

TV 만화영화의 문제점과 개선방향

이영 (연세대 아동학과 교수)

- I. 시작하는 말
 - II. TV 만화영화의 문제점
 - 1. 만화영화의 편성상 문제
 - 2. 저급 일본제작 만화영화의 수입
 - 3. 수입 만화영화의 내용문제
 - 4. 어린이프로그램 자문위원회 기능
 - III. 개선방향
 - IV. 구체적인 개선안
 - 1. 방송사
 - 2. 방송위원회
 - 3. 정보당국
 - 4. 제작자
 - 5. 부모와 시민단체
 - V. 맺음말
- 참고문헌

I. 시작하는 말

· 그동안 각계에서 많은 사람들이 누차 우리 나라 TV 만화영화에 대해 문제제기해 왔으나, 크게 개선되고 있지 않음.

· 그동안 제기된 문제점을 중심으로 TV 만화영화의 당면한 과제들을 다각도로 분석해 보고, 방송사를 포함하여 제작자, 정부, 방송위원회, 부모, 시민단체 등 여러 책임관련 분야 측면에서 구체적이고 현실적 대안책을 찾아보고자 함.

II. TV 만화영화의 문제점

TV 시청은 어린이들의 일상에서 상당히 많은 비중을 차지함(하루 평균 2~3시간 이상, 거의 매일 반복됨). 특히 만화는 중요한 예술의 한 장르로서 어린이에게 상상력, 자극, 다양한 지식, 정보, 가치관, 문화유산의 전달 등 유익하고 중요한 기능을 할 수 있음. 그러나 실제로 만화영화의 부작용과 관련된 심각한 문제점들이 많이 발견되었음.

<표 1> '97 방송사별 어린이시간대 방송시간 중 만화영화 편성비율

방송사	프로그램명	방송시간	제작국 및 주간방송량(분)				계
			미국	일본	영국	한국	
KBS1	재미있는 동물의 세계	월-금 17:30-18:00 토-일 18:00-18:50	100		150		250분
KBS2	열러라 꿈동산	월-금 17:00-17:30				150	600분
	세상체험 아빠와 함께	월-금 17:30-18:00					
	*달의 요정 세일러문	월-금 18:00-18:30		150			
	*그레이트 다간	월-화 18:00-18:30		60			
	*사이버탐험대 자니퀘스트	수-목 18:00-18:30	60				
	*두치와 뿌꾸	금 18:00-18:30				30	
MBC	*소년기사 라무	월-수 17:20-17:50		90			300분
	*빨간망토 차차	목-금 17:20-17:50		60			
	*컴퓨터 형사 가제트	월-금 17:50-18:10	150				
SBS	*마법소녀 리나	월-목 17:30-17:55		100			320분
	*피구왕 통키	월-목 17:30-17:55		100			
	*고슴도치 소닉	월-목 18:20-18:50	120				
계			430	560	150	330	1,470분

*는 만화영화

1. 만화영화의 편성상 문제

· 어린이 프로그램 중 만화영화가 차지하는 비율이 너무 과다함.

1997년 4월 현재, 어린이 프로그램 방송시간 중 만화영화 편성비율은 평균 62.6%, 특히 MBC, SBS는 100%였음(<표 1> 참조). 또한 크리스마스나 추석, 설날 같은 명절과 연휴기간에는 대부분 '특선'이라는 이름을 붙인 외국만화영화를 방송하거나 기존의 만화를 재방송함.

· 만화영화 중 수입영화에 지나치게 편중되어 있을 뿐만 아니라, 특정국가(미국, 일본)에 의존도가 극심하다(<표 2> 참조).

<표 2> '96 방송사별 텔레비전 만화영화 수입 현황(단위 : 편)

	KBS	MBC	SBS	EBS	계
일본	331(68.7%)	284(69.6%)	249(60.7%)	8(6.2%)	872(61.1%)
미국	130(27%)	21(5.1%)	136(33.2%)	-	287(20.1%)
프랑스	16(3.3%)	85(20.8%)	22(5.4%)	7(5.5%)	130(9.1%)
기타	5(1.0%)	18(4.4%)	3(0.7%)	113(88.3%)	139(9.7%)
전체	482	408	410	128	1,428

총 11개 만화영화 중 <두치와 뿌꾸>(KBS2)를 제외한 나머지는 모두 수입 만화임. 수입국 중 일본제작 61%, 미국제작 20%로 가장 많음. 현재까지 외국영화 법정 의무 편성율은 20% 이하로 고시하고 있으나(방송법시행령 제29조) 만화영화에 대한 별도 기준이 없으므로, 만화영화도 영화 전체 편성비율에 합산하여 계산됨.

최근(97년 3월) 공보처에서 1998. 5. 1. 이후부터 지상파 TV에 국산 만화영화 의무편성비율을 50% 정도로 고시할 예정이라고 발표함. 현실적으로 얼마나

가능하며, 실천의지가 있는지 의문시됨(규정 이행 안 했을 때 어떤 법적조치 취할 것인지?)

· 어린이 프로그램 제작을 위한 전문 PD도 없이, 어린이에게는 만화가 가장 인기 있는 장르라는 안이한 발상으로 수입만화로 시간때우기식으로 편성하는 것은 지나친 편의주의적 발상임.

또한 만화영화의 내용과 질에 관계없이 시청률만을 의식하여 저급만화를 낮은 가격으로 수입하여 방영하는 것은 어린이들의 미래와 우리 사회의 미래를 고려하지 않고 수익성만을 고려한 무책임한 일임.

· 어린이시간대의 예고편 방송-성인프로그램을 위해 편집된 예고편을 어린이만화 시작 전후시간대에 집중적으로 방송하고 있는데, 선정적, 폭력적, 비교육적 내용이 많아 어린이가 시청하기에 부적합한 경우가 많음이 지적됨.

예) SBS <허용의 불꽃>, <투나잇쇼>, <영화특급 예고> 등

MBC <미망>, <욕망>

KBS2 <머나먼 나라>, <불멸의 사나이>, <내 안의 천사>, <슈퍼선데이>

<연계가 중계> 등(허경리, 1997)

2. 저급 일본제작 만화영화의 수입

· 현재까지 수입된 만화영화는 외국에서 제작된 만화영화 중에서도 수입가격이 싸고 그 질적 수준이 저급에 속한 만화가 대부분임.

· 특히 일본만화영화는 법적으로 아직까지 일본문화의 개방이 허용되지 않는 현상 때문에 제작국을 밝히지 않고 등장인물 이름이나 지명 등을 우리나라 이름으로 번역하여 방송함으로써 문화적 정체성이 채 형성되지 않은 어린이들로 하여금 일본문화 정서를 우리 문화로 착각 또는 오인하게 할 소지가 큼(윤선희, 1996).

더욱이 일본만화영화가 어린이 시청시간대를 과다 점유함으로써 어린이들의 사고방식과 생활양식을 일본화시킬 우려가 큼.

· 만화영화의 캐릭터 사업.

만화영화수입과 병행하여 캐릭터 팬시를 함께 수입하여 판매함으로써 일본 대중문화에 대한 무분별한 종속현상을 초래함은 물론, 어린이를 상업주의에 이용하는 비윤리적 사업임(방송사에서 직접 캐릭터 판매사업을 벌여 캐릭터 판매수입이 방영권 수입의 13배가 되는 만화도 있다고 함).

3. 수입 만화영화의 내용문제

가. 폭력성

- 수입된 일본만화의 특징은 대체로 이야기 줄거리가 단순하며, 특히 무국적상황으로 각색된 폭력물이 많고, 공상과학만화는 폭력과 잔인성이 난무하고 강한 섬광과 같은 시각적 자극과 비명소리와 같은 청각적 자극 등 강렬한 자극을 동반시킨다(주은희, 1996 ; 한국방송개발원, 1997 등에서 지적).

- 폭력적 장면에 노출되는 시간이 많고(25분 중 10전 이상 · 한국방송개발원, 1997), 폭력의 가해자는 초능력을 가진 초자연적 존재로서 신비한 힘을 가진 매력적인 존재(54%)로 묘사, 피해자는 평범하고 연약한 인간(47%)으로 묘사.

- 초능력에 대한 막연한 환상을 가지는 어린이에게 폭력을 행사하고자 선망하게 할 우려 지적됨.

- 또한 폭력의 동기 면에서도 주인공, 주인공의 친구들에 의한 선의의 목적을 가진 폭력이 전체 폭력의 42%(악인의 폭력 48%)나 됨. 선의의 목적을 위해서는 폭력도 정당화될 수 있다는 메시지를 강하게 전달(그릇된 가치관 심어줄 가능성 있음).

- 더욱이 폭력의 묘사에서는 폭력을 행하는 장면만 있을 뿐, 폭력으로 인해 희생자가 받는 고통에 대해 보여주지 않기 때문에, 폭력행위를 쉽게 모방하면서 폭력의 부정적 영향(비인간성)에 대해 무감각하게 만든다.

- 폭력의 결과에 대해 둔감화시킬 뿐 아니라, 가해자에 대해 적절한 보상이나 처벌이 없이 언제나 폭력이 성공한다는 식의 교훈을 얻기 쉽다.

- 폭력의 출현빈도도 많지만, 대부분은 일회성보다는 반복적이고 지속적인

폭력장면이 많고, 거의 같은 수준의 폭력장면이 모든 방송사의 만화영화에서 매일 반복되며, 재방송까지 이어지는 현실을 감안할 때 폭력장면의 누적된 노출은 심각한 문제가 아닐 수 없다.

· 폭력이 재미를 위해 사용되며(특히, 버튼을 이용하여 미사일을 발사하는 등 도구를 사용한 폭력이 많고, 폭력의 결과에 대한 인간적인 책임감 등에 대해 전혀 묘사하지 않고 승리와 패배라는 단순논리에 익숙하게 함), 남을 괴롭히는 목적으로 폭력을 사용함(조혜경, 1986 ; 양영희, 1992 ; 임청산, 1996 등 지적).

· 현실과 비현실에 대해 분별능력 없는 어린이로 하여금, 현실에 기반을 둔 폭력보다 만화영화에서 보여주는 다양하고 과장된 폭력이 더욱 심각한 역기능 초래함.

나. 왜곡된 성인의 가치관을 반영

· 성인의 탐욕, 집착, 복수, 이기심 등을 잔혹하게 그리고 있음

예) <은하철도 999>(장례식 분위기를 즐기기 위한 살인)

- 성적 갈망, 일확천금, 무소불위 영웅주의, 비인륜성

예) <마스크>(미녀만 보면 침을 흘리는 내용, 탈옥, 괴물인간을 국수기계에 넣어 스파게티로 만든다) 등(허경리, 1997 등 지적).

다. 민족적, 문화적 정체감을 모호하게 만들

· 일본만화의 경우 제작국을 밝히지 않고 무국적 상황 또는 한국 상황으로 수정되어 방송되나, 은연중에 서구화된 캐릭터로 포장한 일본식 문화가 전달됨 [일본식 죽음의 미화, 집단을 위해 개인의 죽음도 불사하는 희생, 대장(오야붕)과 부하(꼬붕)의 절대적 복종관계 등]

· 미국만화의 경우, 서구적 캐릭터가 세계의 통합과 절대적 지도자가 되려는 내용을 많이 보여줌으로써 미국식 세계관이 강조되어 서구문화 우월주의에 젖어들 우려가 크다.

· 기타-방송사의 왜곡된 경영정책으로 무분별하게 일본만화가 수입됨에 따라 어린이는 물론 청소년, 대학생에 이르기까지 일본만화의 신드롬에 종속되어 가고 있다. 특히 일본만화와 디즈니만화의 캐릭터 사업은 어린이뿐 아니라 주부들을 캐릭터 상품의 소비자로 길들이고 있다.

라. 도식화된 선과 악의 이분법적 사고 조장

대부분의 만화에서 선과 악의 대립구도로 줄거리 전개됨.

예) <마법소녀 리나>, <그레이트다간>, <타이의 대모험>.

따라서 어린이는 선과 악에 대한 이해없이, 선한 자는 무조건 정의로운 칼(힘)을 언제 어디서나 사용할 수 있다는 맹목적 가치관 전달됨. 또한 자신과 생각이 다른 사람과는 싸워서 승리해야 한다는 편협한 사고를 갖게 된다.

마. 상식에 위배되는 줄거리 전개

예) KBS2 <천사소녀 네티>-‘정의로운 도둑’으로 변장한 소녀가 물건을 훔친다는 줄거리. <마법소녀 리나>-좀더 견게 만든다는 이유로 마법을 이용하여 산을 파괴한다. <마스크>-나이트클럽의 전망을 해친다고 남의 건물을 날려버린다.

바. 과학이 주로 파괴와 폭력적인 문제해결 수단으로 이용됨

예) <사이버탐험대>, <그레이트다간>, <은하철도 999>, <타이의 대모험>, <마스크> 등.

-왜곡된 과학만능주의, 개인의 목적을 위해 불가치적 수단 사용.

4. 어린이프로그램 자문위원회 기능

· 방송위원회는 어린이 대상 프로그램의 특수성을 감안하여 1995년도부터 어린이프로그램 자문위원회를 구성하고 어린이프로그램에 대해 보다 철저한 사전심의를 기하고 있다. 1996년도 심의신청된 어린이 만화영화 중 총 25%를 조건부방송가 또는 방송불가 결정하였다(<표 3> 참조). 그러나 사전심의대상이 되는 수입만화영화는 공보처에서 수입추천된 상태로서, 심의과정에 한계가 있다(심의의뢰되는 만화영화의 대부분이 저급이므로 모두 불가하기 어렵다).

<표 3> '96 텔레비전 만화영화 심의 현황(단위 : 편)

	심의 편수	방송가	조건부 방송가	방송불가
'96.1~12.	1,428(100%)	1,062(74.4%)	340(23.8%)	26(1.8%)

· 어린이프로그램 자문위원회의 현행 심의에서는 폭력성, 선정성, 왜색, 정서 저해 등의 장면을 위주로 심의하고 있을 뿐, 주제나 내용, 질적수준에 대해 심의하고 있지 못하다.

· 구체적인 심의기준이 마련되어 있지 않아 심의위원의 주관에 따라 해석이 달라지기 쉽다.

III. 개선방향

· 어린이 프로그램의 편성비율에서 만화영화가 차지하는 비율은 축소시키고, 다양한 장르의 어린이 프로그램을 개발하여야(만화 위주의 편성 지양하고, 과학/정보, 시사/정치, 사회/환경, 문화/예술, 기행/역사 등 다양한 장르의 프로그

램 개발).

· 국내제작 만화산업이 취약하여 수입만화영화에만 의존하는 현실에서 탈피하여, 질 높은 국산 만화영화를 적절히 공급할 수 있도록 만화산업이 육성되어야.

· 외국, 특히 일본과 미국에 의존하여 수입하고 있는 상황에서 특정국가 위주의 만화수입을 지양하고, 부득이 수입하게 될 경우에는 질 높은 만화영화를 선정하도록.

· 만화의 교육적 기능을 적극 활용하도록.

IV. 구체적인 개선안

1. 방송사

가. 어린이프로그램에 대한 과감한 투자

· 다양한 프로그램 제작

앞으로 방송시간이 연장됨에 따라 어린이 프로그램의 질적 수준은 더욱 중요시되어야 함. 따라서 만화영화 및 수입 만화영화 위주의 편성을 줄이고 다양한 장르의 어린이 프로그램을 개발하여 편성하기 바람(해외 선진국에서는 일찍부터 다양한 어린이전문프로그램을 접하게 함). 이를 위하여 방송사에서 얻은 수익금을 어린이프로그램제작에 과감하게 투자하여야 할 것임.

예) 어린이들의 일상적 생활에서 발생하는 크고 작은 갈등을 해결해나가는 방식을 보여주는 드라마, 세상의 여러 가지 일들을 어린이 눈높이에 맞추어 해석해 주는 어린이대상 뉴스 및 시사프로그램, 필요한 정보를 제공하는 매거진프로그램, 역사의 교훈을 제공하고 세계 각국의 풍물을 보여주는 기행프로그램, 인간의 몸에서부터 동물·자연·발명품에 이르는 다양한 과학정보 프로그램, 지구의 주인공으로 살아갈 '어린이들에게 더불어 사는 세상에 대한 사회화

경 프로그램(부경희, 1997) 등 어린이의 풍부한 정서, 건전한 정신, 올바른 품성을 함양시키고, 올바른 가치관을 확립하는 데 기여할 수 있는'(MBC 방송강령, SBS 방송강령) 프로그램을 방송하기 바람.

· 어린이 프로그램 제작을 위해서는 어린이에 대한 전문적 이해가 절대적으로 필요하고, 철저한 사전연구와 사후평가 등 상당기간의 준비와 세심한 주의를 기울여야 어린이의 관심과 흥미를 끌 수 있으므로 어린이 전문PD제도의 도입이 시급하다.

· 만화의 자체제작이 현실적으로 무리가 있어 수입 만화영화를 방송하는 것이 불가피한 경우, 만화영화 선정책임자는 외국 만화영화에 관한 폭넓은 정보수집을 통해 수준 있는 만화를 선정하도록 의식을 가지고 노력해주길 바람. (EBS의 <참 바쁜 세상>은 재미와 유익함을 주는 좋은 만화이다.)

나. 국내 우수만화 제작을 위해 적극적으로 투자해야

특히 공영방송은 방송사업에서 얻은 이익을 우수만화제작에 재투자하여야 함. 지난 10년간 방송사에서 자체 제작한 편수는 KBS 3종, MBC 5종, SBS 2종에 불과하며, 금년 들어서 3개 방송사에서 자체 제작계획 발표하였음(<조선일보>, 1997. 2. 25). 매우 고무적이거나, 일회성이 아닌 보다 장기적인 계획 수립되어야 함.

다. 성인용 프로그램의 예고방송 편성시 어린이 시청시간대는 금해야.

대신, 어린이를 위한 문화행사, 교육정보, 전시회 등 방영.

라. 시청률 경쟁으로 인하여 방송사마다 폭력성/선정성이 다분한 질 낮은 만화를 경쟁적으로 방영하기보다 방송사 간의 협조를 통하여 다양한 장르의 프로그램을 개발해야 할 것임.

2. 방송위원회

· 장면중심 심의에서 벗어나 내용 심의까지 심의의 폭을 넓혀 좀더 철저히 질적 통제해야(폭력성, 선정성, 왜색에 대한 장면심의뿐 아니라 주제, 내용, 메시지, 화질 등 포함하여 좀더 강화된 심의를 해야 함).

· 심의기준을 구체화하여 심의의 신뢰도와 타당도는 물론 효율성을 높이자.

예) 폭력지수를 등급화 또는 code화한다(폭력적 행동빈도, 지속시간, 잔인성의 정도, 반복횟수, 섬광강도, 지속시간, 반복횟수, 비명소리 등 청각적 자극의 강도, 반복횟수, 지속시간, 욕설 등 언어적 공격의 빈도, 지속시간, 반복 등 고려).

· 외국처럼 시청 허용연령을 명시하거나 폭력지수등급화 명시, 내용의 부적합성을 화면에 권고하는(시청자 권고제도) 등 보다 적극적으로 어린이를 보호하는 제도를 검토할 것.

3. 정보당국

· 외국제작 만화영화를 수입추천할 때는 일정한 수준 이상의 작품만 허가하도록 할 것(제도적으로 수입허가를 위한 심의과정에서 어린이 전문가의 자문 얻을 것).

· 수입의존도 줄이고, 양질의 국산만화제작 지원할 것(계획발표되었으나, 현실성이 있는지, 실천의지가 있는지)

· 일본 수입만화는 원작 그대로 번역하여 방송하고 제작국을 표기함으로써, 어린이 시청자를 오도하는 방송현실을 개선하고, 일본문화에 대한 비판의식도 키우자.

4. 제작자

- 우리문화와 정서에 맞고 유익하면서 재미를 주는 만화를 제작해 줄 것.

우리사회전반에 걸쳐 폭력이 만연되어 있고, 어린이들 또한 폭력위주만화에 길들여져 있어 박진감, 빠른 화면 전환, 시각·청각적 자극 등에 흥미 느낌. 따라서, 국산만화 제작시 비용절감보다 어린이의 흥미와 관심을 우선적으로 고려해야 외국만화와 경쟁력 생김. 부득이 폭력을 묘사해야 할 경우라면, 장면의 수를 줄이고 부정적 결과에 대해 심도 있게 묘사하며, 비폭력적인 문제해결 대안을 제시해 줄 것. 다양한 주제의 이야기 구성이 필요함.

- 한국만화의 경쟁력이 아직은 낮은 상태이므로, 해외제작사와의 공동제작을 통해 기획-제작-유통에 이르는 만화산업의 기술수준을 높일 수 있을 것.

5. 부모와 시민단체

- 부모들은 TV만화를 시청하는 시간을 어린이로부터 해방되는 여유시간 정도로 생각하거나, 어린이프로이므로 내용도 안전하거나 유익할 것으로 안이하게 생각하지 말아야 함.

- 어린이들의 TV 시청시간에 대해 관심가지고, 가능하면 가족과 함께 시청하면서 프로그램 선택에서부터 내용에 관해 토론하며 시청지도하여야 매스미디어를 유익하게 활용할 수 있음.

- 부모들이 힘을 합하여 TV 만화영화의 폭력성을 줄이고 질적 향상을 요구하는 학부모단체의 압력을 행사하여야 함(미국: The Surgeon General's Repprot. 학부모의 TV 소비자단체인 ACT가 행사한 압력으로 1970년대 이후 TV 어린이 프로그램의 출발제가 되었음. 문용린, 1990).

- 시민단체는 그동안 어린이 TV 만화영화에 대해 가장 많은 관심을 가지고 모니터링을 통해 일반시민과 부모의 주의를 환기시켜 왔다. 앞으로도 보다 많은 모니터링요원을 양성하여, 계속하여 사회의 주의를 환기시켜 주길 바란다.

V. 맺음말

· TV 매체가 어린이에게 미치는 긍정적·부정적 영향의 심각성 재인식되어야 함(그릇된 가치관, 반사회적 행동 유도, 상업주의, 폭력, 부정적 태도야기, 스테레오타이프를 만들고 심성 파괴 등 우려. 동시에 교육, 계몽, 훌륭한 여가 수단, 고유한 문화와 가치관 전달, 폭넓은 간접경험 제공 등 긍정적 효과 기대)

· 세계 TV와 어린이대회(1995)에서 선언된 권리처럼, 어린이들은 악영향으로부터 보호되어야 하며, 상업적 이득을 목적으로 이용되어서는 안 됨. 동시에 어린이들이 매스미디어를 통해 정보를 얻고 사회적 문화적 혜택을 보장받을 권리 보호해 주어야 함.

참고문헌

방송위원회, “텔레비전 편성의 다양성 분석 보고서”, 1996.

양영희, “유치원 아동의 VTR 시청과 공격성간의 관계—만화영화를 중심으로”, 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문(1992).

임청산, “한국만화의 창작표현과제 : 예술성, 선정성, 폭력성 및 심의활동을 중심으로”, '96 서울 국제만화페스티벌 국제 심포지엄 발표논문, 1996, pp. 27 ~30.

조혜경, “텔레비전의 폭력장면이 유아의 공격성에 미치는 영향”, 중앙대학교 대학원 석사학위 논문, 1986.

주은희, “만화를 통한 유아의 삶 읽기”, '96 추계 학술 심포지엄 여성, 남성, 대중문화 발표논문. 1996, pp. 115~141.

윤선희, “텔레비전 만화영화 문제점과 그 대안”, '96 추계 학술 심포지엄 여성, 남성, 대중문화 발제원고 1996, pp. 143~149.

허경리, “어린이 TV 프로그램 및 방송시간대의 실태와 문제점”, 경제정의실천시민연

합 방송모니터회 주최 ‘어린이시청자를 위한 푸른 방송만들기’ 발제원고, 1997.
한국방송개발원, “텔레비전 만화의 폭력성 분석(맥락적 요인분석을 중심으로)”, 1997.