

DeAPlaneta Entertainment Carlos Biern 인터뷰



Content and Media Sales Director of the
Kids & Family Division,
DeAPlaneta Entertainment

Carlos Biern

- 스페인 애니메이션 산업에서 다수의 글로벌 IP 유통 및 공동제작을 담당하는 콘텐츠·미디어 전문가
- 유럽 방송사 및 플랫폼을 대상으로 애니메이션 편성, 라이선싱, 브랜드 전략을 총괄한 실무 경력 보유
- 한국 애니메이션의 유럽 시장 진출 가능성과 현지화 전략에 대한 풍부한 실무적 인사이트 제공

스페인 애니메이션 시장은 전통적인 유럽 제작 구조와 글로벌 스트리밍 환경이 교차하는 복합적인 생태계를 형성하고 있다. 이 시장에서 콘텐츠의 성공 여부는 단순한 작품성보다 장르 적합성, 캐릭터 확장성, 그리고 현지 시청 습관에 대한 이해에 의해 좌우된다. 스페인 애니메이션 산업을 대표하는 전문가 Carlos Biern의 시각을 통해, 한국 애니메이션이 어떤 장르와 형식에서 경쟁력을 가질 수 있는지, 그리고 어떤 전략적 조정이 요구되는지를 구체적으로 조명한다. 특히 유럽 시장에서 검증된 장르 흐름, 캐릭터 중심 소비 구조, 그리고 공동 제작을 둘러싼 실질적 조건을 중심으로 한국 콘텐츠가 진입해야 할 방향을 분석한다.

I Summary

스페인 애니메이션 시장은 장르별 소비 구조가 뚜렷하며, 특히 코미디·어드벤처·가족용 콘텐츠가 안정적인 수요를 형성하고 있다. 유럽 전반에서 애니메이션은 연령 구분이 명확하며, 유아·아동·청소년·패밀리 타깃별로 선호 장르가 분화되어 있다. 스페인 시장에서는 캐릭터 중심의 서사, 명확한 세계관, 장기적 프랜차이즈 확장 가능성이 중요하게 평가된다. 한국 애니메이션은 기술력과 비주얼 완성도에서 경쟁력이 있지만, 현지 문화 코드와 감정선에 대한 조정이 필요하다. 또한 공동제작, 라이선싱, 유통 파트너십을 고려한 초기 기획이 필수이며, 단발성 수출보다 지속 가능한 협업 구조를 전제로 접근할 필요가 있다.

해당 원고에 대해 사전 동의 없이 상업 상 또는 다른 목적으로 무단 전재·변경·제3자 배포 등을 금합니다. 또한 본 원고를 인용하시거나 활용하실 경우 *출처 표기 *원본 변경 불가 등의 이용 규칙을 지켜셔야 합니다. 해당 원고의 내용은 집필자 개인의 의견으로 한국콘텐츠진흥원의 공식견해가 아님을 밝힙니다.



Q. 스페인 애니메이션 시장에서 현재 가장 빠르게 성장하고 있는 장르는 무엇인가요?

A. 코미디 장르는 7세 이상 아동을 대상으로 남녀 모두에게 어필할 수 있는 콘텐츠가 강세를 보이고 있으며, 슬랩스틱 요소가 포함된 작품들이 특히 인기를 얻고 있습니다. 스폰지밥, 어드벤처 타임, 검볼, 레이디버그 등은 대표적인 사례로, 이 장르에서는 2D 스타일이 특히 효과적으로 작동하고 있습니다.

애니메이션·만화 기반 콘텐츠의 경우, 폭력성이나 성적 요소, 종교적 소재가 배제된 작품들이 선호되고 있으며, 아동 및 청소년층 전반에서 수요가 높습니다. 포켓몬, 디지몬, نارUTO, 베이블레이드, 그렌다이저와 같은 잘 알려진 IP들이 여전히 강세를 보이고 있습니다.

과거 30~40년 전에 제작된 유명 IP의 리부트 또한 중요한 트렌드로 자리 잡고 있습니다. 헬로키티, 마이리틀포니, 케어베어, 미키마우스, 스파이디 등 친숙한 캐릭터들이 새로운 형태로 재해석되며 다시 주목받고 있습니다.

반면, 프리스쿨 시장은 이미 포화 상태에 가까운 상황입니다. 폴 패트롤, 블루이, 슈퍼윙스, 슈퍼명스 등 상업성이 강한 완구 연계 브랜드들이 시장을 주도하면서 경쟁이 심화되었고, 주요 유통 채널 역시 스피너마스터, 마텔, 디즈니, 해즈브로와 같은 대형 브랜드 중심으로 운영되고 있습니다. 그 결과 신규 IP의 진입 여지는 제한적인 상황입니다.

전통적인 액션·어드벤처 장르는 게임, SF 영화, 그리고 스트리밍 플랫폼의 확산으로 인해 상대적으로 수요가 감소하고 있습니다.

한편, 걸그룹 및 K-팝 문화의 영향으로 새로운 흐름도 나타나고 있습니다. 넷플릭스와 소니를 중심으로 한 콘텐츠 성공 사례와 함께, 가상 음악 콘텐츠와 틱톡·인스타그램 등 소셜 플랫폼이 8세 이상 프리틴·틴에이지 세대의 소비 시간을 주도하고 있습니다.

또한 '키덜트(Kiddult)' 시장이 성장하고 있습니다. 1980~90년대에 어린 시절을 보냈던 성인들이 자녀와 함께 즐길 수 있는 콘텐츠에 대한 수요가 증가하면서, 디즈니의 클래식 IP 리메이크를 비롯한 다양한 작품들이 다시 주목받고 있습니다. 이들 소비자는 콘텐츠 시청뿐 아니라 관련 완구와 상품 구매에서도 중요한 역할을 하고 있습니다.

마지막으로, 잘 알려진 캐릭터나 책, 게임을 원작으로 한 극장용 애니메이션 영화는 전 세계적으로 가족 관객을 끌어들이는 핵심 장르로 여전히 높은 수요를 유지하고 있습니다. 또한 스페인에서는 유명 TV 프로그램 출신 연예인들이 출연하는 가족용 실사 영화 역시 흥행 가능성이 큰 장르로 자리 잡고 있습니다.

Q. 스페인 방송사와 OTT 플랫폼이 애니메이션을 선정할 때 고려하는 주요 평가 기준은 무엇인가요?

A. 우선 제작 국가와 관련해, 유럽 내 방송 의무 규정과 법적 요건을 충족해야 하기 때문에 유럽 공동제작 작품이 우선적으로 고려됩니다. 지역 방송사와 공영 채널, 그리고 넷플릭스, 아마존, 디즈니, 필민(Filmin)과 같은 주요 SVOD 플랫폼들은 스페인 내 아동·청소년 시청자를 대상으로 바스크어, 카탈루냐어, 갈리시아어 등 지역 언어 사용을 장려하기 위해 글로벌 신규 콘텐츠도 적극적으로 확보하고 있습니다.

포맷 측면에서는 최소 26편 분량의 30분 에피소드, 혹은 11분짜리 52편, 7분짜리 104편과 같은 구조가 선호됩니다. 반면 1~3분 분량의 초단편 콘텐츠에 대해서는 상대적으로 관심이 낮은 편입니다. 또한 캐릭터가 다른 미디어 영역에서 이미 성공을 거둔 경험이 있는지도 중요한 평가 요소입니다. 유튜브, 완구, 출판, 소셜미디어, 게임, 음악 등 다양한 플랫폼에서 인지도를 확보한 IP일수록 경쟁력이 높게 평가됩니다.



제작사의 디자인 역량과 제작 경험 역시 중요한 판단 기준입니다. 완성도 높은 비주얼 스타일과 함께, 경험 많은 제작진이 참여했는지 여부가 신뢰도를 좌우합니다. 스토리 측면에서는 경험 많은 작가진의 참여 여부가 중요하게 평가되며, 게임이나 소셜미디어와 연계 가능한 인터랙티브한 요소를 갖춘 콘텐츠가 점점 더 선호되고 있습니다. 이는 어린 시청자들이 다양한 플랫폼을 넘나들며 콘텐츠를 소비하는 환경을 반영한 것입니다.

또한 완구 및 라이선싱 사업으로 확장할 수 있는 상업적 가능성 역시 중요한 판단 기준입니다. 방송 편성이나 OTT 메인 화면에서 노출될 수 있는 잠재력, 그리고 광고주 및 라이선스 파트너를 유치할 수 있는 구조를 갖추었는지가 함께 검토됩니다.

이러한 기준은 타깃 연령층에 따라 다르게 적용됩니다. 유아 및 아동 대상 콘텐츠의 경우 교육적 요소, 안전성, 캐릭터 친화성이 중시되며, 가족 대상 콘텐츠는 세대 간 공감과 감정적 연결성이 중요합니다. 청소년을 타깃으로 할 경우에는 트렌드 감각, 소셜미디어 확장성, 음악·패션 등 문화적 요소와의 결합이 핵심 평가 요소로 작용합니다.

Q. 스페인 관객들은 어떤 요소에서 애니메이션을 특히 즐긴다고 보시나요?

A. 스페인 관객이 애니메이션을 즐기는 데에는 몇 가지 핵심 요소가 작용합니다. 우선 디자인 측면에서 시각적으로 매력적이고 완성도 높은 비주얼이 중요하게 평가됩니다. 전반적인 퀄리티 역시 중요한 요소로, 애니메이션의 제작 완성도와 표현력이 시청 경험에 큰 영향을 미칩니다. 또한 유머 스타일은 스페인 관객의 선호를 좌우하는 핵심 요소로, 자연스럽게 직관적인 웃음을 주는 방식이 선호됩니다. 마지막으로 서사와 연출 측면에서는 캐릭터 중심의 이야기 구조와 흐름이 분명한 전개가 중요하게 작용합니다.

Q. 스페인에서 잘 작동하는 캐릭터 유형·유머 코드·색감·서사 스타일이 있다면 구체적으로 설명해 주세요.

A. 스페인 시장에서 특히 효과적으로 작동하는 캐릭터 유형, 유머 코드, 색감, 서사 스타일에는 몇 가지 공통적인 특징이 있습니다.

우선 컬러풀한 CGI 및 3D 애니메이션이 매우 긍정적인 반응을 얻고 있으며, 이 분야에서는 한국 스튜디오의 기술력과 완성도가 경쟁력을 갖는 것으로 평가됩니다. 프리스쿨을 대상으로 한 2D 애니메이션 역시 여전히 수요가 있으며, 페파피구나 도라에몽과 같은 스타일은 스페인 시장에서도 잘 작동합니다. 또한 북유럽에서 제작된 클레이 애니메이션이나 스톱모션 형식 역시 일정한 수요가 존재합니다. 캐릭터 측면에서는 인간 캐릭터보다 동물이나 판타지 생명체가 더 선호되는 경향이 강합니다. 특히 아시아 스타일의 캐릭터 디자인은 서구권의 인체 비율 중심 디자인과 차별화되며 긍정적으로 받아들여집니다. <레이디버그>, <퍼피 구조대>, 또는 <구루의 베라와 트루 킹덤>과 같은 작품들은 이러한 균형을 잘 보여주는 사례입니다.

반면, 7분 미만의 짧은 형식이나 소셜미디어용으로 제작된 저예산 애니메이션은 이미 유튜브를 통해 충분히 소비되고 있기 때문에, 방송이나 주요 플랫폼용 콘텐츠로는 선호도가 낮은 편입니다. 또한 아프리카, 아랍, 중국 등 특정 지역의 전통적 서사나 문화적 맥락을 강하게 반영한 이야기들은 스페인 시장에서는 상대적으로 보편성이 낮아 큰 반응을 얻기 어렵다는 평가를 받습니다.



Q. 스페인 시청자가 외국 애니메이션을 평가할 때 가장 중요하게 보는 '문화적 적합성' 요소는 무엇인가요?

A. 가장 우선적으로는 디자인과 스토리텔링에서 공감할 수 있는 요소가 있는지가 중요하게 작용합니다. 학교생활, 도시 환경, 가족 관계 등 일상적인 상황을 기반으로 한 이야기 구조는 문화권을 넘어 쉽게 공감대를 형성할 수 있으며, 이러한 점이 작품의 첫인상을 좌우합니다.

특히 <라우드 하우스>, <검볼>, <도라에몽>과 같은 작품들은 미국, 유럽, 일본 등 서로 다른 문화권에서 제작되었음에도 불구하고, 가족 관계와 일상적인 경험을 중심으로 이야기를 전개함으로써 스페인 시청자들에게도 자연스럽게 받아들여지고 있습니다.

Q. 스페인 및 유럽 바이어가 선호하는 라이선싱 세일즈 포맷은 무엇인가요?

A. 우선 러닝타임과 포맷 측면에서는 30분 내외의 에피소드로 구성된 장편 시리즈가 가장 선호됩니다. 특히 여러 시즌으로 확장 가능한 구조가 중요하며, 최소 26편 이상 구성된 포맷이 이상적인 형태로 평가됩니다. 넷플릭스, 아마존, 모비스타르(Movistar)와 같은 SVOD 플랫폼의 경우 비교적 짧은 포맷도 일부 수용하지만, 전반적으로는 몰아보기가 가능한 분량을 선호하는 경향이 강합니다.

Q. 스페인 방송사-플랫폼이 애니메이션을 구매·편성할 때 필수적으로 요구하는 검토 자료는 무엇인가요?

A. 스페인 방송사와 플랫폼이 애니메이션을 검토할 때 요구하는 자료는 비교적 명확합니다. 공동제작의 경우에는 프로젝트 바이블, 시나리오 1편, 그리고 짧은 애니메이션 테스트 영상이 기본적으로 요구됩니다. 반면 완성작을 구매하는 경우에는 최소 1~2편의 완성본과 함께 전체 납품 일정이 제시되어야 합니다.

Q. 최근 스페인에서 증가하고 있는 공동 제작 또는 다국적 협업 방식의 특징은 무엇인가요?

A. 최근 스페인에서 증가하고 있는 공동제작 모델은 유럽 내 협력 구조를 중심으로 형성되고 있습니다. 특히 스페인, 이탈리아, 프랑스, 벨기에 간의 공동제작이 가장 활발하며, 이는 각국의 세제 혜택과 제작 지원 제도를 효과적으로 활용할 수 있기 때문입니다. 반면 영국과 아일랜드는 최근 제작 규모가 감소하면서 협업 빈도가 줄어드는 추세입니다. 이러한 흐름 속에서 아시아 및 중동(MENA) 지역과의 새로운 공동제작 가능성도 점차 주목받고 있습니다.

Q. 스페인-유럽 시장에서 한국 애니메이션이 가진 강점은 무엇인가요?

A. 우선 전반적인 애니메이션 퀄리티가 매우 높다는 점이 가장 큰 강점으로 평가됩니다. 세련된 비주얼, 안정적인 연출, 완성도 높은 제작 기술은 스페인 시장에서도 경쟁력이 있는 요소로 인식되고 있습니다. 또한 많은 한국 제작사들이 디지털 환경에 익숙하고 인터랙티브 콘텐츠나 게임적 요소를 자연스럽게 결합할 수 있는 역량을 갖추고 있다는 점도 긍정적으로 평가됩니다.

글로벌 라이선싱 측면에서도 한국 애니메이션은 이미 경쟁력을 입증해 왔습니다. <레이디버그>, <로보카 폴리>, <뽀로로>, <뿌까>, <슈퍼윙스>, <캐치! 티니핑>과 같은 작품들은 국제 시장에서 성공적인 브랜드 확장을 이루었으며, 완성도 높은 세계관과 상품화 가능성을 동시에 보여준 사례로 평가받고 있습니다.



Q. 반대로 스페인 방송사·플랫폼이 한국 애니메이션에서 가장 자주 보완을 요청하는 부분은 무엇인가요?

A. 스페인 방송사와 플랫폼이 한국 애니메이션에 대해 가장 자주 지적하는 보완점도 분명합니다. 가장 큰 차이는 서사 구조와 유머 코드에 있습니다. 특히 슬랩스틱 중심이 아닌 대사 중심의 코미디나 문화적 맥락이 강한 유머는 스페인 시청자에게 다소 낯설게 느껴질 수 있습니다. 또한 실사와 애니메이션을 결합한 하이브리드 형식의 경우, 한국식 캐스팅이나 표현 방식보다는 서구권 정서에 맞는 캐릭터 설정이 더 선호되는 경향이 있습니다. 이와 관련해 대표적인 사례로는 <미라큘러스: 레이디버그와 블랙캣>을 들 수 있습니다. 해당 작품은 초기 기획 단계에서 아시아적 요소가 강했으나, 이후 서구권 시청자에 맞게 서사 구조와 캐릭터 톤을 조정하면서 글로벌 성공을 거둔 사례로 평가됩니다.

Q. 스페인에서 한국 애니메이션이 더 높은 수용성을 확보하기 위해 '가장 우선적으로 개선해야 할 요소'는 무엇이라고 보시나요?

A. 한국 애니메이션이 스페인 시장에서 더 높은 수용도를 확보하기 위해서는 몇 가지 개선 방향이 제시됩니다. 우선 최소 78편 이상의 7분 내외 에피소드로 구성된 장편 포맷을 통해 장기적인 시청과 브랜드 확장을 염두에 둘 필요가 있습니다. 또한 단일 작품이 아닌 프랜차이즈로 확장 가능한 구조를 기획하는 것이 중요합니다. 더불어 유럽 공동제작 구조를 적극적으로 활용하는 전략도 요구됩니다. 스페인은 최대 50~70%에 달하는 세제 혜택을 제공하고 있어, 일정 비율의 공동제작만으로도 유럽 작품으로 분류될 수 있는 장점이 있습니다. 반면 한국 내 제작비는 상대적으로 높은 편이기 때문에, 유럽이나 아시아 일부 국가와의 협업을 통해 비용 효율성을 높이는 전략이 현실적인 대안으로 평가됩니다.

Q. 향후 2~3년간 스페인·유럽 애니메이션 시장을 크게 변화시킬 트렌드는 무엇인가요?

A. 향후 2~3년 동안 시장을 가장 크게 바꿀 요인으로는 제작 과정에서 AI를 활용하는 흐름이 꼽힙니다. 특히 기술적 공정과 사운드 제작에 AI가 적용되면서 제작비가 크게 절감되고 출시 일정도 단축되고 있습니다. 또한 망가 기반 콘텐츠와 성인 코미디 애니메이션이 프라임타임 편성에서 더 많은 슬롯을 확보할 것으로 보입니다. 아울러 SVOD 플랫폼들이 자체 오리지널을 확대하면서 오리지널 IP를 새로 구축하는 일이 점점 더 어려워지고 있어, 리부트 콘텐츠 역시 한층 더 탄력을 받을 것으로 전망됩니다.

Q. 이러한 변화 속에서 한국 애니메이션이 전략적으로 주목해야 할 기회 영역은 무엇이라고 보시나요?

A. 한국 애니메이션은 유럽 쿼터를 확보할 수 있도록 공동제작 전략을 우선적으로 강화할 필요가 있습니다. 또한 더 긴 포맷을 기반으로 한 시리즈 전략을 구축하는 것이 중요합니다. 제작 측면에서는 AI 기반 제작을 적극 활용하되, 소셜미디어용 콘텐츠 제작까지 포함해 확장하는 방향이 유효합니다. 청소년 타겟에서는 게임적 접근과 가상 팝·음악 요소를 결합한 전략이 중요하며, 웹툰 원작의 영상화와 같은 형태도 함께 고려될 수 있습니다. 가족 관객을 대상으로는 잘 알려진 캐릭터를 기반으로 한 패밀리 무비가 유망한 기회 영역으로 제시됩니다.



Q. 마지막으로, 한국 애니메이션이 스페인·유럽 시장에서 장기적 성장을 이루기 위해 꼭 기억해야 할 핵심 조언 3가지를 말씀해 주세요.

A. 첫째, 한국의 강점인 연출 역량을 유지하되, 북미나 영국 등에서 검증된 작가들과 협업하여 서사와 코미디 완성도를 강화할 필요가 있습니다.

둘째, 유럽뿐 아니라 북미 시장에서도 통용될 수 있는 디자인을 검토해야 하며, 특히 인간 캐릭터 디자인에서는 서구권 관객의 취향에 맞는 접근이 필요합니다.

셋째, 음악과 K-팝 요소를 결합하는 전략은 효과적인 방향으로, 글로벌 시장에서 확장 가능한 접근으로 활용될 수 있습니다.



I K-콘텐츠 산업에 주는 시사점 및 제언

01 장르 적합성이 성패를 좌우하는 시장 구조

- 스페인 시장에서 안정적으로 작동하는 장르는 코미디와 가족 중심 서사로 확인됨.
- 단순히 글로벌 성과가 있는 작품이 아니라, 현지 시청 패턴에 적합한 장르 여부를 사전에 검증하는 전략이 요구됨.

제언

초기 기획 단계에서 장르 적합성 검증을 필수 프로세스로 설정

02 캐릭터 중심 구조를 전제로 한 서사 설계 전략 강화

- 시청자의 장기 시청 여부는 서사보다 캐릭터에 대한 애착 형성 여부에 의해 결정됨.
- 캐릭터가 지속적으로 변화하고 관계가 확장될 수 있는 구조가 중요하게 작용함.

제언

캐릭터 중심 설계를 전제로 한 장기 시리즈형 기획 전략 수립

03 공동제작을 전제로 한 구조 설계 전략 강화

- 스페인 시장은 단독 제작보다 공동 제작이 일반적인 구조로 작동함.
- 제작 초기 단계부터 해외 파트너와의 역할 분담, 권리 구조, 제작 범위를 고려해야 함.

제언

공동 제작을 전제로 한 구조적 기획과 협업 모델 설계

04 현지 문화 코드 반영을 전제로 한 콘텐츠 현지화 전략

- 문화적 맥락을 반영하지 않은 콘텐츠는 현지 수용도가 낮아질 가능성이 큼.
- 언어 번역을 넘어 정서·가치·관계 표현의 현지화가 중요함.

제언

현지 감수성에 맞춘 스토리 조정과 문화 리서치 기반 기획 전략

05 장기 확장성을 고려한 IP 운영 전략 구축

- 단일 작품 성과보다 시리즈화·확장 가능성이 더 중요한 평가 요소로 작용함.
- 향후 시즌, 스핀오프, 파생 콘텐츠까지 고려한 IP 구조 설계가 요구됨.

제언

초기 기획 단계에서부터 확장 가능성을 고려한 IP 전략 수립

I 결론

스페인 애니메이션 시장은 장르 적합성과 캐릭터 중심 구조를 중시하는 환경으로, 단순한 콘텐츠 수출 방식만으로는 경쟁력을 확보하기 어렵습니다. 성공적인 진입을 위해서는 현지 시청 패턴에 맞는 장르 선택, 캐릭터 중심의 장기 서사 설계, 그리고 공동 제작을 전제로 한 전략적 기획이 요구됩니다. 또한 문화적 맥락을 반영한 현지화와 장기적인 IP 확장 가능성을 고려한 접근이 필수적입니다. 이러한 요소를 종합적으로 반영할 때 한국 콘텐츠는 스페인 시장에서 지속 가능한 성과를 창출할 수 있습니다.