

제4절 중남미권

1. 중남미권 애니메이션 시장 규모 및 전망

중남미권 애니메이션 시장은 2009년 28억 9,200만 달러에서 2010년 현재 31억 5,600만 달러로 전년 대비성장률 9.1%로 급성장하였으며, 앞으로 5년간 2015년까지 9.8%의 성장률로 50억 3,900만 달러에 이를 것으로 전망된다.

<표 III-29> 중남미권 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

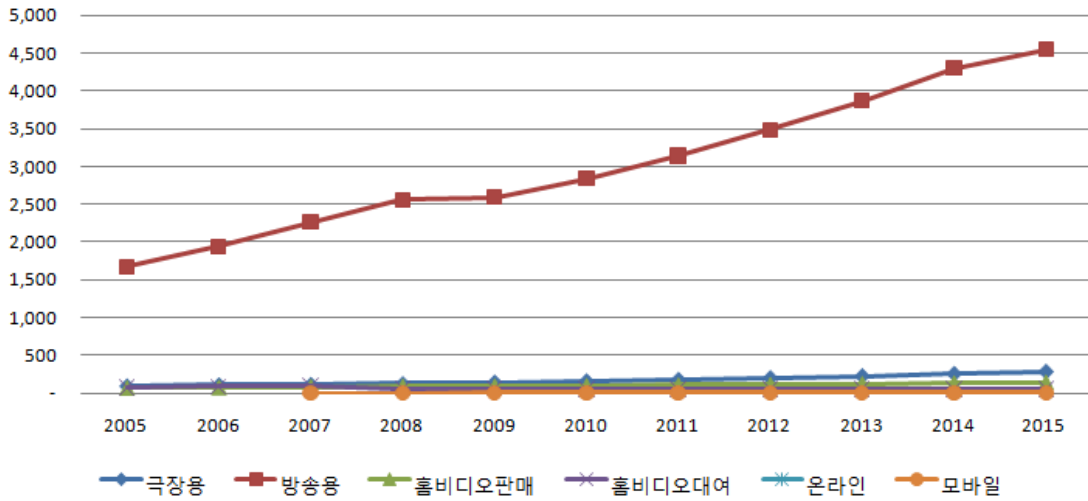
구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
극장용	97	110	115	126	145	161	181	203	228	256	284	12.0%
방송용	1,677	1,940	2,261	2,562	2,596	2,838	3,140	3,488	3,871	4,300	4,548	9.9%
홈비디오	합계	144	163	175	151	149	155	160	178	189	198	5.1%
	판매	68	76	84	91	92	98	105	113	123	144	7.9%
	대여	76	87	92	60	57	56	55	55	55	55	-0.5%
온라인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
모바일	-	-	1	2	2	3	3	4	5	7	8	26.8%
합계	1,917	2,213	2,553	2,840	2,892	3,156	3,484	3,863	4,282	4,752	5,039	9.8%
전년대비 성장률		15.4%	15.4%	11.2%	1.8%	9.1%	10.4%	10.9%	10.8%	11.0%	6.0%	

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

중남미권 애니메이션 시장의 분야별 시장규모 추이를 살펴보면 극장용과 방송용을 중심으로 약 10%안팎의 연평균 성장률이 예상되고 있으며, 방송용 애니메이션 시장은 향후에도 가장 큰 규모를 유지할 것으로 보인다.

[그림 III-42] 중남미권 애니메이션 분야별 시장규모 추이

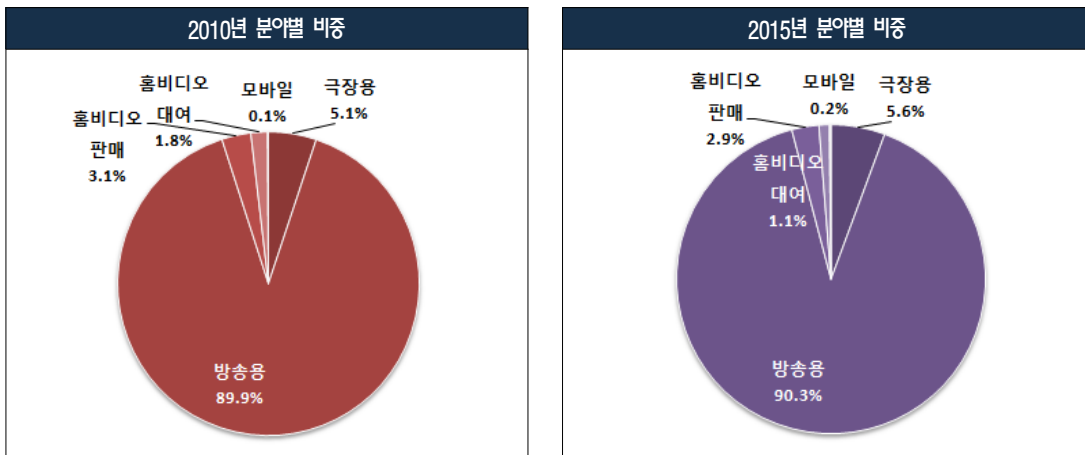
(단위: 백만 달러)



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

2010년과 2015년 중남미권 애니메이션 시장의 분야별 비중을 비교해보면 큰 변화는 없는 것으로 나타나며, 향후 5년간 일정한 비율은 유지하면서 성장할 것으로 예상된다. 방송용 시장은 89.9% → 90.3%, 홈비디오 판매 시장은 3.1% → 2.9%, 홈비디오 대여 시장은 1.8% → 1.1%, 극장용 시장은 5.1% → 5.6%, 모바일 시장은 0.1% → 0.2%로 소폭의 변화가 예상된다.

[그림 III-43] 2010년과 2015년 중남미권 애니메이션 시장 분야별 비중



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

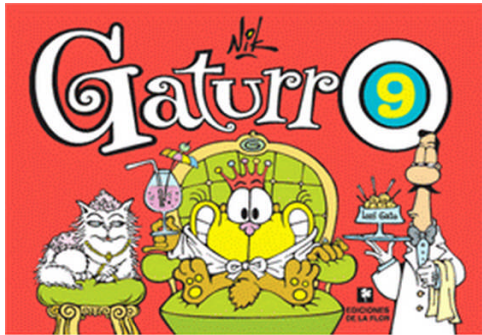
2. 중남미권 애니메이션 시장의 현황

인도-남미의 공동제작 3D 애니메이션 'Gaturro'가 아르헨티나 박스오피스에서 Top를 차지하여 이슈가 되고 있다. 인도 Toonz 애니메이션이 제작하였으며, 일반 3D와 스테레오스코픽(stereoscopic) 1) 포맷으

1) 'stereo(두 개의)+scopic(보다)'이 합쳐진 단어로, 양쪽 눈의 양안시차로 입체감을 느낄 수 있도록 하는 방법

로 제공된다.

[그림 III-44] 남미권 3D 애니메이션 <Gaturro>



만화 <Gaturro>



3D 애니메이션 <Gaturro>

자료원: www.sociedadanimal.net

이 작품은 원작만화 <Gaturro>를 바탕으로 아르헨티나 Illusions Studio가 약 700만 달러를 들여 제작하였다. 남미문화 특유의 유머스러움, 즉 아르헨티나의 유머와 이미지를 인도의 창작능력과 기술이 결합되어 만들어진 애니메이션이다.

이웃집 고양이를 사랑하는 주인공 고양이 <Gaturro>의 일상을 보여주는 이 작품은 남미권에서는 단순한 애니메이션 작품의 흥행을 넘어서 하나의 현상이었다. 30권이 넘는 관련 도서가 출판되었으며, 올해 ‘칸느영화제’에서 좋은 평가를 받은 것으로 알려졌다.

[그림 III-45] Gaturro의 관련 상품



자료원: Google

남미 애니메이션 산업은 이제 막 시작되었다고 할 수 있으나 북미 또는 유럽과 비교해서 경쟁력이 떨어지는 않는다. 제작기술의 수준을 향상시키기 위해 꾸준히 발전적인 노력을 기울이고 있으며 최근 점차 Peru, Chile, Uruguay, Argentina, Mexico, Brazil 등 국가들이 해외시장을 염두해 준 제작이 증가하고 있다.