

2010년  
4분기 및 연간 콘텐츠산업  
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

### Ⅲ. 2010년 4분기 콘텐츠산업 주요 이슈

#### 7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

##### □ 국내동향

- 2011년 2월 17일 콘텐츠진흥원은 상암동에 위치한 문화콘텐츠센터에서 콘텐츠 산업 종사자 등 관계자들을 대상으로 “2011콘텐츠지원사업설명회”를 개최함
  - 여건이 열악한 콘텐츠 기업들도 참신한 아이디어 등 경쟁력이 있다면 지원 받을 수 있도록 사업신청서를 간소화하며 재무제표를 제출하지 않아도 되도록 하는 등 지원절차를 개선함
  - 이재웅 원장은 "모든 예정 사업의 지원 내역과 절차 등을 투명하게 공개하고 산업계 의견을 폭넓게 수렴하여 보다 효과적이고 적절한 지원 시스템을 마련하겠다"며 "업체 규모에 상관없이 아이디어가 있는 기업(개인)들이 지원 혜택을 받을 수 있도록 지속적으로 제도를 정비해 나갈 계획"이라고 말함
  - 총 지원예산 규모는 2천억원이며 콘텐츠 제작 및 기술개발, 콘텐츠의 해외 진출, 스토리 등 창작 기반 활성화 등 다양한 지원사업을 전개할 예정
- 2011년 2월 20일 중소기업청은 애니메이션, 캐릭터, 만화, 영화 등 문화콘텐츠 분야를 지원하는 “아이디어 상업화 지원사업”의 대상업종을 기존 9개에서 12개로 확대함
  - 중소기업청은 지난해부터 문화콘텐츠 분야 창업 활성화를 위해 창업 아이디어에 대한 심사를 거쳐 최대 4천만 원까지 창업자금을 지원하고 있음
  - 기존에 지원하던 애니메이션, 캐릭터, 만화, 영화, 방송, 게임, 이러닝, 정보서비스, 융복합콘텐츠 등 9가지 부문 이외 출판, 디자인, 음악 등 3개 부문을 추가로 지원하기로 함

- 2011년 2월 한국캐릭터문화산업협회는 캐릭터 산업의 발전에 따라 전문인력을 양성하고 신뢰성을 마련하기 위해 “캐릭터 콘텐츠 매니저 자격증”을 신설함
  - 은희국 캐릭터문화산업협회장은 “정부가 캐릭터산업을 선진경제로 도약하기 위한 10대 차세대성장동력사업을 지정하고 지원이 두드러지게 늘어나고 있고, 해외 진출도 활발하게 진행되고 있다”며 “유망산업인 캐릭터산업을 이끌어갈 인재들이 필요한 시점에서 이를 활성화하기 위해 자격제도와 교육과정을 도입하게 됐다”고 말함
  
- 2011년 우정사업본부는 국내는 물론 세계적인 인기와 인지도를 보이고 있는 “뽀롱뽀롱 뽀로로”에 대한 기념우표를 발매하기로 함
  - 2011년 2월 22일부터 전국 우체국에서 “뽀롱뽀롱 뽀로로 기념우표”가 판매됨. 한국의 캐릭터 우표 시리즈가 매년 한 차례씩 총 4회에 걸쳐 발행될 예정이다. “뽀롱뽀롱 뽀로로 기념우표”가 첫 번째로 발매된 것으로 발행량은 총 400만 장에 이를 것이라고 함
  - 서울중앙우체국 우표누리에선 2월 22일부터 뽀로로와 자신의 이미지가 함께 포함된 우표를 즉석에서 만들 수 있으며 뽀로로 관련 엽서 등을 구매할 수 있음
  
- 스카이라이프는 2010년 11월 22일부터 교육만화 부문 베스트셀러인 “마법천자문-과학원정대”를 3D 애니메이션으로 방영할 예정이라고 밝힘
  - “마법천자문-과학원정대” 시리즈는 교육용 만화 베스트셀러 “마법천자문”의 속편으로 2010년 초 한국인터넷진흥원으로부터 제작지원을 받아 3D 입체 애니메이션으로 제작됨
  - 스카이라이프는 실시간 방송 중에 리모콘을 사용해 양방향서비스에 참여할 수 있는 3D 양방향서비스 시범서비스도 제공함. 이를 이용하면 공통 및 공통시대에 대한 정보, 주요한자공부, 한자 대전게임 등을 3D 입체영상으로 체험함

- 정부가 애니메이션과 캐릭터, 만화 산업 육성을 위한 종합전략을 수립, 발표하고 시행에 들어가며 이 부문에 총 2592억 원을 투자해 수출 증대와 일자리 창출을 지원할 예정
  - 문화관광부는 'CAN 혁신 전략'을 수립하고 차세대 뉴미디어의 디지털화 지원, 디지털 오픈마켓 활성화, 미국과 중국 시장에 대한 진출 확대, 투자 제도 개선 및 일자리 창출 등 4대 혁신과제를 제안
  - 디지털 오픈마켓 활성화를 위해 외국어 번역과 디지털 변환 등 관련 서비스를 제공할 것이며 콘텐츠 사업자, 오픈마켓 운영자, 이동통신사 등이 참여하는 '오픈마켓 콘텐츠 진흥포럼'도 운영할 예정
  - 모태펀드 투자 성과에 따른 차등 출자제도 도입, 3D 콘텐츠 개발 지원 등 다양한 사업을 전개

#### □ 해외동향

- 중국 영상산업을 총괄하는 광전총국에 따르면 2010년 중국의 TV 애니메이션 제작량이 크게 증가했다고 함
  - 2010년 중국에선 총 385편, 22만 530분 분량의 TV애니메이션이 제작되었으며 분량 기준으로 2009년에 비해 28% 증가한 흐름
  - 중국 정부는 애니메이션 산업 육성과 문화 보호를 위해 자국 시장에서 외국 애니메이션에 대한 규제를 강화하고 있음
- 싱가포르, 중국 등 아시아 각국의 애니메이션 산업에 대한 투자와 정부 지원이 더욱 확대되고 있으며 때로 자국 애니메이션에 대한 보호조치도 취해지고 있음
  - 최근 싱가포르 미디어발전청은 티니아일랜드와 드림디펜더스 제작비 520만 달러를 공동으로 부담했으며 글로벌미디어 콘텐츠 시장 배급과 라이선싱 사업에도 참여함
  - 2005년 루카스 필름이 디지털 애니메이션과 게임 제작 스튜디오를 싱가포르

르에 설립했으며 해외투자 유치와 더불어 싱가포르 정부의 체계적인 육성과 지원이 지속되고 있음

- 2004년부터 중국은 베이징, 상하이, 항저우 등 19곳에 애니메이션 산업기지를 건설함. 또한 “국산 애니메이션 의무방영제”를 도입해 오후 5시부터 9시까지 외국 애니메이션 방영을 금지했으며 '08년부터 애니메이션 관련 업체에 대한 세제혜택을 부여하는 “인정관리법”을 도입
- 이는 아시아 각국이 애니메이션이 지닌 문화과급력을 이해하고 자국 문화 전통의 개발과 발전을 도모하는 취지에서 비롯된 것으로 한국 애니메이션 산업에 대한 육성과 지원 필요성은 더욱 커지고 있음