한국 애니메이션 제작 및 지원시스템의 구조적 모순점 분석 및 국가 기간산업 으로의 활성화 방안 연구

Strategic Plans for The Production System of Korean Animation Industry followed by Analyses of Deficiencies on Current System

오 근 재
홍익대학교 조형대학

신 성 순
홍익대학교 조형대학

위 논문은 2001학년도 홍익대학교 교내연구비에 의하여 지원되었음

報告論文 Original Articles ● Received : Dec. 24. 2001 ; Accepted : Feb. 08. 2002

1.서론

2.애니메이션 제작 체계 일반

3.해외 국가별 애니메이션 제작체계의 특성 및 장단점 분석

4.한국 애니메이션 제작체계의 특성 및 구조적 모순점 분석

5.비교분석 결과의 유의점 및 제안

6.결론

참고문헌

要略

90년대 중반부터 갑작스럽게 불어닥친 애니메이션에 대한 산업적 가치인식과 더불어 이에 대한 관심집중과 그에 따른 투자유치 등에 힘입어 지금은 많은 창작 애니메이션이 제작되고 활성화 되어가고 있는 상황이다. 이는 우리 나라 애니메이션 산업, 더 나아가 거대시장인 세계 애니메이션 시장으로의 도약을 꿈꾸는 우리로서는 상당히 고무적인 상황임에는 틀림없다. 그러나 이러한 양적 팽창에도 불구하고 세계시장 진출을 위해 가장 기본적으로 선행되어져야 할 애니메이션 제작물이 그 질이나 내용 면에서 선진국에 비해 상당히 뒤떨어져 있음도 부인할 수 없는 실정이다. 이에 대해서는 여러 가지 이유들이 있을 수 있겠지만 가장 근본적인 이유는 우리의 경우 애니메이션 제작을 위한 구심점 역할을 할 수 있는 발판이 아무것도 없다는 점이다. 본 논문은 우리보다 긴 애니메이션 역사와 합리적인 제작체계를 가지고 있는 애니메이션 선진국들이 채택하고 있는 제작방식을 비교 분석하여 한국 애니메이션이 독자적으로 생존하고 더 나아가 세계 애니메이션 시장에서 단지 하청제작만이 아닌 창작 애니메이션 제작국으로 그 위상을 떨칠 수 있도록 합리적 제작체계의 방안 및 대안을 우리의 상황에 맞추어 제시해 보고자 함에 목적을 두고 작성되었다.

(Abstract)

With the awareness that the world market of animation industry is large enough to be concerned as our next generation industry and worthy enough to invest our resources, many animated films have been made and are still being made in these days. These animated films are no more a OEM based production that Korean animation industry have depended on for a long time. This is very positive situation we make our own animated films from planning to final output. Nevertheless one thing we should aware here is these animations are behind in quality and contents compared to those in advanced country. There should be many reasons in this matter, but the most fundmental problem that the Korean animation industry is facing is lack of its central force like Walt Disney in United States. This study will research the prblems of our animation production system and show alternative plans by comparing and analyzing those in advanced country.

(Keyword) Animation Industry, OEM based production **Animated films.**

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 필요성

"머리가 없다"
이는 한국 애니메이션 계를 말할 때 수식어처럼 따라 붙는 말이다. 이러한 표현은 근래에 와서 애니메이션이 언론에 스포트라이트를 받기 시작한 이래로 여러 차례 언급되어졌던 기획능력, 즉 프리 프로덕션(pre-production)의 부재를 뜻하는 것으로 굳어졌고 일반인들은 물론 애니메이션 관련 종사자들조차도 이를 사실로서 거부감 없이 받아들이고 있는 것은 놀라운 일이 아닐 수 없다. 그렇지만 이러한 표현은 우리 나라의 애니메이션 계의 현황을 드러내는 설명으로서는 지나치게 일차원적이며 한국의 애니메이션 계가 당면하고 있는 근본적인 문제점과도 거리가 있다고 생각한다. 우리에게도 애니메이션 기획, 즉 프리 프로덕션의 능력은 충분하다는 것이다. 프리 프로덕션의 측면에서만 볼 때, 그 동안 크고 작게 선보였거나 진행중인 우리 나라의 애니메이션 작품들은 선진국들의 그것과 비교해서 결코 뒤떨어지지 않는 작품들이 많이 있었으며 또 이렇게 우리의 능력만으로 기획된 애니메이션들이 세계 애니메이션 시장에서 호평을 받고 좋은 조건으로 계약이 된 경우도 그 사례가 없는 것은 아니다.

(표1) 한국 애니메이션 해외 계약체결 현황[1]

작품명	제작사	해외 계약 체결 현황
별주부 해로	한신 코퍼레이션	일본, 유럽, 미국 배급 계약 체결
스퀴시	루크 필름	미국 펠릭스 더 캣 프로덕션과 합작계약
바스토프 레몬	동우 애니메이션	콜롬비아트라이스타인터내셔널 TV에 아시아 지역 판권을 판매
큐빅스	시네픽스	엔터테인먼트와 방영사인 워너브라더스 TV 계약체결
원더풀데이스	필림앤 웍스	미국 시장 배급협상 진행중

"한국 애니메이션 = 기획력 부재"와 같은 등식은 결과와 외형에 더 큰 의미를 두는 풍조에서 야기된, 서투르고 사대주의적인 인식이 아닌가 싶다. 물론 여기서 민족주의에 입각한 우리 민족의 우수성 등을 운운하고 하고자 함은 아니지만 애니메이션의 출발이 산업적 측면 이전에 예술이라는 점을 감안한다면 애니메이션이야말로 우리에게 큰 가능성을 열어 줄 수 있는 분야임에는 틀림없다. 선진국에 비해 적어도 뒤떨어지지 않는 기획력과 세계 애니메이션 OEM생산 제1위의 국가로서 그 동안 쌓아온 능력과 인력을 우리는 보유하고 있다. 언뜻 보기에는 모든 것을 다 갖추고 있는 것처럼 보인다. 그러나 정부에서 애니메이션산업육성이라는 정책을 편이래 우리의 애니메이션은 계속 실패만을 거듭해왔고 그나마 해외에서 호평을 받은 제작물까지도 국내에서는 여러 가지 측면에서 어려움을 극복하지 못하고 있다. "머리가 없다" 이 표현은 우리 나라 애니메이션을 말할 때 부분적으로는 매우 적당한 표현이다. 그러나 위에서 언급한 기획력의 부재는 아니다. 단적으로 말해서 우리 애니메이션의 문제점은 산업적 측면에서 그 자체를 지탱해줄 구심점이 없다는 것이다. 애니메이션 선진국인 미국에는 월트 디즈니라는 애니메이션의 큰 구심점 역할을 하는 모체가 있고, 방법에 있어서는 다를지라도 다른 여러 나라에서도 자국 애니메이션의 지지 기반이 될 수 있는 체계를 갖추고 있다. 그러나 현재 우리의 상황은 거시적인 계획이나 세부적 전략이 고려되어지지 않고 단지 하청작업 수준에 이르는 기존 애니메이션 제작 시스템 및 인력 기반을 바탕으로 아무런 구심적 역할을 할 수 없는, 몇몇 예술가 그룹이나 소규모 벤처기업에 의한 소극적 기획 및 투자로 세계 애니메이션 시장의 두터운 벽을 두드려 보고 있는 실정이다. 역부족일수 밖에 없다. 선진국의 애니메이션 제작은 대자본의 투입, 훈련된 제작인력, 철저한 마케팅 능력을 갖춘 상태에서 서로간의 치열한 경쟁을 하고 있다. 지금과 같은 형태의 세계시장 도전은 원래 의도되었던 고부가가치 창출과는 상당한 거리가 있고 이전 보다 더 불안한 형태의 하청 국으로 전락하는 악순환, 또는 그 존재의 의미마저 상실할 가능성이 크다고 보여진다. 이러한 시스템상의 모순 점을 분석하고 그 해결점을 찾는 것이 장·단기적으로 논의되어져야 한다. 여러 가지 애니메이션 관련산업 및 파생산업으로 확대되어 큰 이익을 창출할 수 있는 모체는 역시 애니메이션 제작물 즉 만화 영화이다. 따라서 경쟁력 있는 만화영화 제작을 위한 여건 구축 및 제작 시스템의 전략적 접근은 불안정한 한국 애니메이션 산업의 구심점 및 발판을 마련한다는 점에서 유의미한 일이라고 생각한다. 본 논문에서는 한국 애니메이션이 독자적으로 생존 할 수 있고 더 나아가 세계 애니메이션 시장에 경쟁력을 가지고 대처할 수 있도록 합리적 제작 시스템의 구조적 방안 및 대안을 우리의 상황에 맞추어 연구, 제시해 보고자 한다.

1-2. 연구의 범위 및 방법

애니메이션에서의 제작체계라 함은 좁은 의미에서 본다면 애니메이션 제작물의 제작 공정상의 흐름과 이를 수행하기 위한 인력 및 제반설비 그리고 제작상의 노하우 등을 언급할 수 있다. 그러나 그 범위를 넓혀본다면 이들 외에도 애니메이션제작을 위한 육성책 및 지원방안 등이 고려되어야 한다. 물론 더 나아가 영화나 애니메이션 등의 영상산업에서 제작물 못지않게 그 성공여부를 좌우하는 마케팅, 홍보, 배급 또한 중요한 요소임에 틀림없다. 그러나 이들은 그 분야의 전문가들에 의해 보다 심도 있게 다루어져야 할 내용이고 또 본고의 주된 연구내용이 아니므로 여기에서는 크게 다루지 않았음을 먼저 밝힌다. 연구의 방법에 있어서는 미국, 일본, 유럽 등 애니메이션 선발 국들의 제작 및 지원 시스템의 전략 및 구조 등을 비교 분석하여 각각의 장단점을 보합하고 현 시점에서의 한국 애니메이션의 구조적 문제점 및 모순 점을 파악, 한국적 상황에 맞게 적합한 부분을 수정, 보완하여 이에 의해 도출되는 대안 및 방법 등을 연구함으로써 우리 애니메이션의 중추적 구심점을 이룰 수 있는 방안을 제시해 보고자 한다.

1 자료출처: 디지털 조선 (Manhwa 조선 : 2001.02.15)

2. 애니메이션 제작 시스템 분석 일반

2-1. 규모에 따른 제작시스템 분류[2]

개인 작업 시스템:
이경우의 애니메이터는 다른 사람이 모방할 수 없는 생각을 추구하는 천재일 수도 있다. 이러한 상황에서의 작업은 많은 자원과 경비가 요구되어지는 수년간에 걸친 작업이 될 수도 있다. 예술적인 측면에 많은 공헌을 할 수 있겠으나 지속적인 재정 조달의 필요성이 대두된다.

3-6명으로 이루어진 제작 시스템:
주목해야할 것은 적은 인원의 제작팀에도 제작진행 요원은 반드시 필요하다는 점이다. 1인 작업을 선호하는 초보자들이 흔히 간과하는 측면이 바로 이 점이다. 일이 순탄하게 이루어지려면 구매, 신용장 발송, 주문, 지불, 타이핑, 녹음 그리고 셀 녹화분의 저장 등이 반드시 필요하다. 작은 규모의 제작팀이라고 해서 생략할 수 있는 일이 많다는 의미는 아니다. 다만 외부로부터 제작 보조비를 얼마나 받느냐에 차이가 있을 뿐이다.

7-12명으로 이루어진 제작 시스템:
대부분의 애니메이션의 일은 7-12명 규모의 스튜디오에서 이루어지고 있다. 프로그램 중간에 삽입되는 애니메이션을 필요로 하는 광고 대행사나 텔레비전 회사, 그리고, 도표 같은 실제적인 자료를 사용해야하는 산업체는 주문한 물량을 정시에 공급할 수 있는 제작 처를 가장 선호하게 마련이다. 그러므로 7-12명 규모의 애니메이션 제작팀에도 비용, 시간계획표, 스타일, 기법과 같은 문제를 고객과 협의할 수 있을 정도로 애니메이션의 매체를 충분히 이해하는 전문제작자가 필요하다. 그러한 제작자는 팀장이 될 수도 있고 감독으로 활동할 수도 있다.

13-20명으로 이루어진 제작 시스템:
영국 런던의 허버트 랄프 애니메이션 회사는 이러한 규모의 제작사로서 대표적인 보기이다. 이 스튜디오는 TV상업광고에서부터 어린이용 만화영화, TV 오프닝용 애니메이션까지 광범위한 작업을 하고 있다. 사람들은 일의 유형에 따라 여러 가지 기능을 수행할 수 있다. 제작인원은 빠르게 늘어나고 있고,TV 애니메이션 시리즈를 기획하고 있기 때문에 머지 않아 회사규모가 두 배로 확대될 전망이다. 대부분의 다른 스튜디오들처럼 여기도 제작물량이 많아지면 전문 프리랜서를 일시적으로 고용한다.

40-60명으로 이루어진 제작 시스템:
헝가리의 케스커메트는 부다 페스트에서 남쪽으로 89킬로미터 떨어진 곳에 있는 모험적인 통합 스튜디오이다. 1970년부터 16mm와 35mm 카메라로 꾸준히 작품을 만들어 내고 있다. 제작팀은 조감독을 비롯하여 6명의 정규직 애니메이션 감독과 레이아웃 및 배경을 맡은 아티스트, 그리고 선화와 채색을 담당하는 부서로 구성되어 있다. 이 스튜디오는 애니메이션 제작만을 위해 특별히 기획, 설립되었다. 따라서 편리하고 기능적이며, 무언가 전문적인 분위기를 갖고 있다. 의뢰 받은 테마의 특성에 따라 어린이용 시리즈부터 실험적인 단편을 맡기도 한다.

2-2. 지원 체계에 의한 제작시스템 분류

영상산업이 성공적으로 발전한 나라들은 대부분 자국의 상황에 맞는 적절한 정책 모델을 개발, 시행해 왔다. 영상산업의 경쟁력 확보를 위해서는 자유시장원리에 따른 경쟁모델이 궁극적으로는 효율을 거두겠지만, 이는 산업기반이 확고히 다져진 미국이나 일본 등에 알맞은 모델이고, 한국과 같이 아직 영상산업이 초기 단계에 있는 나라에서는 도약기에 이르기까지 국가주도형의 정책개발과 시행이 필요하다. 선진국가들 중에서 산업기반이 확고하게 발전한 미국, 일본과 같은 국가는 자유시장 모델을, 헐리웃의 세계지배에 대항해 새로운 형태의 영상산업 진흥을 꾀하고 있는 프랑스, 캐나다, 호주 등은 국가지원 모델을 채택하고 있음을 볼 수 있다. 자유시장 모델과 국가지원 모델은 생산성이 높아 영상산업 진흥에 성공적 사례들로 꼽히고 있다. 이에 비해 영상산업에 대한 일정한 정책목표가 설정되지 못한 국가들이나, 강한 정책 개입으로 규제위주의 정책으로 일관하는 국가들은 영상산업에서 상대적으로 열세를 보이고 있다.

3.해외 국가별 애니메이션 제작체계의 특성 및 장단점 분석

3-1. 미국의 제작체계 및 장단점

미국 애니메이션은 다른 나라와는 달리 20세기초부터 월트 디즈니(Walt Disney)의 셀 애니메이션을 시작으로 하여 일찍부터 상업주의 애니메이션이 뿌리 내리기 시작했다.[3] 디즈니를 빼놓고는 애니메이션 자체를 논하기 힘들 정도로 그 아성은 확고부동하다. 20세기 초반 열악한 지위에 있던 디즈니는 사운드 시대의 도래, TV의 보급 등 메이저 스튜디오를 위협했던 위기의 시대를 가장 슬기롭게 극복하고 과감한 투자 테크놀러지의 도입으로 90년대 세계 애니메이션의 지형을 바꿔놓았다. 그리고 최첨단 3D 컴퓨터그래픽을 이용한 '토이스토리'의 성공으로 애니메이션뿐만 아니라 극영화의 미래에 하나의 전환점을 제시하는 성과를 이루었다. 미국 애니메이션산업을 논할 때 디즈니로부터 시작하는 이유가 여기에 있는 것이다. 하지만, 미국 TV용 애니메이션은 극장용 애니메이션만큼 성공을 거두지 못하였다. 그러다 최근 FOX의 심슨이 프라임 타임 대에 높은 시청률을 기록하게 되면서, MTV가 제작한 'Beavis and Butt-head'의 폭발적인 인기로 전성기를 구가하게 되었다.[4] 이 두 애니메이션은 교육적 악영향 때문에 많은 비

2 John Halas, The Contemporary Animator, Focal Press, 1990

3 황선길, 애니메이션 영화사 , 범우사,1998

4 디지털 조선(Manhwa 조선 : 1999.11.21, 2001.10.04)

관을 받고 있기는 하지만, 애니메이션 소재의 다양화에 성공한 사례라는 점과 애니메이션의 주된 시청자들이 단순히 어린이와 청소년들이라는 측면을 넘어 성인 층으로 대폭 확대되었다는 면에서 성공적이라 볼 수 있다. 디즈니를 중심으로 확고한 산업 기반을 가진 미국 애니메이션에 대해 미국정부는 직접적 개입을 피하고 간접적 지원정책을 시행하고 있다. 즉, 인재양성이나 기술개발 등 인프라 구축에 주로 투자를 하고 있으며, 자유시장원칙을 기본으로 정부의 외교 교섭과 통상 압력으로 수출시장 개척을 하고 있는 것이다.

따라서 정부의 직접 개입이 아닌 비영리조직이나 제작자협회 등을 통한 기금지원이 이루어지고 있으며, 독립제작사의 보호를 위한 규제정책을 시행하기도 했다. 1995년에 폐지된 FIN-SYN Rule이 바로 대표적인 예이다.

미국은 현재, 디즈니 스타일로 대변되는 미국식 애니메이션과 할리우드로 대변되는 상업 영상물 제작의 초강대국으로서의 입지를 가지고 있다. 여기에 첨단과학을 동원한 제작체계는 현재로서는 난공불락의 요새를 구축하고 있는 것처럼 보인다. 그러나 애니메이션의 경우 너무도 확고한 월트디즈니의 위상은 역설적으로 다른 메이저급 영화사들의 애니메이션 제작을 포기하게 만드는 결과를 야기하였다. 이러한 현상은 결과적으로 그 동안 쌓아왔던 애니메이션 자원을 약화시키고 일본 등 다른 나라의 도전에 미국이 시달릴 가능성을 열어놓고 있는 셈이다.

3-2. 일본의 제작체계 및 장단점

동경에 중앙국을 두고 있는 민방 5개국 및 NHK, NHK위성에서 매주 방영되는 41편의 애니메이션과 그 외의 장편, 단편 등을 포함해 제작비를 환산하면 연간 약 350억엔(2,500억원), 극장용 애니메이션이 배급단계에서 약 90억엔(640억원), 비디오용 애니메이션이 출시단계에서 약 540억엔(3,800억원)이므로, 이들 오락용 애니메이션 전체가 약 1,000억엔(7,000억원)이며, 이와 더불어 PR용, 교육용 등의 단편이 300~500억엔(2130~3,550억원)으로 추정되므로, 일본의 애니메이션 시장은 약 1,300억~1,500억엔(9,200억~1조원 가량)을 형성하고 있다.[5] 그러나, 애니메이션에서 파생되는 관련 비즈니스(음악, 출판, 캐릭터의 라이센싱 및 상품화)와 해외수출 등을 포함하면 시장규모는 더욱 커지게 된다. 이러한 일본 애니메이션 산업을 이끄는 정부의 정책은 직접적인 정부 지원 등의 정책보다 는 미국과 비슷한 자유시장 원칙에 따라 이루어지고 있다. 즉, 일본의 영상산업은 정부의 직접 적인 개입을 최소화하고 민간 기업 출자에 의한 재단 조성 활동을 중시하고 있다. NFT와 같은 것이 바로 그 예라 할 수 있고, 아시아 영화개발기금(AFDF)에 참여하여 아시아 국가간 협력도 모색하고 있다. 그러나, 일본의 애니메이션 산업이 성공적으로 이루어지는 데에는 무엇보다도 윈도우전략과 원 소스 멀티유즈(One Source Multiuse)전략에 충실한 기반이 성립되어 있기 때문이다. 일본에서는 애니메이션 화를 목적으로 만화책, 소설, 시나리오가 간행되고, 이것들이 애니메이션 화된다. 애니메이션 컷들은 다시 필름 코믹스 타입의 서적과 설정 자료집으로 만들어져 판매되고, 비디오가 출시되고, 팬시용품, 문구류, 장난감이 시판된다. 애니메이션은 다시 게임으로 만들어져 팔리고, 작품 속 캐릭터들은 헐리우드의 스타 못지 않은 인기를 누리며 CF출연 등 상품가치를 톡톡히 해낸다. 단순 애니메이션 시장이 아닌 거대한 유관산업으로 그 수요를 계속 창출해 내고 있는 것이다. 그리고, 게임시장에 빼긴 어린이 TV시청자에게만 집중하기보다는 예술성에 관심을 갖는 OVA(Original Video Animation)관객과 성인 관객을 흡수하기 위해 소재의 다양화에 주력하고 있다. 이러한 정책으로 인해 일본의 애니메이션은 각각의 위치에서 막대한 산업적 힘을 보유함과 동시에, 서로에게 리스크를 분산시킴으로써 투자기회의 확대와 반대측면에서의 시너지효과를 거두고 있는 것이다. 그러나 근래에 와서 이러한 상업적 제작물의 무분별한 양적 팽창은 일본산 애니메이션의 질적 저하와 가치하락을 수반 하고있다.

3-3. 프랑스의 제작체계 및 장단점

프랑스는 1996년에 295시간 분의 애니메이션 물을 제작했고 총 11억프랑(약 2억달러)을 투자했다. 이는 1995년에 비해 약 2.5배 증가한 것이다. 특히 프랑스의 방송업자들이 2억 5,600만 프랑을 기증했으며 이는 1995년보다 약 2.8배가 증가한 것이다. 이러한 투자가 이루어지는 데에는 공동제작이나 작품구입 등의 방법으로 애니메이션 업계에 자금을 공급해 주도로법으로 정해져 있기 때문이다.

프랑스 역시 약 200여 개의 독립적인 제작자들이 전체 제작분량을 나눠 갖지 못하고 있으며 약 10%의 제작자가 전체 물량의 75%를 제작하고 있지만, 많은 기업에서 애니메이션 산업에 관심을 보이는 이유는 독특한 지원제도 시스템을 가지고 있기 때문이다.[6] 프랑스의 영상산업은 국가의 직접적 지원으로 발전하는 대표적인 모델로서 이러한 지원정책에 따라 애니메이션 산업을 활성화시키고 있다. Compte de Soutien a l'industrie de Programmes Audiovisuels (COSIP)에 의거, 1995년도에는 118만 달러를 지원해 주었고, 공동제작을 통해 해외에서 도입된 자금도 110만 달러에 이르고 있다. 특히 프랑스 애니메이션 산업 총 투자중 1995년에는 45%가 해외자금이었다. 이는 해외 공동제작을 통해서 유입된 자금으로써 미국(Saban Entertainment), 일본(니폰TV), 독일(ZDF TV), 이탈리아(RAI) 등 많은 국가들과 공동의 투자가 활발히 이루어지고 있고, 또한 국제시장에서의 판로도 함께 개척하고 있다. 그리고, 방송 애니메이션뿐 아니라, Canal+, 고몽을 위시해서 다양한 멀티미디어 애니메이션도 해외의 국가들과 공동으로 개발하고 있다.

프랑스의 영상산업 지원정책은 다음의 표와 같다.

(표2) 프랑스 영상산업 지원정책[7]

5 남장근, 일본 애니메이션산업의 성공요인과 시사점, 한국산업연구원, 1998-11-04

6 한국 문화콘텐츠진흥원, 한불영상세미나자료집, TVFI Seoul Showcase 2001

정책 목표	지원제도	지원방법
방송사 투자	영상법	애니메이션 산업 투자
독립제작사 육성 정책	영상법	방송사 자체 제작 금지, Animation은 독립제작사가 제작
정부 지원금	COSIP, CNC	Animation 제작비 지원
영상물 제작, 수출 지원	IFIC	장기저리 대출
세금 혜택	SOFICA	영상물 투자시 일반인은 100%, 기업은 50% 면세
영상 인프라	Femmis, Lumiere, INA	국립인재양성학교 Archive
수출 지원	Unifrance	수출 활성화 위한 CNC지원
해외 공동제작 활성화	EU, CNC	해외투자, 공동제작 촉진

프랑스의 영상산업 지원정책은 이처럼 영상산업의 양적 확대뿐만 아니라, 질적 발전을 가져온 것으로 평가되고 있으나 문제점이 없는 것은 아니다. 그것은 공공자금 지원이 지나치게 크다는 점, 영화 제작자의 안이한 제작태도 등을 들 수 있으며 이는 결과적으로 국제적 영화 조류에 역행하여 고립될 수 있는 가능성도 가지고 있다고 할 수 있다.

3-4. 독일의 제작체계 및 장단점

독일 역시 영상산업 정책에 있어서 프랑스와 마찬가지로 국가가 직접 지원하는 기본원칙을 가지고 있고, 그 중에서도 연방, 주정부의 자금 지원정책이 주를 이루고 있다.

(표3) 독일의 정부 자금지원 제도

지원 제도	지원 대상	지원 조건	지원 규모	비고
FFA 자동 지원금	국제영화제 및 독일영화 평가위원회의 품질보증작품	무상 지원	기본지원:40-120만DM (2억-6억원) 추가지원:10-30만DM (5천-1억5천만원)	
FFA 선발 지원금	FFA 선발 위원회에서 심사	무이자 대부금	제작 : 50-100만DM (2억5천- 6억원) 각본 : 5만DM (2천5백만원)	제작 중단시 즉각 변제
내무성 지원금	예술성 높은 영상을 제작 보조금베를린 영화제	보조금	베를린 영화제 독일 영화상 100만DM (6억원)	
지방 정부 지원금	장편, 소액영화	5년수입의 50% 와 1년이자 변제	장편영화 : 예산의 최고30%, 최고 200만DM (10억원) 소액영화 : 최고70%	베를린 주 기준. 타주도 유사한 제도

독일 애니메이션은 방송사가 전체 예산의 약 35%를 투자하는 주요 투자자이지만 나머지 부족한 제작예산을 충당하기 위해 해외공동제작이 활발히 이루어지고 있고 또 이를 활성화하기 위해서 공동제작 애니메이션은 영어로 다이얼록을 만든다는 제작 원칙을 가지고 있다.

7 미주 및 유럽의 영화정책에 관한 연구, 영화진흥위원회, 2000.12

특히, 독일은 프로 지벤 방송사가 공영방송인 ARD나 ZDF사를 대신해서 애니메이션의 판로를 개척하고 있고, 대신 ARD와 ZDF는 공동으로 어린이 전문채널의 신설을 추진함으로써 애니메이션 배급로를 확보하려 하고 있다.

3-5. 캐나다의 제작체계 및 장단점

미국에 대항하는 자국의 문화정체성 확립이라는 목표를 가지고 있는 캐나다의 영상정책은 문화 정책적인 시각으로 접근하여 다양한 정책적 지원을 모색하고 있다. 특히, 국립영화위원회(NFB)는 애니메이션 산업의 활성화를 위한 구심체로서 역할을 하고 있다. NFB는 국적에 상관없이 전세계의 재능 있는 애니메이터들을 포함하여 제작을 진흥시키고 있고, 자체 기술진과 감독을 전속시켜 작품을 직접 제작하기도 한다.
이로 인해 캐나다는 전세계로 자국의 애니메이션을 수출하고 있고 세계각국의 방송 프로그램 편성표에 많은 양을 캐나다 애니메이션들을 올려놓게 하는데 크게 역할을 하였다. 그리고, 셀 드로잉 등 전통적 애니메이션뿐만 아니라, 미디어 테크닉개발에도 노력하여 컴퓨터 애니메이션 제작에 있어서 작품의 우수성이 세계시장에서 인정받고 있기도 하다.[8] 캐나다의 애니메이션 산업육성정책을 정리하면 다음과 같이 나타낼 수 있다.

(표4) 캐나다 정부의 애니메이션 산업 육성정책

기 관	지원 제도	지원 방법	비 고
NFB	제작시설 임대	스튜디오, 기자재 염가임대	
NFB	애니메이션 제작	전세계의 재능있는 애니메이터 확보. 직접 제작	
Telecom Canada	1500억원 지원금 영상산업지원 다양한 기금 제도	대본에서 배급까지 다양한 분야 자금 지원. 투자, 대부, 보조금등 다양한 지원 방법.	만화 포함 영상산업 전 분야
Telecom Canada	공동제작 협정	세계 20개국과 공동제작 협정으로 공동제작 활성화	

위 표에서 볼 수 있는 바와 같이 캐나다는 가장 적극적이고 직접적인 수단을 동원해 국가 지원 정책을 펴고 있다. 캐나다 정부는 Telecom Canada를 통해 다양한 지원책을 펴고 있을 뿐 아니라, 세계 유수의 애니메이션 인재들을 불러모아 직접 제작과 기술 개발을 도모하고 있는 것이다. 캐나다의 경우 이러한 적극적인 정책지원과 육성을 통해서 세계적으로 캐나다 애니메이션의 입지를 굳히고 공헌하는 데는 기여했으나 그 초점이 작가주의적인 예술성으로 맞추어져 있어서 애니메이션 제작물의 상업적인 성공은 기대할만한 수준에 이르지 못하였다.

8 캐나다 국립영화의원회(NFBC)공식홈페이지
http://www.nfb.ca/e/addresses/support.html#FAP

3-6. 러시아의 제작체계 및 장단점

거대한 제작체계를 가지고 있는 러시아의 소유즈 멀티 필름 스튜디오는 애니메이션 제작을 위한 모든 것을 정부가 지원한다. 물론 자본주의 체제하의 다른 애니메이션 제작사와 마찬가지로 제작에 소요되는 자금과 제작기간이 통제되고 이에 대한 자체적인 점검도 있다. 전폭적인 국가지원을 제외한다면 애니메이션 제작의 흐름은 자본주의 국가의 대규모 스튜디오와 견주어서 큰 차이가 없다. 즉, 제작자들은 양질의 작품을 위한 예술적 측면을, 그리고 경영자의 임무는 이러한 예술적 내용에 간섭하지 않고 결과물을 최대한 많이 끌어내는 것이다. 이렇듯 질과 양 사이의 균형을 계속 추구하는 가운데, 작품제작량에 대한 압력이 높아질수록, 그리고 애니메이터들이 제작을 위한 더 많은 시간을 요구할수록 질과 양에 대한 균형의 문제가 대두된다. 이는 자본주의 국가의 제작체계에서도 마찬가지일 것이다.[9] 소유즈 멀티 필름 스튜디오에서는 감독 개개인의 역량에 따라 팀별로 세분화되며, 각 팀에는 애니메이션 제작에 필요한 모든 지원이 제공된다. 여기서 제작되는 작품들이 서구국가의 기준으로 기술적인 측면에서만 보자면 수준이 떨어진다고 할 수 있겠으나 대부분이 수작업에 의해서만 제작되는 점을 감안한다면 상당한 수준임을 알 수 있다. 이 시대 가장 뛰어난 애니메이션 아티스트로 서구 사회에서도 칭송 받는 유리 놀스타인이 이 스튜디오의 대표적인 감독이고 많은 양의 어린이용 TV 시리즈가 이곳에서 제작되고 있다. 공산주의 체제하의 특성인 정부의 강력한 지원 및 통제가 장점인 동시에 단점이 될 수 있겠으나 애니메이션이 예술 분야로서 각 구성원의 뚜렷한 동기를 감안한다며 상당히 실효성이 있는 제작체계라고 말할 수 있으며, 머지않아 이들의 예술성과 자본주의적 상업성이 조화되어 세계시장으로 진출하게 된다면 미국, 일본 등으로 양분되는 세계의 기존 판도를 크게 위협 하게될 가능성이 크다 하겠다.

4.한국 애니메이션 제작 및 지원 시스템의 특성 및 구조적 모순점 분석

4-1. 한국 애니메이션 제작 및 지원 시스템의 특성

1967년 국내최초이며 순수창작애니메이션인 신동헌감독의 "홍길동" 개봉에 이어 국제 아트 프로덕션 및 대원동화 등의 제작사 설립으로 애니메이션 제작체계를 갖춘 이래 한국 애니메이션은 80년대 초반에 이르기까지 꾸준히 극장용 장편 애니메이션을 제작해 왔다. 그 결과 전세계 제작인력의 38%에 달하는 2만 여명의 제작인력과 애니메이션 기획사 및 중소 프로덕션을 합쳐 450개에 이르는 애니메이션 제작업체 등의 제작 기반을 마련했으며 이러한 양적 팽창과 더불어 90년대 중반 케이블 TV의 애니메이션 전문채널 투니버스 개국 및 공중파 방송의 국산 애니메이션 의무편성 비율을 매년 확대함으로써 애니메이션 제작활성화를 위한 정책적 기반을 마련하였다

(표6) 극장용 만화영화제작현황 출처 : 문화관광부

연도별	'67~'69	'71~'79	'80~'88	'94	'95	'96	'97	'98	계
편수	7	16	41	1	4	2	3	3	77

그러나, 열악한 제작체계와 미흡한 정책지원 때문에 큰 성공을 거두지 못했으며 그 결과, 국내 애니메이션 제작사들은 애니메이션이 본질적으로 가지고 있는 지식기반으로서의 문화적, 예술적 특성을 자의반 타의반으로 포기한 채 선진국의 수주를 받는 단지 노동력 그 자체만을 공급해주는 획일화된 제작구조를 갖게 되었다. 세계3위의 애니메이션 생산대국이라는 이름에 걸맞지 않게 우리가 전세계 시장규모로 볼 때 미미한 수준의 대가를 위해 노동력을 제공하게 된 것은 참으로 안타까운 일이 아닐 수 없다. 늦은 감이 없지는 않으나 1993년말 문민정부가 들어선 후 국내 영상 산업에 관한 정부 보고서에서 애니메이션의 산업적 가치를 인식하게 되었고 그 이후 현재까지 애니메이션에 대한 지원 및 투자가 유도되고 활성화되어가고 있는 상황이다.

(표7) 영상분야 수출액중 만화영화 점유액 출처 : 문화관광부

구 분	'92	'93	'94	'95	'96	'97	'98
총수출액 단위:천불	61,179	62,300	74,710	84,088	92,687	100,777	88,320
만화영화	60,983	62,151	74,090	83,880	92,057	98,475	85,000

(표8) 한국 애니메이션 제작사 현황 자료: 만화영화제작자협회

	회사명		회사명		회사명
1	경강동화	17	서울무비	33	예성동화
2	계성프로	18	서울키즈	34	우리동화
3	대원동화	19	선우프로	35	원 프로덕션
4	대일동화	20	성보양행	36	은하프로
5	두리프로덕션	21	선우애니비전	37	지우동화
6	디알무비	22	선우애니코리아	38	창륜동화
7	동양동화	23	성산기획	39	케이프로덕션
8	리 프로덕션	24	성 프로덕션	40	코리아애니
9	문성동화	25	세영애니텔	41	코코엔터테인
10	바인동화	26	신우동화	42	하나프로덕션
11	박프로덕션	27	씨니아이	43	한양동화
12	배구동화	28	애니파워	44	한영동화
13	산세동화	29	애니룸	45	한울동화
14	삼일동화	30	에이콤	46	한일동화
15	새롬동화	31	에코동화	47	한진동화
16	서울다부	32	영우프로	48	한호흥업

현재의 국내 애니메이션 제작현황은 영화보다는 TV용 애니메이션을 중심으로 제작편수가 늘어나고 있는 추세이다. 선진국에 비해 실질적 제작능력이 떨어지는 우리로서는 성공여부가 불투명하고 위험이 수반되며 또 고품위 제작의 질을 요구하는 영화보다는 창의적인 기획과 우리가 가지고 있는 여건에서 충분히 소화 해낼 수 있는 방송용 애니메이션에 주력해야 하며 이러한 방향으로 정책이 유도되고 있는 점은 상당히 고무적인

9 John Halas, The Contemporary Animator p.7-9, Focal Press, 1990

현상이라고 말할 수 있다.

(표9) 극장용 및 텔레비전용 애니메이션의 특징 비교[10]

	극장용	텔레비전용
제작편수	1편	26~52편
제작기간	1~2년	2~3년
상영시간	60~120분	600~1,200분(편당 24분 기준)
제작분량/1일	20초	50~70초
총제작비용	10~20억원	30~50억원
방영기간	1~2개월	6~12개월
시청자수	10~50만명	250만명이상(최저 시청율5%기준)
투자성격	모험적, 단기적	안정적, 장기적
고객 확보	불확실	상대적으로 안정적
배급망	불확실	상대적으로 안정적
주관 제작사	영화사	방송국

또한 제작방식면 에서도 기획사, 제작사, 방송국간의 컨소시움 구성을 통한 제작 및 외국업체와 합작 등 위험 부담을 줄일 수 있는 방안이 모색되고 있는 추세이다. 이외에 직접적인 지원정책으로 지금까지 서비스업으로 분류되어왔던 애니메이션 등 영상관련 산업의 업종을 제조업으로 전환하여 정부에서 시행중인 중소기업 대상의 조세혜택을 받도록 했으며 각종 금융지원을 받을 수 있도록 하는 지원체계를 마련했다.

(표10)금융지원 프로그램[11]

종류	지원규모	지원대상
중소기업 구조조정자금	4,773억원	자동화사업 정보화사업 지원기술개발자원 사업전환사업
중소기업은행 창업자금	2,000억원	제조업,컴퓨터운용 관련업으로 창업 3년 이내의 기업
공업기술개발사업자금 고부가가치화 사업자금	50억원	자기상표개발, 제품기획, 디자인개발 및 시작품 제작
국민은행 기술개발자금	40억원	고용인 150인 이하, 총자산액 50억 이하 제조업
신용보증기금의 신용보증		고용인 1,000인 이하, 총자산액 300억 이하기업

또한 우리 나라 애니메이션 제작의 취약점인 고급인력 부재에 대한 대책의 일환으로 전국적으로 많은 대학에 애니메이션 관련학과를 개설하여 애니메이션 제작의 고급화 및 선진화를 꾀하고 있다.

4-2. 한국 애니메이션 제작 및 지원 시스템의 구조적 모순점 분석

앞에서 살펴본 바처럼, 현단계의 우리 나라 애니메이션 제작 및 지원체계는 도약을 위한 첫 단계라고 말할 수 있다. 그러나 이러한 과도기적인 상황에서는 많은 시행착오들이 되풀이 되고 이러한 것들이 도약의 발목을 잡는 심각한 문제점으로 대두될 수 있으므로 우리 나라 애니메이션 제작체계가 가지고 있는 구조적인 문제점들을 파악하고 분석해 볼 필요가 있다. 한국의 애니메이션 산업은 현재 몇 가지 심각한 문제점을 안고 있다. 가장 고질적인 문제점은 한국 애니메이션 산업의 부가가치는 독자적 기획이 아닌 외국 하청제작에 의존을 통하여 발생한다는 점이다. 즉, 기획, 시나리오, 원화, 캐릭터 디자인 등 핵심적인 창조력의 부분은 배양하지 못한 채 외국 기업이 정해준 캐릭터와 콘티 아래서 수작업만을 해왔던 것이다. 즉 한국의 애니메이션은 광범위한 제작 기반에도 불구하고 기획력과 마케팅측면은 열악하다는 문제를 남기게 되었고 현재 한국 애니메이션은 제작과정을 총괄할 수 있는 디렉터 등 전문인력이 부족한 현상을 낳게 되었다. 이러한 구조하에서 하청을 의뢰한 외국의 기획사는 자사가 소유한 캐릭터상품권 및 애니메이션 관련 산업을 통한 추가이윤을 획득하게 된다. 그러나 국내 프로덕션은 제작비의 일부만을 수익으로 받을 뿐이고 캐릭터상품권이나 연관산업 활동에 의한 추가이윤의 혜택과는 무관하다. 한국의 중소 애니메이션 프로덕션들은 자본의 확대재생산을 하지 못한 채 애니메이션 산업의 하청생산만 계속해 오고 있는 실정이다. 안타까운 일이기는 하나 이것은 우리의 자체제작 역량의 유무를 논하기에 앞서 이러한 상황으로 이어질 수밖에 없었던 제작체계 및 여건, 그리고 지원체계 등이 그 원인이라 하겠다. 애니메이션 업계가 자신의 독창적인 작품을 생산해내지 못했던 원인이 업계 자체의 안일함과 무능함에 있다고만 말하기에는 우리의 창작여건이 더 나빴다는 점을 지적하지 않을 수 없다. 다시 말하자면, 애니메이션 제작업체들이 기업가 정신으로 도전하기에는 현실의 시장이 너무나 위험하였던 반면 경제적 기대수익은 낮았다고 말할 수 있다.

한국 애니메이션산업의 하청구조를 보면 소수 애니메이션 제작업체의 독점에 의해 이루어지고 있다. 상위 5개의 소수업체, 특히 대원, 세영동화, 한호, 한신 코퍼레이션, 에이컴 등이 전체 하청제작 물량 800여편중 60%에 해당하는 480여편을 제작해왔고, 이 소수업체가 다시 군소 업체에게 하청을 주는 이중 혹은 다중 하청구조를 형성하고 있다.[12] 그러나, 이러한 업체들은 오랫동안 하청제작에 주력해 왔고 기업가, 제작인력 모두가 하청업의 타성에 빠져있고 심지어는 그들이 하는 하청작업들이 애니메이션 제작의 전부인양 하는 이상한 장인정신을 내세우는 경우도 적지 않았다. 이러한 현실도 국내 창작애니메이션의 발전을 저해하는 큰 요소 중의 하나이다. 최근 국내 제작업체들의 인건비 등이 상승하면서 이러한 하청시장이 인건비가 낮은 동남아나 중국으로 이동하는 현상을 보이고 있다. 특히, 필리핀의 경우에는 영어문화권인데다 서구적 익살에 대한 이해를 장점으로 강력하게 새로운 하청시장으로 부상하고 있다. 이는 그 동안 우리 나라가 세계 애니메이션 시장에서 하청제작으로 쌓아왔던 아성이 이미 무너지고 있는 상황이고 이는 우리 나라 애니메이션 업계로서는 상당히 심각한 일이 아닐 수 없다.

최근 들어 애니메이션제작에 종사하는 사람들이 다른 업종으로 이직하는 비율이 크게 늘어가고 있는 실정이며, 후발국인

10 문성기 외, 「한국 애니메이션은 없다」, 예솔, 1998.
11 애니메이툰, No.4, Vol. 12
12 김희주, 애니메이션 산업의 수출전략산업화 방안, KIET 정책자료 1998-11-30

중국, 필리핀, 베트남 등의 하청업체와 국내 업체들과의 기술적인 격차가 없어지는 시점이 먼 훗날이 아니라는 관점에서 본다면 이 문제는 상당한 심각성을 우리에게 던져준다.

우리 나라 애니메이션 육성책의 시작이 풍부한 우리의 기존 제작인력에 대한 활용도 그 일부였다는 점을 감안한다면 또 우리가 애니메이션 강국으로 성장하기 위해서는 이에 대한 대책마련도 정책적으로 논의되어져야 할 것이다.

국내 애니메이션 업계는, 산업조직 측면에서 보면, 미국 및 일본 중심의 기획, 제작 메커니즘 속에서 프로덕션 부문의 하청생산 조직 중 하나로 되어 있다.

물론 일부 프로덕션들이 자신의 독자적인 작품을 기획, 제작하고 있으나 기본적으로 편당 평균 20여억원에 달하는 과다한 제작비와 프리 프로덕션 및 포스트 프로덕션 능력의 취약성 때문에 방송사 등과 제휴하여 TV용 애니메이션 시리즈 제작에 참여하고 있다.

이러한 제휴는 우리 애니메이션 제작사의 여건으로 볼 때 상당히 바람직한 제휴이기는 하나 방송사 자체가 정책적으로 시행되고있는 국산애니메이션 방영 비율을 맞추기 위해 억지로 애니메이션 제작에까지 참여해야 하는 현실은 바람직하지 못하며 그나마 연간 제작편수가 많지 않기 때문에 나머지 생산능력은 결국 미국 및 일본의 메이저 회사의 하청생산에 주력하고 있는 실정이다.

이러한 상황하에서 우리 애니메이션은 제작 업계의 체질상 극장용 애니메이션의 실패를 방송용 애니메이션에서도 되풀이 될 가능성 크다고 말할 수 있다.

근래에 이르러 많은 애니메이션 독립 기획사들이 생겨나고 자체기획을 통한 애니메이션 제작물들이 대기업의 투자를 끌어내고 외국과의 장기 계약 체결 등 괄목할 만한 성과를 거두어들이고 있기는 하나 이는 극소수에 불과하고 그나마 영세한 자본과 열악한 제작 환경 하에서 이러한 성과를 계속적으로 이어나가기에는 역부족인 것이 사실이다.

이상에서 살펴보았듯이 현 시점은 과도기적인 상황이라 할 수 있다. 한국애니메이션이 일보 전진하기 위해서는 이러한 모든 것을 하나로 묶을 수 있는 구심점이 필요하고 이에 대한 대안이 마련되어야 한다.

5. 비교분석 결과의 유의점 및 제안

우리 나라 애니메이션의 경우 아직은 그 제작체계나 산업으로서의 성숙도가 떨어지기 때문에 미국이나 일본과 같은 자유시장모델을 추구하는 것은 시기상조이며 국가의 정책적인 보호가 절대적으로 필요하다. 이러한 관점에서 국가지원 모델의 대표적 케이스인 프랑스, 캐나다의 경우를 지원체계 및 제작체계의 관점에서 우리의 경우와 비교 분석해서 우리 나라 애니메이션의 제작 및 지원 체계의 구심점 및 발판이 될 수 있는 제안을 해보고자 한다.

프랑스의 제작 및 지원 체계에서 도입될 수 있는 방안

- 애니메이션 산업 지원은 국립영상진흥원(CNC)을 일원화된 강력한 지원체계로 이루어짐.
- 프랑스의 영상산업 지원정책의 특징은 영화와 텔레비전 산업의 발전을 연계시킴.(애니메이션 제작을 위해 사용되는 지원자금의 대부분을 텔레비전 네트워크가 의무 제공)
- 자국제작물을 40%이상 방영해야하는 강력한 쿼터제 등을 통해서 영상 및 애니메이션 제작을 육성하고 있음.
- 국립영상진흥원(CNC)의 엄격한 관리하에 자국내 애니메이션 제작물에 점수제를 적용하고 차등 지원제를 도입, 애니메이션 제작물의 양질화를 꾀함.

(표10) 프랑스의 제작물 점수제도(Point System) 자료출처:CNC

	항목	점수
1	착안(concept)	1점
2	대본	2점
3	모델 디자인	2점
4	음악	1점
5	감독	2점
6	스토리보드	2점
7	B/G설정과 키(key)	1점
8	B/G제작	1점
9	애니메이션 제작장소	2점
10	원동화자 급여의 50% 지급	2점
11	선채화자 급여의 50% 지급	2점
12	촬영	1점
13	후반부 작업(post-production)	2점
	합계	21점

이처럼 프랑스의 영상산업 제작 지원정책은, 국제적 영화 조류에 역행하여 고립을 자초할 가능성도 없지는 않지만, 영상산업의 양적 확대뿐만 아니라 질적 발전을 가져온 지원정책으로 평가되고 있는 점에 우리는 유의할 필요가 있다.

최근 우리 나라 애니메이션 지원책도 프랑스의 경우를 일부 모델 케이스로 하여 지원금의 조성, 국산 애니메이션의 의무방영제 등을 실시하고 있다. 그러나 지나치게 관료주의적이며 응집력이 약한 다원화된 지원창구, 방송국과 제작사간의 주종적인 관계 등으로 인해 강력한 구심점 역할을 하지 못하고 있다. 그러므로 이러한 프랑스와 같은 강력한 제작지원 및 그에 대한 관리 체계를 우리가 도입한다면 일부 부작용을 감수하더라도 상당히 효율적인 제작 지원 체계가 될 수 있다.

캐나다의 제작 및 지원 체계에서 도입될 수 있는 방안

- 국립영화위원회(National Film Board of Canada)를 필두로 하는 국영 애니메이션 제작소 설립.
- 전세계의 재능 있는 애니메이터 등 우수인력 확보 직접 제작.
- Telecom Canada를 통한 세계 20개국과 공동제작 협정으로 공동제작 활성화

캐나다의 경우 프랑스 못지 않은 강력한 지원체계를 가지고 있기는 하지만 여기서 우리가 눈여겨볼 수 있는 것은 그들만의 독특한 제작체계이다. 캐나다 국립영화위원회(National Film Board of Canada)는 그들의 자체 애니메이션 제작소를 설립하여 전 세계의 재능 있는 애니메이터를 모아 제작지원 및 제작기반을 마련해 주고 있다. 이곳에서 제작되는 애니메이션은 일반 적인 경우와는 달리, 예를 들자면 100명의 애니메이터가 모여서 하나의 작품을 완성하는 것이 아니라 1인 1

작품 즉, 100개의 애니메이션을 제작하게 되는 것이다. 따라서 이곳에서 제작되는 애니메이션은 단편 애니메이션 위주의 비상업적 성격을 띄게 된다. 예술적인 가치로서는 전세계 애니메이션을 선도하고 영감을 주는 훌륭한 작품들이 많이 제작되고 있지만 상품으로서의 가치는 그리 높지 않고 이러한 이유로 90년대 중반에는 예산이 삭감되는 수모를 겪기도 했다.

애니메이션 육성책이 그 산업적인 가치인식에서 출발하였던 우리 나라의 경우, 캐나다와 같이 작가 개인의 작품제작을 위해 국가 예산을 투입하는 것은 현실적으로 실현되기 어렵다. 그렇지만 캐나다와 같은 이러한 제작체계, 즉 애니메이션 산업 육성을 위해 국가가 주도 할 수 있는 가장 직접적인 형태의 국립 애니메이션 제작소와 같은 지원체제는 우리와 같이 하청제작에 의존 해왔던 제작체계에 새로운 활력을 불어넣고 애니메이션 제작 고급인력의 흡수 등을 통해서 갈팡질팡하는 한국애니메이션 산업의 강력한 구심점 역할을 수행 할 수 있을 것이다. 이는 자본주의 논리에 다소 역행하는 감이 없지 않지만 우리 애니메이션 업계와 같이 자생 능력이 부족한 단계에서는 정부의 직접적인 개입이 필요하며 이러한 개입이 우리 나라 애니메이션 산업 구조의 체질 개선이 이루어지고 스스로 생존 할 수 있을 때까지는 한국 애니메이션 발전에 큰 기폭제역할을 할 수 있을 것이다.

6. 결론

애니메이션은 영화를 비롯한 다른 영상산업에 비해 상대적으로 문화적 특성이 강하지 않고 이질성이 적기 때문에 문화장벽을 뛰어넘어 흥미와 감동을 유발하는 특성을 가지고 있다. 또한 애니메이션은 다른 영상산업에 비해 상대적으로 수출이 용이하며 범세계적인 캐릭터 창출도 가능하다. 더 나아가 애니메이션산업은 경제적으로도 여러 가지 이점을 가지고 있다. 외화가득률이 약 95%로, 원자재 비중이 큰 여타 공산품에 비해 훨씬 낮다. 또한 초기 제작비용은 많이 들지만 재생산비용은 거의 제로에 가까운 고부가가치 창출산업이다. 이렇듯 애니메이션은 문화적 이질성이 적고 그 전파력이 강하여 관련 상품의 이미지와 국가 이미지 제고에 기여할 수 있다. 세계 수출시장은 가격경쟁, 품질경쟁에서 디자인, 이미지의 경쟁시대로 변화하고 있다. 애니메이션은 콘텐츠 산업 중에서도 가장 부가가치가 높은 유망산업이다. 그러나 애니메이션의 이러한 산업적 가치는 우리 애니메이션 산업이 당면한 문제를 잘 해결하여 충분한 경쟁력을 가질 수 있을 때에나 기대할 수 있는 것이다. 우리 애니메이션 산업의 하부구조가 이러한 기대를 전혀 할 수 없을 정도로 열악하지는 않기 때문에 전략산업으로 발전시킬 수도 있을 것이라는 기대를 우리는 가지고 있다. 그러나 이러한 희망론에 앞서 현실을 직시할 필요가 있다. 우리가 차세대 산업으로 기대를 거는 애니메이션산업은 지식기반을 요구하는 문화산업인 동시에 노동집약적 산업이며, 또한 대규모 자본을 필요로 하는 상반되는 특성을 동시에 가지고 있다. 세계 애니메이션 시장의 90%를 점유하고 미국과 일본의 애니메이션 제작사들은 바로 지식과 자본에 기반을 두고 있는 반면, 국내 애니메이션산업은 노동에 기반을 두고 있다. 미국과 일본이 양분하고있는 고부가가치의 애니메이션 시장 공략을 위해 프랑스, 영국, 독일 등 유럽국가는 애니메이션의 지식기반적인 특성을 염두에 두고 중국, 베트남, 필리핀 등의 아시아 국가들은 노동시장의 잠식을 위해 미국, 일본 그리고 노동력 기반의 한국 등 기존 체계를 위협하고 있다. 이중 한국이 가지고 있는 노동력 기반의 시장은 경우는 이미 후발국가에게 주도권을 넘겨주는 시점에 이르렀다. 이렇듯 최근 세계 애니메이션시장이 매우 빠른 속도로 확대 개편되어가고 있으며 고부가가치 시장잠식을 위한 치열한 쟁탈전이 벌어지고 있다. 우리 나라도 기대가 현실로 실현되기 위해서는 우선 정부의 관심과 육성정책이 있어야 함은 물론이고 우리의 애니메이션 산업이 본궤도에 오르기 전까지는 정부차원의 강력한 제작 및 지원체계가 뒷받침되어야 한다. 우리나라와 같이 노동시장에 기반을 두지 않고 있으며 오랜 애니메이션 역사와 창작 애니메이션 체계를 구축해온 서유럽 자본주의 국가들조차도 미국과 일본의 아성에 도전하기 위해 어떻게 지원체제를 구축하고 정책적 지원을 하고 있으며, 이러한 육성책들이 어떠한 성과를 거두고 있는가를 살피는 일은 여러 가지로 우리의 애니메이션산업계에 시사하는 바가 크다 하겠다.

참고문헌

1. 김희주, 애니메이션 산업의 수출전략산업화 방안, KIET정책자료 1998-11-30
2. 남장근, 일본 애니메이션산업의 성공요인과 시사점, 한국산업연구원, 1998-11-04
3. 디지털 조선 (Manhwa 조선 : 2001.02.15)
4. 디지털 조선(Manhwa 조선 : 1999.11.21, 2001.10.04)
5. 만화 애니메이션 연구, 커뮤니케이션북스 통권2호, 만화애니메이션 학회, 1998,
6. 문성기 외, 「한국 애니메이션은 없다」, 예솔, 1998.
7. 미주 및 유럽의 영화정책에 관한 연구, 영화진흥위원회, 2000.12
8. 애니메이툰, No.4, Vol. 12
9. 한국 경제 신문, OMJ 캠페인 제3부 "애니메이션 산업 -고부가 낚기",1999.02.19 .
10. 한국은행 춘천지점, 강원지역 애니메이션 산업의 현황과 육성방안,1998,11
11. 한국 문화콘 텐츠진흥원, 한불영상세미나자료집, TVFI Seoul Showcase 2001
12. John Halas, The Contemporary Animator p.7-9, Focal Press, 1990