

# 국내 대표 애니메이션 기업 대원 C&A홀딩스 vs 선우엔터테인먼트

애니메이션 배급 · OEM 제작 분야 1위 ... 캐릭터 · 영화 사업 등으로 수익다각화 노력

‘굴뚝없는 21세기 고부가가치 산업’으로 일컬어지는 애니메이션 산업이 침체의 늪을 벗어나지 못하고 있다. 특히 극장용 애니메이션 시장은 기대를 모았던 ‘오세암’과 ‘원더풀데이즈’가 지난해 흥행에 실패함에 따라 투자 분위기 자체가 급격히 경색돼 있는 실정이다. 하지만 어려운 상황 속에서도 선우엔터테인먼트와 대원C&A홀딩스, 동우애니메이션, 씨네픽스 등 애니메이션 업체들은 국내 애니메이션 산업의 발전을 위해 지금도 끊임없는 노력을 계속하고 있다. 국내 애니메이션 시장을 이끌고 있는 대원C&A홀딩스와 선우엔터테인먼트의 현황과 전략, 앞으로의 계획 등을 살펴봤다.

글 / 신종훈 기자



## ● 대원C&A홀딩스

대원C&A홀딩스는 1973년 설립 이후 애니메이션 제작, 만화, 출판, 홈비디오, DVD, 영화, 캐릭터 사업, 게임, 캐릭터샵을 비롯해 위성방송까지 애니메이션과 연계된 다양한 사업을 펼치고 있다. 특히 80년대 국산 TV 애니메이션 ‘독고탁 시리즈’를 선보여 국내 애니메이션 산업 역사에 한 획을 그었다. 대원은 애니메이션 사업을 비롯해 만화 출판, 게임, 머천다이즈 등에서 축적된 역량을 모아 국내 창작 캐릭터의 세계 시장 진출의 꿈을 이뤄 내기 위해 노력하고 있으며, 인터넷과 위성 방송 분야에서도 강력한 콘텐츠를 바탕으로 세계로, 미래로 뻗어 가는 기업이 되기 위해 노력하고 있다.

## ● 선우엔터테인먼트

선우엔터테인먼트는 CF, 애니메이션 제작에서 출발해 애니메이션 기획 · 창작 · 배급 · 라이선싱 · 머천다이즈, 영화제작, 광고, 복합공간개발, 공연 · 전시기획 및 온라인 콘텐츠의 기획 · 제작, 게임 등 다양한 엔터테인먼트 사업으로 영역을 확대해 가고 있다. 특히 온라인 애니메이션 사이트 ‘엔팜’을 통해 다양한 플래시 애니메이션을 제작, 국내 플래시 애니메이션 시장을 선도하고 있다. 선우는 궁극적으로 자체 엔터테인먼트 콘텐츠를 꽃피울 테마파크 건설을 목표로 종합 엔터테인먼트 기업으로 도약하고 있다.

우리나라 애니메이션 산업은 최근에는 창작 제작이 활성화되고 있으나 60년대 미국의 하청제작을 시작하면서 비로서 시작했다. 처음에는 단순 채색작업에 불과하던 작업은 값싼 노동력과 질적인 우수성을 인정받으면서 미국과 일본의 OEM물량을 대부분 수주받기 시작했다.

그러나 컬러TV의 뒤늦은 도입 등 국산 창작 애니메이션이 성장할 수 있는 기반이 마련되지 못함에 따라 기획과 마케팅 부문에서 독자적인 노하우를 갖추지 못했고, 정부의 소극적인 대응과 산업에 대한 편견, 방송사의 수입방송 일방의존 등은 국내 애니메이션 산업의 성장을 저해하는 요인이 됐다.

2000년 기준 국내 애니메이션 산업 규모는 200여개사, 고용규모 2만여명 수준이며, 수출액은 7,000만달러 수준이다. 그러나 경쟁력을 갖추 수 있는 메이저 업체는 10여개사 미만인 것으로 파악되고 있다.

이러한 어려운 환경 속에서도 꾸준히 제작기술을 발전시켜 온 국내 애니메이션 전문 업체들은 해외 애니메이션 제작 배급사들에게 다양한 작품들을 제작, 납품해왔고 제작기술면에서는 세계적인 수준임을 인정받고 있는 상황이다.

이러한 제작경험을 바탕으로 기존의 OEM제작에서 벗어나 창작 애니메이션의 활성화를 도모해 다양한 수출 경로를 개척, 애니메이션 해외진출을 확대하고 있다. 최근 들어 몇몇 작품들은 세계시장에서도 흥행에 성공하고 있다.

### ‘홍길동’으로 창작 애니메이션 시대 열려

국내 애니메이션 산업의 경우 1967년 개봉한 신동현 감독의 ‘홍길동’으로 당시 관객 10만명 동원이라는 대히트

를 기록한 이후, 1976년 서울동화에서 김청기 감독의 ‘로봇 태권브이’가 제작돼 흥행에 성공하면서 국산 창작 장편 애니메이션의 시대를 맞이했다.

이후 70년대 후반은 ‘로봇 태권브이’ 시리즈의 서울동화와 80년대 ‘독고탁’ 시리즈의 대원동화로 극장용 애니메이션의 맥이 이어지며, 초등학교 방학시즌을 겨냥한 창작 애니메이션 제작이 활기를 띄었다. 하지만 정부의 무관심과 소재의 제한 및 애니메이션 산업의 경제적 가치에 대한 사회적 인식 부족에 따라 재투자가 이뤄지지 않았고, 수입 애니메이션과의 작품 완성도 차이 등의 원인으로 80년대 후반부터 90년대 중반까지 이렇다 할 극장용 애니메이션을 선보이지 못했다. 90년대 중반이후 ‘붉은매’ (1995), ‘아마게돈’ (1996)을 비롯한 다수의 작품들이 기획되며 극장용 애니메이션의 활성화를 모색하는 듯 했으나 미미한 흥행실적을 보이면서 후속작품들의 제작으로 이어지지 못했다.

최근에 ‘마리아이야기’ (2001) ‘오세암’ (2003) ‘원더풀데이즈’ (2003) 등의 작품들이 연이어 개봉되면서 다시 한번 한

국 애니메이션 영화의 증흥에 대한 기대를 모았지만 현재로서는 가시적인 성과보다는 작품수준 향상의 가능성을 확인하는데 만족해야 했다. 하지만 정부의 강력한 콘텐츠 진흥정책과 애니메이션 제작사들의 의욕적인 기획을 바탕으로 다수의 작품들이 기획, 제작 중에 있어 한국 애니메이션 영화는 새로운 도약의 가능성을 잡기 위해 노력하고 있다.

### 대원C&A홀딩스 vs 선우엔터테인먼트

대원C&A홀딩스(이하 대원)와 선우엔터테인먼트(이하 선우)는 각각 1977년과 1989년에 설립돼 애니메이션 및 캐릭터 사업을 전개하는 기업으로 현재 국내 애니메이션 산업을 이끄는 기업들 가운데 하나다.

이들 양사는 각기 비슷한 사업을 전개하고 있으나 엄밀하게 보았을 때 사업영역에 차이가 있다. 특히 대원은 1980년대부터 본격적으로 사업을 전개하면서 다양한 국산 애니메이션을 선보이기도 했지만 최근에는 미국·일본 등의 애니메이션 기업들과의 판권계약을 통해 애니메이션 수입에 더 많은 노



력을 기울이고 있다. 이에 반해 선우의 경우 주로 OEM 애니메이션 제작에 사업을 집중해 왔고, 최근에도 '스페이스 힙합덕' 등 애니메이션 제작에 노력을 기울이고 있다.

양사의 일반현황을 살펴보면 대원은 1979년에 설립돼 현재 55명의 직원이 종사하고 있다. 자산총계와 부채총계는 각각 473억원과 68억원으로 비교적 탄탄한 기업구조를 갖고 있다. 매출실적 역시 2002년 212억원에서 지난해 273억원으로 늘어나고 있으며, 올해 1분기에도 76억원의 매출을 기록 전년을 뛰어넘고 있다. 대원의 최근 주요 매출은 캐릭터 산업에서 발생하는 것으로 지난 1분기에는 매출의 약 80% 정도가 캐릭터 상품에서 거뒀다.

반면 선우엔터테인먼트는 1989년에 설립돼 145명의 직원을 두고 있지만 최근 매출실적은 점차 줄어드는 추세다. 2002년 204억원이었던 매출은 지난해 166억원으로 줄었고, 지난해부터는 적자에 빠져 어려운 상황을 맞이했다. 매출 역시 주로 OEM 제작(약 85%)에 의존하고 있어 새로운 돌파구 마련이 필요한 상황이다.

양사의 주요 작품으로는 대원의 경우 '독고탁 시리즈', '떠돌이까치', '달려라 하니', '영심이' 등을 들 수 있고, 선우의 경우 '미니비', '꼬미', '마일로의대모험', '스페이스힙합덕' 등을 들 수 있다.

### 종합엔터테인먼트 기업 지향

대원과 선우의 공통점을 찾는다면 양사 공히 종합 엔터테인먼트 기업을 지향하고 있다는 점이다.

대원은 애니메이션 및 캐릭터 산업의 국내 선두권 기업으로 세계 애니메이션 산업의 흐름에 맞춰 애니메이션 OEM제작 수출과 제작배급 위주의 사

〈표 1〉 대원C&A홀딩스 vs 선우엔터테인먼트 일반현황 비교 (단위 : 억원, 2004년 3월 31일 현재)

| 구분              |      | 대원C&A홀딩스(구 대원동화)                                | 선우엔터테인먼트  |
|-----------------|------|---|---|
| 설립일             |      | 1977년 12월                                       | 1989년 5월  |
| 직원수             |      | 55명   | 145명  |
| 자산총계            |      | 473   | 246   |
| 부채총계            |      | 68  | 61  |
| 대표자             |      | 정욱, 안동현   | 강한영   |
| 주요작품            |      | 독고탁 시리즈, 떠돌이까치, 달려라하니, 영심이, 두치와뿌꾸, 지구용사벡터맨 등 다수 | 스페이스힙합덕, 내스티보이, 미니비, 공금해요핑퐁, 마일로의모험, 꼬미, 돌리의배낭여행, 내일은월드컵 등 사수 |
| 2002년           | 매출액  | 212   | 204   |
|                 | 영업이익 | 30  | 10  |
|                 | 순이익  | 28  | 9.8   |
| 2003년           | 매출액  | 237   | 166   |
|                 | 영업이익 | 0.25  | -44   |
|                 | 순이익  | 2.4   | -53   |
| 2004년 1분기       | 매출액  | 76  | 33  |
|                 | 영업이익 | 12  | -12   |
|                 | 순이익  | 12  | -17   |
| 2004년 1분기 실적 분석 |      | 해외저작권 및 창작매출 13.8억원, 캐릭터상품 62.6억원               | 만화영화OEM제작 28.7억원, 만화영화 방영권 등 1억원, 캐릭터 외 3.6억원                 |

업에서 탈피해 캐릭터 라이선싱과 머천다이즈 사업으로 영역을 점차 확대하고 있다.

또한 창작 애니메이션의 세계시장 진출로 애니메이션 제작과 캐릭터 라이선싱 및 머천다이즈의 매출이 균형을 이뤄 각 사업부문의 리스크를 분산하는 기업구조를 구축하고자 노력하고 있다.

이러한 꾸준한 사업변화 노력과 창작으로 인한 세계시장 진출 목적을 지난해 '큐빅스'를 통해 달성했으며 큐빅스를 시작으로 세계시장 진출 창작애니메이션의 매출규모를 증대해 애니메이션 제작·배급 부문과 캐릭터 라이선싱 부문, 그리고 머천다이즈 부문이 균형을 이루는 선진국형 토털애니메이션기업으로 성장하는 기업으로 발돋움하고 있다.

국내 애니메이션 시장은 제작편수와 흥행수익에 의한 집계를 통해 시장 점

유율을 계산할 수 있으나, 국산 애니메이션의 경우 극장 개봉작에 대한 흥행 수익의 집계가 개봉관을 통한 상영보다는 기타 상영관(2차 개봉관, 시민회관 등)을 통한 흥행이 주를 이루고 있는 상황이어서 정확한 집계가 이뤄지지 않고 있다. 따라서 각 제작사별 시장 점유율을 극장과 TV시리즈 공히 제작편수를 확인하는 방법으로 집계해 보면 대원은 2000년까지 극장용 10편(14.34%), TV시리즈용 14편(25.0%)으로서 시장 점유율 1위를 차지하고 있다.

선우의 경우 사업영역을 크게 5개로 구분할 수 있는데 주력사업인 애니메이션 OEM 제작을 비롯해 캐릭터 라이선싱, 방송사업, 영화제작 및 투자, 전시 공연 사업 등이 그것이다.

선우의 주력사업인 애니메이션 OEM의 경우 헐리우드의 엔터테인먼트 빅7(비아콤, 월트디즈니, AOL-타

임워너, 뉴스코퍼레이션, 소니, 시그 램, 드림웍스)과의 다년간 작품 수주를 통해 견고한 관계를 맺고 있다. 선우는 이러한 세계적인 엔터테인먼트사로부터 작품을 수주, 제작해 기술력을 인정 받았고, 그간의 축적된 제작 노하우와 안정된 수익기반을 토대로 창작 애니메이션 활성화를 도모하면서 해외 제작사 혹은 배급사와의 공동제작, 협력 등을 바탕으로 활발하게 국내의 진출을 시도하고 있다. 또 1992년 12월 설립된 애니비전 아메리카(LA현지법인)는 선우의 해외마케팅 및 해외고객과의 코디네이션 업무를 지원하는 등 해외사업을 수행하는데 중추적인 역할을 하고 있다.

캐릭터 라이선싱 및 머천다이징(L&M) 사업은 유망한 캐릭터를 발굴 육성해 라이선싱함으로써 콘텐츠 사업의 핵심인 머천다이징 사업에 다양한 양질의 캐릭터를 공급하는 것을 목표로 한다. 여기에는 TV시리즈 애니메이션인 '마일로의 대모험', '스페이스 힙합덕', 클레이 애니메이션인 '핑퐁', '엔팍' 사이트에 의한 다양한 플래시 애니메이션의 캐릭터, 코 프러덕션과 연계해서 발생하는 캐릭터 등이 포함된다.

캐릭터 머천다이징의 경우 원소스 멀티유즈의 개념을 이용해 하나의 캐릭터로 완구, 팬시용품, 테마파크로까지 확대 발전할 수 있는 사업이며, 선우가 보유한 캐릭터는 스페이스 힙합덕 등과 웹상에서 보유한 캐릭터들을 포함해 250여종 이상에 이른다. 선우는 추가로 이러한 캐릭터들을 개발하고 육성해 세계적인 캐릭터를 탄생시키는 것을 목표로 하고 있다.

또 선우는 방송사업에도 참여하고 있는데 이 회사의 배급사업은 애니메

이션 프로그램을 포함한 다양한 콘텐츠들이 지상파 방송, 케이블 방송, 위성 방송, 인터넷 방송 등 다양한 경로를 통해 배급되고 있다. 선우는 이들을 통해 배급체에 스스로 개발한 프로그램 및 판권을 소유한 콘텐츠를 배급해 수익을 발생시키고 있다.

플래시 애니메이션의 대표적 사이트인 '엔팍'은 선우가 온라인 사이트중 수익성을 확보한 유일한 사이트로, 이는 백셀의 '미니비' 프로젝트, 니콜로 디온사의 '네스티보이' 등을 통해 수익 방향성과 국제성을 입증한 바 있다. 추가로 미니비(현지명 B-BOT)의 국제화를 위해 미국 현지법인과 프로젝트를 추진하고 있다.

### 대원, 창작 애니메이션으로 수익 전환 노력

대원은 이제까지의 주력사업인 해외 저작권 캐릭터에 의한 매출구조에서 피해 자체 창작물을 통한 매출 증대로 수익구조를 다변화하고자 글로벌 프로젝트 파이낸싱 방식의 자체 창작 애니메이션을 기획·제작해 진행중에 있다.

대원은 창작 애니메이션의 세계진출을 위해 새로운 개념의 로봇물인 3D 애니메이션 큐빅스를 글로벌 프로젝트 파이낸싱 방식으로 세계 유수의 방송 프로그램 공급 및 캐릭터 라이선싱 업체와 공동제작, 공동마케팅 방식으로 세계시장에 진출했고, 다매체 다채널 시대에 애니메이션의 배급과 캐릭터의 불연강화를 위해 애니메이션 전문 위성방송국을 설립했다. 또 창작애니메이션 작품 제작영역을 확대하기 위해 3D애니메이션 제작부문을 신설하고, 이를 기반으로 대원이 보유하고 있는 콘텐츠를 활용한 토이, 캐릭터, 게임개

발 사업에 진출해 애니메이션과 게임, 캐릭터사업이 균형을 이루는 종합엔터테인먼트 기업으로 거듭나고 있다.

대원이 현재 제작하고 있는 주요 작품들을 살펴보면 '범퍼킹 재퍼'는 2020년 무선조종 범퍼카 레이스인 '범프크로스'가 최고 인기 스포츠인 시대에 범퍼킹을 꿈꾸는 주인공 소년 '타이온'이 '재퍼'라는 이름의 범퍼카와 함께 라이벌과 맞서 싸우며 역경을 이기고 범프크로스의 챔피언으로 성장해 가는 내용을 그린 3D 애니메이션이다. 현재 이 작품은 3D 애니메이션 전문 제작업체인 에픽스디지털과 SBS프로덕션(방송), 손오공(완구메이커) 등과 컨소시엄을 구성해 제작 중이며, 애니메이션 제작이 완료된 상태다.

또 올 하반기 방영을 예정하고 있는 '수호전사 맥스맨'은 한빛소프트와 공동 투자한 작품으로 우주를 정복하려는 악의 세력 드가로부터 지구로 피신을 온 수피아 공주가 전설의 로봇 '메가 체인저'와 이를 조종할 유일한 전사 '맥스맨'을 찾아 지구와 우주의 평화를 지킨다는 내용을 담고 있다. 이 작품은 실사영상과 3D 애니메이션이 결합된 'SFX 합성 애니메이션'으로 제작됐으며 26부작으로 방영될 예정이다.

'신암행어사'는 한국 전래의 고전을 현대적인 환타지로 재구성, 한국과 일본에서 동시 연재돼 크게 히트한 동명의 원작만화를 극장용 애니메이션으로 제작하는 프로젝트. 특히 한국 만화가의 원작만화를 바탕으로 한 최초의 한국, 일본 공동제작 극장용 장편 애니메이션으로서 의의가 깊으며 한일 양국의 만화, 애니메이션 매니아들의 주목을 받고 있다. 애니메이션 제작은 '포켓몬스터 극장판'으로 유명한 일본의

〈표 2〉 대원C&A홀딩스 vs 선우엔터테인먼트 연혁

| 대원C&A홀딩스  |  |
|-----------|--|
| 1977. 12. | 대원동화주식회사로 법인 설립, 대표이사 정옥 취임, '은하철도999', '캔디캔디' 등 연간 80여화 OEM 수출.   |
| 1982. 7.  | 극장용 장편 애니메이션 '버뮤다5000' 기획 제작, 이후 '독고탁' 시리즈 등 총 10편의 극장용 장편 애니메이션 제작.   |
| 1986. 11. | 미국 '루비스피아', '덕엔터프라이즈', '한나바바라'와 OEM 제작 계약 체결 '람보', '닌자거북이', '고스트 바스터즈' 등 OEM 제작.                               |
| 1987. 5.  | 88올림픽 홍보용 TV시리즈 '달려라 호돌이' 제작(MBC 방영).  |
| 1987. 12. | 한국 최초의 TV용 창작 애니메이션 '떠돌이 까치' 제작(KBS 방영)이후 총 14편의 TV시리즈를 제작.  |
| 1988. 8.  | TV시리즈 '달려라 하니' 제작.   |
| 1989. 7.  | TV시리즈 '천방지족 하니' 제작, 실사합성영화 '영구와 땡칠이' 제작.   |
| 1989. 10. | 캐릭터 라이선싱 사업부 개설.   |
| 1990. 5.  | TV시리즈 '영심이' 제작.  |
| 1992. 3.  | 대표이사 안현동 취임  |
| 1993. 2.  | '지구는 초록별'로 뉴욕 필름페스티벌 동상 수상.  |
| 1993. 6.  | TV시리즈 '마법사의 아들 코리' 제작.   |
| 1995. 10. | '붉은애'로 대한민국영상만화 대상 금상수상, '두치와 뿌꾸' 제작.  |
| 1997. 7.  | TV시리즈 '녹색전차 해모수' 제작.   |
| 1998. 11. | 한국 최초 TV SFX 애니메이션 '지구용사 백터맨 1부' 제작, SABAN 인터내셔널 OEM 수출 계약.  |
| 1999. 7.  | '포켓몬스터' 라이선스 런칭.   |
| 1999. 8.  | ASHI PRODUCTION과 OEM 수출계약, '지구용사 백터맨 2부' 및 극장용 '지구용사 백터맨 : 사탄제국의 역습' 제작.                                       |
| 2000. 3.  | 대원C&A홀딩스 주식회사로 사명변경.   |
| 2001. 3.  | 미국 4Kids 엔터테인먼트, 일본 JR기획, 시네틱스와 공동제작한 국산 3D 창작애니메이션 'CUBIX'의 글로벌 캐릭터 라이선싱 사업시작. 미국 및 일본전역 배급계약 체결, 정옥 대표이사 취임. |
| 2001. 7.  | 코스닥증권시장 등록   |
| 2001. 10. | 대원디지털방송 '애니원티브이(AniOneTV)' 설립.   |
| 2001. 11. | SBS프로덕션, 손오공, 에픽스디지털과 '로보렐리' 만화영화 공동제작 건에 대한 계약.   |
| 2002. 2.  | 미국 4Kids 엔터테인먼트, 일본 JR기획, 시네틱스와 '큐빅스' 공동제작에 대한 정식 계약 완료.   |
| 2002. 4.  | '큐빅스' SBS와 TV방영에 대한 계약(18일부터 방송시작).  |
| 2002. 5.  | JR동일본기획과 'ZOIDS(조이드)' 국내 라이선스 및 상품화권 계약, Tokuma와 '센과 치히로의 행방불명' 국내 판권 계약.                                      |
| 2002. 9.  | 국내 게임벤처, SBS프로덕션, 동우애니메이션, 반다이코리아와 일본 선라이즈, 반다이와의 TV 애니메이션 시리즈(포트리스) 공동 제작 계약 체결.                              |
| 2002. 11. | 대원DVD라는 브랜드로 DVD신규사업 진출(센과치히로의 행방불명)   |
| 2002. 12. | 캡슐토이 신규사업 진출   |
| 2003. 01. | 일본 TV도쿄(아사츠)와 '유희왕' 국내판권 계약체결  |
| 2003. 02. | 도에이 애니메이션사와 '원피스' 국내 방송권 계약  |
| 2003. 05. | 한국문화콘텐츠진흥원과 '2003 우수파일럿 신안행어사 애니메이션 제작지원' 협약 체결.   |
| 2003. 05. | 엔씨소프트와 '리니지II' 게임캐릭터 상품화사업 계약체결  |
| 2003. 07. | SK 네이트닷컴과 온라인·오프라인 게임부문 제휴   |
| 2003. 08. | TV애니메이션시리즈 '아이언키드' 공동제작 계약체결   |
| 2004. 05. | MVP창업투자 와 애니메이션 '아이언 키드' 공동 제작 계약 체결   |

| 선우엔터테인먼트   |  |
|------------|--|
| 1981.      | 선우프로덕션 법인설립  |
| 1980~1984. | 장편애니메이션 '타임머신001', '별나라삼총사', '15소년 우주표류기' '엄마찾아삼만리' 등 제작   |
| 1989.      | 선우애니메이션 설립   |
| 1990.      | 백만달러 수출탑 수상, 무역진흥 공로상 수상   |
| 1991.      | 애니비전코리아 설립, 5백만달러 수출탑 수상, 무역진흥 공로상 수상  |
| 1992.      | 애니비전아메리카 설립, 장편애니메이션 '내일은월드컵' 제작, '멀크와 스웁크의 뮤직쇼' 제작  |
| 1995.      | '돌리의배낭여행' 대한민국 영상만화 대상, SICAF 금상, '섬집아이' SICAF 어린이영화상  |
| 1997.      | 그림샘애니메이션 설립, 'My Friend Kommy' SICAF TY-CF부문상, 대한민국영상만화 대상 '하나은행CF' 서울애니메이션엑스포 CF부문상(선우프로덕션)   |
| 1998.      | 선우디지털인터네셔널 설립, S&P 설립  |
| 1999. 1.   | 선우엔터테인먼트 설립, TV시리즈 '마일로의대모험' 대한민국영상만화 대상, 국가홍보물 'Welcome to korea' 한국방송광고대상 우수상(선우프로덕션)  |
| 2000. 5.   | 선우엔터테인먼트, 선우애니메이션, 애니비전코리아, 그림샘, SDI 5개사, 선우엔터테인먼트로 합병, 2천만달러 수출탑 및 은탑산업훈장 수상, On-line부문 '형님시리즈' 디지털콘텐츠대전 장려상, 'enpop.com' Korea Web Aware2000 우수상 |
| 2001. 5.   | 영화제작사 씨엔필름 인수  |
| 2001. 12.  | 애니비전아메리카 지분(51%)참여   |
| 2002. 2.   | 제1회 무보증전환사채 조기상환   |
| 2002. 8.   | 협화중개시장 등록을위한 예비심사 승인   |
| 2002. 12.  | 창작애니메이션 '스페이스힙합덕' 방영 코스닥증권시장 등록 (12월 24일)  |
| 2003. 3.   | 중국현지법인 선우북경수마과기유한공사 설립 미국 현지지사 설립  |
| 2003. 12.  | 서초동 사옥 매각  |
| 2004. 1.   | 계열회사 에스앤피아이 출자지분 처분  |
| 2004. 5.   | 계열회사 선우북경수마과기유한공사 추가출자 20만달러   |



OLM과 '해머보이 망치'를 제작한 캐릭터플랜이 담당하고 있다.

'아이언키드'는 인간과 로봇이 어울려 살아가는 미래에서 세계 정복의 야심을 품고 있는 악의 전사 '대장군 카이저'에 대항하기 위해, 최강의 절대병기 '철권'을 우연히 손에 넣은 주인공 소년 '마티'와 카이저의 음모에 연루된 신비한 소녀 '앨리'가 펼치는 모험을 담은 3D 로봇 무협액션 애니메이션이다. 26부작 TV시리즈로 제작된 이 작품 역시 올해 말 방영을 목표로 하고 있다.

### 선우, 영화사업 등으로 사업다각화

선우는 과거 2001~2003년 동안 미국의 메이저급 애니메이션 제작 스튜디오로부터 연평균 180억원, 125편의 작품을 수수받아 수출해 왔다. 따라서 우리나라 애니메이션 수출총액의 20~30%를 선우가 점유하고 있다. 애니메이션 수출규모가 전반적으로 감소하는 추세임에도 불구하고 선우의 시장점유율 및 절대금액은 안정세를 이어가고 있다. 이는 선우가 오랜 기간 거래선과 쌓아온 신뢰성의 결과로 향후 시장 점유율은 점점 더 높아질 것으로 예상된다.

선우의 인터넷 사이트인 스튜디오 '엔팝(enpop)'은 플래시 기법의 적용, 온·오프라인 및 아날로그와 디지털의 통합 등을 기반으로 한 디지털레이션(Digimation)이라는 새로운 장르의 제작기법으로 시장을 리드해 나가기 위해 만들어진 것이다.

디지털레이션은 모든 자료가 디지털 데이터화돼 있기 때문에 인터넷 위킹을 통해 효율적인 비즈니스를 전개할 수 있다는 장점이 있다. 이는 멀지 않은 미래에 영상산업이 어떤 추이로 전개될 것인가에 대한 예측을 가능하게



하는데, 네트워크를 이용한 디지털 영상 소프트웨어 배급 시스템의 구축이 바로 엔팝인 것이다.

엔팝은 현재 '미니비' 시리즈의 메인 캐릭터 미니비는 서툰 건전지 백셀 시리즈의 메인 캐릭터로 운용되고 있으며, 이로 인한 미니비 라이선싱 매출은 지속적으로 증가할 것으로 예상된다. 선우는 또 이와 연관된 PC게임을 제작 중으로 온·오프라인의 전방위 사업을 운용하고 있다. 특히 미니비 시리즈는 미주시장에 B-BOT이라는 이름으로 진출해 있다.

또 '힘맨', '형님', '지하철아저씨' 등의 캐릭터는 온라인에서의 여세를 몰아 모바일에서도 진가를 발휘하고 있으며, 캐릭터 다운로드 서비스에서도 3위 내에 기록되는 실적을 내고 있다. 플래시 시리즈의 모바일 라이선싱 사업은 앞으로도 계속 강화될 예정이다.

선우는 지난 2001년 영화제작사 씨엔필름을 인수해 영화제작사업에도 본격적으로 뛰어들었다. 2002년 '꽃섬' 2003년 5월 '와일드카드' 등을 제작해

개봉한 바 있고, 2003년 11월 '썸', 12월 '라이어', 2004년 2월 'R-Point' 등이 촬영에 들어가 올해 개봉을 앞두고 있다. 코믹장르의 라이어의 경우는 선우가 매인투자사로 참여해 지난 4월에 개봉했다. 관계사를 통한 영화제작 사업과는 별개로 선우는 2003년부터 가능성 있는 작품에 대한 직접투자를 병행하고 있다. 2003년 광경택 감독의 '똥개'와 박찬욱감독의 '올드보이' 등 2개의 작품에 투자하는 등 향후에도 제작과 투자를 병행하는 전략을 추진할 계획이다.

영화사업 이외에 선우는 전시 및 공연사업을 병행하고 있다. 2003년 1월에는 코엑스에서 '하이디노 진품공룡전'을 공동주관했고, 5월에는 뮤지컬 '썩인언더레인'을 공동주관한 바 있으며, 11월부터는 미국 LA에서 뮤지컬 공연을 주관했다. 아직까지는 경험부족 등으로 이렇다할 실적을 거두지는 못했지만, 지금까지의 투자경험과 전문인력 확보를 통해 보다 수익성 있는 작품을 선정해 이러한 사업들을 전개해 나갈 계획이다. 🇰🇷