말레이시아 콘텐츠 산업동향

2021년01호

2021년 말레이시아 애니메이션 산업동향

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

말레이시아 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF MALAYSIA

2021년 01호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층이슈	▶ 2021년 말레이시아 애니메이션 산업동향 1. 말레이시아 애니메이션 산업 현황 2. 말레이시아 애니메이션 소비 동향 3. 말레이시아 애니메이션 관련 기관 동향	말레이시아, 애니메이션, 캐릭터 자체IP 애니메이션 아웃소싱

작성 | 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터
배포 | 2021.05.04.

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

심층이슈

KOCCA

I. 말레이시아 애니메이션 산업 현황

작성순서

1. 말레이시아 애니메이션 산업 현황
2. 말레이시아 애니메이션 소비 동향

누구나 콘텐츠로 **일상을 풍요롭게** KOCCA

개요 : 말레이시아 애니메이션 산업은 짧은 역사에도 불구하고 자체 IP 캐릭터/애니메이션을 중심으로 발전해 현재 동남아시아의 산업 거점으로 떠오르고 있음. 말레이시아 정부의 체계적 지원과 함께 발전한 현지 애니메이션 스튜디오는 인건비 경쟁력을 앞세운 단순 외주, 위탁 제작이 아니라 자체 애니메이션 제작과 수출로 경쟁력을 키워왔음. 인도네시아와 싱가포르 등 동남아시아 내에서 특히 좋은 성과를 거두고 있음. 세계 시장에서 동남아시아 정서와 이슬람 문화를 녹여낸 아동용 애니메이션을 찾기 힘든데, 이를 잘 표현한 말레이시아 작품들이 주요 공급원이 되고 있음. 이슬람 문화권의 주요 콘텐츠 시장인 인도네시아에서 '국민 캐릭터'로 뜬 말레이시아 애니메이션이 다수 있음.

말레이시아 정부는 일찍부터 애니메이션 산업을 위한 별도의 진흥 정책을 세워 '애니메이션 진흥원'(MAC3)를 통해 자국 스튜디오들을 지원하고, 각종 펀드 및 창업 보육 시스템을 만들어 관련 산업을 폭넓게 육성해왔음. 극장 애니메이션 또한 TV 애니메이션의 인기를 바탕으로 좋은 성과를 내고 있으며, 강력한 IP를 이용해 캐릭터 상품, 테마 파크, 아동 뮤지컬을 만드는 등 다양한 방식의 '원소스 멀티 유즈(One source multi-use, OSMU)' 역량을 갖춰가고 있음. 말레이시아 애니메이션 산업의 발전을 이끈 정부 지원 정책에 대한 이해를 돕고, 현지 애니메이션 스튜디오 및 해외에서 인정받고 있는 말레이시아 애니메이션 IP 현황에 대해 자세히 살펴보고자 함.

1 말레이시아 애니메이션 산업 현황

1. 말레이시아 애니메이션 시장 개요

- 말레이시아는 애니메이션 신흥 강국으로 첨단 3D 애니메이션 하도급 스튜디오 운영 뿐 아니라, 자체 IP로 제작한 작품들을 이웃 동남아시아를 비롯해 세계 120개 국에 수출하고 있음. '말레이시아 디지털 경제공사'(MDEC, Malaysia Digital Economic Corporation)는 2017년 자국 애니메이션 시장 규모가 5억 6,786만 말레이시아 링깃(1,549억 원)이었으며, 20개 이상의 자체 IP 애니메이션을 수출해 1억 3,200만 링깃(360억 원)을 벌어들였다고 밝힘.

- 말레이시아 정부는 제조업 중심의 산업 구조를 고부가 가치의 디지털 및 지식 산업 중심으로 개편하고자 1996년에 MDEC를 설립함. 이어 MSC 프로그램[1)]을 만들고 멀티미디어 대학교(Multimedia University)를 세워 3D 애니메이션 교육 과정을 마련하는 등 애니메이션 산업 발전에 큰 역할을 함. MDEC는 보조금 지원, 자체 IP 애니메이션 공동 제작, 해외 시장 개척 등을 적극적으로 도와 말레이시아 애니메이션 산업을 조기에 안착시킴. 전국에 있는 100개 이상의 스튜디오와 관련 산업 클러스터는 애니메이션이 말레이시아의 핵심 디지털 창조 산업이 되도록 뒷받침하고 있음.

[그림 1] 말레이시아 국산 애니메이션 해외 수출 실적 (말레이시아 링깃: RM)
※ 출처 : 말레이시아 디지털 경제공사, Championing Malaysia's Digital Economy 2019

- 말레이시아 애니메이션은 동남아시아 정서와 세계적 보편성을 동시에 갖고 있다는 평가를 받고 있으며, 이는 말레이시아가 다양한 인종과 커뮤니티의 통합을 이루어온 사회적 분위기와 집단 경험에서 기인.

1) 멀티미디어 슈퍼 회랑(MSC, Multimedia Super Corridor Status) 프로그램은 MDEC가 정부의 승인을 받아 운영하는 종합 정보통신 기술 개발 프로젝트로 각종 보조금 지원, 세제 혜택, 투자 등을 통해 국내 ICT 및 창조 산업에 대한 육성을 그 골자로 하고 있음.

- 말레이시아는 정부의 강력한 지원 정책에 힘입어 단기간에 동남아시아 애니메이션 산업 허브로 부상했으며, 산업의 경쟁력이 높아진 덕에 대규모 해외 자본이 유입되고 있음. 2021 년 2 월 미국 '마이크로소프트'(Microsoft)의 'M12 펀드'는 말레이시아와 미국에 기반을 둔 애니메이션 워크플로우 플랫폼 '로티파일'(LottieFiles)에 900 만 달러(102억 원) 시리즈 A 투자를 결정함. '로티파일'은 모션 그래픽 파일의 크기를 획기적으로 줄여 주는 '로티포맷'(Lottie Format)을 주력 서비스로 하고 있음.

[그림 2] 말레이시아 애니메이션 스튜디오가 제작한 '넷플릭스' 애니메이션
※ 출처 : 넷플릭스(www.netflix.com)

2. 말레이시아 애니메이션 산업 발전 과정

- 말레이시아 영화 제작은 영국 식민 시기인 1946 년 설립된 '말레이시아 국립 영화사'(Filem Negara Malaysia, 이하 FNM)와 함께 시작. 국산 애니메이션은 FNM 에서 무대 디자이너로 일하던 아난담 자비에르(Anandam Xavier)가 1978 년 〈깐찔의 이야기〉(Hikayat Sang Kancil, 1983)를 제작해 1983 년 대중에 공개하면서 시작됨.

- 〈깐찔의 이야기〉가 성공하자 하산 무딸리밥(Hasan Muthalib)이 그 뒤를 이어 〈깐찔과 원숭이〉(Sang Kancil dan Monyet), 1984), 〈깐찔과 악어〉(Sang Kancil dan buaya, 1985), 〈영리한 까마귀〉(Gagak yang Bijak, 1986), 〈오만한 아르납〉(Arnab yang Sombong, 1986), 〈욕심 많은 호랑이〉(Singa yang Haloba, 1986) 등 5 개 단편 애니메이션을 제작함. 1980 년대 이후에는 하산 무딸리밥이 제작한 일반 영화의 오프닝 및 특수 효과로 애니메이션을 사용하면서 활용 분야가 넓어짐.

- 말레이시아 애니메이션 산업은 1984 년 '필림아트'(FilmArt), 1987 년 '렌사메이션' (Lensamation) 스튜디오가 문을 열면서 기틀을 잡기 시작했으며 '렌사메이션'은 일본 애니메이션의 후시 작업을 담당하면서 당시 고부가 가치의 일자리를 다수 창출. 이후 동 스튜디오들이 직업 트레이닝 센터, 애니메이션 대중 강좌들을 활발하게 열면서 발전하기 시작.

- 말레이시아 애니메이션은 마하티르 정부(4 대: 1981-2003, 7 대: 2018-2020) 시절 근대화를 위한 주요 산업으로 꼽히면서 집중 지원과 함께 성장 동력을 확보함. TV 방영물을 국산화해 해외 콘텐츠를 줄이겠다는 방송국 운영 기조에 따라 1995 년 '카리스마 영화사'(Kharisma Pictures)에서 첫 국산 TV 애니메이션 〈우솝 손또리안〉(Usop Sontorian, 1995)을 제작해 국영 방송사 RTM 에서 1998 년까지 방영한 바 있음. 이 작품은 총 50 개 에피소드(3 개 시즌)로 구성됨.

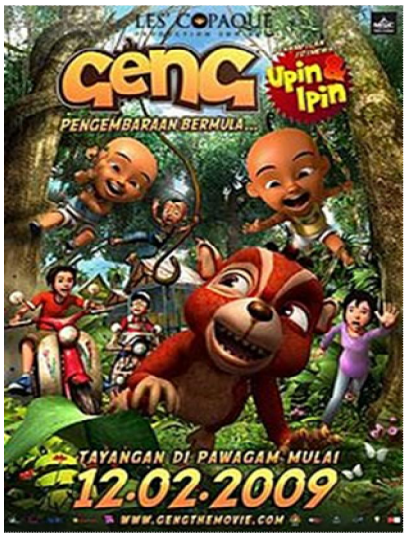
- 이후 〈전설의 실랏〉(Silat Lagenda, 1998, 첫 극장 애니메이션), 〈뿌뜨〉(Puteh, 2001, 극장 애니메이션), 〈까르띠니〉(Kartini, 1997, 장편 TV 애니메이션)가 제작되었으며, 비교적 짧은 역사에도 불구하고 2000 년에 이미 컴퓨터 그래픽을 활용한 첫 애니메이션 〈니언의 부활〉(Nien Resurrection, 2000), 〈스카이랜드〉(Skyland, 2001, 첫 컴퓨터 그래픽 TV 시리즈)가 '영점프 스튜디오'(Young Junp Animation Sdn, Bhd)에서 제작되었음. 이때부터 정부의 지원과 함께 빠른 성장세를 보이며 극장 개봉 시장에서 좋은 성적을 거두는 애니메이션이 다수 나오기 시작함. 또한 외국 회사와의 공동 제작 등을 통해 지속적으로 산업 역량을 키우고 해외 시장에서도 주목할 만한 성과를 거두기 시작함.

- 장편 극장용 애니메이션 〈윌리〉(Wheely: Fast & Hilarious, 2018), 〈매직키드 보보〉(Boboiboy: The Movie, 2016)는 CGV 멀티플렉스를 통해 한국에서도 개봉한 바 있으며, 〈시간 여행자 루크〉(Time Traveler Luke, 2019)는 한국과 공동으로 제작[2)]하여 KBS1 TV 및 투니버스에서 2020 년 5 월부터 방영 중에 있음.

- 말레이시아 애니메이션은 팬데믹으로 인해 온라인 콘텐츠 수요가 급증하면서 다양한 글로벌 OTT[3)] 플랫폼에도 진출했음. 〈척치킨〉(Chuck Chicken, 2010), 〈호기〉(Hogie the Globehopper, 2016~), 〈카줍스〉(Kazoops!, 2016~)가 넷플릭스에서 방영되고 있으며, 특히 〈척치킨〉은 말레이시아의 '아니마시아'(Animasia)와 MDEC 가 공동으로 제작한 자체 IP 애니메이션으로 총 52 개 에피소드로 구성되어 있음. '프라임워크'(Primeworks) 스튜디오가 제작한 〈에이전트 알리〉(Ejen Ali, 2016~), 〈사커벅〉(Soccer Bugs, 2020), 〈찡꾸 블루스〉(Cingkus Blues, 2020), 〈살라딘〉(Saladin the Sultan, 2020~), 〈노지 니나〉(Knowsy Nina Wants to know, 2013), 〈슈퍼톳〉(Supertots, 2011) 6 개 애니메이션 시리즈는 2020 년 6 월부터 아마존 프라임에서 시청 가능.

2) 한국 애니메이션, SK브로드밴드, 대원미디어와 말레이시아의 기글가라지(Giggle Garage)가 공동 제작
3) Over The Top 서비스의 약자로 초고속 인터넷망을 통하여 방송 프로그램, 영화 등의 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스

갱, 모험의 시작(2009년)



우핀과 이핀의 모험(2019년)

에이전트 알리(2016년)

매직키드 보보(2016년)

윌리(2016년)

시간 여행자 루크(2020년)

[그림 3] 말레이시아 국산 극장용 애니메이션 포스터
※ 출처 : imdb(www.imdb.com)

3. 말레이시아 애니메이션 산업의 부흥과 정부 지원

- 말레이시아 정부는 MDEC 와 '말레이시아 애니메이션 크리에이티브 콘텐츠센터'(MAC3, Malaysia Anamation Creative Contents Centre)를 통해 보조금 중심으로 애니메이션 산업을 전폭 지원하고 있음. 현재 애니메이션 산업은 급속히 디지털화 하고 있어 고등 교육 및 실습 과정이 필수적임. MAC3 는 고가의 장비와 소프트웨어를 갖추고 관련 인력이 현장에 투입되기 전 필요한 실습이 잘 이루어질 수 있도록 지원.

- 사이버자야(Cyberjaya, 푸르트자야에 위치한 과학 단지)에 위치한 MAC3 는 보유한 렌더링 설비를 이용해 비용이 많이 드는 AVP[4] 서비스를 애니메이션 스튜디오들에게 제공하고 있으며, 협업 사무실, 펀드, 창업 보육 프로그램 운영을 통해 애니메이션 관련 스타트업을 육성하고 있음.

- 보조금은 크게 '스타트업 펀드', '자체 IP 개발 지원', 'MAC3 공동 제작 펀드' 3 가지임. 이 중 2009 년에 만든 'MAC3 공동 제작 펀드' 비중이 가장 크며, 이 펀드로 애니메이션, 컴퓨터 그래픽, 게임 분야의 독자적 IP 제작을 돕고 있음.

[그림 4] '프리스마'(PRISMA) 프로그램 내 디지털 콘텐츠/창의 콘텐츠에 대한 2021년 지원 정보
※ 출처 : 말레이시아 디지털 경제 공사(www.mdec.my/prisma)

- 말레이시아 정보통신부(KKMM, Ministry of Communication and Multimedia)는 팬데믹으로 타격을 입은 창조 산업의 경기 부양을 위해 '프리스마'(PRISMA, Pakej Rangsangan Industri Kreatif Malaysia) 프로그램을 발표. 정보통신부 산하 MDEC 가 운영하는 '프리스마'는 총 8,920 만 말레이시아 링깃(243 억 원)을 재원으로 국내 9,000 여 콘텐츠 업체에 대한 지원을 목적으로 함. 영화, 음악, 디지털 크리에이티브, 비주얼 아트 4 개 분야에 대해 i) 디지털 콘텐츠 제작 자금 지원, ii) 디지털 콘텐츠 산업의 기술 개발과 역량 강화, iii) 자체 IP 보유 콘텐츠의 시장 확보를 골자로 하고 있음. '프리즈마'는 정부가 발표한 '디지털 경제 청사진'(MyDigital)[5]을 실현하기 위한 세부 프로그램 중 하나로, 게임 및 애니메이션 분야에서 2025 년까지 200 개 자체 IP 를 확보하는 것을 목표로 하고 있음.

- 말레이시아 정부가 지원 초기부터 국내 스튜디오들이 애니메이션 단순 하도급 작업에서 벗어나 자체 IP 개발에 적극적으로 나서게 한 것이 주효해 지금의 경쟁력을 갖추게 됨. 말레이시아 정부는 관련 협회[6]와 정기 행사를 개최해 애니메이션 산업을 지원하고 있으며 2009 년부터 매년 열리고 있는 '크레아티프!'(Kre8tif!) 행사는 말레이시아를 넘어 동남아시아 디지털 콘텐츠 산업의 주요 박람회로 꼽히고 있음.

---

4) 영상 및 음향 후시 작업(Audio-Video Post Production)
5) 말레이시아 정부가 2021년 3월 발표한 디지털 경제 부흥 청사진으로 2025년까지 디지털 창조 경제 분야에서 50만 개의 일자리를 창출하고, 동 산업 섹터가 전체 말레이시아 GDP의 22.6%까지 확대하는 것을 목표로 하고 있음
6) 2007년 정부 산하의 말레이시아 애니메이션 협회(ANIMAS, Animation Society of Malaysia) 설립

- 말레이시아 정부는 애니메이션 스튜디오 지원 뿐 아니라, 일자리 창출과 관련 산업 허브를 만들기 위해 VFX[7] 외부 용역 지원도 병행하고 있음. VFX 외부 용역 지원은 해외 구매자에 대해 보상하는 형식이며, '말레이시아 영화진흥위원회'(National Film Development Corporation)의 영화 제작 인센티브(FIMI, Film in Malaysia Incentive)[8] 프로그램에 따라 VFX 제작비의 30%를 지원.

- 말레이시아 애니메이션 산업의 저력은 국내 스튜디오 설립 초기부터 정부가 체계적 지원을 해 빠른 경쟁력을 갖추게 한 데서 비롯됨. 대형 스튜디오들이 자리 잡은 현재에도 MDEC 주도로 '마이 디지털 메이커'(Mydigitalmaker), '디지털 메이커 허브'(Digital Maker Hub) 같은 프로그램을 통해 디지털 콘텐츠 산업에 대한 국민들의 이해도를 높이고 있으며, 애니메이션 신생 기업에 대한 창업 보육도 활발하게 진행하고 있음.

- 또한 말레이시아는 동남아시아 한가운데 위치한 다민족, 다문화 국가로 지역색과 보편적 감성을 함께 담은 애니메이션을 만들고 있어 수출 경쟁력이 높으며, 산업 초기부터 자체 IP 애니메이션 수출을 성공적으로 진행한 경험과 기술이 축적되어 있음.

- 애니메이션 IP는 관련 디지털 산업 뿐 아니라 공산품, 테마 파크 등 다양한 분야로 용도를 확장하고 있으며 민간 펀드와 MDEC가 그 지렛대 역할을 충실히 하고 있음. 동남아시아를 모티브로 한 독자적 콘텐츠는 앞으로도 해외 시장에서 지속적 경쟁력을 유지할 것으로 예상.

- 다만, 말레이시아 애니메이션 산업은 단기간에 정부 주도로 발전해 왔기 때문에 고급 전문 인력이 여전히 부족한 것이 단점. 말레이시아 출신들은 영어 소통에 별 문제가 없어 고급 인력의 해외 유출이 잦음. 정부의 자금이나 운영 방향이 각각의 애니메이션 스튜디오에 많은 영향을 끼치고 있어 대형 스튜디오를 제외한 중소형 스튜디오의 자생력은 다소 미흡한 수준. 대형이라 하더라도 해외 유명 애니메이션 스튜디오와 비교하면 여전히 그 규모가 작아, 큰 자본력이 뒷받침된 애니메이션 및 IP 제작은 아직 이른 편.

7) Visual Effects, 컴퓨터 그래픽에 바탕을 두고 있는 다양한 종류의 시각적 특수 효과
8) 말레이시아 정보통신부 및 영화진흥위원회 언론보도 발표, 2020년 12월 17일

애니메이션 매출 순위	전체영화 매출순위	제목	제작/배급	개봉년도	수익(링깃)
1	3	에이전트 알리 (Ejen Ali)	Primeworks Studio	2019 년	RM3,623 만
2	4	매직키드 보보 2 (Boboiboy Movie2)	Animonsta Studio	2019 년	RM2,957 만
3	6	우핀과 이핀의 모험 (Upin & Ipin Keris Siamang Tunggal)	Les' Copaque Production	2019 년	RM2,620 만
4	13	매직키드 보보 (Boboiboy The Movie)	Animonsta Studio	2016 년	RM1,577 만
5	37	겡: 모험의 시작 (Geng: Pengembaraan Bermula)	Les' Copaque Production	2009 년	RM620 만
6	52	우핀과 이핀 젱젱젱 (Upin & Ipin, Jeng Jeng Jeng)	Les' Copaque Production	2016 년	RM490 만

[표 1] 말레이시아 극장 애니메이션 역대 흥행 순위 (국산 영화 기준)
※ 출처 : 말레이시아 영화진흥위원회(National Film Development Corporation)

2 말레이시아 애니메이션 소비 현황

1. 말레이시아 인기 극장용 애니메이션

- 말레이시아는 다른 동남아시아 국가와 달리 자체 IP 애니메이션을 중심으로 최근 급성장하고 있으며 자국 극장가에서도 좋은 성적을 거두고 있음. 2019 년 개봉한 국산 애니메이션 〈에이전트 알리〉(Ejen Ali the Movie, 2019)는 국산 영화 역대 박스 오피스에서 3 위의 성적을 거두었으며, 이 밖에 〈매직키드 보보 2(Boboiboy: The Movie2)〉는 4 위, 〈우핀과 이핀의 모험〉(Upin & Ipin keris Siamang Tunggal, 2019)은 6 위를 기록했음.

- 하지만 말레이시아 애니메이션은 아동용이라는 인식이 비교적 높은 편이고, 극장용 애니메이션을 만들어온 역사가 짧아서 다양성이 다소 떨어지는 편. 성인 관객까지 겨냥한 작품 〈전설의 실랏〉과 〈뿌뜨〉는 국내에서 제작비를 회수하지 못했음. 말레이시아 내수 시장(인구 3,200 만 명)이 그리 큰 편이 아니라, 작품 구상 단계부터 이웃 동남아시아 수출을 염두에 두고 제작함.

애니메이션 매출 순위	전체 영화 매출 순위	제목	제작/배급	개봉일	수익
1	3	겨울왕국 2	디즈니	2019.11.21	$9,286,807
2	8	라이온킹	디즈니	2019.07.17	$6,206,406
3	8	드래곤길들이기 3	유니버셜	2019.01.31	$4,906,778
4	16	토이스토리 4	디즈니	2019.06.20	$2,585,695
5	21	앵그리버드 2	소니	2019.08.29	$1,299,342
6	27	마이펫의 이중생활 2	유니버셜	2019.05.30	$730,234
7	33	아담스패밀리	소니	2019.10.31	$445,063
8	46	스파이더맨: 뉴 유니버스	소니	2019.12.13	$130,917
9	54	플레이모빌: 더 무비	탄위어	2019.09.12	$48,481
10	57	주먹왕 랄프 2	디즈니	2019.11.22	$32,065

[표 2] 2019년 말레이시아 극장 애니메이션 흥행 순위[9)]
※ 출처 : Box office Mojo

- 매년 극장가에서 높은 티켓 파워를 자랑하는 애니메이션은 대부분 미국 할리우드 작품임. 2019년 흥행 톱 10 은 〈겨울왕국 2〉(Frozen 2, 2019), 〈라이온 킹〉(The Lion King, 2019, 실사화 버전), 〈드래곤 길들이기 3〉(How to Train Your Dragon: The Hidden World, 2019), 〈토이스토리 4〉(Toy Story 4, 2019), 〈앵그리 버드 2: 독수리 왕국의 침공〉(The Angry Birds Movie 2, 2019), 〈마이펫의 이중생활 2〉(The Secret Life of Pets 2, 2019), 〈아담스 패밀리〉(The Addams Family, 2019), 〈스파이더맨: 뉴 유니버스〉(Spider-Man: Into the Spider-Verse, 2018), 〈플레이모빌: 더 무비〉(Playmobil: The Movie, 2019), 〈주먹왕 랄프 2: 인터넷 속으로〉(Ralph Breaks the Internet, 2018) 순서임.

2. 말레이시아 TV 애니메이션

- 말레이시아 국산 애니메이션은 외주 용역을 통해 제작한 시리즈물 뿐만 아니라 2010 년 이후 자체 IP 애니메이션을 공중파 TV 로 방영하면서 광범위한 인기를 얻고 있음. 인근 동남아시아 국가에서 인기 캐릭터로 뜬 작품들이 다수 있음. 현재는 각종 OTT, 유튜브 채널 등으로 유통망을 확대해 영향력을 키우고 있으며, 극장용으로 성공한 작품들도 대부분 TV 애니메이션에서 얻은 인기를 바탕으로 하고 있음.

9) 2020년 말레이시아 영화 시장은 팬데믹 여파로 전년 대비 90% 이상 축소된 $11,244,804를 기록하였으며 디즈니가 제작한 애니메이션 〈온워드: 단 하루의 기적〉가 $306,881 매출을 기록해 박스 오피스 1위(전체 12위)에, 〈스파이 지니어스〉가 $182,411 매출로 2위(전체 14위)에 올랐음.

[그림 5] 우핀과 이핀 뮤지컬 〈핀 핀 폼!〉(Pin Pin Pom!) 기자 회견
※ 출처 : 애니메이션 제작사 'Les' Copaque Production' 홈페이지

- 디지털 두리안(Digital Durian) 스튜디오에서 제작한 〈디디와 친구들〉(Didi & Friends, 2014), 〈오마르와 하나〉(Omar & Hana, 2017)는 각각 2015 , 2017 년 유튜브 채널을 통해 공개되었으며 현재 500 만 명 이상의 구독자를 확보하면서 케이블 TV 에도 진출. 말레이시아 오프라인에서 캐릭터 숍을 열 정도로 큰 인기를 얻고 있음. 〈오마르와 하나〉는 이슬람 문화를 배경으로 한 캐릭터와 내용으로 이웃 인도네시아에서 큰 인기를 얻고 있으며, 세계 시장에서도 이슬람 인구 비중이 높은 곳에서 인기.

- '레코파 프로덕션'(Les' Copaque Production)에서 제작한 〈우핀과 이핀〉은 2007 년 말레이시아 공중파 TV9 과 인도네시아 공중파 MNCTV 에서 처음 전파를 탄 이래, 현재까지 14 개 시즌 500 개 에피소드를 방영함. 말레이시아, 인도네시아 양국에서 국민 캐릭터로 자리 잡고 있음.

- 〈우판과 이핀〉은 이슬람 문화를 배경으로 하고 동남아시아의 시골 풍경을 적극 끌어들이는 등, 지역적 색깔이 뚜렷한 콘텐츠로 시장에서 큰 반향을 일으킴. 국민적 인기에 힘입어 타 업계와 공동 마케팅도 활발하게 펼침. '홍레옹샤리아은행'(Hong Leong Islamic Bank)은 〈우핀과 이핀〉과 협업하여 아동용 충전식 직불 카드를 출시했으며 2013 년부터는 유니세프의 말레이시아 홍보 대사로 선정되는 등 현지에서 가장 사랑받는 아동 캐릭터로 자리매김.

- 현재 〈우핀과 이핀〉 IP 는 극장용 애니메이션, 캐릭터 상품, 라마단 음반, 도서, 모바일 게임, 뮤지컬[10] 등으로 제작되고 있으며, 주변 국가의 인기를 반영하여 말레이시아, 중국, 타밀, 인도네시아 캐릭터를 작품 내에 고정적으로 삽입하고 있음.

10) 뮤지컬 〈핀 핀 폼(Pin Pin Pom!)〉은 2020년 5월 28일 부터 6월 5일까지 인도네시아 순회 공연에 나서 자카르타, 반둥, 수라바야에서 공연 예정이었으나 집합 제한으로 공연 취소.

순번	제목	제작년도	제작 스튜디오	기타
1	Upin & Ipin	2007 년~ 현재	Les' Copaque Production	- 현재까지 총 14 개 시즌, 500 개 에피소드 제작 (편당 7 분) - 말레이시아, 싱가포르, 인도네시아 공중파 상영
2	Bola Kampung	2006 년~ 현재	Animasia Studio	- 현재까지 총 5 개 시즌, 52 개 에피소드 제작 (편당 30 분)
3	Omar & Hana	2017 년~ 현재	Digital Durian	- Youtube 채널 방영 (구독자 436 만명) - 영어, 말레이어, 인니어 콘텐츠 방영
4	Alamat	2011 년~ 2016 년	Animonsta Studio	- 총 3 개 시즌, 52개 에피소드로 구성 (편당 약 20 분) - 말레이시아, 인도네시아 공중파 방영 - 극장용 애니메이션 출시
5	Pada Zaman Dahulu	TV 방영 2018 년~ 2019 년 현재 유튜브 방영	Les'Copaque Production	- 5 개 시즌, 108 개 에피소드로 구성 (편당 약 7 분) - 말레이시아 공중파 TV AlHijrah, 인도네시아 공중파 MNCTV 방영
6	Boboiboy	2011 년~ 현재	Animonsta Studios	- 5 개 시즌, 102 개 에피소드로 구성 (편당 약 20 분) - 2016 년과 2019 년에 각각 극장용 1,2 편으로 제작

[표 3] 주요 말레이시아 국산 애니메이션 리스트
※ 출처 : 인도네시아 비즈니스센터 자체 조사

- 과거 아시아 태평양 지역의 거점 스튜디오는 싱가포르에 둔 경우가 많았으나, 말레이시아 애니메이션 스튜디오 역량이 강화되고 인력 수준이 높아지면서 최근 세계적 업체들의 거점이 말레이시아에 개설되는 사례가 늘고 있음. 〈포켓몬〉(Pokémon, 1997~) 제작사로 알려진 일본

OLM(Oriental Light & Magic, Inc.)은 2017 년 말레이시아에 해외 첫 스튜디오를 개설해 현재 계열사용 프로덕션으로 활용하고 있음.

3 말레이시아 애니메이션 관련 기관 현황

1. 말레이시아 국내 애니메이션 교육 기관

- 현재 말레이시아는 동남아시아에서 애니메이션과 관련해 가장 많은 대학교 전공 과정과 고등 교육 기관을 보유하고 있으며, 활발한 산학 연계를 통해 실질적인 협업이 이루어지고 있음. 15 개 사립대학교, 6 개 커뮤니티 칼리지[12], 2 개 국립 대학교에서 애니메이션 정규 교육 과정을 제공하고 학위를 수여하고 있으며 총 9 개 대학교에서 애니메이션 관련 전공을 개설.

순번	학사 학위 전공 과정명	교육기관	비고
1	Creative Technology (Animation & Screen Technology)	Universiti Teknologi Mara (UITM)	사립
2	Applied & Creative Arts (Animation)	Universiti Malaysia Sawawak (UNIMAS)	사립
3	Film and Animation	Multimedia Universtii (MMU)	사립
4	Animation	University of Lim Kok Wing	사립
5	Computer Gaming & Animation Technology	Lim Kok Wing Executive Leadership College	사립
6	Computer Animation Design	University Kuala Lumpur (UniKL)	사립
7	Game Design and Animation	Management & Science Universiti(MSU)	사립
8	3D Animation Design	UCSI Universiti	사립
9	Graphic Design with Animation	Kolej Linton	사립

[표 2] 애니메이션 정규 학위 과정 개설 대학교 목록
※ 출처 : 논문 "Developing human resource for the animation sector: a case study of animation programs in Malaysian universities and colleges

- 말레이시아 애니메이션이 지역 산업의 거점으로 발돋움하면서 교육 과정도 많은 주목을 받고 있음. 말레이시아 애니메이션 스튜디오에서는 단순한 작화 작업 외에 전체 산업 프로세스를 경험할 수 있는 기회가 많아 동남아시아 지역에서 교육 허브로 인식되어 가고 있음. 대학교 전공 과정 외에도 주요 스튜디오들이 현장과 연계한 사설 교육 과정을 제공하고 있으며 〈우핀과

11) Kolej Komuniti, 주로 직능 및 기술 교육 과정을 제공하는 비(非)학위 교육과정.

이핀〉을 제작한 '레코파 프로덕션'은 1 년 과정의 커리큘럼을 개발해 학생들을 교육하고 있음.

- 1991 년 설립된 '원 아카데미'(One Acanemy)는 국내외 애니메이션 스튜디오의 역량 있는 제작자들을 많이 배출한 디자인 스쿨로 명성을 얻고 있으며, 3D 모션 그래픽 교육 기관 중 글로벌 상위 5 개에 속함.

- 말레이시아 정부[13]는 인력의 경쟁력 강화를 위하여 각종 직업 교육 참가자와 프로그램 운영 학교에 보조금을 지원하고 있음. 애니메이션 산업 분야의 교육 과정도 광범위하게 포함되어 있음.

- 보조금 지원은 크게 개인에게 지원되는 '직업 훈련비'(SBL, Skim Bantuan Latihan)와 훈련 과정을 운영하는 사업장에 지원되는 '고용 업체 지원비'(SLB, Skim Latihan Bersama)로 구분. 이에 따라 말레이시아의 애니메이션, VFX 교육 업체들은 다양한 과정을 개설해 훈련생들을 모집하고 있으며 개인은 교육 과정에 따라 보조금을 지원 받을 수 있음.

- 인적 경쟁력이 가장 중요한 애니메이션 산업의 특성을 고려할 때, 말레이시아는 이 같은 강화된 교육 시스템을 바탕으로 애니메이션 경쟁력을 당분간 유지할 것으로 예상.

12) 말레이시아 노동부(Ministry of Human resources)는 인력 개발 펀드(HRDF, Human Resources Development Fund)를 통해 직업 훈련과 관련한 교육비를 지원.

인도네시아 비즈니스센터 담당자 연락처		
김영수 센터장	+62-21-2256-2396	splyskim@kocca.kr
주윤지 주임	+62-21-2256-2396	juliajoo@kocca.kr

말레이시아 콘텐츠 산업동향

2021년 01호

주관기관	한국콘텐츠진흥원
감수	김영수 인도네시아 비즈니스센터장 주윤지 주임
집필자	신진세 대표 (PT. EPIN) 이수연 과장 (PT. EPIN)
발행인	정경미 (한국콘텐츠진흥원 부원장)
발행일	2021년 7월 13일
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”