

□ 2009년~2010년 상반기 '상위 10위권' 국내 극장애니메이션 개봉작의 1인 지출비 비교 및 성공요인 분석

극장애니메이션은 영상작품이면서 오락상품으로서의 속성을 가지고 있다. 극장이란 공간은 여가를 즐기기 위한 공간이며, 경쟁제품으로는 다양한 문화편의시설이 이에 해당한다고 볼 수 있다. 즉, 극장애니메이션은 여가를 즐기기 위해 보게 된다는 것이다. 이 말의 숨은 뜻은 결국 재미없는 작품은 관객에게 냉정한 평가를 얻게 된다는 것이다. 2010년 흥행에 성공한 <드래곤길들이기>와, <슈렉 포에버>는 관객에게 충분한 재미를 선사하였다. 특히 <드래곤길들이기>는 3D 영화로서 관객에게 좋은 반응을 얻을 수 있었다. 멋있는 용을 타고 빠르고 박진감 넘치게 나는 주인공의 모습을 3D로 접한 관객들은 예전 놀이동산에서 즐길 수 있었던 느낌을 일반 영화관에서도 느낄 수 있기에 더욱 좋아하였다. 앞으로 드림웍스는 모든 애니메이션 제작을 3D화하기로 하였다. 이는 수익성에 있어 일반 영화관보다 더욱 좋기 때문이다. 실제 국내 극장애니메이션의 경우 일반영화관의 평균 입장료는 7,132원인데 비해 3D 영화는 1만389원으로 45% 높았다. 상영 부분 실적에 있어서도 관객 수는 2009년 보다 5% 증가했지만 매출은 34% 증가했다. 매출 증가 요인 중 3D 입장 수입이 12% 정도 기여를 한 것으로 나타났다. 다음 표와 같이 매출액 대비 관객 수를 나누어 보았을 때 3D 애니메이션이 2D 애니메이션 보다 1인 지출비용이 더 큰 것을 알 수 있다. 지출비용이 높은데도 많은 관객이 본 이유에는 3D 애니메이션의 재미가 관객들을 이끌고 있음은 많은 기사를 통해 공식화 된 상황이다. 2009년 말 개봉한 아바타를 기점으로 3D 애니메이션에 대한 인식이 확산 되면서, 2009년 하반기에 비하여 2010년 상반기의 3D 애니메이션의 비중이 더욱 높아졌다. 앞으로 극장애니메이션 시각적 효과를 넘어 오락적 기능이 더욱 추가된 놀이 공간으로 변모할 것이다. 국내 제작사들은 이제 앞으로 시장 상황에 살아남기 위해서는 다양한 기법을 개발 할 이유가 생긴 것이다. 관객들의 눈은 더욱 높아지고 있다. 이를 타개하기 위해서 새롭고 재미있는 영상 기법 및 연출기법 개발의 요구가 증대되고 있다.

국내 극장애니메이션 개봉작 상위 10위권의 1인 지출비 비교(2009~2010.8)

연도	작 품	관객수 (만명)	매출액 (백만원)	1인 지출비 (원)
2009. 1~12	업	103	7,538	7,306
	마다가스카 2	123	7,529	6,129
	몬스터 VS 에이리언	66	4,553	6,874
	명탐정 코난: 칠흑의 추적자	65	4,185	6,422
	작은 영웅 데스페로	43	2,511	5,773
	극장판 도라에몽: 친구의 공룡대탐험	22	1,459	6,495
	극장판 포켓몬스터: DP 아르세우스 초극의 시공으로	19	1,280	6,600
	케로로 더 무비: 드래곤 워리어	21	1,272	5,966
	짱구는 못말려: 태풍을 부르는 노래하는 엉덩이 폭탄	15	1,016	6,929
	썸머워즈	13	937	7,102

연도	작 품	관객수 (만명)	매출액 (백만원)	1인 지출비 (원)
2010. 1~8	드래곤길들이기	255	26,961	10,556
	슈렉 포에버	217	22,262	10,272
	토이스토리 3	139	13,642	9,808
	하늘에서 음식이 내린다면	65	5,377	8,261
	아스트로 보이-아톰의 귀환	40	2,598	6,577
	명탐정 코난 : 천공의 난파선	38	2,459	6,470
	원피스 극장판: 스트롱 월드	14	972	6,779
	케로로 더무비5: 기적의 사차원섬	11	789	6,856
	공주와 개구리	10	706	6,786
극장판도라에몽:진구의 인어대해전	8	539	6,632	

※ 출처 : 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 「2010 애니메이션산업백서」

2010년 현실을 돌아볼 때, 일반영화에 비하여 애니메이션은 3D영화로 제작하기 쉽다는 장점이 있다. 대신 제작비에 있어 대신 30% 가량 더 높은 제작비를 해결 할 수 있다면, 국내 극장애니메이션 제작에 큰 기회요소가 될 것이다. 더 나아가 다양한 기술로 앞서 나갈 수 있는 애니메이션 제작 강국으로 문화산업을 선도 할 수 있을 것이라 기대해 본다.