

중국 애니메이션 시장 보고서

2014. 12.

한국무역협회

목 차

1. 중국 애니메이션 산업 개황 1
2. 중국 애니메이션 수출입 현황 12
3. 중국 애니메이션 시장 접근 14
4. 중국 애니메이션 관련 주요 전시회 정보 18
5. 참고자료 19

1 중국 애니메이션 산업 개황

1. 중국 애니메이션 산업 발전 동향

□ 최근 중국 애니메이션 산업의 시장 규모는 매년 급속히 늘어나고 있음

○ 2013년 중국 애니메이션 산업의 규모는 870.9억위안에 달해 2009년(368.4억위안) 대비 2배 이상 성장

- 특히 2005년 100억위안에도 못 미치던 중국의 애니메이션 산업은 2010년에 470.8억위안으로 급증. 이 기간의 연평균 증가율은 30%를 상회

○ 2013년 말까지 정식 승인을 받은 중국 애니메이션 기업은 총 587개로 이 중 핵심기업은 43개임

- 애니메이션 산업 관련 기업의 수는 총 4600개에 이르며, 종업원 수는 22만명임. 이 중 연간 생산액이 3000만위안 이상인 기업은 24개, 1억위안 이상 기업은 13개

<그림 1-1> 중국 애니메이션 산업 성장 추이

(단위: 억위안)



자료 : 중국 애니메이션 산업 발전보고(2014), 이하 동일

□ 중국 애니메이션 산업의 급속한 성장은 정부의 지원이 큰 역할을 하고 있음

○ 2012년 7월 중국 문화부는 '12차 5개년(2011~2015) 계획 -국가애니메이션 산업발전계획'을 발표하고 향후 5~10년 내 중국을 세계적인 애니메이션 강국으로 발전시키겠다는 로드맵을 제시함

○ 2012년 519개 애니메이션 기업을 대상으로 조사한 결과, 전체 순이익 8억5420만위안 중 정부 보조금이 3억6234만위안에 달해 전체 순이익의 42.4%를 차지

- 519개 기업의 고용자수는 총 3만1195명으로 단일 기업 고용자수는 평균 60명이며, 연평균 수령 급여는 3.8만위안(복지 혜택 포함 시 4.3만위안). 애니메이션 창작/제작 기업은 365개로 전체의 70.3% 차지

<표 1-1> 2012년 기준 519개 애니메이션 기업 조사 현황

기업 분류	기업수 (개)	종사자 (명)	매출액 (천위안)	주요 사업부문 매출액 (천위안)	영업이익 (천위안)	영업외 수익 (천위안)	정부보조금 (천위안)	순이익 (천위안)
만화 창작	59	2512	591,353	584,754	-20,617	48,840	44,918	24,830
애니메이션 창작/제작	365	22,714	3,966,312	3,836,008	367,705	374,793	274,451	682,459
온라인 애니메이션 창작/제작	27	2,885	512,832	510,170	14,668	36,137	9,353	45,817
극장용 애니메이션 창작/공연	4	95	8,168	7,268	260	460	460	370
애니메이션 SW 개발	29	1,313	232,990	231,098	33,537	31,409	21,561	50,332
애니메이션 파생상품 연구/개발/설계	35	1,676	318,184	306,256	39,339	29,468	11,600	50,393
합계	519	31,195	5,629,839	5,475,554	434,892	521,107	362,343	854,201

<참고> 중국 정부의 애니메이션 지원 정책¹⁾

- 2013년 상반기 중국 문화부는 '2013년 국가동만브랜드건설 및 보호계획 심사 프로젝트에 관한 통지(关于2013年国家动漫品牌建设和保护计划申报工作的通知)'를 발표
- 이에 따라 6월 30일 전국의 애니메이션 산업 관련 내자법인 및 비법인업체 모두 소속 지역의 문화청(국)을 통해 문화부에 심사서류를 제출함
- 애니메이션작품의 시장가치와 캐릭터, 이야기 구성, 디자인 등의 성숙도를 판단하고 개발가치와 브랜드화의 가능성 등을 평가했으며 이를 바탕으로 정부부문의 지원정책 및 자금지원 범위와 수량 등을 결정
- 또한 우수 작품으로 선정된 작품의 홍보와 브랜드 가치 보호를 위해 산업화 홍보 플랫폼을 구축
- 국가문화창신공정 '국가 애니메이션 파생상품 산업화 플랫폼 프로젝트'가 문화부에 의해 조직됨. 이 프로젝트는 2011년부터 문화부가 기획한 것으로 무석이탕애니메이션설계회사(无锡亿唐动画设计有限公司)와 무석국가애니메이션산업기지 관공실(无锡国家动画产业基地办公室)이 공동 연구·개발 중임
- 이 프로젝트를 통해 문화와 과학기술, 금융기구의 조합을 이끌 것이며 애니메이션 산업의 창조성을 높이고, 실용성을 갖춘 상품을 개발하겠다는 포부를 밝힘
- 창의 설계뿐만 아니라 브랜드 이미지 관리, 라이선스 등의 업무를 확장해 나갈 것이라며 중국 애니메이션 산업의 발전을 선도하는 플랫폼이 될 것으로 기대되고 있음

1) 한국콘텐츠산업진흥원 중국사무소, '중국 콘텐츠 산업동향', 2014년 9월 12일

- 재정부와 국가세무총국은 '동만산업의 증치세와 영업세 정책에 관한 통지(关于动漫产业增值税和营业税政策的通知)'를 통해 애니메이션 산업 및 홍보문화사업에 관한 증치세, 영업세 우대정책을 발표함
- 재정부와 세무총국은 증치세 일반 납세인에 속하는 애니메이션 기업이 자체 연구개발한 애니메이션 소프트웨어를 판매한 경우, 17%의 세율을 동일 적용해 증치세를 부과한 후, 납세액과 실제 증치세 차액의 3%를 초과하는 부분에 대해 환급하는 정책을 실시하겠다고 밝힘
- 애니메이션 소프트웨어를 수출한 경우에는 증치세를 면제하며 이 세수우대 정책은 2017년 12월 31일까지 실시할 예정
- 국산 애니메이션 제작 보조금 지원 관련 정책에 의거해 100분 짜리 3D 애니메이션을 제작하면 10만위안의 보조금을 지급하겠다고 발표
- 또한 중국 중앙텔레비전(CCTV)에서 방영할 경우 1분당 500위안의 장려금을 지급하며, 해당 채널의 시청률 10위 안에 들게 되면 1분당 2000위안의 장려금을 지급하겠다고 밝힘

2. 중국 애니메이션 산업의 특징

- 중국의 애니메이션 산업은 이미 생산과잉 현상이 발생해 TV 방송이 포화상태에 달함
- 2013년에 제작 신고된 TV 애니메이션은 총 465편(방영시간 5466시간)이며, 당해 최종 제작 완료된 TV 애니메이션은 358편(방영시간 3412시간)임
- 신고 작품 중에서 방영시간 기준으로 62.4%에 달하는 작품이

최종 제작 완료되었음. 1년 365일이 총 8760시간임을 감안하면 하루 중 39%의 시간에 애니메이션을 방영해야 하는 실정

- 1993년 이후 20년간 제작된 TV 애니메이션이 누계로 총 2659편(방영시간 2만5136시간)으로 이 중 2013년 한해에만 제작된 작품이 방영시간 기준으로 전체의 13.6% 차지

□ 최근 몇 년간 TV 방영시간을 보면 중국산 애니메이션이 대부분의 시간을 점유

- 2012년에 방영된 TV 애니메이션 중 중국산이 96%를 차지했음. 2011년에도 95%를 점유해 대부분 중국산이 방영됨

□ 중국의 애니메이션 산업은 장기간 TV 방영에 의존해 왔으나, 영화시장이 날로 성숙하면서 애니메이션 제작에 투자하는 기업들이 증가

- 중국 애니메이션은 흥행수입과 시장점유율 모두 빠른 증가세를 보임
- 2013년에 총 33편의 중국산 및 수입산 애니메이션이 상영됐으며, 흥행수입은 15.9억위안으로 전년 대비 11.1% 증가
 - 총 33편 가운데 중국산 애니메이션 영화는 25편(이 중 2편은 해외기업과 공동 제작). 흥행수입은 전년 대비 45.4% 증가한 5.9억위안으로 중국산 애니메이션 사상 최고치를 기록
 - 2013년에 제작 신고된 중국 애니메이션은 총 84편으로 이 중 실제 제작 완성된 영화는 29편이며, 최종 25편이 공개 상영됨

<그림 1-2> 2004년~2013년 중국 애니메이션 전체 흥행수입



□ 중국의 애니메이션 산업은 산업집중도가 높아지고 있으며, 동부 지역의 발전이 빠르고 서부지역은 발전이 느림

- 2006년부터 중국은 각 지역에서 애니메이션 산업을 추진, 산업집중도가 높아지면서 각 지역 간 격차도 커지고 있음
 - 현재 중국 내 30여개의 애니메이션 산업파크와 20여개의 애니메이션 산업기지, 6000여개의 애니메이션 기구 및 협회가 존재함
 - 창싼자오디취(长三角地区), 화난디취(华南地区), 화베이디취(华北地区), 동베이디취(东北地区), 시난디취(西南地区), 중부디취(中部地区)지역에 애니메이션 산업벨트가 형성되어 있음
 - 20여개의 애니메이션 산업기지 중 창싼자오디취에만 11개가 있는 것으로 파악됨
 - 대부분의 애니메이션 산업기지는 중앙정부와 각 지방정부의 적극적인 지원을 받고 있음

□ 중국의 애니메이션 시장이 급속히 성장하고 있는 반면 중국산 작품들의 기술 수준이 아직 미흡해 수입산에 비해 여전히 인기가 떨어짐

○ 2013년 바이두 검색 순위(인기)를 보면 상위 25편 애니메이션 중 일본, 중국 본토, 유럽·미국, 기타 국가의 작품이 각각 16편, 6편, 2편, 1편으로 각각 전체의 64.0%, 24.0%, 8.0%, 4.0% 차지

- 상위 200편 중에서 일본, 중국 본토, 유럽·미국, 기타 국가의 작품이 차지하는 비중이 각각 45.5%, 33.5%, 20.0%, 1.0%로, 중국산 작품의 인기는 일본 작품에 비해 여전히 격차가 있음

- 최근 십여 년간 중국에서 제작한 작품 중에서 ‘시양양과 후이타이랑(喜羊羊与灰太狼)’, ‘숨추모(熊出没)’ 등이 인기를 끌었으나, 해외 작품과 비교해 볼 때 여전히 수준 차이가 있는 것으로 평가됨

· 전문가들은 최근 수년간 중국의 애니메이션이 양적으로 성장했지만 질적으로는 창의성 부족 등으로 질적 성장이 미흡하다고 지적²⁾

□ 기존의 전통 애니메이션을 모바일 플랫폼에 최적화시킨 ‘모바일 애니메이션’ 시장이 중국에서 가장 빠른 성장세를 보이고 있음

○ 중국 문화부와 선전부 등 관계부처에 따르면 중국 모바일 애니메이션 사용자는 이미 9000만 명을 돌파한 상태이며, 2013년 모바일 애니메이션 관련 기업도 600곳 이상 설립됨

- 이들 기업의 전체 매출액은 이미 10억위안을 넘어섰으며,

2014년 모바일 애니메이션 서비스 관련 기업의 매출은 30억 위안에 달하고, 유료이용자는 9800만명에 이를 전망이다

<참고> **시양양과 후이타이랑(喜羊羊与灰太狼)**

○ 2005년 6월 광둥위안창동리문화전파유한공사(广东原创动力文化传播有限公司)에서 출품한 작품으로 중국 전역 50개 방송국에서 총 740회 방송됨

- 주요 방송 지역은 베이징(北京), 상하이(上海), 난징(南京), 광저우(广州), 푸저우(福州) 등의 도시

· 최고 시청률은 17.3%로 이는 같은 시간대에 방송된 해외 애니메이션보다 훨씬 높은 수치임

· 중국 외에 홍콩, 대만, 동남아 등에서도 흥행에 성공함

- 국가라디오·TV총국(国家广电总局)이 수여하는 최고의 애니메이션 상인 ‘우수 국산 애니메이션 1등상’(优秀国产动画片一等奖)’을 수상함

- 내용은 평화로운 양마을에 나타난 후이타이랑(灰太狼, 회색 늑대)과 그의 부인인 홍타이랑(红太狼, 빨간 늑대)에 영리하게 맞서는 시양양(喜羊羊, 행복양)과 그 친구들의 이야기임

2) 중국망(中國網), ‘Animation industry in China lacks creativity’, 2014년 6월 5일자

<그림 1-3> 시양양과 후이타이랑의 파생상품 현황



3. 중국 애니메이션 산업 전망

- 중국의 애니메이션 산업은 향후 10% 이상의 높은 성장세를 유지할 것으로 전망됨
- 중국의 콘텐츠 산업이 2012~17년까지 12%의 연평균성장률을 기록할 것으로 전망되는 가운데 이 기간 애니메이션이 15.2%로 가장 높은 성장률이 예측됨
- 중국 애니메이션 시장의 규모는 2012년 5.4억달러에서 2017년 10.9억달러로 2배 이상 늘어날 전망

<표 1-2> 중국 콘텐츠 시장 규모 및 전망, 2008-2017

(단위: 백만달러)

구분	2008	2009	2010	2011	2012p	2013	2014	2015	2016	2017	2012-17 CAGR
출판	22,818	23,995	23,698	26,189	27,167	28,307	29,429	30,559	31,790	33,169	4.1%
만화	213	223	211	246	291	303	315	327	340	355	4.1%
음악	559	586	607	627	653	716	772	832	897	960	8.0%
게임	4,445	5,233	6,014	6,900	7,804	8,674	9,465	10,118	10,749	11,379	7.8%
영화	1,106	1,428	2,074	2,626	3,264	3,835	4,448	5,117	5,812	6,487	14.7%
애니메이션	184	240	378	380	540	639	748	867	981	1,094	15.2%
방송	10,413	11,498	13,183	15,273	17,354	19,980	22,914	25,940	27,961	29,888	11.5%
광고	16,639	17,825	21,903	27,549	31,081	35,626	40,524	45,857	50,842	55,681	12.4%
캐릭터라이선스	2,870	3,120	3,452	4,616	5,036	5,785	6,572	7,389	8,126	8,858	12.0%
지식정보	20,407	24,191	30,366	37,055	45,313	53,994	63,047	72,252	81,045	89,716	14.6%
산술합계	79,654	88,339	101,886	121,461	138,503	157,809	178,234	199,258	218,543	237,587	11.4%
합계	67,111	75,440	87,763	104,673	120,313	138,207	157,619	176,519	194,147	211,629	12.0%

주 : 만화는 출판시장, 애니메이션은 영화·방송시장, 광고는 영화·방송·게임·출판·지식정보시장에서 각각 중복되는 부문이 있어 이를 제외한 합계

자료 : 한국콘텐츠진흥원, '2013 해외콘텐츠시장 동향조사', 이하 동일

- 중국 애니메이션 시장에서 영화 애니메이션과 방송 애니메이션이 전체의 85% 이상을 차지하며 시장을 이끌고 있음
- 앞으로도 이종산업간 컨소시엄, 질적 제고를 위한 정부의 지

속적인 정책 지원 등에 힘입어 지속적인 성장세가 전망되고 있음

<표 1-3> 중국 애니메이션 시장 규모 및 전망, 2008-2017

(단위: 백만달러)

구분	2008	2009	2010	2011	2012p	2013	2014	2015	2016	2017	'12-17 CAGR
영화	67	108	217	208	328	390	459	532	608	678	15.7%
방송	73	83	99	117	138	166	200	236	264	293	16.3%
극장광고	4	5	6	5	8	9	10	11	13	14	13.5%
홈비디오	35	36	41	29	34	33	31	29	28	27	-4.9%
디지털 배급	5	8	15	21	32	41	48	59	68	82	19.7%
합계	184	240	378	380	540	639	748	867	981	1,094	15.1%

- 방송 애니메이션의 경우 앞으로도 TV 가입자 수가 늘어나고 아동용 채널이 신설되면서 오는 2017년까지 연평균 16.3%씩 성장해 2.9억달러의 시장을 형성할 전망

<그림 1-4> 중국 방송 애니메이션 시장 규모 및 성장률, 2008-2017



2 중국 애니메이션 수출입 현황

1. 중국 애니메이션의 수출입 규모

- 최근 중국의 전체 애니메이션 산업 수출액은 증가 추세. 반면 TV 애니메이션은 오히려 수출이 감소하고, 수입이 증가하는 추세
 - 2013년 중국의 주요 애니메이션 수출액은 10.2억위안으로 전년 동기 대비 22.8% 증가
 - 2012년의 수출액은 8.3억위안으로 16.3% 증가
 - 2012년 중국의 TV 애니메이션 수출액은 3105만위안, 수입액은 1489만위안으로 1616만위안의 흑자를 기록
 - 금액 면에서 TV 애니메이션의 경우 수출이 수입을 훨씬 상회. 그러나 증가율 면에서 보면 2012년 기준으로 수입이 전년 대비 112.1% 증가한 반면 수출은 15.2% 감소했음

<그림 2-1> 중국 TV 애니메이션 연도별 수출입 실적

(단위: 만위안)



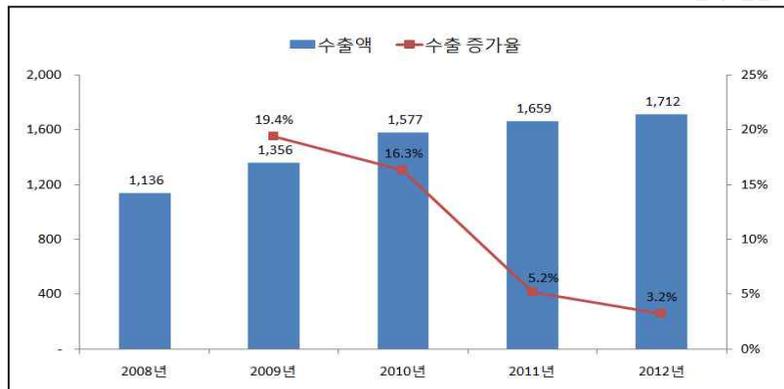
자료 : 중국 애니메이션 산업 발전보고(2014)

2. 우리나라의 대(對)중국 애니메이션 수출 현황

- 우리나라의 중국에 대한 애니메이션 수출은 매년 증가하고 있으나, 증가세가 점차 완만해지고 있음
- 2012년 현재 기준으로 우리나라의 대중국 애니메이션 수출액은 171만달러로 2008년(114만달러) 대비 50% 증가
 - 2009년에는 전년 대비 19.4% 늘어났으나, 2012년에는 증가율이 3.2%에 불과해 연도별 증가 속도가 점차 완만해지는 추세
- ※ 우리나라의 대중국 애니메이션 수입액은 매년 1.1만달러 규모에 불과해 수출에 비해 거의 미미한 수준

<그림 2-2> 한국의 대중국 애니메이션 연도별 수출 실적

(단위: 천달러)



자료 : 한국콘텐츠진흥원

3 중국 애니메이션 시장 접근

1. 중국의 애니메이션 관련 규제 정책

- 중국의 애니메이션 산업에 대한 규제는 크게 내용심의와 외국 애니메이션의 방송 횟수 제한으로 볼 수 있음
 - 2004년부터 ‘해외 TV프로그램 수입 및 방송 관리규정’에 근거해 내용심의를 시작
 - 동 규정은 국가신문출판광전총국(國家新聞出版廣電總局, 이하 광전총국)이 해외 프로그램의 도입에 대한 비준을 책임진다고 규정
 - 2008년에 광전총국에서 발표한 ‘TV 애니메이션 방영 관리 강화에 관한 통지’는 외국산 애니메이션의 일간 방영 비중을 30% 이내로 규정
 - 동 규정은 각 애니메이션 전문 채널 및 주로 미성년자를 대상으로 하는 채널들은 중국산 애니메이션과 외국산 애니메이션의 일간 방영 비율을 7:3으로 해야 한다고 규정
 - 해외 애니메이션 방송 금지 시간대를 17:00~21:00로 정했으며(기존에는 17:00~20:00), 중외 합작 애니메이션을 본 금지 시간대에 방영하게 될 경우에는 반드시 광전총국의 비준을 받아야 한다고 규정

<참고> 광전총국의 ‘중외합작 촬영제작 관리규정’

- 외계인이나 귀신, 전생 같은 ‘미신을 선전하는 내용’은 영화와 드라마에서는 금지사항(‘별에서 온 그대’의 TV방송 불가 판정 이유)

- 비과학적인 내용 말고도 교사와 학생의 사랑이나 미성년자의 결혼, 시간여행, 남북문제 같은 소재도 금기시

<중국에 수출할 수 없는 방송 콘텐츠>³⁾

- 민족 간 복수심과 민족적 차별을 선동하고, 민족 간 단결을 방해하고 미풍양속과 생활습관을 해치는 내용
- 사이비 종교와 미신을 전파하는 내용
- 사회질서를 해치고 사회안정을 파괴하는 내용
- 외설, 도박, 폭력을 선양하고 범죄를 부추기는 내용
- 타인을 모욕, 비방하고 타인의 합법적 권익을 침해하는 내용
- 사회의 공중도덕을 파괴하고, 중국 민족의 문화와 전통을 해치는 내용

2. 대중국 애니메이션 수출 절차

- 한·중 FTA 협정의 실질적인 타결로 한국기업의 투자 지분이 49%까지 확대되면서 양국 기업 간에 협력의 틀이 더욱 다원화되었지만 수출을 위해 여전히 극복해야 될 부분이 존재
 - 외국산 애니메이션은 대부분 내용심사를 반드시 받아야 하며, 특히 아동용인 경우 더욱 까다로운 심사를 통과해야 함
 - 원활한 내용심사 통과를 위해서 반드시 필요한 것은 중국 측의 파트너 역량임
 - 대중국 애니메이션 수출을 위해서는 우선 TV용인지, 아니면 영화용인지를 먼저 결정해야 함
 - 방송용인 경우 직접 방송국과 협상해 판매하는 계약을 체결할 수 있지만, 일부(10~20%)를 제외하고는 방송국과 협력관계인

3) 한국무역협회 상하이지부, '중국 엔터테인먼트 산업 동향 보고서', 2014년 4월

외부 제작사를 통하는 것이 일반적임

- 수출계약이 체결되면 중국측 회사 명의로 심의를 신청해야 하며, 중국 정부가 해당 신청에 대해 심의를 완료해 허가하면 대중국 수출이 가능
- 가격과 수익구조에 대한 당사자 간 합의가 선행되어야 한다는 전제조건이 붙은 것이지만, 통상 중국 수입상은 리스크를 부담하지 않기 위해 계약금은 최소로 하고 사후 수익을 나눠 갖는 구조를 선호
- 영화용 애니메이션인 경우 중국 내 배급권을 갖고 있는 국영 기업과의 접촉이 필요함. 이 기업을 통해 내용심사가 진행되고, 이후에 계약조건 등을 협의하게 됨
- 한국 측이 수익을 얻게 되면 중국 측에 관련 세금(종류별로 다양, 약 25%)을 납부한 이후에 송금할 수 있음
- 중국에서 수입상을 찾아 수출계약을 체결할 경우 신용도 못지 않게 중요한 것이 중국 내에서의 심사 획득 능력임
- 중국 내 심사는 광전총국에서 담당하며 주로 계약서 사항, 콘텐츠 내용, 마케팅 계획, 수입상의 재무상태 등을 확인
- 중국 수입상의 쿼터 보유 여부 혹은 쿼터 취득 가능 여부도 유의해야 할 사항임
- 용이한 내용심사를 위해 중국에서 공동 작업하는 방안도 선택 가능
 - 수입산과 중국산에 대한 검증 통과 잣대가 다르다는 것이 일반적인 시각

[참고] 한·중 FTA 애니메이션 관련 내용 (출처: 산업통상자원부)

□ 서비스 챗터 부속서로 영화 및 TV 드라마(방송용 애니메이션 포함)공동제작 포함

0 한·중 양국의 제작자가 영화를 공동으로 제작하는 경우 공동제작영화에 대해 국내 영화에 부여되는 것과 동일한 혜택이 부여되도록 함으로써, 양국간 영화 공동 제작 활성화 및 문화교류 확대가 더욱 촉진될 수 있을 것으로 기대

0 TV드라마, 방송용 애니메이션 공동제작물에 대해 국내제작물과 동일한 혜택을 부여하기 위한 방안을 협의할 수 있는 근거 규정(built-in 조항)을 포함해 향후 양국 제작자에 의한 TV드라마, 방송용 애니메이션 공동 제작 활성화 기반이 마련

□ 또한 중국 측의 엔터테인먼트 서비스 분야가 개방되어 한류의 지속적 확산을 위한 기반이 구축된 것으로 평가

4 중국 애니메이션 관련 주요 전시회 정보

No	전시회 명칭	지역	2015년 전시일정	홈페이지
1	中国国际动漫游戏博览会 (중국 국제애니메이션·게임 박람회, CCG EXPO) (2014년 실적) * 전시 면적 : 3만㎡ * 방문 인원 : 14.6만명 * 방문 바이어 : 2.8만명 * 전시 품목 : 애니메이션, 게임	상하이	미정 (2014년은 7월 10일~14일)	www.ccgexpo.cn
2	中国·石家庄国际动漫博览交易会 (중국스자좡 국제애니메이션 박람회교역회) (2014년 실적) * 전시 참가업체 수 : 240개 * 방문 인원 : 11만명 * 전시 품목 : 애니메이션	스자좡	미정 (2014년은 10월 1일~4일)	http://cicf.sjzdmw.com
3	中国西部动漫文化节 (중국 서부 애니메이션 문화절) (2014년 실적) * 전시 면적: 4만㎡ * 전시 참가업체 수 : 1000개 * 전시 품목: 애니메이션	충칭	미정 (2014년은 9월 30일~10월 4일)	-
4	中国国际动漫节 (중국 국제 카툰&애니메이션 축제, CICAFA) (2014년 실적) * 전시 참가업체 수 : 602개 * 방문 인원 : 136.2만명 * 전시품목 : 애니메이션, 만화	항저우	미정 (매년 4월말)	www.cicaf.com
5	中国国际漫画节动漫游戏展 (중국 국제 만화절 애니메이션·게임 전시회, CICF EXPO) (2014년 실적) * 전시 면적 : 1만㎡ * 전시 참가업체 수 : 241개 * 전시 품목 : 애니메이션, 게임	광저우	미정 (2014년은 10월 1일~5일)	www.cicfexpo.com
6	中国(常州)国际动漫艺术周 (중국 창저우 국제 애니메이션 예술절, CICDAF) (2014년 실적) * 전시 면적: 3만㎡ * 전시 참가업체(기관) 수 : 400개 * 전시 품목 : 애니메이션	창저우	9월 29일~10월 5일	www.cicdaf.com

5 참고 자료

1. 중국 주요 애니메이션 업체 디렉토리

(자료 : 한국콘텐츠진흥원)

애니 [방송용]

광둥오비동만문화주식회사

(廣東奧飛動漫文化股份有限公司)

China
중국

일반 정보

대표자	채동청(蔡東靑)	대표전화/ 팩스/ 메일	+86-20-3759-8787 +86-20-3759-0417 catherine@auldey.cn
설립연도	1993년	홈페이지	http://www.ctoy.com.cn/com/ri/nyge808/
회사 주소	광둥성 광주시 천하구 임강대도 5호 보리센터 10층 (廣東省廣州市天河區臨江大道5號保利中心10樓)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> 1993년 청해오디완구 실업유한공사(澄海奧迪玩具實業有限公司) 설립 1997년 회사명 '광둥오디완구실업유한공사(廣東奧迪玩具實業有限公司)'로 개명 1998년 일본 유명 완구회사 닌텐도주식회사 및 TOMY사와 협력 2000년 부지가 70000m²인 공업단지 1기 공정 준공 2001년 중국 완구제품 인증위원회 CCTP 완구시스템 '완구제품 안전인증' 통과 2002년 독일 TUV와 중국CQC의 SO9000인증 통과 2007년 광둥오비동만 문화주식회사(廣東奧飛動漫文化股份有限公司), 북경애니메이션제작유한공사 설립 2010년 매출액 9.03억위안, 영업이익 1.48억위안 달성 2011년 '중국문화기업 TOP30'로 선정

성공 프로젝트

프로젝트명	오디 완구		
프로젝트 내용	주로 체육 경기류 완구, 원격 제어 완구와 스마트 디지털 시리즈 및 여아 완구 시리즈 등 종류가 1000여 개에 가까운 제품을 디자인, 개발, 생산하고 있음. 완벽한 전국 판매망과 해외판매망이 구축되었으며 브랜드 인지도가 중국업계 1위	실적	<ul style="list-style-type: none"> 2000년, '오디쌍찬(奧迪雙鑽)'은 '광둥성유명상표'로 선정 2002년, 독일 TUV 기술감리인증과 중국품질인증센터(CQC) ISO9001:2000 품질관리 시스템 인증 통과 현재 회사가 보유하고 있는 특허량은 중국 완구업계 중 1위임

기타 정보

영위업종	애니메이션 콘텐츠 창작, 미디어 전파, 캐릭터 라이선스, 완구제품 생산
진행 프로젝트	4륜 구동차, 요요, 팽이 등 애니메이션 완구제품은 청소년이 추구하는 유행과 흐름이 됨

시사점	<ul style="list-style-type: none"> <화력소년왕1(火力少年王1)>과 <화력소년왕2(火力少年王2)> 등 우수한 영화와 TV작품을 성공적으로 출품 오디 애니메이션 완구로부터 디자인하고 판매한 '오디쌍찬(奧迪雙鑽)' 브랜드 시리즈 완구는 중국 완구업계의 선두 브랜드임 중국 최강의 완구 연구개발, 마케팅팀을 보유하고 있음 디즈니, 일본 반다이 등 국제 일류브랜드와의 협력을 통해 원인과 우위를 상호 보완하는 발전 추이를 형성했음
-----	---

애니2 [방송용]

항주번번동만문화예술유한공사 (杭州翻翻動漫文化藝術有限公司)	China 중국
---	-------------

일반 정보

대표자	심호(沈浩)	대표전화/ 팩스	+86-571-8886-6593(대표번호) huiwei@fanfannet.com(판권업무)
설립연도	2009년	홈페이지	www.fanfannet.com
회사주소	항주시 빈강구 남환로 3760호 보역창에빌딩 26층 (杭州市濱江區南環路3760號保 億創藝大廈26樓)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 2009년 번번애니메이션 설립, 세계 인기 만화 <ONE PIECE>를 도입해 중국에서 정식 출판 . 2010년 번번애니메이션교육회사 설립, 아동 및 성인 애니메이션 전문 교육을 주로 경영 · 2011년 번번애니메이션은 SHARP그룹과 협력해 첨단 3D 모바일 애니메이션 출시, 번번애니메이션에서 전 세계 최초 풀 컬러 버전 <ONE PIECE> 모바일 애니메이션 출시

성공 프로젝트

프로젝트명	<ONE PIECE(海賊王 또는 航海王)>대리 출판		
프로젝트 내용	<p><ONE PIECE>는 오다 에이치로(尾田榮一郎)가 <주간소년JUMP>에 연재한 인기 만화. 전설 속 해적왕 골D로저는 죽기 전에 세계 최고의 보물 'ONE PIECE'를 남겼다고 말했다. 많은 사람들이 'ONE PIECE'를 쟁탈하기 위해 서로 바다로 나가, 많은 해적들이 난립하는 '대 해적시대'가 형성되었음. 10년 후, 몽키.d.루피가 자신을 구하다 팔이 잘린 사황(四皇) 빨간 머리 샹크스와 약속을 지키기 위해 바다로 나가 먼 여정에서 서로 뜻이 맞는 파트너를 찾아 함께 위대한 항로로 진입해 해적왕이 되는 내용</p>	실적	<ul style="list-style-type: none"> · <ONE PIECE>의 출판으로 창작회사 일본 동영애니메이션(日本東映動畫)은 2011년까지 실적이 290억엔을 돌파해 동영 역사상 최고 판매기록을 세움 · 번번애니메이션은 중국에서 <ONE PIECE> 단행본을 발행하고 간행물에 연재해 전국에 만화 돌풍을 일으킴

기타 정보

영위업종	애니메이션 제작, 배급, 대행, 교육
진행 프로젝트	번번애니메이션의 만화 모바일 고객용 작품이 2011년에 정식 출시되면서 많은 만화 애호가들이 휴대폰으로 편하게 만화를 볼 수 있게 되었음. 첫 출시된 작품으로는 <천자전기(天子傳奇)>, <대시하기 어려운 예쁜 아가씨(難纏俏姑娘)> 등과 <월하미인(月下美人)> 등 원작 작품이 있음. 머지않아 일본 만화를 포함한 더 많은 작품이 계속 등장할 전망

시사점	<ul style="list-style-type: none"> · 번번애니메이션이 중요시하는 것은 새로운 모델, 새로운 기술, 새로운 콘텐츠로 개척하는 새로운 시장임. 만화를 디지털 플랫폼에 등록하는 시대가 이미 왔음. 인터넷과 스마트폰뿐만 아니라 태블릿PC, TV에서도 만화를 볼 수 있음 · 우수한 중국 창작 애니메이션 브랜드가 되어 국제 수준의 스토리형 만화의 만화대가를 적극 육성할 것임 · 해외 만화업계의 우수한 자원을 적극 도입하고 국제교류를 강화해 중국의 만화를 위해 서비스할 것임
-----	---

애니3 [극장용]



일반 정보

대표자	량강(梁钢) (대표이사)	대표전화/메일	+86-10-5771-2555 office@acgnet.cn
설립연도	2009년	홈페이지	www.acgnet.cn
회사 주소	북경시 석경산구 석경산로 20호 중철건설빌딩 17층 (北京市石景山区石景山路20號中鐵建設大廈17層)	주요연혁	· 현재 중국에서 유일한 국가급 국유문화그룹회사임 · 회사 구조와 발전 목표 : 중국동만그룹유한공사의 출자인은 국가재정부이고 국가문화부에 직속되어 있음. 현재 중국동만그룹투자회사(中國動漫集團投資公司), 북경중문발그룹회사(北京中文發集團公司), 그룹동만게임제작회사(集團動漫遊戲制作公司), 그룹산업단지운영관리회사(集團產業園區運營管理公司), 그룹미디어마케팅회사 등 여러 개의 기업으로 구성

성공 프로젝트

프로젝트명	월드디즈니(상해)와 협력		
프로젝트 내용	2011년 라스베가스에서 개최된 미국 국제브랜드 라이선싱 쇼에서 중국동만그룹유한공사와 월드디즈니(상해)유한공사는 MOU를 체결. 양사는 공동으로 '중국국제애니메이션혁신연구개발센터'를 설립해 중국 우수 애니메이션 디자이너를 육성하고 중국 애니메이션 인재의 전문화 수준을 높이며 중국 애니메이션 산업의 수출을 지원. 중국 애니메이션 및 콘텐츠산업 발전에 세계적 수준의 일류 서비스를 제공함	실적	중국 애니메이션 및 콘텐츠산업 발전에 적극적인 역할을 할 것임

기타 정보

영위업종	애니메이션, 게임산업 종합 서비스 제공업체
시사점	· 중국동만그룹유한공사는 현재 중국에서 유일한 국가급 국유문화기업 그룹임 · 2008년말 중국 450여개 단과대학과 종합대학교에서 애니메이션 관련 전공을 개설 · 현재 중국에 애니메이션 기업은 5400여개, 각종 애니메이션 교육기관은 1300여개, 애니메이션 산업단지는 30여개, 국가급 애니메이션 산업기지는 17개가 있음

애니4 [방송용]

상해현동전파주식회사 (上海炫動傳播有限公司)	China 중국
-----------------------------------	-------------

일반 정보

대표자	양문연(杨文艳)(사장)	대표전화	+86-21-5881-8674
설립일	2004년	홈페이지	www.toonmax.com
회사 주소	상해시 푸둥신구 동방로 2000호 (上海市浦東新區東方路2000號)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 중국 원작인 만화영화 박스 오피스 1위를 기록하고 있는 <시양양과 후이타이랑(喜洋洋和灰太狼)> 시리즈 영화를 제작한 회사임 · 중국 최대 어린이 미디어의 경영자로 '현동카툰', '하하어린이' 등 전국적으로 유명한 미디어를 보유하고 있음. 산하의 'CCG EXPO'는 중국 애니메이션 업계에서 영향력이 가장 큰 전시회 브랜드임 · 상해현동전파주식회사 소속 현동카툰 위성TV, 하하어린이TV 등 2개의 채널을 보유하고 있음 · 이 중 현동카툰 위성TV는 국가 광전총국의 승인을 받아 2004년부터 위성을 통해 전국에 전문카툰 TV채널로 방송을 내보내고 있음 · 북경, 상해, 강소, 절강, 광둥, 천진 등 30여개 도시에서 현동카툰채널을 시청할 수 있고 시청자는 3억명을 돌파

성공 프로젝트

프로젝트명	<시양양과 후이타이랑>의 4번째 만화영화(喜洋洋和灰太狼開心闖龍年)		
프로젝트 내용	2012년, <시양양과 후이타이랑>의 4번째 카툰영화(喜洋洋和灰太狼 開心闖龍年)가 전국에서 인기리에 상영	실적	<ul style="list-style-type: none"> · 개봉 4일 만에 박스오피스 수입 7500만위안 이상을 기록 · 2010년 초에 상영한 <시양양과 회태랑> 2번째 만화영화는 개봉 10일 만에 박스오피스 수입 1억위안을 돌파하고 최종 1억2800만 위안으로 중국 만화영화의 신기록 달성

기타 정보

영위업종	중국 내 애니메이션 선도기업으로 애니메이션과 교육이라는 두 핵심으로 애니메이션 캐피탈, 미디어운영, 산업 확장 3대 업무를 수행하고 있음
진행 프로젝트	전자상거래 경영 : www.hahaxiaodian.com , www.toonmax-zone.com
한국과 비즈니스 사례	<ul style="list-style-type: none"> · 2011년 한국문화산업진흥원과 전략적 제휴를 맺고 한중 애니메이션산업의 교류발전 촉진을 위해 협력하고 있음 · 양측은 애니메이션 기업교류, 애니메이션 작품제작, 전문 전시회 행사 개최, 애니메이션 테마공원 건설과 아시아 및 세계로 확장하는 애니메이션 시장 등 분야에서 상호 협력해 전문기술, 인재의 교류와 연구를 공동으로 추진하고 있음
시사점	<ul style="list-style-type: none"> · <시양양과 후이타이랑>은 숫자로 다시 한 번 '중국 애니메이션의 최고' 자리를 보여주었음 · <시양양과 후이타이랑>의 거대한 폭발력과 영향력은 2012년 겨울방학 영화시장을 한층 가열시킴

애니5 [방송용]



일반 정보

대표자	수민(帥民)	대표전화/ 팩스/ 메일	+86-10-5789-3789 +86-10-5789-3889 kaku@kaku.tv
설립연도	2006년	홈페이지	www.kaku.tv
회사주소	북경시 해정구 서3환북로 3호 (北京市海定區西三環北路3號)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 북경TV에서 출자해 2006년 10월에 설립된 전문 애니메이션 방송 채널 · 중국 최초의 전문 애니메이션 위성방송채널로서 시청가능지역범위가 가장 넓고, 시청자가 가장 많으며 영향력이 가장 큰 중국 애니메이션 최고의 브랜드임 · 북경지역에서 동 채널의 어린이 시청률은 최고이고 전체 연령의 시청률은 전국 어린이미디어에서 앞장서고 있음

성공 프로젝트

프로젝트명	만화천하(漫話天下)		
프로젝트 내용	프로그램 방송시간 : 매일 30분 내용 소개: <만화천하>는 유행과 유머를 중심으로 소재 선정을 하고 콘텐츠 내용을 지속적으로 향상시켜 참신한 애니메이션을 만들고 있음	실적	원작 애니메이션 스토리텔링 <동한연의(東漢演義), <해청천(海青天)>, 그 외 인기도서 <명나라의 사소한 이야기(明朝那些事)>에 유머스러운 더빙과 재미있는 플래시작업을 추가해 경전과 경쟁함을 동시에 갖춘 독특한 시청효과를 연출했음

기타 정보

영위업종	애니메이션 미디어, 애니메이션 제작, 캐릭터 제품 판매
진행 프로젝트	세계적 완구기업 일본 반다이(萬代)그룹과 공동으로 국내외 시장 개발
한국과 비즈니스 사례	<천하와 함께 플래시(閃天下)> 프로그램은 '현대자동차'와 협력해 교통안전 토론을 공동 진행 매일 저녁 9시에 재미있는 교통안전 시트콤과 애니메이션을 선보임
시사점	<ul style="list-style-type: none"> · 전국을 상대로 방송할 수 있는 플랫폼을 이용해 산업을 다원화시키고 있음 · 캐릭터 개발, 저작권경영, 완구판매, 매장 체인점 경영, 애니메이션 뉴미디어, 어린이예술교육, 테마공원 등 애니메이션 사업범위를 수직, 수평으로 확장 · <우주보호전쟁(星系保衛戰)>을 대표로 하는 카쿠 자체 브랜드의 캐릭터 제품을 개발 · 모바일TV, WAP업무, 동영상 다운로드를 대표로 하는 '삼망통합(三網合一)' 카쿠 애니메이션 뉴미디어 플랫폼 구축

애니6 [방송용]

호남금응카툰유한공사 (湖南金鷹卡通有限公司)	China 중국
-----------------------------------	-------------

일반 정보

대표자	뢰영(雷瑛)	대표전화/ 팩스/ 메일	+86-731-8480-1317 +86-731-8487-1287 jinyingkatong@vip.sina.com
설립연도	2004년	홈페이지	www.aniworld.tv
회사주소	호남성 장사시 류양하 대교동성 광전중심 금응빌딩 부속건물 10층 (湖南省長沙市瀏陽河大橋東省廣電中心金鷹大廈附樓10樓)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 2004년 국가광전총국의 승인을 받아 중국 최초의 애니메이션 전문 위성채널 금응(金鷹)카툰위성TV를 설립 · 2007년 금응카툰은 전국 시청자들에게 따뜻함과 즐거움을 주는 가정채널로 선정됨 · 2010년 금응카툰의 TV프로그램은 전국 19개 성도 지역을 커버했고 총 시청자는 약 3억명에 달함 · 2010년 8월 둘째 주 금응카툰은 전국 32개 성도에서 하루 평균 시청률이 0.2%였고, 시장점유율이 1.1%로 증가해 성급 위성채널 중 11위를 차지 · 2010년 중국에서 인정받는 애니메이션 기업 TOP100에 진입, 2009~2010년도 국가문화수출 핵심기업으로 선정

성공 프로젝트

프로젝트명	자체 방송프로그램 <어린이 비행낙원(飛行幼樂園)>		
프로젝트 내용	365일 매일 방송되는 프로그램으로서 중국의 0~6세 유아 및 학부모들을 위한 첫 전용 프로그램. 음악과 율동이 어우러진 놀이를 통해 즐겁게 공부할 수 있는 TV프로그램. 취학 전 어린이들의 생활에 맞춘 즐거운 놀이 왕국	실적	<ul style="list-style-type: none"> · 금응카툰위성TV는 유아특색을 살린 유아교육 채널임 · 아이들의 '순진, 취향, 동심'에 초점을 맞추고 있음 · 유아들이 즐겁게 다가오고 재미와 공부를 결합시킨 프로그램임 · <어린이 비행낙원>은 어린이 시청자들의 행복한 하루에 도움을 줌

기타 정보

영위업종	애니메이션 제작, 미디어
진행 프로젝트	동취사이트(www.tonqu.com) 새로운 어린이 전용 전자상거래 사이트임. 중국 최대 어린이 전용상품 온라인 쇼핑몰을 목표로 하고 있고 0-14세의 어린이가 있는 가정을 위해 전문 쇼핑의 장을 제공

시사점	<ul style="list-style-type: none"> · 첫 방송 프로그램이 하루 방송량의 75%를 차지 · 중국 애니메이션 작품의 발전을 위해 최적의 방송플랫폼을 제공 · 청소년 시청자의 해당 채널 시청집중도가 40% 이상으로 청소년 시청자의 첫 번째 선택이 되었음
-----	---

애니7 [방송용]

중국CCTV동화유한공사 (中國CCTV動畫有限公司)	China 중국
---------------------------------------	-------------

일반 정보

대표자	왕영(王英)(사장)	대표전화/ 팩스	+86-10-6850-0687 +86-10-8418-7587
설립연도	2007년	홈페이지	http://www.citvc.com/2012/10/24/ART11351013787588690.shtml
회사 주소	북경시 동성구 청룡호동 1호 가화빌딩10층A단 (北京市東城區青龍胡同1號歌華大廈10層A段)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · CCTV에서 전액 출자해 2007년 3월 18일에 설립한 대형 애니메이션 기업임 · 중국의 일류 애니메이션 창작인원, 제작인원 및 마케팅인원으로 구성되어 있고, 양호한 애니메이션 제작장비 보유 및 과학적인 관리 체계를 갖고 있음 · <서유기>, <나타전기(哪吒傳奇)>, <새끼 잉어의 위험천만 여행기(小鯉歷險記)> 등 많은 유명한 애니메이션 작품을 제작했고 금웅상(金鷹獎), 성광상(星光獎), 미후상(美猴獎), 금판다상(金熊貓獎) 등 대상을 가장 많이 받은 애니메이션회사임 · 연간 창작 및 제작하는 애니메이션 분량은 5000분 이상으로 중국 애니메이션 창작/제작의 지주기업임

성공 프로젝트

프로젝트명	새끼 잉어의 위험천만 여행기 (小鯉歷險記)		
프로젝트 내용	CCTV에서 3600만위안을 투자해 제작한 대형 애니메이션 TV연속극 <새끼 잉어의 위험천만 여행기>는 4년 전 <나타전기>를 이어 CCTV에서 선보인 애니메이션 대작임. <새끼 잉어의 위험천만 여행기>는 총 52회/1000여분 분량임. 중국의 옛날 민간전설 '새끼 잉어가 용문을 뛰어넘다(小鯉歷跳龍門)'를 소재로 했음. 제작과정 중 어린이들의 심리적 특징과 흥미를 충분히 고려해 스토리 디자인으로부터 애니메이션 특수효과, 대사까지 애니메이션 정품으로 제작	실적	애니메이션과 함께 출간된 <새끼 잉어의 위험천만 여행기> 도서는 어린이도서 베스트셀러로 되었고 도서출판과 관련된 라이선스 비용은 800만위안

기타 정보

영위업종	애니메이션의 창작/제작/배급, 애니메이션 저작권의 관리와 개발
진행 프로젝트	첫 번째 <NETIBEE> 작품은 중국 CCTV 애니메이션부문과 한국 SOME Entermedia Co.,Ltd.에서 공동 제작. <NETIBEE>는 CCTV가 처음으로 팀 방식으로 3D 애니메이션을 제작한 프로젝트이고 한국의 애니메이션 업체와 협력한 첫 작품임
한국과 비즈니스 사례	대형 3D 시리즈 애니메이션 <NETIBEE> 한중 공동 제작

시사점	<ul style="list-style-type: none"> · CCTV동화유한공사와 CCTV 어린이 채널은 혈연관계가 있어 '중국TV애니메이션제작 최고 브랜드 + 중국 어린이TV방송 최고 플랫폼 + 중국 애니메이션 산업 마케팅 신예세력'의 국가급 협력이 형성되어 있음 · 중국 애니메이션산업의 중요한 문화브랜드로 자리매김 · 애니메이션의 창작과 제작을 전면적으로 추진하고, 국내외 협력을 강화하며, 멀티미디어 채널전파를 통합해 제작, 방송과 다원화 산업 개발을 동시에 추진 · 규범화, 규모화, 산업화 운영을 실현
-----	---



일반 정보

대표자	하몽범(賀夢凡) (CEO)	대표전화/ 팩스/ 메일	+86-731-8403-6590(6591, 6592) +86-731-8403-6567(Fax) master@greatdreams.com.cn
설립연도	2004년	홈페이지	http://www.greatdreams.in
회사 주소	장사시 성사경제개발구 하룡체교로 27호(長沙市星沙經濟開發區賀龍體校路27號)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 2004년 호남GreatDreams카툰 설립 · 2005년 '홍묘남토(虹猫藍兔)' 아동도서 출판, 미국 인텔사와 협력해 Intel 컴퓨터애니메이션기술발전센터 설립. <虹猫藍兔七俠傳>과 <치치커커모험기>는 CCTV 어린이채널을 포함해 전국 618개 성, 시, 지방 방송국에서 인기리에 방영, 중국 창작 애니메이션 시청률 1위 기록 · 2006년 <홍묘남토칠협전> 만화도서는 3개월 판매량 1500만부 돌파, 아동도서 베스트셀러 1위, 국가문화부로부터 '국가 애니메이션게임산업 진흥기지 뉴미디어콘텐츠 연구개발센터'라는 칭호를 받음 · 광전총국의 연도 평가에서 GreatDreams카툰은 4개 부문에서 1위 차지 · 2007년 GreatDreams카툰그룹은 세쿼이아캐피탈의 2차 1억위안 투자를 받음 · 2008년 <요리신동소부귀(小富貴)>가 CCTV 어린이채널 <애니메이션드림웍스>에서 방영, 최고 시청률 기록 · 2009년 GreatDreams카툰그룹은 3차 세쿼이아캐피탈의 3차 1억위안 투자를 받음

성공 프로젝트

프로젝트명	<홍묘남토칠협전(虹猫藍兔七俠傳)>		
프로젝트 내용	장가계(張家界) 정부와 GreatDreams카툰이 공동으로 제작한 여행문화작품. 중국 최초의 중화전통 무협 애니메이션임. 모두 108화로 구성, 도서는 만화 20권과 소설 8권으로 구성	실적	CCTV 어린이채널을 포함해 전국 성, 시, 지방 618개 방송국에서 인기리에 방영되었고, 중국 원작 애니메이션 시청률 1위 기록

기타 정보

영위업종	애니메이션 제작/배급, 도서 출판, 캐릭터 라이선스와 브랜드 프랜차이즈 경영
진행 프로젝트	부지면적 178무(畝, 1무 약 667m ²)에 혁신센터, 창작센터, 가공센터, 교육센터와 카툰상업 거리가 통합된 중국 최초의 멀티기능을 구비한 GreatDreams카툰예술마을 완성
한국과 비즈니스 사례	2008년 132회 <요리신동소부귀(小富貴)>를 한국으로 수출
시사점	<ul style="list-style-type: none"> · GreatDreams카툰은 '중국의 디즈니'를 기업 비전으로 수립하고 카툰창작과 사업의 완벽한 결합에 주력하고 있음 · 애니메이션 창작-도서 출판-캐릭터 라이선스-브랜드 프랜차이즈가 통합된 완벽한 사업체계를 보유하고 있음 · 미국 인텔사와 합작으로 설립한 세계 최초의 컴퓨터 애니메이션 기술발전센터는 미국 벤처캐피탈인 세쿼이아캐피탈을 참여시켜 삼진(三辰)카툰과 중국 2대 카툰그룹의 전략적 통합을 이루어냈으며, '자원통합, 상호보완, 독립운영, WIN-WIN발전'의 구도 형성. 2008년 132회 <요리신동소부귀(小富貴)>를 한국으로 수출



일반 정보

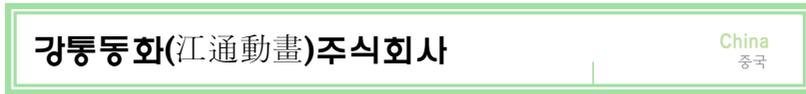
대표자	오건영(吳建榮)	대표전화/팩스	+86-571-8989-2446 +86-571-8989-2501
설립연도	2004년	홈페이지	www.znanimation.com
회사주소	절강성 항주시 빈강구 육화로 368호 (浙江省杭州市濱江區六和路368號)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 2003년 회사설립 · 2005년 대형 애니메이션 <하늘의 눈(天眼)> 항주에서 첫 방송, 항주시 문화산업발전 선진기관으로 선정 · 2007년 애니메이션작품 수출량 전국 1위 · 2008년 CCTV와 협력해 애니메이션 <마환선종(魔幻仙踪)> 제작 · 2009년 <낙비요요(樂比悠悠)> CCTV 어린이채널에서 첫 방송 · 2010년 거액을 투자해 중국 최초의 대형 애니메이션 뮤지컬 <마환선종(魔幻仙踪)> 제작 · 2011년 <극속지성(速之星)>을 성공적으로 출시. · 연간 애니메이션 제작 분량 6000분, 자체의 프로그램 배급 네트워크 형성

성공 프로젝트

프로젝트명	애니메이션 <낙비요요(樂比悠悠)>		
프로젝트 내용	중국에서 2000년에 상영된 0-5세 어린이를 위한 애니메이션. 낙비(樂比)와 요요(悠悠)는 아빠엄마와 함께 행복하게 생활하는 한 가족. 아빠는 그들과 같이 놀며 각종 문제를 해결해주는 발명가임. 엄마는 운동과 건강을 중요시하고 사랑을 베푸는 스타일임. 그리고 버릇없고 장난기가 많은 애완동물, 작은 여항 BOBO가 있음. 52부작인 카툰 시리즈 <낙비요요>는 회당 분량이 6분임	실적	어린이 시청자와 가정들의 호평을 받은 <낙비요요>는 우수 국산 애니메이션, 중국의 가장 산업가치가 있는 10대 애니메이션 캐릭터상, 최고 애니메이션 음악상, 최고 애니메이션 증편 노미네이트상 등 많은 상을 수상. 인터넷 클릭 횟수는 한 달에 1000만회에 달하고 공식 웨이보(微博)의 방문자도 급증. '낙비요요'가 중국 유아교육 애니메이션에서 최고 브랜드가 될 수 있도록 주력하고 있음

기타 정보

영위업종	애니메이션 제작, 영화와 TV 프로그램 배급, 음반과 영상물 도서 마케팅, 애니메이션 브랜드 라이선싱, 캐릭터 상품 마케팅, 프랜차이즈 경영
진행 프로젝트	2006년 3월부터 <하늘의 눈>이 싱가포르 뉴미디어에서 방송된 이후, 중남카툰의 애니메이션은 싱가포르, 한국, 동남아, 중동, 남아공, 북아프리카, 호주, 유럽, 미국 등 약 70개 국가 방송분야에 진출, 시청자들의 많은 호평을 받았음
한국과 비즈니스 사례	<ul style="list-style-type: none"> · 2005년부터 중남카툰은 한국서울애니메이션 페스티벌, 미국뉴욕TV축제, 일본 도쿄 국제 애니메이션 페스티벌, 상해 TV페스티벌, 북경 국제 영화와 TV 프로그램 전시회, 중국 국제 애니메이션 페스티벌 등 각종 국제 행사에 참석 · <하늘의 눈(天眼)>이 한국 방송에 진출해 좋은 평가를 받음
시사점	<ul style="list-style-type: none"> · 건설업으로 성장한 중남그룹은 2003년부터 사업전환으로 애니메이션 사업 시작 · 2007년부터 흑자경영을 시점으로 CCTV를 포함한 300여개 방송매체와 협력 · 2011년 말까지 12개의 창작주제, 24부의 애니메이션을 제작했고 전국 애니메이션 수출량의 70%를 차지함 · 중남카툰의 개척능력은 해외시장 진출에서 선명하게 나타남 · 2005년부터 해외 영화와 TV, 라이선싱쇼에 적극 참석했고 각종 채널을 통해 중국 애니메이션 작품을 홍보하고 보급했음



일반 정보

대표자	주우란(朱佑蘭)(대표이사)	대표전화/ 팩스/ 메일	+86-27-5988-8699 +86-27-5988-8600 info@janimation.com
설립연도	2000년	홈페이지	www.janimation.com
회사 주소	호북성 무한시 동호개발구 관산1로 특1호 광곡소프트웨어파크 C6동 - 306호 (湖北省武漢市東湖開發區關山一路特1號光谷軟件園C6棟-306室)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 2005년 '국가애니메이션산업기지'로 선정 · 2007년 <하늘에서 떨어진 저팔계(天上掉下个猪八戒)>는 중국 국제애니메이션 영화&TV 작품 '미호상(美猴獎)' 대회에서 '애니메이션 특별상' 수상 · 2008년 중국 콘텐츠산업 연도 대상 선정이벤트 조직위원회에서 발급한 '중국 콘텐츠산업 고속 성장기업 TOP100'에 선정됨 · 2010년 <하늘에서 떨어진 저팔계>는 문화부, 재정부, 국가세무총국의 심사를 거쳐 핵심 애니메이션 작품으로 인정됨. 동사는 문화부, 재정부, 국가세무총국에서 공동으로 인정한 18개 국가급 핵심 애니메이션 기업 중 하나임 · 2011년 <과자경찰(餅干警長)>출품

성공 프로젝트

프로젝트명	<하늘에서 떨어진 저팔계>		
프로젝트 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 중국 고전명작 '서유기(西游記)' 중 저팔계를 각색해 제작. 스토리가 재미있고 대화가 유머스러우며 화면이 산뜻하고 아름다우며 인생의 철학을 부담 없이 즐거운 신화이야기 속에 담아서 어린이들에게 긍정적인 힌트를 주는 애니메이션 작품 · 애니메이션 버전 <서유기>를 이은 대형 신화 애니메이션임. 처음으로 CCTV에 진출한 중국 본토 애니메이션으로서 애니메이션 디자인부터 대사까지 정교하게 제작한 작품 	실적	중국 애니메이션산업의 신화를 창조. 이런 빠른 성장은 중국 문화산업이 혁신적으로 발전하는 황금시대를 맞이했다는 것을 보여줌

기타 정보

영위업종	애니메이션 투자, 제작, 캐릭터 개발 라이선스 운영, 어린이 도서 기획발행
진행 프로젝트	호북영화발행총공사와 공동으로 <신해혁명(辛亥革命)> 100주년을 기념의 일환으로 <민의 1911(民的1911)> 애니메이션 영화를 1500만위안 투자해 제작
한국과 비즈니스 사례	회사는 미국, 캐나다, 프랑스, 이탈리아, 일본, 한국, 대만 등 국가의 세계적으로 유명한 각종 애니메이션대작 제작에 참여했고 해외 애니메이션 시장에서 좋은 평을 얻고 있음. 아울러 플래시, 영화와 TV 특수효과, 3D 애니메이션 제작과 3D전시 역량을 보유하고 있음
시사점	<ul style="list-style-type: none"> · 중국의 청소년 시청시장을 메인 마켓으로 하는 강통동화는 애니메이션 제작, 라이선스 경영, 캐릭터 개발과 운영 등 업무를 수행 · 동사는 애니메이션 연간 8000분 분량 제작 능력 보유 · 중국광전총국으로부터 '국가애니메이션산업기지'와 '국가문화산업시범기지'로 선정



일반 정보

대표자	여배협(余培侠) 회장	대표전화/메일	+86-10-6398-3321 caa@cnaci.com.cn
설립연도	1985년	홈페이지	www.cnaci.com.cn
회사 주소	북경시 해정구 연화원 화보빌딩 1609 (北京市海淀区莲花苑華寶大廈1609)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · 2008년부터 '중국 애니메이션 연도회의(年会)'를 출범시켜 전체 중국, 아시아 및 세계의 애니메이션 업계 동종업자와 협력해 중국 애니메이션산업의 발전을 위해 전력을 다하고 있음 · 2010년 학회는 중국아동소년기금회, 중국완구협회, 중국소프트웨어협회, 게임소프트웨어분회, CCTV애니메이션유한공사 등 기관과 협력해 '중국국제애니메이션산업연맹'을 설립하고 연맹 구성원 및 관련 기업과 업계의 발전을 위해 새로운 기회를 만들고 있음 · 2011년 학회는 '중국 애니메이션 산업의 발전형식 혁신'을 주제로 토론과 연구를 진행

성공 프로젝트

프로젝트명	2011년 중국 애니메이션 총회		
프로젝트 내용	'업계를 선도하고 산업에 힘을 주입한다'를 주제로 열린 회의. 정부기관, 국내외 유명 애니메이션기업, TV미디어, 애니메이션 학교 및 완구, 출판, 투자 등과 관련된 업계의 엘리트들이 이번 총회에 참석. 이번 총회에서 일본애니메이션협회 Nunokawa·Yuzi 회장, 한국애니메이션 제작자협회 최종일 회장, 대만 애니메이션 문화창의산업발전교류협회 천치화(陈治華) 이사장을 초청해 기조강연을 진행	실적	매년 열리는 중국 애니메이션 총회는 중국 애니메이션 업계에서 규모가 가장 크고, 전문성과 영향력이 가장 큰 최고 수준의 성회로 거듭남

기타 정보

영위업종	전국 애니메이션 업계의 기업과 사업기관, 미디어기관 및 애니메이션 교육학고를 지도하고 서비스를 제공하면서 업무협조, 외국과의 교류, 전문연구, 교육, 정보보급, 자문 서비스 등을 진행. 또한 창작 애니메이션을 번창시키고 중국 애니메이션산업을 발전시키는 것을 목표로 하고 있음
진행 프로젝트	중국 애니메이션 산업사이트(www.cnaci.com.cn)는 중국 애니메이션학회에서 설립한 애니메이션 산업 전문사이트. 학회 회원기업과 애니메이션 업계를 위한 서비스 제공이 취지이며, 좋은 애니메이션 예고편을 발표하고 국내외 협력교류의 플랫폼을 제공함
한국과 비즈니스 사례	<ul style="list-style-type: none"> · 한국애니메이션제작자협회와 협력 강화 · 강소성 곤산(昆山)시에서 열린 2011년 중국 애니메이션 총회의 '중국 애니메이션 국제포럼'에서 한국애니메이션제작자협회 최종일 회장이 참석해 '한국 애니메이션산업의 수익모델'이라는 주제로 연설
시사점	중국애니메이션학회는 매년 전국적, 국제적인 대규모 활동, 각종 전문 세미나, 애니메이션 전시회를 조직해 수상자 선정, 교육, 업무협력 등의 분야에서 적극적인 역할을 하고 있음. 또한 국가 광전총국의 업무에 적극적으로 협조해 관련 애니메이션의 조사·기획을 수행하고 각종 전문회의를 개최. 정부와 애니메이션 업계 사이의 '다리'와 '연결고리' 역할을 담당

애니12 [온라인]

북경금교만통3차원동화설계유한공사

(北京金橋萬通三維動畫設計有限公司)

China
중국

일반 정보

대표자	마금호(馬金虎) (CEO)	대표전화	+86-10-6213-0557
설립연도	2008년	홈페이지	http://sw.qincai.net/corp-54393.html
회사 주소	북경시 해정구 북3환서로 만정방원 F동 107 (北京市海澱區北三環西路滿庭芳園F座107)		

기타 정보

영위업종	가상현실, 디지털시티, 건축시뮬레이션, 3차원 동화, 멀티미디어, 효과도 등 서비스 제공 업체
시사점	가상현실, 디지털시티, 건축시뮬레이션, 3차원 동화, 멀티미디어, 효과도 등 교육 프로그램 진행 업체

애니13 [극장용]

중영동화산업유한공사

(CFA, 中影動畫產業有限公司)

China
중국

일반 정보

대표자	황군(黃軍) (사장)	대표전화/팩스	+86-10-6223-4175 +86-10-6119-6667
설립연도	2005년	홈페이지	www.cfanim.cn
회사 주소	북경시 해정구 북3환중로 77호 메인빌딩 (北京市海澱區北三環中路77號主樓)	주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> · CFA는 중국영화그룹과 캐나다 EAE Group Inc.이 공동 투자(중국 영화그룹 51%)해 2005년에 설립한 중외합자기업임. 중국 내 유일한 중화인민공화국 상무부 허가를 거쳐 설립한 영화, TV만화 및 애니메이션 작품의 출품권이 있는 중외합자 애니메이션 영화제작 기업임 · CFA는 중국어린이영화제작회사를 기반으로 하고 중국영화그룹의 자원을 배경으로 하며 중국 애니메이션산업의 발전을 위한 시장화 원칙에 따라 구조조정을 거쳐 설립된 신형 주식회사임. CFA는 '국가급 애니메이션산업기지'의 핵심기업으로 선정됨

성공 프로젝트

프로젝트명	<개구장이 마소도(淘氣包馬小跳)>		
프로젝트 내용	<p><개구장이 마소도>는 중국의 유명한 어린이도서 작가 양홍앵(楊紅櫻)이 창작한 시리즈 도서임. CFA에서 영화와 TV드라마로 제작. 이야기의 주인공인 마소도는 선생님의 눈에는 나쁜 어린이지만 착하고 열정적이며 진실하고 용감한 어린이. 마소도의 행동은 주위 사람들에게 감동을 안겨주고 그의 상상력, 창의력과 자연적인 유머감 또한 모두를 놀라게 함</p>	실적	<ul style="list-style-type: none"> · '개구장이 마소도' 시리즈는 제10회 '5개 1' 공정 문예부문 우수 도서상 수상. 마소도 시리즈는 프랑스어로 번역되어 프랑스에서 출간 · '개구장이 마소도'는 중국 애니메이션협회에서 추천한 2008년도 우수애니메이션임

기타 정보

영위업종	영화, 애니메이션 제작 및 배급
진행 프로젝트	앞으로도 변함없이 어린이 영화를 제작하는 동시에 중국 애니메이션산업의 발전에 주력하고, 현지문화에 입각해 해외시장을 개척하고 중국 청소년을 위해 새로운 애니메이션 산업왕국을 만든다는 목표임
시사점	중국과 세계 영화 애니메이션 업계의 선두기업이 되기 위해 노력하고 있음

2. 한국 애니메이션 업체의 중국 시장 진출에 대한 의견⁴⁾

리중치우 (李中秋)

국제 애니메이션 협회 중국분회(ASIFA) 비서장
중국 애니메이션학회 부비서장

중국시장에 진출하고자 하는 한국 애니메이션 업체의 최종 목표는 브랜드 라이선싱을 통해 한국 상품을 중국에 출시하는 데에 초점을 맞추고 있는 것 같다. 이와 관련해서 두 가지 의견을 전달하고자 한다.

1. 목표가 명확해야 한다.

대다수의 한국 업체들, 특히 신생 애니메이션 업체들은 중국 내 브랜드 시장 경쟁이 얼마나 치열한 지 고려하지 않은 채 중국이 거대한 시장을 가지고 있다는 사실에만 혈안이 되어 달려든다. 수익을 어디에서 거둘 것인지 목표를 명확히 하고 진입해야 할 것이다.

예를 들면, 라이선싱을 통해 수익을 창출하려면 콘텐츠를 통한 수익 창출에 큰 기대를 가져서는 안 된다. 콘텐츠 시장 내 경쟁도 상당히 치열하기 때문에 두 마리 토끼를 잡기에는 역부족이 될 수 있다.

방송 매체와 직접 합작을 추진할 때는 콘텐츠에서 발생하는 수익을 포기해 서라도 브랜드 가치를 높이는 데에 더욱 초점을 맞추는 전략이 필요하다.

또한 IPTV, 휴대폰, 위챗 등 뉴미디어 매체를 적극 활용할 필요가 있다. 해외 콘텐츠의 중국 전통 방송매체 진출이 엄격하게 제한되고 있다는 사실은 이미 알고 있을 것이다.

심지어 최근에는 전통 방송 매체의 전파효과가 예전만 못하다는 평가가 나오고 있다. 그렇기 때문에 전통 매체를 통한 마케팅을 과감히 포기하고 뉴미디어에 집중하는 것도 좋은 선택이 될 수 있다.

2. 브랜드 가치에도 보편성이 있다.

우수한 콘텐츠는 중국 시장에서도 본연의 브랜드 가치를 발현해내고 있다. 우수한 콘텐츠를 가지고 있다면 신생기업이나 중소기업을 불문하고 중국시장에서 그 가능성을 검증할 수 있을 것이고, 중국 시장 개척을 위해 좋은 조건으로 라이선싱을 준다면 보다 효율적으로 중국 비즈니스를 진행할 수 있으며 양국의 파트너가 글로벌 시장으로 진출할 수 있는 기회를 함께 모색할 수 있을 것이라고 생각한다.

이밖에도 최근 진행된 한중 애니메이션 공동제작을 지켜보면서 점점 더 많

4) 한국콘텐츠산업진흥원 중국사무소, '중국 콘텐츠 산업동향', 2014년 9월 12일

은 한국업체들이 중국이라는 시장을 중시한다는 것을 느낄 수 있었다. 그러나 시장에 대한 분석은 아직까지 부족하다는 생각이 든다.

중국에서 애니메이션 제작과 애니메이션 산업은 별개의 영역이다. 따라서 관리하는 정부부처와 정책도 다르다. 소위 말하는 산업영역 즉, 저작권 거래 및 캐릭터 라이선싱의 경우, 규제가 거의 존재하지 않는 반면, 애니메이션 제작의 경우, 콘텐츠에 함의된 사상에 대한 관리에서부터 엄격하게 관리하고 있다. 이러한 정책은 국가신문출판광전총국, 문화부가 발표하고 관리하고 있다.

해외 애니메이션 방영의 경우, CCTV는 자체 심의, 자체 방영할 수 있는 권한이 있으나 CCTV를 제외한 대부분의 방송국은 광전총국의 심의기준을 거쳐 방영허가증을 받아야 전국으로 방송될 수 있다. TV애니메이션은 광전총국의 기준을 받을 가능성은 거의 제로에 가까우며 공동제작 애니메이션도 상당히 낮은 확률을 보이고 있다.

반면, 극장용 애니메이션의 경우 중국측이 51%의 투자지분을 보유한다면 큰 문제없이 기준을 받고 있으며 특히, 중영그룹(中影集團)이나 상영그룹(上影集團) 등 대형 국유기업이 참여하는 작품은 큰 어려움 없이 기준이 통과되고 있다.

온라인이나 모바일 콘텐츠 같은 경우, 정보산업 부처에 의해 관리가 되고 있으며 현재까지 규제에 대한 요구가 높지 않다. 최근 광전총국에서 인터넷 TV와 관련해 규제정책을 내놓았는데 이를 시작으로 광전총국도 뉴미디어 콘텐츠에 대한 관리를 강화하는 것이 아닌가 의견이 분분하다.

마지막으로 한국의 애니메이션 업체에 조언을 하나 하자면, 중국에서 성공적인 비즈니스를 하기 위해서는 중국 애니메이션 산업과 관련된 정책, 법규에 대한 자세한 연구가 필요하며, 정기적으로 중국 정부의 움직임을 관찰하는 노력이 필요할 것이다.

이 보고서에 원래 포함되었던 바이어 명단은 맞춤형 해외시장 리포트 신청업체의 마케팅 활동 보호 차원에서 수록하지 않았음을 양지해 주시기 바랍니다.