

## 6.5 애니메이션산업 제작방식별 매출 현황 (창작 및 제작 매출)

2009년 애니메이션산업 콘텐츠 매출 현황 가운데 '2D(셀/디지털)'은 1,633억 원(56.1%)으로 가장 매출액이 높은 것으로 나타났으며, 이는 2008년 대비 0.7% 감소, 연평균 4.0% 감소한 것이다. 애니메이션산업 창작 및 제작 매출액은 전체적으로 증가(2007년 2,442억 원 → 2008년 2,625억 원 → 2009년 2,913억 원) 추세에 있으며, 3D부분은 전년도 66.9%로 증가하였으며, 연평균도 47.2% 증가하여 높은 성장세를 보였다. 전통적 제작방식인 2D는 정체 또는 감소 추세에 있으나, 3D 제작 방식은 매년 큰 폭의 성장세를 보이고 있어, 이는 애니메이션 제작 방식이 2D에서 2D+3D 또는 3D로 변화 되고 있음을 알 수 있다.

**표 4.6.21 제작방식별 매출 현황** (단위 : 백만원, %)

구분	연도	2D (셀/디지털)	3D(CGI)	스톱모션	플래시	기타	합계
창작제작 (판권포함)	2007년	63,903	31,983	3,302	4,667	268	104,123
	2008년	72,076	41,544	5,005	4,505	2,002	125,132
	2009년	85,369	69,317	5,367	4,327	2,326	166,706
	전년대비증감률(%)	18.4	66.9	7.2	▽4.0	16.2	33.2
	연평균증감률(%)	15.6	47.2	27.5	▽3.7	194.6	26.5
외주제작 (하청제작)	2007년	102,814	25,469	653	18	252	129,206
	2008년	83,279	36,504	3,151	289	2,387	125,610
	2009년	68,547	38,502	3,008	227	2,031	112,315
	전년대비증감률(%)	▽17.7	5.5	▽4.5	▽21.5	▽14.9	▽10.6
	연평균증감률(%)	▽18.3	23.0	114.6	255.1	183.9	▽6.8
판권만 소유한 경우	2007년	10,321	-	-	-	579	10,900
	2008년	9,123	1,798	-	-	853	11,774
	2009년	9,412	2,025	-	-	931	12,368
	전년대비증감률(%)	3.2	12.6	-	-	9.1	5.0
	연평균증감률(%)	▽4.5	-	-	-	26.8	6.5
전체	2007년	177,038	57,452	3,955	4,685	1,099	244,229
	2008년	164,478	79,846	8,156	4,794	5,242	262,516
	2009년	163,328	109,844	8,375	4,554	5,288	291,389
	전년대비증감률(%)	▽0.7	37.6	2.7	▽5.0	0.9	11.0
	연평균증감률(%)	▽4.0	38.3	45.5	▽1.4	119.4	9.2

**그림 4.6.21 제작방식별 매출 현황** (단위 : 백만원)

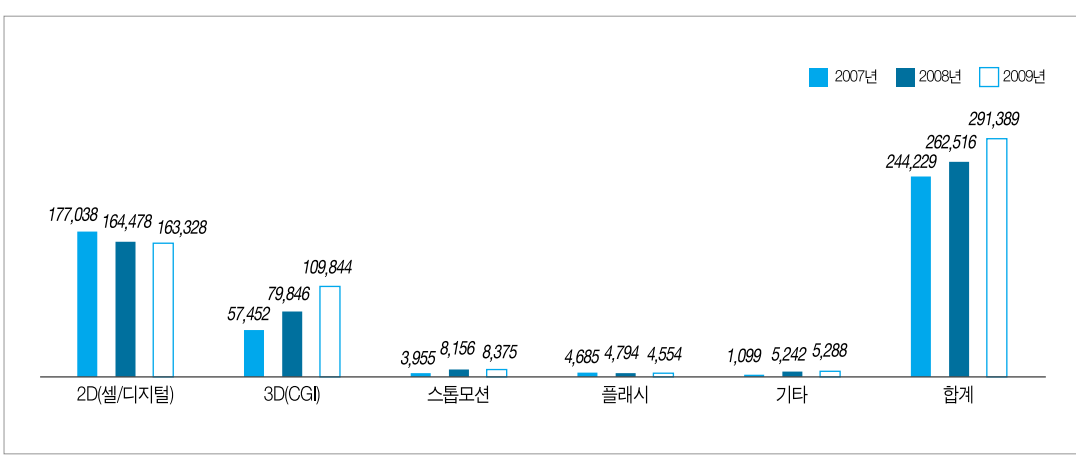
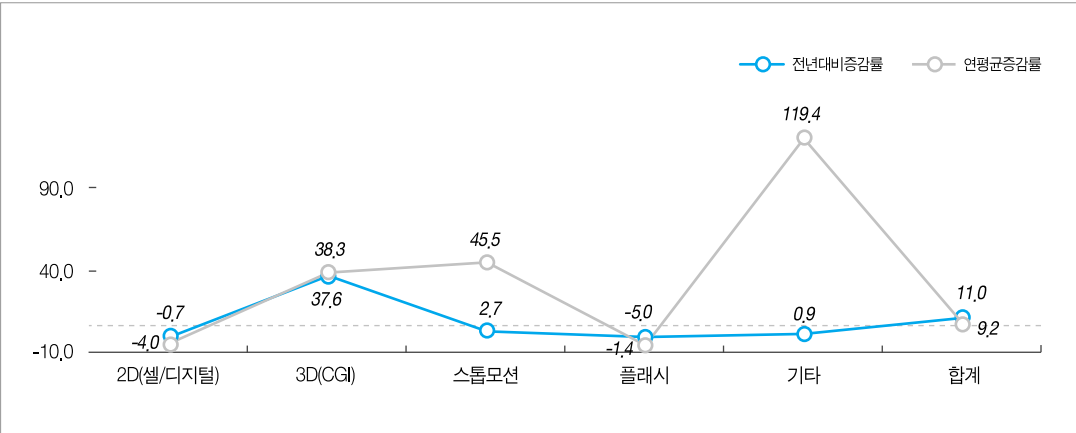


그림 4.6.22 제작방식별 매출 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



IV. 콘텐츠산업통계조사 부문별 결과