

인력 구조 불균형 심화

제작인력 비중 절대적...비정규직 증가로 고용 불안

이번 내용은 한국애니메이션 산업 현황 2부로 애니메이션산업에 종사하는 인력현황을 다양한 측면으로 분석하고 1부와 2부를 종합하여 경쟁력 있는 한국애니메이션산업의 구조를 위한 대안을 모색해 보 고자한다.

글 최돈일 경기대학교 다중매체영상학부 교수

2004년 국내 애니메이션 산업 총 종사자수는 3,600명으로 나타났다. 2003년과 비교하면 1,785명(33.1%)이 감소했는데, 이는 대부분 프리랜서로 대체되어 조사된 것으로 파악 된다. 프리랜서 현황을 고려하면, 애니메이션 사업체 128개의 고용 프리랜서수가 1,481명 이므로 이를 애니메이션을 하는 사업체 319개로 확대할 경우, 3,691명의 종사자를 추가로 집계할 수 있다. 즉, 회사에 속한 인력보다 소속되지 않고 프로젝트 단위로 활동하는 인력의 수가 더 많은 것으로 추정되고 있다.

지역별로 종사자를 살펴보면, 서울이 3,077명(85.5%)으로 가장 높은 비중을 차지 하고 있으며, 경기도 219명(6.1%), 부산 110명(3.1%), 광주 92명(2.6%), 대전 31명(0.9%), 강원도 30명(0.8%)의 순으로 나타

났다.

100억원 미만 사업체 비중 가장 높아

사업체 매출액 규모별로 종사자를 살펴보면, 규모 10~100억원 미만 사업체의 종사자가 1,577명(43.8%)으로 가장 높게 나타났고, 1~10억원 미만 사업체 종사자 1,084명(30.1%), 100억원 이상 사업체 종사자 681명(18.9%), 1억원 미만 사업체 258명(7.2%)의 순으로 나타났다. 규모별로 매출액 구성비와 비교하면, 1억원 미만 사업체의 종사자 구성비는 7.2%이지만 매출액 구성비는 0.4%, 1~10억원 미만 사업체의 종사자 구성비는 30.1%이지만 매출액 구성비는 10.0%, 10~100억원 미만 사업체의 종사자 구성비는 43.8%이지만 매출액 구성비는 37.7%로

나타났다. 반면, 100억원 이상 규모 사업체의 종사자 구성비는 18.9%이지만 매출액 구성비는 51.9%로 나타났다.

사업체 규모별로 종사자를 살펴보면, 규모 10~49인 사업체의 종사자가 1,525명(42.4%)으로 가장 높게 나타났고, 규모 50~99인 사업체의 종사자가 920명(25.6%), 100인 이상 사업체 종사자 527명(14.6%), 1~4인 사업체 종사자 318명(8.8%), 5~9인 사업체 종사자 310명(8.6%)의 순으로 나타났다.

애니메이션 산업 종사자 3,600명을 고용형태별로 살펴보면, 정규직 1,938명(53.8%), 비정규직 1,662명(46.2%)로 정규직 종사자가 다소 많이 나타났다. 2003년과 비교하면, 정규직은 488명(20.1%) 감소했고, 비정규직

은 1,297명(43.8%)감소했다. 구성비로 비교하면, 정규직은 45.1%에서 53.8%로 8.7%포인트 증가했고, 반대로 비정규직은 54.9%에서 46.2%로 8.7%포인트 감소했다.

애니메이션 산업 종사자를 성별로 살펴보면, 남자 2,177명(60.5%), 여자 1,423명(39.5%)로 남자종사자가 여자 종사자 보다 1.5배 많이 나타났다. 2003년과 비교하면, 남자 종사자는 584명(21.2%)감소했으며, 여자 종사자는 1,201명(45.8%)감소했다. 구성비로 비교하면, 남자종사자는 51.3%에서 60.5%로 9.2%포인트 증가했으며, 반대로 여자 종사자는 48.7%에서 39.5%로 9.2%포인트 감소했다.

비정규직 46.2%로 절반 육박

직무별로 살펴보면, 개발제작 2,713명(75.4%), 관리 345(9.6%), 기타 214명(5.9%), 사업기획 183명(5.1%), 연구기술 72명(2.0%), 마케팅홍보 71명(2.0%)의 순으로 나타났다. 2003년과 비교하면, 사업기획은 73명(28.5%)감소했고, 관리직은 51명(12.9%)감소, 개발·제작은 617명(18.5%)감소, 마케팅·홍보는 112명(61.2%) 감소, 연구·기술은 260명(78.3%)감소하여 연구·기술직의 감소율이 가장 크게 나타났다.

구성비로 비교하면 사업기획/관리/개발·제작은 구성비가 각각 0.3%포인트, 2.2%포인트, 13.63%포인트 증가했고, 마케팅·홍보/연구·기술은 각각 1.4%포인트, 4.2%포인트 감소했다.

학력별로 살펴보면, 대졸종사자는 1,196명(61.7%)으로 가장 많은 비중을 차지하며, 그 다음으로 전문대졸 399명(20.6%), 고졸 이하 251명(13.0%), 대학원졸 이상 91명(4.7%) 순으로 나타났다. 2003년과 구성비를 비교하면, 고졸이하 종사자는 13.3%에서 13.0%로 0.3%포인트 감소했으며, 전문대졸 종사자는 19.6%에서 20.6%로 1.0%포인트 증가하였고, 대졸 종사자도 61.3%에서 61.7%로 0.4%포인트 증가했다. 대학원졸 이상 종사자는 5.8%에서 4.7%로 1.1%포인트 감소했다.

〈표 1〉 애니메이션 산업 종사자수 현황

(단위: 명, %)

구분		2003	2004	구성비(%)
고용형태별	정규직	2,426	1,938	53.8
	비정규직	2,959	1,662	46.2
성별	남자	2,761	2,177	60.5
	여자	2,624	1,423	39.5
직무별	사업기획	256	183	5.1
	관리	396	345	9.6
개발·제작		3,331	2,713	75.4
마케팅·홍보		182	71	2.0
연구·기술		332	72	2.0
기타		888	214	5.9
합계		5,385	3,600	100.0

자료: 문화관광부, 2005 문화산업통계

〈표 2〉 고용형태별 종사자 현황

(단위: 명, %)

고용형태별	2003	2004	구성비(%)
정규직	2,426	1,938	53.8%
비정규직	2,959	1,662	46.2
합계	5,385	3,600	100.0

자료: 문화관광부, 2005 문화산업통계

한국 애니메이션 산업은 1990년대 이후 대부분의 업체가 수도권을 중심으로 창업되었고 경영자와 종사자는 고학력자인 것으로 나타났다. 또한 비용의 대부분은 제작비의 비중이 컸으며 지적재산권의 확보는 매년 증가하는 것으로 나타났다.

한편 매출현황을 살펴보면 아직은 전체 문화산업 매출액의 0.5%에 불과한 수준이다. 수출이 수입에 비해 높은 것은 다행한 일이지만 수출의 내용을 보면 단순 복제의 형태가 절반을 넘으며 특정지역의 수출비중이 높은 것은 개선되어야 할 것으로 보인다.

산업에 종사하는 인력의 대부분도 제작에 참여하는 비중이 지나치게 높으며 연령층이 젊어지고 있고 고학력화 되고 있다. 그러나 비정규직 등의 확대에 따른 고용의 불안정성과 산업규모의 축소로 인한 이직현상은 매우 심각한 문제가 아닐 수 없다.

이러한 산업통계내용을 종합해 볼 때 한국 애니메이션 산업은 대내외적인 위협 요소가 존재하고 있음을 알 수 있다. 하청물량의 감소와 후발국가 추격, 게임, 캐릭터 등 다양한 경쟁 콘텐츠가 증가하고 있고 일본애니메이션 개방 확대에 따른 시장의 축소우려, 신규 플랫

〈표 3〉 매출액 규모별 종사자 현황

(단위: 명, %)

규모	2004	구성비(%)
1억원 미만	258	7.2
1~10억원 미만	1,084	30.1
10~100억원 미만	1,577	43.8
100억원 이상	681	18.9
합계	3,600	100.00

자료: 문화관광부, 2005 문화산업통계

폼 수익구조 불확실 등이 우선 개선되어야 할 것으로 보인다. 또한 투자재원의 부족과 창작의 기반이 되는 창작·기획력의 부족도 짚고 넘어가야 할 문제다. 이 밖에 산업인력구조 불균형으로 인한 제작 편중 현상, 애니메이션에 대한 환경과 제도 정비 미흡도 단점으로 지적되고 있다.

그러나 이렇게 어려운 산업구조와 환경에서도 한국 애니메이션 산업에 기회는 있다. 3D 애니메이션 시장의 확대, 신규플랫폼 증가, 해외공동제작활성화와 세계시장 진출기회가 확대되는 등 긍정적인 환경의 변화가 일어나고 있는 것. 이러한 기회를 바탕으로 한국 애니메이션 산업이 경쟁력 있는 문화산업으로 도약할 수 있기를 기대해본다. ●