

한국애니메이션 방송법의 개선방향 연구 *

-국내제작애니메이션판정지침을 중심으로-

최 돈 일

초 록

이 논문에서는 방송법 중 현행 국내제작애니메이션 판정지침의 내용과 개정중인 내용을 중심으로 연구하였다. 판정지침의 판정목적, 판정대상, 판정절차, 심사제한, 세부항목별판정기준, 의결절차 등을 분석하여 문제점을 제시하고 한국의 방송용 애니메이션창작을 진흥육성하기위한 판정지침의 개선안을 제시해보았다.

주제어: 국산애니메이션, 판정기준, 진흥육성

I. 서론

1. 연구목적 및 문제제기

우리나라는 애니메이션산업을 보호육성하기 위해 방송법으로 총량제와 쿼터제 그리고 국내제작 애니메이션 판정지침을 시행하고 있다. 그러나 한국과 미국 그리고 타 지역 국가와의 자유무역협정 진행은 이미 영화의 스크린쿼터축소와 영상 및 방

송전반에 있어 심대한 지각변동을 초래하고 있다. 이러한 현실에서 언제까지나 방송법의 우산아래 우리의 방송애니메이션을 지켜내기가 어려운 현실이다. 따라서 한국의 방송용 애니메이션의 경쟁력을 키우기 위한 방송법 중 가장 실질적인 시행법인 국내제작애니메이션판정지침을 연구하고자한다. 현재 시행되고 있는 국내제작 애니메이션판정지침에서는 제작자의 국적을 중심으로 판정기준이 마련되어있어 애니메이션의 질을 판정하는 데는 한계를 갖고 있다. 특히 외국합작인 경우에는 국산으로 판정하는데 판정항목과 내용이 제작현실을 제대로 반영하지 못하는 등 판정지침의 역할에 문제가 제기되고 있다.

*본 연구는 2006학년도 경기대학교 학술연구비(일반연구과제)에 의해 수행되었음

2. 연구방법 및 범위

본 연구에서는 방송위원회의 방송법 중 현행 국내제작애니메이션판정지침을 중심으로 분석하였다. 개정에 활용된 자료는 방송위원회의 방송법, 판정위원회의 개정초안 등을 토대로 판정지침에 대한 한국애니메이션제작자협회의 건의서, 한국만화애니메이션학회의 의견, 방송국애니메이션실무자의 의견서 등을 참고하여 개정방향과 실무 내용을 연구하였다. 판정지침의 실무연구범위는 판정지침의 판정목적, 판정대상, 판정절차, 심사제한, 세부항목별판정기준, 판정위원회의 의결절차 등을 세부적으로 분석하여 문제점을 찾아내고 개선안을 제시해보았다.

II. 본론

1. 애니메이션관련 방송법 현황¹⁾

1. 방송법령

방송법 제71조의2항은 애니메이션을 포함한 문화콘텐츠분야를 지상파에서 편성하도록 규정하고 있고 방송법시행령 57조 2항에서는 구체적으로 편성비율을 제시하고 지키도록 하고 있다.

가. 방송법

- 제 71조 (국내방송프로그램의 편성) 제2항
“방송사업자는 연간 방송되는 영화 애니메이션 및 대중음악 중 국내에서 제작된 영화 애니메이션 및 대중음악을

대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율이상 편성하여야 한다. 다만, 지상파사업자는 당해 채널에서 연간 방송되는 전체프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 대통령령이 정하는바에 따라 일정한 비율이상 신규로 편성하여야 한다.” (개정 2004.3.22)

나. 방송법시행령

- “제 57조 2항 방송사업자는 법 제 71조 제2항의 규정에 의하여 국내에서 제작된 영화 애니메이션 및 대중음악을 다음 각호의 범위 안에서 방송위원회가 고시하는 비율이상 편성하여야 한다.”
 1. 지상파사업자의 경우
나. 애니메이션: 전체 애니메이션방송시간의 100분의 30이상 100분의 50이하
 2. 지상파방송사업자를 제외한 방송사업자의 경우
나. 애니메이션: 전체 애니메이션방송시간의 100분의 40이상 100분의 60이하

2. 방송총량 제

애니메이션산업을 육성하기위하여 애니메이션 방송총량 제를 다음과 같이 마련하고 2005년 7월부터 시행하고 있다.

- “국회 법안에서는 국내 애니메이션업계의 관행상 지상파 방송사의 편성여부가 제작활성화의 관건이 되고 있으며....., 신규애니메이션의 방송시간을 확대함으로써 국내애니메이션산업을 활성화하고자 하는 동법안의 취지는 매우 긍정적이라고....”
“방송위원회는 2004년 5월 14일 방송법시행령 입법예고를 통해 지상파방송사 KBS, MBC, SBS의 경우 연간 방송되는 전체프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 당해 채널의 전체 텔레비전 방송프로그램의 100분의 1(1%)이상 신규로 편성해야한다.”

2. 국내제작 애니메이션판정지침 분석²⁾

1. 판정지침연혁

방송법의 국산애니메이션판정지침은 2000년 처

1) http://www.kbc.go.kr/data/data_01_2.asp

2) http://www.kbc.go.kr/data/data_01_2.asp

음으로 고시되어 시행되어오다가 애니메이션제작 방식과 환경변화에 따라 2002년11월 개정하여 현재에 이르고 있다. 그러나 열악한 창작환경을 유도하고 경쟁력 있는 한국애니메이션을 육성하기위해 2007년 애니메이션판정위원회는 개정을 위한 소위원회를 발족하여 개정안을 마련하고 있다.

2. 현행애니메이션판정지침 주요내용

판정지침의 판정목적, 서류절차, 판정기준, 판정항목에 대한 세부평가 기준 그리고 판정위원회의 의결절차 등으로 나누어 저었다.

가. 판정내용

.판정목적: "국내 애니메이션산업의 진흥육성을 위하여...."
~

.판정대상: "방송용 애니메이션으로서 국내제작물로 인정받고자하는 작품"

.애니메이션의 정의

"애니메이션이라 함은 실사영화 제작방식과 다른 기술과 기법을 사용하여 움직이는 영상이미지를 창출하는 작업으로서 셀 애니메이션, 3D CG애니메이션, 스톱모션 애니메이션 및 실사영화가 포함된 애니메이션(실사영화가 30%이하 포함된 애니메이션을 원칙으로 함)등을 말함." ~

.제출서류:

-외국공동제작사 확인서(국내인 참여부문 및 편수기재)

-해외주재 공관확인서(외국인과 공동 총감독인 경우)

.판정: "신청 작품이 방송위원회 고시(방송프로그램 편성비율)에 규정된 국내제작 애니메이션 판정기준에 만족하는 경우 국내제작 애니메이션임을 인정함."

.판정기준

"1)국내 인에 의해 국내에서 제작되는 애니메이션의 제작과정이 아래(가) 내지(다)의 각 항목에 해당될 경우 그 점수의 합계가 20점 이상인 제작물"

.판정위원회의 의결절차

"(3)위원 본인이 제작에 관계된 작품일 경우 의결권을 행사 할 수 없다."

나. 현행판정항목배점 표(별첨1)

다. 판정항목에 대한 세부평가 기준

장르별 세부항목은 셀 애니메이션을 기준으로 정해져 있어 3D CG애니메이션과 스톱모션애니메

이션에서 중복내용은 제외하였으며 문제점이 있어 개선의 여지가 있는 항목을 중심으로 정리하였다.

1)셀 애니메이션(20항목 중 8항목)

.프로듀서: 제작자, 작품의 기획, 투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 국내 인의 경우 2점 인정, 국내 인이 외국인과 공동 작업한 경우 1점 인정함.

.기획착안: 국내 인과 외국인이 공동으로 착안했을 경우 1점 인정함.

.수익분배권: 분배권이 국내 인에게 있는 경우1점 인정함.

.총 감독: 국내 인이 외국인과 공동으로 총감독을 하였을 경우, 확실한 근거(외국인의 서면인정과 현지 공관의 영사 확인 등) 경우 1점 인정함.

.레이아웃(기본구도)제작: 국내 인이 70%이상의 레이아웃을 작화하였을 경우1점

.동화제작: 국내 인이 국내에서 동화작화를 100% 했을 경우 2점 인정함.

.효과음악: 국내 인이 100% 효과음악을 작업하였을 경우 1점 인정함.

.음향효과. 믹싱: 국내 인이 음향효과나 믹싱 중 하나이상을 국내에서 100%작업했을경우1점 인정함.

2)3D CG 애니메이션(18항목 중 4항목)

.기본디자인

-캐릭터: 국내 인이 캐릭터(주인공과 부수모델)를 100%디자인한 경우 1점 인정함.

-배경: 국내 인이 배경을 100%디자인한 경우 1점 인정함.

.모델링

-캐릭터: 국내 인이 캐릭터 모델링 작업을 한 경우 2점/외국인과 공동작업 시 확실한 근거가 있을 경우 1점 인정함.

-배경: 국내 인이 배경 모델링 작업을 한 경우 2점 인정/외국인과 공동작업 시 확실한 근거가 있을 경우 1점 인정함.

.애니메이션: 국내 인이 애니메이션을 작업 한 경우 2점 인정/외국인과 공동작업 시 확실한 근거가 있을 경우 1점 인정함.

.렌더링: 국내 인이 작업을 한 경우 2점 인정/외국인과 공동작업 시 확실한 근거가 있을 경우 1점 인정함.

3) 스톱모션 애니메이션 제작물(19항목 중 2항목)

.미술감독: 국내 인이 미술을 100% 작업을 한 경우 1점 인정

.스톱모션애니메이션: 국내 인이 스톱모션애니메이션작업을 한 경우 2점 인정/외국인과 공동작업 시 확실한 근거가 있을 경우 1점 인정함.

라. 현행판정기준의 문제점과 개선점

위와 같이 살펴본 결과 다음과 같은 문제점을 찾을 수 있다.

첫째, 판정대상이 제작인의 국적에 따라 판정이 이루어져 좋은 창작애니메이션을 유도하는 데는 한계를 갖고 있다.

둘째, 판정목적이 산업중심으로 되어있어 이를 창작개념으로 개선이 요구되며 판정절차와 심사 그리고 처벌에 대한 명확한 기준이 필요하다.

셋째, 창작을 실질적으로 유도하기 위한 기획부 분배점의 확대와 판정분야의 특성에 맞게 세부항 목의 명칭변경과 배점을 재조정해야한다.

넷째, 다양한 영상애니메이션제작에 대비한 애 니메이션에 대한 명확한 정의의 제시가 필요하며, 판정대상에서 애니메이션과 캐릭터에 대한 저작권 과 국내인의 수익분배권 및 소유지분에 대한 명확 한 기준이 미흡하다.

다섯째, 수준 높은 애니메이션을 유도하기 위한 가산점 및 감점항목의 신설이 필요하다.

3. 장르 별 판정항목 및 배점 개선안³⁾

현행 판정지침을 제작방식에 따라 제작단계별로 분류하고 세부항목과 배점을 개선하여(1-3)와 같이 제시하였다.

가. 2D애니메이션 판정항목비교표(표1)

분류	현행지침		변경 안	
	셀 애니메이션	배 점	2D애니메이션	배 점
수익. 권리	지적재산권	1	저작권	1
	수익분배권	1	수익분배권	1
기획 단계	프로듀서	2	프로듀서	3
	기획착안	2	기획착안	2
	시나리오	2	시나리오	2
	캐릭터디자인	2	캐릭터디자인	2
	배경디자인	2	배경디자인	2
	스토리보드	2	스토리보드	2
제작 단계	총감독	2	총감독	2
	배경제작	2	배경제작	2
	레이아웃제작	1	레이아웃제작	2
	원화제작	2	원화제작	2
	동화제작	2	동화제작	1
	선,채화	1	선,채화	1
후반 단계	촬영	1	촬영	1
	영상편집	1	영상편집	1
	주제가	1	주제가,	음악,음향,믹싱
	작사작곡	1	작사작곡	
	성우녹음	1	성우녹음	
	효과음악	1		
음향효과,믹싱	1			
합계	30점		30점	

3) 국내제작애니메이션판정 위원회의 개정 소위(본 연구자참여) 개정내용을 중심으로 연구된 것임.

나. 3D애니메이션 판정항목비교표(표2)

분류	현행지침		변경안		
	3D/CG 애니메이션	배점	3D애니메이션	배점	
수익 권리	지적재산권	1	저작권	1	
	수익분배권	1	수익분배권	1	
기획 단계	프로듀서	2	프로듀서	3	
	기획착안	2	기획착안	2	
	시나리오	2	시나리오	2	
	기본 디자인	캐릭터	1	캐릭터디자인	2
		배경	1	배경디자인	2
	스토리보드	2	스토리보드	2	
제작 단계	총감독	2	총감독	2	
	모델링	캐릭터	2	모델링	2
		배경	2	레이아웃	1
	애니메이션	2	애니메이션	2	
	맵핑, 텍스처어링		1	맵핑	1
				라이팅	1
	비주얼이펙트/합성	2	이펙트,합성	1	
	렌더링	2	렌더링	1	
	후반 단계	영상편집	1	영상편집	1
		주제가,작사작곡	1	주제가,작사작곡	1
성우녹음		1	성우녹음	1	
효과음악		1	음악,음향,믹싱	1	
음향효과,믹싱		1			
합계	30점		30점		

다. 스톱모션 판정항목비교표 (표3)

제작 단계	현행지침		변경안		
	스톱모션 애니메이션	배점	스톱모션 애니메이션	배점	
수익 권리	지적재산권	1	저작권	1	
	수익분배권	1	수익분배권	1	
기획 단계	프로듀서	2	프로듀서	3	
	기획착안	2	기획착안	2	
	시나리오	2	시나리오	2	
	기본 디자인	모델디자인	1	캐릭터디자인	2
		배경디자인	1	배경디자인	2
	스토리보드	2	스토리보드	2	

제작 단계	총감독	2	총감독	2	
	모델 제작	캐릭터제작	2	모델제작	2
		세트제작	2	미술감독	2
	미술감독	1			
	애니메이션	2	애니메이션	1	
	조명	1	조명	1	
후반 단계	FX합성	1	FX합성	1	
	촬영	2	촬영	2	
	영상편집	1	영상편집	1	
	주제가,작사작곡	1	주제가,작사작곡	1	
	성우녹음	1	성우녹음	1	
	효과음악	1	음악,음향,믹싱	1	
음향효과,믹싱	1				
합계	30점		30점		

4. 현행과 개정 판정지침 항목비교표(별첨2)

5. 개정된 주요 세부내용

현행지침에서의 문제점을 개선한 판정지침의 내용은 다음과 같다.

가. 판정목적의 주요방향을 국내 창작애니메이션의 진흥□육성으로 개정하였다.

나. 애니메이션정의를 스스로 움직이지 않는 피사체를 인위적으로 조작하여 움직이는 영상이미지를 창출하는 작업으로 규정하고 실사영화가 포함된 경우 순수애니메이션기법이 전체 영상의 50% 이상으로 제작된 경우로 한정 하였다.

다. 판정대상의 전제조건을 국내 인이 전체 제작비의 30% 이상을 투자하고 애니메이션과 캐릭터에 대한 저작권과 수익분배권을 국내 인이 소유한 방송용 애니메이션으로 국한하였다.

라. 판정절차의 제출서류를 외국 공동제작서 확인서를 소정양식으로 통일하고 국내 인이 작업한 내용을 증명할 계약서 및 해외 방영소재에 기록된

크레딧 등 명확한 증빙 자료를 제시하도록 하였다.

마. 판정절차의 판정합격점수가 외국 공동제작과 국내제작을 16점 이상으로 동일하였다. 한편 서류가 허위로 작성되었다는 것이 밝혀질 경우에는 해당 작품에 대한 국내제작 애니메이션 판정을 무효화하며, 해당 작품의 재심사 요청을 불허하도록 처벌조항을 신설하였다.

바. 심사제한 조항을 신설하여 허위자료 제출 시 5년 동안 판정 신청 제한 하게하였다.

사. 판정항목의 배점에서는 프로듀서를 3점으로 조정하고 기획단계의 배점을 총 12점에서 13점으로 상향 조정하였다. 세부사항으로는, 2D애니메이션에서는 동화(2점→1점), 음악과 음향□믹싱은 통합(2점→1점) 레이아웃(1점→2점)변경되었다. 한편 3D애니메이션에서는 레이아웃(2점→1점)으로 스톱 모션에서는 애니메이션(2점→1점)과 모델제작(4점→2점)을 조정하였다.

아. 판정항목 인정기준을 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우만으로 한정하였다. 동화제작에서 국내인 작화 인정범위를 50%이상으로 완화하였다.

자. 의결절차에서는 위원 본인이 관계된 작품을 심의할 경우, 해당 건에 대한 심의에는 참여할 수 없으며 의결권도 행사할 수 없도록 개정하였다.

차. 가산점과 감점조항을 신설하였다. 즉 국산 시나리오에 외국의 투자유치로 제작하여 한국애니메이션의 모범사례로 평가되는 작품일 경우(2점 범위가산점부여 가능(판정위원의 100%동의 시))와 지나치게 애니메이션의 수준을 저해한 작품일 경우 (2점 범위감점부여 가능(판정위원의 80%이상동

의 시))이다.

6. 개정한 판정지침의 특징

전체적으로 보면 창작의 진흥육성에 초점을 두고 기획단계의 점수비중을 높여 기획창작을 유도하고 있다. 또한 판정대상을 명확하게 하여 국산의 실질적인 심사의 범위를 마련하였고 가산점의 확대와 감점 조항을 신설하여 경쟁력 있는 애니메이션을 유도하고 있다. 세부적으로는 현실에 맞는 애니메이션장르의 구분과 항목조정, 서류의 간소화 등을 통해 투명하고 정확한 판정의지를 보여주고 있다.

III. 결론

지금까지 국내제작애니메이션판정지침의 내용을 분석하고 마련한 개선내용을 살펴본바 창작을 유도하려는 방향성과 세심한 기준을 통해 순수국산을 선별하는 데는 어느 정도의 역할 할 수 있을 것으로 기대한다. 그러나 현행지침과 개선한 지침 모두 제작인의 국적에 따라 판정을 하다 보니 작품에 대한 질적인 평가에 한계를 갖고 있다. 이는 한국애니메이션창작산업의 진흥육성이라는 판정지침본래의 목적을 이행하는데 효과적이지 못한 중요한 문제인 것이다.

따라서 다음 연구에서는 작품의 수준을 높이기 위한 작품평가의 정성적인 부분을 어떻게 항목으로 만들어 계량화하고 개관적이면서도 합리적으로 판정하느냐에 대한 추가적인 연구가 요구된다.

참고자료

방송위원회(www.kbc.go.kr)

국내제작애니메이션판정위원회 개정소위 제안자료

한국애니메이션제작자협회 판정지침개선안자료

(www.koreaanimation.or.kr)

한국만화애니메이션학회(koscas.or.kr) 건의안

전국언론노동조합 방송관련발표자료

별첨1) 현행 애니메이션판정지침 항목배점 표

셀 애니메이션	배점	3D/CG애니메이션		배점	스톱모션애니메이션		배점
PD	2	PD		2	PD		2
기획착안	2	기획착안		2	기획착안		2
지적재산권	1	지적재산권		1	지적재산권		1
수익분배권	1	수익분배권		1	수익분배권		1
시나리오	2	시나리오		2	시나리오		2
캐릭터디자인	2	기본 디자인	캐릭터	1	기본 디자인	모델디자인	1
			배경	1		배경디자인	1
		맵핑/텍스처링		1	모델 제작	캐릭터제작	2
		모델링	캐릭터	2		세트제작	2
	배경		2				
총감독	2	총감독		2	총감독		2
스토리보드	2	스토리보드		2	스토리보드		2
					미술감독		1
					조명		1
배경디자인	2	애니메이션		2	애니메이션		2
배경제작(칼라)	2						
레이아웃제작	1						
원화	2						
동화	2						
선.채화	1	비주얼이펙트/합성		2	촬영		2
촬영	1						
영상편집	1	영상편집		1	영상편집		1
		렌더링		2	FX/합성		1
주제가 작사,작곡	1	주제가 작사,작곡		1	주제가 작사,작곡		1
성우녹음	1	성우녹음		1	성우녹음		1
효과음악	1	효과음악		1	효과음악		1
음향효과.믹싱	1	음향효과.믹싱		1	음향효과.믹싱		1
총30점		총30점			총30점		
국내 고유소프트웨어개발 기술사용 시 (2점 범위가산점부여 가능)							

별첨2) 현행기준과 개정 애니메이션판정지침판정항목 비교표

제작단계	현행지침		변경 안					
	셀 애니메이션	배점	2D애니메이션	배점	3D애니메이션	배점	스톱모션애니메이션	배점
수익권리	지적재산권	1	저작권	1	저작권	1	저작권	1
	수익분배권	1	수익분배권	1	수익분배권	1	수익분배권	1
소계		2		2		2		2
기획단계	프로듀서	2	프로듀서	3	프로듀서	3	프로듀서	3
	기획착안	2	기획착안	2	기획착안	2	기획착안	2
	시나리오	2	시나리오	2	시나리오	2	시나리오	2
	캐릭터디자인	2	캐릭터디자인	2	캐릭터디자인	2	캐릭터디자인	2
	배경디자인	2	배경디자인	2	배경디자인	2	배경디자인	2
	스토리보드	2	스토리보드	2	스토리보드	2	스토리보드	2
소계		12		13		13		13
제작단계	총감독	2	총감독	2	총감독	2	총감독	2
	배경제작	2	배경제작	2	모델링	2	모델제작	2
	레이아웃제작	1	레이아웃제작	2	레이아웃	1	미술감독	2
	원화제작	2	원화제작	2	애니메이션	2	애니메이션	1
	동화제작	2	동화제작	1	맵핑	1	조명	1
	선,채화	1	선,채화	1	라이팅	1	FX합성	1
	촬영	1	촬영	1	이펙트,합성 렌더링	1 1	촬영	2
소계		11		11		11		11
후반단계	영상편집	1	영상편집	1	영상편집	1	영상편집	1
	주제가,작사,작곡	1	주제가,작사,작곡	1	주제가,작사,작곡	1	주제가,작사,작곡	1
	성우녹음	1	성우녹음	1	성우녹음	1	성우녹음	1
	효과음악	1						
	음향효과,믹싱	1	음악,음향,믹싱	1	음악,음향,믹싱	1	음악,음향,믹싱	1
소계		5		4		4		4
총계	국내 고유소프트웨어개발 기술사용 시 (2점 범위가산점부여 가능)		가. 국내 고유소프트웨어개발 기술사용 시 (2점 범위가산점부여 가능) 나. 순수 국산 창작 시나리오로 외국의 투자유치로 제작하여 모범사례로 평가되는 작품일 경우(2점 범위감점부여 가능(판정위원의 100%동의 시)) 가. 애니메이션의 수준을 지나치게 저해한 작품 (2점 범위감점부여 가능 (위원의 80%이상동의 시))					
	30점		30점					

국내제작애니메이션판정 개정소위 자료참고

ABSTRACT

A Study of Improvement Direction for Korean Animation Broadcasting Act

: Focusing on Assessment Guideline of Korean Animation

Choi, Don-Hil

This study analyzed the assessment guideline of domestic animations related to the Broadcasting Act. That is, it analyzed assessment objectives, target subjects, procedures, restrictions in examination, assessment standards according to each item, resolution procedures, etc, and suggested problems. Then it presents the improvement plan of assessment guidelines for promoting and fostering creation of animations to be broadcasted.

Key Words: domestic animation products, assessment standards, fostering.

최 돈 일

경기대학교 애니메이션전공 교수

(120-012) 서울특별시 서대문구 충정로 2가 71번지

Tel : 02-390-5226

donmillch@naver.com