

청두에서 탄생한 흥행 신화, 중국 애니메이션의 역습

노수연
고려대학교 교수



‘한한령’과 착각된 우위: 중국 문화콘텐츠 산업의 부상

2000년대 초반부터 중국 정부는 경제 성장에 발맞춰 '소프트파워 강국'이 되기 위한 전략의 일환으로 문화콘텐츠 산업 육성에 박차를 가했다. 방대한 내수시장과 유구한 역사, 그리고 다양한 민족 구성에서 파생되는 풍부한 문화콘텐츠 자원은 중국이 문화강국으로 성장할 잠재력을 충분히 갖췄음을 시사했다. 그러나 문화콘텐츠 산업의 특성상 기술적 축적과 시장 기반 형성에는 상당한 시간이 소요되는 법이다. 게다가 서구권, 일본, 그리고 한국 등 이미

문화콘텐츠 강국들이 주도하는 세계 시장에서 후발주자였던 중국은 지난 20여 년간 세계 무대에서 저평가받는 경향이 강했다. 특히 한국은 중국 내 한류의 폭발적인 성공에 안주하며 중국 자체 콘텐츠 산업의 성장 가능성을 간과하는 안일한 태도를 보이기도 했다.

이러한 안일함에 경종을 울린 사건은 2016년 사드(THAAD) 배치로 촉발된 중국의 '한한령(限韓令)'이었다. 당시만 해도 많은 이들은 문화 교류의 단절이 단기적인 현상일 뿐, 규제가

폴리면 한류가 다시금 재도약할 수 있을 것이라는 낙관론에 젖어 있었다. 그러나 현실은 달랐다. 2024년 하반기 중국 최초의 국산 콘솔 게임인 《검은 신화: 오공》이 세계 시장에서 돌풍을 일으키고, 이어서 2025년 초에는 중국 애니메이션 《너자 2(원제: 哪吒之魔童闹海)》가 대흥행을 기록하면서 중국 문화콘텐츠 산업은 이제 더 이상 '내수용'이라는 꼬리표를 떼고 세계 시장에서도 통하는 실력을 갖추었다는 인식이 확산하기 시작했다.

《너자 2》의 흥행 성과는 실로 놀라웠다. 2025년 1월 29일 중국에서 개봉한 이후 5월 28일 기준 전 세계적으로 약 158억 위안(한화 약 2조 9,991억 원)의 흥행수입을 기록하며 2019년 개봉한 전작 《너자 1》의 흥행 수입(약 50억 위안)을 훨씬 뛰어넘었다.¹⁾ 이 작품은 글로벌 박스오피스에서 애니메이션 부문 1위, 전체 영화 부문 7위라는 경이로운 기록을 세웠고, 미국, 영국, 말레이시아, 싱가포르, 오스트레일리아 등지에서도 각각 백만 달러 이상의 흥행실적을 올렸다.²⁾ 이는 중국 문화콘텐츠 산업의 질적 도약이 단지 자국 내 시장 확대에 그치지 않고, 세계적인 흥행 코드와 기술력을 성공적으로 확보하고 있다는 사실을 명백히 입증하는 사건이었다.

중국 애니메이션 산업의 도약은 《너자》 시리즈 성공을 계기로 가속화될 것으로 보인다. 2019년 개봉한 《너자 1》은 중국 전통 신화인

전문가가 바라본 글로벌 핵심 이슈와 시사점

봉신연의(封神演义)의 주인공 너자 설화를 현대적인 상상력으로 재해석한 콘텐츠로, 기존의 저연령층 위주 TV 애니메이션에서 벗어나 극장용 3D 장편 애니메이션이라는 새로운 형식과 높은 수준의 시각 효과를 제시했다. 이후 《너자 2》는 전작의 성공을 발판 삼아 기술적 완성도, 시나리오의 입체성, 캐릭터 마케팅 전략 등 모든 면에서 비약적인 발전을 이루며 중국 애니메이션의 세계 진출 가능성을 구체화했다. 특히 서구권 관객들에게도 쉽게 다가갈 수 있는 보편적인 서사 구조와 전통문화의 정체성을 강화하는 이중 전략은 《너자 2》의 글로벌 흥행에 결정적인 역할을 했다.

이러한 성공적인 흐름은 애니메이션에 국한되지 않고 게임, 웹툰, 영화, 드라마 등 다양한 장르로 빠르게 확장되고 있다. 텐센트, 빌리빌리, 알리픽쳐스 같은 중국의 대형 플랫폼 기업들이 적극적인 투자자로 나서면서 중국의 문화콘텐츠 산업 생태계는 질적, 양적으로 모두 확장되고 있다. 주목할 만한 점은

1) 哪吒之魔童闹海. . <https://baike.baidu.com/item/%E5%93%AA%E5%90%92%E4%B9%8B%E9%AD%94%E7%AB%A5%E9%97%B9%E6%B5%B7/61115689> (: 2025. 6. 29)

2) Ne Zha 2 (哪吒之魔童闹海) (2025). [https://www.the-numbers.com/movie/Ne-Zha-2-\(2025-China\)#tab=box-office](https://www.the-numbers.com/movie/Ne-Zha-2-(2025-China)#tab=box-office) (: 2025. 6. 30).

과거와 달리 베이징, 상하이 등 대도시뿐만 아니라 지방 도시에서도 양질의 콘텐츠가 기획되고 제작되고 있다는 것이다. 이는 중국 전역에 분산된 창작 생태계가 중앙정부의 정책적 지원 속에 자생력을 확보한 결과로 풀이된다. 특히 이러한 지방 도시들은 콘텐츠 제작뿐 아니라 플랫폼 운영, 투자 유치, 전문 인력 교육 등 다양한 생태계 요소들이 융합적으로 결합되며 '지역 거점형 산업 생태계'로 진화하고 있다. 이는 중국 문화콘텐츠 산업의 지속 가능한 성장을 위한 중요한 동력으로 작용하고 있다.

청두 클러스터의 성장 공식: 성공적 지역 산업 생태계 모델

《너자 2》의 성공은 단순히 뛰어난 스토리나 시각 효과의 성취를 넘어, 제작에 참여한 방대한 기업 네트워크와 유기적인 협업 구조에서 비롯된 결과라 할 수 있다. 이 프로젝트에는 총 138개의 기업이 참여했으며, 이 중 131개는 중국 본토 기업이었다. 나머지 7개 기업은 한국(3개), 태국(2개), 미국(1개), 스페인(1개) 등 외국계 기업으로, 대부분은 VFX(시각효과) 부문에 기술 파트너로 참여했다.³⁾ 이는 전체 참여 기업의 약 95%가 중국 내 기업으로 구성되었다는 사실을 보여주는 동시에, 기술·지식집약형 산업으로 여겨지는 애니메이션 분야에서도 중국기업이 이제는 주도권을 확보했음을

시사한다.

더욱 주목할 만한 점은 《너자 2》의 제작 초기 단계에는 해외 유명 특수효과업체들이 참여했음에도 불구하고, 최종적으로는 다시 중국 내 기업들이 전면으로 나섰다는 점이다. 총감독 지아오즈(饺子)는 "외국기업의 결과물이 기대에 못 미쳐 중국 내 기업들에게 다시 제작을 맡겼다"라고 밝혔으며,⁴⁾ 《너자 2》 제작에 참여했던 칭다오시 소재 애니메이션업체 관계자 역시 "한국의 주요 애니메이션 업체들과 비교해 우리가 오히려 기술력이 앞섰다"라고 평가했다.⁵⁾ 이러한 흐름은 중국 문화콘텐츠 산업이 기술력과 기획력 면에서도 자립화에 성공했음을 보여주며, 실제로 《너자 2》의 국산화율은 92%로 전편 《너자 1》보다 27퍼센트포인트 늘어났다.⁶⁾

특히 《너자 2》 프로젝트에서 가장 주목할 만한 도시는 쓰촨성 청두(成都)이다. 전체 참여 기업 138개 중 20개가 청두에 소재한 기업이었으며, 이는 베이징에 이어 두 번째로 큰 비중을 차지한다. 일반적으로 중국 문화콘텐츠 산업의 중심지는 베이징, 상하이, 항저우, 선전, 광저우 등 동부 연안의 대도시로 여겨지는 상황에서 청두의 부상은 중국 내 지역 문화콘텐츠 생태계의 다양성과 무한한 가능성을 보여주는

3) 角研社 (2025.2.13.) 《哪吒2》将破百亿，幕后138家公司和4000人员名单在这 <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1823911018187913720&wfr=spider&for=pc> (: 2025. 6. 29)

4) 角研社 (2025.2.13.) 《哪吒2》将破百亿，幕后138家公司和4000人员名单在这 <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1823911018187913720&wfr=spider&for=pc> (: 2025. 6. 29)

5) 青岛童幻动漫有限公司CEO张英松 (2025. 6. 3,)

6) 娱乐圈笔记君(2025. 5. 29). 《哪吒2》出品方深度解析：光线传媒的动画帝国与成都造血能力 <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1833415037692044186&wfr=spider&for=pc> (: 2025. 6. 30)

상징적인 사례이다.

청두 클러스터의 중심에는 《너자 2》의 총감독인 지아오쯔(饺子) 감독이 있다. 그는 쓰촨성 루저우(泸州) 출신으로 쓰촨대학 약학대를 졸업한 뒤 광고회사 경력을 거쳐 2008년 단편 애니메이션 《打, 打个大西瓜(See Through)》로 국제 무대에 데뷔했다. 이후 2009년 애니메이션 스튜디오를 설립하고 2015년 《너자 1》을 기획하면서 본격적인 상업 프로젝트에 뛰어들었다.⁷⁾ 그의 커리어는 모두 청두에서 형성되었고, 《너자 2》의 제작 총괄사 5곳 중 그가 다수 지분을 보유한 2곳 역시 청두에 기반을 둔 기업들이다. 이는 지역 인재와 지역 기업이 시너지를 내며 대규모 프로젝트를 성공시킬 수 있음을 보여준다. 그 결과 시나리오창작에서 최종 더빙까지 전체 제작 과정의 70% 이상을 청두 소재 업체가 완성했다. 특히 제작 총괄사인 코코카톤을 주축으로 한 토펙창다오 디지털문화창의산업단지(天府长岛数字文创园)에 MORE VFX청두, 청두취황문화(成都炬煌文化) 등 30여 개 애니메이션 관련기업이 집결하면서 애니메이션산업생태계를 조성함으로써 실시간 협력이 가능해 제작효율을 극대화할 수 있었다.⁸⁾

실제로 《너자 2》 제작과 관련된 청두시 소재 기업의 위치를 확인한 결과, 청두시 고신기술개발구(成都高新区)를 중심으로 밀집해

있으며, 특히 세 지역(世纪城南路, 盛通街, 华阳街道)을 중심으로 ‘커피 한 잔 거리’ 전략이라 불리는 10분 거리 내 문화콘텐츠 기업 집적 전략이 성공적으로 실현되고 있다. 이러한 지리적 집적은 장비, 인력, 창의적 네트워크를 자연스럽게 공유하며 집적 효과(agglomeration effect)를 극대화하는 클러스터 기반 생태계를 가능하게 한다. 이는 문화콘텐츠 산업에서 필수적인 협업의 효율성을 높이는 물리적, 제도적 기반이자, 자생적인 생태계 구축의 중요한 전제조건이 된다. 특히 문화콘텐츠산업생태계가 비교적 성숙한 베이징이나 선전 등지가 대형 스튜디오 위주인 것과 달리, 청두의 애니메이션산업 생태계는 소규모 제작사가 고밀도로 협업하는 구조로 조성되는 것이 특징적이다.

중국에서 문화콘텐츠 산업클러스터가 성공적으로 형성되기 위해서는 단순한 입지나 기업 밀집만으로는 부족하다. 고급 인재의 꾸준한 유입, 안정적인 자금 흐름, 개방적인 협업 생태계, 그리고 정부 정책의 일관성 등이 핵심 요인으로 작용한다. 청두시의 경우에는 애니메이션 스타트업에게 사무실, 장비, 초기 자금, 정책 컨설팅 등 실질적인 지원을 제공하고 있으며 정부가 주도하기 보다 민간 창작자가 중심이 되어 자생적으로 진화할 수 있는 간접적인 지원을 위주로 하고 있다. 청두시는 문화콘텐츠기업을 위한 저금리 대출상품인 ‘문창통(文创通)’ 등 다양한 펀드와 금융지원을 통해 기업이 자생력을

7) 饺子. 百度百科. https://baike.baidu.com/link?url=Yth-jtZtihRjJ0-Ob_D2fg9ovoa1sQxWNCsDdDSD3XQJc_u0_NQ1tsEmPu9bc4wC75Y4EpmKdEudN8rn8Nx42kDN9VCq2GBh9isK706E5-te (: 2025. 6. 29).

8) 娱乐圈笔记君(2025. 5. 29). 《哪吒2》出品方深度解析: 光线传媒的动画帝国与成都造血能力 <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1833415037692044186&wfr=spider&for=pc> (: 2025. 6. 30)

확보할 수 있도록 지원해 왔으며 2024년 12월까지 ‘문창통’ 대출로만 863개의 문화콘텐츠기업에게 47억 위안을 지원하였다. 또한 지속적인 인재확보를 위해 청두대학, 쓰촨미디어대학(四川传媒学院), 쓰촨음악대학(四川音乐学院) 등에 애니메이션학과를 운영하고 있다.⁹⁾

베이징, 항저우, 상하이 등은 오래전부터 문화콘텐츠 산업이 발달해 왔지만, 상대적으로 부동산 비용이 저렴하고 창업 친화적인 정책이 풍부한 청두는 ‘젊은 창작자’에게 매력적인 대안 도시로 떠오르고 있다. 이처럼 청두 클러스터는 ‘지방도시’라는 한계를 지역 특화 전략으로 효과적으로 돌파한 모범 사례로 평가된다. 문화+기술의 융합 전략, 전통문화의 현대적 재해석, 지역 브랜드화 정책 등도 청두형 모델의 핵심 요소로 평가받고 있으며, 이는 다른 중국 도시에게도 중요한 벤치마킹 대상이 되고 있다.

지역 협력의 기회와 전략: 한국 문화콘텐츠 산업에 대한 시사점

《너자 2》의 성공 사례는 한국 문화콘텐츠 산업에도 중요한 시사점을 제공한다. 한류 콘텐츠가 여전히 중국 내에서 일정한 수요와 팬덤을 유지하고 있더라도, 중국 로컬 콘텐츠의 기술력과 시장성이 무섭게 추격 또는 추월하고 있는 만큼, 단순 콘텐츠 수출 모델만으로는 더 이상 지속 가능한 경쟁력을 확보하기 어렵다. 변화하는 시장 환경에 맞춰 새로운 전략을 모색해야 할 때이다.

특히 중국 내 지역 클러스터, 예를 들어 청두, 우한, 창사, 시안 등과의 지방정부 단위 협력은 향후 한국 문화콘텐츠 산업에 매우 중요한 전략이 될 수 있다. 국가 단위의 외교관계가 불안정할 경우, 도시-도시 간의 실무 협력이 오히려 안정적으로 지속될 수 있기 때문이다. 예를 들어 애니메이션 공동제작, 인재 교류 프로그램, 기술 플랫폼 공동 구축, 공동 펀딩 프로젝트 등은 상호 호혜적 구조를 만들 수 있는 효과적인 협력 방식이 될 수 있다. 이러한 협력은 단발성 프로젝트를 넘어 장기적인 관계 구축을 목표로 해야 한다.

이러한 협력 전략은 단순한 기술 협력을 넘어 공동 IP(지식재산권) 개발, 문화 원형의 교차 활용 등으로 확장될 수 있다. 예컨대, 한국의 풍부한 설화나 고전문학을 기반으로 한 프로젝트에 중국 파트너가 기술 혹은 자본을 투자하고, 반대로 중국 고전 소재의 글로벌화 작업에 한국의 뛰어난 스토리텔링 역량과 기획력이 기여하는 방식이다. 이는 단순한 하청-수주 구조를 넘어 진정한 파트너십 모델로 발전하여, 양국이 함께 글로벌 시장을 공략할 수 있는 기회를 창출할 것이다.

중 국 의 로컬 클러스터들은 단순한 생산기지라기보다는 기획, 디자인, 기술 개발, 유통, 마케팅까지 포괄하는 총체적인 생태계를 지향한다. 따라서 한국 기업도 초기 기획 단계부터 참여하는 방식으로 진입 전략을 설계할 필요가 있다. 처음에는 기술, 예술, 교육 분야의 인적 교류부터 시작하여

9) 证券时报网(2025. 2. 21). 「深度」成都如何炼成《哪吒》“神话”? . <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1824639105187020877&wfr=spider&for=pc> (검색일: 2025. 6. 30).

점진적으로 파트너십의 범위를 확대해야 한다. 이는 중국 시장에 대한 이해도를 높이고, 현지 파트너와의 신뢰를 구축하는 데 필수적이다.

이러한 협력에는 여전히 여러 장벽도 존재한다. 중국의 검열 문제, 지식재산권 보호의 불확실성, 투자 자금 회수 문제, 그리고 예기치 못한 정치적 변수 등은 모두 고려해야 할 리스크 요인이다. 특히 표현의 자유가 제약되는 중국의 콘텐츠 환경에서 한국식 창작 철학이 얼마나 적용 가능한지에 대한 심도있는 고민과 전략적 접근이 필요하다. 그럼에도 불구하고 지역 클러스터 단위의 전략적 연계는 국가 간 관계의 부침에도 불구하고 비교적 안정적이고 장기적인 협력 채널을 유지할 수 있는 중요한 대안이 될 수도 있을 것이다.

[참고문헌]

- Ne Zha 2 (哪吒之魔童闹海) (2025). [https://www.the-numbers.com/movie/Ne-Zha-2-\(2025-China\)#tab=box-office](https://www.the-numbers.com/movie/Ne-Zha-2-(2025-China)#tab=box-office) (검색일: 2025. 6. 30).
- 角研社 (2025.2.13.) 将破百亿，幕后138家公司和4000人员名单在这 <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1823911018187913720&wfr=spider&for=pc> (검색일: 2025. 6. 29)
- 饺子. 百度百科. https://baike.baidu.com/link?url=Yth-jtZtihRjJ0-Ob_D2fg9ovoa1sQxWNCSdDSD3XQJc_u0_NQ1tsEmPu9bc4wC75Y4EpmKdEudN8rn8Nx42kDN9VCq2GBh9isK70

6E5-te (검색일: 2025. 6. 29).

- 哪吒之魔童闹海. 百度百科. <https://baike.baidu.com/item/%E5%93%AA%E5%90%92%E4%B9%8B%E9%AD%94%E7%AB%A5%E9%97%B9%E6%B5%B7/61115689> (검색일: 2025. 6. 29)
- 娱乐圈笔记君(2025. 5. 29). 深度解析：光线传媒的动画帝国与成都造血能力 <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1833415037692044186&wfr=spider&for=pc> (검색일: 2025. 6. 30)
- 证券时报网(2025. 2. 21). 「深度」成都如何炼成《哪吒》“神话”? . <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1824639105187020877&wfr=spider&for=pc> (검색일: 2025. 6. 30).
- 青岛童幻动漫有限公司CEO张英松 인터뷰(2025. 6. 3, 세종)

CSF 이슈분석은 대외경제정책연구원(KIEP)에서 발간하고 있으며, 저작권 정책은 ‘공공저작물 자유이용허락 표시기준 제 4유형’에 따릅니다. 해당 원고에 대해 사전 동의 없이 상업 상 또는 다른 목적으로 무단 전재·변경·제 3자 배포 등을 금합니다. 또한 본 원고를 인용하시거나 활용하실 경우 출처 표기 △원본 변경 불가 등의 이용 규칙을 지켜셔야 합니다. 본 원고에 대한 글, 그림, 사진 등 저작권자가 표시되어 있지 않은 모든 자료에 대한 저작권 책임은 저자 본인에게 있으며, 해당 원고의 의견은 KIEP 및 CSF의 공식적인 입장을 대변하고 있지 않습니다.