

국내 창작 애니 비상구는 없는가

일본문화 2006년 전면 개방 ... 애니총량제 불투명으로 자생력 확보 방안 절실

정부가 '일본문화 4차 개방계획'에 따라 올 1월로 검토해온 극장용 애니메이션 분야의 전면개방을 2006년으로 2년간 유예했다. 이에 따라 애니메이션 업계는 일단 '급한 불은 끄다'는 안도의 한숨을 내쉬지만 여전히 국산 애니메이션의 자생력을 기르기 위한 제도적 지원방안이 결여돼 있다는데 실망감을 내비치고 있다. 더욱이 극장용 애니메이션 개방이 보류됐다고 해도 '케이블TV·위성방송 중심으로 방송 프로그램 개방폭 확대'를 골자로 한 일본문화 4차 개방계획이 발표됨에 따라 각 방송사들은 각종 해외작품을 자사 방송사에 편성하려는데 전력을 기울이고 있어 국내 애니메이션은 설자리를 잃어가고 있는 실정이다. 이번 조치가 과연 국내 애니메이션 업계를 활성화시킬 수 있는 기회로 작용할지 최근 국내 애니메이션 업계의 현주소를 진단해본다.

글 / 신선자 객원기자

일본 극장용 애니메이션의 전면 개방이 2006년으로 늦춰졌다.

문화관광부는 지난 12월 30일 '극장용 애니메이션 전면개방 연기'와 '케이블TV 위성방송 중심으로 방송 프로그램 개방폭 확대'를 골자로 하는 일본대중문화 4차 추가개방계획을 발표했다.

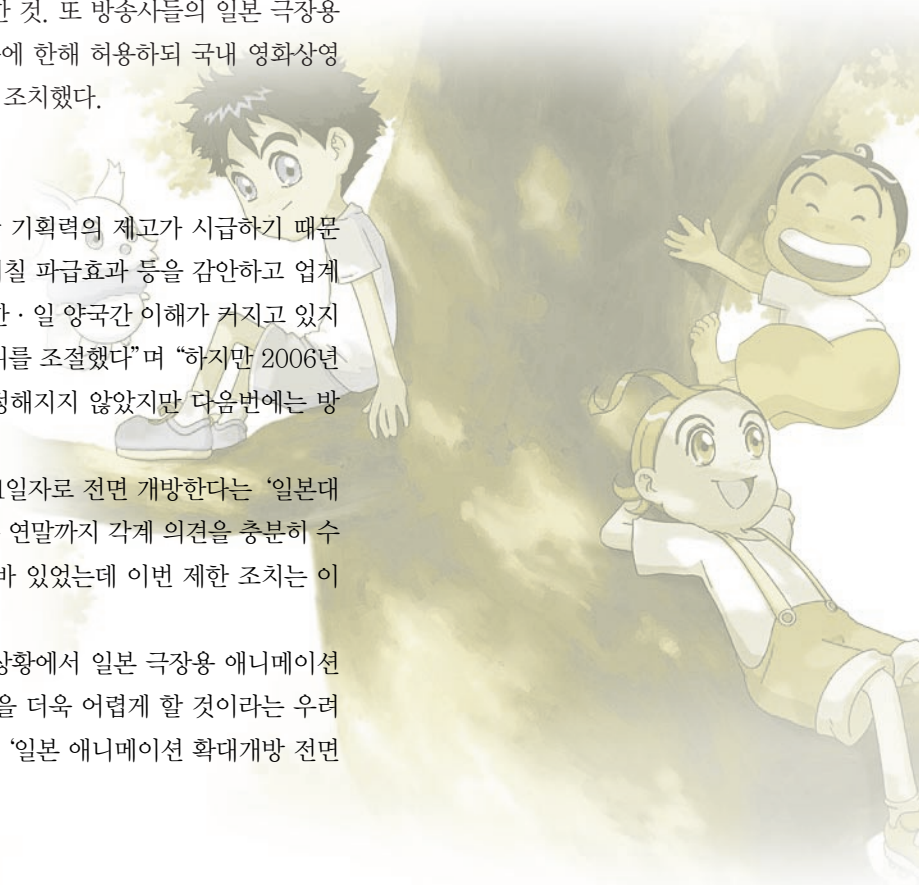
이번에 발표된 계획에 따르면 극장용 애니메이션의 전면개방 시기는 2006년으로 연기됐다. 문화관광부가 태동기인 국내 창작산업의 투자 및 배급 여건이 극도로 위축될 것이라는 애니메이션 업계의 의견을 존중해 개방시기를 2년간 유예한 것. 또 방송사들의 일본 극장용 애니메이션 방영은 지상파를 제외한 케이블TV와 위성방송에 한해 허용하되 국내 영화상영관에서 개봉된 극장용 애니메이션만 방영할 수 있도록 제한 조치했다.

일본 극장용 애니 개방 2년 연기

이창동 장관은 "한국 애니메이션이 태동단계인데다 창작 기획력의 제고가 시급하기 때문에 개방을 유예한다"며 "일본 애니메이션이 우리 업계에 미칠 과급효과 등을 감안하고 업계의 의견을 수렴해 이같이 결정했다"고 말했다. 또한 그는 "한·일 양국간 이해가 커지고 있지만 방송이 국민정서에 끼치는 영향이 크기 때문에 개방 수위를 조절했다"며 "하지만 2006년 극장용 애니메이션 전면 개방원칙이 확정됐으며, 시기는 정해지지 않았지만 다음번에는 방송 분야 역시 전면개방 될 것"이라고 밝혔다.

이미 정부는 지난해 9월 영화, 음반, 게임 부문을 올 1월 1일자로 전면 개방한다는 '일본대중문화 4차 개방계획'을 발표, 방송과 극장용 애니메이션은 연말까지 각계 의견을 충분히 수렴한 뒤 개방범위를 조율, 후속계획을 발표하겠다고 밝힌 바 있었는데 이번 제한 조치는 이러한 애니메이션 업계의 의견을 반영한 조치인 셈이다.

업계에서는 애니메이션 창작기반이 절대적으로 취약한 상황에서 일본 극장용 애니메이션 수입을 전면 허용하는 것은 국내 작품에 대한 투자와 배급을 더욱 어렵게 할 것이라는 우려를 제기했고, 한국애니메이션제작자협회 등 관련 단체들이 '일본 애니메이션 확대개방 전면





보류를 위한 비상대책투쟁위원회'를 구성하는 등 일본 애니메이션 전면 개방을 반대하며, 다양한 움직임이 벌였는데 이러한 업계의 움직임이 정책에 반영된 것으로 풀이된다.

즉, 전면개방 반대 입장이 주류를 이루고 영화진흥위원회 등 유관기관의 의견수렴 결과도 전면개방될 경우 국내 산업 발전에 미칠 부작용이 크다는 쪽으로 기울자, 정부가 개방 폭을 줄이거나 시기를 늦추는 방안을 검토하게 됐다는 얘기가.

문화관광부는 이번 조치에 대해 현재 제작되고 있는 일본 애니메이션 대부분이 '전체 관람가' 등급물이어서 단계적 개방은 무의미하다고 판단, 전면개방 시기를 2년간 유예하는 것으로 방침을 확정했다고 밝혔다.

대안없는 개방유예인가?

정부의 이번 조치에 대해 관련 업계에서는 '일단 발등의 불은 껐다'며 안도의 한숨을 내쉬면서도, 국산 창작 애니메이션이 자생력을 확보할 수 있는 대안이 제시되지 않았다는 점에서 적지 않은 실망감을 드러내고 있다.

관련업계 한 관계자는 "개방 시기가 늦춰져 다행이다. 하지만 이것이 국산 창작 애니메이션의 자생력을 키우는데 큰 몫을 하지는 않을 것 같다. 국산 애니메이션을 상영할 경우 극장주에게 혜택을 주는 방향으로 스크린쿼터 제도를 보완하는 등 실질적인 법적 보완이 뒤따라야 할 것"이라고 지적했다.

한국애니메이션제작자협회의 한 관계자도 "대안 없는 개방유예는 별 의미가 없다"며 "국산 애니메이션의 경쟁력을 강화하기 위한 제도적 대안이 제시되지 않았다는 점에서 이번 발표는 여간 실망스러운 게 아니다"라고 밝혔다.

즉 국내 극장용 애니메이션의 열악한 제작 및 배급여건을 개선하기 위해 애니메이션 전용관 설치, 극장용 장편 애니메이션 전용 펀드 조성, 스크린쿼터 제도상의 애니메이션 우대조치 등을 정부에 건의했음에도 이번 4차 문화개방에 이 같은 내용이 전혀 반영되지 않았다는 게 업계의 공통된 시각이다.

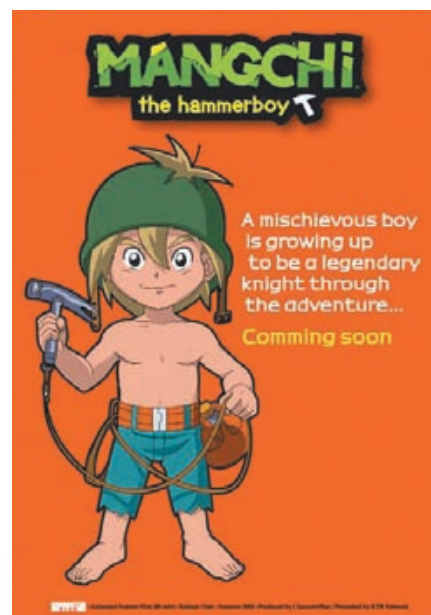
이에 대해 문화관광부 관계자는 "국산 애니메이션의 경쟁력 확보를 위해서는 우선적으로 국내 시장규모를 확대해야한다는 시각에서 일본 애니메이션 수입제한 조치를 풀어야한다는 의견도 적지 않았지만, 정부는 업계의 의견을 충분히 수렴해 개방유예 조치를 단행했다"며 "2년후 국산 애니메이션이 일본 작품에 대해 경쟁력을 확보할 수 있는냐의 문제는 정부 뿐 아니라 업계가 함께 풀어야할 문제"라고 말했다.

문화관광부의 입장은 애니메이션산업의 자생력 확보를 위해서는 업계 스스로 역량을 키워 나가려는 노력이 선행되어야한다는 것으로 업계가 요구하는 제반의 극단적인 보호조치들은 좀 더 신중히 검토될 필요가 있다는 얘기가.

해외작품 편성대 높아져 애니업계 긴장

하지만 이러한 문화관광부에서 바라보는 입장처럼 말처럼 쉽게 자생력을 키워내기는 쉽지 않을 것으로 보인다. 이번 개방유예는 국내 애니메이션 업계에게는 '눈가리고 아웅' 식의 정말 일단 급한 불을 꺼놓은 상태가 되고 만 것이다. 2년이라는 유예기간 동안 창작 애니메이션을 활성화할 수 있는 제도적 장치가 뒷받침되지 않아 국내 창작 애니메이션의 설자리는 더욱 좁아지고 있다.

일본 극장용 애니메이션 개방은 2년이라는 유예기간을 얻었지만 창작 활성화를 위한 제도



적 장치는 뒷받침되지 않은데다 사실상 전면개방과 마찬가지로 이번 4차 개방으로 케이블, 위성방송 등에서는 상업적인 성과만을 바라본 무분별한 애니메이션 편성으로 국내 창작 애니메이션 업계의 미래를 어렵게 하고 있다.

애니메이션 콘텐츠가 케이블과 위성방송에서 상위를 유지하는 것을 본 업체들이 ‘돈이 된다’는 판단으로 앞다퉈 일본 애니메이션을 무분별하게 편성하고 있다는 얘기가. 특히 올해 초 애니원이 케이블 채널로 진출하면서 앞다퉈 일본 애니를 편성하고 있고, 이 같은 움직임에 맞춰 케이블 채널의 유일한 만화영화 전문채널로 독점 지위를 자랑하던 투니버스로 물량 공세에 나서고 있어 창작 애니메이션의 입지는 갈수록 좁아지고 있는 실정이다.

지난 3년간 애니메이션 업계가 주장해왔던 애니총량제 입법화가 방송법 개정 지연으로 사실상 불투명 해진데다가 조만간 총선을 앞두고 있어 더욱 실마리를 풀기 힘들어지고 상황이고 여기에 개방열기까지 거세져 국내 창작 애니 업계에는 위기감이 돌고 있는 것이다.

설상가상으로 최근에는 북한 애니메이션을 놓고 이것을 국산으로 봐야 하는지 외산으로 봐야 하는지에 대한 논란도 제기됐다. 관련업계는 최근 방송위원회(위원장 노성대)가 국내로 수입된 북한 애니메이션의 국적문제를 놓고 고심 중이라며 상임위에서 논의를 진행했으나 결론을 내리지 못한 상태로 조만간 재논의를 진행할 계획이라고 밝혔다.

이번 논란이 제기된 것은 KBS가 남북방송교류 사업의 일환으로 지난 10월에 수입한 북한 애니메이션 <영리한 너구리> 등의 편성을 준비하던 중 방송위에 국적문제를 문의하면서 시작된 것으로 알려졌다. 지상파 3사의 전체 애니메이션 방송시간 중 45%를 국산 애니메이션에 할당하도록 돼 있는 현행 편성규정상 북한 애니메이션을 국산으로 볼 경우 그만큼 국내 제작된 애니메이션이 방송될 시간이 줄어들기 때문이다.

북한 애니, 국산인가 외산인가 논란

반면 북한 애니메이션을 외산으로 규정할 경우 남북방송교류의 취지와는 다소 멀어지는 것이 아니냐는 의견도 제기되고 있다. 관련업계 관계자에 따르면 방송위 상임위는 남북방송교류 활성화와 국내 애니메이션 육성이라는 두 논리가 상충되며 결국 ‘충분한 시간을 두고 다시 논의하자’는 절충안을 도출하는데 그쳤다고 한다.

이번에 문제가된 KBS가 수입한 북한 애니메이션의 경우는 10~15분 분량의 작품 32편 규모로 2002년 KBS 전체 애니메이션 방송시간 대비 2.9% 정도로 그다지 큰 비중을 차지하지는 않는다. 그러나 앞으로 남북방송교류가 확대되면서 여타 지상파 방송국에서도 북한 애니메이션의 수입이 잇따를 것으로 예상돼 이에 대한 편성기준이 요구되고 있다. 또한 남북 합작 애니메이션 제작에 대한 가이드라인 역시 필요한 상황인 만큼 이에 대한 정책기조가 필요한 상황이라는 게 업계의 공통된 시각이다.

방송위 한 관계자는 “애니메이션 업계와 지상파 등 당사자들과 문화관광부와 통일부 등 유관부처의 의견을 수렴 중”이라며 “이번 사안에 대해서는 최대한 신속하게 편성기준을 제시할 것”이라고 밝혔다.

국산 편성시간 확보에 사활을 걸고 있던 국내 애니메이션 업계는 이에 대해 신중한 반응을 보이고 있다. 이들의 의견은 국내 제작 애니메이션의 방송시간이 줄어드는 것은 우려되지만 현재 남북 공동제작 사업 또한 추진 중인 상황에서 국적 문제는 쉽게 결론 내릴 사안이 아니라는 얘기가. 애니메이션제작자협회 한 관계자는 “쉽게 결정내릴 사안이 아니라며 업계의 의견을 모아 관련부처와 협의할 것”이라고 말했다.





한편 방송위는 이같은 문제들에 대한 근본적인 가이드라인을 제시하기 위해 관련업계 및 유관부처와 협의를 거친 후 올 상반기 중으로 애니메이션 편성비율에 관한 규정을 고시화하는 방안도 검토 중인 것으로 알려졌다. 북한 애니메이션을 국산으로 봐야 할지 외산으로 바라봐야 할 지에 대한 논의가 완결돼 고시화되면 어느 쪽으로 결정이 나던 지 국내 애니메이션 업계에 미치는 파급 효과는 클 것으로 보인다. 신중하게 고려해야 할 사안이긴 하지만 케이블, 위성방송 등의 무분별한 해외작품 편성과 국내 창작 애니메이션을 보호할 수 있는 정책으로 애니업계가 그간 추진해온 애니총량제의 입법화도 불투명해서다.

4차 개방으로 케이블, 위성 방송 등이 일본 신작 애니를 앞다퉀 편성했듯이 북한 애니메이션이 국산화로 인정되게 되면 지상파 방송사들은 북한 애니메이션을 국산 편성시간대로 넣어 조금이라도 국산 창작 애니메이션 방영을 적게 편성할 것이라는 얘기다. 업계 한 관계자는 “애니총량제가 통과되더라도 시행령 정비를 감안하면 1년여의 시간이 지나야 효과를 기대할 수 있는데 애니총량제 시행 자체가 기대하기 어려운 실정이라 큰 일”이라며 “해외 애니작품의 국내 수입은 더욱 높아져 국내 업체들은 해외로 눈을 돌린 몇몇 업체를 빼면 하청구조를 벗어나기 힘들 것”이라고 말했다.

이처럼 국내 애니메이션 업계는 개방이라는 거대한 문화적 현상아래 내부적으로 잇단 국산 극장용 창작 애니 제작이 단지 관객에게 외면당했다는 사실만으로 투자자들의 냉담한 시선을 감당하며 자금난에 시달리고 있고, 외부적으로는 일본 등 해외업체들의 공세적인 애니메이션 육성책에 긴장감이 감돌 정도다.

문제는 국산 자생력 확보 방안

그렇다고 국내 창작 애니메이션 업계의 비상구는 진정 없는 것인가. 이에 대해 관련 업계 전문가들은 다양한 의견을 제시하고 있다. 업계 한 전문가는 “영화나 게임에 비해 애니메이션은 투자회수기간이 긴데다 이렇다할 성공사례도 없어 민간투자자들이 투자에 소극적인 것이 사실”이라며 그 대안으로 기획장르별로 펀드를 조성하는 방안을 제시했다. 일례로 ‘에듀테인먼트 펀드’ 처럼 기획펀드를 구성해 이 기금의 일정비율을 애니메이션에 투자토록 해 자금을 확보하는 것이다. 또한 그는 “투자조건으로 부동산 담보나 보증을 요구하는 관행 때문에 업체들이 자금조달에 어려움을 겪고있다”며 “작품의 저작권을 담보로 한다면, 즉 물권담보 펀딩이 가능하도록 제도를 개선한다면 문제를 해결할 수 있다”고 말했다. 제도적 장치로 뒷받침돼야 한다는 애니메이션 전문관 역시 서울시를 비롯해 각 지자체에서 운영중인 공공상영시설을 전국적으로 네트워킹해, 애니메이션 상영공간으로 활용하는 방안을 강구한다면 해결대안을 찾을 수 있다고 밝혔다.

가장 큰 문제는 국내 애니메이션 업체들의 ‘자생력 확보’다. 이를 확보하기 위해서는 앞서 밝혔듯이 자금난을 해소해야 하고, 다양한 관객, 시청자를 확보해 널리 알려져야 할 것이다. 또한 이러한 문제해결의 가장 큰 실마리를 풀 수 있는 해결고리는 정책당국과 업계가 서로의 입장을 충분히 논의할 수 있는 자리를 마련, 공론화시킬 수 있는 커뮤니케이션 판로를 만들어야 한다는 것이다.

업계 한 관계자는 “정부가 2년간 개방유예라는 쉽지 않은 결정을 내렸음에도 업계의 불신이 가시지 않는 것은 정책결정과정에서 공론화가 충분치 않았던 것에 기인한 면이 크다”며 “이번 개방유예를 기회로 만들 수 있는지는 정부와 업계의 원활한 의사소통구조 마련만으로도 변화를 짐작케 할 수 있을 것”이라고 말했다. 