

<꼬마해녀 몽니>의 매력에 풍덩 빠져봅시다!

몽니의 다양한 매력 포인트



유서 깊은 해녀가문의 후계자인 꼬마해녀 몽니는 하고 싶은 일도 많고 보고 싶은 것도 많아 항상 호기심과 새로운 꿈들로 가득 차 있다. 언제 어디서나 밝고 씩씩한 몽니의 숨은 매력은 엉뚱함이다. 또한 주변캐릭터들 각각의 개성들이 더해져 웃음을 자아내게 한다. 쿨(고양이)과 핫(강아지)은 감초 역할로 깨알 같은 재미를 더해 주고, 몽니의 친구들 바우, 모아, 야로는 몽니의 스토리를 더욱 더 탄탄하게 만들어 준다.

몽니는 아홉 살!

2005년, 몽니 캐릭터를 개발한 아트피큐는 같은 해 서울캐릭터라이선싱페어에 참가하면서 몽니를 대중에 알

제주의 상징 '해녀'를 모티브로 탄생한 캐릭터 <꼬마해녀 몽니>는 2005년 첫 탄생과 동시에 그해 서울캐릭터라이선싱페어에 참가하면서 대중에 알려지기 시작했다. 엉뚱하지만 호기심 많고 꿈을 잃지 않는 사랑스러운 캐릭터 몽니는 한국의 특색을 살린 캐릭터로 시작해 세계인에게 사랑받는 캐릭터로 뻗어 나가고 있다.



리기 시작했다. 2006년부터는 국제 박람회에도 참가해 국내에서보다 해외에서 더 큰 주목을 받았다. 그 후 더욱 적극적인 해외 홍보활동을 통해 몽니의 매력을 먼저 알아봐 준 해외 바이어들 사이에서 인지도를 높이고 국내외에서 몽니의 입지를 구축할 수 있었다.

2010년부터는 애니메이션, 모바일게임 및 콘텐츠, 머천다이징 등 다양한 콘텐츠들을 기획하고 2011년 스마트폰 애플리케이션을 시작으로 2012년부터 현재까지 애니메이션을 선보이고 있다.

아트피큐는 이처럼 몽니가 꾸준히 발전해 나갈 수 있는 비결을 '바이어와의 교류와 신뢰'라고 말하며 '앞으로도 몽니 이야기를 라이선시와 함께 전개하고 싶다'고 말한다.

아시아를 넘어 세계로!

현재 몽니의 행진은 아시아 지역을 넘어 유럽과 중동 지역까지 계속 되고 있다.

지난 4월 두바이와 싱가포르에서 영상 콘텐츠 및 상품 제작과 유통 관계자들을 만나 이야기를 나누면서 몽니



의 발전 가능성을 확인할 수 있는 기회를 가졌다. 그리고 지난 5월 5일에는 제주 그랜드호텔에서 펼쳐진 '어린이날 이벤트'에도 참여하며 홍보활동을 전개했다.

이처럼 아트피큐는 바이어 관리와 홍보뿐만 아니라 시장 개척과 바이어 발굴에 힘쓰고 있으며 함께 성장 할 수 있는 라이선시를 찾고 있다고 전했다.

라이선시의 성공적인 상품화 노력



지난 해 12월 SBS에서 방영을 시작한 애니메이션 '아이엠 몽니'는 케이블채널과 IPTV 등을 통해서도 지속적으로 캐릭터 인지도를 높이고자 노력하고 있다. 또한 계속하여 시즌 2, 3를 기획하며 하나의 브랜드로 성장시키고자 한다. 새로운 콘텐츠들의 출시는 캐릭터 상품 유통에 큰 힘이 될 것이라고 기대하고 있다. 스마트폰 애플리케이션으로는 몽니 캐쉬북, 몽니 포토에 이어 올해 2월, 부모님과 아이



가 함께 한글과 영어를 쉽고 재미있게 공부할 수 있는 학습용 애플리케이션 '몽니타쳐'를 출시했다. 아트피큐는 라이선시와의 신뢰를 중요시 여기는 만큼 항상 개방된 마인드로 라이선시와 소통하고 있으며 제품 기획 단계부터 함께 고민하여 좋은 제품과 디자인을 만들려는 의지가 강하다. 오랜 캐릭터 개발을 통해 탄탄한 디자인베이스를 가지고 있으며 다양한 상품에 적합한 응용디자인을 개발하고 있다. 아트피큐의 한 라이선시는 얼마 전 방송된 KBS 1TV의 시사프로그램 '소비자 고발' 어린이 매트판에서 전문가 10인 평가 1위를 차지하여 이슈가 되었다. 이 업체는 곧 새로운 몽니 디자인으로 또 다른 제품을 선보일 예정이다.

연예인이 되기 위한 몽니의 좌충우돌 도시상경 스토리

2D 애니메이션 '아이엠 몽니' 시놉시스

제주 마라섬의 유서 깊은 해녀가문의 후계자 '몽니'는 할머니께 비기를 전수 받는 와중에 자신의 꿈인 연예인이 되기 위해 무작정 도시로 떠난다. 방송국에만 찾아가면 하루아침에 연예인이 될 수 있을 줄 알았던 몽니는 방송국 보안관 아르바이트를 하던 '바우'를 만나 오디션 정보를 얻고 <오리 오디션>에서는 똑똑한 '모아', <슈퍼스타 거위>에서는 '야로'를 만난다. 여러 오디션에서 탈락하면서 집으로 돌아가려고 망설이던 순간, 어릴 적 이상형 '프린스'가 만든 소속사에서 연습생을 모집한다는 광고를 보고 프린스 기획사를 찾아가고, 그리고 그곳에서 다시 만난 바우, 모아, 야로, 몽니와 친구들은 과연 그들의 꿈을 이룰 수 있을까?

2D 애니메이션 '아이엠 몽니'는 15분 분량의 총 52편의 에피소드로 이루어져 있다.



몽니

모아

야로

바우

쿨&핫

몽니

빛나는 스타가 되고 싶은 꼬마해녀 몽니. 명문 해녀 가문의 딸로 모두에게 촉망 받는 후계자였지만, 자신의 꿈인 '연예인'이 되기 위해 도시로 향한다. 생각지도 못했던 수많은 어려움을 만나게 되지만 언제나 포기하지 않고 꿈을 위해 씩씩하게 나아간다.

모아

전국 상위 5% 안에 드는 우등생 모아. 톱스타가 되기 위해 영어와 일본어는 물론 중국어까지 섭렵했지만 스타가 되기 위해 필요한 연기, 노래, 개그, 춤, 개인기 등 모든 재능이 2% 부족하다.

야로

무술 마니아 야로. 하지만 야로의 실력을 살펴보면 태권도 흰띠, 합기도 흰띠, 검도 흰띠, 그 외 온갖 무술 모두 흰띠! 걸음마를 시작한 순간부터 밥은 굶어도 무술

제주를 대표하는 캐릭터 '몽니'는 동글동글하고 귀여운 생김새와 유머러스한 분위기를 풍기는 해녀 캐릭터이다. 이 캐릭터를 이용해 제작된 '아이엠 몽니'는 연예인이 되고 싶어하는 아이들의 심리를 반영해 '연예인이 되고 싶은 몽니와 주변 친구들의 이야기'를 시트콤 형식으로 엮은 TV 애니메이션이다.

영화는 모두 챙겨보았던 야로는 항상 영화 속 주인공이 되리라 다짐했었다. 무술 실력은 부족하지만 그동안 관람한 많은 영화들 덕분에 자제만큼은 일품인 품쟁품사야로!

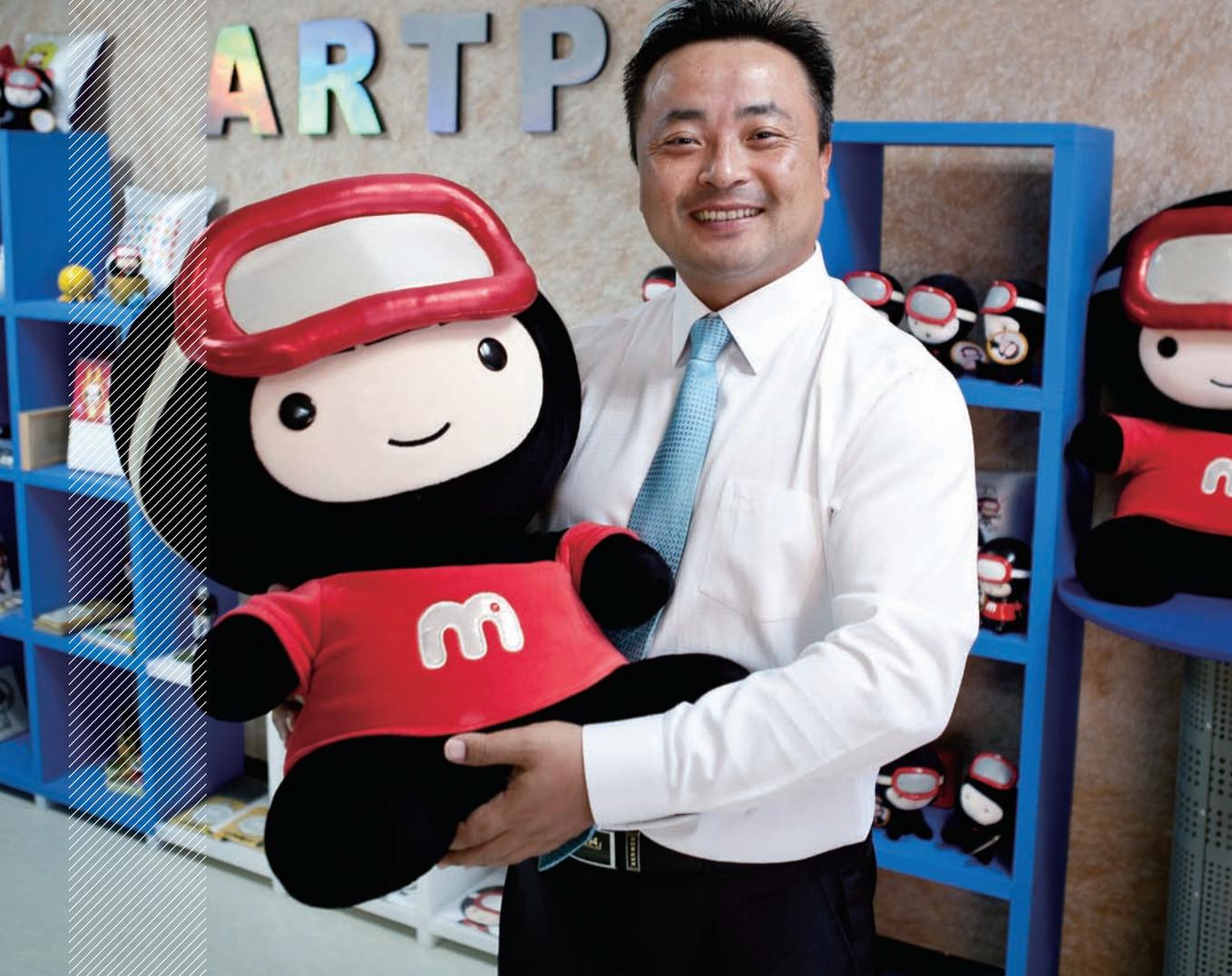
바우

이것 저것 재주가 많은 바우. 2% 부족한 능력을 그나마 스스로도 기억을 다 못해 스마트폰 애플리케이션을 만들어 저장해 놓고, 필요할 때마다 찾아 사용한다. 연습생 생활을 몇 년째 해 왔는지 알 수가 없는 의문의 남자.

쿨&핫

어찌됐건, 현재 프린스 기획을 먹여 살리고 있는 대스타. 쿨(Cool)은 쿨한 고양이로, 아이들 일에 별로 신경쓰지 않으며 모래화장실만 제때 청소해주면 된다. 핫(Hot)은 뜨거운 정열이 있는 개로, 자기 일에 사명감을 느끼고 열심히 일하며, 프린스에게 충성심이 있다. 🐱🐶





지역문화 캐릭터 <몽니>를 세계적인 캐릭터로 만들겠다

제주를 대표하는 캐릭터가 있다. 바다에 나가 물질을 하는 검은 옷의 '해녀' 캐릭터 <꼬마해녀 몽니>가 그 주인공이다. 지역적인 특색을 살린 <몽니> 캐릭터는 애니메이션, 게임, APP 등 다양한 유형의 콘텐츠와 3D 기반의 증강현실 콘텐츠, 체험형 게임콘텐츠 및 테마파크 사업 등 다양하고 새로운 영역의 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use) 마케팅을 통해 한국을 넘어 세계적인 캐릭터로의 도약을 준비하고 있다.

아트피큐는 어떤 일을 하는 회사인가?

아트피큐는 13년간 축적된 기술력과 다양한 경험을 바탕으로 인터넷과 관련된 응용 소프트웨어 개발과 데이터베이스 구축, 웹과 관련한 기술개발과 지역문화 콘텐츠 기반 콘텐츠 개발, 멀티미디어 콘텐츠 개발, 게임 및 온라인 콘텐츠 개발, 캐릭터 및 애니메이션 개발 등 제주 지역내 ICT산업을 중점으로 한 연구개발에 힘쓰고 있다.

다른 회사와 구별되는 아트피큐만의 특징은?

인간 중심의 경영을 바탕으로 고효율성, 고부가가치를 지닌 문화콘텐츠 분야에 선두기업으로 성장하고자 한다. 이를 위해 우수한



인력자원을 확보하여 지속적인 성장 동력을 확충하고 또한 제주를 발판으로 하여 국내를 넘어 세계에서 인정받는 업체로 발돋움하기 위하여 산학연 협력체제를 통한 신기술 개발과 연구개발에 아낌없이 투자하며 새로운 문화가치 창출을 위해 밤낮 없는 고민과 노력을 경주하고 있다. 새로운 첨단문화산업시대에 우뚝 선 제주의 젊은 기업으로 세계에 제주를 알리는 문화 첨병으로 제주문화가 세계문화가 되는 그날까지 최선을 다 할 것이다.

아트피큐가 현재 가장 중점을 두고 있는 사업은?

문화콘텐츠에 대한 관심이 고조되면서 더 이상 문화콘텐츠 산업은 단순한 소비와 여가의 대상이 아닌 새로운 산업의 중심으로, 또한 지역의 성장동력으로 거듭나고 있다. 즉 문화콘텐츠 산업은 지역경제 활성화와 경쟁력의 원천으로 여겨지고 있다. 이에 캐릭터, 애니메이션, 게임, APP 등 다양한 유형의 콘텐츠 개발에 무게를 두고 있고 3D 기반의 증강현실 콘텐츠, 체험형 게임콘텐츠 및 테마파크 사업이 진행 중에 있다.

'해녀'를 모티브로 캐릭터를 만들게 된 계기가 있다면?

제주의 해녀는 제주사람들의 삶을 이끌어 온 우리들의 어머니다. 바다와 물을 넘나들며 생존을 위해 부지런한 삶을 꾸려온 제주 해녀는 제주여성의 상징이다. 그래서 해녀는 많은 향수를 불러일으키고 대중의 감성을 자극할 수 있는 문화상품으로의 가능성 또한 충분하다. 가장 제주다운 것으로부터 세계적인 사랑을 받는 캐릭터로서의 변신은 제주의 유네스코 지정 세계자연유산이라는 천혜의 환경과 더불어 제주만의 독특한 문화를 느낄 수 있게 한다.

<몽니>의 가장 큰 매력은?

독특한 디자인과 영동한 성격이다. 지금까

지 만나온 많은 국내외 바이어들은 몽니 캐릭터가 상징하고 있는 해녀라는 소재의 색다른뿐만 아니라 디자인적인 측면도 많은 관심을 보였다. <몽니>는 그동안 개발해 놓은 다양한 애플리케이션 디자인과 상품화에 용이한 디자인들을 체계적으로 매뉴얼화해 놓았기 때문에 어떠한 분야의 상품도 높은 퀄리티를 보장한다.

<몽니> 콘텐츠 제작에 있어 중점을 두는 부분은?

기존 지역문화 소재 기반의 콘텐츠들의 형태는 웹상에서 홍보되는 온라인콘텐츠 및 프로모션, 홍보 목적의 방송콘텐츠 중심으로 콘텐츠 자체의 수익성이 부족하다. 다양한 유형의 콘텐츠를 통해 매체의 다변화를 기하고, 콘텐츠 자체가 수익모델이 되는 상업용 콘텐츠가 필요한 것이다. 캐릭터는 라이선스가 생명이다. 캐릭터에 라이선스를 붙여넣기 위해서는 다양한 상품을 꾸준히 선보여 사람들에게 널리 알려야 하고 급속하게 변하는 매체의 다변화 속에서 적절하게 대응해 나가는 콘텐츠 전략이 필요하다. 탄탄한 원천 콘텐츠가 뒷받침된다면 새로운 영역의 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use)까지도 가능하다. 기존 유아용 애니메이션의 원소스 멀티유즈는 문구, 완구, 의류 등의 일부 한정된 영역에 그쳤으나 최근에는 기존의 틀을 바꾸면서 블루오션을 창출하고 있다. 일회성 뮤지컬이 아닌 장기적인 뮤지컬과 직접 만지고 즐기는 체험관, 테마파크, 3D 극장판 등 앞으로도 캐릭터의 영역 확장은 계속될 전망이다.

<몽니> 캐릭터를 이용한 현재 상품화 진행 상황과 앞으로 상품을 론칭하게 될 업체에 하고 싶은 말은?

캐릭터는 다양한 분야에서 다양한 상품으로 다양한 매체를 통해서 사람들과 접하게 된다. 각각의 분야에서 적용되는 느낌이 캐릭

터를 접하는 모든 이들에게 일관성있게 다가와야 한다. 매체나 상품에 따라 느낌이 다르다면 혼란이 야기되고 신뢰성마저 잃게 되는 것이다. 캐릭터의 인지도는 타깃 대상 상품에서부터 확산되어나가는 경향이 있으므로 캐릭터 매뉴얼을 충실히 이행하고 상품화 전략을 세움에 있어 대상 상품군의 시장 특성을 반영하여 라이선싱의 장기적인 전략에 부합해야 할 것이다.

<몽니> 캐릭터 프로모션 진행 상황은?

직접적으로 유저들과 접할 수 있는 TV 시리즈, 게임, APP 등의 콘텐츠 개발에 집중하고 있다. 또한 웹사이트 및 각종 SNS를 통해 유저들과 소통의 창을 만들고 정기적인 웹진을 통해 꾸준하게 캐릭터 소식을 알리고 있다.

글로벌 시장 진출 계획은?

캐릭터 개발단계에서부터 글로벌시장 타깃으로 개발되어 현재 홍콩 등 동남아시아 지역 및 이란권, 유럽에서도 러브콜을 받고 있으며 애니메이션의 현지화를 통해 그 기반을 확대해 나가고 있다. 곧 출시를 앞두고 있는 웹게임 '몽니랜드'는 영어권 지역을 우선 서비스하고 시장을 점차 확대해 나갈 계획이다.

아트피큐의 향후 계획이나 목표는?

<꼬마해녀 몽니>는 제주의 해녀를 모태로 한 지역문화 캐릭터로서 지역문화를 세계문화로 확산시킬 수 있다는 가능성을 보여주기 위하여 발굴·적용한 고유의 캐릭터이며 현재 캐릭터에 대한 라이선싱 사업을 위해 해녀의 특성을 반영하는 상품화 작업이 한창 진행 중이다. 아트피큐는 <몽니>를 다양한 분야에서 상품화해 폭넓은 시장을 개척하고 해외에 진출하는 등 지역문화의 상품성과 가치있는 문화콘텐츠로서의 가능성을 실현하고자 한다. 📞