

애니메이션산업계 주요 동향

□ 애니메이션산업계 주요 동향

1. 방송용 애니메이션 총량제 정착

- 국산 애니메이션 총량제를 통한 애니메이션 산업 활성화 토대 마련
 - 2005년 7월부터 국산 애니메이션 총량제의 지상파 방송 적용
 - 창작 애니메이션의 제작량 증가에 따라 창작 중심의 국내 애니메이션 산업 재편 및 고용인력 창출, 창작 애니메이션의 수출 증가
 - 중소기업의 신진 기획 제작사 다수 등장 → 디지털화된 기획 제작시스템 구축 및 새로운 소재와 장르, 사업모델 등의 도입 → 애니메이션 산업의 질적 도약 계기

2. 방송용 애니메이션에 대한 해외 투자, 공동제작 활성화

- 총량제로 촉발된 애니메이션 창작 증가와 사업 확장 → 해외 자본 유치 및 해외 진출 확대 → 2006년 8개의 해외 공동제작 작품 방송
 - 오콘 : '선물공룡 디보'를 매개로 골드만삭스의 100억 투자 유치
 - 디자인스튜디오 ; '아이언키드'로 미국과 스페인의 공동 투자 유치
 - 알지애니메이션 스튜디오 : '빼꼼'으로 스페인과 프랑스의 투자 유치

3. 애니메이션 전문채널의 다양화

- 케이블과 위성방송계의 애니메이션 바람
 - 2006년 3개 애니메이션 전문채널 증가(4월 애니맥스, 9월 애니박스, 11월 한국카툰네트워크)
 - 총 7개의 케이블/위성 애니메이션 전문채널 확보

4. 극장용 애니메이션 침체

- 2006년 개봉한 국내 극장용 애니메이션은 총 3편
 - 6월 개봉 <아치와 씨팍(제임스스튜디오 제작)> : 7년간의 제작기간, 제작역량의 진일보 평가, 시나리오 문제와 대중적 정서에 호응하지 못해 흥행 실패
 - 7월 개봉 <파이스토리(에픽스디지털, 디지아트, 원더월드LLC 공동제작)> : 한미 합작 애니메이션, 전국 30만 관객 동원

5. 한미 FTA 파장과 애니메이션전문채널의 약진

- 한미FTA 타결에 따른 방송채널사용사업(PP)에 대한 외국인 간접투자 100% 허용
 - 해외 애니메이션 채널의 국내 진출 확대 계기 마련
 - 국내외 채널 경쟁의 본격화를 통한 질 높은 콘텐츠 경쟁 심화
 - 국내 애니메이션 전문채널의 경쟁력 있는 국산 애니메이션 제작 계기 마련
 - 투니버스 : 국산 애니메이션 <냉장고 나라, 코코몽> 의 10억원 투자 및 <제트레인저> · <아기공룡 둘리> 투자
 - 챔프 : '힘내라! 대한민국 애니메이션' 이벤트 진행 등

6. 계속되는 투자갈증

- 중소기업청 운용 모태펀드에 문화산업진흥기금 500억원 편입되었으나, 애니메이션 투자 신규 펀드는 12월 결성 '보스틴영상콘텐츠전문투자조합' 뿐
- 문화관광부의 문화콘텐츠 펀드 조성 계획(총 1조원) 및 지방자치단체의 문화콘텐츠 투자계획 발표
 - 충남KI기술투자(충청남도) : 미국의 웨인슈타인 컴퍼니 및 고팀그룹과 함께 펀딩 4,000만 달러(약 370억 원) 규모의 극장용 3D 애니메이션 제작 계획 발표
 - 문화콘텐츠전문창업투자회사 '아시아문화기술투자'(부산시 지원), '대경창업투자'(대구시와 경상북도 참여) 등의 설립
 - 경기도의 문화콘텐츠 펀드 조성(2010년까지, 800억 규모)
 - 서울시의 애니메이션 전문펀드 조성(서울애니메이션센터 통해 50억 원 출자) 및 '서울형 문화산업' 육성을 위한 지속적 애니메이션 투자 전문펀드 출자 계획 발표

2007 애니메이션산업백서 요약

□ 국내 애니메이션 산업 시장 규모

- 2006년 애니메이션 매출액 규모 : 2,886억 원
 - 애니메이션 창작·하청 제작 매출액 규모 : 2005년 대비 2.7% 하락
 - 방송사 수출액 : 2005년 대비 20.7% 상승

○ 2006년 애니메이션 산업 규모

(단위 : 백만원, %)

중분류	소분류	매출액(백만원)			비중
		2004년	2005년	2006년	
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작			107,292	37.2
	애니메이션 하청 제작	244,897	221,012	107,684	37.3
	온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작			1,152	0.4
	소 계	244,897	221,012	216,128	74.9
애니메이션 유통및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 마케팅, 홍보			4,402	1.5
	소 계			4,402	1.5
온라인애니메이 션유통업	온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)			6,643	2.3
	소 계			6,643	2.3
중간합계		244,897	221,012	227,173	78.7
극장매출액	극장매출액	18,369	12,601	61,099	21.2
	소 계	18,369	12,601	61,099	21.2
방송사수출액	방송사수출액	1,749	242	292	0.1
	소 계	1,749	242	292	0.1
애니메이션산업 총합계		265,015	233,855	288,564	100.0

1. 극장 시장규모

- 2006년 극장 개봉 국내 창작 애니메이션 : 총 3편 개봉, 37만6,393명 관객 동원
 - 개봉 작품명 : <호박전>, <아치와 씨팍>, <파이스토리>

제목	개봉일자	제작/수입	배급사	관객수
호박전	2006.06.22	EBS, 서울애니메이션센터, 비온뒤 스튜디오	서울애니메이션센터	1,651
아치와 씨팍	2006.06.28	제이팁스튜디오	스튜디오2.0	107,154
파이스토리	2006.07.06	에팩스 디지털, 디지아트, 원더월드 LLC	CJ엔터테인먼트	267,588

- 2006년 해외 애니메이션 개봉작 : 총 19편 개봉, 814만6,504명 관객 동원
- 연도별 극장 애니메이션 개봉현황

연도	구분	편수(편)	관객(명)	매출액(원)
2000	한국영화	1	7,128	49,896,000
	외국영화	12(이월1)	1,658,157	11,607,099,000
	계	13	1,665,285	11,656,995,000
2001	한국영화	3	49,572	347,004,000
	외국영화	11(이월4)	1,988,550	13,919,850,000
	계	14	2,038,122	14,266,854,000
2002	한국영화	2	54,405	380,835,000
	외국영화	11	1,562,063	10,934,441,000
	계	13	1,616,468	11,315,276,000
2003	한국영화	3	167,054	1,169,378,000
	외국영화	7	1,485,014	10,395,098,000
	계	10	1,652,068	11,564,476,000
2004	한국영화	3	122,655	858,255,000
	외국영화	15	2,501,690	17,510,367,000
	계	18	2,624,355	18,369,022,000
2005	한국영화	3	111,019	777,133,000
	외국영화	9	3,743,716	26,206,012,000
	계	12	3,854,735	26,983,145,000
2006	한국영화	3	376,393	2,822,947,500
	외국영화	20	7,770,111	58,275,832,500
	계	23	8,146,504	61,098,780,000

2. TV용 애니메이션 시장규모

- 국내 TV 방영 채널 : KBS, MBC, SBS, EBS, 투니버스, 애니원, 챔프 등
 - 각각 독자적 비즈니스 형태의 사업 운영

□ 애니메이션산업 수출입액 현황

구분	수출(천만원)			수입(천만원)		
	2004년	2005년	2006년	2004년	2005년	2006년
애니메이션산업	61,765	78,429	66,834	8,003	5,620	5,095

□ 미디어현황

1. 2006년 지상파 방송국(KBS, MBC, SBS) 애니메이션 총 방영시간

구분	전체	국내	해외
시간(분)	30,909	22,709	8,230
비율	100%	73.5%	26.5%

2. 2006년 국산 및 해외 애니메이션 방영시간(분)

구분	전체총계	국내총계	해외총계
KBS1	5,154	5,154	0
KBS2	7,360	4,420	2,940
MBC	6,810	6,810	0
SBS	11,615	6,325	5,290
EBS	77,913	11,868	66,045
투니버스	510,130	175,400	334,730
애니원	484,725	60,495	424,230
챔프	473,610	66,240	407,370
합계	1,577,317	336,712	1,240,605

3. 2006년 국내제작 신규애니메이션 편성 준수 여부

- 케이블 및 위성 TV의 각 전문채널은 특정국가 작품의 편성시간을 전체 방영시간의 60% 넘지 못하도록 규정
- 그러나, 실제 일본 애니메이션의 방영비율은 애니원 81.39%, 투니버스 61.15%, 챔프 82.63%로 편성규정 미준수

4. 전문채널의 해외 애니메이션 편성 분석

구분	애니원 (484,725분)		투니버스 (510,130분)		챔프 (473,610분)	
	방송시간(비율)	작품수	방송시간(비율)	작품수	방송시간(비율)	작품수
전체 해외 애니	424,230 (87.52%)	152	334,730 (65.62%)	157	407,370 (86.01%)	135
일본	394,530 (81.39%)	131	311,970 (61.15%)	130	391,350 (82.63%)	119