

13. 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액(창작 및 제작 매출액)

- 2011년 애니메이션산업 제작방식별 매출액을 살펴보면 2D(셀/디지털)의 매출액은 1,811억 원(55.1%), 3D(CGI)의 매출액은 1,317억 원(40.1%), 스톱모션의 매출액은 72억 원(2.2%), 기타 매출액은 49억 원(1.5%) 그리고 플래시 매출액은 37억 원(1.1%)으로 나타남
- 2011년 애니메이션산업 제작방식별 매출액 중 3D(CGI)의 매출액은 2010년 대비 5.9%증가, 2009년부터 2011년까지 9.5%씩 증가한 것으로 나타남

<표 1> 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

(단위: 백만 원)

| 구분 | 연도 | 2D (셀/디지털) | 3D(CGI) | 스톱모션 | 플래시 | 기타 | 합계 | |
|--------------------|-----------------|---------------|---------|--------|-------|-------|---------|---------|
| 애니메이션 창작 제작업 | 저작권 보유 직접 제작 | 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 |
| | | 2011년 | 109,625 | 87,125 | 4,625 | 3,627 | 2,153 | 207,155 |
| | | 전년대비증감률(%) | 3.3 | 8.2 | ▽15.6 | ▽14.9 | ▽3.8 | 4.3 |
| | | 연평균증감률(%) | 13.3 | 12.1 | ▽7.2 | ▽8.4 | ▽3.8 | 11.5 |
| | 저작권 보유 | 2009년 | 9,412 | 2,025 | - | - | 931 | 12,368 |
| | | 2010년 | 10,754 | 2,937 | - | - | 967 | 15,701 |
| | | 2011년 | 12,808 | 3,252 | - | - | 992 | 17,052 |
| | | 전년대비증감률(%) | 19.1 | 10.7 | - | - | 2.6 | 16.3 |
| | | 연평균증감률(%) | 16.7 | 26.7 | - | - | 3.2 | 17.4 |
| 애니메이션 하청 제작업 | 2009년 | 68,547 | 38,502 | 3,008 | 227 | 2,031 | 112,315 | |
| | 2010년 | 61,275 | 40,873 | 2,908 | 221 | 1,937 | 107,287 | |
| | 2011년 | 58,746 | 41,328 | 2,620 | 108 | 1,829 | 104,631 | |
| | 전년대비증감률(%) | ▽4.1 | 1.11 | ▽9.9 | ▽51.1 | ▽5.6 | ▽2.4 | |
| | 연평균증감률(%) | ▽7.4 | 3.6 | ▽6.7 | ▽31.0 | ▽5.1 | ▽3.5 | |
| 합계 | 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 | |
| | 2011년 | 181,179 | 131,705 | 7,245 | 3,735 | 4,974 | 328,838 | |
| | 비중(%) | 55.1 | 40.1 | 2.2 | 1.1 | 1.5 | 100.0 | |
| | 전년대비증감률(%) | 1.7 | 5.9 | ▽13.6 | ▽16.7 | ▽3.2 | 2.6 | |
| | 연평균증감률(%) | 5.3 | 9.5 | ▽7.0 | ▽9.4 | ▽3.0 | 6.2 | |

※ 출처 : 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업통계』, 2013

<그림 1> 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액)

