¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 324 YAEWON CMYK

6.8 애니메이션산업 종사자 현황

2009년 애니메이션산업 종사자 수는 4,170명으로 전년대비 6.3% 증가했으며 연평균증감률은 3.1% 증가하였다. 중분류별로 보면 애니메이션 제작업은 3,962명으로 전체 종사자의 95.0%의 큰 비중을 차지하고 있다. 애니메이션 유통 및 배급업은 112명으로 전체의 2.7%이며 온라인 애니메이션 유통업은 96명으로 2.3%의 비중을 보이고 있다. 전체 종사자는 2007년에 3,847명이었고 2008년에 3,924명이었으며 2009년에는 4,170명으로 꾸준히 증가하고 있다. 중분류별 증감률을 보아도 소폭이기는 하나 2007년부터 꾸준히 증가해왔음을 알 수 있다.

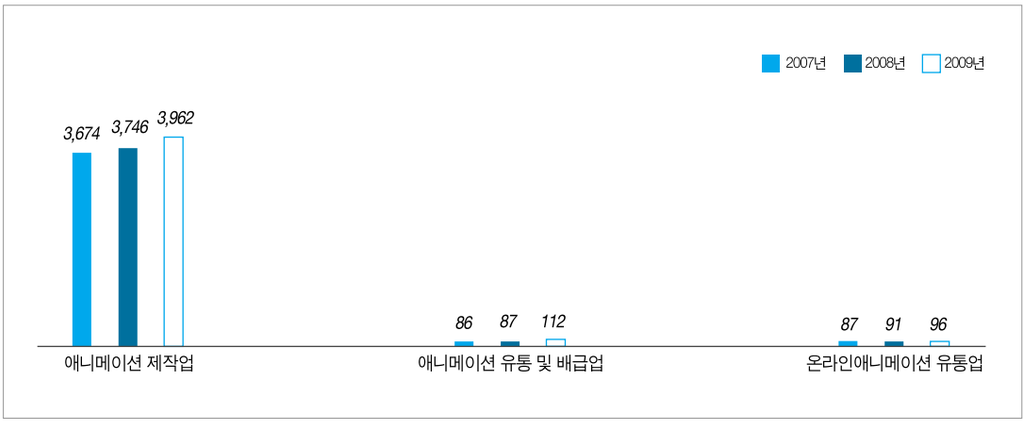
애니메이션 종사자는 산업의 성장과 비례하여 증가하고 있다. 양적인 면에서 성장되어 왔음은 확실하나 질적인 면에서의 성장도 필요하다. 특히 노동력을 필요로 하는 단순작업은 중국이나 인도 등 노동력이 풍부한 나라로 넘어갈 것으로 예상된다. 그렇기 때문에 애니메이션산업의 노동집약적 업무를 수행할 인력보다는 고도의 창조력을 지닌 우수한 인력이 필요 할 것이다. 이러한 애니메이션 산업의 인력 수요를 충족시키기 위하여 인력의 전문성을 키우며 맞춤형 인력을 양성하여 애니메이션산업에 우수 인력들이 꾸준히 유입될 수 있도록 해야 할 것이다.

표 4.6.29 애니메이션산업 소분류별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

중분류	소분류	종사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,694	1,801	2,025	48.6	12.4	9.3
	애니메이션 하청 제작	1,941	1,906	1,896	45.5	▽0.5	▽1.2
	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	39	39	41	1.0	5.1	2.5
	소계	3,674	3,746	3,962	95.0	5.8	3.8
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	86	87	112	2.7	28.7	14.1
	소계	86	87	112	2.7	28.7	14.1
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	87	91	96	2.3	5.5	5.0
	소계	87	91	96	2.3	5.5	5.0
애니메이션산업 총합계		3,847	3,924	4,170	100.0	6.3	4.1

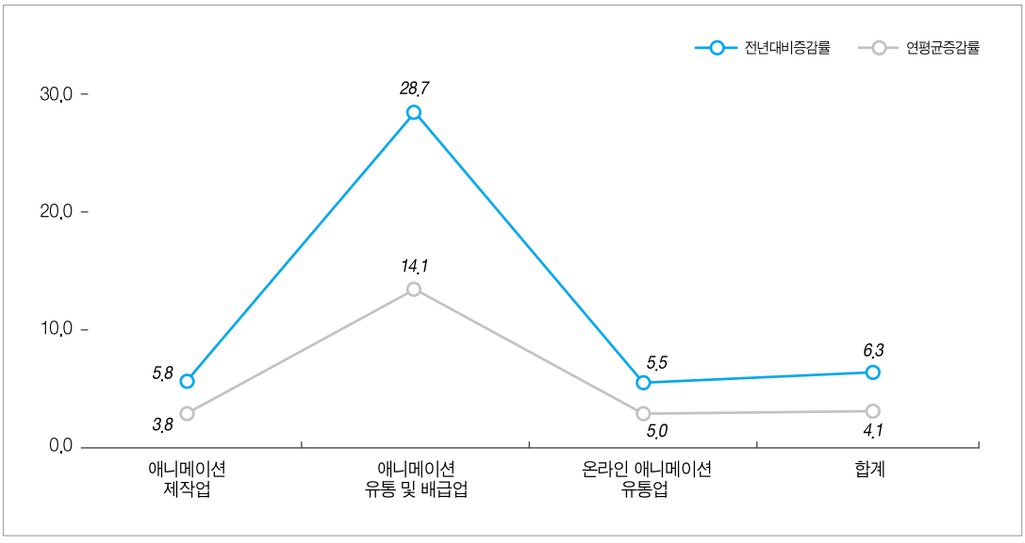
⁻°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 325 YAEWON CMYK

그림 4.6.28 애니메이션산업 중분류별 종사자수 (단위 : 명)



2009년 중분류별 종사자수의 증감률을 보면 '애니메이션 제작업'은 전년대비 5.8% 증가하였고, 연평균도 3.8% 증가하였다. '애니메이션 유통 및 배급업'은 전년대비 28.7% 증가하였으며, 연평균 14.1% 증가하였다. '온라인 애니메이션 유통업'도 증가하였는데 전년대비과 연평균이 각각 5.5%, 5.0% 증가하였다.

그림 4.6.29 애니메이션산업 중분류별 종사자수 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



6.8.1. 매출액 규모별 종사자 현황

2009년에 '10~100억 원 미만' 사업체의 종사자는 2,264명으로 전체 종사자의 54.3%의 비중을 차지하였다. '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자는 1,520명으로 36.4%의 비중을 보였다. '100억 원 이상' 사업체의 종사자는 276명으로 6.6%의 비중을 차지하였으며, '1억 원 미만' 사업체의 종사자는 110명으로 2.7%의 비중을 나타냈다.

¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 326 YAEWON CMYK

한편 '10~100억 원 미만' 사업체와 '100억 원 이상' 사업체의 종사자 비중은 2007년에 58.4%, 2008년에 59.5%, 2009년에 60.9%로 전체 종사자 비중에서 꾸준히 증가하여 왔다. 반대로 '1억 원 미만' 사업체와 '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자 비중은 2007년에 41.6%, 2008년에 40.5%, 2009년에 39.1% 로 감소하고 있다. 위의 결과는 애니메이션 산업의 중대형 업체들의 규모가 커지면서 종사자 수도 증가하여 왔으나 소형 업체들의 종사자가 업계에서 차지하는 비중은 줄어들고 있음을 보여준다. 이는 애니메이션 산업에서 중대형 업체들의 영향력은 점점 커져가나 소형업체들의 영향력은 감소 내지는 유지하는 상황인 것으로 판단되며 이러한 상황을 참조하여 지원정책이 필요할 것으로 생각된다.

표 4.6.30 매출액 규모별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
애니메이션 창작 제작	45	702	1,136	142	2,025
애니메이션 하청 제작	41	688	1,033	134	1,896
온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	3	38	-	-	41
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	12	51	49	-	112
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	9	41	46	-	96
합계	110	1,520	2,264	276	4,170
구성비(%)	2.7	36.4	54.3	6.6	100.0

연도별로 보면 '1억 원 미만' 사업체 종사자의 전년대비증감률이 17.0%로 가장 높으나 자세히 살펴보면, 2007년에 120명에서 2008년에 94명으로 감소한 후 2009년에 다시 110명으로 증가하였지만 이는 2007년 종사자수에 미치지 못하여 연평균증감률은 오히려 4.3% 감소하였다.

'10~100억 원 미만' 사업체의 종사자는 전년대비 9.0% 증가하였고, '100억 원 이상' 사업체의 종사자는 7.4% 증가하였다. '1~10억 원 미만' 사업체의 종사자는 전년대비 1.6% 증가하여 가장 낮은 증가율을 보였다. 연평균증감률로는 '100억 원 이상' 사업체의 종사자가 21.2% 증가하여 증가폭이 가장 큰 것으로 나타났다.

표 4.6.31 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
2007년	120	1,481	2,058	188	3,847
2008년	94	1,496	2,077	257	3,924
2009년	110	1,520	2,264	276	4,170
전년대비증감률(%)	17.0	1.6	9.0	7.4	6.3
연평균증감률(%)	▽4.3	1.3	4.9	21.2	4.1

¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 327 YAEWON CMYK

그림 4.6.30 **매출액 규모별 연도별 종사자 현황** (단위 : 명)

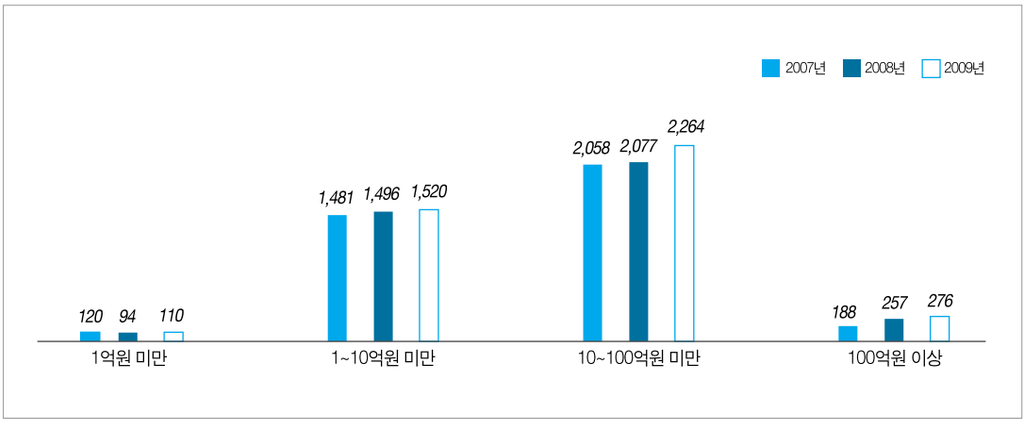
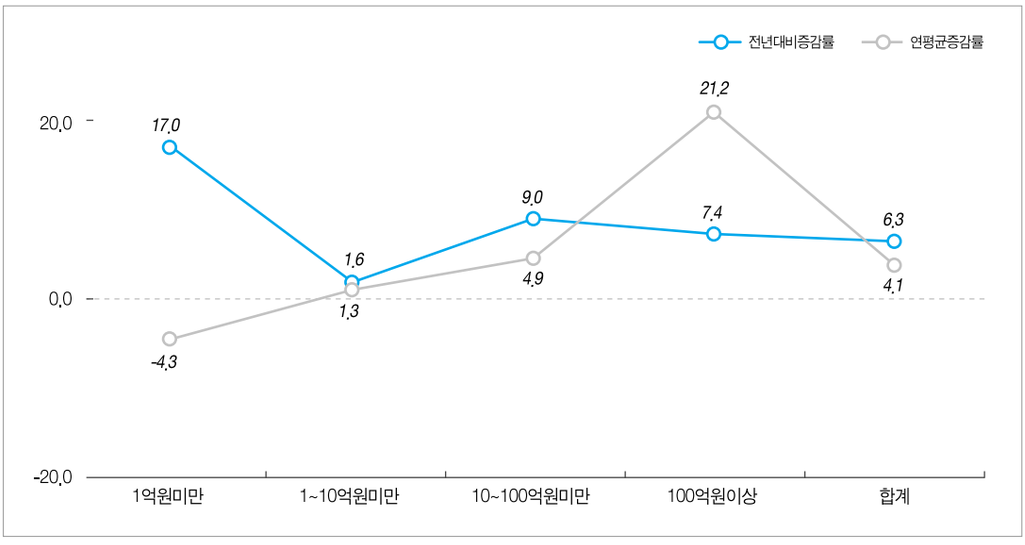


그림 4.6.31 **매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위 : %)



6.8.2. 종사자 규모별 종사자 현황

2009년에 '10~49인' 규모 사업체의 종사자는 2,054명으로 전체 종사자의 49.2%를 차지하였다. '50~99인' 종사자는 933명으로 22.4%의 비중을 보였으며, '5~9인' 종사자는 671명으로 16.1%의 비중을 보였다. '1~4인' 종사자는 308명으로 7.4%의 비중을 나타냈으며, '100인 이상' 의 종사자는 204명으로 4.9%의 가장 낮은 비중을 나타냈다.

주목할 결과는 '50~99인' 규모 사업체 종사자와 '100인 이상' 규모 사업체 종사자가 2007년 대비 감소되었는데, 이는 기존에 노동집약적 업무들에 필요한 인력이 외부로 빠져나갔기 때문으로 사료된다.

¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 328 YAEWON CMYK

표 4.6.32 종사자 규모별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

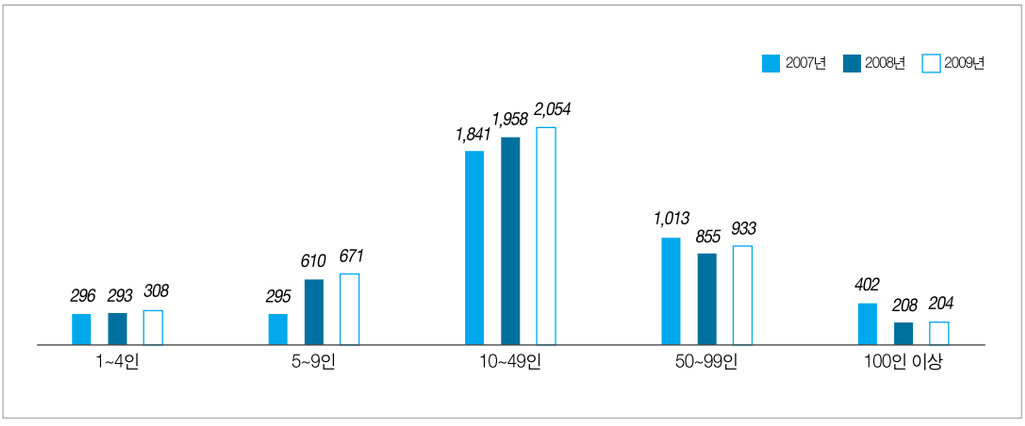
구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작	126	321	1,077	501	-	2,025
애니메이션 하청 제작	113	276	871	432	204	1,896
온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	16	-	25	-	-	41
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	25	42	45	-	-	112
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	28	32	36	-	-	96
합계	308	671	2,054	933	204	4,170
구성비(%)	7.4	16.1	49.2	22.4	4.9	100.0

이를 연도별로 보면 '100인 이상' 의 종사자는 2007년에 402명에서 2008년에 208명, 그리고 2009년에 204명으로 지속적으로 감소하고 있다. 이는 전년대비 1.9% 감소한 수치이며, 연평균도 28.8% 감소한 수치이다. '5~9인의 종사자' 는 전년대비 10.0% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였으며, '50~99인' 은 9.1% 증가하였다. '1~4인' 은 5.1%, 10~49인은 4.9% 증가하였다. 모든 규모에서 전년대비 증가한 반면에 '100인 이상' 은 전년대비 1.9% 감소하였다. 연평균증감률에서 두드러지는 증가율을 보인 규모는 '5~9인' 으로 50.8% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.6.33 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

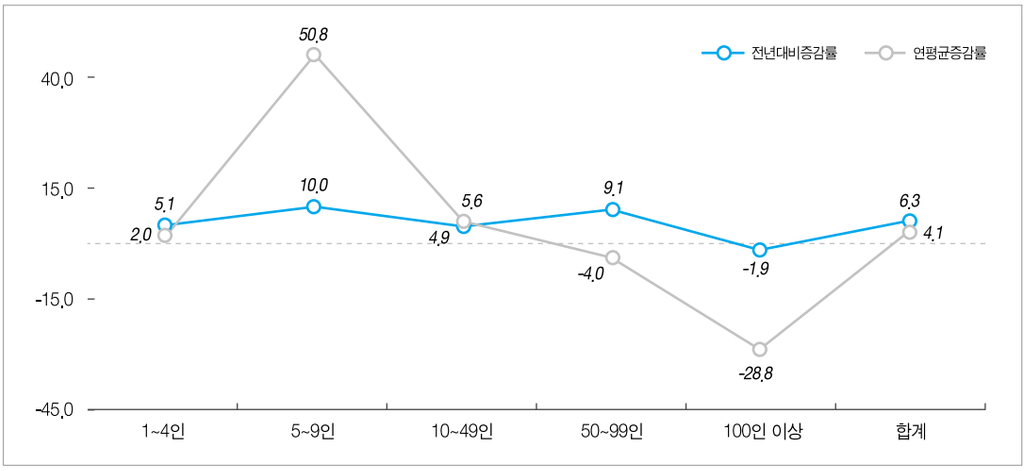
연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인이상	합계
2007년	296	295	1,841	1,013	402	3,847
2008년	293	610	1,958	855	208	3,924
2009년	308	671	2,054	933	204	4,170
전년대비증감률(%)	5.1	10.0	4.9	9.1	▽1.9	6.3
연평균증감률(%)	2.0	50.8	5.6	▽4.0	▽28.8	4.1

그림 4.6.32 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)



⁻°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 329 YAEWON CMYK

그림 4.6.33 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



6.8.3. 지역별 종사자 현황

2009년 서울에는 애니메이션산업 종사자가 2,951명, 즉 전체 종사자의 70.8%가 서울에서 종사하는 것으로 나타났다. 경기도는 600명으로 14.4%의 비중으로 서울 다음으로 높은 지역인 것으로 조사됐다. 부산은 145명으로 3.5%의 비중을 차지하고 있다. 그 외 지역은 전체 종사자의 3.0%를 넘지 않는 것으로 나타났다. 서울에 사업체가 집중되어 있으므로 인력 또한 서울에 집중되어 있다. 이러한 현상의 해소는 지역적으로 애니메이션 사업체의 개발이 이루어지면서 완화될 수 있을 것이며 지역에서 전문 인력을 양성하여 이를 흡수시킬 수 있는 사업체가 만들어져야 할 것이다.

표 4.6.34 지역별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

지역	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인애니메이션 유통업	합계	구성비(%)
서울	2,787	75	89	2,951	70.8
부산	145	-	-	145	3.5
대구	82	-	-	82	2.0
인천	48	-	-	48	1.2
광주	116	-	7	123	2.9
대전	22	-	-	22	0.5
울산	-	-	-	-	-
경기도	563	37	-	600	14.4
강원도	60	-	-	60	1.4
충청북도	46	-	-	46	1.1
충청남도	19	-	-	19	0.5
전라북도	41	-	-	41	1.0
전라남도	4	-	-	4	0.1
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	22	-	-	22	0.5
제주도	7	-	-	7	0.1
합계	3,962	112	96	4,170*	100.0

* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

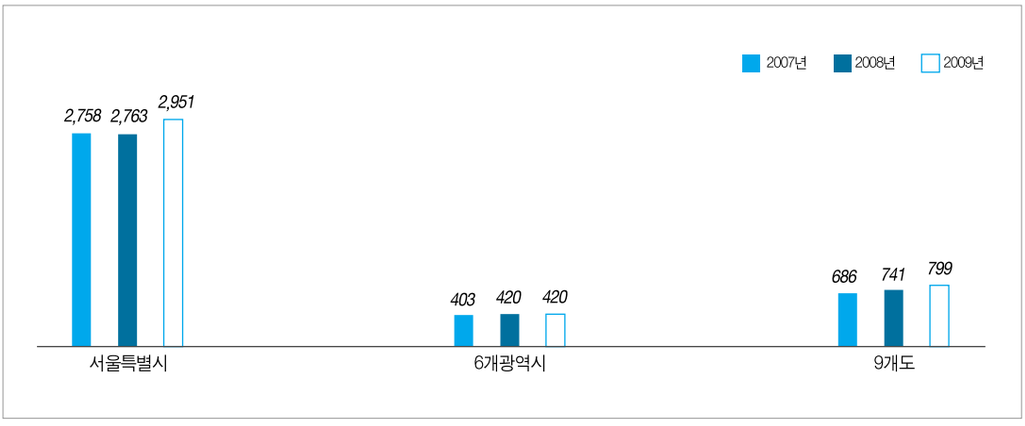
¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 330 YAEWON CMYK

연도별로 보면 서울은 전년대비 6.8% 증가하였으며 연평균증감률은 3.4% 증가하였다. 6개 광역시는 전년대비 동일하며 연평균증감률은 2.1% 증가하였다. 9개도는 전년대비증감률은 7.8%, 연평균증감률 동일하게 7.9% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.6.35 연도별 지역별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

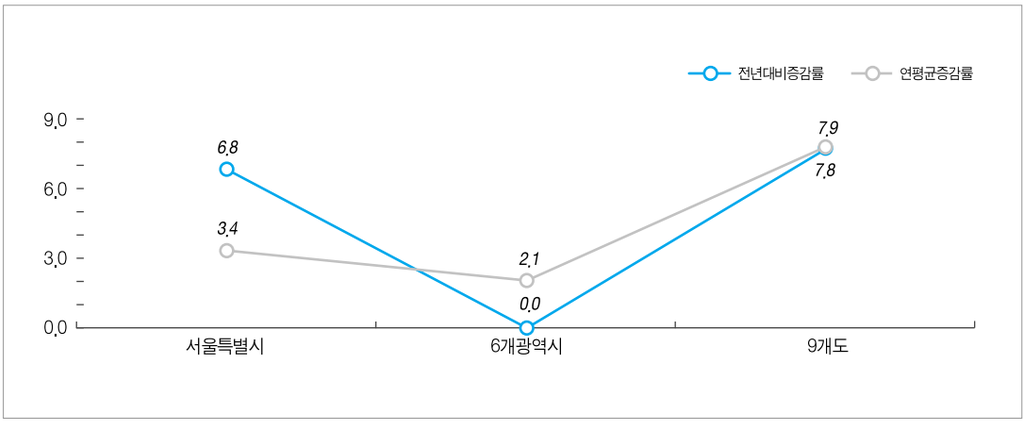
구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	2,758	2,763	2,951	6.8	3.4
부산	143	143	145	1.4	0.7
대구	83	82	82	0.0	▽0.6
인천	29	49	48	▽2.0	28.7
광주	121	125	123	▽1.6	0.8
대전	27	21	22	4.8	▽9.7
울산	-	-	-	-	-
경기도	546	547	600	9.7	4.8
강원도	58	60	60	0.0	1.7
충청북도	42	45	46	2.2	4.7
충청남도	-	18	19	5.6	-
전라북도	40	41	41	0.0	1.2
전라남도	-	3	4	33.3	-
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	-	21	22	4.8	-
제주도	-	6	7	16.7	-
합계	3,847	3,924	4,170	6.3	4.1

그림 4.6.34 지역별 종사자 현황 (단위 : 명)



⁻°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 331 YAEWON CMYK

그림 4.6.35 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



6.8.4. 고용형태별 종사자 현황

2009년 고용형태별 종사자를 보면 정규직은 2,857명이며, 전체 종사자의 68.5%의 비중을 차지하며, 비정규직은 1,313명으로 31.5%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 소분류별로 보면 '애니메이션 창작 제작' 은 정규직이 1,521명(75.1%)이며, 비정규직은 504명(24.9%)으로 나타났다. '애니메이션 하청 제작' 은 정규직이 1,131명(59.7%)이며, 비정규직은 765명(40.3%)이었고, '온라인(인터넷 · 모바일)애니메이션 제작' 은 정규직이 36명(87.8%)이며, 비정규직은 5명(12.2%)이였다. 위의 소분류를 포함한 중분류 애니메이션 제작업은 정규직이 2,688명(67.8%)이며, 비정규직이 1,274명(32.2%)으로 조사되었다. '애니메이션 유통', '배급 및 마케팅 홍보' 는 정규직인 84명(75.0%)이며, 비정규직이 28명(25.0%)으로 나타났다. '온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)' 은 정규직이 85명(88.5%)이며, 비정규직이 11명(11.5%)으로 조사되었다.

표 4.6.36 고용형태별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,521	504	2,025
	소분류 비중(%)	75.1	24.9	100.0
	애니메이션 하청 제작	1,131	765	1,896
	소분류 비중(%)	59.7	40.3	100.0
	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	36	5	41
	소분류 비중(%)	87.8	12.2	100.0
	소계	2,688	1,274	3,962
	중분류 비중(%)	67.8	32.2	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	84	28	112
	소분류 비중(%)	75.0	25.0	100.0
	소계	84	28	112
	중분류 비중(%)	75.0	25.0	100.0

¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 332 YAEWON CMYK

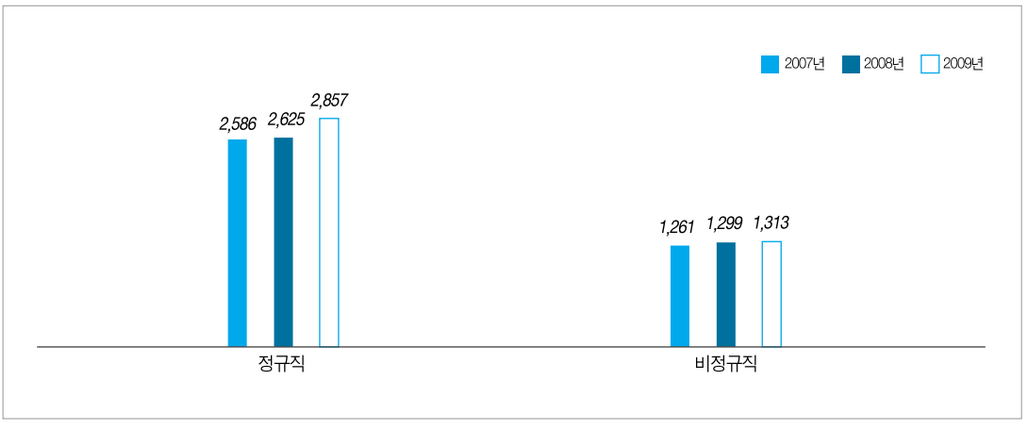
중분류	소분류	정규직	비정규직	합계
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	85	11	96
	소분류 비중(%)	88.5	11.5	100.0
	소계	85	11	96
	중분류 비중(%)	88.5	11.5	100.0
애니메이션산업 총합계		2,857	1,313	4,170
애니메이션산업 비중(%)		68.5	31.5	100.0

연도별로 보면 정규직은 전년대비 8.8% 증가하였으며 연평균증감률은 5.1% 증가하였다. 비정규직은 전년대비 1.1% 증가하였으며 연평균증감률은 2.0% 증가한 것으로 나타났다. 정규직의 증가 폭이 비정규직의 증가 폭보다 큼을 알 수 있다.

표 4.6.37 연도별 고용형태별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

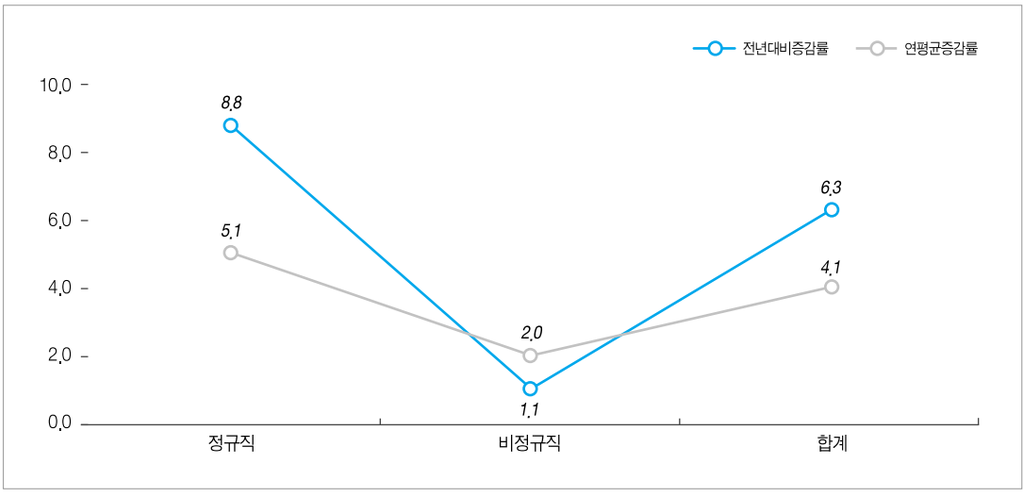
구분	정규직	비정규직	합계
2007년	2,586	1,261	3,847
2008년	2,625	1,299	3,924
2009년	2,857	1,313	4,170
전년대비증감율(%)	8.8	1.1	6.3
연평균증감률(%)	5.1	2.0	4.1

그림 4.6.36 연도별 고용형태별 종사자 현황 (단위 : 명)



¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 333 YAEWON CMYK

그림 4.6.37 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



6.8.5. 고용형태별 성별 종사자 현황

2009년 고용형태별 성별 종사자를 보면 정규직 남자는 1,795명(43.0%)이며, 정규직 여자는 1,062명(25.5%)이었다. 비정규직 남자는 625명(15.0%)이며, 비정규직 여자는 688명(16.5%)으로 조사되었다.

중분류별로 보면 '애니메이션 제작업'의 정규직 남자는 1,700명이며, 정규직 여자는 988명이었다. 비정규직 남자는 604명이며, 비정규직 여자는 670명으로 나타났다. '애니메이션 유통 및 배급업'을 보면 정규직 남자는 48명이며, 비정규직 여자는 36명으로 조사되었다. 비정규직 남자는 15명이며, 비정규직 남자는 13명으로 조사되었다. '온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)'의 정규직 남자는 47명이며, 정규직 여자는 38명이었다. 비정규직 남자는 6명이며, 비정규직 여자는 5명으로 조사되었다.

표 4.6.38 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

중분류	소분류	정규직		비정규직		합계
		남자	여자	남자	여자	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	936	585	239	265	2,025
	애니메이션 하청 제작	743	388	362	403	1,896
	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	21	15	3	2	41
	소계	1,700	988	604	670	3,962
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	48	36	15	13	112
	소계	48	36	15	13	112
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	47	38	6	5	96
	소계	47	38	6	5	96
애니메이션산업 총합계		1,795	1,062	625	688	4,170
비중(%)		43.0	25.5	15.0	16.5	100.0

⁻°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 334 YAEWON CMYK

이를 연도별로 보면 정규직 남자는 전년대비 6.7% 증가하였고, 정규직 여자는 전년대비 12.7% 증가하였다. 비정규직 남자는 전년대비 1.1% 증가하였으며, 비정규직 여자는 전년대비 1.0% 증가하였다.

표 4.6.39 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	정규직		비정규직		합계
	남자	여자	남자	여자	
2007년	1,690	896	644	617	3,847
2008년	1,683	942	618	681	3,924
2009년	1,795	1,062	625	688	4,170
전년대비증감률(%)	6.7	12.7	1.1	1.0	6.3
연평균증감률(%)	3.1	8.9	▽1.5	5.6	4.1

그림 4.6.38 연도별 고용형태별 성별 종사자 현황 (단위 : 명)

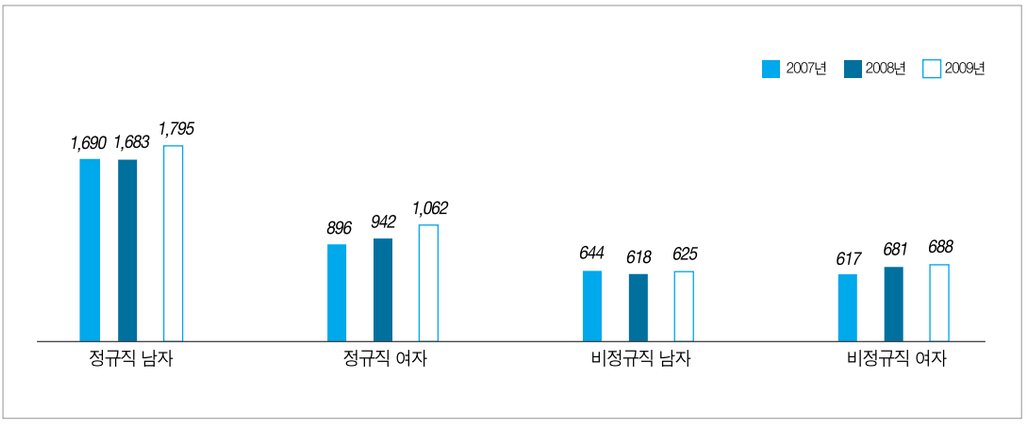
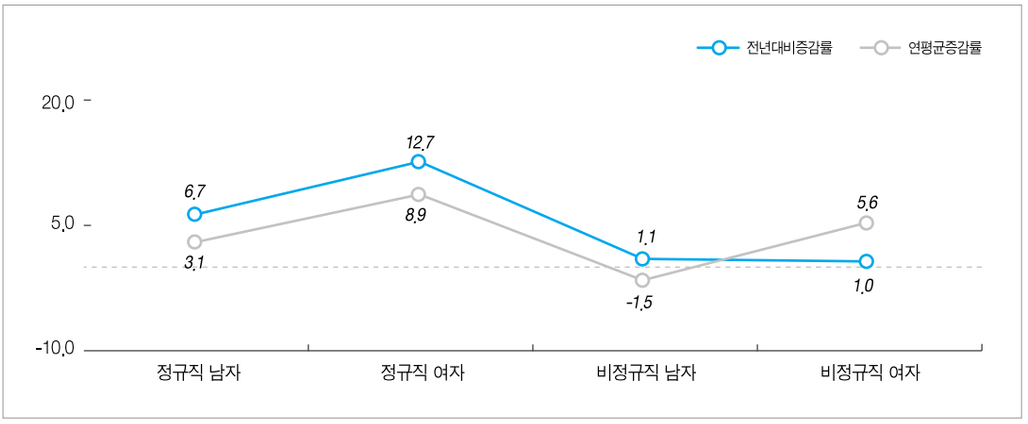


그림 4.6.39 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 335 YAEWON CMYK

6.8.6. 성별 종사자 현황

2009년 애니메이션 산업의 남자 종사자는 2,420명(58.0%)이며, 여자 종사자는 1,750명(42.0%)으로 나타났다. 소분류별로 보면 '애니메이션 창작 제작업' 의 남자는 1,175명(58.0%)이며, 여자는 850명(42.0%)이었으며, '애니메이션 하청 제작업' 의 남자는 1,105명(58.3%)이며, 여자는 791명(41.7%)으로 나타났다. '온라인(인터넷 · 모바일)애니메이션 제작업' 의 남자는 24명(58.5%)이며, 여자는 17명(41.5%)이었다. 위의 소분류를 포함한 중분류 '애니메이션 제작업' 의 남자는 2,304명(58.2%)이며, 여자는 1,658명(41.8%)으로 조사되었다. '애니메이션 유통 및 배급업' 의 남자는 63명(56.2%)이며, 여자는 49명(43.8%)이었으며, '온라인 애니메이션 유통업' 의 남자는 53명(55.2%)이며, 여자는 43명(44.8%)으로 조사되었다.

표 4.6.40 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

중분류	소분류	남자	여자	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	1,175	850	2,025
	소분류 비중(%)	58.0	42.0	100.0
	애니메이션 하청 제작	1,105	791	1,896
	소분류 비중(%)	58.3	41.7	100.0
	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	24	17	41
	소분류 비중(%)	58.5	41.5	100.0
	소계	2,304	1,658	3,962
	중분류 비중(%)	58.2	41.8	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	63	49	112
	소분류 비중(%)	56.2	43.8	100.0
	소계	63	49	112
	중분류 비중(%)	56.2	43.8	100.0
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	53	43	96
	소분류 비중(%)	55.2	44.8	100.0
	소계	53	43	96
	중분류 비중(%)	55.2	44.8	100.0
애니메이션산업 총합계		2,420	1,750	4,170
애니메이션산업 비중(%)		58.0	42.0	100.0

표 4.6.41 연도별 성별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	남자	여자	합계
2007년	2,334	1,513	3,847
2008년	2,301	1,623	3,924
2009년	2,420	1,750	4,170
전년대비증감률(%)	5.2	7.8	6.3
연평균증감률(%)	1.8	7.5	4.1

¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 336 YAEWON CMYK

그림 4.6.40 **연도별 성별 종사자 현황** (단위 : 명)

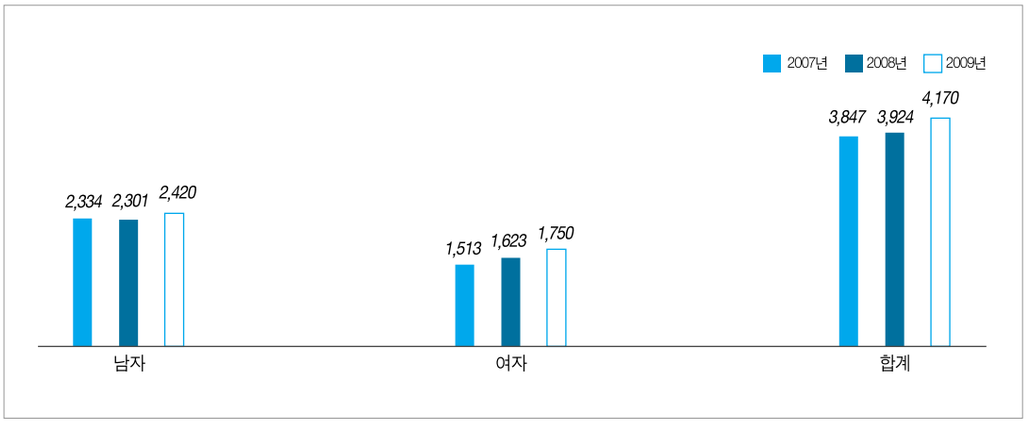
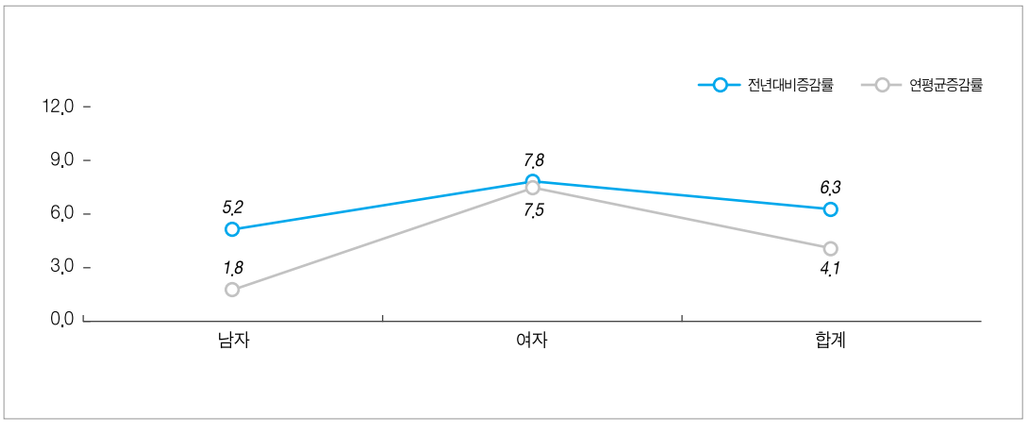


그림 4.6.41 **성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위 : %)



6.8.7. 직무별 종사자 현황

애니메이션 산업의 직무별 종사자 현황을 보면 '제작업' 이 2,650명(63.5%)으로 가장 많으며, '관리직' 은 400명(9.6%)으로 '제작업' 다음으로 많은 것으로 나타났다. '마케팅/홍보' 는 348명(8.4%)이며, '사업기획' 은 319명(7.6%)이었고, '기타(유통)' 는 279명(6.7%)이었다. '연구개발' 은 가장 적은 수인 174명(4.2%)인 것으로 나타났다.

애니메이션 산업의 사업기획과 제작 종사자가 비교적 크게 증가하였는데 이는 애니메이션 사업체들의 신규 애니메이션 개발과 제작의 준비가 이루어지고 있어서 그에 따른 직무 종사자의 수요가 증가하였기 때문으로 사료된다.

⁻°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 337 YAEWON CMYK

표 4.6.42 직무별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

중분류	소분류	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발	기타(유통)	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	172	151	1,322	163	108	109	2,025
	애니메이션 하청 제작	128	223	1,248	131	59	107	1,896
	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	4	2	27	3	2	3	41
	소계	304	376	2,597	297	169	219	3,962
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	5	12	10	42	2	41	112
	소계	5	12	10	42	2	41	112
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	10	12	43	9	3	19	96
	소계	10	12	43	9	3	19	96
애니메이션산업 총합계		319	400	2,650	348	174	279	4,170
비 중(%)		7.6	9.6	63.5	8.4	4.2	6.7	100.0

이를 전년도와 비교해보면 '사업기획' 이 전년대비 8.5% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. '제작' 은 전년대비 7.6% 증가하였으며, '마케팅/홍보' 는 전년대비 6.1% 증가하였다. '기타(유통)' 은 전년대비 4.9% 증가하였으며, '관리' 는 전년대비 0.5% 증가하였다. 모든 직무가 전년대비 증가하였으나 '연구개발' 은 전년대비 0.6% 감소(2008년 175명 → 2009년 174명)한 것으로 나타났다.

표 4.6.43 연도별 직무별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	합계
2007년	203	377	2,425	384	175	283	3,847
2008년	294	398	2,463	328	175	266	3,924
2009년	319	400	2,650	348	174	279	4,170
전년대비증감률(%)	8.5	0.5	7.6	6.1	▽0.6	4.9	6.3
연평균증감률(%)	25.4	3.0	4.5	▽4.8	▽0.3	▽0.7	4.1

그림 4.6.42 연도별 직무별 종사자 현황 (단위 : 명)

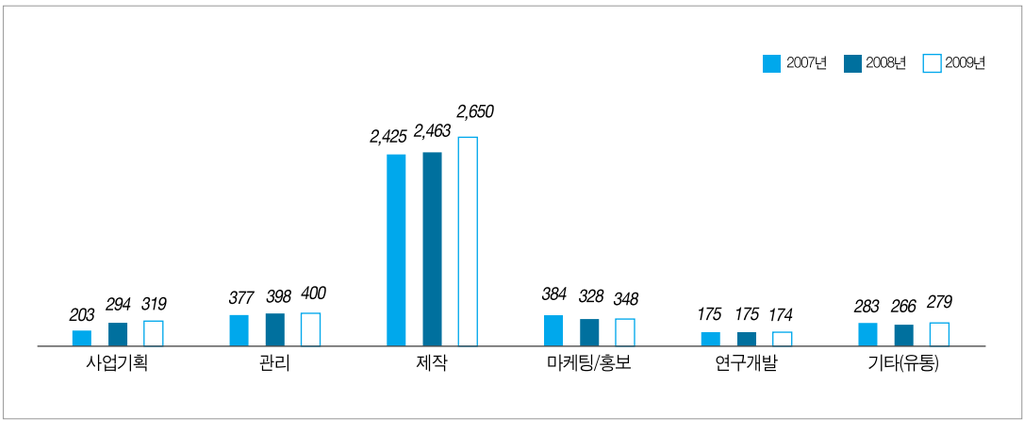
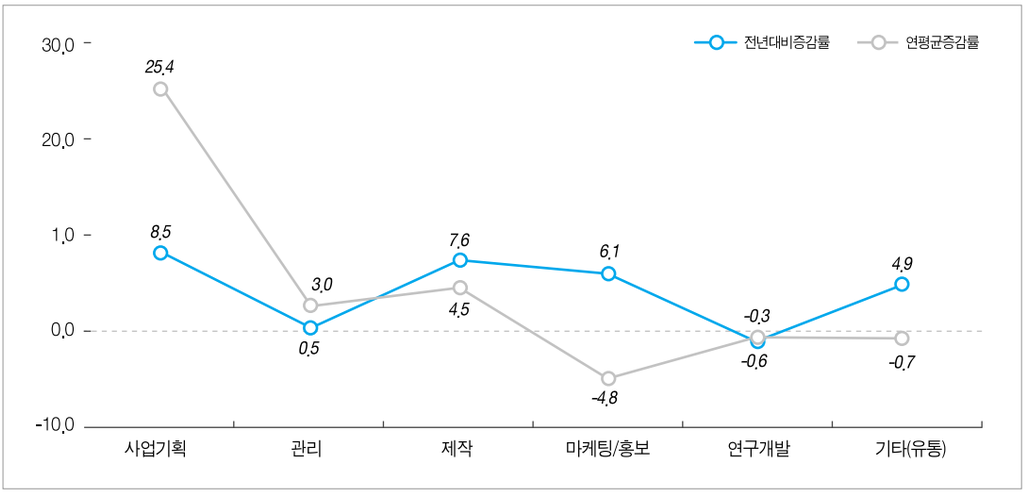


그림 4.6.43 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



6.8.8. 제작부문 종사자 현황

애니메이션산업의 제작부문에서 2009년 종사자 현황을 살펴보면 '기획/연출/감독'에는 296명(11.5%)이 종사하고 있으며, 전년대비 0.3% 증가, 연평균증감률 역시 1.6% 증가하였다.

표 4.6.44 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황 (단위 : 명, %)

업종	연도	기획/연출/감독	시나리오	컨셉디자이너	캐릭터디자인	배경디자인	스토리보드/콘티	Lay-out/원화	동화	채색	효과/합성	촬영/편집	모델링	디지털애니메이터	프로그래머	기타	합계
애니메이션 창작제작	2007년	175	45	66	153	23	95	10	31	34	83	63	130	61	39	21	1,029
	2008년	180	48	72	175	38	101	18	43	46	85	64	132	69	45	22	1,138
	2009년	187	63	81	191	51	110	23	47	63	96	82	153	85	59	31	1,322
	전년대비 증감률(%)	3.9	31.3	12.5	9.1	34.2	8.9	27.8	9.3	37.0	12.9	28.1	15.9	23.2	31.1	40.9	16.2
	연평균 증감률(%)	3.4	18.3	10.8	11.7	48.9	7.6	51.7	23.1	36.1	7.5	14.1	8.5	18.0	23.0	21.5	13.3
애니메이션 하청제작	2007년	112	75	41	34	189	158	80	99	137	160	51	16	149	6	17	1,324
	2008년	115	62	45	48	168	152	75	85	116	138	62	17	142	9	15	1,249
	2009년	109	62	43	49	165	150	73	86	118	138	66	18	142	13	16	1,248
	전년대비 증감률(%)	▽5.2	0.0	▽4.4	2.1	▽1.8	▽1.3	▽2.7	1.2	1.7	-	6.5	5.9	-	44.4	6.7	▽0.1
	연평균 증감률(%)	▽1.3	▽9.1	2.4	20.0	▽6.6	▽2.6	▽4.5	▽6.8	▽7.2	▽7.1	13.8	6.1	▽2.4	47.2	▽3.0	▽2.9
합 계	2007년	287	120	107	187	212	253	90	130	171	243	114	146	210	45	38	2,353
	2008년	295	110	117	223	206	253	93	128	162	223	126	149	211	54	37	2,387
	2009년	296	125	124	240	216	260	96	133	181	234	148	171	227	72	47	2,570
	전년대비 증감률(%)	0.3	13.6	6.0	7.6	4.9	2.8	3.2	3.9	11.7	4.9	17.5	14.8	7.6	33.3	27.0	7.7
	연평균 증감률(%)	1.6	2.1	7.7	13.3	0.9	1.4	3.3	1.1	2.9	▽1.9	13.9	8.2	4.0	26.5	11.2	4.5

¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 339 YAEWON CMYK

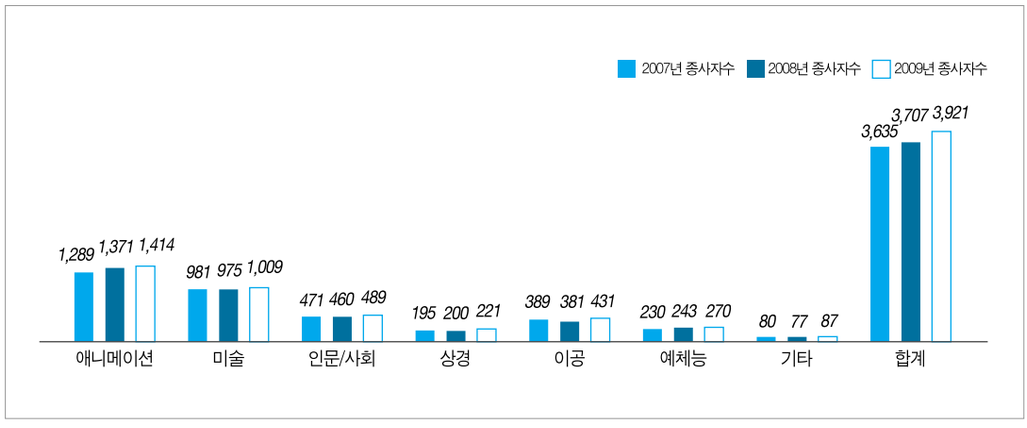
6.8.9. 종사자 전공 현황

애니메이션산업 종사자의 2009년 전공현황을 살펴보면, '애니메이션 전공'을 한 종사자는 1,414명(36.1%)으로 전년 대비 3.1%, 연평균 4.7% 증가하였다. 즉, 애니메이션을 전공한 종사자가 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 애니메이션을 전공한 종사자는 '애니메이션 창작제작업'에서 2007년부터 매년 지속적으로 증가(2007년 468명 → 2008년 549명 → 2009년 591명)하고 있다. 또한 프로그래머 증가로 인한 '이공'을 전공한 종사자는 '애니메이션 창작제작업' 및 '애니메이션 하청제작업'에서 모두 전년대비 증가한 것으로 나타났다.

표 4.6.45 애니메이션산업 전공별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

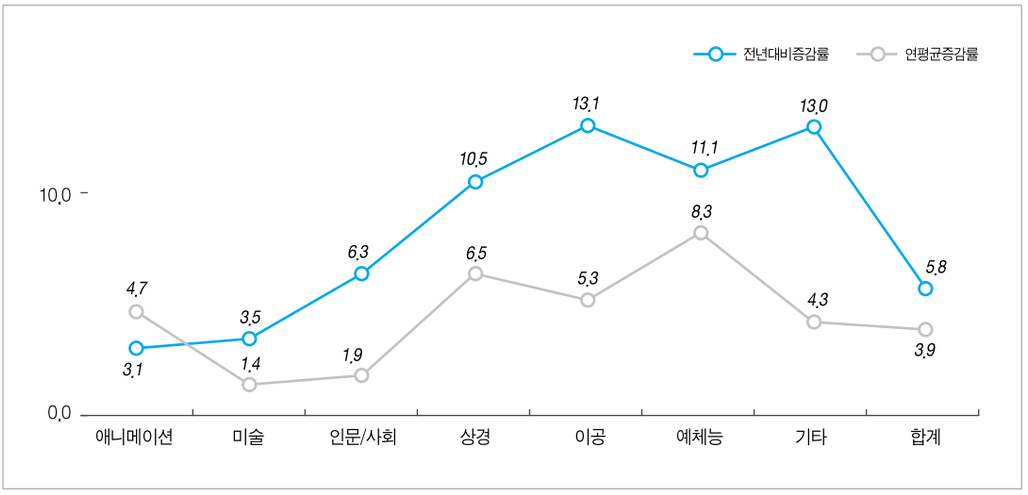
구분	연도	애니메이션	미술	인문/사회	상경	이공	예체능	기타	계
애니메이션 창작제작	2007년	468	575	248	72	184	100	47	1,694
	2008년	549	587	242	81	185	112	45	1,801
	2009년	591	623	276	105	229	145	56	2,025
	전년대비증감률(%)	7.7	6.1	14.0	29.6	23.8	29.5	24.4	12.4
	연평균증감률(%)	12.4	4.1	5.5	20.8	11.6	20.4	9.2	9.3
애니메이션 하청제작	2007년	821	406	223	123	205	130	33	1,941
	2008년	822	388	218	119	196	131	32	1,906
	2009년	823	386	213	116	202	125	31	1,896
	전년대비증감률(%)	0.1	▽0.5	▽2.3	▽2.5	3.1	▽4.6	▽3.1	▽0.5
	연평균증감률(%)	0.1	▽2.5	▽2.3	▽2.9	▽0.7	▽1.9	▽3.1	▽1.2
전체 합계	2007년	1,289	981	471	195	389	230	80	3,635
	2008년	1,371	975	460	200	381	243	77	3,707
	2009년	1,414	1,009	489	221	431	270	87	3,921
	전년대비증감률(%)	3.1	3.5	6.3	10.5	13.1	11.1	13.0	5.8
	연평균증감률(%)	4.7	1.4	1.9	6.5	5.3	8.3	4.3	3.9

그림 4.6.44 애니메이션산업 전공별 종사자 현황 (단위 : 명)



¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 340 YAEWON CMYK

그림 4.6.45 애니메이션산업 전공별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



6.8.10. 학력별 종사자 현황

학력별 종사자의 2009년 현황을 살펴보면 대졸학력의 종사자가 3,268명(78.4%)으로 가장 많았으며, 전문대졸 학력의 종사자는 552명(13.2%)이었다. 고졸이하 학력의 종사자는 189명(4.5%)이었으며, 대학원 졸업 이상 학력의 종사자는 161명(3.9%)으로 조사되었다.

한편 종사자의 학력은 점차 높아지는 것으로 조사되었는데 이는 학력이 높아지는 사회적 현상이 반영된 결과이기도 하며 그에 따라 산업 내 고 학력자의 필요가 많아지는 결과라고 볼 수 있다.

표 4.6.46 학력별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

중분류	소분류	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	42	185	1,715	83	2,025
	애니메이션 하청 제작	141	342	1,341	72	1,896
	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	2	5	33	1	41
	소계	185	532	3,089	156	3,962
	중분류 비중(%)	4.7	13.4	78.0	3.9	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	2	8	98	4	112
	소계	2	8	98	4	112
	중분류 비중(%)	1.8	7.1	87.5	3.6	100.0
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	2	12	81	1	96
	소계	2	12	81	1	96
	중분류 비중(%)	2.1	12.5	84.4	1.0	100.0
애니메이션산업 총합계		189	552	3,268	161	4,170
애니메이션산업 비중(%)		4.5	13.2	78.4	3.9	100.0

¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 341 YAEWON CMYK

연도별로 보면 고졸이하 학력의 종사자와 전문대졸 학력의 종사자는 2007년도부터 지속적으로 감소하고 있다. 고졸이하는 전년대비 12.1% 감소하였으며, 연평균 또한 36.4% 감소하였다. 전문대졸 학력의 종사자는 전년대비 1.3%, 연평균 17.7% 감소한 것으로 나타났다. 반면에 대졸 학력의 종사자와 대학원 졸업 이상 학력의 종사자는 2007년도부터 지속적으로 증가하고 있다. 대졸은 전년대비 8.6% 증가하였으며, 연평균도 16.0% 증가하였다. 대학원 졸 이상은 전년대비 13.4%, 연평균 7.6% 증가한 것으로 나타났다.

표 4.6.47 연도별 학력별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	합계
2007년	467	814	2,427	139	3,847
2008년	215	559	3,008	142	3,924
2009년	189	552	3,268	161	4,170
전년대비증감률(%)	▽12.1	▽1.3	8.6	13.4	6.3
연평균증감률(%)	▽36.4	▽17.7	16.0	7.6	4.1

그림 4.6.46 연도별 학력별 종사자 현황 (단위 : 명)

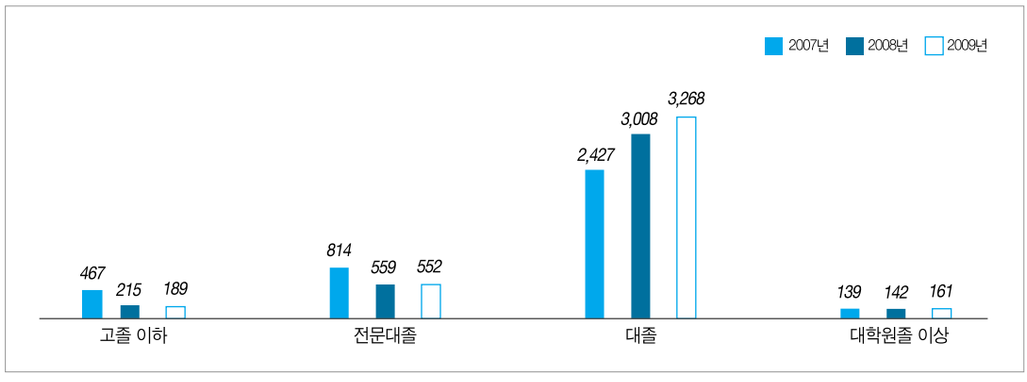
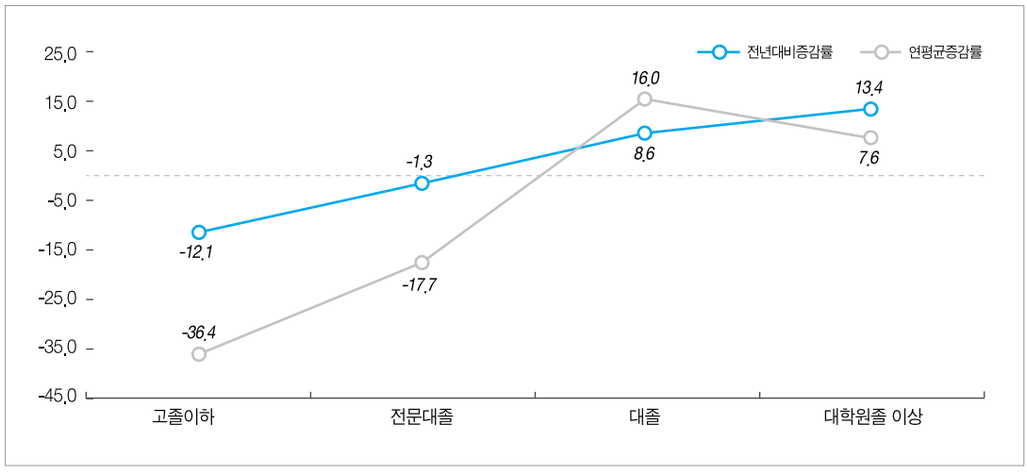


그림 4.6.47 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위 : %)



⁻°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 342 YAEWON CMYK

6.8.11. 연령별 종사자 현황

연령별 종사자의 2009년 현황을 보면 '29세 이하'는 1,432명(34.4%)으로 가장 많으며, '30~34세'는 1,393명(33.4%)으로 그 뒤를 이었다. '35~39세'는 935명(22.4%)이었으며, '40세 이상'은 410명(9.8%)으로 나타났다. 중분류별로 살펴보면 애니메이션 제작업은 '29세 이하'가 1,365명(34.5%)으로 가장 많았으며 애니메이션 유통 및 배급업 또한 '29세 이하'가 39명(34.8%)으로 가장 많았다. 온라인 애니메이션 유통업은 '30~34세'가 41명(42.7%)으로 가장 많은 것으로 나타났다.

표 4.6.48 연령별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

중분류	소분류	29세 이하	30세~34세	35세~39세	40세 이상	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	729	693	412	191	2,025
	애니메이션 하청 제작	621	613	467	195	1,896
	온라인(인터넷 · 모바일) 애니메이션 제작	15	15	8	3	41
	소계	1,365	1,321	887	389	3,962
	중분류 비중(%)	34.5	33.3	22.4	9.8	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	39	31	27	15	112
	소계	39	31	27	15	112
	중분류 비중(%)	34.8	27.7	24.1	13.4	100.0
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	28	41	21	6	96
	소계	28	41	21	6	96
	중분류 비중(%)	29.2	42.7	21.9	6.2	100.0
애니메이션산업 총합계		1,432	1,393	935	410	4,170
애니메이션산업 비중(%)		34.4	33.4	22.4	9.8	100.0

연도별로 보면 '35~39세' 종사자와 '40세 이상' 종사자가 2007년도부터 지속적으로 증가하였다. 특히 '40세 이상'의 종사자가 2007년에 266명에서 2008년에 393명, 그리고 2009년에 410명으로 전년대비 4.3% 증가하였으며, 연평균도 24.2% 증가하여 비교적 큰 폭으로 증가하였다.

표 4.6.49 연도별 연령별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	합계
2007년	1,312	1,488	781	266	3,847
2008년	1,290	1,325	916	393	3,924
2009년	1,432	1,393	935	410	4,170
전년대비증감률(%)	11.0	5.1	2.1	4.3	6.3
연평균증감률(%)	4.5	▽3.2	9.4	24.2	4.1

¯°4-6 ·ˇ(298-345) 2011.4.20 11:54 AM ˘ ` 343 YAEWON CMYK

그림 4.6.48 **연도별 연령별 종사자 현황** (단위 : 명)

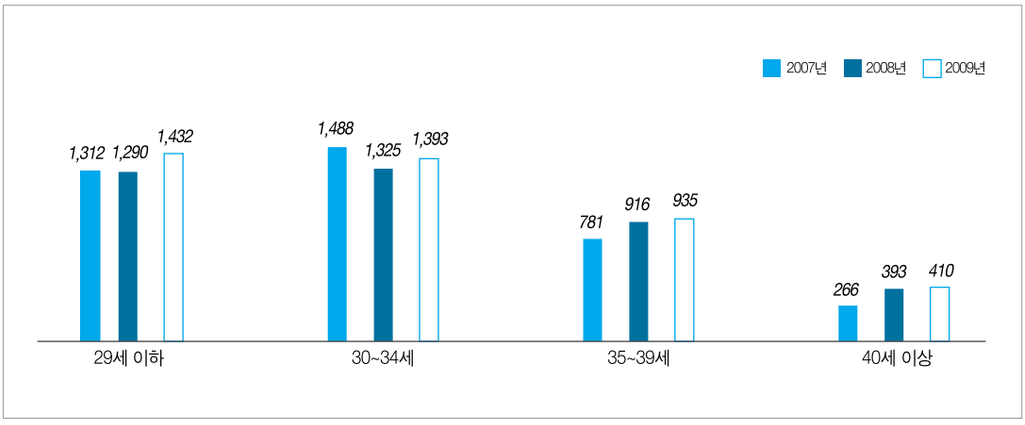
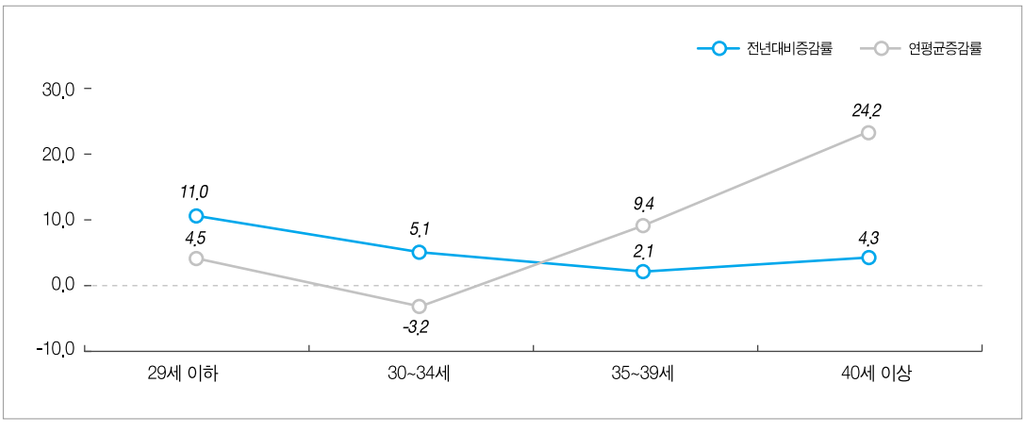



그림 4.6.49 **연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위 : %)