

애니 업계와 정부간 정보 공유의 장 마련

국내 애니메이션 산업의 현실에 대해 냉정하게 평가하고 향후 발전방안을 고민하는 자리가 마련됐다. 정보통신부는 지난달 14일 정보통신부 12층 회의실에서 정보통신부 박재문 지식정보산업팀장과 국내 애니메이션 기업 대표들이 모여 '애니메이션 전문협의회'를 갖고 국내 애니메이션 업계의 애로사항과 개선방안에 대해 심도 있는 논의를 진행했다. 이날 참석한 관계자들은 국내 애니메이션 산업이 위기에 처해 있다는 데 공감하고 향후 정부의 지원 확대 및 저작권의 공론화 등을 추진하기로 뜻을 모았다. 글_신종훈 기자

이번 애니메이션 전문협의회(이하 애니전문협의회)는 국내 디지털콘텐츠 산업 지원의 주무부처인 정보통신부 지식정보산업팀이 애니메이션 업계의 대표들을 만나 업계의 애로사항을 청취하고, 보다 적극적이고 현실적인 지원계획을 마련하기 위해 개최됐다.

정통부 지식정보산업팀은 이번 애니전문협의회를 업계의 수요 및 요구사항을 파악하고, 향후 정책에 반영할 수 있는 업계와 정부간의 새로운 창구로 삼는 한편, ETRI 등 관련 기관의 사업과의 연계, 벤처펀드 투자 기회 제공 및 관련 분야의 현황 자료 등 최신 데이터 제공을 위한 통로로 활용할 방침이다.

이날 참석한 애니메이션 업계에서는 '트라이킹덤'의 제작사 이매진 하이의 윤정 대표, '망치'로 유명한 캐릭터플랜의 양지혜 대표, '화이

설명했다.

제한된 시장에서 양적 기반(창작의 자체공급)이 성숙되지 않으면 애니메이션의 발전은 요원하며, 이를 위해서는 다양한 마케팅 툴 개발보다는 콘텐츠 개발의 환경 제공이 필요하고, 다양한 방식의 분산된 지원보다는 산업 기반 확충이 필요하다고 관계자들은 입을 모았다. 이를 통해 콘텐츠 개발 환경 및 사업 경쟁력의 보장되면 콘텐츠의 질 또한 높아지게 되고 국내 및 해외 매출이 가능하다는 얘기다.

관계자들은 또 해외 비즈니스 활동을 강화할 수 있도록 마케팅 창구 역할을 수행할 수 있는 조직을 구성해야 한다고 말했다. 해외 진출을 희망하는 업체들의 유통 컨소시엄 구성을 지원하고 마케팅을 대행할 수 있는 정부 중심의 허브 창구를 구성하자는 것.

또 이외에 제품 개발의 지원금을 확대해 줄 것을 요청했다. 펀드 및 애니메이션 관련 사업비가 상당한 규모이지만 관련 정책 연구 및 인프라의 구축에 치중되고 있다고 지적하고, 창투사의 경우 이해 관계나 영화제작이 아니면 투자 받기가 너무 어려운 현실이므로 애니메이션 산업에 대한 이해 확대 및 소규모 애니메이션 업체의 순수 제작비 지원이 시급하다고 말했다.

유관기관 통한 지속적 지원 협의

참석자들은 또 공공 구매시, 하드웨어와 소프트웨어를 구별해 소프트웨어 및 콘텐츠 관련 업계의 공공 진출 기회를 확대 제공해 줄 것을 요청했다. 지역 엑스포 등 관련 행사시 콘텐츠의 제품 납입이 가능하나 선정된 하드웨어의 하청 형식으로 관할하고 있는 관행에서 벗어나야 한다는 지적이다.

또한 참석자들은 기금 지원시 은행과 동일한 형태의 부동산 담보 등을 요구하는 정부의 보수적 투자보다는 정부에서 위험 부담을 분담하고 성공 사례를 만들어 낼 수 있는 적극적인 지원을 당부했다.

또 향후 Co-Production 제품이 증가함에 따라 국내외 비즈니스 기회가 늘어갈 경우 저작권 등에 대한 법률적인 문제가 발생할 수 있다며 저작권의 공론화가 필요하다고 말했다. 특히 콘텐츠의 경우 다양한 플랫폼 환경에서 원소스 멀티유즈가 가능하지만 플랫폼 중심으로 콘텐츠가 움직이고 있어 업계, 방송사, 투자사, 정부간 저작권에 대한 토론을 해야 할 시기라고 말했다.

이에 대해 박재문 지식정보산업팀장은 "ETRI, KIPA 등 유관기관의 관련 사업과의 연계를 추진해 각 기관의 연구 수행 결과물을 업체가 확인하고 습득할 수 있는 기회를 제공하고, 연구 과제 추진시 업계의 요구 사항 반영 및 요구 업체의 업무를 지원할 수 있도록 하겠다"고 밝혔다.

정보통신부는 이번 애니전문협의회에서 논의된 요구 사항 등을 조속히 실현하기 위해 현재 진행되고 있는 각종 지원 사업에 반영키로 하는 한편, 이달에는 ETRI에서 연구된 기술 및 제품을 업계에 보여주는 시연회를 마련하고, 오는 4월에는 애니메이션 업계 IR을 개최할 계획이다. ☞

animation

트 티론' 제작사 카프프로덕션의 송태웅 대표, 조이스퀘어의 정준호 대표, 시너지미디어의 안홍주 대표, 아이코닉스엔터테인먼트의 최종일 대표, 오크의 김일호 대표, 서울무비의 이병규 실장 등이 참석했다.

애니메이션 제작기반 취약

업계 관계자들이 가장 먼저 지적한 국내 애니메이션 산업의 문제는 우선 애니메이션 제작 기반 및 수요 기반이 취약하다는 점이었다. 관계자들은 국내 애니메이션 제작 기반이 형성된 것은 불과 10년이 채 안되며, 약 200여개의 업체가 1년에 10편 미만 정도의 제품을 제작하는 정도에 불과하다고 밝혔다. 또한 제품을 만들어도 미국·일본 등의 제품에 밀려 방영률도 낮고, 외산 캐릭터에 밀려 시장 점유가 힘든 상황이라고