

이교정

한국애니메이션제작자협회 전무

# “애니메이션 산업 발전 위해서는 의무방영시간 총량제 도입 필수”

지난달 정보통신부를 비롯한 정부 9개 부처는 ‘제1차 온라인디지털콘텐츠산업발전기본계획’을 확정 발표했다. 이에 따라 국내에서도 애니메이션, 온라인게임 등 디지털콘텐츠(DC) 산업에 대한 정부의 지원이 본격적으로 추진될 전망이다. 특히 정부는 향후 DC산업의 성장을 주도할 디지털 영상물 제작에 필요한 컴퓨터그래픽(CG) 기술 개발에 대한 투자를 대폭 강화할 계획이다.

국내 애니메이션 업계 관계자들은 이번 정부의 기본계획에 대해 기대감을 표시하며, 보다 공격적인 투자가 이루어지기를 희망하고 있다. 한국애니메이션제작자협회의 이교정(43) 전무를 만나 국내 애니메이션 산업의 현황과 2003년 사업계획을 들어봤다.

취재 신중훈 기자 사진 조민영 기자

“**국**내 애니메이션 산업의 창작 기반 확대를 위한 중요한 사안으로 지상파 방송사들의 국산 창작 애니메이션 의무적 방영시간의 총량제를 위한 방송법 개정을 추진하고 있습니다. 이는 업계의 발전을 위해서는 꼭 필요한 사안으로 올해 안에 법개정이 될 수 있도록 협회의 노력을 경주할 것입니다.”

## 의무방영시간 총량제 도입에 ‘총력’

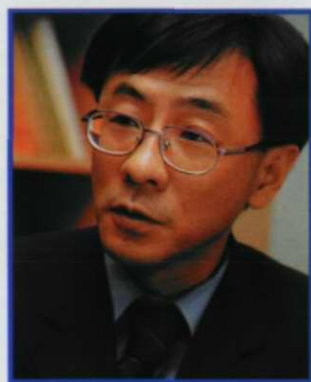
한국애니메이션제작자협회 이교정 전무는 올해 협회 및 애니메이션 업계의 최대 목표는 ‘방송법의 개정’이라고 단언했다. 법의 개정으로 국내 애니메이션 업계의 사황이 달라 있다는 얘기다.

지난 1월 8일 고시된 방송위원회의 방송프로그램 등 편성비율에 따르면 현재 국내 지상파방송사들의 국산 애니메이션의 방영시간은 전체 애니메이션 방송시간의 45%(지상파 외 40%)를 지키도록 돼 있다. 이는 전체 애니메이션 방송시간이 일주일에 100분이라면 45분 이상을 국산 애니메이션으로 채워야 한다는 뜻이다. 이에 대해 업계 및 협회는 주간 채널당 전체 방송시간의 1%(일주일에 70분)를 국산 신규 애니메이션으로 의무 방영하는 총량제로 개정할 필요가 있다고 설명한다. 이교정 전무는 “방송법이 개정되면 약 2000여명의 인력에 대한 고용효과가 창출될 수 있지만 이대로라면 살아남을 수 있는 업체는 소수에 불과할 것”이라며 “아직 뿌리가 깊지 못한 국산 창작 애니메이션 산업의 발전을 위해 이번 법안은 반드시 개정돼야 한다”고 다시 한번 강조했다.

## 기획, 시나리오 등 창작 역량 부족

국내 애니메이션 산업의 역사는 결코 짧은 편이 아니다. 지난 1967년 신동헌 감독이 최초의 국산 애니메이션 영화인 ‘홍길동전’을 극장에서 상영한 이후 매년 1~2편의 애니메이션이 극장에서 상영돼 왔기 때문이다. 하지만 오랜 역사에도 불구하고 국내 애니메이션 산업은 그동안 일본, 미국 등으로부터 주문을 받아 제작하는 OEM 방식의 제작에만 머물러 시나리오와 연출, 음악 등의 부문에서는 발전이 더딜 수밖에 없었다. 이로 인해 현재 국내 애니메이션 산업의 가장 큰 문제로 지적되고 있는 분야가 바로 창작 애니메이션이 매우 부족하다는 것이며, 이는 전문인력 부족과 제작업체들의 영세성에서 기인하는 문제이기도 하다.

이 전무는 “세계적으로 창작 애니메이션 제작이 가능한 국가는 우리나라와 미국을 비롯해 일본, 중국, 프랑



스, 독일, 영국, 러시아 정도로 10여개국 안팎에 불과해 기본적인 경쟁력은 갖추고 있다고 볼 수 있다”며 “시나리오와 연출, 음악 등 창작을 위한 핵심적인 부문에서 전문인력이 부족해 이에 대한 투자와 지원이 필요한 상황”이라고 설명했다.

제작자협회에 따르면 국내 애니메이션 제작 업체는 기획부터 동화제작까지 전체 작업이 가능한 곳은 20~30여개사 정도이며, 원화 및 동화제작 등 부분작업이 가능한 곳은 수백여개 업체에 이른다. 하지만 기획능력을 갖추고 애니메이션 제작 전체를 지휘할 수 있는 전문인력은 턱없이 부족하다. 실제로 애니메이션 제작에 필요한 전문인력을 양성하기 위한 교육기관은 영화진흥위원회의 애니메이션예술아카데미 등 대학과 학원을 포함해 전국적으로

약 65개소에 이르지만, 시나리오를 쓸 수 있는 인력을 양성하는 기관은 전무한 상황이다.

이 전무는 “시나리오와 캐릭터 개발 등의 능력을 갖춘 인력을 양성하는 것이 시급한 상황이지만 업계에서 계속해서 창작 애니메이션 제작 시도가 이어지고 있기 때문에 앞으로 3~5년 뒤에는 세계시장에 당당히 진입하는 것이 가능할 것으로 본다”고 희망적인 입장을 밝혔다.

#### 투자여건 조성 및 해외시장 진출 지원

방송법 개정 및 인력양성과 함께 한국애니메이션제작자협회가 노력하고 있는 분야는 투자여건 조성을 위한 투자조합의 설치이다. 이는 지난 94년 협회가 설립된 이후 지속적으로 추진해 오고 있는 사업으로 지난해 ‘제1호 방송영상투자조합’의 설치를 이끌기도 했다. 방송영상투자조합은 정부 50억원, CJ홈쇼핑이 50억원, 디스커버리창투가 10억원 등 총 140억원 규모로 구성된 투자조합으로 드라마와 애니메이션 등 많은 자금이 필요한 분야에 대한 투자를 목적으로 조성됐다. 하지만 1편 제작에 약 10억원 이상의 자금이 필요한 애니메이션 분야에 있어서 현재 투자조합의 규모는 너무 작은데다 투자대상 선정 작업이 복잡해 실제로 지원받을 수 있는 업체는 소수에 불과하다는 것이 관계자들의 지적이다. 때문에 협회는 올해 투자조합의 확대와 보다 적극적인 투자가 가능하도록 하는 데에 노력을 기울일 계획이다.

이 전무는 “정부가 투자조합 등을 통해 산업의 발전을 지원할 수 있는 기간은 잘해야 앞으로 3~5년 정도”라면서 “국내 애니메이션 산업에서 가장 취약한 부분이 기획과 시나리오 등이므로 제작사가 모든 것을 다 준비해 오기를 바라는 것보다 애니메이션에 대한 이해가 깊은 인력을 투입해 기획단계에서부터 제작사와 함께 고민하는 보다 공격적인 투자자세가 필요하다”고 강조했다. 이와 함께 협회는 제작사들이 MIP TV, MIP COM, NETPE, 상해 애니메이션 페스티벌 등 해외전시회에 더욱 많이 참가해 해외진출을 위한 기틀을 다질 수 있도록 유도하는 한편, 조사사업과 관련해 국내 방송사의 국산애니메이션 방영현황을 지속적으로 모니터링하고, 국내외 애니메이션 관련 자료를 연중 조사·확보·분석하는 작업도 진행하고 있다. 이렇게 확보된 자료는 정부 지원기관의 지원정책 결정에 반영될 수 있도록 하고, 연말에는 정보자료집으로도 출간될 예정이다.

이외에도 협회는 대외 협력사업으로 만화·애니메이션 단체협의회 활동과 세계문화기구 연대회의의 적극적인 활동을 통해 업계 공동의 이익을 증진시키기 위해 노력할 계획이며, ‘대한민국 애니메이션 대상 공모전’과 ‘서울 국제만화애니메이션 페스티벌’을 추진할 계획이다. 또한 ‘방송물 제작쿼터제 시행’과 관련된 주제 등으로 세미나도 추진할 계획을 갖고 있다.

이 전무는 “특히 인터넷 환경에 맞춰 회원사 26개사가 참여하고 있는 ‘애니메이션 B2B 네트워크 구축지원 사업’을 지난해에 이어 올해도 지속적으로 진행될 수 있도록 추진하고, 나아가 온라인 네트워크화 및 디지털화에 의해 작품의 제작공정관리, 인력관리, 회계관리가 가능한 ‘애니메이션 제작 네트워크 시스템 소프트웨어 개발’에 정부예산 투여 등을 제안할 계획”이라고 밝혔다.