

제5절 애니메이션

1. 북미권 애니메이션 시장의 주요 동향

가. 북미권 애니메이션 시장 규모 및 전망

2009년 북미권 애니메이션 시장규모는 186억 5,400만 달러로 나타났으며, 2010년에는 전년대비 1.5% 성장한 189억 3,500만 달러에 이를 것으로 추정된다. 북미권 애니메이션 시장은 향후 5년간 3.1%의 성장세를 기록하며 2015년에는 221억 9,400만 달러에 달할 것으로 전망된다.

미국 시장은 2010년 174억 8,500만 달러로 연평균 3.1%의 성장률로 2015년 203억 9,400만 달러 규모에 이를 것으로 예상된다.

<표 IV-27> 북미권 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
북미권	17,430	18,292	18,854	19,039	18,654	18,935	19,514	20,217	20,959	21,768	22,194	3.2%
미국	16,240	17,026	17,517	17,637	17,239	17,485	18,000	18,634	19,292	20,015	20,394	3.1%

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); BoxOffice Mojo; Digital Vector(2009); The Numbers; 일본동화협회; 일본 영상소프트협 회; 삼정KPMG 재구성

나. 북미권 애니메이션 시장의 현황 및 특징

1) 3D 입체 애니메이션의 박스오피스 점령

2010년 미국 시장의 주요 트렌드 중 하나는 극장용 3D 애니메이션의 박스오피스 장악을 들 수 있다. 2010년 9월 현재 박스오피스 1위를 차지하고 있는 작품은 <토이스토리 3>로 약 10억 2,900만 달러의 박스오피스 수익(세계)을 기록했다. Pixar와 DreamWorks의 <토이스토리 3>, <드래곤길들이기>, <슈렉포레버>가 박스오피스 Top 10을 차지한데 이어 유니버설 픽처스(Universal Pictures)의 새로운 애니메이션, 국내에서는 <슈퍼배드>라는 타이틀로 개봉한 <Despicable Me>가 미국 내에서 DreamWorks의 두 작품(드래곤, 슈렉)이 벌어들인 2010년 수익을 넘어 2010년 최고의 화제작 중 하나였던 <인셉션> 다음으로 높은 수익을 올린 것으로 나타났다.

최근 10년간 미국 내 개봉영화 중 CG애니메이션의 비중과 非CG애니메이션의 비중 변화를 살펴보면, 2005년 25% → 2006년 36.8% → 2007년 42.9% → 2008년 66.7% → 2009년 100%로 꾸준히 증가하여 최근에는 대부분이 CG로 제작되고 있다. 그 수익 또한 점차 꾸준히 증가하여 2007년 10억 1,903만 달러, 2008년 9억 7,346만 달러, 2009년 12억

61,68만 달러로 약 10억 달러에 가까운 수익을 벌어들이고 있음을 확인할 수 있다.

2) 속편의 흥행돌풍

2010년 주요 히트 작품들은 1995년 최초의 Full 3D 애니메이션으로 제작되었던 <토이스토리>와 2001년 개봉되어 스토리적 센세이션을 불러일으켰던 <슈렉>의 프랜차이즈 작품으로 이는 최근 몇 년간 나타난 속편영화의 흥행돌풍 현상과 맞닿아있다.

Pixar와 DreamWorks의 대표적인 작품이었던 두 작품에 이어, 앞으로 공개될 작품들 역시 프랜차이즈 형태로 Pixar는 <몬스터 주식회사>와 <Car>의 속편을, DreamWorks는 올해 성공적으로 데뷔한 <드래곤길들이기>의 다음 편을 준비하고 있다. DreamWorks의 경우 완결된 <슈렉> 시리즈에서 많은 사랑을 받았던 '장화신은 고양이; 캐릭터를 스피노프 형태로 제작 중에 있으며, 2011년 <쿵푸팬더2>, 2012년 <마다카스타3> 등이 개봉예정이다. 향후 3년간 8작품의 라인업이 확정된 상태에서 5개 작품이 시리즈로 나타나, 할리우드 극장용 애니메이션의 속편 돌풍은 계속될 예정이다.

3) 미국의 경기침체와 애니메이션 산업

2010년 박스오피스를 장악한 미국 애니메이션 산업은 3D 시장 확대에 따른 밝은 미래가 전망되고 있으나, 2008-9년 경기침체로 타격을 입은 스튜디오들의 상황은 좋지 않은 것으로 나타나고 있다.

2010년 9월 미국의 대형 프로덕션인 <루카스아츠 : LucasArts>와 로버트 저메키스 (Robert Zemeckis)의 애니메이션 회사인 IMD(ImageMovers Digital)가 직원을 해고하는 인력감축에 들어감에 따라 현재 진행 중인 프로젝트를 마지막으로 문을 닫는 회사들이 생기고 있다. 약 400명 이상이 IMD에서 해고될 것으로 보이며, 이 외에도 많은 수의 작은 프로덕션들이 문을 닫을 것으로 보인다. 이는 미국 애니메이션 산업의 문제이기 이전에 세계 시장에도 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 애니메이션 작업의 특성상 해외 제작사와 공동으로 진행되는 경우나 외주를 주는 경우가 많기 때문에, 국내 애니메이션 시장에도 영향을 미칠 수 있을 것으로 보인다.

2. 유럽권 애니메이션 시장의 주요 동향

가. 유럽권 애니메이션 시장 규모 및 전망

유럽권 애니메이션은 북미권 다음으로 큰 비중을 차지하는 시장으로 미국, 일본과는 다른 차별화된 시장을 형성하고 있다. 2010년 기준으로 148억 7,400만 달러 규모로 추정되며, 연평균 3.2%의 성장세로 5년 후 2015년에는 174억 4,700만 달러 규모로 성장할 것으로 전망된다.

2010년 현재 영국이 24억 5,000만 달러로 가장 규모가 큰 시장으로 파악되며, 다음으로 독일이 22억 2,600만 달러, 프랑스가 19억 5,400만 달러, 이탈리아가 16억 600만 달러,

스페인이 8억 6,400만 달러로 나타난다. 유럽권 내 순위에는 향후 5년간 큰 변화가 없을 것으로 예상되는 가운데, 연평균 성장률은 프랑스가 가장 큰 2.8%로 전망된다.

<표 IV-28> 유럽권 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
유럽권	12,853	13,552	14,527	15,003	14,517	14,874	15,377	15,945	16,555	17,149	17,447	3.2%
영국	2,383	2,354	2,472	2,469	2,438	2,450	2,482	2,517	2,551	2,579	2,579	1.0%
프랑스	1,714	1,785	1,871	1,896	1,910	1,954	2,020	2,083	2,150	2,215	2,246	2.8%
독일	2,108	2,171	2,199	2,218	2,209	2,226	2,269	2,322	2,384	2,429	2,461	2.0%
이탈리아	1,415	1,487	1,616	1,643	1,576	1,606	1,642	1,687	1,741	1,796	1,812	2.4%
스페인	922	963	1,006	943	864	853	863	881	902	924	936	1.9%

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); BoxOffice Mojo; Digital Vector(2009); The Numbers; 일본동화협회; 일본 영상소프트협회; 삼정KPMG 재구성

나. 유럽권 애니메이션 시장의 현황 및 특징

1) 기존 애니메이션의 3D 제작

세계 시장에 불고 있는 3D 콘텐츠에 대한 관심은 유럽권 역시 예외는 아니다. 현재 유럽 각국에서 제작중인 3D 애니메이션은 각국을 대표하는 콘텐츠상품으로 바바 시리즈(Barbarapapa series), 무밍(Moomins), 어린왕자(3D 영화), 찰리채플린 등이 있다.

2) 유럽 애니메이션 시장의 생산성과 공동제작

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

유럽은 자신들만의 독립적인 색채의 애니메이션 제작을 해오면서 공동제작의 파트너십 구축을 통해 경쟁력을 높이고 있으며, 2010년 유럽에서 개봉된 공동제작 작품으로는 The Illusionist(영국/프랑스), Yona, la Legende de l'Oiseau sans Aile(프랑스/일본) 등이 있다.

특히, 스페인은 해외 공동제작이 활발한 시장인데, 이는 스페인 애니메이션이 오디오비주얼 산업 내에서 잠재력이 큰 분야인데 비해 유럽의 다른 국가들에 비해 자금력이나 정부의 지원정책 등이 부재한 상황에 기인한다. 일부 지방 방송사를 제외하고는 주요 방송사들의 투자가 거의 전무한 상황이기 때문에, 지난 몇 년간 스페인 애니메이션 제작사들은 해외시장에서 공동제작을 통해 어려운 제작여건을 극복하고자 하였으며, 대표적인 작품으로는

<Planet 51>, <Pocoyo>, <suckers>, <Lady Reaper> 등이 있다.

3. 아시아권 애니메이션 시장의 주요 동향

가. 아시아권 애니메이션 시장 규모 및 전망

아시아권 애니메이션 시장은 단일 국가로 2번째 시장규모를 자랑하는 일본과 신흥성장시장으로 부상하고 있는 중국 그리고 하청제작 중심의 동남아시아 국가들이 포함된다. 2009년 아시아권 애니메이션 시장규모는 101억 9,200만 달러로 나타났으며, 2010년에는 전년대비 5.7%가 성장한 107억 7,500만 달러에 이를 것으로 추정된다. 아시아권 애니메이션 시장은 향후 5년간 3.5%의 성장세를 기록하며 2015년에는 128억 2,000만 달러에 달할 것으로 전망된다.

2010년 현재 일본은 55억 2,500만 달러의 시장규모로 파악되며, 중국은 17억 8,900만 달러로 나타나고 있다. 향후 5년간 일본은 0.8%의 성장률로 2015년에는 57억 4,800만 달러에 이를 것으로 보이며, 중국은 16.9%라는 급속한 성장이 예상되는 가운데, 2015년에 39억 달러의 규모에 달할 것으로 예상되고 있다.

<표 IV-29> 아시아권 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
아시아권	8,702	9,253	9,627	9,977	10,192	10,775	11,250	11,768	12,290	12,688	12,820	3.5%
일본	5,442	5,623	5,592	5,681	5,494	5,525	5,559	5,629	5,680	5,732	5,748	0.8%
중국	800	956	1,089	1,303	1,507	1,789	2,145	2,550	3,007	3,534	3,900	16.9%

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); BoxOffice Mojo; Digital Vector(2009); The Numbers; 일본동화협회; 일본 영상소프트협회; 삼정KPMG 재구성

나. 아시아권 애니메이션 시장의 현황 및 특징

1) 일본 극장용 애니메이션 시장의 2D 강세

세계적으로 3D 입체 애니메이션 작품이 흥행에 성공하면 최근 극장용 애니메이션 시장은 방송 시장과 달리 수익이 증가하는 현상이 나타났으나, 일본은 여전히 2D 극장용 애니메이션 작품의 제작편수가 많고 실질적인 박스오피스 수익 또한 높은 국가였다.

도에이가 제작·배급하는 인기 TV 애니메이션 시리즈인 원피스 극장판 10기 시리즈인 <원피스: 스트롱 월드>는 개봉 이틀 만에 흥행수입 10억엔을 돌파하며 새로운 기록을 갱신하였는데, 이는 도에이의 과거 배급작품 중 가장 호조를 보이고 기록으로 TV 방송국과 연동한 제작체제나 판매촉진책이 주효했던 원인으로 보고 있다. 전국 188개관에서 개봉하였으며, 개봉후 주말 이틀간 10억 3800만 엔의 수입을 올린

것으로 집계되고 있는데, 이는 애니메이션뿐만 아니라 실사영화를 포함한 도에이의 작품 중 최다 성적이라고 한다.

이 밖에도 만화원작 애니메이션의 극장판과 지브리 스튜디오의 2D 애니메이션 <마루밀 아리에티>가 합세하여 일본의 극장 애니메이션 시장은 보기 드물게 2D가 강세를 보이는 지역으로 나타났다.

2) 3D 시장의 잠재력

세계 시장에 불고 있는 3D 제작 열풍은 아시아권의 일본과 중국에서도 예외는 없다. 2D 애니메이션이 강세를 보이는 일본 역시 내년부터 3D 작품의 개봉이 예정되어 있다. 인기 원작만화를 바탕으로 TV 시리즈로 방영중인 원피스의 극장판 버전이 3D 콘텐츠로 제작되었으며, 유명 애니메이션 <사이보그 009>가 오시이 마모루 감독에 의해 Full 3D 영화로 제작된다. 장편제작이 아닌 4분45초짜리 단편으로 파나소닉 부스에서 기술시연용으로 제작되는 <사이보그 009>는 2D 애니메이션이 강세인 일본에서 제작되는 3D 작품인 만큼 향후 일본시장을 전망하는 시금석이 될 것으로 기대된다.

중국에서도 중국만의 색깔을 갖춘 3D 콘텐츠로 창작 애니메이션 <Art's Adventure>가 제작되었으며, 이는 영웅이 등장하는 스토리 구조를 형성하고 있다. 미국의 DC 코믹스 같은 히어로를 표방하지 않으며, 또한 일본 애니메이션이 가지고 있는 캐릭터 구성이나 스토리 스타일 등을 모방하지도 않은 중국만의 3D 애니메이션으로 제작되었다고 한다.

3) 인터넷/모바일 콘텐츠 제작 및 배급

세계 최대의 애니메이션 콘텐츠를 보유하고 있는 일본은 인터넷을 통한 애니메이션 동영상 서비스 사업을 국내외로 점차 확대하고 있다. 개별적인 온라인서비스를 제공하는 사이트로는 <Crunchroll>과 <반다이채널> 등이 있으며, 스튜디오 신에이의 경우는 YouTube를 통해 애니메이션을 유통하거나 인터넷용으로 서비스하기 위한 준비를 하고 있다. 도에이 애니메이션 유럽은 4월부터 프랑스에서 일본 애니메이션에 특화된 VOD 형식의 동영상 전달 사이트 Mangawebstore를 오픈했으며, 이는 영국의 동영상 전달 서비스 기업 VIVATHINK의 시스템을 이용하는 유료전송 서비스를 실시한다.

또한 모바일용 애플리케이션 및 게임 등 관련 콘텐츠 제작도 활발히 진행되고 있으며, 매드하우스가 제작한 극장용 애니메이션 영화 <썸머 워즈(サマーウォーズ)>는 작품의 내용을 모티브로 한 안드로이드용 화투 게임 「썸머 워즈 화투 KOIKOI(サマーウォーズ花札 KOIKOI)」가 개발되었다.

4) 중국 애니메이션 산업의 도약과 정부 지원정책

• 중국 애니메이션 시장의 성장과 정부지원

중국의 문화콘텐츠 산업 수요는 더욱 확대되고 있으며, 정부의 적극적인 지원과 산업적 관심에 힘입어 최근 2년간 중국 TV 프로그램 가운데 드라마 제작량은 감소한 반면 애니메이션 제작은 급증한 것으로 나타났다. 청서의 통계에 따르면, 현재 중국 TV 애니메이션의 1

년 제작량은 324편으로 작년 통계데이터에 비해 129편 1,373부가 증가했으며, 편수의 증가비율은 약 66%에 이른다고 한다. 애니메이션 잡지 및 정기간행물 등의 관련 산업이 빠르게 발전하고 있다.

또한 중국은 주로 연해 지역에서 애니메이션 산업이 발달했는데, 통계에 따르면 전국적으로 약 8,740개의 애니메이션 제작업체가 있으며, 17개의 국가 애니메이션 산업기지가 있다. 어느 정도 규모를 갖추고 영향력이 있는 애니메이션 생산업체들은 대부분 후난성, 광둥성, 장쑤성, 상하이, 저장성 등지에 분포되어 있다. 중국 20여개 성시에서 애니메이션 산업을 신흥산업으로 지정해 전략적으로 추진하고 있으며, 특히 베이징, 상하이, 쑤저우, 광저우, 선전, 다롄 등 지역은 애니메이션 지원 정책을 만들고 애니메이션 산업기지를 세웠으며, 애니메이션 학교 및 학원 설립, 애니메이션 전시회 개최 등을 통해 발전을 추진 중이다.

• 중국 창작 애니메이션 OSMU 성공 사례 등장

중국의 대표적인 창작 애니메이션인 <시양양과 후이타이랑>은 TV 애니메이션 방송된 이후, 연극 <시양양과 후이타이랑의 우기충천>, DVD, 속편 <시양양과 후이타이랑의 이상한 나라대전>, 인형극 <시양양과 후이타이랑의 기억도둑>, 뮤직비디오 <시양양과 후이타이랑의 우기충천; 설날편> 등으로 제작되고 있으며, 이와 관련된 캐릭터 파생상품 또한 증가하고 있다. 1차적인 창작 애니메이션의 흥행 성공과 함께 애니메이션 산업의 비즈니스 모델을 안정화시키는데 긍정적인 역할을 할 수 있을지에 대해 귀추가 주목되고 있다.

5) 동남아시아 시장의 창작 능력 향상

아시아권 애니메이션의 특징은 하청제작을 중심으로 산업이 형성되었으나, 최근 중국을 비롯한 필리핀, 인도, 말레이시아 등이 장편 창작 애니메이션 제작에 참여하면서 새로운 전개를 맞고 있다.

'갱-모험의 시작(Geng: The Adventure Begins)'은 말레이시아 최초의 3D 애니메이션으로 인도에서 개봉했으며, '22nd malaysian Film Festival'에서 최고 애니메이션상, 최고 감독상, 최고 단편상 등을 수상하였다.

2009년에 개봉한 이 작품은 필리핀 정부가 콘텐츠 산업을 육성하기 위해 설립한 MDeC(Multimedia Development Corporation)의 적극적인 지원으로 제작되었다. 그동안 동남아시아의 대표적인 애니메이션 하청국이었던 필리핀이 창작애니메이션을 기획,제작하고 있다는 점에서 상당한 의의가 있으며, 인도시장은 최근 CG와 VFX 등 컴퓨터 그래픽 작업을 요하는 제작에 주로 참여하면서 할리우드와 공동제작으로 <War of the worlds : Goliath(2010)>라는 90분 분량의 작품을 공개했다.

4. 중남미권 애니메이션 시장의 주요 동향

가. 중남미권 애니메이션 시장 규모 및 전망

중남미권 애니메이션 시장은 2009년 28억 9,200만 달러에서 2010년 현재 31억 5,600만 달러로, 앞으로 5년간 2015년까지 9.8%의 성장률로 50억 3,900만 달러에 이를 것으로 전

망된다.

<표 IV-30> 중남미권 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
중남미권	1,917	2,213	2,553	2,840	2,892	3,156	3,484	3,863	4,282	4,752	5,039	9.8%

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); BoxOffice Mojo; Digital Vector(2009); The Numbers; 일본동화협회; 일본 영상소프트협회; 삼정KPMG 재구성

나. 중남미권 애니메이션 시장의 현황 및 특징

인도·남미의 공동제작 3D 애니메이션 'Gaturro'가 아르헨티나 박스오피스에서 Top를 차지하여 이슈가 되고 있다. 원작만화 <Gaturro>를 바탕으로 아르헨티나 Illusions Studio가 약 700만 달러를 들여 제작한 이 작품은 남미문화 특유의 유머스러움, 즉 아르헨티나의 유머와 인도의 창작능력이 결합되어 만들어진 애니메이션이다. 이 작품은 남미권에서는 단순한 애니메이션 작품의 흥행을 넘어서 하나의 현상이었으며, 올해 '칸 영화제'에서 좋은 평가를 받았다.

남미 애니메이션 산업은 이제 막 시작되었다고 할 수 있을 정도로 세계 시장에 많이 알려지지 않았으나, 북미 또는 유럽과 비교해서 경쟁력이 떨어지지 않는다. 제작기술의 수준을 향상시키기 위해 꾸준히 발전적인 노력을 기울이고 있으며, 최근 점차 Peru, Chile and Uruguay, Argentina, Mexico, Brazil 등 국가들이 해외시장을 염두해 준 제작이 증가하고 있다.

5. 오세아니아권 애니메이션 시장의 주요 동향

가. 오세아니아권 애니메이션 시장 규모 및 전망

오세아니아권 애니메이션 시장은 그동안 아시아 . 태평양권역으로 구분되어 있었으며, 그로 인해 시장의 특성 및 규모 등이 잘 알려지지 않았다. 오세아니아권에는 호주와 뉴질랜드가 포함되며, 2010년 기준으로 10억 5,100만 달러 규모로 추정된다. 향후 5년간 연평균 6.1%의 성장률로 2015년에는 14억 1,400만 달러에 이를 것으로 전망되며, 시장의 전반적인 급성장이 눈에 띈다.

특히, 호주 시장은 오세아니아권 시장에서 매우 큰 비중을 차지하는 지역으로 2010년 8억 9,700만 달러의 시장을 형성하고 있다. 향후 5년간 7.3%의 성장률이 예상되며 2015년에는 12억 7,300만 달러에 이를 것으로 전망된다.

<표 IV-31> 오세아니아권 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
오세아니아권	762	795	890	961	987	1,051	1,120	1,194	1,272	1,356	1,414	6.1%
호주	637	663	750	818	834	897	966	1,042	1,121	1,207	1,273	7.3%

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); BoxOffice Mojo; Digital Vector(2009); The Numbers; 일본동화협회; 일본 영상소프트협회; 삼정KPMG 재구성

나. 오세아니아권 애니메이션 시장의 현황 및 특징

호주의 영상 산업은 3D를 비롯한 VFX 등 CG 애니메이션 제작과 포스트 프로덕션 작업이 주로 진행되고 있으며, 주로 TV 방영을 목적으로 하는 애니메이션을 제작하고 있다. 호주는 과거 월트디즈니 대표적인 작품제작에 참여해오면서 2D 위주의 작품을 제작했으나 월트 디즈니(Walt Disney)사의 호주 국내의 현지법인 제작회사가 폐업한 이후 2D에서 3D로 제작방식을 변경하고, 최근에는 호주 정부의 지원정책을 통해 영화 및 애니메이션 등의 포스트 프로덕션 작업을 진행하는 곳으로 널리 알려지게 되었다.

호주에서의 후반작업은 미국과 비교해서 비용을 절감하는 효과가 있고 풍부한 디지털 제작 인력이 있기 때문에 세계적으로 많은 작업들이 이곳에서 이루어졌으나, 최근 호주에서 진행된 작품수가 현격히 감소하는 추세로 나타나, 이에 호주 정부는 세금 인센티브를 제공하려는 정부차원의 지원정책을 마련 중이다.

6. 중동/아프리카권 애니메이션 시장의 주요 동향

가. 중동/아프리카권 애니메이션 시장 규모 및 전망

중동/아프리카권 애니메이션 시장은 세계 애니메이션 시장에서 매우 작은 비중을 차지하는 곳으로 잘 알려지지 않은 지역이다. 이는 아직 애니메이션이 산업적으로 성장하지 못한데 기인한 것으로 2010년부터 극장용과 방송용 애니메이션 시장을 중심으로 연평균 2.0%의 성장세가 추정된다. 2010년 전체 시장규모는 6억 900만 달러로 이 중에서 대부분을 극장용과 방송용 시장이 차지하는 것으로 나타나며, 아직 통신망 등의 인프라 부족으로 온라인과 모바일 시장의 규모는 미미한 수준인 것으로 파악된다.

<표 IV-32> 중동/아프리카 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
중동/아프리카권	502	522	565	580	583	609	625	641	659	674	672	2.0%

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); BoxOffice Mojo; Digital Vector(2009); The Numbers; 일본동화협회; 일본 영상소프트협회

나. 중동/아프리카권 애니메이션 시장의 현황 및 특징

중동/아프리카권의 애니메이션 시장은 2004년 UNESCO 주최로 운영된 워크숍 및 교육프로그램을 통해 지역의 애니메이터, 비주얼 아티스트, 방송캐스터, 그리고 기타 미디어 전문가의 기술을 향상시키고자 기획되었으며, 단순히 전문기술의 습득과 향상뿐만 아니라 아프리카의 문화적인 부분들을 함께 탐구하는 기회를 제공하면서 크리에이터를 양성하게 되었다.

2010년에는 영국의 대표적인 제작사인 Ardman Studio가 남아프리카 공화국의 케이프타운에 애니메이션 학교를 남아공과 공동으로 설립한다고 발표하면서, 제작능력 향상과 함께 영국을 중심으로 한 유럽권 제작사들과의 공동제작 가능성을 높아지고 있다. 실제로 아프리카권역에는 영화 및 애니메이션 산업에서 그 비중이 점차 커지고 있는 3D와 VFX(시각효과) 등 컴퓨터 그래픽 기술을 다루는 기업들이 증가하고 있어, 아프리카 애니메이션 산업 미래는 긍정적으로 전망되고 있다.