

06

애니메이션산업

표 4.6.1 애니메이션산업 분류

중분류	소분류	정의
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	창작 애니메이션 기획 및 제작(직접제작)
	애니메이션 하청 제작	애니메이션 외주제작, 재하청
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	인터넷용, 모바일용 애니메이션 제작
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션 유통, 홍보, 배급, 마케팅
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	애니메이션 인터넷 및 모바일 서비스

※ 애니메이션산업 분류는 기획, 제작, 유통 단계에 따라 중분류 3개와 소분류 5개로 체계를 마련하였다.

- 애니메이션 제작업 : 애니메이션 창작제작, 애니메이션 하청제작, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션제작

- 애니메이션 유통 및 배급업 : 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보

- 온라인 애니메이션 유통업 : 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)

6.1 애니메이션 산업 전체요약

2009년 애니메이션산업의 업체수는 289개이며 종사자는 4,170명으로 나타났다. 매출액은 4,185억 원이며 부가가치는 1,752억 원이었고 부가가치율은 41.86%로 조사되었다. 수출액은 8,965.1만 달러이며 수입액은 그보다 낮은 739.7만 달러인 것으로 조사되었다.

애니메이션산업은 2005년 약 200개 사업체에서 2009년 약 289개 사업체로 연평균증감률이 9.6%로 증가하였으며, 매출액 또한 2,338억 원에서 4,185억 원으로 약 1.8배 성장하였다. 부가가치액 또한 422억 원에서 1,752억 원으로 약 42.7%로 증가하였다. 이는 애니메이션산업이 고부가가치 산업으로 전환되고 있음을 알 수 있다.

이렇듯 애니메이션산업이 큰 폭으로 성장하게 된 요인은 여러 가지가 있으나, 주 요인은 저단가의 OEM방식에서 국내 창작 애니메이션이 국내 또는 해외에서 인정 받기 시작하면서 부터이다. 이러한 변화는 국가 차원의 지속적인 지원과 해외시장을 겨냥한 국내 애니메이션 제작사의 해외합작 프로젝트가 성공함으로 인해 해외투자유치가 더욱더 활발해졌기 때문으로 사료되어진다.

향후 국내 창작 애니메이션이 지금보다 더 성장하기 위해서는 다양한 산업분야와의 OSMU가 더 많아져야 하며, 특히 국내 극장용 애니메이션의 성공과 3D 애니메이션 제작 기술력 향상이 이루어 질 수 있도록 제도적 개선과 지원이 지속적으로 이루어져야 할 것으로 생각되어진다.

표 4.6.2 애니메이션산업 총괄 (단위: 개, 명, 백만원, %, 천달러)

구분	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2005년	200	3,580	233,855	42,214	18.05	78,429	5,458
2006년	260	3,412	288,564	70,333	30.96	66,834	5,095
2007년	283	3,847	311,166	122,506	39.37	72,770	8,148
2008년	276	3,924	404,760	167,287	41.33	80,583	6,132
2009년	289	4,170	418,570	175,213	41.86	89,651	7,397
전년대비증감률(%)	4.7	6.3	3.4	4.7	1.3	11.3	20.6
연평균증감률(%)	9.6	3.9	15.7	42.7	23.3	3.4	7.9

※ 2006년 기준조사 부가가치는 극장매출액(61,099백만원)과 방송사수출액(292백만원)을 제외한 매출액(227,173백만원)만을 토대로 계산한 부가가치임.
2006년 부가가치율 : (70,333/227,173)×100 = 30.96 (2007년 기준조사부터는 포함시켜 부가가치 산출함)

표 4.6.3 애니메이션산업 업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (단위: 개, 명, 백만원)

중분류	소분류	사업체수 (개)	매출액 (백만원)	종사자(명)	1인 평균매출액 (백만원)	1업체 평균매출액 (백만원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	162	211,949	2,025	105	1,308
	애니메이션 하청 제작	102	122,412	1,896	65	1,200
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	8	2,301	41	56	288
	소계	272	336,662	3,962	85	1,238
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	9	16,332	112	146	1,815
	소계	9	16,332	112	146	1,815
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	8	5,509	96	57	689
	소계	8	5,509	96	57	689
애니메이션산업*		289	358,503	4,170	86	1,240

* 애니메이션산업 매출액 중 극장매출액 및 방송사수출액 제외

애니메이션산업은 1인당 평균 매출액이 8천6백만원이며, 사업체당 평균 매출액은 12억4천만원으로 나타났다. 애니메이션 제작업 1인당 평균 매출액은 8천5백만원이며, 이중 애니메이션 창작제작업은 1억5백만원, 애니메이션 하청제작업은 6천5백만원으로 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 1인당 평균 매출액이 약 4천만원 더 높은 것으로 나타났다. 사업체당 매출액 또한 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 약 1억8백만원 더 높은 것으로 분석되었다.

이는 애니메이션 산업이 하청제작 보다는 창작제작이 더 높은 매출구조를 가지고 있음을 알려주는 것이므로, 국내 창작 애니메이션이 더 발전할 수 있도록 지금 보다 더 많은 정책적 지원이 이루어져야 할 것으로 사료된다.