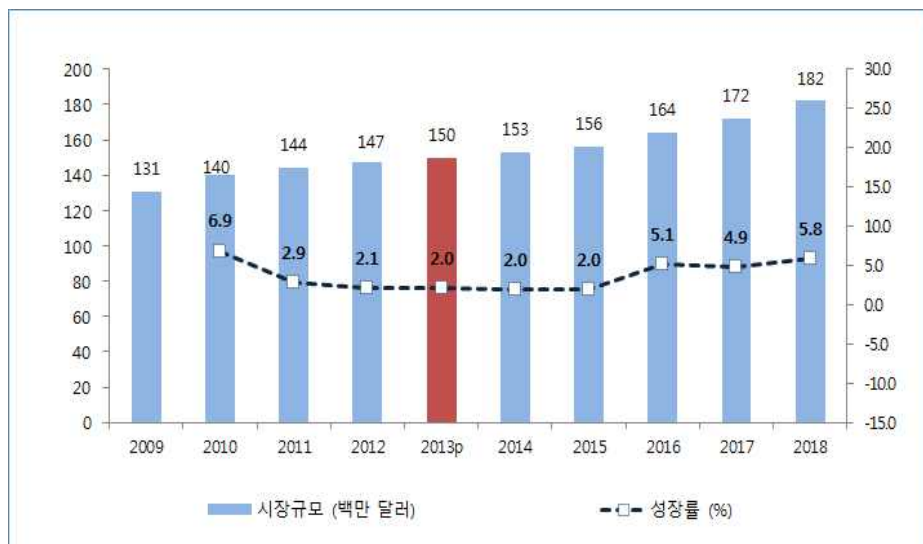


(6) 애니메이션

2013년 이탈리아 애니메이션시장은 전년대비 2.0% 증가한 1억 5,000만 달러로 집계되었다. 최근 몇 년 동안 이탈리아의 애니메이션산업은 상당히 힘든 기간을 보내왔는데 경제적인 문제도 있었지만 프랑스와 같은 CNC 시스템의 부재가 더욱 큰 문제로 나타났다. 하지만 이탈리아의 애니메이션에 대한 지원책이 소개된 이후로 이탈리아의 애니메이션산업이 성장세를 보이고 있어 2018년까지 4.0%의 성장률을 바탕으로 1억 8,200만 달러 규모에 이를 전망이다.

[그림 7-29] 이탈리아 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

[표 7-12] 이탈리아 애니메이션시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
영화	65	75	77	82	83	85	87	90	92	93	2.4
극장광고	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	△0.4
디지털배급	1	2	2	3	4	7	10	16	23	33	50.1

제1절

1. 영국

2. 프랑스

3. 독일

4. 스페인

5. 러시아

6. 이탈리아

7. 스웨덴

8. 터키

9. 중동·아프리카

제1절

- 1. 영국
- 2. 프랑스
- 3. 독일
- 4. 스페인
- 5. 러시아
- 6. 이탈리아
- 7. 스웨덴
- 8. 터키
- 9. 중동 아프리카

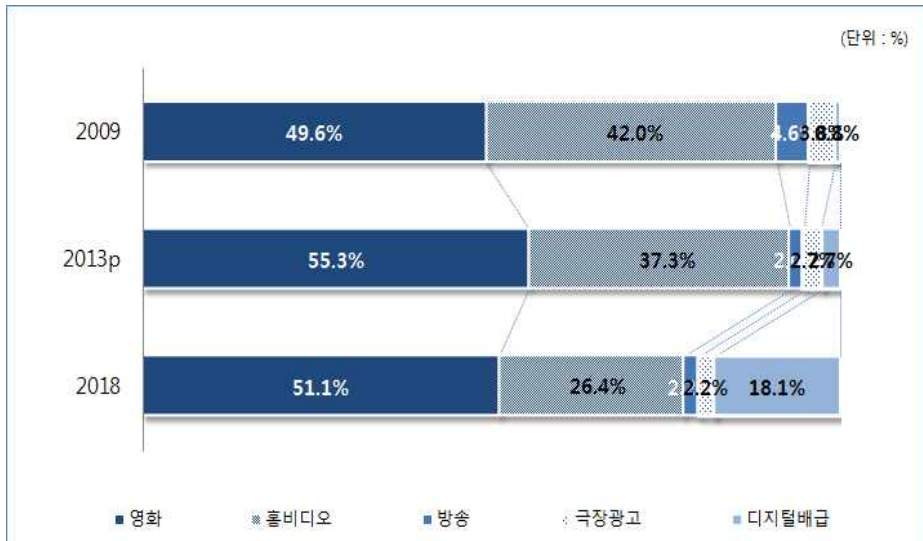
[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
방송	6	7	5	3	3	3	3	3	4	4	5.6
홈비디오	55	51	55	55	56	54	52	51	49	48	△3.1
합계	131	140	144	147	150	153	156	164	172	182	4.0

출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

이탈리아 애니메이션시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 영화 애니메이션시장이다. 영화 애니메이션시장은 2009년 49.6%의 점유율로 가장 큰 비중을 차지했는데, 2013년 시장이 확대되면서 55.3%로 점유율이 늘어났다.

[그림 7-30] 이탈리아 애니메이션시장 분야별 비중 비교, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

하지만 디지털배급시장의 확대로 2018년에는 51.1%로 점유율이 다소 하락할 것으로 전망된다. 영화 애니메이션시장 다음으로 큰 홈비디오 애니메이션시장은 2009년 42.0%의 점유율을 보였으나 계속 축소되어 2018년에는 26.4%의 비중을 차지할 것으로 전망된다. 향후 홈비디오시장에서 디지털배급시장으로 소비자 이탈이 가속화되면서 디지털배급시장은 2018년에 전체 애니메이션시장의 18.1%의 점유율을 보이며 주요 유통매체로 영향력을 높일 것으로 전망된다.

제1절

1. 영국

2. 프랑스

3. 독일

4. 스페인

5. 러시아

6. 이탈리아

7. 스웨덴

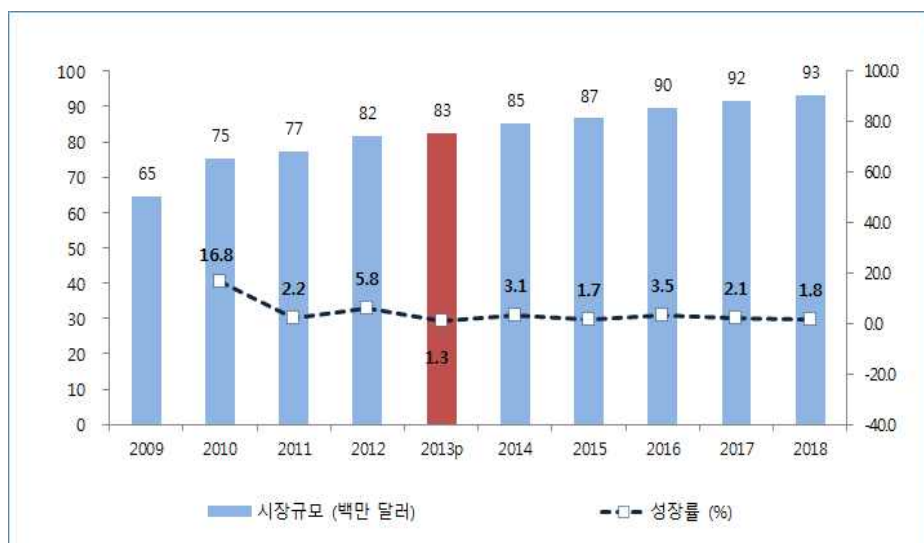
8. 터키

9. 중동·아프리카

가. 영화 애니메이션

2013년 이탈리아의 영화 애니메이션시장은 할리우드 애니메이션의 흥행으로 전년대비 1.3% 성장한 8,300만 달러를 기록하였다. 2013년 최고의 흥행작 ‘슈퍼배드 2(Despicable Me 2)’, ‘몬스터 대학(Monster University)’ 등의 인기에 힘입어 애니메이션에 대한 수요가 크게 증가하였다. 자국 영화 애니메이션 'The Art of Happiness'는 2013년 소개된 애니메이션 드라마 필름으로 70회 베니스 영화제에서 비평가 상을 수상하기도 하였다. 이탈리아의 영화 애니메이션 시장은 2018년까지 2.4%의 성장률로 9,300만 달러의 시장 규모에 이를 것으로 전망된다.

[그림 7-31] 이탈리아 영화 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

나. 방송 애니메이션

2013년 이탈리아 방송 애니메이션시장은 여전히 높은 실업률과 경제 불안정으로 1.1% 하락한 300만 달러 수준으로 집계되었다. 그러나 이탈리아의 유명 방송 애니메이션 원엑스 클럽(Winx Club)은 2013년 6번째 시즌을 공개해 이탈리아의 여자 어린이들로부터 많은 인기를 끌고 있다. 이러한 어린이 층의 공약으로 방송 애니메이션시장의 성장률은 상승곡선을 보여줄 것으로 기대되고 있다. 이탈리아 방송 애니메이션시장은 2018년까지 연평균 5.6%의 성장률을 보이며 400만 달러 규모까지 회복할 것으로 전망된다.

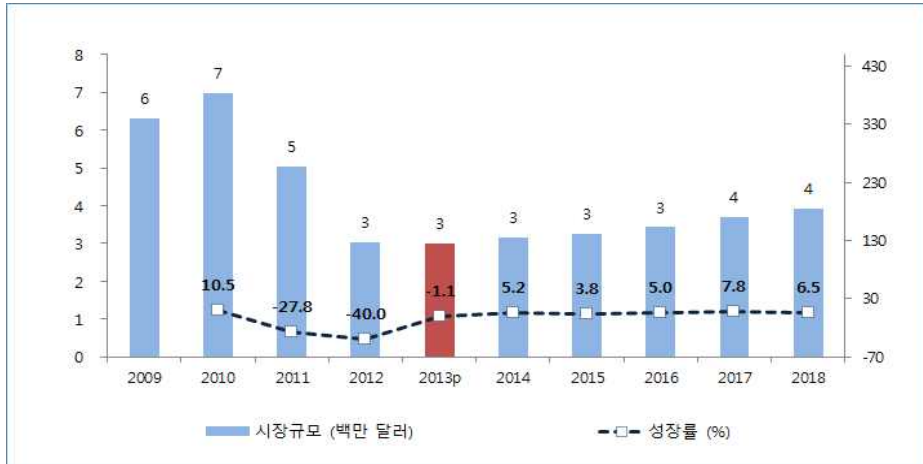
제1절

- 1. 영국
- 2. 프랑스
- 3. 독일
- 4. 스페인
- 5. 러시아
- 6. 이탈리아
- 7. 스웨덴
- 8. 터키
- 9. 중동 아프리카

다. 홈비디오 애니메이션

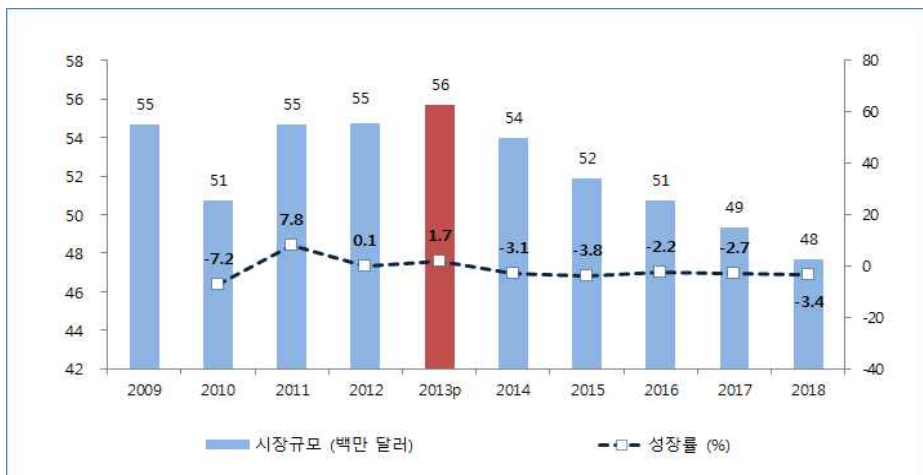
2013년 홈비디오 애니메이션시장은 전년대비 1.7% 성장한 5,600만 달러를 기록하였다. 그러나 홈비디오 대여 및 판매시장은 디지털 서비스시장으로 많은 소비자들이 이탈하면서 그 규모가 위축될 것으로 예상되어 2018년까지 3.1%의 하락률을 보이며 4,800만 달러의 규모로 축소될 것으로 전망된다.

[그림 7-32] 이탈리아 방송 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

[그림 7-33] 이탈리아 홈비디오 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)

제1절

1. 영국

2. 프랑스

3. 독일

4. 스페인

5. 이탈리아

라. 디지털배급 애니메이션

2013년 이탈리아 디지털배급 애니메이션시장은 전년대비 55.7% 성장한 400만 달러를 기록하였다. OTT/스트리밍 서비스와, IPTV 서비스의 수요 증가로 인하여 디지털배급 애니메이션의 수요 역시 크게 증가하고 있어 이탈리아의 디지털배급 애니메이션시장은 2018년까지 연평균 50.1%의 성장률로 현재 시장 규모의 8배에 달하는 3,300만 달러 규모로 확대될 전망이다.

[그림 7-34] 이탈리아 디지털배급 애니메이션시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), The-Numbers(2014), PwC(2014)