

2011 애니메이션산업백서 요약

□ 애니메이션산업 주요동향과 성공사례

1. 2010년 및 2011년 상반기 애니메이션산업 주요동향

- 애플이 앱스토어를 개설한 후 2010년 7월까지 애플 기기용 앱이 26만 5천 개로 증가하는 등 앞으로도 큰 폭으로 발전할 것으로 예상. 이러한 상황에서 앱용 애니메이션의 개발이 기대되고 있음. 아울러 실제 환경에 가상의 요소를 실시간으로 결합하는 증강현실을 활용한 기술이 미래 디자이너와 콘텐츠 제작자들에게 주어지는 새로운 도전이 될 것으로 기대.
- 최근 국내에서 기획·제작된 애니메이션이 해외 마켓에서 많은 호평을 받고 있고, 각종 페스티벌에서도 좋은 성적을 올리고 있으나 반면, 하청제작 규모는 급속히 감소하고 있음. 일본 애니메이션 시장이 축소되는 반면 뽀롱뽀롱 뽀로로-신나는 아이스레이싱>, <뛰뛰빵빵 구조대>, <꾸루꾸루와 친구들> 등 한중 공동제작 애니메이션은 확대되고 있음. 이와 함께 국내 애니메이션 업체의 중국진출 및 중국현지화 작업이 진행되고 있음.
- 게임, 영화, 방송, 광고 등 문화산업 전반에 걸쳐 애니메이션 영역이 확장. 감성 중심 소비자 시대를 맞아 애니메이션이 중요한 소구로 활용됨.
- 독립 애니메이션 작품의 러닝 타임이 전반적으로 증가하면서 독립 애니메이션의 산업적 가능성을 단적으로 보여줌. 이러한 독립영화는 과거 영화제를 통한 발표에서 벗어나 소셜 네트워크, 스마트폰, 텐트영화제, 10초 애니메이션 페스티벌 등 다양한 플랫폼을 통해 발표. 공청회를 통해 미디어유통구조, 재원조달, 악순환의 애니메이션산업 구조를 개선하고 애니메이션산업을 진흥하기 위한 방안 논의.
- 지속적인 저작권 보호를 위한 법률 정비 및 정책 지원, 그리고 엄중한 단속과 의식 개선 캠페인을 통해 2011년 4월 매년 정기적으로 발표되는 미국 저작권 관련 단체 중 하나인 IIPA의 IIPA 스페셜 301조 보고서에서 2009년까지 감시 대상 목록에 있었던 대한민국이 2010년 이후 감시 대상국에서 제외.

2. 국내 애니메이션 성공사례

- <로보카 폴리>는 로이비주얼이 기획하고 제작한 3D애니메이션으로 TV 애니메이션으로 제작되어, 각 에피소드 15분 분량 52편으로 2011년 2월 28일부터 EBS교육방송에 방영되고 있음. 이러한 성공을 기반으로 하여 2011년 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 애니메이션 후속시작제작지원에 선정되었으며 향후 5년간 최소 100억 원 이상의 매출을 예상.

■ <고스트메신저>는 TV방영을 한 번도 한 적도 없는 30분짜리 DVD 1편 작품이지만 마니아들의 접속률이 높은 포탈 배너 광고를 통해 개인들이 스스로 온라인에서 콘텐츠를 확산시키는 마케팅을 진행, 2011년 7월 기준으로 스페셜판 7,265장 일반판 2,058장으로 9,323장의 DVD가 판매.

□ 애니메이션산업 동향

1. 애니메이션산업 제작환경

■ 2010~2011년은 TV 애니메이션은 완구 등 캐릭터 상품화가 성공한 작품이 다수 등장했고, 해외 공동제작을 통한 해외시장 진출도 더욱 활성화되는 등 새로운 전환점을 마련. 극장 애니메이션의 경우 <마당을 나온 암탉>이 국내 최초로 200만 이상의 관객을 동원하며 흥행에 성공. 다만 새로운 멀티플랫폼에 대한 콘텐츠는 아직 미비.

2. 애니메이션산업 유통환경

■ 국산 신규 애니메이션의 활성화를 위해 방송법 제71조에 의하여 방송사업자가 연간 일정 비율 이상의 국내 제작 애니메이션을 편성하도록 하는 등의 내용을 의무화한 ‘애니메이션 의무 편성 제도’는 양적 향상을 가져온 반면 질적인 면에서 저급한 수준의 작품이 범람하는 역효과. 3D TV, 영화 등 변화하는 플랫폼과 홈비디오 사양으로 위축된 부가판권의 대안 마련, 불법 다운로드 피해에 대한 대책 마련이 시급.

■ 뉴미디어에 있어 현재 진행 중이거나 진행될 5대 트렌드는 모바일 빅뱅, 스마트TV 빅뱅, N-스크린, 퍼스널 클라우드 컴퓨팅, 앱스토어로 이로 인한 이용 콘텐츠의 상당 몫을 비디오/오디오가 차지할 것으로 전망.

■ <캐니멀>, <로보카 폴리>, <로봇 알포>와 같이 OSMU활성화 등 라이선싱 산업으로서의 애니메이션 산업 발전방안 모색이 시급. 애니메이션의 기획 초기 단계에서부터 해외 업체의 투자유치, 공동기획을 통해, 각 해외지역에 적합한 작품 제작을 시도하는 등, 해외 공동제작도 여러 유형으로 발전하고 있음.

3. 국내 방송사의 애니메이션 방영현황

■ 2010년 지상파 방송사 5개 채널과 케이블·위성 채널의 5개 애니메이션 전문 채널의 애니메이션 방영 현황을 분석한 결과 전체 애니메이션 방영 시간은 총 110,450분, 약 1,841시간이며, 이 중 국내 애니메이션은 46,110분, 해외 애니메이션은 64,340분으로 조사됨. 이 중 지상파 방송사의 경우 KBS2가 427,995분으로 가장 많은 시간을 방영했고, SBS가 401,527분으로 방영 시간이 가장 적은 것으로 나타남.

(단위: 분)

	KBS1	KBS2	MBC	SBS	EBS	애니맥스	애니박스	애니원	챔프	투니버스
전체 방영 (분)	411,765	427,995	418,990	401,527	427,285	525,600	469,260	474,300	460,185	521,550

□ 국내·외 애니메이션산업 현황

1. 국내·외 애니메이션산업 현황

■ 2010년 애니메이션산업의 사업체수 308개, 종사자 4,349명, 매출액 5,143억 원, 부가가치액 2,171억 원, 부가가치율 42.20%, 수출액 9,682만 달러, 수입액은 695.1만 달러로 조사됨.

구분	사업체수	종사자수	매출액(백만 원)	부가가치액(백만 원)	부가가치율	수출액(천 달러)	수입액(천 달러)
2010년	308개	4,349명	514,399	217,101	42.20%	96,827	6,951
전년대비증감률(%)	6.6	4.3	22.9	23.9	-	8.0	▽6.0

■ 이 중 2010년 가장 많은 수출이 이뤄진 지역은 북미지역으로 약 5246.3만 달러로 나타났으며, 가장 많은 수입이 이뤄진 지역은 일본으로 690.5만 달러로 나타남.

(단위: 천 달러)

구분	중국	일본	동남아	북미	유럽	기타	합계
수출액(비율)	1,577(1.6)	18,810(19.4)	1,151(1.2)	52,463(54.2)	19,527(20.2)	3,299(3.4)	96,827
수입액(비율)	11(0.2)	6,905(99.3)	-(-)	35(0.5)	-(-)	-(-)	6,951

■ 2010년 전 세계 애니메이션 시장 규모는 170억 달러 시장이며 이 중 미국이 66.2억 달러(38.9%), 일본 22.5억 달러(13.2%) 차지. 중국, 브라질, 인도 등 신흥 경제 국가들의 시장이 급속한 성장을 할 것으로 전망. 3D입체영상 애니메이션이 제작 여부도 관련.

(단위: 백만 달러)

구분	미국	일본	영국	프랑스	독일	호주	이탈리아	브라질	인도	중국	10개국합계	전 세계
2010	6,621	2,245	1,225	801	670	425	347	343	266	248	13,190	17,002

*출처 : MPAA, PWC, Screendigest, The Numbers, Boxofficemojo, Jetro, Netscribes, Jetro, Netscribes

□ 국내 애니메이션산업 이용자 동향

1. 애니메이션산업 소비자 실태조사

■ 2011년 전국 만 10세부터 만 59세 이하의 국민 중 애니메이션 관련 상품을 이용해 본 국민 1500명을 대상 조사 결과 가장 즐겨보는 애니메이션 장르는 코믹/명량(45.4%)으로 나타남. 선호하는 애니메이션 작품으로는 <짱구는 못말려>가 31.3%로 1위를 차지

(단위: %)

구분	코믹/명량	판타지	순정	액션/무협	기타(추리)	공상과학	교육/학습/교양	공포/호러물	스포츠	학원물
2010	45.4	16.2	10.5	7.5	3.9	3.7	2.7	1.6	1.4	1.3

구분	짱구는 못말려	원피스	명탐정 코난	도라에몽	뽀롱뽀롱 뽀로로	나루토	스폰지밥	코난	슈렉	아기공룡 둘리
2010	31.3	19.2	17.3	13.1	11.6	11.1	8.6	7.5	7.5	7.1

※2010년과의 비교를 위해 50대를 제외하고 분석하였으나, 전체 표의 경우 50대를 포함하여 분석함(이하 동일)

- 극장애니메이션 관람경험이 있는 경우는 36.5%로 집계됐으며, 연간 평균 관람회수는 1.44회로 조사됨.

2. 콘텐츠 교육기관 현황조사

- 2010년 애니메이션 관련 학과 수는 202개이며, 애니메이션 관련 학과를 보유한 학교는 145개, 총 교원 수는 1266명이고 전임교원의 비율은 71.3%, 입학생 4,769명, 졸업생 수는 5,103명으로 조사.
- 2010년 애니메이션 관련 학과 졸업생의 취업 비율은 65.3%이며 이 중 자기 전공 분야로의 진출 비율은 53.8%로 집계. 애니메이션의 경우 산학연계 활용도는 50.0%이며 산학연계 진행방식으로는 인턴십 제도가 27.2%로 가장 많이 운영되고 있음.
- 2010년 전국 전문계 고등학교 중 애니메이션 관련 학과 수는 71개이며 애니메이션 관련 학과를 보유하고 있는 전문계 고등학교는 66개로 나타남. 교원은 총 340명이며, 입학생 수는 2956명, 졸업생 수는 4880명으로 집계.

□ 국내·외 애니메이션산업 정책 현황

1. 국내 애니메이션산업 정책 및 법 제도 현황

- 정부는 콘텐츠산업이 스마트 미디어 환경의 진전과 함께 성장할 것으로 예측함에 따라 예산확충, 청년인력배출, 수출비중 확대, 제작?유통?기술 기반 마련을 통해 콘텐츠 산업 지원을 강화.
- 정부는 2010년 5월 3D입체영상 콘텐츠에 대한 수요증가에 따른 3D입체영상 콘텐츠 산업 육성계획을 수립, 중소 콘텐츠 기업이 개별적으로 갖추기 어려운 고가의 3D입체영상 장비를 공동으로 활용 할 수 있는 인프라 조성, 3D입체영상 콘텐츠 제작인력을 집중 양성, 투자활성화 여건조성 및 선도 콘텐츠 육성, R&D확충 및 수출확대를 지원.
- 정부는 저작권 감시와 단속 및 저작물 공정 이용 관련 가이드라인 온라인 서비스를 제공, 콘텐츠 보호를 위한 저작권 보호 활동 지속하고 국내 우수 문화기술 해외진출을 위해 전시회 참가지원, 국산 캐릭터 유통 전문 매장 운영을 지속.
- 애니메이션산업은 문화산업진흥기본법, 방송법 등에 의하여 진흥되고 저작권법, 콘텐츠산업진흥법, 상표법, 부정경쟁방지법, 디자인보호법 등에 의해 보호되며, 청소년보호법 및 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 등을 통해 규제받고 있음. 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률의 경우 진흥법과 규제법의 성격을 동시에 지님.

2. 국내 캐릭터산업 지원현황

- 한국콘텐츠진흥원은 글로벌 애니메이션 프로젝트 지원사업, 산학공동제작지원사업을 통해 극장 애니메이션에 대한 중국 공동제작과 투자계약을 체결하는 등 성과를 냄.

- 서울애니메이션센터, 경기디지털콘텐츠진흥원, 광주정보문화산업진흥원, 강원정보문화진흥원은 제작지원, 투자조합결성, 인력양성, 해외마케팅, 공간 및 장비 지원 등의 사업을 진행

3. 해외 애니메이션 산업 정책동향

- 일본은 ‘지적재산추진계획 2010’을 발표하고 국제경쟁력 강화를 목표로 지적재산의 창조, 보호 및 활용에 관한 시책을 집중적·계획적으로 추진
- 중국 정부는 애니메이션산업 발전을 위해 2011년 국가동만상을 신설하고, 동만기업 수입개발생산용품 수입관세철폐 정책, 문화산업 세수우대정책을 실시.
- 미국은 세제 감면, 지원금 보조, 융자 지원을 통해 문화산업 공공지원. 또한 영화 및 방송 제작산업의 국제경쟁력 강화 및 미국 영화 및 방송제작산업의 해외유출을 방지하기 위해서 연방차원의 세제지원 법안(Section 181) 재정비.