중국(심천) 콘텐츠 산업동향

해외 콘텐츠기업 탐방





중국(심천) 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF CHINA(SHENZHEN)

2021년 06호

구분 (장르)	제 목	Key Word
기업 탐방	> 광둥 윙싱 애니메이션 주식유한공사► INTERVIEW Q & A► 기업 정보 요약	애니메이션
센터 안내	▶ 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터 소개1. 심천 비즈니스센터 운영 안내	맞춤형 현지 종합 서비스 / 정보

작성 | 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터

배포 | 2021.07.02.

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY 

ΚΟССΛ





광둥 윙싱 애니메이션 주식유한공사 진샤오(陈晓) 부사장 인터뷰

인터뷰 취지

광둥 윙싱 애니메이션 주식유한공사(广东咏声动漫 股份有限公司)는 탁월한 실력과 함께 중국에서 큰 영 향력을 가지고 있는 애니메이션 회사임. 애니메이션 산업에 10 여 년간 종사하며 3D 애니메이션 제작 기술 및 연구 개발을 기반으로, '애니메이션 콘텐츠 제작-콘텐츠 배급 - 파생 콘텐츠, 상품 및 서비스'를 포괄하 는 산업 체인을 이미 구축함.

지속적 콘텐츠 혁신을 통해, 크리에이티브 라이브러리 를 더욱 풍부하게 만들었으며, 이를 토대로 유명한 오리 지널 애니메이션 IP 개발에 성공했음.

대상자 소개

성 명 진샤오(陈晓)

소 속 부사장

업 무 회사 관리 및 운영





INTERVIEW Q & A





✓ 기업 이슈



|그림 1| 웨강아오 다완구(粤港澳 大湾区) 애니메이션 스토리 행사 사진 ※출처 : 광둥 윙싱 애니메이션 주식유한공사 홈페이지

- 지난 4월 28일, 중국 공산당 광저우시 위원회 선전부가 진행하고, 광저우시 영화인 협회, 광저우 애니메이션 산업 협회가 주최했으며, 광둥 윙싱 애니메이션 주식유한공사(이하 '윙싱')가 주관한 '다완구 대미래 · 다완구 애니메이션 스토리 행사'가 광저우에서 개최됨. 「Q1」광저우시 위원회 선전부, 하이주구(海珠区) 위원회 선전부, 광저우시 영화인 협회, 광저우 애니메이션 산업 협회 등 유관 단체의 대표들이 행사에 참석하였음. 행사에서 '고고밴드(猪猪侠, GG Bond)'의 여섯 번째 극장판 〈고고밴드 극장판 · 공룡 일기(猪猪侠大电影·恐龙日记, 2021)〉가 5월 1일 노동절을 맞아 전국의 관객들을 찾아간다고 공식적으로 발표함.
- 지난 수년간, 웨강아오 다완구의 애니메이션 산업은 계속 전국 선두를 달려왔으며, 생산액이 전국의 절반을 차지하고 있음. 「Q2」 새로운 역사적인 시작점에서, 웨강아오 다완구의 애니메이션 산업을 어떻게 한 단계 더 발전시키고, 애니메이션 지원과 협력을 위한 플랫폼을 구축할 것인지에 관해 애니메이션 전문가, 업계의 대가들이 함께 의논함. 또한 다완구 애니메이션을 발전시킬 새로운 동력을 찾고 가장 중국적인 이야기를 어떻게 담을 수 있을지에 대해서도 논의함.
- 현재, 중국 애니메이션 산업은 국제 경쟁력을 빠르게 키우고 있음. 웨강아오 다완구는 중국 애니메이션 작품의 영향력과 소비력이 가장 강한 지역 중 하나임. 「Q3」 많은 중국의 우수 애니메이션들이 다완구의 힘을 빌려 발전의 기회을 잡고 해외 진출의 속도를 높이고 있음. 〈나타지마동강세 (Ne Zha, 哪吒之魔童降世, 2019)〉, 〈신서유기 : 몽키킹의 부활 (Monkey King: Hero Is Back, 西游记之大圣归来, 2017)〉 등이 크게 성공한 데서 알 수 있듯, 중국 애니메이션은 중국 전통 문화 가치와 특색을 전파하는 새로운 표현 방식으로 자리 잡고 있음.



• 다완구 기업인 윙싱이 제창한 '청년 애니메이션 예술가 지원 계획 (青年动画艺术家扶持计划, 이하 '지원 계획')'에 따라 전통 문화 자원의 가치를 높이기 위해 지속적인 개발과 혁신을 진행하고 있음. 해당 계획은 6 년간의 노력과 노하우 축적을 통해, 다양한 '중국 우수 스토리 시리즈' 프로젝 트를 발전시켰음. '중국 애니메이션 3 부작'으로 불리는 〈각성 (觉醒)〉, 〈사자학사 (狮子学狮)〉, 〈루어판천 (落凡尘)〉도 이 프로젝트 중의 하나임.「Q4」 윙싱의 감독인 쫑위(钟裕)는 〈사자학사〉가 '링난 문화'의 특징이 두드러지는 '사자춤 문화'를 잘 드러냈다고 밝힘. 그는 "넓고 심오한 중국 전통 문화를 창작의 원천으로 삼았으며, 링난 문화에서 특색있는 요소들을 추출했다"고 한 뒤 "사자춤을 포함한 민간 문화는 아주 좋은 창작의 양분이 될 수 있다"고 덧붙임.〈사자학사〉는 2019 미국 샌디에이고 국제 아동 영화제 수상 후보에 올랐으며, 제 7회 인도 다르반가르 영화제 의 국제 단편 부문 베스트 단편상 등 국제 대회에서 20여 개의 상을 수상함. 다완구의 우수한 애니메이션과 중국의 우수한 스토리가 세계를 제패하고 있음.「Q5」「Q6」

✓ Q&A

📵 회사의 연혁과 주요 작품, 그리고 활동에 대해 소개해달라

- 용상 애니메이션 주식유한공사는 2003 년에 설립한, 오리지널 3D 애니메이션을 핵심으로 하는 기업임. 종합 애니메이션, 무대 아트, 테마 파크, 브랜드 라이선싱, 완구 연구 개발 및 판매 등 애니메이션과 관련한 다양한 서비스를 종합적으로 하고 있음. 또한 국가 중점 애니메이션 기업일 뿐만 아니라 광둥성 출판권 흥업 시범 기지(广东省版权兴业示范基地)이기도 함.
- 阄 이미 ⟨GG BOND⟩, ⟨GOGOBUS⟩, ⟨GoGoBus and TeamSteam (超学先锋)⟩, ⟨메탈리온 (한국 영실업 과 공동 제작)〉, 〈Doby&Disy〉, 〈크어롱전기 (钶龙战记)〉, 〈Crazy Candies〉 등 오리지널 IP 작품을 성공적 으로 제작함. 그 중 〈GG BOND〉 시리즈의 총 러닝 타임이 이미 2 만 분을 초과했음. 이는 중국 오리지널 3D 애니메이션 브랜드 중 가장 긴 기록임. 또한 영유아 교육 애니메이션인 〈GoGoBus and TeamSteam〉 시리즈는 중국 최초로 4K 화질로 제작된 3D 장편이며, 지난 2019 년 깐느 청소년 프로그램 트레이드 페어 (MIPJunior)와 프랑스 글로벌 TV 프로그램 페어(MIPCOM)에서 공개했음. 해당 시리즈는 MIPJunior 글로벌 5 부 심사위원 중점 추천 우수 작품 후보에 올라, 중국 작품 중 유일하게 입선하였음.
- 현재 (GG BOND)와 (GOGOBUS)는 중국 라이선스 시장에서 가장 인기가 많은 IP 이며, 이미 수백 곳의 기업과 라이선스 협약을 맺음. 또한 파생 상품의 연간 판매 가치가 40 억 위안을 넘어섬.
- 지난 2019 년 '중국 문화 기업 30 강' 리스트에 올랐으며, 2019, 2020 년 연속으로 '광저우 문화 기업 30 강'에 들어감.

❸ 윙싱이 웨강아오 다완구 애니메이션 산업 발전에 거는 기대는?

📵 광저우는 인문 다완구의 중심으로 홍콩, 마카오 문화와 서로 통하는 면이 있음. 홍콩, 마카오의 우수한 청년 인재들이 광저우에서 그들의 애니메이션 꿈을 이루길 바라며, 동시에 홍콩, 마카오 지역의 기업가들이 내륙에 투자해 다완구의 경제 발전을 촉진하기를 희망함. 윙싱은 쭝산(中山)에 완구 공장을 갖고 있으며, 애니메이션



- 창작과 함께 다완구 주변의 파생 산업 발전을 위해 힘쓰고 있음. 이런 것이 윙싱 애니메이션 IP 가 지속적으로 힘을 발휘하는 원천이 됨.
- 图 중국 애니메이션 산업의 세계화가 가속화하는 이 시기에, 범주강삼각지구(泛珠三角区域)는 내륙과 홍콩, 마카오 지역이 심도 있게 협력할 수 있는 핵심 지역일 뿐만 아니라 '일대일로 (一带一路)' 건설의 중요 구역임. 우리가 지역 업계를 선도해, 우수한 다완구 애니메이션 작품들이 전국 뿐 아니라 세계로 뻗어나갈 수 있길 바람. 또 전 세계에 우수 작품을 배급해 중국 애니메이션 기업의 국제적 영향력을 높일 수 있기를 희망함.

예 웨강아오 다완구에서의 윙싱의 역할과 성과는 ?

- 图 윙싱은 링난 문화(岭南文化, 중국 남부의 5 대 산맥 아래에 위치한, 광둥에서 광시 일대의 문화)를 연결고리 삼아, 광둥-홍콩-마카오 세 지방의 우수 전통 문화를 계승하고 발전시키기 위해 다각적인 협력을하고 있음. 또한 홍콩, 마카오 동포의 국가적 결속력을 높이고, 경제적 활력이 넘치는 일류 다완구를 만드는데 기여하고자 함.
- ⑥ 동시에, 윙싱은 광저우시위원회 선전부가 진행하고, 문학예술계 연합회가 주관하는 광저우시 영화인협회업무에 적극적으로 참여하고 있음. 또한 '웨강아오 다완구 발전 계획 개요'에서 언급한 '인문 다완구'의 기획과 포지셔닝을 실행하고 있음. 영화 산업 발전을 업무의 중심으로 여기고, 광저우가 국가 중심 도시및 관문 도시의 역할을 충분히 해낼 수 있게 해외 교류를 강화하고 있음. 또 광저우가 다완구의 문화 중심으로서 가지고 있는 역량을 키우고자함.
- ⑧ 윙싱이 지난 5월 1일 노동절 대목을 겨냥해〈GG BOND〉 극장판의 여섯 번째 시리즈인〈공룡 일기〉를 개봉함. 상영 즉시 엄청난 성공을 거두었으며,〈GG BOND〉 시리즈의 흥행 신기록을 세움.



|그림 3| 윙싱 IP 〈GG BOND〉 관련 상품 ※출처: 광둥 윙싱 애니메이션 주식유한공사

(청년 애니메이션 예술가 지원 계획'을 소개해달라

❸ 윙싱이 제창한 '청년 애니메이션 예술가 지원 계획'은 6년간의 노력과 노하우 축적을 통해, 수많은 '중국 우수 스토리 시리즈' 프로젝트 - 중국 애니메이션 3 부작으로 불리는 〈각성〉, 〈사자학사〉, 〈루어판천〉 도여기에 포함되어 있음 - 를 성공적으로 발전시킴. 그 중 〈사자학사〉는 링난 문화의 특징이 두드러지는 '사자춤 문화'를 잘 드러냈음. 2019 미국 샌디에이고 국제 아동 영화제 수상 후보에 올랐으며, 제 7 회 인도 다르반가르



- 영화제의 국제 단편 부문 베스트 단편상 등 20 여 개의 국제 대회 상을 수상함. 다완구의 우수한 애니메이션, 중국의 우수한 스토리가 세계를 제패하고 있음.
- ⑥ 지원 계획을 통해 만들어진 단편 애니메이션 〈루어판천〉은 중국 신화를 새롭게 연출했으며, 출시하자마자 모든 SNS 플랫폼을 뜨겁게 달구었음. 동명의 실사 영화는 윙싱 팀이 제작할 예정이며, 2 년 내에 중국에서 개봉할 예정임.

해외 기업과의 협력 사례와 협력 방식에 대해 말해달라

- ⑥ 현재 〈GG BOND〉와 〈GOGOBUS〉 같은 작품들은 전 세계 30여 개 나라와 지역에서 배급하고 있음. 그 중 미국 협력사와 공동 기획한 〈GG BOND〉의 글로벌 버전 애니메이션 〈Kung Fu Pork Choppers〉는 올해 개봉할 예정임.
- 配 지난 2019 년 윙싱과 따마미디어그룹(大马传媒集团)이 전략적 협력을 시작했으며, 〈GG BOND〉가 말레이시아 Astro 방송국의 '화교 구정 디너쇼 (华人春晚)'의 마스코트가 됨. 2019 년 구정 시즌 〈GG BOND〉 시리즈 애니메이션이 말레이시아 시청자들의 큰 사랑을 받았으며, 관련 굿즈들 또한 큰 인기를 얻었음. 이 작품은 태국, 베트남, 인도 등에서도 절찬리에 방영되고 관련 굿즈가 인기몰이를 함.
- ⑥ 〈GOGOBUS〉시리즈 애니메이션은 윙싱이 지난 2019 년 7월에 발표한 신규 IP 로, 관련 콘텐츠와 굿즈가 중국 내에서 인기가 높았음. 지난해 4월 한국 유·아동 방송 채널인 투니버스, 애니맥스, 대교어린이 TV, BOOMERANG 등 6곳에서도 방영하였음. 파생 완구들 또한 한국의 50개 대형 슈퍼마켓 체인, 43개 토이저러스, 100여개 도매 시장에 동시 출시했으며 한국 토이저러스 완구 판매 1위를 기록함. 〈GO GOBUS〉시리즈 완구는 인도네시아, 베트남 등에도 출시할 예정임.

향후 한국 기업과 협력 의향은 ?

- (1) 한국은 아시아 애니메이션 산업을 선도하는 국가 중 하나로, 콘텐츠가 매우 창의적임. 윙싱은 한국의 콘텐츠 기업 및 관련 협회와 긴밀하고 원활한 협력 관계를 유지하고 있으며, 한국의 강점인 창의성 · 기획력에 우리 회사의 강점인 제작 경쟁력을 합쳐나갈 계획임. 이런 협력을 바탕으로 우수한 글로벌 IP 를 도입해 중국 내에서 제작과 홍보를 진행해나갈 예정임. 동시에, 한국의 시청자들이 중국의 우수한 애니메이션 작품을 많이 접하고 이해할 수 있길 바라며, 중국 문화의 매력 또한 공유할 수 있기를 희망함.
- ⑥ 중국과 한국이 함께 노력해서 아시아 애니메이션 기업들이 더욱 긴밀한 협력을 할 수 있게 돕고, 이를 통해 많은 아시아 콘텐츠가 세계의 시청자들에게 다가갈 수 있길 바람.





기업 정보 요약

>>>



丽声动漫

기업명 광둥 윙싱 애니메이션 주식유한공사 (广东咏声动漫股份有限公司)

대표자명 고쯔빙 (古志斌)

설립일 2003년

주요 사업 애니메이션 콘텐츠 제작, 배급, 파생 콘텐츠, 상품 및 서비스

주소 광둥성 광저우시 하이주구 남화동로초방웨이 4호





센터안내

ΚΟССΛ

l. 한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터 소개

순서

1. 한국콘텐츠진흥원 심천비즈니스센터 안내

누구나 콘텐츠로 **일상을 풍요롭게** -

ΚΟCCΛ

1

한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터 안내

>>>

- 🗸 운영 목적
 - 한국 콘텐츠 기업의 남부 진출에 필요한 맞춤형 현지 종합 서비스 제공
- 🗸 공간 구성
 - 심천 소프트웨어 산업단지 1동 7층 (한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터) 사무공간, 스마트 오피스, 콘텐츠 쇼룸, 비즈니스 회의실 등. (약 230㎡)





한국콘텐츠진흥원 심천 비즈니스센터 사무 공간

- 이용 안내
 - 대상 : 중국 남부 진출을 원하는 모든 한국 콘텐츠 기업
- ▼ 문의 사항 (※ 세부 문의사항은 언제든지 연락주시기 바랍니다)
 - 김형민 센터장 (전화: +86-755-2692-7797, 이메일: momo@kocca.kr)
 - 양예지 주임 (전화: +86-755-8653-6744, 이메일: yangyejee@kocca.kr)
 - 주가린 주임 (전화: +86-755-8657-3317, 이메일: coral102@kocca.kr)



중국(심천) 콘텐츠 산업동향

	202	21년 06호			
	주관기관	한국콘텐츠진흥원			
		감수	김형민 (심천 비즈니스센터장)	주가린 (심천 비즈니스센터 주임)	
		집필자	주가린 (심천 비즈니스센터 주임)	김지연	
		발행인	정경미 (원장직무대행)		
발행일		발행일	2021년 8월 12일		
	발행처	한국콘텐츠진흥원			
	주소	전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)			
	전화	1566-1114			
	홈페이지	www.kocca.kr			
		ISSN	2733-5798 (비매품)		

• 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 〈콘텐츠지식〉에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114"