

미국 콘텐츠 산업동향

한국 애니메이션의 발전을 위한 제안



미국 콘텐츠산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF USA

2024년 10호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층이슈	한국 애니메이션의 발전을 위한 제안 K-pop, K-드라마, K-푸드 등 다양한 한국 문화가 전 세계적인 사랑을 받는 최근, 한국 애니메이션에 대한 인식과 관심이 부족한 까닭은 무엇일까? 다른 나라의 애니메이션 산업과 비교해, 한국 애니메이션은 부진하다는 평가도 있는데, 과연 이 평가는 공정한 것인가? 디즈니 애니메이션 스튜디오의 김상진 캐릭터 디자인 감독이 콘진원 LA 비즈니스센터로 보내온 칼럼 <바깥에서 본 한국 애니메이션>에서 시작된 본 보고서는, 2023년 뚜렷한 성장 가능성을 보여준 한국 애니메이션 시장의 현황과 해외 애니메이션 산업과 비교해 부진하다는 평가를 받고 있는 한국 애니메이션 산업의 잠재성을 살펴봄. <기생충>으로 아카데미 작품상을 수상한 봉준호 감독의 차기작이 애니메이션이라는 소식에서부터 한국 애니메이션 산업이 가장 고민해야 할 요소가 무엇인지까지 되짚어보는 김상진 캐릭터 디자인 감독의 칼럼을 바탕으로, 현재 한국 애니메이션 산업의 현황을 살피고, 발전의 방향성을 진단함	애니메이션, 할리우드, 디즈니, 픽사, 엘리멘탈, 더 퍼스트 슬램덩크, 스즈메의 문단속, 김상진

작성 | 한국콘텐츠진흥원 미국(LA)비즈니스센터

배포 | 2024.07.29



미국 콘텐츠산업동향

I. 한국 애니메이션의 발전을 위한 제안

목차

1. 2024년, 애니메이션 산업을 주목해야 하는 이유
 - 1) 봉준호 감독, 데뷔 이래 첫 장편 애니메이션 계획
 - 2) 2023년, 한국은 애니메이션 전성시대
2. 한국 애니메이션 산업, 다른 한국 콘텐츠와 비교해 해외에서 부진
 - 1) 글로벌 힙쓰는 한류에 애니메이션 비중 적어
 - 2) 한국 애니메이션 산업이 부진한 이유
3. 디즈니 김상진 캐릭터 디자인 감독, “스토리가 중요해”
 - 1) 한국문화 “핫”하지만, 한국 애니메이션은 “콜드”
 - 2) 한국 애니메이션이 마주한 문제점들
 - 3) 재미있는 스토리에 대한 고민이 필요해
 - 4) 훌륭한 작가들이 애니메이션에서 만들어낸 결과물들
4. 정리와 시사점

1 2024년, 애니메이션 산업을 주목해야 하는 이유



1. 봉준호 감독, 데뷔 이래 첫 장편 애니메이션 계획

✔ 박찬욱 감독, 3D 크리처 애니메이션 제작

- <기생충>으로 2020년 제 92회 아카데미 작품상을 수상한 봉준호 감독이, 차기작으로 장편 애니메이션을 선택했다는 소식이 2024년 초 보도됨
- 봉준호 감독이 2018년부터 집필을 시작한 시나리오를 바탕으로 100% 컴퓨터 그래픽으로 제작되는 봉 감독의 차기작 애니메이션은 프랑스의 작가이자, 다큐멘터리 감독, 환경운동가인 크레르 누비안이 쓴 과학서 <심해>(The Deep: The Extraordinary Creature of the Abyss)에서 영감을 얻은 심해 생명체와 인간의 교류를 다룬다고 알려짐
- 한국의 VFX 회사 포스크리에이티브파티가 제작에 합류했으며, 봉준호 감독과는 데뷔작 <플란다스의 개>부터 함께 작업한 이력이 있으며, <옥자> <괴물> <설국열차> 등 감독의 다른 영화에서도 특수효과 작업에 참여한 이력이 있음
- 포스크리에이티브파티의 이전형 대표는 <씨네 21>과의 인터뷰에서 “픽사, 디즈니 등 시장지배력이 높은 할리우드 애니메이션에서 익숙하게 보아온 룩은 완전히 배제”하고 있다고

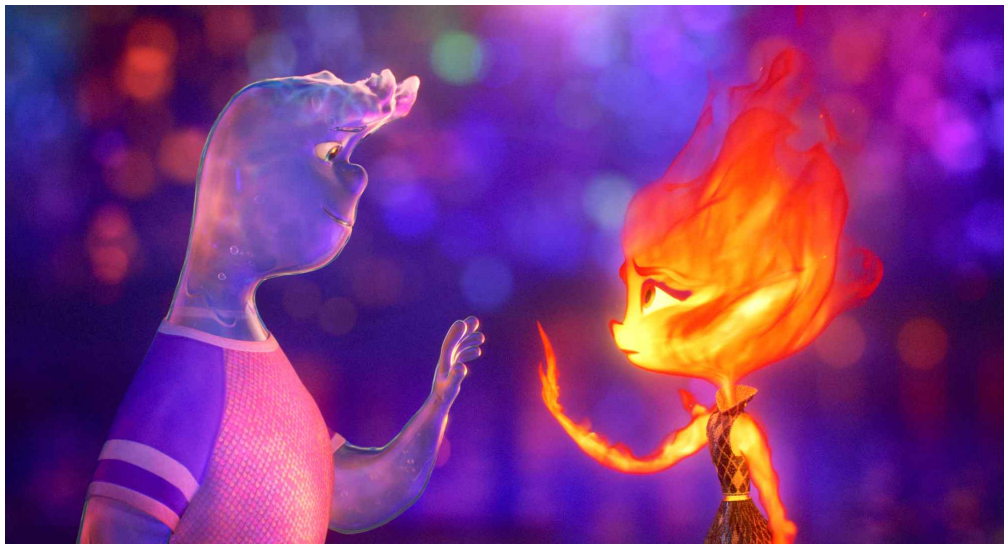
전해, 봉준호 감독의 신작 애니메이션이 보여줄 애니메이션에 대한 시각적 기대감이 높아지고 있음¹⁾

- 한편 포스크리에이티브파티는 박찬욱 감독이 제작하는 3D 크리처 애니메이션에도 참여하고 있음. 시나리오 1 차 각색을 마친 상태로 알려짐

2. 2023년, 한국은 애니메이션 전성시대

☑ 애니메이션 장르의 약진 속에 한국산 애니메이션 보기 힘들어

- <씨네 21>에 따르면, 2023 년은 애니메이션 산업계의 약진이 돋보인 한해로, 서브컬처로 불려온 애니메이션이 영화관 개봉은 물론 OTT 에서도 많은 관객들이 시청했고, 더 나아가 문화 전반에서도 그 영향력을 드러냈음



| 그림 1 | <엘리멘탈>은 2023년 해외영화 박스오피스 1위다 (출처: 구글이미지)

- 영화진흥위원회 통합전산망에 따르면, 2023 년 한 해 동안 해외영화 박스오피스 1, 2, 3 위는 모두 애니메이션이 차지했음. 디즈니/픽사의 <엘리멘탈>이 1 위, 2 위는 일본 애니메이션 <스즈메의 문단속>, 3 위 역시 일본 망가를 바탕으로 만들어진 <더 퍼스트 슬램덩크>가 해당함. 북미 시장에서 크게 흥행한 <슈퍼 마리오 브라더스>가 8 위, 미야자키 하야오 감독의 신작 <그대들은 어떻게 살 것인가>가 9 위에 랭크됐음. 해외영화 톱 10 의 절반이 애니메이션 장르로 채워진 셈²⁾
- 일본 애니메이션이 호응을 얻어온 한국 시장의 특수도 관련이 있겠지만, <존윅 4> <오픈하이머> <아바타: 물의 길> <가디언즈 오브 갤럭시: Volume 3> <미션 임파서블: 데드 레코닝 Part1> 등 2023 년 개봉한 해외영화의 쟁쟁한 경쟁 속에서도 애니메이션이 이토록 선전했다는 것은 주목할만함

1) http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=104209

2) <https://www.kobis.or.kr/kobis/business/stat/boxs/findYearlyBoxOfficeList.do>

- 과거에 TV 용 애니메이션, 케이블 채널용 애니메이션이 제작된 것과 마찬가지로 OTT 공개를 목표로 하는 애니메이션들의 제작도 늘어나, 변화하는 플랫폼 환경도 이 같은 산업의 성장에 영향을 미친 것으로 해석됨

순위	영화명	개봉일	매출액 ▲ ▼	매출액 점유율 ▲ ▼	관객수 ▲ ▼	스크린수 ▲ ▼	상영횟수 ▲ ▼
1	엘리멘탈	2023-06-14	71,120,500,040	10.7%	7,238,453	1,664	247,169
2	스즈메의 문단속	2023-03-08	57,106,531,498	8.6%	5,574,358	1,572	244,575
3	더 퍼스트 슬램덩크	2023-01-04	50,057,140,100	7.6%	4,786,406	1,060	231,062
4	가디언즈 오브 갤럭시...	2023-05-03	44,357,156,661	6.7%	4,209,118	1,819	153,711
5	미션 임파서블:...	2023-07-12	40,428,788,113	6.1%	4,022,072	2,437	137,933
6	아바타: 물의 길	2022-12-14	47,350,863,697	7.1%	3,491,916	2,047	130,411
7	오벤하이머	2023-08-15	34,375,467,901	5.2%	3,232,774	1,636	131,798
8	슈퍼 마리오 브라...	2023-04-26	23,558,835,482	3.6%	2,395,519	1,576	94,685
9	그대들은 어떻게 ...	2023-10-25	19,540,266,642	2.9%	2,009,398	1,733	119,191
10	존 워 4	2023-04-12	19,956,652,129	3.0%	1,924,768	1,535	89,561

| 그림 2 | 2023년 해외영화 흥행 순위 톱10 (출처: 영화진흥위원회 통합전산망)

- 미국의 대표적인 애니메이션 스트리밍 플랫폼이 크런치롤³⁾이 있다면 한국에는 라프텔⁴⁾이 있음
- 또한, 이 같은 애니메이션 장르의 약진 속에서 한국산 애니메이션을 찾아보기 어렵다는 사실도 본 리포트의 주제와 관련 있음

2 한국 애니메이션 산업, 다른 한국 콘텐츠와 비교해 해외에서 부진



1. 글로벌 휩쓰는 한류에 애니메이션 비중 적어

✔ 전 연령층이 볼만한 상업용 애니메이션 별로 없어

- 보로로, 상어가족 등 한국산 캐릭터들의 인지도와 인기는 높지만, 이런 캐릭터들은 어린이 콘텐츠에 국한되어 애니메이션 장르가 한류에서 자리 잡은 것으로 인정되기보다는 온라인동영상과 캐릭터라고 간주되고 있음. 또한 캐릭터의 인기와 한국산이라는 사실이 바로 연결되는 경우가 많지 않음. 게다가 이 캐릭터들은 이미 만들어진지 10년이 넘거나 10년 가까이 되어 새롭거나 신선하지 않음
- 콘텐츠진흥원이 발간한 2023 애니메이션산업백서⁵⁾에 따르면, 한국에서 OTT/VOD/TV 등의 유통경로를 통해 가장 재밌게 본 애니메이션으로 꼽힌 작품들 상위 5개는 순서대로 <짱구는 못말려> <귀멸의 칼날> <슬램덩크> <명탐정 코난> <원피스>로 모두 일본 애니메이션이 차지했음. 영화관에서 개봉한 애니메이션의 순위는 <스즈메의 문단속> <더 퍼스트 슬램덩크> <미니언즈 2>

3) <https://www.crunchyroll.com/>

4) <https://laftel.net/>

5) <https://welcon.kocca.kr/ko/info/trend/1953254>

〈명탐정 코난: 할로윈의 신부〉 〈귀멸의 칼날: 상현집결, 그리고 도공 마을로〉 순서로 꼽힘



| 그림 3 | 〈더 퍼스트 슬램덩크〉 (출처: 구글이미지)

- 한국에서 제작한 한국산 애니메이션이 두 순위 안에 없는 이유를 추측하면, 국산 애니메이션의 제작 편수가 적어서일 수도 있겠지만, 실은 코로나 19 팬데믹 영향권에서 벗어난 뒤 2022년 국내에서 극장용으로 제작된 상업용 애니메이션은 처음으로 제작 편수가 2 배 이상 증가하는 현상을 보였음. 한국산 애니메이션이 순위에 없는 이유는, 관객의 선택을 받지 못해서, 경쟁에서 밀려서인 것으로 해석됨
- 2022년 제작된 한국 애니메이션은 총 70 편이며, 대부분이 완구 시장과 연계가 가능한 공룡, 로봇, 자동차, 변신 등의 제한적인 소재로 만들어지고 있음이 확인되어, 전 연령층이 고루 보고 즐길 수 있는 넓은 주제의 애니메이션 제작이 거의 없음을 확인할 수 있었음
- 다만 2020년 〈기기괴괴 성형수〉 2021년 〈클라이밍〉에 이어, 2022년에는 〈좀비가 되어버린 나의 딸〉이 15세 이상을 타깃 관객층으로 만들어져, 애니메이션 관객층의 연령대를 높여나가려는 노력이 계속되고 있음을 시사했음

2. 한국 애니메이션 산업이 부진한 이유

❖ 한국 애니메이션 산업이 주목받지 못하는 이유

- 한국 애니메이션 산업이 부진한 이유를 꼽기 전에, 한국 애니메이션 산업이 정말 부진한지 알아볼 필요가 있음. 사실 전 세계 애니메이션 산업에서 시장지배력이 높은 일본과 미국의 애니메이션 산업을 제외하면 한국 애니메이션 산업이 부진한 산업 아니지만, 부진하다고 생각하는 사람이 많다는 건 그만큼 산업에 대한 인식과 인지가 충분하지 않다는 것을 방증함
- 특히, 과거 영화산업에 존재했던 스크린쿼터제와 유사한 애니메이션 쿼터제가 TV 방송국을 대상으로 존재하기 때문에 국산 애니메이션 제작은 꾸준한 편임
- 그럼에도 한국 애니메이션이 국내, 해외에서 주목받지 못하는 이유는 한국 내 다른 문화들과 비교하여 열세에 있기 때문이라고 볼 수 있음

- 실제로 해외에서 인기를 얻기 시작한 한국문화의 공통점은 K-pop, K-드라마 등 캐릭터가 아니라 실제 인물이 등장하는 실사물이라는 점에 주목하면 애니메이션이 비교적 부진한 이유도 짐작해볼 수 있음

❖ 한국 애니메이션에 대한 오해들

- 애니메이션은 어린이용 콘텐츠라는 오해가 애니메이션 소비를 저해하기도 함. 실제로 전 세계적으로 애니메이션의 주된 타깃 관객층은 저연령층이 맞음. 이는 미국과 일본에서도 마찬가지이며, 저연령층의 티켓 구매나 관련된 장난감 등의 머천다이즈 구매가 실제로 경제력이 있는 부모들로부터 일어나기 때문에 영화를 제작하는 입장에서나 파생상품을 제작하는 입장에서나 영화관에서 개봉하는 애니메이션의 제작은 시장성이 없다고 할 수 없음. 그렇기 때문에 매년 어린이들이 볼 수 있는 애니메이션이 영화관에서 개봉함



| 그림 4 | 연상호 감독의 <돼지의 왕> (출처: 구글이미지)

- 성인이 볼 만한 한국 애니메이션이 부재하다는 오해도 있음. <돼지의 왕> <서울역> 처럼 저연령층이 아닌 성인 및 고연령층을 대상으로 하는 애니메이션 제작 시도가 없었던 것은 아니나, 중요한 것은 이러한 시도들이 특정 타깃 관객층을 제한하기보다는 전 연령층, 다시 말하면 아이와 어른들이 모두 즐길 수 있는 애니메이션을 제작하려는 방향으로 진행되는 것이 바람직함. 애니메이션은 제작비가 실사영화 제작비보다 높은 것으로 알려졌는데, 그렇다면 특정 연령층보다는 전 연령층이 두루 즐길 수 있는 작품을 만드는 것이 합리적임
- 성인이 볼 만한 이야기이면서 저연령층을 타깃으로 할 수 있는 애니메이션의 제작을 향후 한국 애니메이션 산업이 지향해야 할 방향으로 설정한다면, 그 방향으로 가기 위해 가장 중요한 것은 스토리임. 현재 애니메이션 산업에서 가장 부족한 인프라로 꼽히는 분야도 스토리로, 이에 대한 집중적인 투자와 개발이 필요해보임. 쉽게는 인기를 얻은 웹툰에서 출발하는 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 고민해볼 수 있음

3 디즈니 김상진 캐릭터 디자인 감독, “스토리가 중요해”



*다음은 한국콘텐츠진흥원 LA 비즈니스센터와의 미팅 후 애니메이션 스튜디오의 김상진 캐릭터 디자인 감독이 보내온 칼럼 <바깥에서 바라본 한국의 애니메이션>을 보고서 형식에 맞게 편집한 것으로, 이 내용은 본 보고서의 바탕이 되었으나 개인적인 의견에서 작성된 칼럼임을 알려드립니다.

1. 한국문화 “핫”하지만, 한국 애니메이션은 “콜드”

✔ 현지에서 느껴지는 한류 열풍, 그리고 애니메이션

- K-pop은 이미 몇 년 전부터 세계를 휩쓸고 있고, 함께 일하는 미국인 동료들은 나보다도 한국문화에 대해 더 많이 알고 있음. 한국영화는 물론 K-드라마에 대해서도 더 많이 알아서, 재미있이라며 추천해주는 작품들도 있음
- 한국의 음식들 또한 날로 인기가 더해지고 있음을 실감함. 한국 음식을 소재로 한 숏폼 콘텐츠가 자주 보이고, 한글이 인쇄된 티셔츠를 입고 다니는 사람들도 자주 볼 수 있음
- 한마디로 한국문화가 미국에서, 전 세계에서 “핫”해지고 있음. 다만 그 “핫”한 리스트에서 애니메이션은 아쉽게도 빠져있음
- 왜 한국의 애니메이션은 상당한 역사를 가지고 있음에도 “핫”한 문화의 반열에 오르지 못했을까? 왜 세계적인 주목을 받는 작품은 만들어지지 못했을까?
- 한국 애니메이션이 미국이나 일본에 비해 상대적으로 덜 발전한 이유는 여러 가지가 있는데 주요 원인들을 살펴보면 다음과 같다고 생각함

2. 한국 애니메이션이 마주한 문제점들

✔ 다양한 관점에서 바라본 한국 애니메이션

- 부족한 자본과 인프라: 애니메이션 제작에는 많은 자본과 기술적 인프라가 필요함. 애니메이션 강국인 미국과 일본은 애니메이션 산업에 대한 막대한 투자가 이루어지고 있으며, 대형 스튜디오들이 경쟁력 있는 작품을 제작하기 위해 많은 자원을 투입하고 있다. 한국은 이에 비해 자본과 인프라가 부족함
- 시장 규모: 글로벌 애니메이션 시장을 지배하는 미국과 일본은 자국 내에서도 애니메이션 분야에 큰 시장을 가지고 있으며, 이를 바탕으로 해외 시장에도 진출할 수 있는 여건이 마련되어 있음. 반면, 한국은 내수 시장이 상대적으로 작아 해외 시장 진출이 어려움
- 문화적 차이: 애니메이션에 대한 문화적 인식과 수요도 중요한 요소. 일본은 만화와 애니메이션이 일상 문화로 깊이 자리 잡고 있으며, 미국은 애니메이션이 어린이와 성인 모두에게 사랑받는 대중 매체임. 최근 한국에서도 애니메이션에 대한 대중적 관심이 높아지고 있지만, 수요는 여전히 제한적이라는 의견을 많이 찾아볼 수 있음
- 인재 유출: 한국의 애니메이션 인재들이 더 좋은 조건을 찾아 외국으로 유출되는 경우도 많음. 이는 국내 애니메이션 산업의 인력 풀이 부족해지는 결과를 초래함

3. 재미있는 스토리에 대한 고민이 필요해

✔ 좋은 스토리를 만드는 것이 애니메이션 회사들의 목표

- 애니메이션을 만드는 아티스트의 입장에서 바라봤을 때, 한국 애니메이션 산업이 처한 현실의 근본적인 문제는 재미있는 스토리를 찾지 못하는 현실에 있음. 재미있는 스토리에서 재미있는 작품이 만들어지는 것이 너무 당연하지만, 한국 애니메이션은 그 지점부터 고민하면서 시작해야한다고 생각함
- 한국 애니메이션 작품들에 관한 보도에서 한국의 기술 수준이 할리우드와 비교해도 손색이 없고 심지어 뛰어넘었다는 기사를 볼 수 있는데, 스토리와 기술을 비교하면 기술은 부차적임. 감독과 작가의 아이디어를 멋진 영상미로 옮겨낼 수 있는 기술력은 물론 중요하지만, 나쁜 스토리에 훌륭한 기술력은 아무 의미가 없기 때문
- 좋은 스토리를 만드는 것은 전 세계 모든 애니메이션 회사들이 추구하는 목표. 세계적으로 성공한 애니메이션들의 유일한 공통점은 다양한 연령대의 관객들이 공감할 수 있는 이야기를 흥미있게 풀어냈다는 것에 있음. 애니메이션은 실사 영화에 비해 시각적 스타일이 좀 더 중요할 수 있지만, 그럼에도 불구하고 무엇보다 스토리가 우선이 되어야 함
- 한국의 드라마나 영화들이 인기가 있는 건 독특하고 탄탄한 이야기에 전세계 관객들이 매료되었기 때문이고 거기엔 스토리 작가들의 힘이 크다고 생각함. 한국의 애니메이션, 특히 장편 애니메이션에서 늘 부족하다고 느꼈던 부분이 스토리인만큼, 한국 애니메이션이 지금의 상태에서 벗어나려면 재능있는 작가들이 많이 이 분야에서 키워져야 할 것.
- 좀더 시급하게는 드라마, 영화 쪽의 훌륭한 작가들이 애니메이션과 영화의 울타리를 넘나들면서 작업을 할 수 있는 여건이 만들어지기를 바램. 애니메이션 산업에 대한 정부 차원에서의 지원이 많지만, 재능있는 스토리 작가를 발굴하고 좋은 스토리가 만들어질 수 있는 환경과 시스템을 구축하는데 좀 더 집중된 지원이 필요함

4. 훌륭한 작가들이 애니메이션에서 만들어낸 결과들

✔ 디즈니/픽사를 중심으로 찾아본 사례들

- 마이클 안트는 2006년 <미스 리틀 선샤인>이라는 영화로 그해 오스카 각본상을 수상함. 그 즉시 픽사는 그를 영입해서 <토이스토리 3>(2010)의 각본을 맡겼고, <토이스토리 3>은 2010년 최고의 수익을 올린 영화가 됐음
- 이 기록은 몇 년 후 <겨울왕국>(2013)에 의해 깨지는데, 지금은 디즈니 애니메이션 스튜디오의 수장이 된 제니퍼 리가 컬럼비아 대학 영화학과 졸업한 뒤 디즈니에 영입되어 두 번째 쓴 이야기로, 전 세계적으로 엄청난 성공을 거두었음
- 2015년, 카톨릭 사제들의 성추행 혐의를 취재하는 기자들에 대한 영화 <스포츠라이트>로 아카데미 각본상을 수상한 톰 매카시 역시 픽사의 애니메이션 <Up>의 각본 작업에 참여했고, 그해 애니메이션 영화로는 역사상 두 번째로 아카데미 각본상 후보에 오름. <Up>은 작품성은

물론 상업성도 인정받은 애니메이션으로 꼽힘



| 그림 5 | 픽사 애니메이션 <Up> (출처: 구글이미지)

- 차리스 카스트로 스미스는 예일대 졸업 후 극작가와 TV 드라마 작가로 활동하다가 디즈니 애니메이션 <엔칸토>(2021)의 작가겸 감독으로 참여, 그해 골든글로브와 아카데미상을 받았음

✔ **봉준호 감독의 애니메이션 연출 소식에 가슴이 뒹 이유**

- <기생충>으로 세계적인 거장의 반열에 오른 봉준호 감독이 애니메이션을 만든다는 소식이 2024년 연초에 다수의 미디어들을 통해 전해졌을 때 왠지 모르게 가슴이 두근거렸음
- 봉준호 감독 같은 유명한 감독이 애니메이션을 만든다는 소식은 한국에서는 좀 의외이거나 놀랄만한 뉴스일 수도 있지만, 미국에서는 오래 전부터 많은 감독들이 애니메이션과 실사, 두 영역을 넘나들며 작품활동을 해왔음
- 브래드 버드 감독은, 워너브라더스에서 <아이언 자이언트>를 만들었고, 이후 디즈니/픽사에서 <인크레더블> <인크레더블 2> <라따뚜이>를 만들었음. 브래드 버드 감독은 액션 영화 <미션임파서블 4>를 연출함
- 팀 버튼 감독은, <배트맨> <유령수업> <가위손>을 만든 감독으로 특유의 고딕 스타일을 영화 속에서 잘 보여줘왔으며, <유령신부> <크리스마스 악몽> 등의 애니메이션에서도 특유의 스타일이 잘 드러나는 연출을 보여줌
- 웨스 앤더슨 감독은 <바틀 로켓>으로 데뷔, <맥스군 사랑에 빠지다> <로얄 테넬바움> 등 앙상블 캐스팅이 돋보이는 영화를 만들어왔으며, 스톱모션 애니메이션 <판타스틱 미스터 폭스>로 아카데미 장편 애니메이션 후보에 올랐고, <개들의 섬>으로 베를린 영화제 실버베어 최우수 감독상을 수상함

- 기에르모 델 토로 감독은 <헬보이> <판의 미로> <세이프 오브 워터: 사랑의 모양>에서 시각효과를 통한 돋보이는 비주얼을 선보인 바 있으며, 최근 넷플릭스에서 <피노키오>를 애니메이션으로 연출함
- 고어 버빈스키 감독은 <캐리비안의 해적> 시리즈로 유명하며, 2012년 제 84회 아카데미 시상식에서 애니메이션 <랭고>로 장편애니메이션 상을 수상



| 그림 6 | 고어 버빈스키 감독의 <랭고> (출처: 구글이미지)

- 리처드 링클레이터 감독은 <비포 선라이즈> 3부작과 <보이후드>로 유명하며, 2006년 로토스코핑 기법으로 필립 K 딕의 원작 <스캐너 다클리>를 애니메이션으로 만들었음
- 로버트 저메키스 감독은 <백 투더 퓨처> 시리즈와 <포레스트 검프> 등 영화로 많은 사랑을 받았으며 3D 애니메이션과 새로운 기술에 대한 관심도 커서 <플라 익스프레스> <크리스마스 캐롤> <베오울프> 등 당시 가장 최신 기술을 적용한 애니메이션 작품도 다수 연출함

4

정리와 시사점

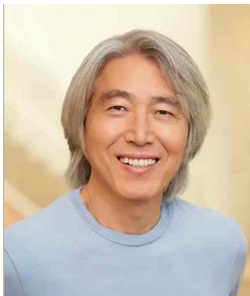


- ✔ 한국 애니메이션 분야에서 성장의 움직임이 포착되고 있음. 2023년은 특히 해외영화 박스오피스 순위의 1,2,3위가 모두 애니메이션이었을 만큼 애니메이션에 대한 관객들의 반응이 좋았으며, 팬데믹 이후 극장용 상업 애니메이션의 제작도 크게 늘어나 시장과 산업 두 분야 모두의 약진이 돋보였음
- ✔ 그런데, 한국 애니메이션이 다른 한국문화와 비교해 관심을 많이 받지 못한다고 평가되고 있는데, 이 같은 현상은 산업 자체가 부진하다기보다는 애니메이션 산업이 아직 더 발전할 가능성이 있는 것으로 보는 것이 타당함
- ✔ 우선, 현재까지 기획, 개발되는 애니메이션은 저연령층을 타깃 관객으로 하는 상황과 완구시장과의 연계로 제한된 주제로 만들어지는 경우가 많았으므로, 앞으로 다양한 IP를 활용한 트랜스미디어 전략을 기용해 다양한 소재와 주제의 애니메이션이 개발될 잠재성이 있음
- ✔ 특히 애니메이션은 저연령층을 위한 콘텐츠라는 오해가 많은데, 미국 애니메이션과 일본 애니메이션이 전 연령이 함께 보고 즐길 수 있는 작품성과 상업성을 겸비한 애니메이션이 많은

것처럼 한국의 애니메이션도 타깃 연령층을 제한해 저연령층용 콘텐츠, 성인용 콘텐츠로 나누어 만들기보다는 어떤 세대가 관객이 되어도 전달하는 메시지와 스토리라인이 작용할 수 있도록 개발하는 것이 중요한 과제라고 생각됨

- ✔ 디즈니 애니메이션 스튜디오의 김상진 감독이 보내온 칼럼에서도, 좋은 애니메이션을 위한 우선 과제로 좋은 스토리에 대한 투자와 개발이 필요하다고 말한 만큼, 정부 수준에서의 지원이 필요하다고 생각됨
- ✔ 한국의 시각효과, 특수효과 기술 수준이 높아진 만큼, 좋은 스토리와 훌륭한 기술이 만나면 시너지 효과를 낼 가능성이 높음
- ✔ 봉준호 감독이 차기작으로 애니메이션을 준비하고 있고, 박찬욱 감독이 애니메이션을 제작하는 등, 애니메이션은 실사영화와 구분되는 장르가 아니라, 좋은 스토리를 표현할 수 있는 다양한 시각적 수단 중 하나로 많은 재능있는 감독과 작가들의 참여가 필요한 산업임
- ✔ 영화관, TV, 케이블은 물론이고 OTT, 애니메이션 특화 OTT 등 이전보다 더 많은 유통채널이 가능해진 만큼, 플랫폼의 특성과 타깃 관객층에 적합한 애니메이션 콘텐츠의 개발도 필요할 것으로 전망됨

※ 김상진 감독 약력



- 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오 최초의 한국인 캐릭터 디자인 감독
- 〈겨울왕국〉의 엘사와 안나 캐릭터 디자인 담당
- 〈헤아클레스〉, 〈타잔〉, 〈쿠스코? 쿠스코!〉 등 2D 애니메이션 캐릭터 디자인
- 디즈니 인기작품인 〈볼트〉, 〈라퐁젤〉 〈주먹왕 랄프〉, 〈겨울왕국〉, 〈빅히어로〉 〈주토피아〉 〈모아나〉 등의 3D 애니메이션 캐릭터 디자인 담당
- 한국 애니메이션 〈레드슈즈〉 캐릭터 디자인 감독
- 2015년 아카데미상을 주관하는 미국 예술과학아카데미의 회원 선정

미국 비즈니스센터 담당자 연락처

박병호 센터장	+1-323-935-2070	jackone@kocca.kr
엘리홍 부장	+1-323-935-5001	elliehong@kocca.kr

2024년 미국 콘텐츠 산업 전망

CONTENTS INDUSTRY TREND OF USA

주관기관 한국콘텐츠진흥원

감수 박병호 (미국비즈니스센터 센터장) 엘리홍 (미국비즈니스센터 부장)

집필자 안현진

발행인 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행일 2024년 2월 16일

발행처 한국콘텐츠진흥원

주소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 1566-1114

홈페이지 www.kocca.kr

ISSN 2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”