

## [종합의견]

### □단편애니메이션

좋은 취지의 사업이며 심사위원들은 다양한 아이디어의 애니메이션기획을 심사할 수 있어서 즐거웠다. 장르적으로도 필름누아르, 판타지액션, SF를 망라하는 다양한 장르의 기획안을 접할 수 있었다. 기획안의 준비단계정도와 완성도에 있어서 편차가 큼에 따라 심사의 기준을 잡기가 다소 어려웠다. 심사에 있어서 다양한 의견이 있었지만, 본 지원사업의 취지에 맞게 기획안의 완성도, 독창성, 시장확장성, 제작완료 가능성이라는 기준을 두고 심사를 진행하였다. 작품의 디자인에 있어서 단편애니메이션의 특성, OTT배급의 가능성등을 고려했을때 일부 작품들은 기준에 부합하지 않았으며, 청장년층용 (15세이상)의 타겟에 부합하지 않은 내용도 다소 있었다. 기존 시리즈나 장편애니메이션을 제작하다가 본 사업에 맞게 포맷을 바꾸어서 제출한 것으로 추정되는 경우도 있었고, 독창적인 오리지널 단편애니메이션을 기획한 작품도 있었다. 앞으로는 이러한 것들에 대한 명확한 기준을 확립하여 진흥원만의 독창적인 지원사업 수행 및 오리지널리티 및 시장확장성이 풍부한 크리에이터들의 초기 기획 작품들을 발굴 할 수 있는 기회로 발전 시키기를 희망한다.

### □장편애니메이션

다양한 포맷과 장르의 작품이 출품 되었으나 예산, 스케일, 퀄리티, 포맷, 배급아웃렛의 편차와 차이가 매우 심하여 정확한 기준을 잡기가 다소 어려운 점이 있었다. 일부 작품의 독특한 세계관과 차별화 된 디자인으로 구성된 스토리기획이 돋보였다. 에피소드 제작이 이미 기 진행된 일부 시리즈 작품의 경우 기획초기 단계의 아이디어를 발굴하여 육성한다는 본 사업의 취지와 맞는지에 관한 우려와 고민이 있었다. 또한 시리즈가 아닌 장편애니메이션의 경우 기획안의 퀄리티보다 예산이 너무 높게 또는 너무 낮게 책정된 경우도 있어서 퀄리티 기준에 대한 명확한 고민이 필요해 보였다. 내년도 사업에서는 좀더 세부적인 기준을 제시하여 참신한 스토리와 디자인의 초기 기획을 발굴 할 수 있는 계기가 되었으면 하는 바램이다.