

한-중 애니메이션산업 교류를 위한 지원정책 비교

- I. 서론
- II. 한중애니메이션산업 진흥정책의 특징
- III. 진흥정책으로 인한 한중 애니메이션산업의 편중화
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김진영

초 록

21세기 영상산업이 고부가가치산업으로 부상하면서 영상산업의 대표적인 장르인 애니메이션도 정부가 주목하는 산업으로 발전하였다. 한국과 중국 또한 2000년대 이후 정부가 애니메이션 산업진흥정책을 실행해 애니메이션의 발전을 꾀하고 있다. 하지만 아직까지 기대만큼의 성과를 거두고 있지는 않다. 한국은 시장의 한계로 인해 중국시장진출을 희망하고 있고, 중국 또한 한국의 영상시장이 활성화되어 있어 함께 성장하고 싶은 시장중의 하나이다. 이에 아직 정부정책의 영향을 많이 받는 한국과 중국의 애니메이션산업의 특성을 살펴보고, 서로 신뢰하고 지속적으로 교류할 수 있는 방안을 모색하기 위해서 양국정부의 정책특성을 분석해보고자 한다. 한국은 창작기획을 중심으로 하는 제작지원정책이 주를 이루었던 반면, 중국은 애니메이션 수요시장을 확보하고, 제작할 수 있는 공간을 설립하는 지원정책에 주력하였다. 10여년이 지난 지금 한국은 애니메이션 수요시장이 불안정하고 창작공간이 부족해 새로운 인재의 배출이 어려워지고 있는 반면, 중국은 애니메이션 수요시장을 확보하고, 창작공간을 전국 각 지역에 성립했지만, 소재와 캐릭터의 제한과 기획, 창작요소의 결핍으로 원하는 성과를 거두지 못하고 있다. 이런 한국과 중국의 애니메이션산업의 특징을 살려 합작이나 공동제작을 하고 시장을 공유할 경우 양국은 더 좋은 성과를 이룰 수 있을 것으로 사료된다.

주제어: 한국 애니메이션산업, 중국 애니메이션산업, 애니메이션 정책.

I. 서론

20세기말 영상산업이 고부가가치산업으로 부상하면서 각 국가는 영상산업에 많은 관심을 가지고 정부차원의 투자를 하기 시작했다. 영상산업 중에 대표적인 장르인 애니메이션 또한 영상산업이 발달함에 따라 자국영상시장 외에 해외시장을 찾기 시작했고, 해외시장에서 성공을 거둔 애니메이션은 그 수익이 상당하였다. 따라서 이 시기에 영상시장을 개방하기 시작한 중국은 많은 국가들이 진출하고 싶어 하는 해외시장이었다.

한국의 입장에서 중국시장은 지리적, 문화적으로 가까운 거대시장이기 때문에 가장 이상적인 해외시장으로 평가받는다. 때문에 한국영상산업은 중국시장 진출을 위해 많은 시도와 노력을 아끼지 않았다. 하지만 중국시장은 정부의 보호정책과 까다로운 심사과정, 익숙하지 않은 시장체제로 인해 지금까지 몇 편의 영화를 제외하고는 진출자체가 어려웠다. 특히 애니메이션은 더욱더 그 성공사례가 드물다. 왜냐하면 중국에서 애니메이션은 아동, 유아교육에 중점이 맞춰져 있어, 앞으로 중국을 이끌어 갈 인재들에게 중국의 정치이념과 중국문화를 물려주고자 하는 정부의 열의가 상당히 강하다. 이에 다른 이념과 문화를 품고 있는 해외애니메이션의 진출은 더 어려운 실정이다.

애니메이션에 대한 중국정부의 입장이 명확한 상황에서 과거 중국시장 진출의 경험을 돌아보았을 때, 한-중간에 신뢰 있고, 지속적인 교류를 이어가기 위해서는 중국시장 진출에 대한 방법을 새로이 정립해야 할 필요성이 있다. 한국이 중국시장에 진출하고자 하는 이유는 자국시장에서는 더 이상의 수익을 거두기 어렵기 때문이다. 즉 중국시장에 진출해야 더 많은 수익을 거둘 수 있다는 한국 측의 수익만을 고려한 판단 때문이었다. 이는 비단 한국뿐만이 아니라 다른 많은 나라의 중국시장 진출의 목적이기도 하다. 하지만 그렇기 때문에 중국은 자국영상시장의 완전한 개방을 꺼리고 있다. 이는 이미 한번 자국영상시장을 잠식당해본

경험이 있는 중국으로서는 당연한 조치일 것이다. 다행히 최근 한-중 FTA 협상에 관한 논의가 시작되면서 멀지 않아 한중간의 교류는 더욱더 확대 될 것으로 예상되고, 이 흐름이 한국영상산업의 중국시장 진출에 긍정적인 효과를 가져 올 것이라는 기대 또한 커지고 있다. 따라서 앞으로 한중간에 신뢰 있고 지속적인 교류를 원한다면, 중국시장 진출로 얻을 수 있는 수익만을 고려할 것이 아니라, 한국과 중국의 애니메이션과 산업구조를 잘 파악해 서로의 우수한 점을 이용하고, 부족한 점을 채워줄 수 있는 상호보완적인 교류관계를 모색해 나가야 할 것이다.

한 중 애니메이션 지원정책 비교에 관한 연구로는 김영재, 「한국과 중국의 문화콘텐츠 산업정책 비교: 애니메이션 산업정책을 중심으로」, 2008. 가 있다. 이 논문은 양국 애니메이션 산업정책을 비교하여 우리나라의 애니메이션 정책의 개선방향을 제시했다. 하지만 2008년 이후 한국과 중국의 애니메이션산업 지원정책에 대한 새로운 연구가 아직 나오지 않고 있으며, 애니메이션 지원정책이 10여년이 지난 지금 한국과 중국의 진흥정책이 애니메이션산업에 어떤 영향을 미쳐서 양국의 애니메이션산업이 어떤 특성을 가지게 되었는지에 대한 연구도 부족한 실정이다.

중국은 2000년 이후 정부차원에서 애니메이션산업 지원정책을 실시했고, 한국은 이보다 이른 시기에 애니메이션에 대한 지원정책을 시행하기 시작했다. 10여년이 지난 지금 양국의 애니메이션 산업은 정부의 지원정책에 많은 영향을 받아 발전해 왔기 때문에, 정책에 따라 애니메이션산업이 편중된 양상을 보이고 있다. 그 특징을 분석해 한-중 애니메이션의 상호보완적인 관계를 설계하는데 도움이 되고자 한다.

II. 한중 애니메이션산업 진흥정책의 특징

1989년 디즈니의 <인어공주>의 세계적인 성공이후 많은 국가에서 애니메이션 산업을 정책적으로 지원하기 시작했고, 한국도 1990년대 이후 애니메이션산업의 각 분야에 전폭적인 지원을 하

기 시작했다. 중국은 이보다 다소 늦은 2000년 이후부터 애니메이션산업을 지원하기 시작하였는데, 한국과 중국이 지원한 애니메이션산업 진흥정책은 그 중점지원 분야에 차이가 있었다. 따라서 이 장에서는 한국의 주요 진흥정책과 중국의 주요 진흥정책을 분야별로 살펴보기로 하겠다.

한국과 중국의 애니메이션 관련 지원정책은 크게 방송지원 쿼터제와 제작지원, 그리고 창작공간 및 장비지원 이렇게 세 부분으로 나누어 볼 수 있다. 이 세 부분의 지원정책은 애니메이션산업의 하드웨어적인 부분 즉, 애니메이션의 수요시장과 제작을 담당하는 상영시간 확보, 제작공간, 장비지원 등이 포함되어 있고, 애니메이션산업의 소프트웨어라 할 수 있는 제작지원 이렇게 3분야의 지원정책이 두루 포함되어 있어서 애니메이션 산업 전반을 지원하는 폭 넓은 지원정책이다.

1. 애니메이션 수요시장 확대 정책: 방송쿼터제

우선 한국의 방송쿼터제를 살펴보면, 2005년도에 시행되었으며, 지상파 TV의 경우 전체 애니메이션 방송시간의 45%이상, 케이블 TV와 위성TV일 경우 전체 애니메이션 방송시간의 35%이상, 교육방송은 8%, 종교방송은 4%이상의 시간을 국산애니메이션을 방영하도록 규정하고 있다. 또한 해외 애니메이션에 대해서는 전체 해외애니메이션 방송시간 중 1개국의 애니메이션이 60%를 초과할 수 없게 하였다. 마지막으로 국내 신규 애니메이션에 대한 방송총량제는 지상파 TV채널별 방송시간의 1%이상을 국내창작애니메이션으로 신규 편성하도록 하였다. EBS는 0.3%로 규정하였다.¹⁾ 지상파TV에서 애니메이션 방송시간의 45%를 국산애니메이션이 방영된다는 건 상당한 혜택일 것이다. 하지만 국산애니메이션 방영시간대가 정해진 것이 아니고, 또한 쿼터제의 분량만 정해 있을 뿐, 국산애니메이션을 방영하는 것에 대한 우대 혜택이 없어서, 방송쿼터제가 시행된 이후 국산애니메이션은 새벽이나, 늦은 밤,

1) 『애니메이션 지원정책 및 제도개선 방안 연구』, 2010, 한국콘텐츠진흥원, p 34-35.

또는 아이들이 시청할 수 없는, 황금시간대를 피해서 편성되는 정책의 비율만 채우는 폐단을 낳게 되었다. 또한 소수의 국산애니메이션을 지속적으로 재방영하여 쿼터시간을 채우는 시간 때우기 방영도 발생했다. 이에 뒤이어 추가된 국내신규 애니메이션 방송 총량제는 애니메이션 재방영의 폐단을 없애기 위해서 시행되었으나, 이 역시도 방송시간의 1%이상이라고 규정하여 유명무실하게 되었다.²⁾

이에 비해 중국의 애니메이션 방송쿼터제는 한국보다 비교적 명확했다. 2004년 5월에 시작된 방송쿼터제는 2006년 국가광파전영전시총국(国家广播电影电视总局 : 광전총국)의 정책에 의해 더욱더 심화되었다. 광전총국은 ‘중국 영화 TV 애니메이션 산업발전에 관한 약간의견(关于进一步规范电视动画片播出管理的通知)’을 발표해 우선 중국 전국 방송국의 모든 채널에서 국산과 수입애니메이션의 상영비율을 최소 6:4로 규정하고 모든 채널에서 오후 5시부터 9시까지 황금시간대에는 해외애니메이션을 방송할 수 없게 하였다. 그리고 황금시간대 국산애니메이션을 30분 이상 방송하게 하였다. 또한 애니메이션 전문 채널을 설립해서 애니메이션이 집중적으로 방영될 수 있는 상영공간을 대폭적으로 증가시켰다. 중국정부의 방송쿼터제는 한국처럼 폐단을 일으키지 못하도록 구체적으로 명확하게 방송시간과 방송분량을 정하고, 상영비율도 상영시간의 반 이상으로 절대적인 상영시간을 확보하게 하였다.

2. 제작지원정책

두 번째로 제작지원 정책을 살펴보면, 한국은 한국콘텐츠진흥원, 방송통신위원회, 서울애니메이션센터, 경기디지털콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원 등의 각 진흥기관에서 매년 다양한 제작지원을 시행하고 있다. 애니메이션 제작에 직접적으로 영향을 미치는 제작지원은 민간투자를 받기 힘든 한국 같이 애니메이션산

2) 『애니메이션 지원정책 및 제도개선 방안 연구』, 2010, 한국콘텐츠진흥원, p39.

업이 영세한 국가에 절대적으로 필요한 제도일 것이다. 많은 지원기관들이 애니메이션 제작을 지원하고 있지만, 한국에서 대표적으로, 애니메이션 제작을 지원하는 진흥기관의 주요 제작지원 사업을 살펴보면 다음과 같다. 한국콘텐츠진흥원에서 진행하는 OSMU 킬러콘텐츠 제작지원, 글로벌 애니메이션 프로젝트 지원사업(파일럿, 본편), 애니메이션 산학 공동제작 지원사업, 방송진흥기금 프로그램 제작비 용자 사업 등이 있다. 방송통신위원회에서는 방송발전기금 방송콘텐츠제작지원에서 애니메이션 제작지원을 신청할 수 있다. 이 외에도 방송발전기금 프로그램 제작비 용자사업을 통해서 제작비를 지원받을 수 있다. 서울애니메이션센터에서는 전문적으로 애니메이션제작에 많은 제작지원을 하고 있는데, 애니프론티어 지원사업, 애니프리프로덕션 지원사업, 애니루키 스카우트 지원사업이 있고 2010년에는 저예산 애니메이션 지원사업을 새로이 추가하였다. 위의 세 진흥기관 이외에도 경기 디지털콘텐츠진흥원과 광주정보문화산업진흥원에서 콘텐츠가치사슬연계지원, 원소스기반 콘텐츠 제작활성화사업, 기획창작스튜디오 지원사업 등을 시행하고 있다. 비교적 많은 제작지원 기회가 있지만, 제작지원 공모에서 지원받을 수 있는 작품 수는 적게는 1편에서 3편 정도이고, 많게는 10편 내외로 이미 회사나 팀이 조직되어 있지 않은 개인 작가들이 제작지원을 받기에는 경쟁력이 부족해 여전히 어려운 상황이다.³⁾

중국의 제작지원 정책은 창작을 중심으로 하는 지원정책 보다는 소재나 줄거리 등으로 구성된 기획서를 보고 광전총국에서 제작허가를 내주는 방식으로 진행된다. 따라서 제작허가를 받은 작품은 투자를 받을 수도 있고, 방송을 할 수도 있으므로 투자자를 모으기 유리한 편이다. 따라서 이는 간접적인 제작지원이라고도 할 수 있겠다. 제작허가는 애니메이션 심의 과정 중에 하나라고도 할 수 있으나, 최근 제작 소재나 내용면에서 이전 보다는 다양한 주제를 허가하고 있는 분위기이다.⁴⁾

3) 서울애니메이션 센터 홈페이지

http://www.ani.seoul.kr/potal/html/support/support_intro.jsp, 2013, 10, 27

3. 창작공간 및 장비지원

마지막으로 창작공간 및 장비지원 정책분야를 살펴보면, 한국은 서울애니메이션센터와 한국만화영상진흥원, 경기디지털콘텐츠진흥원, 광주정보문화산업진흥원에서 주로 제공하고 있다. 서울애니메이션센터에서는 애니메이션 및 만화관련 제작사, 독립 제작팀을 대상으로 창작공간과 장비지원을 하고 있다. 저렴한 임대조건으로 비온뒤 스튜디오, 아궁이 자매들 등 7개 업체가 입주해 있고, 경기디지털 콘텐츠진흥원은 2008년 1월 부천 춘의테크노파크 II로 이전하여 자체 건물을 보유하고 규모 있는 입주 공간을 확보하여 국내외 애니메이션, 게임, 영화, 캐릭터 모바일 등 문화관련 중견기업을 대상으로 임대해주고 있고 애니메이션 업체와 문화콘텐츠 업체를 포함해서 40여개 업체가 입주해있다.⁵⁾ 이외에도 광주정보문화산업진흥원이 글로벌 CGI 제작센터를 설립해 전문가들을 양성하고 디지털기술을 제공하고 있다. 하지만 한국의 제작공간과 시설제공은 거의 서울과 수도권에 집중되어 있고, 지방에는 전라남도 광주의 광주정보문화산업진흥원이 거의 유일하다. 이렇게 편중되어 있는 제작공간은 다른 지방에 있는 애니메이터들이나 애니메이션회사들에게는 이용하고 싶어도 이용할 수 없는 혜택이어서 애니메이션 산업이 각 지역에서 발달하기 어렵게 한다.

중국의 창작공간 및 장비지원 정책은 그 규모의 차원이 한국과는 비교가 되지 않을 정도이다. 2000년대 이후 본격적인 애니메이션 산업 지원정책을 시작한 중국은 이전보다는 좀 더 자유로운 생산방식과 경영방식을 도입했다. 이 시기동안 애니메이션 제작 회사와 애니메이션 제작량도 늘어났다. 하지만 애니메이션산업이

4) 광저우에서는 매년 제작허가를 신청한 애니메이션의 총량을 공개하고 있다. 2011년 2월 전국에서 제작허가를 신청을 받은 애니메이션은 50부로 32476분의 상영분량이다.

광저우 http://www.sarft.gov.cn 2013. 10.28.

5) 『애니메이션 지원정책 및 제도개선 방안 연구』, 2010, 한국콘텐츠진흥원, p 80~84.

기대만큼 부흥하지 않자, 2004년을 기점으로 정부는 적극적인 지원정책을 펴기 시작했다.

창작공간과 장비지원 정책은 중국정부가 시행했던 애니메이션 산업 지원정책 중에서 가장 규모가 크고 지속적으로 이루어진 정책으로, 중국정부의 애니메이션산업 지원정책에서 가장 특징적인 부분이다. 중국정부는 각 지역에 애니메이션 산업기지를 건설하거나 지방정부와 연합하여 애니메이션 산업단지 등을 조성하였다. 이 애니메이션 산업기지는 영화의 집단화 기업과는 다른 것으로 영화산업의 각 분야가 하나의 거대회사로 합쳐졌다면, 애니메이션은 일종의 유사 산업이 모여 있는 지역을 만드는 산업단지의 성격이 강했다. 정부와 지방정부가 자금을 출자해 설립한 애니메이션 산업기지는 2005년도 전국에 15개 기업, 산업단지가 설립되기 시작한 이후 2011년까지 국가급 애니메이션 산업기지는 중국 전국에 56개로 늘어났다. 이 애니메이션산업기지는 중앙정부, 지방정부의 지원을 받고 있으며, 또한 매년 문화산업발전전문기금에서 최소 500만 위안(1.00위안 = 185.35원 2013, 07, 14 일 기준)에서 최대1.5억 위안의 자금을 지원받고 있다.⁶⁾ 이 외에도 합작 등을 통해서 민간자본, 해외자본 등이 지원을 받고 있다. 중국 만화, 애니메이션, 게임산업은 위의 산업기지를 중심으로 발전하여 현재 북경(北京), 상해(上海), 중경(重庆), 광주(广州), 심천(深圳), 무한(武汉), 항주(杭州), 강소(江苏), 절강(浙江), 산둥(山东), 요녕(辽宁) 등 지역을 중심으로 발전하고 있다.

Ⅲ. 진흥정책으로 인한 한중 애니메이션산업의 편중화

한국과 중국은 모두 정부가 주도적으로 애니메이션산업을 육성 시키고자 하였다. 하지만 두 정부의 애니메이션 지원정책은 서로 다른 성격을 가지고 시행되었고, 정부정책의 영향을 많이 받는 한국과 중국의 애니메이션산업은 10여년이 지난 지금 특정분야에

6) 耿蕊, "中国动漫产业集群发展研究"武汉大学, 博士学位论文, p137~144.

편중되는 산업형태를 가지게 되었다. 이렇게 편중된 애니메이션 산업은 전반적인 지원정책이 시행됨에도 불구하고 한국과 중국의 애니메이션산업이 침체되는 현상의 원인 중에 하나이기도 하다. 따라서 이 장에서는 한국의 애니메이션산업 지원정책이 가장 주력하는 제작지원 사업과 중국에서 가장 주력하는 지원정책인 애니메이션 산업기지 정책을 살펴봄으로서, 한국과 중국의 편중된 애니메이션 산업의 특징을 알아보고, 한중 애니메이션 상호보완적 관계성립을 모색해 보고자 한다.

1. 한국의 애니메이션 제작지원 사업

우선 한국의 경우를 살펴보면, 위에선 언급했던 애니메이션산업 지원정책 중에서 가장 많은 부분을 차지하는 정책이 창작지원 정책이다. 창작지원 정책은 대부분 공모전의 형식을 띠고 있는데, 애니메이션 제작지원 기관 중에 대표적인 서울애니메이션 센터와 부친 한국만화영상진흥원의 제작지원 공모전을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 서울애니메이션센터의 제작지원을 살펴보면, TV 애니메이션 제작이 경우 매년 1편에 9억원을 지원한다. 지원계약일로부터 30개월 내에 제작이 완성되어야하며, 제작 후 5년 안에 제작비의 10%를 회수하는 조건이다. 애니챌린지 역시 TV시리즈 애니메이션 제작을 지원하는 것으로 신청 자격은 서울에 소재한 애니메이션 제작사에 있으며, 1편에 7억을 지원하고 있고 추진기간은 24개월이다. 극장용 장편 애니메이션에 대한 지원은 서울소재 애니메이션 제작사에 한해서 지원신청을 할 수 있으며, 매년 1편에 3억5천만원을 지원하고 있고 추진기간은 지원계약 체결일로부터 30개월로 규정하고 있다. 애니프리프로덕션 지원은 서울 소재 애니메이션 제작사들에 한해서 신청할 수 있으며, 매년 3편에 180만원을 지원 편당 차등지원한다. 추진기간은 12개월로 규정한다. 단편애니메이션에 대한 지원은 공모전 형식으로 선정되면 매년 4편의 작품을 선정해 15개월 동안 1,500만원에서 2,500만원을 차등 지원한다. 후반작업인 영상 및 녹음편집을 무상지원한다. 이 외

에 한국만화영상진흥원에서는 경기 지역 소재 만화콘텐츠 개발로 애니메이션 제작을 지원하고 만화원작 애니메이션 제작 이렇게 두 가지 사업으로 애니메이션 제작을 지원한다. 먼저 경기 지역 소재 만화콘텐츠개발은 경기지역 문화원형을 소재로 한 대중성과 작품성이 우수한 만화콘텐츠를 개발하기 위해서 서사만화 1종, 웹툰 1종, 교양학습만화를 1종 지원하고 각각 3,000만원에서 100,000만원 내외에서 지원한다. 만화원작 애니메이션 제작은 기존에 있는 만화콘텐츠를 활용한 TV용 애니메이션 개발로 2작품을 선별해 각 작품에 100,000만원 내외로 지원한다.⁷⁾

위에서 살펴본 애니메이션을 주로 지원정책을 분야로 나누어 살펴보면 다음 표와 같다.

분야	신청방식	지원규모
TV 애니 메이션	애니프론티어(공모)	서울소재 제작사 매년 1편 9억지급 (30개월)
	애니첼린지(공모)	서울소재 제작사매년 1편 7억지급 (24개월)
	애니프리프로덕션 (공모)	서울소재 제작사매년 3편 18,000만원 차등지급 (12개월)
	만화원작 애니메이션제작	경기 지역소재 2편, 각 편당 10,000만원 지원
극장용	극장용장편애니(공모)	매년1편 3억5천만원(30개월)
단편	단편애니지원(공모)	매년 4편 8,000만원 차원지원 (15개월) 후반작업 무상지원
	경기지역 소재 만화콘텐츠개발	서사 1편, 웹툰 1편, 교양학습 1편 각 편당 3,000만원~10,000만원 차등 지급

표 1. 애니메이션 제작지원

7) 서울애니메이션 센터 홈페이지

http://www.ani.seoul.kr/potal/html/support/support_intro.jsp, 2013, 10, 27

위 표는 대표적인 애니메이션 제작지원 정책을 정리해본 것이다. 위 표를 보면, 우선 제작지원 작품에 대한 선별과정에서 대부분 지역적인 한계를 두고 있다. 서울 소재 회사와 경기지역 소재 창작물이라는 지역적인 한계는, 지역적인 편차를 더 키우는 결과를 낳을 것이다. 이미 창작공간 지원정책도 서울과 경기도에 한정되어 있는 한국의 특성상, 공모 지원에도 지역적 한계를 두면, 지방색이 있는 참신한 소재를 발굴하기 어려울 것이다. 다음으로 지원작품 선별과정이 대부분 공모전이라는 형식을 통해서 진행된다는 것이다. 공모전이라는 것은 경쟁을 기반으로 해야 하는 것으로 기존의 이미 어느 정도 성과를 인정받은 제작사가 지원사업을 독점할 수 있는 가능성이 있고, 공모전에서 유리한 입장이 되기 위해서 부정이 일어날 소지도 있다. 마지막으로 현재 진행되고 있는 지원정책에서는 제작사 중심의 지원정책이기 때문에 새로운 참신한 개인작가 발굴이 어렵다는 것이다. 따라서 공모전만을 위주로 하는 제작지원 정책은 한국 애니메이션 시장을 발전시키지 못했을 뿐 아니라 애니메이션 산업의 활성화에도 그다지 효과적이지 않았다고 보인다. 애니메이션산업은 수요시장과 제작과정이 뒷받침 되어야 하는 산업이고, 제작지원 정책은 이런 시장과 수요의 활성화가 선행되어야 더 많은 효과를 얻을 수 있는 정책이다. 시장과 수요가 확보되지 않은 상황에서 기획제작의 경쟁현상 부추김은 새로운 작품의 제작을 더 어렵게 하고, 기존의 제작사들도 경쟁에서 도태되면 문은 닫아야 하는 상황이 발생함으로, 수요시장 확보와 제작환경 개선의 정책이 필요할 것으로 사료된다.

2. 중국의 애니메이션산업 기지설립

애니메이션산업 진흥정책 초기부터 현재까지 중국이 지속적으로 주력하고 있는 정책은 애니메이션산업기지의 조성이다. 중국 국가급 애니메이션산업기지는 기업형과 단지형으로 분류되는데 기업형과 단지형의 대표적인 기지를 살펴보면 다음과 같다.

1) 기업형 산업기지

대표적인 기업형의 산업기지로는 상해미술전영제작소(上海美术电影制片厂)와 중앙방송국중국국제방송총공사(中央电视台中国国际电视总公司)가 있다. 먼저 상해미술전영제작소는 1957년 정식으로 설립된 중국 제일의 아동전문영화와 애니메이션을 제작소로, 1950년대 이후 중국에서 발표된 애니메이션의 거의 대부분을 제작하였는데, 이후 2004년 애니메이션 진흥사업으로 기존의 우수한 애니메이션 제작소를 지원할 때 국가급 애니메이션산업기지로 선정되었다. 상해미술전영제작소는 중국에서 규모가 제일 큰 미술영화제작소로 애니메이션, 인형애니메이션, 종이애니메이션, 접지애니메이션 등 다양한 제작방법을 통해서 애니메이션을 제작하는 산업기지이다. 10611평방미터를 차지하는 규모로 애니메이션 제작건물과 인형애니메이션을 제작하는 촬영소를 갖추고 있어 촬영애니메이션의 주요 기지가 되고 있다.

상해미술전영제작소의 자본규모는 약 1200만 위안 정도 되며, 산업기지의 지원은 중앙정부 지원과 지방정부 지원, 그리고 시정부의 지원을 받고 있다. 하지만, 이 외에도 민간 투자와 해외합작 등을 통해서 제작자본과 운영자본을 확보해 이 자본으로 중국에서 제작되는 애니메이션을 지원하고 있다. 상해미술전영제작소는 현재 중국에서 중앙방송국(CCTV)와 양대산맥을 이루는 중국에서 규모가 가장 큰 애니메이션 제작기지로, 제작, 배급, 상영, 출판, 잡지, 음반, 다매체상품의 출판, 배급, 판매, 저작권 경영 등 뿐 아니라 아동 의복, 장난감, 문구 등의 개발과 판매, 아동 게임 등 애니메이션 관련 모든 분야의 산업이 가능한 종합적 영상문화 기지로 발전하고 있다. 최근에는 우수한 감독과, 아트 설계사, 촬영사, 작곡가와 각 분야의 기술전문가가 상주하며 애니메이션 제작과 관련 상품 연구발전에 성과를 보이며, 아동애니메이션 뿐만 아니라 출판물, 음반 등의 관련상품 제작에서도 성과를 보이고 있다. 또한 저작권 보호 경영도 시작하며, 종합성을 띤 영상문화기구로 거듭나고 있다.

중앙방송국중국국제방송총공사(中央电视台中国国际电视总公司)

는 중앙방송국이 독점 출자하여 설립된 거대국유기업으로, 1984년 설립되어, 1997년에 재조직된 후 빠른 성장으로 중국에서 가장 규모가 크고, 이익을 많이 거두는 방송집단회사이다. 현재 중국국제방송총공사는 전체출자, 부분투자, 주식참여 방식으로 관리되는 기업들이 있으며, 이중 애니메이션에 관련된 기업으로는 중앙애니메이션유한공사(央视动画有限公司), 북경휘황애니메이션공사(北京辉煌动画公司), 중앙방송국위해영상성(中央电视台威海影视城) 등이 있다. 2D, 3D, Stop motion 등의 애니메이션을 제작할 수 있는 시설이 갖춰져 있으며, 이 외에도 애니메이션 투자제작, 관련상품 개발 등의 애니메이션 영역의 산업이 모두 가능한 기업이다. 중앙방송국중국국제방송총공사의 자본은 회사 자체가 국유기업이기 때문에 대부분의 운영자금이 정부의 출자금과 외부 투자로 이루어지는 것으로 알려져 있고, 예산규모는 약100억 위안 정도이다. 전문 애니메이션 제작사는 아니지만, 중앙방송국중국국제방송총공사는 자체내에 애니메이션 전문채널을 가지고 있어, <动画城>, <中国动画>, <动画世界> 등의 프로그램을 제작방송하고 있고, 연간생산량이 평균 매년 20부 정도의 애니메이션 프로그램을 제작하고 매년 생산량은 약 9000분에 이른다.

2) 단지형 애니메이션산업기지

기업형이 아닌 단지형인 애니메이션산업 기지는 애니메이션 관련 회사들이 모여 형성된 단지형식의 산업기지를 의미한다. 대표적으로 深圳恰景国家动漫产业基地(심천치아징국가애니메이션산업기지) (심천소재) 와 항주첨단기술개발구애니메이션산업원(杭州高新技术开发区动画产业园) (항주소재)를 손꼽을 수 있다.

먼저 심천애니메이션 산업기지는 2006년 국가급애니메이션산업 기지로 선정되었는데, 정부와 성, 시 개발구의 애니메이션산업 발전 정책지원하에 건립된 애니메이션산업기지는 현재 모두 68개 기업이 입주해 있고, 입주금액이 2.4억 위안이다. 그중 58개 기업은 국내 기업이고, 10개 기업이 외국기업이다 (홍콩, 태만, 한국, 일본, 캐나다 등). 기업의 특성별로 분류해 보면, 애니메이

선기업이 32개사, 애니메이션 원화, 게임기업이 9개사, 관련상품 개발 기업이 7개사, 프로그램 대행기업이 3개사, 출판발행기업이 2개사, 투자기업이 1개사, 기술설비기업이 2개사 등으로 이루어져 있으며, 인력양성 기업도 3개사나 있다. 산업단지의 지원방식과 지원규모, 운영방식을 살펴보면, 2008년 산업단지에 입주한 기업 중 우수기업으로 선정된 18개 기업이 심천시에서 프로젝트 지원금으로 모두 1305만 위안을 지원받았다.

항주애니메이션산업 기지는 2004년 12월 광전총국지시에 따라 중국에 건립된 애니메이션 산업기지로, 1차 산업기지 건설당시 9개의 산업기지 중 유일하게 과학기술단지 안에 설립되었다. 중국 애니메이션 산업기지가 첨단기술산업단지 혹은 문화산업단지 안에 설립되어야 한다는 원칙하에 설립된 항주 첨단기술개발구 애니메이션산업원은 항주의 첨단기술산업단지에 위치해 애니메이션 기술개발에 집중하였다. 매년 항주의 개발구의 재정으로 매년 약 2000만 위안의 전문 자금이 지원되고 있다. 이 자금은 애니메이션 기지의 공동체계를 건설하는데와 관련기업들을 지원하는데 사용되고 있다. 현재 항주 애니메이션 산업기지는 현재 5만명 면적을 차지하고 있으며, 그중 기업의 연구개발제작 공간이 3만평을 차지하고 있다. 그 외에 교육공간, 산업전시공간, 교류합작 등을 담당하는 분야가 있다. 현재 약80여개 애니메이션 게임 및 관련 기업이 들어와 있으며, 5대 영상애니메이션 기업이 생산하는 영상이 매년 2000분 이상이 된다. 2005년 제작한 애니메이션작품은 6부 828집으로 약 8000여분의 분량이었고, 2011년에는 38부 32581분의 애니메이션 제작했다.

단지형 애니메이션산업 기지는 단지내에 조성된 시설 등을 이용하여, 애니메이션 전시회 등을 개최하며, 국제전시 활동도 하는 등 애니메이션에 관련된 다양한 행사를 진행하고 있다. 2008년 말까지 단지형 애니메이션산업기지에서는 애니메이션 관련상품들이 일본, 한국, 미국, 포르투갈 등에 수출되었고, 3작품의 애니메이션의 방송권과 관련상품권을 수출해 1200만 위안의 수익을 거두었다고 보고하고 있다.⁸⁾

IV. 결론

20세기 말부터 정부가 애니메이션산업을 지원한 한국과 중국은 그 지원정책의 주력분야가 서로 달랐다. 한국은 그동안의 제작 기술력은 인정을 받았기 때문에 기획 창작 분야에 주로 지원을 했다. 하지만 새로운 신인들에게 창작을 기회를 주기 보다는 경쟁을 내세운 공모전의 형태로 제작지원을 했기 때문에, 영세한 신인작가들은 그 혜택을 보기 어려운 부분이 존재했다. 또한 기존에 활동하던 작가와 애니메이션 회사들도 경쟁을 내세운 공모전 성격의 지원정책으로 인해 도태되는 현상이 발생했다. 이는 국내애니메이션산업에 긍정적인 효과 보다는 부정적인 상황을 초래하였고, 모호한 방송쿼터제는 애니메이션 수요시장 활성화에도 그다지 성공하지 못해서 현재 국내애니메이션 수요시장만을 고려하면, 애니메이션 산업은 성공하기 힘든 상황이다.

이에 반해 중국은 수요시장 확보와 창작기반시설 확충이라는 애니메이션 산업의 하드웨어 적인 방면에 적극적으로 투자했다. 정부의 지원하에 10여년이 지난 지금 중국은 전국에 애니메이션 산업기업과 단지를 건설했고, 현재 중국 전역에 56개의 애니메이션 산업기지가 설립된 것으로 보고되어 있다. 이 애니메이션 산업기지는 기지가 속해있는 지방정부의 지원과 중앙정부의 지원으로 애니메이션 제작을 지원하고 있으며, 더불어 정부의 수요시장 확보 정책 덕분에 국내시장자체의 수익만으로도 경영을 할 수 있는 상황이다. 하지만 제작허가 심의 등과 그 동안의 하드웨어적인 면에 편중된 지원정책으로 인해서 기획력이나 창작면에서는 아직 부족한 모습을 보인다.

지금까지 간단하게나마 한국과 중국의 애니메이션산업의 특성을 살펴보았는데, 양국은 서로의 부족한 부분을 보충해 줄 수 있는 산업적 요소를 가지고 있다. 한국과 중국이 양국의 애니메이

8) 耿蕊, "中国动漫产业集群发展研究"武汉大学, 博士学位论文, p 145-160.

션 시장을 파악해서 한국이 주로 기획과 창작분야를 맡고, 중국이 제작을 맡는다면, 그리고 두 나라의 애니메이션 시장에 모두 진출할 수 있다면 현 상황에서 가장 이상적인 교류 방안이 될 것이라고 사료된다. 하지만 아직 중국 애니메이션시장은 해외 애니메이션에 대해서 심의방면이나 합작제작 과정에서 여러 가지 제한과 복잡한 수속 과정이 있기 때문에 이에 대해 더 많은 조사와 연구가 동반되어야 한다.

마지막으로 국내 영화 관객 1000만 시대에 국내 애니메이션 시장이 협소하다는 주장은 핑계에 지나지 않게 되었다. 앞으로는 정부차원의 지원정책이 경쟁을 조장하는 공모전 형식의 제작지원이 아니라 좀 더 확실하게 국내 애니메이션 시장을 넓힐 수 있는 수요시장 확충에 힘써야 할 것이며, 신진 애니메이터들이 들이 창작할 수 있고, 활동할 수 있는 애니메이션 창작과 작품을 무대에 세울 수 있는 기반시설을 확충하는데 주력한다면, 한국 애니메이션이 국내시장에서 외면 받으며, 외국에 진출하고자 어려움을 겪는 일은 줄어들 것이다. 국내에서 성공한 애니메이션이 해외에서도 호평 받고 진출이 순조로운 것은 당연한 이치고 순서이다. 먼저 내수시장에서 성공할 수 있는 선순환의 산업을 조성하는데, 정부차원의 지원이 절실하다.

참고문헌

- 한국콘텐츠진흥원, 『애니메이션 지원정책 및 제도개선 방안 연구』, 2010.
- 한국콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업 주요이슈 및 성공사례 분석』, 2011년 애니메이션 산업백서.
- 허인욱, 『한국애니메이션 영화사』, (주)신한미디어, 2000.
- 최돈일, 「한국과 유럽의 애니메이션지원정책 비교분석 연구」, 2008, 한국컴퓨터게임학회논문지.
- 김영재, 「한국과 중국의 문화콘텐츠 산업정책 비교: 애니메이션 산업정

- 책을 중심으로」, 2008.
- 최민규, 「국내 장편애니메이션 제작지원 시스템의 한계분석 연구
- 2000년대 제작지원을 통한 장편애니메이션 산업현황을 중심으로」,
한국일러스트아트학회, 2013.
- 탕뢰, 김일태, 「중국 애니메이션 산업과 정책 연구」, 한국애니메이션
학회, 2009.
- 颜慧, 索亚斌, *中国动画电影史*, 中国电影出版社, 2005.
- 宋磊, *中国动画荧屏配额政策研究-保护与迷失*, 中国传媒大学出版社,
2009.
- 耿蕊, “中国动漫产业集群发展研究”, 武汉大学, 博士学位论文, 2010.
- 王静, “中国动漫产业政策探析”, 东北大学, 硕士学位论文, 2009.
- 광전중국 <http://www.sarft.gov.cn>
- 서울애니메이션센터 <http://www.ani.seoul.kr/>
- 한국만화영상진흥원 <http://www.komacn.kr/>

ABSTRACT

For exchange compared Korea-china-animation industry support policy - government support policies Focus on since 2000 -

Kim Jin-Young

While visual industry of the 21st century is becoming higher value-added industry, animation which is a representative genre of visual industry is also developed to the industry focused by government. Korea and China also pursue the development of animation as government executed animation industry promotion policy after the 2000s. However, its results are still under the expectation. Korea hopes advance of Chinese market because of the limitation of market and China is also one of the markets we want to grow together due to the vitalization of Korean visual market. Therefore, if examining characteristics of Korean and Chinese animation industry which is still influenced by government policy and analyzing characteristics of government policies of two countries so as to seek measures to exchange each other with mutual confidence, Korea showed manufacture supporting policies focusing on creation and design, but China focuses on support policies grasping markets of animation and establishing the space for production. Now, it has been about 10 years and Korean market of animation is unstable and it's difficult to release new manpower because of the insufficient space of creation. But, China secured animation market and established creation space in every region of the whole country, but there are not desirable outcomes because of the limitation of materials and characters and insufficient factors of designing and creation. If trying collaboration or joint production and sharing the market by utilizing characteristics of Korean and Chinese animation, both of two countries will obtain better outcomes.

key word: Korean animation industry, Chinese animation industry, animation policy.

김진영
한국만화영상진흥원 한국ICC 중화권코디
(142-720) 서울특별시 강북구 미아동
미아동부센트레빌 106-903
Tel: 010-9949-9819

논문투고일 : 2013.11.01
심사종료일 : 2013.11.27
게재확정일 : 2013.12.03