

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.6.149

JCCT 2022-11-17

중국 애니메이션 산업 현황 및 발전 추세

Current status and development trend of Chinese animation industry

양덕성*

Yang Desheng*

요약 최근 몇 년 동안 중국의 애니메이션 산업 발전은 국민 총생산에서 차지하는 비중이 점점 높아지고 있다. 중국의 애니메이션 산업의 현황을 보면 한국의 애니메이션 업계와 비교해 볼 때 여전히 부족한 점이 많다. 이 논문은 중국 애니메이션 산업의 현황과 향후 발전 추세를 주제로, 본문은 먼저 현재 중국 애니메이션 산업의 현재 발전 상황을 논술하고, 둘째, 현재 중국 애니메이션 산업이 직면한 문제점을 검증한다. 마지막으로 애니메이션 산업의 향후 발전 방향으로 애니메이션 산업 체인의 올바른 구축과 관련 방향의 인재를 대대적으로 양성하여, 창의적인 애니메이션 산업이 육성될 수 있도록 정책방향을 설계하는데 핵심 의의로 삼는다. 이 세 가지 방향은 향후 중국 애니메이션 산업 발전을 촉진할 것이라 사료된다.

주요어 : 애니메이션 산업, 산업사슬, 창조적 아이디어

Abstract In recent years, the development of China's animation industry has gradually increased its share of gross national product. Looking at the current status of the animation industry in China, there are still many shortcomings compared to the Korean animation industry. This paper focuses on the current status of the Chinese animation industry and future development trends, and the text first discusses the current development of the Chinese animation industry, and second, verifies the problems facing the current Chinese animation industry. Finally, it is of key significance in designing policy directions so that the creative animation industry can be fostered by building the right animation industry chain and training talent in related directions in the future development direction. These three directions are believed to promote the development of the Chinese animation industry in the future.

Key words : Animation Industry, Industry Chain, Creative Ideas

1. 서론

애니메이션 산업은 발전하는 문화 산업의 분과 중 하나이며, 이에 대한 영향력은 시각 문화와 대중 문화의 중요한 구성부가 되고 있다. 아울러 문화 산업 발전과 국민 경제 운영에서 점점 더 중요한 작용을 발휘하고 있다. 이 글은 중국 애니메이션 산업의 현재 기본

상황을 논술하고 토론하며, 중국 애니메이션을 분석하는 것이다. 애니메이션 산업 발전 방향은 성숙된 애니메이션 산업 사슬 구축, 정책 지원 방식 개선 등 애니메이션 산업 발전 대책을 탐색함에 있다. 2010년 이래로 국내 애니메이션 영화 방면은 고속으로 발전해 왔다. 예를 들면, '아타라의 마녀사냥(哪吒之魔童降世)'과 같은 많은 잘 만들어진 애니메이션 작품들이 우리 스크린에

*정회원, 경기대학교 글로벌파인아트학과 석사과정 (제1저자)
접수일: 2022년 8월 25일, 수정완료일: 2022년 10월 25일
게재확정일: 2022년 11월 1일

Received: August 25, 2022 / Revised: October 25, 2022

Accepted: November 1, 2022

*Corresponding Author: 82960818@naver.com

Dept. of Global fine Art, Kyonggi Univ., Korea

등장했다. 이와 동시에 우수한 애니메이션 작품 창작 플랫폼이 많이 생겨났다. 예를 들면, 텐센트 애니메이션 등이 있다. 2021년 이래로 애니메이션 산업의 생산액은 이미 점차 3000억 위안의 수준을 향해 나아갔다. 애니메이션 산업 시장의 발전 잠재력이 매우 크다. 하지만 어떻게 하면 우리 애니메이션의 창의력을 높이고, 중국 애니메이션 산업의 새로운 창신의 힘을 공급하며, 애니메이션 산업의 다각도 발전을 위한 새로운 길을 제공할 수 있는지 더욱 깊이 연구할 필요가 있다. 본 글에서 저자는 문헌 연구법을 채택하였다. 자료를 분석, 정리, 종합하여 현재 애니메이션 산업의 기본 상황을 서술한다. 또 현재의 성공 사례를 정리해 향후 애니메이션 산업의 발전 방향을 분석한다. 따라서 본 논문은 애니메이션 산업 현황을 점점으로 분석하여 중국 애니메이션 산업의 전향적인 방향과 발전을 검토한다.

II. 중국 애니메이션 산업 발전 현황 개설

애니메이션은 만화와 애니메이션을 결합한 표현으로 평면 만화를 애니메이션으로 구현한다. 애니메이션 산업은 애니메이션 작품과 파생상품, 의류, 게임 등 관련 산업을 포괄한다. 2000년대 초 우리나라에서 방영된 애니메이션 작품은 대부분 외국에서 수입한 것이다. 우리나라 애니메이션 산업은 아직 걸음마 단계이고, 정부는 국산 애니메이션 산업의 발전을 균형 있게 보호하기 위한 조치를 취하고 있다. 2001년부터 중국 정부는 애니메이션 산업 발전을 국가 5개년 계획에 포함시키고, 중국 애니메이션 기업에 대한 우대 정책과 재정 지원을 통해 중국 애니메이션 산업 발전을 촉진하기로 하였다. 2008년 국가광전총국은 더욱 엄격한 심사제도를 사용하여 외국 작품을 제한하여 국내 애니메이션 영화 발전에 공평한 환경을 조성하기 위함이다. 잇따라 내놓은 오리지널 국산 애니메이션 창작 촉진과 지원 정책, 지방정부가 산업연구기관 설립을 지원해 중국 애니메이션 산업이 안정적인 생산 사슬을 형성할 수 있도록 더욱 효과적으로 지원한다. 최근 10여 년 동안, 중국 애니메이션 산업의 발전은 신속했고, 장르와 제재도 나날이 풍부해졌으며, 중국 애니메이션에 대한 관심도 갈수록 높아졌으며, 중국 애니메이션 업계의 발전도 새로운 봄을 맞이하여, 애니메이션 작품의 발행 수량에 있어서, 증가량이 거대하고 품질에 있다. 따라서 그만큼 업그레

이드돼 좋은 애니메이션이 많이 나왔다. 이와 함께 애니메이션 산업에 대한 정부 차원의 지원도 강화해 애니메이션 업계의 세제 혜택과 작품 발행의 편의성을 높였다. 국내 시장에서의 호평뿐만 아니라 해외에서도 상당한 인정을 받고 있는 '작은 잉어 모험(小鯉魚歷險記)'이 대표적이다 [1]. 특히나 이 작품이 해외 수십 개 국가와 지역에 배포된 것은 중국 애니메이션 업계가 외국으로 진출하는 초석을 놓았기 때문이다.

12·5 시기부터 중국의 애니메이션 산업은 더욱 빠르게 발전하였다. 중국의 영화 시장의 경우는 문화개방이 최근여야 이루어졌음을 감안해 볼 때, 현재 급성장하고 있다고 할 수 있다. 이를 반영하듯이 영화관 수 또한 급격히 증가하고 있다. 중국 극장의 스크린 수는 꾸준한 증가세를 이루어 2014년 현재 2만 개를 넘고 있는데, 이는 2005년과 비교할 때 10배가 넘는 폭발적인 증가라 할 수 있다 [2]. 《12·5기 국가 애니메이션 산업 발전》 계획 자료에 따르면 15세기 말 중국 애니메이션 산업은 약 1조7000억원에 불과했지만 2010년 중국 애니메이션 업계의 총생산은 500억위안에 육박하는 등 비약적인 발전을 이뤘다. 이와 함께 '12차 5차 시기 문화산업 배가 계획'에서 2015년까지 중국 애니메이션 산업의 총생산이 약 300억위안 정도 증가했다고 밝힌 점을 감안하면 2015년 중국 애니메이션 산업은 이미 700위안(약 1조7000억원)에 달하는 것으로 추정된다. '13·5절' 기간에도 중국 애니메이션 업계는 새로운 돌파구를 마련했고, '大魚海棠' '哪吒之魔童降世' 같은 작품은 국내외 시장에서 높은 호응을 얻었다. 2015년 말 애니메이션 관련 기업은 약 700여 개, 13개 기업이 있다. 연간 생산액이 1억 위안을 돌파했고, 연간 생산액 3000여만 위안에 달하는 기업도 20여 개에 이른다 [3]. 아울러 2012년 영화애니메이션 시장 61%의 시장점유율을 차지하고 있으며, 시장을 주도하고 있다. 중국의 영화애니메이션 시장은 지속적인 정부지원, 해외업체들과의 공동 제작, 상영관의 고급화로 인한 고품질 애니메이션 상영 등으로 인해 2017년에도 62%의 시장 점유율로 중국 애니메이션 시장을 선도할 것으로 예상된다. 또한 온라인 및 모바일을 이용한 뉴미디어의 시청이 급속히 증가하는 현상도 주요 원인으로 꼽을 수 있다. 중국의 영화애니메이션 시장은 상영관의 고급화로 인한 3D애니메이션, 디지털 애니메이션 등 다양한 경험을 소비자들에게 제공함에 따라 영화관 매출이 지속적인 성장세를

보고 있다. 2017년에는 2012년의 두 배가 넘는 6억 7,800만 달러 규모에 이르는 등 초고속 성장을 할 것으로 전망된다고 보고하고 있다 [4].

아울러 현재 중국 애니메이션 시장은 많은 크리에이티브 회사, 예를 들면 텐센트 인터엔터테인먼트, 오비에니메이션 등, 자신의 강력한 전체 능력을 이용해, 대량의 애니메이션 크리에이터를 흡수해, 창작상의 자금 지원 및 커뮤니케이션 채널을 지원하고, 강점은 상호 보완적으로 결합해, 양질의 애니메이션을 공동으로 출시하고 있다. 또한 애니메이션 파생상품 시장 방면의 전망은 매우 넓고, 애니메이션 파생상품 업계는 애니메이션 업계의 한 분야이며, 애니메이션 산업의 브랜드 가치에 대한 2차 개발이다. 최근 몇 년 동안 우리나라 애니메이션 파생상품 업계의 규모가 빠르게 발전했는데, 그중 애니메이션 완구, 의류가 애니메이션 파생상품 시장의 50% 이상을 차지하고 있다. 하지만 세계 애니메이션 선진국에 비하면 우리나라 애니메이션 산업은 아직 초보 단계다. 기술적인 측면에서 볼 때, 우리나라의 디지털 산업은 여전히 자체 개발 및 오리지널리티가 상대적으로 낮고, 애니메이션의 품질은 향상되었지만, 또한 상승의 없지 않다. 따라서 점차적으로 애니메이션 산업 체인을 완성하고 있다. 12·5정책 수립 이후 정부의 지원으로, 중국 애니메이션 산업은 전체적으로 급속한 발전을 이루었고, 많은 새로운 성과를 거두었으며, 많은 우수한 작품을 발행할 뿐만 아니라, 전체 산업 체인의 건설에서 점점 더 발전하고 있으며, 새로 발행된 작품은 국내뿐만 아니라 해외에서도 높은 평가를 받고 있다. 현재 중국의 애니메이션은 개발국에 비해 아직 초보 단계인 만큼 지속적인 노력을 배가해야 한다고 사료된다.

III. 중국 애니메이션 산업이 직면한 기회와 도전

1. 업계의 관리감독 문제

우리 정부가 애니메이션 산업 육성책을 마련한 것은 아직 태동 단계인 중국 애니메이션 산업의 빠른 발전을 돕기 위해서다. 하지만 경기부양책 때문에 애니메이션 업체들이 줄줄이 생겨났고, 무분별한 애니메이션 업체 설립으로 인해 애니메이션 시장의 문제가 많이 발생했다고 지적했다. 게다가 국내 애니메이션 시장은 아직 초보 단계이며 감독 메커니즘이 완벽하지 않아 많은 해

적관 상인들이 정부의 정책 혜택을 빌려 투기 목적으로 이용하고 있다. 예를 들어, 중국 오리지널 애니메이션 ‘철협’과 일본 애니메이션 중 ‘철협기차협’은 기차를 중국으로 바꾼 것을 제외하고는 말이다. 고속철도, 다른 줄거리, 줄거리, 인물 묘사 등은 모두 일본의 철담기차협과 거의 같다.

‘뇌봉 이야기’는 총 30부작으로 제작비가 2100만 위안에 이른다. 비용이 많이 들지만 애니메이션은 효과가 떨어지고, 캐릭터가 딱딱하며, 스토리가 담담하며, 색채의 포화도가 높아 시중에 나와 있는 애니메이션과 비교했을 때 큰 차이가 난다 [4]. 애니메이션 작품은 구상부터 창작까지 오랜 시간이 걸리지만 일부 불량 제작사는 해외에서 기성 애니메이션 작품을 쉽게 바꿔 시장에 내놓는다. 이러한 부조리는 애니메이션 업계의 적극성과 시장의 선순환 발전에 지대한 영향을 끼쳤다.

2. 매우 적은 우수작품

중국의 애니메이션 생산 규모는 이미 수량에서 일본을 앞질렀지만, 우수한 애니메이션 제품의 생산량을 보면 중국 애니메이션 업계의 생산량은 극히 적다. 동아시아의 애니메이션 대국 일본만 해도 많은 성공한 일본 애니메이션은 성숙한 세계관과 가치관을 가지고 있으며, 그 취지가 명확하다. 작품은 성장, 인성, 꿈과 다른 청소년들의 관심사를 중심으로 전개되는 경우가 많다. 로봇 고양이, 파이터, 나루토, 명탐정 코난, 센과 치히로의 애니메이션 작품이다. 이런 애니메이션 작품들은 모두 자신만의 독특한 것을 가지고 있다. 자신만의 독특한 상상력을 가진 스타일이다. 일본 애니메이션은 국산 애니메이션과 비교했을 때 시장 수요 중심이어서 젊은 층은 물론 성인들도 애니메이션을 많이 소비한다. 신화·전설·이야기·민속문화·기타 인문자원이 풍부하지만 이를 제대로 활용하지 못하고 있다. 반면 미국과 일본은 중국 역사 소재론을 활용해 유명 애니메이션 작품을 많이 만들었다. 이에 비해 국내 애니메이션 창작은 대부분 해외 애니메이션 작품의 패러디일 뿐 창의성과 자신만의 색깔이 부족한데, 최근 몇 년간 뛰어난 애니메이션 작품으로는 ‘아타타마동의 내세’, ‘서유기의 대성환향’, ‘대어해당’ 등이 꼽히지만, 이들 작품은 이전 중국 애니메이션 작품들에 비해 여러 면에서 크게 발전하고 정교하게 제작되기는 했지만 전체적으로 재조명을 할 필요가 있다.

3. 완전하지 않은 산업구조

애니메이션 산업 사슬은 혁신을 기본원리로 삼아 혁신에 바탕을 둔 만화·애니메이션 양자로 표현하는 것을 말한다. 애니메이션 작품을 위주로 하위 산업의 개발을 진행하여, 각 지역이 자신의 강점을 살려 애니메이션 작품과 관련된 산물을 개발하게 한다 [5]. 일본 애니메이션 산업은 우선 웹, 간행물, 포럼 등에서 우수한 애니메이션을 창작자가 연재해 독자를 끌어들이고, 작품의 주목도가 매우 높으면 그 애니메이션 작품을 바탕으로 관련 굿즈를 개발한다. 인형, 의류, 일용품이 있다. 전반적으로 일본 애니메이션 산업체인은 애니메이션 작품을 주체로 파생상품 시장을 발전시키고 있으며, 애니메이션 파생상품 굿즈 등의 생산액은 이미 70% 정도이지만, 중국 애니메이션 파생상품 및 주변상품의 생산액은 아직 30% 정도로 크게 떨어져 있다.

4. 산업종사자 부족

최근 몇 년 동안 우리나라의 애니메이션 산업이 빠르게 발전함에 따라 이와 함께 애니메이션 인재의 심각한 결핍이 갈수록 뚜렷해지고 애니메이션 산업 발전에 영향을 미치는 중요한 원인이다. 또 애니메이션 업계 종사자 수보다 고급 애니메이션 인력 부족이 두드러졌다. 우선 애니메이션 업계 종사자 수가 부족한데, 현재 우리나라 애니메이션 산업 전문인력 수요는 약 20만 명에 육박하지만, 현재 우리나라의 애니메이션 업계 종사자 수는 약 1만 명에 불과하며 우리와 인접한 한국은 그 3배이다. 우리나라 대학에서는 애니메이션 전공을 개설하고 있지만 대부분 중후반 제작에 종사하고 있어 콘텐츠 창작 분야의 인력은 매우 부족한 실정이다. 그 중에서도 애니메이션 고급 인력이 부족했고, 영상 기술이 빠르게 발전하면서 애니메이션 기술 업계가 빠르게 발전하고 있다. 애니메이션은 제작이나 특수효과 적용, 빛과 그림자가 일반 영화보다 훨씬 복잡하다. 지금은 3D 애니메이션 기술이 성숙해 많은 애니메이션 작품이 3D로 제작되고 있다. 현재 우리나라 종사자들은 대부분 단일 제작 타입이라 신기술 활용은 아직 낮설다. 현재 우리나라 애니메이션 업계에는 관련 전문 지식을 갖춘 전문 인력이 부족한데, 예를 들어 2차원 3차원 애니메이션 제작 인력, 특수효과 관련 인력, 인터넷과 모바일 게임 개발 종사자는 새로운 기술과 특수효과 외에도 작품의 스토리텔링 아이디어가 특히 중요하다. 현재 우리

나라 애니메이션 산업은 매년 생산액이 빠르게 증가하고 있으며, 시장 규모는 끊임없이 확대되고 있다. 애니메이션 제품 제작에 필요한 종사자로 말하자면, 이런 종류의 고급 복합체를 보유하고 있다. 인재 수가 적은 것은 엄청난 수요와 맞먹는다. 시장에 비해 현저히 부족하다. 관련 전문지식을 갖춘 전문인력의 부재는 우리나라 애니메이션 산업 발전에 영향을 미치는 중요한 원인 중 하나이다.

IV. 애니메이션 산업의 향후 발전 방향

1. 애니메이션 산업 사슬 구축완화

중국 애니메이션 시장이 전체 산업사슬을 보완하는 시기가 도래했다. 완벽한 산업 체인은 매 단계마다 이익을 낼 수 있는 공간을 갖게 할 것이다. 애니메이션 산업이 이익을 내는 주체는 관련 산업 사슬의 파생상품 판매다. 미국만 해도 전체 수입의 5분의 1에 불과한 흥행 수입에서 작품 관련 파생상품 판매가 수익의 핵심이다. 중국 애니메이션 산업은 특히 파생상품 발행과 판매에 어려움을 겪어 왔다. 그러나 인터넷의 급속한 발전에 따라 미디어 플랫폼의 설립, 짧은 동영상 업계의 성행과 비교해 볼 때, 이전의 파생상품의 발행과 판매는 매우 좋은 기회를 얻게 되었고, 오늘날 많은 애니메이션 산업 기업들이 파생상품 시장의 발전을 시도하고 있으며, 직접파생상품의 제작 발전에 참여하여 다층 개발 포석의 전 산업 사슬을 실현하는 방안이 필요하다 [6]. 현재 인터넷의 급속한 발전으로 게임업계의 시장이 날로 성숙하고 있으며, 애니메이션산업은 그와 함께 개발하여 게임업계와 하나의 공통의 산업사슬을 형성할 수 있다. 현재 우리나라 애니메이션 산업은 국영 애니메이션 제도를 핵심으로 하고 있으며, 국영 애니메이션이 크게 강세를 보인 이후 각 애니메이션 기업은 힘을 합쳐 함께 발전하고 있다. 관련 대형 애니메이션 업체들도 내부 애니메이션 스튜디오를 지원한다. 고품질의 오리지널 애니메이션으로 먼저 관객들을 사로잡고, 애니메이션 작품을 기본으로 한 애니메이션 파생상품을 개발하고, 상업화 운영을 통한 통합 마케팅을 실시하며, 다양한 비즈니스 마케팅 전략을 사용하여 미디어 커뮤니케이션의 유효성과 적시성을 극대화한다. 자신의 굿즈를 홍보하고 타깃층에 홍보와 정보를 전파해 애니메이션·온라인게임·장난감·의류·테마놀이공원·관광 등의

산업을 일체로 발전시킬 수 있는 장점이 있다.

2. 우수인력 확충

우수한 인력은 언제나 문화혁신의 제일 첫 번째로 언급되는 동력이지만, 우리나라는 현재 애니메이션 인재가 부족하고 육성방식이 낙후되어 중국 애니메이션 산업의 빠른 발전을 제약하고 있다. 중영연간문화미디어유한공사의 창립자 귀용(郭勇)은 중국의 3D 애니메이션 선구자 중 한 명으로 제7회 중국청년창업상 수상자이다. 20년 애니메이션의 길, 가시밭길, 청춘의 후회는 없다. 그의 지도 아래 이 회사는 10년 만에 업계 3D 애니메이션 창작팀의 첫 번째 세대 멤버로 성장했다. 판타지를 넘나드는 '원룡'부터 신과 무협 '소년가행'까지, 현대 도시형 라이트사이즈의 '피빛 창공'까지 다양한 장르를 소화해내는 중·영·연인들의 기획부터 제작까지 전 과정을 담았다. 전국 3차원 애니메이션 업계 표준과 북경시 단체 표준의 주요 참여 기관 제정 기업은 자체적으로 100여 개의 3차원 애니메이션 생산 기술을 연구 개발하여 이미 28개의 국가 소프트웨어 저작권 및 관련 특허를 획득하여 애니메이션 업계에서 가장 강력한 기업이 되었다 [7]. 애니메이션 업계에는 귀용 같은 넓은 시야를 가진 리더뿐 아니라 우수한 기술자와 크리에이터를 대거 양성해야 한다. 아울러 관람자에게 궁극적인 공간감을 제공하기 위해서는 콘텐츠가 가상현실(VR)의 형태로 제공되어 사용자가 높은 자유도를 가지고 사실적으로 구현된 가상의 공간을 탐사할 수 있어야 한다. 가상현실의 체험을 위한 헤드마운트디스플레이(HMD)와 컴퓨터 그래픽과 관련된 하드웨어가 눈부신 발전을 이루어 오고 있으나 포토리얼리스트틱 컴퓨터 렌더링 이미지나 애니메이션 영상의 사실감에 필적하는 콘텐츠를 아직은 VR을 통하여 구현하지 못하고 있다 [8]. 따라서 오늘날 정보화 시대의 요구에 부합하는 다양한 차원의 인재를 양성해야 하며, 무엇보다 대학교육 시스템이 차별화된 애니메이션 제작에 대한 교육을 제공하여 현재의 애니메이션 산업사 다변화 요구에 부응할 수 있는 인재를 양성해야 한다. 다음으로 교육의 개혁과 동시에 국제간의 교류를 전개하여 학생들의 시야를 넓히고, 학교기업과의 협력을 전개하여 학생들의 실천능력을 향상시킨다. 이와 더불어 이론수업을 사회실천과 두 가지 교수모델을 결합하여 오늘날의 애니메이션 산업의 급속한 발전과 3D 영상제작 및 작가창작을

가능하게 하는 다양한 유형의 종사자를 양성할 필요가 있다.

3. 창의성을 최우선으로

좋은 작품은 흥미진진한 스토리를 빼놓을 수 없고, 애니메이션 자체가 매력적이지 않다면 과생상품 시장이 어떻게 발전하겠는가. 애니메이션 산업은 결국 문화 콘텐츠를 기본으로 하는 산업으로 세계 애니메이션 강국들은 나름대로 독특한 스타일을 갖고 있다. 우리나라는 자체 애니메이션 산업의 창작 능력을 향상시킴과 동시에 미일 애니메이션 업계 자체의 독자적인 스타일, 제작 특징, 가치관 취향도 연구해야 한다. 자신만의 개성을 고수해야 하고, 창작에 자신만의 스타일이 있기 때문에 흉내만 내서는 안 된다. 국내의 시장에서 인정받으면서 청소년들의 건강한 성장을 이끈다.

아울러 중국 정부는 애니메이션 혁신과 아이디어에 대한 보호와 인센티브를 강화하는 동시에 애니메이션 산업의 재산권 보호에도 관심을 기울여야 한다. 애니메이션 산업 작품이 관련 과생상품 발전에 제한을 받는 것은 주로 관련 권익 보호 의식이 희박하기 때문이다. 시중의 해적판 애니메이션 제품과 애니메이션 과생상품은 애니메이션 종사자들의 오리지널 애니메이션을 창작하는 적극성에 심각한 영향을 끼친다. 해적판 애니메이션 제품에 대한 단속은 애니메이션 종사자들의 창의적인 아이디어를 장려하는 중요한 수단이다. 그렇다면 애니메이션 창작 공간을 늘려 창작자가 주제를 더 잘 고를 수 있도록 하자. 정부가 업계에 대해 고려할 점도 있다. 창작자의 창작공간 향상, 우수한 애니메이션 작품에 대한 전문상 수상, 우수한 애니메이션 기업 및 애니메이션 스튜디오 포상 및 관련 우수 인력에 대한 홍보, 애니메이션 업계의 사회적 지위 및 수입 향상, 애니메이션 크리에이터의 직업 영예감과 소속감 향상에 대해 고민할 필요가 있다. 애니메이션 업계의 빠른 발전은 완전한 산업 사슬 건설과 충분한 자원 제공과 지원을 떠날 수 없으며, 대량의 애니메이션 종사자의 노력도 우수한 창의성을 떠날 수 없음을 명심하자.

V. 결 론

최근 몇 년 동안 중국 애니메이션 산업의 급속한 발전, 정책 지원, 산업 최적화 및 인터넷과 같은 첨단 기술의

급속한 발전의 추진으로 우리나라는 현재 세계 애니메이션 대국 속으로 발돋움하고 있다. 중국 애니메이션 산업은 새로운 방향, 새로운 목표, 새로운 작품으로 발전하고 있다. 하지만 현재로서는 빠른 속도로 성장하고 있는 우리 애니메이션 산업도 많은 도전에 직면해 있다. 중국 애니메이션 산업은 콘텐츠 오리지널 능력 부족, 업계 인력 부족, 지식재산권 보호 취약, 산업 체인 불건전 등 다방면의 도전에 직면해 있지만 콘텐츠 제작, 수익모델, 창작식 등에서도 많은 기회를 맞이하고 있다. 향후 애니메이션 산업의 발전에 있어서, 우선 완벽한 산업 사슬을 구축하고, 그 다음에 애니메이션 업계의 우수한 종사자의 수를 늘려야 한다. 결국 사람이 애니메이션 산업 발전의 핵심이다. 마지막으로 애니메이션 산업의 발전을 발전시킴과 동시에 혁신을 고려해야 한다. 양질의 풍부한 콘텐츠만이 사람들의 시선을 끌 수 있다. 중국 애니메이션 산업의 발전에는 도전도 있고 기회도 있기 때문에 모든 애니메이션 업계 종사자들의 노력이 필요하다.

[8] Kim Jong Kouk, A Study on the Expression of Sense of Space in 3D Architectural Visualization Animation, The Journal of the Convergence on Culture Technology, ol. 7, No. 1, p.371

References

- [1] 'The Adventures of Little Carp' is an animated TV series invested by China Central Television (CCTV).The series consists of 52 episodes lasting more than 1000 minutes. Animation premiered on Children's Channel 'Animated Dream Workshop' on 1 June 2007
- [2] Korea Creative Content Agency, 2012 China Content Industry Trends, China Office of the Korea Cultural Content Agency, 2012, p.11
- [3] Source: According to the Ministry of Culture's official website (<http://www.mcpre.gov.cn/>)
- [4] Korea Creative Content Agency, Research on how to enter emerging markets through Hallyu and FTA, Korea Creative Content Agency, 2013, p.24.
- [5] Is produced by Shenyang Spring and Autumn Animation Culture Co., Ltd. 3D animation works, June 7, 2010 at 12:00 p. m. on the children's channel CCTV broadcast for the first time.
- [6] Zhang Zhangwen. Internet + Anime Industry Development Research, 2017
- [7] Lu Bin, Zheng Yuming, Niu Xingzhen. Report on the Development of China's Animation Industry (2015) [M]. Beijing: Social Sciences Literature Publishing, 2015,09.