

| | |
|--------------|----------------------------|
| 자료번호 | A1-2004-0044 |
| 자 료 명 | 문화인력(애니메이션 부문) 실태조사 |

본 조사표에 응답하신 모든 내용은 통계적으로만 이용될 뿐이며, 통계법 8조에 따라 사업체나 개인의 개별적인 사항은 일체 비밀이 보장됩니다.

문화산업 발전을 위한 귀하의 노고에 깊이 감사드립니다.

문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원의 의뢰로 한국노동연구원과 한국애니메이션예술인협회는 문화인력(애니메이션 부문) 종사자의 현황과 직무, 그리고 현장에서의 문제점 등을 조사하고자 합니다. 본 조사는 애니메이션 부문에 종사하는 근로자들의 권익을 보호하고, 나아가 문화산업의 발전을 위해 우리 애니메이션이 큰 역할을 할 수 있는 귀중한 자료이오니 성실하게 응답해 주시기를 부탁드립니다.

2004년 10월

문화관광부 · 한국문화콘텐츠진흥원 ·
한국노동연구원 · 한국애니메이션예술인협회

| | | |
|----------------|----------------------------|-----------------|
| 방문업체명 : | 면접일시 : 2004년 10 월 일 | 면접원 성명 : |
|----------------|----------------------------|-----------------|

※ 이상 면접원이 기록, 방문업체명이 없는 경우에는 없는 이유를 표시)

■ 귀하에 관한 다음 사항 중 해당되는 항목에 ○표를 하거나 또는 적절한 응답을 기입하여 주십시오.

| | | | |
|-------------------------------|---|---------------------------------|---------|
| 성 명 | | 전화번호 | |
| 성 별 | ① 남 ② 여 | 생년월일 | 년 월 일 생 |
| 애니메이션 부문에서 일한 총 경력 * | 년 개월 | 참여했던 애니메이션 작품 의 총 갯수 | 약 개 |
| 현재 일하고 있는 업체와 함께 일한 총 기간 * | 년 개월 | 현재 업체 외의 다른 업체 와 일한 총 기간 * | 년 개월 |
| 최종 학력 | ① 중학교 졸업 이하 ② 고등학교 졸업 ③ 전문대 졸업 ④ 대학교 졸업 ⑤ 대학원 졸업(석사) ⑥ 박사 학위 소지 | | |
| 전공 *** | ① 애니메이션 관련 학과 또는 학교 ② 예술계(애니메이션 외) ③ 인문사회계 ④ 이공계 ⑤ 기타; () | | |
| 최종 졸업학교의 학과 명**** | | | |
| 보수지급 형태 | ① 시간급 ② 일급 ③ 주급 ④ 월급 ⑤ 작업량에 따라 ⑥ 프로젝트건당 ⑦ 기타 : () | | |
| 월평균 보수의 수준 ***** | 월평균 ()만원 | 현재 작업 또는 사업을 하 는 주 활동지역***** | |

* 기 간 ; 도중에 중단된 기간이 있다면 그 기간을 제외하고 그 전후에 일한 기간을 모두 합하여 주십시오.
** 지 역 ; 서울시, 청주시, 경상북도, 전라남도 등과 같이 시의 경우에는 시를 그 외에는 도 단위까지만 기록해 주십시오.
*** 전 공 ; 최종 학력의 전공을 선택해 주십시오.
**** 학과명; 중졸 등과 같이 학과 명이 없는 경우에는 기입하지 않으셔도 됩니다.
***** 소득수준 ; 애니메이션 분야에서 발생하는 보수만 포함해 주십시오.(2003년을 예로 생각하시면 됩니다.)
***** 지 역 ; 서울시, 청주시, 경상북도, 전라남도 등과 같이 시의 경우에는 시를, 그 외에는 도 단위까지만 기록해 주십시오.

□ 현재 업무 및 경력(직업경로)지도

1. 귀하가 현재 애니메이션 분야에서 맡고 있는 직무의 호칭은 무엇입니까? (혹시 해당되는 직무가 복수면 **모두** 표시해 주십시오.)

- | | | |
|--------------------|---------------|-----------------------------------|
| (a) 총감독 로듀서 포함) | (b) 애니메이션 기획자 | (c) 프로듀서(책임, Co, Associate 등 모든 프 |
| (d) 시나리오 작가 | (e) 캐릭터디자이너 | (f) 배경(설정) 담당자 |
| (g) 레이아웃 | (h) 연출감독(콘티) | (i) 애니메이터 |
| (j) 촬영담당자 | (k) 그래픽 디자이너 | (l) 특수효과(비주얼 effect) 담당자 |
| (m) 편집담당자 | (n) 음악담당자 | (o) 미술담당자 |
| (p) 2D감독 | (q) 3D감독 | (r) Technical Director |

(s) 기타 (구체적으로)

2. 귀하가 담당하고 있는 직무 중 위의 [질문 1] 문항에서 가장 주된 직무의 알파벳을 우선순위에 따라 2개만 기입하여 주십시오. (주된 직무가 1개인 경우에는 1순위만 기입하십시오.)

(1순위) ;

(2순위) ;

3. 귀하가 현재 애니메이션 제작과정에서 맡고 있는 기능은 무엇입니까?(해당되는 기능을 **모두** 표시해 주십시오.)

- | | | |
|-----------------------|---------------------------|---------------------------|
| (a) 애니메이션 기획 | (b) 시나리오 | (c) 스토리보드 |
| (d) X-sheet | (e) Key-BG 디자인 | (f) 레이아웃과 연출 |
| (g) 원화 | (h) 동화 | (i) Digital(페인트, CG) - 2D |
| (j) Digital(카메라) - 2D | (k) Digital(페인트, CG) - 3D | (l) Digital(카메라) - 2D |
| (m) 미술 및 배경 | (n) 캐릭터 설정 | (o) 스캐닝 |
| (p) 편집 | (q) 음악 | (r) Mixing |

(s) 기타 (구체적으로)

4. 귀하가 담당하고 있는 기능 중 위의 [질문 3] 문항에서 가장 주된 기능의 알파벳을 우선순위에 따라 2개만 기입하여 주십시오. (주된 기능이 1개인 경우에는 1순위만 기입하십시오.)

(1순위) ;

(2순위) ;

5. 만약 귀하가 애니메이션 분야에서 종사하는 동안 담당했던 기능에 변화가 있었다면, 다음 보기에서 시간의 순서대로 표시해 주십시오. (아래의 예를 참조하세요. 이것은 귀하의 직무 경로에 대한 분석입니다.)

| 경력순서 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 업무의 경로 (그 동안 담당했던 기능들을 순서대로 [질문 3]의 예에서 고르시오) | | | | | | | | | | |
| 업무를 담당했던 기간(대략) | | | | | | | | | | |

※ 동시에 담당했던 기능의 경우에는 예와 같이 하나의 칸에 기록해 주십시오. 경로를 기록한 마지막 칸에 [질문 3]에서 응답한 현재의 기능이 모두 기입되어 있어야 합니다.

<예> 만약 동화 그리는 업무에서 시작해서, 원화, 캐릭터 설정을 거쳐서 이제 스토리보드(시나리오), X-sheet과 레이아웃과 연출을 모두 담당하고 있는 감독의 경우에는 다음과 같이 기입하시면 됩니다.>

| 예: 경력순서 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|------|----|------|---------|---|---|---|---|---|----|
| 업무의 경로 [질문 3]의 예에서 해당 번호를 고르시오 | h | g | n | b c d f | | | | | | |
| 업무를 담당했던 기간 | 3.5년 | 4년 | 2.5년 | 10년 | | | | | | |

6. 위 [질문 5]에서 경로의 마지막 칸에 기록한 귀하의 현재 상황에서 앞으로 2 ~ 3년 안에 새로운 기능을 담당할 것으로 추측하는 경우 그 기능은 무엇으로 예상하십니까?(해당되는 기능이 있는 경우 **모두** 표시해 주십시오)

- ㉠ 현재 기능 그대로일 것이다 ➡ [질문 8] 번으로 !
㉡ 다음 기능으로 바뀌어 있을 것이다 ➡ [질문 7] 번으로 !

- | | | |
|---------------------|-------------------------|-------------------------|
| ㉢ 애니메이션 기획 | ㉣ 시나리오 | ㉤ 스토리보드 |
| ㉥ X-sheet | ㉦ Key-BG 디자인 | ㉧ 레이아웃과 연출 |
| ㉨ 원화 | ㉩ 동화 | ㉪ Digital(페인트, CG) - 2D |
| ㉫ Digital(카메라) - 2D | ㉬ Digital(페인트, CG) - 3D | ㉭ Digital(카메라) - 2D |
| ㉮ 미술 및 배경 | ㉯ 캐릭터 설정 | ㉰ 스캐닝 |
| ㉱ 편집 | ㉲ 음악 | ㉳ Mixing |

㉴ 기타 (구체적으로)

7. 귀하가 애니메이션 부문에서 최종적으로 담당할 것으로 예상하는 기능(귀하의 애니메이션 경력에 있어 최종 직무)은 무엇입니까? (해당되는 기능을 **모두** 표시해 주십시오)

- | | | |
|---------------------|-------------------------|-------------------------|
| ㉢ 애니메이션 기획 | ㉣ 시나리오 | ㉤ 스토리보드 |
| ㉥ X-sheet | ㉦ Key-BG 디자인 | ㉧ 레이아웃과 연출 |
| ㉨ 원화 | ㉩ 동화 | ㉪ Digital(페인트, CG) - 2D |
| ㉫ Digital(카메라) - 2D | ㉬ Digital(페인트, CG) - 3D | ㉭ Digital(카메라) - 2D |
| ㉮ 미술 및 배경 | ㉯ 캐릭터 설정 | ㉰ 스캐닝 |
| ㉱ 편집 | ㉲ 음악 | ㉳ Mixing |

㉴ 기타 (구체적으로)

□ 교육 및 훈련

8. 현재 귀하가 맡고 계신 업무를 수행하는데 가장 큰 도움을 준 교육 및 훈련 프로그램을 선택하신 후 해당 교육 또는 훈련을 수료하는데 든 기간을 기입하여 주십시오.

- | | |
|--------------------------------|--|
| ① 정규 교육(고등학교, 대학교 과정 등) | ② 비정규 교육(학원, 과외교습, 개인지도 등) |
| ③ 도제 방식의 훈련 | ④ 해외 유학이나 연수 |
| ⑤ 실질적인 프로젝트의 수행을 통한 OJT(현장 훈련) | ⑥ 독학으로 지식 및 기술 습득 |
| ⑦ 기타; (구체적으로) | <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 400px;"></div> |

9. 위 [질문 8]에서 응답한 교육 및 훈련을 수료하는데 든 기간은 얼마나 됩니까?;

| | |
|---|----|
| 년 | 개월 |
|---|----|

<※ 교육훈련 과정이 현재까지 끝나지 않은 경우에는 현재까지의 기간을 추정하여 기입하여 주십시오>

10. [질문 8]에서 응답한 교육 및 훈련 프로그램을 수료한 후 시작했던 애니메이션 분야의 업무는 무엇입니까? (해당되는 업무를 모두 표시해 주십시오)

- | | | |
|---------------------|-------------------------|-------------------------|
| ① 애니메이션 기획 | ② 시나리오 | ③ 스토리보드 |
| ④ X-sheet | ⑤ Key-BG 디자인 | ⑥ 레이아웃과 연출 |
| ⑦ 원화 | ⑧ 동화 | ⑨ Digital(페인트, CG) - 2D |
| ⑩ Digital(카메라) - 2D | ⑪ Digital(페인트, CG) - 3D | ⑫ Digital(카메라) - 2D |
| ⑬ 미술 및 배경 | ⑭ 캐릭터 설정 | ⑮ 스캐닝 |
| ⑯ 편집 | ⑰ 음악 | ⑱ Mixing |

⑳ 기타 (구체적으로)

11. 현재 귀하가 맡고 계신 업무를 향상시키기 위해 [질문 8]에서 응답한 이외의 다른 교육 및 훈련을 받고 싶다면 다음 중 무엇이 가장 큰 도움이 될 것이라고 생각하십니까?

- ① 정규 교육과정을 수료
- ② 비정규 훈련과정을 수료
- ③ 대가(전문가)로부터의 도제식 훈련
- ④ 해외 유학이나 연수
- ⑤ 많은 프로젝트의 수행을 통한 OJT(현장 훈련)
- ⑥ 특별히 필요한 교육 훈련 프로그램이 없다

⑦ 기타 : (구체적으로)

12. [질문11]에서 응답한 교육훈련을 지금까지 받지 못한 이유는?

- ① 해당 프로그램이 국내외 어디에도 존재하지 않아서(즉, 해당 지식을 습득할 수 있는 방법이 없어서)
- ② 해당 프로그램이 국내에 존재하지 않아서
- ③ 해당 프로그램은 있으나 그 수준이 너무 낮아서
- ④ 시간이 없어서
- ⑤ 비용이 너무 비싸서
- ⑥ 프로젝트에 많이 참여할 기회가 없어서
- ⑦ 어떤 교육 훈련을 받을 수 있는지 정보가 부족해서
- ⑧ 해당 업계의 관행이 그런 교육훈련을 허용하지 않아서

⑨ 기타 : (구체적으로)

□ 애니메이션 부문에서 일하게 된 동기와 직장이동

13. 애니메이션 분야에서 일하게 된 주요 동기는 무엇입니까?

- ① 애니메이션에 대한 열정 때문에
- ② 애니메이션에 대한 교육훈련을 받았기 때문에
- ③ 애니메이션에 대한 재능이 있어서
- ④ 애니메이션과 관련된 전문지식 또는 기술이 있어서
- ⑤ 애니메이션을 취미생활로 시작했다가
- ⑥ 애니메이션 분야가 향후 유망한 산업이라고 판단되어서

⑦ 기타 : (구체적으로)

14. 애니메이션 이외 다른 분야에서 종사하신 적이 있습니까?

- ① 없다 ➡ [질문 16] 번으로 !
- ② 있다 ➡ [질문 15] 번으로 !

15. 다른 분야에서 일하신 경력이 있는 경우 어떤 분야에서 일을 하셨습니까?

- | | | |
|---------------|------------|------------------|
| ① 농림수산업 | ② 광업 및 제조업 | ③ 전기가스수도업 및 건설업 |
| ④ 도소매업 | ⑤ 숙박음식업 | ⑥ 운수업 |
| ⑦ 통신업(IT포함) | ⑧ 금융보험업 | ⑨ 부동산 임대업 |
| ⑩ 사업서비스업 | ⑪ 교육서비스업 | ⑫ 보건 및 복지서비스업 |
| ⑬ 오락 및 문화서비스업 | ⑭ 운동관련산업 | ⑮ 기타 공공 및 개인서비스업 |

16. 애니메이션 외의 다른 분야에서 더 많은 보수를 제시할 경우 다른 분야로 이직하실 의향이 있으십니까?

- ① 이직한다.
- ② 어느 정도 애니메이션과 관련이 있다면 이직한다.
- ③ 애니메이션 분야에서 가지고 있는 기술과 지식을 활용할 수 있는 분야(예; 게임) 인 경우에만 이직한다.
- ④ 애니메이션 분야에서만 계속 일할 생각이며 다른 분야로 이직할 생각이 없다.

□ 고용형태와 근로조건, 만족도

17. 현재 어떤 고용형태를 가지고 계십니까?

- ① 사업주 ➡ [질문 19] 번으로 !
- ② 정규직 근로자 ➡ [질문 19] 번으로 !
- ③ 프리랜서(자영업 포함) ➡ [질문 18] 번으로 !
- ④ 임시직, 파트타임, 계약직(프리랜서로서의 계약이 아닌 그 업체의 근로자로서 계약할 경우) ➡ [질문 18] 번으로
- ⑤ 일용직 ➡ [질문 18] 번으로 !

⑥ 기타 : (구체적으로)

18. 현재 애니메이션 제작사와 함께 일을 하게 될 때 어떤 계약관계로 일하십니까?

- | | | |
|--------|-------------------|--------|
| ① 근로계약 | ② 고용계약 | ③ 위탁계약 |
| ④ 도급계약 | ⑤ 명백한 계약이 없이 일한다. | |

용어 설명

- 근로계약 : 근로자와 사용자 간에 대가를 받을 것을 조건으로 노무를 제공하는 계약으로 사용자와 근로자간의 사용종속(사용자의 명령에 복종해야 하는) 관계를 가진다.
- 고용계약 : 보수를 받을 것을 조건으로 노무를 제공하는 계약이지만 사용자와 근로자간 사용종속 관계가 없다. 즉 사용자와 근로자가 평등한 관계에서 일을 하는 경향이 있다.
- 위탁계약 :
- 도급계약 : 주문자가 어떤 노무를 제공해 줄 것인지 일정한 기간과 양을 정해서 청부하는 계약

19. 보통의 애니메이션 프로젝트에 참여할 때 직접 투입되는 평균 주당 근로시간은?

1주 평균 약 시간

(※ 준비 내지는 보조적인 업무에 투입되는 시간은 제외하여 주십시오.)

20. 그동안 애니메이션 분야에서 귀하가 참여했던 프로젝트 중 가장 집중적으로 일을 한 경우 평균 주

당 근로시간은? 1주 평균 약 시간

(※ 준비 내지는 보조적인 업무에 투입되는 시간은 제외하여 주십시오.)

21. 귀하가 보통 1개의 애니메이션 프로젝트에 참여할 때 작업에 참여하는 평균 기간은?

년 개월

22. 2003년 1년 동안 애니메이션 프로젝트에 참여한 기간과 참여하지 않고 다른 종류의 일도 하지 않은 기간을 구분하여 기입해 주십시오.

- 애니메이션 프로젝트에 참여한 기간

개월 주

- 프로젝트도 없고 다른 종류의 일도 하지 않은 기간

개월 주

(※ 둘을 합한 값이 1년이 될 필요는 전혀 없습니다.)

23. 귀하는 현재 일하고 있는 애니메이션 분야에서 다음과 같은 항목에 얼마나 만족하고 계십니까?

| | ① 매우 불만족 | ② 불만족 | ③ 보통 | ④ 만족 | ⑤ 매우 만족 |
|-------------------|----------|-------|------|------|---------|
| 1) 업무의 내용 | | | | | |
| 2) 근무환경 | | | | | |
| 3) 근무시간 | | | | | |
| 4) 임금(또는 소득) | | | | | |
| 5) 재능 또는 기술의 활용정도 | | | | | |

☐ 사회보험, 노후 생활보장

24. 귀하가 애니메이션 분야에서 일하는 것을 통해 가입되어 있는 사회보험을 아래에서 모두 선택해 주십시오.

① 국민연금 ② 의료보험 ③ 산업재해보험 ④ 고용보험 ⑤ 없다

25. 혹시 지금 일하고 있는 애니메이션 분야의 직장에 퇴직금이 지급됩니까?

① 특정사업장에 고용되어 있지 않다 ② 고용되어 있으나 퇴직금은 없다
③ 퇴직금이 있다

26. 현재 연금이나 보험에 가입하고 있다면 해당되는 응답을 모두 선택해 주십시오.

① 개인연금 ② 생명보험 ③ 종신보험 ④ 없다 ⑤기타

(※ 자동차 보험 등 손해보험은 응답에서 제외하여 주십시오.)

27. 귀하는 애니메이션 분야에서 몇 살까지 일할 수 있다고 예상하십니까?

세

□ 애니메이션 산업 인력에 대한 고찰

28. 귀하는 현재 애니메이션 분야에서 아래와 같은 인력이 얼마나 부족하다고 또는 과잉 공급된다고 생각하십니까?

| | ①매우 부족 | ② 부족 | ③ 보 통 | ④ 과잉 | ⑤ 매우 과잉 |
|----------------------|--------|------|-------|------|---------|
| 1) 기획 담당자 * | | | | | |
| 2) 원화 애니메이터 | | | | | |
| 3) 동화 애니메이터 | | | | | |
| 4) 배경 및 미술 담당자 | | | | | |
| 5) 기타 Technician * * | | | | | |

* 기획담당자의 경우 총감독, 시나리오 작가, 프로듀서, 애니메이션 기획자 등 총괄적인 업무를 하는 인원을 모두 포함

* * 기타 Technician의 경우 촬영, 특수효과, 음악 등의 기능적 담당자들을 모두 포함

29. 다음 중 특별히 적절한 인력이 부족하다고 판단되는 기능은 무엇입니까?

(중요한 순서를 정하여 2순위까지 기입해 주십시오)

(1순위) ;

(2순위) ;

- | | | |
|-----------------------|---------------------------|---------------------------|
| (a) 애니메이션 기획 | (b) 시나리오 | (c) 스토리보드 |
| (d) X-sheet | (e) Key-BG 디자인 | (f) 레이아웃과 연출 |
| (g) 원화 | (h) 동화 | (i) Digital(페인트, CG) - 2D |
| (j) Digital(카메라) - 2D | (k) Digital(페인트, CG) - 3D | (l) Digital(카메라) - 2D |
| (m) 미술 및 배경 | (n) 캐릭터 설정 | (o) 스캐닝 |
| (p) 편집 | (q) 음악 | (r) Mixing |

(s) 기타 (구체적으로)

(t) 없다

30. 현재 애니메이션 분야에서 일하는 인력들에 있어 다음 중 가장 심각한 문제는 무엇이라고 생각하십니까?

(중요한 순서를 정하여 2순위까지 기입해 주십시오)

(1순위) ;

(2순위) ;

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| ① 열악한 작업 환경 | ② 생계에 위협을 주는 보수 수준 |
| ③ 적절한 교육훈련을 받을 만한 기관이 없음 | ④ 기관은 있으나 필요한 교육훈련 프로그램이 없음 |
| ⑤ 실력의 격차로 선진국과의 경쟁에서 뒤지는 점 부족 | ⑥ 실력을 발휘할 수 있는 적절한 프로젝트가 부족 |
| ⑦ 창작성이 뛰어난 인재를 양성하지 못하는 정규 교육 체계 | |

⑧ 기타 : (구체적으로)

□ 정책, 미래 전망, 건의 사항

31. 애니메이션 부문에서 담당하시는 업무와 관련하여 다음과 같은 정부의 지원정책(문화산업진흥기본법에 근거) 중에서 알고 계신 정책을 모두 선택하여 주십시오.

- ① 우수문화상품과 수출전략 문화상품의 개발 및 제작 지원
- ② 문화산업 관련기업의 창업 지원
- ③ 투자회사, 투자조합의 문화산업 관련 사업 지원
- ④ 제작자, 독립제작사 등의 문화상품 제작 지원
- ⑤ 유통전문회사의 설립·운영 지원
- ⑥ 국가간 공동제작·합작투자 지원
- ⑦ 해외마케팅 및 수출지원
- ⑧ 문화산업 및 관련 사업자에 대한 지원
- ⑨ 그 밖에 문화산업 진흥을 위하여 대통령령으로 정하는 사업

⑩ 기타 : (구체적으로)

32. 위 [질문 31]에서 선택하신 지원정책 중에서 활용하신 경험이 있는 지원 정책이 있다면 모두 기입해 주십시오.

33. 만약 가능하다면 위 [질문 31]의 지원정책 중 어떤 지원을 가장 받고 싶으십니까?
(주된 순서를 정하여 2순위까지 기입해 주십시오)

(1순위) ;

(2순위) ;

34. 현재 우리나라 애니메이션 제작에 있어 귀하가 생각하는 가장 큰 문제는 무엇입니까?
(중요한 순서를 정하여 2순위까지 기입해 주십시오)

(1순위) ;

(2순위) ;

- ① 정부지원의 부족
- ② 우수 관련 인력의 부족
- ③ 창작능력의 부족(애니메이션 기획 단계의 능력 부족)
- ④ 투자의 부족
- ⑤ 불합리한 계약 관행(예; 방송 애니메이션)
- ⑥ 해외 시장의 공략이 어려움
- ⑦ 산업 내부의 영세성(유통 및 시장의 확대가 필요)

⑧ 기타 : (구체적으로)

35. 현재 귀하가 개인적으로 느끼는 우리나라 애니메이션 산업의 미래 전망을 표시해 주십시오.

- ① 아주 밝다 ② 약간 밝다 ③ 보통이다 ④ 약간 어둡다 ⑤ 아주 어둡다