

한국의 만화산업 발전 정책에 관한 연구

김병수*, 윤기현

초 록

우리나라 만화계가 장기침체에 빠져있다는 것은 1990년대 후반부터 누적되어 온 일반적인 시각이다. 이에 정부는 만화산업 육성책으로 2002년부터 만화산업 중장기 발전 5개년 계획을 수립, 집행해 왔다. 그 기간 동안 만화계는 전례 없이 정부의 대대적인 지원을 받은 바 있다. 다가올 2008년부터는 2차 중장기 발전계획이 시행될 예정이다. 그러나 만화계 안팎의 체온은 정부 주무부서와 사뭇 다르게 느껴진다. 1차 계획 시행기간동안 백화점식으로 나열된 사업이 단지 구색 맞추기에 급급했다는 진단이 대세를 이루고 있다. 그러나 근본적으로는 장기 침체에 대한 정확한 진단이 필요하다. 웹만화와 아동학습만화는 유례없는 호황을 구가하고 있다. 만화에 대한 독자의 소비 패턴이 바뀌고 있는 것이다. 따라서 만화산업 중장기 발전 계획은 단지 정부예산 몇 푼을 갈라 쓰는 방안이 아니라 정부, 기업, 민간이 함께 고민하고 플랜을 짜는 종합적이고 입체적인 계획이 되어야 한다. 또한 선택과 집중을 통해 효율을 높여야 한다. 그러기 위해서는 민간단체의 역량을 강화하는 것이 우선이다. 나아가 정부의 금전적, 정책적 지원을 이끌어 내기 위한 로비력도 제고해야 한다. 이를 위해 싱크탱크 기능을 담당할 진흥정책 연구 기구의 설립을 제안하며 궁극에는 영화진흥법에 비견되는 만화진흥법의 제정활동을 만화계에 제안한다.

주제어 : 만화, 만화산업, 만화정책

I. 서론

2001년까지 우리 정부의 만화산업 지원정책은 지원금 3억 2천만원, 행사로는 대한민국출판만화대상과 오늘의 우리만화 등이 전부였다. 그러던 것이 2002년 '만화산업중장기 발전 5개년 계획'(이하 중장기 발전계획)이 입안되어 오늘에 이르게 됐다. 2002년 이전과 오늘날 정부의 만화 진흥책은 큰 틀에서는 괄목할만한 성장을 이뤘다.

그러나 대다수 만화 종사자들은 5년간 1,180억

원에 달하는 재원을 투입하겠다고 한 '만화산업중장기 발전 5개년 계획'의 성과에 큰 반응을 나타내지 못하고 있다.(실제 만화산업육성 사업계획 자체에는 2006년, 22억원 정도가 투입되었고 매년 20억원 안팎만 투입되었다)

만화산업 창작역량 강화사업을 비롯하여 만화산업인프라구축, 국제교류 수출활성화, 법제도 개선, 대국민 만화인식 제고 등 30개 가까운 사업이 추진되었음에도 불구하고 여전히 만화산업은 웹과 학습만화를 제외하고는 불황의 늪에서 좀처럼 빠

져 나오지 못하고 있는 상황이다. 본 연구에서는 문화관광부의 '2002~2007년 만화산업중장기 발전 5개년 계획'의 평가를 바탕으로 바람직한 만화정책의 방향성을 분석하고 제안할 것이다.

국내의 선행 연구로는 다양한 결과물들이 나와 있다. 1994년에 발표된 한창완의 '한국 만화산업 연구 : 만화산업의 경제적 메카니즘을 중심으로'는 우리나라에서는 최초로 본격적인 만화산업론을 전개했다는 점에서 의의가 있다. 그러나 지금으로부터 십 수 년 전의 산업 현황을 분석하고 있다는 점에서 새로운 시대에 걸맞는 새로운 산업 현황 분석이 필요한 시점이다.

주목 할 만 한 자료는 2000년, 이미경의원이 발간한 '우리 나라 출판만화산업 발전을 위한 정책제안'이라는 자료집이다. 이 자료집은 국회의원이 관련 기관 단체의 협조를 받아 본격적으로 국내 만화산업을 분석하고 정책 제언을 했다는 점에서 높이 평가 받을 만하다. 이 자료집은 중장기발전전략을 수립하는데 상당한 밑거름이 됐다.

만화잡지 편집장 출신의 민병두 의원이 2005년에 내놓은 '만화는 문화산업의 블루오션' : '만화산업 정책 없이 문화산업 미래는 없다'란 제목의 정책자료집은 당시로는 파격적인 만화쿼터제 도입을 주창하여 만화계에 한동안 뜨거운 논쟁을 일으키기도 했다. 현재 만화쿼터제문제는 수면 아래로 잠복했으나 구체적인 정책 대안이 국회에서 직접 언급되었다는 점에서 입법기관과의 공조 필요성을 제기하고 있다고 하겠다. 이밖에도 만화정책에 관한 제언이 세미나나 토론회 등을 통해 제기되어 왔다. 본 연구의 본문을 통해 적절히 인용하면서 반영하도록 할 것이다.

II. 만화와 영화의 매체적 특성

1. 중장기 발전계획의 방향성

'만화진흥정책이 있다는 말은 곧 만화를 진흥하기 위한 대책이 없을 경우, 만화산업이 허물어질 수 있다는 말과 같다. 1990년대 초반만 하더라도 지금보다 표현의 자유가 훨씬 억압받던 시절이었음에도 불구하고 한국의 만화시장은 '정부의 지원 없이도 황금기를 구가한 바 있다. 만화계의 호황이 지속되지 못했던 이유는 대형만화출판사의 안일한 대처, 각종 규제법령, 대여점 문제, 저작권, 게임, 모바일 문화로 소비자 이탈 등 다양하지만, 정부 만화지원책의 부재는 직접적인 '원인'으로 보기는 힘들다. 정부의 지원 없이 스스로 성장해야만 진정한 자립이라고 할 수 있기 때문이다. 따라서 궁극적으로 우리만화시장은 정부 지원책으로부터 벗어나 스스로 자생력을 길러야 한다.

만화평론가 김낙호의 다음과 같은 글이 적절한 인용이 될 것이다.

"만화 정책이 추구해 나아가야 할 목표는 바로 한국에서 만화판의 자생력을 강화하는 것이다. 자체적인 시장 및 문화 논리에 따라서 안정적으로 우수한 작품 - 즉 문화, 예술적으로 잘 된 작품과 상업적인 성공작 (혹은, 두 가지를 겸비한 작품)들이 지속되는 상태를 만들어 낸다는 의미다. 즉 모든 좋은 정책의 틀은 지원책이든 규제책이든, 역설적이게도 "정책 실행의 결과, 이 정책 자체가 없어진 후에도 긍정적인 효과가 계속 지속될 수 있을 것인가" 라는 질문을 만족시켜야 한다."1)

그러므로 만화산업발전계획은 1차적으로 '만화 산업의 자생력을 기르는 방향이 되어야 한다. 또한 중국의 정부 만화정책은 산업 육성책이 아니라 문화 지원책으로 재편되어야 한다. 연간 20억원에 불과한 예산으로 우리 만화산업을 육성하겠다는 계획자체에 의문이 드는 이유가 바로 여기에 있다. 진정한 만화산업발전계획은 정부의 인적, 금전적, 제도적, 정책적 지원과 민간의 기업, 단체, 자금, 인력 등의 포괄적 요소들이 결합된 종합적 계획이어야 한다. 한정된 정부예산을 어떻게 효과적으로 나눌 것인가가 초점이 되서는 안 된다.

더불어 산업육성책은 금전적인 직접 지원보다는 제도 개선과 인프라 구축에 집중되고 문화지원책은 작가에 대한 육성과 금전적 지원으로 분리되는 것이 바람직하다.

2. 만화독자의 소비패턴의 변화

진흥 정책 없이 스스로 일어날 수 있을 때 비로소 그 정책은 완성되고 만화산업은 새로운 도약기를 맞이할 수 있다는 전제하에 '중장기 발전계획'은 2가지 관점에서 새로운 기본 인식이 필요하다.

첫째, 몰락하는 산업을 회생시키는 발전 계획이 아니라, 점과 둘째, 활성화된 산업을 더욱 부흥시키는 발전 계획인가, 라는 문제다.

현재 우리나라 만화산업은 총체적 불황 속에 양극화가 뚜렷하다. 전통적인 잡지 코믹스, 대여점, 대본소 시장은 불황이다. 한 대여점 업주의 말은

코믹스만화의 주 유통망인 대여점 업계의 현주소를 대변하고 있다.

"IMF 이후 시장이 급하강했습니다. 명예퇴직이 이어지면서 만화 대여점 창업이 활개를 쳤는데, 이때 프랜차이즈 사기 사건도 많았죠. 아이러니컬하게도 소자본 창업자들 덕에 당시 만화 출판사들은 반짝 호황을 누렸습니다. 하지만 그 이후 전반적인 불황기에 빠지면서 지금은 거의 바닥상태라고 봅니다."²⁾

대본소 업계 상황 역시 대여점 업계와 다르지 않다. 일간스포츠에서는 다음과 같이 보도하고 있다.

"최근 몇 년 동안 일일만화는 고전을 면치 못했다. 올 들어서 신작을 내는 작가는 황성 박봉성 이승남 사미달 아설록 고행석 이재학 등 고작 7명뿐이다."³⁾

반면, 학습만화는 과잉상태이며, 1990년 후반 이래 웹, 모바일만화는 상승세에 있다.

'2007 한국출판연감(대한출판문화협회)'에 따르면 학습만화는 2002년 1700억 원 규모에서 2007년에는 2200억 원으로 크게 성장했다. 한국문화콘텐츠진흥원에 따르면 2002년 169억 원 수준이던 인터넷 만화시장은 2004년 350억 원 규모로 2배 이상으로 늘어났다.

이처럼 만화시장은 시대의 흐름에 따라 변화해 가고 있다. 따라서 대규모의 예산을 들여 대대적인 시장 부흥책이 아닌 이상, 백화점식의 나열된 지원책이 아니라 선택과 집중이 필요하다.

현재 상황에서 잡지 코믹스시장은 새로운 도약이 가능할지 의문이다. 이른바 유리한 조건을 가졌

1) 김낙호, 「만화 정책의 기본을 다져야 한다」, 『계간만화』, 2005년 겨울호.

2) 한정희 기자, Economy21, 187호, 2004. 3. 3.

3) 장상용 기자, 일간스포츠, 2004. 4. 7.

다고 평가되는 일본조차도 만화잡지 폐간과 휴간이 줄을 잇고 있는 상황에서 잡지, 코믹스 시장을 되살린다는 것은 '희망사항'에 불과하다.

오히려 타 매체를 벤치마킹할수도 있겠다. CD를 비롯한 음반 시장은 고사되고 컬러링을 비롯한 음원사업과 가수에 대한 매니지먼트 프로모션으로 눈길을 돌리고 있는 음악시장에서 교훈을 얻어야 한다. 중흥기를 맞고 있는 웹과 모바일 만화콘텐츠가 국제적 경쟁력을 갖출 수 있도록 육성하는 것이 장기적인 전략에서 유리하다. 덧붙여 과잉상태에 있는 학습만화시장은 체계적이고 장기적인 발전 가능한 시장으로 육성하는 것이 더욱 절실하다. 또 이를 통해 '어린이 과학동아'와 같은 새로운 만화잡지시장의 가능성을 열어가는 것이 더욱 중요한 과제라고 볼 수 있다.

보다 근원적인 문제는 '현재 독자들은 만화를 충분히 만나고 있는가'라는 점이다. 문화콘텐츠진흥원의 소비자 동향조사 보고서(2003년)에 따르면 우리국민 가운데 32%가 매월 정기적인 지출을 하는 만화독자라고 한다.⁴⁾ 웹 만화 최고의 스타 강풀의 경우 2007년 3월 기준으로 누적 조회 수가 2억 3800만회⁵⁾에 이를 정도로 기존의 출판만화가 갖지 못하는 거대한 파괴력을 갖고 있다.⁶⁾ 만화산업불황이라는 전제로는 <그리스로마 신화>, <살

아남기> 시리즈, 코믹 <메이플스토리>, <이희재의 삼국지>, <마법천자문>, <WHY>시리즈, <파페포 메모리즈>의 가공할 성공을 설명할 수가 없다.

결국, 우리나라는 만화독자가 없는 것이 아니라 만화의 소비패턴이 바뀐 것이다.

3. 예산, 인력,조직의 문제

우리나라 만화산업에 관한 자료를 살펴보면 상당히 다양한 진흥책이 제시되었고, 대부분 중장기 발전 계획에 반영되었으며, 실제 집행되고 있기도 하다. 그러나 결국, 결론은 돈과 인력 문제로 귀결된다. 예산운용도 현장에 투입되는 예산이 전부가 아니다. 자료를 보면, 중장기 발전계획이 발표될 당시만하더라도 5년간 1180억원을 집행한다고 되어 있지만, 실제 400억원은 한국만화영상진흥원(가칭) 건립에 투입되는 등 실제 만화계에 직접 투입되는 돈은 앞에서도 언급했듯이 연간 20억원에 불과한 하다. 만화산업중장기발전 계획이 만화산업의 '만병 통치약'이라는 기대심리를 버려야 한다.

한편, 현재 우리나라 만화정책을 담당하고 있는 정부 인력 구성을 보더라도 업무 포에서 보면 알 수 있듯 과장, 팀장급은 순수하게 만화만 담당하고 있지 않고 애니메이션, 캐릭터 업무와 병행한다. 따라서 순수 인력으로 환산하면 4명 정도라고 보면 된다. 이는 2002년 이전, 1명에 비해 4배나 늘어난 수치긴 하지만 연간 7천6백억원⁷⁾ 규모에 이

4) 박성식, 「만화산업의 체질 개선과 발전전략 - 원작산업화를 중심으로」, 『제3차문화콘텐츠산업포럼 창작산업으로서의 만화, 애니메이션발전방안』, 2004.10.1.

5) 김일주 기자, 한겨레, 「스크롤만화이야기꾼,강풀」, 2007. 3.29.

6) 강풀의 초기작 『순정만화』는 2003년 10월 24일부터 미디어 다음(www.daum.net)에 연재되어 총 페이지뷰 6000만, 1일 평균 페이지뷰 200만, 인터넷 순위 조사 사이트 랭키닷컴에 압도적인 점유율로 2년 내내 만화부문 1위를 차지하는 등 인터넷 만화의 모든 기록을 갈아 치웠다.

7) 박성식, 『만화콘텐츠비즈니스』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2004년 기준.

르는 만화산업을 총괄하는 인력으로는 부족하다 더구나 30개에 이르는 중장기 발전사업(일반 업무를 제외하고도)을 총괄하는 인력으로도 가히 살인적인 업무량이 아닐 수 없다. 이런 현실에서는 미래 만화산업의 창의적인 발전전략 구상은커녕 기존의 업무도 부실하게 운영될 여지가 많다. 단순한 예로 '만화산업발전을 위한 협의회' 운영 업무만 하더라도 거의 유명무실한 상황 이다.

소속	직급	업무
문화관광부	사무관	한국문화콘텐츠진흥원 지도 감독(예산 승인, 사업 평가, 인력 및 조직 관리) / 캐릭터, 만화산업 육성 /서무 총괄- 국회 업무
	직원	캐릭터, 만화 산업 관련 업무, 한국문화콘텐츠진흥원 법인운영 및 지도 감독, 국회 담당 업무
한국문화콘텐츠진흥원	팀장	만화 애니메이션 캐릭터 사업 업무 총괄
	과장	캐릭터페어 개최, 대한민국 만화 애니메이션 캐릭터 대상 개최 국산캐릭터 마케팅 프로모션 지원
만화캐릭터애니메이션팀	대리	기획창작만화 제작지원, 만화산업백서 발간 만화산업 중장기 발전전략 수립
	대리	기획창작만화 연재지원, 대한민국 만화대상 만화대상 만화산업발전을 위한 협의회 운영 해외홍보 [한국만화100선]발간

<표1>

2004년 기준으로 2조8천억원 정도의 시장규모를 자랑하는 영화 쪽을 참고해보자. 한국영화산업 부흥의 견인차 역할을 한 영화진흥위원회에만도 4국 15팀 108명의 인력이 근무하고 있다.(도표2 참고) 규모가 작은 게임산업 진흥원의 직원 숫자도 55명

정도에 이른다.

만화산업을 발전시키기 위해 아무리 좋은 사업과 예산이 있다고 하더라도 획기적인 인력 충원 없이는 일정부분 한계를 가질 수밖에 없다. 현재의 인적 구성과 예산을 획기적으로 개선하기 힘들다면 선택과 집중, 분산의 묘를 살려 운용해야 한다.

우리나라의 대표적인 만화 관련 사단법인 단체인 한국만화가협회와 우리만화연대, 한국만화애니메이션학회의 정부 만화정책에 대한 감시자 혹은 동반자로서의 기능도 매우 중요하다.

이에 앞서 먼저 반성해야할 곳은 민간 만화단체들이다. 이 부분에 관해서는 만화평론가 박석환의 주장은 의미심장하다.

“더군다나 그것이 만화산업을 위한 것이든, 만화문화나 예술을 위한 것이든 만족스럽지 못한 결과로 남아있다. 문화계와 만화계 일부의 경제적 이성 비판론에 흔들려 완성되지 못한 사업과 정책 기조가 흔들려서는 안 된다. 더군다나 이런 미지근한 성과는 정책담당자가 잘 못해서가 아니라 (책임이 없다는 것은 아니다) 상당부분 만화계가 추진과제를 정상적으로 관리 감독하지 못했거나 우리가 쓸 인재를 스스로 양성시키지 못했기 때문이다.”⁸⁾

민간단체에는 다음과 같은 체질개선이 요구된다.

첫째. 만화작가의 진정한 대표성을 확립하는 것이다. 그러기 위해서는 공격적인 회원확보와 실질적인 회원권리 보호를 위해 나서야 한다. 둘째 대정치권, 정부 로비기능을 확보해야한다. 예산과 인력이 턱없이 부족하다고 지적했는데 그 책임은 문화관광부 만화담당 부서와 콘텐츠진흥원에 있는 것이 아니라 만화단체와 작가에게 있다. 민간단체

8) 박석환. 「경제적이성 비판 넘어, 만화산업 인프라 구축을 완료하라」. 『한국만화발전을 위한 정책토론회』, 2004년, 1월 30일, 서울애니메이션센터.

가 압력기관의 역할을 수행하여 정부와 정치권을 움직여 예산이 관련부서에 갈 수 있도록 유도해야 한다.

현재 한국의 문화산업 관련 예산은 영화계가 대부분 차지하며 세계에서 유래 없는 강력한 자생력을 가진 영화산업을 만들어냈다. 성장한 영화산업은 다시 정부의 지원을 낳는 순환구조를 낳고 있다. 지금 영화계는 스크린쿼터를 양보하면서 대대적인 금전적 지원을 이끌어 냈다. 예를 들면 다음과 같은 사업도 만들었다.

‘디지털시네마 비전위원회’가 ‘디지털시네마 비전 2010’을 마련했으며, ‘디지털시네마 비전 2010’에서는 디지털시네마를 유비쿼터스 시대의 대표 융합 미디어산업으로 만들고 한국을 동아시아 네트워크를 주도하는 디지털시네마 강국으로 만들기 위해 5대 핵심추진과제를 제안했다. 5대 핵심추진과제는 기초 인프라 구축, 디지털시네마 지원센터 설립, 테스트베드 구축, 한국적 표준화 추진, 디지털상영관 보급(전국 스크린의 50%), 차세대 디지털시네마 기술 개발 : 네트워크 서버·압축저작기술·저작권보호기술 등 기반기술 연구, 동아시아 공동표준 주도 등, 해외시장 확대와 디지털시네마 산업 선도를 위한 국제교류, 한국영화의 문화적 다양성 확보 = 저예산 디지털 예술영화·독립단편영화 제작지원, 찾아가는 디지털 영화관 운영, 디지털시네마 전문인력 확보 - 기술아카데미 운영, 산·학·연 인력양성 네트워크 구축, 창의적인 고급인력 양성 환경 구축

위원회는 이를 통해 한국영화산업의 시장규모는 2004년 2조8천억원에서 2010년 4조1천억원까지, 세계 시장 점유율은 2.8%에서 5%로 확대하는 것

을 목표로 설정했다.

문화관광부는 “비전위원회가 제안한 ‘디지털시네마 비전 2010’을 토대로 디지털시네마산업 중장기 발전전략을 수립하고, 올해부터 영화진흥위원회 내에 기초 인프라 구축을 위한 테스트베드 환경을 조성해 한국적 디지털 상황에 적합한 가이드라인을 제시해나갈 계획”이라고 밝혔다.⁹⁾

III.제언

1. 대표성을 갖춘 만화단체의 노력

정부와의 관계설정에서 민간단체의 기능은 크게 두 가지로 구분된다. 협력자와 감시자다. 지금까지는 협력자라기보다는 감시자의 기능에 충실해 왔던 것이 사실이다. 앞서 언급한대로 만화단체들은 실질적인 만화인, 만화계의 대표성을 갖추기 위한 회원확충(만화잡지연재작가와 웹, 모바일작가)에 적극적으로 나서야한다.

이를 바탕으로 정부예산 확보를 위한 민간, 관련부처의 공동 대응 방안을 마련해야할 것이다. 이를 위해서는 인기작가를 위시한 젊은 파워 엘리트 작가, 그리고 싱크탱크의 역할을 할 수 있는 학술 연구자들의 모임, 또는 기구의 설립이 필요하다.

2. 만화진흥기구의 설립

9) 연합뉴스, 2006. 01. 25일자.

만화계의 학술적인 연계가 부족한 것이 가장 큰 문제이다. 세미나와 포럼의 연속성이 없다. 세미나에서 나온 정책들을 한데 모아 분석하고 체계화하고 재생산하는 구조도 사실상 전무하다. 만화정책을 총괄하고 재생산하며 대정부 정치권 로비를 위한 전진기자인 싱크탱크를 설립하는 것이 당면과제라 할 것이다.

영화진흥위원회 애니메이션부분 위원을 담당했던 경기디지털콘텐츠진흥원의 김병헌 원장의 잡지 기고가 시사하는 바는 크다.

“만화가와 독자로 구성된 민간전문가의 독립기구 가칭 ‘만화진흥위원회’가 필요하며, 서울애니메이션센터 및 문화콘텐츠진흥원 외 행정지원의 책임자로 만화현장을 깊이 이해하는 전문가가 위촉되어야한다”.¹⁰⁾

만화평론가이자 SICAF 사무국장인 주재국도 유사한 의견을 내 놓았다.

“각 입장의 만화계를 대표하는 각 단체들이 제 기능을 되찾고 이 단체들이 포함된 만화산업발전협의회가 정부와 공동으로 진흥 안을 진행시켜야 구조적인 한계를 회피할 수 있다. 새로운 단체로 추진 중인 ‘만화콘텐츠 포럼’이나 ‘만화문화진흥협의회’도 의미가 있겠지만 지금의 단체도 중북되는 부분이 많으므로 이를 개선하여 제 역할을 하도록 유도하는 것이 우선이다”.¹¹⁾

또한 현장의 목소리를 대변하는 우리만화연대전 사무국장 김종범은 다음과 같이 주장했다.

“(가칭)문화산업진흥위원회는 현재 문화관광부 산하기관으로서 원장 및 관리자 중심의 수직적인 의사결정구조인 한국문화콘텐츠진흥원(이하 콘진)을 민간전문가 주도의 위원

회 체제로 전환하자는 것이 기본 취지이다. 만화, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 게임, 음반, 공연 등 개별 전문위원회를 문화산업진흥위원회의 통합적 조직산하에 구성하여 전문성과 효율성을 담보한 산업지원 정책의 수립과 실행 시스템을 설정한다. 만화, 애니메이션 전문위원회가 만화, 애니메이션 발전을 위한 브레인 역할을 수행하고 실질적인 사업의 구현은 만화의 경우, 만화전문 지원센터인 (가칭) ‘만화발전소’에서 담당할 수 있는데 만화전문 지원센터는 창작자 권리보호를 위한 각종지원, 출판지원, 인력양성, DB 구축 등의 업무를 수행한다”.¹²⁾

이밖에도 지난해 만화의 날에는 한국만화가협회와 우리만화연대가 중심이 되어 한국만화진흥협의회를 구성하자는 결의안을 채택하기도 했다.

결국, 민간주도의 한국만화진흥기구 설립의 필요성은 이미 인식단계를 넘어섰다고 해야 할 것이다. 옥상옥이 될 것이라는 반론도 만만치 않고 관련 법령도 제정해야하므로 현실성이 떨어진다는 비판이 제기되지만 낮은 단계의 만화진흥기구라도 필요하다.

이 만화진흥기구는 현재 만화가 단체가 맡고 있는 외부 사업을 이관해 오고, 중장기 만화산업발전 계획 가운데 정책 개발과 수요조사, 백서 발간과 같은 업무를 위임 받아 상설기구화 하는 것이 필요하다. 만협, 우만연, 출판협회, 학회, 문광부, 콘진 만화팁, 부천정보센터, 서울애니메이션센터 등이 운영위원회를 구성하고 상근직의 유급 직원과 공간을 두되 여기에서 만화정책 개발과 사업 등을 실제 총괄하도록 하기를 제안한다. 이를 위해 만화 관련 기관, 단체 등의 업무를 보다 효율적으로 분장할 필요가 있다. 이와 함께 만화의 날 혁신과 표준지표 개발, 만화문화진흥법 제정 등의 안건을 다음과 같이 제안한다.

10) 김병헌, 「만화가와 독자가 주역이 되는 진정한 만화정책」, 『월간 우리만화』, 2005. 6

11) 주재국, 「시장상황을 중심으로 본 만화진흥정책 검토」, 한국만화발전을 위한 정책토론회, 2004년. 1월 30일, 서울애니메이션센터.

12) 김종범, 「창작자 권리 확보와 만화문화산업 발전을 위한 제도적 개선방안」, 2004. 11. 3 만화의 날 창작물과 저작자의 권리 토론회. 서울애니메이션센터.

3. 정부와 민간단체의 효율적 업무분장

- 문화관광부 : 만화정책 예산 입안 집행, 만화 관련 인프라 조성 및 법/제도 개선의 실무추진, 정책의 성과 평가 및 지원 정책 협의, 장기적인 정책 방향 수립¹³⁾

- 문화콘텐츠 진흥원 : 중장기 발전 계획 입안과 집행

- 민간단체 : 만화계 대표성(신규 회원 확보) 강화, 만화진흥기구의 운영과 관리감독, 만화인 권리 보호 활동, 대정치권 로비력 강화. 문화부, 콘진, 만화진흥기구의 사업 평가

- 만화진흥기구 : 만화정책연구와 문건 생산과 자료축적, 세미나 포럼 개최, 대여권법, 저작권법, 만화 진흥법 등 법령 연구를 통한 문건 생산과 자료축적, 만화의 날 개최

4. 만화의 날의 시민축제화

한국만화의 날은 11월3일이다. 아직 일반인에게 인식이 낮은 상태이다. 당초 만화 축제로 시작한 서울 국제만화애니메이션 페스티벌은 현재 만화는 일부분에 그치고 있다. 일정과 장소 주무단체가 바뀌면서 근원적인 취지가 많이 퇴색되어 있는 상황이다. 따라서 만화계는 캐릭터페어와 공동으로 새로운 만화축제를 전개할 필요가 있다. 만화의 날을 시민과 함께하고 만화에 대한 일반의 인식을

13) 앞의 세미나 자료.

재고하는 행사로 거듭나게 할 필요가 있다. 현행의 만화가 단체들의 사무국 주도의 만화의 날 행사는 사무국 업무에 과부하를 줄 뿐만 아니라 행사를 위한 행사를 하기에 급급하다. 앞서서도 말한 바와 같이 만화 진흥기구로 이관하는 것이 타당할 것이다.

이와 함께 서울 국제만화애니메이션 페스티벌(SICAF)의 위상에 대해서도 재검토가 필요하다. 만화평론가 박창석은 다음과 같이 진단한다.

“그리고 마지막으로 만화 및 애니메이션 관련 페스티벌이 문제다. 이들 대부분의 만화축제들은 어떻게 보면 동질적인 관계성을 엿볼 수 있지만, 너무나 멀고도 가까운 만화와 애니메이션을 합쳐서 전시페스티벌을 열고 있다. 과연 이런 축제가 만화를 위한 것인지, 아니면 애니메이션의 상업성을 위한 것인지 대체 그 정체성을 알 수가 없다. 특히 2000년 들어 개최되는 거의 모든 페스티벌은 만화에 집중하기보다 애니메이션과 게임에 더 공간과 품목을 할애해주고 있다.”¹⁴⁾

따라서 만화의 날을 SICAF를 대체할 새로운 시민행사로 만드는 것을 진지하게 검토해 볼 시기가 됐다.

5. 표준지표의 개발

현재 한국의 만화시장규모 산정은 정확하지 않다. 2006년 한국만화백서는 4,425억(출판만화제작, 온라인만화유통, 만화전문도소매업, 만화임대업시장 합산), 2004년 문화산업백서는 7,591억, 2006 만화통계 연감 3,219억(만화판매시장) 기준점도 없고 근거도 없으며 대부분 추정치일 뿐이다.

14) 박창석, 「니들이 만화정책을 보긴 봤어!」, 『코코리뷰』, 2002년.

박인하 청강대 교수는 자신의 블로그에서 ‘한국 만화시장규모 추정 프로젝트’라는 개인적 프로젝트를 진행하기도 했다. 여기에는 정확한 근거를 산출할 표준지표가 없는 것도 원인이 되기도 한다.

만화산업통계연감을 발행한 부천만화정보센터 실무자의 표준지표의 중요성에 대한 의견을 보면,

현재, “아동학습만화의 범위와 출판이 계속 확대되고 있고 발행종수 및 판매부수를 산출할 수 있는 기초자료가 부족하여 이를 포함한 전체 만화산업의 소비시장규모를 산정하는데 한계가 있다”라고 진단하고 “아동학습만화시장의 개념정리와 더불어 신뢰할 수 있는 각종 경기표준지표의 마련, 지속적인 기초시장 조사체계와 관리가 요구된다”고 제안했다.¹⁵⁾

만화평론가 김낙호는 다른 차원에서 표준지표 부재의 문제점을 지적하고 있다.

“문화콘텐츠진흥원에서 도입한 문화산업 기술당보 대출제도에서 만화 분야가 제외된 사건이 있었다. 여러 우여곡절 끝에 만화 분야의 누락을 수정하고자 하였으나 마지막으로 결국 발목이 잡혔던 것이 바로, 만화에 대해서는 ‘기술 개발 표준 지표’가 없다는 것이었다.”¹⁶⁾

이처럼 만화산업의 표준지표 개발은 기초적인 시장 조사 차원을 넘어 산업육성의 근간이 된다는 측면에서 신속한 사업 수행이 필요한 시점이다. 중장기 발전 계획에 포함될 수 있기를 기대한다.

6. 만화문화(산업)진흥법 제정운동

15) 세계일보 인터넷뉴스팀, 「만화단행본 시장 감소세」, 『세계일보』, 2006. 4. 9일자.

16) 김낙호, 「만화 정책의 기본을 다져야 한다」, 『계간만화』, 2005년, 겨울호.

영화진흥위원회는 영화진흥법에 근거하여 설립되었고 영화산업 부흥의 견인차 역할을 했다. 결국 만화산업의 실질적인 진흥책을 이끌어 내기 위해서는 만화진흥법령이 만들어져야 한다.

만화관련 법령이라고 하면 대부분 저작권, 대역권, 심의제도 등등 방어적이고 수세적인 권리보호 차원의 법제화에 관심을 기울이고 있지만 보다 확고한 정부지원책을 이끌어 내는 것은 결국, 진흥에 관한 법령의 제정이다.

이에 대해서는 황미나 작가 등 현장의 목소리가 이미 있었다.

“단지 우리만화가 천대 받는 것을 없애고 만화라는 장르가 하나의 문화로 뿌리내리기 위함입니다. 영화쿼터제가 밥그릇 싸움으로 인식되었던 것을 기억하실 겁니다. 하지만 쿼터제가 없었다면 지금의 우리영화가 할리웃 영화보다 더 인기를 끌 수 있게 되었을까요? 만들어서 발표할 수 있는 장이 없다면 만들지 않습니다. 우리만화가 존속할 수 있고 하나의 문화로 인식되기 위해선 우리의 법이 따로 있지 않으면 안됩니다.”¹⁷⁾

진흥법의 제정은 너무 거창하여 실현 가능성에 회의의 품을 수도 있다. 반드시 법령을 제정하는 문제뿐만 아니라 다음과 같은 전략적인 면에서도 유효하다. 첫째, 만화인들이 만화산업의 진흥정책의 법제화를 요구하고 있다는 이슈로 정치권과 일반의 사회적 관심을 환기시킬 수 있다. 둘째, 법의 제정을 담당하는 국회의원과 긴밀한 협조체제를 구축할 수 있으며, 셋째, 만화진흥법이라는 구체적인 목표를 설정함으로써 만화인의 단결을 이끌어 낼 수 있는 이점이 있다. 넷째, 만화정책연구를 진흥법령 마련과 관련하여 진행함으로써 정책 연구

17) 황미나, 「작가 입장에서 본 한국만화의 현황과 개선방향—오프라인에서의 만화전망 및 온라인과의 결합」, 한일만화인 초청세미나, 2000년 11월 24일, 세종문화회관 컨퍼런스홀.

의 지속성과 일관성이 생긴다. 마지막으로 무엇보다도 영화진흥법을 갖고 있는 영화계와의 형평성 문제를 거론함으로써 보다 나은 지원을 얻을 수 있는 지렛대로서도 충분한 가치가 있다고 판단된다.

IV. 결론

만화산업 중장기 발전 5개년 계획을 기반으로 한 한국만화산업 발전 정책은 촉박한 시일에 밀려 또다시 '부실공사'로 전락할 위험이 크다. 30여가지가 넘는 백화점식 사업인들이 여전히 난립하고 있는 것도 우려를 낳게 한다. 선택과 집중을 통해 만화산업을 위해 반드시 이루어야 할 사업의 우선 순위를 새롭게 정하는 것이 시급하다.

그에 앞서 우리만화산업의 현주소를 냉철하게 재점검하는 것이 선행되어야 한다. 지원금 나눠주기식의 사업이 아니라 만화산업의 근본적인 체질을 개선하는 인프라 구축에 보다 집중해야 한다. 정부예산을 어떻게 쓸 것인가의 중장기 발전 계획이 아니라 민간, 정부, 기업이 함께 플랜을 만드는 총체적인 발전계획을 짜는 것이 보다 중요하다.

그러기 위해서는 상시적인 정책 연구를 수행하는 싱크탱크의 설립을 서두르고, '만화진흥법' 제정 운동을 통한 구체적인 목표 설정과 입법, 행정부에 대한 로비력 강화, 만화인의 결집을 아우르는 조직화된 활동이 필요하다.

요컨대 만화산업은 문화콘텐츠 산업의 뿌리로서 근원적인 역할을 담당하고 있다. 가까운 일본을 보더라도 만화산업이 살지 않고서는 애니메이션이나

게임 산업의 융성을 담보할 수 없다. 그러나 자생력을 가지지 않고 정부 지원에 기대어 연명하는 방식에는 분명한 한계가 있다.

해외는 미국, 일본, 유럽 등 세 개 권역으로 크게 세분할 수 있는데 정부차원의 자국만화산업 진흥책이 입안되어 집행 되고 있는 사례는 현재까지 없다. 출판만화시장이 10년간 불황을 겪자 대여법을 제정하여 렌탈 시장을 본격적으로 육성하는 일본이 정책 아닌 정책을 집행했다고 꼽을 수 있다. 이를 제외하면 만화선진국의 만화정책은 철저하게 시장경제 원리에 맡겨졌다고 보는 것이 적절하다. 다만 우리나라는 군사정권을 거치면서 미성년자보호법, 청소년보호법 등 혹독한 심의 제도에 얽여 오히려 표현의 자유를 훼손 받아 온 결과 산업적으로 대단히 위축 될 수밖에 없었다. 오늘날 만화에 대한 정부차원의 지원책은 지난날 자행되었던 극심한 탄압에 대한 보상의 성격도 있다고 봐야 한다. 일본 만화계는 한국 정부의 만화진흥책에 대해 매우 부러운 시선을 보내고 있다. 일본에서 활약 중인 만화스토리작가 이현석은 다음과 같이 전하고 있다. '거꾸로 최근 일본에서는 " 한국에서는 만화에 대해 국가가 지원을 하는 등 만화에 대한 국민, 국가적인 인식이 너무 높은 것 같다. 부럽다 " 라는 의견을 토로하는 관계자들이 매우 많다.'¹⁸⁾

일본, 미국, 유럽 등 선진국들이 만화 문화에 있어서도 선진국의 지위를 유지할 수 있는 것도 자생력 있는 자신들만의 만화문화를 만들었기 때문이다. 정부의 간섭 없이 자유로운 시장경쟁 체제에

18) 이현석, 「만화 왕국 일본은 없다」, 『만화 규장각 매거진』, Vol. 31, 2006. 07.

서 표현의 자유가 충분히 보장되었다면 우리 만화도 세계 수준에 이르렀을지도 모른다.

오늘날 한국바둑이 세계 최고 수준에 이르게 된 것에는 '정부 내에 바둑 관련 주무부서가 없었기 때문'이라는 속설이 있다. 만화계 스스로가 움직이고 진화하지 않고서 외부의 힘에만 의존해서는 안 된다. 중국의 정부 만화지원정책은 산업육성이 아니라 문화육성책이 되어야함은 당연한 것이다. 그러기 위해서 만화인 스스로가 조직을 만들고 법을 만드는 행동을 보여야 할 때다.

참고문헌

- 김낙호, 「만화 정책의 기본을 다져야 한다」. 『계간만화』. 2005년 겨울호.
- 김병헌, 「만화가와 독자가 주역이 되는 진정한 만화정책」, 『월간 우리만화』, 2005. 6.
- 김일주 기자, 한겨레. 「스크롤만화이야기꾼, 강풀」, 2007. 3. 29.
- 김종범, 「창작자 권리 확보와 만화문화산업 발전을 위한 제도적 개선방안」. 2004. 11. 3. 만화의 날 '창작물과 저작자의 권리'토론회. 서울애니메이션센터.
- 박창석, 「니들이 만화정책을 보긴 봤어!」. 『코코리뷰』. 2002년.
- 박석환, 「경제적이성 비판 넘어, 만화산업 인프라 구축을 완료하라」. 한국만화발전을 위한 정책토론회, 서울애니메이션센터, 2004. 1. 30.
- 박성식, 「만화산업의 체질 개선과 발전전략 - 원작산업화를 중심으로」. 『제3차문화콘텐츠산업포럼 창작산업으로서의 만화. 애니메이션발전방안』, 2004. 10. 1.
- 박성식, 『만화콘텐츠비즈니스』. 한국문화콘텐츠진흥원, 2004년 기준.
- 세계일보 인터넷뉴스팀, 「만화단행본 시장 감소세」, 세계일보, 2006. 4. 9.
- 연합뉴스, 2006. 01. 25.
- 이현석, 「만화 왕국 일본은 없다」. 『만화 규장각 매거진』, Vol.31, 2005. 07.
- 장상용 기자, 일간스포츠, 2004. 4. 7.
- 주재국, 「시장상황을 중심으로 본 만화진흥정책 검토」, 한국만화발전을 위한 정책토론회, 서울애니메이션센터, 2004. 1. 30.
- 한정희 기자, 『Economy21』, 187호, 2004. 3. 3.
- 황미나, 「작가 입장에서 본 한국만화의 현황과 개선방향-오프라인에서의 만화전망 및 온라인과의 결합」, 한일만화인 초청세미나, 세종문화회관 컨퍼런스홀, 2000. 11. 24.

ABSTRACT

A Study on Korea Comics Industry Policy

Kim, Byongsoo*, Yoon, Ki-Heon

The long-term stagnation in the country involving missing it is starting from the late 1990s accumulated on the common vision. The government has, since 2002, cartoon comics industry nurture long-term industrial development of five-year plan, 346.7. During that period of unprecedented material support to the government's sweeping received. Upcoming in 2008 is the second long-term development plan will be effective. The temperature inside and outside the government, however, various tax and go to feel quite differently. The first plan is merely a period of enforced projects listed are only fit for Panathinaikos has endorsed this general trend, yirugo diagnosis. But fundamentally, the exact diagnosis is necessary for the long-term stagnation. Children's Learning Results cartoon wepmanhwawa not thrive households. Comics readers about the consumption pattern is changing. Therefore, long-term plan for the development of cartoon industry only a few government budget plan is not the government write 73 gala, companies and the private sector are coming together to plan and worry that the plan should be a comprehensive and bevels. In addition, through the selection and concentration to increase efficiency. You will probably need to strengthen the capabilities of our private organizations, it is a priority. Furthermore, the government's financial and policy support for the lobbying power also lead to an increase in betting. It features a think tank to study the policy framework for the establishment and promotion assume the ultimate proposal includes a cartoon film cozy confines of the legislation that parallels activities in the various proposals.

Key Word : Comics, Comics Industry, Comics Policy

김병수
조선대학교 만화애니메이션학부 초빙객원교수
(609-735) 광주광역시 장전동 산 30
Tel : 051-510-1736
gagcomic@hanmail.netr

윤기현
부산대학교 디자인학과 교수
(609-735) 부산광역시 금정구 장전동 산 30
Tel : 051-510-1736
toon@pusan.ac.kr