

한국의 월트디즈니를 꿈꾸며

글_ 전창록 한국애니메이션제작자협회장



애니메이션산업은 문화산업군에서 가장 핵심적인 산업에 속한다. 이른바 문화산업의 특성과 관련해 원 소스 멀티유즈란 표현을 많이 한다. 애니메이션산업은 이 특징에 가장 적합한 산업이다.

최근들어 출판만화나 게임에서 성공한 작품들이 속속 애니메이션으로 제작돼 인기를 유지하며, 원 작품의 마케팅 능력을 배가시켜 주고 있다. 최근에 애니메이션으로 제작되거나 제작 중인 작품을 보면 출판만화에서 그리스 로마신화, 마법천자문 등이며, 게임에서는 포트리스, 라그나로크 등이 있다. 이 중에서 포트리스의 탱크 캐릭터는 완구로 제작돼 어린이들에게 상당한 인기를 끌었으며, 애니메이션 작품 또한 중국 위시한 해외에 고가로 판매되고 있다. 애니메이션으로부터 출발해서 캐릭터 상품과 출판 등으로 확대해 나가는 경우도 많다. '뽀롱뽀롱 뽀로로' 같은 작품은 애니메이션으로 먼저 제작된 후 출판, 완구 등으로 상품이 개발돼 상당한 인기를 끌었다. '방귀대장 뽕뽕'이 도 같은 사례에 속한다.

시장이 넓은 외국의 사례를 보면 애니메이션의 시장 확장력은 놀라울 정도다. 중국의 경우 자국산 작품인 '파란 고양이'라는 작품은 1,000억원 이상의 순이익을 올렸으며, 이를 제작한 회사는 수익금으로 호남TV와 공동으로 투자해 카툰전문 채널을 설립하기도 했다. 디즈니가 미국의 주요 방송사들을 인수한 것과 비슷한 일이 중국에서 발생하고 있는 것이다.

우리나라도 이와 같은 애니메이션의 시장 파급력에 주목해 정부 차원에서 다양한 지원을 하고 있다. 대표적인 것으로는 주요 지상파 방송사들의 국산 신작 애니메이션 의무방영제가 있다. 즉 오는 7월 1일부터 KBS, MBC, SBS 3개 지상파 방송사에서는 국산 신작 애니메이션을 전체 방송시간의 1% 이상 의무적으로 방영해야 한다.

업계에서는 총량제 실시를 반기면서도 한편 제작비의 원활한 수급을 걱정하고 있다. 총량제의 시행 시 총투여되는 제작비는 약 800억원 정도로 예상하고 있다. 현재 관행적으로 방송사는 30% 이하를 애니메이션 제작비로 투자하거나 구입하고 있으니, 약 600억원 가량을 업계에서 마련해야 하는 부담이 있는 것이다. 이런 와중에 지난해 정부에서는 문화산업진흥기금을 폐지하겠다는 계획을 발표해 애니메이션산업을 위시한 문화산업계 전체

가 크게 긴장하고 있다. 문화산업진흥기금은 지난 99년부터 시행된 신생기금으로 초기에는 용자 위주로 운영을 해 오다 차츰 투자를 확대해 벤처산업인 애니메이션계에는 매우 유용한 기금으로 인식돼 왔다. 그러나 정작 투자자금이 절실하게 요구되는 시점에서 문화산업진흥기금을 폐지하겠다는 것은 업계 입장에서는 도저히 납득할 수 없는 정책이다. 애니메이션산업은 문화산업의 핵심산업이므로 애니메이션산업의 투자 활성화를 포기한다면 새로운 문화산업 동력을 찾을 수 없다. 따라서 문화산업진흥기금은 당연히 존속돼야 한다.

우리가 업계에서 총량제를 제기해 법을 마련하는 동안 중국은 이미 4년 전부터 제작 총량제를 실시해 올해에는 5만4,000분의 창작애니메이션을 제작할 계획이다. 이는 물론 정부와 방송사의 적극적인 투자를 기반으로 해서 진행하는 것이다. 일본도 매년 8만분 가량의 신작 애니메이션이 쏟아져 나오고 있다. 우리는 총량제 시행시 연간 약 1만 5,000분 분량이 예상되고 있다. 이미 우리는 동북아 3국에서 가장 뒤쳐진 제작, 투자, 마케팅 환경에 있는 것이다.

애니메이션산업의 발전과 관련해서 지금 시점에 중요하게 제기되는 또다른 한 가지는 해외 마케팅 능력을 배가하는 것이다. 이 문제는 주로 중국과 관련해서 생각해 볼 문제다. 즉 중국은 세계 최대의 애니메이션, 캐릭터 시장으로 부상하고 있다. 사실 중국과 문화적 정서가 비슷한 우리로서는 결코 포기할 수 없는 시장이다.

그러나 중국시장 진출은 그리 단순한 문제가 아니다. 무엇보다도 중국은 사회주의 국가이기 때문에 아직도 정부의 정책과 지침이 가장 중요한 변수로 작용하고 있다. 이러한 중국 시장의 특징은 민간 사업자들로서 접하기 어려운 면이 많다. 그러므로 이 점에 대해서는 한국 정부 차원에서의 정밀한 조사와 연구 및 대응이 필요한 부분이다. 당장에 중국 정부의 자국산 애니메이션 판정 기준과 관련해서 민간 차원에서는 핵심적인 내용을 알 수가 없다. 또한 중국의 일반적인 저작권 보호 체계와 세제 등의 법체계와 관련해서도 알 수가 없다. 그러므로 많은 업체들이 싼값에 중국에 판권을 넘기는 안타까운 일이 발생되고 있다. 필요하다면 정부에서는 문화산업 종사자들을 위한 원스톱 지원센터를 개설해 이러한 부분에 대한 적극적인 지원을 해줘야 한다. ●