
애니메이션산업 진흥 기본계획 [2021~2025]

2021. 6.



문화체육관광부

목 차

I. 추진배경	1
II. 추진방향	9
III. 세부 추진과제	10
1. 창·제작의 다양성 확보 및 외연 확대	10
2. 산업의 미래 성장 기반 강화	16
3. 시장 확대 및 가치 확산	22
IV. 추진일정	28

추진 경과

◇ 「콘텐츠산업 경쟁력 강화 핵심전략」(18.12월) 및 「콘텐츠산업 3대 혁신전략」(19.9월) 발표에 따른 분야별 세부 계획 수립 추진

◇ 한국 애니메이션산업 진흥을 위한 5개년 종합계획 수립으로 애니메이션 산업발전 도모

※ 기 수립('15.2월) '애니메이션산업 육성 중장기계획(2015~2019)' 시행

※ 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 제정('19.12월) 및 시행('20.6월)에 따라, 애니메이션 진흥위원회의 자문을 거쳐 2021~2025년 기본계획 수립 추진

◇ 애니메이션 산업계 및 전문가 의견수렴과 민관 협업을 통한 정책방향 설정 및 추진과제 발굴('19.3월 ~ '20.12월)

① (정책방향 설정) 계획 수립을 위한 관계기관 의견수렴 시행

- 내외부 의견수렴 간담회 수시 개최
- 문화체육관광부-콘텐츠진흥원-애니메이션 협·단체 정책협의체 운영(연4회)
 - ※ 한국애니메이션산업협회, 한국애니메이션제작자협회, 한국애니메이션예술인협회, 한국독립애니메이션협회, 한국애니메이션학회, 한국만화애니메이션학회

② (전문가 의견수렴) 학계 및 현장 전문가 의견수렴 시행

- 전문가 및 업계 간담회('19.3월 ~ '20.12월)
 - ※ 기획, 제작, 투자, 인력·창업초기 지원, 전문펀드 조성, 유통활성화 등 논의

③ (애니메이션진흥위원회 자문) 애니메이션산업 진흥 관련 주요

사항 자문을 위한 '애니메이션 진흥위원회' 구성('20.9.10., 18명 위촉)

- 애니메이션산업진흥 기본계획 자문회의 (총 3회 / 9.25, 10.28, 11.25)

I. 추진배경

1 애니메이션산업의 중요성

□ 콘텐츠 기간산업이자 경쟁력 있는 창의산업

- (지식재산 확장의 핵심) 지식재산(IP) 확장을 통해 웹툰, 게임, 영화 등 콘텐츠산업 및 전후방으로 연관되는 서비스산업·제조업 성장 촉진
 - * 애니메이션에서 출발한 디즈니의 '19년 매출액은 약 696억 달러(약 75조원), '17년(약 551억 달러(약 59조원)) 대비 26% 증가(월트디즈니 Annual Report)
- (규모의 경제 창출) 초기 개발 투입비용이 많은 대신 캐릭터·배경 반복사용, 개발된 상품의 추가 활용 등 규모의 경제가 가능
 - * 동일 시리즈 제작 시 경비 절감이 가능하며, 성공한 애니메이션 캐릭터는 IP 소유 기업의 가장 안정적인 수익창출원 역할(뽀롱뽀롱 뽀로로, 꼬마버스 타요 등)
- (일자리 산업) 창의성이 핵심 가치를 창출하는 지식집약적 산업 (3D, 특수효과, 실감형)이자 노동집약적 산업(2D 창작, 원청 및 하청인력)
 - * 세계 각국은 애니메이션산업 통한 일자리 창출을 위해 세제혜택 부여 등 다양한 진흥정책 추진(영국, 애니메이션 세액공제 제도가 '16년 기준 약 6,620만 파운드(약 960억원)의 부가가치를 창출했다고 평가- 영국영화연구소 'BFI <Screen Business>')

□ 매체 환경 등 변화에 따른 애니메이션 수요 확대

- (수요 확대) 산업 영역 확장(신기술 활용한 새로운 애니메이션 등), 소비계층 변화(1인가구, '아이같은 어른'(키덜트) 문화) 등 애니메이션에 대한 수요 증가
 - * 스마트폰 등 모바일 기기가 필수 매체로 부각, 온라인동영상서비스(OTT) 활성화, 구독경제 등장 등에 따른 산업적 대응이 중요
 - * 필수 미디어('19 방송매체 이용행태 조사): 스마트폰('13, 37% → '19, 63%) > TV('13, 46% → '19, 32%) / 새로운 환경에서는 콘텐츠, 이용 시간, 유통채널 등을 이용자가 선택
- (낮은 문화적 할인률) 친근한 대상을 활용한 비언어, 소란스러운 희극(슬랩스틱) 등 콘텐츠를 통해 상대적 문화 차이 극복과 세계적 확산에 용이
 - * <리바>: 국내 최초로 넷플릭스와 오리지널 시리즈 계약, 세계 190개국 동시 공개('18.10월)

2

세계 애니메이션산업 현황

□ 애니메이션산업 규모

- (지속 성장) 세계 애니메이션산업은 '19~'24년 코로나19 영향으로 연평균 성장률 -2.5% 예상, 그러나 '20~'24년 연평균 성장률은 26.6% 예상
 - '24년 시장규모는 약 73억 달러(약 8조 5백억원)로 예측
- (산업적 중요성) IP확장을 위한 핵심 연결고리로서 실제 산업적 의미와 중요성은 시장규모를 능가

* 캐릭터/라이선스 분야('24년 예측 규모 3,367억 달러)에서 애니메이션이 핵심 역할

< 세계 콘텐츠 시장 규모 및 전망 (2015-2024) >

[단위: 억 달러, %]

구분	2015	2016	2017	2018	2019p	2020	2021	2022	2023	2024	2019-24 CAGR
출판	2,918	2,893	2,839	2,798	2,764	2,482	2,530	2,531	2,512	2,494	-2.04
만화	72	78	76	80	90	86	89	89	90	90	-0.02
음악	463	486	514	543	580	408	519	648	671	689	3.51
게임	827	956	1,087	1,201	1,317	1,429	1,548	1,638	1,726	1,815	6.63
영화	387	401	419	435	451	155	276	373	387	399	-2.40
애니메이션	50	68	53	50	83	28	51	69	71	73	-2.50
방송	4,609	4,765	4,826	4,895	4,906	4,622	4,848	5,024	5,124	5,263	1.42
광고	4,708	5,006	5,281	5,696	6,054	5,434	5,802	6,199	6,422	6,635	1.85
지식정보	6,680	7,282	7,910	8,360	8,778	8,646	9,112	9,727	10,201	10,651	3.94
캐릭터/라이선스	2,517	2,629	2,716	2,803	2,928	2,763	2,940	3,126	3,249	3,367	2.83
산술합계	23,232	24,562	25,724	26,861	27,951	26,055	27,715	29,425	30,454	31,476	-
합계	19,576	20,872	22,109	23,244	24,320	22,949	24,420	25,964	26,987	27,966	2.83

* 출처: PwC(2020), ICv2(2020), SNE(2020), 公益社団法人全国出版協会, 『出版月報』(2020), BoxOffice Mojo(2020), LIMA(2020)

□ 국제 시장질서의 다변화

- (중국 시장 성장) 세계 애니메이션 2위 소비시장('18년, 약 6억 8천만 달러)
 - 자체 제작 역량 강화, 온·오프라인 시장 성장 전망 등에 따라 헐리우드 제작사의 중국 진출 등 가속화 예상
- (남미 국가 성장세) 브라질, 아르헨티나, 칠레 등 애니메이션산업 고성장('18~'23년 연평균 성장률 4.5% 이상 예상)으로 신규 시장 형성

* 브라질이 '93년부터 개최한 '애니마 문디(Anima Mundi)'는 프랑스 안시 페스티벌에 이은 세계 2위 규모 행사이며, 이를 기반으로 애니메이션산업을 지속적으로 지원

□ 한국 애니메이션산업 현황

- (완만한 성장) 산업매출액 및 종사자 수 등이 지속적으로 완만하게 성장하는 추세

< 2015~2019년 한국 애니메이션산업 주요현황 >

구분	종사자 수(명)	매출액(백만원)	수출액(천 달러)
2015년	4,723	610,175	126,570
2017년	5,161	665,462	144,870
2019년	5,436	640,580	194,148
연평균 증감률(%)	3.6	1.2	11.3

* 출처 : 2020 콘텐츠산업통계(2019년 기준)

- (적극적 해외 진출) 애니메이션산업 해외 수출 지속 확대('15~'19 연평균 11.3% 증가), 신시장 진출 등 성과 창출
 - (북미) 적극적 신규시장 개척을 통해 성과 창출 및 경쟁력 입증
 - * <출동! 슈퍼왕스 시즌 2>: 해외 공동제작 및 약 39억 달러 투자 유치, 북미 지역 주요 채널(Sprout)에 방영('17)
 - (중국) 시장 환경의 불확실성 속에서도 지속적인 진출 추진
 - * <좁비덤>: 중국 상하이 선트리(Suntree), 텐센트(Tencent) 등에 수출 계약, 중국 최대 온라인 유통망 텐센트와 PPTV에서 누적 조회수 2억 건 돌파('15)
 - * <뽀로로> 파크, 중국 내 9개 지점 운영 중('20년 기준)
 - (공동제작) 아시아-유럽-북미 등 교류를 통한 국제공동제작 지속
 - * △(한-중)<고고다이노>, △(한-아세안)<권법과 비밀결사>, <나무늘보 늘>, △(한-영)<스트롱 걸, 린다> 등

□ 지원사업을 통한 창·제작 활성화

- (제작 지원) 매년 50여 편 내외의 애니메이션 작품의 기획·제작을 지원함으로써 국내 애니메이션 제작 활성화에 기여
 - * ('20년) 시리즈물 25편, 단편 15편, 중단편 4편, 장편 기획 4편 및 제작 3편 등
- (제작 투자) 애니메이션 전문 펀드 등을 통해 '06년 이후 총 183편의 애니메이션 제작에 투자하는 등 민간 투자 자금 유입 유도
 - * 관련펀드('06~'20.12) : 로보카폴리, 미니특공대 등 183편, 총 2,459억원 투자
- (시리즈물 지원 작품 유통) 제작 지원·투자 작품의 지상파 TV 방영, 다양한 유통망 진출 등 성과 지속
 - * <시간여행자 루크>: '19국산애니메이션 레벨업 제작지원작, 52부작, '20.5~, KBS1
 - * <히어로 씨클>: '19국산애니메이션 제작지원작, 26부작, '20.6~9, EBS
- (장·단편 작품 해외진출) 형식과 내용적 다양성을 갖춘 애니메이션이 우수 해외영화제 등에서 다수 상영·수상
 - * <토요일 다세대주택> 뉴욕 아동영화제 관객상('19년), <마스코트> 밀워키단편영화제 베스트필름상('19년), <무녀도> 안시 국제애니메이션영화제 심사위원 특별상('20년) 등

□ 애니메이션산업 정책지원 체계화

- (애니메이션 총량제) 주요 방송사업자 대상 애니메이션의 연간 의무편성비율 적용을 통해 애니메이션 창·제작 기회 제공
 - * 총량제를 통해 하청 중심에서 기획창작 중심으로 한국 애니메이션산업 체질 변화, 애니메이션산업의 질적 수준 제고
- (법률 제정) 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 제정을 통해 국내 애니메이션산업 진흥을 위한 법적 근거 마련('20.6.4. 시행)
 - * 산업 활성화, 전문인력 양성, 국제협력 및 해외진출 지원, 지식재산권 보호, 이용자 권익보호 등 애니메이션산업 진흥을 위한 전반적인 사항 규정
- (애니메이션 진흥위원회 발족) 애니메이션산업 진흥 관련 주요 사항 자문을 위한 '애니메이션 진흥위원회' 구성('20.9.10., 18명 위촉)

【참고】 한국 애니메이션 대표 사례

□ 극장용 장편 애니메이션

	<p><마당을 나온 암탉></p> <ul style="list-style-type: none"> • 극장 개봉 한국 애니메이션 영화 관객 수 1위 (220만명) • 전 세계 46개국 수출 계약 		<p><레드슈즈></p> <ul style="list-style-type: none"> • 전세계 123개 지역에 선판매 • 대한민국 콘텐츠 대상 애니메이션 부문 대통령상 수상('20년)
	<p><무녀도></p> <ul style="list-style-type: none"> • 안시 국제애니메이션 영화제 심사위원 특별상 ('20년) • 김동리 단편소설('36) 원작 		<p><언더독></p> <ul style="list-style-type: none"> • 미국, 프랑스, 중국 등 70여개 국가 선판매 • 중국 실�크로드 국제영화제 베스트 애니메이션상 ('18년)

□ TV 애니메이션

	<p><로보카폴리></p> <ul style="list-style-type: none"> • '11년 EBS 방영 후 144개국에서 35개 언어로 방영 • 중국, 프랑스, 러시아 등 20여개 국가에서 라이선싱 사업 진행 		<p><출동! 슈퍼윙스></p> <ul style="list-style-type: none"> • 미국 Sprout, 남미 Discovery Kids 등 다수 채널 방영 • 누적 로열티 수익 약 1,600만 달러, 완구 수익 약 2억 3,500만 달러('19년)
--	---	--	---

□ 신규 유통망 진출

	<p><라바></p> <ul style="list-style-type: none"> • 한국 애니메이션 최초로 넷플릭스와 시리즈 계약, '18.10월부터 공개 		<p><꼬마탐정 토비와테리></p> <ul style="list-style-type: none"> • 한국 최초의 넷플릭스 오리지널 애니메이션 시리즈
--	--	--	---

□ 제작·투자·유통 등 산업 생태계의 경쟁력 강화 절실

- (제작) 주로 영유아 선호 주제·소재(로봇, 공룡 등) 위주의 기획이므로 대상 연령층 확대 등 수용자 다양화 필요
 - 주제·소재·연령층 등 다변화, IP 확장 등을 고려한 다양한 기획, 유형별(시리즈물, 장단편, 장르·유통망 확장형 등) 제작지원 체계화 등 필요
- (투자) 장기간이 소요되는 불안정한 수익구조(TV방영 후 완구판매 위주) 등으로 적극적 투자 유치에 한계
 - 애니메이션 기반 수익 발생 사례 창출로 투자 유입 활성화 시급
 - * 높은 제작비용·오랜 제작기간으로 투자비 회수의 불확실성 가중, 완구기반 영유아 콘텐츠 위주 민간투자 등
- (유통) 세계적인 유통망 등장, 융복합 기술확산 등에 따른 시장변화에도 불구하고 텔레비전 중심의 정체된 유통구조 지속
 - 신기술 적용, 국제 유통망 진입 등을 위한 지원 및 투자 유도 필요

⇒ 기획 다양화, 제작 지원 체계화, 유통망 다변화, IP 확장을 통한 시장확대 등을 통해 애니메이션산업의 자생력 확보 지원 필요

□ 지속가능한 산업 성장을 위한 미래 대비 필요

- (공정환경) 산업 내 다양한 주체(제작사, 유통망 사업자, 투자사, 개인 종사자 등) 간 공정한 거래질서 확립 필요
 - 표준계약서 정착, 불공정한 거래관행 개선 등 공정환경 조성 노력 지속

- (인력수급) 애니메이션 예비 인력의 게임·웹툰 등 타산업 유출 방지, 산업 현장에 필요한 맞춤형 인력양성 등을 위한 인력정책 시급
 - 예비 인력의 애니메이션 산업 유입을 위한 유인책 마련, 신기술·IP 확장적 사고 등을 갖춘 전문인력 양성 필요

⇒ **공정한 산업 환경 조성, 인력 수요·공급의 선순환 확보, 기술 적용성 강화 등을 통해 미래 환경변화에 대비 필요**

□ **산업의 지역 편중 해소 및 수출 다변화 시급**

- (수도권 집중) 애니메이션 사업체 및 종사자의 수도권 편중 심화
 - 수도권과 비수도권 격차 해소를 위한 적극적인 지원 정책 필요
 - * 사업체 480개 중 84.7%(407개), 종사자의 88.9%(4,831개)가 수도권 집중('19년 기준)

< 2019년 애니메이션산업 지역별 사업체수, 종사자수 현황 >

지역	구분	사업체수(개)	비중(%)	종사자수(명)	비중(%)
서울		328	68.3	4,039	74.3
인천		4	0.8	80	1.5
경기도		75	15.6	712	13.1
6개 시(7개 광역시 중 인천 제외)		51	10.6	432	7.9
8개 도(총 9개도 중 경기도 제외)		22	4.5	173	3.2
합계		480	100.0	5,436	100.0

* 출처 : 2020 콘텐츠산업통계(2019년 기준)

- (수출시장 편중) 북미·유럽 중심 수출 구조 및 양대 시장의 수출 증가세가 지속되고 있으나, 세계시장 변화에 따른 수출 다변화 필요
 - 중국 및 신흥 애니메이션 시장 개척을 통한 수출 안정성 확보 절실
 - * '19년 북미·유럽 지역 수출액이 전체 수출액의 68.3%를 차지, 최근 3개년 간 양대 지역 연평균 수출 증가율은 13.2%(북미), 7.8%(유럽) 수준
 - * '19년에는 전년 대비 중화권 수출액이 116.8% 급증했으나, 전체 수출에서 차지하는 비중은 8.5%(중화권)로 미미한 수준

⇒ **지역 애니메이션산업 견인을 위한 적극적인 지원책, 해외 수출시장 다변화를 위한 전략적 접근 필요**

□ 한국 애니메이션산업 진단

강점(S)	약점(W)
<ul style="list-style-type: none"> ⊙ 영유아용 IP의 성공 경험 ⊙ 웹툰 등 청장년이 선호하는 IP 보유 ⊙ 2D 및 3D 제작 경험 풍부 ⊙ 3D 애니메이션 관련 기술력과 전문성 축적 	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ 애니메이션 제작에 대한 민간투자 소극적 ⊙ TV 의존 등으로 안정적 수익모델 불충분 ⊙ 유통 채널 확보의 어려움 ⊙ 영유아 대상 제작 집중으로 다양성 부족
기회(O)	위협(T)
<ul style="list-style-type: none"> ⊙ 1인 가구 증가로 소비시장 확대 ⊙ 한국 콘텐츠에 대한 국제적 관심도 증가 ⊙ 새로운 국제적 OTT 유통망 등장 ⊙ 연관 장르와의 융합과 사업화 추세 	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ 국제시장 경쟁 심화 ⊙ 종사 인력의 타 분야 이동 발생 ⊙ 국제적 OTT로의 의존 심화 가능성 ⊙ 영유아 대상 콘텐츠 관련 각국 보호정책 강화

□ 정책 방향성 설정

강점 강화	약점 보완
<ul style="list-style-type: none"> ⊙ 영유아용 애니메이션 개발 지속으로 국내 및 세계시장의 수요 충족 ⊙ 수요층 확대 가능성 있는 IP를 활용한 다양한 기획 및 제작 지원 강화 ⊙ 3D 애니메이션 관련 제작 및 기술 역량 고도화 	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ 전문펀드의 실효성 강화, 가치평가 활성화 통해 애니메이션에 대한 민간투자 촉진 ⊙ 전문가 상담 및 마케팅 지원으로 새로운 수익모델 정립 촉진 ⊙ 애니메이션 신규 유통채널 발굴 및 관련 협업 활성화 지원
기회 확대	위협 대응
<ul style="list-style-type: none"> ⊙ 애니메이션 제작 시 적용 가능한 실감형 콘텐츠 관련 기술 발굴 및 연계 확대 ⊙ 보유 중인 애니메이션 IP와 국제적 OTT 간 협업을 위한 협력체계 지원 ⊙ 영유아층 이외 애니메이션 이용자의 기호 파악 및 관련 정보 제공 	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ 우수 인력의 산업 유입을 위한 현장 맞춤형 인력양성 체계 구축 ⊙ 신규시장 확보를 위한 지역시장 정보, 세계적인 유통망 관련 정보제공 등 강화 ⊙ 애니메이션 산업에 대한 OTT의 영향 분석 및 관련 정책대응 체계화

II. 추진방향

비전

미래지향적 혁신을 통한 애니메이션 산업의 도약

목표

주요지표	'19년	'25년
매출액	6,405억 원	1조 원
종사자	5,436명	7,500명
수출액	1.9억 달러	3.6억 달러

추진 전략

창·제작의 다양성
확보 및 외연 확대

- ① 기획단계 역량 강화
- ② 체계적 제작지원으로 성공 사례 창출
- ③ 지식재산 확장 및 융복합 활성화

산업의 미래 성장
기반 강화

- ① 애니메이션 특화 금융 지원 확대
- ② 법제도 및 정책지원 체계 개선
- ③ 미래 핵심 전문 인력 육성

시장 확대 및
가치 확산

- ① 지역 애니메이션 생태계 활성화
- ② 해외시장 진출 지원 및 교류 확대
- ③ 향유 기반 확대 및 저작권 보호

Ⅲ. 세부 추진과제

전략 1

창·제작의 다양성 확보 및 외연 확대

1 기획단계 역량 강화

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 강점이 있는 유아동용 TV시리즈물 시장에서 다수의 성공사례를 창출했으며, 장단편 애니메이션에서도 우수작품 지속 등장
- ◆ 수요층 다변화, 유통망 확대 등의 상황변화에 대응, 다양한 연령층·형식·유통망 등을 대상으로 한 기획 강화와 맞춤형 지원 필요

□ 기획단계 지원 강화

- (시나리오 개발) 다양한 애니메이션 소재 발굴 및 시나리오 개발 지원 강화
 - 이야기공모전, 아이디어 발굴사업, 역사문화 소재 콘텐츠 기획·창작, 지역특화 이야기 발굴 등 사업에 애니메이션 업계의 참여 활성화
- (사업화 지원) 신생업체·신규 작품 등을 대상으로 기획단계부터 집중 상담 및 교육 프로그램을 통해 제작 기본자료 완성 지원(15개사 내외)
 - 시나리오 개발사업을 통해 선정된 소재의 경우 가점을 부여, 선정 후에는 시나리오의 프로젝트화 상담·교육 등 통해 사업화 연계 강화
- (예고편 제작 지원) 신작 애니메이션의 초기 영상물(예고편) 제작 지원을 통해 투자유치 및 본편 제작기반 마련('21년~)
 - 신규 프로젝트 중심으로 예고편(90초 이상) 제작 지원(최대 30백만원, 10편 내외)

□ 다양한 형식·유통망 맞춤형 지원

- (애니메이션 영역 확대) 공연·놀이공원 등 다양한 영역에서 활용 가능한 애니메이션 제작을 지원, 타 장르·유통망 연계 유도(최대 1억원, 5편 내외)
 - * 알리몰리스튜디오, 상호작용형 VR 애니메이션으로 기존의 TV, 극장 이외의 애니메이션 수요처 및 유통경로 발굴(중국 '쑤저우 진스디앤'과 투자유치 계약 논의)

- (소재·형식 다양화) 온라인동영상서비스(OTT), 유튜브, 웹 등에서 유통 가능한 다양한 소재·형식의 애니메이션 제작 활성화(최대 1.5억원, 6편 내외)
 - 초단편 애니메이션* 등 다양한 애니메이션 제작을 지원해 소재·형식 다양화, 목표 연령층 다변화, 제작비 경량화 등 유도
 - * 초단편 애니메이션: 자유롭게 인터넷에 공개하거나 몇 개의 분량을 합해 TV의 편성 시간에 맞추어 활용 가능한 짧은 애니메이션
- (신규 형식 개발) 실감콘텐츠 제작지원 사업과 연계, 가상현실(VR)·증강현실(AR) 등 새로운 기술 형식을 적용한 애니메이션 개발
 - 애니메이션 기반의 실감콘텐츠 제작 활성화를 통해 애니메이션 외연 확장(중소형: 최대 3억원, 대형: 최대 10억원)



<CELL MAN>
면역세포 관련 내용을 체험감 높은 VR 애니메이션으로 구현



<길냥이 키즈 슈퍼문 탐험대>
우주오염 관련 내용을 VR과 돔스크린용 애니메이션으로 구현

□ 생산정보 디지털화로 기획·제작 활용기반 강화

- (애니메이션 아카이브) 한국 애니메이션의 주요 작품 관련 정보 보존 및 기획·제작 활용을 위한 아카이브 구축('21년 신규)
 - 애니메이션 작품, 제작관련 자료, 부가 영상 등의 디지털화 및 체계적 관리를 통해 다양한 애니메이션 기획·제작을 유도
 - * 구축 초기 단계에는 한국영상자료원 공간·자원 등 활용, 향후 중장기 계획을 통해 단계별로 세분화된 지원사업을 설계하고, 장기적으로 별도 아카이브 구축 추진
- (재료콘텐츠 활용) 애니메이션 제작과정에서 생산된 영상물 재료 콘텐츠의 데이터베이스 및 유통망 구축('21년 신규)
 - 영상물 원천데이터 구축 사업('21~)에 애니메이션 재료콘텐츠를 포함한 거래 유통망을 구축, 애니메이션 기획·제작 과정의 효율성 제고
 - * 한국영상자료원이 영상 재료콘텐츠 관리체계 및 유통망 구축 예정. 수익 창출(재료콘텐츠 제공자) 및 제작비용 절감(구매자) 가능
 - * (참고사례) 에픽게임즈, '18.1월 서비스 종료한 <파라곤> 재료콘텐츠를 무료 공개해 <파라곤>에 사용된 애니메이션, 음원정보 등을 민간에서 무료로 이용

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 기업의 성장 단계별 및 애니메이션 제작 단계별 맞춤형 지원을 통해 한국 애니메이션의 다양한 성공사례 창출 및 선순환 구조 마련 필요
- ◆ 지원사업 절차·기준 등에 대한 정기적인 점검을 통해 애니메이션 제작 특성을 반영한 현장 수요 맞춤형 지원 계획 마련

□ 시리즈물 제작단계별 지원 세분화

- (단계별 지원) 기존 시리즈물 제작지원(본편, 레벨업)을 ‘초기’, ‘본편’, ‘완성’ 단계로 구분, 단계별 우수 작품에 대해 제작비 지원(21년~)
 - (초기단계) 시나리오와 영상 1편 결과물로 투자유치 및 방영 계약을 위한 마케팅이 가능하도록 초기 제작 지원(최대 2억원, 16편 내외)
 - (본편단계) 본편 제작 및 해외진출까지 종합지원 실시(최대 3.5억원, 8편 내외)
 - (완성단계) 제작비 조달(공동제작 확정, 투자자 확보 등) 및 완성 가능한 작품 지원으로 성공사례 창출 및 투자 선순환 구조 마련(최대 5억원, 5편 내외)
- (지원 구조 개선) ‘초기→본편→완성’ 단계 상향 시 우수 작품 선별 및 지원액 증액을 통해 성공 가능성 있는 작품을 집중 지원

□ 장·단편 유형별 맞춤형 제작 지원 강화

- (단편) 새로운 형식의 연출·제작기법 등을 활용한 창의적인 단편 애니메이션 창작 지원 확대(10분 이내 작품, 최대 40백만원, 15편 내외)
 - 기존 감독 중심의 제작지원 외에, 기획형 단편 작품 발굴을 위해 전문가(기획PD, 감독, 시나리오 작가 등)로 구성된 스튜디오 참여 시 가점 부여
 - 기존 지식재산(IP) 활용 단편 제작 지원, 대규모의 매체 확장 기획에 포함되는 단편 제작 지원 등 지원 내용 다각화

- **(중편)** 단편 애니메이션 창작자가 이후 장편으로까지 작업을 확장할 수 있는 성장 사다리 제공*
 - 60분 이내의 중편 애니메이션에 대한 제작비 지원(최대 1억원, 3편 내외) 및 기존 인프라를 활용해 필요한 장소 연계 지원
 - * (애니메이션 제작소 운영) 제작비 지원과 함께 창작할 수 있는 장소(지역 콘텐츠코리아랩(CKL) 연계)까지 지원함으로써 창작 활성화 기반 마련
- **(장편)** 기획·제작·배급 전 과정 지원으로 극장용 장편의 성공 여건 조성
 - 장편기획(영화아카데미) 및 애니메틱스* 지원을 신규 추진('21년~), 기획·제작 전 과정을 지원해 극장용 애니메이션 제작 활성화 도모
 - * 애니메틱스: 스토리보드의 그림들을 실제 시간에 맞게 편집하여 영상화한 것
 - * 장편제작 지원체계: 시나리오(시나리오창작개발센터), 교육(영화아카데미 내 기획과정 및 제작과정), 기획지원(최대 50백만원, 4편 이내), 애니메틱스 제작 지원(최대 2억원, 4편 이내), 제작지원(최대 7억원, 2편 내외)
 - 극장 상영 애니메이션 개봉 지원(2편, 60백만원), '독립예술영화 유통 배급센터'(인디그라운드)와 연계해 다양한 방식의 상영·배급 기회 제공

□ 지원체계 및 지원방식 개선

- **(협약기간 확대)** 사업 설명회 및 지원사업 선정 일정을 조기에 이행하여 협약기간을 최대한 확보하여 충분한 제작 기간 부여
- **(사업설계 개선)** 사업 간 예산 조정, 지원대상 기준, 단계별 사업 결과물의 형태·분량 조정 등에 대해 업계 현장의견 지속 경청 및 개선

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 콘텐츠 원천 지식재산(IP) 확대 재생산을 통한 수익 극대화 시도가 증가하고 있으며, 애니메이션은 콘텐츠 IP의 잠재력 확장에 있어 핵심 장르
- ◆ 애니메이션을 중심으로 IP의 확장과 사업화를 효과적으로 추진할 수 있도록 IP 융복합사업 및 타 분야 연계 강화

□ 지식재산(IP)을 활용한 시장 확장 지원

- (IP 융복합 콘텐츠 개발) 원천 IP를 기반으로 파생 콘텐츠를 개발하는 프로젝트 지원(최대 2억원, 15개 내외)
 - 애니메이션 IP의 확장(게임, 영화 등 파생 콘텐츠 개발) 및 기존 IP를 활용한 애니메이션 제작 프로젝트 등 개발



<슈퍼 시크릿>

웹툰 IP 활용
애니메이션
제작 사례



<아기상어 런어웨이>

애니메이션 IP 활용
게임 개발 사례

- (IP 융복합 프로젝트 사업화) 애니메이션·캐릭터 IP 연계 사업화 프로젝트 발굴 및 지원(최대 1억원, 20개 내외)
 - 파생상품(의류, 완구, 문구 등), 식음료, 관광상품, 놀이공원 등 다양한 사업화 및 타 산업 협업 사례 발굴
 - 국내외 IP 사업화 동향 공유 및 교육, IP 사업화 상담회 및 투자 설명회 개최 등을 통해 기업의 IP 확장 전략 지원(라이선싱 페어 연계)

□ 지식재산(IP) 확장 전략을 위한 기반 마련

- (콘텐츠 IP펀드 조성) 모태펀드 문화계정 내 콘텐츠IP 활용한 창작 프로젝트 투자 펀드 조성·운영('20.11~'28.11, 260억원)

- 제작사 단독 보유 또는 유통사와 공동 보유한 IP 활용 프로젝트에 본격적으로 투자함으로써 IP 확장 전략의 성공사례 창출
- (전문인력 양성) 애니메이션 및 콘텐츠산업 전반에 대한 이해를 바탕으로 융복합 콘텐츠 기획을 선도할 수 있는 전문인력 양성
 - IP 중심 사고를 기반으로 애니메이션 기반 사업화 전반을 아우를 수 있는 전문가 양성('창의인재 동반사업' 연계)
 - * 장르·유통망 융복합 콘텐츠를 기획·창작·홍보/마케팅할 수 있는 교육 과정 마련 (프로젝트 기획 전반의 경험 제공, 실무역량 제고를 위한 현장성 강화 등에 초점)

□ 애니메이션 업계와 투자자·타 산업 연계 확대

- (제작지원 평가 참여) 애니메이션 제작지원사업 평가과정에 투자자 (콘텐츠 분야 펀드 관계자 등) 및 유통망 관계자 등의 참관 기회 제공
 - 작품 관련 정보를 공유하고 지원신청 작품에 투자할 수 있는 여건 조성
- (교류 기회 제공) 콘텐츠 관련 교류 행사를 활용해 애니메이션 제작사와 투자자 간 협업 촉진
 - 애니메이션 지원 사업, 콘텐츠투자유치설명회(KNock) 등에 특화 순서를 구성하여 제작사-투자자 간 교류 기회 지원
- (타 산업 연계) IP 사업화 전문가, 마케팅 전문가 등과 애니메이션 업계의 연계를 통해 공동 프로젝트 활성화 유도
 - 타 콘텐츠 장르, 타 산업 전문가(유통업체, 마케팅 관계자 등) 등이 참여 하는 'IP 융복합 사업화 협력체계' 구성·운영('캐릭터 라이선싱 페어' 활용)
 - 성공사례 공유, IP 확장을 위한 상담·교육 등을 통해 애니메이션 업계의 수익 다변화 활로 모색

1 애니메이션 특화 금융 지원 확대

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 콘텐츠 분야에 대한 가치평가 미활성화, 애니메이션산업의 불안정한 수익창출 구조 등으로 제작 추진을 위한 자금 조달에 애로 존재
- ◆ 콘텐츠 특화 금융 지원, 애니메이션 관련 정책금융 확대 등을 통해 투자재원 다각화 유도 필요

□ 애니메이션 분야 투자 펀드 조성 확대

- (애니메이션 전문펀드) 애니메이션 전문펀드를 지속적으로 결성해 안정적인 애니메이션 투자환경 조성(25년까지 500억원 출자 목표)
 - 프로젝트 투자를 통해 영세한 기업도 투자를 받을 수 있게 하는 한편, 애니메이션 기업에 대한 지분투자로 기업 성장을 견인
 - * 프로젝트 투자와 기업지분 투자가 균형 있게 이뤄질 수 있도록 개선 방안 마련 (애니메이션 전문펀드 프로젝트 투자 비율 ('17) 70% → ('18) 66% → ('19) 48%)

< 2011년 이후 애니메이션/캐릭터 전문 펀드 결성 현황 >

조합명	운영기간	모태(정부)출자(억원)	민간출자(억원)	결성액(억원)
보광18호 콘텐츠투자조합	'11.11 ~ '18.11	50	50	100
센트럴애니드림투자조합	'13. 9 ~ '20. 9	120	90	210
대교위풍당당콘텐츠코리아펀드	'14. 9 ~ '23. 9	150	100	250
P&I 문화기술 투자조합	'16.10 ~ '21.10	100	101	201
대교 애니메이션 전문투자조합	'18.11 ~ '27.11	210	100	310
마이다스동아/농심캐피탈 크릭스벤처파트너스	'20. 8 ~ '25. 8	180	87	267
합계		810	528	1,338

- (특화펀드) 장기간의 제작 및 비용 회수 등 애니메이션 산업의 특성을 고려한 펀드상품 개발 검토(10년 등 장기간 운용, 목표 특화 등)
- (모험펀드) 모험투자펀드 결성 규모 확대 및 대표적인 투자 소외 장르인 애니메이션에 투자가 이루어질 수 있도록 유도
 - * ('21년) 1,050억원 출자(1,500억원 결성 목표). 장편 애니메이션 포함한 7개 소외장르에 투자

- 펀드 운용사와 애니메이션 업계 간 소통기회 마련 등을 통해 애니메이션 분야에 대한 이해 도모 및 투자 유도

□ 콘텐츠 가치평가를 통한 민간투자 활성화 기반 마련

- (콘텐츠 가치평가 모형 개선) 애니메이션의 가치를 면밀히 측정할 수 있도록 평가 기준 및 지표를 지속적으로 개선
 - * '16년 개발된 애니메이션 가치평가 모형 고도화 후 가치평가 시스템 내 탑재('23년)
- (콘텐츠 가치평가 활성화) 분야별 전문가가 가치평가 통해 애니메이션 프로젝트의 등급·가치 등을 산정하여 금융권의 투·융자 활성화 유도
 - (가치평가 활용) 콘텐츠 투자 유치 및 제작 중인 콘텐츠에 대한 상담 자료(가치평가 신청자), 투자결정 참고 자료(투자자) 등으로 활용
 - * 가치평가연계펀드(1호('16~'23, 200억원) 및 2호('18~'25, 100억원)) 및 완성보증에 가치평가 보고서 제공, 시중 은행·투자자 요청 시 가치평가 관련 정보를 제공하여 투자 유인

□ 콘텐츠 특화 투자·융자제도 확대 및 금융 지원

- (완성보증) 기술보증기금('09년~)과 신용보증기금('19년~)이 운용 ('21년 250억 출자, 1,800억 공급목표)
 - * ('19~'20) 콘진원-신용보증기금 애니메이션 보증 5건 진행, 총 28.4억원 규모
 - * ('19~'20) 콘진원-기술보증기금 애니메이션 보증 45건 진행, 총 154억원 규모
- (특화보증) 애니메이션 사업체들의 상황과 수요에 부합하는 맞춤형 보증 지원('17년~, '20~'22년 1,000억원)
 - (기업보증) 애니메이션 프로젝트의 기획·제작·사업화 단계별로 보증 지원
 - * 사업 단계별 차등 보증 지원(기획 3억원, 제작 5억원, 사업화 10억원), 1개 기업 당 최대 10억원 보증 가능 / ('19~'20) 애니메이션 10개 기업에 21.9억원 보증 지원
- (이자보전) 중소 애니메이션 기업의 금융권 대출이자 비용 중 일부를 보전하여 대출이자 부담 감면 및 자금 가용성 확대를 지원
 - * ('19~'20) 애니메이션 분야 프로젝트 15건의 은행 대출액 34.3억원에 대해 이자 차액 보전(이자율 2.5%p 감면)을 통해 시중금리보다 낮은 금리의 대출 혜택 부여

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 애니메이션 진흥을 위한 법 제도 및 지원체계 마련을 통해 애니메이션 산업 진흥 및 문화 확산을 위한 기본 여건 조성
- ◆ 체계적 조사 연구, 세제 및 정책 지원 강화, 지속가능한 생태계 조성을 위한 공정환경 조성 등에 집중

□ 체계적인 연구조사 수행

- (산업통계 체계화) 정확한 산업통계에 기반한 체계적 정책 수립을 위해 핵심 통계조사 내용 설정 및 연도별 순차적 연구 추진
 - * 산업 기본통계 개선(캐릭터IP 분야 포함, '21년)을 시작으로 애니메이션 연관 산업, 애니메이션 부가시장, 애니메이션 인력 및 양성 현황 등으로 확장
- (장르특화 연구조사) 지원정책 수립을 위한 관련 분야 심층적 연구 수행
 - * (예) 국내외 애니메이션 산업 동향과 전망, 해외 애니메이션 지원 정책 분석 등

□ 세제 및 정책 지원 강화

- (영상콘텐츠 제작비 세액공제) 방송용·극장용 애니메이션에 적용되는 제작비용 세액공제의 수혜대상 확대 추진(조세특례제한법)
 - 온라인동영상서비스(OTT) 통해 유통되는 애니메이션도 공제 대상이 되도록 개선
 - * 영비법 등 관련 법률 개정을 전제로 온라인 비디오물 제작비 세액공제 확대 방안 검토
 - (R&D 비용 세액공제) 애니메이션 개발·제작 과정의 R&D 비용 중 신성장·원천기술에 대한 세액공제 시행('21.2월~)
- (애니메이션 총량제) 다양한 유통채널을 통해 애니메이션이 노출될 수 있도록 총량제 내용, 적용 대상 매체 등 검토
 - 방송 프로그램 총량제 도입 이후 국내 창작 애니메이션 생산량 증가, 국내 산업구조 변화(하청제작 → 창작 위주) 등 긍정적 효과 발생
 - * 국내 창작 애니메이션 생산량 증가: ('04년) 10,523분 → ('08년) 20,805분

- **(협력체계 구축)** 애니메이션 진흥위원회, 정책협의체 등 주요 주체가 참여하는 상시 협의체를 통해 **정책결정 과정에 현장의견 반영**
 - * (애니메이션 진흥위원회) 산업진흥에 필요한 주요 사항을 자문하는 ‘애니메이션 진흥위원회’ 상시 운영(기본계획 수립 자문, 정책제안 발굴 등)
 - * (애니메이션 정책협의체) 이해관계자(협·단체, 학계, 교육기관 등), 문체부, 콘텐츠진흥원 간 정책 방향 논의(애로사항 발굴, 지원사업 의견수렴 등)

□ **공정한 산업 환경 조성을 위한 제도 정비**

- **(법 제정)** 콘텐츠 기업 간 공정한 거래 환경 조성을 위한 「(가칭) 문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한 법률(안)」 제정 추진('21년~)
 - * (주요내용) △중소사업자 지원, 실태조사 등 공정한 유통환경의 조성 관련 규정 △준수사항 및 금지행위, 위반 시 제재조항 등
- **(종사자 보호체계 마련)** 개인 종사자(프리랜서)에 대한 법적 보호범위 설정
 - 애니메이션 분야에 종사하는 프리랜서에 적용할 수 있는 예술활동 증명 기준 마련('22년~)
 - * 예술인복지법 시행규칙에 애니메이션 부문에 적용 가능한 증명 기준, 유효기간 등 마련
- **(표준계약서 정착)** 다양한 주체(제작사, 유통망 사업자, 투자사, 개인 종사자 등) 간 **표준계약서 마련·보완 통해 공정한 거래 관행 확립**
 - * 4종 기제정('19년), 신규 2종 제정추진(공동제작계약서, 프리랜서계약서, '21년~)
 - 애니메이션 표준계약서 사용 인정기준 마련('21년~) 후 공공부문 채용 활용(제작지원사업, 펀드 투자 등) 시 표준계약서 사용 의무화 검토('22년~)
- **(분쟁조정 및 상담)** 콘텐츠공정상생센터, 사후분쟁조정지원 등을 통해 **애니메이션 업계 내 불공정행위 근절 지원**
 - 다양한 주체(제작사와 유통망·방송사업자, 제작사와 시나리오·음악 작가, 제작사와 프리랜서 등) 간 불공정 행위에 대한 법률 상담과 분쟁조정

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 애니메이션 예비인력의 타 산업 유출을 최소화하고, 기획·창작 및 제작 인력의 균형 있는 양성 필요
- ◆ 애니메이션 관련 교육기관 및 산업현장과 연계된 현장 맞춤형 인력 양성을 위해 전반적인 인력양성체계의 효율화 도모

□ 역량 있는 창작인력 및 전문 제작인력 육성

- (창작역량 강화) 다양한 창작과정의 핵심이 되는 시나리오 작가, 감독, 프로듀서 등을 육성할 수 있는 인력양성 사업 활성화
 - (창의인재 동반사업) 참여기업·전문가 다양화, 도제식 교육 강화 등으로 애니메이션 기획·창작자 및 전문 프로듀서 양성 지원(5억원 내외)
 - * (사례) 크로스오버 애니메이션 창작인력 육성 프로젝트(독립애니메이션협회, '20)
 - (영화아카데미 확대) 정규, 장편, 사전제작과정에 애니메이션 전공 과정 개설을 통해 극장용 애니메이션 연출 전문가 발굴 및 결과물 제작 지원
 - * 매년 정규과정(6명 내외), 장편과정(3명 내외), 사전제작과정(4명 내외, '21년 신규) 전공자 선발
 - (이야기 창작 발전소 연계) '이야기 창작 발전소' 사업*을 통해 애니메이션 및 장르 확장에 특화된 우수 IP 창작인력 양성
 - * '스토리 창작소재 발굴과정' 운영(연간 120명, 테마별 전문가 특강, 창작자간 교류 활성화, 창작지원금 지급)을 통해 참신한 이야기 발굴 지원
- (제작인력 전문성 제고) 기술과 경험, 전문성을 갖춘 우수한 제작 인력 확충으로 애니메이션 산업 성장의 기반 마련
 - (신규인력 양성) 애니메이션 업체의 신규인력 양성 비용을 지원(40명) 하고 실무교육 과정 통해 현장 맞춤형 지식·기술 습득 지원('21년 신규, 11억)
 - * 신규인력이 현장 애니메이션 직무에 적응할 때까지 소요되는 교육비와 인건비 일부 지원, 신규자 처우 개선으로 업계 인력난 해소(도제식·집합 교육 병행)
 - (일자리사업 연계) 고용노동부 등의 일자리사업을 청년·경력단절자 등이 참여 가능한 애니메이션 제작인력 육성사업으로 연계 활용
 - * 청년디지털일자리사업(고용노동부) 등에 콘텐츠·애니메이션 기업의 참여 확대 추진

□ 미래인력 양성교육의 질적 수준 제고

- (대학 특화 지원) 애니메이션 학과 특성화를 통해 특화된 전문인력을 양성하고 애니메이션 전공 대학생 대상의 지원사업 신규 추진
 - (특성화) '원캠퍼스' 사업(최대 2.5억원) 활용한 산학연계 활성화로 애니메이션 관련 학과 특성화 유도 및 현장 맞춤형 전문인력 양성
 - (대학생 동기부여) 애니메이션 전공 대학생의 창작 기회 제공 및 산업 현장과의 점점 확대를 통해 산업 진입의 동기 부여
 - * 애니메이션영화제 등에 대학생 창작분야 신설, '학생 애니메이션 대동제' 통한 참여기회 등
- (애니메이션 특성화고 활성화) 특성화고 및 전담 교원, 전공 학생 대상으로 초기 단계에서의 전문인력 양성 강화
 - (교육 전문성 강화) 현장 연계 교사 보수교육, 애니메이션 아카이브 교육자료 활용, 현장 전문가 특강 등을 통해 교육 지원
 - (학생 참여 기회) 학생 대상 애니메이션 페스티벌, 방학 중 집중 캠프, 취업 정보 제공 등을 통해 산업현장에 대한 이해 도모
- (현장 점점 강화) 애니메이션 협·단체-대학-특성화고 간 소통 및 협업 기회 확대(애니메이션 정책협의체 활용)
 - * '콘텐츠 일자리 지원센터' 연계 취업 상담 및 일자리 연결 지원, 기업설명회 등 추진

□ 현장인력 전문성 강화를 위한 재교육 확대

- (기초역량 강화) 재직·현업인 직무역량 고도화 및 경력단절자 재교육
 - (정기 교육과정) 전문 교육과정 운영으로 현업인 역량제고 지원
 - * 전문가 초청 기획·제작·마케팅·사업화 강의 등 종사자 대상 재교육 프로그램 개발·운영. 필요 시 경력단절자 대상으로 교육을 확대해 신규취업을 위한 기초역량 확보 지원
- (사이버 아카데미) 애니메이션/만화 온라인 교육과정 지속 개편
 - * 정규과정 45과정 244차시, 열린강좌 106편 운영 중('20.12월 기준)

1 지역 애니메이션 생태계 활성화

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 서울·경기지역에 애니메이션산업 전체 매출액의 86%가 집중되는 등 지역 간 격차가 크고, 지역 애니메이션 학과 졸업생의 현지 취업 기회 제한
- ◆ 지역의 열악한 애니메이션 제작환경 개선과 수도권 편중현상 해소 등 지역 애니메이션산업 진흥 여건 조성

□ 지역 애니메이션 활성화를 위한 지원체계 강화

- (지역 기반시설 활용) 지역에서 접근·활용 가능한 지역 콘텐츠 기반시설을 통해 지역의 애니메이션 창작·제작 생태계 조성
 - 지역 애니메이션 창작자·기업의 콘텐츠기업육성센터(8개소) 및 콘텐츠 코리아랩(15개소) 입주 또는 기반시설 활용 확대
 - * ('21년) 콘텐츠기업육성센터 6개소에 13개 기업, 콘텐츠코리아랩 4개소에 4개 기업 입주
 - 아시아CGI애니메이션센터(제주), 강원정보문화진흥원(춘천) 등 지역 기반 애니메이션 제작 인프라와 연계한 지역 콘텐츠 지원사업 발굴
- (지역 특화 애니메이션 개발지원) 지역 대상 지원사업을 통해 지역성을 띤 우수 애니메이션 창작 유도(최대 2억원)
 - 지역 특화 이야기 창작, 지역 특화 소재 콘텐츠 개발 등과 연계, 역사·문화·관광자원을 활용한 애니메이션 창작 및 사업화 견인



<이야기 배달부 동개비>
(광주)

'15년 4.2억원 지원
SBS 방영('17)
베트남 수출



<비밀의 바람숲>
(제주)

'19년 2.6억원 지원
KBS 1TV 방영('19)
중국 수출

- **(지역업체 지원 강화)** 지역 업체 육성을 위한 각종 유인책 제공
 - 정부의 제작지원사업에 지역업체가 지원 시 가점 부여, 지역에 소재한 역량 있는 사업체 대상 유인책 프로그램 등 운영
 - * 임대비 등 필요 비용 지원, 지역 레지던시 프로그램 제공, 지방세 차원 세제 혜택 방안 등의 개발 및 제공 등(지자체 및 지역 진흥원과 협업 사업)

□ 지역 캐릭터 관련 사업 연계

- **(지역 캐릭터 활용 연계)** 지역 캐릭터를 활용한 애니메이션 제작 및 IP 확장 프로젝트 지원
 - 지역 캐릭터 활성화 지원사업에 선정된 캐릭터를 활용하는 애니메이션 제작 또는 IP 사업화 프로젝트에 대해 지원사업 평가 시 가점 제공
 - * (사례) <애나>(진주): 진주화석을 기반으로 한 애니메이션('19년, 1.9억원 지원), <호보트>(영덕): 동해 해양문화 기반, 로봇이 배로 변신하는 애니메이션('17년, 4.5억원 지원)
- **(거점 활용 지원)** 지역 콘텐츠코리아랩, 문화산업진흥원 등과 연계 하여 지역 기반의 캐릭터 관련 정보들을 집약하여 제공
 - 지역 기반 캐릭터 라이선싱 사업화 교육 진행, 애니메이션 제작에 필요한 기초 정보 창구로 활용

□ 지역 내 애니메이션 소통 기반 마련

- **(지역 소통창구 마련)** 애니메이션 진흥사업 수행 지원기관 간 정기 협의체* 및 지역업체 간담회를 통해 협력 방안 논의
 - * 한국콘텐츠진흥원 및 각 지역 문화산업진흥원이 참여하는 정기협의체 구성, 산업동향·지원사업 정보 등 공유 및 효율적인 지원사업 추진방안 논의('21년~)
- **(지역 내 향유 확대)** 초중고등학교, 복지·문화시설 등 공동체 상영 등을 통해 국산 애니메이션에 대한 인지도 제고 및 향유 기회 확대
 - '독립예술영화 유통배급센터'(인디그라운드), '애니 놀이터', '작은 영화관 기획전' 등 연계, 애니메이션 활용 교육자료 개발 및 공동체 상영 등 추진

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 제한된 애니메이션 수출 국가, 후발 국가 성장세 강화 등에 대비해 세계 시장에서의 입지 확보 필요
- ◆ 진출국가 다변화, 다양한 유통망 활용 등을 통한 한국 애니메이션 수출 확대 및 신흥시장 개척 강화

□ 시장 정보 제공 및 기업 지원체계 강화

- (정보제공) 해외시장 진출을 위한 시장 조사 및 정보제공 체계 활용
 - 정례적 기초조사(한류콘텐츠 주요 소비국 및 신흥시장 특성 등) 및 심화조사(대상국 특성에 따른 단계적 진출전략) 통해 체계적인 시장정보 구축
 - 콘텐츠진흥원 해외 사무소* 및 온라인 콘텐츠수출마케팅유통망(WelCon) 통해 정보 제공(시장별 동향, 투자·조세·법률 및 주요 기업·구매자 정보 등)
 - * 미국 LA, 중국 북경/심천, 일본 도쿄, 프랑스 파리, 인도네시아 자카르타
- (수출교육·상담) 수출계약, 해외 저작권 등 애니메이션 기업의 해외 진출 과정에서 필요한 경험 공유 및 피해예방교육 등 추진
 - 분기별 및 주요 마켓과 연계한 비정기 교육을 통해 맞춤 상담 지원
 - * 지원사업 설명회 시 국내외 주요 마켓 참가사 대상 맞춤 사전교육 진행
 - 관계부처·유관기관 간 신속대응체계 운영, 지원사업 연계 등으로 콘텐츠 수출기업 애로사항 신속 지원
 - * 콘텐츠진흥원, 정보통신산업진흥원, 한국무역협회, 한국무역투자진흥공사

□ 해외시장 진출 지원

- (국내외 마켓 참가) 애니메이션 관련 국내 마켓 개최 및 해외 마켓 참가를 통해 협력체계 구축 및 해외 진출 교두보 확보
 - 콘텐츠 관련 국내 마켓에 해외 인사 초청 및 국내업체 설명회 확대
 - * 부산콘텐츠마켓, 국제방송영상콘텐츠마켓, 캐릭터 라이선싱 페어 등

- 해외 유력 마켓에 대규모 '한국관' 부스 마련, 국내 애니메이션 산업 소개 및 참가 기업의 마케팅 기회 제공
- * (미국) Kidscreen Summit(2월) / (프랑스) MIPTV(4월), MIPCOM(10월) / (멕시코) MIPCANCUN(11월) 등
- * <브랜드 이발소>, '19년 MIPCOM 참가를 계기로 넷플릭스와 매칭을 진행, '20.8월부터 넷플릭스에서 방영하여 2주만에 세계 Top10 Show에 진입
- **(현지화 촉진)** 한국 애니메이션의 해외 현지화에 필요한 번역, 더빙, 자막, 종합편집 등 지원(작품당 최대 40백만원)
- 신남방 국가(인도네시아, 태국 등) 시범 지원 후 단계적 확대 방안 모색
- * '20년 국내 OTT연계 방송콘텐츠 재제작 지원(애니메이션 4편, 편당 약 70백만원 지원)

□ 국가 간 교류협력 활성화

- **(해외방영 지원)** 재외 공관 및 해외 방송사와 연계, 한국 애니메이션의 신흥시장 진출 지원(국제방송교류재단 협력, '20년~)
- 신흥시장 현지 방송사와 연계하여 한국 애니메이션의 현지 방영을 지원하고 장기적인 시장진출의 교두보 마련('21년 방영국가 10% 상향 계획)
- * ('20년) 13개국에서 16개 작품 방영: △CIS(독립국가연합) 4개국, 4개 작품, △중남미 6개국, 4개 작품 △중동·북아프리카 1개국, 3개 작품 △아프리카 2개국, 5개 작품
- **(국제교류 행사 활성화)** 애니메이션 국제교류 행사를 통해 아시아 권역 주요국가와 협력 및 공동제작 활성화 추진
- * 아시아애니메이션서밋(Asia Animation Summit): 한국, 말레이시아, 태국, 호주 4개국 애니메이션 공동 프로젝트 소개 상담, 교류 프로그램 운영 등 통해 공동 제작·투자유치 도모('19년 20개국 대상, 총 30편 중 국내 작품 8편 투자 설명회 실시)
- **(국가 간 협의체)** 해외 주요 국가 및 권역과의 협력체를 활용해 애니메이션 분야 교류 활성화
- * (아세안 교류 활성화) '한-아세안 문화혁신포럼', '한-아세안 영화기구' 등과 연계, 애니메이션 제작/배급/교육 등을 공동진행하는 세부사업 개발
- * 한중일 문화콘텐츠산업 포럼, 한-EU 문화협력위원회, 한영 창조산업포럼 등

《 현황 및 추진방향 》

- ◆ 한국 애니메이션의 향유 기회를 확대해 애니메이션의 산업적 가능성과 문화적 가치 등에 대한 인식 제고 필요
- ◆ 기존 사업체계·자원과 연계해 국내외에서 한국 애니메이션 활용 기회 확대

□ 국내 향유 기반 확대

- (한국영상자료원 연계) 영상자료원이 보유한 애니메이션 자료 및 서비스 체계를 활용, 지역에서의 애니메이션 점점 확대 도모
 - ‘지역 미디어 라이브러리’*, 애니메이션 아카이브 등을 통해 영상자료원이 보유한 애니메이션을 지역에서도 활용 가능하도록 제공
 - * 지역 도서관 설치 단말기(PC)를 통해 자료원이 제공하는 영상을 볼 수 있는 사업
 - ‘찾아가는 영화관’ 프로그램 내 애니메이션 확충, 국내 애니메이션 특별전 및 관련 전시 프로그램 기획 등을 통해 인지도 제고
- (영화제 점점 강화) 국내에서 개최되는 각종 영화제와 연계, 애니메이션의 외연을 확장하고 향유 연령층 다양화
 - 애니메이션 관련 행사에 다양한 주체가 참여하는 소통의 장 마련
 - * SICAF(서울국제만화애니메이션페스티벌), BIAF(부천국제애니메이션페스티벌), 한국독립애니메이션영화제 등
 - 영화진흥위원회 및 각 영화제 조직위원회와 협력을 통해 지역 개최 국내외 영화제 프로그램 내에 극장용 애니메이션 포함 유도
- (TV 활용 확대) 지상파, 종합편성채널 등과 협력해 애니메이션 소개 프로그램 제작·송출 등 유도(국제방송교류재단 협력, '21년 신규)
 - 한국영화 해외홍보 프로그램('21년, 37편 예정)에 한국 애니메이션 소개 순서 추가, 애니메이션 관련 프로그램(다큐멘터리 등) 제작 협업* 추진
 - * 콘텐츠진흥원 등 제작지원 사업에서 애니메이션 관련 프로그램 제작 방안 등 검토

□ 한국 애니메이션을 활용한 문화교류 활성화

- (해외영화제 출품) 애니메이션 해외영화제 등에 초청을 받은 경쟁력 있는 한국 장편·단편 애니메이션의 출품 지원
 - * ('19년) 83개 영화제 출품하여 152편 상영, 6개 영화제에서 6개 작품 수상
 - * ('21년) 해외 애니메이션 영화제 '한국특별전' 운영(1회) → ('25년) 4대 애니메이션 영화제 내 한국 애니메이션 분야 구성 목표
- (재외공관·문화원 행사) 해외에서 재외공관 주관으로 개최되는 영화제 등 각종 문화행사 활용, 우수한 국내 애니메이션 소개
 - 영화제 프로그램에 한국 애니메이션 포함, 수교기념 문화행사, 국경일 기념행사 등에 활용 가능한 애니메이션 작품 지원 등
- (애니메이션 활용 한국어 강좌) 세종학당의 한국어 강좌, 문화활동 등에 한국 애니메이션을 활용해 잠재적 수요층 확대(세종학당재단 협력, 22년~)
 - 장·단편 애니메이션 활용한 학습활동 자료 등 개발 추진

□ 지식재산권 보호를 통한 공정한 이용환경 조성

- (저작권 침해사이트 단속) 주기적인 문체부(특별사법경찰)·경찰청(사이버수사대) 합동 단속을 통해 애니메이션 불법 유통 사이트 단속
 - 손해배상소송 등을 통한 범죄 수익 환수 조치로 재발 방지 도모
 - * 약 2,300여개 애니메이션을 무료 제공하고 도박사이트 광고로 수익(월평균 방문자 1,370만명, 연간 피해액 5천억원 추산) 올리던 '애니24' 운영자 검거 및 사이트 폐쇄('20.11월)
- (온라인 불법 복제물 모니터링) 해외 한류 콘텐츠 저작권 침해 사이트 대규모 실태조사*(13개국 1,000여개) 및 권리자 제공·수사 등 활용
 - * 한류콘텐츠 장르별 유통·침해 현황, 사이트별 광고 현황(광고수익) 등
 - 재택 모니터링단(연간 360명)을 통해 해외 저작권 침해현황 파악 및 권리자 대응 지원
- (중소기업 보호) 중소 콘텐츠기업 대상 온라인 저작권 피해 방지 기술 지원(저작권 보호기술 맞춤형 상담(25개사 내외) 제공, '21년 수요조사 통해 지원)

IV. 추진 일정

추진과제	추진일정					'21 신규·개선사항
	'21	'22	'23	'24	'25	
[전략 1] 창·제작의 다양성 확보 및 외연 확대						
1-1 기획단계 역량 강화						
○ 기획단계 지원 강화						초기영상물제작지원
○ 다양한 형식·유통망 맞춤형 지원						
○ 생산정보 디지털화로 기획·제작 활용기반 강화						아카이브·자료콘텐츠 구축
1-2 체계적 제작지원으로 성공 사례 창출						
○ 시리즈물 제작단계별 지원 세분화						시리즈물지원체계화
○ 장·단편 유형별 맞춤형 제작 지원 강화						애니메이션제작소운영 애니메티스 제작지원
○ 지원체계 및 지원방식 개선						지원금 조기 집행
1-3 지식재산 확장 및 융복합 활성화						
○ 지식재산을 활용한 시장 확장 지원						
○ 지식재산 확장 전략을 위한 기반 마련						콘텐츠IP펀드 운용
○ 애니메이션 업계와 투자자·타 산업 연계 확대						공동프로젝트 유도
[전략 2] 산업의 미래 성장 기반 강화						
2-1 애니메이션 특화 금융 지원 확대						
○ 애니메이션 분야 투자 펀드 조성 확대						'25년까지 500억 출자
○ 콘텐츠 가치평가를 통한 민간투자 활성화 기반 마련						가치평가모형 고도화
○ 콘텐츠 특화 투자·융자제도 확대 및 금융 지원						
2-2 법제도 및 정책 지원 체계 개선						
○ 체계적인 연구조사 수행						산업통계 체계화
○ 세제 및 정책 지원 강화						세액공제 확대 추진
○ 공정한 산업 환경 조성을 위한 제도 정비						표준계약서 정착
2-3 미래 핵심 전문인력 육성						
○ 역량 있는 창작인력 및 전문 제작인력 육성						인력양성 지원
○ 미래인력 양성교육의 질적 수준 제고						현장대학특성화고 협업
○ 현장인력 전문성 강화를 위한 재교육 확대						

[전략 3] 시장 확대 및 가치 확산

3-1 지역 애니메이션 생태계 활성화

○ 지역 애니메이션 활성화를 위한 지원체계 강화						
○ 지역 캐릭터 관련 사업 연계						
○ 지역 내 애니메이션 소통 기반 마련						

3-2 해외시장 진출 지원 및 교류 확대

○ 시장 정보 제공 및 기업 지원체계 강화						
○ 해외시장 진출 지원						
○ 국가 간 교류협력 활성화						해외방영 지원국가확대

3-3 향유 기반 확대 및 저작권 보호

○ 국내 향유 기반 확대						한국 애니메이션 소개 프로그램
○ 한국 애니메이션을 활용한 문화교류 활성화						
○ 지식재산권 보호를 통한 공정한 이용환경 조성						저작권과해방기술지원