

심사의견에 앞서 “2024 애니메이션 부트캠프”에 지원하신 모든 기업에게 수고 많으셨다는 말씀을 전해 드립니다.

올해 지원작의 성향을 분석하면 시장 변화에 맞게 OTT용, 숏폼, 극장용 장편의 기획이 많아졌고 기존 작품 경험이 많은 기업부터 업력이 오래되지 않은 기업까지 폭 넓은 참여가 있었습니다. 또한 대상 타깃도 유아용부터 청소년, 시니어(노인)까지 현 시대와 미래 상황을 반영한 기획이 눈에 띄었고 장르도 다양하게 시도 되고 있다는 점이 고무적으로 느껴지는 심사였습니다.

이에 본 심사는 부트캠프의 취지에 맞게 CP(코칭프로)의 컨설팅을 통해 발전 가능한 작품 중 참신한 기획아이디어, 차별화 요소를 기반으로 파일럿 지원까지 연계한 점을 감안한 투자유치 및 제작 가능성, 성공 가능성이 중요한 심사 기준이었음을 말씀드립니다.

이를 토대로 다소 기획과 사업 경험이 부족한 기업이라도 아이디어가 좋아 CP와의 협업으로 결과가 기대되는 작품들과 이미 성과를 보유한 기업의 좋은 기획과의 선별에 있어 형평성을 가지려고 노력을 하였고 최대한 공정한 심사를 진행하고자 참여하신 심사위원들의 고심이 있었음을 알려드립니다.

다소 고무적인 부분은 서울, 경기 등 수도권에 집중된 애니메이션 기업 분포에서 전국 각지의 지역 기업들의 참여가 두드러졌다는 것입니다. 참신했던 기획도 있었지만 지자체 지원을 통해 생산된 1차 IP에서 더 발전되지 않은 상태로 지원한 부분도 있어 아쉬움이 있었습니다. 그러나 지역 애니메이션 기업의 참여가 늘어나고 있다는 점은 지역 특화 소재를 기반으로 한 다양하고 독창적인 한국 애니메이션이 생산될 수 있다는 기대를 가지게 되었습니다.

이번 지원을 통해 선정되신 기업과 그렇지 못한 기업이 있다는 부분에 아쉬움이 있지만 선정된 기업은 2차 발표평가에서 좋은 결과를 얻어 본 지원을 통해 한 단계 발전할 기회가 되시기를 바라고 이번에 아쉽게 선정되지 못한 기업은 다시 보완하여 더 좋은 작품으로 거듭나시는 계기가 되시길 기대합니다.