

06

애니메이션산업

〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작	창작 애니메이션 기획 및 제작(직접제작)
	애니메이션 하청제작	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 마련했다.

- 애니메이션 제작업: 애니메이션 창작제작, 애니메이션 하청제작, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작
- 애니메이션 유통 및 배급업: 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보
- 온라인 애니메이션 유통업은 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)

6.1 애니메이션산업 전체 요약

2010년 애니메이션산업의 사업체 수는 308개이며, 종사자는 4,349명으로 나타났다. 매출액은 애니메이션 극장 매출액과 애니메이션 창작제작업 매출액 증가에 따라 5,143억 원으로 나타났으며, 부가가치액은 2,171억 원, 부가가치율은 42.20%로 조사되었다. 수출액은 9,682만 달러이며, 수입액은 695만 달러인 것으로 조사되었다.

애니메이션산업은 2005년 200개 사업체에서 2010년 308개 사업체로 증가해 연평균증감률은 9.0%로 나타났다. 매출액은 2005년 2,338억 원에서 2010년 5,143억 원으로 약 2.2배 증가했다. 부가가치액은 2005년 422억 원에서 2010년 2,171억 원으로 38.8% 증가했다. 이는 애니메이션산업이 고부가가치 산업으로 전환되고 있음을 나타내고 있으며, 성장가능성이 매우 높은 산업임을 보여주는 것이다.

과거의 애니메이션산업은 OEM 방식으로 해외 애니메이션 작품에 참여했으나, 기술력은 해외 어느 나라와 견주어도 손색이 없을 정도로 발전했다. 그간 기획력과 시나리오의 부족으로 OEM 방식을 벗어 나지 못하고 있었으나, 최근 몇 년간 국제경쟁력을 갖춘 기술력에 뛰어난 기획력, 탄탄한 시나리오, 정부 및 지방자치단체의 적극적인 지원이 더해지면서 국내 창작 애니메이션은 양적으로나 질적으로 큰

성장을 이루고 있다. 여기에 TV 애니메이션 위주의 제작에서 벗어나 극장용 애니메이션과 애니메이션을 기반으로 한 교육용 애플리케이션을 제작하는 등 다양한 형태로 분화하며 발전하고 있다.

〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 총괄¹²¹⁾

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2010년	308	4,349	514,399	217,101	42.20	96,827	6,951
전년대비증감률(%)	6.6	4.3	22.9	23.9	-	8.0	▽6.0
연평균증감률(%)	9.0	4.0	17.1	38.8	-	4.3	5.0

애니메이션산업은 1인당 평균 매출액이 8,400만 원이며, 사업체당 평균 매출액은 11억 9,200만 원으로 나타났다. 애니메이션 제작업의 1인당 평균 매출액은 8,300만 원이며, 이 중 애니메이션 창작제작업은 1억 원, 애니메이션 하청제작업은 6,300만 원으로 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 1인당 평균 매출액이 약 3,700만 원 더 높은 것으로 나타났다. 사업체당 평균 매출액 또한 애니메이션 창작제작업이 애니메이션 하청제작업보다 약 1억 2,700만 원 더 높은 것으로 분석되었다. 하청제작보다 창작제작이 더 높은 매출구조를 가지고 있는 것으로 나타났는데, 이는 애니메이션 총량제의 실시에 따른 애니메이션 창작 제작 투자의 증가가 큰 영향을 미친 것으로 분석된다. 따라서 국내 창작 애니메이션이 발전하기 위해서는 정책적 지원이 매우 중요할 것으로 판단된다.

〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황¹²²⁾(2010년)

중분류	소분류	사업체 수 (개)	매출액 (백만 원)	종사자 수 (명)	1인당 평균매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작	182	227,961	2,282	100	1,253
	애니메이션 하청제작	101	113,695	1,815	63	1,126
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	8	2,108	38	55	264
	소계	291	343,764	4,135	83	1,181
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	9	17,948	121	148	1,994
	소계	9	17,948	121	148	1,994
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	8	5,322	93	57	665
	소계	8	5,322	93	57	665
애니메이션산업 전체		308	367,034	4,349	84	1,192

121) 2006년 부가가치액은 극장 매출액(61,099백만 원)과 방송사 수출액(292백만 원)을 제외한 매출액(227,173백만 원)만을 토대로 계산한 부가가치액임. 2006년 부가가치율 : $(70,333/227,173) \times 100 = 30.96$

2007년부터는 극장 매출액과 방송사 수출액을 포함시켜 부가가치액 산출

122) 애니메이션산업 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

6.2 애니메이션산업 매출액 현황

2010년 애니메이션산업 매출액은 5,143억 원으로 전년대비 22.9% 증가했으며, 연평균증감률은 12.7%로 나타났다. 업종 중분류별로 보면 애니메이션 제작업은 3,437억 원으로 전년대비 2.1% 증가했으며, 연평균 6.1% 증가하였다. 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보는 179억 원으로 전년대비 9.9% 증가했으며, 연평균 7.4% 증가했다. 그러나 온라인 애니메이션 서비스업은 53억 원으로 전년대비 3.4% 감소했으며, 연평균 또한 20.4% 감소했다. 극장 매출액은 1,450억 원으로 전년대비 158.4% 증가했으며, 연평균은 44.9% 증가했다. 방송사 수출액은 22억 원으로 전년대비 41.7% 감소했으며 연평균 또한 38.8% 감소했다. 애니메이션산업의 창작제작업은 2008년 1,683억 원에서 2010년 2,279억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 추세인 반면, 애니메이션 하청제작업은 2008년 1,353억 원에서 2010년 1,136억 원으로 지속적인 감소세를 보이고 있다. 국내 애니메이션 창작제작업은 2007년을 기점으로 하청제작업의 매출규모를 능가하고 있으며, 2010년에는 약 2배 정도의 차이가 나타났다. 이전의 국내 애니메이션 창작제작은 TV 애니메이션 위주로 진행되어 왔으나, 2010년부터는 TV 애니메이션 제작과 극장 애니메이션 제작, 애플리케이션 애니메이션 제작 등으로 제작 분야가 다양해지고 있다.

국내 TV 애니메이션은 내수시장이 작기 때문에 해외 공동제작을 통한 세계시장 진출을 지속적으로 모색하고 있다. 특이점은 해외의 출판사, 완구회사, 영화 배급회사 등 과거에는 애니메이션과 직접적인 관련이 없던 기업들이 국내 애니메이션 창작제작 사업체들과의 공동제작을 선호하고 있다는 점이다. 이는 국내 애니메이션 작품들의 완성도가 높아짐에 따라 애니메이션 영상뿐만 아니라 캐릭터를 이용한 부가적인 사업의 성공 가능성도 확대되고 있기 때문인 것으로 보인다. 또한 인기 원작을 소재로 한 TV 애니메이션 제작이 점점 더 많아지고 있다. 이는 원작에 대한 인지도가 높기 때문에 투자 유치와 출판, 게임, 에듀테인먼트 등 다양한 콘텐츠산업과 연결될 수 있는 기회가 확대될 수 있기 때문이다. 이러한 가능성을 보여준 작품이 2011년에 상영된 극장용 애니메이션 <마당을 나온 암탉>이다. <마당을 나온 암탉>은 이미 100만 부 이상이 판매된 인기 동화책이 원작인데, 경기디지털진흥원의 제작지원에 힘입어 탄생한 작품이며, 200만 이상의 관객을 동원하여 흥행성공을 이루었다.

2010년 국내 극장용 애니메이션의 매출액 규모는 1,450억 원으로 대부분이 미국과 일본 애니메이션이었으나, 2011년에는 상당 부분 국내에서 창작제작한 극장 애니메이션 매출액도 포함될 것으로 보인다. 국내 하청제작 애니메이션은 창작제작 애니메이션이 성장할 수 있도록 한 원동력이라 할 수 있으나, 2007년을 기점으로 하락세를 면치 못하고 있다. 이는 2005년부터 중국의 막대한 자본과 인력이 대거 투입되기 시작하면서 국내 하청제작 애니메이션의 물량이 지속적으로 감소하고 있기 때문이며, 2008년 금융위기로 인해 일본과 미국 내에서의 신규 작품에 대한 투자가 이루어지지 않은 점도 하청제작 애니메이션 매출액 감소에 영향을 미친 것으로 볼 수 있다.

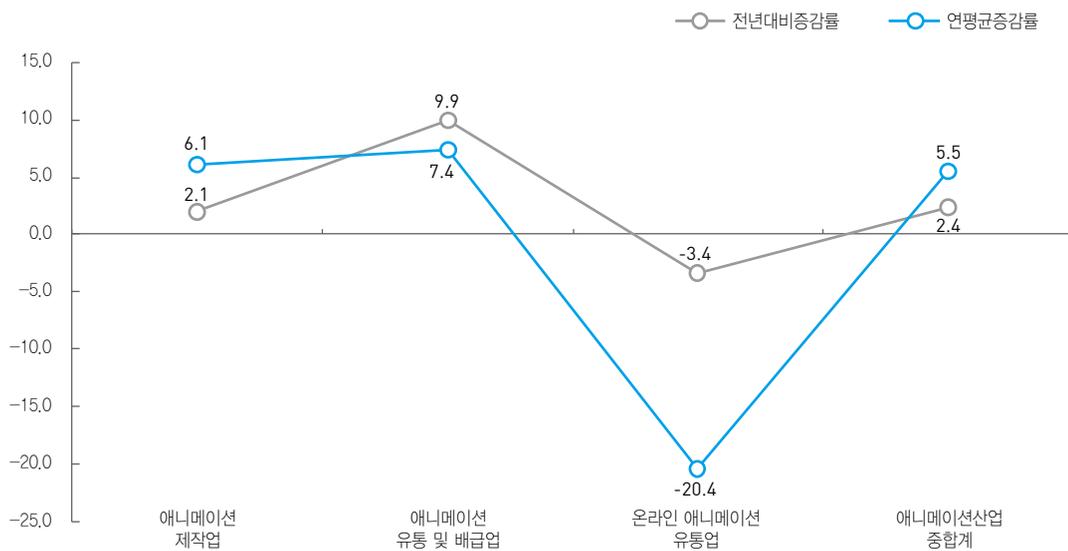
〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2008년	2009년	2010년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작	168,396	211,949	227,961	44.3	7.6	16.3
	애니메이션 하청제작	135,356	122,412	113,695	22.1	▽7.1	▽8.4
	온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작	1,880	2,301	2,108	0.4	▽8.4	5.9
	소계	305,632	336,662	343,764	66.8	2.1	6.1
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	15,558	16,332	17,948	3.5	9.9	7.4
	소계	15,558	16,332	17,948	3.5	9.9	7.4
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	8,407	5,509	5,322	1.0	▽3.4	▽20.4
	소계	8,407	5,509	5,322	1.0	▽3.4	▽20.4
종합계		329,597	358,503	367,034	71.4	2.4	5.5
극장 매출액	극장 매출액	69,052	56,143	145,077	28.2	158.4	44.9
	소계	69,052	56,143	145,077	28.2	158.4	44.9
방송사 수출액	방송사 수출액	6,111	3,924	2,288	0.4	▽41.7	▽38.8
	소계	6,111	3,924	2,288	0.4	▽41.7	▽38.8
애니메이션산업 합계		404,760	418,570	514,399	100.0	22.9	12.7

〈그림 4-6-1〉 애니메이션산업 업종별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.2.1 애니메이션산업 제작업 매출액 현황

애니메이션 제작업 매출액은 3,437억 원으로 전년대비 2.1% 증가했고, 연평균증감률은 6.1%로 나타났다. 업종 소분류별로는 애니메이션 창작제작 매출액이 2,279억 원(66.3%), 애니메이션 하청제작 매출액이 1,136억 원(33.1%), 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작 매출액이 21억 원(0.6%)인 것으로 분석되었다. 애니메이션 창작제작은 2008년에 1,683억 원, 2009년에 2,119억 원, 2010년 2,279억 원으

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

로 꾸준히 증가하고 있는데, 이는 전년대비 7.6% 증가한 수치이고, 연평균증감률은 16.3%이다. 애니메이션 하청제작은 2008년 1,353억 원에서 2009년에는 1,224억 원으로 감소했고, 2010년에는 이보다 더 적은 1,136억 원으로 전년대비 7.1% 감소했다. 온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작은 2008년에 18억 원에서 2009년에 23억 원으로 증가했다가 2010년에는 21억 원으로 감소했다. 애니메이션 창작제작업의 기획 및 기술력이 해외에서 인정받으면서 공동투자가 활발히 이루어지고 있으며, 이에 대한 성과도 꾸준히 나타나고 있다. 2010년 10월 4일 프랑스 칸에서 열린 'MIP Junior'에서 <캐니멀>이 국내 애니메이션 최초로 '영유아부문' 1등 작으로 선정되는 등, 국내 창작애니메이션 작품에 대한 기대감은 점점 커지고 있다. 이러한 성과가 안정적인 매출로 이어질 수 있도록 지속적인 지원이 이루어져야 할 것으로 생각된다.

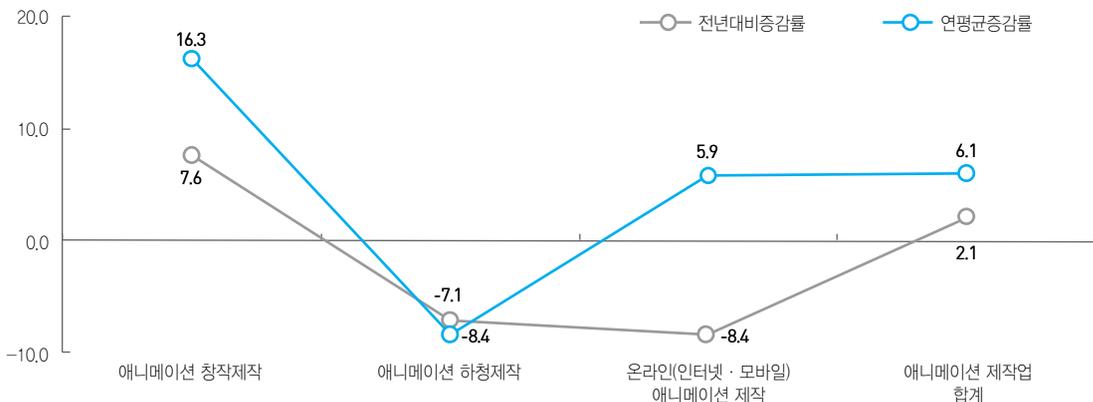
〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2008년	2009년	2010년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작	168,396	211,949	227,961	66.3	7.6	16.3
	애니메이션 하청제작	135,356	122,412	113,695	33.1	▽7.1	▽8.4
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1,880	2,301	2,108	0.6	▽8.4	5.9
	합계	305,632	336,662	343,764	100.0	2.1	6.1

〈그림 4-6-2〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.2.2 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 매출액 현황

애니메이션 유통 및 배급업의 매출액은 2008년 155억 원에서 2009년에는 163억 원으로, 2010년에는 179억 원으로 지속적으로 증가하고 있다. 과거에는 주로 방송국이 하청과 제작을 의뢰했기 때문에 마케팅과 홍보의 필요성이 낮았다. 그러나 애니메이션산업이 커지면서 마케팅과 홍보의 필요성이 커지고 있고, 이로 인해 유통과 배급관련 매출액이 증가하고 있다.

〈표 4-6-6〉 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2008년	2009년	2010년			
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	15,558	16,332	17,948	100.0	9.9	7.4
	합계	15,558	16,332	17,948	100.0	9.9	7.4

6.2.3 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 매출액 현황

2010년 온라인 애니메이션 서비스업 매출액은 53억 원으로 전년대비 3.4% 감소했고, 연평균 20.4% 감소했다. 온라인 애니메이션 서비스업 매출액은 2008년 84억 원에서 2009년 55억 원으로, 2010년 다시 53억 원으로 지속적으로 감소하고 있다. 국내 영상 콘텐츠의 불법 다운로드에 대한 대책 수립과 이용자들의 인식 개선이 이루어지기 전에는 온라인 애니메이션 서비스업의 매출액 증대는 당분간 기대하기 어려울 것으로 생각된다.

〈표 4-6-7〉 애니메이션산업 온라인 애니메이션 서비스업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2008년	2009년	2010년			
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	8,407	5,509	5,322	100.0	▽3.4	▽20.4
	합계	8,407	5,509	5,322	100.0	▽3.4	▽20.4

6.2.4 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황¹²³⁾

애니메이션산업의 사업형태별 매출액을 보면 창작 및 제작이 3,223억 원으로 87.8%의 가장 높은 비중을 나타내고 있으며, 그 다음은 유통/배급으로 매출액이 329억 원, 매출 비중은 9.0%로 나타났다. 제작지원 매출액은 30억 원으로 0.8%의 비중을 보였으며, 기타는 86억 원으로 2.3%의 비중을 나타냈다. 단순복제는 매출이 발생하지 않는 것으로 나타났다. 애니메이션산업의 사업형태별 매출구조는 크게 창작 및 제작과 유통/배급으로 구분될 수 있지만, 거의 대부분의 매출은 창작 및 제작에서 발생되고 있음을 알 수 있다.

123) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출판산업

〈표 4-6-8〉 애니메이션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

업종	사업형태	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
애니메이션	창작제작	213,333	-	-	10,365	4,263	227,961
애니메이션	하청제작	107,214	3,093	-	-	3,388	113,695
온라인(인터넷·모바일)	애니메이션 제작	1,847	-	-	235	26	2,108
애니메이션	유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	-	-	17,015	933	17,948
온라인	애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	-	-	-	5,322	-	5,322
	합계	322,394	3,093	-	32,937	8,610	367,034
	비중(%)	87.8	0.8	-	9.0	2.3	100.0

창작 및 제작의 2008년 매출액은 2,733억 원이었는데, 2009년 3,000억 원, 2010년에는 3,223억 원으로 증가했다. 이는 국내 창작 애니메이션의 매출액 증가에 따른 것으로 창작 및 제작 매출액도 이에 따라 증가했다. 유통/배급의 매출액은 전년대비 14.1% 감소했는데, 이는 애니메이션 작품의 국내·외 유통에 애니메이션 제작사가 직접 참여하는 경우가 적어지고 있는 추세를 반영한 것으로 판단된다.

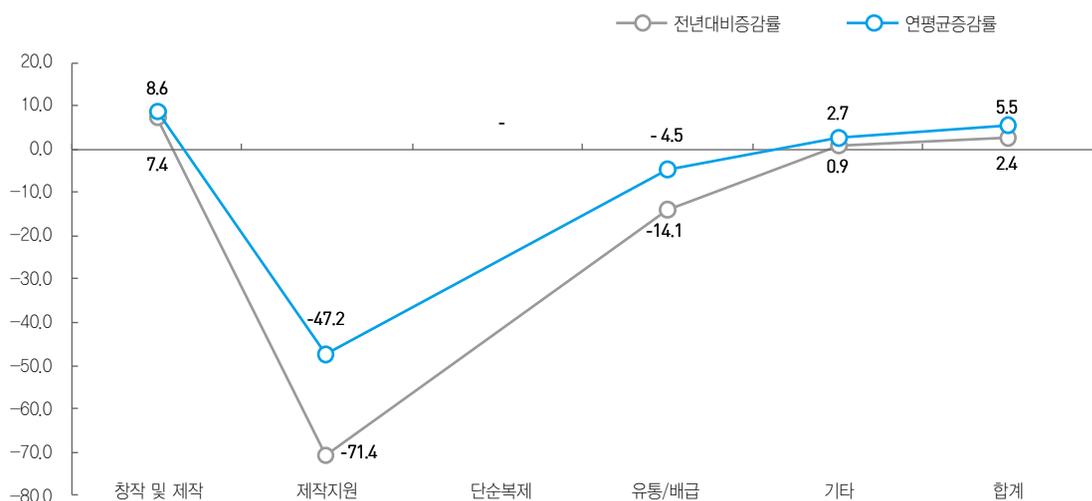
〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	사업형태	창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
2008년		273,390	11,089	842	36,117	8,159	329,597
2009년		300,079	10,803	761	38,326	8,534	358,503
2010년		322,394	3,093	-	32,937	8,610	367,034
	전년대비증감률(%)	7.4	▽71.4	-	▽14.1	0.9	2.4
	연평균증감률(%)	8.6	▽47.2	-	▽4.5	2.7	5.5

〈그림 4-6-3〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.2.5 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황¹²⁴⁾

2010년 애니메이션산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면 10~100억 원 미만의 사업체 매출액이 2,209억 원으로 전체 매출액에서 가장 높은 60.2%의 비중을 차지했다. 100억 원 이상 사업체의 매출액은 725억 원이며, 전체 매출액의 19.8%로 나타났다. 1~10억 원 미만의 사업체 매출액은 698억 원으로 19.0%의 비중을 나타냈으며, 1억 원 미만 사업체의 매출액은 37억 원으로 1.0%의 비중을 보였다. 애니메이션 창작제작 100억 원 이상의 사업체 매출액은 전년대비 약 47억 원 정도 증가하였다. 애니메이션 하청제작 100억 원 이상 사업체 매출액은 전년에 429억 원이었으나, 2010년에는 100억 원 이상 매출을 발생시킨 사업체는 없는 것으로 나타났다. 이처럼 하청제작의 매출이 감소하고 있고, 대형 하청제작 사업체들도 하청제작에서 창작제작으로 전환하고 있다.

〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

업종	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
애니메이션 창작제작		2,078	28,995	124,361	72,527	227,961
애니메이션 하청제작		998	33,847	78,850	-	113,695
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		35	2,073	-	-	2,108
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보		339	2,487	15,122	-	17,948
온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)		308	2,436	2,578	-	5,322
합계		3,758	69,838	220,911	72,527	367,034
비중(%)		1.0	19.0	60.2	19.8	100.0

연도별로 매출액 규모별 매출액 현황을 살펴보면, 1억 원 미만 사업체의 매출액은 2009년 대비 31.6% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 1~10억 원 미만 사업체의 매출액은 전년대비 5.4% 감소하였으며, 10~100억 원 미만 사업체의 매출액은 29.1% 증가했다.

〈표 4-6-11〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

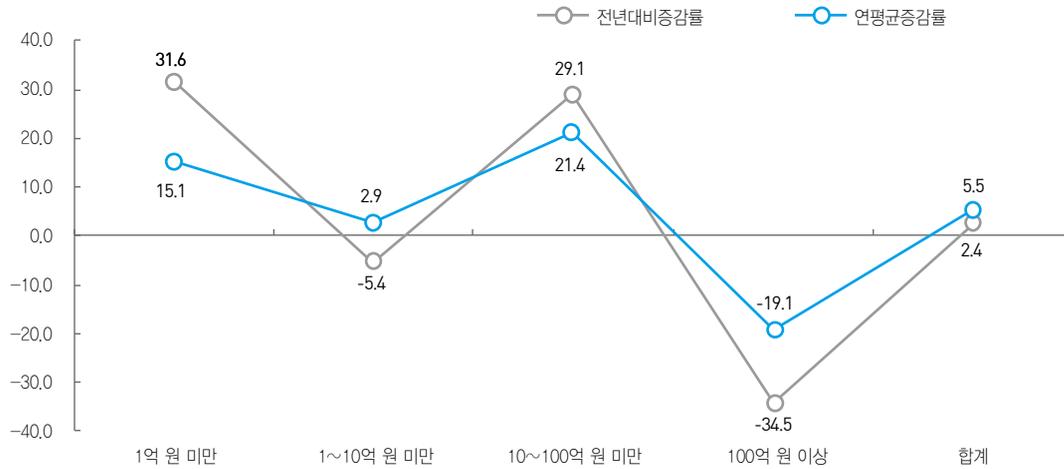
(단위: 백만 원)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2008년		2,835	65,995	149,821	110,946	329,597
2009년		2,855	73,857	171,100	110,691	358,503
2010년		3,758	69,838	220,911	72,527	367,034
전년대비증감률(%)		31.6	▽5.4	29.1	▽34.5	2.4
연평균증감률(%)		15.1	2.9	21.4	▽19.1	5.5

124) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈그림 4-6-4〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.2.6 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황¹²⁵⁾

2010년 애니메이션산업의 종사자 규모별 매출액은 10~49인 규모가 1,851억 원으로 전체 매출액의 50.4%로 가장 컸다. 50~99인은 749억 원이며, 이는 20.4%의 비중이다. 5~9인은 624억 원으로 17.0%를 차지하며, 1~4인은 444억 원으로 전체 중 12.1%의 비중을 나타내고 있다. 애니메이션산업이 과거 하청제작 위주의 산업에서 창작제작 산업으로 전환되면서, 하청제작만을 하던 대형 사업체들의 인력이 지속적으로 창작제작으로 이직하거나, 또는 대형 사업체들이 소형화되고 있는 상황이다. 이에 따라 대형 하청제작 사업체가 감소하고 있다. 또한 창작 애니메이션 사업자는 제작인력의 고용이 필요한 작품을 제작하기도 하지만, 프리랜서 또는 하청제작 사업체를 활용하기도 하기 때문에 많은 종사자를 고용하지 않는 편이다. 이에 따라 창작제작을 하는 중소형 및 소형 사업체는 꾸준히 증가하고 있으며, 하청제작 사업체들도 중소형 위주로 전환되고 있는 시점이다.

〈표 4-6-12〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작		27,100	38,482	105,511	56,868	-	227,961
애니메이션 하청 제작		12,176	14,975	68,440	18,104	-	113,695
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		452	1,656	-	-	-	2,108
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보		2,826	3,945	11,177	-	-	17,948
온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)		1,887	3,435	-	-	-	5,322
합계		44,441	62,493	185,128	74,972	-	367,034
비중(%)		12.1	17.0	50.4	20.4	-	100.0

125) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

연도별로 매출액을 보면 1~4인 매출액은 전년대비 15.5% 증가, 5~9인 매출액은 전년대비 24.1% 증가, 10~49인 매출액은 전년대비 12.4% 증가하였으나, 50~99인 매출액은 전년대비 20% 감소한 것으로 나타났다. 50~99인 매출액이 감소한 주요 요인으로는 하청제작 사업체들의 매출액 감소로 판단된다.

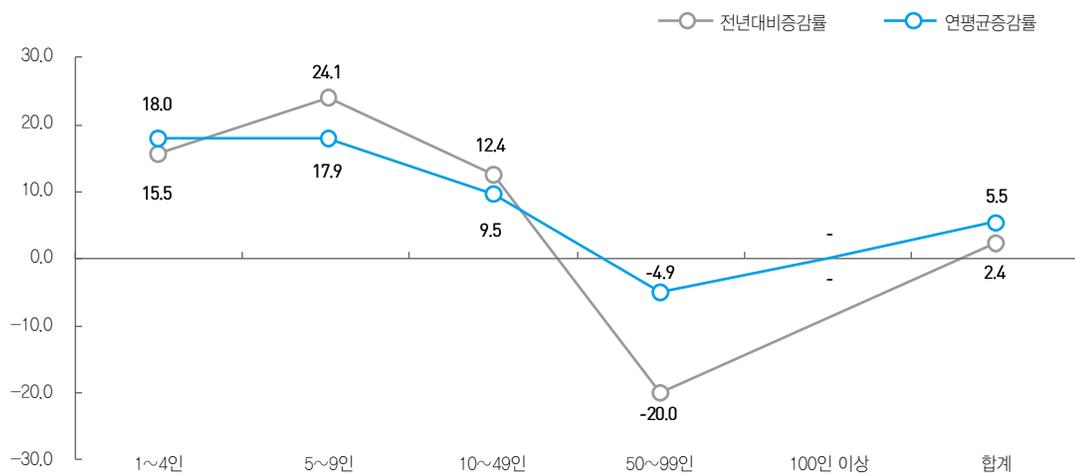
〈표 4-6-13〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2008년		31,938	44,966	154,276	82,851	15,566	329,597
2009년		38,461	50,345	164,656	93,699	11,342	358,503
2010년		44,441	62,493	185,128	74,972	-	367,034
	전년대비증감률(%)	15.5	24.1	12.4	▽20.0	-	2.4
	연평균증감률(%)	18.0	17.9	9.5	▽4.9	-	5.5

〈그림 4-6-5〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.2.7 애니메이션산업 지역별 매출액 현황¹²⁶⁾

2010년 애니메이션산업에서 서울 지역 매출액이 2,475억 원으로 전체 매출액의 약 67.4%를 차지하였다. 경기도가 627억 원으로 약 17.1%, 부산은 126억 원으로 3.5%의 비중을 나타냈다. 6개 도시의 매출액은 378억 원으로 전체 매출액의 10.3%를 차지하였다. 이는 전년대비 4.5% 증가한 것이며, 연평균 5.6% 증가한 것이다. 9개 도의 매출액은 816억 원으로 22.2%를 차지하고 있는데, 이는 전년대비 5.8% 증가한 것이며, 연평균 12.4% 증가했다.

126) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 4-6-14〉 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

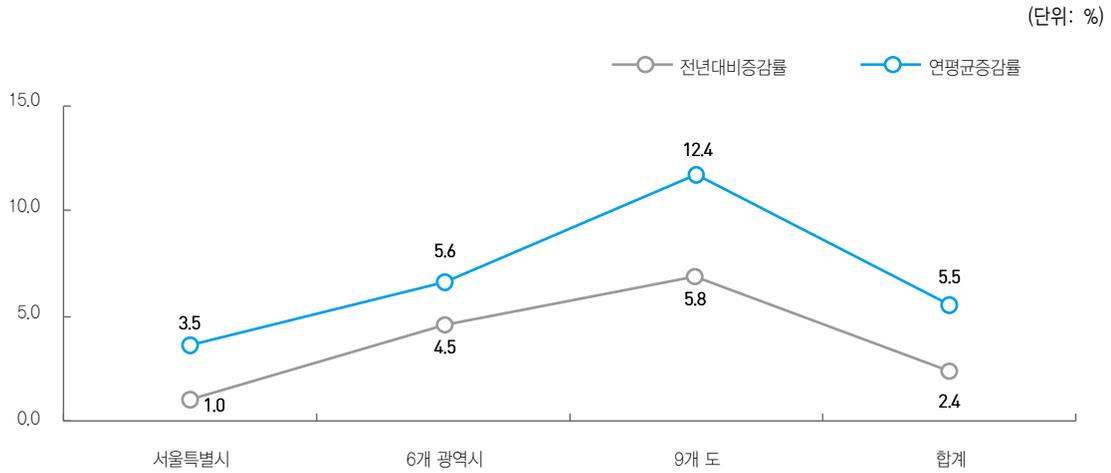
지역	업종	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중(%)
6개 시	서울	228,515	14,011	5,020	247,546	67.4
	부산	12,662	-	30	12,692	3.5
	대구	6,328	-	-	6,328	1.7
	인천	4,811	-	-	4,811	1.3
	광주	12,467	-	34	12,501	3.4
	대전	1,527	-	-	1,527	0.4
	울산	-	-	-	-	-
	소계	37,795	-	64	37,859	10.3
9개 도	경기도	58,577	3,937	238	62,752	17.1
	강원도	7,268	-	-	7,268	2.0
	충청북도	3,713	-	-	3,713	1.0
	충청남도	1,728	-	-	1,728	0.5
	전라북도	3,312	-	-	3,312	0.9
	전라남도	233	-	-	233	0.1
	경상북도	-	-	-	-	-
	경상남도	1,961	-	-	1,961	0.5
	제주도	662	-	-	662	0.2
	소계	77,454	3,937	238	81,629	22.2
합계	343,764	17,948	5,322	367,034	100.0	

〈표 4-6-15〉 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	231,029	245,121	247,546	1.0	3.5
	부산	11,002	12,318	12,692	3.0	7.4
	대구	6,417	6,563	6,328	▽3.6	▽0.7
	인천	4,889	4,982	4,811	▽3.4	▽0.8
	광주	10,141	10,331	12,501	21.0	11.0
	대전	1,527	2,040	1,527	▽25.1	-
	울산	-	-	-	-	-
	소계	33,976	36,234	37,859	4.5	5.6
9개 도	경기도	48,957	60,576	62,752	3.6	13.2
	강원도	4,823	5,139	7,268	41.4	22.8
	충청북도	3,454	3,668	3,713	1.2	3.7
	충청남도	1,527	1,629	1,728	6.1	6.4
	전라북도	3,327	3,328	3,312	▽0.5	▽0.2
	전라남도	274	296	233	▽21.3	▽7.8
	경상북도	-	-	-	-	-
	경상남도	1,711	1,885	1,961	4.0	7.1
	제주도	519	627	662	5.6	12.9
	소계	64,592	77,148	81,629	5.8	12.4
합계	329,597	358,503	367,034	2.4	5.5	

〈그림 4-6-6〉 애니메이션산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.3 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출 현황

애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출은 2010년에 925억 원으로 나타나 전년대비 11.6% 증가했고, 연평균은 12.9% 증가했다. 작품제작 비용은 694억 원으로 전년대비 13.2% 증가했으며, 연평균은 11.6% 증가했다. 로열티 지출은 52억 원으로 전년대비와 연평균 각각 22.3%, 21.9% 증가한 것으로 나타났고, 마케팅 홍보는 68억 원으로 전년대비 4.7%, 연평균 18.1% 증가했다. 연구개발은 72억 원으로 전년대비 1.6% 증가했으며, 연평균은 18.5% 증가했고, 교육훈련은 1억 원으로 전년대비 12.1%, 연평균 16.0% 증가했다. 기타는 34억 원으로 전년대비 3.2%, 연평균 6.0% 증가한 것으로 조사되었다.

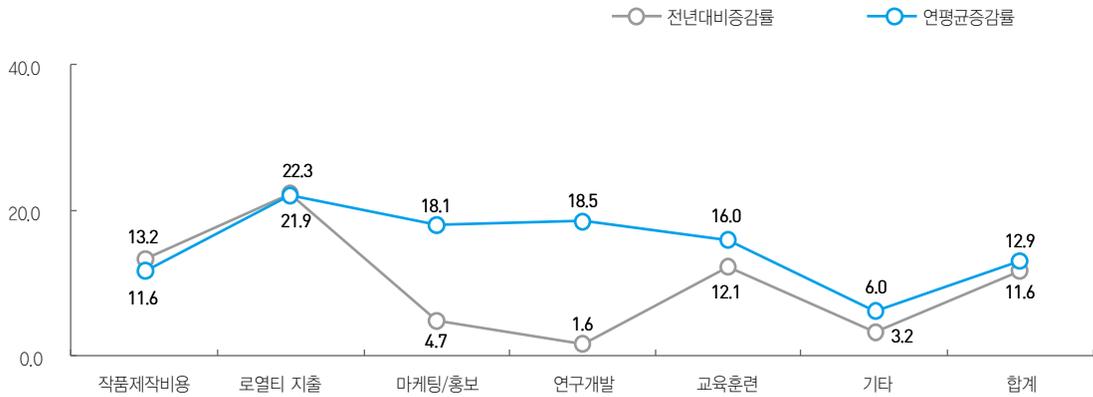
〈표 4-6-16〉 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출 현황

(단위: 백만 원)

연도	제작관련	작품제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
2008년		55,784	3,559	4,939	5,157	145	3,051	72,635
2009년		61,345	4,327	6,585	7,123	174	3,322	82,876
2010년		69,473	5,291	6,892	7,238	195	3,427	92,516
	전년대비증감률(%)	13.2	22.3	4.7	1.6	12.1	3.2	11.6
	연평균증감률(%)	11.6	21.9	18.1	18.5	16.0	6.0	12.9

〈그림 4-6-7〉 애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.4 애니메이션산업 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)¹²⁷⁾

(1) 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황을 보면 TV 애니메이션 매출액이 2,442억 원으로 가장 많았으며, 이는 76.2%의 비중을 차지하였다. 전체 2,442억 원 중에서 국내 매출액은 1,570억 원, 해외 매출액은 872억 원으로, 해외보다 국내 매출액이 컸다. TV 애니메이션 매출액은 전년대비 14.0% 증가했고, 연평균 13.2% 증가해, 극장 애니메이션과 홈비디오와 인터넷의 매출액이 감소하고 있는 것과 대조를 이루었다. 또한 모바일, IPTV, DMB를 포함하는 신규미디어는 209억 원으로 전년대비 4.7% 증가했고, 연평균은 무려 49.3% 증가했다.

127) 애니메이션산업 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)(2010년)

(단위: 백만 원)

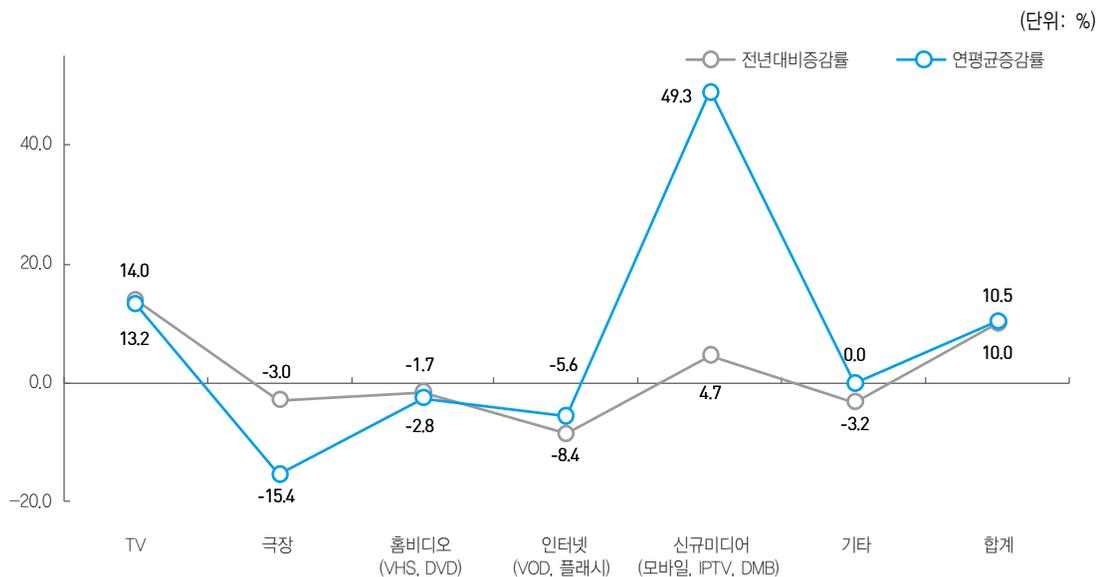
구분	지역	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, IPTV, DMB)	기타	합계
애니메이션 창작제작	국내	104,703	4,125	9,637	5,107	18,332	2,625	144,529
	해외	43,585	1,451	6,977	-	-	2,133	54,146
	소계	148,288	5,576	16,614	5,107	18,332	4,758	198,675
애니메이션 하청제작	국내	45,567	6,127	3,359	1,907	1,635	2,155	60,750
	해외	38,005	287	3,688	157	-	4,327	46,464
	소계	83,572	6,414	7,047	2,064	1,635	6,482	107,214
판권	국내	6,735	-	-	397	992	-	8,124
	해외	5,702	-	832	-	-	-	6,534
	소계	12,437	-	832	397	992	-	14,658
전체	국내	157,005	10,252	12,996	7,411	20,959	4,780	213,403
	해외	87,292	1,738	11,497	157	-	6,460	107,144
	합계	244,297	11,990	24,493	7,568	20,959	11,240	320,547
	비중(%)	76.2	3.7	7.6	2.4	6.5	3.5	100.0

〈표 4-6-18〉 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

연도	매체	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, IPTV, DMB)	기타	합계
2008년		190,680	16,762	25,940	8,491	9,400	11,243	262,516
2009년		214,207	12,367	24,921	8,264	20,014	11,616	291,389
2010년		244,297	11,990	24,493	7,568	20,959	11,240	320,547
비중		76.2	3.7	7.6	2.4	6.5	3.5	100.0
전년대비증감률(%)		14.0	▽3.0	▽1.7	▽8.4	4.7	▽3.2	10.0
연평균증감률(%)		13.2	▽15.4	▽2.8	▽5.6	49.3	▽0.01	10.5

〈그림 4-6-8〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (창작 및 제작 매출액)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

(2) 애니메이션 창작제작 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

2010년 애니메이션 창작제작 매출액 중에서는 TV용 제작 매출액이 1,482억 원으로, 전체 1,986억 원 중 약 74.6%를 차지하였다. 이는 전년대비 25.5% 증가한 것이며, 연평균 31.3% 증가한 것이다. 극장 애니메이션 매출액은 55억 원으로 2009년의 56억 원에 비해 1.2% 감소했으며, 이러한 감소 현상은 2008년부터 지속된 것으로 나타났다. 홈비디오 매출액은 166억 원으로 전년대비 2.2% 증가했고, 연평균 1.5% 증가했다. 인터넷 애니메이션은 전년대비 3.8% 감소했으며, 연평균 1.0% 증가했다. 신규미디어 애니메이션은 183억 원으로 TV 애니메이션과 마찬가지로 꾸준한 증가 추세에 있다. 국내와 해외를 구분해 살펴보면, 극장, 홈비디오, 인터넷의 국내 매출액은 2008년부터 감소하고 있으나, 해외에서는 매출액이 오히려 증가하고 있다. 국내 매출액에 비하여 해외 매출액은 규모는 작으나 꾸준히 매출을 발생시키고 있으며, 그 규모도 점차 커지고 있으므로, 향후에도 해외 시장에서의 매출이 증가할 수 있도록 지원방안을 모색해야 할 것이다.

〈표 4-6-19〉 애니메이션 창작제작 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2008년	61,256	5,961	11,148	5,206	7,151	1,695	92,417
	2009년	84,138	4,322	10,126	5,306	17,254	2,133	123,279
	2010년	104,703	4,125	9,637	5,107	18,332	2,625	144,529
	전년대비증감률(%)	24.4	▽4.6	▽4.8	▽3.8	6.2	23.1	17.2
	연평균증감률(%)	30.7	▽16.8	▽7.0	▽1.0	60.1	24.4	25.1
해외	2008년	24,746	1,168	4,968	-	-	1,833	32,715
	2009년	34,022	1,322	6,125	-	-	1,958	43,427
	2010년	43,585	1,451	6,977	-	-	2,133	54,146
	전년대비증감률(%)	28.1	9.8	13.9	-	-	8.9	24.7
	연평균증감률(%)	32.7	11.5	18.5	-	-	7.9	28.6
합계	2008년	86,002	7,129	16,116	5,206	7,151	3,528	125,132
	2009년	118,160	5,644	16,251	5,306	17,254	4,091	166,706
	2010년	148,288	5,576	16,614	5,107	18,332	4,758	198,675
	전년대비증감률(%)	25.5	▽1.2	2.2	▽3.8	6.2	16.3	19.2
	연평균증감률(%)	31.3	▽11.6	1.5	▽1.0	60.1	16.1	26.0

(3) 애니메이션 하청제작 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

2010년 애니메이션 하청제작 매출액 중에서 TV용 제작 매출액은 835억 원으로 나타났다. 이는 전체 1,072억 원 중 77.9%의 비중이며, 전년대비 2.5% 감소, 연평균 6.0% 감소했다. 애니메이션 하청제작의 매출액은 거의 모든 매체에서 감소하고 있는데, 특히 인터넷용 애니메이션 매출액이 가장 큰 폭으로 감소하였다. 국내 하청제작 매출액은 607억 원으로 전년대비 5.5% 증가했다. 이는 TV 애니메이션 매출액이 전년대비 12.6% 증가한 것에서 기인하는데, 이외 나머지 매체들의 매출액은 모두 감소하였다. 해외 매출액 또한 464억 원으로 2009년 547억 원 대비 15.1% 감소한 것으로 나타났으며, 특히 TV와 극장 그리고 홈비디오 매체의 해외 매출액은 전년과 비교할 때 감소폭이 10% 이상으로 나타났다.

〈표 4-6-20〉 애니메이션 하청제작 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2008년	42,274	9,128	4,861	2,748	1,451	2,655	63,117
	2009년	40,451	6,325	3,753	2,432	1,862	2,743	57,566
	2010년	45,567	6,127	3,359	1,907	1,635	2,155	60,750
	전년대비증감률(%)	12.6	▽3.1	▽10.5	▽21.6	▽12.2	▽21.4	5.5
	연평균증감률(%)	3.8	▽18.1	▽16.9	▽16.7	6.2	▽9.9	▽1.9
해외	2008년	52,385	505	4,365	178	-	5,060	62,493
	2009년	45,284	398	4,122	163	-	4,782	54,749
	2010년	38,005	287	3,688	157	-	4,327	46,464
	전년대비증감률(%)	▽16.1	▽27.9	▽10.5	▽3.7	-	▽9.5	▽15.1
	연평균증감률(%)	▽14.8	▽24.6	▽8.1	▽6.1	-	▽7.5	▽13.8
합계	2008년	94,659	9,633	9,226	2,926	1,451	7,715	125,610
	2009년	85,735	6,723	7,875	2,595	1,862	7,525	112,315
	2010년	83,572	6,414	7,047	2,064	1,635	6,482	107,214
	전년대비증감률(%)	▽2.5	▽4.6	▽10.5	▽20.5	▽12.2	▽13.9	▽4.5
	연평균증감률(%)	▽6.0	▽18.4	▽12.6	▽16.0	6.2	▽8.3	▽7.6

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션산업

(4) 애니메이션 판권 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

2010년 애니메이션 판권 매출액 중에서는 TV 애니메이션 제작 매출이 124억 원으로 전체 146억 원 중에서 약 84.8%의 비중을 차지하였다. 이는 전년대비 20.6% 증가한 수치이며, 연평균 11.4% 증가한 수치이다. TV 애니메이션을 국내와 해외로 나누어서 보면 국내는 67억 원으로 전년대비 22.5% 증가했고, 해외는 57억 원으로 전년대비 18.4% 증가했다. 애니메이션 판권 매출액에서 TV 애니메이션 판권 매출액이 차지하는 비중은 다른 매체들에 비하여 매우 큰 것을 알 수 있다.

〈표 4-6-21〉 애니메이션 판권 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2008년	5,252	-	-	359	798	-	6,409
	2009년	5,497	-	-	363	898	-	6,758
	2010년	6,735	-	-	397	992	-	8,124
	전년대비증감률(%)	22.5	-	-	9.4	10.5	-	20.2
	연평균증감률(%)	13.2	-	-	5.2	11.5	-	12.6
해외	2008년	4,767	-	598	-	-	-	5,365
	2009년	4,815	-	795	-	-	-	5,610
	2010년	5,702	-	832	-	-	-	6,534
	전년대비증감률(%)	18.4	-	4.7	-	-	-	16.5
	연평균증감률(%)	9.4	-	18.0	-	-	-	10.4
합계	2008년	10,019	-	598	359	798	-	11,774
	2009년	10,312	-	795	363	898	-	12,368
	2010년	12,437	-	832	397	992	-	14,658
	전년대비증감률(%)	20.6	-	4.7	9.4	10.5	-	18.5
	연평균증감률(%)	11.4	-	18.0	5.2	11.5	-	11.6

6.5 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)

애니메이션 제작방식별 매출액 현황을 보면 2D 매출액이 1,781억 원으로 전체 3,205억 원에서 55.6%를 차지하였는데 이는 전년대비 9.1% 증가한 것이며, 연평균 4.1% 증가했다. 3D는 1,243억 원으로 2009년 1,098억 원보다 13.2% 증가했으며, 스톱모션은 83억 원으로 전년대비 0.1% 증가했다. 플래시는 44억 원으로 전년대비 1.6% 감소했으며, 기타는 51억 원으로 전년대비 2.8% 감소한 것으로 조사되었다.

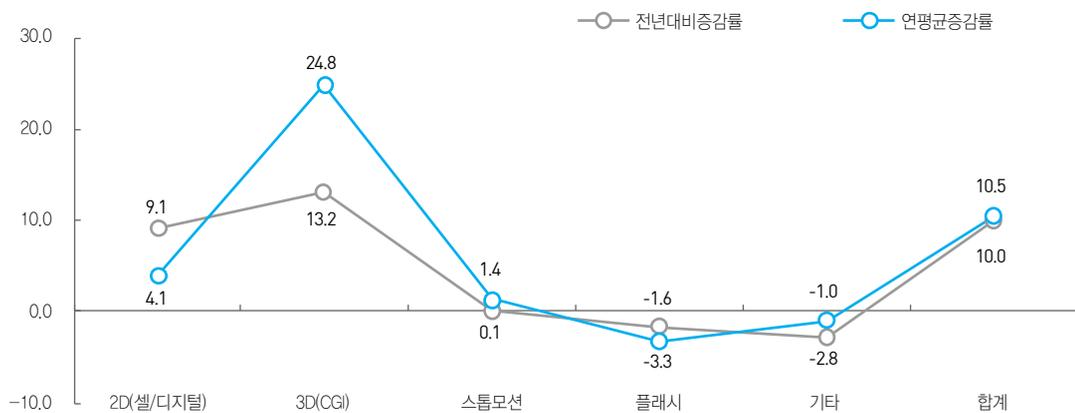
〈표 4-6-22〉 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	연도	2D (셀/디지털)	3D(CGI)	스톱모션	플래시	기타	합계
창작제작 (판권 포함)	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
	2010년	106,166	80,532	5,479	4,261	2,237	198,675
	전년대비증감률(%)	24.4	16.2	2.1	▽1.5	▽3.8	19.2
	연평균증감률(%)	21.4	39.2	4.6	▽2.7	5.7	26.0
외주제작 (하청제작)	2008년	83,279	36,504	3,151	289	2,387	125,610
	2009년	68,547	38,502	3,008	227	2,031	112,315
	2010년	61,275	40,873	2,908	221	1,937	107,214
	전년대비증감률(%)	▽10.6	6.2	▽3.3	▽2.6	▽4.6	▽4.5
	연평균증감률(%)	▽14.2	5.8	▽3.9	▽12.6	▽9.9	▽7.6
판권만 소유한 경우	2008년	9,123	1,798	-	-	853	11,774
	2009년	9,412	2,025	-	-	931	12,368
	2010년	10,754	2,937	-	-	967	14,658
	전년대비증감률(%)	14.3	45.0	-	-	3.9	18.5
	연평균증감률(%)	8.6	27.8	-	-	6.5	11.6
합계	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
	2010년	178,195	124,342	8,387	4,482	5,141	320,547
	전년대비증감률(%)	9.1	13.2	0.1	▽1.6	▽2.8	10.0
	연평균증감률(%)	4.1	24.8	1.4	▽3.3	▽1.0	10.5

〈그림 4-6-9〉 애니메이션산업 제작방식별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (창작 및 제작 매출액)

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

6.6 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

애니메이션 부가사업 연계 현황을 보면 2010년에 조사된 부가사업은 총 1,693개로 2009년에 비해 3.4% 증가했다. 산업별로 보면 음악과 영화를 제외한 다른 업종과의 연계 사업은 전년도보다 늘어났으며, 특히 테마파크, 캐릭터상품, 출판에서의 부가사업이 많이 증가한 것으로 분석되었다.

〈표 4-6-23〉 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

(단위: 건)

연계업종	적용 예	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)
애니메이션	타 매체 애니메이션	592	595	611	2.7
캐릭터상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타	331	372	398	7.0
만화	만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)	26	28	28	0.0
음악	음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)	22	25	23	▽8.0
게임	게임 개발 및 배급(PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)	39	42	45	7.1
영화	영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)	17	21	19	▽9.5
방송/ 드라마	지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)	139	141	145	2.8
출판	서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book)	52	55	58	5.5
광고	광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업	141	142	143	0.7
기타	테마파크	27	29	32	10.3
	웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)	159	161	162	0.6
	디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업	25	27	29	7.4
합계		1,570	1,638	1,693	3.4

6.7 애니메이션산업 수출입액 현황

애니메이션산업의 2010년 수출액은 9,682만 달러로 전년대비 8.0% 증가했으며, 연평균 9.6% 증가했다. 수입액은 695만 달러로 전년대비 6.0% 감소했으나, 연평균 6.5% 증가했다. 2008년도부터 해외로의 국내 애니메이션 수출이 꾸준히 증가하고 있으며, 수출 대상 국가 또한 점차 다양해지고 있다. 국내 유명 애니메이션이 해외에서 인기를 얻으면서, 향후에 그 수출 경로가 더욱 다양해지고, 수출액 또한 점차 늘어날 가능성이 있는 것으로 생각된다.

또한 애니메이션 창작 수출 및 하청 수출을 보면, 애니메이션 창작제작은 6,057만 달러로 2009년 수출액 5,060만 달러와 비교할 때, 19.7% 증가했다. 반대로 하청제작 수출액은 3,625만 달러로 2009년 수출액 3,904만 달러에서 7.2% 감소했다. 창작제작의 수출액은 증가하고 하청제작의 수출액은 감소하

고 있는데, 국내 산업의 창작제작은 성장하고 있지만 하청제작은 그 규모가 점차 축소되면서 수출액에 영향을 준 것으로 분석된다.

〈표 4-6-24〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
수출액	80,583	89,651	96,827	8.0	9.6
수입액	6,132	7,397	6,951	▽6.0	6.5

〈표 4-6-25〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액 비교

(단위: 천 달러)

구분	수출액				
	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
애니메이션 창작제작	43,837	50,602	60,575	19.7	17.6
애니메이션 하청제작	36,746	39,049	36,252	▽7.2	▽0.7
합계	80,583	89,651	96,827	8.0	9.6

6.7.1 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황

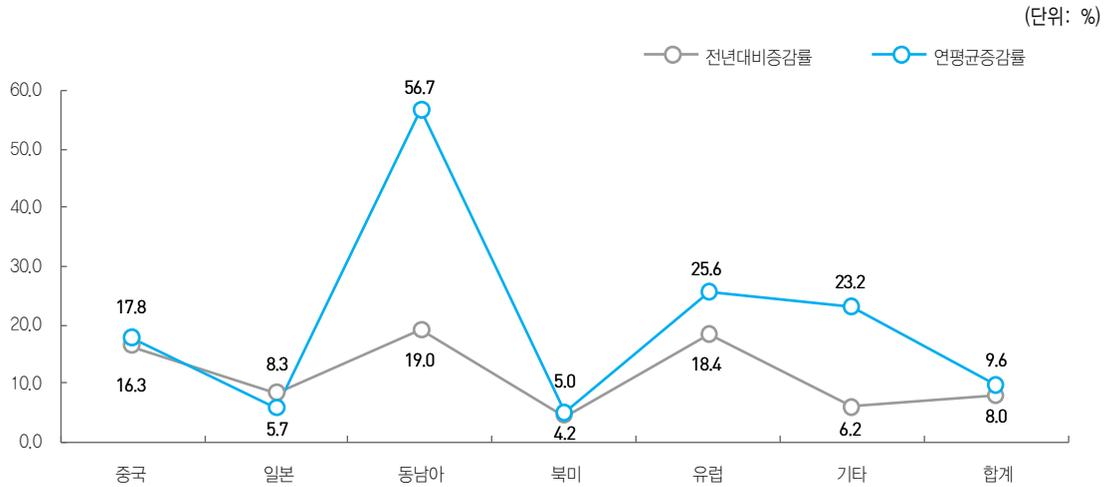
애니메이션산업의 지역별 수출액 중에서 북미는 5,246만 달러로 전체 수출액의 54.2%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로 유럽이 1,952만 달러(20.2%)로 전년대비 18.4% 증가했으며, 연평균 25.6% 증가했다. 일본은 1,881만 달러(19.4%)로 전년대비 8.3% 증가했고, 연평균 5.7% 증가하였다. 중국은 157만 달러(1.6%)로 전년대비 16.3% 증가했고, 연평균 17.8% 증가했으며, 동남아는 115만 달러(1.2%)로 전년대비 19.0% 증가했고, 연평균 56.7% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-26〉 애니메이션산업 지역별 연도별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	수출액					
		2008년	2009년	2010년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
중국		1,136	1,356	1,577	1.6	16.3	17.8
일본		16,851	17,369	18,810	19.4	8.3	5.7
동남아		469	967	1,151	1.2	19.0	56.7
북미		47,568	50,358	52,463	54.2	4.2	5.0
유럽		12,387	16,496	19,527	20.2	18.4	25.6
기타		2,172	3,105	3,299	3.4	6.2	23.2
합계		80,583	89,651	96,827	100.0	8.0	9.6

〈그림 4-6-10〉 애니메이션산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

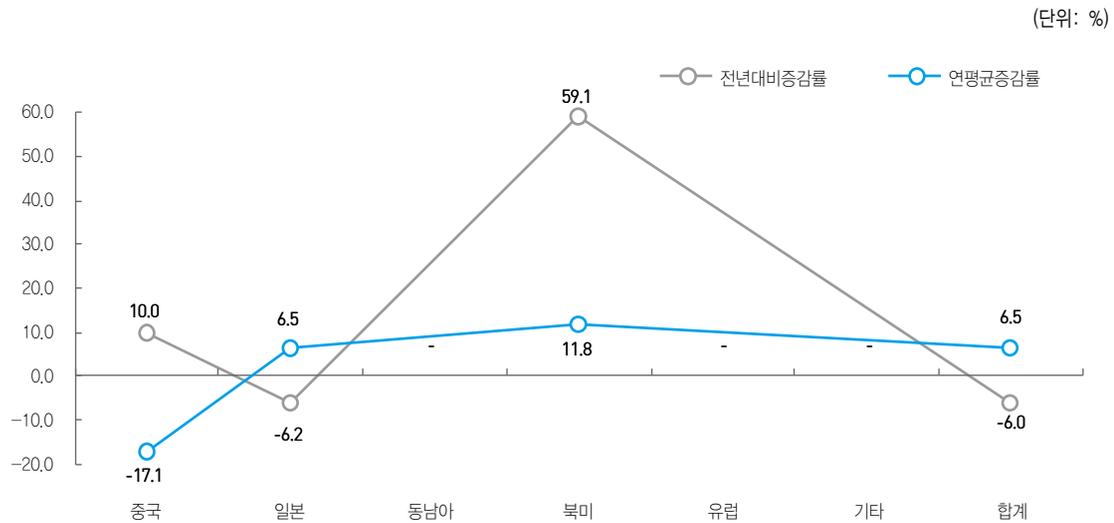
애니메이션산업의 지역별 수입액은 일본이 690만 달러로 전체 수입액의 99.3%를 차지하고 있어, 애니메이션 수입의 대부분이 일본으로부터 이루어지고 있음을 알 수 있다. 일본 외에는 북미가 3만 달러(0.5%), 중국이 1만 달러(0.2%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-6-27〉 애니메이션산업 지역별 연도별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	수입액					
		2008년	2009년	2010년	비중(%)	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
중국		16	10	11	0.2	10.0	▽17.1
일본		6,088	7,365	6,905	99.3	▽6.2	6.5
동남아		-	-	-	-	-	-
북미		28	22	35	0.5	59.1	11.8
유럽		-	-	-	-	-	-
기타		-	-	-	-	-	-
합계		6,132	7,397	6,951	100.0	▽6.0	6.5

〈그림 4-6-11〉 애니메이션산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.7.2 애니메이션산업 해외 수출방식

애니메이션산업의 해외 수출방식에서는 해외 에이전트의 활용이 38.5%로 가장 높았다. 그 외에 해외 전시회 및 행사참여는 29.3%, 해외 유통사 접촉은 17.9%, 해외 법인 활용은 8.1%, 국내 에이전트 활용은 6.2%로 조사되었다.

〈표 4-6-28〉 애니메이션산업 해외 수출방식

수출방법	진출 경로 구분	2008년	2009년	2010년	전년대비증감(%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	26.4	27.2	29.3	2.1
	해외 유통사 접촉	19.5	18.7	17.9	▽0.8
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
	해외 법인 활용	9.8	8.2	8.1	▽0.1
간접 수출	국내 에이전트 활용	6.7	6.3	6.2	▽0.1
	해외 에이전트 활용	37.6	39.6	38.5	▽1.1
	기타	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	-

6.7.3 애니메이션산업 해외 진출형태

애니메이션산업의 해외 진출 형태는 LICENSE 형태의 해외 진출이 63.8%로 그리고 OEM 수출 방식이 36.2%로 조사되었다. 2008년, 2009년과 비교할 때, 해외 진출 형태가 LICENSE와 OEM 수출 방식에 집중되고 있는 것으로 나타났다.

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-6-29〉 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외진출형태	2008년	2009년	2010년	전년대비증감(%p)
완제품 수출	27.2	-	-	-
LICENSE	25.9	54.2	63.8	9.6
OEM 수출	45.6	44.8	36.2	▽8.6
기술 서비스	1.2	1.0	-	▽1.0
기타	0.1	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

6.8 애니메이션산업 종사자 현황

2010년 애니메이션산업의 총 종사자 수는 4,349명으로 전년대비 4.3% 증가했으며, 연평균증감률은 5.3%로 나타났다. 애니메이션 창작제작과 하청제작을 포함한 애니메이션 제작업에 4,135명이 종사하는데 이는 전체 애니메이션산업 종사자의 95.1%를 차지한다. 유통 및 배급업 종사자 수는 121명으로 2.8%를 차지했고, 온라인 애니메이션 유통업 종사자 수는 93명으로 2.1%를 차지했다.

매출액과 함께 살펴보면 애니메이션 창작제작의 매출액이 증가하면서 종사자 또한 증가한 것으로 나타났다. 하청제작은 매출액이 감소하였기 때문에 인력 또한 감소 추세에 있는 것으로 나타났다. 전체 종사자 수는 꾸준히 증가하고 있는 추세인데, 이는 애니메이션 창작제작 인력과 애니메이션 유통 및 배급업 인력의 지속적인 증가가 기인한 것으로 보인다.

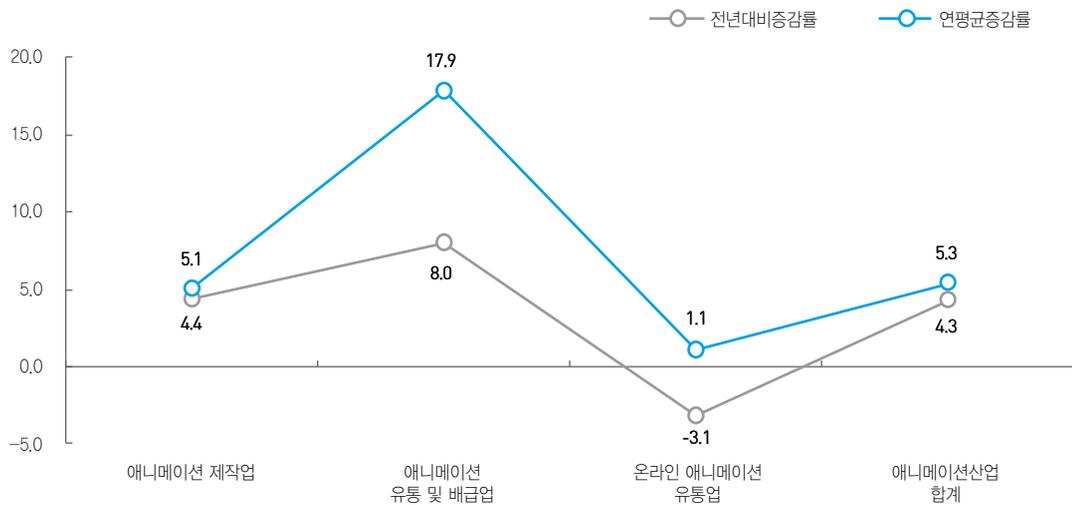
〈표 4-6-30〉 애니메이션산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2008년	2009년	2010년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작	1,801	2,025	2,282	52.5	12.7	12.6
	애니메이션 하청제작	1,906	1,896	1,815	41.7	▽4.3	▽2.4
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	39	41	38	0.9	▽7.3	▽1.3
	소계	3,746	3,962	4,135	95.1	4.4	5.1
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	87	112	121	2.8	8.0	17.9
	소계	87	112	121	2.8	8.0	17.9
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	91	96	93	2.1	▽3.1	1.1
	소계	91	96	93	2.1	▽3.1	1.1
애니메이션산업 합계		3,924	4,170	4,349	100.0	4.3	5.3

〈그림 4-6-12〉 애니메이션산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.1 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황

2010년 애니메이션산업의 매출액 규모별 종사자 중에서, 10~100억 원 미만 규모의 종사자 수는 2,450명으로 전체의 56.3%를 차지했다. 1~10억 원 미만 규모의 종사자 수는 1,575명으로 36.2%를 차지했고, 100억 원 이상은 182명으로 4.2%, 1억 원 미만은 142명으로 3.3%로 조사되었다.

애니메이션 창작제작의 인력이 전반적으로 증가함에 따라, 1억 원 미만 규모부터 100억 원 이상 규모에 이르기까지 종사자가 두루 증가했다. 하청제작의 100억 원 이상 종사자가 2009년에 134명이었다가 2010년에는 집계되지 않았는데, 이는 하청제작의 100억 원 이상 규모였던 사업체들의 매출이 감소하면서, 이들이 10~100억 원 미만으로 이동했기 때문이다. 또한 창작제작 1억 원 미만 종사자는 2009년에 45명이었으나, 2010년에는 68명으로 증가했고, 하청제작 또한 1억 원 미만 종사자가 2009년에 41명이었으나, 2010년에는 49명으로 증가했다. 애니메이션 창작제작과 하청제작의 1억 원 미만, 1~10억 원 미만 종사자의 증가는 신규 사업체들의 진입과 관련이 있는 것으로, 신규 사업체들이 증가하면서 종사자 수도 따라서 증가한 것으로 보인다.

〈표 4-6-31〉 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

업종	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
애니메이션 창작제작		68	726	1,306	182	2,282
애니메이션 하청제작		49	721	1,045	-	1,815
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		3	35	-	-	38
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보		13	52	56	-	121
온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)		9	41	43	-	93
합계		142	1,575	2,450	182	4,349
비중(%)		3.3	36.2	56.3	4.2	100.0

매출액 규모별 종사자를 연도별로 보면 매출액 1억 원 미만 규모의 종사자 수가 전년대비 29.1%, 연평균 22.9% 증가하여 가장 큰 증가세를 보였고 매출액 100억 원 이상 규모의 종사자 수는 전년대비 34.1%, 연평균 15.8% 감소하여 크게 감소한 것으로 나타났다.

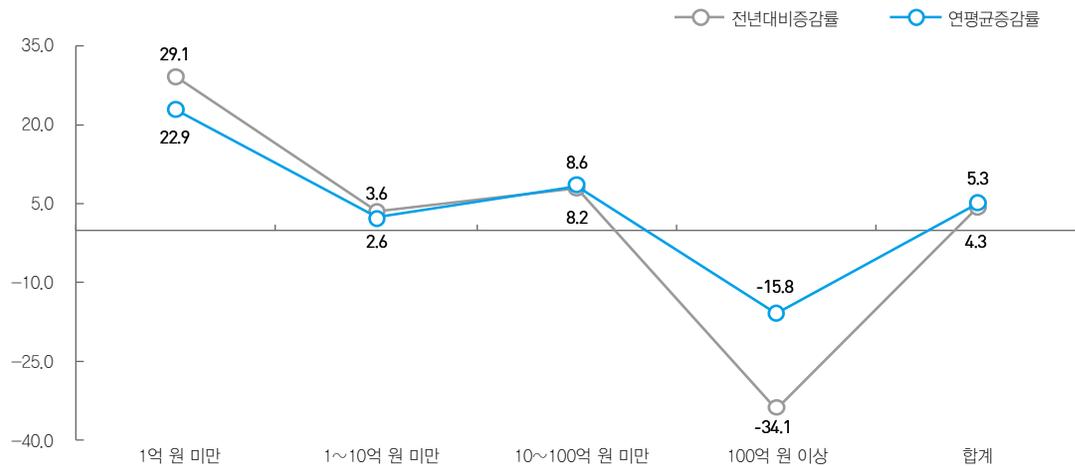
〈표 4-6-32〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2008년		94	1,496	2,077	257	3,924
2009년		110	1,520	2,264	276	4,170
2010년		142	1,575	2,450	182	4,349
전년대비증감률(%)		29.1	3.6	8.2	▽34.1	4.3
연평균증감률(%)		22.9	2.6	8.6	▽15.8	5.3

〈그림 4-6-13〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.2 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

2010년 애니메이션산업의 종사자 규모별 종사자를 살펴보면, 10~49인 규모의 종사자가 2,040명으로 가장 많았고, 이는 전체의 약 46.9%이다. 50~99인은 1,195명으로 27.5%로 나타났으며, 5~9인은 733명으로 16.9%, 1~4인은 381명으로 8.8%를 차지하였다. 특히 애니메이션 하청제작에서 100인 이상 규모 기업에서 종사하는 사람은 작년에 204명이었으나, 올해는 집계되지 않았는데, 이는 100인 이상 사업체의 인원이 50~99인으로 감소했기 때문으로 판단된다. 하청제작 종사자 규모의 변동으로 인하여 50~99인 규모 종사자의 비율은 전년에 비교할 때 28.1% 증가했다.

한편, 애니메이션 창작제작의 1~4인 규모 기업 종사자는 2009년에 126명에서 2010년에는 201명으로 나타나, 비교적 많은 수가 증가했다. 애니메이션 창작제작 인력의 전반적인 증가를 고려할 때, 소규모 신규 사업체의 설립이 활발한 동시에 기존 사업체의 인력 보강이 진행되고 있는 것으로 해석할 수 있다.

〈표 4-6-33〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

업종	종사자 규모						합계
	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상		
애니메이션 창작제작	201	338	1,162	581	-	2,282	
애니메이션 하청제작	103	267	831	614	-	1,815	
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	17	21	-	-	-	38	
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	31	43	47	-	-	121	
온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	29	64	-	-	-	93	
합계	381	733	2,040	1,195	-	4,349	
비중(%)	8.8	16.9	46.9	27.5	-	100.0	

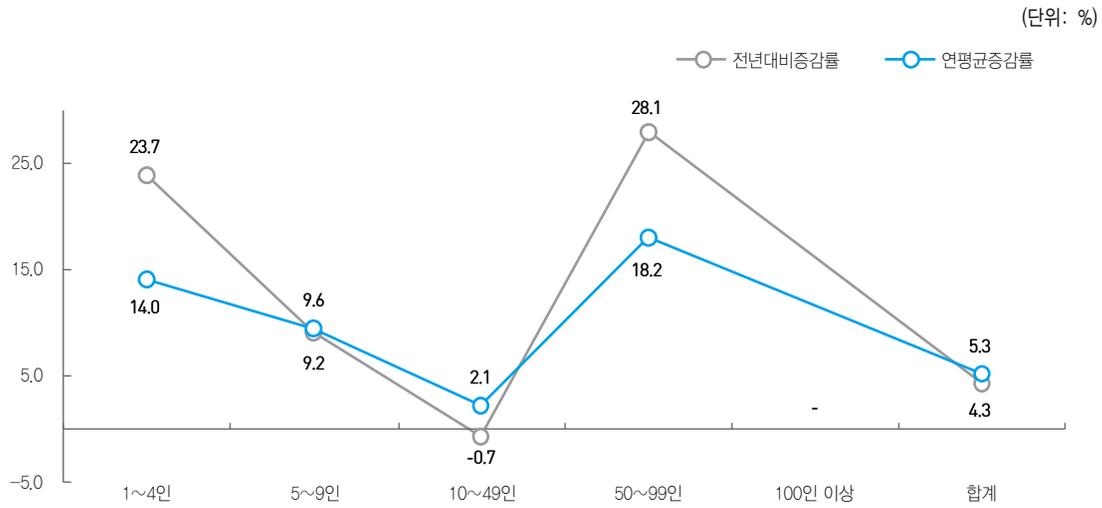
종사자 규모별 종사자를 연도별로 보면 50~99인 규모의 종사자가 전년대비 증감률 28.1%로 가장 큰 폭으로 증가했고, 그 다음으로는 1~4인 규모의 종사자가 전년대비 23.7% 증가한 것으로 나타났다. 또한 5~9인은 전년대비 9.2% 증가하였고, 10~49인은 전년대비 0.7% 감소하여 상대적으로 종사자 수의 변화가 많지 않은 것으로 나타났다.

〈표 4-6-34〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모						합계
	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상		
2008년	293	610	1,958	855	208	3,924	
2009년	308	671	2,054	933	204	4,170	
2010년	381	733	2,040	1,195	-	4,349	
전년대비증감률(%)	23.7	9.2	▽0.7	28.1	-	4.3	
연평균증감률(%)	14.0	9.6	2.1	18.2	-	5.3	

〈그림 4-6-14〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.3 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

2010년 애니메이션산업의 지역별 종사자 수를 살펴보면 서울의 종사자 수가 3,078명으로 전체의 70.8%를 차지하였다. 이는 전년대비 4.3% 증가한 것이며, 연평균은 5.5% 증가한 수치이다. 다음으로 경기도는 620명으로 14.3%의 비중을 보이고 있으며, 부산은 149명으로 3.4%의 비중을 보이고 있다. 한편, 부산, 대구 등을 비롯한 6개 시의 종사자는 430명으로 전체의 9.9%를 차지하고 있으며, 9개 도의 종사자는 841명으로 19.3%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 매출액과 마찬가지로 수도권을 중심으로 한 지역적 편중 현상이 나타났다.

〈표 4-6-35〉 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

지역	업종	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중(%)
서울		2,905	86	87	3,078	70.8
6개 시	부산	148	-	1	149	3.4
	대구	81	-	-	81	1.9
	인천	49	-	-	49	1.1
	광주	131	-	1	132	3.0
	대전	19	-	-	19	0.4
	울산	-	-	-	-	-
	소계	428	-	2	430	9.9
9개 도	경기도	581	35	4	620	14.3
	강원도	79	-	-	79	1.8
	충청북도	47	-	-	47	1.1
	충청남도	21	-	-	21	0.5
	전라북도	42	-	-	42	1.0
	전라남도	5	-	-	5	0.1
	경상북도	-	-	-	-	-
	경상남도	20	-	-	20	0.5
	제주도	7	-	-	7	0.2
소계	802	35	4	841	19.3	
합계		4,135	121	93	4,349	100.0

〈표 4-6-36〉 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울		2,763	2,951	3,078	4.3	5.5
6개 시	부산	143	145	149	2.8	2.1
	대구	82	82	81	▽1.2	▽0.6
	인천	49	48	49	2.1	0.0
	광주	125	123	132	7.3	2.8
	대전	21	22	19	▽13.6	▽4.9
	울산	-	-	-	-	-
	소계	420	420	430	2.4	1.2
9개 도	경기도	547	600	620	3.3	6.5
	강원도	60	60	79	31.7	14.7
	충청북도	45	46	47	2.2	2.2
	충청남도	18	19	21	10.5	8.0
	전라북도	41	41	42	2.4	1.2
	전라남도	3	4	5	25.0	29.1
	경상북도	-	-	-	-	-
	경상남도	21	22	20	▽9.1	▽2.4
	제주도	6	7	7	0.0	8.0
소계	741	799	841	5.3	6.5	
합계		3,924	4,170	4,349	4.3	5.3

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

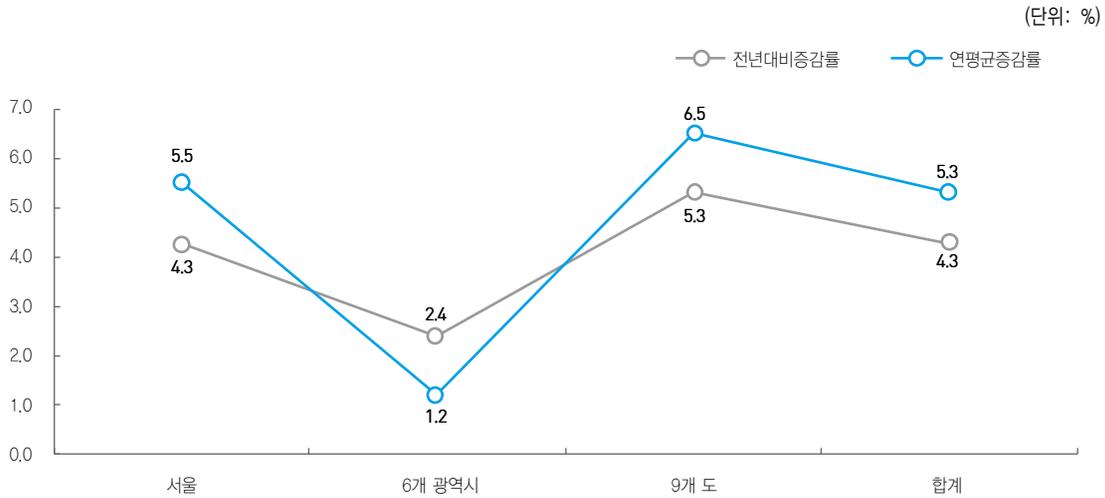
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈그림 4-6-15〉 애니메이션산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.4 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

2010년 고용형태별 종사자를 보면 정규직이 3,263명으로 전체 종사자의 75.0%를 차지했으며, 비정규직은 1,086명으로 25.0%의 비중을 나타냈다. 애니메이션 창작제작에서는 정규직이 1,797명(78.7%), 비정규직이 485명(21.3%)이었다. 하청제작에서는 정규직이 1,260명(69.4%), 비정규직이 555명(30.6%)인 것으로 조사되었다. 또한 온라인 애니메이션 제작의 정규직은 33명(86.8%)이었고, 비정규직은 5명(13.2%)이었다. 애니메이션 유통 및 배급업의 정규직은 91명(75.2%)이며, 비정규직은 30명(24.8%)인 것으로 나타났고, 온라인 애니메이션 유통업은 정규직이 82명(88.2%)이며, 비정규직이 11명(11.8%)인 것으로 조사되었다. 비정규직 인력을 살펴보면, 애니메이션 창작제작 비정규직이 2009년에 504명에서 2010년에는 485명으로 감소했고, 하청제작 비정규직은 2009년에 765명에서 2010년에는 555명으로 감소했다. 이처럼 제작 시장에서 비정규직 인력이 감소하고 있는데, 이는 애니메이션산업 제작 시장에서 고용 안정이 미진하게나마 이루어지고 있음을 보여준다.

〈표 4-6-37〉 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

종분류	소분류	고용형태	정규직		비정규직		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작		1,797	78.7	485	21.3	2,282
	애니메이션 하청제작		1,260	69.4	555	30.6	1,815
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		33	86.8	5	13.2	38
	소계		3,090	74.7	1,045	25.3	4,135
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보		91	75.2	30	24.8	121
	소계		91	75.2	30	24.8	121
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)		82	88.2	11	11.8	93
	소계		82	88.2	11	11.8	93
애니메이션산업 합계			3,263	75.0	1,086	25.0	4,349

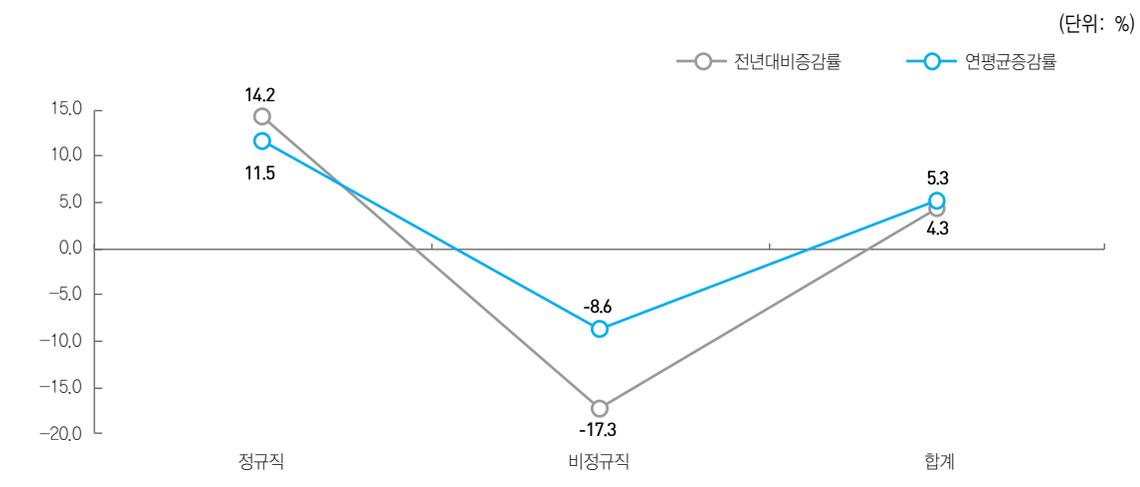
고용형태별 종사자 수를 연도별로 살펴보면, 정규직은 전년대비 14.2% 증가했고, 연평균 11.5% 증가했다. 비정규직은 전년대비 17.3% 감소했으며, 연평균 또한 8.6% 감소한 것으로 나타나 정규직과는 반대로 점차 비정규직 인력이 감소하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-38〉 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태	종사자 수		합계
		정규직	비정규직	
2008년		2,625	1,299	3,924
2009년		2,857	1,313	4,170
2010년		3,263	1,086	4,349
전년대비증감률(%)		14.2	▽17.3	4.3
연평균증감률(%)		11.5	▽8.6	5.3

〈그림 4-6-16〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.5 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2010년 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면 정규직 남자는 1,994명으로 45.8%였고, 정규직 여자는 1,269명으로 29.2%였다. 비정규직 남자는 538명으로 12.4%를 차지했고, 비정규직 여자는 548명으로 12.6%의 비중을 차지했다.

애니메이션 제작업의 정규직 남자는 1,896명, 정규직 여자는 1,194명이었고, 비정규직 남자는 516명, 비정규직 여자는 529명으로 조사되었다. 또한 애니메이션 유통 및 배급업에서는 정규직 남자가 52명, 정규직 여자가 39명이었고, 비정규직 남자는 16명, 비정규직 여자는 14명인 것으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업의 정규직 남자와 정규직 여자는 각각 46명, 36명으로 조사되었으며, 비정규직 남자는 6명, 비정규직 여자는 5명인 것으로 나타났다.

〈표 4-6-39〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태/성		정규직				비정규직				합계
				남자		여자		남자		여자		
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작	1,088	47.7	709	31.1	246	10.8	239	10.5	2,282		
	애니메이션 하청제작	788	43.4	472	26.0	267	14.7	288	15.9	1,815		
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	20	52.6	13	34.2	3	7.9	2	5.3	38		
	소계	1,896	45.9	1,194	28.9	516	12.5	529	12.8	4,135		
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	52	43.0	39	32.2	16	13.2	14	11.6	121		
	소계	52	43.0	39	32.2	16	13.2	14	11.6	121		
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	46	49.5	36	38.7	6	6.5	5	5.4	93		
	소계	46	49.5	36	38.7	6	6.5	5	5.4	93		
애니메이션산업 합계		1,994	45.8	1,269	29.2	538	12.4	548	12.6	4,349		

연도별로 보면 비정규직 여자와 비정규직 남자의 감소폭이 가장 컸다. 비정규직 여자는 전년대비 20.3% 감소했으며, 연평균 10.3% 감소했고, 비정규직 남자는 전년대비 13.9% 감소했으며, 연평균 6.7% 감소했다. 반대로 정규직 남자와 정규직 여자는 증가했는데, 특히 정규직 여자의 증가 폭이 가장 컸다. 정규직 여자는 전년대비 19.5% 증가했으며, 연평균 16.1% 증가했고, 정규직 남자는 전년대비 11.1% 증가했으며, 연평균 8.8% 증가한 것으로 나타났다.

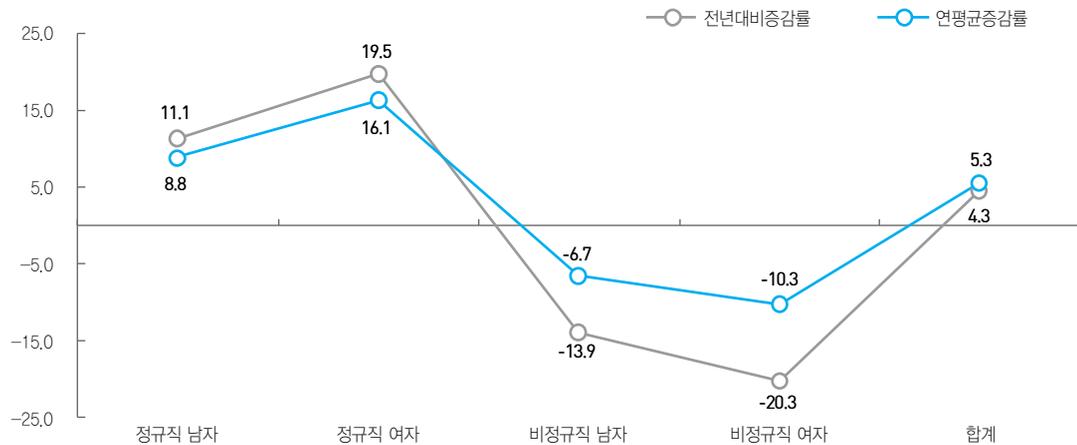
〈표 4-6-40〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성		종사자 수				합계
			정규직		비정규직		
	남자	여자	남자	여자	남자	여자	
2008년	1,683	942	618	681	3,924		
2009년	1,795	1,062	625	688	4,170		
2010년	1,994	1,269	538	548	4,349		
전년대비증감률(%)	11.1	19.5	▽13.9	▽20.3	4.3		
연평균증감률(%)	8.8	16.1	▽6.7	▽10.3	5.3		

〈그림 4-6-17〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.6 애니메이션산업 성별 종사자 현황

2010년 성별 종사자를 살펴보면 남자는 2,532명으로 58.2%를, 여자는 1,817명으로 41.8%를 차지했다. 애니메이션 창작제작에서 남자는 1,334명(58.5%)이었고, 여자는 948명(41.5%)이었다. 애니메이션 하청제작에서는 남자가 1,055명(58.1%)이며, 여자는 760명(41.9%)이었다. 온라인 애니메이션 제작에서 남자는 23명(60.5%)으로 나타났고, 여자는 15명(39.5%)으로 조사되었다. 애니메이션 유통 및 배급업에서는 남자가 68명(56.2%), 여자가 53명(43.8%)으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업에서는 남자는 52명(55.9%)으로, 여자는 41명(44.1%)으로 조사되었다.

〈표 4-6-41〉 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

종분류	소분류	남자		여자		합계
		종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작	1,334	58.5	948	41.5	2,282
	애니메이션 하청제작	1,055	58.1	760	41.9	1,815
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	23	60.5	15	39.5	38
	소계	2,412	58.3	1,723	41.7	4,135
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	68	56.2	53	43.8	121
	소계	68	56.2	53	43.8	121
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	52	55.9	41	44.1	93
	소계	52	55.9	41	44.1	93
애니메이션산업 합계		2,532	58.2	1,817	41.8	4,349

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠출류산업

종사자를 연도별로 보면 남자는 전년대비 4.6% 증가했고, 연평균 4.9% 증가한 것으로 나타났다. 여자는 전년대비 3.8% 증가했으며, 연평균 5.8% 증가한 것으로 조사되었다.

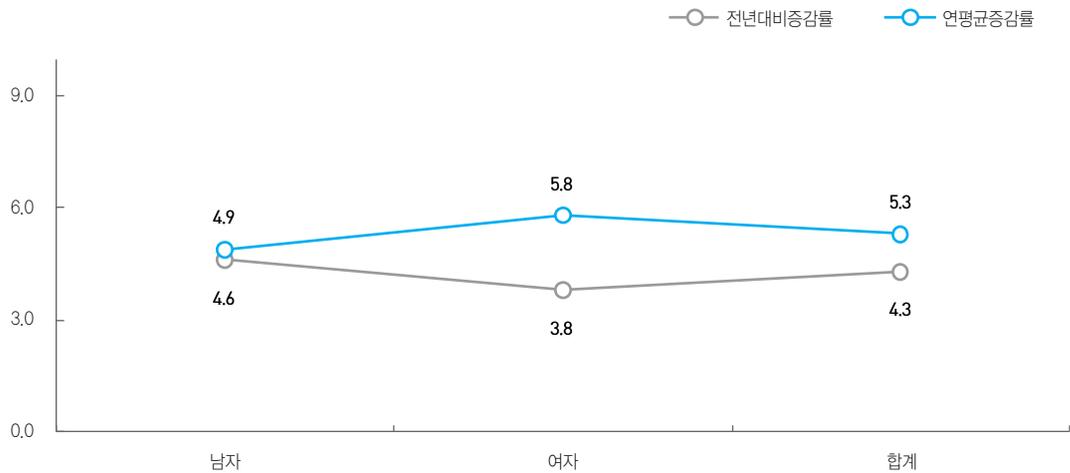
〈표 4-6-42〉 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2008년		2,301	1,623	3,924
2009년		2,420	1,750	4,170
2010년		2,532	1,817	4,349
전년대비증감률(%)		4.6	3.8	4.3
연평균증감률(%)		4.9	5.8	5.3

〈그림 4-6-18〉 애니메이션산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.7 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

2010년 직무별 종사자 수를 살펴보면, 제작 종사자 수가 2,917명으로 전체 종사자 수의 약 67.1%를 차지하여 가장 큰 비중을 나타냈다. 관리 종사자는 402명(9.2%)이었으며, 기타(유통) 종사자는 298명(6.9%)으로 나타났다. 또한 사업기획 종사자 수는 294명(6.8%)으로 나타났고, 마케팅/홍보 종사자 수는 289명(6.6%), 연구개발 종사자 수는 149명(3.4%)으로 조사되었다.

한편, 애니메이션 하청제작의 사업기획 인력은 2009년에 128명에서 2010년에 99명으로 감소하여 다른 직무의 종사자 수에 비해 많은 수가 감소했다. 사업 기획 직무가 한 사업체의 향후 사업 기획, 미래의 사업 가능성 등을 관리하는 업무임을 감안한다면, 하청제작에서의 사업 기획 인력 감소는 하청제작의 향후 전망이 긍정적이지는 않음을 보여주는 것이라고 추론해 볼 수 있다.

〈표 4-6-43〉 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

중분류	소분류	직무	종사자 수					합계	
			사업 기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발		기타(유통)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작		176	175	1,567	135	96	133	2,282
	애니메이션 하청제작		99	202	1,273	99	48	94	1,815
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		4	2	27	2	1	2	38
소계			279	379	2,867	236	145	229	4,135
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보		5	11	10	45	2	48	121
	소계		5	11	10	45	2	48	121
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)		10	12	40	8	2	21	93
	소계		10	12	40	8	2	21	93
애니메이션산업 합계			294	402	2,917	289	149	298	4,349
애니메이션산업 비중(%)			6.8	9.2	67.1	6.6	3.4	6.9	100.0

연도별로는 마케팅/홍보 인력이 전년대비 17.0% 감소했고, 연평균 6.1% 감소하여 큰 감소폭을 나타냈다. 연구개발 인력 또한 전년대비 14.4% 감소했고, 연평균 7.7% 감소하여 다른 직무에 비해 매우 큰 감소폭을 나타냈다. 이에 비해 제작 직무는 전년대비 10.1% 증가했고, 연평균 8.8% 증가한 것으로 나타나, 제작 인력의 수요가 꾸준히 증가하고 있음을 알 수 있다.

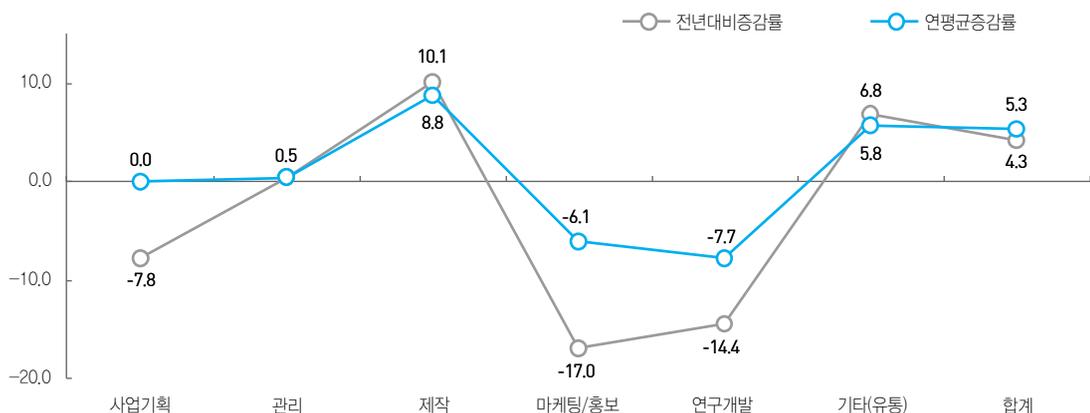
〈표 4-6-44〉 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수					합계	
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
2008년		294	398	2,463	328	175	266	3,924
2009년		319	400	2,650	348	174	279	4,170
2010년		294	402	2,917	289	149	298	4,349
전년대비증감률(%)		▽7.8	0.5	10.1	▽17.0	▽14.4	6.8	4.3
연평균증감률(%)		0.0	0.5	8.8	▽6.1	▽7.7	5.8	5.3

〈그림 4-6-19〉 애니메이션산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



* 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.8 애니메이션산업 제작부문 직무별 종사자 현황

애니메이션산업의 제작부문에서 종사자 직무별 현황을 살펴보면, 기획/연출/감독 부문의 종사자 수가 293명으로 가장 많았다. 그러나 이는 전년대비 1.0% 감소한 것이며, 연평균 0.3% 감소한 수치이다. 다음은 캐릭터디자인 직무 종사자가 290명, 스토리보드/콘티 직무 종사자가 278명, 그리고 배경디자인 직무 종사자는 236명 순으로 나타났다. 캐릭터디자인, 스토리먼트/콘티, 그리고 배경디자인 직무 종사자 수의 전년대비 증감률과 연평균 증감률은 모두 증가했는데, 특히 캐릭터디자인 직무 종사자 수는 전년대비 20.8% 그리고 3년간 연평균 14.0% 증가한 수치를 보여, 향후 기획/연출/감독 종사자 비중보다 더 많은 종사자 비중을 차지하게 될 것으로 예상된다.

〈표 4-6-45〉 애니메이션산업 제작부문 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

업종	연도	직무	직무							동화
			기획/연출/ 감독	시나 리오	컨셉 디자이너	캐릭터 디자인	배경 디자인	스토리보드/ 콘티	Lay-out/ 원화	
애니메이션 창작제작	2008년		180	48	72	175	38	101	18	43
	2009년		187	63	81	191	51	110	23	47
	2010년		197	76	95	235	66	125	39	65
		전년대비증감률(%)	5.3	20.6	17.3	23.0	29.4	13.6	69.6	38.3
		연평균증감률(%)	4.6	25.8	14.9	15.9	31.8	11.2	47.2	22.9
애니메이션 하청제작	2008년		115	62	45	48	168	152	75	85
	2009년		109	62	43	49	165	150	73	86
	2010년		96	63	42	55	170	153	72	89
		전년대비증감률(%)	▽11.9	1.6	▽2.3	12.2	3.0	2.0	▽1.4	3.5
		연평균증감률(%)	▽8.6	0.8	▽3.4	7.0	0.6	0.3	▽2.0	2.3
합계	2008년		295	110	117	223	206	253	93	128
	2009년		296	125	124	240	216	260	96	133
	2010년		293	139	137	290	236	278	111	154
		전년대비증감률(%)	▽1.0	11.2	10.5	20.8	9.3	6.9	15.6	15.8
		연평균증감률(%)	▽0.3	12.4	8.2	14.0	7.0	4.8	9.2	9.7

업종	연도	직무	직무							합계
			채색	효과/ 합성	촬영/ 편집	모델링	디지털 애니메이터	프로그래머	기타	
애니메이션 창작제작	2008년		46	85	64	132	69	45	22	1,138
	2009년		63	96	82	153	85	59	31	1,322
	2010년		75	109	103	167	99	68	48	1,567
		전년대비증감률(%)	19.0	13.5	25.6	9.2	16.5	15.3	54.8	18.5
		연평균증감률(%)	27.7	13.2	26.9	12.5	19.8	22.9	47.7	17.3
애니메이션 하청제작	2008년		116	138	62	17	142	9	15	1,249
	2009년		118	138	66	18	142	13	16	1,248
	2010년		121	140	68	19	148	19	18	1,273
		전년대비증감률(%)	2.5	1.4	3.0	5.6	4.2	46.2	12.5	2.0
		연평균증감률(%)	2.1	0.7	4.7	5.7	2.1	45.3	9.5	1.0
합계	2008년		162	223	126	149	211	54	37	2,387
	2009년		181	234	148	171	227	72	47	2,570
	2010년		196	249	171	186	247	87	66	2,840
		전년대비증감률(%)	8.3	6.4	15.5	8.8	8.8	20.8	40.4	10.5
		연평균증감률(%)	10.0	5.7	16.5	11.7	8.2	26.9	33.6	9.1

6.8.9 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 현황

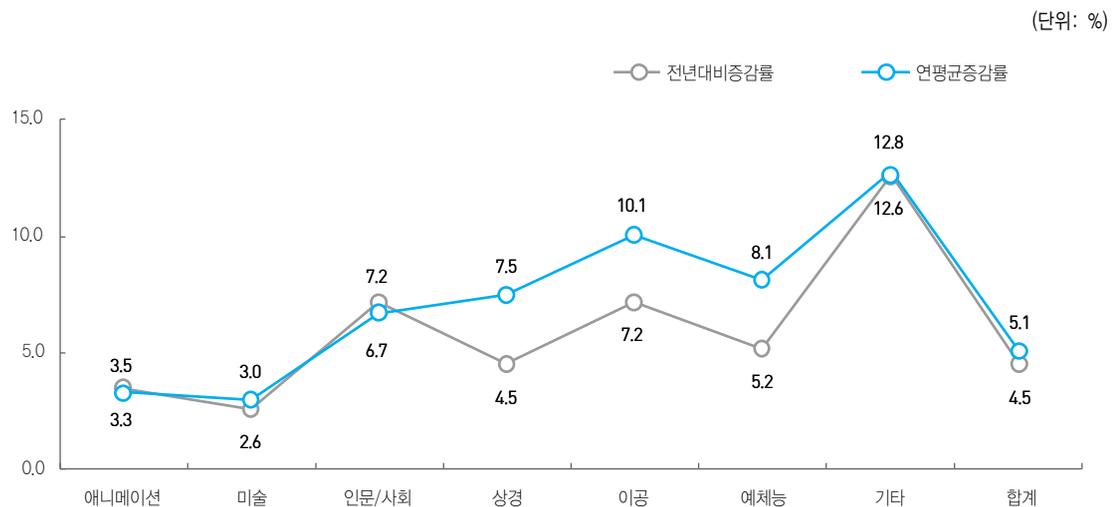
애니메이션산업 종사자의 전공 현황을 보면, 애니메이션 전공자가 1,463명으로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 이는 전년대비 3.5% 증가한 것이며, 연평균 3.3% 증가한 것이다. 그리고 미술 전공자가 1,035명으로 전년대비 2.6% 증가했으며, 인문/사회 전공자도 524명으로 전년대비 7.2% 증가했고, 상경계열 전공자도 231명으로 전년대비 4.5% 증가했다. 또한 이공계열 전공자는 462명으로 전년대비 7.2% 증가했으며, 예체능 전공자는 284명으로 전년대비 5.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-46〉 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 현황

(단위: 명)

구분	연도	애니메이션	미술	인문/사회	상경	이공	예체능	기타	합계
애니메이션 창작제작	2008년	549	587	242	81	185	112	45	1,801
	2009년	591	623	276	105	229	145	56	2,025
	2010년	662	675	317	123	261	176	68	2,282
	전년대비증감률(%)	12.0	8.3	14.9	17.1	14.0	21.4	21.4	12.7
	연평균증감률(%)	9.8	7.2	14.5	23.2	18.8	25.4	22.9	12.6
애니메이션 하청제작	2008년	822	388	218	119	196	131	32	1,906
	2009년	823	386	213	116	202	125	31	1,896
	2010년	801	360	207	108	201	108	30	1,815
	전년대비증감률(%)	▽2.7	▽6.7	▽2.8	▽6.9	▽0.5	▽13.6	▽3.2	▽4.3
	연평균증감률(%)	▽1.3	▽3.7	▽2.6	▽4.7	1.3	▽9.2	▽3.2	▽2.4
합계	2008년	1,371	975	460	200	381	243	77	3,707
	2009년	1,414	1,009	489	221	431	270	87	3,921
	2010년	1,463	1,035	524	231	462	284	98	4,097
	전년대비증감률(%)	3.5	2.6	7.2	4.5	7.2	5.2	12.6	4.5
	연평균증감률(%)	3.3	3.0	6.7	7.5	10.1	8.1	12.8	5.1

〈그림 4-6-20〉 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션산업

6.8.10 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

2010년 학력별 종사자를 보면 대졸 학력 종사자가 3,478명으로 80.0%의 가장 큰 비중을 차지했다. 전문대졸 종사자는 520명으로 12.0%, 고졸 이하 학력 종사자는 193명으로 4.4%를 나타냈으며, 대학원 졸업 학력 종사자는 158명으로 3.6%의 가장 낮은 비중을 차지했다. 연도별로 보면 대졸 학력 종사자는 전년대비 6.4% 증가했고, 연평균 7.5% 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 고졸 이하 학력 종사자는 전년대비 2.1% 증가했으나, 연평균 5.3% 감소했고, 전문대졸 학력 종사자는 전년대비 5.8% 감소했으며, 연평균 3.63% 감소한 것으로 나타났다. 대학원 졸업 학력 종사자는 전년대비 1.9% 감소했으나, 연평균 5.5% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-47〉 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

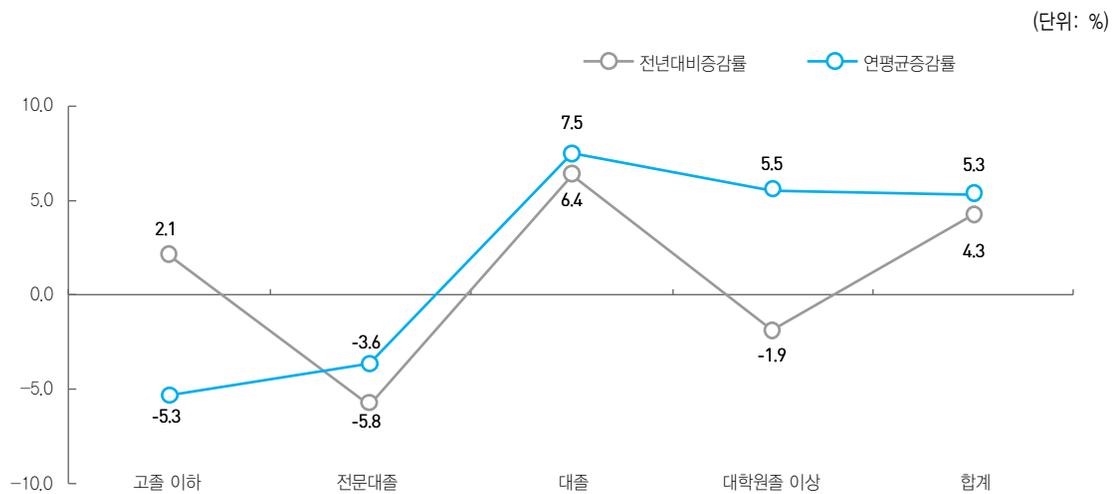
중분류	소분류	학력	종사자 수				합계
			고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작		63	199	1,928	92	2,282
	애니메이션 하청제작		125	301	1,327	62	1,815
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		2	3	32	1	38
	소계		190	503	3,287	155	4,135
	중분류 비중(%)		4.6	12.2	79.5	3.7	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보		2	7	109	3	121
	소계		2	7	109	3	121
	중분류 비중(%)		1.7	5.8	90.1	2.5	100.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 비스업(인터넷/모바일)		1	10	82	-	93
	소계		1	10	82	-	93
	중분류 비중(%)		1.1	10.8	88.2	-	100.0
애니메이션산업 합계			193	520	3,478	158	4,349
애니메이션산업 비중(%)			4.4	12.0	80.0	3.6	100.0

〈표 4-6-48〉 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2008년		215	559	3,008	142	3,924
2009년		189	552	3,268	161	4,170
2010년		193	520	3,478	158	4,349
전년대비증감률(%)		2.1	▽5.8	6.4	▽1.9	4.3
연평균증감률(%)		▽5.3	▽3.6	7.5	5.5	5.3

〈그림 4-6-21〉 애니메이션산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

6.8.11 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

2010년 연령별 종사자를 보면 30세 이상 34세 이하 종사자가 1,417명으로 전체의 약 32.6%를 나타냈다. 29세 이하 종사자는 1,381명으로 31.8%를 차지했고, 35세 이상 39세 이하 종사자는 1,052명으로 24.2%를 차지했으며, 40세 이상 종사자는 499명으로 11.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

애니메이션 창작제작에서 40세 이상 종사자는 2009년 191명에서 2010년 277명으로 86명 증가했고, 35세 이하 39세 이하는 2009년 412명에서 2010년 537명으로 125명 증가했다. 반대로 29세 이하 종사자는 2009년 729명에서 2010년 721명으로, 전반적으로 감소 혹은 정체 현상을 보였다. 35세 이상 연령대의 종사자가 애니메이션 창작제작에서 크게 증가하고 있으며, 이러한 현상으로 미루어 보아 애니메이션 창작제작의 종사자 연령이 높아지고 있음을 알 수 있다. 연령간의 균형을 위해서는 비교적 낮은 연령대의 종사자가 꾸준히 유입되는 것이 중요할 것으로 보인다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

〈표 4-6-49〉 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2010년)

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작제작	721	747	537	277	2,282
	애니메이션 하청제작	570	586	462	197	1,815
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	16	13	7	2	38
	소계	1,307	1,346	1,006	476	4,135
	중분류 비중(%)	31.6	32.6	24.3	11.5	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	45	33	26	17	121
	소계	45	33	26	17	121
	중분류 비중(%)	37.2	27.3	21.5	14.0	100.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	29	38	20	6	93
	소계	29	38	20	6	93
	중분류 비중(%)	31.2	40.9	21.5	6.5	100.0
애니메이션산업 합계		1,381	1,417	1,052	499	4,349
애니메이션산업 비중(%)		31.8	32.6	24.2	11.5	100.0

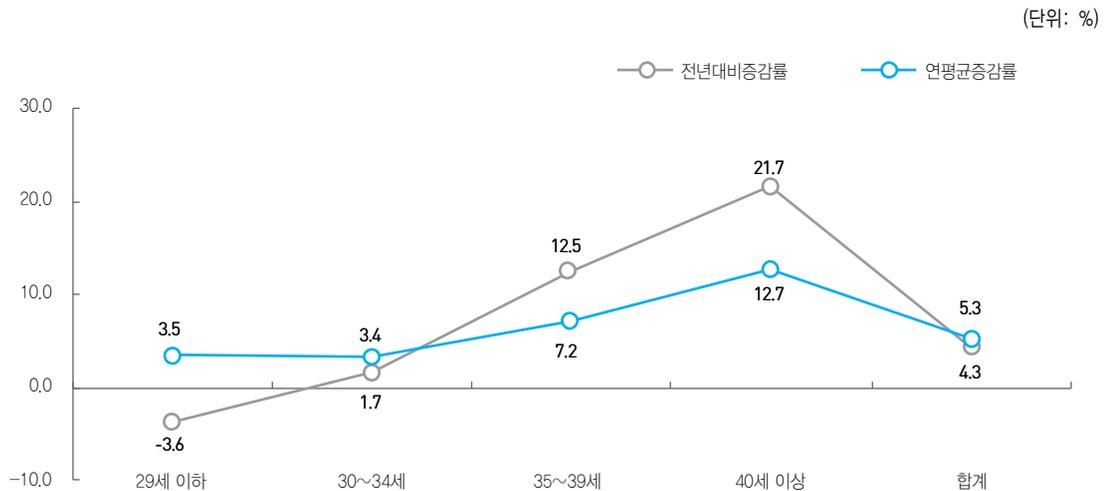
연도별로는 40세 이상 인력이 전년대비 21.7% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였으며, 연평균 12.7% 증가한 것으로 나타났다. 35세 이상 39세 이하 종사자는 전년대비 12.5% 증가했고, 연평균 7.2% 증가했다. 30세 이상 34세 이하 종사자는 전년대비 1.7% 증가했으며 연평균 3.4% 증가한 것으로 나타났고, 29세 이하 종사자는 전년대비 3.6% 감소했으나, 연평균 3.5% 증가했다.

〈표 4-6-50〉 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2008년		1,290	1,325	916	393	3,924
2009년		1,432	1,393	935	410	4,170
2010년		1,381	1,417	1,052	499	4,349
전년대비증감률(%)		▽3.6	1.7	12.5	21.7	4.3
연평균증감률(%)		3.5	3.4	7.2	12.7	5.3

〈그림 4-6-22〉 애니메이션산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률



6.9 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

애니메이션 부가가치액은 2,171억 원으로 전년대비 23.9% 증가했고, 연평균 13.9% 증가했으며 부가가치액에 따른 부가가치율은 42.20%인 것으로 조사되었다. 부가가치액 구성 현황을 보면 인건비가 1,503억 원(69.3%)으로 가장 높은데, 이는 2009년도 인건비 1,201억 원에 비해 25.1% 증가한 수치이다. 경상이익은 285억 원으로 전년대비 21.4% 증가했으며, 연평균 12.0% 증가했다. 감가상각비는 213억 원으로 전년대비 35.8% 증가했고, 연평균 28.7% 증가했다. 순금융비용은 69억 원으로 전년대비 3.7% 증가했으며, 연평균 8.8% 증가했다. 또한 임차료는 53억 원으로 전년대비와 연평균이 각각 15.7%, 8.9% 증가한 것으로 조사되었다. 조세공과는 45억 원으로 전년대비 1.5% 증가했고, 연평균 2.5%로 나타났다. 한편, 경상이익의 증가는 애니메이션산업의 이익이 증가되고 있음을 보여주며, 증가 폭도 2008년보다 2009년에 더욱 커졌고, 2009년보다 2010년에는 더 증가한 것으로 나타났다. 이러한 증가 추세를 지속시켜, 애니메이션 산업을 부가가치율이 높은 산업으로써 성장시켜야 할 것이다.

〈표 4-6-51〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2010년)

(단위: 백만 원)

구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가 상각비	임차료	조세공과
애니메이션산업	514,399	217,101	42.20	28,552	150,351	6,931	21,338	5,357	4,572
부가가치액 대비 비중(%)				13.2	69.3	3.2	9.8	2.5	2.1
매출액 대비 비중(%)				5.6	29.2	1.3	4.1	1.0	0.9

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션산업

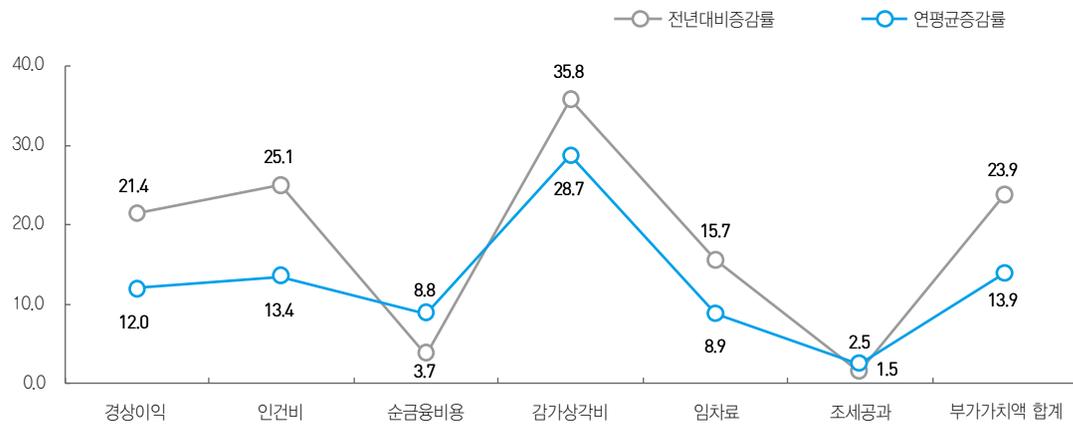
〈표 4-6-52〉 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	부가가치액 구성					부가가치액 합계	
		경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료		조세공과
2008년		22,751	116,934	5,855	12,881	4,517	4,349	167,287
2009년		23,528	120,148	6,683	15,718	4,631	4,505	175,213
2010년		28,552	150,351	6,931	21,338	5,357	4,572	217,101
전년대비증감률(%)		21.4	25.1	3.7	35.8	15.7	1.5	23.9
연평균증감률(%)		12.0	13.4	8.8	28.7	8.9	2.5	13.9

〈그림 4-6-23〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 비중 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



※ 연평균증감률은 2008년부터 2010년까지 3개년도 데이터를 적용하여 산출

애니메이션산업



〈표 6-1〉 애니메이션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2010년	308	4,349	514,399	217,101	42.20	96,827	6,951
전년대비증감률(%)	6.6	4.3	22.9	23.9	-	8.0	▽6.0
연평균증감률(%)	9.0	4.0	17.1	38.8	-	4.3	5.0

※ 2006년 부가가치액은 극장 매출액(61,099백만 원)과 방송사 수출액(292백만 원)을 제외한 매출액(227,173백만 원)만을 토대로 계산함. 2006년 부가가치율 : (70,333/227,173)*100 = 30.96

※ 2007년부터는 극장 매출액과 방송사 수출액을 포함시켜 부가가치액 산출

〈표 6-2〉 애니메이션산업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액						비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작		107,292	137,322	168,396	211,949	227,961	44.3	7.6	9.2
	애니메이션 하청 제작	221,012	107,684	135,025	135,356	122,412	113,695	22.1	▽7.1	
	온라인 (인터넷·모바일) 애니메이션 제작		1,152	1,813	1,880	2,301	2,108	0.4	▽8.4	
	소계	221,012	216,128	274,160	305,632	336,662	343,764	66.8	2.1	
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	4,402	7,517	15,558	16,332	17,948	3.5	9.9	-
	소계	-	4,402	7,517	15,558	16,332	17,948	3.5	9.9	-
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	-	6,643	7,691	8,407	5,509	5,322	1.0	▽3.4	-
	소계	-	6,643	7,691	8,407	5,509	5,322	1.0	▽3.4	-
중합계		221,012	227,173	289,368	329,597	358,503	367,034	71.4	2.4	10.7
극장 매출액	극장매출액	12,601	61,099	21,269	69,052	56,143	145,077	28.2	158.4	63.0
	소계	12,601	61,099	21,269	69,052	56,143	145,077	28.2	158.4	63.0
방송사 수출액	방송사수출액	242	292	529	6,111	3,924	2,288	0.4	▽41.7	56.7
	소계	242	292	529	6,111	3,924	2,288	0.4	▽41.7	56.7
애니메이션산업 합계		233,855	288,564	311,166	404,760	418,570	514,399	100.0	22.9	17.1

※ 2007년 극장 매출액은 2007년도 전국관객수×6,247원(한국영화연감 극장매출 평균금액)

※ 방송사 수출액에서 2005~2007년도에는 독립제작사 수출액이 포함되지 않았으나, 2008년부터 포함

〈표 6-3〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액						비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	221,012	107,292	137,322	168,396	211,949	227,961	66.3	7.6	9.2
	애니메이션 하청 제작		107,684	135,025	135,356	122,412	113,695	33.1	▽7.1	
	온라인 (인터넷·모바일) 애니메이션 제작		1,152	1,813	1,880	2,301	2,108	0.6	▽8.4	
합계		221,012	216,128	274,160	305,632	336,662	343,764	100.0	2.1	9.2

〈표 6-4〉 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액						비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	4,402	7,517	15,558	16,332	17,948	100	9.9	-
합계		-	4,402	7,517	15,558	16,332	17,948	100	9.9	-

〈표 6-5〉 애니메이션산업 온라인 애니메이션 서비스업 업종별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액						비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	-	6,643	7,691	8,407	5,509	5,322	100	▽3.4	-
합계		-	6,643	7,691	8,407	5,509	5,322	100	▽3.4	-

〈표 6-6〉 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	사업형태	매출액					합계
		창작 및 제작	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	
2005년		162,074	31,784	5,804	16,859	4,491	221,012
2006년		200,430	4,876	-	21,313	554	227,173
2007년		244,229	8,300	-	35,370	1,469	289,368
2008년		273,390	11,089	842	36,117	8,159	329,597
2009년		300,079	10,803	761	38,326	8,534	358,503
2010년		322,394	3,093	-	32,937	8,610	367,034
	전년대비증감률(%)	7.4	▽71.4	-	▽14.1	0.9	2.4
	연평균증감률(%)	14.7	▽37.2	-	14.3	13.9	10.7

* 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-7〉 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2005년		844	14,349	96,221	109,598	221,012
2006년		5,261	67,959	93,687	60,266	227,173
2007년		3,495	72,648	143,213	70,012	289,368
2008년		2,835	65,995	149,821	110,946	329,597
2009년		2,855	73,857	171,100	110,691	358,503
2010년		3,758	69,838	220,911	72,527	367,034
	전년대비증감률(%)	31.6	▽5.4	29.1	▽34.5	2.4
	연평균증감률(%)	34.8	37.2	18.1	▽7.9	10.7

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-8〉 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년		4,931	20,268	25,785	114,558	55,470	221,012
2006년		31,703	27,409	99,728	50,225	18,108	227,173
2007년		37,200	33,856	132,095	68,817	17,400	289,368
2008년		31,938	44,966	154,276	82,851	15,566	329,597
2009년		38,461	50,345	164,656	93,699	11,342	358,503
2010년		44,441	62,493	185,128	74,972	-	367,034
	전년대비증감률(%)	15.5	24.1	12.4	▽20.0	-	2.4
	연평균증감률(%)	55.2	25.3	48.3	▽8.1	-	10.7

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-9〉 애니메이션산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)	
서울	서울	148,718	159,091	206,355	231,029	245,121	247,546	1.0	10.7	
	6개 시	부산	13,426	10,368	10,165	11,002	12,318	12,692	3.0	▽1.1
		대구	5,164	4,891	6,205	6,417	6,563	6,328	▽3.6	4.1
		인천	4,131	2,362	2,146	4,889	4,982	4,811	▽3.4	3.1
		광주	4,943	6,336	9,004	10,141	10,331	12,501	21.0	20.4
		대전	5,385	3,765	2,034	1,527	2,040	1,527	▽25.1	▽22.3
		울산	-	-	-	-	-	-	-	-
소계	33,049	27,722	29,554	33,976	36,234	37,859	4.5	2.8		
9개 도	경기도	27,885	31,720	43,048	48,957	60,576	62,752	3.6	17.6	
	강원도	4,175	2,763	4,327	4,823	5,139	7,268	41.4	11.7	
	충청북도	3,098	2,659	3,099	3,454	3,668	3,713	1.2	3.7	
	충청남도	-	-	-	1,527	1,629	1,728	6.1	-	
	전라북도	4,087	3,218	2,985	3,327	3,328	3,312	▽0.5	▽4.1	
	전라남도	-	-	-	274	296	233	▽21.3	-	
	경상북도	-	-	-	-	-	-	-	-	
	경상남도	-	-	-	1,711	1,885	1,961	4.0	-	
	제주도	-	-	-	519	627	662	5.6	-	
	소계	39,245	40,360	53,459	64,592	77,148	81,629	5.8	15.8	
합계	221,012	227,173	289,368	329,597	358,503	367,034	2.4	10.7		

※ 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

〈표 6-10〉 애니메이션산업 콘텐츠 제작 관련 지출 현황

(단위: 백만 원)

연도	제작관련	작품제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
2005년		3,4234	2,594	2,075	9,337	172	3,458	51,870
2006년		33,207	432	1,427	5,189	118	2,865	43,238
2007년		43,993	2,982	2,869	5,007	113	1,293	56,257
2008년		55,784	3,559	4,939	5,157	145	3,051	72,635
2009년		61,345	4,327	6,585	7,123	174	3,322	82,876
2010년		69,473	5,291	6,892	7,238	195	3,427	92,516
전년대비증감률(%)		13.2	22.3	4.7	1.6	12.1	3.2	11.6
연평균증감률(%)		15.2	15.3	27.1	▽5.0	2.5	▽0.2	12.3

〈표 6-11〉 애니메이션산업 창작제작 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006년	56,510	5,723	18,956	8,129	126	1,731	91,175
	2007년	59,520	5,911	20,238	6,011	1,803	1,703	95,186
	2008년	61,256	5,961	11,148	5,206	7,151	1,695	92,417
	2009년	84,138	4,322	10,126	5,306	17,254	2,133	123,279
	2010년	104,703	4,125	9,637	5,107	18,332	2,625	144,529
	전년대비 증감률(%)	24.4	▽4.6	▽4.8	▽3.8	6.2	23.1	17.2
	연평균 증감률(%)	16.7	▽7.9	▽15.6	▽11.0	247.3	11.0	12.2
해외	2006년	2,590	-	568	-	-	1,347	4,505
	2007년	5,063	-	3,219	-	-	655	8,937
	2008년	24,746	1,168	4,968	-	-	1,833	32,715
	2009년	34,022	1,322	6,125	-	-	1,958	43,427
	2010년	43,585	1,451	6,977	-	-	2,133	54,146
	전년대비 증감률(%)	28.1	9.8	13.9	-	-	8.9	24.7
	연평균 증감률(%)	102.5	-	87.2	-	-	12.2	86.2
합계	2006년	59,100	5,723	19,524	8,129	126	3,078	95,680
	2007년	64,583	5,911	23,457	6,011	1,803	2,358	104,123
	2008년	86,002	7,129	16,116	5,206	7,151	3,528	125,132
	2009년	118,160	5,644	16,251	5,306	17,254	4,091	166,706
	2010년	148,288	5,576	16,614	5,107	18,332	4,758	198,675
	전년대비 증감률(%)	25.5	▽1.2	2.2	▽3.8	6.2	16.3	19.2
	연평균 증감률(%)	25.9	▽0.6	▽4.0	▽11.0	247.3	11.5	20.0

※ 2006년부터 통계값 산출

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-12〉 애니메이션산업 하청제작 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006년	15,473	9,952	464	-	-	877	26,766
	2007년	28,831	8,820	3,110	3,880	172	6,900	51,713
	2008년	42,274	9,128	4,861	2,748	1,451	2,655	63,117
	2009년	40,451	6,325	3,753	2,432	1,862	2,743	57,566
	2010년	45,567	6,127	3,359	1,907	1,635	2,155	60,750
	전년대비 증감률(%)	12.6	▽3.1	▽10.5	▽21.6	▽12.2	▽21.4	5.5
	연평균 증감률(%)	31.0	▽11.4	64.0	-	-	25.2	22.7
해외	2006년	77,397	157	-	-	-	-	77,554
	2007년	72,369	121	5,003	-	-	-	77,493
	2008년	52,385	505	4,365	178	-	5,060	62,493
	2009년	45,284	398	4,122	163	-	4,782	54,749
	2010년	38,005	287	3,688	157	-	4,327	46,464
	전년대비 증감률(%)	▽16.1	▽27.9	▽10.5	▽3.7	-	▽9.5	▽15.1
	연평균 증감률(%)	▽16.3	16.3	-	-	-	-	▽12.0
합계	2006년	92,870	10,109	464	-	-	877	104,320
	2007년	101,200	8,941	8,113	3,880	172	6,900	129,206
	2008년	94,659	9,633	9,226	2,926	1,451	7,715	125,610
	2009년	85,735	6,723	7,875	2,595	1,862	7,525	112,315
	2010년	83,572	6,414	7,047	2,064	1,635	6,482	107,214
	전년대비 증감률(%)	▽2.5	▽4.6	▽10.5	▽20.5	▽12.2	▽13.9	▽4.5
	연평균 증감률(%)	▽2.6	▽10.8	97.4	-	-	64.9	0.7

※ 2006년부터 통계값 산출

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-13〉 애니메이션산업 판권 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
국내	2006년	90	-	-	-	-	-	90
	2007년	5,125	500	-	217	-	-	5,842
	2008년	5,252	-	-	359	798	-	6,409
	2009년	5,497	-	-	363	898	-	6,758
	2010년	6,735	-	-	397	992	-	8,124
	전년대비 증감률(%)	22.5	-	-	9.4	10.5	-	20.2
	연평균 증감률(%)	194.1	-	-	-	-	-	208.2
해외	2006년	10	-	-	-	-	-	10
	2007년	4,342	-	396	320	-	-	5,058
	2008년	4,767	-	598	-	-	-	5,365
	2009년	4,815	-	795	-	-	-	5,610
	2010년	5,702	-	832	-	-	-	6,534
	전년대비 증감률(%)	18.4	-	4.7	-	-	-	16.5
	연평균 증감률(%)	388.7	-	-	-	-	-	405.6
합계	2006년	100	-	-	-	-	-	100
	2007년	9,467	500	396	537	-	-	10,900
	2008년	10,019	-	598	359	798	-	11,774
	2009년	10,312	-	795	363	898	-	12,368
	2010년	12,437	0	832	397	992	0	14,658
	전년대비 증감률(%)	20.6	-	4.7	9.4	10.5	-	18.5
	연평균 증감률(%)	233.9	-	-	-	-	-	248.0

※ 2006년부터 통계값 산출

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-14〉 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

구분	연도	2D (셀/디지털)	3D(CGI)	스톱모션	플래시	기타	합계
창작제작 (판권포함)	2006년	64,946	22,884	4,864	2,938	48	95,680
	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
	2010년	106,166	80,532	5,479	4,261	2,237	198,675
	전년대비 증감률(%)	24.4	16.2	2.1	▽1.5	▽3.8	19.2
	연평균 증감률(%)	13.1	37.0	3.0	9.7	161.3	20.0
외주제작 (하청제작)	2006년	92,243	11,211	788	50	28	104,320
	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
	2010년	61,275	40,873	2,908	221	1,937	107,214
	전년대비 증감률(%)	▽10.6	6.2	▽3.3	▽2.6	▽4.6	▽4.5
	연평균 증감률(%)	▽9.7	38.2	38.6	45.0	188.4	0.7
판권만 소유한 경우	2006년	100	-	-	-	-	100
	2007년	10,321	-	-	-	579	10,900
	2008년	9,123	1,798	-	-	853	11,774
	2009년	9,412	2,025	-	-	931	12,368
	2010년	10,754	2,937	-	-	967	14,658
	전년대비 증감률(%)	14.3	45.0	-	-	3.9	18.5
	연평균 증감률(%)	222.0	-	-	-	-	248.0
전체	2006년	157,289	34,095	5,652	2,988	76	200,100
	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
	2010년	178,195	124,342	8,387	4,482	5,141	320,547
	전년대비 증감률(%)	9.10	13.20	0.14	▽1.58	▽2.78	10.01
	연평균 증감률(%)	3.2	38.2	10.4	10.7	186.8	12.5

※ 2006년부터 통계값 산출

※ 애니메이션 사업형태별 매출액 중 창작 및 제작 매출액만을 토대로 재분석

〈표 6-15〉 애니메이션 부가사업 연계 현황

(단위: 건)

연계업종	적용 예	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)
애니메이션	타 매체 애니메이션	532	579	592	595	611	2.7
캐릭터상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타	290	316	331	372	398	7.0
만화	만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)	20	22	26	28	28	0.0
음악	음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악 (벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)	5	21	22	25	23	▽8.0
게임	게임 개발 및 배급 (PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)	25	32	39	42	45	7.1
영화	영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)	5	15	17	21	19	▽9.5
방송/드라마	지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송 (디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)	101	132	139	141	145	2.8
출판	서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book)	49	51	52	55	58	5.5
광고	광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업	123	138	141	142	143	0.7
기타	테마파크	20	26	27	29	32	10.3
	웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)	102	157	159	161	162	0.6
	디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업	28	23	25	27	29	7.4
합계		1,300	1,512	1,570	1,638	1,693	3.4

※ 2006년부터 통계값 산출

〈표 6-16〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년		
애니메이션산업	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	96,827	8.0	4.3
합계	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	96,827	8.0	4.3

구분	수입액						전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년		
애니메이션산업	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	6,951	▽6.0	5.0
합계	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	6,951	▽6.0	5.0

〈표 6-17〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액

(단위: 천 달러)

구분	애니메이션 제작 수출액 비교					
	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
애니메이션 창작제작	36,894	43,837	50,602	60,575	19.7	18.0
애니메이션 하청제작	35,876	36,746	39,049	36,252	▽7.2	0.3
합계	72,770	80,583	89,651	96,827	8.0	10.0

※ 2007년부터 통계값 산출

〈표 6-18〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수출액							비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년				
중국	471	164	127	1,136	1,356	1,577	1.6	16.3	27.3	
일본	24,705	15,014	12,692	16,851	17,369	18,810	19.4	8.3	▽5.3	
동남아	392	365	224	469	967	1,151	1.2	19.0	24.0	
북미	44,626	42,662	46,273	47,568	50,358	52,463	54.2	4.2	3.3	
유럽	3,529	7,122	10,429	12,387	16,496	19,527	20.2	18.4	40.8	
기타	4,706	1,507	3,025	2,172	3,105	3,299	3.4	6.2	▽6.9	
합계	78,429	66,834	72,770	80,583	89,651	96,827	100.0	8.0	4.3	

〈표 6-19〉 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	수입액							비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년				
중국	-	40	31	16	10	11	0.2	10.0	-	
일본	4,867	5,000	8,077	6,088	7,365	6,905	99.3	▽6.2	7.2	
동남아	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
북미	573	50	40	28	22	35	0.5	59.1	▽42.8	
유럽	18	5	-	-	-	-	-	-	-	
기타	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
합계	5,458	5,095	8,148	6,132	7,397	6,951	100.0	▽6.0	5.0	

〈표 6-20〉 애니메이션산업 해외 수출방식

(단위: %)

수출방식	진출 경로 구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비 증감(%)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	16.5	11.5	22.3	26.4	27.2	29.3	2.1
	해외 유통사 접촉	28.5	23.1	21.9	19.5	18.7	17.9	▽0.8
	온라인 해외 판매	-	-	-	-	-	-	-
	해외 법인 활용	10.9	16.8	11.3	9.8	8.2	8.1	▽0.1
간접 수출	국내 에이전트 활용	22.7	17.1	7.3	6.7	6.3	6.2	▽0.1
	해외 에이전트 활용	17.1	16.2	36.8	37.6	39.6	38.5	▽1.1
	기타	4.3	15.3	0.4	-	-	-	-
	합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

〈표 6-21〉 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외진출형태	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비증감(%)
완제품 수출	25.8	11.1	26.7	27.2	-	-	-
LICENSE		24.0	20.3	25.9	54.2	63.8	9.6
OEM 수출	-	59.9	49.3	45.6	44.8	36.2	▽8.6
기술 서비스	71.7	5.0	3.6	1.2	1.0	-	▽1.0
기타	2.5	-	0.1	0.1	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	-

〈표 6-22〉 애니메이션산업 업종별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수						비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년			
애니메이션제작업	애니메이션 창작 제작	3,580	1,416	1,694	1,801	2,025	2,282	52.5	12.7	2.9
	애니메이션 하청 제작		1,849	1,941	1,906	1,896	1,815	41.7	▽4.3	
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작		28	39	39	41	38	0.9	▽7.3	
	소계		3,580	3,293	3,674	3,746	3,962	4,135	95.1	
애니메이션 유통및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	-	52	86	87	112	121	2.8	8.0	-
	소계	-	52	86	87	112	121	2.8	8.0	-
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	-	67	87	91	96	93	2.1	▽3.1	-
	소계	-	67	87	91	96	93	2.1	▽3.1	-
애니메이션산업 합계		3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	4,349	100.0	4.3	4.0

〈표 6-23〉 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
2005년	8	200	1,668	1,704	3,580
2006년	135	1,516	1,568	193	3,412
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
2010년	142	1,575	2,450	182	4,349
전년대비증감률(%)	29.1	3.6	8.2	▽34.1	4.3
연평균증감률(%)	77.8	51.1	8.0	▽36.1	4.0

〈표 6-24〉 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

(단위: 명)

연도 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2005년	102	243	470	1,287	1,478	3,580
2006년	336	335	1,642	508	591	3,412
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
2010년	381	733	2,040	1,195	-	4,349
전년대비증감률(%)	23.7	9.2	▽0.7	28.1	-	4.3
연평균증감률(%)	30.2	24.7	34.1	▽1.5	-	4.0

〈표 6-25〉 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	2,374	2,170	2,758	2,763	2,951	3,078	4.3	5.3
	부산	235	226	143	143	145	149	2.8	▽8.7
	대구	91	98	83	82	82	81	▽1.2	▽2.3
	인천	67	68	29	49	48	49	2.1	▽6.1
	광주	80	103	121	125	123	132	7.3	10.5
	대전	87	77	27	21	22	19	▽13.6	▽26.2
	울산	-	-	-	-	-	-	-	-
소계	560	572	403	420	420	430	2.4	▽5.1	
9개 도	경기도	459	487	546	547	600	620	3.3	6.2
	강원도	71	69	58	60	60	79	31.7	2.2
	충청북도	50	53	42	45	46	47	2.2	▽1.2
	충청남도	-	-	-	18	19	21	10.5	-
	전라북도	66	61	40	41	41	42	2.4	▽8.6
	전라남도	-	-	-	3	4	5	25.0	-
	경상북도	-	-	-	-	-	-	-	-
	경상남도	-	-	-	21	22	20	▽9.1	-
	제주도	-	-	-	6	7	7	0.0	-
소계	646	670	686	741	799	841	5.3	5.4	
합계	3,580	3,412	3,847	3,924	4,170	4,349	4.3	4.0	

제5부
붙임

〈표 6-26〉 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태	종사자 수		합계
		정규직	비정규직	
2005년		1,674	1,906	3,580
2006년		2,148	1,264	3,412
2007년		2,586	1,261	3,847
2008년		2,625	1,299	3,924
2009년		2,857	1,313	4,170
2010년		3,263	1,086	4,349
	전년대비증감률(%)	14.2	▽17.3	4.3
	연평균증감률(%)	14.3	▽10.6	4.0

〈표 6-27〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성	종사자 수				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
2005년		1,262	412	625	1,281	3,580
2006년		1,451	697	547	717	3,412
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
2010년		1,994	1,269	538	548	4,349
전년대비증감률(%)		11.1	19.5	▽13.9	▽20.3	4.3
연평균증감률(%)		9.6	25.2	▽3.0	▽15.6	4.0

〈표 6-28〉 애니메이션산업 성별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2005년		1,887	1,693	3,580
2006년		1,998	1,414	3,412
2007년		2,334	1,513	3,847
2008년		2,301	1,623	3,924
2009년		2,420	1,750	4,170
2010년		2,532	1,817	4,349
전년대비증감률(%)		4.6	3.8	4.3
연평균증감률(%)		6.1	1.4	4.0

〈표 6-29〉 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수						합계
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발	기타(유통)	
2005년		276	340	2,282	193	205	284	3,580
2006년		205	332	2,170	305	211	189	3,412
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
2010년		294	402	2,917	289	149	298	4,349
전년대비증감률(%)		▽7.8	0.5	10.1	▽17.0	▽14.4	6.8	4.3
연평균증감률(%)		1.3	3.4	5.0	8.4	▽6.2	1.0	4.0

〈표 6-30〉 애니메이션산업 제작부문 직무별 종사자 현황

(단위: 명)

구분	연도	기획/연출/ 감독	시나리오	컨셉 디자이너	캐릭터 디자인	배경 디자인	스토리보드 /콘티	Lay-out/ 원화	동화
애니메이션 창작제작	2006년	174	38	57	105	17	65	9	27
	2007년	175	45	66	153	23	95	10	31
	2008년	180	48	72	175	38	101	18	43
	2009년	187	63	81	191	51	110	23	47
	2010년	197	76	95	235	66	125	39	65
	전년대비증감률(%)	5.3	20.6	17.3	23.0	29.4	13.6	69.6	38.3
	연평균증감률(%)	3.2	18.9	13.6	22.3	40.4	17.8	44.3	24.6
애니메이션 하청제작	2006년	85	68	26	13	202	156	83	109
	2007년	112	75	41	34	189	158	80	99
	2008년	115	62	45	48	168	152	75	85
	2009년	109	62	43	49	165	150	73	86
	2010년	96	63	42	55	170	153	72	89
	전년대비증감률(%)	▽11.9	1.6	▽2.3	12.2	3.0	2.0	▽1.4	3.5
	연평균증감률(%)	3.1	▽1.9	12.7	43.4	▽4.2	▽0.5	▽3.5	▽4.9
합계	2006년	259	106	83	118	219	221	92	127
	2007년	287	120	107	187	212	253	90	130
	2008년	295	110	117	223	206	253	93	128
	2009년	296	125	124	240	216	260	96	133
	2010년	293	139	137	290	236	278	111	154
	전년대비증감률(%)	▽1.0	11.2	10.5	20.8	9.3	6.9	15.6	15.8
	연평균증감률(%)	3.1	7.0	13.3	25.2	1.9	5.9	4.8	3.2

구분	연도	채색	효과/합성	촬영/편집	모델링	디지털 애니메이터	프로그래머	기타	합계
애니메이션 창작제작	2006년	13	63	55	121	57	37	11	849
	2007년	34	83	63	130	61	39	21	1,029
	2008년	46	85	64	132	69	45	22	1,138
	2009년	63	96	82	153	85	59	31	1,322
	2010년	75	109	103	167	99	68	48	1,567
	전년대비증감률(%)	19.0	13.5	25.6	9.2	16.5	15.3	54.8	18.5
	연평균증감률(%)	55.0	14.7	17.0	8.4	14.8	16.4	44.5	16.6
애니메이션 하청제작	2006년	127	170	37	13	143	4	20	1,256
	2007년	137	160	51	16	149	6	17	1,324
	2008년	116	138	62	17	142	9	15	1,249
	2009년	118	138	66	18	142	13	16	1,248
	2010년	121	140	68	19	148	19	18	1,273
	전년대비증감률(%)	2.5	1.4	3.0	5.6	4.2	46.2	12.5	2.0
	연평균증감률(%)	▽1.2	▽4.7	16.4	10.0	0.9	47.6	▽2.6	0.3
합계	2006년	140	233	92	134	200	41	31	2,105
	2007년	171	243	114	146	210	45	38	2,353
	2008년	162	223	126	149	211	54	37	2,387
	2009년	181	234	148	171	227	72	47	2,570
	2010년	196	249	171	186	247	87	66	2,840
	전년대비증감률(%)	8.3	6.4	15.5	8.8	8.8	20.8	40.4	10.5
	연평균증감률(%)	8.8	1.7	16.8	8.5	5.4	20.7	20.8	7.8

※ 2006년부터 통계값 산출

〈표 6-31〉 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 현황

(단위: 명)

구분	연도	애니메이션	미술	인문/사회	상경	이공	예체능	기타	합계
애니메이션 창작제작	2006년	387	495	191	35	180	84	44	1,416
	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
	2010년	662	675	317	123	261	176	68	2,282
	전년대비 증감률(%)	12.0	8.3	14.9	17.1	14.0	21.4	21.4	12.7
	연평균 증감률(%)	14.4	8.1	13.5	36.9	9.7	20.3	11.5	12.7
애니메이션 하청제작	2006년	915	317	168	94	199	118	38	1,849
	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
	2010년	801	360	207	108	201	108	30	1,815
	전년대비 증감률(%)	▽2.7	▽6.7	▽2.8	▽6.9	▽0.5	▽13.6	▽3.2	▽4.3
	연평균 증감률(%)	▽3.3	3.2	5.4	3.5	0.3	▽2.2	▽5.7	▽0.5
전체합계	2006년	1,302	812	359	129	379	202	82	3,265
	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
	2010년	1,463	1,035	524	231	462	284	98	4,097
	전년대비 증감률(%)	3.5	2.6	7.2	4.5	7.2	5.2	12.6	4.5
	연평균 증감률(%)	3.0	6.3	9.9	15.7	5.1	8.9	4.6	5.8

※ 2006년부터 통계값 산출

〈표 6-32〉 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2005년		1,093	975	1,444	68	3,580
2006년		477	932	1,863	140	3,412
2007년		467	814	2,427	139	3,847
2008년		215	559	3,008	142	3,924
2009년		189	552	3,268	161	4,170
2010년		193	520	3,478	158	4,349
	전년대비증감률(%)	2.1	▽5.8	6.4	▽1.9	4.3
	연평균증감률(%)	▽29.3	▽11.8	19.2	18.4	4.0

〈표 6-33〉 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2005년		1,073	1,119	1,032	356	3,580
2006년		1,141	1,337	714	220	3,412
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
2010년		1,381	1,417	1,052	499	4,349
전년대비증감률(%)		▽3.6	1.7	12.5	21.7	4.3
연평균증감률(%)		5.2	4.8	0.4	7.0	4.0

〈표 6-34〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

연도	부가가치액 구성	부가가치액 구성					부가가치액 합계	
		경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료		조세공과
2005년		2,940	37,988	4,746	3,073	2,242	2,225	42,214
2006년		7,185	48,221	4,748	4,385	2,685	3,109	70,333
2007년		15,558	85,142	5,145	8,943	3,920	3,798	122,506
2008년		22,751	116,934	5,855	12,881	4,517	4,349	167,287
2009년		23,528	120,148	6,683	15,718	4,631	4,505	175,213
2010년		28,552	150,351	6,931	21,338	5,357	4,572	217,101
전년대비증감률(%)		21.4	25.1	3.7	35.8	15.7	1.5	23.9
연평균증감률(%)		57.6	31.7	7.9	47.3	19.0	15.5	32.5