



보도일시	배포 즉시 보도해 주시기 바랍니다.		총 3쪽(별첨 있음)
배포일시	2021. 6. 24.(목)	담당부서	콘텐츠정책국 영상콘텐츠산업과
담당과장	이승훈(044-203-2431)	담당자	사무관 김상미(044-203-2436)

문체부, '애니메이션산업 진흥 기본계획' 발표

- ▲ 미래지향적 혁신을 통한 애니메이션산업의 도약을 위한 5개년 계획
- ▲ 창제작 외연 확대, 기반 강화, 시장 확대 등 3대 전략, 9개 추진과제 도출

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)는 애니메이션산업의 진흥을 위한 '애니메이션산업 진흥 기본계획('21.~'25.)'을 발표했다.

이번 계획은 2019년 제정, 2020년 6월부터 시행 중인 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 제4조에 근거한 첫 기본계획으로서, 애니메이션 업계 간담회와 민관 정책협의체, 애니메이션진흥위원회 자문을 통해 수립했다.

□ 애니메이션산업 도약을 위한 3대 추진전략, 9개 세부추진과제 도출

애니메이션산업은 지식재산(IP) 확장을 통해 웹툰, 게임, 영화 등 기존 콘텐츠산업은 물론 전후방으로 연관되는 서비스산업·제조업의 성장을 촉진하는 창의 산업의 핵심이다.

특히, 최근 국내 애니메이션은 국제 애니메이션 영화제에서 수상*하는 등 해외시장에서 다수의 성공사례를 창출하고 있으며, 기존 영유아 시장을 넘어 기획력과 작품성을 고루 인정받는 작품들이 제작되고 있다.

* <무녀도> 안시 국제애니메이션영화제(이하, 안시영화제) 심사위원 특별상('20년), <기기괴괴 성형수> 안시 영화제 장편경쟁 부문 초청('20년), 보스턴사이언스픽션 영화제 최고 애니메이션상('21), <클라이밍> 안시영화제 단편경쟁 부문 초청('21년)

그러나 중소기업 중심의 취약한 창작기반, 영유아용에 편중된 협소한 시장 구조, 전문인력 부족 등으로 수요층 다변화를 위한 경쟁력을 확보하는 데 여전히 어려움을 겪고 있다. 이에 문체부는 '미래지향적 혁신을 통한 애니메이션산업의 도약'을 목표로 3개 추진전략, 9개 세부 추진과제를 도출했다.

□ 애니메이션 창·제작의 다양성 확보 및 외연 확대

먼저 애니메이션 창·제작의 다양성을 확보하고 그 외연을 확대한다.

기획단계에서의 업계 역량을 강화하기 위해 집중 상담(컨설팅)과 교육 프로그램을 제공하고, 신작 예고편에 대한 지원을 통해 초기 투자 유치를 촉진한다. 원천 자료 제공을 위한 애니메이션 디지털 자료 저장소(아카이브)도 구축한다.

또한 체계적인 제작 지원으로 성공사례를 창출할 수 있도록 시리즈물의 제작단계별 지원을 세분화하고, 단편, 중편, 장편 애니메이션의 제작과 유통, 소비의 전 과정을 세심하게 지원한다.

게임 및 웹툰 등 기존 콘텐츠 지식재산(IP)을 활용한 애니메이션 제작과 애니메이션 지식재산(IP)을 활용한 파생상품(의류, 완구, 관광상품 등) 사업화에 대한 지원도 강화한다.

□ 애니메이션산업의 미래 성장 기반 강화

특화된 금융 지원, 법·제도 및 정책 지원 체계 개선, 미래 핵심 전문인력 육성 등으로 애니메이션산업의 성장 기반을 강화한다.

애니메이션 전문자금(펀드)을 지속적으로 결성해 2025년까지 500억 원을 출자하고, 모험 투자자금(펀드)을 통해서도 애니메이션 분야에 대한 투자가 활발히 이루어질수 있도록 유도하는 등 애니메이션에 특화된 금융 지원을 확대한다.

애니메이션 가치 평가 모형을 고도화하고 이를 통한 금융권의 투·융자 활성화를 유도한다. 관련 법령을 개정해 종전에는 방송용 등에 국한되었던 애니메이션 제작비용 세액공제의 수혜 대상도 확대한다. 아울러, 공정한 산업환경을 만들기 위해 자유계약자(프리랜서), 공동제작 분야 등에서의 표준계약서도 제정할 계획이다.

양질의 전문인력을 양성하기 위해 애니메이션업체에 채용된 신규 정규 인력에 대해 현장 맞춤형 지원 프로그램을 제공하고, 애니메이션 특성화 고등학교 및 대학의 전공 학과와 현장과의 접점을 강화하는 사업을 확대한다.

□ 애니메이션 시장 확대 및 가치 확산

우리 애니메이션이 진출할 수 있는 국내외 시장을 확대하고 더욱 많은 국민들이 애니메이션 가치를 누릴 수 있도록 확산한다.

지역성을 띤 우수 애니메이션 소재를 개발하고 지역 캐릭터를 활용한 애니메이션 창작을 유도하는 등 지역 기반의 애니메이션 창작과 소비 생태계를 조성할 계획이다.

아울러 중남미, 아프리카 등 해외 방송사와 연계, 국내 애니메이션 현지 방영을 지원해 신시장 진출을 위한 교두보를 확보한다.

한국영상자료원의 '찾아가는 영화관'과 연계해 더욱 많은 국민들이 다양한 경로로 우리 애니메이션을 만날 수 있는 기회를 마련하고 우수 애니메이션 해외영화제 출품을 지원할 계획이다.

문체부 정책 담당자는 “지식재산권을 바탕으로 무궁무진한 잠재력을 지닌 국내 애니메이션과 이를 만드는 주체들의 중요성은 날로 높아지고 있다.”라며, “이번에 발표한 ‘애니메이션산업 진흥 기본계획’을 성공적으로 추진해 산업 생태계의 경쟁력과 자생력을 강화하고 향후 지속 가능한 산업 성장을 위한 효과적인 토대를 마련할 수 있기를 기대한다.”라고 밝혔다.

별첨 ‘애니메이션산업 진흥 기본계획(‘21.~’25.)’



이 자료에 대하여 더욱 자세한 내용을 원하시면 문화체육관광부
영상콘텐츠산업과 사무관 김상미(☎ 044-203-2436)에게
연락해 주시기 바랍니다.