

창작 산업구조 여전히 '취약'



이 내용은 문화관광부의 '2005문화산업통계'를 인용하여 작성한 내용으로 1부와 2부로 나누어 분석했다. 1부에서는 조사대상 213개 애니메이션업체 중 152개 업체의 응답 및 조사를 통해 만들어진 자료를 바탕으로 크게 애니메이션업계의 일반현황과 매출액현황으로 구분했다. 일반현황은 설립연도현황, 제작비용내역현황, 지적재산권 등이며 매출액현황은 사업형태별, 지역별, 매출규모별, 종사자규모별, 수입, 수출별 등 다양한 관점에서 조사된 통계내용이다. 따라서 제시된 각 항목의 통계를 통해 특징을 분석하고 이를 통해 애니메이션산업의 발전을 위한 제안을 모색해 보고자한다.

글 **최돈일** 경기대학교 다중매체영상학부 교수

조사대상 125개 애니메이션업체는 주로 1990년대 이후에 설립된 회사로 주식회사 형태가 57.6%이며 개인사업체는 32.0%로 나타났다. 경영형태로 살펴보면 창업이 86.4%이며 기타 전문경영인, 사업체인수 등의 순으로 나타났다. 회사대표자의 연령은 40대가 전체의 48.0%, 30대가 20.8%를 차지하여 전체적으로 경영자가 젊어지고 있으며 대표자의 학력은 대졸이상이 전체의 65.3%를 차지하여 고학력화 되고 있음을 알 수 있다.

제작비용에서는 제작비용이 가장 많으며 연구개발비·마케팅·홍보비·로열티·기타 순으로 나타났다. 문화산업의 특징을 고려할 때 마케팅과 홍보비의 비중이 낮으나 연구

개발비가 다른 분야에 비해 높은 것으로 나타난 것은 고무적이라 할 수 있다.

특허권의 경우 애니메이션산업은 총 5개의 사업체가 특허권을 보유하고 있으며 최대 15개, 평균적으로 5개를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 실용신안은 총 5개의 사업체가 실용신안을 보유하고 있으며 최대 20개, 평균 5개를 보유하고 있다.

한편 의장권은 총 3개의 사업체가 보유하고 있으며 최대 5개, 평균적으로 2.3개를 보유하고 있었다. 상표권은 총 15개의 사업체가 상표권을 보유하고 있으며 최대 113개, 평균 14.3개를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

한편 국내불법복제로 인한 피해는 대체적

으로 없으며(91.2%), 국외 또한 없는(99.2%) 것으로 나타났다. 저작권에 따른 분쟁사례도 국내업체와의 분쟁사례도 거의 나타나지 않았으며 국외업체와의 분쟁사례는 없는 것으로 나타났다. 이는 문화산업에 대한 저작권에 대한 인식이 많이 개선되고 있음을 의미한다고 할 수 있다.

산업분류

애니메이션 산업 분류는 최종 유통부분을 제외하고 제작부분에 한해 1개의 중 분류와 3개의 소 분류체계로 분류했다. 기획제작부분은 실태조사를 통해 산업규모를 직접 파악했다.

애니메이션 총 매출 감소세

2004년 애니메이션 산업 총 매출액은 2,650억원으로 나타났으며, 2003년 2,699억원과 비교하면 49억원(1.8%)감소했다. 총 매출액을 가치사슬로 구분하면 제작부분은 2,448억원(92.4%), 최종유통 부분은 201억원(7.6%)으로 나타났다. 이를 통해 볼 때 애니메이션제작업을 중심으로 매출이 상당부분 발생하고 있으며 극장과 방송사의 매출액 비중은 매우 적음을 알 수 있다. 특히 주목해야 할 것은 애니메이션 산업이 전체 문화산업 매출액 대비 비중이 0.5%에 머물고 있다는 것으로, 1990년대 이후 애니메이션 산업이 축소되고 있음을 보여주고 있다.

애니메이션 산업매출액을 사업형태별로 살펴보면, 단순 복제가 1,354억원으로 전체의 51.1%를 차지하며 가장 많은 비중을 보이고 있다. 이는 창작을 중심으로 산업의 구조가 이루어져 있지 않음을 반증하고 있다. 그러나 다행인 것은 창작, 관련이 751억원(28.4%)으로 비중이 확대되고 있다는 것이다.

지역별로 매출액을 살펴보면, 서울이 3,318억원(94.7%)으로 대부분의 매출이 집중되어 있다. 이는 125개 애니메이션제작업체의 대부분이 서울에 집중되어 있음을 의미한다. 이러한 현상은 지방의 애니메이션 산업 부재와 함께 지방대학에서 배출되는 애니메이션 예비인력의 진로에도 많은 문제를 야기한다.

사업체의 매출액 규모별로 집계해 보면, 매출 규모 100억원 이상 사업체의 매출액은 1,272억원(51.9%)으로 전체의 절반 이상을 차지하고, 규모 10억~100억원 미만 사업체의 매출액은 922억원(37.7%), 1억~10억원 미만 사업체의 매출은 245억원(10.0%), 1억원 미만 사업체의 매출은 8억원(0.4%)의 순으로 나타났다.

한편, 종사자 규모를 고려하여 살펴보면 종사자당 매출액은 1억8,680만원이며, 10억~100억원 미만 사업체의 종사자당 매출액은 5,850만원, 1억~10억원 미만 사업체는 2,270만원, 1억원 미만 사업체는 340만원으로 사업체 규모가 클수록 종사자당 매출액 규

〈표 1〉 애니메이션 업체 설립시기

구분	1959년 이전	1960~1969년	1970~1979년	1980~1989년	1990~1999년	2000년 이후	전체
사업체수	0	0	2	4	37	82	125
비율(%)	0.0	0.0	1.6	3.2	29.6	65.6	100.0

자료 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

〈표 2〉 애니메이션 제작비용 현황

단위 : 개소, 100만원, %

사업체수	총비용	사업체당 비용	제작비구성비율				
			제작비용	로열티	마케팅 홍보	연구개발	기타
126	109,292	867	69.6%	3.9%	4.9%	18.3%	3.3%

자료 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

〈표 3〉 애니메이션 지적재산권 현황

연도	구분	특허권	실용신안	의장권	상표권	저작권
2003	사업체수	14	10	12	33	39
	평균	4.5	6.6	26.3	13.0	9.0
2004	사업체수	5	5	3	15	20
	평균	5.0	5.2	2.3	14.3	12.1

자료 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

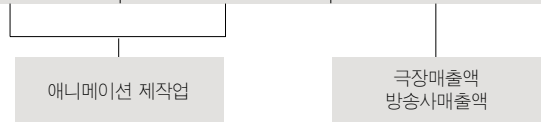
〈표 4〉 애니메이션산업 분류

중 분류	소 분류	구분
애니메이션제작업	애니메이션 창작제작(극장용 및 TV)	213개
	애니메이션 하청제작	
	온라인(인터넷, 모바일)애니메이션 제작	

자료 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

〈표 5〉 애니메이션산업 가치사슬에 따른 분류체계

인프라	기획	제작	유통
장비 및 소프트웨어 - 제작 장비 - 촬영/편집/녹음장비 - 재생기기 - 애니메이션서비스 네트워크	극장애니메이션 제작기획 TV애니메이션 제작기획 비디오/DVD제작기획 온라인(인터넷/모바일)애니메이션 제작기획	시나리오/콘티작성 캐릭터/배경디자인 채화합성/특수효과/촬영/편집/녹음/더빙	오프라인유통 - 극장, 대여점 - 비디오/DVD상영관 - 비디오/DVD도소매점 온라인유통 - 방송프로그램방영 - 온라인(인터넷/모바일)서비스



자료 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

〈표 6〉 애니메이션 산업 매출액 현황

단위 : 100만원, %

구분	2003	2004	구성비(%)
애니메이션 제작업	257,878	244,897	92.4
최종유통	극장매출액	11,564	6.9
	방송사매출액	538	0.7
합계	269,980	265,015	100.0

(2004년 방송사매출액은 방송위원회 방송산업실태 보고서의 방송사 수출액 152만9,000달러에 2004년 평균 환율 1,143.72원 적용)

자료 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

〈표 7〉 애니메이션 산업 사업형태별 매출현황

단위 : 100만원, %

구분	2003	2004	구성비(%)
창작·판권	80,583	75,141	28.4
투자수입	-	578	0.2
제작서비스	154,248	6,112	2.3
단순 복제		135,467	51.1
유통·배급	18,166	8,816	3.3
마케팅·홍보 및 기타	4,881	18,783	7.1
합계	257,878	244,897	92.4
극장매출액	11,564	18,369	6.9
방송사수출액	538	1,749	0.7
전체	269,980	265,015	100.0
부가가치	111,772	43,604	
부가가치율	0.41	0.16	

출처 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

〈표 8〉 애니메이션 산업 수입현황

단위 : 1,000달러, %

지역	2003	2004	구성비(%)
중국	0	0	0.0
일본	1,228	7,883	98.5
동남아	28	0	0.0
북미	346	0	0.0
유럽	285	0	0.0
기타	100	0	0.0
분류 못함	-	120	1.5
전체	1,987	8,003	100.0

출처 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

〈표 9〉 애니메이션 수출현황

단위 : 1,000달러, %

지역	2003	2004	구성비(%)
중국	10,433	194	0.3
일본	5,076	16,245	26.3
동남아	398	114	0.2
북미	42,625	36,101	58.4
유럽	2,102	3,408	5.5
기타	15,087	1,630	2.6
분류 못함	-	4,073	6.6
전체	75,087	61,765	100.0

출처 : 문화관광부, 2005 문화산업통계

모도 큰 것으로 나타났다.

사업체 종사자 규모별로 매출액을 살펴보면, 종사자 50~99인 사업체의 매출액은 815억원(33.3%)으로 가장 높게 나타났고, 10~49인 사업체 602억원(24.6%), 1~4인 사업체 564억원(23.0%), 5~9인 사업체 278억원(11.4%), 100인 이상 사업체 188

억원(7.7%)의 순으로 나타났다.

애니메이션 산업 영업비용은 2,619억원으로 애니메이션 제작업 매출액 2,448억원 대비 7.0%로 비교적 높게 나타났다. 영업비용을 내역별로 구분하면 매출원가가 1,836억원(70.1%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 그 다음으로 인건비 413억원(15.8%), 기타

257억원(9.8%), 감가상각비 40억원(1.6%)의 순으로 나타났다.

日 애니메이션 수입 증가

2004년 애니메이션 산업의 총 수입액은 800만 달러로 2003년 198만 달러보다 302.8% 증가한 것으로 나타났다. 국가별로 살펴보면, 일본 애니메이션 수입이 788만 달러(98.5%)로 대부분을 차지하고 있으며 기타 지역은 조사되지 않았다. 일본 지역 수입을 전년과 비교하면 541.9% 증가한 것으로 나타났다.

애니메이션 산업의 해외진출형태는 OEM 수출 63.0%, 완제품수출 21.4%, 라이선스는 14.8%, 기술서비스는 5.0%로 나타나 창작보다는 주문제작방식의 수출형태 비중이 큰 것으로 나타났다.

한편 해외진출경로는 직접수출에서는 해외유통사 접촉이 21.1%이며 그밖에 해외법인인 19.4%, 해외전시회 행사참여 8.8% 순이며, 간접수출로는 해외에이전트 13.1%와 국내 에이전트 활용 12.5%, 기타 25% 순으로 나타났다.

2004년 애니메이션 총 수출액은 6,176만 달러로 2003년 7,508만 달러보다 1,332만 달러(18.4%) 감소한 것으로 나타났다. 그러나 수입에 비해 수출의 규모가 7배 이상인 것으로 나타나 문화산업수출증대에 역할을 하는 것으로 분석된다.

총 수출액을 국가별로 살펴보면, 북미 수출이 3,610만 달러(58.4%)로 전체의 절반 이상을 차지하고 있으며, 일본 1,624만 달러(26.3%), 유럽 340만 달러(5.5%)의 순서로 나타났다. 국가별 수출을 전년과 비교하면, 수출 증가 지역은 일본과 유럽으로 각각 220.0%, 62.1% 증가했으며, 수출 감소 지역은 중국, 동남아, 북미 지역으로 각각 98.1%, 71.4%, 15.3% 감소한 것으로 나타났다.

구성비로 비교하면, 구성비 증가 지역은 일본, 북미, 유럽지역으로 각각 19.6%, 2.2%, 2.7% 증가했으며, 구성비 감소 지역은 중국, 동남아 지역으로 각각 13.5%, 0.3% 감소했다. 🌐