

제2절 유럽권

1. 유럽권 애니메이션 시장 규모 및 전망

유럽권 애니메이션은 북미권 다음으로 큰 비중을 차지하는 시장으로 미국일본과는 다른 차별화된 시장을 형성하고 있다. 2010년 기준으로 148억 7,400만 달러 규모로 추정되며 시장분류별로는 극장용이 10억 2,400만 달러, 방송용이 116억 6,900만 달러, 홈비디오 시장이 21억 2,900만 달러 온라인 시장이 1,600만 달러로 예상된다. 연평균 3.2%의 성장세로 5년 후 2015년에는 174억 4,700만 달러 규모로 성장할 것으로 전망된다

유럽시장에서 나타나는 특성은 홈비디오 대여 시장이 북미권과 달리 감소세가 예상되고, 반면에 세계적으로 감소세로 예상되는 홈비디오 판매 시장이 소폭이나마 꾸준히 증가할 것으로 전망되고 있는 점이다. 이는 유럽권 DVD 등의 홈비디오 패키지 상품의 판매가격이 떨어지면서 나타난 현상으로 예상된다¹⁾ 또한 온라인 시장은 연평균 46.6%, 모바일 시장은 12.0%의 성장이 전망된다.

<표 III-6> 유럽권 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

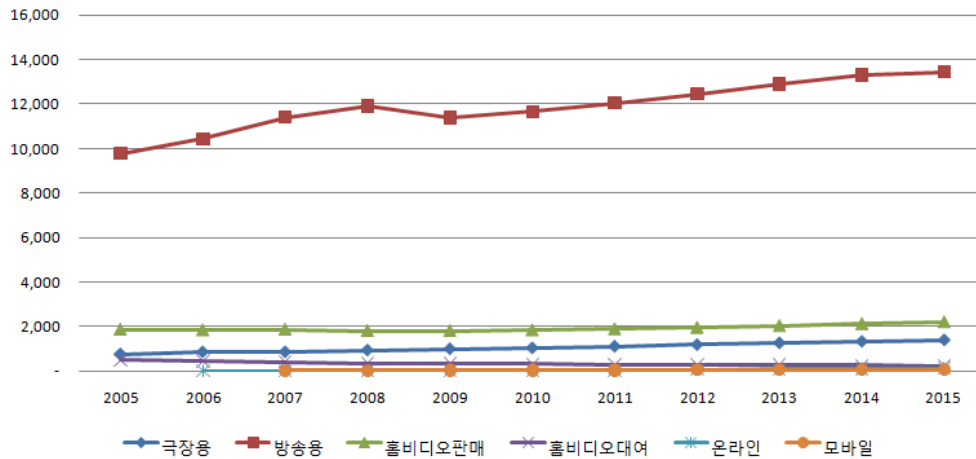
구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
극장용	749	841	845	926	983	1,024	1,096	1,173	1,251	1,324	1,391	6.3%	
방송용	9,769	10,445	11,410	11,920	11,380	11,669	12,049	12,464	12,899	13,316	13,456	2.9%	
홈비디오	합계	2,335	2,265	2,254	2,130	2,117	2,129	2,160	2,212	2,281	2,359	2,428	2.7%
	판매	1,857	1,830	1,861	1,792	1,795	1,826	1,873	1,939	2,021	2,112	2,193	3.7%
	대여	479	435	394	338	322	303	287	273	259	247	235	-4.9%
온라인	-	1	2	5	9	16	30	48	72	92	110	46.6%	
모바일	-	-	15	21	28	36	42	47	53	58	63	12.0%	
합계	12,854	13,552	14,527	15,003	14,517	14,874	15,377	15,945	16,555	17,149	17,447	3.2%	
전년대비 성장률		5.4%	7.2%	3.3%	-3.2%	2.5%	3.4%	3.7%	3.8%	3.6%	1.7%		

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); FutureSource(2010); ZenithOptimedia(2010); Informa(2007); The Numbers; Boxoffice Mojo; 삼정KPMG 재구성

1) ScreenDigest(2010), Global Media Intelligence, 2010.7

[그림 III-13] 유럽권 애니메이션 시장 규모 추이

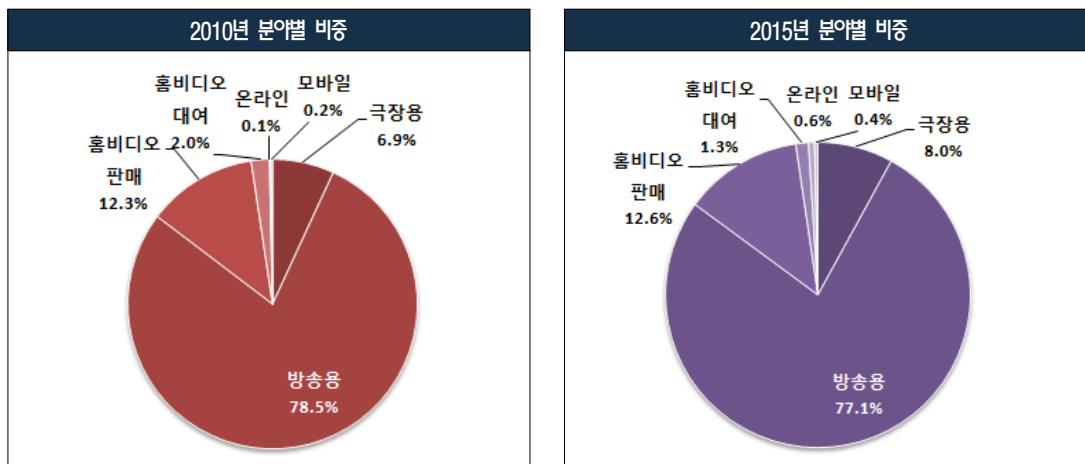
(단위: 백만 달러)



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

2010년 유럽권 애니메이션 시장은 방송용 애니메이션 시장이 가장 큰 비중을 차지하는 가운데 홈비디오 판매 시장은 12.3% → 12.6%로 증가, 홈비디오 대여 시장은 2.0% → 1.3%로 감소가 예상된다. 극장용 애니메이션 시장은 6.9% → 8.0%로 증가 전망되는 반면, 방송용 시장은 다소 비중이 감소할 것으로 보인다. 온라인과 모바일 시장은 각각 0.1% → 0.6%로, 0.2% → 0.4%로 비중이 점차 증가할 것으로 예상된다.

[그림 III-14] 2010년과 2015년 유럽권 애니메이션 시장 분야별 비중



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

가. 영국 애니메이션 시장 규모 및 전망

영국 애니메이션은 유럽에서 큰 비중을 차지하는 시장으로 프랑스와 함께 유럽 애니메이션을 이끄는 국가이다. 2010년 기준으로 24억 5,000만 달러 규모로 추정되며, 시장분류별로는 극장용이 1억 5,300만

달러, 방송용이 16억 6,500만 달러, 홈비디오 시장이 6억 2,200만 달러, 온라인 시장과 모바일 시장이 각각 500만 달러로 예상된다. 연평균 1.0%의 성장세로 5년 후 2015년에는 25억 7,900만 달러 규모로 성장할 것으로 전망된다.

<표 III-7> 영국 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

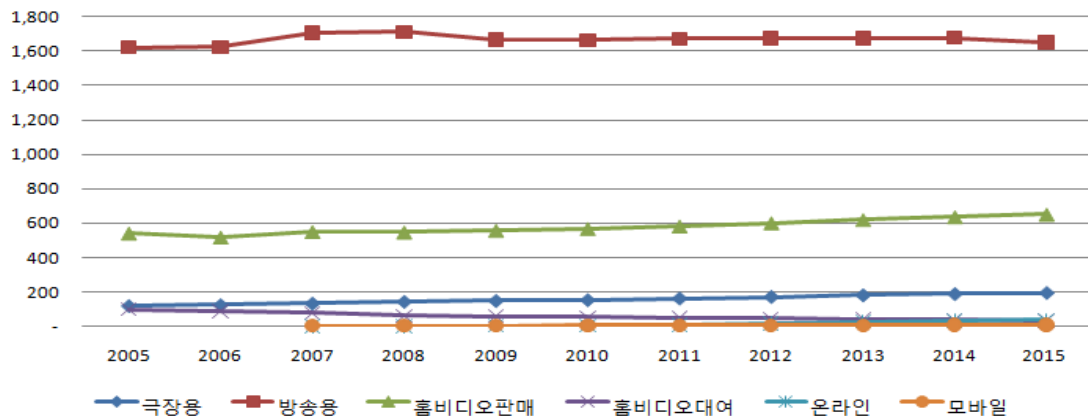
구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
극장용	120	125	133	144	148	153	163	172	181	188	194	4.8%	
방송용	1,621	1,624	1,706	1,711	1,666	1,665	1,672	1,674	1,676	1,676	1,652	-0.2%	
홈비디오	합계	642	606	629	610	617	622	632	647	661	674	685	2.0%
	판매	542	518	551	548	558	568	583	602	620	638	652	2.8%
	대여	100	87	78	62	59	54	49	45	41	37	33	-9.1%
온라인	-	-	1	1	3	5	10	18	26	32	39	54.1%	
모바일	-	-	3	4	4	5	6	6	7	8	9	10.8%	
합계	2,383	2,354	2,472	2,469	2,438	2,450	2,482	2,517	2,551	2,579	2,579	1.0%	
전년대비 성장률		-1.2%	5.0%	-0.1%	-1.3%	0.5%	1.3%	1.4%	1.3%	1.1%	0.0%		

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

영국 애니메이션 분야별 시장규모 추이는 홈비디오 대여 시장을 제외한 모든 시장이 증가추세를 보이는 가운데, 극장용 4.8%, 방송용 -0.2%, 홈비디오 판매 시장 2.8%, 홈비디오 대여시장 -9.1%로 나타났으며, 온라인 시장이 연평균 성장률 54.1%의 급성장을 이룰 것으로 전망된다. 모바일 시장은 10.8%의 성장이 예상된다.

[그림 III-15] 영국 애니메이션 분야별 시장 규모 추이

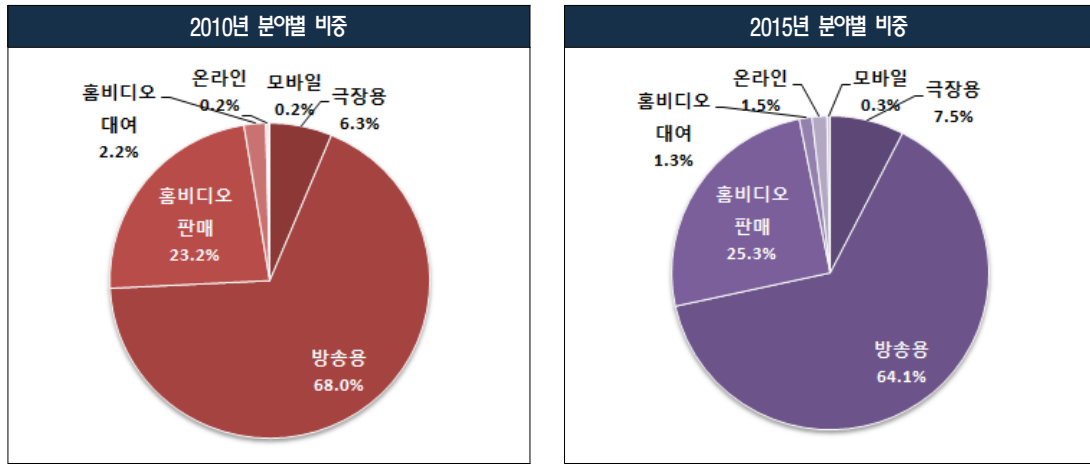
(단위: 백만 달러)



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

2010년 영국 애니메이션 시장은 방송용이 68.0%, 홈비디오 판매가 23.2%, 극장용이 6.3%, 홈비디오 대여가 2.2% 순으로 나타나며, 2015년에는 방송용, 홈비디오 대여시장의 비중이 감소하고 홈비디오 판매와 극장용, 온라인, 모바일 시장은 비중이 증가할 것으로 예상된다.

[그림 III-16] 2010년과 2015년 영국 애니메이션 시장 분야별 비중



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

나. 프랑스 애니메이션 시장 규모 및 전망

프랑스 애니메이션 시장은 영국과 함께 유럽 애니메이션 시장을 이끄는 주요 국가이다. 2010년 기준으로 19억 5,400만 달러 규모로 추정되며, 시장분류별로는 극장용이 1억 7,500만 달러 방송용이 14억 7,100만 달러, 홈비디오 시장이 2억 9,900만 달러, 온라인 시장이 400만 달러, 모바일 시장이 500만 달러로 예상된다. 연평균 2.8%의 성장세로 5년 후 2015년에는 22억 4,600만 달러 규모로 성장할 것으로 전망된다.

<표 III-8> 프랑스 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
극장용	143	163	154	170	172	175	180	186	191	194	196	2.3%	
방송용	1,161	1,242	1,379	1,416	1,425	1,471	1,535	1,595	1,655	1,716	1,749	3.5%	
홈비디오	합계	410	380	336	306	307	299	292	286	282	279	271	-1.9%
	판매	373	347	312	288	289	283	278	273	271	269	262	-1.5%
	대여	37	33	24	18	18	16	14	13	11	10	9	-11.8%
온라인	-	-	-	1	2	4	7	9	14	17	20	36.8%	
모바일	-	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	15.1%	
합계	1,714	1,785	1,871	1,896	1,910	1,954	2,020	2,083	2,150	2,215	2,246	2.8%	
전년대비 성장률		4.1%	4.8%	1.3%	0.7%	2.3%	3.4%	3.1%	3.2%	3.0%	1.4%		

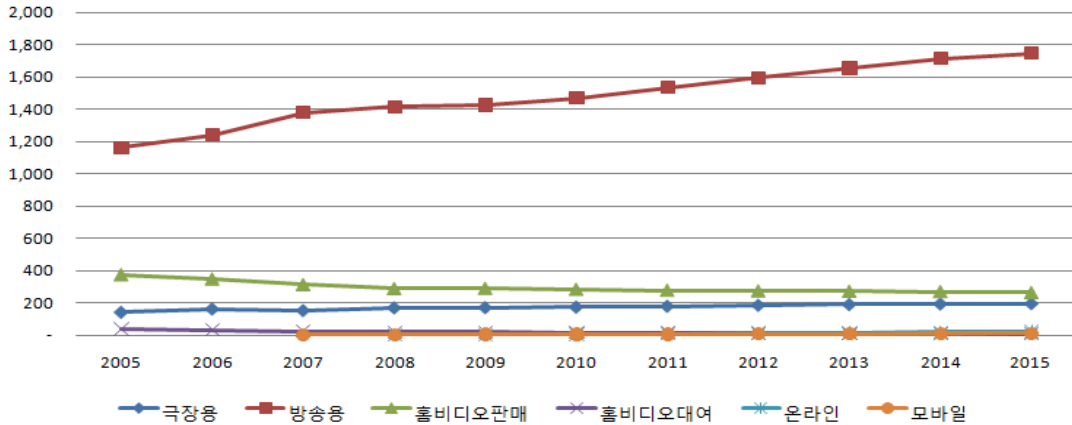
자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

프랑스 애니메이션 분야별 시장규모 추이는 방송용 애니메이션 시장이 3.5%의 연평균 성장률로 증가추세를 보이는 가운데, 극장용 2.3%, 홈비디오 판매 시장 -1.5%, 홈비디오 대여 시장 -11.8%로 나타났으며 온

라인 시장이 연평균 성장률 36.8%의 급성장을 이룰 것으로 전망된다. 프랑스 시장 역시 홈비디오 시장이 전반적으로 감소추세에 있으며, 대여시장은 점차 감소하는 것이 유럽 국가의 특징으로 나타난다 Screen Digest에 따르면 이러한 홈비디오 시장규모의 변화는 유럽지역의 패키지 가격이 하락한데 기인한 것으로 보고 있다.

[그림 III-17] 프랑스 애니메이션 부문별 시장 규모 추이

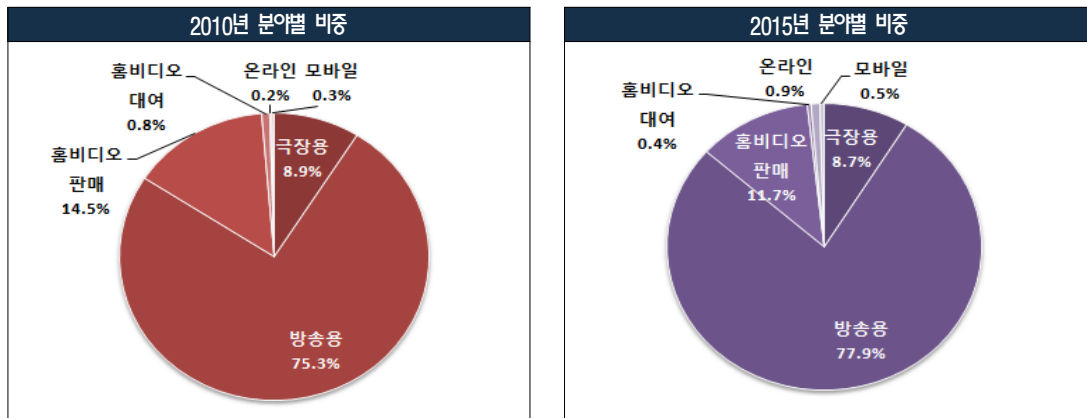
(단위: 백만 달러)



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

2010년 프랑스 애니메이션 시장은 방송용 시장이 75.3%를 차지하며 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 다음으로 홈비디오 판매 시장이 14.5%, 극장용 시장이 8.9% 순으로 나타난다. 2015년 방송용 시장은 75.3% → 77.9%로 증가가 예상되며, 홈비디오 판매/대여 시장은 14.5% → 11.7%, 0.8% → 0.4%로, 극장용은 8.9% → 8.7%로 감소가 예상된다. 온라인과 모바일 시장은 각각 2~4 배 이상 증가 할 것으로 보인다

[그림 III-18] 2010년과 2015년 프랑스 애니메이션 시장 분야별 비중



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

다. 독일 애니메이션 시장 규모 및 전망

독일 애니메이션 시장은 2010년 기준으로 22억 2,600만 달러로 2009년 22억 900만 달러보다 전년대

비 0.8%의 성장률을 보이고 있다. 시장분류별로는 극장용이 1억 4,200만 달러, 방송용이 17억 2,200만 달러, 홈비디오 시장이 3억 5,100만 달러, 온라인 시장이 500만 달러, 모바일 시장이 600만 달러로 예상된다. 연평균 2.0%의 성장세로 5년 후 2015년에는 24억 6,100만 달러 규모로 성장할 것이 전망된다.

<표 III-9> 독일 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

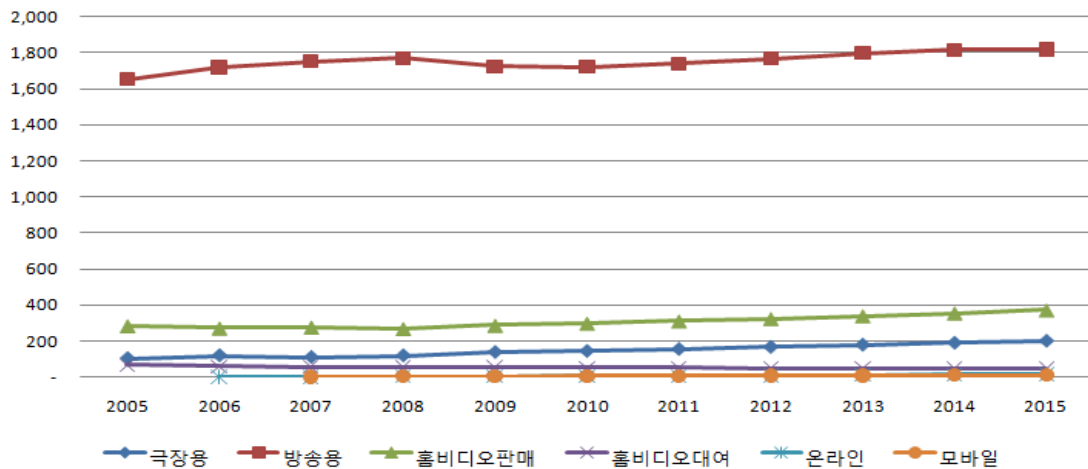
구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
극장용	103	119	110	118	137	142	154	165	177	188	198	6.9%	
방송용	1,652	1,719	1,752	1,771	1,724	1,722	1,741	1,767	1,799	1,815	1,819	1.1%	
홈비디오	합계	352	332	335	324	341	351	361	374	387	402	417	3.5%
	판매	285	273	278	269	287	299	311	324	339	355	371	4.4%
	대여	67	59	57	55	53	52	51	49	48	47	46	-2.3%
온라인	-	1	1	2	3	5	7	9	11	13	15	28.1%	
모바일	-	-	2	3	4	6	7	8	9	10	11	14.3%	
합계	2,108	2,171	2,199	2,218	2,209	2,226	2,269	2,322	2,384	2,429	2,461	2.0%	
전년대비 성장률		3.0%	1.3%	0.9%	-0.4%	0.8%	2.0%	2.3%	2.6%	1.9%	1.3%		

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

독일 애니메이션 시장별 규모추이를 살펴보면 방송용 애니메이션 시장이 1.1%의 성장률을 보이며, 더욱 증가할 것으로 보인다. 극장용이 6.9%, 홈비디오 판매 시장이 4.4%의 성장률이 예상되며 홈비디오 대여 시장의 경우는 유일하게 -2.3%의 감소세가 나타난다. 온라인과 모바일 시장은 각각 28.1%와 14.3%의 높은 성장률이 전망된다.

[그림 III-19] 독일 애니메이션 부분별 시장 규모 추이

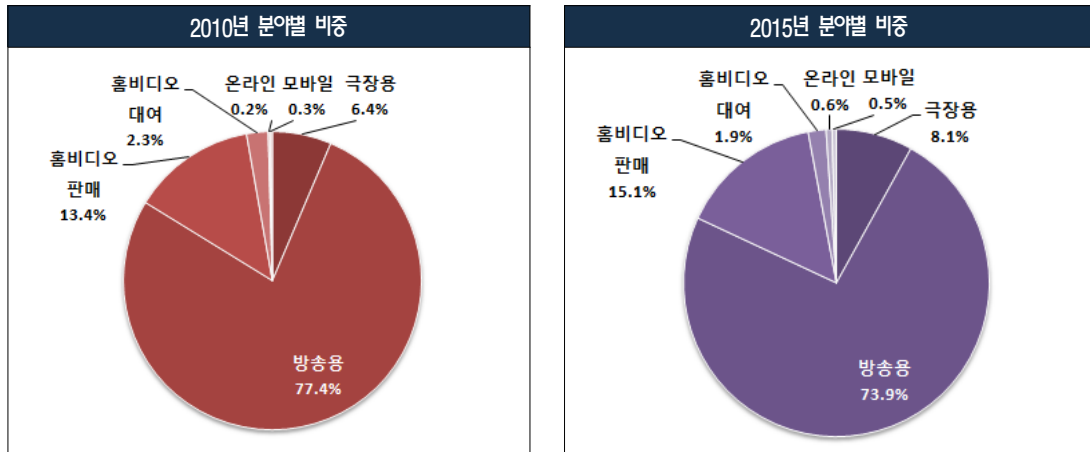
(단위: 백만 달러)



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

2010년 독일 애니메이션 시장의 분야별 비중을 살펴보면 방송용이 77.4%, 홈비디오 판매 시장이 13.4%, 극장용 시장이 6.4%, 홈비디오 대여 시장이 2.3% 순으로 나타난다. 2015년 방송용 시장은 77.4% → 73.9%로, 홈비디오 대여 시장은 2.3% → 1.9%로 감소가 예상된다. 반면 홈비디오 판매 시장이 13.4% → 15.1%, 극장용 시장이 6.4% → 8.1%로 증가가 예상되며, 온라인과 모바일 시장은 각각 0.6%와 0.5%를 차지할 것으로 전망된다.

[그림 III-20] 2010년과 2015년 독일 애니메이션 시장 분야별 비중



자료원: MPA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

라. 이탈리아 애니메이션 시장 규모 및 전망

이탈리아 애니메이션 시장은 2010년 기준으로 16억 600만 달러로 15억 7,600만 달러였던 전년도 대비 1.9%의 성장률을 보이고 있다. 시장분류별로는 극장용이 9,800만 달러, 방송용이 13억 3,300만 달러, 홈비디오 시장이 1억 6,900만 달러로 예상된다. 연평균 2.4%의 성장세로 5년 후 2015년에는 18억 1,200만 달러 규모로 성장할 것이 전망된다.

<표 III-10> 이탈리아 애니메이션 시장 규모 및 전망

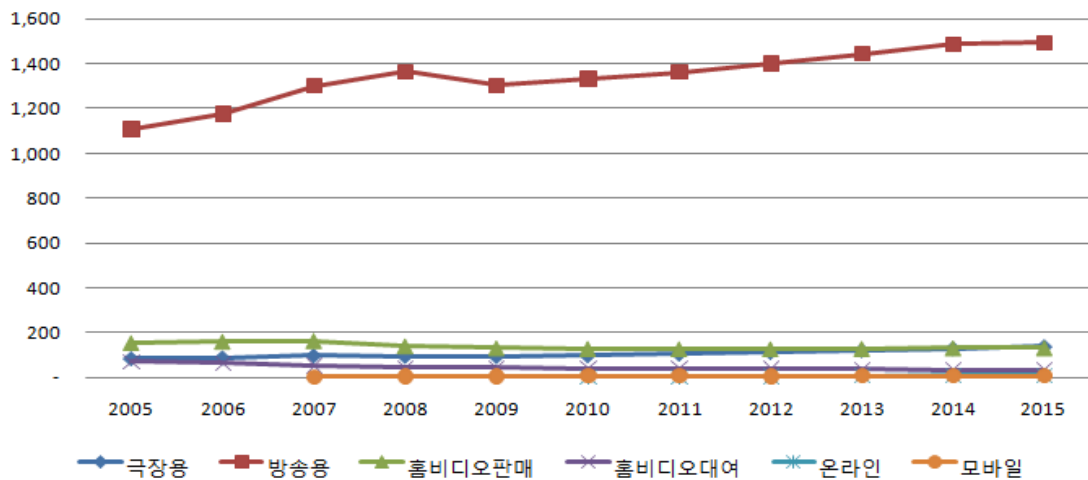
(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
극장용	84	88	97	95	93	98	105	112	121	130	138	7.2%	
방송용	1,107	1,177	1,302	1,364	1,304	1,333	1,363	1,402	1,444	1,487	1,493	2.3%	
홈비디오	합계	224	222	215	181	174	169	167	165	165	165	-0.6%	
	판매	154	160	163	139	131	128	127	127	128	131	131	0.5%
	대여	70	62	52	42	42	41	39	38	36	34	33	-4.0%
온라인	-	-	0	0	0	1	1	3	6	8	9	72.0%	
모바일	-	-	2	3	5	6	6	5	6	6	6	3.2%	
합계	1,415	1,487	1,616	1,643	1,576	1,606	1,642	1,687	1,741	1,796	1,812	2.4%	
전년대비 성장률		5.1%	8.7%	1.6%	-4.1%	1.9%	2.2%	2.7%	3.2%	3.2%	0.9%		

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

이탈리아 애니메이션 시장별 규모추이를 살펴보면 방송용 애니메이션 시장이 2.3%의 성장세로 시장규모가 더욱 증가할 것으로 보인다. 극장용이 7.2%, 홈비디오 판매 시장은 0.5%의 성장률로 일정 규모를 유지할 것으로 보이며, 홈비디오 대여 시장의 경우는 -4.0%의 감소세가 전망된다. 온라인 시장은 72.0%의 급성장이 기대되며, 모바일 시장은 3.2%로 나타났다.

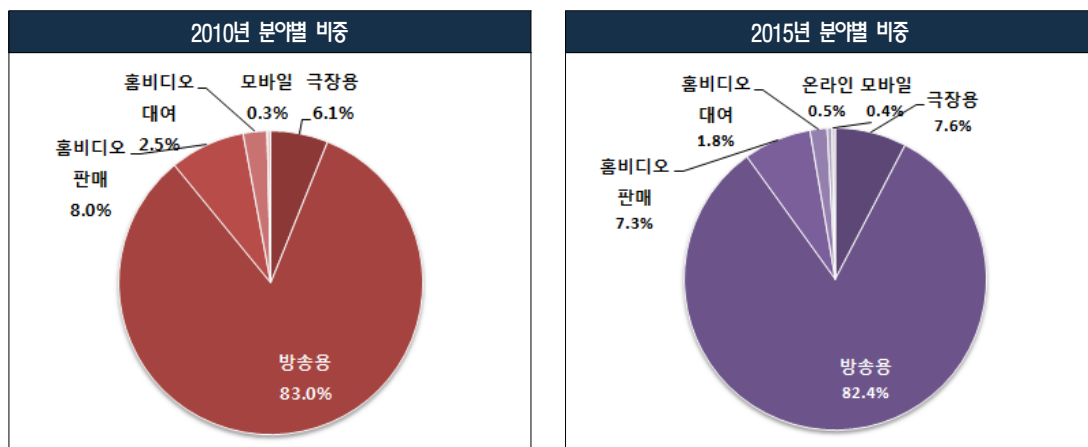
[그림 III-21] 이탈리아 애니메이션 시장 분야별 시장규모 추이 (단위: 백만 달러)



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

2010년 이탈리아 애니메이션 시장의 분야별 비중을 살펴보면 방송용이 83.0%, 홈비디오 판매 시장이 8.0%, 극장용 시장이 6.1%, 홈비디오 대여 시장이 2.5% 순으로 나타난다. 2015년 홈비디오 판매 시장이 8.0% → 7.3%, 홈비디오 대여 시장은 2.5% → 1.8%, 방송용 시장은 83.0% → 82.4%로 감소가 예상된다. 반면, 극장용 시장이 6.1% → 7.6%로 증가가 예상되며, 온라인과 모바일 시장은 각각 0.5% 와 0.4% 를 차지할 것으로 전망된다.

[그림 III-22] 2010년과 2015년 이탈리아 애니메이션 시장 분야별 비중



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

마. 스페인 애니메이션 시장 규모 및 전망

스페인 애니메이션 시장은 2010년 기준으로 8억 5,300만 달러로 2009년 8억 6,400만 달러였던 전년 대비 1.3%가 감소한 것으로 나타난다. 시장분류별로는 극장용이 1억 1,100만 달러 방송용이 6억 5,200만 달러, 홈비디오 시장이 8,500만 달러로 예상된다. 연평균 1.9%의 성장세로 5년 후 2015년에는 9억 3,600만 달러 규모로 성장할 것이 전망된다.

<표 III-11> 스페인 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

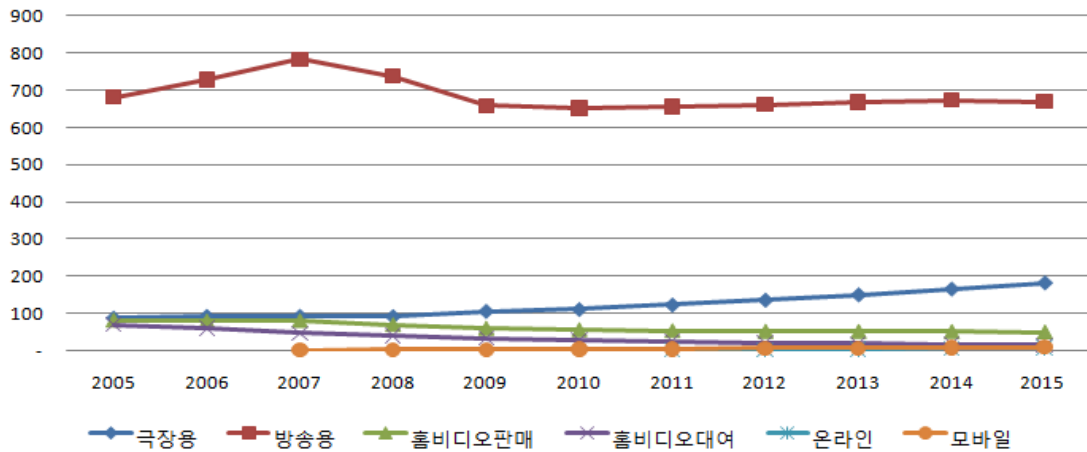
구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
극장용	88	93	93	92	106	111	123	136	150	166	182	10.4%	
방송용	681	729	783	738	659	652	655	661	668	674	669	0.5%	
홈비디오	합계	153	141	128	111	95	85	79	75	72	69	65	-5.2%
	판매	82	80	81	70	60	56	53	52	52	51	50	-2.2%
	대여	70	61	47	41	35	29	25	22	20	17	15	-12.3%
온라인	-	-	-	-	-	-	1	3	5	7	8	79.6%	
모바일	-	-	2	2	3	4	5	6	7	9	10	19.6%	
합계	922	963	1,006	943	864	853	863	881	902	924	936	1.9%	
전년대비 성장률		4.5%	4.5%	-6.3%	-8.4%	-1.3%	1.2%	2.0%	2.4%	2.5%	1.2%		

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

스페인 애니메이션 시장별 규모추이를 살펴보면 방송용 애니메이션 시장이 0.5%의 성장세로 시장규모가 조금씩 증가할 것으로 보인다. 극장용은 10.4%의 성장률이 예상되며, 홈비디오 판매 시장이 -2.2%, 홈비디오 대여 시장이 -12.3%로 다른 유럽 시장과 비교해서 급격한 감소세를 보인다 반면 온라인 시장은 79.6%의 급성장이 기대되며, 모바일 시장 역시 19.6%로 빠르게 성장할 것으로 보인다

[그림 III-23] 스페인 애니메이션 부문별 시장 규모 추이

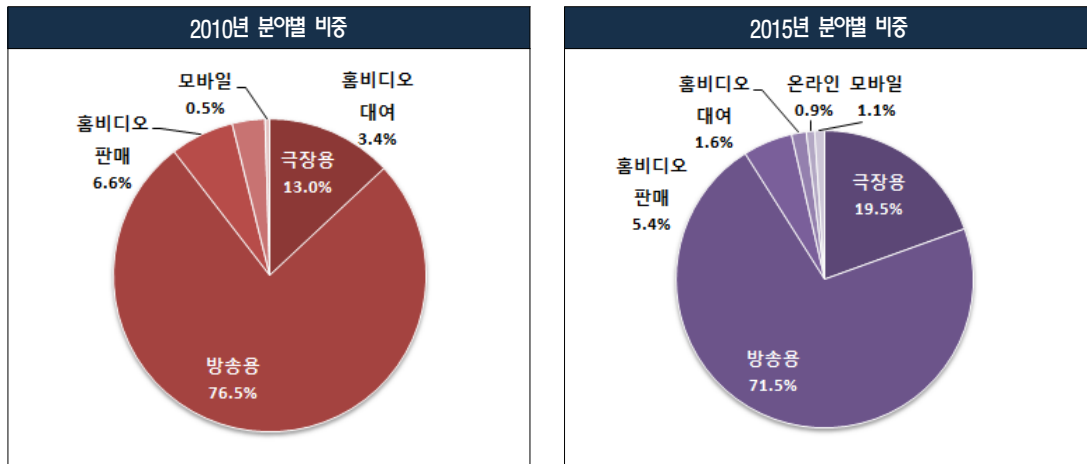
(단위: 백만 달러)



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

2010년 스페인 애니메이션 시장의 분야별 비중을 살펴보면 방송용이 76.5%, 극장용 시장이 13.0%, 홈비디오 판매 시장이 6.6%, 홈비디오 대여 시장이 3.4% 순으로 나타난다. 2015년 홈비디오 판매 시장이 6.6% → 5.4%, 홈비디오 대여 시장은 3.4% → 1.6%로, 방송용 시장은 76.5% → 71.5%로 감소가 예상된다. 반면, 극장용 시장이 13.0% → 19.5%로 증가가 예상되며, 온라인과 모바일 시장은 각각 0.9%와 1.1%를 차지할 것으로 전망된다.

[그림 III-24] 2010년과 2015년 스페인 애니메이션 시장 분야별 비중



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Digital Vector(2009); The Numbers; Boxoffice Mojo; FutureSource(2010); 삼정KPMG 재구성

2. 유럽권 애니메이션 시장 현황

가. 영국 애니메이션 시장

2010년 세계 애니메이션 시장을 휩쓴 3D 열풍은 영국 역시 마찬가지였다 UK Film Council 의 발표자료에 따르면 2006년 5개 뿐이던 3D 스크린수가 2009년까지 449 개로 증가했으며 이는 전체 스크린 중 약 70%에 해당하는 비율로 극장환경이 변화하고 있음을 보여준다 그러나 연도별 최고의 흥행3D 콘텐츠는 대부분 할리우드의 작품들이 차지하고 있어, 아직까지 극장용 3D 애니메이션 시장의 할리우드 장악력이 매우 높음을 확인할 수 있다.

<표 III-12> 영국 3D 디지털 스크린수

연도	디지털 스크린			최고 흥행 3D 작품	비고
	3D 스크린수	3D 비율	전체		
2006	5	3.4	148	팀버튼의 크리스마스 악몽	스톱모션 애니메이션
2007	47	15.9	296	베어울프	영화
2008	69	22.3	310	플라이 미 투어문	3D 애니메이션
2009	449	69.9	642	아바타	영화

자료원: UKFC(2010)

2010년 국가별 3D 콘텐츠 제작소식이 들어오는 가운데 영국은 영화<찰리채플란>의 작품과 새로운 에피소드 구성을 통해 3D 애니메이션으로 새롭게 제작하는 기획을 발표하였으며 3D 콘텐츠 제작 트렌드는 꾸준히 증가하는 가운데 Ardman 스튜디오로 대표되는 영국 애니메이션 특유의 클레이 작품들도 계속 제작될 것으로 보인다.

영국 박스오피스 시장에서 애니메이션이 차지하는 비율은 약 14.2%로 작지 않은 편이다. 박스오피스 수익의 비율로 봤을 때 코미디 장르 다음으로 2번째로 높은 인기장르이다. 이는 개봉관수 자체가 14 개로 작은 것을 고려하면 매우 높은 수치로 애니메이션은 극장으로의 접근성이 영화보다 상대적으로 작다고 해도 고정적인 관람객층이 극장을 방문하고 볼 수 있다.

<표 III-13> 2009년 장르별 박스오피스 현황

장르	개봉관수	비율 (%)	박스오피스 수익 (백만 파운드)	비율 (%)
코미디	121	24.1	223.3	19.8
애니메이션	14	2.8	160.0	14.2
액션	55	10.9	147.2	13.1
SF	9	1.8	133.8	11.9
드라마	104	20.7	77.9	6.9
판타지	6	1.2	67.6	6.0
호러	35	7.0	66.7	5.9
범죄	32	6.4	40.6	3.6
로맨스	10	2.0	38.0	3.4
가족	2	0.4	36.7	3.3
스릴러	19	3.8	33.7	3.0
어드벤처	9	1.8	33.2	2.9
전기영화	19	3.8	22.7	2.0
뮤지컬	5	1.0	20.7	1.8
전쟁	5	1.0	12.5	1.1
다큐멘터리	57	11.3	12.0	1.1
서부극	1	0.2	<0.1	<0.1
전체	503	100.0	1,126.7	100.0

자료원: UKFC(2010)

나. 프랑스 애니메이션 시장

TV 애니메이션의 비중이 높은 프랑스의 애니메이션 제작량은 증감을 반복하는 가운데 2008 년 경기침체로 314시간이 제작되던 환경에서 259시간으로 축소되었다가 2009 년에 351 시간으로 다시 증가하면서 회복세를 보이고 있다.

<표 III-14> 프랑스 TV 애니메이션 제작량 변화 추이

구분	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
총 제작시간	281	327	261	208	330	268	395	314	259	351

자료원: CNC

최근 10년간 프랑스 애니메이션의 제작예산은 2001 년과 2006 년에 200 만 유로 이상으로 상승하였으며, 2009년에는 211만 유로로 최고치를 기록하였다. 2008 년은 제작량이 감소하면서 예산역시 151 만 유로로 10년 동안 가장 낮은 수치를 나타냈다.

<표 III-15> 프랑스 TV 애니메이션 제작 예산 변화

(단위: 백만 유로)

구분	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
총 예산	185,5	209,2	171,6	128,6	194,4	154,9	214,9	176,5	151,6	211,1

자료원: CNC

2008~2009년 자료를 통해 살펴본 프랑스 방송채널의 제작투자 현황은 France 3 채널과 M6, Canal+ 등이 증가한 것으로 나타나며, France 2와 5 채널은 다소 감소하였다.

<표 III-16> 프랑스 방송 채널별 애니메이션 제작시간과 투자비용

구분	시간		투자액	
	2008	2009	2008	2009
France 2	11	7	1,9	2,7
France 3	99	102	18,2	21,4
France 5	33	21	3,7	3,4
TF1	46	62	7,8	10,8
M6	10	57	2,5	8,9
Canal+	13	50	0,9	4,7
합계	211	300	35,0	51,9

자료원: CNC

프랑스의 주요 애니메이션 제작사로는 영상 미디어 기업인 Marathon Media가 차지했으며, 다음으로 Alphanim Gaumont, Télétoon, Futurikon 등으로 나타났다.

<표 III-17> 2009 프랑스 주요 애니메이션 제작회사

구분	제작시간(h)	비율(%)
Marathon Media (Tele Images)	52	14.8
Alphanim Gaumont	31	8.9
Télétoon (Dargaud, Ellipsanime, Depuis audiovisual)	31	8.7
Futurikon	23	6.5
Method Animations	21	5.9
Moonscoop	20	5.7
Normaal	18	5.2
TeamTo	17	5.0
2 Minutes	10	3.0
Amuse Films	10	3.0
Go-N Productions	10	3.0
Label-Anim	10	3.0
Les Cartonners Associés	10	3.0
LP Animation	10	3.0
M6 Studio	10	3.0
Millimages	10	3.0
Mondo TV France	10	3.0
Planet Nemo Animation	10	3.0
Safari de Ville	10	3.0
Samka Productions	10	3.0
Xilam Animation	10	3.0

자료원: CNC

프랑스 공중파 방송사 애니메이션 방영 추이를 살펴보면 다음의 <표 III-19>에서 보는 바와 같이 프랑스 6대 공중파 방송사의 2009년 총 애니메이션 방영시간이 2008년 대비 약 8.4%가 증가한 것을 확인할 수 있다. 이는 채널별로 애니메이션 방영시간이 증가했기 때문으로 Canal+의 경우 33.5%로 가장 높은 비율로 증가했으며, 다음으로 M6, France2, TF1 순으로 조사되었다. 2009년 프랑스의 공중파 방송사 중에서 애니메이션을 가장 많이 방송한 채널은 France5, France3, TF1으로 나타났다.

<표 III-18> 프랑스 공중파 방송사의 애니메이션 방송시간

구분	2008년	2009년	2008-2009
	방영시간	방영시간	증가율
TF1	935h 34	996h 34	6.5%
France2	36h 20	39h 15	8.0%
France3	1,050h 15	1,107h 19	5.4%
Canal+	313h 14	418h 08	33.5%
France5	1,141h 46	1,199h 30	5.1%
M6	423h 49	469h 48	10.8%
합계	3,900h 59	4,230h 33	

자료원: CNC

프랑스는 2010년 기준으로 20개의 애니메이션 전문 케이블, 위성 ADSL 채널을 가지고 있으며 이는 전년도보다 4개가 증가한 수치로 아직 정확한 통계가 존재하지는 않지만 2009년 한 해 이 채널들의 애니메이션 총 방영시간은 약 85,000시간으로 추정된다.

<표 III-19> 프랑스 애니메이션 전문 케이블, 위성, ADSL 채널 현황

채널명	시청대상	채널명	시청대상
Baby First	3세이하 어린이	Gong TV	15-24세 청소년 및 성인
Baby TV	3세이하 어린이	Kids Co	7세-14세 어린이 및 청소년
Boing !	7세-14세 어린이 및 청소년	KZ TV	15-24세 청소년 및 성인
Boomerang	3세-6세 어린이	Mangas	15-24세 청소년 및 성인
Canal J	7세-14세 어린이 및 청소년	Nickelodeon	7세-14세 어린이 및 청소년
Cartoon Network	7세-14세 어린이 및 청소년	Nickelodeon Junior	3세-6세 어린이
Disney Channel	7세-14세 어린이 및 청소년	Piwi	3세-6세 어린이
Disney Cinemagic	7세-14세 어린이 및 청소년	Palyhouse Disney	3세-6세 어린이
Disney XD	7세-14세 어린이 및 청소년	Teleton	7세-14세 어린이 및 청소년
Game One	15-24세 청소년 및 성인	Tiji	3세-6세 어린이

자료원: CNC

프랑스 방송사에서 방영되는 자국 애니메이션의 비율은 1,805시간 57분으로 42.7%를 차지하고 있다. 유럽 애니메이션은 504시간 54분으로 전체 방송시간에서 약 11.9%를, 오스트리아, 캐나다, 일본 등 기타 지역의 애니메이션 비율은 총 565시간 24분으로 전체 애니메이션 방송시간에서 13.4%를 차지하는 것으로 조사되었으며, 이는 전년도 12.9%와 비교해서 조금 상승한 수치이다.

또한 채널별로는 TF1이 프랑스와 미국 애니메이션을 가장 많이 방송하였으며 France3는 유럽 및 기타 지역의 애니메이션을 가장 많이 방송한 채널로 나타났다. 1993년 1개였던 어린이채널은 2005년 말 18개로 증가하였으며, 2010년 현재는 약 20개로 나타나고 있다. 또한 미국채널까지 프랑스시장에 진출하면서 채널별 경쟁은 점점 더 치열해지고 있는 상황이다.

<표 III-20> 2009년 공중파 방송사 프랑스 및 외국 애니메이션 방영시간

구분	TF1	France2	France3	Canal+	France5	M6	ToTal	%
프랑스 애니메이션	541h 21	27h 08	570h 46	90h 46	443h 28	132h 29	1805h 57	42.7
유럽 애니메이션	106h 19	09h 13	32h 27	17h 02	222h 03	117h 50	504h 54	11.9
기타 지역 애니메이션	53h 53	-	40h 05	57h 52	269h 15	144h 20	565h 24	13.4
합계	996h 34	39h 15	1107h 19	418h 08	1199h 30	469h 48	4230h 33	100.0

자료원: CNC

자국문화에 대한 애정이 남다른 프랑스는 자국 애니메이션의 방송비율을 통해서도 알 수 있듯이 프랑

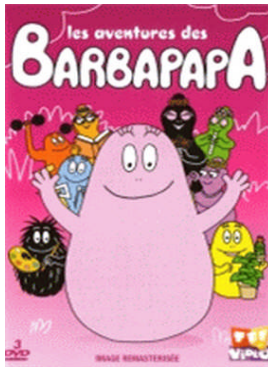
스 애니메이션에 대한 다양한 정부차원의 지원을 통해서, 미국과 일본 애니메이션의 공세 속에서 독창성을 잃지 않고 유럽 애니메이션 중심국가로서 꾸준한 창작을 가능케 하고 있다.

3. 유럽권 애니메이션 시장 주요 이슈 및 트렌드

가. 3D 애니메이션 기획 및 제작 확산

세계 시장에 불고 있는 3D 콘텐츠에 대한 관심은 유럽권이라 해서 예외는 아니다. 현재 유럽 각국에서 프랑스의 바바파파 시리즈(Barbarpapa series), 핀란드의 무밍(Moomins), 프랑스의 어린왕자(3D 영화), 영국의 찰리채플린 등을 3D 애니메이션으로 제작기획 중에 있다.²⁾

[그림 III-25] 3D로 다시 제작되는 유럽의 히트 애니메이션 작품들



Barbar 시리즈



찰리채플린



무밍(Moomin)

자료원: Google; AWN

◇ 사례분석 : 3D 애니메이션으로 다시 태어나는 찰리채플린³⁾

무성영화 시절을 포함해 영화사 초창기의 코미디 배우이자 감독으로 큰 획을 그었던 찰리 채플린이 극장용 3D 애니메이션과 TV 시리즈의 주인공으로 환생한다. 인도의 DQ 엔터테인먼트와 프랑스의 미디어그룹 메소드 애니메이션, 영화제작사 MK2 등이 참여하는 본 프로젝트는 1,150만 달러(129억 원)의 제작비가 투입된다.

편당 6분짜리 에피소드로 총 104편이 시리즈로 제작되며, 기존 채플린이 주연·감독한 70여 편의 단편 영화와 새로운 내용의 에피소드로 구성되어 제작될 계획이다. 특이한 점은 모두 대사가 없는 ‘무성 애니메이션’이라는 점이다. 6살 이상의 어린이와 가족 관객을 대상으로 제작될 예정이며 내년 초 극장에서 상영된 뒤 TV 시리즈로도 방영될 예정이다.

찰리 채플린은 영국 출신의 영화인으로 10대 시절 극단의 희극배우로 출발해 1910년대 무성영화부터 1960년대에 이르기까지 ‘키드’, ‘황금광시대’, ‘모던타임스’, ‘위대한 독재자’ 등 술한 걸작을 남겼으며, 사회풍자적이고 인간적인 체취가 물씬 배어있는 빼어난 연기와 작품 세계로 영화사에 큰 족적을 남긴 인물로 영국을 대표하는 콘텐츠이기도 하다.

제작사인 DQ 엔터테인먼트는 인도의 하이데라바드라는 도시에 위치해 있는 애니메이션/특별효과 회사이며, Method Animation 과 MK2라는 2개의 프랑스 미디어 그룹들은 프랑스에서 가장 큰 독립영화회사들로 채플린 영화들의 인터내셔널 저작권 소유권자이다.

Method Animation사는 채플린 세계를 개작하기 위한 독창적인 방법을 찾기 위해 시각 매체(그래픽) 콘셉트에 1년 이상 넘게 작업을 해온 것으로 알려졌다. DQ 엔터테인먼트사의 회장이자 대표이사인 Tapaas Chakravarti는 어른과 6세 이상의 어린이들 모두를 겨냥한 새로운 채플린 영화가 미스터 빈 영화보다 더 높은 작품성으로 성공적일 것이라고 밝혔다.

2) 바바파파 시리즈(Barbarpapa series)는 일본과 프랑스의 합작품, 무밍(Moomins)은 핀란드, 어린왕자는 프랑스, 찰리채플린은 영국의 대표적인 문화콘텐츠 중 상품 중 하나이다.

3) 한국콘텐츠진흥원(2010.1.20.)

나. 유럽권 애니메이션 시장의 높은 제작 생산성

미국의 애니메이션 전문 웹사이트인 AWN에 의하면 세계 애니메이션 제작 스튜디오는 약 5,000 개 정도이며, 그 중에서 유럽에 2,754 개의 스튜디오가 존재한다고 한다.⁴⁾ 유럽권은 북미지역 다음으로 세계 애니메이션 시장에서 큰 비중을 차지하고 있는데, 극장용보다는 방송용 애니메이션에서 강점을 드러낸다.

실제로 유럽의 극장용 애니메이션 시장은 Pixar와 DreamWorks가 이끄는 할리우드 애니메이션이 장악하고 있다. 이는 <토이스토리> 이후 극장용 애니메이션이 3D 애니메이션의 비중이 높아지면서 할리우드 스튜디오의 제작능력을 따라 갈 수 없는데 원인이 있으며, 또한 유럽의 배급시장에 역시 할리우드 대기업들이 관여하고 있기 때문이다.

그러나 유럽은 자신들만의 독립적인 색채의 애니메이션 제작을 해오면서 공동제작의 파트너십 구축을 통해 경쟁력을 높이고 있다. 다음의 <표 III-21>은 2010년 유럽에서 제작된 애니메이션 작품의 현황으로 약 39편의 작품이 제작되었고, 40편이 기획 중이다.

<표 III-21> 2010 유럽에서 제작된 애니메이션

작품명	제작사(국가)
Gnomeo and Juliet	Starz Animation (Canada), Rocket Pictures (UK), Miramax (US)
Egill, the Last Pagan	Lichthof Productions (Hungary), Se-Ma-For Produkcja Filmowa(Poland), Caoz (Iceland)
Cendrillon: Elle etait une fois dans l'Ouest...	Héroid & Family (France), Nexus Productions (Belgium)
Little Big Panda	Benchmark Entertainment, Bambooland (Germany), Toonf Valencia (Spain), Les Films de la Perrine (France)
Extraordinary Tales	Les Armateurs (France), R&R Communications (USA), Melusine Productions (Lux)
Lotte ja Kuukivi Saladus	Joonisfilm (Estonia), Rija Films (Latvia)
Latajaca Maszyna	Denis Friedman Productions (France), BreakThru Films(Poland), Storm Studio (Norway)
Legends of Valhalla – Thor (formerly Thor – The Edda Chronicles)	CAOZ (Iceland), Magma Films (Ireland), Ulysses Films (Germany)
Postman Pat Film	Timeless Films (UK), Classic Media (US)
The Magic Crystal	Epidem Zot (Finland)/Cartoon One (Italy)
Arthur Christmas	Aardman Animations (UK), Sony Pictures (US)
Black to the Moon	Baleuko (Spain), Art'Mell (France), Luniq (Italy)
Pinocchio	Cometa Film (Italy), Walking the Dog (Belgium), Iris Productions (Luxembourg), 2D3D Animation (France),
Pirates!	Aardman Animations (UK), Sony Pictures (US)
Adam, die Schlange und Eva	BFC Berliner Film Companie Production (Germany), Adam & Eve Productions Limited (UK)
Bug Muldoon	Magma Films (Ireland), Europool, Ulysses Films (Germany)
Ernest et Celestine	Les Armateurs (France), Melusine Productions (Luxembourg), La Parti Production, Maybe Movies (Belgium)

자료원: www.animationeurope.com

4) AnimeAnime(2010.8.8.)

다. 스페인 애니메이션의 공동제작 방식을 통한 해외 진출

한국무역진흥공사(KOTRA)의 해외시장동향⁵⁾에 따르면, 최근 국내 제작사들과의 공동제작이 증가하고 있는 스페인 애니메이션 시장은 캐릭터 창작, 라이선싱, 제작판매(머천다이징), 방송사 수출액 등 관련 요소들을 종합할 때 세계에서 5대 강국으로 잡리잡을 정도로 주요한 시장이라고 한다. 또한 스페인 애니메이션 제작연합회(Diboos)에 따르면, 2009년 기준 스페인 애니메이션 시장규모는 미국, 영국, 프랑스, 독일 다음으로 일본, 캐나다, 이탈리아 등 애니메이션 메카로 알려진 국가들보다 큰 것으로 나타났다고 한다.

스페인 애니메이션은 오디오비주얼 산업 내에서 잠재력이 큰 분야이지만, 유럽의 다른 국가들에 비해 자금력이나 정부의 지원정책 등이 부족한 상황이다. 일부 지방 방송사를 제외하고는 주요 방송사들의 투자가 거의 전무한 상황이기 때문에, 지난 몇 년간 스페인 애니메이션 제작사들은 해외시장에서 공동제작을 통해 어려운 제작여건을 극복하고자 하였다. 2010년 3월부터 시작된 오디오비주얼 산업과 관련된 새로운 법안은 상업방송들이 공영방송국인 TVE를 위한 공동 제작 자금을 투자하도록 하고 있어, 제작비용에 대한 부담을 안고 있는 애니메이션 제작사들의 투자유치에 도움이 될 것으로 기대하였다.

Telecinco, La Sexta, Antena 3과 같은 스페인의 상업 방송국들은 지금껏 애니메이션 공동제작에 참여한 적이 거의 없어서 스페인의 제작사들은 애니메이션 제작을 위한 자금 조달을 다른 부분에서 의지하였다. 그러나 애니메이션이 오디오비주얼 산업의 한 장르로 인식될 뿐이기 때문에 라이브 액션 프로덕션과 같은 그룹에 포함되는 문제점이 있다. 스페인의 오디오비주얼 산업에 유리한 법안이 통과되면서 앞으로 방송 채널들이 애니메이션 시리즈에 더 집중적으로 투자를 하게 될 것이지만, 애니메이션 시리즈가 이제껏 항상 끊임없이 투자를 해 온 라이브 액션 시리즈와 같은 그룹에 포함되면서 애니메이션 시리즈에 대한 투자가 라이브 액션 시리즈로 다시 치우쳐질 것이라는 우려의 목소리도 있다.

스페인의 제작사들은 해외 제작사들과의 공동제작 능력을 갖추고 있으나, 자국에서 애니메이션 공동 제작을 위한 파트너를 찾을 수 있는 가능성이 낮아서 새로운 애니메이션을 기획·제작하는데 있어서 어려움을 겪고 있다. 이는 다른 유럽 국가들과 미국 그리고 일본과의 경쟁에서 뒤처지게 되는 요인으로 작용하고 있다. 다음의 [그림 III-26]은 스페인이 해외 제작사와 공동제작을 통해 만든 애니메이션 작품들이다.

[그림 III-26] 스페인의 공동제작 애니메이션 작품들



자료원: 한국무역진흥공사(2010.9.22.)

5) 한국무역진흥공사(2010), 스페인 애니메이션, 한국기업과의 협력에 큰 관심, 해외시장정보(경제/산업동향), 2010.9.22.