

국내 애니메이션 산업 현황 및 뉴미디어 확산에 따른 유통환경 변화

CONTENTS

I. 애니메이션의 정의

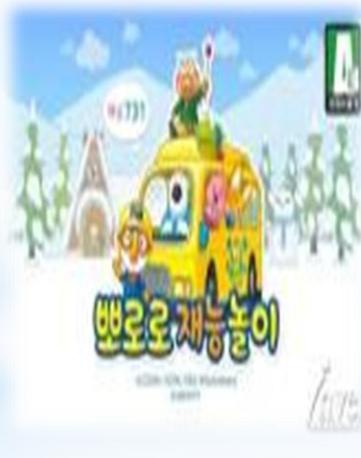
II. 국내 애니메이션 현황과 부가사업 연계현황

III. 뉴미디어 등장에 따른 애니메이션 유통환경 변화

IV. 결론 및 시사점

I. 애니메이션이란?

TV방송, 극장상영, 홈 비디오, 캐릭터 상품, 출판, 게임, 교육콘텐츠, 전시, 공연, 테마파크 등의 부가 사업이 가능한 OSMU(One Source Multi Use)의 대표적인 산업이다.





저부가가치 산업에서 고부가가치 산업으로
전환

고부가가치 산업이란?

주로 첨단 하이테크, 항공, 정보통신, 전자컴퓨터, 금융서비스업, 반도체 등을 말한다.

문화기술이란?

디지털미디어를 기반으로 영화, 방송, 게임, 음악, 애니메이션 등의 문화예술 산업을 첨단 산업으로 발전시키기 위한 노하우를 뜻한다.

관련 산업 - 방송영상, 영화, 게임분야의 콘텐츠 분야, 완구, 패션, 예술산업분야, 문화 유산 및 관광 산업 분야.

초기 제작비용이 높고 제작기간이 길지만 작품제작이 완료되어 성공할 경우 세계적인 대량소비를 통해 **높은 부가가치 창출**



- ◆ 북미지역에서 7억 655만 달러
- ◆ 전 세계적으로 약 25억 4,556만 달러
- ◆ 원화 가치 18조 원
(현대자동차 소나타 12만 7000대 수출)

II. 국내 애니메이션 산업 현황과 부가 사업 연계 현황

국내 애니메이션 산업 현황

구 분	업체 수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치 (백만 원)	부가 가치율	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2005년	200	3,580	233,355	42,214	18.10%	73,429	5,458
2006년	260	3,412	288,564	70,333	30.96%	65,834	5,095
2007년	283	3,347	311,165	122,505	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
2010년	308	4,349	514,399	217,101	42.20%	96,827	6,951
전년 대비 증감률	6.6%	4.3%	22.9%	23.9%	-	8.0%	▼6.0%
연평균 증감률	9.0%	4.0%	17.1%	38.8%	-	4.3%	5.0%

주: 2006년 기준조사 부가가치액은 극장 매출액(61,099백만 원)과 방송사 수출액(292백만 원)을 제외한 매출액(227,173백만 원)을 토대로 계산됨

애니메이션 산업 업종별 매출액 추이

(단위: 억 원)

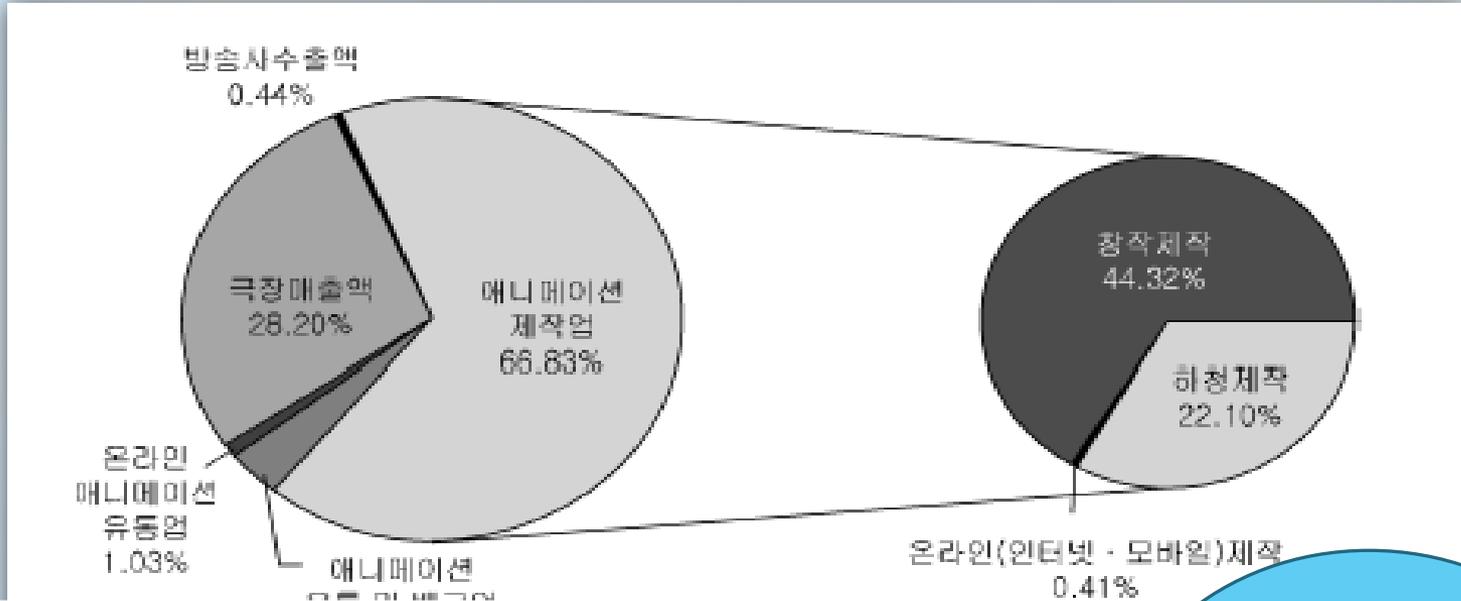
		2006	2007	2008	2009	2010	4개년 연평균
애니메이션 제작업	창작제작	107,292	137,322	168,396	211,949	227,961	20.7%
	하청제작	107,684	135,025	135,356	122,412	113,695	1.4%
	온라인제작 (인터넷·모바일)	1,152	1,813	1,880	2,301	2,108	16.3%
	소계	216,128	274,160	305,632	336,662	343,764	12.3%
애니메이션 유통 및 배급업	유통, 배급 및 마케팅, 홍보	4,402	7,517	15,552	18,332	17,948	42.1%
	소계	4,402	7,517	15,552	18,332	17,948	42.1%
온라인 애니메이션 유통업	애니메이션 서비스업 (인터넷·모바일)	6,643	7,691	8,407	5,509	5,322	-5.4%
	소계	6,643	7,691	8,407	5,509	5,322	-5.4%
총 합계		227,173	289,368	329,597	358,503	367,034	12.7%
극장 매출액	극장매출액	61,099	21,269	69,052	56,143	145,077	24.1%
	소계	61,099	21,269	69,052	56,143	145,077	24.1%
방송사 수출액	방송사수출액	292	529	6,111	3,924	2,288	67.3%
	소계	292	529	6,111	3,924	2,288	67.3%
애니메이션 산업 총 합계		288,564	311,166	404,760	418,570	514,399	15.5%

53억
이상

주: 1) 2006년도 전국관객 수 × 7,500원(일반 소비자가격 적용), 2007년도 전국관객 수 × 6,247원 (한국영화연감 평균금액)

2) 2005~2007년도에는 독립제작사 수출액이 포함되지 않았으나, 2008년 기준조사부터 포함

국내 애니메이션 산업 매출액의 사업 분류별 비중



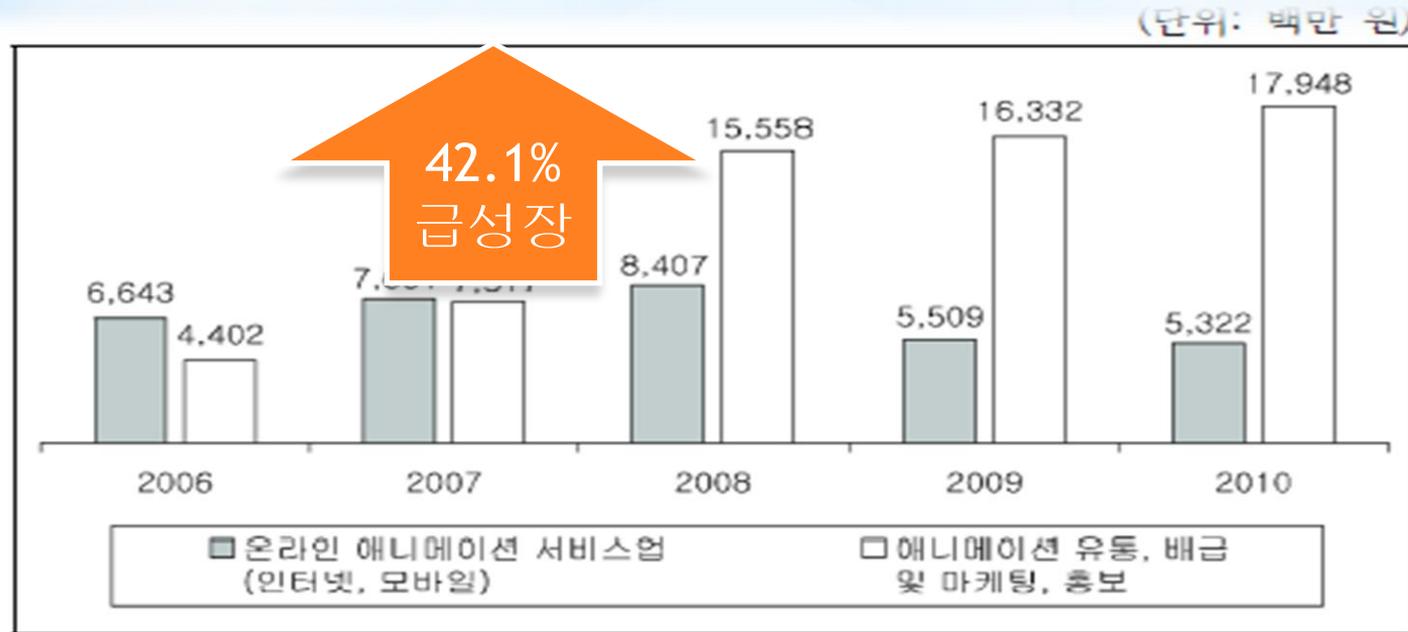
국내 하청제작업은 중국 및 베트남의 애니메이션 하청제작업과의 경쟁에 밀림



세계경제 침체로 미국과 일본에서 신규 애니메이션에 대한 투자가 위축되어 지속적인 감소세

국내 애니메이션 제작업이 창작제작 위주의 전환

온라인 애니메이션 서비스업 및 애니메이션 유통, 배급업 매출액 추이



자료: 한국콘텐츠진흥원(2010a, 2010b, 2011a)

반면 온라인 애니메이션 서비스의 경우 **감소**

국내 영상 콘텐츠의 불법복제 및 다운로드 등으로 인해 매출증가를 기대하기 어렵다.

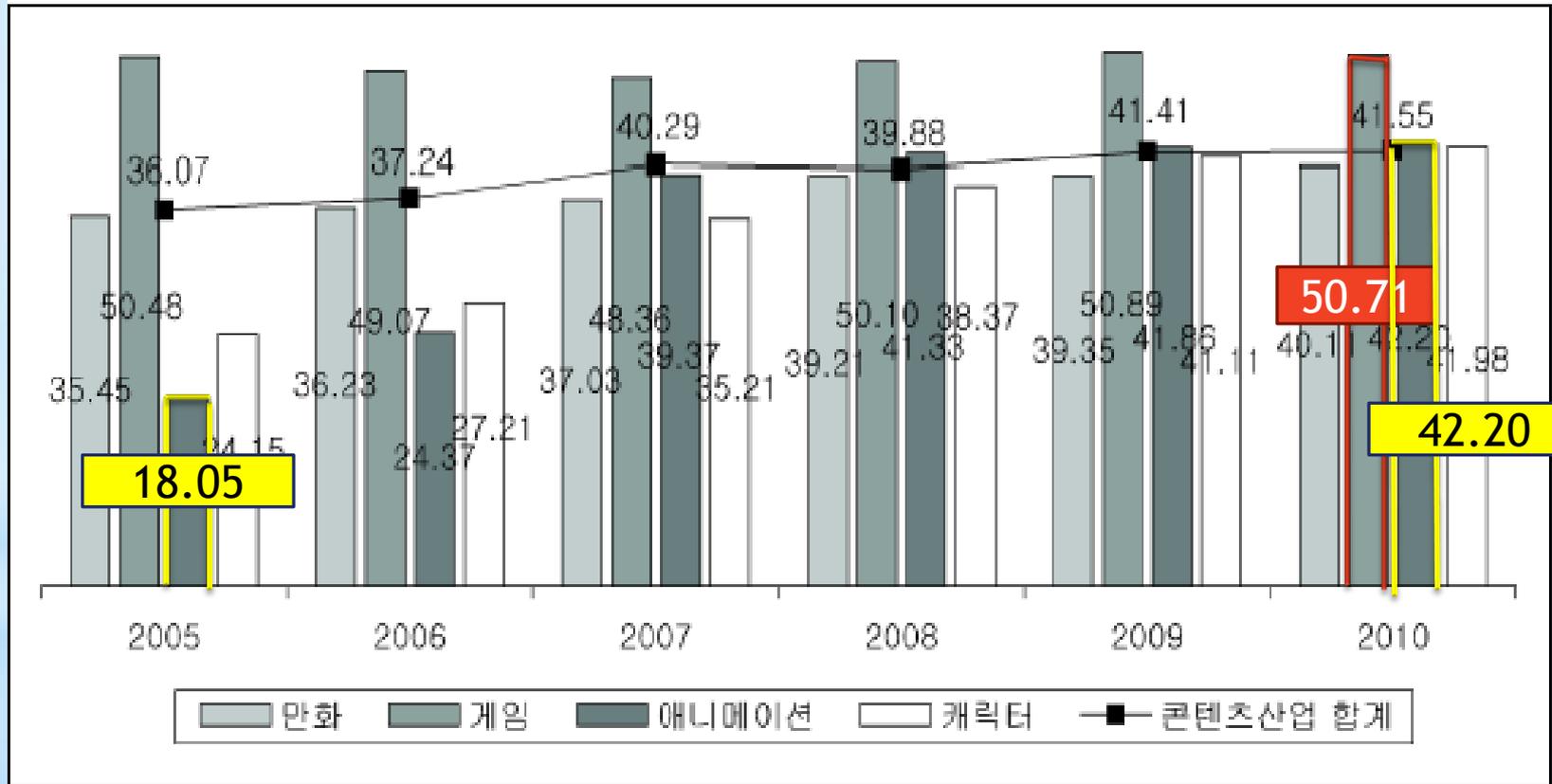


- 극장 애니메이션은 **성장세**
- 국내 최초 200만 이상 관객동원에 성공
- 한국 흥행을 기반으로 중국과의 배급계약 체결로 약 7억원 매출 달성

애니메이션 부가 사업 연계 현황

주요 콘텐츠 산업 부가가치율 추이

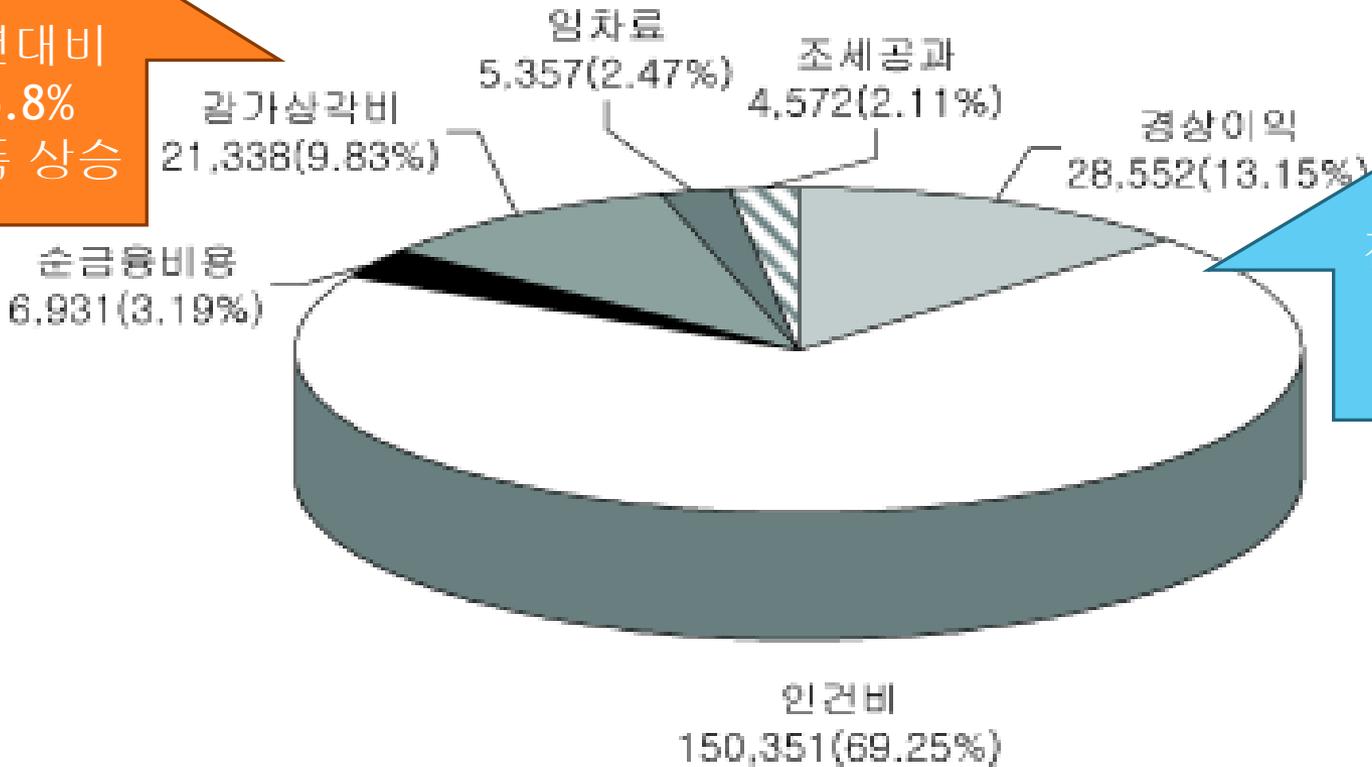
(단위: %)



애니메이션 산업 부가가치 구성 현황(2010년 기준)

(단위: 백만 원)

전년대비
35.8%
큰 폭 상승



전년대비
24.4%
증가

경상이익의 증가를 통해 애니메이션 산업에서의 수익이 증가됨을 볼수 있다.

애니메이션 부가 사업 연계 현황

연계업종	적용사례	2006	2007	2008	2009	2010		4개년 연평균
						건수	전년대비증감 률	
애니메이션	타 매체 애니메이션	532	579	592	595	611	2.7	3.5
음악	음반, 음악공연, 디지털 음악	5	21	22	25	23	-8.0	46.5
영화	영화의 제작, 배급, 수입, 비디오 제작, 디지털영화	5	15	174	21	19	-9.5	39.6
만화	만화출판, 디지털만화	20	22	26	28	28	0.0	8.8
게임	게임 개발 및 배급	25	32	39	42	45	7.1	15.8
광고	광고대행, 인터랙티브광고	123	138	141	142	143	0.7	3.8

국내 게임시장의 매출액과 향후 전망(2009~2013)

(단위: 억 원, %)

	2009	2010		2011E		2012E		2013E	
	매출액	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
온라인게임	7,087	47,673	28.5	57,208	21.1	67,000	17.2	78,000	20.0
비디오게임	5,257	4,268	-18.8	4,268	0.0	4,268	0.0	4,268	10.0
모바일게임	2,608	2,608	0.0	2,608	0.0	2,608	0.0	5,796	25.0
PC게임	1,000	1,000	0.0	1,000	0.0	106	-5.4	104	-1.9
아케이드	1,000	1,000	0.0	758	6.0	815	7.5	872	7.0
PC방	1,000	1,001	-9.0	16,545	-6.0	15,221	-8.0	14,156	-7.0
아케이드게임	744	768	3.3	791	3.0	835	5.5	885	6.0
합 계	65,806	74,312	12.9	84,549	13.8	99,525	17.7	114,666	15.2

2012과 2013년에도 성장세 유지 예상
2013년 국내 게임 시장 규모가 10조원을 능가할 것으로 전망

게임제작 과정에서는 애니메이션 관련 인력들이 활용

예) 애니메이션 엘리시움, 아크에 참여한 인력들이 국내 게임 제작으로 대거 이동함으로 게임 산업의 인적 인프라의 큰 부분을 차지.

이유 - 게임 제작과정에 전반적인 애니메이션 프로덕션 파이프라인과 같은 과정이 필요한 것으로 보임

애플리케이션과 관련한 게임과 LBS분야의 인기

애플리케이션 중 가장 인기있는 항목은 게임이라는 점과 애니메이션과 게임이 시각적 구현에서 공통 사항을 갖는다.

애플리케이션을 통해 새로운 시장 창출 가능성

콘텐츠와 연계된 주요 국내 제작 애니메이션

작품명	제작 및 사업내용	연계영역
던전애파이터	- 넥슨, 네오플, GK엔터테인먼트, 삼성전자와 일본의 곤조, AT-X, 엔터 채널이 한일제작위원회를 구성하여 공동제작	온라인 게임
	- 한일 양국에서 큰 인기를 끌고 있는 온라인게임을 원작으로 함	
	- 2009년 4월 TV도쿄 방영	
	- 2009년 11월 국내 챔프, 애니원 방영	
볼츠앤블립	- 레드로버, CJ엔터테인먼트와 캐나다의 톤박스 공동제작, 한국콘텐츠진흥원 제작지원	온라인 게임
	- 애니메이션을 원작으로 드래곤플라이, 에이피스튜디오에서 온라인게임을 동시개발	
	- 2010년 KBS 방영	
캐니멀	- 부즈클럽 제작, 한국콘텐츠진흥원 제작지원	스마트폰 증강현실 게임
	- 증강현실 전문업체 티그램이 캐니멀 캐릭터를 활용해 스마트폰용 게임 애플리케이션 개발	
	- 2011년 EBS 방영	

olleh 3G 오전 5:13 97%

구름빵
Greeting Card
 출시!

Merry Christmas

앱 받으러 가기

[구름빵 생활계획표]

오늘하루 보지않기

NINTENDO DS

PUZZA POWERUP

닌텐도 DS

OPTIONS GET MORE GAMES

III. 뉴미디어의 등장에 따른 애니메이션 유통환경 변화

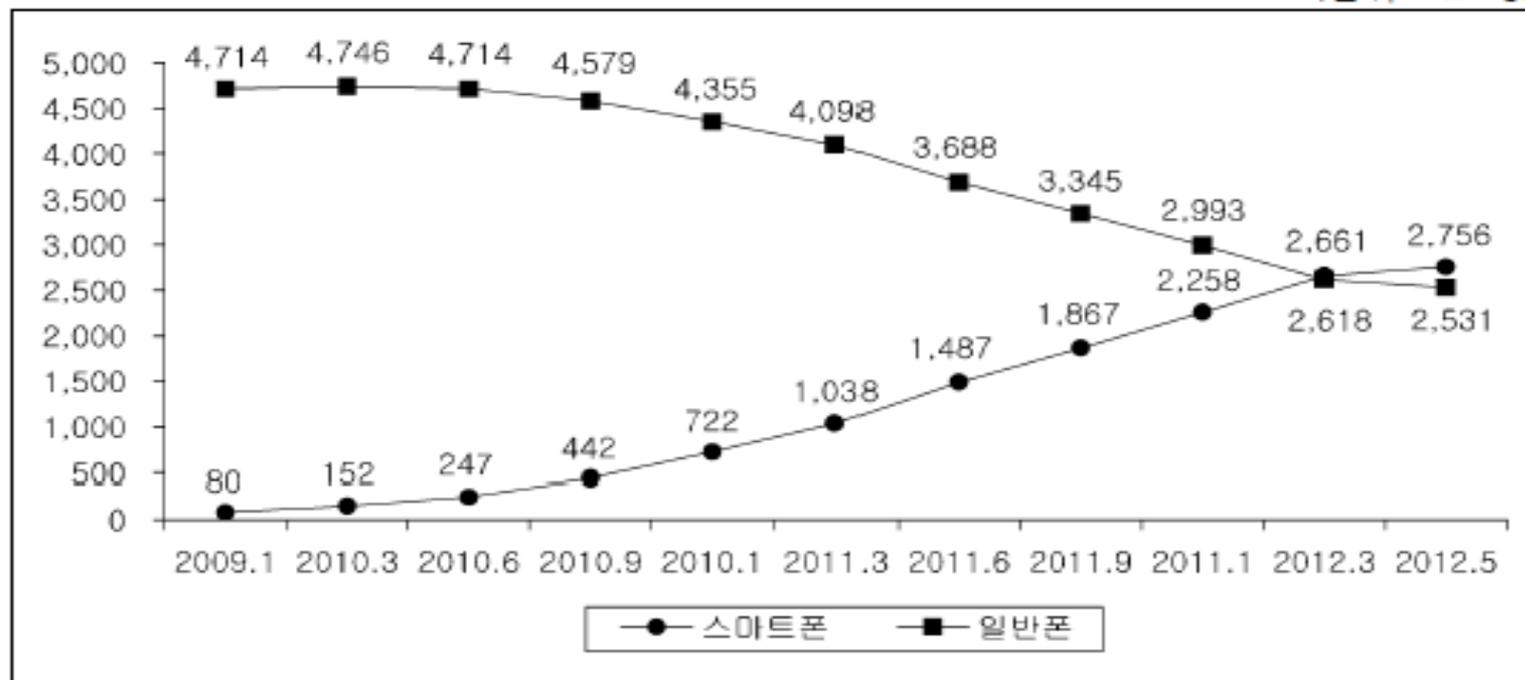
국내 방송콘텐츠 시장에는 지상파방송사와 독과점적 지위를 가진 유료방송 사업자가 존재하며, 방송콘텐츠 제작자는 이들의 편성시간에 포함되어야만 그들이 제작한 프로그램을 최종 수요자들에게 전달할 수 있다.

상업용 애니메이션은 완성된 후 다양한 경로의 유통을 통해 부가가치를 창출하게 되는데, TV용 애니메이션은 장기간의 방영과 재방영을 통해 캐릭터 인지도를 높여 캐릭터 사업에 응용됨으로써 TV 방영수입보다 더 많은 수입을 올리기도 한다.

커넥티드 단말기 확산

국내 스마트폰 및 일반 이동전화 가입자 수 추이

(단위: 만 명)



모바일 기기의 보급 확산은
관련 서비스 및 콘텐츠 시장으로서의
파급효과

커넥티드 단말기란?

전 세계적으로 무선랜, 2G/3G, 와이브로 등 무선 네트워크를 기반으로 서비스를 제공할 수 있는 단말기로 스마트폰, e-book 단말기, 닌텐도 DS 등이 있다.

- ❖ 양적인 측면뿐만 아니라 기술적인 측면으로 진화
- ❖ 접속방식도 다양화
- ❖ 장기적으로 모든 단말기들이 인터넷기반으로 진화될 것으로 예상

홈 비디오 시장이 스마트 기기로 많이 이동할 것으로 분석.
애니메이션 유통환경에 많은 영향

N-스크린 서비스 확산

N-스크린 서비스란?

하나의 멀티미디어 콘텐츠 (영화, 음악 등)를 N개의 기기에서 ‘연속적으로’ 즐길 수 있는 서비스를 말한다.

여기에서 N이란 Network의 의미이기도 하다.



N스크린 서비스



한가지 이상의 기기에서 동일한 콘텐츠를 즐길 수 있는

N스크린 환경에 적합한 판매전략의 수립을 통해 수익향상 기대

애니메이션 유통창구 확대 필요성

콘텐츠 산업 분야는 초기 투자비용은 높으나, 추가 생산에 따른 가변비용은 낮아 시장범위가 넓을수록 수익확대를 기대.

콘텐츠가 유통되는 창구를 확대하거나, 콘텐츠 상품 거래를 통한 해외시장으로의 진출

시장에서 확보한 수익이 제작에 재투자될 수 있고, 콘텐츠의 경쟁력을 높이고, 시장 확장에 도움이 되는 선순환 구조

국내 애니메이션 해외 수출 방식

(단위: %)

수출방법	진출경로	2005	2006	2007	2008	2009	2010	전년 대비 증감(%p)
직접수출	해외전시회 및 행사 참여	16.5	11.5	22.3	26.4	27.2	29.3	2.1
	해외유통사 접촉	28.5	23.1	21.9	19.5	18.7	17.9	-0.8
	온라인 해외 판매	-	-	-	-	-	-	-
	해외법인 활용	10.9	16.8	11.3	9.8	8.2	8.1	-0.1
간접수출	국내 에이전트 활용	22.7	17.1	7.3	6.7	6.3	6.2	-0.1
	해외 에이전트 활용	17.1	16.2	36.8	37.6	39.6	38.5	-1.1
기타		4.3	15.3	0.4	-	-	-	-

IV. 결론 및 시사점

- ❖ 언어, 지리 및 인종 등의 문화적인 장벽이 낮아 글로벌 시장 진출에 적합한 고부가가치 산업이고, 다매체 시대의 중심산업으로 신성장 동력을 선도하고, 일자리를 창출하는 대표적인 녹색 산업이다.
- ❖ 영화, 게임, 캐릭터등 상품화가 가능하고 다양한 창구를 통해 고부가가치를 창출하고, 사회 전반에 파급효과를 미칠 수 있는 미래형 소프트 산업이다.
- ❖ 고리스크형 산업이므로 위험을 최소화하기 위해서 제작사나 배급사들은 수익원을 다각화하고, 매체와 채널의 다변화에 따라 나타나는 유통환경 변화에 대한 이해가 필요하다.
- ❖ 국내 애니메이션 산업의 지속가능한 발전을 위해 새로운 환경변화에 맞는 유통구조의 개선과 관련 지원책들이 강구되어야 한다.

감사합니다 😊