애니메이션 강국 코리아를 꿈꾸며!

전창록
한국애니메이션제작자협회장

최근의 문화산업 특징은 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)에 있다. 여기에 가장 적합한 산업이 바로 애니메이션이다. 또한 애니메이션은 대표적인 고부가가치를 창출하는 비장치 산업이자 비공해 산업이기도 하다. 부존자원이 부족한 우리나라 환경실정에 가장 적합한 유망산업 분야라 할 수 있다.

최근 들어 신세대들을 중심으로 애니메이션에 대한 관심과 열기가 뜨거워져 가고 있다. 매우 고무적인 현상이다. 이를 반영하듯 각급 대학에서도 전문인력 양성에 주력하고 있다. 21세기 한국 문화산업의 첨병으로서 애니메이션산업의 역할이 점점 커지고 있는 것이다.

애니메이션 잠재력에 주목해야

이제 우리는 디지털 기술 혁명에 따른 영상 콘텐츠 분야의 무한한 잠재력에 주목해야 할 시기이다. 한국 애니메이션의 기술적 발전을 토대로 세계가 주목하는 독창적인 콘텐츠를 개발하는데 힘을 모아야 한다.

실제로 우리의 애니메이션산업은 성장의 토대를 마련해 나가고 있다. 유럽, 중국 등 해외에 라이선스를 고가로 판매하는 것은 물론 애니메이션에서 출발해서 캐릭터 상품과 출판 등 원 소스 멀티 유즈를 실현하고 있다. 〈뽀롱뽀롱뽀로로〉, 〈방귀대장 뿡뿡이〉 등과 같은 작품은 애니메이이션으로 먼저 제작된 후 출판, 완구 등으로 개발돼 큰 인기를 끌었다. 이중 〈뽀롱뽀롱뽀로로〉의 경우 우리에겐 불모지나 다름없는 프랑스 등 유럽에 수출되기까지 했다. 하지만 모처럼 조성된 애니메이션 붐을 이어 나가기 위해서는 정부의 정책적 배려가 시급히 요구된다.

해외 마케팅 강화도 중요

최근의 성공사례에서도 알 수 있듯이 애니메이션업계는 해외시장 진출에 큰 관심을 가지고 있다. 이를 위해서는 해외 마케팅 능력이 필수적이다. 이 문제는 특히 중국과 관련해서 생각해 볼 필요가 있다. 현재 중국은 세계 최대의 애니메이션, 캐릭터 시장으로 부상하고 있다. 중국과 문화적 정서가 크게 다르지 않은 우리로서는 결코 포기할 수 없는 시장이다.

하지만 중국시장 진출은 그리 단순한 문제가 아니다. 무엇보다 중국은 사회주의 국가이기 때문에 정부의 정책과 지침이 가장 중요한 변수가 된다. 이러한 중국 시장의 특성들로 인해 민간 사업자들은 접근하는데 어려움을 토로한다. 일례로 중국 정부의 자국산 애니메이션 판정 기준, 저작권 보호 체계, 세제 등에 대해서는 상세한 내용을 파악하기가 어렵다. 따라서 우리 정부차원의 정밀한 조사와 연구 및 대응이 필요할 것으로 보인다.

현재 국내의 많은 애니메이션 업체들이 밤낮으로 '애니메이션강국 코리아' 의 꿈을 이루기 위해 땀을 흘리고 있다. 우리 애니메이션에 대한 끊임없는 관심과 정부의 장기적 비전을 기대해 본다.