

06 애니메이션산업

〈표 4-6-1〉 애니메이션산업 분류

중분류	소분류	분류체계 정의
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	창작 애니메이션 기획 및 직접제작하는 사업체
	애니메이션 하청 제작업	애니메이션을 외주제작, 주문제작 및 재하청하는 사업체
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	인터넷용 및 모바일용 애니메이션을 제작하는 사업체
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	극장용, 방송용, 홈비디오용 애니메이션을 유통, 홍보, 마케팅 및 홍보하는 사업체
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	애니메이션을 인터넷 및 모바일로 서비스하는 사업체

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

- 애니메이션제작업 : 애니메이션 창작 제작업, 애니메이션 하청 제작업, 온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작
- 애니메이션 유통 및 배급업 : 애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보
- 온라인 애니메이션 유통업 : 온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)

6.1 애니메이션산업 전체 요약

2011년 애니메이션산업의 사업체 수는 341개, 종사자 수는 4,646명으로 나타났다. 매출액은 애니메이션 극장 매출액과 애니메이션 창작 제작업 매출액 증가에 따라 5,285억 원으로 나타났으며, 부가가치액은 2,231억 원, 부가가치율은 42.21%로 조사됐다. 그리고 수출액은 1억 1,594만 달러이며, 수입액은 689만 달러인 것으로 조사됐다.

애니메이션산업은 2006년 260개 사업체에서 2011년 341개 사업체로 증가해 2006년부터 2011년까지 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다. 매출액은 2006년 2,885억 원에서 2011년 5,285억 원으로 약 1.8배 증가했다. 부가가치액은 2006년 703억 원에서 2011년 2,231억 원으로 연평균 26.0% 증가했다.

국내 애니메이션산업 매출액은 꾸준히 증가 추세에 있으며, 과거 하청위주의 제작에서 창작위주의 제작으로 변화되고 있는 상황이다. 국내 창작 애니메이션은 그동안 TV용 애니메이션 위주였으나, 2011년에 국내 창작 애니메이션인 〈마당을 나온 암탉〉이 누적관객수 220만명을 넘어서면서 국내 극장용 창작 애니메이션 시장이 확대될 가능성이 높아졌다. 또한 전 세계적으로 3D애니메이션에 대한 관심이 고조되는 상황이어서 국내의 뛰어난 3D 기술력이 글로벌 시장에서 관심을 받고 있다. 따라서 국내 창작

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

애니메이션이 과거 축적된 3D 기술력을 활용하여 TV용 애니메이션 제작만이 아닌 극장용 애니메이션 제작으로도 전환될 수 있도록 적극적인 지원이 이루어져야 한다. 또한 과거 하청위주의 제작에 머물렀던 사업체에도 창작제작으로 전환할 수 있는 기회를 제공해야 하며, 창작제작으로 인한 수익 불안정성이 해소될 수 있도록 정책을 마련해야 한다.

〈표 4-6-2〉 애니메이션산업 총괄¹³⁷⁾

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가 가치율(%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
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
2011년	341	4,646	528,551	223,109	42.21	115,941	6,896
전년대비증감률(%)	10.7	6.8	2.8	2.8	0.01p	19.7	▽0.8
연평균증감률(%)	5.6	6.4	12.9	26.0	-	11.6	6.2

애니메이션산업의 업체당 평균매출액은 11억 1,900만 원이며, 1인당 평균매출액은 8,200만 원으로 나타났다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업의 업체당 평균매출액은 12억 3,200만 원이며, 1인당 평균매출액은 8,100만 원으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업의 업체당 평균매출액은 5억 2,100만 원이며, 1인당 평균매출액은 1억 4,400만 원으로 나타났다. 그리고 온라인 애니메이션 유통업의 업체당 평균매출액은 3억 9,100만 원이며, 1인당 평균매출액은 6,200만원으로 나타났다.

〈표 4-6-3〉 애니메이션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)¹³⁸⁾

중분류	소분류	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	업체당 평균매출액 (백만 원)	1인당 평균매출액 (백만 원)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	183	2,585	240,186	1,312	93
	애니메이션 하청 제작업	96	1,787	110,180	1,148	62
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	11	46	6,789	617	148
	소계	290	4,418	357,155	1,232	81
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	35	127	18,230	521	144
	소계	35	127	18,230	521	144
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	16	101	6,253	391	62
	소계	16	101	6,253	391	62
합계		341	4,646	381,638	1,119	82

137) 2006년 부가가치액은 극장 매출액(61,099백만 원)과 방송사 수출액(292백만 원)을 제외한 매출액(227,173백만 원)만을 토대로 계산한 부가가치액인. 2006년 부가가치율 : (70,333/227,173)*100 = 30.96, 2007년부터는 극장 매출액과 방송사 수출액을 포함시켜 부가가치액 산출

138) 애니메이션산업 매출액 중 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

6.2 애니메이션산업 사업체 수 현황

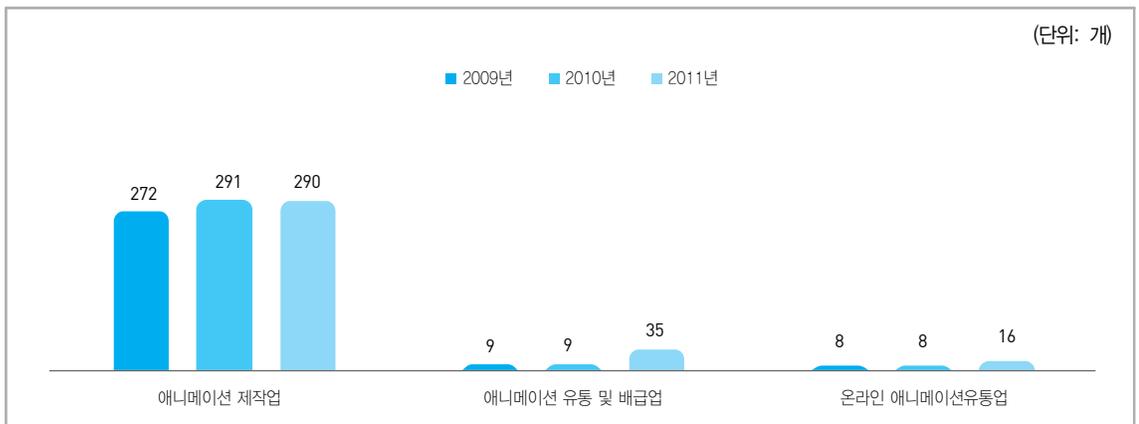
2011년 애니메이션산업 사업체 수는 341개로 전년대비 10.7% 증가했으며, 2009년부터 2011년까지 연평균 8.6% 증가했다. 소분류별로 보면, 애니메이션 창작 제작업 사업체 수가 183개(53.7%)로 가장 큰 비중을 차지했고 전년대비 0.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 6.3% 증가한 것으로 나타났다. 애니메이션 하청 제작업 사업체 수는 96개(28.2%)로 전년대비 5.0% 감소, 연평균 3.0% 감소했다. 애니메이션 유통, 배급 및 홍보업 사업체 수는 35개(10.3%)로 전년대비 288.9% 증가, 연평균 97.2% 증가했고 그 외에 업종은 5% 비중을 넘지 못하는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-4〉 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

중분류	소분류	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	162	182	183	53.7	0.5	6.3
	애니메이션 하청 제작업	102	101	96	28.2	▽5.0	▽3.0
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	8	8	11	3.2	37.5	17.3
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	9	9	35	10.3	288.9	97.2
온라인 애니메이션유통업	온라인 애니메이션 서비스업 (인터넷, 모바일)	8	8	16	4.7	100.0	41.4
합계		289	308	341	100.0	10.7	8.6

〔그림 4-6-1〕 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황



매출액 규모별로 보면, 매출액 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 사업체 수가 196개(57.5%)로 가장 큰 비중을 차지했으며, 전년대비 7.7% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 5.8% 증가했다. 다음으로 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 73개(21.4%)로 전년대비 5.8% 증가, 연평균 2.9% 증가했다. 1억 원 미만인 사업체의 사업체 수는 66개(19.3%)로 전년대비 29.4% 증가, 연평균 30.1% 증가해 가장 큰 증가율을 보였으며, 100억 원 이상인 사업체의 사업체 수는 6개(1.8%)로 가장 낮은 비중을 차지했으며 2009년부터 업체수가 동일한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

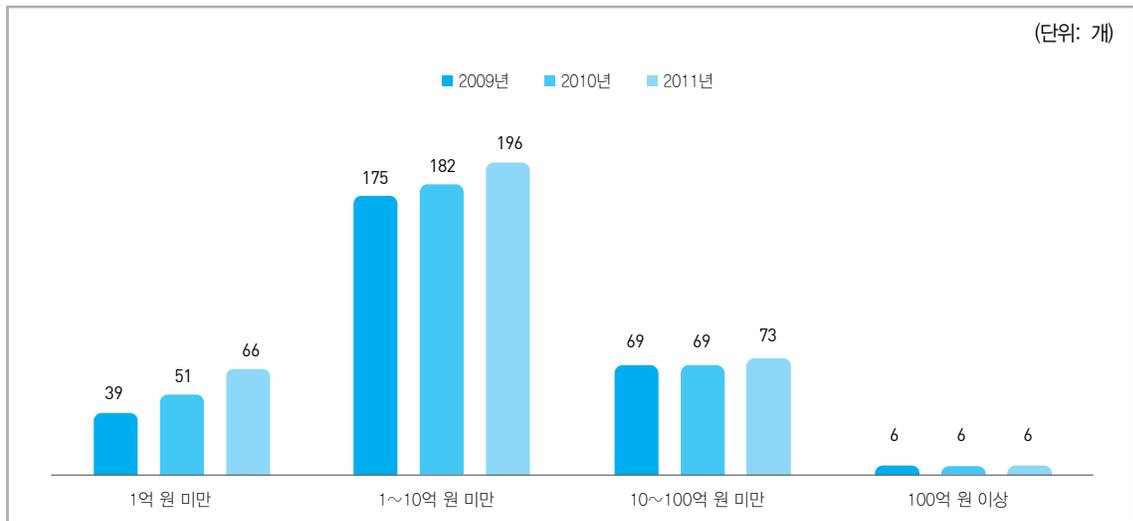
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-5〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

매출액 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1억 원 미만		39	51	66	19.3	29.4	30.1
1~10억 원 미만		175	182	196	57.5	7.7	5.8
10~100억 원 미만		69	69	73	21.4	5.8	2.9
100억 원 이상		6	6	6	1.8	0.0	0.0
합계		289	308	341	100.0	10.7	8.6

〈그림 4-6-2〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황



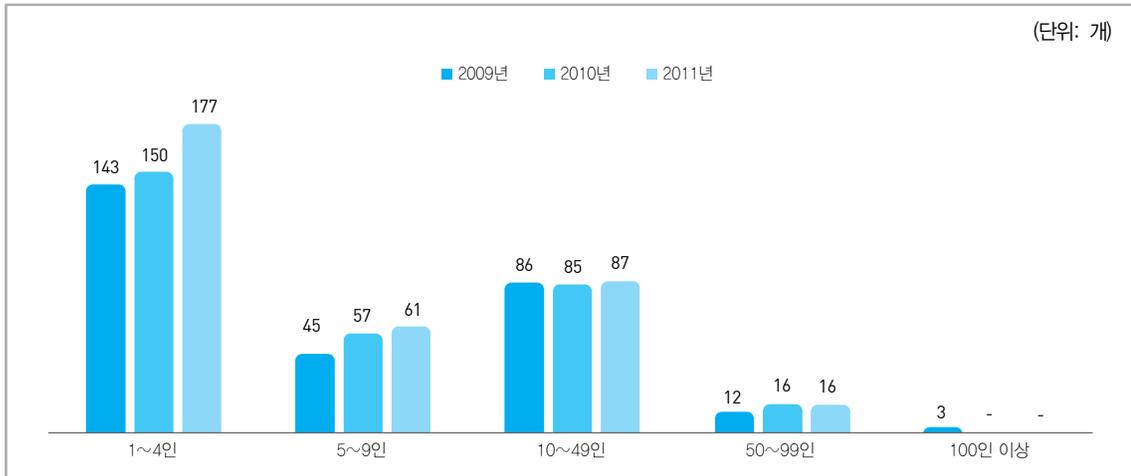
종사자 규모별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 사업체 수는 177개(51.9%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 전년대비 18.0% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.3% 증가했다. 다음으로 10인 이상 49인 이하인 사업체의 사업체 수는 87개(25.5%)로 전년대비 2.4% 증가, 연평균 0.6% 증가했고, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 사업체 수는 61개(17.9%)로 전년대비 7.0% 증가, 연평균 16.4% 증가한 것으로 나타났다. 50인 이상 99인 이상인 사업체의 사업체 수는 16개로 4.7%를 차지한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-6〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황

(단위: 개)

종사자 규모	연도	2009년	2010년	2011년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
1~4인		143	150	177	51.9	18.0	11.3
5~9인		45	57	61	17.9	7.0	16.4
10~49인		86	85	87	25.5	2.4	0.6
50~99인		12	16	16	4.7	-	15.5
100인 이상		3	-	-	-	-	-
합계		289	308	341	100.0	10.7	8.6

[그림 4-6-3] 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황



2011년 애니메이션산업의 지역별 사업체 수 현황을 보면, 서울의 사업체 수가 186개(54.5%)로 전년 대비 10.1% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 11.7% 증가했다. 6개 광역시의 사업체 수는 55개로 전체 사업체의 16.1%를 차지했고, 6개 광역시 중에서는 광주의 사업체 수가 20개로 전체의 5.9%를 차지해 다른 도시보다 높은 비중을 보였다. 9개 도 중에서 경기도의 사업체 수가 72개로 전체의 21.1%를 차지해 서울을 제외하고는 가장 높은 비중을 차지했다. 경기도의 사업체 수는 전년대비 14.3% 증가, 연평균 8.6% 증가했다.

[표 4-6-7] 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황

지역	연도	연도			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
6개 시	서울	149	169	186	54.5	10.1	11.7
	부산	12	11	13	3.8	18.2	4.1
	대구	11	10	11	3.2	10.0	0.0
	인천	6	6	7	2.0	16.7	8.0
	광주	20	20	20	5.9	0.0	0.0
	대전	2	3	4	1.2	33.3	41.4
	울산	-	-	-	-	-	-
	소계	51	50	55	16.1	10.0	3.8
9개 도	경기도	61	63	72	21.1	14.3	8.6
	강원도	9	8	9	2.6	12.5	0.0
	충청북도	4	3	4	1.2	33.3	0.0
	충청남도	3	3	3	0.9	0.0	0.0
	전라북도	6	6	6	1.8	0.0	0.0
	전라남도	1	1	1	0.3	0.0	0.0
	경상북도	-	-	-	-	-	-
	경상남도	3	3	3	0.9	0.0	0.0
	제주도	2	2	2	0.6	0.0	0.0
	소계	89	89	100	29.4	12.4	6.0
합계	289	308	341	100.0	10.7	8.6	

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

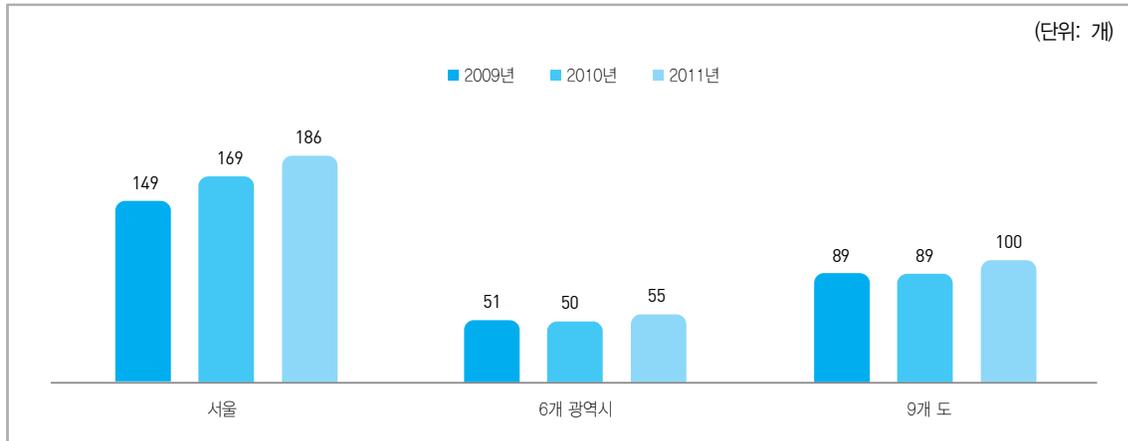
08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

[그림 4-6-4] 애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황



6.3 애니메이션산업 매출액 현황

2011년 애니메이션산업의 매출액은 5,285억 원으로 전년대비 2.8% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.4% 증가한 것으로 나타났다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 3,571억 원으로 전년대비 3.9% 증가, 연평균 3.0% 증가했다. 애니메이션 유통 및 배급업 매출액은 1,651억 원으로 전년대비 0.1% 감소, 연평균 47.0% 증가했다. 온라인 애니메이션 유통업 매출액은 62억 원으로 전년대비 17.5% 증가, 연평균 6.5% 증가했다. 소분류별로 보면 애니메이션 창작 제작업 매출액은 2009년 2,119억 원에서 2011년 2,401억 원으로 꾸준히 증가하고 있는 추세인 반면, 애니메이션 하청 제작업 매출액은 2009년 1,224억 원에서 2011년 1,101억 원으로 지속적인 감소세를 보이고 있다.

국내 애니메이션은 창작제작과 하청제작으로 구분할 수 있으며, 창작제작은 꾸준히 증가하고 있는 반면에 하청제작은 지속적으로 감소하고 있는 추세다. 그러나 하청제작을 위주로 하는 사업체가 창작제작으로 전환하지 못하는 이유는 창작제작으로 전환할 경우 수익의 안정성이 보장되지 않기 때문이다. 따라서 수익성이 보장될 수 있도록 다양한 영역으로 창작제작이 확대될 수 있도록 해야 한다. 최근 웹툰 인기작이 애니메이션으로 제작되어 방영되는 경우가 많아지고 있는데, 이는 애니메이션 창작 제작업 시장 확대에 고무적인 현상이다.

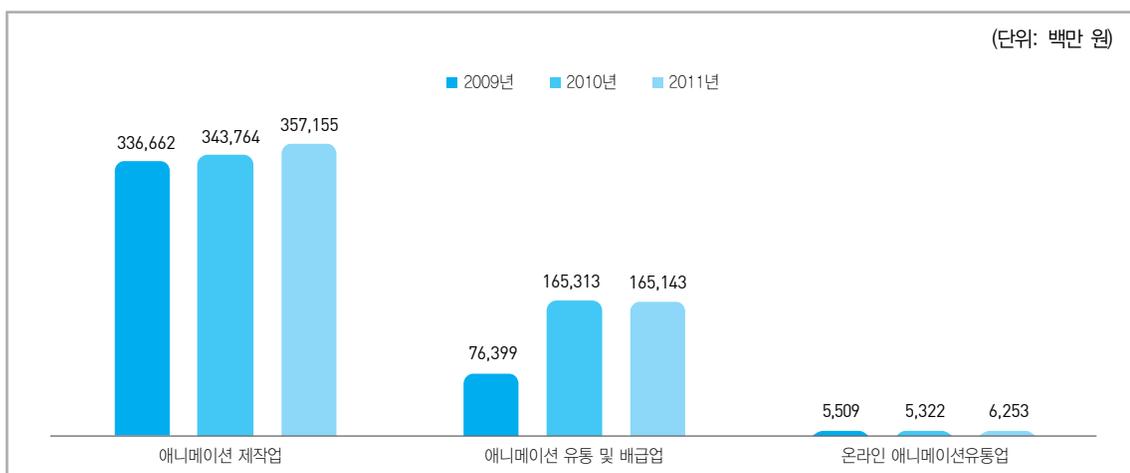
[표 4-6-8] 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	211,949	227,961	240,186	45.4	5.4	6.5
	애니메이션 하청 제작업	122,412	113,695	110,180	20.9	▽3.1	▽5.1
	온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작	2,301	2,108	6,789	1.3	222.1	71.8
	소계	336,662	343,764	357,155	67.6	3.9	3.0

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
애니메이션 유통 및 배급업 ¹³⁹⁾	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	16,332	17,948	18,230	3.4	1.6	5.7
	극장 매출액	56,143	145,077	146,783	27.8	1.2	61.7
	방송사 수출액 ¹⁴⁰⁾	3,924	2,288	130	0.0	▽94.3	▽81.8
	소계	76,399	165,313	165,143	31.2	▽0.1	47.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	5,509	5,322	6,253	1.2	17.5	6.5
	소계	5,509	5,322	6,253	1.2	17.5	6.5
합계		418,570	514,399	528,551	100.0	2.8	12.4

[그림 4-6-5] 애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황



6.3.1 애니메이션산업 애니메이션 제작업 매출액 현황

2011년 애니메이션산업 중 애니메이션 제작업의 매출액은 3,571억 원으로 전년대비 3.9% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 3.0% 증가한 것으로 나타났다. 소분류별로 보면, 애니메이션 창작 제작업 매출액이 2,401억 원(67.3%), 애니메이션 하청 제작업 매출액이 1,101억 원(30.8%), 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 매출액이 67억 원(1.9%)인 것으로 조사됐다. 애니메이션 창작 제작업 매출액은 2009년 2,119억 원, 2010년 2,279억 원, 그리고 2011년 2,401억 원으로 꾸준히 증가하고 있으며, 이는 전년대비 5.4% 증가, 연평균 6.5% 증가한 수치이다. 애니메이션 하청 제작업 매출액은 2009년 1,224억 원에서 2010년 1,136억 원으로 7.1% 감소했으며, 2011년 1,101억 원으로 2010년 대비 3.1% 감소했다. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업 매출액은 2009년 23억 원에서 2010년 21억 원으로 8.4% 감소했으나 2011년 67억 원으로 전년대비 222.1% 증가하여 큰 폭의 증가세를 보였다.

139) 극장 매출액, 방송사 수출액 포함

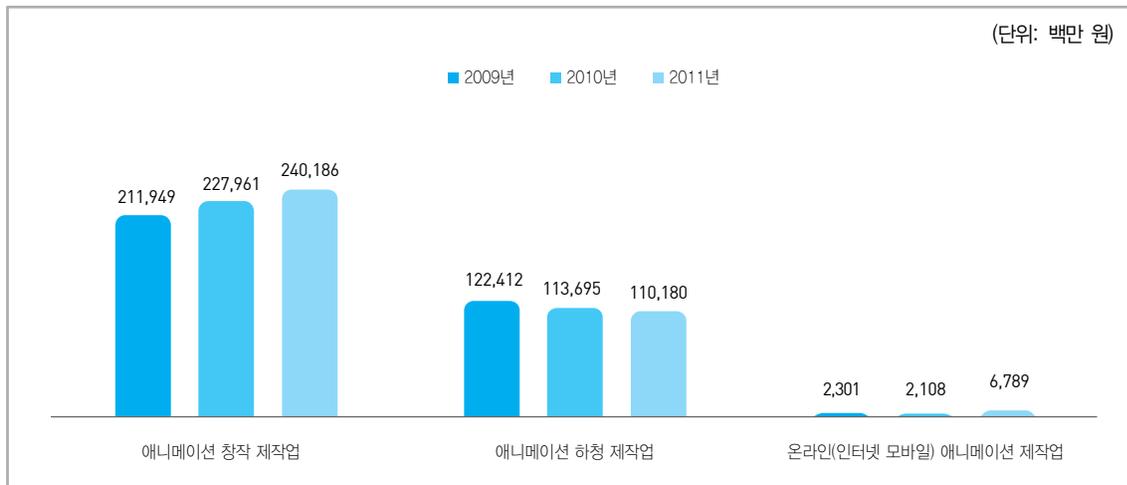
140) 2010년까지는 한국콘텐츠진흥원의 방송콘텐츠 수출입 통계를 인용, 2011년은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

〈표 4-6-9〉 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	211,949	227,961	240,186	67.3	5.4	6.5
	애니메이션 하청 제작업	122,412	113,695	110,180	30.8	▽3.1	▽5.1
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	2,301	2,108	6,789	1.9	222.1	71.8
	합계	336,662	343,764	357,155	100.0	3.9	3.0

〔그림 4-6-6〕 애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 연도별 매출액 현황



6.3.2 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 매출액 현황

2011년 애니메이션산업 중 애니메이션 유통 및 배급업의 매출액은 2009년 763억 원, 2010년 1,653억 원, 그리고 2011년 1,651억 원으로 전년대비 0.1% 감소, 2009년부터 2011년까지 연평균 47.0% 증가했다.

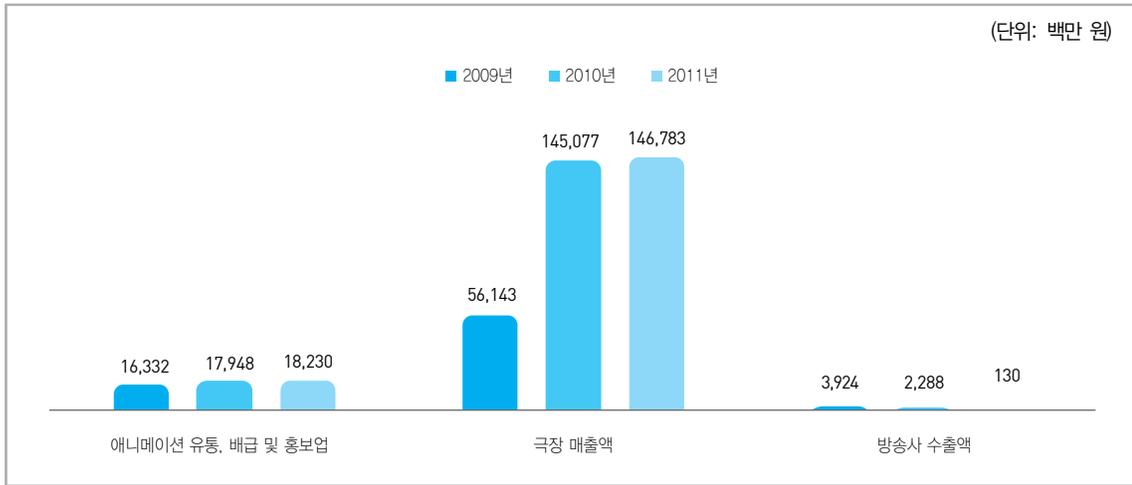
〈표 4-6-10〉 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	16,332	17,948	18,230	11.0	1.6	5.7
	극장 매출액	56,143	145,077	146,783	88.9	1.2	61.7
	방송사 수출액 ¹⁴¹⁾	3,924	2,288	130	0.1	▽94.3	▽81.8
	합계	76,399	165,313	165,143	100.0	▽0.1	47.0

141) 2010년까지는 한국콘텐츠진흥원의 방송콘텐츠 수출입 통계를 인용, 2011년은 방송통신위원회의 방송산업 실태조사 보고서 인용

[그림 4-6-7] 애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황



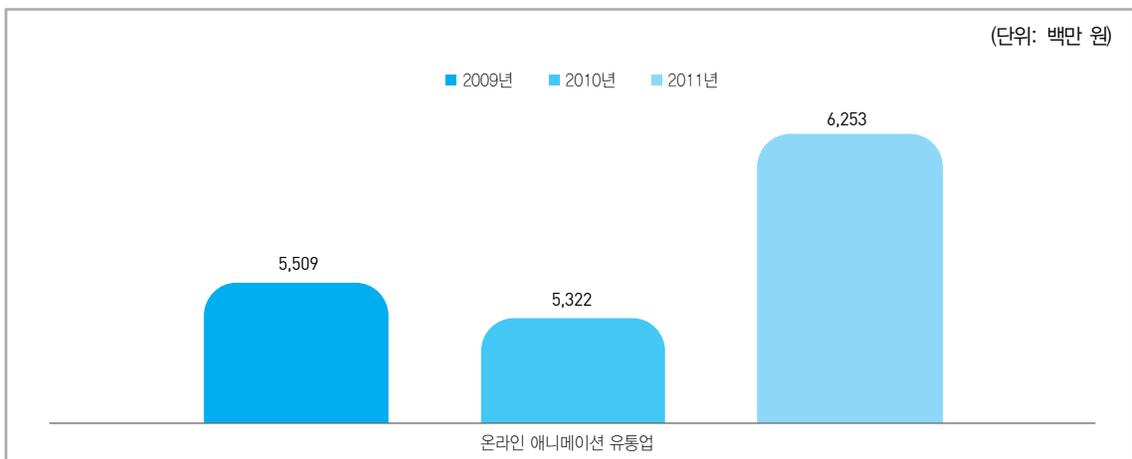
6.3.3 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 매출액 현황

2011년 애니메이션산업 중 온라인 애니메이션 유통업 매출액은 62억 원으로 전년대비 17.5% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.5% 증가했다. 온라인 애니메이션 유통업 매출액은 2009년 55억 원, 2010년 53억 원, 그리고 2011년 62억 원으로 등락을 거듭하고 있다.

[표 4-6-11] 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 업종별 연도별 매출액 현황

중분류	소분류	매출액			비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
		2009년	2010년	2011년			
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	5,509	5,322	6,253	100.0	17.5	6.5
	합계	5,509	5,322	6,253	100.0	17.5	6.5

[그림 4-6-8] 애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 업종별 연도별 매출액 현황



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

6.3.4 애니메이션산업 사업형태별 매출액 현황¹⁴²⁾

2011년 애니메이션산업의 사업형태별 매출액 현황을 보면, 창작 및 제작 매출액이 3,353억 원으로 전체 매출액의 87.9%를 차지해 가장 높은 비중을 보였고, 그 다음은 유통/배급 매출액이 353억 원으로 9.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 제작 서비스 매출액은 25억 원으로 0.7%의 비중을 보였으며, 기타 매출액은 83억 원으로 2.2%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-12〉 애니메이션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
	애니메이션 창작 제작업	224,207	-	-	11,592	4,387	240,186
	애니메이션 하청 제작업	104,631	2,527	-	-	3,022	110,180
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	6,558	-	-	212	19	6,789
	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	-	-	-	17,265	965	18,230
	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	-	-	-	6,253	-	6,253
	합계	335,396	2,527	-	35,322	8,393	381,638
	비중(%)	87.9	0.7	-	9.2	2.2	100.0

증감률을 보면, 창작 및 제작 매출액은 2009년 3,000억 원, 2010년 3,223억 원, 그리고 2011년 3,353억 원으로 전년대비 4.0% 증가, 연평균 5.7% 증가했으며, 유통/배급 매출액은 전년대비 7.2% 증가했다. 그러나 제작 서비스의 매출액은 전년대비 18.3% 감소, 연평균 51.6% 감소했다.

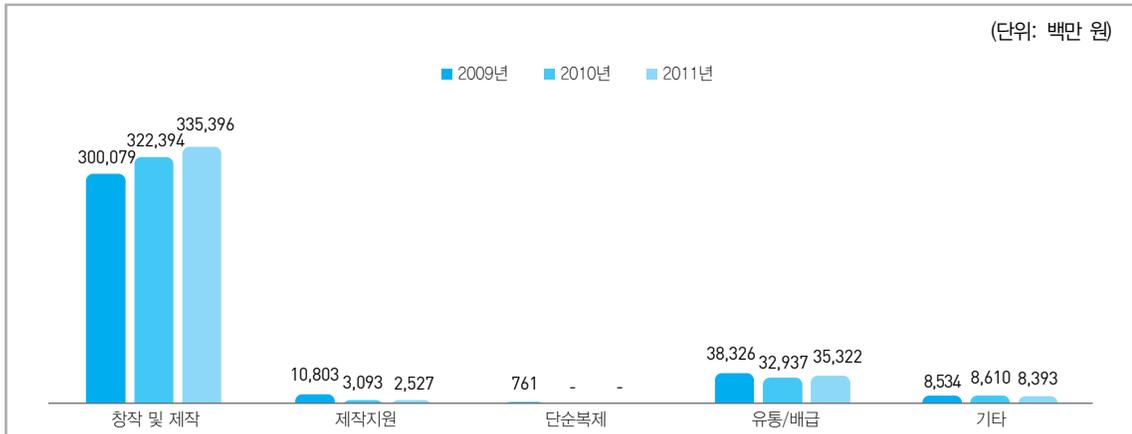
〈표 4-6-13〉 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	사업형태	창작 및 제작	제작 서비스	단순복제	유통/배급	기타	합계
2009년		300,079	10,803	761	38,326	8,534	358,503
2010년		322,394	3,093	-	32,937	8,610	367,034
2011년		335,396	2,527	-	35,322	8,393	381,638
전년대비증감률(%)		4.0	▽18.3	-	7.2	▽2.5	4.0
연평균증감률(%)		5.7	▽51.6	-	▽4.0	▽0.8	3.2

142) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

[그림 4-6-9] 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황



6.3.5 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 현황¹⁴³⁾

2011년 애니메이션산업의 매출액 규모별 매출액 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액이 2,425억 원으로 전체 매출액의 63.6% 를 차지해 가장 높은 비중을 보였다. 매출액이 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 767억 원으로 전체 매출액의 20.1%를 차지했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 584억 원으로 15.3%의 비중을 보였으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 38억 원으로 1.0%의 비중을 보였다.

[표 4-6-14] 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	매출액 규모					합계
	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	비중(%)	
애니메이션 창작 제작업	2,427	29,657	155,673	52,429	240,186	
애니메이션 하청 제작업	926	2,1658	63,310	24,286	110,180	
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	129	1,012	5,648	-	6,789	
애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	332	4,078	13,820	-	18,230	
온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	34	2,079	4,140	-	6,253	
합계	3,848	58,484	242,591	76,715	381,638	
비중(%)	1.0	15.3	63.6	20.1	100.0	

연도별로 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 9.8% 증가, 2009년부터 2011년까지 19.1% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 100억 원 이상인 사업체의 매출액은 전년대비 5.8% 증가하였으나 연평균은 16.8% 감소했으며, 1억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 2.4% 증가, 연평균 16.1% 증가했다. 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 매출액은 전년대비 16.3% 감소, 연평균 11% 감소하여 가장 큰 폭의 감소세를 나타냈다.

143) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

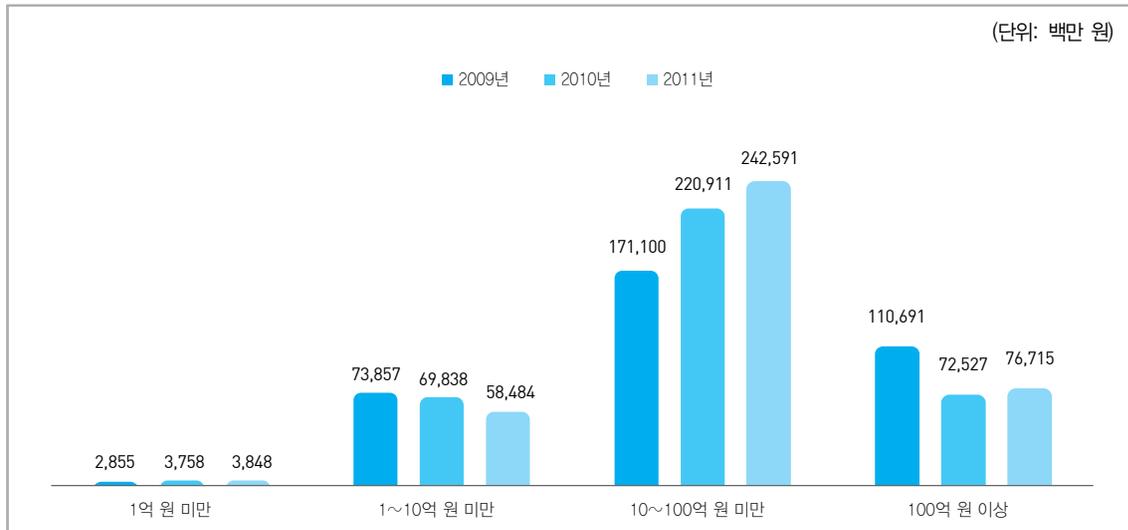
- 01 출판산업
- 02 만화산업
- 03 음악산업
- 04 게임산업
- 05 영화산업
- 06 애니메이션 산업
- 07 방송산업
- 08 광고산업
- 09 캐릭터산업
- 10 지식정보산업
- 11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-15〉 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
2009년		2,855	73,857	171,100	110,691	358,503
2010년		3,758	69,838	220,911	72,527	367,034
2011년		3,848	58,484	242,591	76,715	381,638
	전년대비증감률(%)	2.4	▽16.3	9.8	5.8	4.0
	연평균증감률(%)	16.1	▽11.0	19.1	▽16.8	3.2

〈그림 4-6-10〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황



6.3.6 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 현황¹⁴⁴⁾

2011년 애니메이션산업의 종사자 규모별 매출액 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 2,298억 원으로 전체 매출액의 60.2%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 705억 원으로 18.5% 비중을 차지했다. 그리고 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 517억 원으로 13.6%, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 294억 원으로 7.7%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-16〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

업종	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작업		26,725	41,255	142,756	29,450	-	240,186
애니메이션 하청 제작업		15,257	19,658	75,265	-	-	110,180
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업		2,599	761	3,429	-	-	6,789
애니메이션 유통, 배급 및 홍보업		6,385	3,412	8,433	-	-	18,230
온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)		813	5,440	-	-	-	6,253
합계		51,779	70,526	229,883	29,450	-	381,638
비중(%)		13.6	18.5	60.2	7.7	-	100.0

144) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

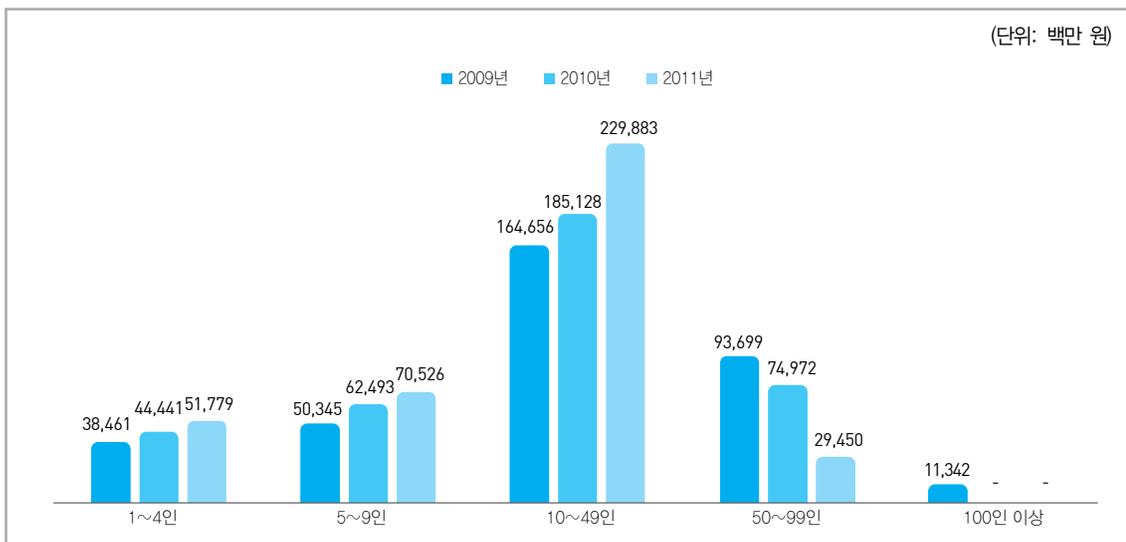
연도별로 보면, 종사자가 1인 이상 4인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 16.5% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 16.0% 증가했다. 5인 이상 9인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 12.9% 증가, 연평균 18.4% 증가했고, 10인 이상 49인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 24.2% 증가, 연평균 18.2% 증가했으며, 50인 이상 99인 이하인 사업체의 매출액은 전년대비 60.7% 감소, 연평균 43.9% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-17〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년		38,461	50,345	164,656	93,699	11,342	358,503
2010년		44,441	62,493	185,128	74,972	-	367,034
2011년		51,779	70,526	229,883	29,450	-	381,638
	전년대비증감률(%)	16.5	12.9	24.2	▽60.7	-	4.0
	연평균증감률(%)	16.0	18.4	18.2	▽43.9	-	3.2

〔그림 4-6-11〕 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황



6.3.7 애니메이션산업 지역별 매출액 현황¹⁴⁵⁾

2011년 애니메이션산업의 지역별 매출액 현황을 보면, 서울의 매출액은 2,622억 원(68.7%)으로 전년대비 5.9% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 3.4% 증가한 것으로 나타났다. 경기도의 매출액은 642억 원(16.8%), 부산의 매출액은 110억 원(2.9%)으로 나타났다. 6개 광역시의 매출액은 373억 원으로 전체 매출액의 9.8%를 차지했는데, 이는 전년대비 1.2% 감소, 연평균 1.6% 증가한 수치이며, 9개 도의 매출액은 820억 원(21.5%)으로 이는 전년대비 0.5% 증가, 연평균 3.1% 증가한 수치이다.

145) 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-18〉 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

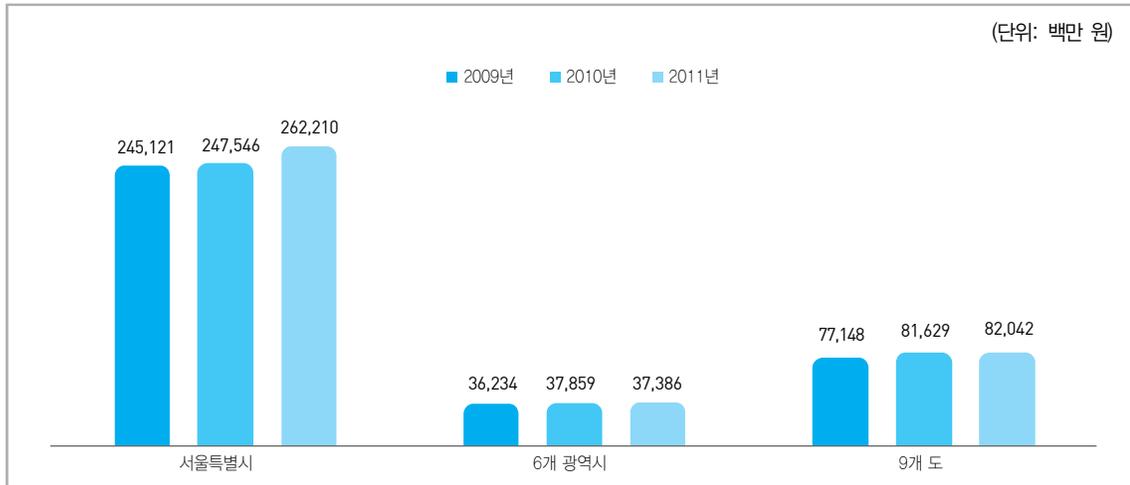
지역	업종	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급업	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중(%)
6개 시	서울	238,922	17,565	5,723	262,210	68.7
	부산	10,837	-	250	11,087	2.9
	대구	6,122	-	-	6,122	1.6
	인천	4,628	25	-	4,653	1.2
	광주	13,721	140	34	13,895	3.7
	대전	1,629	-	-	1,629	0.4
	울산	-	-	-	-	-
	소계	36,937	165	284	37,386	9.8
9개 도	경기도	63,528	430	246	64,204	16.8
	강원도	7,467	70	-	7,537	2.0
	충청북도	3,622	-	-	3,622	0.9
	충청남도	1,763	-	-	1,763	0.5
	전라북도	3,125	-	-	3,125	0.8
	전라남도	212	-	-	212	0.1
	경상북도	-	-	-	-	-
	경상남도	722	-	-	722	0.2
	제주도	857	-	-	857	0.2
	소계	81,296	500	246	82,042	21.5
합계	357,155	18,230	6,253	381,638	100.0	

〈표 4-6-19〉 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	245,121	247,546	262,210	5.9	3.4
	부산	12,318	12,692	11,087	▽12.6	▽5.1
	대구	6,563	6,328	6,122	▽3.3	▽3.4
	인천	4,982	4,811	4,653	▽3.3	▽3.4
	광주	10,331	12,501	13,895	11.2	16.0
	대전	2,040	1,527	1,629	6.7	▽10.6
	울산	-	-	-	-	-
	소계	36,234	37,859	37,386	▽1.2	1.6
9개 도	경기도	60,576	62,752	64,204	2.3	3.0
	강원도	5,139	7,268	7,537	3.7	21.1
	충청북도	3,668	3,713	3,622	▽2.5	▽0.6
	충청남도	1,629	1,728	1,763	2.0	4.0
	전라북도	3,328	3,312	3,125	▽5.6	▽3.1
	전라남도	296	233	212	▽9.0	▽15.4
	경상북도	-	-	-	-	-
	경상남도	1,885	1,961	722	▽63.2	▽38.1
	제주도	627	662	857	29.5	16.9
	소계	77,148	81,629	82,042	0.5	3.1
합계	358,503	367,034	381,638	4.0	3.2	

[그림 4-6-12] 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황



6.4 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자 현황

2011년 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자액은 984억 원으로 전년대비 6.5% 증가했고, 2009년부터 2011년까지 연평균 9.0% 증가했다. 작품제작비용은 735억 원으로 전년대비 5.9% 증가, 연평균 9.5% 증가했다. 로열티 지출은 63억 원으로 전년대비 20.2% 증가, 연평균 21.2% 증가한 것으로 나타났고, 마케팅·홍보는 72억 원으로 전년대비 5.3% 증가, 연평균 5.0% 증가했다. 연구개발은 74억 원으로 전년 대비 2.7% 증가, 연평균 2.2% 증가했고, 교육훈련은 2억 원으로 전년대비 10.8% 증가, 연평균 11.4% 증가했다. 기타는 36억 원으로 전년대비 6.7% 증가, 연평균 4.9% 증가한 것으로 조사됐다.

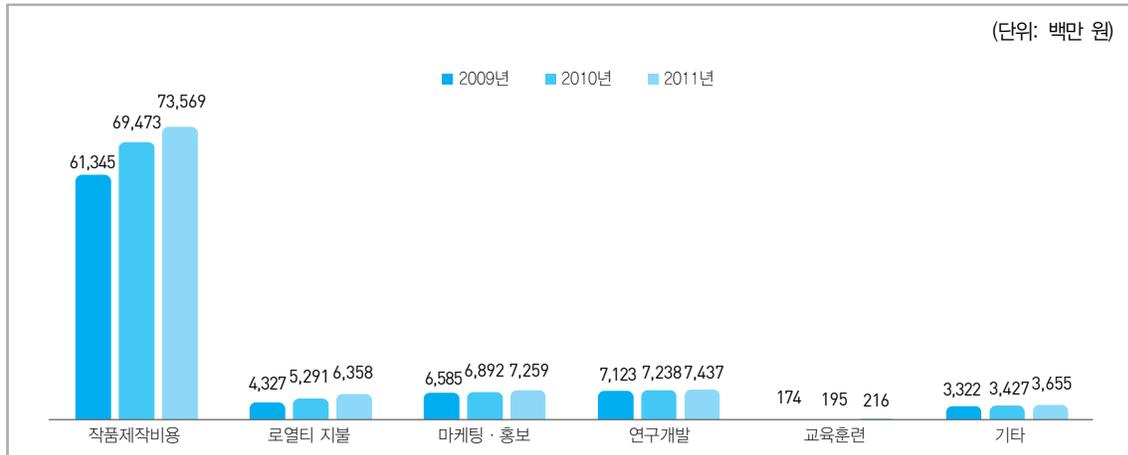
〈표 4-6-20〉 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자 현황

(단위: 백만 원)

연도	제작관련	작품제작비용	로열티 지출	마케팅·홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
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
2011년		73,569	6,358	7,259	7,437	216	3,655	98,494
전년대비증감률(%)		5.9	20.2	5.3	2.7	10.8	6.7	6.5
연평균증감률(%)		9.5	21.2	5.0	2.2	11.4	4.9	9.0

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

[그림 4-6-13] 애니메이션 콘텐츠 제작관련 투자 현황



6.5 애니메이션산업 매체별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)¹⁴⁶⁾

6.5.1 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황

애니메이션산업의 매체별 매출액 현황은 애니메이션산업 매출액을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액 중 애니메이션 창작 제작업 매출액과 애니메이션 하청 제작업 매출액을 매체별로 살펴본 결과이다. 이 중 애니메이션 창작 제작업은 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 경우와 판권만 보유하고 제작은 직접 하지 않는 경우로 나누어 살펴보았다.

2011년 애니메이션산업의 매체별 매출액 현황을 살펴보면, TV 애니메이션 매출액이 2,575억 원으로 전체 매체별 매출액의 78.3%를 차지했다. 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 3,288억 원 중 국내 애니메이션 매출액은 2,165억 원, 해외 애니메이션 매출액은 1,123억 원으로 해외 보다 국내 매출액이 컸다. TV 애니메이션 매출액은 전년대비 5.4% 증가했고 2009년에서 2011년까지 연평균 9.7% 증가해, 극장, 홈비디오, 인터넷 애니메이션 매출액이 감소하고 있는 것과 대조를 이루었다. 또한 모바일, IPTV, DMB를 포함하는 신규미디어 애니메이션 매출액은 222억 원으로 전년대비 6.1% 증가, 연평균 5.4% 증가했다.

2011년 애니메이션산업 매출액(5,285억 원) 중 애니메이션 창작 제작업 매출액은 2,401억 원인데, 이를 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액은 2,242억 원이다. 이는 애니메이션 창작 제작업 중 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 사업체의 매출액 2,071억 원과 판권만 보유하고 제작은 직접 하지 않는 사업체의 매출액 170억 원을 합친 2,242억 원이라는 점을 유의해야 한다.

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

〈표 4-6-21〉 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

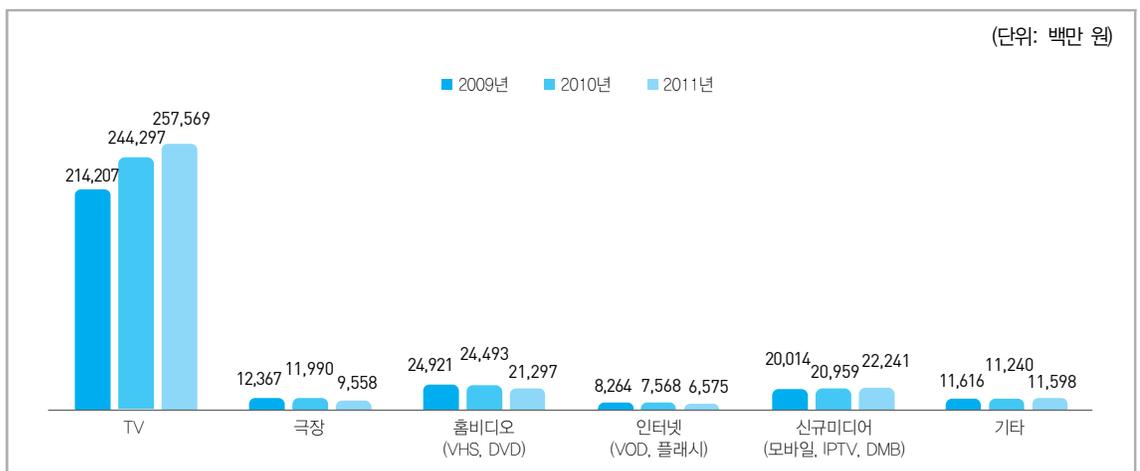
구분	지역	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, IPTV, DMB)	기타	합계	
애니메이션 창작 제작업 147	저작권 보유, 직접 제작	국내	106,914	2,657	7,253	4,256	19,608	2,628	143,316
		해외	53,685	1,562	6,537	-	-	2,055	63,839
		소계	160,599	4,219	13,790	4,256	19,608	4,683	207,155
	저작권 보유	국내	7,954	-	-	358	1,012	-	9,324
		해외	6,803	-	925	-	-	-	7,728
		소계	14,757	-	925	358	1,012	-	17,052
애니메이션 하청 제작업	국내	49,960	5,126	3,125	1,806	1,621	2,257	63,895	
	해외	32,253	213	3,457	155	-	4,658	40,736	
	소계	82,213	5,339	6,582	1,961	1,621	6,915	104,631	
전체	국내	164,828	7,783	10,378	6,420	22,241	4,885	216,535	
	해외	92,741	1,775	10,919	155	-	6,713	112,303	
	합계	257,569	9,558	21,297	6,575	22,241	11,598	328,838	
	비중(%)	78.3	2.9	6.5	2.0	6.8	3.5	100.0	

〈표 4-6-22〉 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

연도	매체	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, IPTV, DMB)	기타	합계
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
2011년		257,569	9,558	21,297	6,575	22,241	11,598	328,838
비중		78.3	2.9	6.5	2.0	6.8	3.5	100.0
전년대비증감률(%)		5.4	▽20.3	▽13.0	▽13.1	6.1	3.2	2.6
연평균증감률(%)		9.7	▽12.1	▽7.6	▽10.8	5.4	▽0.1	6.2

[그림 4-6-14] 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황



147) 애니메이션 창작 제작업은 저작권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 경우와 저작권만 보유하고 제작은 직접하지 않는 경우로 분리함

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션
산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션
산업

6.5.2 애니메이션 창작 제작업 매체별 매출액 현황

2011년 애니메이션 창작 제작업 중 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 사업체의 매출액을 매체별로 살펴보면, TV 애니메이션 제작 매출액이 1,605억 원으로 77.5%를 차지했다. 이는 전년대비 8.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 16.6% 증가한 수치이다. 극장 애니메이션 매출액은 42억 원으로 2010년 55억 원에 비해 24.3% 감소했으며, 이러한 감소 현상은 2009년부터 지속된 것으로 나타났다. 홈비디오 매출액은 137억 원으로 전년대비 17.0% 감소, 연평균 7.9% 감소했다. 인터넷 애니메이션 매출액은 전년대비 16.7% 감소, 연평균 10.4% 감소했다. 신규미디어 애니메이션 매출액은 전년대비 7.0% 증가, 연평균 6.6% 증가한 196억 원으로 TV 애니메이션과 마찬가지로 꾸준한 증가 추세에 있다.

2011년 애니메이션 창작 제작업 중 판권만 보유하고 제작은 직접 하지 않는 사업체의 매출액(170억 원)을 매체별로 살펴보면, TV 애니메이션 제작 매출액이 147억 원으로 86.5%를 차지해 가장 높은 비중을 보였으며, 이는 전년대비 18.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 19.6% 증가한 수치이다. TV 애니메이션 매출액을 국내와 해외로 나누어서 보면 국내 TV 애니메이션 매출액은 79억 원으로 전년대비 18.1% 증가했고, 해외 TV 애니메이션 매출액은 68억 원으로 전년대비 19.3% 증가했다.

〈표 4-6-23〉 애니메이션 창작 제작업 매체별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분		연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계	
애니메이션 창작 제작업 148)	판권 보유, 직접 제작	국내	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
			2011년	106,914	2,657	7,253	4,256	19,608	2,628	143,316
			전년대비증감률(%)	2.1	▽35.6	▽24.7	▽16.7	7.0	0.1	▽0.8
			연평균증감률(%)	12.7	▽21.6	▽15.4	▽10.4	6.6	11.0	7.8
		해외	2009년	34,022	1,322	6,125	-	-	1,958	43,427
			2010년	43,585	1,451	6,977	-	-	2,133	54,023
			2011년	53,685	1,562	6,537	-	-	2,055	63,839
			전년대비증감률(%)	23.2	7.6	▽6.3	-	-	▽3.7	17.9
			연평균증감률(%)	25.6	8.7	3.3	-	-	2.4	21.2
	합계	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	
		2011년	160,599	4,219	13,790	4,256	19,608	4,683	207,155	
		전년대비증감률(%)	8.3	▽24.3	▽17.0	▽16.7	7.0	▽1.6	4.3	
		연평균증감률(%)	16.6	▽13.5	▽7.9	▽10.4	6.6	7.0	11.5	
	판권 보유	국내	2009년	5,497	-	-	363	898	-	6,758
			2010년	6,735	-	-	397	992	-	8,124
			2011년	7,954	-	-	358	1,012	-	9,324
			전년대비증감률(%)	18.1	-	-	▽9.8	2.0	-	14.8
			연평균증감률(%)	20.3	-	-	▽0.7	6.2	-	17.5
해외		2009년	4,815	-	795	-	-	-	5,610	
		2010년	5,702	-	832	-	-	-	6,534	
		2011년	6,803	-	925	-	-	-	7,728	
		전년대비증감률(%)	19.3	-	11.2	-	-	-	18.3	
		연평균증감률(%)	18.9	-	7.9	-	-	-	17.4	

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계
합계	2009년	10,312	-	795	363	898	-	12,368
	2010년	12,437	-	832	397	992	-	14,658
	2011년	14,757	-	925	358	1,012	-	17,052
	전년대비증감률(%)	18.7	-	11.2	▽9.8	2.0	-	16.3
	연평균증감률(%)	19.6	-	7.9	▽0.7	6.2	-	17.4

6.5.3 애니메이션 하청 제작업 매체별 매출액 현황

2011년 애니메이션산업의 전체 매출액(5,285억 원)을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액(3,353억 원) 중 애니메이션 하청 제작업 매출액(1,046억 원)을 매체별로 살펴보면, TV 애니메이션 제작 매출액이 822억 원으로 78.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 1.6% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 2.1% 감소한 수치이다. 애니메이션 하청 제작업의 매출액은 거의 모든 매체에서 감소하고 있는데, 특히 극장 애니메이션 매출액이 가장 큰 폭으로 감소하였다. 국내 애니메이션 하청 제작업 매출액은 638억 원으로 전년대비 5.2% 증가했다. 이는 국내 TV 애니메이션과 기타 애니메이션 매출액이 전년대비 각각 9.6% 증가, 4.7% 증가한 것에서 기인하는데, 이외 나머지 매체들의 매출액은 모두 감소했다. 해외 애니메이션 하청 제작업 매출액 또한 407억 원으로 2010년 441억 원 대비 12.3% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-24〉 애니메이션 하청 제작업 매체별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	연도	TV	극장	홈비디오 (VHS, DVD)	인터넷 (VOD, 플래시)	신규미디어 (모바일, DMB)	기타	합계	
애니메이션 하청 제작업	국내	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
		2011년	49,960	5,126	3,125	1,806	1,621	2,257	63,895
		전년대비증감률(%)	9.6	▽16.3	▽7.0	▽5.3	▽0.9	4.7	5.2
		연평균증감률(%)	11.1	▽10.0	▽8.7	▽13.8	▽6.7	▽9.3	5.4
	해외	2009년	45,284	398	4,122	163	-	4,782	54,749
		2010년	38,005	287	3,688	157	-	4,327	44,147
		2011년	32,253	213	3,457	155	-	4,658	40,736
		전년대비증감률(%)	▽15.1	▽25.8	▽6.3	▽1.3	-	7.6	▽12.3
		연평균증감률(%)	▽15.6	▽26.8	▽8.4	▽2.5	-	▽1.3	▽13.7
	합계	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
		2011년	82,213	5,339	6,582	1,961	1,621	6,915	104,631
		전년대비증감률(%)	▽1.6	▽16.8	▽6.6	▽5.0	▽0.9	6.7	▽2.4
		연평균증감률(%)	▽2.1	▽10.9	▽8.6	▽13.1	▽6.7	▽4.1	▽3.5

148) 애니메이션 창작 제작업은 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 경우와 판권만 보유하고 제작은 직접하지 않는 경우로 분리함

6.6 애니메이션산업 제작방식별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)

애니메이션산업의 제작방식별 매출액 현황은 애니메이션산업 매출액을 사업형태별로 구분했을 때 창작 및 제작에 해당되는 매출액 중 애니메이션 창작 제작업 매출액과 애니메이션 하청 제작업 매출액을 제작방식별로 살펴본 결과이다. 이 중 애니메이션 창작 제작업은 판권을 보유하고 있으며 직접 제작하는 경우와 판권만 보유하고 제작은 직접 하지 않는 경우로 나누어 살펴보았다.

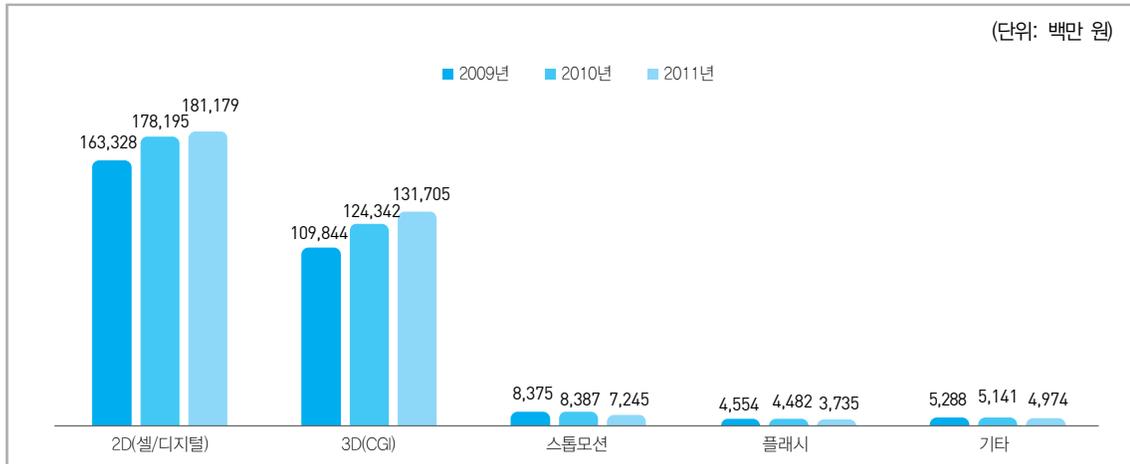
2011년 애니메이션산업의 제작방식별 매출액 현황을 살펴보면, 2D(셀/디지털) 애니메이션 매출액이 1,811억 원으로 3,288억 원 중 55.1%를 차지했다. 이는 전년대비 1.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 5.3% 증가한 수치이다. 3D(CGI) 애니메이션 매출액은 1,317억 원으로 2010년 1,243억 원 대비 5.9% 증가했으며, 스톱모션 애니메이션 매출액은 72억 원으로 전년대비 13.6% 감소했다. 플래시 애니메이션 매출액은 37억 원으로 전년대비 16.7% 감소했으며, 기타 애니메이션 매출액은 49억 원으로 전년대비 3.2% 감소한 것으로 조사됐다.

〈표 4-6-25〉 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	연도	2D (셀/디지털)	3D(CGI)	스톱모션	플래시	기타	합계	
애니메이션 창작 제작업	판권 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
	판권 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	
	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	

[그림 4-6-15] 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)



6.7 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

2011년 애니메이션산업의 부가사업 연계 현황 살펴보면, 부가사업은 총 1,741개로 2010년 대비 2.8% 증가한 것으로 나타났다. 특히, 2010년에 비해 테마파크와 연계한 부분이 증가한 것으로 분석됐다.

[표 4-6-26] 애니메이션산업 부가사업 연계 현황

연계업종	적용 예	2009년	2010년	2011년	전년대비 증감률(%)
애니메이션	타 매체 애니메이션	595	611	614	0.5
캐릭터상품	캐릭터 및 캐릭터 상품 개발, 제조, 라이선스, 유통, 인터넷·모바일 캐릭터 서비스 및 아바타	372	398	411	3.3
만화	만화출판(만화잡지, 일일단행본, 코믹스, 학습교양) 디지털만화(온라인 만화방/포털사이트)	28	28	29	3.6
음악	음반, 음악공연(콘서트, 뮤지컬) 디지털음악(벨소리, 통화연결음, 스트리밍, MP3 다운로드)	25	23	25	8.7
게임	게임 개발 및 배급(PC·온라인·아케이드·비디오·모바일 게임 등)	42	45	46	2.2
영화	영화의 제작·배급·수입, 비디오 제작·유통 디지털영화(디지털 영화 제작, 온라인영화 서비스, 컴퓨터 그래픽)	21	19	18	▽5.3
방송/드라마	지상파방송(TV, 라디오, 프로그램제작), 유선방송, 위성방송 디지털방송(디지털 위성방송, 웹캐스팅, 모바일방송)	141	145	152	4.8
출판	서적출판, 잡지 및 정기간행물, 신문발행, 전자출판(온라인잡지, e-book)	55	58	59	1.7
광고	광고대행, 인터랙티브(모바일, 인터넷)광고, 기타 광고업	142	143	152	6.3
기타	테마파크	29	32	36	12.5
	웹정보콘텐츠, 에듀테인먼트 콘텐츠(교육용 콘텐츠)	161	162	167	3.1
	디자인, 공연(음악제외), 공예 등 위에 예시되지 않은 기타 문화산업	27	29	32	10.3
합계		1,638	1,693	1,741	2.8

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

6.8 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황

2011년 애니메이션산업의 부가가치액은 2,231억 원으로 전년대비 2.8% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 12.8% 증가했으며, 부가가치액에 따른 부가가치율은 42.21%인 것으로 조사됐다. 부가가치액 구성 현황을 보면, 인건비가 1,553억 원(69.6%)으로 가장 높은데, 이는 2009년부터 2011년까지 연평균 13.7% 증가한 수치이다. 경상이익은 291억 원으로 전년대비 2.0% 증가했으며, 연평균 11.2% 증가했다. 감가상각비는 214억 원으로 전년대비 0.5% 증가했고, 연평균 16.8% 증가했다. 순금융비용은 70억 원으로 전년대비 1.5% 증가했으며, 연평균 2.6% 증가했다. 또한 임차료는 55억 원으로 전년대비와 연평균이 각각 3.8% 증가, 9.6% 증가한 것으로 조사됐다. 조세공과는 45억 원으로 전년대비 0.2% 증가했고, 연평균 0.9% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-27〉 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2011년)

(단위: 백만 원)

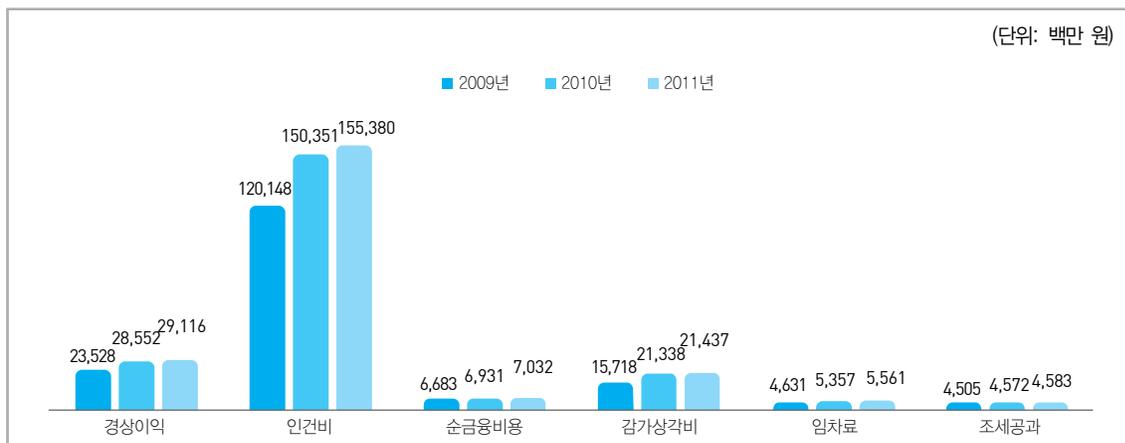
구분	매출액	부가 가치액	부가 가치율(%)	부가가치액 구성					
				경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과
애니메이션산업	528,551	223,109	42.21	29,116	155,380	7,032	21,437	5,561	4,583
부가가치액 대비 비중(%)				13.1	69.6	3.2	9.6	2.5	2.1
매출액 대비 비중(%)				5.5	29.4	1.3	4.1	1.1	0.9

〈표 4-6-28〉 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황

(단위: 백만 원)

구성연도	부가가치액	부가가치액 구성						부가가치액 합계
		경상이익	인건비	순금융비용	감가상각비	임차료	조세공과	
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
2011년		29,116	155,380	7,032	21,437	5,561	4,583	223,109
전년대비증감률(%)		2.0	3.3	1.5	0.5	3.8	0.2	2.8
연평균증감률(%)		11.2	13.7	2.6	16.8	9.6	0.9	12.8

〈그림 4-6-16〉 애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성



6.9 애니메이션산업 수출입액 현황

2011년 애니메이션산업의 수출액은 1억 1,594만 달러로 전년대비 19.7% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 13.7% 증가했다. 수입액은 689만 달러로 전년대비 0.8% 감소, 연평균 3.4% 감소했다.

애니메이션산업 중 애니메이션 창작 제작업의 수출액은 8,148만 달러로 2010년 수출액 6,057만 달러와 비교할 때 34.5% 증가했다. 그러나 애니메이션 하청 제작업의 수출액은 3,445만 달러로 2010년 수출액 3,625만 달러에서 5.0% 감소했다. 2011년 수출입 차액은 1억 904만 달러로 나타났다.

국내에서 검증받은 국내 창작 애니메이션의 선전으로 애니메이션산업 수출액은 꾸준히 증가하고 있는 추세이다. 국내 창작 애니메이션산업의 수출액이 증가한 이유는 3D 애니메이션 제작의 활성화와 해외 기업과의 공동제작이 증가했기 때문이며, 또한 기획 단계부터 저연령층을 목표로 한 스토리와 캐릭터로 제작된 완성도 높은 국내 애니메이션의 선호도가 증가 하고 있기 때문이다. 애니메이션 하청 제작업의 수출액이 감소한 이유는 과거 미국과 일본 등의 나라에 하청 제작 위주로 수출했던 국내 애니메이션의 주문이 미국과 일본의 경기하락으로 감소했기 때문이며, 인도와 중국에 비해 가격경쟁력도 떨어지기 때문이다.

〈표 4-6-29〉 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황

(단위: 천 달러)

구분	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
수출액	89,651	96,827	115,941	19.7	13.7
수입액	7,397	6,951	6,896	▽0.8	▽3.4
수출입 차액	82,254	89,876	109,045	-	-

〈표 4-6-30〉 애니메이션산업 창작 및 하청제작 수출액 비교

(단위: 천 달러)

구분	수출액			전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
	2009년	2010년	2011년		
애니메이션 창작 제작업	50,602	60,575	81,485	34.5	26.9
애니메이션 하청 제작업	39,049	36,252	34,456	▽5.0	▽6.1
합계	89,651	96,827	115,941	19.7	13.7

6.9.1 애니메이션산업 지역별 수출입액 현황

2011년 애니메이션산업의 지역별 수출액 현황을 보면, 북미로의 수출액이 5,939만 달러로 전체 수출액의 51.2%를 차지하는 것으로 나타났다. 그 다음으로 유럽으로의 수출액이 2,855만 달러(24.6%)로 전년대비 46.2% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 31.6% 증가한 것으로 나타났다. 일본으로의 수출액은 2,168만 달러(18.7%)로 전년대비 15.3% 증가, 연평균 11.7% 증가했다. 중국으로의 수출액은 165만 달러(1.5%)로 전년대비 5.2% 증가, 연평균 10.6% 증가했으며, 동남아로의 수출액은 118만 달러(1.0%)로 전년대비 2.8% 증가, 연평균 10.6% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

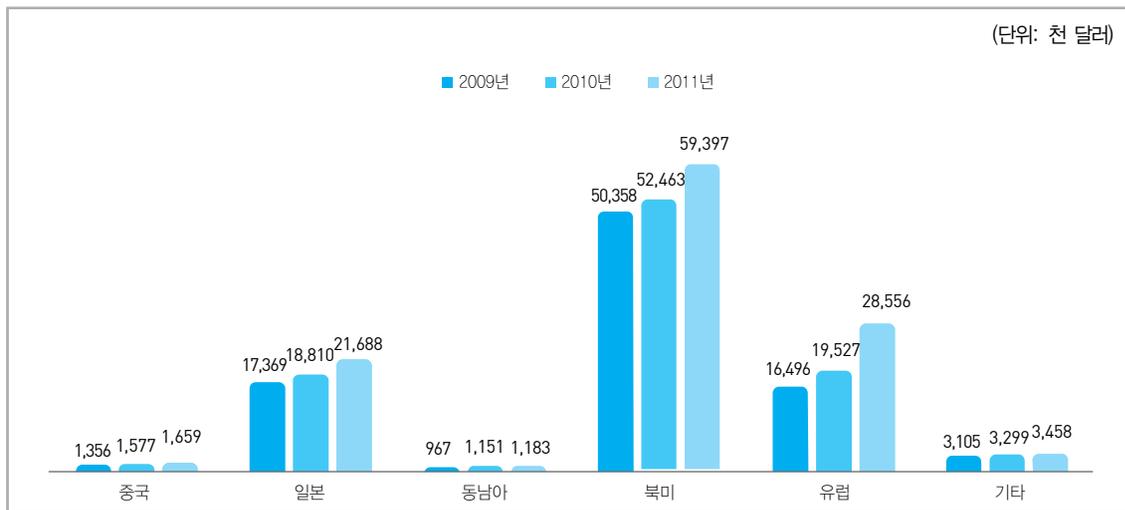
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-31〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	수출액			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
중국		1,356	1,577	1,659	1.5	5.2	10.6
일본		17,369	18,810	21,688	18.7	15.3	11.7
동남아		967	1,151	1,183	1.0	2.8	10.6
북미		50,358	52,463	59,397	51.2	13.2	8.6
유럽		16,496	19,527	28,556	24.6	46.2	31.6
기타		3,105	3,299	3,458	3.0	4.8	5.5
합계		89,651	96,827	115,941	100.0	19.7	13.7

〈그림 4-6-17〉 애니메이션산업 지역별 수출액 현황



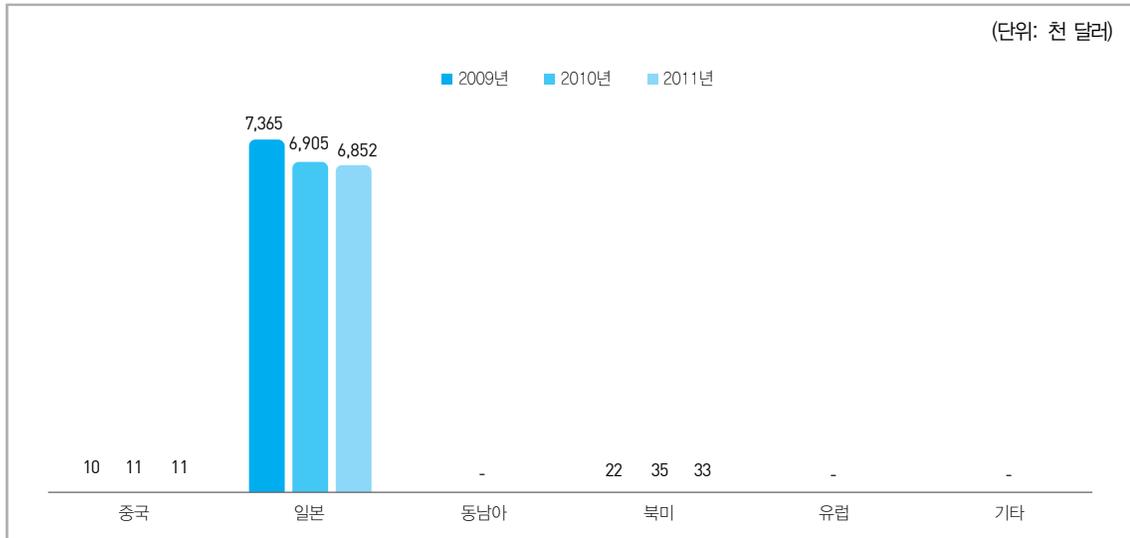
2011년 애니메이션산업의 지역별 수입액 현황을 보면, 일본에서의 수입액이 685만 달러로 전체 수입액의 99.4% 차지하고 있어, 애니메이션 수입의 대부분이 일본으로부터 이루어지고 있음을 알 수 있다. 그 외에 북미로의 수입액은 3만 달러(0.5%), 중국으로의 수입액은 1만 달러(0.1%)인 것으로 나타났다.

〈표 4-6-32〉 애니메이션산업 지역별 수입액 현황

(단위: 천 달러)

지역	연도	수입액			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
중국		10	11	11	0.1	0.0	4.9
일본		7,365	6,905	6,852	99.4	▽0.8	▽3.5
동남아		-	-	-	-	-	-
북미		22	35	33	0.5	▽5.7	22.5
유럽		-	-	-	-	-	-
기타		-	-	-	-	-	-
합계		7,397	6,951	6,896	100.0	▽0.8	▽3.4

[그림 4-6-18] 애니메이션산업 지역별 수입액 현황



6.9.2 애니메이션산업 해외 수출방법

2011년 애니메이션산업의 해외 수출방법은 해외 에이전트를 활용하는 비중이 38.8%로 가장 높았다. 그 외에 해외 전시회 및 행사참여는 30.6%, 해외 유통사 접촉은 16.3%, 해외 법인 활용은 8.2%, 그리고 국내 에이전트 활용은 6.1%로 조사됐다.

[표 4-6-33] 애니메이션산업 해외 수출방법

(단위: %)

해외 수출방법		2009년	2010년	2011년	전년대비증감 (%p)
직접 수출	해외 전시회 및 행사참여	27.2	29.3	30.6	1.3
	해외 유통사 접촉	18.7	17.9	16.3	▽1.6
	온라인 해외 판매	-	-	-	-
	해외 법인 활용	8.2	8.1	8.2	0.1
간접 수출	국내 에이전트 활용	6.3	6.2	6.1	▽0.1
	해외 에이전트 활용	39.6	38.5	38.8	0.3
기타		-	-	-	-
합계		100.0	100.0	100.0	-

6.9.3 애니메이션산업 해외 진출형태

2011년 애니메이션산업의 해외 진출형태는 LICENSE 형태가 65.3%, OEM 형태가 34.7%로 조사됐다. LICENSE 형태의 해외 진출은 전년대비 1.5p% 증가했으며, OEM 형태의 해외 진출은 1.5p% 감소했다.

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-6-34〉 애니메이션산업 해외 진출형태

(단위: %)

해외 진출형태	2009년	2010년	2011년	전년대비증감(%p)
완제품 수출	-	-	-	-
LICENSE	54.2	63.8	65.3	1.5
OEM 수출	44.8	36.2	34.7	▽1.5
기술 서비스	1.0	-	-	-
기타	-	-	-	-
합계	100.0	100.0	100.0	-

6.10 애니메이션산업 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 종사자 수는 총 4,646명으로 전년대비 6.8% 증가했으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 5.6% 증가한 것으로 나타났다. 중분류별로 보면, 애니메이션 제작업 종사자 수가 4,418명으로 전체 애니메이션산업 종사자의 95.1% 차지하는 것으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업 종사자 수는 127명으로 2.7%를 차지했고, 온라인 애니메이션 유통업 종사자 수는 101명으로 2.2% 차지했다.

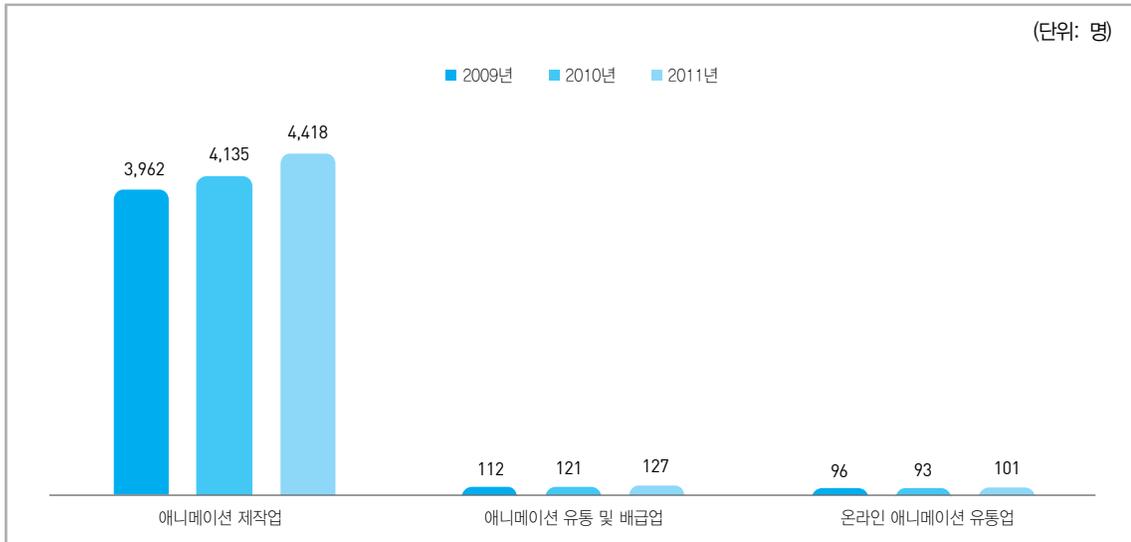
국내 애니메이션산업 종사자 수는 프리랜서를 제외한 종사자 수이며, 프리랜서를 포함할 경우 이보다는 더 많을 것이다. 프리랜서를 포함하지 못하는 이유는 사업체별로 프로젝트별로 프리랜서를 활용하기 때문에 프리랜서의 수가 중복계상 될 수 있기 때문이다. 애니메이션 제작업 중 애니메이션 창작 제작업 종사자 수는 꾸준히 증가추세에 있는 반면, 애니메이션 하청 제작업 종사자 수는 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다. 이는 국내 애니메이션 산업의 제작환경이 하청 제작업 위주에서 창작 제작업 위주로 변화 하고 있기 때문이다.

〈표 4-6-35〉 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

중분류	소분류	종사자 수			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2009년	2010년	2011년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	2,025	2,282	2,585	55.6	13.3	13.0
	애니메이션 하청 제작업	1,896	1,815	1,787	38.5	▽1.5	▽2.9
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	41	38	46	1.0	21.1	5.9
	소계	3,962	4,135	4,418	95.1	6.8	5.6
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	112	121	127	2.7	5.0	6.5
	소계	112	121	127	2.7	5.0	6.5
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	96	93	101	2.2	8.6	2.6
	소계	96	93	101	2.2	8.6	2.6
합계		4,170	4,349	4,646	100.0	6.8	5.6

[그림 4-6-19] 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황



6.10.1 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 매출액 규모별 종사자 현황을 보면, 매출액이 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 2,706명으로 전체의 58.2%를 차지했다. 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 1,592명으로 34.3%를 차지했고, 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 203명으로 4.4%, 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 145명으로 3.1%로 나타났다.

[표 4-6-36] 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종	매출액 규모	1억 원 미만	1~10억 원 미만	10~100억 원 미만	100억 원 이상	합계
애니메이션 창작 제작업		69	752	1,621	143	2,585
애니메이션 하청 제작업		49	712	966	60	1,787
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업		4	27	15	-	46
애니메이션 유통, 배급 및 홍보업		12	58	57	-	127
온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)		11	43	47	-	101
합계		145	1,592	2,706	203	4,646
비중(%)		3.1	34.3	58.2	4.4	100.0

연도별로 보면, 매출액 1억 원 미만인 사업체의 종사자 수가 전년대비 2.1% 증가, 2009년에서 2011년 까지 연평균 14.8% 증가했다. 매출액이 1억 원 이상 10억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.1% 증가, 연평균 2.3% 증가했으며, 10억 원 이상 100억 원 미만인 사업체의 종사자 수는 전년대비 10.4% 증가, 연평균 9.3% 증가하여 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다. 100억 원 이상인 사업체의 종사자 수는 전년대비 11.5% 증가했으며, 연평균 14.2% 감소했다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

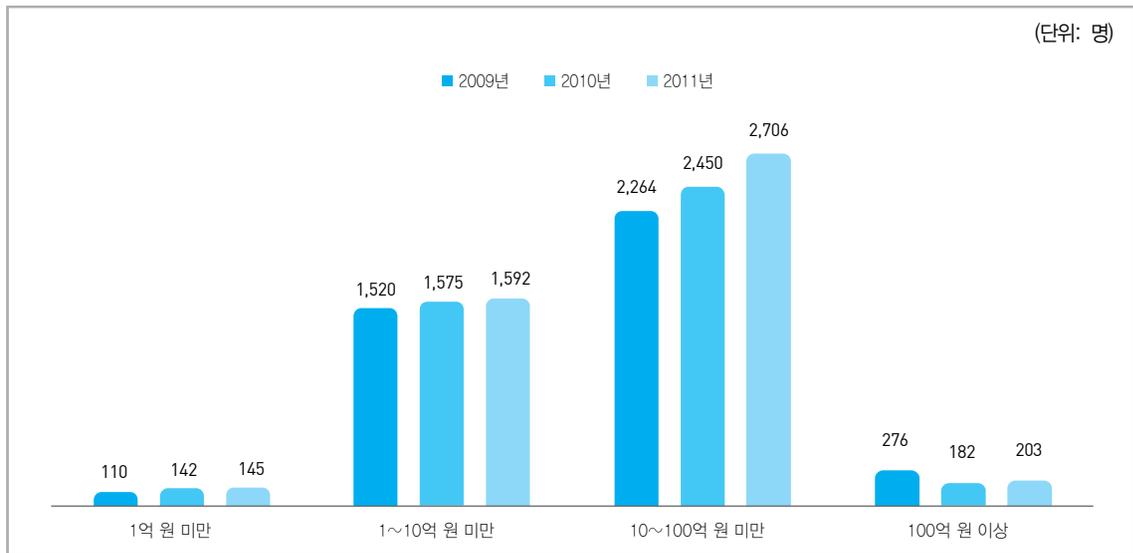
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-37〉 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
2009년	110	1,520	2,264	276	4,170
2010년	142	1,575	2,450	182	4,349
2011년	145	1,592	2,706	203	4,646
전년대비증감률(%)	2.1	1.1	10.4	11.5	6.8
연평균증감률(%)	14.8	2.3	9.3	▽14.2	5.6

〈그림 4-6-20〉 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황



6.10.2 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 종사자 규모별 종사자 현황을 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 3,360명(72.3%)으로 가장 많았다. 종사자가 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 143명으로 3.1%를 차지하는 것으로 나타났으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 746명으로 16.1%, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 397명으로 8.5%를 차지했다.

〈표 4-6-38〉 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

업종 \ 종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작업	218	346	1,878	143	-	2,585
애니메이션 하청 제작업	101	265	1,421	-	-	1,787
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	13	18	15	-	-	46
애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	33	48	46	-	-	127
온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	32	69	-	-	-	101
합계	397	746	3,360	143	-	4,646
비중(%)	8.5	16.1	72.3	3.1	-	100.0

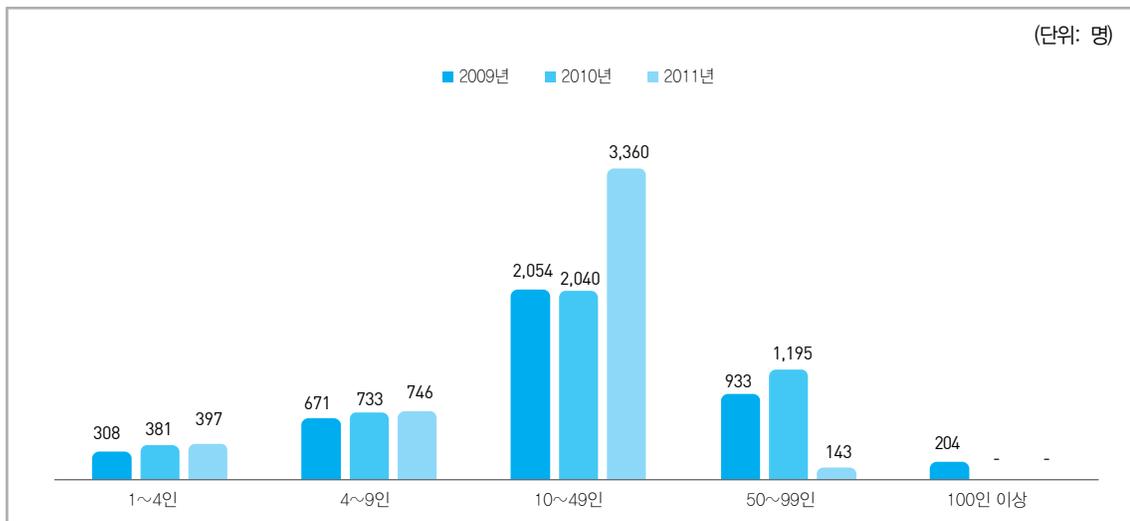
연도별로 보면, 종사자가 10인 이상 49인 이하인 사업체의 종사자 수가 전년대비 64.7% 증가하여 가장 증가폭이 컸고, 1인 이상 4인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 4.2% 증가했으며, 5인 이상 9인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 1.8% 증가했다. 그러나 50인 이상 99인 이하인 사업체의 종사자 수는 전년대비 88.0% 감소하여 큰 폭의 감소세를 나타냈다.

〈표 4-6-39〉 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	종사자 규모	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
2009년		308	671	2,054	933	204	4,170
2010년		381	733	2,040	1,195	-	4,349
2011년		397	746	3,360	143	-	4,646
	전년대비증감률(%)	4.2	1.8	64.7	▽88.0	-	6.8
	연평균증감률(%)	13.5	5.4	27.9	▽60.9	-	5.6

〔그림 4-6-21〕 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황



6.10.3 애니메이션산업 지역별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 지역별 종사자 현황을 보면, 서울의 종사자 수가 3,346명으로 전체의 72.0% 차지했다. 이는 전년대비 8.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.5% 증가한 수치이다. 다음으로 경기도의 종사자 수가 634명으로 13.7%, 부산의 종사자 수가 144명으로 3.1%를 차지했다. 그리고 6개 광역시의 종사자 수는 434명으로 9.3%를 차지했으며, 9개 도의 종사자 수는 866명으로 18.7% 차지하고 있는 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-40〉 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

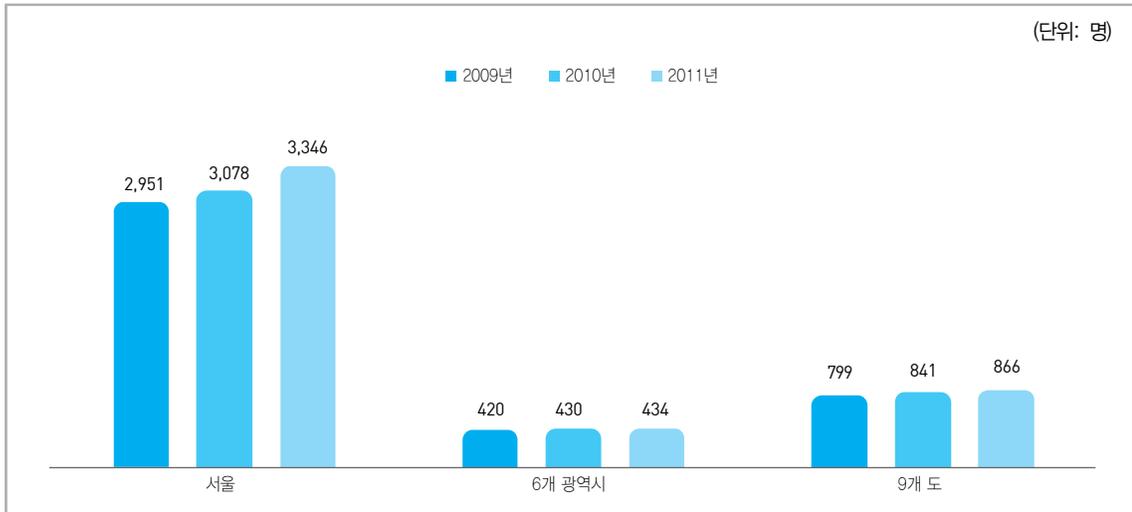
지역	업종	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급업	온라인 애니메이션 유통업	합계	비중(%)
6개 시	서울	3,173	80	93	3,346	72.0
	부산	142	-	2	144	3.1
	대구	79	-	-	79	1.7
	인천	49	4	-	53	1.1
	광주	133	3	2	138	3.0
	대전	20	-	-	20	0.4
	울산	-	-	-	-	-
	소계	423	7	4	434	9.3
9개 도	경기도	592	38	4	634	13.7
	강원도	82	2	-	84	1.8
	충청북도	48	-	-	48	1.0
	충청남도	22	-	-	22	0.5
	전라북도	43	-	-	43	0.9
	전라남도	6	-	-	6	0.1
	경상북도	-	-	-	-	-
	경상남도	21	-	-	21	0.5
	제주도	8	-	-	8	0.2
	소계	822	40	4	866	18.7
합계	4,418	127	101	4,646	100.0	

〈표 4-6-41〉 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

지역	연도	2009년	2010년	2011년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
6개 시	서울	2,951	3,078	3,346	8.7	6.5
	부산	145	149	144	▽3.4	▽0.3
	대구	82	81	79	▽2.5	▽1.8
	인천	48	49	53	8.2	5.1
	광주	123	132	138	4.5	5.9
	대전	22	19	20	5.3	▽4.7
	울산	-	-	-	-	-
	소계	420	430	434	0.9	1.7
9개 도	경기도	600	620	634	2.3	2.8
	강원도	60	79	84	6.3	18.3
	충청북도	46	47	48	2.1	2.2
	충청남도	19	21	22	4.8	7.6
	전라북도	41	42	43	2.4	2.4
	전라남도	4	5	6	20.0	22.5
	경상북도	-	-	-	-	-
	경상남도	22	20	21	5.0	▽2.3
	제주도	7	7	8	14.3	6.9
	소계	799	841	866	3.0	4.1
합계	4,170	4,349	4,646	6.8	5.6	

[그림 4-6-22] 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황



6.10.4 애니메이션산업 고용형태별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 고용형태별 종사자 현황을 보면, 정규직 종사자 수가 3,513명으로 전체 종사자의 75.6%를 차지했으며, 비정규직은 1,133명으로 24.4% 비중을 나타냈다. 애니메이션산업 중 애니메이션 창작 제작업은 정규직 종사자 수가 2,043명(79.0%), 비정규직이 542명(21.0%)으로 조사됐으며, 애니메이션 하청 제작업은 정규직이 1,238명(69.3%), 비정규직이 549명(30.7%)인 것으로 조사됐다. 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업은 정규직이 41명(89.1%), 비정규직이 5명(10.9%)으로 나타났다. 애니메이션 유통 및 배급업은 정규직이 101명(79.5%), 비정규직이 26명(20.5%)인 것으로 나타났고, 온라인 애니메이션 유통업은 정규직이 90명(89.1%), 비정규직이 11명(10.9%)인 것으로 조사됐다.

[표 4-6-42] 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태	정규직		비정규직		합계
			종사자 수	비중 (%)	종사자 수	비중 (%)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업		2,043	79.0	542	21.0	2,585
	애니메이션 하청 제작업		1,238	69.3	549	30.7	1,787
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업		41	89.1	5	10.9	46
	소계		3,322	75.2	1,096	24.8	4,418
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업		101	79.5	26	20.5	127
	소계		101	79.5	26	20.5	127
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)		90	89.1	11	10.9	101
	소계		90	89.1	11	10.9	101
합계			3,513	75.6	1,133	24.4	4,646

연도별로 보면, 정규직 종사자 수는 전년대비 7.7% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 10.9% 증가했다. 비정규직은 전년대비 4.3% 증가했으나, 연평균 7.1% 감소한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

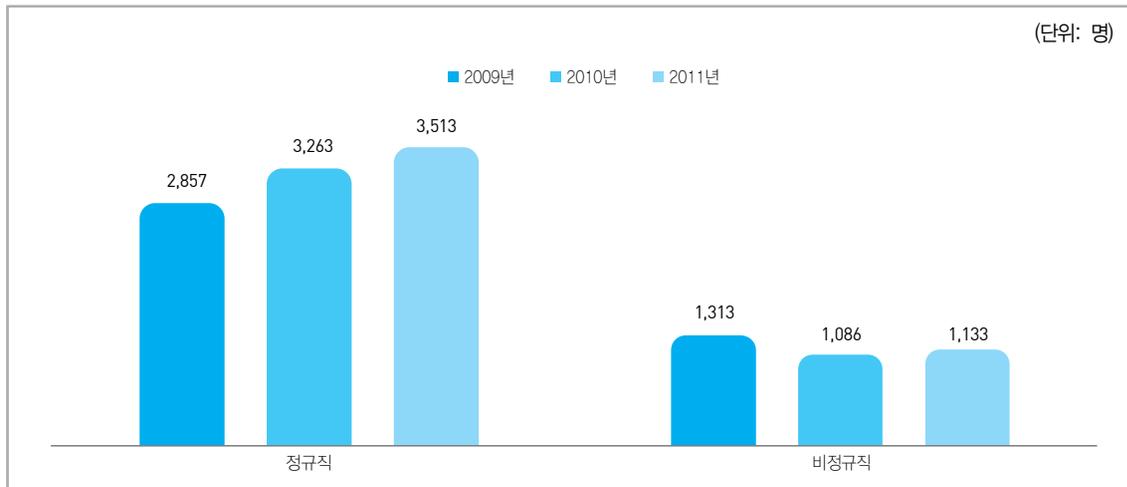
11 콘텐츠솔루션 산업

〈표 4-6-43〉 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태	종사자 수		합계
		정규직	비정규직	
2009년		2,857	1,313	4,170
2010년		3,263	1,086	4,349
2011년		3,513	1,133	4,646
전년대비증감률(%)		7.7	4.3	6.8
연평균증감률(%)		10.9	▽7.1	5.6

〔그림 4-6-23〕 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황



6.10.5 애니메이션산업 고용형태별 성별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 고용형태별 성별 종사자 현황을 보면, 정규직 남자 종사자 수가 2,139명으로 전체 종사자의 46.0%를 차지하는 것으로 나타났고, 정규직 여자는 1,374명으로 29.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 비정규직 남자는 565명으로 12.2%를 차지했고, 비정규직 여자는 568명으로 12.2%를 차지했다.

중분류별로 보면, 애니메이션 제작업은 정규직 남자 종사자 수는 2,026명, 정규직 여자는 1,296명으로 나타났고, 비정규직 남자는 554명, 비정규직 여자는 552명으로 조사됐다. 또한 애니메이션 유통 및 배급업은 정규직 남자가 61명, 정규직 여자가 40명인 것으로 나타났고, 비정규직 남자는 14명, 비정규직 여자는 12명인 것으로 나타났다. 온라인 애니메이션 유통업은 정규직 남자가 52명, 정규직 여자는 38명인 것으로 조사됐으며, 비정규직 남자는 7명, 비정규직 여자는 4명인 것으로 나타났다.

〈표 4-6-44〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	고용형태/성		정규직				비정규직				합계
		남자	여자	남자		여자		남자		여자		
				종사자 수	비중 (%)							
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	1,231	47.6	812	31.4	284	11.0	258	10.0	2,585		
	애니메이션 하청 제작업	771	43.1	467	26.1	257	14.4	292	16.3	1,787		
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	24	52.2	17	37.0	3	6.5	2	4.3	46		
	소계	2,026	45.9	1,296	29.3	544	12.3	552	12.5	4,418		
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	61	48.0	40	31.5	14	11.0	12	9.4	127		
	소계	61	48.0	40	31.5	14	11.0	12	9.4	127		
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	52	51.5	38	37.6	7	6.9	4	4.0	101		
	소계	52	51.5	38	37.6	7	6.9	4	4.0	101		
합계		2,139	46.0	1,374	29.6	565	12.2	568	12.2	4,646		

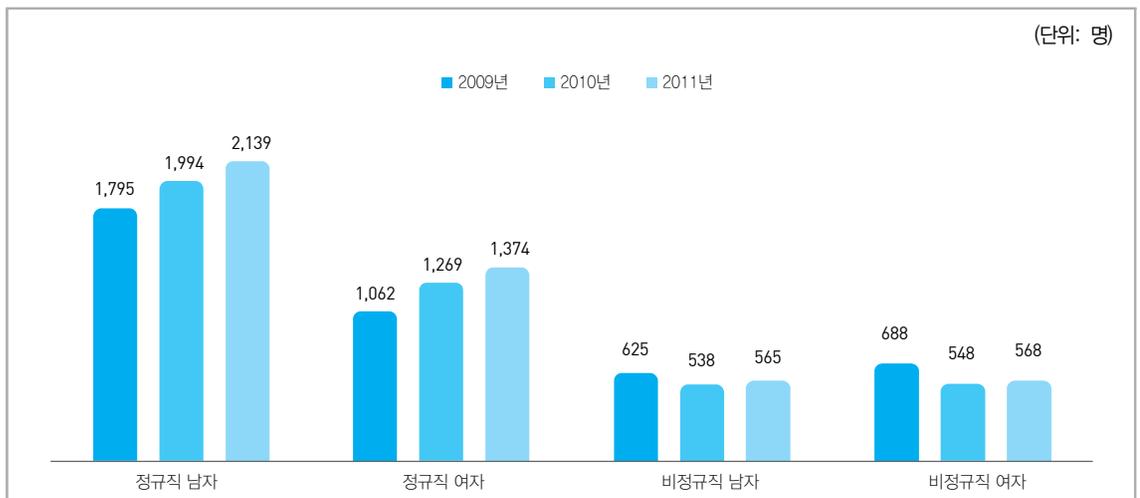
연도별로 보면, 비정규직 여자 종사자 수는 전년대비 3.6% 증가했으나 연평균 9.1% 감소했고, 비정규직 남자는 전년대비 5.0% 증가했으나 연평균 4.9% 감소한 것으로 나타났다. 정규직 여자는 전년대비 8.3% 증가, 연평균 13.7% 증가했고, 정규직 남자는 전년대비 7.3% 증가, 연평균 9.2% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-45〉 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	고용형태/성	종사자 수				합계
		정규직		비정규직		
		남자	여자	남자	여자	
2009년		1,795	1,062	625	688	4,170
2010년		1,994	1,269	538	548	4,349
2011년		2,139	1,374	565	568	4,646
	전년대비증감률(%)	7.3	8.3	5.0	3.6	6.8
	연평균증감률(%)	9.2	13.7	▽4.9	▽9.1	5.6

[그림 4-6-24] 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

6.10.6 애니메이션산업 성별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 성별 종사자 현황을 보면, 남자 종사자 수는 2,704명으로 58.2%, 여자는 1,942명으로 41.8%를 차지했다. 애니메이션산업 중 애니메이션 제작업은 남자 종사자 수가 2,570명(58.2)이었고, 여자는 1,848명(41.8%)인 것으로 조사됐다. 애니메이션 제작업 중 애니메이션 창작 제작업은 남자 종사자 수가 1,515명(58.6%), 여자는 1,070명(41.4%)이었고, 애니메이션 하청 제작업은 남자가 1,028명(57.5%), 여자는 759명(42.5%)이었으며, 온라인 애니메이션 제작업은 남자가 27명(58.7%), 여자가 19명(41.3%)이었고, 온라인 애니메이션 제작업은 남자가 27명(58.7%), 여자가 19명(41.3%)인 것으로 조사됐다. 애니메이션 유통 및 배급업은 남자 75명(59.1%), 여자 52명(40.9%)으로 나타났고, 온라인 애니메이션 유통업은 남자 59명(58.4%), 여자 42명(41.6%)으로 조사됐다.

〈표 4-6-46〉 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	성	남자		여자		합계
			종사자 수	비중(%)	종사자 수	비중(%)	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업		1,515	58.6	1,070	41.4	2,585
	애니메이션 하청 제작업		1,028	57.5	759	42.5	1,787
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업		27	58.7	19	41.3	46
	소계		2,570	58.2	1,848	41.8	4,418
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업		75	59.1	52	40.9	127
	소계		75	59.1	52	40.9	127
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)		59	58.4	42	41.6	101
	소계		59	58.4	42	41.6	101
합계			2,704	58.2	1,942	41.8	4,646

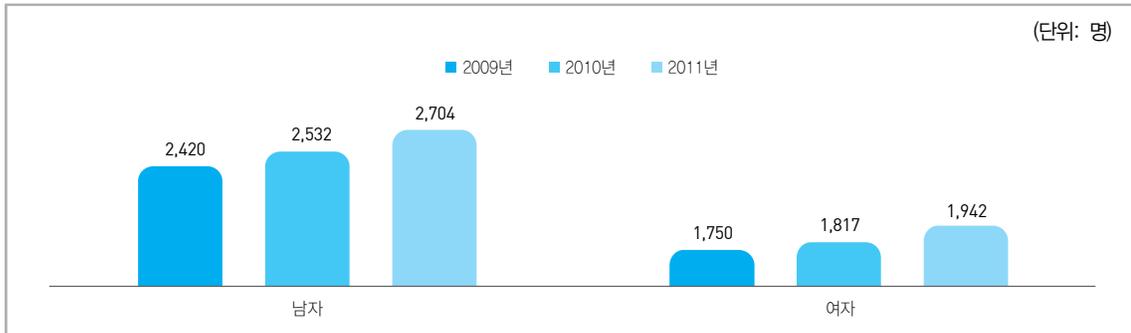
연도별로 보면, 남자 종사자 수는 전년대비 6.8% 증가했고, 2009년에서 2011년까지 연평균 5.7% 증가한 것으로 나타났다. 또한, 여자 종사자 수도 전년대비 6.9% 증가, 연평균 5.3% 증가한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-47〉 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	성	종사자 수		합계
		남자	여자	
2009년		2,420	1,750	4,170
2010년		2,532	1,817	4,349
2011년		2,704	1,942	4,646
전년대비증감률(%)		6.8	6.9	6.8
연평균증감률(%)		5.7	5.3	5.6

[그림 4-6-25] 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황



6.10.7 애니메이션산업 직무별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 직무별 종사자 수 현황을 보면, 제작직 종사자 수가 3,171명으로 전체 종사자 수의 68.2%를 차지하여 가장 큰 비중을 보였다. 관리직 종사자 수는 403명(8.7%), 기타(유통) 직무 종사자 수는 325명(7.0%), 사업기획직은 306명(6.6%), 마케팅/홍보직은 294명(6.3%), 그리고 연구개발직은 147명(3.2%)으로 조사됐다.

[표 4-6-48] 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

중분류	소분류	직무	종사자 수					합계	
			사업 기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구 개발		기타 (유통)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업		192	181	1,819	142	99	152	2,585
	애니메이션 하청 제작업		96	195	1,270	93	42	91	1,787
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업		5	3	33	2	1	2	46
	소계		293	379	3,122	237	142	245	4,418
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업		4	12	10	48	2	51	127
	소계		4	12	10	48	2	51	127
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)		9	12	39	9	3	29	101
	소계		9	12	39	9	3	29	101
합계			306	403	3,171	294	147	325	4,646
비중(%)			6.6	8.7	68.2	6.3	3.2	7.0	100.0

연도별로 보면, 연구개발직 종사자 수는 전년대비 1.3% 감소, 2009년에서 2011년까지 연평균 8.1% 감소했으며, 마케팅/홍보직 종사자 수 또한 전년대비 1.7% 증가, 연평균 8.1% 감소한 것으로 나타났다. 반면에, 제작직 종사자 수는 전년대비 8.7% 증가, 연평균 9.4% 증가한 것으로 나타났다.

01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

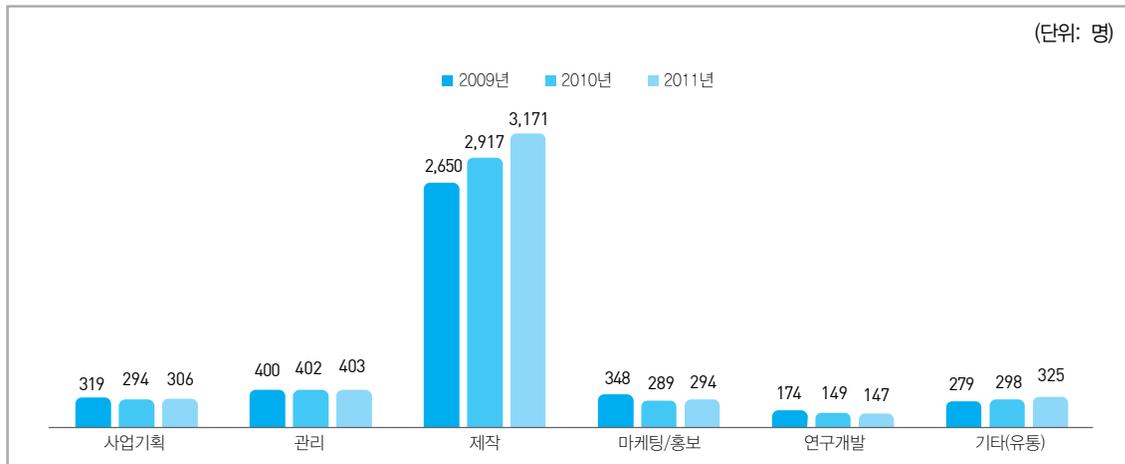
〈표 4-6-49〉 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	직무	종사자 수					합계	
		사업기획	관리	제작	마케팅/홍보	연구개발		기타(유통)
2009년		319	400	2,650	348	174	279	4,170
2010년		294	402	2,917	289	149	298	4,349
2011년		306	403	3,171	294	147	325	4,646
	전년대비증감률(%)	4.1	0.2	8.7	1.7	▽1.3	9.1	6.8
	연평균증감률(%)	▽2.1	0.4	9.4	▽8.1	▽8.1	7.9	5.6

〈그림 4-6-26〉 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)



6.10.8 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황

2011년 애니메이션산업 종사자(4,646명) 중 제작직 종사자 수는 3,171명인데, 이 중 애니메이션 창작 제작업 종사자 수는 1,819명이고 애니메이션 하청 제작업 종사자 수는 1,270명으로 총 3,089명이다. 이를 세부 부문으로 나누어 살펴보면, 캐릭터 디자인 부문의 종사자 수가 355명으로 가장 많았다. 다음은 기획/연출/감독 부문의 종사자 수가 307명, 스토리보드/콘티 부문의 종사자 수가 283명, 배경 디자인 부문의 종사자 수가 250명의 순인 것으로 나타났다. 캐릭터 디자인, 스토리먼트/콘티, 그리고 배경디자인 부문의 종사자 수는 전년대비, 연평균 모두 증가했는데, 특히 캐릭터 디자인 부문의 종사자 수는 전년대비 22.4% 증가, 2009년부터 2011년까지 연평균 21.6% 증가하여 가장 높은 증가세를 보였다.

〈표 4-6-50〉 애니메이션산업 제작부문 종사자 현황

(단위: 명)

업종	연도	직무	기획/연출/ 감독	시나 리오	컨셉 디자이너	캐릭터 디자인	배경 디자인	스토리보드 /콘티	Lay-out/ 원화	동화
애니메이션 창작제작	2009년		187	63	81	191	51	110	23	47
	2010년		197	76	95	235	66	125	39	65
	2011년		212	86	107	299	78	131	46	69
	전년대비증감률(%)		7.6	13.2	12.6	27.2	18.2	4.8	17.9	6.2
	연평균증감률(%)		6.5	16.8	14.9	25.1	23.7	9.1	41.4	21.2
애니메이션 하청제작	2009년		109	62	43	49	165	150	73	86
	2010년		96	63	42	55	170	153	72	89
	2011년		95	63	41	56	172	152	71	88
	전년대비증감률(%)		▽1.0	0.0	▽2.4	1.8	1.2	▽0.7	▽1.4	▽1.1
	연평균증감률(%)		▽6.6	0.8	▽2.4	6.9	2.1	0.7	▽1.4	1.2
합계	2009년		296	125	124	240	216	260	96	133
	2010년		293	139	137	290	236	278	111	154
	2011년		307	149	148	355	250	283	117	157
	전년대비증감률(%)		4.8	7.2	8.0	22.4	5.9	1.8	5.4	1.9
	연평균증감률(%)		1.8	9.2	9.2	21.6	7.6	4.3	10.4	8.6

업종	연도	직무	채색	효과/ 합성	촬영/ 편집	모델링	디지털 애니메이터	프로그래머	기타	합계
애니메이션 창작제작	2009년		63	96	82	153	85	59	31	1,322
	2010년		75	109	103	167	99	68	48	1,567
	2011년		82	132	123	183	122	93	56	1,819
	전년대비증감률(%)		9.3	21.1	19.4	9.6	23.2	36.8	16.7	16.1
	연평균증감률(%)		14.1	17.3	22.5	9.4	19.8	25.5	34.4	17.3
애니메이션 하청제작	2009년		118	138	66	18	142	13	16	1,248
	2010년		121	140	68	19	148	19	18	1,273
	2011년		122	141	67	18	151	17	16	1,270
	전년대비증감률(%)		0.8	0.7	▽1.5	▽5.3	2.0	▽10.5	▽11.1	▽0.2
	연평균증감률(%)		1.7	1.1	0.8	0.0	3.1	14.4	0.0	0.9
합계	2009년		181	234	148	171	227	72	47	2,570
	2010년		196	249	171	186	247	87	66	2,840
	2011년		204	273	190	201	273	110	72	3,089
	전년대비증감률(%)		4.1	9.6	11.1	8.1	10.5	26.4	9.1	8.8
	연평균증감률(%)		6.2	8.0	13.3	8.4	9.7	23.6	23.8	9.6

6.10.9 애니메이션산업 전공별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 전공별 종사자 현황을 보면, 애니메이션 전공자가 1,493명으로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 이는 전년대비 2.1% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 2.8% 증가한 수치이다. 미술 전공자는 1,108명으로 전년대비 7.1% 증가했고, 인문/사회 전공자도 558명으로 전년대비 6.5% 증가했으며, 상경계열 전공자도 260명으로 전년대비 12.6% 증가했다. 그 밖에 이공계열 전공자는 551명으로 전년대비 19.3% 증가했으며, 예체능 전공자 또한 304명으로 전년대비 7.0% 증가한 것으로 나타났다.

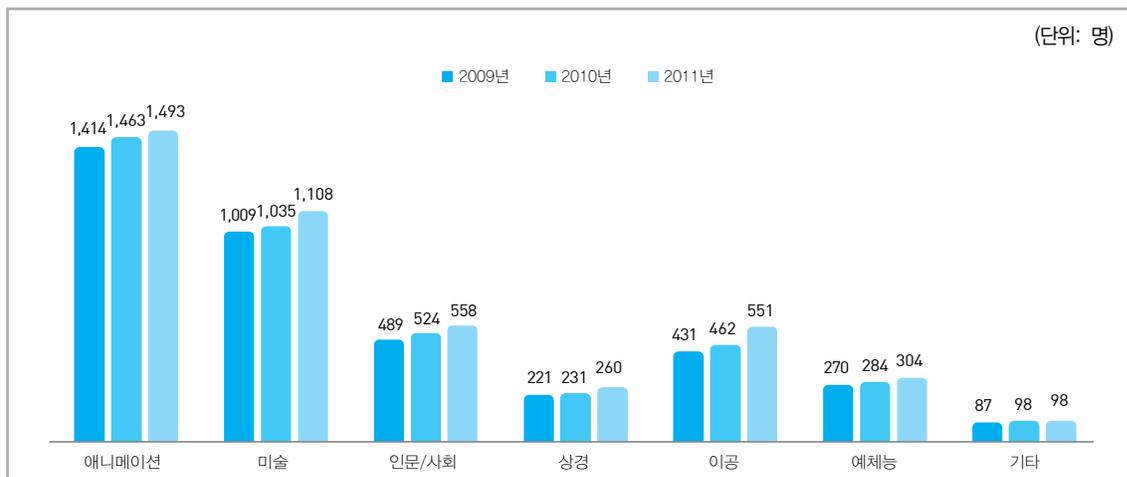
01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업

〈표 4-6-51〉 애니메이션산업 전공별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

구분	연도	애니메이션	미술	인문/사회	상경	이공	예체능	기타	합계
애니메이션 창작제작	2009년	591	623	276	105	229	145	56	2,025
	2010년	662	675	317	123	261	176	68	2,282
	2011년	701	745	356	155	352	201	75	2,585
	전년대비증감률(%)	5.9	10.4	12.3	26.0	34.9	14.2	10.3	13.3
	연평균증감률(%)	8.9	9.4	13.6	21.5	24.0	17.7	15.7	13.0
애니메이션 하청제작	2009년	823	386	213	116	202	125	31	1,896
	2010년	801	360	207	108	201	108	30	1,815
	2011년	792	363	202	105	199	103	23	1,787
	전년대비증감률(%)	▽1.1	0.8	▽2.4	▽2.8	▽1.0	▽4.6	▽23.3	▽1.5
	연평균증감률(%)	▽1.9	▽3.0	▽2.6	▽4.9	▽0.7	▽9.2	▽13.9	▽2.9
합계	2009년	1,414	1,009	489	221	431	270	87	3,921
	2010년	1,463	1,035	524	231	462	284	98	4,097
	2011년	1,493	1,108	558	260	551	304	98	4,372
	전년대비증감률(%)	2.1	7.1	6.5	12.6	19.3	7.0	0.0	6.7
	연평균증감률(%)	2.8	4.8	6.8	8.5	13.1	6.1	6.1	5.6

〈그림 4-6-27〉 애니메이션산업 전공별 연도별 종사자 현황



6.10.10 애니메이션산업 학력별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 학력별 종사자 현황을 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수가 3,731명으로 전체 종사자의 80.3%를 차지해 가장 큰 비중을 보였다. 전문대를 졸업한 종사자 수는 570명으로 12.3%, 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 189명으로 4.1%, 대학원을 졸업한 종사자 수는 156명으로 3.3%를 차지하는 것으로 나타났다.

연도별로 보면, 대학교를 졸업한 종사자 수는 전년대비 7.3% 증가, 2009년에서 2011년까지 연평균 6.8% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. 고등학교 졸업 이하 종사자 수는 전년대비 2.1% 감소했으며, 전문대를 졸업한 종사자 수는 전년대비 9.6% 증가, 연평균 1.6% 증가한 것으로 나타났다. 대학원 졸업 이상인 종사자 수는 전년대비 1.3% 감소, 연평균 1.6% 감소한 것으로 나타났다.

〈표 4-6-52〉 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

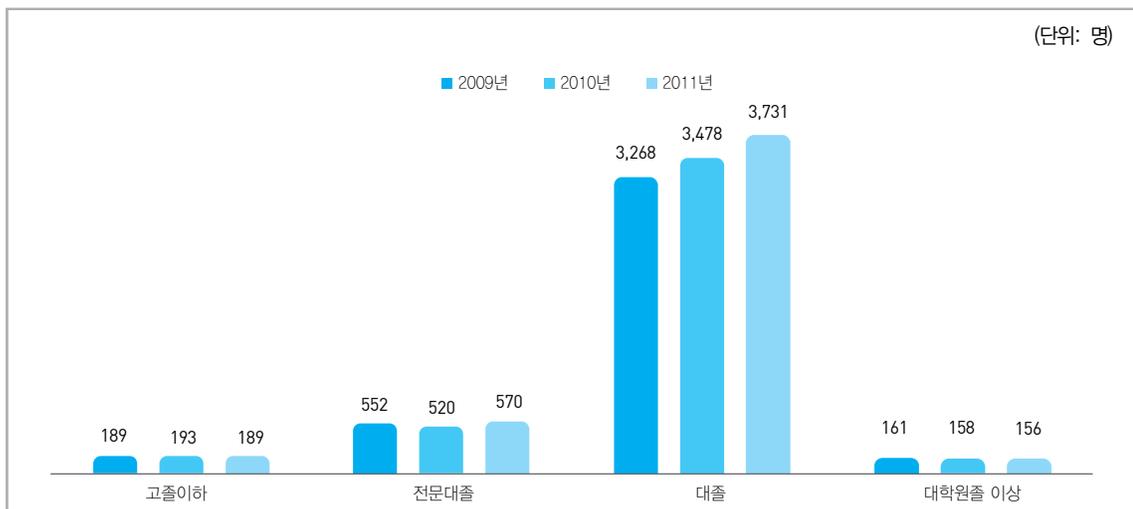
중분류	소분류	학력	종사자 수				합계
			고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업		63	236	2,192	94	2,585
	애니메이션 하청 제작업		122	312	1,295	58	1,787
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업		2	3	40	1	46
	소계		187	551	3,527	153	4,418
	비중(%)		4.2	12.5	79.8	3.5	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업		1	8	115	3	127
	소계		1	8	115	3	127
	비중(%)		0.8	6.3	90.5	2.4	100.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 비즈니스(인터넷, 모바일)		1	11	89	-	101
	소계		1	11	89	-	101
	비중(%)		1.0	10.9	88.1	-	100
합계			189	570	3,731	156	4,646
비중(%)			4.1	12.3	80.3	3.3	100.0

〈표 4-6-53〉 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	학력	종사자 수				합계
		고졸 이하	전문대졸	대졸	대학원졸 이상	
2009년		189	552	3,268	161	4,170
2010년		193	520	3,478	158	4,349
2011년		189	570	3,731	156	4,646
전년대비증감률(%)		▽2.1	9.6	7.3	▽1.3	6.8
연평균증감률(%)		0.0	1.6	6.8	▽1.6	5.6

〔그림 4-6-28〕 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황



01 출판산업

02 만화산업

03 음악산업

04 게임산업

05 영화산업

06 애니메이션 산업

07 방송산업

08 광고산업

09 캐릭터산업

10 지식정보산업

11 콘텐츠솔루션 산업

6.10.11 애니메이션산업 연령별 종사자 현황

2011년 애니메이션산업의 연령별 종사자 현황을 보면, 30세 이상 34세 이하인 종사자 수가 1,538명으로 전체의 33.1%를 차지하는 것으로 나타났다. 29세 이하인 종사자 수는 1,473명으로 31.7%, 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 1,103명으로 23.7%, 그리고 40세 이상인 종사자 수는 532명으로 11.5%를 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 4-6-54〉 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)

(단위: 명)

종분류	소분류	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	812	872	589	312	2,585
	애니메이션 하청 제작업	566	577	453	191	1,787
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업	18	15	10	3	46
	소계	1,396	1,464	1,052	506	4,418
	비중(%)	31.6	33.1	23.8	11.5	100.0
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	46	35	28	18	127
	소계	46	35	28	18	127
	비중(%)	36.2	27.6	22.0	14.2	100.0
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)	31	39	23	8	101
	소계	31	39	23	8	101
	비중(%)	30.7	38.6	22.8	7.9	100.0
합계		1,473	1,538	1,103	532	4,646
비중(%)		31.7	33.1	23.7	11.5	100.0

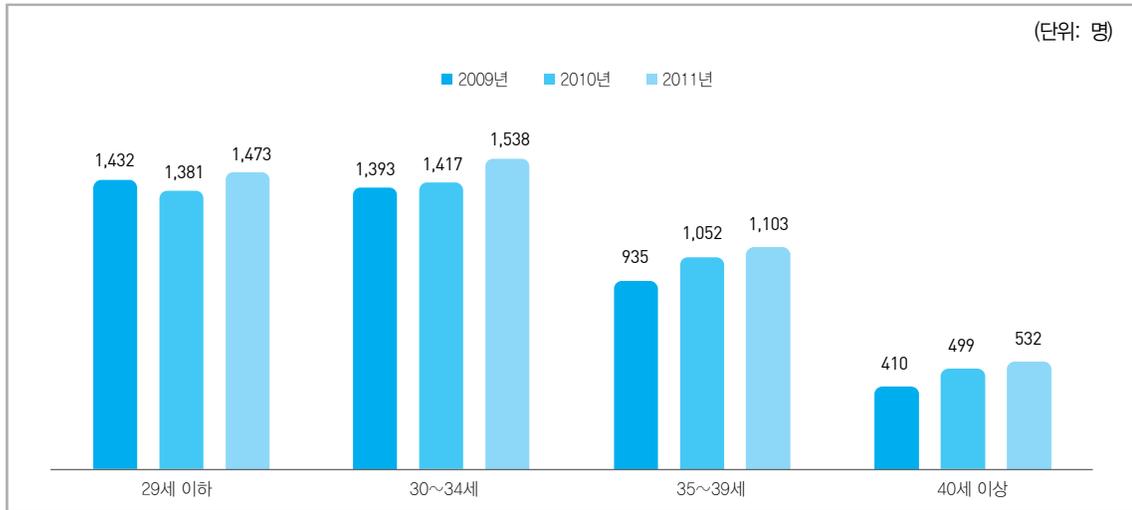
연도별로 보면, 30세 이상 34세 이하인 종사자 수가 전년대비 8.5% 증가하여 가장 큰 증가폭을 보였으며, 2009년에서 2011년까지 연평균 또한 5.1% 증가한 것으로 나타났다. 29세 이하인 종사자 수는 전년대비 6.7% 증가, 연평균 1.4% 증가했고, 40세 이상인 종사자 수는 전년대비 6.6% 증가, 연평균 13.9% 증가했으며, 35세 이상 39세 이하인 종사자 수는 전년대비 4.8% 증가, 연평균 8.6% 증가했다.

〈표 4-6-55〉 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

(단위: 명)

연도	연령	종사자 수				합계
		29세 이하	30~34세	35~39세	40세 이상	
2009년		1,432	1,393	935	410	4,170
2010년		1,381	1,417	1,052	499	4,349
2011년		1,473	1,538	1,103	532	4,646
전년대비증감률(%)		6.7	8.5	4.8	6.6	6.8
연평균증감률(%)		1.4	5.1	8.6	13.9	5.6

[그림 4-6-29] 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황

01
출판산업02
만화산업03
음악산업04
게임산업05
영화산업06
애니메이션
산업07
방송산업08
광고산업09
캐릭터산업10
지식정보산업11
콘텐츠솔루션
산업