

국내 애니메이션산업의 활성화를 위한 투자인프라 분석 및 정책대안연구*

한창완

(세종대학교 만화애니메이션학과 교수)

- I. 시장현황분석
- II. 시장분석을 통한 정책연구문제
- III. 국내 애니메이션산업 투자인프라 현황분석
- VI. 업계 및 학계의 대안
- V. 애니메이션산업관련 현재 법안현황
- VI. 대안제시를 통한 법제화방안
- VII. 결론(통합된 의결도출통로 마련)

I. 시장현황분석

한국의 애니메이션산업은 거대한 패러다임 전환기에 서 있다. 아날로그 방식에서 디지털방식으로의 제작체제 개편과 하청 위주의 제작시스템에서 기획창작 시스템으로의 과감한 전환시점에 당면하고 있다. 또한 세계경제가 침체일로에 있는 현재, 국내 애니메이션업계 또한 구조조정과 체질개선이 우선되어야 회사가 생존할 수 있는 기로에 서 있다.

실제 국내 애니메이션계의 공동된 희망은 전체시장의 파이가 커지는 것이다. 그러한 바램은 기획 프로듀서나 제작자, 그리고 애니메이션 감독 및 연계사업을 진행하는 모든 시장 참여자들이 공유하고 분배할 수 있는 자본의 규모가 시장 내로 확대되어 유입되어야 함을 의미하며, 모두의 의견을 집결시켜 그러한 시장환경을 조성해야하는데 힘을 모아야 할 때이다.

미국과 일본의 하청제작물량이 급속도로 감소하고 있고, 중국과 베트남등지의 애니메이터 인건비가 국내 인건비의 1/10수준까지 계약되고 있는 상황에서 국내 제작사의 경쟁력은 결국 기획창작 애니

* 본 논문은 서울산업진흥재단 서울애니메이션센터 2001 연구저술지원으로 2002년 2월 발간예정인 『한국 만화애니메이션산업정책론』의 「애니메이션 투자인프라 분석 및 정책대안 연구」의 일부분을 논문으로 재작성한 것임.

<한국애니메이션 시장의 구조현황 변화추세>

- ① 아날로그식 제작방식 → 디지털식 제작방식(기획창작 및 국제하청제작)
 - ② 도제식 애니메이터 인력공급시장 → 실험단편 제작 신진애니메이터들의 인력공급시장
(애니메이션 감독의 마이너 시장 성립, 관련대학 졸업인력의 시장진입 성공사례 도출)
 - ③ 자체자금기반의 작품제작 → 외부투자자금 유입으로 인한 체계적 관리
 - ④ 업계자체의 마케팅 → 정부의 정책적 지원과 기존 영화기획 배급업계의 마케팅력 결합
 - ⑤ 제작능력(production)의 특화 → 기획능력(pre-) 및 마케팅능력(post-)의 확대
 - ⑥ 공중파방송의 독점시대 특화 → 케이블방송 및 위성방송을 기반으로 한 디지털방송으로의 전환
- ※ 성공사례의 부분적, 공개적 도출필요
- * 국내 극장용 장편의 가능성제시 성공모델(<아기공룡 둘리 얼음별 대모험>)
 - * 한미 공동제작 및 해외시장 TV시리즈 배급성공모델(시네픽스의 <큐빅스>)
 - * 한일 공동제작 및 캐릭터비즈니스 성공모델(손오공의 <탑블레이드>)
 - * 국내 OVA시장의 틈새시장 성공모델(서울무비의 <누들누드>)
 - * 외부 펀드 제작비 조달 및 영화기획 배급업체와의 연계 성공사례
(<원더풀에이즈> <마리아이야기> <바리공주> <아치와 씨팍> <망치> 등)

메이션의 과감한 제작 밖에 기대할 수 없으며, 국내시장목표가 아닌 해외시장을 최종목표로 한 마케팅능력이 최우선으로 필요하게 되어 있다.

그러나 최근 방한했던 미야자키하야오의 소감처럼, 국내 애니메이션 제작사들의 제작노하우는 세계적 수준이다. 일본에서 개봉될 <천과 치히로의 행방불명>도 국내 제작사들이 제작에 참여했으며, 미야자키 하야오가 고맙다는 찬사를 보낼 정도로 충분한 제작력을 보유하고 있음이 검증되었다. 다만 캐릭터디자인과 시나리오 창의력, 그리고 그러한 작품을 전체적으로 기획하고 마케팅할 프로듀서와 아트디렉터의 역할이 필수적으로 대두된다.

국내 애니메이션시장은 가능성이 있다. 그러한 가능성은 신진인력의 지속적인 수급시스템이 자리를 잡아가고 있으며, 해외 애니메이션 페스티벌에서도 그들의 능력이 인정받기 시작했다. 결국 실질적인 지원정책으로 이러한 기회를 실제 성공사례로 만들어 갈 수 있는 통합된 애니메이션계의 노력이 필요하다.

많은 외부자본이 투자된 국산 블록버스터 애니메이션이 이제 본격적으로 개봉될 것이다. 모두의 애정으로 그 작품들의 성공을 희망해야 하며, 그들의 성공만이 국내 애니메이션계로의 외부자본 유입을 촉발시킬 것이다.

<세계애니메이션 시장의 제작물량 감소원인 >

- ① 주기별 제작물량 축소시기(이미 제작된 작품의 리사이클링 시기)
- ② 소구대상 수용자들을 대상으로 한 엔터테인먼트 대체상품의 확대(게임, 레포츠, 음반, 인터넷 등)
- ③ TV방송 프로그램의 다양화 및 디지털화(쌍방향 정보기반 프로그램 성격전환)로 편성시간대의 축소
- ④ 비디오시스템에서 DVD 및 유선, 무선의 VOD서비스체제로의 전환
(인프라 및 하드웨어 시스템 개발로의 자본이동)

이 논문에서는 결국 이러한 외부자본의 실질적인 시장유입을 위해 업계와 학계는 어떠한 대안을 제시하고 있으며, 그러한 대안에 기반한 공익적인 정부정책은 실제 어떠한 형태의 법적 조항으로 규정되어야 하는지를 제시하려고 한다.

II. 시장분석을 통한 정책연구문제

시장의 변화상황과 현재 직면한 패러다임 전환기의 분석을 통해 다음과 같이 정책연구문제를 도출한다. 정책을 수립하기 위해서는 문화산업의 단위시장 내에서 구조적인 문제점을 해결해낼 수 있는 근본적인 연구문제가 제시되어야 하며, 정책의 결정은 그러한 문제를 본질적으로 해결할 수 있는 세부적 사안까지 설정되고 집행되어야 정책수립의 효율성 및 공익성을 극대화시키게 된다.

※ 애니메이션산업관련 정책연구문제 및 문제도출동기

① 국내 애니메이션산업의 시장규모를 확대시키기 위한 구조적 본질은 무엇이며, 그러한 본질을 해결하기 위한 기존 시장모순의 해결방안과 연관된 정책대안은 무엇인가?(국내 애니메이션의 제작물량을 극대화시킬 수 있는 방법이 우선되어야 애니메이터들의 노동기회를 확보하며, 우수작품의 등장기회도 확대될 수 있다. TV편성시간의 확대와 제작자본유입의 활성화를 중심으로 문제도출)

② 애니메이션산업의 정책수립을 위한 아이디어 제안과 구체적인 전략을 개발하기 위한 기초연구작업의 지원정책은 무엇인가?(국내 애니메이션산업의 정책수립을 위한 이론적인 연구토대와 기초통계자료 및 개념정리의 연구실적 부족에 의해 문제도출)

③ 국내 애니메이션의 해외시장진출을 확대하기 위한 정책대안은 무엇인가?(국내시장만으로는 극장용 장편 및 TV시리즈의 수익성이 담보되지 못하는 국내현실을 보완하기 위해 해외시장개척은 필수적이라는 업계의 문제의식으로부터 도출)

④ 애니메이션산업의 정책결정과 집행을 효율적으로 하기 위해 업계 및 학계에 대응하는 정책부서의 전문라인은 어떠한 방식으로 설정되고 운영되어야 하는가?(애니메이션관련 정책부서의 전문성과 통합성이 필요)

⑤ 애니메이션 업계 및 학계의 다양한 의견을 조율하고 통합할 수 있는 민간기구로서의 단일화된 대안형성기구는 어떻게 조직화되어야 하며, 그러한 기구의 정당성은 어떠한 운용목적으로 제기되어야 하는가?(업계와 학계의 다양한 의견을 조율하고 통합할 단일통로가 필요하며, 그러한 통로가 마련되어야 정책관련부서와의 원활한 정책수립의 효율성이 담보될 수 있다)

III. 국내 애니메이션산업의 투자인프라 분석

1. 애니메이션산업의 투자인프라 현황

1) 영화전문 벤처투자펀드 결성현황

(1) 무한 영상투자조합 1호(2000년 1월 7일 결성)

특징	규모	출자지구성
영상벤처투자조합	115억 원	무한기술투자, 중소기업진흥공단, 시네마서비스(영화배급), 새한(비디오배급), 네띠앙(온라인프로모션), 로커스, 이지클럽, 케이엠인터넷, 지오인터랙티브 등

· 115억 원 규모의 국내 최초의 영화전문펀드로 영화전문회사와의 전략적 제휴 관계를 통해 국내 영화 투자를 전문적으로 하고 있다.

· 2000년에 <비천무> 등의 흥행으로 성공적인 투자성적을 거두었으며 2001년에도 <나에게도 아내가 있었으면 좋겠다>의 성공과 함께 <인디언 썸머> <무사> 등의 흥행기대작에도 투자를 하였다.

· 2000년 19편의 영화에 101억3천만 원 투자, 2001년에 10편에 총 100억 원 투자계획.

(2) 드림영상 1호 벤처투자펀드(2000년 6월 결성)

특징	규모	출자지구성
영화전문투자	총 135억원	드림벤처캐피탈

· 2000년 2편의 영화에 38억2천만 원 투자, 2001년에 2편에 총 40억원 투자계획.

(3) 코웰멀티미디어 벤처투자펀드(2000년 6월 결성)

특징	규모	출자지구성
영화전문투자조합	총 100억 원	코웰창업투자, 디지털임팩트(10억 원)

· 2000년 2편의 영화에 8억원 투자, 2001년에 8편에 총 32억원 투자계획.

(4) 소빅 1호(2000년 12월 결성)

특징	규모	출자지구성
영화전문투자조합	총 100억 원	소빅창업투자

·2001년 5편에 총 25억 원 투자계획.

(5) 튜브영상(2000년 12월 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 100억원	튜브 인베스트먼트

·2001년 6편에 총 60억 원 투자계획.

(6) 벤처플러스멀티미디어(2000년 12월 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 100억 원	벤처플러스

·2001년 3편에 총 40억 원 투자계획.

(7) 일신 애니메이션(2000년 12월)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 50억 원	일신창업투자

·2001년 3편에 총 20억 원 투자계획.

(8) 드림 애니메이션(2000년 12월)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 50억 원	드림벤처캐피탈

·2001년 1편에 총 6억 원 투자계획.

이상과 같이 2000년 1월부터 12월 중 영화전문투자를 목적으로 결성된 창업투자조합은 총 8개로, 그 결성금액이 750억 원에 달하여, 중소기업청에서는 8개의 영화전문투자조합 전체에 대하여 결성총액의 32%에 달하는 240억 원을 창업 및 진흥기금으로 출자하였다.

이상의 펀드들은 2000년 중 23편의 영화 및 애니메이션에 총 147.5억 원(편당 6.4억 원)을 투자하였고, 2001년에는 38편의 영화 제작비용 중 323억 원(편당 8.5억 원)을 투자할 계획이다(2000년 한국영화 제작현황: 제작편수 58편, 제작비용 870억 원).

2000년 중 주요 투자사례(투자금액, 투자시기)는 다음과 같다.

<비천무>(8억 원, 1월) <화산고>(10억 원, 1월), <무사>(5억 원, 1월) <칭춘>(11억 원, 6월) <시월애>(24억 원, 7월) <인디언 썸머>(9.5억 원, 8월) 등

2) 중소기업진흥공단의 창업지원기금을 배정받은 영화전문투자조합(2001년 4월기준)

(1) 페타엔터테인먼트(2001년 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 100억 원	중소기업진흥공단(30억원), 명필름(20억원), CJ엔터테인먼트(20억원), 페타캐피탈(15억원), 새롬엔터테인먼트(10억원), YBM 서울음반(5억원) 등

(2) 튜브영상 2호(2001년 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 100억 원	튜브엔터테인먼트

(3) 센츄리온멀티미디어(2001년 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 60억 원	베어엔터테인먼트

(4) 소빅 2호(2001년 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 60억 원	소빅창업투자

(5) 드림영상IT 3호(2001년 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 80억 원	

(6) CJ엔터테인먼트 1호(2001년 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 80억 원	CJ엔터테인먼트(36억 원), 중소기업진흥공단(24억 원), 영유통(10억), 드림디스커버리(10억) 등

(7) MVP엔터테인먼트 1호 조합(2001년 결성)

특징	규모	출자자구성
영화전문투자조합	총 100억 원	MVP창업투자

·2001년 ‘인디언 썸머’에 5억원, ‘엽기적 그녀’에 6억원 각각 투자

(8) KMAV 1호 벤처투자조합(2001년 결성)

특징	규모	출자자구성
영상투자전문	총 50억 원	한능벤처기술투자, 새롬엔터테인먼트(27억 원)

3) 기타 애니메이션 관련 투자조합 현황

(1) 영상전문투자조합

특징	규모	출자자구성
영화, 게임, 인터넷 등의 분야에 중점 투자	총 50억	산은캐피탈

(2) 프라임 멀티미디어 투자조합

특징	규모	출자자구성
영화, 애니메이션, 게임 제작에 투자하는 엔터테인먼트 펀드	총 100억 원	일본의 종합엔터테인먼트그룹인 오메가 프로젝트사가 10억 원을 투자(2000년 8월)

·투자대상 영화에는 젊은기획(대표 이희주, 윤숙희)의 첫 제작영화인 <마녀>와 <오디션>의 미이 케 다카시가 감독하는 <고로시아 Killer>가 선정되었다.

(3) TNT멀티미디어 콘텐츠 투자조합(2000년 8월 23일 결성)

특징	규모	출자자구성
게임, 방송, 캐릭터, 미디어, 연예 등에 전문적으로 투자	86억원	무한기술투자

·게임, 방송, 캐릭터, 미디어, 연예 등 5대 성장형 콘텐츠 산업에 전문적으로 투자하여, 원소스 멀티유즈 전략을 통해 콘텐츠 활용을 극대화하고 있다.

(4) 손오공신보투자조합(2001년 3월 26일 승인)

특징	규모	출자자 구성
애니메이션 전문 투자조합	총 150억 원 규모	신보창업투자(주) 35억 원, 중소기업진흥공단 45억 원, 영화진흥위원회 20억 원(예정), (주)손오공 50억 원

·운용계획: 애니메이션 제작 관련 프로젝트에 대한 직접 투자, 창업 후 7년 이내의 중소벤처기업에 대한 지분 투자, 온라인 게임이나 리얼 게임 등 게임에 대한 투자.

·투자조합의 규약상, 손오공 관련 프로젝트에 전체 예산의 50%를 우선 투자하도록 돼 있어 당장은 <하얀 마음 백구>의 극장용 애니메이션 제작에 집중 투자할 계획

4) 문화관광부 주관하여 투자조합 결성현황

(1) 문화콘텐츠 전문투자조합

* 문화콘텐츠 투자조합 1호(주관사: IMM창업투자)

특징	규모	출자지구성
애니메이션, 만화, 캐릭터 디자인 등을 대상	총 130억 원	문화관광부 40억

* 문화콘텐츠 투자조합 2호(주관사: 한국기술투자)

특징	규모	출자지구성
전자책, 멀티미디어, 모바일 및 인터넷 콘텐츠 분야	총 100억 원	문화관광부(30억원), 한국기술투자(25억원), 일반법인 및 개인(45억원) 모집 예정

* 문화콘텐츠 투자조합 3호(주관사: 한솔창업투자)

특징	규모	출자지구성
퍼블리셔·신디케이터·솔루션 개발·DRM 등 문화콘텐츠 제작·유통·배급 및 연관 산업분야	총 100억 원	문화관광부 30억

위의 세 투자조합은 2001년 9월말 발족할 예정이어서 10월부터는 문화콘텐츠 분야의 유망중소 기업이나 개발 프로젝트에 집중 투자가 이뤄질 전망이다.

(2) 게임전문투자조합(2000년 결성)

특징	규모	출자지구성
게임콘텐츠전문투자	총 150억 원	문화관광부

(3) 영상전문투자조합(2000년 결성)

특징	규모	출자지구성
영상전문투자조합	총 680억 원	문화관광부

(4) 음악엔터테인먼트전문투자조합(주관사: 무한기술투자)

특징	규모	출자지구성
음반제작 등 음악엔터테인먼트분야의 창업·벤처기업에 대한 투자로 음악산업을 집중 육성	총 200억 원	문화관광부

·업무 집행조합원을 2001년 9월 6일 선정하고, 10월까지 민간투자자를 모집하여 투자조합을 결성할 계획이다. 11월부터는 음악콘텐츠 제작·유통 및 기타 관련분야 기업이나 개발 프로젝트에

집중 투자가 가능할 전망이다.

5) 삼성그룹 투자조합 결성현황(Samsung Venture Investment Corporation)

(1) SVIC 영상1호 투자조합(2000년 1월 11일)

특징	규모	출자자구성
한국영화 제작 추후 애니메이션 제작, 해외합작영화 제작, 영화배급, 영상관련 인터넷으로 투자확대	총 100억 원	Samsung Venture Investment Corporation

- 존속기간: 5년(단, 1년 단위로 연장가능)
- 전액제작지원 과 부분제작지원으로 추진, 연간 8편 정도의 영화제작에 투자(전액투자 4편, 부분투자 4편)

(2) SVIC 영상2호 투자조합(2000년 5월 08일)

특징	규모	출자자구성
한국영화 제작 추후 애니메이션 제작, 해외합작영화 제작	총 50억 원	Samsung Venture Investment Corporation

- 존속기간 : 5년(단, 1년 단위로 연장가능)
- 전액제작지원과 부분제작지원으로 추진, 연간 3편 정도의 영화제작에 투자(전액투자 2편, 부분투자 1편)

이상과 같이 다양한 투자펀드가 영화와 애니메이션 사업을 대상으로 투자를 진행하고 있으며, 영화진흥위원회가 2001년 5월 23일 마감한 영화펀드 지원사업 1차 마감에 미래에셋을 비롯해 KTB 네트워크, 무한기술투자, 넥스트벤처, 호서벤처캐피탈 등 5개 창업투자사가 신청서를 낸 것으로 알려졌다. KTB네트워크는 부산국제영화제를 개최하고 있는 부산시의 부산영상위원회와 손잡고 'KTB-부산시네마 1호' 펀드를 만들 예정이다. 한국관광공사, 부산시 등 공기업 및 지방자치단체와의 공동 투자를 모색해 온 KTB네트워크는 이번에 첫 결실을 맺을 것으로 보인다.

2000년 1월 네띠앙 등과 함께 '무한영상 1호펀드'를 결성, <비천무> <인디안 썸머> 같은 영화에 투자해온 무한기술투자는 동양그룹 계열의 메가박스와 함께 '무한영상 2호' 펀드를 결성한다. 이 펀드에는 삼성그룹 계열의 유니텔이 일정 지분의 참여를 고려하고 있는 것으로 전해졌다. 또한 애니메이션 제작업체 시네픽스 등에 투자한 넥스트벤처는 메이저급 영화사인 시네마서비스와 싸이더스의 경영권을 인수한 로커스홀딩스나 영화투자 배급사 튜브엔터테인먼트와의 공동투자를 추진하고 있다. 한편, 프리첼 인티즌 등 주로 IT업체에 대한 투자를 진행해온 호서벤처캐피탈은 <쉬리>의 강제규필름과 대형 비디오배급사 베어엔터테인먼트 등과 접촉하고 있는 것으로 알려졌다.

신기술 금융사업자로 분류돼 중소기업청의 자금지원이 불가능한 KTB네트워크를 제외한 나머지

4개사는 중기청이 실시하고 있는 ‘벤처투자조합 출자사업’에 따른 공동투자를 희망하고 있다고 영진 위는 밝혔다. 각 투자조합에 대한 영진위의 지원은 펀드 총액의 10~20%선에서 이뤄지며, 이번 지원 사업에 배정된 예산은 모두 100억 원이다.

2. 애니메이션관련 지원기관의 투자인프라 구성현황 및 성과분석

1) 지원제도 현황

(1) 한국방송진흥원 지원제도

종류	지원한도	이자율	지원기간	담보여부
국산 애니. 제작비 대출 지원사업	6억원이내 (1개 신청사 단위)	년 5.5% (spread rate 포함)	4년(2년거치 2년 분할상환)	물적담보, 보증보험증, 인적담보, 신용대출 등 금융 기관측 내규에 의함

* 자료출처: 문화산업지원센터

·1999년 실적: 총 45억 원/ 10개사 10종 248편(총 제작비 324억 원의 14%)

·2000년 실적: 총 65억 원/ 14개사

(2) 춘천시 지원제도

종류	지원한도	이자율	지원기간	담보여부
산업기반자금 중 제조업기반구축사업 자금 운용지침	11억 원 (예산범위 내)	7.5%	5년 이내 (2년 거취 3년 분할상환)	

* 자료출처: 문화산업지원센터

(3) 한국소프트웨어진흥원(KOMS) 지원제도

종류	지원한도	이자율	지원기간	담보여부
디지털 콘텐츠 제작 시범사업계획	과제당 최대지원예산 2억 원	사용료징수율: 41%-50%이내(2%) 31%-40%(1.75%) 21%-30%(1.5%) 11%-20%(91.25%) 0%-10%(1%)		

* 자료출처 : 문화산업지원센터

(4) 서울 애니메이션센터 지원제도

종류	지원한도	이자율	지원기간	담보여부
서울 창작 만화 애니메이션 제작지원 (단편애니메이션 부분)	1999	편당 5백만 원(총 8편)		1년
	2000	편당 1천만 원(총 6편)		1년
	2001 (예정)	편당 최소 5백만 원~최대 2천만 원 이내 차등 지원		1년

(5) 한국문화콘텐츠진흥원 지원제도

종류	지원한도	이자율	지원기간	담보여부
대학창작 애니메이션 지원	5백만~1천5백만 원까지 차등지원		제작 지원금 교부일로부터 6개월이내	
우수문화콘텐츠 사전제작 지원 (애니메이션 부문)	평당 3천만 원 (총 1억5천만 원 이내에서 지원)			

- 대학창작 애니메이션 지원의 2001년 예산은 총 1억6천만 원이었음(총 13개 대학 지원).
- 2001년 심사과정에서 애니메이션 10편에 각 1천5백만 원씩 지원하는 것으로 바뀜.

(6) 영화진흥위원회 지원제도

종류	지원한도	이자율	지원기간	담보여부	
극영화 판권담보(1998년까지)	총제작비 50% 한도내에서 작 품당 최대 5억 원 이내 차등지 원(연 10편 내외)	연 3.5%(관리수수료 별 도, 연체이자 연 19.5%)	최초 용자금 지급일로 부터 1년 이내(위원회 용자금 우선변제 약정)	향후 제작될 영 화의 모든 판권 존속 범위내	
극영화 제작지원 (2000년부터)	예술영화 부문	총제작비 30% 한도내에서 최 대 4억 원(연 12억 원 이내)		1차 지원금 지급일로부 터 1년 이내	제작완성보증 연 대보증서 제출
	저예산영 화 부문	총제작비 30% 한도내에서 최 대 2억 원(연 8억 원 이내)		1차 지원금 지급일로부 터 1년 이내	제작완성보증 연 대보증서 제출
영화진흥공고 물권담보 용자사업	총제작비 50% 한도내에서 작 품당 6억 원 이내(최대 18억 원 이내)	연 3.5%(관리수수료 별 도, 연체이자율은 주관은 행의 일반자금 대출금 연 체이율을 적용)	용자금 지급일로부터 2 년 이내		
단편애니메이션제작지 원	순제작비의 50% 작품별 최고 1천만 원		1년		
장편 애니메이션 개발지원(2001년 신설)	평당 최대 5천만 원이내 (연 4편 내외)		1년		

- 한국영화투자조합(100억 원): 한국영화 및 애니메이션에 50% 이상을 투자할 영상전문투자조합
에 조합별 총출자금의 20%이내, 조합별 최대 20억 원 한도로 지원한다.

2) 지원성과분석

(1) 단편애니메이션 제작지원

실시연도	선정작수	지원금액	완성여부 및 성과	비고
1999년 7월	10	5천만 원(500×10)	9작품 완성 및 납본<순수한 기쁨>(2000 인디포럼 출품, 2000 동아LG페스티벌 수상) <소나기>(2000 인디포럼 출품) <ZOMBIE>(2000 서울단편애니메이션 영화제 출품) <like sex, the fish>(2000 인디포럼 출품)	<달맞이>(제작취소로 인 한 지원금 반납 처리)- 5백 만 원 국고 환수
2000년	6월	3백만~1천만 원까지 차등지급(총 3천2백만 원)	6작품 완성 및 납본<정글>(2001 부천국제영화제 출품, 2001 인디포럼 출품) <메모리 퍼즐>(2000 인디포럼 출품), <초대>(2000 아니마 먼디:브라질 초청작)	6작품 모두 사전 제작지원
	10월	3백만~1천만 원까지 차등지급(총 5천8백만 원)	3작품 완성 및 납본, 8작품 제작 중<순환>(2000 인디포럼 출품)	10작품 사전 제작지원, 1 작품 완성 제작지원
2001년 7월	10	3백만~8백만 원까지 차등지급(총 4,840만 원)	전작품 제작진행중	8작품 사전 제작지원, 2작 품 완성 제작지원

* 자료출처: 영화진흥위원회(자료재구성).

(2) 장편애니메이션 개발지원사업 현황

2001년 SPP(SICAF Project Promotion) 신작기획 공모전의 극장용 장편 부문에서 선정.

작 품 명	신청인	감독	제작사	지원결정 여부 및 최종 지원금액
오디션	민경조	민경조	라스코 엔터테인먼트	31,000,000원
추	권오봉	원성구	디지털 코난	30,000,000원
마테오	김영두	최백	동우 애니메이션	50,000,000원
아장닷컴 -바이러몬의 역습	이강균	안재훈	미지온 엔터테인먼트	40,000,000원
총 4작품				총액 151,000,000원

* 자료출처: 영화진흥위원회

(3) 기타 애니메이션 분야 연도별 지원사업 내역

- 1997년도
 - 물권담보 융자사업: 1억8천만 원(장편 애니메이션 <난중일기>)
- 1998년도
 - 판권담보 융자사업(애니메이션 포함): 1억5천만 원(장편애니메이션 <윈더폴 데이즈>)
 - 물권담보 융자사업: 3억 원(<올리시즈>)
- 2000년도
 - 물권담보 융자사업: 6억 원(장편 애니메이션 <별주부 해로>)
 - 극영화제작지원사업: 3억 원(장편 애니메이션 <마리아이야기>)
- 2001년도
 - 한국영화 투자조합 출자(애니메이션 투자조합 포함): 전체 예산 100억 원 중 현재 애니메이션 투자조합 결성 미확정 상태임.
 - 극영화 제작지원 사업(애니메이션 포함): 전체예산 20억 원 중 동사업 현재 심사진행 중인 관계로 현재 지원 미확정 상태임

(4) 2001년 문화산업진흥기금 융자사업

구분	지원규모	지원대상
방송용 애니메이션 등 방송프로그램제작	70억	방송용 애니메이션 및 방송프로그램제작사

* 자료출처: 문화산업지원센터

※ 문화산업진흥기금 저리 융자지원 애니메이션 부문 실적

- 1999년: 방송용 애니메이션, 총 20억/ 4개사
- 2000년 1차: 극장용 애니메이션, 총 30억/ 3개사
- 2차: 방송 애니메이션, 총 50억/ 12개사,
산업지원 2억 이내, 인력양성지원 2억 이내
- 2001년: 방송용 애니메이션, 총 80억/ 14개사

(5) 포상금 형식의 제작지원 자금

㉠ 춘천 애니타운프로젝트프로모션(APP)

- 개최년도 및 예산내역
 - 제1회 APP(1999년): 3천만 원
 - 제2회 APP(2000년): 3천만 원
 - 2002년 개최예정: 격년제로 개최되는 SICAF(서울국제만화애니메이션페스티벌)에서 SPP를 개최하는 관계로 춘천 APP는 개최하지 않고 2002년 개최예정
- 예산재원: 국비(문화관광부), 시비(춘천시), 자부담
- 지원내용 및 성과

실시연도	지원작수	지원금액	성과
1999년	3	3천만 원(1000×3)	우수 창작 애니메이션 기획물 선정(6편), 선정작 중 프레임 엔터테인먼트(가이스터즈) MBC에 방영되었으며 서울무비(여우야 여우야) KBS 방영예정에 있으며 그 외 1작품이 작품 추진 중에 있음.
2000년	3	3천만 원(1000×3)	

㉡ SPP(SICAF Project Promotion) 신작기획공모전-TV시리즈, OVA부문

- 개최년도 및 예산내역
 - 2001년도 처음 실시
 - 시상금: 총 3천만 원 내외
- 지원내용 (각각 1천만 원 정도의 상금 지급)
 - 문화관광부장관상: <출동! 로봇브이>(캔돌이 비주얼아트)
 - 서울특별시장상: <여우야, 여우야>(서울무비)
 - 한국애니메이션제작자협회장상: <콩알이 놀이일기>(동동)
 - SICAF 조직위원장상: <파르파르 꼬마친구>(스튜디오 캐노피)

(6) 지난 2년간 문화산업진흥기금 지원 구체내역

구분	1999	2000	2001. 8. 13 현재	비고
서점시설	4,255	1,121		
2차SO전송망	7,175	1,625	3,525	
음반유통	300	1,750		
게임장비, 공간확충	2,179			
영화제작	622			
방송용애니메이션	1,619	2,100	500	
비디오제작	1,365	696	740	
방송프로그램제작	1,370	670	275	
음반제작	1,562	1,480	1,030	
게임제작	855	905	1,177	
공예상품유통		2,000		
인쇄시설		3,281		
문화컨텐츠		2,599	2,684	
공예품시설		599		
서적유통		550		
전문인력양성		200	100	
극장용애니메이션		550		
공예상품개발		1,276		
생활한복, 캐릭터		550	1,982	
공연, 미술상품		1,123	615	
문화상품시설			149	
계	21,302	23,075	12,777	

* 자료출처 : 문화관광부, ** 단위: 백만 원.

(7) 문화관광부 애니메이션 지원 내역

구분	1999	2000	2001
애니메이션 지원총액	2,737	2,592	2,833
애니메이션 창작지원(%)	163(6%)	214(8.2%)	214(7.5%)
창작애니메이션에 대한 지원시스템 구축(%)	2,555(93.3%) -국산애니메이션 해외건본시 참가지원 -춘천 만화이미지 정보센터 건립지원 -해외배급시스템 구축 등	1,888(72.8%) (좌동)	2,129(75.1%) (좌동)

* 자료출처: 문화관광부, ** 단위: 백만 원.

(8) 2001년 애니메이션 관련 예산 세부내역 및 2002년 요구 예산

사업별	2001 예산	2002 요구	증감	비고
합 계	2,552	2,012	△540	
- 창작활동 지원 사업	182	1,180	998	
·애니메이션 전문인력 D/B 구축	-	30	30	
·애니메이터 해외연수	-	98	98	
·국제기술연구세미나 개최	-	80	80	
·DEMO필름 제작비지원	-	630	630	
·시나리오공모전 개최지원	30	42	12	
·대학애니메이션창작활동 지원	152	300	148	
- 행사 및 건본시 참가 지원	682	802	120	
·SICAF 행사지원	160	160	-	
·춘천국제애니타운페스티벌	300	300	-	
·해외단편애니메이션영화제 참가지원	-	50	50	
·대한민국영상만화대상 시상	32	42	10	
·해외건본시 참가 지원	190	250	60	
- 애니메이션 통계자료집 발간	-	30	30	
- 시설건립비 지원	1,688	-	△1,688	
·춘천만화이미지정보센터 건립				·2001년도사업종료

* 자료출처: 문화관광부 **단위: 백만 원.

(9) 서울산업진흥재단

㉠ 서울애니메이션센터

○ 서울 창작 만화 애니메이션 제작지원

- 주관: 서울시, 서울산업진흥재단, 서울 애니메이션 센터.
- 대상분야: 출판만화, 애니메이션(1999년부터), 시나리오, 연구 및 저술(2000년 신설)
- 시상 및 지원 내용: 사전제작비 지원과 함께 해외 페스티벌 출품 및 참관지원, 단편 애니메이션 비디오 출시, 국내 방송국 방영 추진, 센터내 기기 무료상영, 제작 진행 및 작가등단 이 가능하도록 출판사, 제작사 연결, 단행본 출판지원 심포지엄 개최 등
- 연도별 지원 예산 및 내역

부문	1999		2000		2001	
	금액(편당)	편수	금액(편당)	편수	금액(편당)	편수
단편애니메이션	5백만 원	8	1천만 원	6	편당 최소 5백만 원~최대 2천만 원 이내 차등 지원	10편 이내
출판만화	3백만 원	8	7백만 원	5	1천만 원	5
연구 및 저술	-	-	5백만 원	2	1천만 원	4
시나리오	-	-	5백만 원	2	1천만 원	4
합계	6천4백만 원	16	1억1천5백만 원	15	2억3천만 원	23편 이내

부문	1999년	2000년
단편애니메이션	70편	78편
출판만화	57편	45편
연구 및 저술	-	23편(신설)
시나리오	-	25편(신설)

* 자료출처 : 서울애니메이션센터

- 2001년 지원현황

부문	지원내역	편수	제작기간	비고
출판만화	총 5천만 원	5편×1천만 원	1년	접수, 선정 완료
연구 및 저술	총 4천만 원	4편×1천만 원	6개월	
단편애니메이션	총 1억 원	10편 이내	1년	편당 최소 500만원~최대 2천만원 이내 차등 지원
시나리오	총 4천만 원	4편×1천만 원	-	완성작 접수 애니(2편), 출판만화(2편)
합계				2억3천만 원(2000년도 대비 2배 증가)

* 자료출처: 서울애니메이션센터.

- 성과

- 2001년 2월에 제 1, 2회 출판만화 부문 당선작 모음집 『역류』를 출판, 2000 앙굴렘 국제 만화페스티벌, 2000 안시 애니메이션페스티벌에 공모 당선작들의 참가를 지원.
- 단편애니메이션의 연간 총 제작편수의 90%가 응모.

○ 서울 애니메이션 센터 내 창작지원실

- 입주 대상: 만화와 애니메이션 관련 종사자

- 지원 내역:

- 평당, 임대보증금 8만원에 월 8천원의 저렴한 임대료로 사업공간 제공
- 영상편집, 녹음편집, 컴퓨터 그래픽 제작장비 등 고가의 첨단장비 사용지원
- 교육실, 회의실, 전시실, 영상관, 영산 및 도서정보실 등 집약된 시설 지원
- 고속통신망 시설의 무료지원, 후원전시, 창업컨설팅 등을 지원

-성과:

- 기획 및 창작을 하는 ‘조범진팀’은 15억원의 투자자금을 유치하여 벤처기업에 등록을 목표로 극장판 애니메이션 제작 중
- 멀티미디어를 하는 ‘로이비주얼’은 2억원의 투자자 자금을 통해 웹애니메이션 관련사업을 진행
- ‘캐릭터 존’은 사업공간 확장과 함께 5억원 이상의 매출을 올림
- 기타 팀들도 관련업체와의 합병 등 On, Off-Line 상에서 활발한 활동

⑤ 애니메이션 유관기관간 지원체제 구축

○ 애니메이션산업의 긴밀한 지원 협력체제 구축을 위한 관련 유관기관간협의회(애니메이션 지원 협의회) 구성 운영

- 서울특별시, 서울산업진흥재단(서울애니메이션센터), 한국만화애니메이션학회, 애니메이션 제작자협회, ASIFA KOREA(국제애니메이션페스티벌협회), 한국애니메이션예술인협회 등 10인 이내로 구성
- 애니메이션지원 전문기관인 서울애니메이션센터를 중심으로 운영

③ 기술개발지원

○ 기술혁신개발 지원

- 애니메이션용 3D, CGA(Computer Graphic Animation) 관련 S/W개발, 장비 개발 등의 개발비 지원

○ 개발기간이 1년 이내 과제로 업체당 1억 원 이내 지원

- 기술혁신개발사업에 신청시 애니메이션 분야를 별도로 세분류하여 전문기관인 서울애니메이션센터에서 심의

○ 별도 세분류가 없어 선정심의회 상대적 불리 개선

○ 산·학·연 공동기술개발 지원

- 단기성 소액 개발과제는 2001년도 산·학·연 공동기술개발 컨소시엄사업으로 지원

- 컨소시엄개발과제 공개모집예정(2000. 10)
- 애니메이션 관련 학과 보유대학은 동 분야 과제 2개이상 포함토록 권장
- 과제당 4천만 원 이내 지원

④ 현장애로기술 해결 지원

- 애니메이션 제작과정에서 발생하는 현장애로기술의 해소를 위한 지원사업 전개
 - 기존 기술지도사업으로 연계 지원
- 컴퓨터를 이용한 2D·3D 애니메이션 제작, 디지털 영상연출 및 음향 제작, 인터넷 활용 웹 애니메이션 제작, 만화·드로잉교실 등의 현장애로 기술지도
 - 홈페이지제작, 정보저장, 정보유통 등을 위한 정보화 지도
 - 체계적인 경영으로 경영개선을 이룰 수 있도록 경영지도 지원

⑤ TRITAS(기술지도대학) 지정

- 2001년도 기술지도대학 지정 시 애니메이션 관련학과 보유 대학 우대
 - 기술지도시 동 분야 과제 3개 이상 포함토록 의무화
 - 과제 당 10~30일 이내 지도 실시

⑥ 기술인력 DB 구축

- 애니메이션 분야의 기술인력은 특성상 월 급여제가 아닌 능력급여제(본인 기술력+생산량)로서 인력수급의 변동이 큼
 - 작업량에 따른 기복의 변화가 심함
- 국내의 기술인력층이 얇은 Pre-Production, Post-Production 참여가능 기술인력의 DB화로 인력수급정보 교류가 필요
 - 우리 정의 기존 프로그램을 이용한 기술인력 DB구축으로 인력수급정보 지원
 - 2000. 12까지 DB구축 완료
 - 관련기관, 단체 등에 DB 구축을 위한 자료요청(2000. 9)
 - 구축양식: 별첨 애니메이션분야 기술인력 POOL 등록카드 참조

⑧ 기술교육 지원

- 최신 애니메이션기법 등 첨단기술변화 정보제공 등 정기교육기관의 과정에서 실시하지 못하는 틈새 분야에 대한 기술교육 지원을 위하여 기술혁신 교육기관 지정시 애니메이션 분야 우선 지원
 - 중·단기과정 교육강좌 개설 운영 지원
 - 2~3개 과정 개설 운영(2001년도)

㉞ 벤처기업 확인 지원

○ 애니메이션분야의 사업성 및 전문기술을 평가할 수 있도록 서울애니메이션센터를 평가기관으로 지정하여 애니메이션 업계의 벤처기업 등록 활성화 유도

- 벤처기업에 지원되는 각종 지원제도 연계 가능(자금, 홍보, 세제지원 등)

㉟ 창업지원

○ 창업동아리 지원

- 대학재학 중 창업에 관한 연구 및 조사를 통해 체계적인 창업 준비 활동이 이루어지도록 애니메이션분야 창업 동아리 지원

○ 창업동아리 지원시 애니메이션분야 동아리 우대 가점부여

○ 동아리 당 6백만 원 한도 내에서 사무용품 구입비, 운영비지원

- 창업 경진대회 시 서울형산업상을 신설하여 애니메이션분야 포상

○ 창업강좌기관 운영

- 애니메이션 분야의 예비 창업자를 위한 창업 강좌기관 지정 및 지원

○ 2001년도 창업 강좌기관 지정시 애니메이션분야 포함

○ 관련학과 보유 대학 혹은 관련기관 지정 신청 유도

㊱ 유망수출기업지정(2001년도)

○ 수출 경험은 있으나 해외시장 개척능력이 부족한 업체를 유망수출기업으로 지정하여 집중 육성

- 해외시장개척, 해외시장 정보제공, 수출관련 자금 등 우선지원

㊲ 홍보 지원

○ TV 등 언론기관을 통한 애니메이션 작품 홍보지원

- MBN(매일경제, ch 20), 아리랑 TV(해외위성, ch 50)의 중소기업 및 상품 소개 코너 활용

㊳ 자금지원

○ 벤처기업의 창업을 촉진하고 신규고용 창출 및 경영혁신을 위한 시설자금, 구조개선자금 등 지원

- 창업 초기 소요되는 시설 및 운전자금을 위한 창업자금지원

㊴ 애니메이션 투자유치 설명회 기회 제공

○ 애니메이션 제작 기획단계에서 작품설명회를 통한 투자유치 지원

- 국내창작물 제작의 가장 큰 어려움인 제작비 조달을 위한 창구 마련

- 외국의 경우 캐릭터, 콘텐츠 사용권 등 초기 투자자로부터 제작비 조달
- 애니메이션 제작 투자설명회를 수시 개최할 수 있는 창구의 마련으로 국내 창작물 제작 활성화 유도
- 스마트 엔젤21 등 투자활동이 활발한 엔젤클럽에 사업 설명회 기회 부여

(10) 영화진흥위원회

㉠ 단편애니메이션 제작지원

- 지원조건: 작품 완성 및 납본시 지원금 상환 의무 없음(단, 미완성시 기지원금 전액 및 이자 상환)
- 최초지원시기: 단독 사업으로는 1999년 7월 최초 실시
- 연도별 상세 예산 및 작품 지원 내역

실시연도	선정작수	지원금액	완성여부 및 성과	비고	
1999년 7월	10	5천만 원(500×10)	9작품 완성 및 납본-<순수한 기쁨>(2000 인디포럼 출품, 2000 동아LG페스티벌 수상) <소나기>(2000 인디포럼 출품) <ZOMBIE>(2000 서울단편애니메이션 영화제 출품) <like sex, the fish>(2000 인디포럼 출품)	<달맞이>(제작취소로 인한 지원금 반납 처리)- 5백만 원 국고 환수	
2000년	6월	6	3백만~1천만 원까지 차등지급(총 3천2백만 원)	6작품 완성 및 납본-<정글>(2001 부천국제영화제 출품, 2001 인디포럼 출품) <메모리 퍼즐>(2000 인디포럼 출품), <초대>(2000 아니마 먼다:브라질 초청작)	6작품 모두 사전 제작지원
	10월	11	3백만~1천만 원까지 차등지급(총 5천8백만 원)	3작품 완성 및 납본, 8작품 제작 중-<순환>(2000 인디포럼 출품)	10작품 사전 제작지원, 1작품 완성 제작지원
2001년 7월	10	3백만~8백만 원까지 차등지급(총 4,840만 원)	전작품 제작진행중	8작품 사전 제작지원, 2작품 완성 제작지원	

* 자료출처: 영화진흥위원회(자료재구성).

○ 사후관리 내역

- 현재, 완성된 작품 및 제작진행중인 작품에 대한 국내의 배급 계약 체결 진행시 개별 작가와 국내 단편 전문 배급사와의 미팅 주선
- 2001년도 SICAF 위원회 애니메이션 지원작 홍보관 설치 운영 및 홍보 카탈로그 제작 배포
- 매년 하반기 위원회 독립 영화 제작지원작과 함께 정기 상영회 개최 추진(예정)

㉡ 장편애니메이션 개발지원사업 현황

○ 지원 조건

- 완성된 파일럿 필름에 대한 제작 및 투자결정 계약금 수령후 1개월 이내 위원회 지원금 상환
- 파일럿 필름 제작 완성 후 3년 이내에 본편 애니메이션 제작 투자 유치가 이루어지지

않을 경우 위원회 지원금 상환 의무는 자동적으로 소멸함

- 미완성시 지원금 및 해당 이자 포함 상환

- 최초 지원 시기: 2001년 신규사업임(2001년 8월 지원작 선정)
 - 2001년 SPP(SICAF Project Promotion) 신작기획 공모전의 극장용 장편 부문에서 선정
- 연도별 상세 예산 및 작품 지원 내역

작 품 명	신청인	감독	제작사	지원결정 여부 및 최종 지원금액
오디션	민경조	민경조	라스코 엔터테인먼트	31,000,000원
추	권오봉	원성구	디지털 코난	30,000,000원
마테오	김영두	최백	동우 애니메이션	50,000,000원
아장닷컴 -바이러몬의 역습	이강군	안재훈	미지온 엔터테인먼트	40,000,000원
총 4작품				총액 151,000,000원

* 자료출처: 영화진흥위원회

- 사후관리 내역: 현재 지원작 약정 체결 및 공중 절차 진행중임

㉔ 애니메이션 시나리오 공모사업 지원 실적

- 최초 지원 시기: 1999년 11월(연 1회)
- 연도별 상세 예산 및 작품 지원 내역
 - 1999년 11월 총 4편 선정 각 5백만 원씩 지급(총 2천만 원)
 - 2000년 11월 총 4편 선정 각 1천만 원씩 지급(총 4천만 원)
 - 2001년 하반기 시행예정

㉕ 기타 애니메이션 분야 연도별 지원 사업 내역

- 1997년도
 - 물권담보 융자사업: 1억8천만 원(장편애니메이션 <난중일기>)
- 1998년도
 - 판권담보 융자사업(애니메이션 포함): 1억 5천만 원(장편애니메이션 <원더풀 데이즈>)
 - 물권담보 융자사업: 3억 원(<울리시즈>)
- 1999년도
 - 대한민국 영상만화 대상: 1천만 원 지원(영화진흥위원회 위원장상)
- 2000년도
 - 대한민국 영상만화 대상: 1천만 원 지원(영화진흥위원회 위원장상)
 - 물권담보 융자사업: 6억 원(장편애니메이션 <별주부 해로>)
 - 극영화제작지원사업: 3억원(장편 애니메이션 <마리아야기>)

○ 2001년도

- 한국영화 투자조합 출자(애니메이션 투자조합 포함): 전체예산 100억 원 중 현재 애니메이션 투자조합 결성 미확정 상태임
- 극영화 제작지원 사업(애니메이션 포함): 전체예산 20억원 중 동사업 현재 심사진행중인 관계로 현재 지원 미확정 상태임

(11) (구) 문화산업지원센터

㉠ 한국 애니메이션 해외진출 지원(해외 견본시 참가)

- 최초지원시기: 2001년
- 지원 예산 및 내역

개최장소	행사별	지원예산	참가업체수	참가지원 내역	성과
미국 라스베가스	NATPE (2001. 1. 22~1. 25)	26,000	장강매니아, 캐릭터플랜, 금강기획, 서울무비, TTI, 에이디엔터, 나래디지털, 이미지플러스, 필름엔웍스, 안산애니메이션, 주주뱅크, 투니파크, ACC엔터테인먼트, 에펙스디지털, 그리미, 피엠씨, 제이엠미디어 (17개 업체)	·부스설치 및 임차 ·자료영문 번역	·150만 달러 상담
미국 LA	ONSCREEN (2001. 3. 6~3. 8)	34,879	서울무비, 캐릭터플랜, 빅필름, 에펙스디지털, 흥익애니메이션, 애니통, 드림한스, 아이코, 김스킴 (9개 업체)	·부스설치 및 임차 ·팜플렛 제작 및 광고 ·세미나	·104만 달러 프로젝트 투자상담 ·50만 달러 상담
프랑스 칸느	MIPTV 2001 (2001. 4. 2 ~ 4. 8)	30,785	흥익애니메이션, MG월드, FX디지털, 주주뱅크, 빅필름, 드림한스, 서울무비, 스튜디오캐노피, 금강, 한호, 나래디지털, 디지털드림스튜디오, 사이퍼, 한신, 태원, 동우애니메이션, S-미디어, ACC 엔터테인먼트, 선우, 애니매직, 드림캐치, 오콜 (22개 업체)	·부스설치 및 임차 ·팜플렛 제작	·1,310만 달러 수출실적 ·3,000만 달러 수출상담
중국 북경	KIDSWORLD (2001. 8. 8 ~ 8. 12)	36,015	애니아트에듀컴, 사이언소프트, MG월드, e-life com, 투프림, 인솔소프트, 드림한스, 조이북, 애니올, 키드엔키드닷컴, FX디지털, 서울무비, 4D아트, 미지온, CYMAX, 주주뱅크, 투니파크, 컴펜, 애니통, 나래디지털, 아이코, 아이멀티프로(22개 업체)	·부스설치 및 임차 ·팜플렛 제작 ·심포지엄	·The Best Animation Awards에 2개사 선정('아툰즈'와 '애니올') ·1억100만 달러 상담 진행 및 3개사 계약

* 자료출처: (구)문화산업지원센터 **단위: 천 원.

㉡ 대학창작 애니메이션 지원

○ 지원조건

- 국내 대학의 애니메이션 관련학과(소속학생들의 창작작품)
- 지원 기간: 제작 지원금 교부일로부터 6개월 이내
- 결과물은 국내외 각종 공모전 및 해외 견본시에 적극 참가 지원
- 제작 지원금은 전액 학생작품 제작비로 활용

- 최초 지원시기: 2001년 5월
- 지원 예산 및 내역

지원대학	지원금액	성과
세종대학교, 계원조형예술대학, 공주영상정보대학, 한서대학교, 홍익대학교, 청강문화산업대학교, 서울시립대학교, 안동정보대학교, 상명대학교, 한성대학교, 공주대학교, 동주대학, 서울디지털전문학교(13개 대학)	5,000~15,000 차등지원	·2001년 11월까지 결과물 제출

* 자료출처: (구)문화산업지원센터 ** 단위: 천 원.

㉔ 우수문화콘텐츠 사전제작 지원

○ 지원조건

- 지원분야: 음악/ 애니메이션, 캐릭터(사업자등록이 되어 있는 자)/출판만화
- 애니메이션, 음악, 캐릭터, 출판만화 등 4개 분야 총 4억8천만 원/ 20편 내외
- 작품당 애니메이션 3천만 원, 음악 2천만 원, 캐릭터 및 출판만화 1천5백만 원 이내에서 각각 지원
- 선정작품은 센터내 부대 시설을 이용할 수 있으며 센터에서 주관하는 각종 투자 설명회 및 해외 견본시에 우선적으로 참가

○ 최초지원시기 : 2001년 6월

○ 지원 예산 및 내역

구분	제작비 지원	지원대상	성과
음악	120,000	티앤씨매니지먼트, (주)베스트홀딩스, (주)난장뮤직, I DEM MUSIC, 렉스뮤직, 문스튜디오(6개업체)	·2001년 12월까지 데모 및 결과 보고서 제출
애니메이션	150,000	(주)에펙스디지털, 스튜디오캐노피, (주)인솔소프트, (주)마고21, (주)디지털모애니메이션스튜디오, (주)아톤즈, (주)아이코, (주)카르마엔터테인먼트, (주)MG월드, (주)애니웨이(10개업체)	·2001년 12월까지 데모 및 결과 보고서 제출
캐릭터	105,000	(주)개비마음, 호루스, 니토디자인, (주)아이엠소프트, 코우커뮤니케이션, (주)노튼힐, 파운트미디어(7개업체)	·2001년 12월까지 데모 및 결과 보고서 제출
출판만화	105,000	스튜디오누프, 차성진, 신정원, 석영수, 홍순조, 도우존, 심승현(7작품)	·2001년 12월까지 데모 및 결과 보고서 제출

* 자료출처: (구)문화산업지원센터 **단위: 천 원.

- 애니메이션은 편당 3천만원으로 최대 5편까지 지원할 예정이었으나 10편에 1천5백만 원씩 지원하는 것으로 심사 후 결정하였다..

㉕ 기타 애니메이션 관련 지원

○ (구) 문화산업지원센터 내 창업입주실

- 입주 대상: 음악관련 업체/ 애니메이션 관련 업체(애니메이션 개발 및 제작사, 기타 애니메이션

과 관련성 있는 회사)/ 캐릭터 및 기타 문화콘텐츠(만화 등) 관련업체.

- 임대료 및 관리비

구분	임대료	관리비
월간 부담금	약 12,000원/평	실비정산
입주 보증금	월간 임대료 × 3개월	

- 관리비 및 주차비는 각 건물 관리단 규약에 의함
- 매월 관리비는 변동될 수 있음
- 통신비(전화료, Lan사용료 등), 공동장비사용료는 회사 사용내역에 따라 실비청구함

(12) 춘천시

㉑ 춘천 애니타운프로젝트프로모션(APP)

○ 개최년도 및 예산내역

- 제1회 APP(1999년): 3천만 원
- 제2회 APP(2000년): 3천만 원
- 2002년 개최예정: 격년제로 개최되는 SICAF(서울국제만화애니메이션페스티벌)에서 SPP를 개최하는 관계로 춘천 APP는 개최하지 않고 2002년 개최예정

○ 예산재원: 국비(문화관광부), 시비(춘천시), 자부담

○ 지원내용 및 성과

실시연도	지원작수	지원금액	성과
1999년	3	3천만 원(1000×3)	우수 창작 애니메이션 기획물 선정(6편), 선정작 중 프레임 엔터테인먼트(가이스터즈) MBC에 방영되었으며 서울무비(여우야 여우야) KBS 방영예정임 있음
2000년	3	3천만 원(1000×3)	

- 기타지원 내용: 업체 희망시 춘천시 융자금 지원(물권담보)

㉒ 기타 춘천시의 애니메이션 관련 각종 지원제도 현황

- 춘천시 입주시 사유재산 임대료를 50% 감면(하이테크 벤처타운 및 공공시설)
- 춘천시 애니메이션 입주업체(21개업체)에 대한 임대숙소 제공 및 융자지원(물권담보)
- 춘천디지털스튜디오(CDS) 고가장비 저렴한 비용으로 사용
- 기타 각종 마케팅 지원

4. 업계 및 학계의 대안

국내 애니메이션 산업에는 다양한 의견이 존재한다. 국내 애니메이션의 고질적인 문제가 기획력

의 부재이며, 전문인력의 인프라가 부족하다는 의견부터 거대양성자금의 투자가 미흡하고, 해외시장으로의 개척능력이 부족하다는 등 다양한 문제제기들이 연일 반복되고 있다. 그러나 이러한 문제제기는 거의 대안이 부재하다. 대안이 없는 문제제기는 연관된 다른 인적인프라들의 불확실한 루머로 확대 재생산되고, 결국 시장상황을 사분오열시키는 악영향을 가져온다. 국내 애니메이션 산업이 활성화되기 위해서는 우선적으로 시장규모가 극대화되어야 하며, 그러기 위해서는 정확한 정보의 공유가 무엇보다 필요하다. 우선, 각 애니메이션관련 단체들의 정책대안을 중심으로 국내 애니메이션산업의 문제점을 모색해보자.

<사단법인 한국애니메이션제작자협회>

1) TV국산 애니메이션의 의무방영제의 강화

(1) 국산 애니메이션 방영시간의 절대방영시간제 도입- 지상파방송사의 애니메이션 전체방영시간 감소추세/ KBS(주당 320분→220분), MBC(320분→150분).

(2) 의무방영 위반시 과태료 증액- 현행 과태료 수준은 1년에 2천만 원 정도/ 프랑스의 경우, 1996년 54억 원의 과태료를 부과한 사례있음.

(3) 동일작품의 3방 이상시 국산인정시간의 조정필요- 3방은 방영시간의 50%만 인정하고 4방부터는 인정치 않아야 한다.

(4) 방송사의 애니메이션 제작 의무 쿼터제 도입- 지상파 방송사의 전년도 매출액 기준 총매출액의 15%이상을 국산 애니메이션 제작투자(프랑스 기준).

2) 애니메이션 투자지원의 확대

(1) 애니메이션 전문투자기금 조성- 영화투자조합과는 차별적인 전문투자기금의 조성필요

(2) 세제 및 금융지원- 부가가치세 면제/ 파일럿 필름제작에 대한 무상지원 실시/ TV시리즈물 판권담보 지원시행 -TV시리즈물 제작지원 시행(영화와 같은 제작비일부지원 및 흥행결과 회수여부결정).

3) 인력공급 및 전문인력 양성제도 활성화

(1) 영화진흥위원회의 애니메이션아카데미 학생수 증원

(2) 우수인력의 해외연수교육 시행

(3) 국내 페스티벌의 지원강화로 우수인력 시상확대

4) 수출활성화 및 기타정책건의

(1) 해외마켓부스설치 지원예산 확대

(2) 해외유통관련 데이터베이스 설치 및 운영

- (3) 해외판매 상설지원 시스템 구축

<사단법인 한국애니메이션예술인협회>

- (1) 국산 애니메이션 제작시장의 확대 및 애니메이션예술인들의 정책결정과정 참여기회 부여
- (2) 애니메이터의 자긍심을 심어줄 수 있는 인력 인프라 구축이 시급
- (3) 기본적인 제작노하우에 대한 교육이 시급(컴퓨터를 이용한 기술적 노하우는 기본교육이 전제되어야 한다)
- (4) 대학교육의 충실화 및 애니메이션 제작의 실제적인 교육시스템 개발필요

<사단법인 한국만화애니메이션학회>

1) 애니메이션 이론화 연구지원

- (1) 애니메이션 전문교육기관들의 통합적인 커리큘럼 개발필요
- (2) 애니메이션 이론화를 위한 체계적인 연구용역 시도
- (3) 애니메이션관련 전문 데이터베이스 구축에 따른 정보인프라 구축필요
- (4) 대학별 디지털 제작장비구축 표준모델 개발필요

2) 신진인력의 제작시스템 지원

- (1) 해외페스티벌 학생작품 통합제출 및 저작권 관리시스템의 운용필요
- (2) 애니메이션 제작의 메이저시장과 마이너시장의 이분화 필요
- (3) 전국 60여개 대학 졸업생 4,000여명에 대한 지속적 리크루팅시스템 필요

3) 사회적 감시기능의 강화 및 육성지원

- (1) 대학별 디지털 제작장비운용 및 업데이트 시기조정 필요
- (2) 지상파방송 의무방영비율제도의 공익적 감시시스템 구축
- (3) 대학들을 중심으로 한 전문 애니메이션 영화제 지원강화

5. 애니메이션산업관련 현재 법안현황

현재 애니메이션산업관련 정책을 수행할 수 있는 구체적인 법안은 크게 <영화진흥법>, <영상진흥기본법>, <방송법>, <문화산업진흥기본법> 등이 있다. 특히 이 중에서 극장용 장편을 제작

할 경우에는 <영화진흥법>, TV시리즈를 제작할 경우에는 <방송법>에 준하여 기준이 설정된다. 또한 애니메이션에 관련된 비즈니스와 기획을 진행하면, 항상 문제로 대두되는 것이 관련 정책부서가 일원화되어 있지 않기 때문에 산업현장은 연계사업에 의한 시너지효과를 기대하는데 반해 정책과 행정부서는 그러한 효과를 연동시키기 위한 아이디어 이해가 수반되지 못한다는 분석이 나오기도 한다.

문화관광부내에서도 애니메이션은 '영상진흥과', 출판만화는 '출판신문과'(현재는 문화콘텐츠 진흥과에서 진행), 게임은 '게임음반과', 캐릭터는 '문화콘텐츠 진흥과' 등으로 구분되어 있어서 애니메이션에 관련된 연계사업을 통합시켜 운영하는 회사의 경영모델은 여러 부서와 연계될 수밖에 없는 문제점을 갖게 된다.

이러한 문제점들을 분석해보고, 애니메이션의 차별적인 산업적 가치와 미래전망을 기반으로 할 때 현재 업계와 학계가 제안하는 다양한 의견들을 통합하여 <애니메이션산업 진흥법>을 제정할 필요가 있다. 이러한 <애니메이션산업 진흥법>은 이후 개설될 한국문화콘텐츠진흥원의 애니메이션 팀이 영화와 차별적으로 애니메이션산업에 대해 지원을 모색할 수 있도록 별도의 정책주체로 존재해야 함을 명시해야 하며, 정책집행의 전문라인을 통합하여 운영하는 부서를 일원화시켜야 한다.

<애니메이션산업 진흥법>에는 애니메이션에 대한 전문적이고 차별적인 개념정립과 용어의 정리, 그리고 법적 문제와 연관된 정부기구의 운영방침, 임원 및 심사제도의 규정, 연간 주요사업의 집행방침 등을 명시해야 한다. 또한 본 논문에서도 제안되고 있는 다양한 정책제안들을 법제화시켜 단일화된 법체계내에서 검토하고 연계될 수 있도록 제시해야 한다.

<영화진흥법>

제2조(용어의 정의) 제7항

'애니메이션 영화'라 함은 실물의 세계 또는 상상의 세계를 가공하여 현실과 유사한 동적감각을 느낄 수 있도록 인력 또는 기술력을 이용하여 표현해 낸 영화를 말한다.

<영화진흥법 시행규칙>

제4조(공동제작영화의 출자비율 등)

1. 공동제작영화를 제작하고자 하는 자가 영 제3조 제2호의 규정에 의하여 공동으로 제작비용을 출자한 경우에는 그 제작비용의 출자비율이 다음 각호의 기준에 적합하여야 한다.(개정, 2000. 4. 27)

- ① 공동제작에 참여하는 국가가 2개국인 경우 : 20퍼센트(애니메이션의 경우에는 30퍼센트) 이상일 것
- ② 공동제작에 참여하는 국가가 3개국 이상인 경우: 10퍼센트(애니메이션의 경우에는 20퍼센트) 이상일 것

③ 애니메이션 영화의 경우에는 별표의 규정에 의한 11개 항목 중 6개 항목 이상에서 항목별 업무수행 내용 중 50퍼센트 이상을 한국인이 수행할 것

④영 제3조제3호의 규정에 의하여 출연자의 배역 등을 혼성하여 제작하는 경우, 그 혼성기준은 다음 각호와 같다. 다만, 애니메이션 영화의 혼성기준은 별표의 규정에 의한 공동제작 인정항목 중 6개 항목 이상에서 항목별 업무수행 내용 중 50퍼센트 이상을 한국인이 수행하는 것이어야 한다.

1. 주연급 또는 조연급 출연자 중 1인 이상이 한국인이거나 감독이 한국인일 것
2. 공동제작영화에 참여하는 영화인의 한국인 비율이 제1항 각호의 규정에 의한 출자비율 이상일 것

<별표> 애니메이션 영화의 공동제작 인정항목(제4조제2항제4호 관련)

- ① 기획 ② 대본 ③ 스토리보드 ④ 모델디자인 ⑤ 총감독 ⑥ 기본구도제작 ⑦ 주요배경제작 ⑧ 원화·동화 ⑨ 선화·채화 ⑩ 촬영 ⑪ 음악 및 음향효과

<영상진흥 기본법>

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. '영상물'이라 함은 연속적인 영상이 필름, 테이프, 디스크 기타 유형물에 고정되어 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 보고 들을 수 있거나 송수신 할수 있는 물체(컴퓨터 프로그램에 의한 것을 제외한다)를 말한다.

2. '영상산업'이라 함은 영상물의 제작, 활용, 유통, 보급, 수출, 수입 등에 관련된 산업 및 그 기술을 말한다.

<영상진흥 기본법 시행령>

제2조(영상물의 구분)

법 제2조제1호의 규정에 의한 영상물은 다음 각호와 같이 구분한다.

1. 필름영상물: 영화, 애니메이션 등 연속적인 영상이 필름에 고정된 것
2. 테이프 영상물: 영화, 애니메이션 등 연속적인 영상이 비디오테이프에 고정된 것
3. 디스크 영상물: 영화, 애니메이션, 게임, 컴퓨터그래픽 등 연속적인 영상이 디스크에 고정된 것
4. 기타 영상물: 연속적인 영상이 유형물에 고정된 것으로서 제1호 내지 제3호 외의 것

<방송법>

제5장 제71조(국내 방송프로그램의 편성)

1. 방송사업자는 당해 채널의 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 방송프로그램을 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 편성하여야 한다.

2. 방송사업자는 연간 방송되는 영화·애니메이션 및 대중음악 중 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 편성하여야 한다.

3. 방송사업자는 국제문화 수용의 다양성을 보장하기 위하여 외국에서 수입한 영화·애니메이션 및 대중음악중 한 국가에서 제작한 영화·애니메이션 및 대중음악이 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상을 초과하지 아니하도록 편성하여야 한다.

4. 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 방송프로그램의 편성비율은 방송매체와 방송분야별 특성 등을 고려하여 차등을 둘 수 있다.

<방송법시행령>

제57조(국내제작 방송프로그램의 편성)

1. 방송사업자는 법 제71조제1항의 규정에 의하여 국내에서 제작된 방송프로그램을 다음 각호의 범위안에서 방송위원회가 고시하는 비율 이상 편성하여야 한다.

① 지상파방송사업: 매월 전체방송시간의 100분의 80

② 지상파방송사업을 제외한 방송사업: 매월 전체방송시간의 100분의 50

2. 방송사업자는 법 제71조제2항의 규정에 의하여 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 다음 각호의 범위안에서 방송위원회가 고시하는 비율 이상 편성하여야 한다. 다만, 종교 또는 교육에 관한 전문편성을 행하는 방송사업자의 경우에는 국내에서 제작된 영화·애니메이션을 전체 영화방송시간 또는 애니메이션방송시간의 100분의 40 이하의 범위안에서 방송위원회가 고시하는 비율 이상을 편성하여야 한다.<개정 2001.3.20>

① 지상파방송사업의 경우

가. 영화: 전체 영화방송시간의 100분의 20 이상 100분의 40 이하

나. 애니메이션: 전체 애니메이션방송시간의 100분의 30 이상 100분의 50 이하

다. 대중음악: 전체 대중음악방송시간의 100분의 50 이상 100분의 70 이하

② 지상파방송사업을 제외한 방송사업의 경우

가. 영화: 전체 영화방송시간의 100분의 30 이상 100분의 50 이하

나. 애니메이션: 전체 애니메이션방송시간의 100분의 40 이상 100분의 60 이하

다. 대중음악: 전체 대중음악방송시간의 100분의 50 이상 100분의 80 이하

③ 방송사업자는 법 제71조제3항의 규정에 의하여 외국에서 수입한 영화·애니메이션 및 대중음악중 1개 국가에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 분야별로 월간 방송시간의 100분의 60 이내에서 방송위원회가 고시하는 비율을 초과하지 아니하도록 편성하여야

한다.<시행일 2002.1.1>>

④ 방송위원회는 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 편성비율을 고시하는 경우에는 문화관
광부장관과 협의하여야 한다.

<의무방영비율제도평가기준 - 국내제작 작품평가 현행기준>

평가항목	평가점수
기획차안	2점
프로듀서	2점
시나리오	2점
모델디자인	2점
총감독	2점
스토리보드	2점
배경설정과 주요장면제작	1점
배경제작(칼라)	1점
기본구도(레이아웃) 제작	1점
원화제작	2점
동화제작	2점
선, 채화	1점
촬영	1점
음악제작	1점
성우녹음	1점
음향, 효과, 편집	1점
합계	24점(17점이상 경우 인정)

기존 법제화된 규정외에도 <의무방영비율제도 평가기준>처럼 각 기관에서 규정하고 있는 기준들이 있다. 제시된 현행기준도 그 타당성의 문제에 의해 여러 가지 안으로 제시되어 논의되고 있다. 국내제작 작품이라는 판정을 하기 위해 보다 다양한 분야를 검토해야 하며, 특히 프리 프로덕션분야에 점수를 더 많이 배정하고, 총점도 더 상향조정해야 한다는 조정안이 제시되고 있다. 그러나, 제작사측의 입장과 기획사측의 입장, 특히 해외자본과의 공동제작을 시도하는 제작 프로젝트에 한해서는 보다 복합적인 저작권문제와 국내제작판정이라는 경제적 문제가 연관되어 있어서 아직도 결론에 도달하고 있지 못한 상태이다.

6. 대안제시를 통한 법제화방안

현재까지 제시된 업계와 학계의 의견, 그리고 현 정책들을 종합적으로 분석하여, 다음과 같은 통합된 정책적 대안을 제시해 본다. 제시되는 정책적 대안들은 현재 시장상황에 비추어 볼 때 보다 신속하게 기존의 <영화진흥법> 및 <방송법> 등에 추가로 구체화되거나, 차별적인 <애니메이션 산업 진흥법> 등으로 입법화 될 필요가 있다.

1) 애니메이션산업의 국내시장 활성화를 위한 정책

애니메이션산업의 국내시장 활성화를 위해서는 기존 실시되고 있는 의무방영비율제를 실질적으로 강화해야 하며, 지상파 방송사의 애니메이션 제작활성화를 유도해야 한다. 그리고, 기존 시행되고 있는 제작지원 및 투자제도 시행의 전문화를 통해제작자금의 투자환경을 활성화시켜야 한다.

(1) 의무방영비율제의 실질적 강화

□ 기존 실시되고 있는 지상파 방송사의 의무방영비율제 강화

기존 실시되고 있는 의무방영비율제를 강화하여, 작품당 재방까지의 비율만을 의무방영비율로 계산하여야 하며, 3방부터는 그 비율에서 제외, 실질적인 국내제작 작품의 제작물량의 방영시간대를 확보해야 한다.

□ 지상파 방송사의 방영료 국산애니메이션의 경우 상향조정 필요

현재 지상파 방송사에서 국내제작 애니메이션으로 판정된 작품을 방영하고 상응하는 방영료를 계약하면, 대개 1,000만 원에서 2,000만 원까지 차등 지급되고 있다. 그러나 이 방영료는 현실적으로 제작비에 비하면 어려운 수준이므로, 이러한 방영료를 현실화시킬 필요가 있다. 제작사들의 의견을 모아보면, 대개 미니멈 3,500만 원까지 방영료가 현실화되어야 한다는 의견이 지배적이다. 그러나 이렇게 방영료를 지급하게 되면, 단위기업으로서의 지상파 방송사도 경영의 논리로서는 모순된 집행을 해야 한다. 결국 정부의 정책선에서 애니메이션산업을 발전시키고 제작의 기회를 보장하며, 현실화된 방영료를 지급하기 위해 지상파 방송사의 추가 세제지원이나 기존 광고수가의 조정 등이 애니메이션 제작물량과 연동되어 규정화되어야 한다.

□ 방송사의 의무방영비율을 어겼을 경우, 그에 대한 법적조치 강화필요

현재 방송사가 의무방영비율을 어겼을 경우, 그 벌금이 미약하다. 그러므로, 벌금의 부가한계가 기획창작 애니메이션을 제작하는 경우와 비교하여 상대적으로 높은 리스크로 평가되어야 한다. 결국 분기별, 혹은 월별로 의무방영비율을 분석하여, 1억원대 이상의 벌금이 규정되어야 한다.

□ 의무방영비율제도감시단 발족필요(스크린쿼터문화연대 방송쿼터 활동보완필요)

기존 지상파 방송사의 의무방영비율이 지켜지고 있는가에 대한 제한적 자료는 스크린쿼터문화연대의 방송쿼터 활동자료 등으로 파악할 수 있다. 애니메이션계에서 직접 이러한 작업을 수행할 수 있는 감시단의 발족이 학계측의 적극적인 노력으로 필요하다.

(2) 지상파 방송사의 애니메이션 제작활성화 유도(제작의무쿼터제)

공중파 방송사의 총매출액 중 일정비율(약 3%)을 국산 창작애니메이션의 제작비로 규정하는 제작의무쿼터제를 고려해볼 필요가 있다. 결국 이러한 제도도 이미 지적한 것처럼 방송사의 추가 세제지원 및 광고수가조정정책과 연동되어야 가능할 것이다.

한 예로 MBC의 2000년 총매출액(광고수주액 기준) 약 5,000억 원을 기준으로 3%의 제작의무쿼터를 적용할 경우, 애니메이션 제작에 약 150억 원이 투자될 수 있으며, 이 정도의 규모가 투입된다면(TV시리즈의 경우, 52부작 기준 프로젝트대비 60억 원의 총제작비를 상정, 평균 30%의 제작투자시 프로젝트당 18억 투자가능), 약 30분물 기준 TV시리즈 8편을 제작할 수 있게 된다.

(3) 제작지원 및 투자제도 시행의 전문화

□ 지원제도의 치등화 규정미련

기존 애니메이션메이저제작사의 매출액 기준을 설정 20대기업에 대해서는 지원금보다 투자형식의 재원을 확충하고, 이외의 중소기업, 특히 신생 벤처기업들에는 시드머니개념의 지원금을 확충해야 한다. 국가기관이 지원하는 지원금을 1회이상 받은 업체에게는 추가적인 지원금 지급이 제한되어야 하는데, 지원금의 중복지급은 신생 벤처기업의 자발적인 성장을 제어하는 기능과 동시에 다양한 작품이 시장에 등장할 수 있는 기회를 제한하기 때문이다.

□ 시장퇴출규정 미련

국가기금 혹은 외부 투자기관, 그리고 투자조합의 제작기금을 지원받아, 제작프로젝트를 책임졌던 기업이 기준이상의 제작금 환원을 달성하지 못할 경우가 2회이상 발생할 시, 제작책임자에 대해 동일한 업종 및 제작형식으로 지원받지 못하게 하는 규정이 필요하다.

□ 애니메이션관련 지원제도의 통합적 홍보 및 심사과정의 기준 및 심사위원 공개필요

기존에 집행되고 있는 제작지원 및 투자결정의 심사과정 및 결과에 대해 많은 문제가 제기되고 있으며, 이에 대한 루머가 다량 산업계에 유포되어, 실제적인 제작력의 한계를 노정시키기 때문에 이를 근본적으로 관리하기 위한 체계적 심사시스템이 필요하다. 즉, 심사서류 제출전 공식적인 설명회의 개최가 반드시 필요하며, 심사과정의 기준 및 심사위원의 공개가 필수적인 사항으로 전제되어야 한다.

□ 심사제도의 부문별 전문화

또한 지원제도 및 투자모델의 심사를 집행하기 위해 공모를 할 때에는 부문별로 전문화를 시켜야 한다. 우선, ㉠기획된 작품의 진행과정평가통한 업체투자모델, ㉡실제작된 데모평가통한 작품투자모델, ㉢기존 작품의 초기투자를 형성하기 위한 데모제작비 지원모델 등으로 구분하여 별도의 심사를 집행해야만 공정성을 담보할 수 있을 것으로 판단된다.

(4) 제작자금의 투자환경 활성화

□ 애니메이션 전문투자조합의 결성 확대

올 9월에 설립될 한국문화콘텐츠진흥원을 중심으로 현재 진행되고 있는 투자조합이 활성화되어 이미 결성된 손오공펀드(70억 원) 이외의 애니메이션 전문투자조합 결성이 확대되어야 할 것이다. 발표된 사항으로는 오는 9월에 '콘텐츠코리아 비전 21'의 실무추진을 위한 총 330억 원 규모의 문화콘텐츠

츠 전문투자조합이 결성된다고 하고, 그 중에서 투자조합 1호가 약 130억 원의 규모로 애니메이션, 만화, 캐릭터, 디자인 분야로 조성된다고 문화관광부는 밝히고 있다. 이 조합의 운영집행부 선정은 8월 말 한 진행된다고 하며, 일반투자자도 모집한다고 한다. 참고로 투자조합 2호는 100억 원 규모로 전자책(e북), 멀티미디어, 모바일 및 인터넷 콘텐츠 분야, 투자조합 3호는 100억 원 규모로 퍼블리셔, 신디케이트, 솔루션개발, DRM 등 문화콘텐츠 제작·유통·배급과 관련된 연관산업분야에 중점투자될 예정이다.

이처럼 애니메이션 전문투자조합 이외에도 다양한 문화콘텐츠 투자조합이 결성되면, 각 분야에 맞는 프로젝트로 애니메이션 제작에 투입될 수 있는 자금유입이 활성화될 수 있을 것이다.

□ 투자조합의 전문화 필요(심사제도의 강화)

결성되었거나 앞으로 결성될 투자조합의 전문화를 통해 수익성을 극대화시키기 위해서는 관련심사위원들의 인력풀을 다양화시켜, 애니메이션업계 및 학계이외에도 경영, 경제, 문화산업 일반의 폭 넓은 평가인력풀을 형성해야 한다.

□ 북한공동제작 및 하청제작 시스템의 지원제도 강화

현 국민의 정부에서 본격적으로 추진되어 온 남북한 경험차원에서도 애니메이션 프로젝트는 활성화될 필요가 분명히 있다. 북한 4.26 아동영화촬영소(SEK)를 중심으로 한 전문제작시스템은 5,000여 명의 전문제작인력을 보유하고 있으며, 30여 년의 유럽애니메이션의 제작경력을 보유하고 있다. 그러한 전문인력이 인건비 수준은 국내 1/10 수준이므로, 이에 대해 남한의 기획력과 북한의 제작력이 체계적으로 결합한다면 새로운 모델이 설정될 수 있을 것으로 판단된다. 또한 이런 형태의 공동제작은 문화산업을 기반으로 한 동질화측면에서도 충분한 효과를 거둘 것으로 예상되며, 현재 진행중인 프로젝트도 그 과정상의 시행착오를 겪어가며 새로운 프로젝트로의 연계를 모색하고 있어서 더욱 확대된 제작모델이 대두될 전망이다. 그러나 현재의 사업환경이 북한투자의 불확실성을 다수 보여주고 있기 때문에, 대다수 기획제작사들의 북한공동제작을 활성화시키기 위해서는 ‘(가칭)남북한 애니메이션 공동제작 지원기금’과 같은 차별적인 제작기금이 남북경협자금에서 마련되어, 본격적인 성공모델의 도출을 위해 지속적으로 지원되어야 한다.

<현재 실제 진행되고 있는 남북한 공동제작 프로젝트 현황>

업체명	프로젝트명	북한연관 제작사	작품형태	공동제작규모
(주)에이콤	왕후 심청	4.26아동영화촬영소 (SEK)	극장용 장편 1편	40만 달러
(주)하나로통신	게으른고양이 덩가	삼천리 총회사 /삼천리 총기술회사	3D 웹애니메이션	19만 달러
민족네트워크/ 한신코퍼레이션	모디스	평양정보센터/4.26아동영화촬영소 (SEK)	TV시리즈 104편, 극장용 장편 1편	300만 달러

2) 애니메이션산업의 이론적 기반조성을 위한 연구활성화 정책

애니메이션산업의 다양한 정책을 수립하기 위해서는 이론화 과정을 진행할 수 있는 연구지원체제가 전제되어야 한다. 이러한 연구지원체제에 의해 기초연구가 수행되고, 그러한 과정의 산출물이 본격적인 정책개발자료로 활용될 수 있기 때문이다.

또한 대학의 교육과정을 중심으로 한 신진인력의 제작시스템이 지원되어 새로운 제작인력의 시장 진입이 활성화되어야 하며, 애니메이션산업의 사회적 감시제도가 본격화되어, 애니메이션제작의 시장확대를 도모해야 할 것이다.

(1) 애니메이션 이론화 연구지원

□ 애니메이션 전문교육기관들의 통합적인 커리큘럼 개발필요

대학마다 차별적인 만화 및 애니메이션의 커리큘럼이 본격적인 연구위크샵을 통해 통합되고 조정되어야 할 필요가 있다. 학교마다의 특성을 지정하고, 그러한 구조를 기반으로 다양한 만화 및 애니메이션 이론이 논의되어야 한다.

□ 애니메이션 이론화를 위한 체계적인 연구용역 시도

애니메이션 이론화를 위해 논문연구를 지원하고, 전문적이고 국내 연구진 및 학생들에게 필수적인 외국서적을 선별적으로 번역지원해야 하며, 새로운 이론의 제시와 한국적 교육모델을 체계화시키는 저술 등은 기간별 연구용역형식으로 지원되어야 한다.

□ 애니메이션관련 전문 데이터베이스 구축에 따른 정보인프라 구축필요

애니메이션관련 전문 데이터베이스 구축은 제작기획과 시나리오 개발에 필수적인 사회적 인프라이다. 현재 문화산업지원센터가 구축한 애니메이션 데이터베이스 구축을 위한 기초자료조사 결과물도 이러한 차원에서 검토되고 보다 발전적인 형태로 지속적인 기간과 계획을 기반으로 보완되어야 할 것이다.

□ 대학별 디지털 제작장비구축 표준모델 개발필요

대학별로 디지털 애니메이션에 대한 제작장비구축이 체계화되어 있지 못하기 때문에 이로부터 발생하는 호환성의 문제와 학생지도의 문제가 제기되고 있다. 연구위크샵을 통해 가장 효율적인 대학내 디지털 제작장비구축의 표준모델을 개발하여, 기존 대학 및 신생학과들의 모델로 활용되어야 한다.

(2) 신진인력의 제작시스템 지원

□ 해외페스티벌 학생작품 통합제출 및 저작권 관리시스템의 운용필요

현재 중소규모의 영화배급사들에 의해 학생작품들이 국내외 공모전을 대상으로 통합제출되고 저작권이 관리되기 시작했다. 이러한 시스템을 보다 활성화시켜 지상파 방송과 케이블, 인터넷 방송등에 지속적으로 작품들이 방영될 수 있도록 유도하는 정책이 필요하다.

□ 애니메이션 제작의 메이저시장과 마이너시장의 이분화 필요

애니메이션 제작시장도 이제 상업영화와 독립영화 시스템처럼 아이디어뱅크 역할을 하는 마이너 시장과 사회적 인프라를 지원하는 메이저시장으로 특화발전되어야 한다. 마이너시장은 메이저시장에 훈련된 감독인력을 지속적으로 제공하며, 메이저시장은 마이너시장에 지속적인 자금지원을 통해 매너리즘을 극복해낼 수 있는 새로운 패러다임을 제공받는 체제를 구축해야 한다.

□ 지속적인 리크루팅 시스템의 구축

전국 60여개 대학 총학생수 10,000여명 및 매년 졸업생 4,000여명에 대한 지속적 리크루팅시스템이 필요하다. 애니메이션 제작사들의 대부분은 서울에 집중되어 있는데 반해, 대부분의 대학은 지방에 위치하고 있기 때문에 제작프로젝트에 대한 정보와 전문인력모집의 정보가 교류되지 못하고 있다. 이러한 시스템을 형성하고 육성발전시키기 위한 전문 리크루팅 시스템의 설정이 필요하다.

□ 우수인력의 해외연수시스템 지원

애니메이션의 우수제작인력들이 일본과 미국, 캐나다 등에 해외연수를 다녀올 수 있도록 지원하는 시스템이 개발되어야 한다. 이러한 제작인력들의 경험이 국내 애니메이션제작을 활성화시킬 수 있도록 기존 장학제도, 즉 삼성그룹 등의 지원프로그램내로 신설될 수 있도록 정책적 지원을 모색해야 한다.

(3) 사회적 감시기능의 강화 및 육성지원

□ 대학별 디지털 제작장비운용 및 업데이트 시기조정 필요

학계 및 업계의 전국적인 네트워크를 통해 ‘(가칭)디지털인프라 감시단’ 역할이 필요하다. 대학별 제작장비의 효용성과 계약조건의 실질적인 확인 등을 통해 디지털 제작장비의 교육효용을 극대화시켜야 한다. 그리고 국내 프로그램 딜러사들을 통해 해외 애니메이션 제작프로그램의 업데이트 시기와 단가를 통합적으로 관리해나갈 필요가 있으며, 대학별로 협조체제를 구축, 상호연계속에서 장비를 활용할 수 있는 방안이 모색되어야 할 것이다.

□ 지상파방송 의무방영비율제도의 공익적 감시시스템 구축

‘(가칭)애니메이션 의무방영비율감시단’ 제도를 통해 지상파 방송의 의무방영비율을 공익적으로 확인하고 건의하는 감시시스템이 학계와 업계 공동으로 구축되어야 한다.

□ 국내 관련 페스티벌의 지원강화로 우수인력 시상확대

국내 애니메이션 영화제 지원을 통해, 워크숍 및 시상제도를 활성화시키고 신진인력의 제작력이 확대구축될 수 있는 방안을 모색해야 한다. 이는 곧 SICAF내의 대학관 및 PISAF 등의 대학전문 영화제 및 공모전에 국고가 지원되어야 하는 정당성을 의미한다.

3) 애니메이션 수출활성화 지원

(1) 해외마켓부스설치 지원예산 확대

애니메이션관련 해외페스티벌 및 영화제, 견본시장 등에 마켓부스 설치예산을 지원하거나, 최근 문화산업지원센터가 성공적으로 수행하고 있는 해외마켓 지원사업을 보다 활성화하여 해외시장에 국내작품이 많이 소개되고, 해외자본으로 프리 세일 될 수 있도록 유도하는 정책이 필요하다. 이와 같은 정책은 해외마케팅 촉진조항을 전문법안 내에 설치하여, 그 법안을 기준으로 지속적인 지원을 받을 수 있도록 조치해야 한다. 그러나 이 부분에서 주목해야 하는 것은 모든 해외마켓 지원형식이 마켓 일정동안의 설치지원보다 마켓이전의 홍보지원에 집중되어야 한다는 것이다. 해외마켓 설치가 전에 이미 대부분의 계약조건이 협상될 수 있도록 다양한 해외자료를 기반으로 가능성과 기회를 보장해야 한다.

(2) 해외유통관련 데이터베이스 설치운영 및 해외판매 상설지원 시스템 구축

이미 제시한 바와 같이 국제마케팅을 진행하기 위한 다양한 해외정보의 데이터베이스가 필요하며, 각 해외공관별로의 상설지원 시스템이 구축되어, 해외자료를 신속하게 제공받거나, 국내의 정보가 해외시장에 적극적으로 접목될 수 있는 홍보 및 판매지원 시스템이 구축되어야 한다. 이러한 시스템은 영화산업과 함께 진행되어도 될 것이다.

4) 애니메이션산업의 정책수립 및 집행의 효율화를 위한 의견수렴의 통합

(1) 애니메이션 산업을 총괄하는 정책부서의 전문라인 필요

문화관광부내 문화산업국으로 애니메이션에 관련된 모든 사안들이 통합되어 정책화되어야 한다. 특히 올 9월에 발족할 한국문화콘텐츠진흥원내 애니메이션팀으로 정책집행 및 지원제도의 일원화가 필요하며, 정부차원에서 애니메이션분야로 조정된 정책지원금의 규모는 애니메이션에 국한되어 사용되어야 할 것이다.

특히 기존 영화진흥위원회, 방송진흥원, 방송위원회, 문화산업지원센터 등에서 진행되어 오던 애니메이션관련 정책지원업무가 한국문화콘텐츠진흥원의 애니메이션팀으로 일원화되는 것이 정책집행의 효율성을 담보해 낼 것으로 분석되며, 이 전문정책지원팀은 문화관광부의 문화산업국산하 각 전문부서와의 업무협조속에서 이루어져야 할 것이다. 또한 SICAF와 PISAF(부천국제대학애니메이션페스티벌) 등과 같은 국제행사와 만화애니메이션 관련 사단법인 단체들도 문화콘텐츠진흥원과 통합하여 운영되어야 할 것으로 판단된다.

(2) 애니메이션관련단체의 통합된 정책수립통로 마련

SICAF(서울국제만화애니메이션페스티벌)와 같은 종합페스티벌을 통해 애니메이션관련단체의 통합된 대안과 의견들을 지속적으로 수렴하여 정책화시킬 수 있는 직접적인 정책수립모델이 필요하다. SICAF는 애니메이션 관련단체를 조직위원회와 사무국체제에 통합시켜 운영하고 있으며, 기타 여타 국내 애니메이션페스티벌과도 인적, 물적 연계를 통해 허브형 페스티벌이라는 위상을 보여주고 있다. 그러므로 그러한 페스티벌의 인프라를 충분히 활용하면, 보다 발전적인 정책대안수립의 기능을 효과적으로 형성해낼 수 있을 것이다.

VII. 결론(통합된 의결도출통로 마련)

전환기에 당면한 국내 애니메이션산업은 위기와 기회가 혼재하며 보다 본격적인 정부정책의 체계적 지원이 필요한 시점이다. 국내 애니메이션산업은 세계시장의 디지털화와 단일화 경향, 그리고 경제침체로부터 새로운 시장전략을 구축하고 비전을 모색해야 하는 시점에서 서 있다. 20세기를 마무리하며, 국내 애니메이션산업은 출판만화시장의 침체와 애니메이션 제작물량의 감소, 그리고 경제불황이 겹치면서 이를 극복하기 위해 끊임없이 새로운 아이디어 개발과 기획창작 프로젝트의 제시가 새롭게 시도되고 있다.

정부정책 또한 기존의 형식주의적 문화정책을 벗어나, 실질적인 지원정책과 나아가 적극적인 투자정책으로 발전되고 있으며, 특히 만화 및 애니메이션에 기대고 있는 문화산업적인 정부의 희망 또한 높게 평가되고 있다.

이러한 시점에서 본 논문에 제시된 다양한 정책대안 및 법제화 건의가 지속적으로 진행되고, 그 집행과정에 끊임없는 자문 및 자료제공이 종합적으로 유지되기 위해서는 국내 애니메이션산업을 중심으로 한 출판만화와 캐릭터, 그리고 게임업계의 통합된 의견제시가 필요하다.

업계와 학계 내부의 다양한 의견조율이 선행되고, 종합화되면서 정책수립에 대한 불필요한 비효율적 사안들이 걸러지고, 각 분야의 편협된 이익에 기반한 시장분열 또한 초기에 조정할 수 있게 될 것이다. 이러한 의견조율의 통합된 단일화 창구마련 노력이 본격적으로 제기되고 있는데, 이는 서울 국제만화애니메이션 페스티벌이라는 종합행사의 상설기구화로 추진될 수 있다.

서울 국제만화애니메이션 페스티벌(SICAF)은 1995년부터 국내 만화·애니메이션문화의 대중적 패러다임을 격상시키고, 이를 산업의 활성화로 연계시키며, 연관산업의 시너지효과를 극대화하기 위하여 설립된 종합축제형태의 전시 및 영화제 행사이다. 2001년 올해까지 5차례 행사를 거듭하며, 실질적인 산업의 지원행사 및 국내 만화·애니메이션 관련페스티벌 들의 허브행사로서 형태를 갖추게 된 SICAF는 실제적인 행사의 완성도를 높이고, 장기적이고 전문적인 국제행사로 성장하기 위해 매

행사때마다의 결과를 분석하여 백서발간을 해오고 있으며, 이를 차기행사에 적극적으로 적용해 오고 있다.

1997년 이후 조직위원회의 민간이양과 1998년 조직위원회의 사단법인화, 그리고 만화·애니메이션 관련단체의 의견을 통합적으로 수렴한 2001년 행사추진위원회 구성 등 국내 관련기관 및 업계와 학계의 모든 여론을 단일 창구화하고 있는 (사)SICAF 조직위원회를 상설조직화 하여, 국내 애니메이션계의 여론을 통합적으로 수렴하도록 하는 방안모색이 시급하다. 특히 (사)SICAF조직위원회에서는 (사)한국애니메이션제작자협회, (사)한국만화가협회, (사)한국만화애니메이션학회, (사)한국애니메이션예술인협회, (사)우리만화발전을위한연대모임 등 만화·애니메이션관련단체의 다양한 문제제기와 정책대안을 주기적으로 통합하여, 정부 관련부처대상 정책건의 및 자료자문을 지원할 수 있을 것이며, 이를 통해 실질적인 국내 애니메이션산업의 발전을 도모하게 될 것이다.

이제 본격적인 문화산업의 전세계적 경쟁구도속에서 국내 문화콘텐츠의 중요한 아이디어 역할을 하고 있는 애니메이션산업은 SICAF를 중심으로 보다 발전적이고 실질적인 문화산업적 대안을 모색해 나갈 것이며, 국내 출판만화산업 및 캐릭터산업, 그리고 게임산업 등 연관산업과의 지속적인 연계 전략내에서 국제시장에 진출시킬 수 있는 통합상품개발에 노력할 것이다. 이를 통해 SICAF의 산업적 역할과 문화적 기능성을 극대화시킬 계획이며, 이러한 역할을 적극적으로 수행하기 위하여 국내 애니메이션산업을 중심으로 한 출판만화, 캐릭터, 게임업계의 모든 의견을 수렴할 수 있는 한국만화·애니메이션산업협의회를 (사)SICAF조직위원회 중심으로 확대발전시켜 분기별로 정책대안을 모색하고, 기존 정책집행을 평가하며, 발전방향을 제시해 나가는 방안이 모색되어야 한다.

21세기를 맞고 있는 국내 애니메이션산업은 우선적으로 국내시장의 수요규모확대와 거대 양성자본의 지속적인 유입, 그리고 신진작가 양성을 통한 인적 인프라 공급체제의 안정화 등 다양한 문화산업적 시장구조의 개혁을 요구하고 있다.

이러한 시장의 요구가 정부정책에 적극적으로 반영되고, 업계 및 학계의 단합된 의견조율이 실질적인 정책으로 지원집행될 수 있도록 노력하며, 또한 정부정책이 산업계에 공익적 가치와 기회균등이라는 효율적 정보로 전달될 수 있도록 국내외의 애니메이션산업의 쌍방향적인 허브역할을 SICAF조직위원회의 한국만화·애니메이션산업협의회가 담당할 것이며, 이를 위해 SICAF를 중심으로 한 국내 애니메이션산업에 대한 정부의 지속적인 관심과 지원을 기대한다.

참고문헌

- 「방송애니메이션 산업의 현황과 과제」, 애니메이션 산업진흥대토론회 2차, 추계예술대학교 문화산업대학원, 2001. 7. 13.
- 「필름애니메이션 시스템 구축방안」, 애니메이션 산업진흥대토론회 1차, 추계예술대학교 문화산업대학원, 2001. 5. 28.
- 『1999정보통신 산업통계보고서』, 통계청, 2000.
- 『2000문화산업백서』, 문화관광부, 2001.
- 『2001문화산업진흥연차보고서』, 문화관광부, 2001.
- 『21세기 첨단기술과 콘텐츠산업 육성방안 연구』, 문화관광부, 1999.
- 『KAPA2000 애니메이션 정보자료집』, (사)한국애니메이션제작자협회, 2000.
- 『국내애니메이션 산업육성방안』, 한국문화정책개발원, 1997.
- 『문화산업 진흥방향 설정을 위한 워크샵』, 문화산업지원센터, 2001.
- 『문화산업비전21(문화산업 진흥 5개년계획)』, 문화관광부, 2000.
- 『문화산업통계』, 문화관광부, 2000.
- 『방송시장의 수요와 뉴미디어의 도입』, 한국방송개발원, 1998.
- 『애니메이션 산업 육성정책』, 한국방송개발원, 1997.
- 『인터넷 영화육성방안에 관한 연구』, 한국문화정책개발원, 2000.
- 『콘텐츠산업육성전략연구』, 한국문화정책개발원, 1998.
- 『통계로 보는 한국의 모습』, 통계청, 2000.
- 『프랑스 방송영상 프로그램 산업 재정지원법』, 한국방송개발원, 1998.
- 구문모, 임상오, 김재준, 『문화산업의 발전방안』, 을유문화사, 2000.
- 김형석, 『영상비즈니스의 세계』, 문지사, 1998.
- 김형석, 『영화마케팅 비즈니스』, 문지사, 1999.
- 송민정, 「인터넷콘텐츠산업의 경제적·사회적 파급효과 연구」, 《사이버커뮤니케이션학보》, 6호, 2000-2, 사이버커뮤니케이션학회/삼성언론재단, 2000.
- 한창완, 「애니메이션상품의 틈새시장 개발연구 : 웹애니메이션 및 모바일콘텐츠시장을 중심으로」, 《만화애니메이션 연구》, 통권 제4호, 2000. 12.
- 한창완, 「온라인게임의 사회적 기능연구」, 전자공학회지, 제27권 9호, 사단법인 대한전자공학회, 2000. 9.
- 한창완, 「한국애니메이션 제작시스템의 경쟁력 확보를 위한 정책전략」, 서울애니메이션센터 개관기념국제 심포지움, 『한국애니메이션의 국제경쟁력확보를 위한 제작시스템 질적 향상방안』, 심포지움 자료집, 서울애니메이션센터/사단법인 한국만화애니메이션학회, 1999. 5. 21.
- 한창완, 「TV시리즈 애니메이션의 '독점지대' 연구—일본 TV시리즈 애니메이션의 국내의 방영사례를 중심으로」, 《한국사회와 언론》, 통권 제10호, 한국언론정보학회, 1998.
- 한창완, 「교육과 컴퓨터게임의 결합—컴퓨터게임을 적용한 에듀테인먼트 산업의 응용현황 및 전망」, 전주국제컴퓨터 게임축제 학술세미나 논문발표집, 전주국제컴퓨터게임축제 조직위원회, 2000.
- 한창완, 『애니메이션 경제학』, 커뮤니케이션북스, 1998.