우리에게도 애니메이션은 원 소스 멀티 유즈일까?

글_김승욱 대원디지털엔터테인먼트 대표이사

우리는 흔히 애니메이션이야말로 OSMU(원 소스 멀티 유즈)에 가장 근접한 콘텐츠라고 이야기한다.

미국의 경우, 디즈니社의 미키마우스, 도날드덕 등의 TV 애니메이션과 최근 개봉한 영화 〈라이온킹〉, 〈토이스토리〉, 〈인크레더블〉 등에서 볼 수 있듯이 TV, 인터넷 등의 윈도우(공급창)와 라이선스 사업, 그리고 원 소스 멀티 유즈의 정점이라고 할 수 있는 디즈니랜드 테마파크에 이르기까지 애니메이션 콘텐츠의 활용을 통한 수많은 성공사례가 존재하고 있는 것을 확인할 수 있다.

가까운 일본만 하더라도 '재패니메이션의 본국' 답게 세계 TV 애니메이션의 과반수 이상을 점하고 있으며, '포켓몬스터' 의 경우 다양한 윈도우 수익뿐 아니라, 포켓몬스터로 만들어진 빌딩과 국제선 자국 항공기에 그려진 포켓몬스터의 피카츄를 보더라도 그 활용도는 우리가 생각하는 그 이상임을 알 수 있다. 그 외에도 수없이 다양한 머천다이징으로 이뤄진 상품군을 일일이 헤아린다는 것은 참으로 어려운 일일 것이다.

그렇다면 우리의 애니메이션은 과연 어느 정도의 위치에 있을까? 애니메이션 기획 제작으로 보면 흔히 '보세' 라 말하는 하청의 일은 많이 줄어들었다. 아니 제작 가격 경쟁력에서 밀려 중국이나 필리핀 등으로 OEM 제작을 빼앗겼다고 봐야 옳을 것이다. 하지만, 그런 상황이 오히려 양질의 기획 제작자들을 국내 창작물 쪽으로 집중시켜 〈마리이야기〉와 올해 77회 아카데미 영화상 단편 애니메이션 부문 후보였던 박세종 감독의 〈버스데이보이〉 등 수작 애니메이션을 탄생시키는 단초가 됐다고도 볼 수 있다.

어찌됐든 간략하게 국내 애니메이션의 2004년 산업 시장을 짚어보면, 극장 애니메이션의 경우 〈날으는 돼지 해적 마테오〉만이 11만 관객을 넘었을 뿐, 해외에서 많은 상을 수상했던 허영만 원작의 〈망치〉와 한일 합작 영화로 한국과 일본에서 동시 개봉되며 초미의 관심을 모았던 〈신암행어사〉 등은 실망스러운 결과를 보였다. TV 애니메이션 분야에서도 국내 창작물 중에서는 성공작이라 할 만한 작품은 보이지 않았고, 그나마 교육방송을 중심으로 방송됐던 '뽀롱뽀롱 뽀로로' 등의 작품들이 국내 방송 및 해외 수출로 선전을 했다.

장르는 다르지만 만화도 심각한 불황 속에서 다양한 윈도우의 변화가 있었다. 원수연 작가의 원작만화 '풀하우스' 가 드라마로 만들어져 좋은 평을 받았고 1,000만부 이상의 판매를 올린 '그리스 로마신화' 는 TV에 이어 극장 애니메이션으로 제작됐으며, 200만부 이상의 발행부수를 기록한 마법 천자문도 TV 애니메이션으로 기획 및 제작준비 중에 있다. 또한 일본 만화가 원작인 〈올드보이〉도 영화화돼 37회 칸느영화제 심사위원 대상을 수상하는 기염을 토하기도 했다.

또 국내 Video와 DVD 시장으로 크게 양분되는 영상 홈 엔터테인먼트 시장에서 Video 시장은 매년 축소되고 있는 실정이며, 그나마 애니메이션 '셀스루' 등 몇몇 타이틀만이 명맥을 유지하고 있다. DVD 시장 역시 전체 볼륨은 조금씩 증가되고 있지만 업계의 가격 경쟁과 '따오판' 이라고 불리는 불법복제의 악조건으로 이중고를 겪었다.

최근 들어 가장 크게 활성화되고 있는 인터넷이나 모바일 등의 윈도우는 그나마 조금씩 자리를 잡아가고 있는 정도이나 이 역시 불법 복제, 과금 등의 문제가 발생되고 있다. 또, 라이선스 사업 역시 참으로 어려운 시기가 아닐 수 없다.

정책 뒷받침만이 애니메이션의 비전

그렇다면 한때 '황금알을 낳는 거위' 라고까지 불리던 애니메이션의 비전은 어디서 찾아야 할까? 우선 정책적인 뒷받침이 가장 시급하고 중요한 부분이라고 생각한다. 올해 7월부터 시행되는 방송국의 연간 전체 애니메이션 방송시간의 45/100이상을 국산 애니메이션으로 편성하고 연간 당해 채널 총 방송시간의 1% 이상을 국산 애니메이션으로 신규 편성하는 '국산 애니메이션 총량제' 등의 제도나 한국문화콘텐츠진흥원 등의 관에서 진행되는 지원책 등 국내 애니메이션 산업을 위한 더 많은 혜택이 필요하다고 본다. 교육과 글로벌 마케팅, 저작권법 등에 대한 보완책도 마찬가지이다.

그 외에도 국내 애니메이션 산업의 도약을 위한 자금지원, 세제 혜택 등의 지원과 국내 애니메이션에 대한 많은 관심, 애정 어린 충고가 필요한 때이다. 향후 국내 애니메이션 산업을 형성하는 인프라는 성공적인 기획 제작 창작물로 양산된 양질의 스텝들과 전문교육기관에서 배출되는 많은 인재들로 구성될것이며, 이들은 애니메이터 위주의 현 제작 시스템에서 탈피하여 기획, 마케팅, 시나리오, 디자인, 음악, 배급 등 보다 전방위적인 체제의 인프라로 재 역할을 충분히 해 낼 것이라 기대한다. 이를 위해서도 정책적인 지원과 국민적인 응원을 아끼지 말아야 할 것이다.

"아주 가끔은 눈이 부시도록 맑은 날을 볼 수 있는…"

희망의 카피를 던졌지만 절반의 성공만을 보이며 많은 아쉬움을 남겼던 국내 창작 장편 애니메이션 〈원더플데이즈〉. 하지만 머지않아 저 카피처럼 국내 애니메이션 산업에도 밝은 햇살이 드리울 날이 올 것이라 감히 장담해 본다. 하루 빨리 '원 소스 멀티 유즈' 산업의 강대국으로 우뚝 서서 '과연 국내 애니메이션도 성공충분조건인 원 소스 멀티 유즈가 될 것인가?' 하는 의문을 불식시켰으면 하는 기대를 해본다.