

2010 애니메이션산업백서 요약

□ 2009년 및 2010년 상반기 애니메이션산업 주요동향

1. 창작 중심으로의 산업변화와 비즈니스 모델 다각화

- 하청산업에서 창작산업으로 전환됨에 따라 활발한 해외진출과 더불어 해외합작에 대한 비중이 늘어나게 됨. 해외합작으로 각 나라의 진출을 원활히 하고, 자금 해결에 따른 안정적인 제작의 이득을 얻을 수 있음.
- <메타제트>, <로보카 폴리> 등은 기획단계에서 캐릭터 상품과 연계하여 제작하였고, <뽀롱뽀롱 뽀로로>, <헬로 코코몽> 등은 도심 내 테마파크를 기획 및 운영하는 등 다양한 비즈니스 모델을 통하여 수익창출을 기대하고 있음.

2. 3D입체영상과 할리우드 극장애니메이션의 강세

- 2010년 세계 영화 시장 10위권 내에 <토이스토리3>, <슈퍼배드>, <드래곤길들이기> 등 할리우드 애니메이션의 강세가 두드러짐. 국내 시장의 경우 할리우드 극장애니메이션의 강세에 비하여, 국내제작 극장애니메이션의 침체는 여전히 지속되고 있음.
- 할리우드 극장애니메이션의 강세의 이유로 세계인 모두가 공감할 수 있는 주제인 ‘가족의 사랑’과 수준 높은 스토리텔링을 들 수 있음. 또한 3D입체영상 기술로 대중의 관심과 재미를 선사하였음.
- 국내 애니메이션산업에서도 소비자를 위한 스토리텔링의 중요성이 부각 되고 있으며, 이에 대하여 정부와 지자체의 인력양성을 위하여 다양한 교육활동이 진행 중.

3. 국내 애니메이션 기업의 활발한 해외진출

- 애니메이션의 기획 초기 단계에서부터 해외 업체의 투자유치, 공동기획을 통해, 각 해외 지역에 적합한 작품 제작을 시도하는 등, 해외 공동제작도 여러 유형으로 발전하고 있음.
- 해외공동제작의 예로 <구름빵>(DPS)는 중국의 ‘칼웅영시동화산업유한공사’와 공동제작을 하고 있으며, <다이노맘>(토이온)은 미국의 ‘Myrioad’와 공동제작 중에 있음. 그 외에 일본, 캐나다, 이탈리아, 스페인, 프랑스 등 세계 애니메이션 강국과의 활발한 교류를 통하여 해외진출을 성사 시키고 있음.
- 해외공동제작의 이점은 캐릭터상품에서 사전판매까지 해외시장에 다양한 사업전개가 가능하며 이는 안정적인 수입원으로 애니메이션작품의 완성도를 높일 수 있는 환경을

제공해줌. 사전판매 작품에는 <최강합체 믹스마스터>(선우엔터테인먼트), <캐니멀>(부즈클럽), <로보카폴리>(로이비주얼) 등이 있음.

4. 애니메이션산업 진흥을 위한 정부와 지자체의 활동 강화

■ 문화관광부는 애니메이션산업 진흥을 위하여 법 개선과 함께 다양한 정책지원으로 산업육성을 위해 노력하고 있음. 소재 개발, 제작지원, 해외 마케팅 홍보 활동 등 다양한 지원 사업을 연간 단위로 지속적으로 진행하고 있음.

■ 2002년 제정된 「온라인 디지털콘텐츠산업 발전법」이 2010년 5월 19일 전면 개정됨에 따라 법률의 명칭이 「콘텐츠산업 진흥법」으로 바뀜. 이 법은 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 함.

■ 강원정보문화진흥원은 애니메이션제작에 직접 참여하여하고 있으며 애니메이션산업을 지역의 관광 및 홍보 방법으로 활용하고 있음. 광주정보문화산업진흥원은 지역 활성화를 위해 지역인력양성과 애니메이션 기업 육성 및 유치 등으로 애니메이션산업에 참여하고 있음.

5. 글로벌 성공사례 분석 <뽀롱뽀롱 뽀로로>

■ 기획단계에서부터 타깃(만 6세미만 미취학 아동)의 행동패턴을 자세히 분석하여 애니메이션 제작에 반영. 그 중 아이들의 웃음코드에 대하여 자세히 분석.

■ 애니메이션 제목 선정 시 해외수출을 위해 각 나라에 부정적 이미지를 제외하여 신중히 선택하며, 사업 확장 시 아동들에게 해가 되는 요소가 되는 배제하여 브랜드이미지를 관리함.

□ 2009년 및 2010년 상반기 애니메이션산업 및 애니메이션소비자 동향

1. 국내 애니메이션산업 규모

<애니메이션산업 현황>

<단위 : %>

구 분	업체 수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2007년	283	3,847	311,166	122,506	39.37	72,770	8,148
2008년	276	3,924	404,760	167,287	41.33	80,583	6,132
2009년	289	4,170	418,570	175,213	41.86	89,651	7,397
전년대비증감률	4.7%	6.3%	3.4%	4.7%	1.3%	11.3%	20.6%
연평균증감률	20.2%	7.9%	33.8%	103.7%	52.1%	6.9%	16.4%

- 2009년 기준으로 289개 업체에 종사자는 4,170명. 매출액은 약 4185억 원이었으며, 수출액은 8,950만 달러, 수입액은 739만 달러였음. 전년대비 매출액증감률은 3.4%, 수출액은 11.3% 증가하였음.
- 애니메이션산업 콘텐츠 제작비용은 전체적으로 증가(2007년 562억 원 → 2008년 726억 원 → 2009년 828억 원) 추세. 로열티 지출과 마케팅·홍보비용은 연평균증감률이 각각 20.5%, 51.5%로 증가한 것으로 나타났으며 이러한 현상은 지속될 것으로 예상됨.
- 애니메이션 유통 및 배급업은 2007년에 75억 원에서 2008년에 155억 원으로 약 두 배로 증가한 후에 2009년에는 약 7억 원 가량 증가한 163억 원으로 나타남. 이는 극장매출액과 방송사수출액을 제외하고 연평균증감률이 가장 큰 폭인 47.4% 증가한 수치임.
- 온라인 애니메이션 유통업은 55억 원으로 2008년에 84억 원에 비하여 34.5% 감소함. 극장매출액은 561억 원으로 전년대비 18.7% 감소하였으며 연평균증감률은 62.5% 증가함. 방송사 수출액은 39억 원으로 전년대비 35.8% 감소하였으며 연평균증감률은 2007년에 5억 원에서 2009년에 39억 원으로 172.4% 증가함.

2. 국내 애니메이션산업 소비자 동향

- 연도별 선호하는 장르는 2008년 기준으로 2010년에도 거의 동일한 소비행태를 보임. 1위는 코믹/명랑(45.3%), 2위는 판타지(14.2%), 3위는 액션/무협(14.7%)임.

<즐겨보는 애니메이션 장르 성별/연령별>

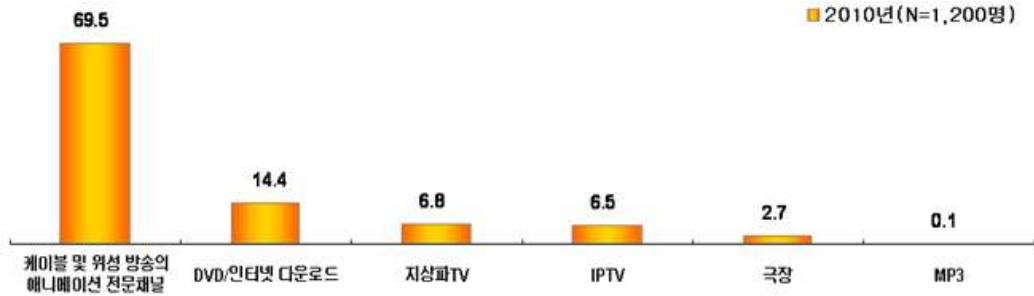
<단위 : %>

1순위	코믹/명랑	판타지	액션/무협	순정	공상과학	교육/학습	스포츠	공포물	추리	성인
2008년 N=1,500명	51.7	14.2	13.4	9.1	6.1	2.8	1.2	0.7	0.7	0.3
2010년 N=1,200명	45.3	16.8	14.7	8.9	4.7	2.8	2.7	2.7	1.3	0.3

- 성별로 보면, 남녀 모두 ‘코믹/명랑’이 각각 35.6%, 55.2%로 가장 많이 응답했고, 남자는 그 다음으로 ‘액션/무협’(14.7%), 여자는 ‘순정’(25.6%)을 많이 응답하였음.
- 나이별로 보면, 코믹/명랑은 10대와 30~30대에서 높게 나타났으면, 20대에서는 다른 연령층에 비하여 판타지가 상대적으로 높은 선호도를 보였음.
- 애니메이션 주 감상매체로는 케이블 및 위성 방송의 애니메이션 전문채널(69.5%)이 가장 많이 이용하였으며, 그 다음으로 DVD/인터넷 다운로드를 이용하였음.

<애니메이션 주 이용 감상 매체>

<단위 : %>



- 지상파 TV의 약세와 케이블 TV의 강세의 원인에는 이용층의 편이가 가장 큰 영향력을 준 것으로 판단됨.

3. 해외 애니메이션산업 현황

- 2009년 세계 애니메이션 시장규모는 420억 700만 달러로 나타났으며, 향후 5년간 연평균 8.4%의 성장세를 기록하며 2015년 681억 4,600달러에 이를 것으로 전망함.

<세계 애니메이션 시장 규모 및 전망>

<단위 : 백만 달러>

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'09-15 CAGR	
극장용	2,703	2,984	3,065	3,241	3,498	3,931	4,394	4,906	5,446	6,014	6,648	11.3%	
방송용	28,771	30,770	32,658	33,907	33,052	36,516	39,499	43,111	46,484	50,258	54,547	8.7%	
홈 비디오	합계	5,580	5,603	5,672	5,493	5,403	5,438	5,564	5,727	5,949	6,209	6,533	3.2%
	판매	3,684	3,669	3,653	3,458	3,256	3,169	3,159	3,184	3,235	3,295	3,365	0.6%
	대여	1,896	1,934	2,019	2,035	2,147	2,268	2,405	2,544	2,713	2,914	3,168	6.7%
온라인	3	12	27	41	55	76	106	170	243	320	419	40.3%	
합계	37,056	39,369	41,422	42,682	42,007	45,961	49,563	53,915	58,121	62,802	68,146	8.4%	
전년대비 성장률	-	6.2%	5.2%	3.0%	-1.6%	9.4%	7.8%	8.8%	7.8%	8.1%	8.5%		

※ 출처 : MPA, 2010; PWC, 2010; Digital Vector, 2009; The Numbers, Boxoffice Mojo; Data Monitor, 2010; Gartner, 2009; 삼정KPMG 재구성

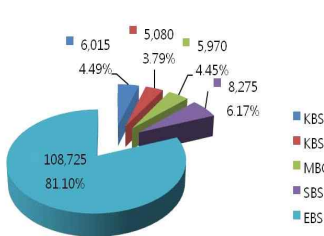
- 일본 애니메이션산업은 현재 줄어드는 인구와 임금구조의 문제로 어려움을 겪고 있음. 그에 따라 테마파크 사업과 음반사업 등으로 그 영역을 넓혀가고 있음.
- 미국 애니메이션산업은 할리우드 극장애니메이션을 토대로 2010년은 호황을 누린 한 해였음. 특히 3D입체영상 애니메이션을 통하여 수입이 증대 됨.
- 중국 애니메이션산업은 자국의 애니메이션산업 육성 정책에 대한 폐단으로 저가의 TV애니메이션이 양산 되는 결과를 초래. 그에 비해 빅히트의 극장 애니메이션 <시양양과 후이타이랑>의 좋은 결과를 얻게 되어 향후 발전 가능성을 제시.

- 유럽 애니메이션산업은 크게 영국 독일 프랑스 스페인 이탈리아의 활동이 활발함. 자국 애니메이션 보호와 발전을 위해 해외협작이 활발해지고 있으며, 애니메이션발전을 위한 다양한 지원제도가 운영 중 임.

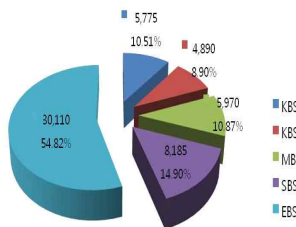
4. 국내 지상파 및 케이블 TV의 애니메이션 방영 현황

- 2009년도의 전체 애니메이션 방영시간은 134,065분(약 2,234시간)으로 2008년도의 128,725분(약 2,145시간)보다 5,340분(약 89시간), 약 4.15% 증가.
- 국내 애니메이션의 방영시간은 2008년 49,470분(약 824시간)에서 5,460분(91시간), 11.04%가 늘어난 54,930분(약 916시간)이 방영. 해외 애니메이션의 방영시간은 2008년 79,255분(약 1,321시간)에서 120분(2시간), 0.15%가 감소한 79,135분(약 1,319시간)이 방영 하여, 전체 애니메이션의 방영시간은 4.15%의 증가함.

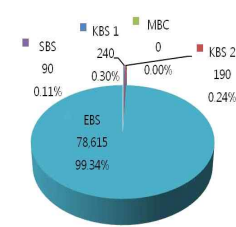
2009 지상파 채널의 전체 애니메이션 방영시간



2009 지상파 채널의 국내 애니메이션 방영시간



2009 지상파 채널의 해외 애니메이션 방영시간



- 2009년 케이블/위성 애니메이션 전문채널에서 방영된 국내 애니메이션의 총 방영 시간은 768,730분이었고 그 중 가장 높은 비율을 차지하고 있는 채널은 투니버스로 164,500분을 방영하여 전체의 약 21.40%를 차지함. 가장 적게 국내 애니메이션을 방영한 애니박스도 전체 중 18.64%를 차지 함.
- 2009년에 해외 애니메이션을 가장 많이 방영한 채널 케이블/ 위성 애니메이션 전문 채널은 애니맥스(382,275분)이고, 가장 적게 방영한 채널은 애니박스(290,610분)임. 반면, 전년에 비해 해외 애니메이션 방영시간이 가장 많이 늘어난 채널은 역시 애니맥스고, 방영시간이 가장 많이 줄어든 채널은 챔프였음.

<2009년 케이블/위성 애니메이션 전문채널의 국내 및 해외 애니메이션 방영현황 >

(단위 : 분)

	애니맥스	애니박스	애니원	챔프	투니버스
전체 애니메이션	525,600	448,050	466,640	483,070	523,950
국내 애니메이션	143,325	157,440	144,605	158,860	164,500
	27.27%	35.14%	30.99%	32.89%	31.40%
해외 애니메이션	382,275	290,610	307,905	301,500	358,445
	72.73%	64.86%	65.98%	62.41%	68.41%
미국적 애니메이션	-	44,340	14,130	22,710	1,005
	-	9.90%	3.03%	4.70%	0.19%