

중국 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF CHINA

한국콘텐츠진흥원
중국사무소



주간 심층이슈

『2011년 중국 애니메이션 산업 및 2012년 전망』

◎ 작성 취지

- 중국 애니메이션 산업의 발전 현황 및 문제점을 파악하고 2012년 전망을 통해 한국 애니메이션 사업자 중국 진출전략 모색에 도움이 되고자 함

※ 출처 : 리밍 연구원 (애니메이션 학회)

◎ 작성 순서

1. 「2011년 중국 애니메이션 산업 발전 회고」
2. 「2011년 중국 애니메이션 산업의 중요사건」
3. 「중국 동만산업(만애캐)에 존재하는 4가지 시급한 문제」
4. 「2012년 중국 애니메이션 산업 전망」

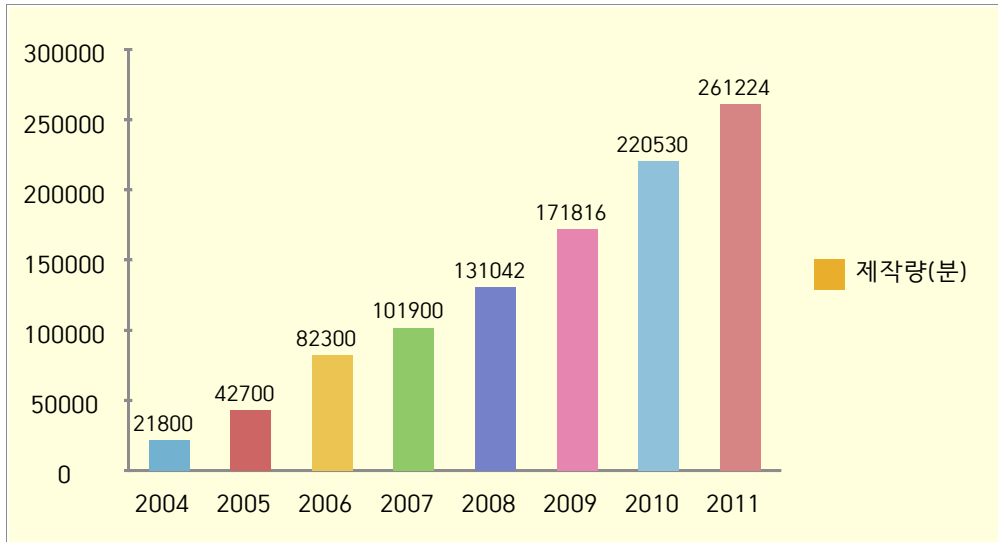
1. 2011년 중국 애니메이션 산업 발전 회고

■ 애니메이션 제작량의 비약적 증가

- 2004년 국가광전총국이 《중국애니메이션산업을 촉진하는데 관한 의견(關於促進我國影視動畫產業的若干意見)》을 발표한 이후 중국의 애니메이션 산업은 빠른 발전을 거듭하고 있음

【도표 1】 중국 애니메이션 제작량 추이

단위: 분



- 지난 2011년 한 해 중국의 애니메이션산업은 제작부수, 예술성, 제작기술, 효과, 시장 환경, 산업구조 등 여러 측면에서 매우 뚜렷한 성적을 거둠
- 2011년 중국은 전국적으로 총 435부(261224분)의 애니메이션이 제작. 2010년 대비 18% 증가함. 전국적으로 총 21개 성(省)과 중앙직속 관련 기관에서 애니메이션을 제작함
- 제작수량 측면에서 10위권을 형성한 성(省) 및 관련 기관은 다음과 같음

【표 2】 애니메이션 제작량 Top 10 (성(省) 및 관련기관)

순위	지역	제작량
1	절강	71부작 (47,545분)
2	강소	68부작 (45,913분)
3	광둥	55부작 (42,164분)
4	요녕	39부작 (28,367분)
5	복건	46부작 (26,079분)
6	북경	20부작 (11,168분)
7	CCTV 및 소속기관	13부작 (9,964분)
8	안휘	21부작 (7,729분)
9	하남	10부작 (6,188분)
10	흑룡강	9부작 (5,325분)

- 국산 애니메이션 제작수량의 10위권을 형성한 도시는 다음과 같음

【 표 2 】 애니메이션 제작량 Top 10 (도시)

순위	지역	제작량
1	항주	45부작 (34,606분)
2	심천	24부작 (23,683분)
3	무석	21부작 (20,563분)
4	심양	32부작 (20,495분)
5	광주	30부작 (18,449분)
6	소주	29부작 (16,451분)
7	닝파	22부작 (11,873분)
8	북경	20부작 (11,168분)
9	복주	20부작 (10,028분)
10	대련	7부작 (7,872분)

- 제작수량 측면에서 10위권을 형성한 기업은 다음과 같음

【 표 3 】 애니메이션 제작량 Top 10 (기업)

순위	지역	제작량
1	심천화강디지털동만유한공사(深圳華強數字動漫有限公司)	15부작 (18,512분)
2	무석억당동화설계유한공사(無錫億唐動畫設計有限公司)	12부작 (15,321분)
3	평담수목동화유한공사(平潭水木動畫有限公司)	9부작 (9,850분)
4	항주만기모동만제작유한공사(杭州漫奇妙動漫制作有限公司)	2부작 (9,125분)
5	닝파수목동화설계유한공사(寧波水木動畫設計有限公司)	8부작 (8,845분)
6	절강중남집단캐릭터영시유한공사(浙江中南集團卡通影視有限公司)	10부작 (8,320분)
7	cctv동화유한공사(cctv動畫有限公司)	11부작 (8,224분)
8	대련카수디지털과기유한공사(大連卡秀數字科技有限公司)	3부작 (6,580분)
9	심양역품동만유한공사(瀋陽易品動漫有限公司)	8부작 (6,300분)
10	복주한격문화전파유한공사(福州翰格文化傳播有限公司)	8부작 (5,466분)

- 2011년 국가 영화TV애니메이션산업기지 건설은 각 지방정부의 높은 관심과 전폭적인 지원을 받음. 현재 장강 델타지역과 화남, 화북지역, 동북, 서남지역 및 중부 지역에 애니메이션 산업 클러스터가 형성됨
- 절대다수 애니메이션산업기지는 광전총국과 지방정부의 지지를 받으며 전략적으로 애니메이션 기업을 집결시키고, 인재를 육성하여 산업발전에 이바지 함. 2011년 국가 애니메이션 사업기지가 독자적으로 제작한 극장용 애니메이션 및 TV방송 애니메이션 작품은 총 276부(190,290분)로 전국 총 제작량의 72%를 차지했으며 2010년 대비 10% 증가함
- 제작수량측면에서 10위권을 형성한 국가 애니메이션 산업기지는 다음과 같음

【 표 4 】 애니메이션 제작량 Top 10 (국가산업기지)

순위	지역	제작량
1	항주 고신기술개발구 애니메이션산업원	38부작 (32581분)
2	심천시 애니메이션제작중심	24부작 (23683분)
3	심양고신기술산업구애니메이션산업원	31부작 (20157분)
4	무석 국가 애니메이션 산업기지	19부작 (19243분)
5	남방 애니메이션 절목 연합제작 중심	30부 (18449분)
6	북경시문화창의산업클러스터	20부작 (11168분)
7	소주공업원 애니메이션산업원	19부작 (10841분)
8	북주애니메이션산업기지	20부작 (10028분)
9	CCTV중국국제TV총공사	13부작 (9964분)
10	대련 고신기술산업원구 애니메이션 산업원	7부작 (7872분)

- 2011년 국산 애니메이션의 제작 및 거래량 대폭 증가. 국내 TV방송국의 콘텐츠가 풍부해지면서 시청자들의 욕구를 충족시켜줌. 애니메이션 콘텐츠의 수요가 증가하면서 애니메이션기업이 애니메이션 브랜드를 육성하고 자금, 인재, 지식, 기술을 축적하는데 튼튼한 기초를 제공함
- 이와 동시에 국산 애니메이션의 제작수준, 예술성 또한 제작량 증가와 함께 부단

히 향상되었으며 일부 우수 애니메이션은 관중들의 뜨거운 환영을 받음. 2011년 국가광전총국은 전국의 TV방송사에 82부의 우수한 국산 애니메이션을 추천해 방송하도록 지시함

■ 중국산 애니메이션 품질 향상

- 최근 국산 애니메이션 창작을 격려하는 정부 관련 부문의 일련정책으로 많은 우수한 애니메이션작품들이 우후죽순처럼 등장함. 《손오공(美猴王)》, 《삼국지》, 《진한영웅전(秦漢英雄傳)》, 《희양양과회태랑(喜洋洋與灰太狼)》, 《송아지 앞으로 달려라(小牛向前冲)》, 《진시명월(秦時明月)》 등의 작품은 내용과 캐릭터 설계, 제작기술, 퍼블리싱, 마케팅 측면에서 높은 수준을 보여줬고 영향력과 인지도를 갖춘 작품으로 시장의 환영을 받음
- 《희양양》 시리즈는 국내 애니메이션 시장에서 연이어 성공모델을 창조하고 있음. 2010년 초에 《호호생위》(虎虎生威)를 발표해 1억 2천만 위안의 박스오피스를 기록한 뒤 2011년 구정기간에 《토끼해가 나는 좋아(兔年頂呱呱)》를 통해 1억 4천만 위안의 박스오피스를 기록
- 그밖에 《seer호(賽爾號)》, 《소년 악비(少年岳飛)》, 《마란화(馬蘭花)》를 비롯한 많은 애니메이션 작품이 많은 시청자로부터 인정을 받음

■ 애니메이션 산업구도 초보형성

- 중국 애니메이션산업은 이미 과거의 아웃소싱 서비스에서 독자적인 창작으로 발전함. 20개 국가급 애니메이션산업 기지와 4개 애니메이션 실험단지를 위주로 한 창작개발체계는 양호한 발전을 가져왔고 장강델타지역, 주강델타지역(珠江) 등 지역의 애니메이션 산업 클러스터의 성장을 이끌고 있음
- 5개 애니메이션 위성채널, 33개 어린이 채널이 주체가 되어 각 성(省), 시(市) 위성 TV의 애니메이션 프로그램 등 애니메이션 방영체계가 점차 구조를 갖추고 있음. 중국 국제 애니메이션 페스티벌을 비롯한 각종 애니메이션 행사로 인해 시장거래 체계가 성숙되었고 해외시장 마케팅에서 양호한 성적을 거두고 있음
- 국가통계국이 처음으로 비준한 중국 애니메이션산업 생산총액 전문조사의 조사결과에 따르면 2010년 총 생산액은 470.80억 위안으로 2009년 대비 27.8% 증가.

2011년 총 생산액은 100억 위안, 애니메이션 파생상품 시장규모는 500억 위안으로 집계됨. 이를 통해 중국의 애니메이션 산업구도가 초보적으로 형성되었음을 알 수 있으며 그 전망 또한 매우 밝음

2. 2011년 중국 애니메이션 산업의 중요사건

■ 17차 6중 전원회의에서 “문화강국” 전략 제시

- 2011년 10월 중국공산당 제17차 6중 전원회의에서 <중국공산당 중앙위원회의 문화 체제 개혁 심화 및 사회주의 문화 대발전, 대번영을 추진에 대한 중대문제 결정 (中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定)>을 통과시킴. 이는 정부가 문화산업의 발전을 지원하는 것에 대한 의지를 명확히 보여주었다고 해석할 수 있음
- 동만산업은 무한한 발전공간을 갖고 있는 조양산업으로 인식되고 있음. 국내 4억 3천만 명의 네티즌 가운데 75%가 애니메이션을 시청 및 소비하고 있고 1억 3천만명의 모바일 네트워크 네티즌이 캐릭터 엑세서리를 구매하거나 휴대폰 애니메이션 혹은 애니메이션 MMS를 다운로드하고 있음
- 애니메이션 산업은 문화강국을 이끄는 선두주자로서의 자리매김을 굳건히 하고 있음. 중앙정부가 문화산업을 전략적 산업으로 간주하는 것은 산업이 어느정도 성숙되었음을 의미하며 앞으로 발전 속도를 가속화하는 과정에 있음을 의미함

■ “희양양” 과 디즈니 글로벌 수권 협의서 체결

- 2011년 “희양양과회태랑(喜羊羊与灰太狼)” 이 국제시장에 진출, 광동원창동력문화전파유한공사(广东原创动力文化传播有限公司)는 “희양양” 의 브랜드 관리 및 소유권자로 디즈니(상해)유한공사에 “희양양” 파생상품 글로벌 수권 사업 파트너 자격을 수임함. 국산 유명 동만 브랜드 “희양양” 이 국제적 영향력을 갖춘 동만 브랜드로 매진할 수 있는 기회로 간주하고 있음
- 지난 몇 년간 원창작동력회사는 콘텐츠 사업에 주목하며 국내 애니메이션 작품을 제작하는 동시에 해외주류시장을 적극 개척해 왔음. 2009년 “희양양” 은 니크어린이아시아채널과 아세아 13개 국가와 지역의 관중들과 만났음. 이번 디즈니와의

협력은 “희양양” 파생상품의 종류를 다양화하고 제품 디자인을 승격시키면서 소비자층을 확장하여 “중국 양”의 국제적 경쟁력을 높여주는 계기가 됨

■ 의마국제(意马国际) “희양양(喜羊羊)”의 소비품 수권 사업 인수

- 2011년 2월 홍콩 의마국제가 1.3억 달러로 희양양(喜羊羊)의 제작자 광동원창동력의 협력 파트너인 “희양양(喜羊羊)” 초상권 소유자 Toon Express그룹(동만 열차 그룹: 动漫火车集团)을 인수함
- 원창작동력회사는 “희양양(喜羊羊)”의 판권 소유자로 해당 애니메이션의 영화, TV, 출판 등 미디어 콘텐츠의 제작과 방송사업을 추진하고 Toon Express그룹은 소비품 수권 사업을 추진을 담당함
- “희양양(喜羊羊)”은 최근 중국시장에서 가장 인기높은 애니메이션으로 2005년부터 시작해 현재 시즌 5까지 방송됨. 2009년에 첫 “희양양” 영화가 방영된 후 제2부, 제3부가 매년 초 개봉되었으며 그 매출액은 각각 1200만 달러, 1940만 달러, 2280만 달러를 기록함
- 2010년 동만열차사의 매출액은 7460만 위안, 세후 이익은 2894.1만 위안. 회사측은 2011년과 2012년 영리금액은 각각 8500만 위안과 1.57억 위안에 이를 것으로 예상하고 있음. 현재 동만열차회사와 원창작동력회사는 주로 6가지 사업을 운영하고 있으며 드라마 제작 및 방송, 영화 제작, 출판, 인형극/페스티벌, 연동매체 및 소비품 수권 등을 포함함
- 콘텐츠 제작 및 유통 부분은 원창동력사가 관리하고 나머지 소비품 수권 사업은 동만열차가 직접 추진하고 있음. 3D제작에 일가견이 있는 의마국제는 2011년부터 2016년 사이 원창동력회사 및 기타 협력 파트너와 3편의 “희양양(喜羊羊)” 영화를 런칭협의를 체결하였고 3D기술 응용에 대한 내용도 포함됨
- 의마국제는 홍콩기업으로 중국 내륙의 동만 소재의 영화나 파생상품을 경영함에 있어서 아시아의 수요를 만족시킬 수 있을 뿐만 아니라 구미시장의 수요도 만족시켜 글로벌적인 발전을 가져오도록 하는 것은 신중하게 고려해야 하는 숙제임

■ TUDOU의 동만채널 확장, 도쿄TV방송국과 협의서 체결

- 판권 문제는 TUDOU가 시급히 해결해야 할 중요한 사안 중 하나임. 2011년 TUDOU는 LETV와 합자회사를 설립하고 국산 영화 및 드라마의 판권을 구매하기 시작. 이는 TUDOU의 판권 협력이 전면적인 발전단계에 들어섬을 의미함. 판권 콘텐츠 도입 전략으로 90%이상의 유통판권을 지속적으로 확보하고 있으며 수백부의 드라마의 판권을 사들임. 또한 고해상도 정품 콘텐츠 확보를 주요 목표로 하고 있음
- 이밖에도 TUDOU는 국산 애니메이션 판권시장에 진출하면서 국산 동만 영역에 대한 투입을 증가하여 중국에서 최고의 영향력을 가진 동만 동영상 플랫폼을 구축하고자 노력하고 있음. TUDOU는 현기테크놀로지(玄机科技)와 “진시명월(秦时明月)” 시리즈의 독점 협력 협의서를 체결함. 동시에 동만 원창작 사업 투자에 대한 의지를 표시하면서 북경제선디지털과기유한공사(北京提线数字科技有限公司)를 설립함
- TUDOU는 CCTV방송국의 애니메이션, KAKU, 현동, 금영 등 카툰 위성TV에서 인기리에 방송되고 있는 애니메이션물을 사들이면서 TUDOU동만 채널의 판권전략을 부각시키고 있고 동만 판권 영역에서 선두적 지위를 확고히 하고 있음
- TUDOU동만은 채널 개국 후 대량의 국산 및 해외 동만작품을 제공하면서 14-30세 연령대의 시청자규모를 확장함. 또한 업계 최초로 개국한 동만 독립 제작채널 역시 사용자와 시장의 인정을 받고있음. 사실상 동만 이용자 연령층의 특징은 인터넷 동영상 시청자의 특징과 일치하고 있음. TUDOU는 계속해서 국산 정품 동영상 작품을 유치하고 있고 중국동만산업의 발전을 지원한다는 이미지를 홍보하면서 중국 동만산업 제일의 동영상 매체라는 지위를 굳혀가고 있음
- 2011년 11월 28일 TUDOU는 일본 도쿄TV방송국과 협의서를 체결하고 도쿄TV방송국의 애니메이션 프로그램을 독점 대리. 같은시기 TUDOU에서 방송하겠다고 발표함. 쌍방의 협의서 규정에 따르면 TUDOU는 중국 내륙에서 60부의 일본 애니메이션을 방송할 수 있게 됨. TUDOU와 도쿄TV방송국이 체결한 독점 협의서는 중국의 애니메이션 매니아들이 일본 애니메이션물을 즐길 수 있는 기회를 제공함

■ 중국 최초의 동만 청서 발표

- 2011년 제7회 중국국제 애니메이션 축제 개막식의 메인 포럼에서 사회과학문헌출판사가 출판한 동만청서 <중국동만사업발전보고서(2011)>발표
- 청서는 “11.5” 계획기간 중국 동만산업의 발전 현황을 돌이켜 보며 중국이 동만 대국에서 동만 강국으로 발전하는 길을 종합적으로 분석함. 또한 “12.5” 계획기간 동만산업의 전략과 추세를 전망함. 중국은 이미 세계 애니메이션 대국으로 부상했음을 인식하고 “12.5” 기간을 동만 산업의 중요한 전략적 기회로 삼아 동만 강국으로 도약해야 한다고 주장함
- 보고서는 TV 애니메이션, 영화 애니메이션, 만화출판, 뉴미디어 동만, 동만 파생상품, 동만 교육 훈련, 동만 전시회 기지, 동만 예술과 기술 및 국제 동만 등 9개 영역에서 통계와 데이터를 바탕으로 한 권위 있는 산업보고서임

■ 여름방학 시즌 국산 애니메이션 영화 분발

- 정부의 부양정책에 힘입어 2011년 국산 애니메이션 영화제작과 방송수량이 증가함. “풍운결(风云决)”, “괴발(魁拔)”, “토끼 협객의 전기(兔侠传奇)”, “더 티베탄 도그(藏獒多吉)”, “SEER(寻找凤凰神兽赛尔号)”, “조롱박 형제(葫芦兄弟)”, “적송위룡(赤松威龙)” 등이 여름방학 시즌을 맞아 개봉함. 2010년 전국적으로 16편의 애니메이션 영화가 제작되었고 2010년 3/4분기까지 국내 애니메이션 영화 매출액은 약 4억 9천만 위안이었음. 그 가운데 국산 애니메이션 영화는 1억 7천만 위안을 차지하고 있음. 2011년 1~8월 간 국내 애니메이션 영화는 이미 12억 2천만 위안의 매출액을 창출함
- 상해 문광 뉴스미디어 그룹(上海文广新闻传媒集团), 심천시 방괴 동만문화 발전 유한공사(深圳市方块动漫画文化发展有限公司制作), 상해 동방 영화발행공사(上海东方影视发行公司)가 발행한 애니메이션 영화 “풍운결(风云决)”은 마영성(马荣成)의 만화 “풍운”을 바탕으로 중국 무협 요소와 트렌디 요소를 결합했으며 2D와 3D를 결합하여 강호의 세계를 보여줌. 영화가 방영된 첫 달 매출액은 3,000만 위안에 육박했고 “보련등(宝莲灯)”이 확보했던 국내 애니메이션 영화 2,400만 위안의 매출액 기록을 갱신함
- “토끼 협객 전기”는 중국 요소가 충분히 구현된 3D 애니메이션 영화로 1억 2천

만 위안이 투자되었으며 중국 무술과 중국식 코미디, 중국의 전통미덕을 내포하고 있는 작품임. 이 작품은 중국의 문화코드로 관중들의 시선을 사로잡음. 상영 첫 주에 1,210만의 매출액을 올림. 이미 65개 국가와 지역에 판권을 판매했으며 투자금의 대부분을 회수함

- 중국과 일본이 공동 제작한 첫 애니메이션 영화 “더 티베탄 도그”는 2005년 중국 양지군(杨志军)작가의 베스트 셀러인 “더 티베탄 도그”를 바탕으로 제작한 것임. 티벳에서 있었던 인간과 동물간의 감동적인 이야기를 다룬 이 영화는 화면이 웅장하고 스토리가 매끄럽게 전개됨. 주요 제작진은 일본 동만업계의 베테랑이 담당했으며 중국의 본토문화를 다룬 이 영화는 2011년 프랑스 안시 국제 애니메이션 페스티벌에 입선. 2011년 중일 영화 위크 개막식의 주요 영화로 선정됨
- 2011년 국산 애니메이션 영화는 비록 이색적인 빛을 발했으나 매출액은 결코 만족스럽지 못했음. 2011년 애니메이션 영화를 돌이켜 보면서 2012년 중국 애니메이션 영화의 비약을 기대해 봄

■ 뉴미디어 영역에서의 동만산업 발전 추이

- 핸드폰, 인터넷, 스마트 단말기를 위주로 하는 뉴미디어는 새로운 애니메이션 방송 채널과 영리 플랫폼으로 업계의 주목을 받고 있음. 이러한 업계의 주목은 제작회사의 업무 확장을 위한 수요에서 시작된 것일 뿐만 아니라 타겟층의 시청 습관 변화에 대한 시장 환경의 반영임
- 크로스 매체 운영은 동만 영역의 새로운 추세가 될 것이며 이런 모델은 뉴미디어의 콘텐츠와 플랫폼의 발전을 가져올 전망. 디지털화 생산, 인터넷 홍보를 주요 특징으로 하는 디지털 콘텐츠 사업의 빠른 발전과 더불어 인터넷, 휴대폰 등 뉴미디어가 갖고 있는 편리성, 차별화, 광범위한 타겟층 등의 특징은 뉴미디어 동만을 위한 양호한 발전공간을 창조하고 있음
- 인터넷 및 핸드폰 등 뉴미디어는 동만산업에 새로운 영리모델을 개척할 수 있도록 기회를 제공해 줌. 국산애니메이션은 인터넷 홍보를 통해 인기몰이를 하고 있음. 2011년 말 중국의 3G사용자는 1.275억 가구에 달했으며 애니메이션 동만 제품 소비의 강력한 주체로 떠오름
- 2012년 중국의 휴대폰 애니메이션시장 규모는 12억 위안에 이를 것으로 전망됨.

신매체의 출현과 보급은 국민의 생활 마인드와 소비패턴에 영향을 주고 있을 뿐만 아니라 애니메이션 콘텐츠 제작 기업에 넓은 시장과 새로운 기회를 마련해 주고 있음. 국내 애니메이션 산업의 마케팅 홍보채널과 운영관리모델은 새로운 기술에 힘입어 새로운 변혁을 시도하고 있음

■ 동만 개발 생산용품 수입 시 수입 관세 면제

- 2011년 재정부, 세관총서, 국가세무총국은 《동만기업이 동만 개발 생산용품 수입 시 수입세 면제에 대한 잠정규정(动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定)》을 발표함. 《규정》에 따르면 국무원 관련 부서가 인정하고 있는 동만기업이 동만 직접 상품을 독립개발 및 생산 시 반드시 필요한 상품을 수입 할 때 수입관세 및 수입절차 관련 부가가치세를 면제할 수 있음
- “11.5” 계획기간 중국 정부는 30여개 항목의 문화산업정책을 출범. 각 급 정부는 일련의 정책을 출범하여 동만의 산업속성을 명확히 함. 동만산업의 발전목표, 발전의 사고방향, 관리기능, 지원체제와 우대 정책을 개선하고 중국의 동만산업 창작개발과 생산능력이 세계 동만 대국과 강국의 진열에 설 수 있도록 체제상의 장애를 제거함

■ 동만산업의 부가가치세와 영업세 감면

- 동만산업이 건전하고 빠른 발전 및 자주적 혁신능력의 향상을 위해 중국정부는 동만산업의 부가가치세와 영업세 감면 정책을 출범시킴
- 부가가치세 일반 납세자에 속하는 동만기업이 독자적으로 개발 생산한 동만 프로그램을 판매 할 때 17%의 세율에 따라 부가가치세를 징수 후, 실제 세금 부담에서는 3%를 초과하는 부분에 대해서는 징수 즉시 반환하는 정책을 실시함. 동만 프로그램 수출은 부가가치세를 면제함
- 동만기업이 동만제품을 개발하기 위해 제공하는 동만 스토리 작성, 이미지 디자인, 배경 디자인, 애니메이션 디자인, 제작, 촬영, 그림작업, 선묘, 색칠, 화면 합성, 더빙, 음악, 음악 효과, 편집, 자막, 압축코딩 노무 및 동만기업이 중국 내 애니메이션 판권 거래수입(동만 브랜드, 이미지 혹은 콘텐츠 수권 및 재수권)은 3% 영업세 세율을 적용함

3. 중국 동만산업에 존재하는 4가지 시급한 문제

- “11.5” 계획 이후 동만산업의 발전을 격려 및 육성하는 정책에 힘입어 중국의 동만산업은 빠르게 발전함. 규모, 수량, 창작의 성장뿐만 아니라 문화산업의 구조 업그레이드는 경제발전에 중요한 역할을 함
- 중국의 동만산업가치는 “10.5” 계획기간 말의 100억 위안 미만에서 2010년에는 470.84억 위안에 달했고 연간 성장률이 30%를 초과함. 동만제품의 수량이 대폭 성장하고 동만 산업체인이 지속적으로 확장되면서 영리모델, 산업가치 규모에서 뚜렷한 성과를 가져옴. “11.5” 계획의 말 대형 동만기업들이 상장했고 연간 매출액이 억 위안을 넘는 기업이 13개에 달할 정도로 빠른속도로 성장함
- 현재 중국의 동만산업발전에는 예술성 향상, 영리모델의 명확성, 산업구도의 개선, 창의와 산업의 접목 등 4가지 영역에서 문제점이 존재하고 있음. 동만기업은 창작의 법칙, 예술법칙, 가치법칙, 시장운영법칙, 산업발전 법칙과 인재발전 법칙을 정확히 파악하고 관중의 심리적 특징과 문화 수요를 깊이 있게 연구하면서 건전한 내용과 참신한 설정, 감동적인 스토리와 독특한 캐릭터를 갖춘 국산 애니메이션 작품을 창작해야 함

■ 애니메이션 작품의 예술성 향상

- 최근 중국의 애니메이션 예술성과 기술수준은 장족의 발전을 가져왔지만 아직 미비한 점이 적지 않음. 국산 애니메이션 작품 가운데 사상, 예술, 감상 등 요소를 두루 갖추고 있는 작품은 적은 편이고 평범하고 조잡한 작품이 상당한 비중을 차지하고 있음

■ 애니메이션 영리 모델 개선

- 애니메이션 산업은 자금 집약, 과학기술 집약, 지식 집약과 노동 집약 등 특성을 갖춘 중요한 문화산업으로 엄청난 잠재력을 갖고 있는 21세기 창의 신흥산업임. 소비자층이 거대하고 시장 수요가 높으며 제품 라이프 사이클이 긴 등 장점을 갖고 있음. 애니메이션작품은 자금 투입이 크고 제작 주기가 길며 이익회수가 많고 경영 리스크 또한 큼.

- 현 시점에서 단순히 방송에만 의존해서는 원가 회수가 어렵고 파생제품의 힘을 이용해야 함. 그러나 현재 중국 애니메이션 작품의 운영은 제작방송단계에만 머물러 있고 애니메이션 이미지 프로모션에 대한 의식이 높지 못한 상태임. 애니메이션 브랜드 경영력이 미약할 뿐만 아니라 이익 증가 체제가 단열되어 완전한 산업체인이 형성되지 못하고 있는 상황임

■ 동만 산업 구도 승격

- 중국의 동만산업은 현재 어느 정도 성과를 거두기는 했으나 선진국과 비교해 볼 때 아직 미약한 수준에 불과함. GDP에서 차지하는 비중도 미미한 수준에 그치고 있음.
현재 중국의 동만산업이 GDP에서 차지하는 비중은 2.75%이고 앞으로 5년 안에 그 비중은 5%를 초과하여 국민경제의 지주성 산업으로 등극하겠다는 계획을 세우고 있음. 이를 실현하려면 중국의 문화산업은 연간 20%의 발전 속도를 거듭해야 함
- 중국 애니메이션 산업의 발전을 추진하려면 국산영상애니메이션의 제작과 생산을 증진하여 실력 있고 경쟁력 있는 국산 애니메이션 기업을 육성해야 함. 또한 중국 스타일과 국제적 영향력을 고루 갖춘 애니메이션 브랜드를 육성하여 국산애니메이션산업의 승격을 적극 시도해야 함
- 애니메이션 방송기구가 선두에 나서 애니메이션 산업체인의 각 영역에 자원과 힘을 집결시켜 우수한 애니메이션 산업 양성 발전 모델을 구축하고 지속적인 혁신과 번영을 촉구하는 창작생산 체제 구축
- 질서 있게 경쟁할 수 있는 개방형 시장 운영체제 구축
- 전시와 판매가 상호작용하는 영상방송 체제 구축
- 책임소재가 명확하고 질서있게 운영되는 정책법규 체제 구축
- 효과적으로 통제하고 과학적으로 관리하는 정부 감독체제 개선 확대

■ 동만창의와 동만산업의 접목

- 동만산업이 발전하기 위한 가장 기본적인 전제조건인 창작성의 개발을 위해 관중의 심리적 특징과 문화적 수요를 심도있게 연구하여 다양한 연령층에 적합한 작품을 제작해야 함. 감동적이고 참신한 스토리, 독특한 캐릭터를 강조할 수 있는 우수 작품을 창작해야 함

- 동만산업의 여러 산업체인을 긴밀히 연결시켜 국산애니메이션 캐릭터와 관련되는 파생상품 개발에 노력을 기울여 멀티 미디어 방송, 멀티 제품 개발 등 동만산업 발전 모델을 형성하고 우수한 영리모델을 구축하는 등 상호연관, 상호 추진하는 애니메이션 재생산의 양성 순환 체제를 형성하는 것이 앞으로의 발전과제임

4. 2012년 중국 애니메이션 산업 전망

- “12.5” 기간은 문화산업이 국민경제지주산업으로 성장해 나가는 시기임. 동만산업이 전례 없이 발전 할 수 있는 역사적 기회가 될 것으로 예상됨. 국가정부 관련 부서는 4가지 조치를 취해 동만산업의 발전을 추진하여 중국이 “동만대국”에서 “동만강국”으로 전환하는 것을 추진하고자 함

■ 동기부여체제 개선, 동만산업 품질 향상

- “12.5” 기간 중앙재정의 지원을 받아 문화부와 광전총국, 뉴스출판총서 등 부서는 “국가동만정품공정”을 공동으로 추진. 우수한 동만 정품과 동만 창작품을 선정하여 동만기업 프로모션 및 투자유치에 힘을 실어줌

■ 기간기업 육성

- 2012년 문화부는 육성정책을 개선기조를 유지하며 “중국·동만게임 해외 프로모션 플랜”을 실시할 예정. 동만·게임기업의 해외시장 개척을 장려하고 국제경쟁력을 갖춘 동만·게임 제품을 육성할 계획
- 당국의 정책방향에 부합하고 모범적으로 산업발전에 이바지 할 수 있는 동만산업 프로젝트를 추진하여 동만기업 경영환경을 개선하고 융자난을 해결할 수 있도록 함. 기업 관리 강화를 통해 안정적인 산업체제 형성

■ 기술혁신 장려, 동만산업 기술 수준 향상

- 동만산업 핵심 인프라 독자적 기술의 연구개발과 응용을 지원하는 동시에 과학 연구성과로 전환, 산업화 실현. 동만산업 퍼블릭 기술 서비스 플랫폼의 구축을 강화하여 산업발전을 위해 기업창업, 창의적 생산, 인재육성, 제품 push, 기술혁신과 응용시범 등 공공 서비스를 강화, 동만산업의 도약을 위해 기술적인 인도 및 보장 실

현

■ 동만교육 발전을 통한 인재육성

- 동만산업의 고질적 문제인 고급 인력이 부족을 해결하기 위해 2012년 문화부는 교육부 등 관련부서와 함께 동만인재육성 메카니즘을 개선하고 인재육성 규모를 확대하기로 함. 인재 육성방식을 개혁하여 대학교 교육, 직업교육, 평생교육 등 여러 차원에서 동만인재의 육성을 추진할 것임
- 동만기업, 과학연구소, 산업협회, 대학교 교육과 직업교육 등 전문기구와 단체의 적극적인 협력을 통해 국가 동만인재 고급 연수반을 운영하여 예술창작과 기술혁신, 경영관리 등 방향의 전문동만인재를 육성, 동만산업의 도약을 위한 보장지원 강화