

“토종 TV 애니를 살려내라”

애니메이션 업계, ‘애니총량제’ 입법화 위한 방송법 개정 총력투구

애니메이션 편성시간대를 6시대에서 4시30분대로 옮기려는 KBS의 시도가 업계의 거센 반발에 직면해 일단 무산되기는 했지만, 애니메이션 방영시간의 안정적인 확보를 위해서는 현행 방송법을 개정해야 한다는 목소리가 높아지고 있다. 이를 위해 애니메이션 제작자협회·애니메이션예술인협회·만화애니메이션학회·출판만화협회·우리만화연대·만화가협회 등 6개 관련 단체와 만화가 등 애니메이션 업계는 ‘방송용 애니메이션 발전전략 촉구 및 개정을 위한 범 만화·애니메이션계 공동대책위원회’를 발족, 애니메이션 발전을 위한 대책 강구에 나서고 있다. 공대위는 지난해 11월 초에는 방송 애니메이션 총량제를 강화한 방송법 개정안의 연내 통과와 방송사의 애니메이션 편성 정책 시정을 촉구하는 집회도 열며 총력전을 벌이고 있다. 하지만 지난해내 입법화를 기대했던 애니총량제는 방송법 개정 지연으로 불투명해진다. 최근 들어 중국·일본 정부가 강도 높은 애니메이션 육성책을 추진하고 있을 뿐 아니라 제4차 일본 문화개방도 이어지고 있어 국내 애니 업계의 위기감은 더욱 거세지고 있다.

신성장산업인 애니메이션 산업 활성화를 위해서는 애니총량제 등의 법·제도적 장치가 마련되지 않으면 국내 애니메이션 산업은 더욱 깊은 수렁으로 빠질 것이라 게 업계의 공통된 시각이다.

글 / 신선자 객원기자

“방송사는 국산 창작 애니메이션의 발전 전략을 제시하라!”

“문광위는 빠른 정상화로 애니총량제 입법화 위한 방송법을 즉각 개정하라!”

최근 애니메이션 방영시간의 안정적인 확보와 장기적인 투자를 요구하는 방송법 개정
에 대한 목소리가 높아지고 있다.

최소 애니메이션 방영시간을 명시한 기존 법 조항이 상대적 성격의 의무방영제로
변경, 의무화한 방송법이 무용지물이 되어 창작 애니메이션의 활성화를 가로막고 있
어서다.

일례로 지난 하반기 국내 대표적인 공중파 방송사인 KBS가 가을 개편을 앞두고 현 6
시대의 애니메이션 편성 시간대를 4시30분대로 옮기려는 움직임이 일어 애니 업계의 거
센 반발에 부딪히는 사건도 있었다.

애니 방송시간 확보에 ‘한 뜻’

이 때문에 지난해 11월 6일에는 애니메이션제작자협회·애니메이션예술인협회·만화
애니메이션학회·출판만화협회·우리만화연대·만화가협회 등 6개 관련 단체와 박재
동·이현세·김수정·이원복 등의 만화가를 비롯한 애니메이션 업계가 공동 발족시킨
‘방송용 애니메이션 발전전략 촉구 및 개정을 위한 범 만화·애니메이션계 공동대책위



원회(공대위)가 주최하는 공중파 방송사의 파행적인 애니메이션 편성정책을 규탄하고 방송법 개정을 촉구하는 집회도 열렸다.

공대위가 옥외집회를 강행할 정도로 위기의식을 갖게 된 데에는 KBS가 가을개편을 앞두고 오후 6시대에 편성돼온 애니메이션 프로그램을 오후 4시30분대로 옮기려는 시도를 한 것이 직접적인 도화선이 된 셈이다.

공대위 위원장을 맡고 있는 라스코엔터테인먼트 민경조 대표는 “현 교육실태에서는 애니메이션의 주 시청자층인 어린이와 청소년들이 학원, 과외 등으로 밖에서 시간을 보내기 때문에 오후 4시30분대라는 편성시간대에 거의 집에서 TV를 시청할 수 없는 구조다. 이런 시간대에 애니메이션을 편성하는 것은 시청률의 급격한 추락을 가져와 결국 애니메이션에 대한 투자와 제작을 크게 위축시킬 수밖에 없다”고 토로했다. “실제로 MBC가 애니메이션을 4시30분에 편성한 뒤 시청률은 2% 미만에 머물고 있는 것으로 조사됐다”며 “MBC는 이를 핑계로 1년에 1, 2편 정도의 창작 애니메이션만을 편성하면서 국내 애니메이션 산업을 말살시키고 있다”는 게 그의 주장이다.

이에 따라 지난 하반기 결성된 공대위는 옥외집회까지 강행하며 애니메이션 총량제 등 애니메이션 활성화를 위한 대책 강구에 나선 것.

이날 집회는 박재동, 이두호 씨 등 유명만화가들과 애니메이션 프로듀서, 만화·애니메이션 관련 협회 및 관계자, 교수들과 학생 등 1천여명이 참가했다. 이들은 특히 KBS에 대해 KBS가 국민의 수신료로 운영되는 공영방송인 만큼 애니메이션의 방영시간을 안정적으로 확보하고 나아가 국산 애니메이션 육성을 위한 장기계획을 세워야 한다고 요구했다.

특히 이들이 중점적으로 추진하는 것은 현재 국회에 계류중인 방송법 개정안 통과. 방송법 개정안에는 전체 방송시간의 1%를 애니메이션에 의무편성하도록 하는 애니메이션 총량제가 포함돼 있다.

“형식적인 의무방영 필요없다”

이에 앞서 공대위는 지난해 10월 28일 공대위 발대식을 겸한 기자회견을 갖고 방송사의 국산 창작애니메이션의 편성 증대, 안정적인 방영시간 확보, 중장기 발전 전략 수립, 어린이들의 문화 향유권리 보장 등을 담은 성명서도 발표했다.

의무방영 애니메이션 총량제 실시, 방송사의 적극적인 투자, 기존 작품 세 번 이상 방영시 쿼터에서 시간을 줄이는 차등적용제 등만이 방송용 국산 창작애니메이션을 살릴 수 있는 길이라는 게 이들의 설명이다.

통합방송법이 시행된 지 1년여가 훨씬 지났음에도 이제서야 애니메이션 업계가 강하게 반발하는 이유는 애초 우려했던 바가 현실로 나타났기 때문. 2001년 3월에 제정된 통합방송법에 따르면, 방송사는 주당 애니메이션 방영시간 중 30~50%를 국산 작품으로 채우면 된다. 문제는 방송사가 전체 애니메이션 방영시간을 줄이고 있다는 것. 이로 인해 국산애니메이션의 주당 평균 방영시간은 줄어들었다는 게 업계측 주장이다. 실제 한국애니메이션제작자협회가 자체 조사한 자료에 따르면 2000년 주당 국산애니메이션 편성시간 309분에서 지난해 4월 258분으로 떨어졌다. 이는 방송사의 전체 방영시간 중 0.8~1.1%를 국산애니메이션에 할당했던, 기존 방송법이 적용되던 98~2000년 동안의 평균 주당 편성시간 334분에 비해 30% 이상 떨어진 것이다.



이러한 우려가 현실화가 됨에 따라 애니메이션 업계는 공대위를 발족시키고 옥외집회도 강행하며 총력전에 돌입하게 된 것이다.

범국민적인 연대 모색돼야

네티즌들 사이에서도 애니메이션을 즐길 권리를 주장하는 목소리가 높다. 만화·애니메이션 관련 정보를 공유하는 사이트인 '만화인(www.manhwain.com)'에서는 이번 방송사의 파행적인 편성조치 움직임에 대해 반발하며 애니메이션의 방영시간 확보를 요구하는 '로스트 타임(Lost Time)' 서명운동을 벌이고 있다.

서명운동 사이트 '잃어버린 시간(http://lost.manhwain.com)'을 운영하고 있는 서찬휘 씨는 "방송사들의 시청률 지상주의 앞에 우리가 작품을 볼 수 있는 시간이 사라져 간다"며 "계대로 된 시간에 작품을 보기를 원하는 시청자의 권리를 찾고자 잃어버린 시간이란 이름을 걸고 서명운동을 시작한 것"이라고 설명했다. 그는 "잃어버린 시간이 되찾은 시간이 될 때까지 서명운동을 계속할 것"이라고 밝혔다.

서명에 참여한 네티즌들도 "우리에게 좋은 우리 애니를 볼 권리가 있다"면서 현실과 상식에 맞는 방영시간대 확보가 꼭 필요하다는 것에 한목소리를 내고 있다.

이같은 업계 및 애니메이션을 사랑하는 마니아층의 요구에 부응해 KBS 등의 방송사의 파행적인 편성조치는 일단 무산돼 유보된 상태다. 그러나 아직 정치자금 특검 등 산적한 정치현안과 여야공방으로 인해 2003년내에 방송법 개정을 이루려했던 업계의 바람은 불투명해 관련업계에서의 우려의 목소리가 높아지고 있다.

연내 방송법 개정 지연돼

국회 문화관광위원회는 지난해 12월 16일과 18일 전체회의를 열고 방송법개정 처리절차를 논의했지만 정당간의 의견차이로 회의 자체가 모두 유예됐다. 애니총량제에 대해서는 여야 이견이 없어서 2003년내 국회 통과를 낙관했으나 한나라당이 'KBS 수신료 분리 징수'를 주장함에 따라 방송법 개정 자체가 지연되고 있어서다.

이에 따라 한국애니메이션제작자협회를 비롯한 만화·애니메이션 관련 6개 단체를 주축으로 한 공대위는 지난 12월 18일 방송용 애니메이션 총량제의 빠른 입법을 촉구하는 성명서도 발표했다.

민경조 대표는 "실제 국산 창작애니메이션의 의무 방영시간을 늘일 수 있도록 하기 위해 서명운동도 진행하고 있으며 국회청원을 통한 방송법 개정 운동도 적극적으로 추진해 현재 방송사 등의 파행적인 편성정책은 일단 무산됐고 총량제 등의 방송법 개정안도 소위원회 통과해놓은 상태이지만 정치자금, 특검 등 산재된 정치 현안과 여야공방으로 인해 방송법 개정이 지연되고 있어 아직 해결기미는 보이지 않고 있다"고 토로했다. 또한 그는 "현재는 국회상정이 지연되고 있어 관망하고 있지만 총선전까지 해결기미가 보이지 않으면 네티즌뿐 아니라 시청자운동과 연계해 총력전에 나설 것"이라며 "애니총량제가 통과되더라도 시행령 정비 등 준비과정을 감안할 때 올해말이나 효과를 기대할 수 있는데 통과자체가 무산되면 국산 애니업체들은 살아남을 수가 없다. 현재도 월급도 못주는 업체들이 부지기수다. 장기적인 관점에서 산업활성화가 이뤄져야 할 것"이라고 덧붙였다.



문화개방에 맞선 법·제도적 장치 마련돼야

하지만 일각에서는 애니총량제 도입 요구를 집단이기주의로 폄하하는 시각도 있어 애니 업계는 위기감이 고조되고 있다. 더욱이 최근 중국·일본 정부가 강도 높은 애니메이션 육성책을 추진하고 있어 국내 애니 업계에는 긴장감마저 감돌고 있다.

관련업계에 따르면 중국 정부는 2001년부터 애니메이션 의무제작쿼터제를 시행, 2005년에는 4만8,000분 분량의 신규 애니메이션을 제작한다는 목표다. 이는 우리나라의 애니총량제 시행안의 3배(26부작 기준 60편 이상) 이상이 되는 분량이다. 일본도 100편 이상(7만8,000분 가량)의 신작 애니메이션을 제작하며 세계 애니메이션산업을 주도하고 있다.

특히 일본은 최근 애니메이션을 포함해 콘텐츠산업의 진흥을 위해 '지적재산권 전략 자문회의'를 구성, 콘텐츠 관련 공적자금 지원을 제도화했다. 또 콘텐츠 제작사들이 지적재산권을 담보로 기금을 조성하는 것을 허용하는 법안을 마련, 콘텐츠 제작사를 위한 다양한 세금감면 혜택을 고려중이다.

여기에 제4차 일본 문화 개방을 앞두고 극장용 일본 애니메이션의 개방 가능성도 높아지고 있어 국내 애니업계의 앞길을 어둡게 하고 있다. 문화부는 최근 3차례 실무 협의를 거쳐 극장용 일본 애니메이션 개방안의 윤곽을 확정했으나 아직까지 입을 굳게 다물고 있는 것으로 미뤄 개방 가능성이 높은 것으로 점쳐지고 있다.

관련업계 관계자는 "정부 차원의 제도적 지원이 뒷받침되지 않고서는 일본 등 해외 애니메이션에 밀릴 수밖에 없다"며 "최근 애니메이션산업이 국가신성장산업으로 육성한다고 하지만 '애니총량제'가 입법화 기미를 보이지 않으면 실제 애니메이션업체들이 살아갈 길이 막막하다. 범국가차원의 제도적 장치가 마련돼야 한다"고 말했다.

애니총량제 실시만이 살 길

주변국가들의 애니메이션산업 성장 속도는 하루가 다르게 변화하고 있는데 반해 우리나라의 경우 현재 1년에 10편도 안되는 신작 TV시리즈물을 제작하고 있어 총량제 입법의 당위성이 각계 각층과 국민 모두에게 지지받아야 한다는 것.

애니총량제 실시만이 창작 애니메이션 제작을 늘리고 국가차원의 지원폭도 커져야 부가가치가 높은 진정한 신성장사업으로 애니메이션 산업이 설 수 있다는 얘기다.

민경조 대표는 "총량제 입법화가 안될 경우는 탈출구가 보이지 않는 우리의 창작 애니메이션과 출판만화, 캐릭터 등은 산업적 공동화가 가속화돼 더욱더 깊은 수렁에 빠지게 될 것"이라며 "일본 애니메이션 전면 개방을 앞에 둔 이 시점이 애니메이션 총량제가 실시돼야 할 적기"라고 말했다. 또한 그는 "만일 이 시기를 놓친다면 이후에 아무리 더 나은 정책대안이 제시되더라도 소 잃고 외양간 고치는 격이 될 것"이라며 "우리는 단 하루를 소비할 여유가 없으니 산업활성화를 위해 총량제 실시부터 제도적 장치가 조속히 마련돼야 한다"고 덧붙였다.

이같은 움직임에 따라 애니총량제 입법화를 위한 방송법 개정 요구의 목소리는 더욱 높아질 전망이다.

특히 공대위를 비롯한 만화·애니메이션 업계는 성명서 발표, 서명운동 전개 등 시청자운동과 연계해 총력전에 돌입할 태세다. 방송법 개정 필요성을 여론화시켜 나갈 때 총량제의 법제화는 성큼 다가올 것이기 때문이다. 

