

멀티미디어

Multimedia

07 애니메이션



1 애니메이션 개요

애니메이션의 개념

- 만화, 그림 등의 정적인 매체에 역동성과 사운드 등을 추가하여 생명을 불어넣는 촬영 기법 또는 영화를 총칭
- 전통적인 애니메이션과 디지털 애니메이션으로 분류



전통적인 애니메이션

- 일반적으로 2D 애니메이션이며, 모든 과정이 수작업으로 진행 (예: 필름 제작 만화 영화)
- 디즈니 등을 중심으로 수많은 고전 애니메이션이 제작, 일본에서도 일본식 2D 애니메이션을 제작
- 현재 디지털 애니메이션 기술의 기반이 되어 오늘날까지 영향을 미침



디지털 애니메이션

- 전통적인 만화 영화의 다양한 기법들을 계승하면서 컴퓨터 그래픽 등 새로운 기술들을 활용
- 제작 과정의 일부분 또는 전체에서 컴퓨터를 활용
- 최근에는 고도로 발전하는 3D 그래픽 기술을 이용해 3D 애니메이션이 많이 제작
- 미래의 핵심 산업으로 영화 이외에도 게임, 인터넷, 교육 콘텐츠, 뮤직 비디오, TV 광고 등에 다양하게 활용



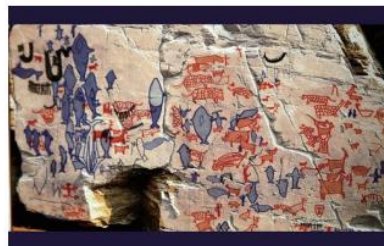
초기의 애니메이션

■ 애니메이션의 기원

- 고대에 인간이 동굴벽화에 움직이는 동물을 그려 넣은 것
- 스페인 북부 알타미라, 고대 이집트 바크트 왕자 무덤, 울주군 반구대, 고구려 고분벽화의 무용총 수렵도, 선조 목릉의 주작도

■ 19세기

- 잔상효과를 이용한 오락 도구인 타우마트로프, 페나키스티스코프, 조에트로프, 프락시노스코프 등의 장치를 이용하여 움직임을 재현



(a) 타우마트로프



(b) 페나키스티스코프



(c) 조에트로프

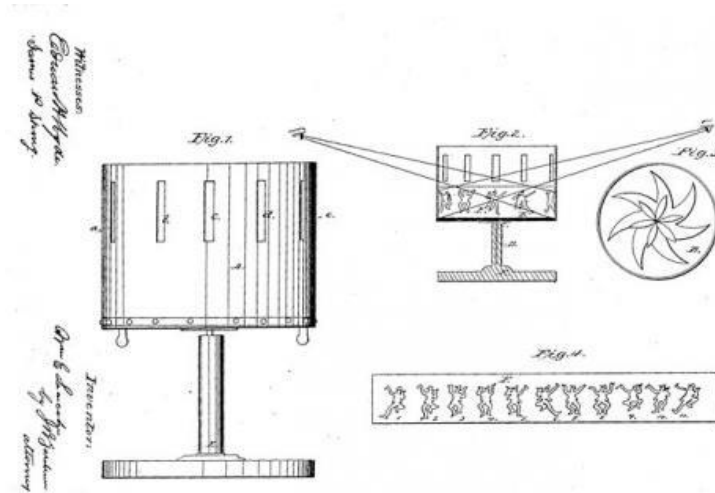
플립북

- 오늘날 애니메이션의 기초로 16세기에 등장
- 종이 모퉁이에 그려진 그림 묶음을 연속으로 넘기면 그림이 움직이는 것처럼 보이는 방법을 적용



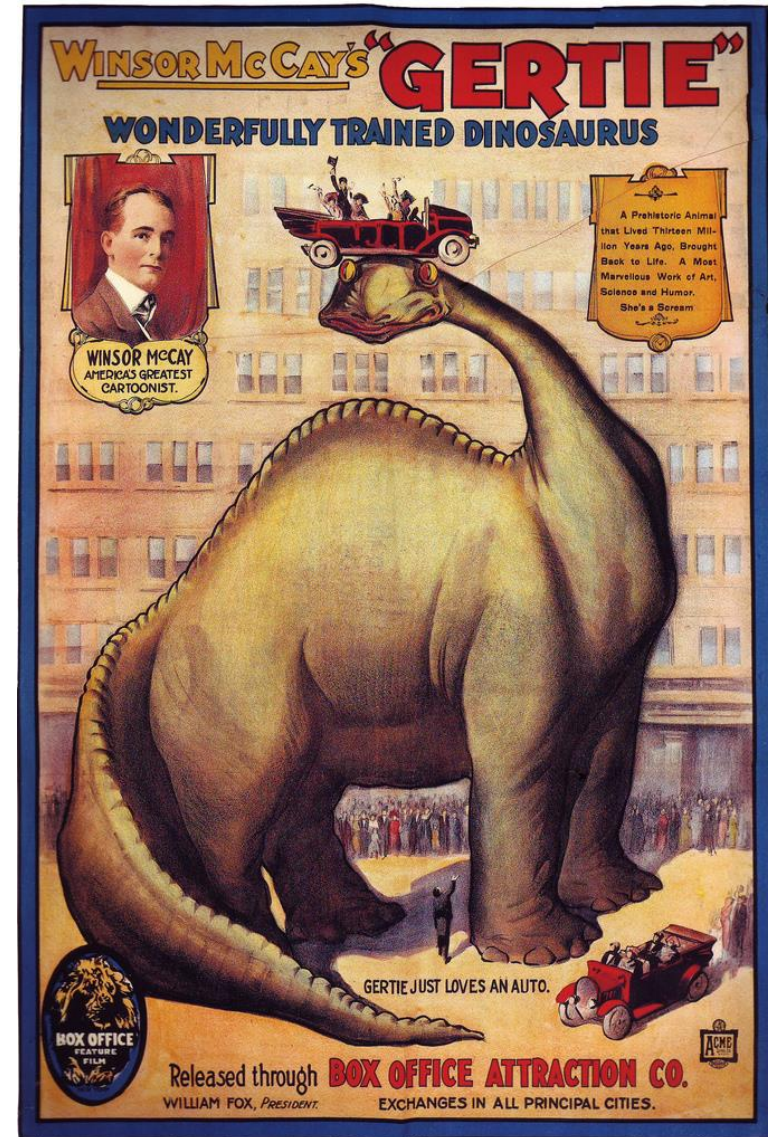
최초의 영화상영

- 1895년: 칠판에 그림을 그린 후 콤마 단위로 촬영한 필름으로 된 애니메이션이 등장
- 1908년: 종이 위에 그림을 그린 후 연속 촬영으로 애니메이션이 제작되어 현대 애니메이션의 시작을 알림



애니메이션 기법의 발전

- 1914년: 윈저 맥케이가 제작한 '공룡 거티'는 캐릭터 애니메이션의 시초
- 스톱모션 애니메이션이 등장하면서 다양한 방법으로 캐릭터들을 표현하는 애니메이션 기법이 개발
- 이 때 개발된 셀 애니메이션 기법은 제작이 용이하여 보편적인 기법이 됨



인형에게 생명을 불어넣어주는
스톱 모션 애니메이션

●● YTN
science

애니메이션 크리스마스의 악몽 (2006)



2 전통적인 애니메이션

전통적인 애니메이션의 시초

- 필름이 발명된 이후 필름으로 제작된 다양한 애니메이션을 시초로 봄
- 전통적인 애니메이션은 캐릭터 애니메이션의 가능성을 인식한 애니메이터들에 의해 시작
- 전통적인 애니메이션 제작 기법들은 오늘날 컴퓨터 애니메이션의 발전을 위한 기반이 됨



전통적인 애니메이션의 구분

■ 그림 애니메이션

- 종이 또는 투명한 셀룰로이드 필름 위에 손으로 움직이는 그림을 그리고 연속적으로 촬영하여 제작하는 방식

■ 모델 애니메이션

- 종이, 나무, 점토 등 여러 가지 재료를 사용하여 인형, 물체 등과 같은 모형을 제작
- 제작한 모형을 조금씩 움직이면서 연속적으로 촬영하는 방식



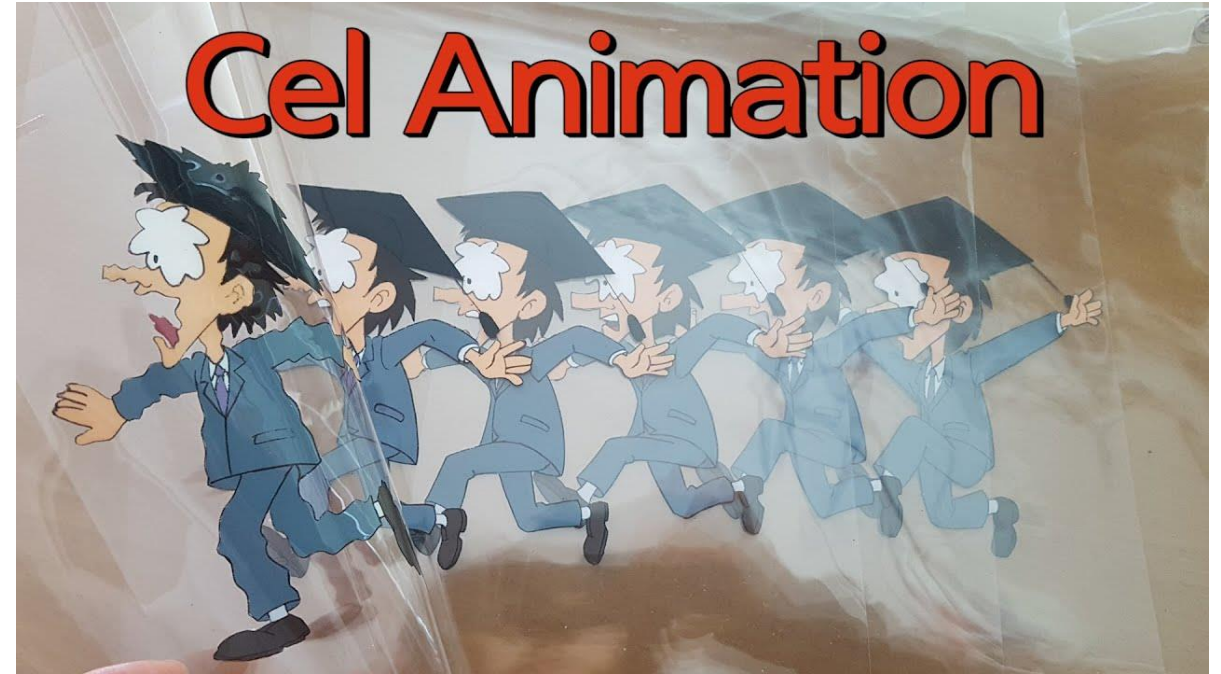
종이 애니메이션

- 그림 애니메이션 중에서도 최초의 형태
- 19세기에 잔상효과를 이용한 초기 영사기의 원리를 이용한 것
- 사물의 움직임을 한 장씩 연속적으로 그려서 연속 촬영하여 표현
- 종이 애니메이션의 특징
 - 종이에 직접 그림을 그리기 때문에 작가의 의도에 따라 여러 가지 회화적인 표현을 할 수 있음
 - 움직이는 장면을 한 장씩 연속으로 그리기 때문에 많은 인력과 작업량이 요구
 - 제작 기간이 오래 걸리므로 장편 애니메이션에는 적합하지 않음



셀 애니메이션

- 1915년에 얼 허드가 개발
- 많은 인력과 오랜 제작 기간이 요구되는 종이 애니메이션의 단점을 보완하기 위해 개발
- 그림 애니메이션 중에서 가장 대중적이고 일반적인 기법으로 알려졌으며 현재도 많이 사용
- 종이 대신 투명한 셀룰로이드 필름을 사용하여 애니메이션을 제작
- 배경은 종이에 그리고 캐릭터는 투명한 필름
- 배경이 그려진 종이 위에 투명한 셀을 올려놓고 연속적인 그림을 한 프레임씩 끊어서 촬영



키프레임과 인비트윈

- 숙련된 애니메이터는 키프레임에 해당하는 중요한 장면만 직접 그림
- 비교적 숙련도가 낮은 애니메이터를 이용해 키프레임 사이에 들어가는 여러 장의 중간 프레임을 추정하여 그림
- 인비트윈은 키프레임 사이에 들어가는 프레임



키프레임1



인비트윈



키프레임2



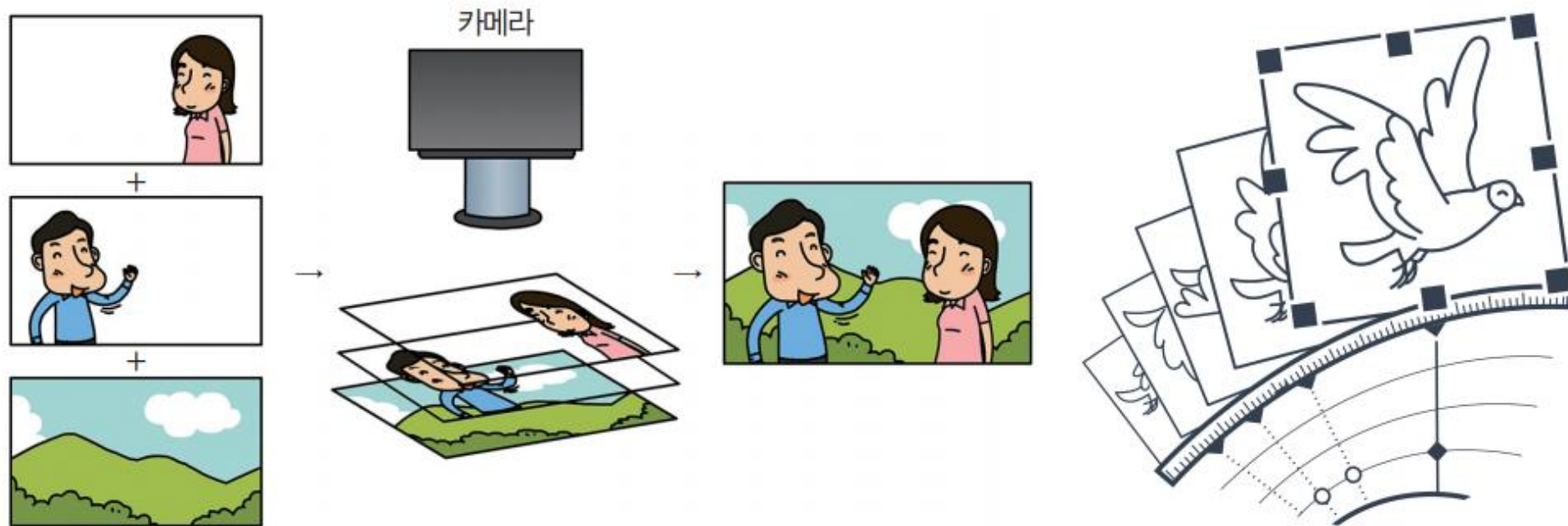
인비트윈



키프레임3

셀 애니메이션의 특징

- 이전의 종이 애니메이션 방식보다 제작 기간이 훨씬 단축되어 제작 경비가 감소
- 많은 사람이 셀을 나누어 작업할 수 있으므로 분업이 가능
- 셀의 특성을 이용하여 전경과 배경을 분리할 수 있기 때문에 상업적 애니메이션에서 가장 적절한 방식



그 밖의 애니메이션 기법

애니메이션 기법	특징
유리 · 물감 애니메이션	• 유리판 밑에서 조명을 비추고 유리판 위에 유성 물감, 점토 등으로 그림을 그린 후 촬영하는 기법 • 상업용보다는 예술용으로 제작
모래 애니메이션	• 유리 애니메이션을 기본으로 사용 • 유리판의 모래를 긁어 그림을 표현 • 소재의 두껍고 얇은 정도에 따라 빛의 차이로 독특한 효과를 표현
필름 스크래치	• 필름 표면을 날카로운 송곳으로 긁어서 그림을 그리는 방식 • 표면을 긁는 강도(약, 중, 강)에 따라 화면에 초록색, 노란색, 흰색으로 색상을 표현 • 섬세하고 세심한 작업이 필요

그 밖의 애니메이션 기법



(a) 유리 애니메이션



(b) 모래 애니메이션



(c) 스크래치 애니메이션



(d) 스크래치 애니메이션의 제작 과정

모델 애니메이션

- 점토, 종이, 철사, 나무, 금속, 털실 등과 같은 다양한 재료를 사용하여 모형을 만들어 제작하는 애니메이션
- 스톱모션 애니메이션 기법을 사용하여 모형을 조금씩 움직이며 동작에 변화를 주면서 한 프레임씩 촬영
- 모델 애니메이션의 특징
 - 관절을 움직일 수 있는 3차원 모형을 제작하기 때문에 2차원적인 그림 애니메이션과 같은 융통성은 떨어짐
 - 속도감이 떨어지고 감정 표현이 힘들며 대부분 분업 작업이 불가능하여 대량 제작이 어려움



그림 애니메이션과의 차이

- 모델링: 촬영 대상을 입체적으로 제작하는 기술
- 배치: 모형을 설치된 배경 공간에 적절히 배치하는 기술
- 조명: 미니어처 세트를 촬영하기 위한 조명 기술
- 스톱모션: 한 프레임씩 촬영하는 기술

인형 애니메이션

- 인형을 정교하게 만드는 기술과 영화 기술이 결합된 애니메이션 기법
- 재료를 구입하기 쉽고 제작 방식이 간단해 초보자도 쉽게 제작할 수 있는 방식
- 초기에는 나무 인형을 많이 사용했으나 철사나 금속 관절, 플라스틱 레고 인형 등을 사용하는 방식으로 발전



점토 애니메이션 (클레이 애니메이션)

- 점토의 유연성, 점성 같은 독특한 특성을 이용하여 모형을 제작
- 점토로 모든 캐릭터 및 물품을 제작하고 동작을 연속적으로 바꿔가며 촬영한
- 최근에는 촬영 시 조명에 쉽게 건조되지 않고 점성과 색 혼합이 우수한 플라스틱인 같은 점토 대용 제품을 사용



컷아웃 애니메이션

- 그림을 그린 종이를 오려내어 배경 그림 위에서 캐릭터의 위치와 동작을 변화시키며 한두 프레임씩 촬영
- 적은 그림으로도 애니메이션을 제작할 수 있음
- 하나의 캐릭터가 처음부터 끝까지 사용되어 캐릭터와 배경의 묘사, 질감, 명암 표현을 세밀하게 할 수 있음
- 자유로운 변형이 어렵고 부드러운 움직임을 처리할 수 없음
- 종이판 대신 유리판 사용, 조명을 비추어 종이의 그림자로 애니메이션을 표현하는 경우 → 실루엣 애니메이션

실루엣 애니메이션

- 조명이 설치된 유리판 위에 여러 모양의 종이를 올리고 스톱모션으로 촬영하는 방식
- 흑백의 강한 대조를 띠는 것이 특징이었지만 최근 검정 그림자 외에 컬러 파라핀 소재를 사용하는 경우도 있음
- 조명의 색을 바꾸거나 렌즈, 기름층을 이용해 다양한 부가적 효과를 표현할 수 있음



픽실레이션 애니메이션

- 인형 애니메이션에서 사람을 대상으로 촬영하는 방식
- 연기자는 인형과 같은 모델로, 프레임 촬영 시에 스톱모션이 반복되는 동작을 취함
- 극영화의 연기와는 매우 차별되며 재미있는 영상을 표현할 때 사용
- 요즘은 애니메이션 제작 기법의 발달로 동영상 편집하여 픽실레이션으로만 연출 장면을 제작하기도 함



풀 애니메이션

- 자연스럽고 유연한 동작을 표현하기 위해 초당 그림의 개수를 충분히 그려서 제작
- 일반적으로 자연스러운 움직임을 위하여 1초당 24프레임으로 제작
- 일반적으로 많은 인원과 경비, 오랜 제작 기간이 필요
- 미국의 월트 디즈니에서 많이 사용하는 기법



리미티드 애니메이션

- 1963년 '철완아톰'을 제작한 일본의 데즈카 오사무 감독에 의해 개발
- 제작 비용과 시간을 절감하기 위해 프레임에서 중간의 그림을 생략하는 기법
- 생략과 과장을 통하여 독창적인 영상을 창작하기 위해 사용
- 그림의 개수를 줄여 움직임을 표현하기 때문에 캐릭터 행동이 투박하게 묘사
- 대표작은 미국의 애니메이션 작품인 '심슨 가족'





3 애니메이션의 동작 표현

전통적인 애니메이션의 한계

- 전통적인 애니메이션은 종이, 셀, 인형, 점토 등과 같은 무한한 시각 재료를 사용하여 제작
- 시각자료만으로는 스토리 진행에 따른 캐릭터의 유연한 움직임과 표정의 변화를 자연스럽게 재현하는데 한계
- 한계를 극복하기위해 다양한 동작 표현 기법들을 사용



애니메이션의 움직임 표현

- 특정 캐릭터의 움직임을 표현하기 위해서는 현실적인 운동의 원리·법칙들이 기본적으로 활용
- 생동감 있는 애니메이션을 표현하려면 현실의 운동 법칙을 기본으로 움직임이 생성



움직임 표현의 요소

- 낙하 물체의 중력 작용, 관성, 작용과 반작용, 마찰, 탄력, 원심력 등으로 애니메이션의 움직임 제어, 조절
- 현실적인 운동의 기본적인 구성 요소들은 반복 · 변형 · 과장 · 생략됨
- 예) 톰과 제리의 동작표현



(a) 톰과 제리의 동작 표현



(b) 과장된 표현



동작 표현의 개요

반복

- 애니메이션에서 가장 많이 사용하는 동작 표현 기법
- 대부분 많은 동작이 반복적으로 구성되기 때문에 여러 프레임을 '한 프레임의 루프'로 구성할 수 있음
- 눈을 깜박이거나 걷는 동작은 반복 효과를 사용하면 쉽게 완성할 수 있음
- 걷는 동작의 경우 다리에 시선이 집중되기 때문에 정확하게 표현해야함

변형

- 개체가 찌그러지거나 늘어나는 것과 같이 무게감, 유연성, 운동감, 탄성을 표현하는 기법
- 개체가 변형되어도 물리학의 기본 법칙에 따라 부피와 질량은 변하지 않음

과장과 생략

- 캐릭터의 특정 부분을 원래보다 과하게 표현하거나 생략시키는 기법
- 과장과 생략 기법을 사용하면 강한 인상을 남길 수 있음
- 작품 전체의 분위기에 따라 캐릭터의 운동감을 표현하기 위하여 형태, 무게, 크기, 성격, 의지 등을 활용

애니메이션 3동작

준비 동작

- 의도하는 행동을 실행하기 전에 나타나는 움직임
- 본 동작의 연결과 이어지는 동작을 예상할 수 있게 함
- 쉽게 인식되지 않기 때문에 무심코 지나치기 쉽지만 구분된 연속적인 동작으로 표현하기 위해 반드시 필요

본 동작

- 일반적으로 캐릭터가 의도하는 움직임을 의미
- 본 동작의 움직임을 통해 전달하려는 의도를 표현하며 관객들도 이 부분에 집중하여 작품을 감상
- 감독이 의도하는 캐릭터의 표정, 감정, 움직임의 형태, 속도 등 다양한 정보가 포함

마무리 동작

- 움직임이 끝나는 지점에서 반응·여운 등이 드러나는 후속 동작
- 본 동작이 마무리되고 남는 반작용
- 본 동작 이후에 자연스럽게 움직임을 종결하여 여운을 표현하는 방법
- 마무리 동작을 통해 부드러운 정지, 캐릭터의 속성을 나타내는 감정 등의 반응·여운을 표현

캐릭터 동작 표현을 위한 로토스코핑

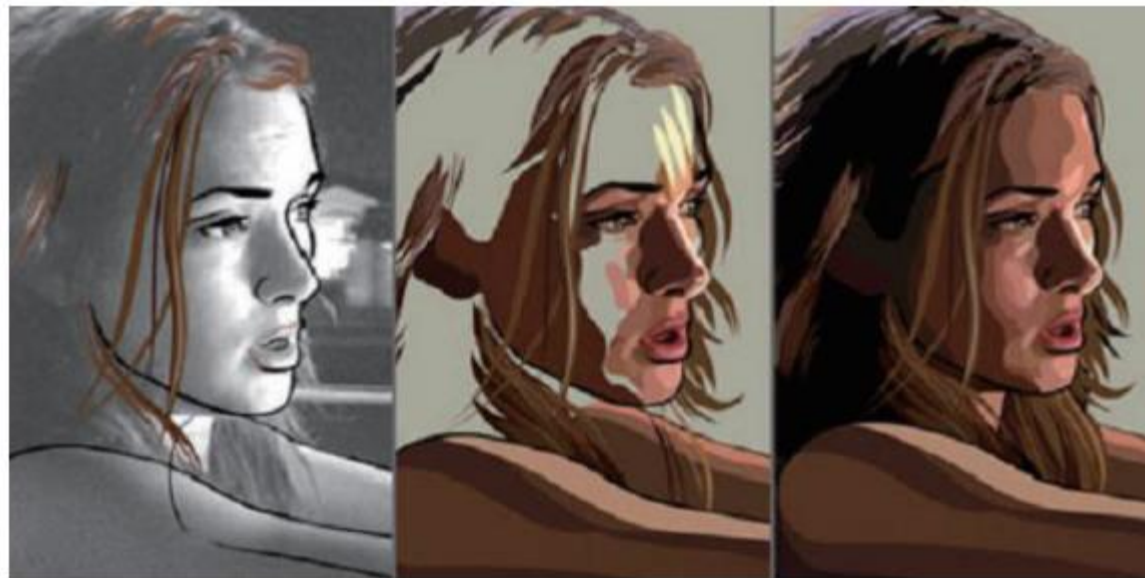
■ 로토스코핑의 개념

- 체계적인 캐릭터 윤곽선의 움직임에 따라 배우의 연기에 만화 캐릭터의 움직임을 넣어 생동감을 구현
- 연속적인 실사 동작의 이미지를 종이, 셀 위에 투사하여 프레임 단위로 윤곽선을 복사
- 실사 이미지의 윤곽선을 바탕으로 애니메이션으로 표현하고 원본 이미지와 합성하는 기법
- 예) 스타워즈의 광선검 결투 장면, 수많은 영화와 광고에서 번개, 레이저, 그림자 등



로코스코핑의 특징

- 캐릭터가 움직이는 모든 영상을 한 프레임씩 세심하게 그려야 하기에 매우 노동 집약적인 작업을 요구
- 휴먼 캐릭터와 만화 캐릭터 사이에 자연스러운 상호작용이 가장 중요
- 애니메이션에서 추구하는 본질은 캐리커처의 특징을 갖고있음





4 디지털 애니메이션

디지털 애니메이션의 개념

- 컴퓨터 애니메이션 혹은 3D 애니메이션이라고도 함
- 오늘날 애니메이션 제작 방식의 주류



디지털 애니메이션의 작업과정

- 2D 3D의 원화 이미지와 모델들을 스캔하여 디지털 데이터로 컴퓨터에 저장
- 그 후 데이터의 일부 변수를 바꿔가며 프레임 단위로 애니메이션을 제작하여 화면에서 연속적으로 움직이게 함
- 그래픽 입력장치인 디지털타이저를 이용하여 컴퓨터에서 직접 그림을 그리고 이후 단계를 진행



디지털 애니메이션의 발전

- 전통적인 셀 애니메이션의 상업적인 한계를 극복하기 위하여 1980년대 중반부터 활발하게 사용
- 셀 애니메이션의 전통과 기법을 계승하면서 컴퓨터 그래픽 기술과 다양한 기술적 요소들을 이용하여 제작
- 한국 애니메이션에서는 '뽀로로'가 대성공을 거둔 후 CG 애니메이션 제작이 활발하게 이루어짐



디지털 애니메이션의 표현

- 표현 방식에 따라 2D 애니메이션과 3D 애니메이션으로 분류
- 2D는 컴퓨터에서 2차원 평면으로 표현하는 것이고 3D는 3차원의 공간을 만듦
- 2차원 컴퓨터 그래픽은 낮은 대역폭과 빠른 실시간 렌더링이 가능하지만 3D 기술을 기반으로 제작
- 이미지의 움직임의 표현은 필름·비디오 테이프에 기록하거나 디지털로 가공·처리하므로 기술의 결합이 필수적



애니메이션 기술의 혁신

- 애니메이션 관련 소프트웨어는 애니메이션 제작 뿐 아니라 사물, 현상을 세밀하게 관찰하기 위한 수단으로 사용
- 애니메이션 기술들은 컴퓨터 소프트웨어에 탑재되어 일체화
- 영화 '신과함께-죄와 벌'(2017):90% 정도를 그래픽으로 제작, 시뮬레이션 영상을 제작해 카메라의 동선을 확인



과거 애니메이션 기법의 재발견

- 최근엔 기술적인 발전에 의존하지 않고 역주행하는 현상도 나타남
- 통용되는 기존의 기법에 새로운 기술을 접목하여 창조적인 방식으로 작품을 제작
- 컴퓨터의 애니메이션 소프트웨어의 도움으로 전통적인 응용 예술에서 축적된 다양한 기법과 기능을 적용



디지털 애니메이션과 셀 애니메이션의 비교 분석

■ 프레임 개수의 변경 여부

- 셀 애니메이션: 초당 24프레임으로 제작하는 영상으로, 프레임의 추가·삭제가 불가능한 고정 프레임 방식
- 디지털 애니메이션: 후반 출력 과정인 렌더링 단계에서 필요한 프레임들을 미디어 플랫폼의 특성에 맞게 조절할 수 있음 (가변 프레임 방식)

■ 색상의 표현 방식

- 셀 애니메이션: 물감(CMYK)을 기본으로 하여 색상을 표현
- 디지털 애니메이션: 빛(RGB)을 이용하여 색상을 표현

■ 결과물의 선명도 차이(촬영과 렌더링)

- 셀 애니메이션: 필름 촬영 또는 스캔 절차를 통해 결과물을 제작한 다음 현상을 하는데 이 과정에서 작업물의 해상도가 손상
- 디지털 애니메이션: 디지털로 전 과정이 이루어져 현상 과정 없이 렌더링으로 최종 결과물을 완성, 높은 해상도 보장

디지털 애니메이션과 셀 애니메이션의 비교 분석

■ 선화, 동화 작업의 자동화

- 디지털 애니메이션 작업 시 다양한 애니메이션 저작도구에 '모션 편집기' 기능이 탑재되어 있음
- 원화 생성, 원화 (캐릭터)의 부위별 레이어화, 기본 움직임 표현, 변형 등 다양한 종류의 기능을 적용하여 애니메이션을 제작
- 프레임마다 변화되는 셀 애니메이션의 복잡한 선화, 동화 작업을 자동화하여 쉽게 애니메이션을 제작

■ 이펙트 및 배경의 다양한 적용

- 셀 애니메이션: 셀 겹침의 한계점으로 배경과 이펙트가 단순하게 나타남
- 디지털 애니메이션: 여러 기법을 이용하여 다양한 효과를 적용 가능
- 알파채널에 의한 투명도 조절, 합성과 블러링 기법을 이용한 심도 조절, 클립 기능을 이용해 배경의 움직임 등을 구현

디지털 애니메이션의 발전 과정

- 1990년 이후에는 빠르고 저렴하게 그래픽 이미지를 처리하는 환경이 구축
- 3D 모델링, 렌더링, 애니메이션, 동화 등을 손쉽게 처리하는 소프트웨어가 개발
- 기술적인 차원에서 비약적으로 발전하여 광선추적법, 실시간 애니메이션 등으로 완성도 높은 애니메이션을 제작
- 영화, 게임, TV 광고 외에도 다양한 시각화, 모의 비행 장치 등 과학기술 분야에서 활용



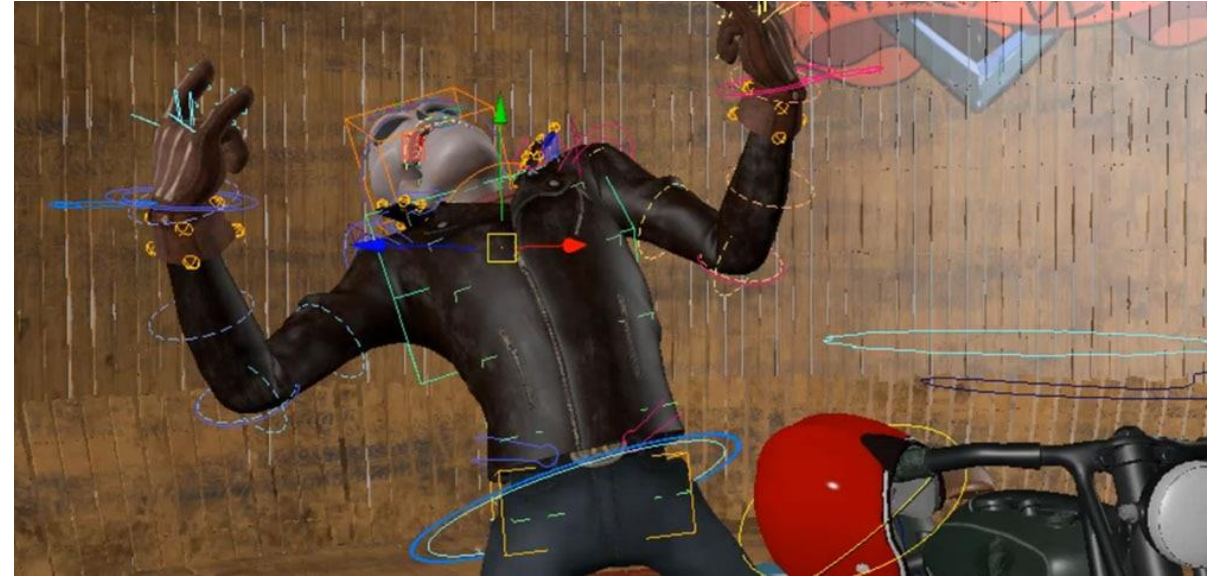
컴퓨터 이미지 작업의 발전 과정

- 1963년 벨 연구소에서 통신위성의 움직임과 위치 선정을 디자인하기 위해 고안
- 1970년대까지는 추상적인 영화 제작을 위하여 컴퓨터 애니메이션을 사용
- 영상 품질이 향상되면서 실제로 현존하지 않는 세계를 매우 사실적으로 보이게 만들 정도로 발전
- '쥬라기 공원'(1993): 6분 30초 동안 공룡이 등장
- 디즈니 픽사의 '토이 스토리'(1995): 첫 번째 장편 3D 애니메이션



디지털 애니메이션의 특징

- 애니메이션을 제작하기 위해서는 여러 가지 기술적인 요소들이 서로 결합되는 절차를 거쳐야 함
- 3D 디지털 애니메이션은 컴퓨터를 사용하여 3차원 가상공간에 제작하는 애니메이션
- 제작 소프트웨어의 기술 발달로 더욱 정확하게 실사에 가까운 영상을 제작
- 카메라의 움직임과 각도 등을 변화시키면 역동적인 장면이 만들어짐



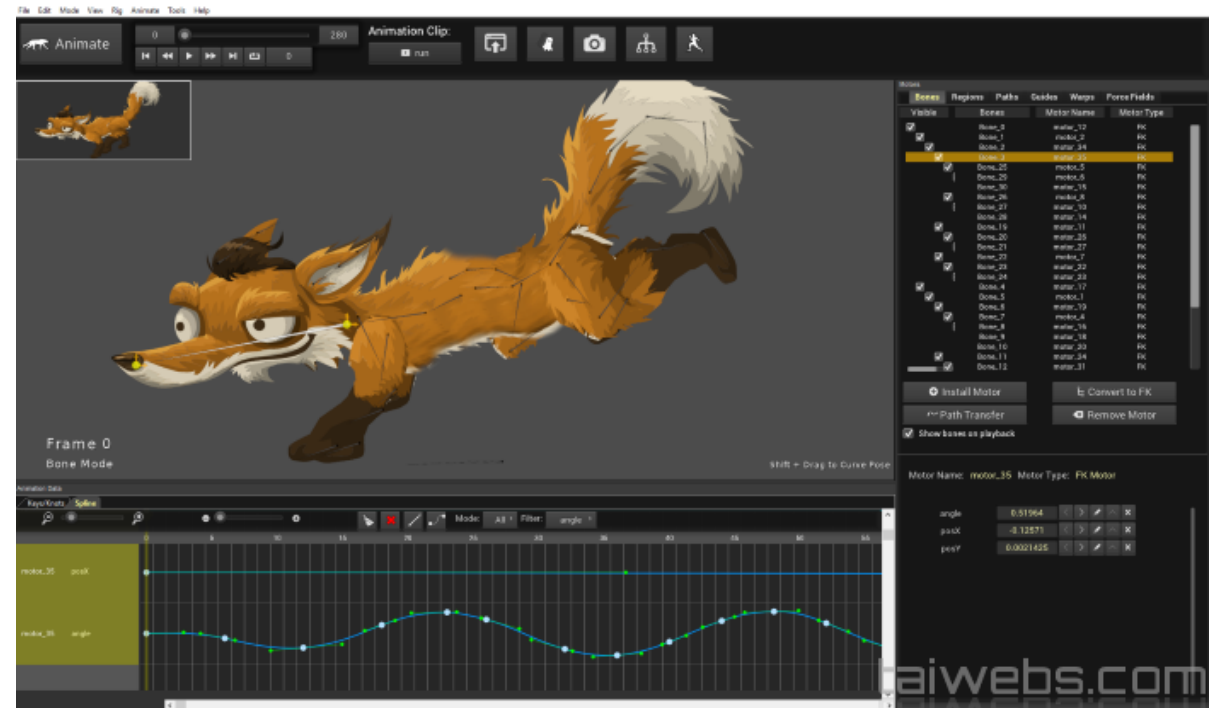
디지털 애니메이션의 캐릭터 모델링

- 하나의 캐릭터의 모델링 데이터를 재사용하여 다양하게 변형한 뒤 또 다른 모델을 만들 수 있음
- 3차원으로 만든 캐릭터는 외형적인 특징을 강조할 수 있음
- 3D 애니메이션은 컴퓨터로 계산하여 캐릭터들을 움직이게 함
- 아직까지 '사람' 캐릭터를 사실적으로 표현하는 데는 많은 어려움이 있음



디지털 애니메이션의 제작 기술

- 전통적인 수작업 애니메이션 기법들을 소프트웨어적인 프로그램으로 전환
- 모든 과정을 컴퓨터로 진행하더라도 그 전에 개인의 독창적인 아이디어를 그림으로 직접 그려야 함
- 전통적인 애니메이션에서 중요한 기법들을 이해해야함



디지털 애니메이션의 제작 과정

기획

- 작품 내용에 대한 콘티 작성이 우선되어야 함
- 전통적인 방식을 사용하여 작품 기획, 시나리오 작성, 캐릭터와 도구를 디자인



프리프로덕션

- 2차원의 배경 및 캐릭터 모델과 각종 도구에 입힐 매핑과 텍스처를 미리 제작



프로덕션

- 3차원의 사물을 직접 그리는 모델링 작업이 진행
- 레이아웃, 원화, 피사체에 움직임을 부여하는 동화를 그림



편집, 녹음

- 편집된 영상에 배경 음악과 성우의 더빙을 결합하여 최종적으로 완성



영상 연출

- 채색이 완료된 그림을 다른 그림과 합성하거나 특수효과 등을 추가하여 촬영 및 편집



디지털화

- 원화와 동화를 컴퓨터에 입력하여 트레이스 과정과 채색 과정을 거쳐 배경을 만듦
- 질감과 색채, 조명을 부여하는 단계
- 렌더링: 모든 데이터를 계산하여 실제 이미지를 구현

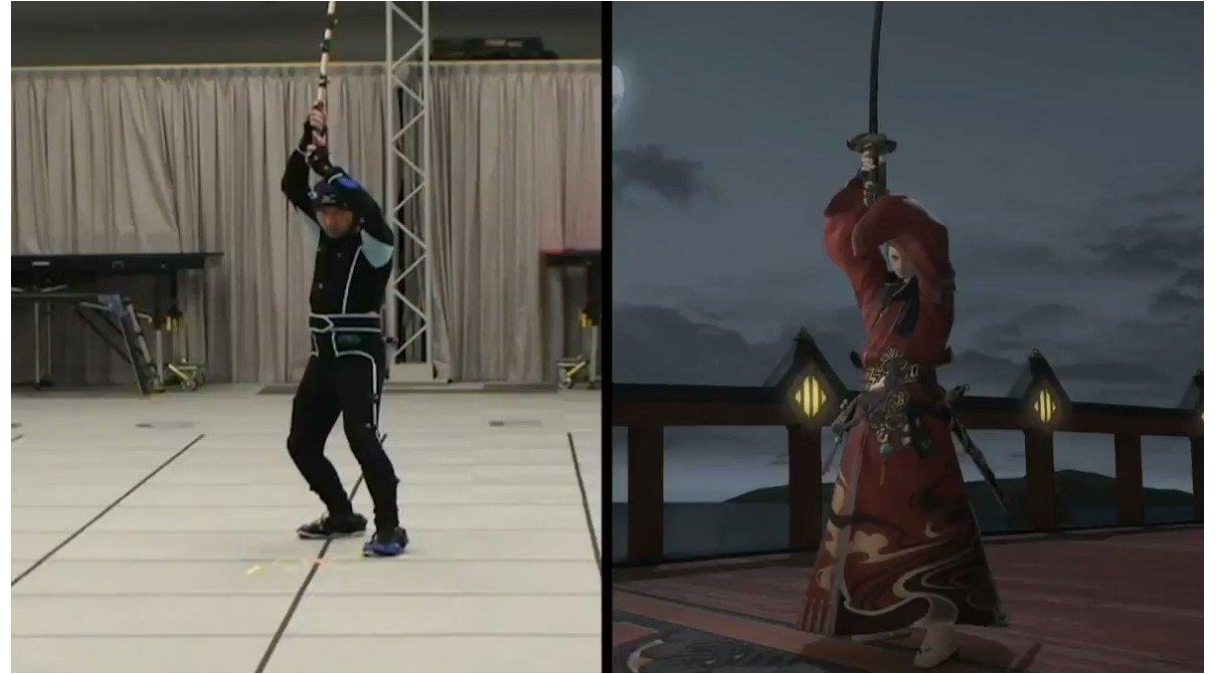
디지털 애니메이션의 한계와 최신 기술

- 인간 캐릭터의 경우 표정, 행동 등 사실적인 표현에 한계가 나타남
- 실제 사람의 표정, 행동에는 일반적으로 주관적인 감정, 생각이 개입되므로 데이터,계산으로는 조정이 불가능
- 일반 영화에서 축적된 디지털 특수효과를 위한 영상 기술
- 최근에는 모션 캡처, 퍼포먼스 캡처 기술이 등장



모션 캡처 방식

- 연기자의 동 작을 스캔 캡처하여 비용과 시간을 효율적으로 절약
- 많은 3D 디지털 애니메이션에서 사용
- 파이널 판타지는 100% 모션 캡처 방식으로 제작되어 기계적인 느낌을 줄이고 세밀한 캐릭터 감정 표현을 보임



퍼포먼스 캡처 기술

- 얼굴의 세부 움직임, 감정 표현까지 정교하게 스캔·캡처하여 실사와 같은 세밀한 표현까지 나타냄
- 일반 영화에서 축적된 디지털 특수효과를 위한 영상 기술과 3D 디지털 애니메이션 기술들은 게임, DVD, 음반, 테마파크 등 뉴미디어 시장으로 확장





5 국내 애니메이션 시장 현황

국내 애니메이션 현황

- 인기작 '뽀로로'는 유아 및 어린이에게 큰 사랑을 받음
- 젊은세대를 대상으로 하는 국산 애니메이션을 찾기가 힘들
- 해외의 '쿵푸팬더', '겨울왕국' 등의 전연령 대상 작품은 꾸준한 인기와 큰 수익을 창출
- 모든 연령대가 즐기는 스토리 개발이 시급 (예: '아기 사슴 밤비', '아기 코끼리 덤보'의 시즌제 도입)



국내 애니메이션 시장의 문제점

- 콘텐츠의 제작 분량이 늘고 제작 업체도 증가했으나 유통을 통한 수입도 감소하고, 노동 환경도 악화
- 문화 콘텐츠들 중에서 노동 집약도가 가장 높아 인력 부족, 과노동, 저임금이 문제
- 재능 있는 인재들이 보수가 높은 게임 산업으로 옮겨감
- 개봉되는 애니메이션 영화도 대부분 미국, 일본, 유럽 작품들로 국산 작품은 매우 적은 편
- 수익을 창출할 만한 충분한 여건이 조성되지 못함 (상품화 콘텐츠, 방송국 매출, DVD·BD 패키지 판매)



유튜브의 등장과 애니메이션 시장의 변화

- 유튜브 등 글로벌 미디어가 등장하면서 유통 시장이 빠르게 재편
- TV에 의존하지 않고도 국내 애니메이션이 성공
- 국내 애니메이션 업계의 고질적인 문제였던 유통 문제를 유튜브가 해결하면서 선순환 구조로 전환
- 유튜브나 앱마켓의 활용으로 중소 창작자나 1인 창작자들도 자신의 콘텐츠를 유통할 수 있게 됨
- 관련 기술의 발달로 소규모 단위로도 애니메이션을 제작할 수 있음



변화된 콘텐츠 소비시장

- 예전에는 제작한 애니메이션을 방송을 통해서 제한된 영역에 노출하는 것이 전부
- 유튜브를 통하여 편리하게 콘텐츠를 노출하고 손쉽게 글로벌 시장으로 진출
- 국내의 키즈 콘텐츠가 해외에서도 충분히 통함 ('꼬마 버스 타요'의 성공)
- 영유아용 콘텐츠의 경우 언어에 크게 영향을 받지 않고 번역하기도 쉬움



국내의 키즈 콘텐츠

- 뽀로로(2003)가 성공하면서 국내 키즈 콘텐츠 산업에서 TV 애니메이션은 한국의 창작물 중심으로 재편
- 모바일 미디어의 확산으로 영유아 콘텐츠 소비가 증가하면서 '캐리', '핑크퐁' 같은 혁신적인 콘텐츠들이 등장
- '캐리'는 놀이를 키즈 크리에이터 시장으로 가져옴 (캐리TV)
- 국내 키즈 콘텐츠들은 유튜브 등 글로벌 콘텐츠 플랫폼의 등장 이후 바이럴 마케팅으로 팬덤을 형성





이수안 컴퓨터 연구소

suan computer laboratory