

EUROPE

유럽 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF EUROPE

한국콘텐츠진흥원
유럽사무소



kocca KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

주간 심층이슈

『글로벌 애니메이션 산업 개요』

◎ 작성취지

- 애니메이션의 글로벌 산업에 대한 개요 및 지역별, 대륙별 산업에 대해 연구

◎ 작성 순서

1. 「애니메이션 산업 개요」
2. 「미국 애니메이션 산업」
3. 「유럽 및 캐나다 애니메이션 산업」
4. 「아시아 애니메이션 산업」
5. 「결론/시사점」

◎ 키워드

- 애니메이션 산업, TV 애니메이션, 애니메이션 스튜디오, TV 프로그램 펀딩, TV 프로그램 전송, 미디어 회사, 애니메이션 프로덕션

◎ 자료 출처

Westcot, Tim (2010) 'An overview of the global animation industry', Creative Industries Journal, vol.3 no.3 pp.253-259

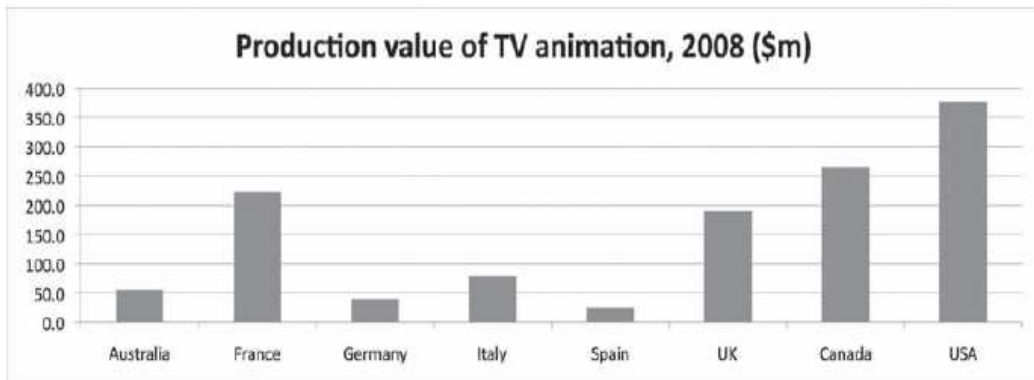
1. 『애니메이션 산업 개요』

◎ 애니메이션 산업 개요

- 애니메이션은 다른 미디어 산업과는 달리 세계화의 요소를 가지고 있음, 그 이유는 애니메이션 작업의 높은 노동 집약적 프로세스 요소가 종종 국경이나 대륙을 건너서 공유되어짐, 미국의 황금 시간 방송 프로그램인 ‘심슨가족은 디자인, 스크립트, 음성, 편집 과정은 미국에서 이루어지지만, 선/후반 단계의 프로덕션 작업이 한국 스튜디오에서 이루어지고 있음,
- 애니메이션의 특성은 더빙이 용이하고 라이브 액션 드라마보다 지역

콘텐츠가 적고 또한 전파가 용의함, 애니메이션의 주요 연령층인 9세 이하의 아동들은 애니메이션이 어디에서 제작된 애니메이션이던 시청함, 일본 애니메인 ‘원피스’와 ‘드래곤볼’이 미국과 유럽에서 인기를 끌듯이 ‘탱크엔진 토마스’는 일본에 테마파크를 가지고 있을 만큼 인기를 누리고 있음,

- 애니메이션 장르는 이러한 강점은 계속적으로 지니고 있지만 방송 마켓시장의 치열한 경쟁으로 인한 펀딩모델 변경 인해 제작자들에게 애니메이션 산업은 점점 힘든 산업으로 바뀌어 가고 있음, 애니메이션의 산업 구조는 월트 디즈니 (Walt Disney), 타임 워너 (Time Warner), 비아콤(Viacom Inc.)과 같은 거대 기업부터 소규모 회사 및 1 디자이너 1 PC와 같은 개인 애니메이터들에 이르기 까지 다양한 구조를 형성하고 있음,



<표1, TV 애니메이션 프로덕션 가치 2008, (출처: Screen Digest).

- 애니메이션 산업의 구조와 형태는 아주 다양하기 때문에 산업을 일반화 하거나 단순화해서 표현할 경우 애니메이션 산업을 심도 있게 이해할 수가 없음, 따라서 이번 이슈의 주제는 글로벌 애니메이션 산업을 1) 미국 2)유럽 및 캐나다 3)아시아 지역으로 나누어 살펴봄

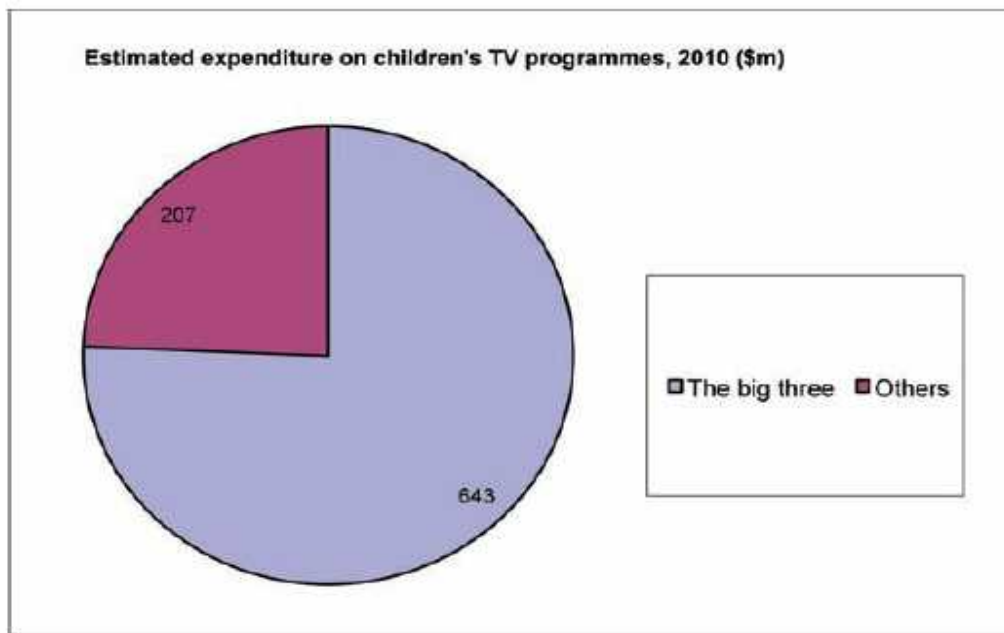
2.. 『미국 애니메이션 산업』

○ 미국 애니메이션 산업

- 케이블 및 위성산업의 성장과 1990년 이후 일련의 생산 공정에 있는 메이저 스튜디오 그룹간의 통합이라는 두 가지 발전 요소가 미국의 어린이 텔레비

전과 애니메이션 사장을 변화 시켰음, 현재 가장 긴 시즌을 진행 중인 TV 코미디 프로그램 ‘심슨가족’의 성공으로 Fox Network사는 전통적으로 토요일 아침 시간대에서 상영하던 애니메이션을 일요일 황금 시간대로 옮김,

- 어린이 장르를 Disney, Cartoon Network (Time Warner 소유), Nickelodeon (Viacom 소유) 3개 회사가 시장을 지배하고 있음, 애니메이션 방송 3사는 애니메이션 프로덕션의 모든 부분에 참여 하고 있으며 세계로 시장을 넓혀 나가고 있음, 현재 방송 3사의 어린이 프로그램에 대한 투는 세계 애니메이션 제작의 47%를 차지하는 것으로 예측됨,



<차트1, 어린이 애니메이션 지출 추정치 빅3 vs 그 외 (소스:Screen Digest)>

- 월트 디즈니 회사는 미키마우스로 대표되는 자사의 카툰 캐릭터를 소유하고 있을 뿐만 아니라 필름 TV 애니메이션 스튜디오 및 픽사(Pixar)를 소유하고 있음, 니켈로데온 과 카툰네트워크 또한 미국 캘리포니아주 버뱅크에 위치한 애니메이션 스튜디오를 소유하고 있음, 워너 브라더스 TV 애니메이션의 대부분의 자매회사인 카툰네트워크에서 대부분을 제작하고 있음,
- 디즈니는 토요일 아침에 ABC 네트워크에 타임슬롯을 가지고 있을 뿐만 아니라 자사 브랜드의 미국 케이블 채널을 보유하고 있음, 니켈로데온의 경우 2세에서 11세 사이의 아동을 주 대상으로 \$1bn의 광고의 대부분을 2-11세 연령층에 투자하고 있음, 카툰네트워크 또한 어린이 시청자를 확보하기

위해 다양한 시도를 하고 있음, 3사 모두 주요 해외 시장에 자사의 케이블 채널을 개설하였음,

- 3사 모두 인터내셔널 버전의 네트워크를 운영하고 있으며 자사의 DVD 및 소비자 제품 라이선스와 관련된 콘텐츠를 서드파티 방송사를 통해 판매 및 공급 하고 있음, 또한 온라인시장의 활성화에 따라 온라인 네트워크 형성에도 많은 돈을 투자하고 있음, 비아콤의 경우 캐주얼 게임회사인 Atomfilms 및 Neopets을 인수 하였으며, 디즈니는 Club Penguin 커뮤니티를 구축하고 있음,
- IHS 스크린 다이제스트 조사에 따르면 미국은 세계에서 가치 평가 면에서 가장 큰 TV 애니메이션 제작 국가로 2008년에 \$367m 가치의 애니메이션을 제작 했고 애니메이션 영화의 경우 \$766m 가치가 발생, (프랑스의 경우 애니메이션 영화 가치가 2008년에 \$141m 였음)
- 주요 3사를 제외한 극소수의 독립 애니메이션 스튜디오가 존재함, Fox Network의 경우 심슨가족에 중점을 두고 있고, 4Kids 엔터테인먼트는 CBS사의 방송 채널을 통해 주당 5시간 정도 애니메이션을 방영하고 있음, 다른 한쪽 채널에서는 캐나다의 애니메이션 회사인 Cookie Jar 엔터테인먼트가 계약을 맺고 방송을 하고 있음, 90년대 까지 애니메이션 방송의 리더 였던 Fox는 어린이 프로그램을 대폭 축소시킨 후 토요일 아침 시간에 해설식 광고로 프로그램을 대체함,

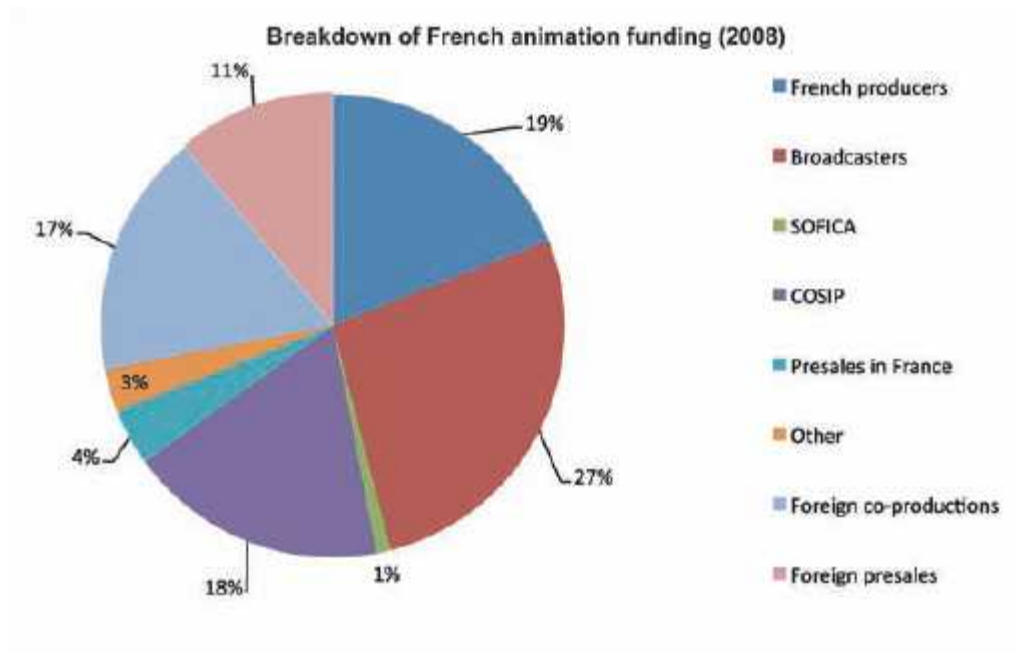
3. 『유럽 및 캐나다 애니메이션 산업』

○ 유럽 및 캐나다 애니메이션 산업

- 유럽 국가 방송국중 어느 한곳도 인하우스 애니메이션 프로덕션을 보유한 방송국이 없음, (ITV plc의 경우 Cosgorve Hall Films를 소유 했으나 2009년 맨체스터 스튜디오를 폐쇄함), 따라서 애니메이션은 독립 제작소가 주를 이루게 되지만 이는 애니메이션 스튜디오가 방송국의 커미션에 전적으로 의존해야 되는 상황을 초래함,
- 영국의 교육 기관인 Skillset은 최근 발표에서 300여개의 애니메이션 회사 중 2/3가 ‘마이크로 회사’ 로 10명이하의 인원을 고용하고 있음, 이러한 소규모의 회사들은 제작에 참여하지 못하는 경우 대부분 쉽게 사라져 버

리는 프로젝트 베이스 회사들이 많이 존재함, 또한 대부분의 애니메이션 작업들인 비정규 직원에 의해 제작 되고 있음, 프랑스 애니메이션 프로듀서 연합인 SPFA의 보고서에 따르면 2005년 한해 이루어진 애니메이션 작업 중 72%를 프리랜서들이 제작했음,

- 프랑스는 애니메이션 프로덕션 산업과 관련해 세부적인 통계학 자료를 조사하는 유일한 국가임, 이것은 국가 영화 기구인 the Centre nationale de la Cinematographie (CNC)에서 막대한 지원을 하고 있기 때문, CNC에 따르면 2009년에 351시간 분량의 애니메이션이 제작 되었으며 그 가치는 €211m 였음, 2008년에는 €151.6m 가치의 259시간 분량의 애니메이션이 제작되었음, CNC의 데이터를 분석해보면 애니메이션 시장은 패턴에 따라 성장하는 것이 아니라 주기에 따라 변동이 나타나며 최고점과 최저점은 시장의 수요에 따라 결정되었음,
- CNC 조사에 따르면 비록 국가가 관대한 재정적 지원을 하더라도 애니메이션이 반드시 해외로 팔려야 프로듀서들이 자신들의 투자에 대한 이익을 가져갈 수 있음, 비록 2009년에 애니메이션 전체 투자의 27%만 투자 했음에도 불구하고 오리지널 지역 콘텐츠에 대한 투자 쿼터가 있는 방송국들은 가장 큰 단일 자원중의 하나임,



<차트2, 프랑스 애니메이션 펀딩 구조 2008 (소스:CNC)>

- COSIP은 CNC가 지원하는 대출 제도의 하나로 애니메이션 스튜디오에 중요한 자본 공급 제도중 하나로 19%를 차지하고 있고, 7% 정도의 지원은 세금 감면이나 사전 권리 판매와 같은 방식으로 채워지고 있음, 프랑스 자국 프로듀서의 재정 충당은 19%로 해외 공동 프로듀서 및 해외 방송사 지원인 25%보다 낮은 편임,
- 해외 다른 국가들은 프랑스 정부의 애니메이션 산업 정책에 대해 보조금을 지급을 비난하는 경우가 있음, 사실상 프랑스 애니메이션은 다양한 혜택으로부터 보호를 받고 있음, 하지만 여전히 상업적인 측면에서 어려움을 겪고 있음, 프랑스 프로듀서들도 애니메이션에 자체 투자를 하고 있기 때문에 상업적인 측면을 피해 갈 수 가없음, CNC 보고서에 따르면 해외 시장에서 프랑스 애니메이션의 인기가 떨어져 가고 있음, 프랑스 애니메이션은 2009년에 2008년의 €30.7보다 조금 성장한 €31.9m 판매를 기록했지만 2003년의 €38.2m에 비해 계속 감소하고 있는 추세임,
- 캐나다는 프랑스와 마찬가지로 국내 애니메이션에 대한 정책적인 지원을 하고 있음, 연방정부와 지방 정부의 대출 및 세금 감면과 방송국 쿼터등과 같이 프랑스와 유사한 지원 구조를 가지고 있음, 양국의 정부 모두 작은 조항들을 가지고 있는데 이 조항을 통과 해야지만 정부의 지원을 받을 수가 있음, 캐나다 프로듀서인 DHX 미디어가 2006년 발간한 자료에 따르면 애니메이션 회사는 애니메이션 및 라이브 액션 프로덕션 제작비의 15%를 충당 할 수 있어야 정부로부터 지원을 받을 수 있음,
- 캐나다는 2008년에 382시간의 애니메이션을 제작 했으며 이는 미국의 330시간, 프랑스 251시간, 영국 191시간, 이탈리아 112시간을 웃도는 수치임, 반면 정부의 지원 및 재정적인 혜택이 없는 국가들은 캐나다와 프랑스에 비해 더 힘든 상황을 겪을 수밖에 없음, 하지만 예외적인 애니메이션으로 영국의 Pepper pig와 Horrid Henry의 경우 아무런 재정 지원 없이 시리즈를 성공 시켰음, 때때로 방송국에서 아주 적은 비용의 지원을 해주기는 했지만 일례로 1983년 ITV에서 ‘탱크 엔진 토마스’에 지원한 지원금은 제작비의 10%였음,
- 영국에서 가장 성공한 프로듀서중 하나인 HIT 엔터테인먼트는 1996년의 주식시장의 반등과 ‘Bob the Builder’의 세계 시장의 성공에 힘입어 지속적으로 성장했음, HIT엔터테인먼트는 자금을 앞세워 ‘탱크 엔진 토마스’와 ‘Barney’ 등을 인수했음, 애니메이션과 어린이 콘텐츠 관련 주식

시장의 성장으로 인해 많은 애니메이션 스튜디오들이 인수 합병을 거쳤으나 부실 경영 및 시장의 불확실성으로 인해 파산하거나 개인 소유주에게 다시 돌아가는 일이 발생했음, 주식 시장 거래가 있었던 대부분의 회사들이 2010년 12월 이후 주식 첫 발행 가격보다 낮은 가격에 거래가 이루어졌음,

- 애니메이션에 투자하는 투자자들의 의욕을 꺾는 점은 애니메이션 개발기간과 수익단계의 리드타임이 길다는 점임, 보통 제작 후 2년 정도의 시간이 지나야 수익이 나오기 시작함, 보통 시리즈의 2번째에 투입되는 자금이 생성되고 난 이후에야 처음 시리즈에서 수익이 발생하는 경우가 대부분임,

4. 『아시아 애니메이션 산업』

○ 아시아 애니메이션 산업

- 아시아의 애니메이션 스튜디오는 전통적으로 서비스 워크에 집중되어 왔음, 미국과 한국, 인도, 중국 사이의 하청계약은 여전히 지속되고 있는 반면, 기술과 비용절약으로 인해 많은 유럽 스튜디오들은 자국으로 애니메이션 생산을 되돌렸음, 전통적인 수작업 방식의 애니메이션 제작이 사라지고 컴퓨터 프로그램이 색깔과 페인팅을 디지털화 시켜 애니메이션 제작 속도를 증가시킴,
- 아시아 스튜디오들은 저임금의 노동력뿐만 아니라 숙련된 아티스트들을 보유하고 있어 애니메이션을 짧고 합리적인 빠른 시간 내에 생산 할 수 있는 장점을 가지고 있음, 스크린 다이제스트와 가진 인터뷰에서 인도의 DQ 엔터테인먼트는 사장은 자신의 회사가 26부작 애니메이션은 60-70주 이내로 제작 할 수 있다고 하며 서양국가에서는 평균 80-90주가 소요 된다고 함,
- 최근 인도를 시작 아시아의 많은 국가들이 기존 서비스 위주의 산업에서 자국 자체 애니메이션 제작에 투자를 늘리고 있음, 중국은 방송 쿼터와 새로운 스튜디오에 투자로 규모를 확장하고 있으며, 한국은 프랑스 정부의 지원시스템과 비슷한 서포트 시스템으로 애니메이션 산업에 혜택을 주고 있으며, 싱가포르, 필리핀, 베트남의 경우는 서비스 인프라를 건설 하고 있는 중, 미국 다음으로 가장 큰 시장인 일본은 스마트폰이 휩쓴 2000년 이후로

새로운 도약을 위해 생산을 늘려가고 있음,

5. 『결론 및 시사점』

○ 결론 및 시사점

- 지난 10년간 애니메이션 산업은 극심한 정체도 성장도 없었음, TV 시장의 발달로 인해 애니메이션 산업 비즈니스 모델의 변화가 생겨났음, 애니메이션 산업은 편당의 위기로 인해 몇몇의 지역에서는 애니메이션 산업에 대한 투자를 찾아보기 힘든 상황임, 반면 지속적으로 강점을 유지하고 있는 곳은 미국과 같은 수직적 통합 산업 구조를 가지고 있거나, 국내시장 정책에서 도움을 받는 프로듀서 혹은 저임금을 통한 서비스 작업으로 지속가능한 상태를 유지하는 국가임,
- 인터넷의 발달로 인해 시청자들이 오히려 애니메이션 수익이 더 감소됨, 돈을 내고 애니메이션을 보기 보다는 무료로 시청한다는 인식이 강해짐, 따라서 여전히 TV가 가장 강력한 애니메이션 산업의 중요 플랫폼임, 이에 더해 게임기, 디지털 레코더, 인터넷이 연결가능한 pc와 같은 다양한 기기들을 소유하고 있는 미국 가정에서도 주요 어린이 연령 대상 층의 TV를 통한 애니메이션 시청은 꾸준함을 유지하고 있음,