

## 6.2 애니메이션 전체 매출 현황

2009년 애니메이션 산업 매출액은 4,185억 원으로 전년대비 3.4% 증가하였으며 연평균증감률 16.0% 증가하였다. 중분류별로 보면 애니메이션 제작업은 3,366억 원으로 전체 애니메이션 매출액의 80.0%를 차지하였다. 그 다음은 ‘극장매출액’이 561억 원으로 13.4%의 비중을 나타냈다. ‘애니메이션 유통 및 배급업’은 163억 원(3.9%)이며, ‘온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)’ 매출액은 55억 원(1.3%), ‘방송사 수출액’은 39억 원(0.4%)으로 조사되었다.

애니메이션 산업은 2007년에 3,111억 원에서 2008년에 4,047억 원, 2009년에 4,185억 원으로 꾸준히 증가하였다. ‘애니메이션 제작업’은 2008년에 3,056억 원에서 2009년에 3,366억 원으로 2008년 대비 10.2% 증가하였으며, 연평균도 10.8% 증가하였다. ‘애니메이션 유통 및 배급업’은 2007년에 75억 원에서 2008년에 155억 원으로 약 두 배로 증가한 후에 2009년에는 약 7억 원 가량 증가한 163억 원으로 나타났다. 이는 ‘극장매출액’과 ‘방송사수출액’을 제외하고 연평균증감률이 가장 큰 폭인 47.4% 증가한 수치이다. ‘온라인 애니메이션 유통업’은 55억 원으로 2008년에 84억 원에 비하여 34.5% 감소하였다. ‘극장매출액’은 561억 원으로 전년대비 18.7% 감소하였으며, 연평균은 62.5% 증가하였다. ‘방송사 수출액’은 39억 원으로 전년대비 35.8% 감소하였으며 연평균은 2007년에 5억 원에서 2009년에 39억 원으로 172.4% 증가하였다.

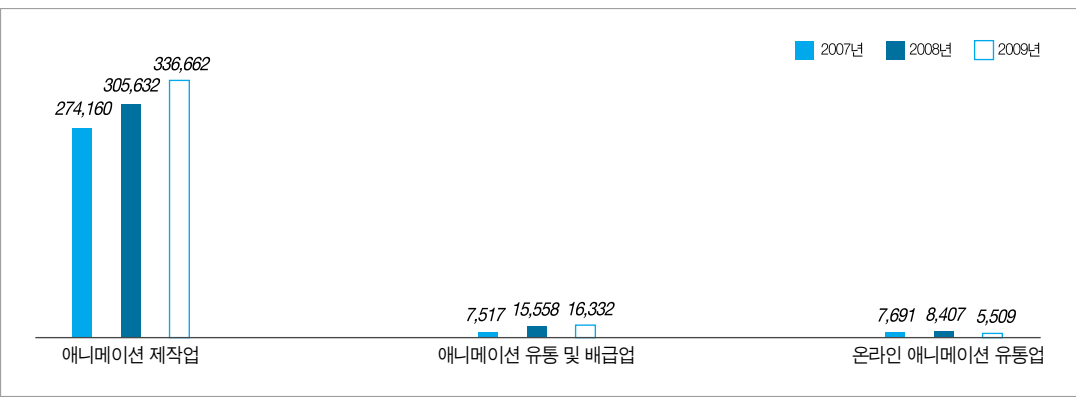
애니메이션 산업의 창작은 꾸준히 증가하고 있어 희망적 신호라고 볼 수 있다. 또한 국내 애니메이션 내수시장이 좁기 때문에 더 많은 매출을 증대하기 위하여 세계시장에서 필연적으로 미국과 일본, 유럽의 애니메이션 강국들과 경쟁을 겨루어야 한다. 하지만 아직은 국내 애니메이션 산업 스스로 강국들의 기술력과 자본력, 인적 우월성을 갖기에는 어려움이 있는 실정이다. 앞으로 국내 애니메이션 산업의 중흥기를 맞이하기 위하여 법적, 제도적 지원과 함께 정부차원에서의 지원이 필수적이라고 생각된다. 한편 해외 3D 영화가 흥행에 성공하면서 3D 영상이 주목받기 시작하였다. 애니메이션 산업도 3D영상의 물결을 타고 3D 애니메이션이 등장하기 시작하였다. 국내 3D 애니메이션을 제작하기 위한 3D 기술력 보강과 인력보강이 요구된다. 또한 3D 애니메이션을 제작하기 위해 특수안경, 3D TV 등 하드웨어적으로 필요한 장비가 많기 때문에 이에 대한 지원이 필요할 것으로 보인다. 애니메이션 산업의 장르를 보면 미취학 아동들을 대상으로 한 TV 애니메이션들은 국내와 국외에서 성공가도를 달리고 있지만 극장용 애니메이션의 성공적 사례는 아직 나오지 않고 있기 때문에 극장용 애니메이션에 대한 투자가 이루어지지 않고 있다. TV용 작품은 수익성이 가시화되는 시기가 더 빠르기 때문에 TV용 애니메이션은 극장용 애니메이션보다 많은 창작 활동이 이루어지고 있는 실정이다. 그러나 근시안적으로 보기 보다는 미래의 또 다른 수익성 창출을 바라보며 다양한 장르를 개발하여야 할 것이다.

**표 4.6.4 애니메이션산업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원, %)

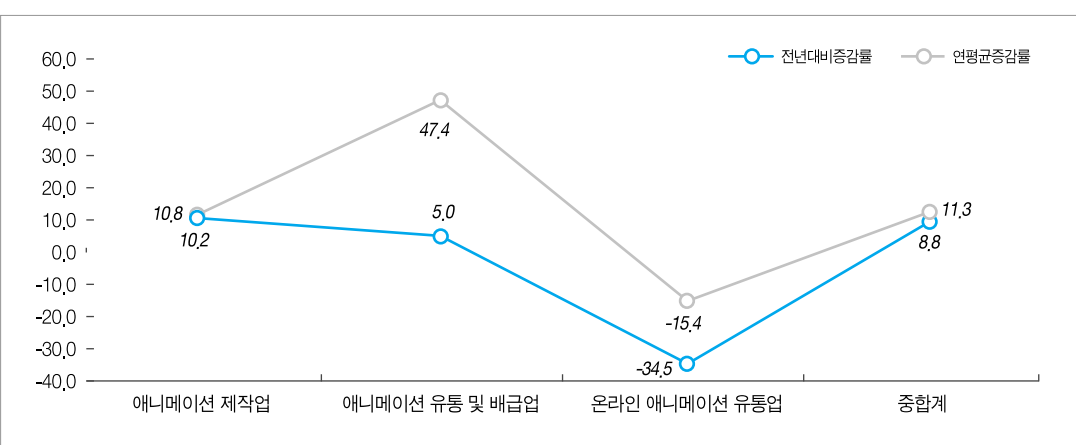
중분류	소분류	증사자(명)			비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2007년	2008년	2009년			
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작	137,322	168,396	211,949	50.6	25.9	24.2
	애니메이션 하청 제작	135,025	135,356	122,412	29.2	▽9.6	▽4.8
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1,813	1,880	2,301	0.5	22.4	12.7
	소계	274,160	305,632	336,662	80.4	10.2	10.8
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	7,517	15,558	16,332	3.9	5.0	47.4
	소계	7,517	15,558	16,332	3.9	5.0	47.4
온라인애니메이션 유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	7,691	8,407	5,509	1.3	▽34.5	▽15.4
	소계	7,691	8,407	5,509	1.3	▽34.5	▽15.4
총합계		289,368	329,597	358,503	85.6	8.8	11.3
극장 매출액	극장매출액	21,269*	69,052	56,143	13.4	▽18.7	62.5
	소 계	21,269	69,052	56,143	13.4	▽18.7	62.5
방송사 수출액	방송사수출액	529	6,111**	3,924	0.9	▽35.8	172.4
	소 계	529	6,111	3,924	0.9	▽35.8	172.4
애니메이션산업 총합계		311,166	404,760	418,570	100.0	3.4	16.0

\* 2007년도 전국관객수×6,247원(한국영화연감 평균금액)  
 \*\* 2005~2007년도에는 독립제작사 수출액이 포함되지 않았으나, 2008년 기준조사부터 포함

**그림 4.6.1 애니메이션산업 중분류별 매출액** (단위: 백만원)



**그림 4.6.2 애니메이션산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위: %)



\* 연평균증감률은 2007년부터 2009년까지 3개년도 적용하여 산출

### 6.2.1. 애니메이션 제작업 매출 현황

애니메이션 제작업 매출액은 3,366억 원으로 전년대비 10.2% 증가하였고, 연평균은 10.8% 증가하였다. 소분류별로 보면 '애니메이션 창작 제작' 매출액이 2,119억 원(63.0%)이며, '애니메이션 하청 제작' 매출액이 1,224억 원(36.4%), '온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작' 매출액은 23억 원(0.6%)으로 조사되었다. '애니메이션 창작 제작'은 2007년에 1,373억 원에서 2008년에 1,683억 원, 2009년에 2,119억 원으로 꾸준히 증가하고 있으며, 이는 전년대비 25.9%, 연평균 24.2% 증가한 수치이다. '애니메이션 하청제작'은 2007년과 2008년에 각각 1,350억 원, 1,353억 원으로 비슷한 규모였으나 2009년에 1,224억 원으로 나타났고, 증감률을 보면, 전년대비 9.6%, 연평균 4.8% 감소하였다. '온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작'은 2007년과 2008년에 동일한 18억 원에서 2009년에 23억 원으로 전년대비 22.4% 증가하였고, 연평균도 12.7% 증가하였다. '애니메이션 창작업'의 비중이 지속적으로 증가하고 있으며 매출액이 증가함에 따라서 국내 애니메이션 제작업도 점차 경쟁력을 갖추어 나갈 수 있는 여건이 마련될 수 있을 것으로 기대된다. 또한 하청제작의 비중은 감소하는 반면에 창작제작의 비중은 증가하고 있다. 이는 국내 애니메이션 업계가 주도적으로 작품을 만들 수 있는 구조로 바뀌어가고 있음을 보여주며 애니메이션의 질적 향상과 다양한 장르가 개발될 수 있도록 노력이 필요할 것이다.

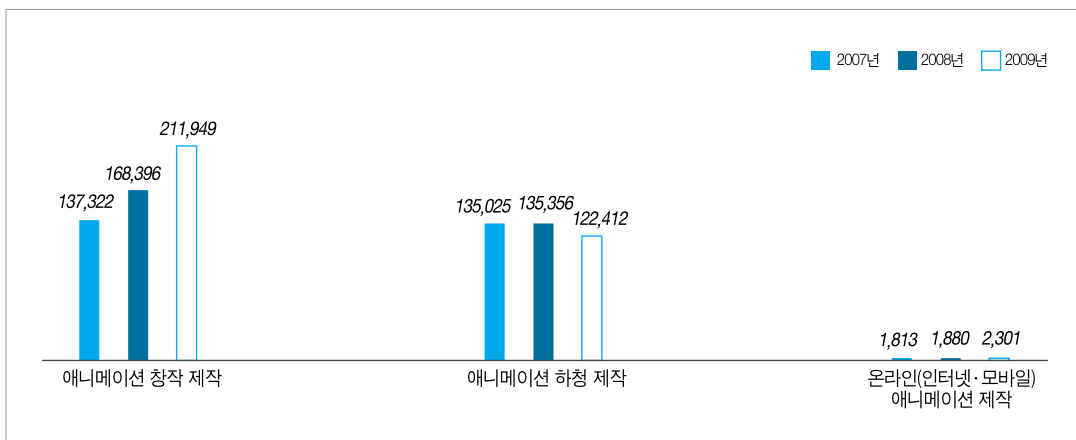
표 4.6.5 애니메이션 제작업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

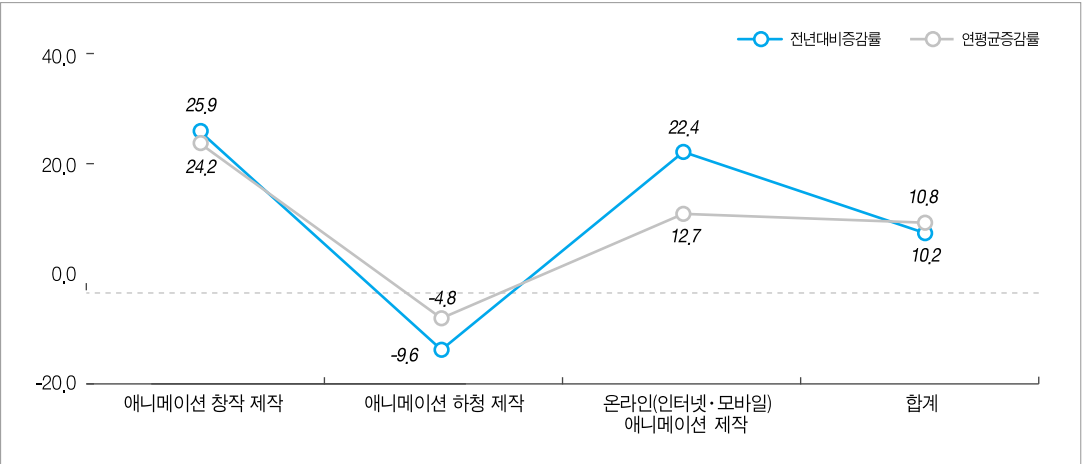
소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 창작 제작	137,322	168,396	211,949	63.0	25.9	24.2
애니메이션 하청 제작	135,025	135,356	122,412	36.4	▽9.6	▽4.8
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1,813	1,880	2,301	0.6	22.4	12.7
소계	274,160	305,632	336,662	100.0	10.2	10.8

그림 4.6.3 애니메이션 제작업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



**그림 4.6.4 애니메이션 제작업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위: %)



### 6.2.2. 애니메이션 유통 및 배급업 매출 현황

애니메이션 유통 및 배급업의 2007년 매출액은 75억 원이었으며 2008년에 156억 원으로 약 2배 가량 증가하였고, 2009년에는 163억 원으로 전년대비 5.0%, 연평균 47.4% 증가하였다.

애니메이션 시장이 커지면서 마케팅과 홍보의 필요성이 대두되고 있으며 실제로 발생하는 매출액이 증가하고 있음을 보여준다.

**표 4.6.6 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원)

소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	7,517	15,558	16,332	100.0	5.0	47.4
소계	7,517	15,558	16,332	100.0	5.0	47.4

**그림 4.6.5 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황** (단위: 백만원)

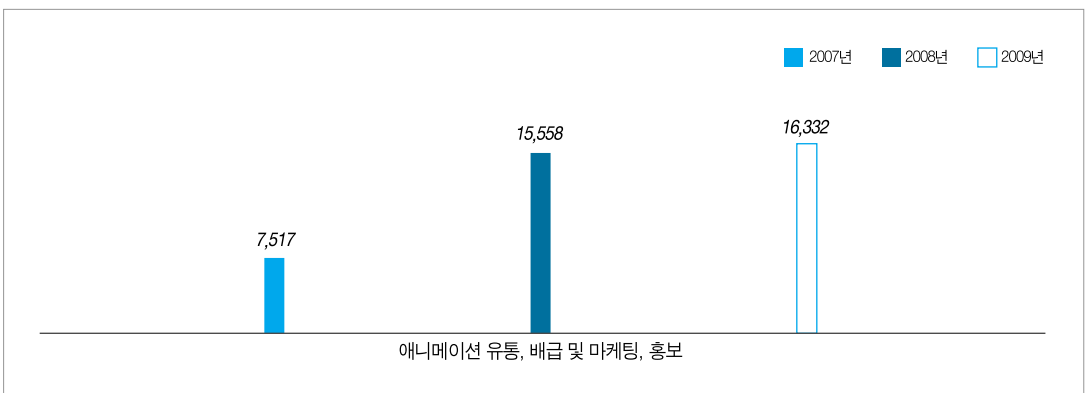
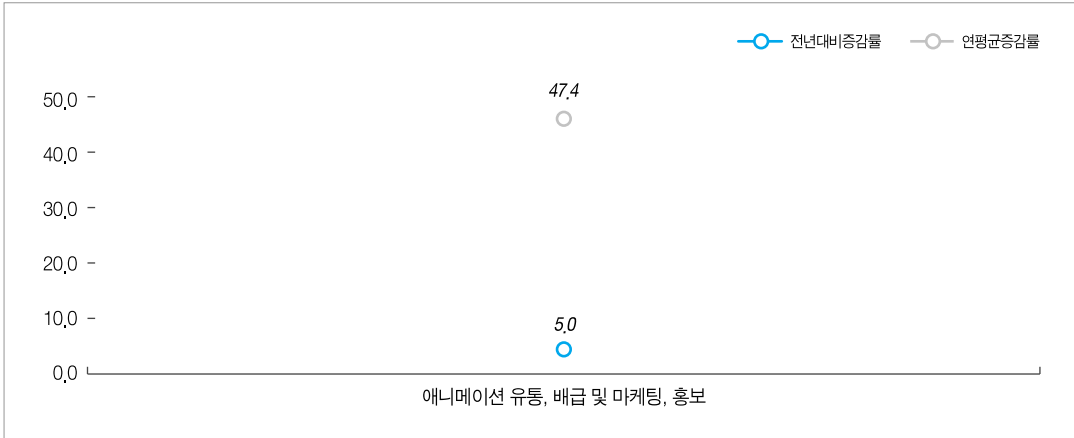


그림 4.6.6 애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



### 6.2.3. 온라인 애니메이션 유통업 매출 현황

2009년 온라인 애니메이션 서비스업을 보면 55억 원으로 전년대비 34.5% 감소하였고, 연평균 또한 15.4% 감소하였다. 2007년 온라인 애니메이션 서비스업은 76억 원 이었으며 2008년에 84억 원으로 증가하였다가 2009년에 55억 원으로 29억 원 감소하였다.

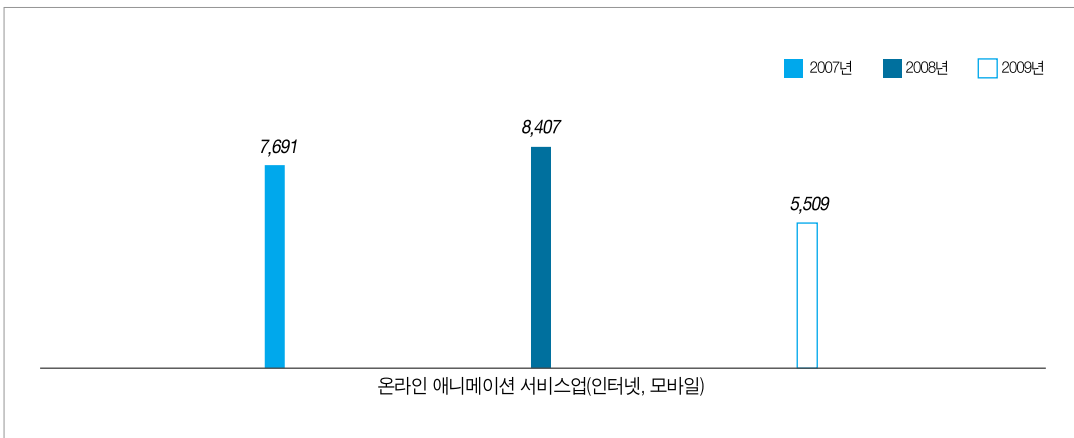
표 4.6.7 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)

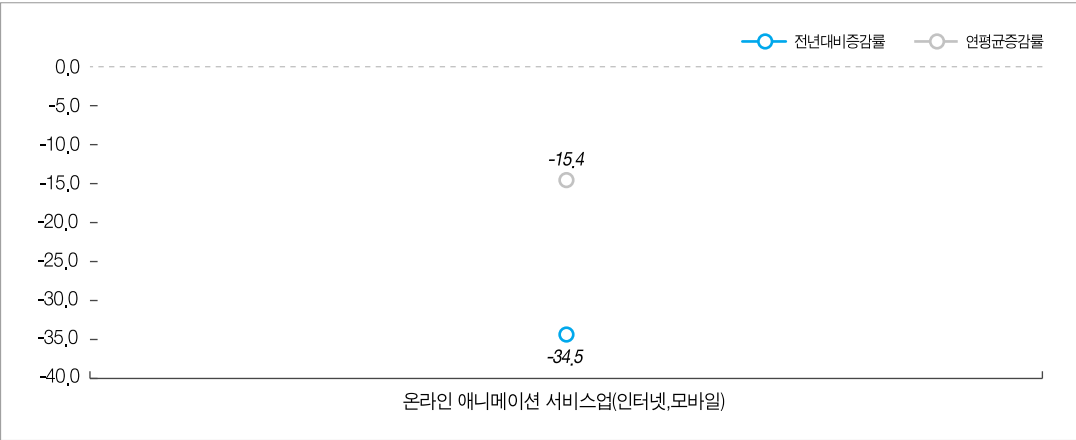
소분류	매출액(백만원)			비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2007년	2008년	2009년			
온라인애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	7,691	8,407	5,509	100.0	▽34.5	▽15.4
소계	7,691	8,407	5,509	100.0	▽34.5	▽15.4

그림 4.6.7 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황

(단위 : 백만원)



**그림 4.6.8 온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위: %)



### 6.2.4. 사업형태별 매출 현황

애니메이션산업의 사업형태별 매출 구조를 보면 ‘창작 및 제작’ 이 3,000억 원으로 83.7%의 가장 높은 비중을 나타내고 있으며, 그 다음은 ‘유통/배급’ 으로 매출액이 383억 원이며, 매출 비중은 10.7%이다. ‘제작지원’ 매출액은 108억 원으로 3.0%의 비중을 보이며, ‘기타’ 는 85억 원으로 2.4%의 비중을 나타내고 있다. ‘단순 복제’ 는 7억 원으로 전체매출액의 0.2%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

**표 4.6.8 사업형태별 매출 현황** (단위: 백만원, %)

구분	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
애니메이션 창작 제작	179,074	4,253	761	23,896	3,965	211,949
애니메이션 하청 제작	112,315	6,158	-	287	3,652	122,412
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	1,904	-	-	358	39	2,301
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	2,136	-	-	13,334	862	16,332
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	4,650	392	-	451	16	5,509
합계	300,079	10,803	761	38,326	8,534	358,503*
비중(%)	83.7	3.0	0.2	10.7	2.4	100.0

\* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

연도별로 보면 ‘창작 및 제작’ 의 2007년 매출액은 2,442억 원이며, 2008년에는 2,733억 원, 그리고 2009년에는 3,000억 원으로 증가하였으나 이는 애니메이션 전체 매출액이 증가함에 따른 증가로 창작 및 제작 매출액만 크게 증대되었다고 보기 어렵다. 이를 비중으로 보면 더 뚜렷이 나타나는데 2007년에 84.4%이며, 2008년에 82.9%, 2009년에는 83.7%로 1~2%의 증감은 있으나 큰 변화는 없는 것을 알 수 있다. 한편 ‘제작지원’ 의 매출액은 전년대비 2.6% 감소하였으며, ‘단순 복제’ 는 전년대비 9.6% 감소하였다. ‘유통배급’ 은 전년대비 6.1% 증가하였으며, ‘기타’ 는 전년대비 4.6% 증가하였다.

표 4.6.9 사업형태별 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

연도별	창작 및 제작	제작 지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
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
전년대비증감률(%)	9.8	▽2.6	▽9.6	6.1	4.6	8.8
연평균증감률(%)	10.8	14.1	-	4.1	141.0	11.3

그림 4.6.9 애니메이션산업 사업형태별 매출 현황 (단위: 백만원)

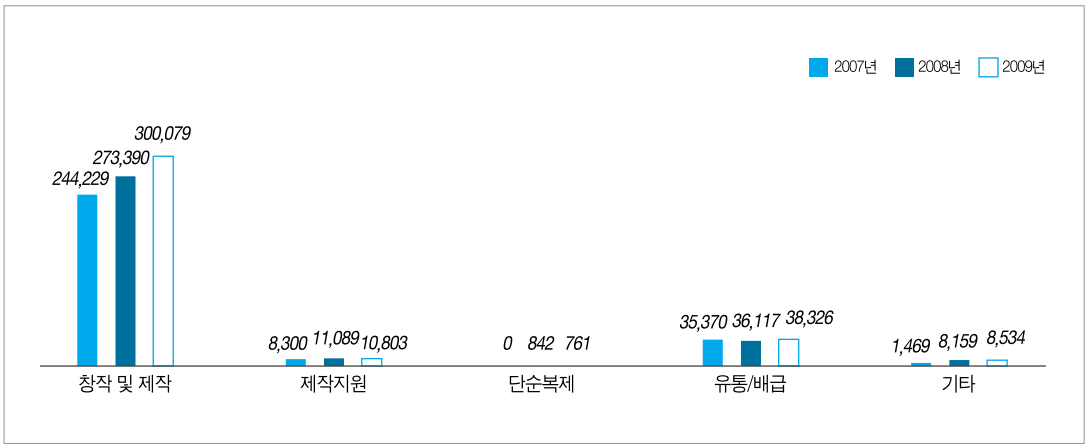
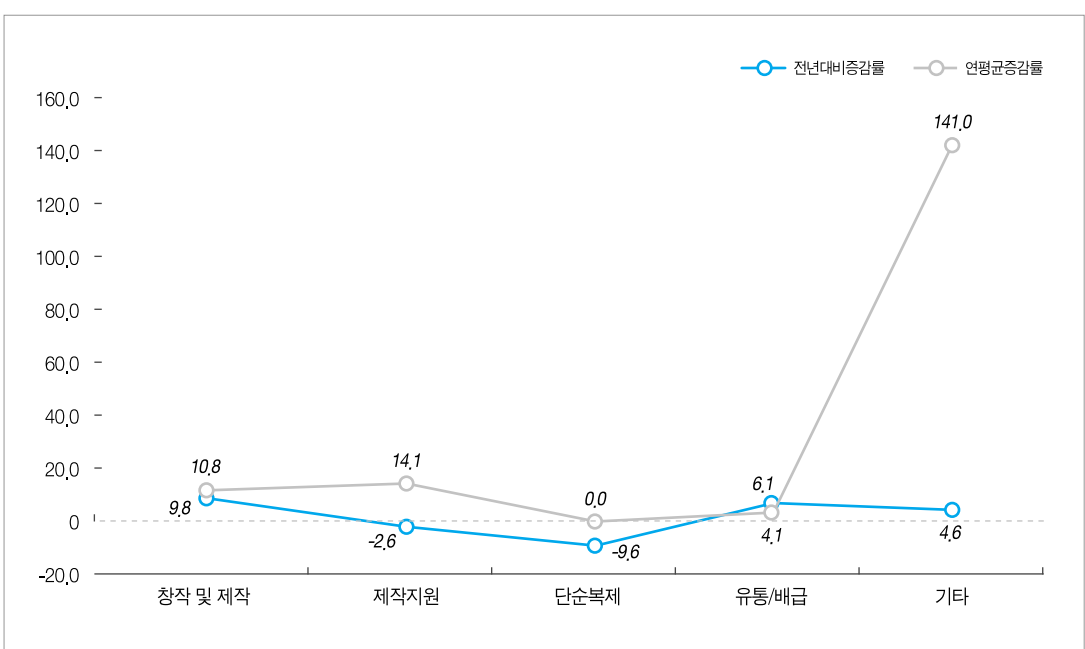


그림 4.6.10 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 (단위: %)



### 6.2.5. 매출액 규모별 매출액

2009년 애니메이션산업의 매출액 규모별 매출 현황을 보면 '10~100억 원 미만'의 사업체 매출액이 1,711억 원으로 전체 매출액의 47.7%의 비중으로 가장 높은 것으로 나타났다. '100억 원 이상' 사업체의 매출액은 1,106억 원이며 30.9%의 비중으로 나타났다. '1~10억 원 미만'의 사업체 매출액은 738억 원으로 20.6%의 비중을 나타냈으며, '1억 원 미만' 사업체의 매출액은 28억 원으로 0.8%의 비중을 보였다.

애니메이션 사업체의 '~10억 원 미만'의 사업체와 '10~100억 원 미만'의 사업체의 비중은 증가하고 있다. 이는 애니메이션 산업이 성장하면서 중소 사업체들의 규모도 같이 성장하고 있음을 보여준다.

표 4.6.10 매출액 규모별 매출 현황

(단위: 백만원, %)

구분	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원 미만	100억원 이상	합계
애니메이션 창작 제작	812	39,368	103,987	67,782	211,949
애니메이션 하청 제작	1,398	26,637	51,468	42,909	122,412
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	36	2,265	-	-	2,301
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	293	2,936	13,103	-	16,332
온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)	316	2,651	2,542	-	5,509
합계	2,855	73,857	171,100	110,691	358,503*
구성비(%)	0.8	20.6	47.7	30.9	100.0

\* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

연도별 매출액 규모별 매출 현황을 보면 '10~100억 원 미만' 사업체의 매출액은 2008년 대비 14.2% 증가하여 가장 큰 폭의 증가율을 보였다. '1~10억 원 미만' 사업체의 매출액은 전년대비 11.9% 증가하였으며, 1억 원 미만 사업체의 매출액은 0.7% 증가하였다. 한편 '100억 원 이상' 매출액은 전년대비 0.2% 감소하였으나 연평균은 25.7%로 비교적 가장 큰 폭으로 증가하였다.

표 4.6.11 매출액 규모별 연도별 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

연도별	1억원 미만	1~10억원 미만	10~100억원미만	100억원 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	0.7	11.9	14.2	▽0.2	8.8
연평균증감률(%)	▽9.6	0.8	9.3	25.7	11.3



그림 4.6.11 매출액 규모별 매출 현황

(단위 : 백만원)

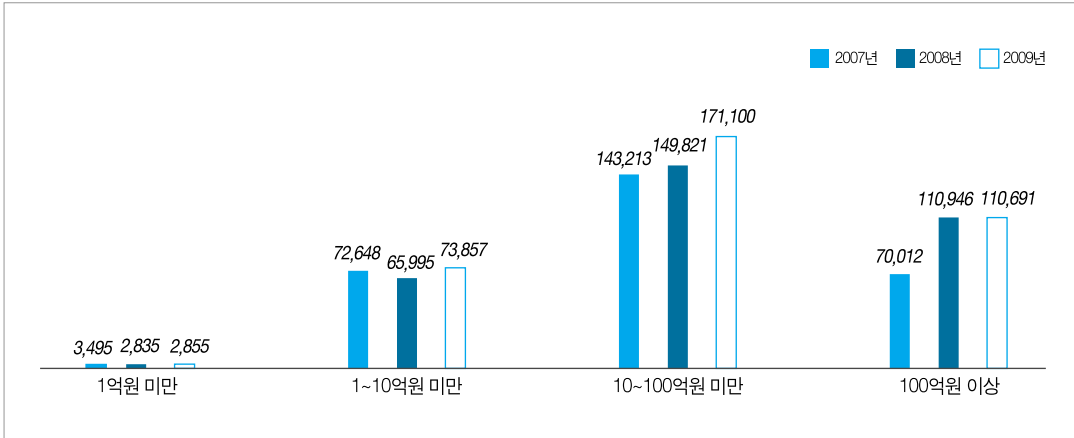
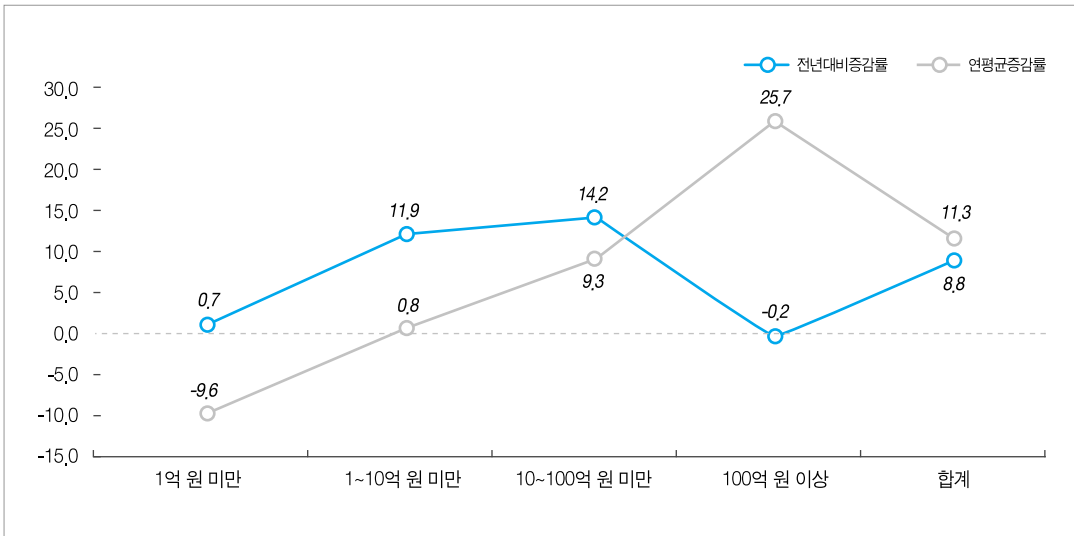


그림 4.6.12 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위 : %)



### 6.2.6. 종사자 규모별 매출액

2009년 애니메이션산업의 종사자 규모별 매출액을 보면 '10~49인' 이 1,646억 원으로 전체매출액의 45.9%로 가장 큰 것으로 나타났다. '50~99인' 은 936억 원이며, 이에 대한 비중은 26.1% 이다. '5~9인' 은 503억 원으로 전체매출액의 14.1%의 비중을 나타내며, '1~4인' 은 384억 원이며, 10.7%의 비중을 보이고 있다. '100인 이상' 은 113억 원으로 3.2%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 연도별로 보면 '100인 이상' 의 사업체 종사자는 지속적으로 줄어드나 그 외 사업체 종사자들은 증가하고 있다. 이 결과로 미루어보아 애니메이션 사업체의 규모별 매출이 고르게 증대되어 종사자수도 비례하여 증대되고 있다고 볼 수 있다.

**표 4.6.12 종사자규모별 매출 현황**

(단위 : 백만원, %)

구분	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
애니메이션 창작 제작	21,587	29,368	106,987	54,007	-	211,949
애니메이션 하청 제작	13,616	16,395	41,367	39,692	11,342	122,412
온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작	761	-	1,540	-	-	2,301
애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보	1,139	3,129	12,064	-	-	16,332
온라인 애니메이션서비스업 (인터넷, 모바일)	1,358	1,453	2,698	-	-	5,509
합계	38,461	50,345	164,656	93,699	11,342	358,503*
구성비(%)	10.7	14.1	45.9	26.1	3.2	100.0

\* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

연도별 종사자 규모별 매출액을 보면 모든 규모의 매출액이 증가한 반면에 '100인 이상'의 매출액은 지속적으로 감소하였는데 2007년에 174억 원에서 2008년에 155억 원, 그리고 2009년에 113억 원으로 전년대비 27.1% 감소하였고, 연평균도 19.3% 감소한 것으로 나타났다. '1~4인' 매출액은 전년대비 20.4% 증가하여 가장 큰 증가율을 보였으며 '50~99인'은 13.1% 증가하였다. '5~9인'은 전년대비 12.0% 증가하였으며, '10~49인'은 6.7% 증가하여 가장 낮은 증가율을 보였다.

**표 4.6.13 종사자 규모별 연도별 매출액 현황**

(단위 : 백만원, %)

연도별	1~4인	5~9인	10~49인	50~99인	100인 이상	합계
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
전년대비증감률(%)	20.4	12.0	6.7	13.1	▽27.1	8.8
연평균증감률(%)	1.7	21.9	11.6	16.7	▽19.3	11.3

**그림 4.6.13 종사자 규모별 매출 현황**

(단위 : 백만원)

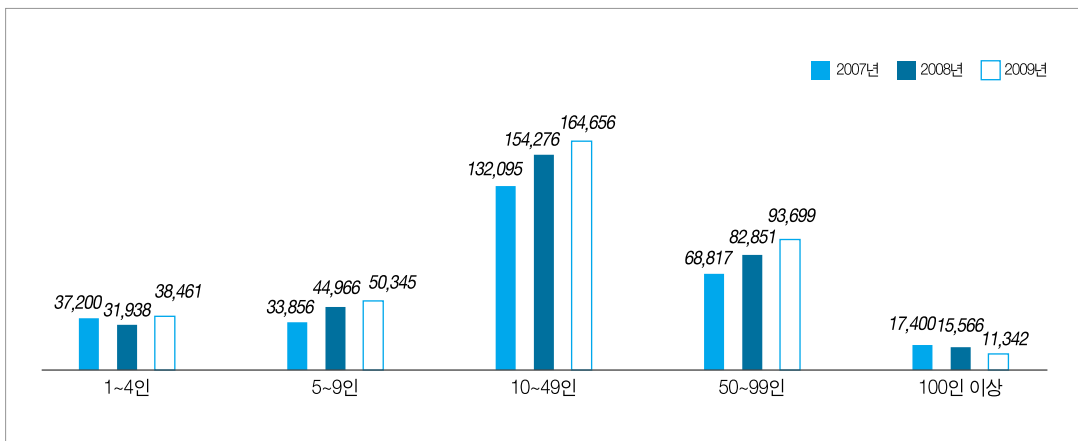
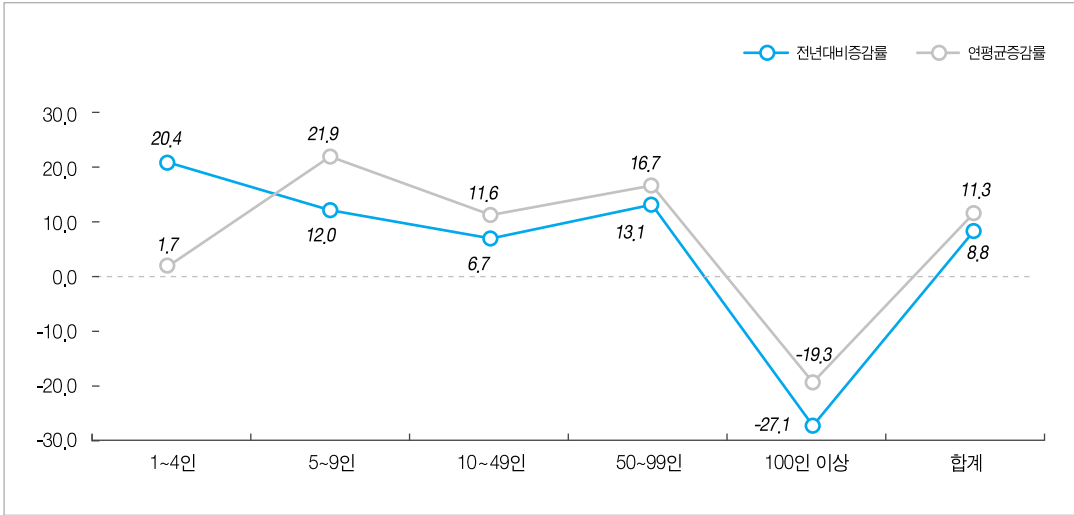


그림 4.6.14 종사자 규모별 매출액 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률

(단위: %)



### 6.2.7. 지역별 매출액

2009년 애니메이션산업은 서울의 매출액이 2,451억 원으로 절반이 넘는 68.4%의 비중을 차지하고 있다. 경기도는 605억 원으로 전체매출액의 16.9%의 비중을 차지하여 서울을 제외한 다른 지역보다 비교적 높은 비중을 보였다. 부산은 123억 원으로 3.4%의 비중을 나타내고 있으며, 광주 103억 원으로 2.9%의 비중을 나타내고 있다.

그 밖의 지역은 전체매출액의 2.0%를 넘지 못하여 지역 간 편차가 큼을 알 수 있다. 서울에 매출액이 집중되어있는 현상은 오랫동안 지속되어왔으므로 특이한 점은 아니지만 서울에서의 정보력, 자본의 이동 등 산업에 필요한 인적, 물적 자원의 활용이 서울 이 외에 지역에서는 한계점이 있음을 보여주는 단면일 수 있다.

앞으로 다양한 지역을 거점으로 산업을 성장시키려면 지역적 편중을 해소할 수 있도록 노력해야 할 것이다. 한편, 춘천은 애니메이션을 특화시키고 있고, 인천 송도에 애니메이션 파크 건설이 결정되는 등 지자체의 투자가 이루어지고 있는데 이는 지역간 불균형을 해소할 수 있는 실마리가 되어야 할 것이다.

**표 4.6.14 지역별 매출 현황** (단위 : 백만원, %)

지역	애니메이션 제작업	애니메이션 유통 및 배급	온라인애니메이션 유통업	합계	구성비(%)
서울	227,657	12,370	5,094	245,121	68.4
부산	12,318	-	-	12,318	3.4
대구	6,563	-	-	6,563	1.8
인천	4,982	-	-	4,982	1.4
광주	10,331	-	-	10,331	2.9
대전	1,625	-	415	2,040	0.6
울산	-	-	-	-	-
경기도	56,614	3,962	-	60,576	16.9
강원도	5,139	-	-	5,139	1.4
충청북도	3,668	-	-	3,668	1.0
충청남도	1,629	-	-	1,629	0.5
전라북도	3,328	-	-	3,328	0.9
전라남도	296	-	-	296	0.1
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	1,885	-	-	1,885	0.5
제주도	627	-	-	627	0.2
합계	336,662	16,332	5,509	358,503*	100.0

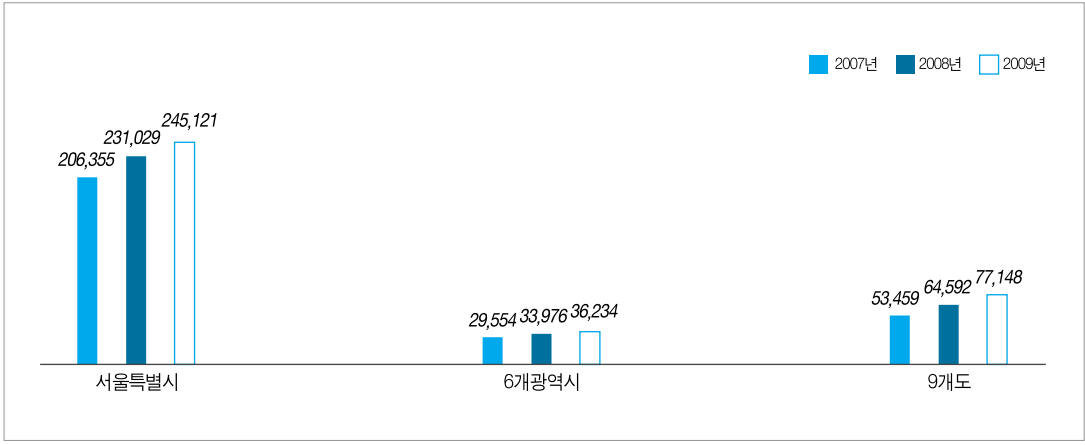
\* 극장매출액 및 방송사수출액 제외

애니메이션산업의 지역별 매출액은 감소한 지역이 없으며 모두 증가하였다. 연도별 지역 매출 현황을 보면 서울은 전년대비 6.1% 증가하였으며, 연평균 또한 9.0% 증가하였다. 경기도는 전년대비 23.7%, 연평균 18.6% 증가하여 다른 지역에 비해 비교적 높은 수준의 증가율을 보였다.

**표 4.6.15 연도별 지역별 매출 현황** (단위 : 백만원, %)

구분	2007년	2008년	2009년	전년대비증감률(%)	연평균증감률(%)
서울	206,355	231,029	245,121	6.1	9.0
부산	10,165	11,002	12,318	12.0	10.1
대구	6,205	6,417	6,563	2.3	2.8
인천	2,146	4,889	4,982	1.9	52.4
광주	9,004	10,141	10,331	1.9	7.1
대전	2,034	1,527	2,040	33.6	0.1
울산	-	-	-	-	-
경기도	43,048	48,957	60,576	23.7	18.6
강원도	4,327	4,823	5,139	6.6	9.0
충청북도	3,099	3,454	3,668	6.2	8.8
충청남도	-	1,527	1,629	6.7	-
전라북도	2,985	3,327	3,328	0.03	5.6
전라남도	-	274	296	8.0	-
경상북도	-	-	-	-	-
경상남도	-	1,711	1,885	10.2	-
제주도	-	519	627	20.8	-
합계	289,368	329,597	358,503	8.8	11.3

**그림 4.6.15 지역별 매출 현황** (단위 : 백만원)



**그림 4.6.16 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률** (단위 : %)

