

2012 애니메이션산업백서 요약

□ 2011년 및 2012년 상반기 애니메이션산업의 주요 동향과 이슈

1. 차별화된 소재 개발을 통한 국산 애니메이션의 도약

- 2011년에서 2012년 상반기까지 국산 극장용 애니메이션은 한국적 정서를 담은 다양한 소재, 표현 스타일로 기획된 작품과 해외 공동제작을 통해 글로벌 시장 진출을 겨냥한 3D입체애니메이션 작품의 제작이 활성화되었음
- 국산 TV용 애니메이션은 한국콘텐츠진흥원을 비롯한 관련 기관들의 지속적인 지원 사업을 발판으로 완성도 높은 콘텐츠를 개발하고 있으며, 글로벌 시장 진출 활로 모색을 위해 제작 시스템 다변화, 기획 및 마케팅 노력, 국내외 트렌드 분석, 해외합작 등을 통해 차별화된 전략과 다양한 소재개발 및 스토리 구성을 지속하고 있음

2. 3D입체애니메이션 제작의 증가와 수요의 확대

- 3D디스플레이 시장규모의 성장으로 3D입체기술을 지원하는 다양한 디바이스가 등장함에 따라 3D콘텐츠에 대한 수요가 더욱 늘어날 것으로 전망되며, 향후 영상산업발전에 중요한 부분을 차지할 것으로 기대됨
- 3D입체영상의 효과적인 구현을 위해서는 첨단 기술력이 뒷받침되어야 하며, 더불어 창작된 스토리가 얼마나 3D입체 환경에 적합하게 연출되었느냐가 중요한 요소임

3. 애니메이션산업 진흥정책과 제도개선 노력

- 2011년 6월 애니메이션 진흥을 위한 다양한 정책 방안 모색과 논의 속에서 '애니메이션 진흥법' 공청회가 이루어졌으며, 논의 끝에 2011년 7월 <애니메이션 진흥법안>이 의원 발의로 발의되었으나, 통과되지 못함. 앞으로 입법부 차원에서 애니메이션 산업 진흥의 중요성을 인식하고 정책적 공감대를 마련할 필요가 있음

4. 트랜스미디어로서 유아용 교육 애니메이션 다변화

- 현재 많은 유아용 교육 애니메이션 제작사들은 기획부터 철저한 준비를 거쳐 새로운 매체를 활용한 부가사업으로의 확장을 적극적으로 추진하고 있으며, 작품과 다양한 매체와의 접목을 통해 새로운 시장전략을 수립하고 있음

5. 애니메이션 영역의 확장과 새로운 비전

- 애니메이션은 영상서비스 영역의 한계를 벗어나 각 전문영역의 시뮬레이션 분야를 주도하게 되었으며, 검증단계를 거쳐 구체적인 상품개발 및 대중화 단계로 들어서고 있음
- 출판, 공연, 전시, 의료, 스포츠 분야에서 애니메이션은 대중화를 활성화 하는 기능으로 활용되고 있으며, 소비시장 창출과 매출액의 확대를 가져 오고 있음

6. 애니메이션을 통한 OSMU사업의 다각화 및 가속화

- 다양한 미디어의 발달과 소비자의 니즈(needs)가 다양화됨에 따라 OSMU(One Source Multi Use) 전략은 애니메이션 비즈니스에서 중요한 것으로 여겨지고 있음
- 애니메이션을 통한 OSMU사업은 과거 애니메이션 완구 중심 부가사업에 머무르지 않고, 스마트미디어 애플리케이션, 테마파크 등 라이프스타일을 고려한 OSMU 전략으로 확대되고 있음
- 애니메이션 기반의 OSMU산업의 다각화는 칩제기에 있는 애니메이션 제작여건을 호전시킬 것으로 기대됨

7. 애니메이션 공동제작과 해외진출 다각화를 위한 노력

- 해외 공동제작은 국가 간 '공동제작'을 의미하며, 사업 성공을 극대화하기 위해 전략적으로 이루어지며, 제작비에서 배급까지의 전체 단계에서 이루어질 수 있음
- 공동작업형(co-production)은 공동제작자가 재정적인 제휴관계와 작품 기획 또는 제작 과정에서 역할을 분담하여 참여하는 형태이며, 사전판매형(Pre-sales)은 공동제작에 참여한 회사가 기획제작을 주도하고 나머지 동업자들은 내용을 검토하여 투자하는 형태로 참여하는 형태이며, 교환성(Swapping Production)은 하나의 시리즈물을 공동제작에 참여한 제작사가 한 편 또는 여러 편씩 분배하여 제작 완성하는 형태임
- 애니메이션산업 수출은 제작 경쟁력을 바탕으로 꾸준히 증가하고 있으며, 해외 공동제작 사례도 늘어나고 있는 추세이며, 잠재력이 높은 중국, 동남아 및 남미 시장으로까지 확대를 모색하고 있음

□ 애니메이션산업 심층 이슈

1. 한중합작 애니메이션 현황

- 중국과의 공동제작 애니메이션은 사전에 광전총국의 허가를 받아야 하고, 진행상황과 결과물에 대한 관리를 받음
- 중국 광전총국은 국산물 판정 기준에 있어 시나리오, 디자인, 애니메이션 연출 등 창작 핵심 역할을 중국 측 회사와 인력이 주도적으로 수행했는가를 판단기준으로 하고 있음
- 인터넷 온라인과 모바일과 같은 뉴미디어 매체를 통한 애니메이션(동만) 시장이 확산되고 있으며, 기존의 심의규제를 벗어난 대안이 될 가능성이 높음
- 중국 애니메이션 시장은 매력적이나 직접적인 공략보다 우회적인 접근 방법을 통해 전략적으로 시장이 진입하는 것이 필요함

2. 한국 애니메이션 제작 프레임 변화와 교육 - 제작의 공진화

- 2010년 이후 한국 애니메이션 제작 프레임은 메이저 중심이 아닌 신진 사업 마케팅의 약진과 독립기획사의 선전이 두드러짐

- 학부와 대학원에서 애니메이션을 전공한 졸업생들의 현장참여가 활발해졌으며, 학교기업, 연구소의 형태를 통해 현장제작에 직접 참여하고 있음
- 새로운 미디어 환경, 대중의 취향, 애니메이션의 본질적 가능성을 연계하는 융합적인 기획이 필요함

3. 애니메이션 콘텐츠의 디지털저작권관리 적용사례 및 방법연구

- 저작물 이용매체의 증가, 유통 플랫폼의 다변화, SNS의 일상화로 인해 새로운 불법복제 유형출현에 대비해야 하는 상황임
- DRM(디지털저작권관리)는 다양한 멀티미디어 콘텐츠의 유통에 있어 저작권을 보호하고 관리할 수 있는 기술로 서비스 주체별로 다양한 정책이 존재하며, 핵심적 요소기술은 콘텐츠 보호를 위한 암호·복호화 기술, 사용규칙 제어기술, 과금 결제를 위한 기술의 세 가지가 있음
- 저작권 정보관리시스템이란 저작물의 내용, 권리자의 소재, 이용조건 등 저작물의 이용에 필요한 각종 정보를 종합적으로 관리, 제공함으로써 저작권자의 권리보호 및 이용자의 편의 도모를 꾀하고자 하는 시스템임

□ 국내 애니메이션산업

1. 국내 애니메이션산업 동향

- 2011년 사업체 대상 설문조사 결과, 국내 애니메이션산업의 업체 수는 341개이며, 종사자 수는 4,646명, 총매출액은 5,285억 원, 애니메이션산업의 수출액과 수입액은 각각 1억 1,594만 달러, 689.6만 달러로 조사되었음

구분	업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가가치율 (%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2011	341	4,646	528,551	223,109	42.21	115,941	6,896
전년 대비 증감률(%)	10.7	6.8	2.8	2.8	0.01	19.7	▽0.8

- 2011년 가장 많은 수출이 이루어진 지역은 유럽으로 수출액은 약 2,855만 달러(24.6%)이며, 가장 많은 수입이 이루어진 지역은 일본으로 수입액은 약 685.2만 달러(99.4%)임

(단위: 천달러)

구분	중국	일본	동남아	북미	유럽	기타	총계
수출액(비중)	1,659(1.5%)	21,688(18.7%)	1,183(1.0%)	59,397(13.2%)	28,556(24.6%)	3,458(3.0%)	115,941
수입액(비중)	11(0.1%)	6,852(99.4%)	-	33(0.5%)	-	-	6,896

2. 애니메이션 소비자 실태조사 결과

- 만 15세~49세 전 국민 중 2011년 애니메이션 관련 상품 구입 및 이용 경험자를 대상으로 표본추출(4,800명) 하여 애니메이션 관련 소비 실태를 조사함
- 국내 애니메이션 소비자들의 2011년 1회 평균 애니메이션 콘텐츠 이용시간은 '극장애니메이션'이 104.13분으로 가장 길었으며, '애니메이션 Video/DVD 대여'가 86.16분, '애니메이션 Video/DVD 구입'이 80.15 분으로 나타남

3. 애니메이션산업 제작환경

- 2011년부터 2012년 상반기 해외합작을 통해 제작된 TV 애니메이션은 국내외 방영과 배급이 순조롭게 이루어지고 있음
- 국내 TV 애니메이션 제작 산업구조는 하청 제작위주에서 독자적인 스토리텔링을 갖춘 창작애니메이션으로 전환되고 있으며, 유아 및 어린이를 타깃으로 한 교육용 에듀테인먼트 콘텐츠가 많음
- 인기 애니메이션 캐릭터 및 콘텐츠를 활용한 각종 라이선스 사업, 온라인게임, 스마트폰 애플리케이션, 테마파크 등 연관 산업으로의 확장이 활발하게 이루어지고 있으며, 부가 사업을 통한 수익이 거듭 증가하는 추세임
- 극장용 애니메이션 제작은 전 세계적인 3D열풍에 힘입어 3D입체 애니메이션의 제작이 뚜렷한 증가 추세에 있음

4. 애니메이션산업 유통환경

- 애니메이션 유통환경은 새로운 모바일 전송기술에 힘입어 새로운 패러다임으로 전환할 가능성이 많으며, 그 외에도 새로운 유통 플랫폼의 등장으로 애니메이션 유통경로가 다양해질 것으로 기대됨
- 라이선싱은 사용권에 대한 권리임대를 기초로 하며, 미디어와 통신체계의 발전을 통해 변화가 이루어짐. 따라서 콘텐츠 유통기업은 시시각각 변하는 소비자의 눈높이에 맞추어 라이선스 유통전략을 수립해야 함

□ 해외 애니메이션산업

- 2011년 세계 애니메이션시장 규모는 138억 2,100만 달러로 추정되며 2016년에는 약 169억 8,800만억 달러를 기록할 것으로 전망됨
- 세계 애니메이션 시장은 영화, 방송, 홈비디오, 디지털배급 4분야로 구성되어 있으며, 영화시장은 극장용 애니메이션 박스오피스 수익, 방송시장은 TV시리즈 애니메이션의 수신료 및 광고 수익, 홈비디오시장은 DVD, 블루레이 등의 판매와 대여 수익, 디지털배급시장은 디지털다운로드, 스트리밍, 온라인 대여 수익을 포함함

<세계 애니메이션 시장규모 추이>

(단위: 백만달러)

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
영화	2,979	3,078	3,554	4,329	3,927	4,358	4,561	4,757	5,203	5,241
방송	3,148	3,243	3,277	3,676	4,198	4,663	4,939	5,437	5,779	5,956
홈비디오	5,497	5,675	5,311	5,468	4,815	4,593	4,441	4,356	4,209	4,023
디지털배급	375	460	530	647	882	1,186	1,306	1,452	1,590	1,768
합계	11,999	12,456	12,672	14,120	13,821	14,800	15,247	16,002	16,781	16,988

*자료원: PWC(2012), MPAA, ScreenDigest, The Numbers, Boxoficemojo.

- 2011년 미국 애니메이션 시장규모는 전년대비 -4.1% 성장한 54억 1,400만 달러 규모가 될 것으로 추산되며, 2016년까지 58억 6,400만 달러의 규모를 형성할 것으로 전망됨
- 2011년 일본 애니메이션 시장규모는 17억 9천만 달러 규모이며, 세계 애니메이션시장의 12.9%, 아시아 애니메이션시장 54.6%를 차지하며, 미국에 이어 세계 2위를 기록함
- 2011년 중국의 애니메이션시장은 2009년 세계 경제위기로 성장률이 정체에도 불구하고 34.3% 성장한 3억 2,300만 달러 규모였으며, 2016년까지 7억 9,500만 달러 규모를 형성할 것으로 전망됨
- 2011년 영국 애니메이션산업 규모는 9억 4,000만 달러로 미국, 일본에 이어 세계 3위, 유럽지역 내 최대 규모임

□ 애니메이션 정책 동향

1. 애니메이션산업 정책동향

- 콘텐츠산업의 주요 정책방향을 문화 R&D, 융합콘텐츠 개발 등 산업 환경의 융·복합화에 적극 대응하고, 격화되는 글로벌 경쟁을 극복하고 새로운 시장을 창출하는 방향을 견지하고 있음
- 애니메이션산업과 관련하여 3D제작 및 응용작업을 지원하고 관련 인력을 육성하는 데 정책적 지원을 하고 있음
- 글로벌 킬러콘텐츠 집중 지원의 일환으로 한국형 애니메이션 및 후속작 지원(6편), 글로벌 애니메이션 본편 지원(3편), 프리프로덕션 및 단편(13편)의 지원이 이루어짐
- 콘텐츠제작 인프라를 확충, 스마트 유통기반 마련, 차세대 콘텐츠 선도 기술 개발 등 제작 및 유통의 핵심기반 강화를 위한 정책 추진예정임

2. 애니메이션산업 주요 정책 추진 실적

- 2011년 애니메이션 후속시즌 제작지원을 추진하여 전편의 검증된 성과를 기반으로 후속 시즌작 3편을 지원함
- 해외시장 개척 및 지원을 위해 2011년 아시아애니메이션 공동 포럼 및 피칭 (2011.7.19.~21.)을 개최하여 아시아 6개국 주요 애니메이션 방송사, 배급사, 투자사, 제작사

80개사 참가 및 27개 작품 출품으로 투자 유치 확대함

3. 해외 애니메이션산업 정책 동향

- 일본 콘텐츠정책 주무부서로 총무성은 방송콘텐츠, 통신영역, 디지털콘텐츠 담당하고 있으며, 경제산업성은 영화, 음악, 애니메이션, 출판, 게임, 인쇄, 광고산업, 디지털 콘텐츠 등을 담당하고 있으며, 문화청은 전통예술, 순수예술(영화, 애니메이션 등 포함), 저작권 등을 관할하고 있음
 - 일본 총무성은 콘텐츠제작 가이드라인을 마련하여 거래관행을 개선하고, 방송국이 프로그램 제작사에 프로그램 발주함에 있어 우월적 지위남용을 막는 원칙 등을 제시하고 있음
- 중국은 애니메이션산업 발전을 위하여 2011년 국가동만상을 신설하고, 우수 동만작품(만화, 애니메이션을 포괄하는 영역), 작가, 기업, 교육 연구, 출판 기구에게 표창을 수여함
- 영국은 영국 애니메이션이 영국 내에서 제작될 수 있도록 세금 혜택제도를 2013년 4월까지 도입할 것이라고 발표하였으며 이로 인해 생기는 기회 규모는 3억 5천만 달러를 상회할 것으로 예측하고 있음
- 프랑스는 전체 방송 애니메이션 중 40%는 프랑스에서 제작된 작품이어야 한다는 방영쿼터제를 시행하고 있으며, 애니메이션 제작비 쿼터를 시행하여 각 방송사가 의무적으로 전체 매출의 일정 비율을 제작비로 할당해야 함