

K-애니메이션과 캐릭터 분야 해외 진출 지원방안 심층 논의

- 5. 3. 문체부 제1차관 주재 ‘제6차 콘텐츠 수출대책회의’ 개최
- ▲ 해외 시장 참가 지원 확대 , ▲ OTT 맞춤형 및 청·장년층 대상 제작 지원,
▲ 해외 바이어 발굴 및 현지 사업화 등 K-애니메이션과 캐릭터 지원방안 의견 제기

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 5월 3일(수), 전병극 제1차관 주재로 ‘제6차 콘텐츠 수출대책회의’를 열어 K-애니메이션 및 캐릭터 분야의 해외 진출 현황과 지원방안을 논의했다.

문체부는 지난 2월 ‘콘텐츠 수출대책회의’를 출범한 이후, 콘텐츠 장르별로 수출 현장의 애로사항과 건의 사항 등을 논의해오고 있다. 이번 6차 회의에는 한국콘텐츠진흥원(이하 콘진원)을 비롯해 <뽀롱뽀롱 뽀로로> 제작사 아이코닉스, <로보카폴리> 제작사 로이비주얼, <미니특공대> 제작사 에스에이엠지(SAMG)엔터테인먼트, <우쭈쭈 마이펫> 제작사 우쏘 등 업계와 한국 애니메이션산업협회, 한국애니메이션제작자협회 등 협·단체 관계자가 참석했다.

한국 애니메이션과 캐릭터 산업의 수출현황 점검 및 지원방안 논의

<아기상어> 유튜브 영상이 127억 뷰를 돌파하고 동요로서 최초로 영국 오피셜 싱글차트에 진입하는 등 한국의 애니메이션과 캐릭터에 대한 인기가 전 세계로 확산되고 있다. 특히 최근에는 지식재산권(IP)을 다양하게 활용한 2차 콘텐츠 제작 등의 비즈니스 모델이 확대되면서 새로운 시장을 개척하고 있다. 웹툰이나 게임 등의 지식재산권(IP)을 활용한 애니메이션 제작 사례가 증가하고 있으며, 캐릭터 분야에서도 이모티콘이나 유명인사의 캐릭터 등을 활용한 캐릭터 라이선싱 방식이 확대되고 있다. 이번 회의에서는 변화하는 산업 환경에 대응해 K-애니메이션과 캐릭터 산업의 해외 진출을 보다 효과적으로 지원하는 방안에 대해 다양한 의견을 나눴다.

먼저, 콘텐츠 수출에 필요한 해외 시장 참가 지원 규모를 확대해야 한다는 목소리가 나왔다. 신규시장 진출을 위한 해외 현지 시장 정보제공 강화와 개별 기업의 수요에 대응한 자율적인 해외 시장 참가 기회 제공이 필요하다는 것이다. 해외 지식재산권(IP) 등록 및 관리에 대한 지원을 늘려달라는 의견도 있었다. 국내뿐 아니라 해외에서의 지식재산권(IP) 등록에 대한 지원을 확대하고, 비용 지원 외에도 지식재산권(IP) 등록 관련 기본 개념에 대한 교육이 병행되어야 한다는 지적이 있었다.

온라인동영상서비스(OTT) 플랫폼 확산에 따른 맞춤형 애니메이션 제작 지원이 필요하다는 의견도 제기됐다. 그 외에도 <슬램덩크>, <스즈메의 문단속>의 흥행에서 확인된 바 있는 청·장년층 대상 애니메이션 제작 지원 확대, 해외 바이어 발굴과 교류 확대를 통한 현지 사업화 지원 강화 등을 요청하는 목소리도 있었다.

문체부는 이번 회의 논의 결과를 토대로 산업현장에 실질적인 도움이 될 수 있는 창의적 지원방안을 발굴하고 무한한 확장 가능성을 가진 K-애니메이션과 캐릭터 산업의 지속적인 성장과 해외 진출을 뒷받침할 계획이다.

따로 붙임 현장 사진

담당 부서 <총괄>	콘텐츠정책국 한류지원협력과	책임자	과장	신지원 (044-203-2381)
		담당자	사무관	이지은 (044-203-2378)
<공동>	콘텐츠정책국 영상콘텐츠산업과	책임자	과장	강민아 (044-203-2431)
		담당자	사무관	김하정 (044-203-2436)

국민과 함께하는
세계일류 문화매력국가

대한민국
지적브리핑

