-39> 현재 기능별 고용 형태

(단위: %)

	사업주	정규직 근로자	프리랜서	파트타임 임시직 계약직	일용직	합계
애니메이션기획	24.5	51.0	12.2	12.2	0.0	100.0
시나리오	27.3	36.4	27.3	9.1	0.0	100.0
스토리보드	22.6	19.4	45.2	12.9	0.0	100.0
X-sheet	11.5	23.1	34.6	26.9	3.8	100.0
Key-BG디자인	8.0	32.0	36.0	24.0	0.0	100.0
레이아웃과연출	7.0	11.0	66.0	9.0	7.0	100.0
원화	1.4	7.4	70.3	11.5	9.5	100.0
동화	2.6	7.9	69.7	14.5	5.3	100.0
Digital(페인 트,CG)-2D	4.1	32.9	34.2	27.4	1.4	100.0
Digital(카메라)-2D	4.1	38.4	8.2	49.3	0.0	100.0
Digital(페인 트,CG)-3D	2.5	57.5	10.0	30.0	0.0	100.0
Digital(카메라)-3D	0.0	31.3	15.6	53.1	0.0	100.0
미술및배경	12.0	37.3	33.3	17.3	0.0	100.0
캐릭터설정	11.1	30.6	27.8	30.6	0.0	100.0
스캐닝	4.2	45.8	16.7	33.3	0.0	100.0
편집	4.3	39.1	26.1	30.4	0.0	100.0
음악	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	100.0
Mixing	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	100.0
기타	0.0	38.5	23.1	38.5	0.0	100.0

○ 애니메이션 종사자들의 평균 주당 근로시간은 58.3시간, 가장 집중적으로 일한 경우는 주당 74.5 시간으로 나타나 애니메이션 종사자들이 프로젝트에 참여하여 활동하는 기간 동안에는 일상적으로 장시간 근로를 하는 것을 알 수 있음.

- 또한 평균 1개의 프로젝트에 참여할 때 소요되는 평균 기간은 10개월 정도로 앞서의 경력과 참여 작품 건수를 비교해 보건대 평균 기간은 10개월이지만, 여러 프로젝트를 한꺼번에 추진하는 성향이 있음을 알 수 있고, 이것이 과거 OEM 방식이 시장을 지배하고 있었다는 사실을 다시 한번 증명함.

- 2003년 1년 동안 프로젝트에 내내 참여하여 일했는지를 알아보기 위해 질문한 연간 근로의 기간에 대한 질문에서 평균 46주를 참여한 것으로 그리고 아무 프로젝트에도 참여하지 못한 기간은 평균 15주로 응답되었음.²⁾

2) 전문인력간의 이러한 근로시간과 참여기간 상의 차이는 고용형태에 따라 또한 개인 성향에 따라 달라질 수 있기 때문에 해석에 있어 주의를 요함. 예를 들어 사업주들이 포함된 이번 조사에서 사업주들의 근로시간이 장

- 각자 응답의 차이가 있어 이 두가지 응답의 합이 1년 52주를 넘어서지만, 여기서 알 수 있는 것은 프로젝트의 물량이 충분하지 못하여, 평균적인 전문인력들은 29% 정도의 기간 동안 아무 일에도 종사하지 못하는 문제의 존재를 시사함.

<표 5-40> 주당 평균 근로시간과 연간 작업참여 기간

	전체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100.0	103
직접 투입되는 평균 주당 근로시간(시간)	58.3	59.5	56.8	63.0	59.0	58.3	56.6	56.5	58.0	61.9	57.5
가장 집중적으로 일한 경우 평균 주당 근로시간(시간)	74.5	74.6	74.4	75.0	75.5	74.8	71.0	71.1	76.4	75.7	75.0
평균 1개 프로젝트에서 작업에 참여하는 평균 기간(개월)	10.1	10.5	9.6	3.0	8.4	10.6	12.2	8.8	9.5	11.7	11.3
2003년 애니메이션 프로젝트 참여 기간(주)	45.9	47.1	44.5	-	43.3	47.4	45.6	40.3	47.9	49.5	45.8
2003년 어떤 일도 하지 않은 기간(주)	15.0	15.5	14.4	-	17.7	13.6	14.9	17.9	14.8	11.4	14.7

- 주당 평균 근로시간을 기능별로 살펴보면, 동화를 맡은 전문인력이 주당 65.4시간으로 가장 장시간 근로하고 있으며, 원화, Key-BG 디자인 등도 60시간을 넘고 있음.³⁾
 - 이러한 성향은 가장 집중적으로 일한 프로젝트에서의 평균 근로시간에서도 유사하게 나타나서 원화, 동화의 경우 약 80시간에 육박하는 근로시간을 기록하고 있음.
 - 반면, Mixing의 경우 평균 42시간으로 가장 짧음.
 - 1개 프로젝트에서 작업에 참여하는 평균기간은 시나리오가 21.6개월로 가장 길게 나타나고, 디지털 카메라와 스캐닝이 가장 짧은 참여 기간을 가짐.
 - 2003년 애니메이션 프로젝트에 참여한 기간은 시나리오, 디지털 카메

시간일 수 있는데 이것은 일반적인 근로자들의 근로조건에서 장시간 근로를 하는 것과 성격이 다름. 또한 프리랜서의 경우 프로젝트가 없어서 일을 하지 않는다고 보다 본인이 휴식기간을 갖기 위해 일을 피하는 기간도 존재할 수 있기 때문에 일을 하지 않은 기간이 무조건 프로젝트 물량이 부족하기 때문이라고 해석하는데 주의가 필요함. 그러나 우리 애니메이션 시장의 현재 상황을 고려하건대 일감의 부족이 지배적인 이유일 것이라는 가정 하에서 분석을 실시했음.

3) 음악의 주당 평균 근로시간도 약 63시간에 달하나 2개의 사례 중 1명이 고용주이기 때문에 설명에서 제외함.

라, 미술 및 배경의 경우 52주에 육박하는 모습을 보여 1년 내내 일하는 전문화된 형태의 기능임을 알 수 있는 반면, 편집의 경우 평균 22주 동안 일을 하지 않은 응답이 나와 문제가 심각함을 알 수 있음.

<표 5-41> 기능별 주당 평균 근로시간과 연간 작업참여 기간

	사례수	직접 투입되는 평균 주당 근로시간 (시간)	가장 집중적으로 일한 경우 평균 주당 근로시간 (시간)	평균 1개 프로젝트에서 작업에 참여하는 평균 기간(개월)	2003년 애니메이션 프로젝트 참여 기간(주)	2003년 어떤 일도 하지 않은 기간(주)
전체	498	58.3	74.5	10.1	45.9	15.0
애니메이션기획	49	52.5	71.3	15.7	43.2	19.8
시나리오	11	56.2	78.4	21.6	52	15.4
스토리보드	31	57.1	75.4	15.4	43.1	13.2
X-sheet	26	57.7	73.5	13.7	44.2	11.6
Key-BG디자인	25	60.1	71.6	12.0	42.1	17.9
레이아웃과연출	100	59.5	75.6	11.4	44.6	12.3
원화	148	60.6	77.0	10.5	43.8	12.4
동화	76	65.4	82.5	9.3	44.6	15.1
Digital(페인트,CG)-2D	73	55.1	70.3	9.1	43.5	18.4
Digital(카메라)-2D	73	56.7	72.5	7.2	51.6	9.9
Digital(페인트,CG)-3D	40	57.8	73.6	13.7	44.2	17.1
Digital(카메라)-3D	32	58.2	74.1	8.3	52	15.9
미술및배경	75	56.1	71.0	9.6	50.5	16.4
캐릭터설정	36	56.3	73.8	15.4	41.7	19.7
스캐닝	24	52.2	62.7	8.0	45.4	12.6
편집	23	52.0	70.5	11.7	36.4	21.6
음악	2	62.5	85.0	9.0	27.9	42.9
Mixing	2	42.0	53.0	13.0	28.2	18.2
기타	13	61.9	73.9	8.9	42.3	14.3

○ 한편, 주당 평균 근로시간을 고용형태별로 살펴보면, 오히려 일용직의 주당 근로시간이 67시간으로 가장 높게 나타나며, 그 뒤를 이어 프리랜서가 60시간을 기록하고 있음.

- 한편 집중적으로 일하는 동안의 근로시간은 역시 사업주의 경우가 월등하게 길게 나타나며, 그 이후에는 일용직, 프리랜서의 순서로 위에서와 유사한 성향을 보임.
- 평균 1개 프로젝트에서 작업에 참여하는 평균기간은 정규직이 10.9주로 가장 길게 나타나는데, 일용직의 8주를 제외하고는 다른 고용형태도 대부분 9~10주로 비슷함.

- 모든 고용형태에서 2003년 1년간 애니메이션 프로젝트에 참여한 기간은 45주를 중심으로 비슷하게 나타남.
- 2003년 프로젝트 참여기간에서 사업주가 참여하지 않은 기간이 가장 길게 나타나는데 이는 앞서 설명한 고용형태의 특수성에 기인하는 현상으로 판단되고, 그 외에는 파트타임, 일용직, 계약직이 일을 쉬는 기간이 긴 것으로 조사됨.

<표 5-42> 고용형태별 주당 평균 근로시간과 연간 작업참여 기간

	사례수	직접 투입되는 평균 주당 근로시간 (시간)	가장 집중적으로 일한 경우 평균 주당 근로시간 (시간)	평균 1개 프로젝트에서 작업에 참여하는 평균 기간(개월)	2003년 애니메이션 프로젝트 참여 기간(주)	2003년 어떤 일도 하지 않은 기간(주)
전체	498	58.3	74.5	10.1	45.9	15.0
사업주	21	55.5	81.2	9.7	40.8	23.3
정규직 근로자	121	56.7	73.7	10.9	45.9	13.2
프리랜서	234	60.1	77.2	10.2	46.4	14.3
파트타임,임시직, 계약직	102	54.9	66.9	9.5	46.1	17.2
일용직	20	67.3	79.1	8.0	45.2	13.1

- 애니메이션 전문인력의 보수지급 형태는 월급의 경우가 50%, 작업량에 따라 지급되는 형태가 46%로 거의 대부분을 차지하고 있으며, 주급과 프로젝트 건당은 미미한 비율을 보이고 있음.
- 월평균 보수수준은 평균 163.9만원으로 표본의 대표성을 가진 30대 10년 경력의 애니메이션 전문인력의 평균 보수로 간주할 수 있음.
- 여성의 경우 월평균 121만원에 비해 남성은 199만원으로 큰 차이를 보이고 있으며, 이러한 차이는 각각 맡고 있는 직무에서 오는 영향이 가장 크지만 우리 노동시장 전체에서 나타나는 여성이 상위 직무로 이동해가기 어려운 차별적인 구조도 영향력을 발휘하고 있다고 판단됨.
- 자연스럽게 연령과 경력이 높을수록 보수수준도 높아지고 있는데, 애니메이션 부문에서 15년 이상 일한 40세 이상의 표본의 경우 약 260만원 정도의 보수 수준을 기록하고 있음.

<표 5-43> 보수지급 형태

		사례수	보수지급 형태					월평균 보수 수준(만원)	
			주급 (%)	월급 (%)	작업량에 따라 (%)	프로젝트건당 (%)	기타 (%)		계(%)
전 체		498	0.2	49.8	46.2	3.6	0.2	100.0	163.9
성별	남성	274	-	51.8	44.2	4.0	-	100.0	198.8
	여성	224	0.4	47.3	48.7	3.1	0.4	100.0	121.4
연령별	20세미만	2	-	50.0	50.0	-	-	100.0	60.0
	20대	161	-	68.3	29.8	1.9	-	100.0	114.6
	30대	264	0.4	45.5	50.4	3.4	0.4	100.0	168.8
	40세이상	71	-	23.9	67.6	8.5	-	100.0	263.3
애니메이션부문 총경력별	5년미만	137	-	74.5	22.6	2.9	-	100.0	114.5
	5-10년미만	158	0.6	54.4	40.5	3.8	0.6	100.0	141.4
	10-15년미만	100	-	30.0	68.0	2.0	-	100.0	170.4
	15년이상	103	-	29.1	65.0	5.8	-	100.0	259.6

- 보수수준을 기능별로 보면, 총감독, 연출감독(콘티), 디지털 2D감독 등이 상대적으로 높게 나타나며, 그래픽디자이너, 음악담당자, 편집담당자 등의 보수 수준이 가장 낮은 것으로 조사되었음.
 - 가장 큰 표본을 추출한 애니메이터의 경우 역시 147만원 수준으로 낮은 그룹에 속해 있음.
- 평균적으로 현재 애니메이션 전문인력의 보수 수준은 임금근로자들에 비해 낮고, 경력이 쌓이는 경우에도 경력이 비슷한 수준의 임금근로자들보다 상승 속도가 늦은 것으로 나타남.

<표 5-44> 현재 기능별 보수수준

	사례수	월평균 보수의 수준(만원)
전체	498	163.9
총감독	27	365.8
애니메이션 기획자	30	217.8
프로듀서	33	181.4
시나리오 작가	4	195.0
캐릭터디자이너	29	188.3
배경(설정) 담당자	58	152.7
레이아웃	56	228.0
연출감독(콘티)	42	306.7
애니메이터	257	146.7
촬영담당자	59	143.1
그래픽 디자이너	15	130.8
특수효과(비주얼 effect)	38	141.5
편집담당자	15	132.3
음악담당자	2	110.0
미술담당자	25	157.9
2D감독	33	301.1
3D감독	6	235.0
Technical Director	15	177.0
기타	62	142.5

- 매우만족, 만족, 보통, 불만족, 매우불만족의 5점 척도로 계산한 애니메이션 전문인력의 만족도를 보면, 업무내용을 제외하고 근무환경, 근무시간, 임금 만족도는 모두 2점대로 평균(3점) 이하의 수치를 나타냄.
- 업무내용의 만족도는 3.15로 보통보다는 조금 높은 만족도를 기록
 - 그러나 근무환경은 2.95, 근무시간은 2.71, 임금에 대해서는 2.23의 만족도를 보이며 임금의 경우 불만족이 상당히 존재하는 것을 알 수 있음.
 - 남녀 성별의 차이는 별로 나타나지 않고,
 - 연령별로는 연령이 낮을수록 업무내용에 대해서는 만족하지만, 보수수준에 대해서는 불만족이 크게 나타나고, 연령이 높을수록 모든 항목에 대해 불만족이 증가하는 것으로 나타남.
 - 경력별 분석도 연령과 비슷한 모습을 보임.
 - 재능 또는 기술의 활용정도는 대부분 보통에 가까운 모습임.

<표 5-45> 애니메이션 전문인력의 만족도*

		업무내용 만족도	근무환경 만족도	근무시간 만족도	임금만족도	재능 또는 기술의 활용정도 만족도
전 체		3.15	2.95	2.71	2.23	2.88
성별	남성	3.14	2.93	2.68	2.24	2.87
	여성	3.16	2.96	2.75	2.21	2.89
연령별	20세미만	4.00	4.00	4.00	2.00	3.00
	20대	3.16	2.91	2.58	2.09	2.89
	30대	3.19	3.01	2.77	2.32	2.92
	40세이상	2.96	2.77	2.73	2.20	2.69
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	3.24	2.93	2.66	2.18	2.90
	5-10년미만	3.25	2.95	2.67	2.19	3.03
	10-15년미만	3.03	3.09	2.74	2.29	2.78
	15년이상	2.98	2.83	2.79	2.30	2.73

주: * 매우 불만족-1, 불만족-2, 보통-3, 만족-4, 매우 만족-5점으로 환산한 평균 척도

- 현재 담당하고 있는 기능별로 만족도 조사 결과를 살펴보면, 업무 내용에서는 음악 및 동화 등에서 만족도가 낮게 나타남.
 - 근무환경에 있어서는 대부분이 비슷하지만 디지털(페인트, CG) 3D와 음악에 있어 만족도가 상대적으로 낮은 것으로 보임.
 - 근무시간의 경우 애니메이션 기획과 편집을 제외하고는 대부분 2.5에 가까운 지수가 나타나서 보통에 미치지 못하는 모습을 보이고 있음.
 - 전반적으로 낮은 만족도를 보이는 임금의 경우 음악, Mixing, 3D 디지털 카메라, 원화, 동화의 기능을 담당하는 전문인력들의 만족도가 상대적으로 낮은 특징을 가지고 있음.
 - 재능 또는 기술의 활용정도 음악, Mixing, 원화, 동화, 디지털(페인트, CG) 3D, 3D 디지털 카메라에서 보통 이하의 만족도를 가지고 있는 것으로 나타남.

- 대부분 만족도가 낮은 기능들이 여러 항목에서 중복되어 나타나는데, 이들 기능에 속한 표본의 특성에서 나타나는 주관적인 만족도의 문제일수도 있으나, 음악과 Mixing을 제외하고는 20명 이상의 표본에 대한 조사가 이루어졌기 때문에 이들 추세가 현재 상황을 어느 정도는 정확하게 보여준다고 해석할 수 있음.

<표 5-46> 애니메이션 전문인력의 현재 기능별 만족도*

	업무 내용 만족도	근무환경 만족도	근무시간 만족도	임금 만족도	재능 또는 기술의 활용정도 만족도
전체	3.15	2.95	2.71	2.23	2.88
애니메이션기획	3.45	3.06	3.12	2.51	3.10
시나리오	3.64	3.18	2.91	2.82	3.55
스토리보드	3.32	3.00	2.94	2.58	3.03
X-sheet	3.35	2.92	2.54	2.38	3.04
Key-BG디자인	3.16	2.96	2.56	2.32	3.00
레이아웃과연출	3.05	2.97	2.66	2.28	2.76
원화	3.03	2.93	2.70	2.17	2.76
동화	2.97	2.72	2.66	2.09	2.80
Digital(페인트,CG)-2D	3.22	3.05	2.60	2.36	2.95
Digital(카메라)-2D	3.32	3.11	2.58	2.26	3.03
Digital(페인트,CG)-3D	3.18	2.55	2.53	1.98	2.85
Digital(카메라)-3D	3.28	3.13	2.66	2.13	2.97
미술및배경	3.40	3.15	2.77	2.27	3.05
캐릭터설정	3.42	3.08	2.89	2.28	3.03
스캐닝	3.38	3.33	2.79	2.5	2.75
편집	3.43	3.35	3.13	2.65	3.13
음악	2.50	2.50	2.00	1.00	2.00
Mixing	3.50	3.00	2.50	1.50	2.00
기타	3.00	2.69	2.62	2.08	2.62

주: * 매우 불만족-1, 불만족-2, 보통-3, 만족-4, 매우 만족-5점으로 환산한 평균 척도

- 가입된 사회보험을 묻는 질문에는 국민연금 39.2%, 건강보험 39.4%, 산재보험 19.5%, 고용보험 29.5%의 미미한 가입률을 보이고 있으며, 여성과 높은 연령층, 높은 경력층에서 가입률이 낮게 나타나서, 애니메이션 분야의 전문인력들은 국가가 제공하는 4대 사회보험에서 최소한 62%는 사각지대에 위치하고 있음을 알 수 있음.
- 물론 프리랜서들이 많은 이유에서 이러한 성향은 자연스러운 현상이라고 볼 수 있으나, 이들이 개인적으로 가지고 있는 사회안전망(개인연금 및 보험)을 두고 볼 때 이들이 은퇴시기까지 애니메이션 분야에 종사할 수 있는 환경이 만들어져 있느냐를 볼 때 부정적인 전망을 가질 수 밖에 없음.
- 한 가지 눈에 띄는 것은 젊은 연령의 전문인력일수록 4대 사회보험에 가입해 있는 비중이 상대적으로 높게 나타나는데, 이러한 추세는 최근 애니메이션 분야에 고용되는 인력인 경우 기업에 고용되는 형태가 증가하고 있는 성향과 젊은 층의 사회보험에 대한 인식이 개선되고 있는 원인이 혼합되어 있으리라고 판단됨.

<표 5-47> 가입된 사회보험

		사례수	국민연금 (%)	건강보험 (%)	산재보험 (%)	고용보험 (%)	없다(%)
전 체		498	39.2	39.4	19.5	29.5	57.6
성별	남성	274	43.1	43.4	21.9	32.1	52.6
	여성	224	34.4	34.4	16.5	26.3	63.8
연령별	20세미만	2	100.0	100.0	-	-	-
	20대	161	47.2	48.4	26.1	42.9	49.1
	30대	264	35.6	36.0	17.4	25.8	61.4
	40세이상	71	32.4	29.6	12.7	14.1	64.8
애니메이션부문 총경력별	5년미만	137	51.8	53.3	32.1	48.2	44.5
	5-10년미만	158	41.8	41.8	20.9	34.8	57.0
	10-15년미만	100	23.0	23.0	7.0	11.0	72.0
	15년이상	103	34.0	33.0	12.6	14.6	62.1

○ 가입된 사회보험별로 고용형태를 살펴보면, 일용직은 거의 아무런 사회보험을 들지 않고 있는 것으로 나타나며, 오직 정규직 근로자들만이 4대 보험에서 50~60%의 가입률을 기록하고 있음.

- 프리랜서 및 파트타임 근로자의 가입률은 정규직 근로자의 절반수준으로 나타남.
- 한 가지 의문으로 제시되는 것은 정규직 근로자들마저도 사회보험에 가입되어 있지 않은 경우가 40~50%로 나타나고 있는데, 이에 대해서는 관련 업체들이 반드시 사회보험에 가입해야 한다는 의무에 경각심을 가져야 함.

<표 5-48> 가입된 사회보험별 고용형태

(단위: %)

	사업주	정규직 근로자	프리랜서	파트타임, 임시직,계약 직	일용직	합계
국민연금	7.2	52.8	14.9	24.1	1.0	100.0
의료보험	6.6	52.0	15.8	25.0	0.5	100.0
산업재해보험	10.3	59.8	2.1	27.8	0.0	100.0
고용보험	6.1	63.9	2.0	27.9	0.0	100.0

○ 고용형태에서 나타나듯이 퇴직금 해당 여부에 대해서는 퇴직금 있음(19.3%)보다 퇴직금을 받지 못하는 경우(79.5%)가 압도적으로 높게 나타남.

- 물론 특정사업장에 고용되어 있지 않은 경우에는 퇴직금과 무관할 수 있으나, 고용되어 있으나 퇴직금이 없다는 응답이 59.8%인 것을 확인할 때 애니메이션 관련 사업장에서의 근로조건들이 다른 임금사업장에 비해 매우 열악한 것을 확인할 수 있음.
- 특히 연령이 낮을수록 이러한 비중이 크게 나타나는데, 이에 대해 업계에서 특별한 관행이 발생하는 경향이 있지 않나 의심이 감.

<표 5-49> 퇴직금 해당 여부

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
특정사업장에 고용되지않음(%)	26.7	24.8	29.0	-	16.8	29.2	40.8	16.8	27.8	34.0	31.1
고용되어있으나 퇴직금없음(%)	52.8	51.5	54.5	100.0	56.5	52.3	45.1	51.1	50.6	57.0	54.4
퇴직금있음(%)	19.3	23.0	14.7	-	25.5	17.8	11.3	30.7	20.9	8.0	12.6
잘모름(%)	1.2	0.7	1.8	-	1.2	0.8	2.8	1.5	0.6	1.0	1.9
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

- 가입하고 있는 개인연금 및 보험은 사회보험보다도 가입비율이 낮게 나오는데, 전체적으로 개인연금 20.8%, 생명보험 26.9%, 종신보험 22.2%의 미미한 가입률을 나타냄.
 - 아무런 개인적 사회안전망이 준비되지 않는 경우가 42.4%로 이들이 만약 위의 사회보험에도 전혀 가입하지 않고 있는 표본과 중복될 경우 이들은 아무런 공적, 사적 보장이 없는 상황에서 애니메이션 분야에서 종사하고 있다는 의미임.
 - 남성이 여성보다 아무런 보험에도 가입하지 않은 경우가 더 많은 것으로 나타남.

<표 5-50> 가입하고 있는 연금 및 보험

		사례수	개인연금 (%)	생명보험 (%)	종신보험 (%)	없다(%)	기타(%)
전 체		498	20.8	26.9	22.2	42.4	2.9
성별	남성	274	21.8	25.5	20.3	47.2	1.8
	여성	224	19.6	28.8	24.7	36.5	4.1
연령별	20세미만	2	-	-	-	100.0	-
	20대	161	10.7	20.8	22.0	51.6	3.1
	30대	264	23.3	31.0	24.0	37.2	3.1
	40세이상	71	35.2	26.8	16.9	39.4	1.4
애니메이션부문 총경력별	5년미만	137	11.0	21.3	21.3	52.9	2.2
	5-10년미만	158	17.6	27.5	26.8	37.3	3.9
	10-15년미만	100.0	22.4	30.6	20.4	42.9	4.1
	15년이상	103	36.9	30.1	18.4	35.9	1.0

- 이상으로 살펴볼 때, 애니메이션 종사자들은 대체로 노후보장이 불충분하며, 낙후된 복리후생조건을 가진 상태에서 관련 분야에 종사하고 있으며, 과반수 정도가 질병, 산업재해, 실업 등 사회보험이 보장하는 여러 위험에 대해 무방비 상태로 있는 것을 알 수 있음.
- 이에 대한 첫 번째 원인은 주문생산방식(OEM)이 관행이 되어왔기 때문에 정규직 보다는 비정규직 위주의 작업을 하던 관행, 프리랜서의 비중이 높은 업계의 특성을 지적할 수 있는데, 이에 더하여 정규직의 경우에도 아무런 사회보험에 가입되어 있지 않은 비중이 큰 것은 새로이 발견되는 문제로 지적될 수 있음.
- 다음으로 애니메이션 분야에서 일할 수 있는 나이에 대한 예상에 대해 질문한 결과, 36~40세 22.5%, 41~45세 17.4%, 46~50세 19.7% 로 나타나고 50세 이상이라고 응답한 비율은 미미하여 애니메이션 종사자들이 느끼고 있는 정년은 다른 산업보다 매우 짧음을 알 수 있음.
- 특히 여성의 경우 40세 이하로 응답한 비중이 46%에 달해 여성이 이 분야에서 일하는 기간이 상대적으로 짧다는 것을 알 수 있음.
- 또한 젊은 층(20대)의 경우 40세 이하까지 이 분야에서 종사하겠다고 예상하는 비중이 58%로 나타나서 이들이 관련분야에서 이직하게 될 확률이 매우 높게 나타남.
- 경력의 경우도 비슷한 모습으로 5년 미만의 전문인력들은 40세 이하까지 일할 것이라는 예상이 53%에 달함.

<표 5-51> 애니메이션 분야에서 일할 수 있는 나이

		사례 수	35세 이하 (%)	36-40세 (%)	41-45세 (%)	46-50세 (%)	51-55세 (%)	56-60세 (%)	61-65세 (%)	66세 이상 (%)	계 (%)	평균 연령
전 체		498	8.8	22.5	17.4	19.7	5.9	17	3.7	4.9	100.0	49.1
성별	남성	274	4.8	15.1	15.9	17.7	7.7	26.2	6.3	6.3	100.0	52.1
	여성	224	13.8	31.8	19.4	22.1	3.7	5.5	0.5	3.2	100.0	45.4
연령별	20세미만	2	-	-	100.0	-	-	-	-	-	100.0	45.0
	20대	161	20.5	37.2	12.2	14.1	1.3	10.9	0.6	3.2	100.0	44.6
	30대	264	4.2	20.0	22.3	21.5	6.9	16.9	3.5	4.6	100.0	49.7
	40세이상	71	-	-	8.6	25.7	12.9	31.4	11.4	10	100.0	57.2
애니메이션 부문 총경 력별	5년미만	137	20.3	33.1	13.5	12.8	1.5	12.0	1.5	5.3	100.0	45.7
	5-10년 미만	158	9.0	30.8	22.4	17.9	1.3	12.8	3.2	2.6	100.0	46.9
	10-15년 미만	100	2.1	17.5	20.6	23.7	11.3	19.6	1.0	4.1	100.0	50.2
	15년이상	103	-	1.0	11.8	27.5	13.7	27.5	9.8	8.8	100.0	56.1

○ 애니메이션 분야에서 일할 수 있는 나이를 현재 기능별로 살펴보면, Digital(페인트,CG)-2D 등은 40세 이전의 비율이 가장 많았고, 시나리오, 음악 등은 대체로 일할 수 있는 나이가 많게 조사되었음.

- 40세 이전에 그만둘 비중이 높은 기능들로는 미술 및 배경이 38%, 디지털(페인트, CG)-2D가 39%, X-Sheet가 44%, 스캐닝 47%, Mixing 50%, 디지털 카메라-2D가 56%, 디지털(페인트, CG)-2D가 63%, 디지털 카메라-2D가 63% 순으로 나타나며 디지털 기술을 가지고 있는 인력일수록 애니메이션 분야에서 일하고자 하는 나이가 짧은 것으로 나타남.
- 이는 게임이나 다른 영상 분야로의 이직이 상대적으로 쉽기 때문이라 생각됨.

<표 5-52> 현재 기능별 애니메이션 분야에서 일할 수 있는 나이

(단위: %)

	35세 이하	36-40세	41-45세	46-50세	51-55세	56-60세	61-65세	66세 이상	합계
애니메이션기획	2.0	6.1	20.4	10.2	8.2	24.5	14.3	14.3	100.0
시나리오	0.0	0.0	9.1	9.1	18.2	45.5	9.1	9.1	100.0
스토리보드	0.0	3.2	9.7	9.7	12.9	22.6	25.8	16.1	100.0
X-sheet	16.0	28.0	4.0	8.0	4.0	16.0	16.0	8.0	100.0
Key-BG디자인	4.3	17.4	17.4	17.4	8.7	13.0	17.4	4.3	100.0
레이아웃과연출	1.0	5.1	10.1	27.3	13.1	28.3	9.1	6.1	100.0
원화	0.0	6.8	17.8	24.0	8.9	30.1	5.5	6.8	100.0
동화	5.5	26.0	19.2	31.5	4.1	8.2	0.0	5.5	100.0
Digital(페인트,CG)-2D	10.0	28.6	22.9	14.3	1.4	20.0	2.9	0.0	100.0
Digital(카메라)-2D	18.3	38.0	15.5	11.3	2.8	8.5	2.8	2.8	100.0
Digital(페인트,CG)-3D	20.0	42.5	15.0	0.0	2.5	15.0	2.5	2.5	100.0
Digital(카메라)-3D	20.0	43.3	10.0	6.7	3.3	6.7	6.7	3.3	100.0
미술및배경	11.0	27.4	13.7	13.7	5.5	21.9	1.4	5.5	100.0
캐릭터설정	8.3	19.4	11.1	8.3	5.6	25.0	11.1	11.1	100.0
스캐닝	17.4	30.4	8.7	13.0	0.0	26.1	0.0	4.3	100.0
편집	4.5	13.6	9.1	4.5	9.1	31.8	9.1	18.2	100.0
음악	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	100.0
Mixing	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	100.0
기타	23.1	38.5	15.4	7.7	7.7	0.0	0.0	7.7	100.0

○ 현재 기능별 애니메이션 분야에서 일할 수 있는 평균 나이는 스토리보드가 60.4세로 가장 높았고, Digital(페인트,CG)-3D가 44.0세로 가장 낮았음.

<표 5-53> 현재 기능별 애니메이션 분야에서 일할 수 있는 나이 평균

	사례수	애니메이션 분야에서 일할 수 있는 나이
전체	498	49.1
애니메이션기획	49	57.4
시나리오	11	58.7
스토리보드	31	60.4
X-sheet	26	50.4
Key-BG디자인	25	51.9
레이아웃과연출	100	54.8
원화	148	54.0
동화	76	47.9
Digital(페인트,CG)-2D	73	46.8
Digital(카메라)-2D	73	44.6
Digital(페인트,CG)-3D	40	44.0
Digital(카메라)-3D	32	44.3
미술및배경	75	49.6
캐릭터설정	36	53.9
스캐닝	24	47.4
편집	23	58.6
음악	2	57.5
Mixing	2	55.0
기타	13	43.2

6. 실태조사에 근거한 애니메이션 전문인력의 수요 분석

- 각 직무별 담당자의 부족정도를 묻는 질문에는 기획담당자의 경우 매우 부족 44.6%, 부족 34.1%로 부족하다는 비율이 전체의 89.7%를 기록하고, 5점 척도로 1.8이 나와서 우수한 전문인력이 가장 부족한 분야로 등장함.
 - 이러한 성향은 우리 애니메이션 산업이 OEM 주문 방식을 버리고 창작의 방향으로 변화해 가는데 있어 거쳐야 할 과정이기는 하지만, 현재 인력양성체계가 미흡한 상황에서 전문적인 기획담당자의 필요성이 매우 아쉬운 상황임을 보이고 있음.
- 다른 직무에 있어서도 2.5~2.9의 척도가 나타나면서 일반적으로 우수한 애니메이션 전문인력은 모든 부문에서 필요한 양상을 보이고 있음.
- 특이한 점은 원화 애니메이터 2.9에 비해 동화 애니메이터가 2.6으로 더 부족한 것으로 나타나는데, 원화보다 동화가 기초적 단계임을 고려할 때 새로이 동화를 그리려고 입문하는 후보생의 숫자가 감소하고 있는 것은 아닌지 의심할 수 있음.

○ 배경 및 미술 담당자, 기타 Technician의 경우에는 보통이라는 응답이 가장 높게 나타나지만, 각각 2.5, 2.4의 척도를 기록하여 역시 약간의 인력부족이 존재하다는 것이 증명되고 있음.

<표 5-54> 기획 담당자 수급 현황

		사례수	매우 부족 (%)	부족 (%)	보통 (%)	과잉 (%)	매우 과잉 (%)	계(%)	평균*
전 체		498	44.6	34.1	18.7	1.6	1.0	100.0	1.8
성별	남성	274	47.1	33.9	15.0	2.2	1.8	100.0	1.8
	여성	224	41.5	34.4	23.2	0.9	-	100.0	1.8
연령별	20세미만	2	100.0	-	-	-	-	100.0	1.0
	20대	161	39.8	36.0	20.5	2.5	1.2	100.0	1.9
	30대	264	45.1	34.8	18.2	1.5	0.4	100.0	1.8
	40세이상	71	52.1	28.2	16.9	-	2.8	100.0	1.7
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	137	41.6	38.7	17.5	1.5	0.7	100.0	1.8
	5-10년미만	158	41.8	32.3	22.8	2.5	0.6	100.0	1.9
	10-15년미만	100	51.0	27.0	21.0	1.0	-	100.0	1.7
	15년이상	103	46.6	37.9	11.7	1.0	2.9	100.0	1.8

주: * 매우 부족-1, 부족-2, 보통-3, 과잉-4, 매우 과잉-5의 5점 척도로 추정한 평균

<표 5-55> 원화 애니메이터 수급 현황

		사례수	매우 부족 (%)	부족 (%)	보통 (%)	과잉 (%)	매우 과잉 (%)	계(%)	평균*
전 체		498	5.0	23.7	50.4	17.9	3.0	100.0	2.9
성별	남성	274	6.2	25.9	46.4	19.0	2.6	100.0	2.9
	여성	224	3.6	21.0	55.4	16.5	3.6	100.0	3.0
연령별	20세미만	2	-	100.0	-	-	-	100.0	2.0
	20대	161	3.7	25.5	56.5	11.8	2.5	100.0	2.8
	30대	264	6.8	21.6	47.7	20.5	3.4	100.0	2.9
	40세이상	71	1.4	25.4	47.9	22.5	2.8	100.0	3.0
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	137	4.4	27.7	58.4	9.5	-	100.0	2.7
	5-10년미만	158	4.4	21.5	53.8	15.8	4.4	100.0	2.9
	10-15년미만	100	8.0	23.0	36.0	27.0	6.0	100.0	3.0
	15년이상	103	3.9	22.3	48.5	23.3	1.9	100.0	3.0

주: * 매우 부족-1, 부족-2, 보통-3, 과잉-4, 매우 과잉-5의 5점 척도로 추정한 평균

<표 5-56> 동화 애니메이터 수급 현황

		사례수	매우 부족 (%)	부족 (%)	보통 (%)	과잉 (%)	매우 과잉 (%)	계(%)	평균*
전 체		498	10.4	31.5	46.2	10.4	1.4	100.0	2.6
성별	남성	274	11.3	32.8	46.0	8.4	1.5	100.0	2.6
	여성	224	9.4	29.9	46.4	12.9	1.3	100.0	2.7
연령별	20세미만	2	-	-	100.0	-	-	100.0	3.0
	20대	161	10.6	25.5	52.8	10.6	0.6	100.0	2.7
	30대	264	11.7	33.7	42.0	10.2	2.3	100.0	2.6
	40세이상	71	5.6	38.0	45.1	11.3	-	100.0	2.6
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	137	7.3	24.1	53.3	14.6	0.7	100.0	2.8
	5-10년미만	158	11.4	31.0	48.7	6.3	2.5	100.0	2.6
	10-15년미만	100	14.0	33.0	39.0	12.0	2.0	100.0	2.6
	15년이상	103	9.7	40.8	39.8	9.7	-	100.0	2.5

주: * 매우 부족-1, 부족-2, 보통-3, 과잉-4, 매우 과잉-5의 5점 척도로 추정된 평균

<표 5-57> 배경 및 미술 담당자 수급 현황

		사례수	매우 부족 (%)	부족 (%)	보통 (%)	과잉 (%)	매우 과잉 (%)	계(%)	평균*
전 체		498	7.8	34.7	54.0	3.0	0.4	100.0	2.5
성별	남성	274	9.9	37.2	48.9	4.0	-	100.0	2.5
	여성	224	5.4	31.7	60.3	1.8	0.9	100.0	2.6
연령별	20세미만	2	-	100.0	-	-	-	100.0	2.0
	20대	161	6.8	34.2	55.3	3.1	0.6	100.0	2.6
	30대	264	8.0	35.2	54.2	2.3	0.4	100.0	2.5
	40세이상	71	9.9	32.4	52.1	5.6	-	100.0	2.5
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	137	4.4	40.9	50.4	3.6	0.7	100.0	2.6
	5-10년미만	158	7.6	35.4	53.8	2.5	0.6	100.0	2.5
	10-15년미만	100	12.0	29.0	56.0	3.0	-	100.0	2.5
	15년이상	103	8.7	31.1	57.3	2.9	-	100.0	2.5

주: * 매우 부족-1, 부족-2, 보통-3, 과잉-4, 매우 과잉-5의 5점 척도로 추정된 평균

<표 5-58> 기타 Technician 수급 현황

		사례수	매우 부족 (%)	부족 (%)	보통 (%)	과잉 (%)	매우 과잉 (%)	계(%)	평균*
전 체		498	15.3	36.3	43.8	4.0	0.6	100.0	2.4
성별	남성	274	16.8	37.2	41.2	4.4	0.4	100.0	2.3
	여성	224	13.4	35.3	46.9	3.6	0.9	100.0	2.4
연령별	20세미만	2	100.0	-	-	-	-	100.0	1.0
	20대	161	16.8	36.0	44.1	2.5	0.6	100.0	2.3
	30대	264	14.4	34.8	45.1	4.9	0.8	100.0	2.4
	40세이상	71	12.7	43.7	39.4	4.2	-	100.0	2.4
애니메이션부 문 총경력별	5년미만	137	21.2	37.2	37.2	4.4	-	100.0	2.3
	5-10년미만	158	10.1	37.3	44.3	6.3	1.9	100.0	2.5
	10-15년미만	100	15.0	28.0	54.0	3.0	-	100.0	2.5
	15년이상	103	15.5	41.7	41.7	1.0	-	100.0	2.3

주: * 매우 부족-1, 부족-2, 보통-3, 과잉-4, 매우 과잉-5의 5점 척도로 추정된 평균

○ 각 직무별로 인력 수급이 가장 부족한 기능을 묻는 질문에는 애니메이션 기획이 전체 중 절반이 넘는 58.4%로 높게 나타났으며, 다음으로 시나리오 20.9%, 동화 4.6%의 순으로 나타나 위의 개별적 분석을 그대로 확인하고 있음.

- 결국 현재 우리나라 애니메이션 산업의 인력수요에 있어서 애니메이션 기획자 및 시나리오 작가의 필요성이 절실한 것으로 판단됨.
- 애니메이터의 경우 동화작가가 부족한 것으로 지적되는 현상을 볼 때 앞으로 우리 애니메이션 산업은 업계에 입문하게 되면 재능이나 경력에 상관없이 가장 저변의 단계에서 업무를 시작하는 체계의 고리가 깨질 수 있는 위험을 의미하며, 새로운 인력양성의 단계(예를 들면 전문성 있는 아카데미에서 실무 프로그램을 수료하는 등)를 개발할 필요가 있음.

<표 5-59> 인력 수급이 부족한 기능(1순위)

	전체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
애니메이션기획(%)	58.4	59.5	57.1	-	55.9	57.6	69	54	53.8	59.0	70.9
시나리오(%)	20.9	20.1	21.9	100.0	20.5	21.6	16.9	27	19.6	18.0	17.5
스토리보드(%)	2.2	3.3	0.9	-	1.2	3.0	1.4	2.2	1.9	4.0	1.0
X-sheet(%)	0.2	0.4	-	-	-	-	1.4	-	-	-	1.0
Key-BG디자인(%)	1.2	0.7	1.8	-	1.2	1.5	-	0.7	3.2	-	-
레이아웃과연출(%)	2.8	2.9	2.7	-	3.1	3.0	1.4	3.6	2.5	2.0	2.9
원화(%)	2.0	1.5	2.7	-	3.1	1.5	1.4	2.2	2.5	2.0	1.0
동화(%)	4.6	4.4	4.9	-	4.3	5.7	1.4	1.5	6.3	9.0	1.9
Digital(페인트,CG)-2D(%)	0.2	-	0.4	-	-	0.4	-	-	0.6	-	-
Digital(카메라)-2D(%)	0.6	0.4	0.9	-	1.9	-	-	0.7	0.6	1.0	-
Digital(페인트,CG)-3D(%)	0.4	0.7	-	-	1.2	-	-	1.5	-	-	-
Digital(카메라)-3D(%)	0.6	1.1	-	-	0.6	0.8	-	0.7	0.6	1.0	-
미술및배경(%)	0.8	0.4	1.3	-	0.6	0.4	2.8	1.5	0.6	-	1.0
캐릭터설정(%)	0.8	0.4	1.3	-	0.6	0.8	1.4	0.7	0.6	1.0	1.0
스캐닝(%)	0.2	-	0.4	-	0.6	-	-	0.7	-	-	-
편집(%)	0.8	1.1	0.4	-	1.2	0.8	-	2.2	0.6	-	-
음악(%)	0.4	0.4	0.4	-	-	0.8	-	-	0.6	1.0	-
기타(%)	0.8	1.1	0.4	-	0.6	0.4	2.8	-	0.6	1.0	1.9
없다(%)	2.0	1.8	2.2	-	3.1	1.9	-	0.7	5.1	1.0	-
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

7. 기타 (문제점, 정책인지도, 전망)

- 애니메이션 분야에서 일하는 인력들의 문제 1순위로는 생계위협적인 보수수준이 거의 절반가량이 47.6%를 기록하였고, 다음으로 열악한 작업환경(19.7%), 정규교육의 부재(12%), 실력발휘를 위한 프로젝트의 부족(10.6%) 등의 순으로 나타남.
 - 생계위협적인 보수수준이라고 응답한 비율은 남성보다는 여성이 더 많고, 연령과 경력이 높을수록 그 비율이 높아짐.
 - 연령이 높을수록 열악한 작업환경과 실력발휘를 위한 프로젝트의 부족의 비중이 높아짐.

<표 5-60> 애니메이션 분야에서 일하는 인력들의 문제(1순위)

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
열악한 작업환경(%)	19.7	21.2	17.9	-	18.0	20.1	22.5	20.4	20.3	12.0	25.2
생계위협적인보수수준(%)	47.6	43.4	52.7	-	50.9	46.2	46.5	40.9	48.7	52.0	50.5
교육훈련기관부재(%)	3.6	3.6	3.6	-	4.3	3.4	2.8	4.4	5.1	3.0	1.0
필요한 교육훈련프로그램 없음(%)	2.4	2.9	1.8	-	1.2	3.8	-	2.9	3.8	2.0	-
선진국과경쟁에서뒤짐(%)	2.6	3.3	1.8	-	3.1	2.7	1.4	2.9	1.9	4.0	1.9
실력발휘가가능한프로젝트 부족(%)	10.6	12.0	8.9	-	7.5	11.7	14.1	12.4	10.1	12.0	7.8
정규교육의부재(%)	12.0	11.7	12.5	100.0	13.0	11.0	11.3	15.3	8.2	13.0	12.6
기타(%)	1.4	1.8	0.9	-	1.9	1.1	1.4	0.7	1.9	2.0	1.0
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

○ 애니메이션 분야에서 일하는 인력들의 문제 2순위로도 역시 생계위협적인 보수수준이 가장 높았으며(26.5%), 다음으로 정규교육의 부재(18.9%), 열악한 작업환경(17.7%), 실력발휘를 위한 프로젝트의 부족(16.7%) 등으로 나타나서 1순위의 주장을 다시 한번 확인하고 있음.

<표 5-61> 애니메이션 분야에서 일하는 인력들의 문제(2순위)

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
열악한 작업환경(%)	17.7	19.0	16.1	-	19.3	17.4	15.5	19.7	15.2	21.0	15.5
생계위협적인보수수준(%)	26.5	30.7	21.4	-	23.0	27.7	31.0	28.5	22.2	28.0	29.1
교육훈련기관부재(%)	4.8	3.6	6.3	-	5.6	3.8	7.0	5.8	2.5	6.0	5.8
필요한 교육훈련프로그램 없음(%)	4.8	5.8	3.6	-	5.6	4.2	5.6	5.8	5.1	4.0	3.9
선진국과경쟁에서뒤짐(%)	6.6	6.2	7.1	100.0	3.7	7.2	8.5	5.8	7.0	7.0	6.8
실력발휘가가능한프로젝 트부족(%)	16.7	16.4	17.0	-	14.9	15.9	23.9	13.1	15.2	13.0	27.2
정규교육의부재(%)	18.9	15.3	23.2	-	23.0	19.7	7.0	18.2	25.9	17.0	10.7
기타(%)	2.2	1.8	2.7	-	3.1	2.3	-	2.2	4.4	1.0	-
잘모름(%)	1.8	1.1	2.7	-	1.9	1.9	1.4	0.7	2.5	3.0	1.0
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

- 한편, 기능별로 응답한 애니메이션 분야에서 일하는 인력들의 문제를 살펴보면, 전체적으로 생계위협적인 보수수준을 문제로 지적하고 있으나, 시나리오의 경우 실력발휘가 가능한 프로젝트의 부족을 가장 큰 문제점으로 꼽았고, 애니메이션 기획과 음악의 경우도 이 문제가 상대적으로 크다고 지적하고 있음.
- 열악한 작업환경을 상대적으로 큰 문제로 지적하고 있는 기능으로는 디지털(페인트, CG)-2D와 3D의 경우 25%, Key-BG 디자인, 레이아웃과 연출 X-sheet의 경우가 약 23~24%로 나타남.
- 교육훈련기관이 부족하다고 응답한 경우는 정규교육 외의 훈련기관이 필요한 경우를 의미하는데 스캐닝(16%)과 X-sheet(15%) 정도로 나타남.
- 실력발휘가 가능한 프로젝트의 부족의 경우 앞서 분석한대로 시나리오(36.4%), 애니메이션 기획(22.4%) 순임.⁴⁾
- 정규교육의 부재를 가장 큰 인력양성의 문제로 지적한 기능들로는 스캐닝(33%), 캐릭터 설정(22%), 디지털 카메라-2D(19%), 디지털 카메라-3D(17%), 편집(17%)으로 지적되어 해당 분야에서 Technician에 대한 교육훈련이 부족하며, 앞에서 본 것처럼 업무에 대한 불만족도도 높고 상대적으로 전문성을 인정받지 못하고 있는 것으로 나타남.

<표 5-62> 현재 기능별 애니메이션 분야에서 일하는 인력들의 문제(1순위)

4) 음악의 경우도 50%로 2명 중 1명이 지적했음.

(단위: %)

	열악한 작업환경	생계위 협적인 보수수 준	교육훈 련기관 부재	필요 한교육 훈련프 로그램 없음	선진국 과경쟁 에서뒤 집	실력발 휘가가 능한프 로젝트 부족	정규교 육의부 재	기타	합계
애니메이션기획	16.3	38.8	2.0	4.1	4.1	22.4	10.2	2.0	100.0
시나리오	18.2	27.3	0.0	9.1	0.0	36.4	9.1	0.0	100.0
스토리보드	16.1	51.6	3.2	3.2	0.0	9.7	12.9	3.2	100.0
X-sheet	23.1	46.2	15.4	3.8	0.0	3.8	7.7	0.0	100.0
Key-BG디자인	24.0	32.0	12.0	0.0	4.0	8.0	16.0	4.0	100.0
레이아웃과연출	24.0	46.0	3.0	2.0	3.0	12.0	8.0	2.0	100.0
원화	18.2	55.4	2.0	0.7	1.4	10.1	10.1	2.0	100.0
동화	15.8	65.8	1.3	0.0	0.0	9.2	7.9	0.0	100.0
Digital(페인트,CG)-2D	24.7	37.0	6.8	1.4	2.7	9.6	16.4	1.4	100.0
Digital(카메라)-2D	15.1	38.4	4.1	4.1	8.2	8.2	19.2	2.7	100.0
Digital(페인트,CG)-3D	25.0	35.0	5.0	0.0	0.0	15.0	17.5	2.5	100.0
Digital(카메라)-3D	12.5	46.9	6.3	0.0	6.3	12.5	12.5	3.1	100.0
미술및배경	22.7	40.0	6.7	1.3	2.7	13.3	12.0	1.3	100.0
캐릭터설정	13.9	44.4	2.8	0.0	2.8	11.1	22.2	2.8	100.0
스캐닝	0.0	37.5	16.7	4.2	4.2	4.2	33.3	0.0	100.0
편집	21.7	26.1	4.3	4.3	4.3	17.4	17.4	4.3	100.0
음악	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	100.0
Mixing	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
기타	23.1	53.8	0.0	0.0	0.0	7.7	15.4	0.0	100.0

○ 다음으로 애니메이션 제작에 있어서 주요 문제 1순위로는 창작능력의 부족이라고 응답한 비율이 30.3%로 가장 많았으며, 다음으로 정부지원 부족 25.1%, 투자 부족 17.3%로 나타남.

- 남성보다는 여성의 경우 창작능력의 부족이 더 큰 문제로 부각되고 있으며, 남성들은 투자의 부족과 산업 내부의 영세성을 여성들 보다 더 큰 문제로 보고 있음.
- 연령이나 경력이 깊을수록 정부의 지원책이 부족하다는 비중이 증가하는데, 이는 현재 맡고 있는 직책의 차이에서 기인한 것으로 보임.

<표 5-63> 애니메이션 제작에 있어서 주요 문제(1순위)

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
정부지원부족(%)	25.1	24.5	25.9	100.0	19.9	25.0	35.2	20.4	25.9	20.0	35.0
우수관련인력부족(%)	4.6	5.1	4.0	-	5.0	5.3	1.4	5.1	7.0	3.0	1.9
창작능력부족(%)	30.3	24.8	37.1	-	29.2	33.0	23.9	27.7	30.4	40.0	24.3
투자부족(%)	17.3	19.7	14.3	-	19.3	14.0	25.4	19.7	16.5	11.0	21.4
불합리한계약관행(%)	9.0	9.9	8.0	-	8.7	9.1	9.9	10.2	5.7	12.0	9.7
해외시장공략의어려움 (%)	1.2	1.1	1.3	-	1.9	0.8	1.4	2.2	1.3	-	1.0
산업내부의영세성(%)	11.8	14.2	8.9	-	15.5	12.1	2.8	13.9	12.7	13.0	6.8
기타(%)	0.6	0.7	0.4	-	0.6	0.8	-	0.7	0.6	1.0	-
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

○ 애니메이션 제작에 있어서 주요 문제 2순위로는 투자부족이 가장 많았으며, 다음으로 창작능력 부족, 불합리한 계약관행 등의 순으로 나타남.

<표 5-64> 애니메이션 제작에 있어서 주요 문제(2순위)

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
정부지원부족(%)	8.2	8.8	7.6	-	8.1	8.0	9.9	7.3	6.3	10.0	10.7
우수관련인력부족(%)	9.2	9.9	8.5	-	9.9	7.6	14.1	10.9	5.7	9.0	12.6
창작능력부족(%)	17.9	16.4	19.6	-	23.6	16.7	9.9	21.2	19.0	17.0	12.6
투자부족(%)	29.5	28.1	31.3	-	27.3	30.7	31	24.8	33.5	30.0	29.1
불합리한계약관행(%)	14.9	13.5	16.5	100.0	16.1	14.8	9.9	18.2	13.9	16.0	10.7
해외시장공략의어려움 (%)	3.4	4.0	2.7	-	0.6	4.5	5.6	1.5	3.8	5.0	3.9
산업내부의영세성(%)	14.9	17.2	12.1	-	11.8	16.3	16.9	13.9	16.5	11.0	17.5
기타(%)	0.4	0.7	-	-	0.6	0.4	-	0.7	-	1.0	-
잘모름(%)	1.6	1.5	1.8	-	1.9	1.1	2.8	1.5	1.3	1.0	2.9
계(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

○ 정부의 지원정책에 대한 인지도를 묻는 질문에는 대부분 비슷한 비율을 보였는데, 대부분이 50%를 넘지 못해 정부의 지원정책에 대해 일부 전문인력은 무관심하다는 것을 시사하며, 다른 한편으로는 정부의 지원정책의 홍보가 적극적이지 못한 것으로 드러남.

- 그 중 우수문화수출전략문화상품개발제작지원 정책의 인지도가 가장 높았으며(43.8%), 유통전문회사설립운영지원 정책의 인지도가 가장 낮았음(4.5%).

<표 5-65> 정부의 지원 정책에 대한 인지도

	전체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별				
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15년 미만	15년 이상	
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103	
우수문화수출전략문화상품개발제작지원(%)	43.8	50.3	35.8	-	35.5	45.5	58.8	33.9	42.2	49.2	56.3	
문화산업관련기업창업지원(%)	37.8	40.4	34.6	-	30.6	40.4	47.1	34.9	33.9	42.9	43.7	
투자회사투자조합문화산업관련사업지원(%)	26.1	28.5	23.3	-	24.8	23.6	39.2	27.5	22.9	19.0	35.2	
제작자독립제작사등의문화상품제작지원(%)	34.9	33.7	36.5	-	30.6	36.5	41.2	29.4	38.5	30.2	42.3	
유통전문회사설립운영지원(%)	4.5	7.8	0.6	-	2.5	4.5	9.8	2.8	4.6	1.6	9.9	
국가간의공동제작합작투자지원(%)	25.3	22.8	28.3	100.0	29.8	22.5	21.6	28.4	23.9	20.6	26.8	
해외마케팅및수출지원(%)	24.4	25.9	22.6	-	24.0	23.0	31.4	29.4	21.1	20.6	25.4	
문화산업및관련사업자에대한지원(%)	38.4	39.4	37.1	100.0	34.7	40.4	37.3	33.9	46.8	30.2	39.4	
문화산업진흥위해대통령령으로정하는사업(%)	9.1	9.3	8.8	-	6.6	10.7	9.8	7.3	7.3	9.5	14.1	
기타(%)	2.6	3.6	1.3	-	3.3	1.1	5.9	3.7	0.9	1.6	4.2	

- 정부의 지원 정책에 대한 활용 경험을 묻는 질문에는 위의 인지도와 마찬가지로 우수문화수출전략문화상품개발제작지원 정책이 가장 많았으며, 유통전문회사설립운영지원 정책에 대한 응답이 가장 적었음.
- 특히 유통전문회사설립운영지원과 투자회사투자조합문화산업관련사업 지원은 활용률이 10% 이하로 나타남.⁵⁾

<표 5-66> 정부의 지원 정책에 대한 활용 경험

5) 모든 애니메이션 전문인력이 이러한 지원정책을 알고 있어야 할 이유는 없고, 각 사업의 특성에 따라 활용에 관련이 전혀 없는 전문인력이 더 많을 수도 있으므로 이러한 인지도와 활용도가 정확하게 정책의 효과를 증명하지는 못함. 따라서 해석에 있어 주의할 필요가 있음.

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별				
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상	
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103	
우수문화수출전략문화상품개발제작지원(%)	31.5	35.1	23.5	-	17.6	38.5	44.4	15.8	28.6	37.5	53.8	
문화산업관련기업창업지원(%)	11.1	10.8	11.8	-	5.9	19.2	-	5.3	35.7	-	-	
투자회사투자조합문화산업관련사업지원(%)	9.3	13.5	-	-	17.6	7.7	-	15.8	14.3	-	-	
제작자독립제작사등의문화상품제작지원(%)	18.5	18.9	17.6	-	11.8	26.9	11.1	10.5	42.9	-	15.4	
유통전문회사설립운영지원(%)	3.7	2.7	5.9	-	-	3.8	11.1	-	7.1	-	7.7	
국가간의공동제작합작투자지원(%)	14.8	13.5	17.6	-	17.6	11.5	22.2	15.8	7.1	12.5	23.1	
해외마케팅및수출지원(%)	20.4	16.2	29.4	-	17.6	19.2	33.3	21.1	14.3	25.0	23.1	
문화산업및관련사업자에 대한지원(%)	16.7	16.2	17.6	100.0	11.8	15.4	11.1	21.1	28.6	-	7.7	
기타(%)	16.7	16.2	17.6	-	29.4	11.5	11.1	26.3	7.1	25.0	7.7	

- 활용하고 싶은 정부의 지원정책 1순위로는 우수문화수출전략문화상품개발제작지원 정책이 19.5%로 가장 높았으며, 유통전문회사설립운영지원 정책이 1.4%로 가장 낮게 나타났음.
- 활용하고 싶은 정부의 지원정책 2순위로는 제작자독립제작사등의문화상품제작지원 정책이 14.1%로 가장 높았으며, 문화산업진흥을위해대통령령으로정하는사업 정책이 1.6%로 가장 낮게 나타났음.
- 따라서 애니메이션 전문인력들은 다른 정책보다 제작에 대한 지원을 가장 선호하는 것으로 나타남.
 - 또한 이러한 성향은 이들 인력들이 투자나 유통 등에 대한 전문성을 결여하고 있다는 모습도 엿볼 수 있음.

<표 5-67> 활용하고 싶은 정부의 지원정책(1순위)

	전 체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년 미만	10-15 년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
우수문화수출전략문화상품개발제작지원(%)	19.5	20.1	18.8	-	17.4	22.3	14.1	17.5	18.4	22.0	21.4
문화산업관련기업창업지원(%)	9.0	11.3	6.3	-	11.2	8.7	5.6	11.7	9.5	7.0	6.8
투자회사투자조합문화산업관련사업지원(%)	12.9	13.1	12.5	-	15.5	12.1	9.9	16.1	13.3	12.0	8.7
제작자독립제작사등의문화상품제작지원(%)	16.7	15.3	18.3	-	16.8	14.4	25.4	16.8	15.2	16.0	19.4
유통전문회사설립운영지원(%)	1.4	0.7	2.2		0.6	1.5	2.8	1.5	1.3	1.0	1.9
국가간의공동제작합작투자지원(%)	4.6	5.1	4.0	100.0	4.3	3.8	5.6	5.1	2.5	4.0	7.8
해외마케팅및수출지원(%)	3.6	2.9	4.5	-	5.0	3.4	1.4	3.6	4.4	5.0	1.0
문화산업및관련사업자에 대한지원(%)	8.8	9.1	8.5	-	7.5	9.1	11.3	7.3	10.8	9.0	7.8
문화산업진흥위해대통령 령으로정하는사업(%)	1.8	2.2	1.3	-	2.5	1.1	2.8	2.9	0.6	1.0	2.9
기타(%)	0.2	0.4	-	-	-	0.4	-	-	-	-	1.0
잘모름(%)	21.5	19.7	23.7	-	19.3	23.1	21.1	17.5	24.1	23.0	21.4

<표 5-68> 활용하고 싶은 정부의 지원정책(2순위)

	전체	성별		연령별				애니메이션부문 총경력별			
		남성	여성	20세 미만	20대	30대	40세 이상	5년 미만	5-10년미만	10-15년미만	15년 이상
사례수	498	274	224	2	161	264	71	137	158	100	103
우수문화수출전략문화 상품개발제작지원(%)	9.8	9.9	9.8	-	8.7	9.8	12.7	8.0	8.2	12.0	12.6
문화산업관련기업창업 지원(%)	10.4	9.5	11.6	100.0	10.6	9.5	11.3	10.9	10.1	11.0	9.7
투자회사투자조합문화 산업관련사업지원(%)	7.0	9.5	4.0	-	6.8	6.8	8.5	6.6	7.6	5.0	8.7
제작자독립제작사등의 문화상품제작지원(%)	14.1	13.9	14.3	-	14.3	14.0	14.1	14.6	15.8	11.0	13.6
유통전문회사설립운영 지원(%)	2.6	3.3	1.8	-	4.3	2.3	-	6.6	1.3	2.0	-
국가간의공동제작합작 투자지원(%)	7.4	6.6	8.5	-	7.5	6.4	11.3	7.3	8.2	6.0	7.8
해외마케팅및수출지원 (%)	8.8	7.7	10.3	-	11.8	8.0	5.6	11.7	10.1	7.0	4.9
문화산업및관련사업자 에대한지원(%)	11.4	12	10.7	-	11.8	11.4	11.3	11.7	10.1	11.0	13.6
문화산업진흥위해대통 령령으로정하는사업 (%)	1.6	2.9	-	-	0.6	2.3	1.4	0.7	0.6	5.0	1.0
기타(%)	0.4	0.7	-	-	-	0.4	1.4	0.7	-	-	1.0
잘모름(%)	26.3	24.1	29.0	-	23.6	29.2	22.5	21.2	27.8	30.0	27.2

○ 마지막으로 우리나라 애니메이션 산업의 전망을 묻는 질문에 대해 비관적인 응답들이 나타났음.(약간 어둡다 및 아주 어둡다 등 응답이 전체의 65.4%)

- 이러한 전망은 성별, 연령별, 경력별과 무관하게 모두 비관적으로 나타나서(모든 평균 척도가 3.5점을 초과(아주어둡다-5점)) 애니메이션 전문인력이 현재 자신의 분야에서 일을 하고는 있으나 현재 프로젝트의 발주나, 수익성 등 면에서 매우 어려운 처지에 놓여있음을 확인할 수 있음.
- 따라서 방송에 있어서 국내 애니메이션 작품을 소화해내는 의무쿼터제도를 포함한 작품에 대한 시장수요 확대 방법, 투자 및 유통, 국제교류 등 애니메이션 인력이 전문성을 결여하고 있는 부분에 대한 정책적 지원방안, 산업의 경쟁력을 향상시키기 위한 우수한 창작인력의 양성 등 대책이 시급함.

<표 5-69> 우리나라 애니메이션 산업의 전망

		사례수	아주 밝 다(%)	약간 밝 다(%)	보통 (%)	약간 어둡 다(%)	아주 어둡 다(%)	계(%)	평균*
전 체		498	5.6	9.4	19.5	37.1	28.3	100.0	3.7
성별	남성	274	7.3	9.9	19.3	32.8	30.7	100.0	3.7
	여성	224	3.6	8.9	19.6	42.4	25.4	100.0	3.8
연령별	20세미만	2	-	-	-	100.0	-	100.0	4.0
	20대	161	2.5	9.3	21.1	41.6	25.5	100.0	3.8
	30대	264	5.7	10.2	19.3	35.6	29.2	100.0	3.7
	40세이상	71	12.7	7.0	16.9	31.0	32.4	100.0	3.6
애니메이션 부문 총경력 별	5년미만	137	3.6	11.7	19.7	44.5	20.4	100.0	3.7
	5-10년미 만	158	4.4	7.6	20.9	38.0	29.1	100.0	3.8
	10-15년미 만	100	7.0	12.0	15.0	35.0	31.0	100.0	3.7
	15년이상	103	8.7	6.8	21.4	28.2	35.0	100.0	3.7

주: * 아주 밝다-1, 약간 밝다-2, 보통-3, 약간 어둡다-4, 아주 어둡다-5의 5점 척도