

애니메이터 10년 경력 월급 163만원 '열악' '오직 열정 하나로 일 한다'

핵심적인 문화산업으로 높은 부가가치를 인정받고 있는 애니메이션 산업이지만, 정작 애니메이터들의 근무 환경을 상당히 열악한 것으로 조사됐다. 한국문화콘텐츠진흥원 애니메이터 500명을 대상으로 실시한 실태분석 결과를 지난달 7일 발표했다.

이번 조사는 국내 문화콘텐츠산업 인력에 대해 실시한 최초의 실태조사로 애니메이터의 직무특성, 직무경력, 교육 및 훈련과정, 인력수요, 근로조건, 직무만족도 등에 대한 항목이 조사됐다.

글 권경희 기자

국 내 애니메이터들은 열악한 근무환경에도 불구하고 업무만족도와 열정은 매우 높은 것으로 조사됐다.

한국문화콘텐츠진흥원이 지난해 10월부터 2개월간 현업에 종사하고 있는 애니메이터 500명을 대상으로 실시한 실태분석 결과, 국내 애니메이터들은 근무환경, 근무시간, 임금 등에 대한 만족도는 5점 만점에 2점대로 낮았으나 업무내용은 3.15로 상대적으로 높게 나타났다. 특히 애니메이션 분야에서 일하게 된 동기에 대해 전체 응답자의 43.8%가 '애니메이션에 대한 열정' 때문이라고 밝혀 주목을 끌었다.

근무환경 열악해도 '애니메이션이 좋아'

그러나 근무 환경은 여러 가지로 열악한 것으로 확인됐다. 애니메이터들의 주당 평균 근로시간은 58.3시간으로 통계청 집계된 한국인 평균 근로시간 45.9시간을 훨씬 넘어섰다. 동화애니메이터는 주당 평균 65.4시간으로 가장 긴 근로시간을 기록하기도 했다.

고용형태에서도 절반에 가까운 47%가 프리랜서로 고용계약도 맺지 않은 상태였고, 정규직과 임시직은 각각 24.3%와 20.5%로 한국 평균과는 판이한 고용형태를 보였다. 성별로도 큰 차이는 없었지만, 프리랜서 비율은 여성은 절반이 넘는 50.9%를 차지했고 남성은 43.8%로 상대적으로 낮은 비율을 기록했다. 또한 정규직에서는 남성 24.5%이 여성 24.1%에 비해 약간 높았고, 임시직에서는 여성 20.5%이 남성 20.4%에 근소한 차로 높았다.

연령별로는 프리랜서 비율은 연령과 경력이 높을수록 비율이 높았고 정규직은 연령과 경력이 낮을수록 비율이 높게 나타났다. 파트타임, 임시직, 계약직 비율은 연령과 경력이 낮을수록 높아지는 경향을 보였다. 애니메이터들의 보수 수준도 낮

은 수준으로 나타났다. 애니메이터들의 월평균 보수는 163.9만원으로 이는 10년 경력의 애니메이터의 보수 수준에 해당하고 한국인 월평균 보수인 203만 8,000원에 약 81%에 불과한 수준이다.

애니메이터 보수 편차 커

특히 애니메이터들의 보수는 경력과 나이, 성별에 따라 최소 60만원에서 최대 260만원까지 편차가 크게 나타났다. 또한 애니메이터들의 사회보험 가입 현황에서도 절반이 훨씬 넘는 57.6%가 4대 보험에 가입되어 있지 않은 것으로 나타났다.

이런 열악한 환경 탓인지 애니메이터들의 만족도에서 근무환경만족도 2.95점, 근무시간 만족도 2.71점, 임금만족도 2.23점, 재능 또는 기술의 활용정도 만족도 2.88로 근무환경에 대해서는 대체적으로 불만족 수준을 나타냈다. 다만 업무내용 만족도는 3.15로 상대적으로 높은 점수대를 기록했고, 애니메이션 분야에서 일하게 된 동기에 대해서도 전체 응답자의 가장 많은 43.8%가 '애니메이션에 대한 열정'이라고 밝혔을 정도로 애니메이션에 대한 열정만큼은 상당한 수준이다.

애니메이터의 고용형태는 고용계약을 맺지 않은 프리랜서가 47%로 절반에 가까웠고, 정규직은 24.3%, 임시직이 20.5%로 나타났다. 주당 평균 근로시간은 58.3시간으로 한국인의 평균 근로시간인 45.9시간(2004 한국의 사회지표, 통계청)보다 1.3배 길었고, 그중에서도 동화애니메이터는 주당 65.4시간으로 1.4배를 넘어섰다.

월평균 보수는 163.9만원으로 나타났다. 이는 10년 경력의 애니메이터의 보수 수준에 해당하고, 한국인 월평균 보수인 203만 8,000원에 약 81%에 해당하는 열악한 수준으로 나타났다. 애니메이터에 따라서는 보수가 60만원에서 260만원까지 편차가 크게 나타났다.

한편 애니메이터의 직무별 수급현황 중 기획인력의 부족을 지적한 답변이 78.7%(매우 부족 44.6%, 부족 34.1%)로 가장 많았다. 원화, 동화, 배경 및 미술 인력의 수급은 상대적으로 원활한 것으로 나타났다.

한국문화콘텐츠진흥원 임학순 정책개발팀장은 "애니메이션산업이 경쟁력을 갖추기 위해서는 창의적 기획인력을 체계적으로 양성하기 위한 정책기반을 갖춰야 한다"고 말했다. ●

