

## 제3장 권역별 영화 시장의 동향 및 전망

### 제1절 북미권 영화 시장의 동향 및 전망

#### 1. 북미권 영화 시장의 개요

2009년 368억 7,300만 달러 규모였던 북미권 영화 시장은 2010 년에 378 억 9,300 만 달러 전년대비 2.8%의 성장을 보였다. 향후 5년간 연평균 4.5%의 성장세로 2015년에는 471 억 8,300 만 달러에 이를 것으로 전망되고 있다. 세계 경기 침체로 2008~2009년 시장규모가 다소 하락했던 영화시장은 2010 년을 기점으로 이전보다 높은 성장이 예상된다.

<표 III-1> 북미권 영화 시장 규모 및 전망

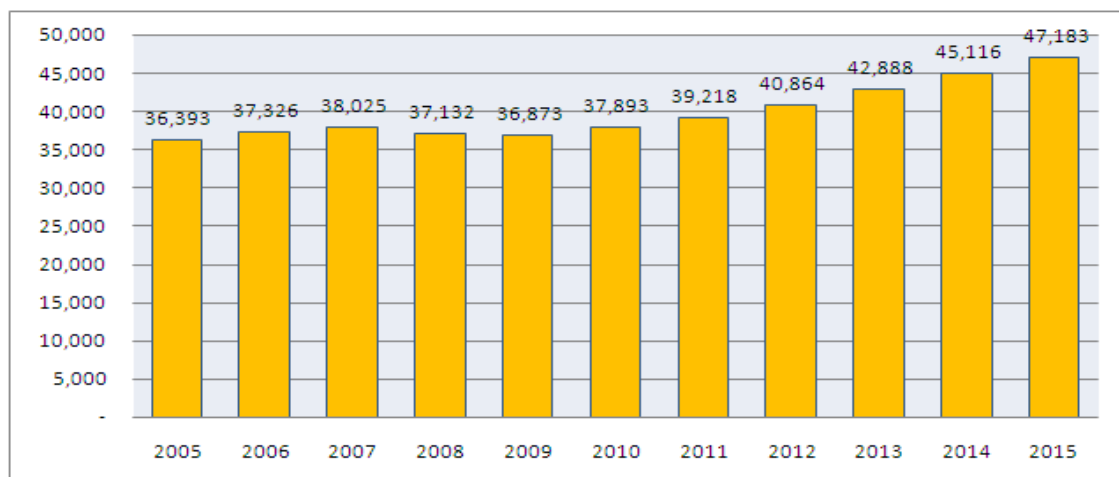
(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-15 CAGR
극장용	8,800	9,200	9,600	9,600	10,600	11,894	13,032	14,206	15,535	16,972	18,503	9.2%
홈비디오	합계	27,593	28,102	28,286	27,245	25,865	25,478	25,547	26,327	26,888	27,256	1.4%
	판매	18,272	18,621	18,079	16,563	14,426	13,443	12,988	12,744	12,727	12,549	-1.4%
	대여	9,321	9,481	10,207	10,682	11,439	12,036	12,558	13,089	13,619	14,708	4.1%
온라인	-	24	113	253	364	463	564	726	901	1,102	1,236	21.7%
모바일			26	34	44	58	75	99	124	154	188	26.7%
합계	36,393	37,326	38,025	37,132	36,873	37,893	39,218	40,864	42,888	45,116	47,183	4.5%
전년대비 성장률		2.6%	1.9%	-2.3%	-0.7%	2.8%	3.5%	4.2%	5.0%	5.2%	4.6%	10.6%

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Informa(2007); 삼정KPMG 재구성

[그림 III-1] 북미권 영화 시장 규모 추이

(단위: 백만 달러)

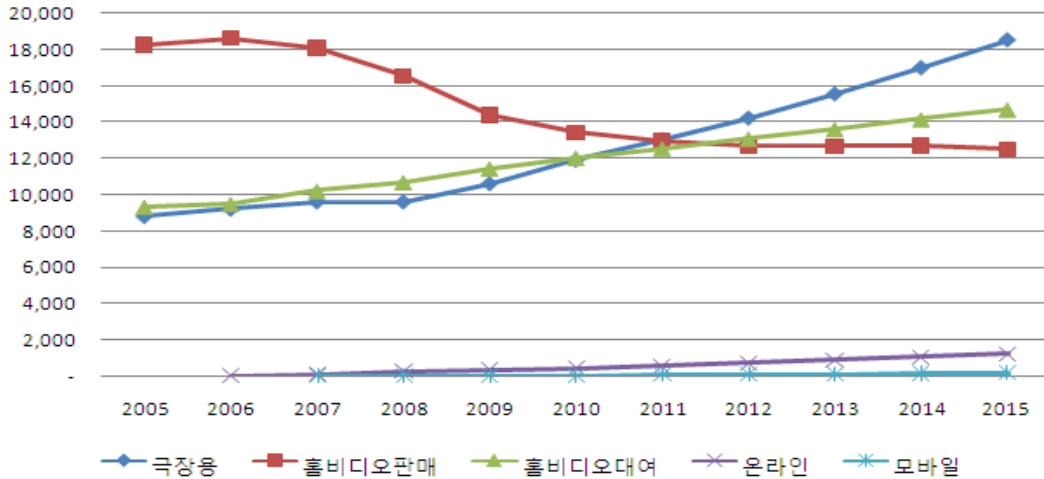


자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Informa(2007); 삼정KPMG 재구성

북미권 영화시장의 분야별 규모 추이는 홈비디오 판매 시장을 제외한 그 외 시장의 성장세가 예상되는 가운데, 홈비디오 판매 시장은 2010년 이후 일정한 시장규모를 유지할 것으로 보인다. 박스오피스(극장용) 시장의 성장이 가장 눈에 띄는 가운데, 홈비디오 대여 시장과 온라인 시장 또한 꾸준한 증가세를 보일 것으로 전망된다.

[그림 III-2] 북미권 영화 시장 분야별 규모 추이

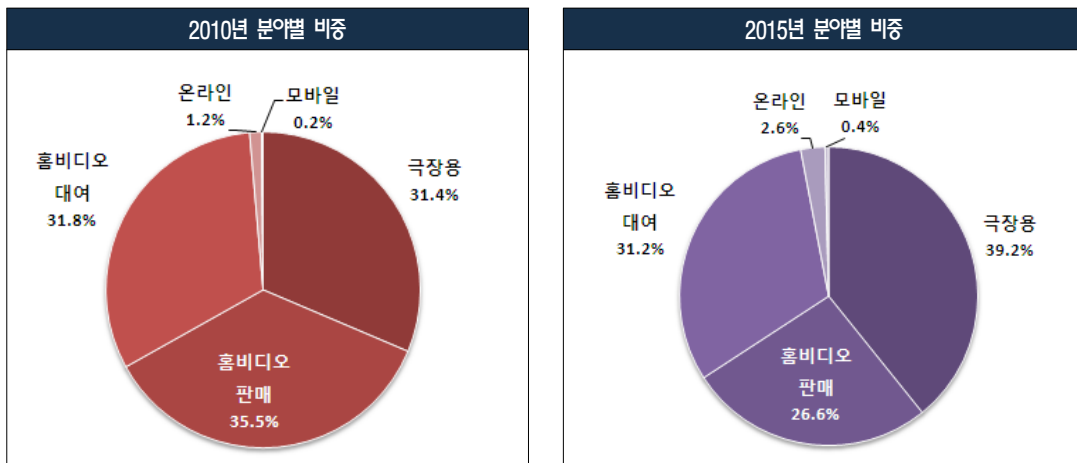
(단위: 백만 달러)



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Informa(2007); 삼정KPMG 재구성

2010년 북미권 영화 시장의 분야별 비중을 살펴보면 홈비디오 판매가 35.5%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 극장용 박스오피스 시장이 31.4%, 홈비디오 대여 시장이 31.8%, 온라인이 1.2%의 순으로 나타난다. 2015년에는 극장용 박스오피스 시장이 31.4% → 39.2%로, 온라인 시장이 1.2% → 2.6%로 증가할 것으로 예상되는 가운데, 홈비디오 시장은 판매가 35.5% → 26.6%로, 대여가 31.8% → 31.2%로 감소세가 전망되고 있다.

[그림 III-3] 2010년과 2015년 북미권 영화 시장 분야별 비중



## 2. 미국 영화 시장

### 가. 미국 영화 시장 규모 및 전망

2009년 336억 1,300만 달러 규모였던 미국 영화 시장은 2010년에 345억 달러로 전년 대비 2.6%의 성장을 보였다. 향후 5년간 연평균 4.5%의 성장세로 2015년에는 429억 1,400만 달러에 이를 것으로 전망되고 있다.

<표 III-2> 미국 영화 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

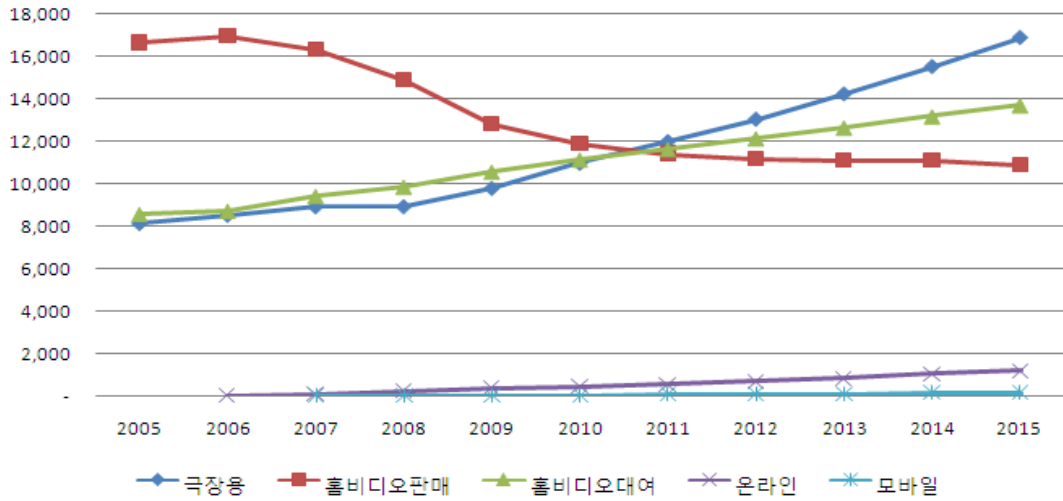
구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR	
극장용	8,128	8,521	8,920	8,926	9,789	10,972	11,999	13,053	14,248	15,538	16,908	9.0%	
홈비디오	합계	25,244	25,700	25,775	24,763	23,420	23,018	23,066	23,323	23,774	24,285	24,620	1.4%
	판매	16,670	16,975	16,350	14,900	12,850	11,875	11,426	11,176	11,115	11,103	10,906	-1.7%
	대여	8,574	8,725	9,425	9,863	10,570	11,143	11,640	12,147	12,659	13,182	13,714	4.2%
온라인	-	24	113	252	361	456	550	700	855	1,035	1,208	21.5%	
모바일			25	33	43	55	71	94	118	146	177	26.4%	
합계	33,372	34,245	34,833	33,974	33,613	34,500	35,686	37,170	38,994	41,004	42,914	4.5%	
전년대비 성장률		2.6%	1.7%	-2.5%	-1.1%	2.6%	3.4%	4.2%	4.9%	5.2%	4.7%		

자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Informa(2007); 삼정KPMG 재구성

미국 영화시장의 분야별 규모 추이는 홈비디오 판매 시장을 제외한 그 외 시장의 성장세가 예상되며, 홈비디오 판매 시장은 2010년 이후 일정한 시장규모를 유지할 것으로 보인다. 박스오피스(극장용) 시장의 성장이 가장 눈에 띄는 가운데, 홈비디오 대여 시장과 온라인 시장 또한 꾸준한 증가세를 보일 것으로 전망된다. 2010년 전후로 시장규모가 크게 달라질 것으로 보인다.

[그림 III-4] 미국 영화 시장 분야별 규모 추이

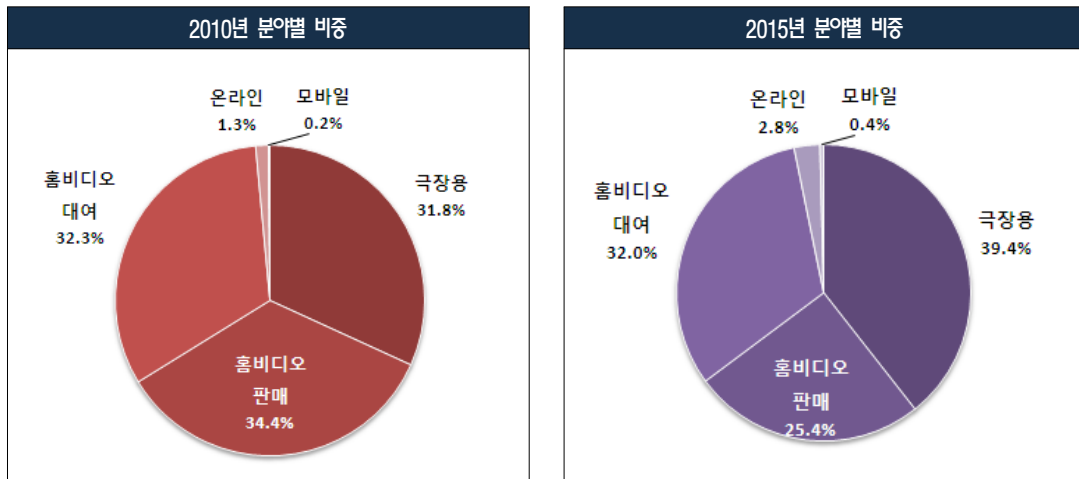
(단위: 백만 달러)



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Informa(2007); 삼정KPMG 재구성

2010년 미국 영화 시장의 분야별 비중을 살펴보면 홈비디오 판매가 34.4%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 극장용 박스오피스 시장이 31.8%, 홈비디오 대여 시장이 32.3%, 온라인이 1.3%, 모바일이 0.2% 순으로 나타난다. 2015년에는 극장용 박스오피스 시장이 31.8% → 39.4%로, 온라인 시장이 1.3% → 2.8%로, 모바일 시장이 0.2% → 0.4%로 증가가 예상되는 가운데 홈비디오 시장은 판매가 34.4% → 25.4%로, 대여가 32.3% → 32.0%로 감소세가 전망되고 있다.

[그림 III-5] 2010년과 2015년 미국 영화 시장 분야별 비중



자료원: MPAA(2010); PWC(2010); Informa(2007); 삼정KPMG 재구성

## 나. 미국 영화 시장의 이슈 및 트렌드

### 1) 3D 입체 영화시장의 성장

● **박스오피스 시장**

2009년 개봉을 시작으로 세계 영화시장에 3D 열풍을 불러일으킨 영화 <아바타>가 상반기 박스오피스 1위를 차지하고 있는 가운데, 애니메이션 영화 3편이 Top 10에 진입하는 결과가 나타났다. 이는 3D 입체상영을 위한 콘텐츠로 애니메이션의 제작이 실사 영화에 비해 용이하지 때문이며, 기존 흥행작품의 마지막 시리즈들이 유종의 미를 거둔 한 해였다. <이상한 나라의 앨리스> 역시 개봉초기부터 3D 상영에 대한 관심이 매우 높았으며, 이는 흥행성적으로 반영되었다.

배급사를 중심으로 살펴본 2010년 상반기 성적은 파라마운트와 워너 브라더스의 작품들이 각각 4~5편으로 시장에서 긍정적인 반응을 얻어낸 것으로 나타나고 있다. 개봉 첫 주 박스오피스 수익의 경우는 3위를 차지하고 있는 <아이언맨 2>과 <이상한 나라의 앨리스>가 1.2위로 높게 나타났다. 반면 <드래곤 길들이기>의 경우는 개봉 첫 주 성적은 4,300만 달러로 다소 낮은 편이지만 최종 박스오피스 수익이 5배에 달하는 높은 성적을 기록하면서, 관객들의 꾸준한 호응을 얻을 것으로 보인다.

<표 III-3> 2010 상반기 미국 박스오피스 흥행순위

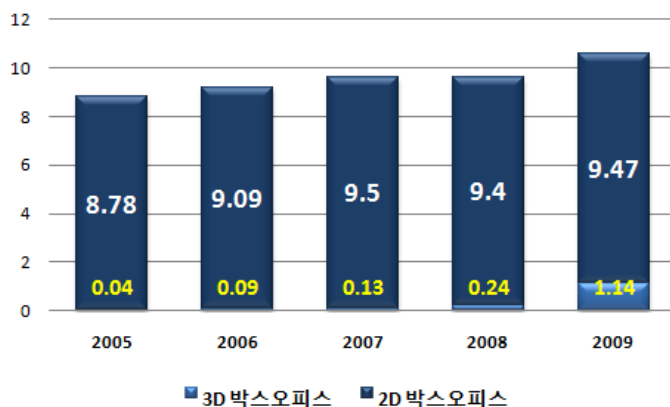
순위	영화명	배급사	최종박스오피스 수익	개봉일	개봉 첫 주 박스오피스 수익
1	아바타	20세기 폭스	\$465,757,084	2009.12.18	\$77,025,481
2	이상한 나라의 앨리스	월트디즈니	\$334,178,566	2010.3.5	\$116,101,023
3	아이언맨 2	파라마운트	\$307,644,516	2010.5.7	\$128,122,480
4	토이스토리 3	월트디즈니	\$258,826,169	2010.6.18	\$110,307,189
5	슈렉 포레버	파라마운트	\$231,383,496	2010.5.21	\$70,838,207
6	드래곤길들이기	파라마운트	\$215,812,814	2010.3.26	\$43,732,319
7	타이탄	워너 브라더스	\$162,773,680	2010.4.2	\$61,235,105
8	베스트키드	소니	\$143,523,258	2010.6.11	\$55,665,805
9	서터아일랜드	파라마운트	\$128,012,934	2010.2.19	\$41,062,440
10	앨빈과 슈퍼밴드 2	20세기 폭스	\$125,582,976	2009.12.23	\$48,875,415
11	발렌타인 데이	워너 브라더스	\$110,485,654	2010.2.12	\$56,260,707
12	셜록홈즈	워너 브라더스	\$106,738,678	2009.12.25	\$62,304,277
13	브로큰 데이트	유니버설	\$103,585,075	2010.5.14	\$36,063,385
14	일라이	워너 브라더스	\$97,447,288	2010.4.9	\$25,207,599
15	섹스 앤 더 시티 2	워너 브라더스	\$94,835,059	2010.1.15	\$32,789,494

자료원: Box Office Mojo

현재 미국 영화 시장의 박스오피스 매출은 아직 2D가 대부분을 차지하고 있으나, 2008년 2억 4,000만 달러에서 2009년 11억 4,000만 달러로 급격히 증가하고 있는 추세이다.

[그림 III-6] 2D/3D 박스오피스 매출

(단위: 십억 달러)



자료원: MPAА(2010), Theatrical Market Statistics

영화 소스별로 살펴본 시장점유율은 오리지널 시나리오 작품이 43%를 차지하는 것으로 나타났으며, 소설이나 단편 스토리를 기반으로 제작된 경우가 25%, 리메이크가 약 7%, 만화원작이 약 6% 순으로 집계되었다. 최근 소설을 원작으로 하는 판타지 영화와 만화원작의 히어로물이 제작된 사례가 많았으나 여전히 오리지널 시나리오 기반의 작품이 많은 비중을 차지하는 것으로 나타나고 있다.

<표 III-4> 2010 미국 영화시장의 소스별 시장점유율

순위	소스형태	작품수	총수익	티켓	점유율(%)
1	오리지널 시나리오	181	\$4,017,587,736	511,794,609	43.76
2	도서/짧은 스토리 기반	58	\$2,305,097,865	293,643,041	25.10
3	리메이크	16	\$637,772,042	81,244,846	6.95
4	만화/만화형태소설/동화	10	\$546,313,211	69,594,040	5.95
5	TV	7	\$536,271,820	68,314,882	5.84
6	실제사건	119	\$344,717,226	43,913,025	3.75
7	전통/전설	2	\$173,976,028	22,162,552	1.89
8	잡지 기사	8	\$152,331,552	19,405,293	1.66
9	게임	2	\$150,884,209	19,220,918	1.64
10	연극/공연	3	\$97,189,061	12,380,773	1.06

자료원: The Numbers(2010.12.2.)

최근 대다수의 할리우드 제작사들은 <스파이더맨>, <배트맨>, <판타스틱4> 등과 같은 프랜차이즈 영화들을 리부트(Reboot)<sup>1)</sup>로 기획 중이며, 이는 속편과 스핀오프처럼 안정적인 관객 확보를 위한 방법으로서 기존 시장에서 성공이 입증된 콘텐츠를 다양한 형태로 제작하는 방법이다.

대표적인 작품들로는 이미 흥행에서도 성공한 <배트맨 비긴즈>, <스타트랙>, <카지노로얄> 등이 있으며, 이미 성공한 콘텐츠의 검증된 브랜드네임을 활용함으로써 마케팅 비용을 절감하고 동시에 속편(Sequel)에 비해 상대적으로 전편 내용에 얽매이지 않아도 되는 장점을 지닌다

1) 속편영화와 같이 전편의 스토리가 연결되는 형태가 아니라, 주인공의 어린시절이나 시간상 다른 시점의 이야기를 별도의 스토리 구성을 통해 콘텐츠로 제작하는 프랜차이즈 형태를 일컫음.

3D 영화는 많은 제작투자를 요하는 블록버스터 콘텐츠로서 지속적으로 안정적인 수익을 확보하기 위해 리부트 영화를 계획 중에 있으며, 향후 몇 년간 약 75편에 이를 것으로 파악된다.<sup>2)</sup> 최근 리부트(Reboot) 영화로 기획 중인 작품으로는 <스파이더맨 4>, <버피와 뱀파이어>, <더 크로우>, <슈퍼맨>, <닌자거북이>, <로보캅>, <폴리스아카데미>, <쥬라기공원> 등으로 이는 안정적 수익 확보의 전략 외에도 할리우드의 소재고갈 문제를 해결하는 방법으로도 이용되고 있다.

## 2) 해외 수익률 증가

전세계 영화 시장에서 막강한 영향력을 발휘하고 있는 할리우드 영화는 최근 국내 박스오피스 수익보다 해외 수익률이 증가하고 있다. 국내 박스오피스 성공 여부가 영화 콘텐츠의 성공을 결정하는 결과물이었으나, 국내 수익률과 비교해서 해외 수익률이 2~3배 이상인 경우가 발생하면서 이에 대한 조정이 필요할 것으로 보인다. 2010년 12월 2일 기준으로 세계 박스오피스 순위를 살펴보면 대부분의 영화들이 해외 수익률이 국내 수익률을 앞서고 있는 것으로 나타나고 있다. <이상한 나라의 앨리스>와 <로빈후드>는 수익률이 국내와 비교해서 약 2배 정도 높고, <페르시아의 왕자>는 국내 수익률 27.1%, 해외 수익률 72.9%로 약 3배 가까이 높게 나타난다. 미국 영화의 해외 박스오피스 수익률은 전체 시장의 60~65% 정도였으나, 2010년 이 수치는 상당히 올라간 것으로 조사되고 있다. 국내 수익률이 가장 높은 영화는 <아이언맨 2>이며, 해외 수익률이 가장 높은 영화는 <페르시아의 왕자>로 나타났다. 이는 3D 입체 상영 영화의 비싼 티켓가격과 멀티플렉스디지털 상영관 확대 극장시설의 확대 및 발달을 기반으로 중국·러시아·인도 등의 영화 시장이 급속한 성장을 이루고 있기 때문으로 보인다.

<표 III-5> 2010년 박스오피스 Top 15 국내외 수익률 비교

(단위: 백만 달러)

순위	영화명	영화사	전세계 수익	국내		해외	
				수익	수익률	수익	수익률
1	토이스토리 3	디즈니	\$1,063.0	\$415.0	39.0%	\$648.0	61.0%
2	이상한 나라의 앨리스	디즈니	\$1,024.3	\$334.2	32.6%	\$690.1	67.4%
3	인셉션	워너브라더스	\$823.4	\$292.3	35.5%	\$531.1	64.5%
4	슈렉 포레버	드림웍스	\$737.4	\$238.4	32.3%	\$499.0	67.7%
5	이클립스	서밋	\$629.4	\$300.5	43.4%	\$391.8	56.6%
6	아이언맨 2	파라마운트	\$621.8	\$312.1	50.2%	\$309.6	49.8%
7	해리포터 죽음의 성물 1	워너브라더스	\$604.4	\$221.4	36.6%	\$383.0	63.4%
8	슈퍼배드	유니버설	\$534.6	\$249.7	46.7%	\$284.9	53.3%
9	타이탄	워너브라더스	\$493.2	\$163.2	33.1%	\$330.0	66.9%
10	드래곤길들이기	드림웍스	\$493.2	\$217.6	44.1%	\$275.6	55.9%
11	가라데키드	소니	\$358.7	\$176.6	49.2%	\$182.1	50.8%
12	페르시아의 왕자	디즈니	\$335.2	\$90.8	27.1%	\$244.4	72.9%
13	라스트에어벤더	파라마운트	\$318.9	\$131.6	41.3%	\$187.3	58.7%
14	로빈후드	유니버설	\$311.6	\$105.3	33.8%	\$206.4	66.2%
15	서터아일랜드	파라마운트	\$294.8	\$128.0	43.4%	\$166.8	56.6%

2) 75 movie remakes and reboots currently in the work, 2010.3.28.(<http://www.denofgeek.com>)

자료원: Box Office Mojo (2010.12.1.)

또한 국가별·시기별 특성을 고려한 개봉시기 차별화 전략이 해외 수익률 증가에 긍정적인 영향을 미치고 있는 것으로 파악된다. 이전에 전세계적인 동시개봉 전략을 통해 오프닝에 집중적인 마케팅을 펼치던 것과 달리, 최근에는 미국 개봉 이후로 해외 개봉시기를 늦추는 경향이 나타나고 있다. 이는 미국 시장에서 성공이 미치는 영향력과 월드컵과 같은 특수한 요인이 흥행에 매우 큰 영향을 미치기 때문이다. <토이스토리 3>의 경우 영국독일에서는 월드컵 이후에 개봉을 하였으며, 또는 국가별 어린이 관객층의 방학 기간을 고려하여 개봉시기를 선정하였다. 불법 복제를 방지하기 위한 수단으로 이른 개봉을 하는 경우도 있다. 러시아는 불법 복제율이 매우 높은 국가 중 하나로 이런 대상국들은 미국과 동시개봉을 하거나 이른 개봉을 통해 불법복제의 기회를 최대한 줄이도록 하고 있다.<sup>3)</sup>

---

3) 영화진흥위원회(2010), [미국] 할리우드, 미국 국내보다 높은 해외수익률 2010.9.30.