# 한국 애니메이션 재원조달 활성화 방안 연구 : 공적기금의 역할을 중심으로

김영재*

## 목 차

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 한국 애니메이션 재원조달 현황 및 전망
Ⅲ. 국내외 애니메이션 관련 공적기금의 현황과 역할
Ⅳ. 한국 애니메이션 재원조달 활성화를 위한 기금 활용방안
Ⅴ. 결론
참고문헌
Abstract

## 초 록

본 연구의 목적은 한국 애니메이션의 제작비 재원조달을 활성화하고, 궁극적으로 산업의 선순환구조를 구축하기 위한 방안을 모색하는데 있다. 2005년부터 2009년까지 방영된 한국 애니메이션의 재원조달구조를 분석한 결과, 한국 애니메이션의 국내 재원은 그 한계점에 이르렀음을 확인하였다. 공적자금의 적극적 개입이 이루어지지 않는다면 향후 한국 애니메이션의 산업은 더욱 위축되고 해외자본 의존도는 심화되어, 독자적 작품 경쟁력을 상실해 갈 것으로 우려된다. 이는 애니메이션 산업의 문제뿐만 아니라 한국 아동용, 가족용 콘텐츠의 부재(不在)와 질적 저하, 나아가 국가 문화정체성의 상실로 이어질 것이라는 점에서 심각한 문제이다. 한국 애니메이션의 주요 공동제작국인 캐나다와 프랑스는 기금제도를 통한 적극적인 지원으로 한국에 비해 월등히 유리한 조건에서 애니메이션을 제작하고 있는데, 이는 애니메이션이 지니는 자국 문화정체성과 다양성에 기여하는 가치가 공적기금의 공익성 목적에 부합하기 때문이다. 한국 애니메이션 재원조달 활성화는 단순히 제작비를 더 많이 지원하는 차원이 아니라, 한국 애니메이션 수익성 개선을 통한 민간 영역의 투자 활성화를 유도하는 방향으로 이루어져야 한다. 이는 애니메이션 제작 및 유통을 함께 지원하는 연간 250억 원 규모의 애니메이션 지원기금을 통해 실현 가능하며, 기금의 신설 또는 기존 기금의 활용 등 재원마련을 위한 다양한 검토와 실행방안의 논의가 필요한 시점이다.

주제어 : 애니메이션, 문화콘텐츠, 산업정책, 기금, 방송발전기금

* 본 논문은 한국콘텐츠진흥원의 연구과제로 수행된 『애니메이션 재원조달 활성화 방안』을 정리, 보완한 것입니다.

# Ⅰ. 서론

2005년 7월, 지상파 TV에 국산 창작 애니메이션 방영의무를 부여함으로써 창작 애니메이션 생산과 유통을 활성화시키기 위해 지상파 TV '국산 애니메이션 총량제'가 도입되었다. 이후 한국 창작 애니메이션 생산량은 총량제가 요구하는 연간 19,000분 이상으로 늘어났고,[1] 한국 창작 애니메이션 산업의 창작기획 역량 향상 및 국제 공동제작 활성화를 통한 해외시장 진출 확대라는 긍정적 성과를 달성하였다. 그러나 케이블 TV 등 뉴미디어의 등장에 따른 국내 미디어 환경의 변화는 지상파 TV 애니메이션의 시청률을 작품경쟁력과 관계없이 1% 수준으로 하락시켰고, 그에 따라 시청자 노출기회를 차단당한 한국 애니메이션은 국내시장에서 수익기반을 상실하였다. 수익성의 저하는 민간 영역 자본의 애니메이션 투자회피를 초래하였고, 그 결과 현재 한국 애니메이션 산업은 제작비 재원조달에 어려움을 겪고 있다.

본 연구의 목적은 한국 애니메이션 재원조달구조의 문제를 파악하고, 재원조달 활성화를 위한 방안을 제시하는데 있다. 특히 본 연구에서는 애니메이션 투자환경을 개선하고 민간영역의 투자활성화를 유도하여, 산업의 선순환구조 구축에 기여할 수 있는 공적자금의 역할에 초점을 맞추었다.

연구목적 달성을 위해 본 연구는 한국 애니메이션 투자재원을 유형별로 구분하고, 조사를 통해 2005년부터 2009년 기간에 TV 방영된 한국 애니메이션의 재원조달구조를 파악하였고, 향후의 한국 애니메이션 재원조달 환경을 전망하였다. 공적자금의 역할과 성과를 확인하기 위해, 문화계정 모태펀드가 출자한 투자조합의 애니메이션 투자현황과 한계를 분석하였고, 주요 경쟁국이자 한국의 주요공동제작국인 프랑스와 캐나다의 애니메이션 지원기금의 현황과 역할을 비교분석하여 한국 애니메이션 재원조달 활성화를 위한 공적자금 개입 필요성과 효과적인 활용방안을 제시하고자 한다.

본 연구는 한국 애니메이션의 재원조달 구조를 실제적으로 확인하여 재원유형별 현황과 전망을 통해 한국 애니메이션의 재원조달의 문제점을 분석한 최초의 연구이다. 정확한 재원조달구조 현황의 파악은 해외 애니메이션 재원조달구조와의 비교분석을 가능하게 하며, 이를 개선하기 위해서 어떤 조치가 필요한지를 명확하게 제시할 수 있는 근거를 마련했다는데 연구의 의의가 있다.

# Ⅱ. 한국 애니메이션 제작비 재원조달 현황 및 전망

## 1. 애니메이션 제작비 재원의 유형과 성격

애니메이션 제작비는 다음과 같은 7가지 유형의 재원을 통해 조달된다.

첫째, 애니메이션 제작사의 투자이다. 제작사는 애니메이션 제작을 통해서 사업을 영위하는 기업이다. 그러므로 제작사는 지속적으로 애니메이션을 제작함으로써 기업 영속성을 도모하고, 조직과 인력을 유지하기 위해서 자금을 투입한다. 또한 제작의 책임자로서 외부 투자자와 투자 리스크를 공동으로 부담한다는 차원에서도 자금을 투입한다.

둘째, TV 방송국을 중심으로 하는 배급기업의 투자이다. 방송국은 방영료를 지불하고 애니메이션을 방영하는 매출원(源)인 동시에 유통창구이다. 방송국은 높은 시청률 달성을 위해 경쟁력 있는 작품을 필요로 하기 때문에, 제작비를 투자하여 양질의 작품을 미리 확보하고, 투자수익도 함께 기대한다.

---

1) 현재 국산물 총량제가 요구하는 지상파 TV 애니메이션 최소방영물량은 18,834분이다. 4개 방송국 총 방송시간의 1% + EBS는 0.3% : (4,380 x 4)+(1,314분 x 1) = 18,834분

또한 방송국 등 애니메이션 배급기업들은 애니메이션 프로그램을 자사 채널이외의 다른 미디어에 판매하거나 캐릭터 사업 등 라이선싱 사업권을 판매하는 사업을 수행하고 있어, 배급사업의 수익실현을 위해 애니메이션에 투자한다.

셋째, 일반 투자자의 투자이다. 이는 애니메이션 수익지분을 확보하고, 투자수익을 도모하는 '재무적' 투자의 성격을 지닌다. 투자 수익성을 목적으로 하기 때문에 수익을 극대화할 수 있는 상업적 작품, 짧은 회수 기간, 낮은 투자위험을 선호하며, 높은 투자 리스크를 감당할 수 있는 벤처창업투자회사나 전문투자조합을 중심으로 투자가 이루어진다.

넷째, 관련 산업으로부터의 투자이다. 애니메이션의 TV 방영은 캐릭터, 완구, 출판, 음반 등 다양한 관련 산업에 부가가치 창출의 기회를 제공한다. 그러므로 애니메이션과 관련된 산업에 종사하는 기업들은 인기를 끌만한 애니메이션에 투자하고 제작에 관여하여 사업수익을 극대화하고자 한다. 이는 투자 수익뿐 아니라 자기의 사업 분야에서 수익을 도모하는 산업 자본적 성격을 지닌다. 이 재원은 애니메이션이 투자수익을 실현하지 못하더라도 관련 산업에서의 수익실현에 기여하기 때문에, 애니메이션 투자 리스크를 보완하고 지속적으로 자본이 애니메이션에 투입되도록 하는 역할을 한다. 일본의 대표적인 애니메이션 재원조달 방법인 '제작위원회' 모델은 완구회사, 출판사, 음반사 등을 주축으로 하는 관련 산업으로부터의 재원 조달을 전제로 한다.

다섯째, 해외 배급사로부터의 판권 선(先)판매 투자이다. 높은 제작비로 인해 국내시장만으로는 투자 회수를 기대하기 어려운 애니메이션은 해외시장 수익을 필요로 하고, 해외 배급기업이나 방송국은 다른 국가에서 제작되는 작품의 해외시장 판권을 선구매하여 양질의 애니메이션을 확보하려 한다. 애니메이션 제작사는 해외 판권을 해외 배급사에게 선 판매함으로써 제작비 일부를 해외로부터 조달할 수 있다.

여섯째, 국제공동제작 파트너로부터의 투자이다. 국제공동제작은 국가 간 공동제작을 의미하며, 제작비 투자와 역할을 분담하여 애니메이션을 제작하고, 저작권이나 사업권 등의 권리를 공동제작자가 공유하여 사업수익을 배분받는 제작형태를 말한다.[2] 국제공동제작은 제작이 완료된 후 해외시장에 판권을 판매하는 방법에 비해, 공동제작 파트너들이 투자리스크를 분담하고 공동제작국가에서의 시장성을 사전에 검증하며, 마케팅 네트워크를 구축한 지역에서의 각자 마케팅 활동을 수행함으로써 수익을 극대화한다는 장점으로 인해 세계적으로 활성화되고 있다.

일곱째, 정부 및 공공기관의 지원 및 투자이다. 한국을 비롯하여 세계 각국은 디지털 미디어 적합성이 우수하고 문화적 할인율이 낮아 해외시장 진출가능성이 크며, 다른 장르 및 산업 활용을 통한 부가가치 극대화가 가능하다는 이유로 자국 애니메이션 산업을 적극 지원하고 있다. 각국 정부나 공공기관은 공적자금을 애니메이션의 기획 및 제작비 지원 및 투자에 투입하고 있는데, 이러한 공적자금은 높은 투자 리스크로 인해 투자를 기피하는 자본시장의 시장실패를 보완하고, 상업성 논리에 지나치게 의존하지 않는 작품을 제작함으로써 자국 문화의 질(質)과 다양성을 제고한다는 차원에서 필요성이 강조되고 있다.

2) 한국애니메이션제작자협회, 2009.6, p.6.

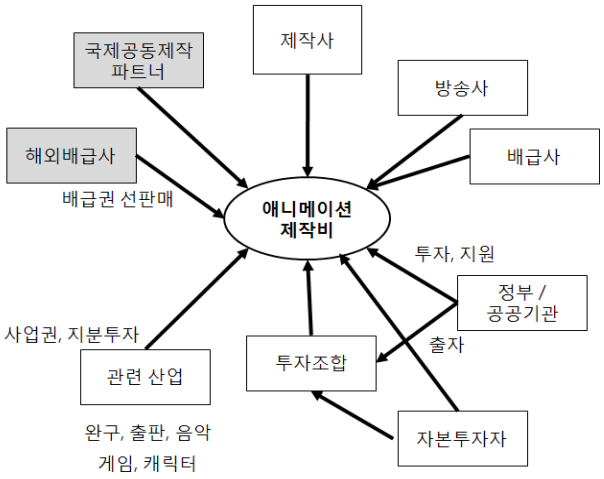


그림 1. 애니메이션 제작비 재원의 유형

## 2. 한국 애니메이션 제작비 재원조달 현황

본 연구에서는 한국 애니메이션의 재원 조달구조를 파악하기 위해 2005년부터 2009년까지 국내 지상파 TV에서 방영된 한국 애니메이션의 제작비 조달내역을 조사하였다. 조사는 (사)한국애니메이션제작자협회 회원사 및 주요 제작사들이 제작한 작품, 한국콘텐츠진흥원의 스타프로젝트 및 글로벌 애니메이션 제작지원사업을 통해 제작비를 투자받은 작품, 한국벤처투자(주)가 운용하는 모태조합을 통해 투자가 이루어진 작품을 대상으로 하였고, 일반적인 재원조달방식에 따르지 않은 저예산 단편물, SBS-TV '애니토피아'에서 방영하는 독립·학생창작 애니메이션, KBS-TV의 'TV동화 행복한 세상'은 조사에서 제외되었다.

제작비 재원조달내역이 확인된 작품은 아래의 <표 1>에서 보는 바와 같이 5년 동안 총 63개 시리즈, 46,272분 분량이다. 이는 TV에 방영된 국산 신규 창작 애니메이션 전체 물량의 47.6%에 해당되며,[3] 국내 주요 제작사가 제작한 작품, 국제공동제작 및 방송국, 정부지원 또는 투자가 이루어진 주요 한국 애니메이션이 모두 포함되어 있는 바, 한국 애니메이션 산업의 일반적인 재원조달 현황을 보여주는 것으로 판단하는데 무리가 없다.

| | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 합계 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 시리즈수 | 8 | 14 | 12 | 13 | 16 | 63 |
| 시간(분) | 5,220 | 8,545 | 7,725 | 12,770 | 12,012 | 46,272 |
| 총 방영(분) | 16,180 | 19,132 | 21,112 | 20,805 | 20,000[4] | 97,229 |
| 전체방영대비 | 32.3% | 44.7% | 36.6% | 61.4% | 60.1% | 47.6% |

표 1. 재원조달 구조가 확인된 한국 애니메이션

조사 결과 확인된 한국 애니메이션의 재원조달구조는 <표 2>와 같다. 5년 평균으로 볼 때, 재원

3) 2009년 신규애니메이션 물량이 파악되지 않는바 국산 애니메이션 총량제가 요구하는 수준에서 신규 방영애니메이션이 정체 상태에 있으므로, 2009년 신규방영애니메이션을 20,000분으로 가정해서 계산한 수치이다.
4) 각주 3에서 언급한 바와 같이 20,000분으로 가정한다.

유형별로는 '해외로부터의 조달'과 '애니메이션 제작사의 투자'가 각각 30.7%와 29.0%로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 조사에서 제외된 저예산 애니메이션의 대부분은 제작사 자체 투자에 의해 이루어졌을 것으로 추정되는 바, 한국 애니메이션 재원조달은 제작사의 자체투자에 가장 많이 의존한다고 할 수 있다.

| 방영년도 | 방송사 | | | 방송기업계 | 공공기관 | 일반투자자 | 제작사 | 관련산업투자자 | 해외조달 | 합계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 지상파 | 케이블위성 | 기타[5] | | | | | | | |
| 2005 | 15% | - | - | 15% | 9% | 11% | 41% | 2% | 21% | 100% |
| 2006 | 10% | - | 2% | 12% | 8% | 17% | 16% | 5% | 41% | 100% |
| 2007 | 16% | | 1% | 17% | 10% | 15% | 32% | 11% | 14% | 100% |
| 2008 | 10% | 3% | - | 13% | 8% | 7% | 27% | 8% | 36% | 100% |
| 2009 | 6% | 1% | 1% | 8% | 6% | 12% | 28% | 5% | 41% | 100% |
| 평균 | 11.4% | 1.1% | 0.9% | 13.5% | 8.4% | 12.5% | 29.0% | 6.2% | 30.7% | 100% |

표 2. 한국 애니메이션 제작비 재원조달구조 현황

### 1) 방송기업의 투자

지상파 TV, 케이블 TV, 뉴미디어 (인터넷, IPTV) 등 방송기업으로부터의 투자는 전체 제작비의 13.5% (5년 평균)를 담당하고 있다. 지상파 TV의 투자는 2007년을 정점으로 급격히 하락하여 2009년에는 6%로 축소되었다. 이는 지상파 TV의 애니메이션 평균 시청률이 2007년부터 1.0%로 급락한 이후[6] 지상파 TV 방송국이 애니메이션 투자를 최소화시켰다는 것을 보여준다. KBS는 2008년 방영분 이후 애니메이션 투자를 중지했고, 2009년에는 SBS와 EBS 두 방송국만이 한국 애니메이션에 투자하였다. 지상파 중에서 EBS가 유일하게 애니메이션에 대한 투자를 증대시키고 있는데, 2009년 방영분의 경우 전체 지상파 TV 투자의 60%를 차지하였다.

애니메이션 전문채널 투니버스와 SK브로드밴드가 투자에 참여했으나, 뉴미디어 기업의 투자비중은 전체 제작비의 2% 수준에 머물고 있다. 미디어 환경의 변화는 지상파 TV의 영향력과 애니메이션 투자를 위축시켰고, 상대적으로 영향력이 강화된 뉴미디어 기업들은 아직 지상파 TV의 투자 축소를 대체하지 못하고 있어, 뉴미디어 환경변화는 한국 애니메이션 투자환경에 부정적 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

### 2) 공공기관의 투자

한국콘텐츠진흥원, 서울통상산업진흥원, 영화진흥위원회, 강원정보문화진흥원 등이 한국 애니메이션 투자에 참여하였다. 공공기관들이 전체 제작비에서 담당하는 비중은 8.4%이며, 한국콘텐츠진흥원은 스타프로젝트, 글로벌 애니메이션 지원 사업을 통해 전체 공공기관 재원의 54%, 전체 애니메이션 제작비의 4%를 담당한 것으로 조사되었다.

공공기관의 투자기여도는 2009년에 6%로 낮아졌는데 이는 문화산업기금이 모태펀드를 통한 전문투자조합 출자로 전환되면서, 한국콘텐츠진흥원의 재원이 축소된 것에 기인한다. 상대적으로 주로 전문투자조합으로 이루어진 '일반 투자자'의 투자비중이 2009년에 12%로 상승한 것은 그에 따른 결과로

5) CJ인터넷, SK브로드밴드의 투자로 기타 방송기업의 투자로 분류하였다.
6) 고정민 외, 2009.6, p.53.

이해된다.

#### 3) 일반 투자자의 투자

창업투자회사, 전문투자조합 등 투자수익을 목적으로 하는 일반 투자자들은 5년 평균 전체 제작비의 12%를 투자하였고, 그 비중은 2006년 17%에서 2008년 방영분에서는 7%로 하락하였다. 이는 2007년부터 1%대로 급락한 지상파 TV 시청률로 인해 한국 애니메이션의 수익성이 급격히 낮아졌고, 그에 따라 일반 투자자들이 소극적인 태도로 전환했다는 것을 보여준다. 이러한 일반 투자자의 투자는 2009년에 12%로 반등하였는데, 이는 문화계정 모태조합이 출자한 전문투자조합들의 애니메이션 투자가 시작되었다는 것을 의미하며, 한국콘텐츠진흥원의 투자 감소분을 전문투자조합이 일부 보충해주고 있음을 보여준다.

#### 4) 제작사의 투자

애니메이션 제작사의 자체투자는 제작비의 29%로 파악되었다. 영세규모의 제작사로 이루어진 한국 애니메이션 산업에서 제작사가 애니메이션 제작비의 29%를 투자한다는 것은 부담스러운 규모이다. 또한 투자비 회수기간이 매우 긴 애니메이션의 속성을 고려할 때, 상당한 규모의 제작사 자금이 현재 미회수 상태로 남아있을 것이라는 추론이 가능하다.

#### 5) 관련산업의 투자

드라마 제작사, 출판사, 완구회사, 캐릭터 라이선싱 회사, 게임회사 등이 한국 애니메이션에 투자했고, 이들 관련 산업으로부터 6%의 제작비가 조달되었다. 게임회사 넥슨이 <메이플스토리>, <카트라이더> 게임을 원작으로 한 애니메이션 제작에 전액 투자했고, 초록뱀미디어는 자사 드라마 <일지매>를 원작으로 한 애니메이션 제작에 투자하였다.

#### 6) 국제공동제작 파트너로부터의 제작비 투자

국제공동제작을 통한 해외로부터의 제작비 조달은 전체 제작비의 30% (5년 평균)에 이른다. 2009년 방영분에서는 41% 까지 상승하여 국제공동제작이 활성화되고 있음을 확인시킨다. 국제공동제작 비중의 확대는 해외 마케팅 네트워크의 구축, 애니메이션 제작수준의 글로벌 스탠다드화 등 긍정적 측면도 있지만, 해외 자본 없이는 한국에서 독자적으로 애니메이션을 제작하는 것이 어려워진 국내 투자 환경의 문제를 반증하는 것이기도 하다. 투자금액 기준으로 볼 때 주요 공동제작국은 캐나다, 일본, 프랑스, 중국 순으로 나타났으며, 이들 4개국으로부터의 제작비 투자는 전체 해외자본조달의 81%를 차지하였다.

## 3. 한국 애니메이션 제작비 재원조달 전망

#### 1) 재원별 전망

향후 한국 애니메이션 투자환경에 대한 전망은 산업의 미래를 예측할 수 있는 지표이다. 공공기관으로부터의 재원조달을 제외한 민간영역의 재원별 전망을 통해 미래의 한국 애니메이션의 제작비 조달 환경을 전망해보면 다음과 같다.

#### (1) 애니메이션 제작사의 투자

조사에서 파악한 바대로, 한국 애니메이션은 제작사 자체 투자에 대한 의존도가 높다. 제작사의

투자는 2000년대 이후 증권시장 상장 및 프로젝트 투자수익을 통해 재무적 이익을 얻고자 하였던 금융자본이 애니메이션 제작사 지분투자를 통해 유입됨으로써 가능했다. 그러나 한국 애니메이션에 대한 투자가 금융자본이 기대했던 만큼의 수익성을 실현하지 못하자, 금융자본의 유입은 중단되었고 투입되었던 제작사 자금이 회수되지 못함에 따라 제작사의 투자여력은 소진되었다. 그러므로 향후에는, 지금까지와 같이 제작비의 30% 수준을 제작사 자체 투자로 충당한다는 것은 기대하기 어려울 것이다.

**(2) 방송국 등 배급기업의 투자**

한국 애니메이션의 중요한 재원 역할을 해온 지상파 방송국의 투자는 2008년 이후 급격히 축소되었다. 애니메이션 시청률의 급락으로 인해 향후에도 지상파 TV의 애니메이션 투자는 계속 축소될 것이다. 다른 한편으로는, 지상파 TV에만 적용되던 국산 애니메이션 방송총량제가 케이블, 위성 애니메이션 전문채널에도 확대 실시될 것으로 전망되는 등, 지상파 TV를 제외한 뉴미디어 기업의 투자는 향후 확대될 것으로 전망된다. 그러나 새롭게 출현하는 다양한 미디어와의의 치열한 경쟁에서 살아남아야 하는 뉴미디어 기업들의 자금력과 사업전략을 감안한다면, 단기간에 이들이 과거 지상파 TV가 담당했던 비중만큼 한국  애니메이션의 재원역할을 해줄 것이라고 기대하기는 어렵다.[7)]

**(3) 일반투자자의 투자**

투자회수기간이 길고, 국내시장 수익모델이 붕괴된 애니메이션은 재무적 투자자에게 매력적인 투자대상이 아니다. 이러한 문제를 인식한 정부는 문화계정의 모태조합 출자를 통해 전문투자조합의 투자를 활성화시키고자 노력하고 있지만, 게임, 영화, 공연에 비해, 전문투자조합의 애니메이션 투자는 아직 활성화되지 못하고 있다. 애니메이션 전문투자조합의 의무투자가 제한적으로 이루어질 것이지만, 투자대상으로서 애니메이션이 지니는 본질적인 한계로 인해, 향후 일반 재무적 투자자들이 한국 애니메이션의 중요한 재원을 담당해줄 정도로 역할이 증대될 것으로 기대하기는 어렵다.

**(4) 관련 산업의 투자**

관련 산업의 투자는 애니메이션 투자의 재무적 수익성에만 집착하지 않는다는 측면에서 양질의 애니메이션 재원이다. 하지만, 한국 완구 시장은 규모가 협소하고, 그나마도 게임시장의 성장 등으로 인해 축소되는 추세이다. 만화 산업 역시 불법 파일과 무료 웹툰 시장의 성장으로 심각한 위기에 직면해 있어, 일본과 같이 완구나 만화 산업이 비중 있는 애니메이션 재원 역할을 수행하기는 어려워 보인다. 게임 산업은 성장하고 있으나, 애니메이션 투자를 시도한 기업들이 애니메이션 투자 성과에 실망하고 추가 투자를  중지하기로 결정한 바, 다른 게임 기업들이 적극적으로 애니메이션 투자에 참여하리라고 기대하기 어려운 상황이다.

**(5) 해외로부터의 조달**

2005년 국산 애니메이션 총량제 실시 이후 늘어난 방송 수요를 맞추기 위해 한국 애니메이션 산업은 적극적으로 국제공동제작을 활성화시켰다. 2007년 이후 공동제작 작품이 해외시장에서 성과를 보임에 따라 향후에도 많은 해외 파트너들이 한국과 공동제작에 나설 것이고, 국제 공동제작은 지속적으로 증가할 것이다.

**2) 재원조달 구조 전망 및 애니메이션 산업에 미치는 영향**

이상에서 살펴본 바대로, 한국 애니메이션 제작비 재원 중에서 향후 확대가 예상되는 재원은 국

7) 치열한 미디어간의 경쟁 속에서 뉴미디어기업 들은 흥행영화와 같은 '킬러콘텐츠' 확보에 자금을 투입하면서 가입자를 많이 확보하고자 노력한다. 한국 애니메이션은 아직 뉴미디어의 가입자를 유인할 수 있는 '킬러콘텐츠'는 아니다.

제공동제작 해외파트너로부터의 조달과, 국산 애니메이션 총량제 확대의 영향을 받게 될 케이블, 위성 애니메이션 전문채널의 투자이다. 공공기관으로부터의 자금조달비중은 축소되고, 그 재원은 모태조합을 통해 전문투자조합의 투자로 전환될 것이다. 비중이 컸던 제작사 자체투자 및 지상파 TV의 투자는 위축될 것이고, 국내에서 그를 대체할 만한 규모의 재원은 기대하기 어렵다.

| 재원 | 투자자 | '05~'09 평균 | 향후 전망 | 근거 |
|---|---|---|---|---|
| 제작사 | 애니메이션 제작사 | 29.0% | 위축 | - 금융자본의 제작사 기업투자 중단<br>- 애니메이션 투자자금 회수실패로 추가 투자자금 소진 |
| 지상파 방송국 | 지상파 TV | 11.4% | 위축 | - 시청률 급락으로 광고수익 급감<br>- 투자 애니메이션 수익실현 실패로 투자 중단<br>- EBS의 투자 확대는 지상파 TV 축소 대비 적은 규모 |
| 케이블 TV 뉴미디어 | 애니메이션 전문채널 IPTV | 2.0% | 증대 | - 국산물 총량제 확대 실시할 경우 투자 증대<br>- 지상파 TV의 투자 위축분을 대체할 수준으로는 부족 |
| 일반 투자자 | 전문투자조합 벤처창업투자사 | 12.5% | 유지 | - 투자조합이 선호하는 국제공동제작을 수행할 수 있는 투자대상 기업이 극히 제한적이라는 문제<br>- 투자조합의 애니메이션 투자기피로 낙관할 수 없음 |
| 공공기관 | 한국콘텐츠진흥원 지자체 지원기관 | 8.4% | 위축 | - 지원예산을 모태펀드로 이관, 투자조합 투자로 전환<br>- 일반 재무적 투자 축소분 대체하면서 지원규모 축소 |
| 관련산업 투자자 | 완구회사 게임회사 출판사 | 6.2% | 위축 | - 완구, 캐릭터, 만화 출판 산업의 위축<br>- 게임 산업이 애니메이션에 적극 투자하기는 어려운 상황 |
| 해외조달 | 공동제작 파트너 | 30.7% | 유지~증대 | - 국제공동제작이 더욱 활성화될 경우, 증대 가능성<br>- 국제공동제작 수행 가능 기업이 제한되어 있어 증대규모에 한계는 있음 |

표 3. 한국 애니메이션 재원유형별 향후 전망

한국 애니메이션의 국내 재원 위축은, ①한국 애니메이션 제작의 위축과 제작비 축소, ②대형 프로젝트에 있어서의 해외 공동제작 파트너 의존도 심화, ③창의적이고 다양한 장르의 애니메이션 제작 위축으로 나타날 것이다.

첫째, 국내 재원의 위축에 따라 한국 애니메이션 제작은 위축될 수밖에 없다. 반면, 지상파 TV 국산물 총량제가 케이블, 위성 전문채널로 확대됨에 따라 방송의 국산 애니메이션에 대한 수요는 유지 또는 증가할 것이다. 그러므로 충분한 국내 재원을 마련하지 못한 제작사들은 방송수요 물량을 맞추기 위해서 제작비를 대폭 낮춘 저예산 애니메이션을 제작할 것이다. 이는 제작비의 거품 해소 및 비용절감 노력이라는 긍정적 측면도 있으나, 작품 경쟁력이 있는 애니메이션이 나올 가능성은 그만큼 적어진다는 부정적 함의도 함께 갖는다.

둘째, 방송수요를 맞추기 위한 국내시장용 저예산 애니메이션 제작이 증가하는 한편, 국제공동제작이 활성화될 것이다. 전문투자조합 역시 투자리스크를 회피한다는 차원에서 해외에서 수익을 기대할 수 있는 국제공동제작에 집중적으로 투자하고 있어, 국제공동제작은 한국 애니메이션 산업의 '필요조건'이 되어가고 있다. 문제는 국제공동제작에 있어서 국내 재원의 뒷받침이 없는 한국의 제작사의 취약한 협상력이다. 국내재원이 부족한 한국 제작사는 해외 자본에 의존할 수밖에 없는데, 이는 해외 파트너가 개발하고 제작하고자 하는 작품을 한국의 제작인력이 참여하고, 한국의 자본은 투자를 통해 도와주는 결과를 초래할 수 있다. 한국 측으로서는 제작을 진행하기 위해 불리한 계약조건을 받아들일 수밖에 없기 때문에, 계약조건에 따라서는 해외 파트너는 투자를 회수하는 반면, 한국 투자자는 투

자회수에 실패하는 경우도 발생하게 될 것이다. 이처럼 국내 재원의 뒷받침이 없는 국제공동제작의 비중확대는 한국 애니메이션 산업을 새로운 차원의 해외의존 산업으로 내모는 결과를 초래할 수도 있다.

셋째, 다양한 창작 애니메이션 개발 위축이 우려된다. 현재 한국 애니메이션은 국산물 총량제가 요구하는 제작물량을 유지하고 있지만 작품 경쟁력과 무관한 낮은 시청률로 인해, 작품 경쟁력 향상 동기를 상실하였다.[8] 향후 국내 재원이 더욱 위축됨에 따라 애니메이션 제작사는 제작물량 유지를 위해 제작비를 삭감하거나, 해외 파트너의 시장취향에 맞춘 공동제작 애니메이션에 몰두할 것이다. 일본, 중국시장의  취향에 맞춘 공동제작 작품은 어느 정도 한국시장에서의 상품성을 기대할 수도 있겠지만, 프랑스, 캐나다 등 구미시장의 취향에만 맞춘 작품은 한국시장에서의 상품성을 담보하지 못한다. 이를 보완하기 위해  현재 한국 애니메이션 제작사들은 캐나다, 유럽과의 공동제작에 있어서, 문화적 할인율이 최소화된 '유아용 애니메이션'에 초점을 맞추고 있는데, 이러한 현상은 앞으로 심화될 것이다. 이러한 추세가 계속된다면 향후 한국에서 생산되는 애니메이션은, ①국산물 총량제를 위한 저예산 애니메이션, ②일본, 중국  시장 취향의 아동용 애니메이션, ③프랑스, 캐나다 등 구미시장 취향의 유아용 국제공동제작 애니메이션 중 하나로 제한될 우려가 크다.

# Ⅲ. 국내외 애니메이션 관련 공적기금의 현황과 역할

## 1. 기금 개입의 이론적 근거

경제학적 관점에서 볼 때, 많은 초기 투자비용을 동반하는 문화콘텐츠는 소비자 개개인에게 향유되기 이전에는 그 수익성을 예측할 수 없는 가치재, 경험재적 특성을 지닌다.[9] 이로 인한 문화콘텐츠의 고비용, 고위험 특성은 위험을 회피하는 속성을 가진 자본의 산업유입을 억제하며, 생산에 투입되는 자본과 인력, 그리고 유통 자원의 최적 배분을 저해한다. 이는 문화콘텐츠 산업으로의 자본유입의 억제, 창작·제작인력과 유통 자원의 독점 또는 비효율적인 배분을 초래하게 되어, 이의 보정을 위한 정부의 개입을 필요로 하게 된다.[10]

또한, '문화'를 바탕으로 '문화적 가치'를 지니고 있는 문화콘텐츠 산업은 한 국가의 문화적 정체성과 국가 이미지와 관련된 특성을 지니고 있는 유용한 국가홍보 수단이자 국민의 삶의 질과 관련된 '문화 가치'를 다루는 산업으로서, 문화민주주의에 기여하는 효율적 수단이다. 이러한 문화콘텐츠 산업의 문화적 특성에서 비롯되는 사회적 수요는 시장기능 만으로는 충족시키기 어렵다는 점에서 정부개입의 정당성을 찾을 수 있다.[11]

특정 산업의 시장실패를 보정하기 위한 정부의 개입은 정책의 시행 및 재정의 운용 등 다양한 수단을 통해 이루어지는데, 특히 특정 산업을 지원함에 있어서는 지속적이고 안정적인 자금이 필요하거나, 사업추진에 있어 고도의 탄력적인 자금 집행이 필요한 경우가 발생한다. 이를 위해 국가재정법 5조는 '국가가 특정한 목적을 위하여 특정한 자금을 신축적으로 운용할 필요가 있을 때에 정부의 세입세출예산에 의하지 아니하고 운용할 수 있는 기금'을 설치할 수 있도록 규정하고 있다. 이 기금제도는 정부가 정책목적을 실현하기 위하여 예산회계 일반원칙의 제약으로부터 벗어나 좀 더 탄력적이고

8) 고정민 외, 위의 책, p.69.
9) 박영은 외, 2007, pp.35-41; 김정수, 2001, p.222; 구문모 외, 2000, p.116.
10) 김정수, 2001, 224; 유진룡, 2005, pp.19-20.
11) 유진룡, 위의 글, pp.11-20.

신속하게 운용할 수 있도록 세입·세출예산 이외의 특정자금을 보유, 운용하도록 하는 것으로,[12] 특정 산업진흥을 위해 정부가 재정운용을 통해 개입할 때 유용한 정책수단이 된다.[13]

## 2. 모태펀드의 애니메이션 투자의 성과와 한계

문화산업 분야의 지원을 위해서는 현재 2007년 조성된 '영화발전기금' (운용주체: 영화진흥위원회)과 2000년 새 방송법 제정 후 조성된 '방송발전기금' (운용주체: 방송통신위원회)이 운용되고 있다. 또한 정부는 이들 기금과 별도로 문화계정 모태펀드 출자를 통해 문화산업에 안정적 재원 공급을 도모하고 있는데, 현재로서는 이 모태펀드가 한국 애니메이션 재원조달을 지원하는 주요 공적자금이라 할 수 있다.

### 1) 모태펀드 개요

모태펀드는 창업자, 중소기업 및 벤처기업에 대한 투자를 목적으로 설립되는 투자조합에 출자하는 중소기업투자모태조합을 지칭하는 용어로, 개별기업이나 프로젝트에 직접 투자하지 않고 투자조합에 출자하는 펀드를 의미한다. 문화체육관광부는 문화산업 지원을 위한 예산배정 사업을 지양하고, 문화산업에 안정적 재원을 적기에 공급하기 위해, 문화산업기금을 폐지하고 문화산업에 대한 투자를 모태펀드 투자관리 전문기관인 한국벤처투자(주)로 이관하였다. 문화체육관광부의 문화계정 모태펀드 출자는 2005년부터 2009년 10월까지 총 1,700억 원이 이루어졌는데, 문화계정 출자를 받아 결성된 자(子)조합은 문화산업에만 투자하되, 애니메이션, 캐릭터, 방송드라마, 게임, 공연예술분야 등 중점지원분야를 선정하여 투자하도록 하였다.

### 2) 문화계정 모태펀드 현황과 한계

2009년 말 현재, 문화계정 모태펀드의 출자를 받아 결성된 투자조합은 총 26개, 2,040억 원 규모로, 주요 투자분야는 영화, 게임분야로 영화에 1,078억 원, 게임에 422억 원을 투자하여 전체의 64.7%를 투자한 것으로 나타났다. 또한 공연예술에 대한 투자도 활발해져서 전체 투자금액의 16%인 382억 원이 투자되었다.[14]

모태펀드는 애니메이션 및 드라마 분야를 중점지원 분야로 육성하고 있지만, 투자조합의 투자기피 및 전문투자조합의 결성 어려움으로 실제 애니메이션에 이루어진 투자는 미미하다. 4년의 투자기간동안 결성금액의 50% 이상을 애니메이션에 투자해야 하는 애니메이션 전문투자조합은 2008년 1월부터 2009년 12월까지 총 590억 규모로 3개가 결성되었고, 총 16개의 애니메이션에 152억 원을 투자하였다.

문화계정 모태조합 출자에도 불구하고 애니메이션에 대한 투자가 미미한 이유는 결국 투자조합들이 애니메이션 투자를 기피하기 때문이다. 문화체육관광부의 문화계정 예산이 한국벤처투자로 이관됨에 따라 투자조합의 중요한 성과지표는 '투자 수익성'인데, 애니메이션은 다른 문화콘텐츠에 비해 투자회수기간이 길고, 국내시장이 협소하며, 안심하고 투자할 만한 검증된 투자대상이 제한적이기 때문에 애니메이션 전문투자조합조차 애니메이션보다는 다른 문화콘텐츠 투자에 집중하는 현상이 나타나고 있다.

---

12) 기노진, 2000, pp.62-63.

13) 2008년 회계연도 기준 총 60개의 기금이 운용되고 있으며, 문화콘텐츠 분야에는 영화발전기금, 방송발전기금이, 그리고 그 외의 산업 분야에 정보통신진흥기금, 관광진흥개발기금, 문화예술진흥기금, 신문발전기금, 축산발전기금, 수산발전기금, 전력산업기반기금 등이 운용되고 있다.

14) 한국벤처투자(주) 자료를 기반으로 함.

## 3. 해외 애니메이션 관련 공적기금의 역할

세계 각국은 자국의 문화다양성 및 문화정체성 유지라는 '문화적' 이유와 자국의 방송, 영상콘텐츠 산업을 육성한다는 '산업적' 이유로 방송 및 영상콘텐츠의 제작, 유통활성화를 위해 공적자금을 지원하고 있다. 그리고 '산업적' 이유에 있어서도 산업을 육성하여 경제적 부가가치를 창출한다는 시각보다는, 관련 산업 진흥을 통해 자국의 문화정체성을 발전시킨다는 '문화적' 이유가 바탕에 깔려 있으며, 이러한 '문화적' 이유는 국가의 공적자금이 영상콘텐츠 산업에 지원되는 근거가 된다. 해외 국가들의 애니메이션 지원역시 애니메이션 산업 진흥 자체를 목적으로 한다기보다는 방송콘텐츠 및 영화의 한 장르로서 애니메이션 활성화를 지원하며, 특히 방송콘텐츠 지원기금에서 애니메이션 지원이 차지하는 비중이 높다.

본 연구에서는, '기금제도'를 통해 영화 및 방송콘텐츠 산업에 공적자금을 지원하고 있는 프랑스와 캐나다의 애니메이션 지원기금의 성격, 현황, 역할을 파악하였다. 이들은 한국 애니메이션 산업의 주요 공동제작 국가이며,[15] 이들 국가들의 기금제도는 애니메이션 산업을 발전시키는 중요한 역할을 하고 있다.

### 1) 프랑스 국립영상센터의 기금지원

프랑스의 영화, 방송, 멀티미디어 관련 영상물산업 지원은 문화부 산하의 국립영상센터 (CNC)가 주관한다. CNC의 지원기금은, ①프랑스 영화의 기획, 개발, 제작, 배급을 지원하는 영화지원기금과, ②방송프로그램 제작과 방영을 지원하는 '방송프로그램 산업 국가재정지원프로그램(COPSIP) 으로 나누어지는데, 애니메이션에 대한 지원은 주로 방송프로그램 지원기금인 COSIP을 통해 이루어진다.

CNC는 극장입장료에 11% 부과하는 영화표세, 방송사 매출액의 5.5%와 비디오 사업자 매출의 2%에 해당하는 의무부과금을 통해 기금을 조성한다. 2008년 CNC의 기금재원은 총 529백만 유로로, 이중 극장 입장료에서 부과된 세금으로 120백만 유로 (전체의 23%), 방송사의 의무할당금 377.4백만 유로 (전체의 71%), 비디오 사업자로부터의 할당금 30.8백만 유로(전체의 6%)를 조성하였다. 조성된 기금은 영화부문과 방송콘텐츠 부문으로 나누어 지원되는데, 2008년 기준으로는 전체 기금의 50.5%가 영화부문에, 44.5%가 방송콘텐츠 부문인 COSIP 기금으로 할당되었다.[16]

COSIP은 '프랑스 제작사에 의해 제작되고 프랑스 텔레비전 채널에서 방영되는 방송 프로그램의 제작활성화'를 목적으로 1986년 설립되었다. COSIP은 TV 프로그램을 ①픽션, ②다큐멘터리, ③공연, ④문화프로그램, ⑤애니메이션의 5개 장르로 구분하여 지원하는데, 2008년 기준으로 총 1억 9,700만 유로를 3,985시간 분량의 프랑스 TV 프로그램에 지원하였다. 이는 지원받은 전체 프로그램 제작비 13억 4190만 유로의 15%가 기금으로 충당되었음을 의미한다. 애니메이션 부문에서는, 2008년 총 259시간 분량의 애니메이션에 2,790만 유로가 지원되었는데, 애니메이션 지원규모는 전체 COSIP 기금 지원의 14%에 해당되며, 전체 프랑스 애니메이션 제작비의 18.4%가 COSIP 기금으로 충당되었다.[17]

### 2) 캐나다 Canadian Television Fund (CTF)의 지원

15) 2005~2009년 기간 중 프랑스는 전체 해외자본조달의 30%로 가장 큰 비중을 차지하며, 캐나다는 일본 다음으로 17%의 비중을 차지하고 있다.

16) CNC, May 2009, p.144.

17) CNC, updated 2009. 5. 11.

CTF는 '우수한 캐나다 TV 프로그램의 제작과 피크타임(Peak-time) 방영을 지원'하기 위해 1995년 캐나다 방송통신위원회가 설립한 방송지원기금이다. CTF는 '시장논리에 의해서는 원활한 공급이 불가능한 캐나 TV 프로그램의 제작 및 방영지원을 통해 다양한 캐나다 방송문화 발전'을 목적으로, ①아동·청소년, ②다큐멘터리, ③드라마, ④공연 예술·버라이어티의 4개 장르 프로그램을 지원한다. 캐나다 방송통신위원회는 방송영상 프로그램 배급에 종사하는 캐나다 기업으로 하여금 총 매출액의 5%를 캐나다 프로그램 제작펀드에 납입하도록 규정하고 있고, 의무납입금은 캐나다 문화부의 국고 예산과 함께 CTF 재원으로 흡수된다. 2008년 기준으로 CTF 기금 규모는 C$2억 8,500만이며, 이중 정부예산으로 42%, 방송사업자들로부터의 납입금으로 55%를 조성하였다.[18]

2008년에 CTF는 67개 아동, 청소년 대상 프로그램에 C$4,840만을 지원하였다. 그중 애니메이션에 대한 지원은 28개 프로그램에 C$2,260만으로 아동·청소년 프로그램 기금지원의 53%, 전체 CTF 기금의 9.4%에 해당한다, 지난 5년간 CTF 기금의 지원에 의해 제작된 아동·청소년 프로그램의 50% 이상이 애니메이션으로, CTF는 캐나다 애니메이션 산업에 중추적 역할을 담당하고 있다.[19]

### 3) 프랑스와 캐나다의 애니메이션 재원조달구조

프랑스 COSIP 기금은 2008년 259시간 분량의 프랑스 애니메이션에 27.9백만 유로를 지원하였고, 이는 전체 COSIP 기금 지원의 14%에 해당한다. 캐나다의 CTF는 28개 애니메이션 프로그램에 C$2,260만을 지원하였고, 이는 전체 CTF 기금지원의 9.4%에 해당하는 금액이다. 이처럼 프랑스와 캐나다의 기금에서 차지하는 애니메이션의 비중은 매우 높으며, 이들의 기금제도는 자국 애니메이션 산업에 중요한 재원 역할을 수행하고 있다.

아래의 <표 4>는 2006~2008년 프랑스 애니메이션의 제작비 재원조달 구조를 보여준다. 2008년 기준으로 COSIP 기금은 프랑스 애니메이션 제작비 재원의 18.34%를 기여하고 있고, 일반 재무적 투자자의 비중은 통계에 나타나지 않을 정도로 미미하다. 또한, TV 방송국의 투자가 애니메이션 재원 중에서 차지하는 비중은 26.4%로 매우 큰데, 이는 프랑스 정부가 TV 방송국의 자국산 프로그램 제작비 투자를 의무화하고 있기 때문이다.[20]

해외 공동제작 애니메이션도 프랑스 국적의 조건을 갖추면 자국산 애니메이션과 동등한 기금지원 및 세제혜택이 제공된다. 그에 따라, 한국을 비롯한 해외와의 공동제작도 활발하여, 해외로부터의 자금조달은 전체 프랑스 애니메이션 재원의 28.3%로 가장 큰 비중을 차지하고 있고, 프랑스 애니메이션 제작사의 자체 투자비중은 18.1%이다.

18) Canadian Television Fund, 2009b. p.2.
19) Canadian Television Fund, 2009a, pp.83-94.
20) 프랑스 지상파 TV방송국은 매출액의 3.2%, Pay TV는 매출액의 9%를 프로그램 제작에 투자할 의무가 있다 (Film France, 2009, p.23).

| 제작비 재원 | 2006 | | 2007 | | 2008 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 금액 | 비율(%) | 금액 | 비율(%) | 금액 | 비율(%) |
| 프랑스 애니메이션 제작사 | 42.3 | 19.7 | 32.6 | 18.5 | 27.4 | 18.1 |
| 프랑스 TV 방영권 선판매 | 10.2 | 4.8 | 9.2 | 5.2 | 6.4 | 4.2 |
| 프랑스 방송국 | 56.1 | 26.1 | 50.0 | 28.3 | 40.1 | 26.4 |
| COSIP | 38.2 | 17.8 | 25.6 | 14.5 | 27.9 | 18.4 |
| 기타 | 11.3 | 5.2 | 5.6 | 3.1 | 6.9 | 4.5 |
| 프랑스 국내조달 합계 | 158.1 | 73.6 | 123.0 | 69.7 | 108.7 | 71.7 |
| 해외공동제작 파트너 | 32.7 | 15.2 | 35.2 | 20.0 | 25.7 | 17.0 |
| 해외 선판매 | 24.0 | 11.2 | 18.3 | 10.4 | 17.2 | 11.3 |
| 해외 조달 합계 | 56.7 | 26.4 | 53.5 | 30.3 | 42.9 | 28.3 |
| 전체 제작비 합계 | 214.9 | 100.0 | 176.5 | 100.0 | 151.6 | 100.0 |

표 4. 프랑스의 애니메이션 재원조달구조
출처: CNC, updated 2009.5.11.

캐나다의 경우, 2008년 애니메이션 재원 중 가장 큰 비중을 차지하는 재원은 캐나다의 방송국으로, 전체 제작비의 31.4%가 방송국의 투자로 조달되고 있다. 그 다음은 연방정부와 지방정부의 세제혜택으로 전체 제작비의 30.3%를 담당하고 있다.[21] 나머지 제작비는 배급사 선 판매 (5.4%), 민간 재무적 투자자 (4.1%) 해외파트너 및 배급사 (6.1%)로부터 조달하고 있으며, 캐나다 애니메이션 제작사가 자체적으로 투자하는 제작비는 전체의 2.2%에 불과하다<표 5>.

| 재원구분 | 영어 프로그램 | | 프랑스어 프로그램 | | 전체 프로그램 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 금액 | % | 금액 | % | 금액 | % |
| **CTF** | 37,253 | 1.7 | 11,052 | 26.9 | 48,305 | 20.4 |
| 일반 방송국 (Conventional) | 3,351 | 1.7 | 90 | 0.2 | 3,441 | 1.5 |
| 교육 방송국 (Educational) | 1,357 | 0.7 | 8,854 | 20.8 | 9,911 | 4.2 |
| CBC/Radio Canada[22] | 5,334 | 2.7 | 3,359 | 8.2 | 8,692 | 3.7 |
| Pay | 47,599 | 24.4 | 4,557 | 11.1 | 52,156 | 22.1 |
| 방송국 계 | 57,640 | 29.5 | 16,560 | 40.3 | 74,200 | 31.4 |
| 연방정부 (Federal Government) | 20,715 | 10.6 | 4,464 | 10.9 | 25,178 | 10.7 |
| 지방 주정부(Provincial) | 30,095 | 20.0 | 7,292 | 17.7 | 46,387 | 19.6 |
| 배급사 | 12,617 | 6.5 | 195 | 0.5 | 12,812 | 5.4 |
| 제작사 (Producer) | 4,542 | 2.3 | 717 | 1.7 | 5,259 | 2.2 |
| 민간 투자자 (Private Fund) | 8,824 | 4.5 | 836 | 2.0 | 9,660 | 4.1 |
| 기타 캐나다 기업 | 50 | 0.0 | 10 | 0.0 | 50 | 0.0 |
| 국내 조달 계 | 180,735 | 92.6 | 41,116 | 100.0 | 221,850 | 93.9 |
| 해외조달 | 14,486 | 7.4 | 0 | 0.0 | 14,486 | 6.1 |
| 총 계 | 195,221 | 100.0 | 41,116 | 100.0 | 236,336 | 100.0 |

표 5. 캐나다 아동·청소년 프로그램 제작비 재원조달 구조
출처: *Annual Report 2007-2008.*

21) 연방정부는 캐나다산 프로그램에 투입된 인건비의 25%, 캐나다인에게 지급된 인건비의 16%를 Tax으로 지원한다. 또한 주정부 차원에서도 해당 주에 소속된 기업에게 지불된 모든 비용과 주민에게 지불된 인건비의 25%를 추가적인 Tax Credit으로 제공한다.

22) 1952년 TV 방송을 시작한 캐나다 국영방송국.

# Ⅳ. 한국 애니메이션 재원조달 활성화를 위한 기금 활용방안

## 1. 애니메이션 지원기금 신설 및 활용의 필요성

Ⅱ장에서 살펴본 바와 같이 국내 민간영역으로부터의 한국 애니메이션 재원조달은 그 한계점에 이르렀다. 현재의 투자환경이 개선되지 않는다면, 한국 애니메이션 산업은 국산물 총량제를 맞추기 위한 저예산 애니메이션 또는 해외시장 취향에 맞추어진 국제공동제작 애니메이션만을 제작하면서, 독자적인 작품 경쟁력을 상실해갈 것으로 우려된다. 그리고 이는 애니메이션 산업의 문제뿐 아니라 한국 아동용, 가족용 콘텐츠의 질적(質的) 저하와 문화다양성의 상실로 이어질 것이라는 점에서 심각한 문제이다.

경쟁 국가이자 주요 공동제작국인 캐나다와 프랑스의 경우, 방송국에 프로그램 투자를 의무화하는 정책이나 세제혜택은 논외로 하더라도, 기금제도는 캐나다 애니메이션 제작비의 20.4%를. 프랑스 애니메이션의 18.4%[23]를 지원하고 있다. 한국의 애니메이션 제작사는 제작비의 27.4%를 자체적으로 부담해야하는 반면, 프랑스는 18.1%, 캐나다는 2.2%만을 부담하면서 한국과 경쟁하거나 한국과의 국제공동제작을 수행하고 있는 것이다.

| 재원 | 한국 | 캐나다 | 프랑스 |
|---|---|---|---|
| 애니메이션 제작사 | 27.4% | 2.2% | 18.1% |
| 방송국 (투자)[24] | 12.7% | 31.4% | 26.4% |
| 연방/지방정부 세제지원 | - | 30.3% | - |
| 국내 배급사 (선 판매포함) | - | 5.4% | 4.2% |
| 일반 투자자/투자조합 | 7.1% | 4.1% | - |
| 관련 산업 / 기타 | 8.0% | 0.1% | 4.5% |
| 공공기금[25] | 8.4% | 20.4% | 18.4% |
| 해외 조달 | 36.4% | 6.1% | 28.3% |

표 6. 한국, 캐나다, 프랑스의 애니메이션 재원조달 구조비교 (2008년 기준)
참고: 프랑스, 캐나다는 각각 *Television Production-Sectorial Statistics*와 *Annual Report 2007-2008* 자료에 근거해 산출.

현재의 문제 상황을 타개하기 위해서는 민간영역의 투자 위축을 보완할 수 있는 공적자금의 개입이 필요하다. 그리고 이는 단순한 애니메이션 창작, 제작 지원예산의 추가배정이 아니라, ①민간영역의 투자리스크를 감소시켜 투자를 촉진하고 ②경쟁력 있는 다양한 장르의 한국 애니메이션 제작을 유도함으로써 ③산업의 발전 및 문화다양성과 정체성을 도모한다는 목적 하에, 애니메이션의 제작과 방영을 '안정적'으로 지원할 수 있는 재원을 통해 이루어져야 한다.

## 2. 애니메이션 지원기금 신설 및 활용방안

### 1) 기금 신설의 필요성 및 기금의 용도

23) 2008년 기준
24) 프랑스와 캐나다는 방송국에 방송프로그램 투자를 의무화하고 있다.
25) 한국의 경우, 지원과 투자가 포함되어 있고, 프랑스는 제작비 지원, 캐나다는 방영료 지원을 중심으로 하고 있다.

현재까지 정부의 애니메이션 지원은 '세계적인 킬러 콘텐츠'를 만든다는 목적으로 '창의력 있는 애니메이션의 기획, 개발지원'에 초점을 맞추어왔다. 그러나 현재 한국 애니메이션 산업이 당면하고 있는 문제의 핵심은 창작역량이 아니다. 그보다는 국내 TV 유통기회의 차단으로 인한 국내 시청자와의 접점과 수익기반 상실 및 그에 따른 투자 위축과 작품 경쟁력 향상 동기의 상실이라고 진단하는 것이 타당하다.

현재의 애니메이션 유통 및 투자환경의 문제는 '킬러 콘텐츠' 개발을 위한 창작지원사업이나 투자를 기피하는 전문투자조합에 대한 모태조합 출자만으로는 해결하기 어렵다. 현시점에서 필요한 것은, ①한국 애니메이션의 유통 활성화를 위한 '유통 지원'과, ②애니메이션의 창작, 기획개발, 제작을 지원하는 '제작 지원'이며, 이를 위한 안정적 재원이 '애니메이션 지원기금제도' 도입을 통해 마련되어야 한다.

### 2) 기금의 지원규모

#### (1) 국내외 유통지원 규모

기금의 '유통지원'이란 한국 애니메이션의 TV 방영료에 대한 기금지원을 의미하며, 캐나다의 CTF는 이 방영료 지원에 기금지원의 초점을 맞추고 있다.[26] 이는 국내 TV 방송국이 시청률이 낮은 한국 애니메이션을 방영함에 따라 발생하는 광고수익 손실을 보완시켜줌으로써, 방송국으로 하여금 애니메이션 방영시간을 시청자의 접근이 가능한 시간대로 상향조정하도록 유도할 것이다. 시청자 노출기회가 증대된 한국 애니메이션은 수익성이 개선될 될 것이고, 이는 TV 방송국, 일반 재무적 투자자, 관련 산업 등 국내 민간영역으로부터의 투자를 촉진시킬 것이다.

'유통지원'을 에 소요되는 기금규모는 연간 역 125억 원 규모로 파악된다. 이 금액은 현재 국산 애니메이션 총량제가 요구하는 연간 방송물량인 30분물 628편의 편당 제작비를 1억 원이라 가정하고, 제작비의 15%를 TV 방영료로 지원한다는 가정에서 계산된 94억 원 (628 x 1억원 x 15%)과, 제작비의 5%를 해외 유통 및 사업화에 지원한다는 가정에서 계산된 31억 원을 더한 금액이다.

#### (2) 창작, 제작지원 규모

기금의 '유통지원'에 의해 한국 애니메이션의 수익성이 향상되고 재원조달 환경이 개선된다는 전제 하에 한국 애니메이션의 재원조달 구조를 전망해보면 <표 7>과 같다.

지상파 TV 방송국은 약화된 영향력으로 인해 투자를 확대하지는 못할 것이지만, 전체적으로 현재의 투자수준은 유지할 것으로 전망된다. 대신, 지상파 TV를 제외한 다른 미디어 기업들의 투자가 증대될 것으로, 전체적인 방송기업 투자는 증대될 것으로 기대된다. 또한 애니메이션의 투자수익성 개선에 따라 투자조합 및 관련 산업으로부터의 투자도 증대될 것이다. 다만, 애니메이션의 본질적 투자리스크와 국내 캐릭터 시장의 한계로 인해 증대의 폭(幅)은 제한적일 것이다.

제작사의 자체투자 재원과 해외로부터의 조달비중은 제작지원기금의 규모에 따라 달라진다. 기금지원이 소규모로 이루어진다면 제작사는 자체투자를 병행하면서 해외조달의 비중을 확대시킬 것이고, 기금 지원이 충분하다면 해외 의존도를 낮추면서 한국시장 위주의 작품개발 및 선별적 국제공동제작에 임할 것이다. 결국, 제작지원기금의 규모는 정부가 제작사에게 어느 정도의 투자를 부담시킬 것인지, 그리고 얼마나 선별적으로 한국시장에 맞는 국제공동제작을 수행하는 것이 한국 애니메이션 산업에 바람직한지에 대한 판단에 따라 결정된다. 제작사의 현재 자금여력을 감안할 때, 전체 제작비의

26) 캐나다의 CTF는 방송국의 캐나다 프로그램 방영실적에 따라 기금을 지원하는 Broadcaster Performance Envelope (BPE)를 통해 기금의 95% 지원하며, 이중 70%는 방송국의 방영료에 대한 지원인 License Fee Top-up을 통해 이루어진다.

15% 수준이 한국 애니메이션 제작사가 자체적으로 감당할 수 있는 최대 수준으로 판단된다. 그리고 국제공동제작을 통한 해외조달 의존도는 국내시장 상품성을 담보하면서 경쟁력 있는 국제공동제작 프로젝트에 선별적으로 임할 경우, 2009년의 41%에서 20% 수준으로 낮추는 것이 바람직할 것이다.

| 재원 | | '09 비중 | 전망 | | 근거 |
|---|---|---|---|---|---|
| 제작사 | | 28.1% | 축소 | 15% | - 애니메이션 제작사 투자여력을 감안, 15% 예상 |
| 지상파 방송국 | | 6.0% | 유지 | 5% | - 현재의 투자비중 유지할 것으로 전망 |
| 케이블 TV 뉴미디어 | | 2.2% | 확대 | 5% | - 국산물 총량제 확대 실시할 경우 투자 증대<br>- 수익성 개선으로 확대 폭 증가 |
| 일반 투자자 | | 12.5% | 제한적 확대 | 15% | - 애니메이션 수익성 개선으로 투자 확대<br>- 애니메이션의 제작기간 및 회수기간의 문제로 한계 |
| 관련산업 투자자 | | 4.6% | 유지 | 5% | - 관련 산업의 위축에도 불구하고 수익성 개선으로 투자 비중은 유지할 것으로 전망 |
| 해외조달 | | 40.8% | 축소 | 20% | - 선별적으로 좋은 프로젝트에 한해서 국제공동제작 |
| 공공기금 | 유통 지원 | - | | 15% | - 제작비의 15%를 방영료로 지원<br>- 지원 금액은 방영권 선 판매 형태로 제작비에 투입 |
| | 제작 지원 | 5.7% | | 20% | - 다른 민간 재원비중 전망치를 제외한 비중 (지원기금이 담당해야 하는 비중) |

표 7. 애니메이션 기금지원에 의해 개선된 한국 애니메이션 재원조달 구조 전망

이상과 같은 전망에 근거할 때, 애니메이션 기금이 담당해야 하는 제작비는 전체의 20% 수준이 적정하다. 제작비의 20%를 기금이 담당한다면 제작지원기금의 규모는 연간 125억 원 (628편 x 1억 원 x 20%)이며, 유통지원 기금과 합한 전체 애니메이션 기금 규모는 연간 250억 원 규모가 될 것이다.

### (3) 기금지원규모의 적정성 검토

연간 250억 원 규모의 기금도입을 통해 개선된 재원조달 구조를 2008년의 캐나다, 프랑스의 재원조달 구조와 비교해보면 다음의 <표 8>과 같다.

| 재원 | 한국 | | 캐나다 (2008) | 프랑스 (20080 |
|---|---|---|---|---|
| | 2009 | 기금도입 후 | | |
| 애니메이션 제작사 | 28.1% | 15% | 2.2% | 18.1% |
| 방송국 (투자) | 8.2% | 10% | 31.4% | 26.4% |
| 연방/지방정부 세제지원 | - | - | 30.3% | - |
| 방송국 선판매 | - | | 5.4% | 4.2% |
| 일반 투자자/투자조합 | 12.5% | 15% | 4.1% | - |
| 관련 산업 / 기타 | 4.6% | 5% | 0.1% | 4.5% |
| 공공기금 (유통+제작) | 5.7% | 35% | 20.4% | 18.4% |
| 해외 조달 | 40.8% | 20% | 6.1% | 28.3% |
| 합계 | 100% | 100% | 100% | 100% |

표 8. 한국, 캐나다, 프랑스 애니메이션 재원조달구조 비교 (기금도입 후)
참고: 프랑스, 캐나다는 각각 *Television Production-Sectorial Statistics*와 *Annual Report 2007-2008* 자료에 근거해 산출.

<표 8>에서 나타난 한국의 기금지원 비중(35%)은 캐나다(20.4%), 프랑스(18.4%)에 비해 높다. 하

지만, 캐나다는 세제혜택의 규모가 기금보다도 크고(30.3%), 프랑스는 방송국의 의무투자가 차지하는 비중이 높기 때문에 (26.4%), 이들 국가의 다른 지원제도가 수행하는 역할을 한국에서는 지원기금이 함께 담당해야 한다는 논리로 정당화될 수 있다. 또한, 연간 250억 원의 지원규모는 방송통신위원회가 2009년 6월 '방송콘텐츠 산업경쟁력 강화대책'에서 밝힌 방송발전기금의 방송콘텐츠 제작지원사업 예산 연간 300억~350억 원을 고려하고,[27] 애니메이션이 지니는 아동용, 가족용 방송콘텐츠로서의 문화적 중요성을 감안할 때, 과다하지 않은 지원규모로 판단된다.

### 3) 기금의 조성방안 검토

#### (1) '(가칭)애니메이션 진흥기금'의 신설

기금 신설의 합목적성이라 할 수 있는 국가재정법 제5조 상의 '특정한 목적'은 '국가적으로 공익적이고 공공적인' 목적이어야 한다. 아동용, 가족용 콘텐츠로서 애니메이션의 중요성과 다양한 영상문화 구현에 기여하는 바를 고려한다면 애니메이션을 지원하기 위한 기금의 신설은 공익적 합목적성을 지닌다. 또한 한국 애니메이션이 선순환구조를 구축하고 국제적 경쟁력을 갖출 때까지 안정적 지원이 필요하다는 차원에서 기금 신설을 통해 안정적인 재원을 마련해야 한다는 논리도 설득력을 지닌다.

#### (2) 방송발전기금과 영화발전기금의 활용

다만, 현재 영상물 관련 공공기금인 영화발전기금과 방송발전기금이 존재하고 있으며, 영화의 한 장르로서의 성격과 방송콘텐츠의 한 장르의 성격을 함께 지니고 있는 애니메이션을 지원하기 위해 과연 별도기금 신설이 필요한가에 대해서는 논란이 있을 수 있다. 또한, 2007년 영화발전기금의 신설 당시 국회 심의를 거치는 과정에서 영화산업을 제외한 타 장르 문화콘텐츠 산업에 대한 별도의 기금신설은 고려대상에서 제외하자는 논의가 있었다는 점은 애니메이션 지원기금의 신설에 부정적 근거로 작용할 수 있다.

만약, 이러한 논거로 애니메이션 진흥기금의 신설이 어려울 경우, 현존하는 방송발전가금과 영화발전기금의 재원을 애니메이션 지원을 위해 배정하는 방법도 고려할 수 있다. 중요한 아동, 가족용 방송콘텐츠인 애니메이션에 대한 지원은 '수익성 증의 사유로 방송콘텐츠 시장에서 외면 받고 있는 유아, 어린이, 청소년 프로그램의 제공을 통한 방송의 공적책임 구현'이라는[28] 방송발전기금의 방송콘텐츠 지원사업의 취지에 부합한다. 또한 3D 디지털 애니메이션 영화가 영화산업의 미래경쟁력을 좌우한다는 차원에서 극장용 장편 애니메이션에 대한 영화발전기금의 지원도 설득력을 지닌다.

다만, 이 경우에는 방송통신위원회와 영화진흥위원회가 각각 기금운용주체로 존재하는 바, 현재 애니메이션 산업의 지원주체인 한국콘텐츠진흥원과의 관계 설정 및 업무 분장이 어떻게 정리되어야 하는가의 문제는 남아있을 것이며, 이와 관련한 부처 간 협의가 필요할 것이다.

## Ⅴ. 결 론

본 연구가 처음으로 파악한 한국 애니메이션 제원조달구조를 볼 때, 국내 민간영역으로부터의 한국 애니메이션 재원조달은 그 한계점에 이르렀다는 것을 확인할 수 있다. 국내 민간영역의 애니메이

27) 방송통신위원회는 방송콘텐츠 제작지원을 위해 2010년부터 2011년에 년간 300억원, 2012년에 년간 350억원을 지원하겠다고 밝힌 바 있다. (엄웅호, 2009.11, p.142.)

28) 방송발전기금 '정책방향' 중 방송콘텐츠 관련사항 발췌 (대한민국정부, 2009, p.1.)

션 투자 재원 위축은 창작 애니메이션 제작 위축과 해외 공동제작 파트너에 대한 의존 심화를 초래하고 있으며, 공적기금의 개입 없이는 이러한 문제는 더욱 악화될 것이다. 이는 단지 애니메이션 산업의 위축 뿐 아니라, 그로 인한 방송문화의 다양성 훼손, 아동용 방송 콘텐츠의 질적 저하, 미래 디지털 영상시대에서의 국가경쟁력 약화를 초래할 것이며, 결국에는 국가 문화정체성과 다양성에 문제를 초래할 것이다.

한국 애니메이션의 제작과 유통활성화는 문화정체성과 방송문화 다양성 제고라는 기금의 공익적 목적에 부합하는 것이며, 이를 위해서는 단순한 제작지원금의 확대 차원이 아니라, 민간영역의 투자를 활성화하고, 산업의 선순환구조 구축에 기여할 수 있는 안정적 재원으로서의 애니메이션 지원 기금의 도입이 필요하다.

연간 250억 원 규모로 파악되는 애니메이션 지원기금의 재원은 국고출연을 통한 애니메이션 진흥기금의 신설, 또는 기존 영상관련 기금, 특히 방송발전기금의 활용을 통해 조성될 수 있을 것이다. 국고를 출연할 경우의 민간자본과의 매칭(Matching) 가능성, 기존 기금을 활용할 경우의 한국콘텐츠진흥원과 다른 기관간의 업무 조율의 어려움과 가능성 등 재원마련을 위한 종합적인 검토와 실행방안 도출이 필요하다.

이를 위해서는 애니메이션에 대한 기금 지원의 합목적성을 기하기 위한 정부의 명확한 의지 설정이 필요하며, 입법기관인 국회에 대해서도 이해와 확신을 줄 수 있는 근거를 마련해야 하는 숙제를 동시에 풀어가야 한다. 또한 방송콘텐츠 지원기금을 통해 애니메이션 산업을 성공적으로 지원하고 있는 캐나다와 프랑스 등 기금제도를 운용하고 있는 해외국가들의 기금 도입과정과 기금의 운용방안을 면밀히 검토하여 효과적인 애니메이션 기금 운용제도가 함께 마련되어야 할 것이다.

## 참고문헌


고정민 외, 『애니메이션 총량제 도입의 평가와 개선방안』, 한국콘텐츠진흥원, 2009.6.

구문모, 임상오, 김재준, 『문화산업의 발전방안』, 을유문화사, 2000, pp.61-86.

기노진, 「한국기금제도에 관한 연구」, 중앙행정논집, 제13권 제2호, 2000.

김정수,「문화행정의 새로운 패러다임 모색」,『한국행정학회학술대회발표논문집』, 한국행정학회, 2001, 217-232.

대한민국 정부, 「2008 방송발전기금 기금사업평가서」, 『2008 회계연도 정부결산보고서』, 2009.

박영은 외,『영화산업 기업전략』, 영화진흥위원회, 2007.

엄웅호, 『2010년도 방송통신위원회 소관 세입세출예산안 및 방송발전기금 운용계획안』, 국회문화체육관광방송통신위원회, 2009. 11.

유진룡, "한국의 문화콘텐츠산업정책과 혁신체제에 관한 연구", 한양대학교 행정학 박사학위논문(2005).

한국애니메이션제작자협회, 『애니메이션 국제공동제작 활성화방안』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2009.6.

Canadian Television Fund, *2007-2008 Annual Report*, Canadian Television Fund, July 2009a.

Canadian Television Fund, *Shareholder's Report 2007-2008*, Canadian Television Fund, July 2009b.

CNC, *Result 2008- CNC Report #318*, CNC, May 2009.

CNC, *Television Production - Sectoral Statistics*, CNC, updated 2009. 5. 11., www.cnc.fr.

Film France, *France : The Coproduction Guide*, Film France, 2009.

# ABSTRACT

# A Study on the Role of Public Fund for Improvement of Korean Animation Funding System

Young Jae Kim

The purpose of this study is to find out the way to improve the funding system of Korean animation, which will lead the establishment of virtuous circle of Korean animation industry. The funding structure of Korean animations in the period of 2005-2009 is analyzed to find out that the funding surveyed to find out that the domestic funding source for Korean animation has reached its limitation. Without any active involvement of public fund, this will result in the shrink of Korean animation industry with heavy reliance on foreign capital and limited quality of Korean animation. This is not only a serious problem of Korean animation industry, but also the problem of Korean cultural identity and variety because it is related with the diminish and degradation of Korean children and family content. Meanwhile, in France and Canada, which are the major co-production partners of Korean animation, the animation production is being activated by the full support of government fund system, because the animation is regarded as the important genre which plays a critical public role in establishing the cultural identity and variety of such countries. Improvement of Korean animation funding system is not pursued by more injection of public fund into the industry. It should be designed to facilitate the investment from the private sector by improving the profitability of Korean animation. This goal can be achieved by public fund with annual budget of 25 billion Korean Won supporting the distribution and production of Korean animation. Discussion should be needed for securing the funding resources such as establishment of new animation fund or utilization of existing fund.

Key Words : Animation, Culture Content, China, Government Policy, Fund, Broadcasting Development

김영재
한양대학교 문화콘텐츠학과 부교수
(426-791) 경기도 안산시 상록구 사동
Tel : 031-400-5433
kyj908@hanyang.ac.kr

논문투고일: 2010.02.12
심사종료일: 2010.03.15
게재확정일: 2010.03.15