

지역 애니메이션 상영 구조 문제와 저작권 침해

: 춘천 지역을 중심으로

서정수*, 박기복

초 록

이 논문에서는 수도권 및 광역시 지역에만 집중되어 있는 애니메이션 상영에 비해 지방 중소도시에는 상대적으로 부족한 애니메이션 상영의 구조에 따라 지역의 애니메이션 관람 수요층이 관람에 대한 제약을 많이 받고 있음을 조사하고 이러한 문제가 결국 저작권 침해 정도를 증가시키고 있는 점에 대해 연구하였다. 전국적으로 상영관의 혜택이 가장 적은 춘천 지역에서 저작권 침해율이 가장 높은 계층을 대상으로 전국 상영관 상영작을 모두 볼 수 있게 한다면 법법적인 저작권 침해에 대한 비율이 어떤 변화를 일으킬 수 있는가에 대해 평가하였다. 이 결과로 25.3%의 범법적 저작권 침해율을 낮출 가능성을 찾아 내었고, 애니메이션 배급과 상영의 문제 개선과 관람 수요자의 인식 개선을 통해 구조 개선이 필요함을 알게 되었다. 즉, 애니메이션 콘텐츠에 대한 구조적 접근성이 개선되어야 할 것이고 이를 통해 저작권 침해 범죄율을 감소시켜야만 할 것이다.

주제어 : 애니메이션, 멀티플렉스, 저작권, 침해

I. 서론

현재 우리나라의 문화 산업 중 애니메이션 산업의 환경은 창작을 기반으로 기존의 영세한 산업의 환경을 변화시키고 있다. 이러한 영세 산업에서 창작 기반의 산업으로 변모하는 과정에는 일차적 소비처가 필요하게 되는데 이 일차적 소비처의 대부분을 공중파 및 케이블 방송이 그 역할을 담당하

고 있다. 이러한 문제는 결국 창작 애니메이션의 일차적 부가가치를 크게 끌어올리지 못하고 있고, 극장 상영용 애니메이션 제작의 기회를 발생시키고 있다. 상영관용 애니메이션 콘텐츠는 과거에는 매우 활발히 제작되었고 지역별 상영관에서 상영이 되었으나, 최근의 상영관은 대자본을 기반으로 수직 결합의 구조를 가지고 운영되는 멀티플렉스 상영관이 대부분의 중소도시의 영세 상영관의 기능을 마비시키고 일차적 유통의 중심에 자리 잡고 있다. 따라서 이러한 상영관의 변화에 따라 국내 상영관의 수직 결합은 그 자체로서 문화 산업에

큰 기여를 하고 있지만 반대로 손실 또한 동반하고 있다. 즉, 흥행성이 영화에 비해 크지 못한 애니메이션은 상영관에서 상영될 기회조차 잃어버리게 된 것이다.

애니메이션 산업은 기존 일반적인 산업과 유사한 유통 구조를 가지고 있는 산업으로 제조, 도매, 소매의 경로를 거치는 일반 산업의 유통구조에 비교해 볼 때 제작, 배급, 상영의 단계를 거치게 된다고 할 수 있다.¹⁾

애니메이션 산업에 있어서 유통의 단계가 진행되는 동안 이러한 기존의 유통 구조는 제작, 배급, 상영으로 구분되며, 애니메이션 콘텐츠는 이러한 과정을 통해 마지막으로 소비 단계로 가게 되며, 이러한 유통이 진행되는 동안에 수직결합은 각 단계간의 결합을 의미하며, 제작과 배급, 배급과 상영, 제작과 배급과 상영 간의 결합을 의미하게 된다.²⁾ 최근 애니메이션 산업의 추세를 보자면 대자본의 기업들이 제작비 투여부터 시작하여 초기 기획 단계부터 참여하여 제작을 하고 있으나 대부분이 방송용 애니메이션으로 제작되고 있는 현실이며, 극장용 애니메이션 제작은 제작이 거의 힘든 실정이다. 또한 현재의 상영관은 제작, 배급, 상영까지 멀티플렉스 영화관으로 배급하여 상영하는 아주 견고한 수직 결합을 내세워 견고함을 구축하고 있다. 이러한 점은 인기도가 높은 흥행 잠재성을 가진 상영물에 대한 신속한 유통과 소비자의 문화적 접근성에 대한 많은 개선은 있었으나, 배급과 유통의 수직 결합에 의해 기존의 극장용 애니

메이션 제작 업체는 상영이 더욱 힘들게 되었고 멀티플렉스를 통해서도 블록버스터급의 해외 애니메이션의 상영이 주류를 이루게 되었다.

본 연구에서는 이러한 상영 구조에 대한 문제점을 고찰하여 첨단 애니메이션 상영관이 없는 지방 중소 도시의 문제, 흥행이 보장되지 않아 지방 중소도시 상영관에서 상영이 거의 되지 않는 극장용 애니메이션의 문제, 지방 중소 도시 관람객의 애니메이션 콘텐츠 관람의 애로에 따른 반응 등을 종합적으로 분석하여 애니메이션 콘텐츠의 합법적 관람 접근성의 기회가 적어졌을 때의 저작권 침해 범법율과 이러한 행위가 문화적 접근성의 부족으로 발생하는 정도는 어떠한지에 대해 연구하였다.

II. 애니메이션 상영관의 문제

1. 전국 멀티플렉스 상영관

전국의 멀티플렉스 상영관은 주로 대도시 및 수도권권에 집중되어 있는 현상을 보이고 있으며, 가장 많은 분포를 가지고 있는 지역은 서울 및 수도권이 92개의 멀티플렉스 상영관을 가지고 있고, 이는 국내 전체 멀티플렉스의 43.8%를 점유하고 문화적 수혜의 상위를 차지하고 있다. 반면 이러한 문화적 수혜에서도 불평등한 지위를 가지는 최하위에 강원과 제주가 위치한다. 강원과 제주가 각각 4개의 멀티플렉스 상영관을 보유하고 있는데 이는 국내 전체 멀티플렉스의 1.9%를 점유하고 있는 것

1),2) 미디어 산업의 수직 결합과 기업 전략, 이재영외1, 2006.12. 정보통신정책연구원 pp.16-17 발췌 정리

이다. 즉, 지자체 면적 대비 멀티플렉스 보유율로 살펴보면 강원이 최하위이며, 제주와 강원을 비교해 보아도 제주는 전체 스크린 수가 28개이며, 강원은 전체 스크린 수가 26개로 제주보다도 못한 환경을 가지고 있다. 그러나 울산이 멀티플렉스 3개관 스크린수 24개를 가지고 있지만 광역시라는 특징과 면적 대비로 살펴보면 결국 강원의 상영관 환경이 최저 수준이며, 이는 관객에 대한 애니메이션이나 영화의 관람에 대한 문화적 수혜의 인프라가 전국 최하위 수준임을 알 수 있다.

지역	극장수	스크린수	좌석수
서울	44	370	71,630
부산	18	142	27,552
대구	11	102	19,481
인천	9	79	15,147
광주	11	91	18,337
대전	5	44	8,890
울산	3	24	4,106
경기	48	382	63,940
강원	4	26	3,510
충북	5	44	8,073
충남	5	45	7,234
전북	10	69	11,938
전남	7	49	8,662
경북	12	83	15,466
경남	14	102	18,282
제주	4	28	3,965
합계	166	1,310	234,583
총계	210	1,680	306,213

표 1. 2007년 전국 멀티플렉스 현황³⁾

2. 강원 지역의 상영관

강원도 지역의 애니메이션 상영이 가능한 상업

적 상영관은 '07년 기준으로 19개소가 있다. 그러나 대부분이 강원도 시 지역인 7개 지역에 밀집되어 있고, 읍단위 지역으로는 홍천 지역이 유일하다. 그러나 이 상영관들 중에서 영서권역에 위치한 중소 상영관은 대부분이 멀티플렉스 상영관의 개관에 맞추어 대부분 휴관이나 폐관이 되는 현실을 맞이하게 된다. 즉, 춘천과 원주지역의 중소 6개 상영관이 그 기능을 상실하였고, 그로 인하여 더 이상 춘천 지역과 원주 지역은 단일 규모의 중소 극장은 없게 되었으며 이 지역에서는 멀티플렉스 상영관만이 유일하게 존재된다. 춘천지역에는 영화진흥위원회 통계에서는 나오지 않았지만 현재 CGV가 개관한 상태이다. 따라서 춘천, 원주, 속초 지역은 지역적으로 멀티플렉스 상영관에 의한 수직결합구조의 배급만이 가능한 현실이다.

기초단체	영화관명	스크린수	총좌석수	비고
강릉	롯데리아극장	2	478	
강릉	신영극장	1	225	
강릉	중앙극장	2	384	
동해	삼성소극장	1	182	
동해	피카디리	1	166	
삼척	썬프라자극장	1	135	
삼척	아카데미극장	1	157	
속초	프리머스시네마 속초	5	714	07.02.10개관
원주	롯데시네마 남원주	7	1,196	05.10.27개관
원주	씨너스 원주	8	902	07.10.08개관
원주	문화	1	795	06.03.21휴관
원주	시공관	1	798	06.04휴관
원주	아카데미	1	780	06.04.13휴관

3) 영화 진흥 위원회 2007년도 통계자료에서 인용 재구성 하였다. 집계 대상 멀티플렉스는 전국 롯데시네마, 메가박스, 씨너스, 프리머스, CGV 체인 극장 및 기타 7개관 이상 극장임

원주	원주	1	471	06.04.13 휴관
춘천	아카데미극장	1	156	06년 말 휴관
춘천	프리머스시네마 춘천	6	698	05.10.13 개관
춘천	피카디리극장	1	401	휴관
태백	메르디앙씨네마	1	140	06.11.20 개관
홍천	비바 아트홀	1	87	

표 2. 2007년 강원도 상영관 현황⁴⁾

3. 2008년도 국내 상영 애니메이션

영화명	배급	스크린수	전국 관객수
에반게리온 : 서(序)	태원엔터테인먼트	19	74,242
아주르와 아스마르	폴인시네마	14	9,939
미운오리새끼와 랫소의 모험	코랄픽처스	70	109,094
별별 이야기 2-여섯 빛깔 무지개	칭어람 (한국제작)	11	4,205
호튼	이십세기폭스 코리아	336	638,598
명탐정 코난: 베이커가의 명령	온미디어투니버스	40	124,139
쿵푸팬더	CJ엔터테인먼트	351	4,673,009
애플시드: 엑스머시나	스폰지이엔티	1	261
인디애니박스: 셀마의 단백질 커피	인디스토리 (한국제작)	3	2,131
갓과쿠와 여름방학을	메가박스	21	36,274

4) 영화진흥위원회 2008년도 통계자료에서 인용 재구성 하였다.

돼지코 아기공룡 임피의 모험	마스엔터테인먼트	50	30,561
극장판 도라에몽: 친구의 마계대모험 7인의 마법사	대원미디어	83	315,809
스페이스 침스: 우주선을 찾아서	성원아이컴	175	269,947
월·E	한국소니픽처스틸리징브에나비스타	347	1,320,830
케로로 더 무비: 케로로 VS 케로로 천공대결전	온미디어투니버스	63	170,998
동키호테	에지럼엔터테인먼트	72	68,569
플라이 미 투 더 문	시너지픽처스	146	184,890
피아노의 숲	이모션픽처스	14	33,284
니코	롯데쇼핑(롯데엔터테인먼트)	168	141,394
볼트	한국소니픽처스틸리징브에나비스타	282	61,771
2008년 애니메이션 관련 소계		2,266	8,269,945
2008년 상영 상영작 합계		50,247	144,540,948

표 3. 2008년 국내 상영 애니메이션 현황⁵⁾

2008년도 국내 상영작 현황을 보면 국내 전체 상영 영화는 총 417편 이었으며, 이중 전년도에 상영하여 이월된 이월작은 38편으로 당해연도 상영 상영작은 379편 이었다.⁶⁾ 이중 상영관에서 상영된

5) 영화진흥위원회 2008년도 한국 영화 산업 결산 통계자료에서 인용 재구성 하였다.

6) 영화진흥위원회 2008년도 한국 영화 산업 결산 통계 분석을 통해 구성

애니메이션은 20편으로 2008년 전체 상영작의 5.28%를 차지했다. 더군다나 20편에서 전국적으로 상영이 된 애니메이션은 7편 정도이고, 그중 컴퓨터와 월E만이 100만 관객을 넘겼을 뿐이다. 또한 애니메이션의 상영 스크린 수를 보면 전체 상영작 상영 스크린수의 4.51%를 차지하고 있고, 관객 수를 보면 전체 상영작 관람객수의 5.72%를 차지하고 있다. 이중 컴퓨터와 월E의 관객이 4.15%를 차지하고 있으므로 나머지 18편에 대한 관객은 1.57% 정도가 되고 있다.

4. 멀티플렉스 애니메이션 전문 상영관

현재 국내의 멀티플렉스 상영관은 극장용 애니메이션의 3D 스테레오스코픽(Stereoscopic) 형식으로서의 전환 추세를 맞이하고 있다. 픽사와 디즈니 그리고 드림웍스 등은 향후 발표하는 극장용 애니메이션을 3D 스테레오스코픽 형식으로 제작할 것이며, 이는 곧 적합한 상영 시설과 디스플레이가 없으면 정상적인 관람이 불가능함을 의미하게 된다. 이러한 관람을 가능케 하기 위하여 현재 국내에서는 CGV에서 왕십리, 일산, 용산, 대구, 부산 서면에 IMAX 상영관을 설치하였고, 구로와 야탑에는 어린이용 애니메이션 전용 극장을 설치하였다.⁷⁾

이는 현재까지의 많은 불법 다운로드와 유포를 통한 저작권 침해에 따라 제작 및 배급사가 적합한 상영시설과 디스플레이가 보장되지 않으면 관람이 힘든 형태로의 진화를 만들어 수요를 확보하는 제작 및 배급사와 상영관의 이해가 잘 부합

하는 결과로 향후 더욱 많은 애니메이션 상영관이 진화되어갈 형태이다. 그러나 불행하게도 시설 및 관리의 문제 때문에 현재 수요가 많은 상영관 및 대도시 위주의 설치를 진행하였고 지방 중소도시는 기대되기 힘든 상황이다. 따라서 결국 이러한 현실 때문에 3D 스테레오스코픽 형식의 전문 상영관이나 애니메이션 전용 상영관의 지방 중소도시에 상업적으로 들어서기는 힘든 실정이다.

5. 기타 애니메이션 상영관

위에서 살펴본 멀티플렉스 상영관, 중소 상영관, 그리고 멀티플렉스 애니메이션 전문 상영관 이외에 애니메이션이나 영상 산업을 지역 특화 산업으로 추진하고 있는 지방 자치 단체에서는 소규모의 상설 애니메이션 상영관을 운영하고 있다. 그러나 상설 애니메이션 상영관은 상영에 큰 문제가 없는 애니메이션 콘텐츠를 홍보적 효과를 위해 운영하고 있는 현실이고, 극장관 상영작을 상영하기는 현실적으로 불가능한 입장이다. 즉, 국외 대작 애니메이션의 경우 멀티플렉스 위주로 배급이 되며, 여기에서는 국내 극장관 콘텐츠의 상영을 주로 맡아하고 있으나 흥행이나 파급적 효과를 전혀 얻을 수 없는 상태이다.

Ⅲ. 저작권 침해에 대한 연구

1. 연구 목적

7) <http://www.cgv.co.kr> 참조

본 연구는 위에서 살펴본 바와 같이 다음과 같은 전제를 가지고 시작하였다.

- 애니메이션의 국내 상영관 상영은 극소수이며 상영물 중에서 성공할 확률은 더욱 작다.
- 블록버스터급의 해외 극장판 애니메이션이 성공을 하며 그 외 대부분이 극장 상영에 실패한다.
- 애니메이션을 상영할 수 있는 상영관은 지방 중소 상영관 같은 경우 대부분 멀티플렉스에 의해 기능을 상실 하였으며, 따라서 멀티플렉스의 수직 결합적 구조에 의해 애니메이션 상영은 더욱 힘들어졌고, 대도시 위주의 애니메이션 전문 상영관은 결국 지방 중소도시와의 격차를 더욱 크게 만들어 지방 중소도시에서는 문화적 혜택이 더욱 줄어들었다.

따라서 위의 전제를 고찰하여 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

- 지방 멀티플렉스 상영관은 흥행 위주의 블록버스터급 해외 극장판 애니메이션 위주로 상영을 한다.
- 이로 인해 지방의 애니메이션 관람 수요층은 콘텐츠에 대한 접근성을 제약받는 구조적 한계 내에 존재하고 있으며 이러한 구조 문제가 저작권 침해 범법행위를 증가시킨다.
- 이러한 상영의 구조 문제가 해결된다면 저작권 침해 범법행위를 줄일 수 있고, 합법적인 콘텐츠 접근성을 높일 수 있다.

이러한 연구 문제를 설정하여 국내 애니메이션 상영관과 애니메이션 극장판의 상영의 구조적 문제에 따라 발생하는 문화적 접근성의 차이를 찾아 개선점을 찾는 것을 기본 목적으로 하였다.

2. 연구 방법

본 연구는 영상물의 불법 복제율이 가장 많은 계층을 선정하고 지역적 상영관 문화 혜택이 가장 낮은 지역을 대상으로 설문 조사를 진행하여 직접 체험하고 있는 문화적 소외감과 이에 따른 불법 복제물에 대한 이용 정도와 설문 응답자가 느끼고 있는 문제점들을 조사하였다.

첫째, 디지털 콘텐츠를 가장 많이 불법으로 복제하는 대표 계층은 연령은 20대, 성별은 남자, 직업군으로는 학생인 것으로 나타났다. 또한, 불법 파일임을 알고도 이용했다는 네티즌이 10명 중 5명을 넘을 정도로 콘텐츠 불법 사용 인식과 저작권 보호 의식이 매우 낮은 것으로 밝혀졌고, 불법 다운로드 이용률이 높은 콘텐츠는 영상물(48.7%), 불법 다운로드 경로로는 P2P 사이트가 꼽혔다. 조사 응답자의 각각 60.2%가 영상물을 P2P로 이용했다. 이어 카페·블로그·미니 홈페이지를 꼽은 응답자도 49.5%로 상대적으로 높게 나타났다.⁸⁾ 따라서 본 연구에서는 조사 대상을 연령 20대, 성별은 남자, 직업군은 학생을 대상으로 하였다.

둘째, 2007년도 전국 멀티플렉스 현황을 기준으로 분석해 보았을 때 강원 지역이 그 수혜의 정도가 전국에서 가장 낮아 설문조사 대상 지역을 강원도로 하였으며, 강원도 지역 중에서도 기존의 중소 상영관의 휴폐관이 가장 많고 멀티플렉스 상영관이 전체 상영관을 장악하고 있는 춘천 지역을

8) <http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=200801240191> 발췌

그 대상 지역으로 하였다.

셋째, 설문 조사의 시기는 2008년 국내 애니메이션 상영 현황의 통계가 나온 2009년 1월 30일 이후 2009년 3월 2일부터 3월 31일까지 실시 하였으며, 위의 조건에 부합하는 강원도 춘천에 거주하는 20대 남자 대학생을 대상으로 실시하였다.

3. 설문 조사 결과

설문 조사는 총 200명을 대상으로 실시하였으며, 면담 설문을 실시하여 200명의 응답을 설문 조사의 결과로 회수하였다. 다음은 각 설문 항목에 대한 응답의 결과이다.

1) 상영관 방문 영화 관람의 정도

본 항목은 평소 상영관의 방문 정도를 파악하기 위해 실시한 설문 항목이었다. 평균적으로 한 달에 몇 번 정도 상영관에 가서 관람을 하는가에 대한 결과이다.

	퍼센트
0번	29%
1번	35.5%
2번	30.5%
3번이상	5%
합계	100%

표 4. 한 달 평균 상영관 관람 횟수

이 결과에 따르면 응답자의 71%가 매달 상영관에 방문하여 관람을 한다고 나타났다. 반면 29%가 상영관에 방문하지 않는다는 결과를 나타냈다. 따라서 본 연구에서는 평균적으로 한달에 상영관을 방문하여 관람하는 횟수가 몇 번인가 하는 질문에

서 0번인 응답자를 제외한 나머지 응답의 내용으로 나온 결과를 대상으로 연구하였다. 즉, 200명 중에서 142명이 결과 분석 대상 응답자가 되었다.

2) 상영관 방문 시 동행 인원수

본 항목은 상영관 방문 관람 시 몇 명과 함께 동행하는가에 대한 설문 항목이었다. 한 달 동안에 평균적으로 몇 명과 동행하는가에 대한 결과이다.

	퍼센트
0명	14.8%
1명	50.7%
2명	21.1%
3명이상	13.4%
합계	100%

표 5. 한달 평균 상영관 관람 동행 인원수

이 결과에 따르면 응답자의 50.7%가 상영관에 관람을 하러 갈 경우 2명이 간다고 응답하였고 혼자 가는 경우는 14.8%, 셋 이상 가는 경우가 34.5%로 나타났다.

3) 상영관 방문 관람의 이유

본 항목은 상영관에 가서 관람을 하는 이유에 대한 설문 항목이었다. 상영관에 가지 않더라도 여러 경로로 콘텐츠를 접할 수 있는데 상영관에 가서 관람을 하는 이유는 무엇인가에 대한 결과이다.

	퍼센트
신속성	23.2%
품질	33.1%
시설	26.8%
합법성	16.9%
합계	100%

표 6. 상영관 방문 관람의 이유

상영관 방문 관람의 이유는 콘텐츠 차원의 이유

가 56.3%로 나타났고 콘텐츠 이외의 이유가 43.7%로 나타났다. 콘텐츠 차원의 이유 중 콘텐츠 공급의 신속에 의해 관람욕을 빨리 충족시킬 수 있는 이유가 23.2%, 상영되는 콘텐츠의 품질이 좋기 때문이라는 이유가 33.1%로 나타났다. 콘텐츠 차원 외의 이유는 상영관의 시설이 개인적으로 구축할 수 있는 시설보다 좋기 때문이라는 이유가 26.8%, 콘텐츠 관람의 합법성 때문이라는 이유가 16.9%로 나타났다.

4) 지역 내 상영관에서의 애니메이션 관람

본 항목은 춘천 지역 내 상영관에 가서 관람한 경험에 대한 설문 항목이었다. 춘천 지역에서 상영된 애니메이션에 대해 일 년에 평균적으로 어느 정도 관람을 하였는가에 대한 결과이다.

	퍼센트
모두 관람	32.4%
50% 이상	40.8%
50% 미만	16.2%
비관람	10.6%
합계	100%

표 7. 춘천 지역 내 상영관에서의 애니메이션 관람

춘천 지역 내 상영관에서의 애니메이션 관람 정도는 상영작의 50%이상을 관람하였다는 응답이 73.2%가 나왔고, 이 중 모두 관람하였다는 응답이 32.4%, 50%이상을 관람하였다는 응답이 40.8%로 나타났다. 반면 50%미만을 관람하였다는 응답이 26.8%로 나왔고, 이 중 50%미만의 관람을 하였다는 응답이 16.2%, 비관람 하였다는 응답이 10.6%로 나왔다.

5) 춘천지역 내 미상영 애니메이션의 관람방법

본 항목은 타 지역에서는 상영이 되었으나 춘천 지역에서는 상영이 되지 않아 상영관에서 관람이 불가능 했던 애니메이션을 관람하려 할 때 어떤 방법을 사용하여 관람을 하려 하는지에 대한 결과이다.

춘천 지역에서 미상영된 애니메이션의 관람욕을 해소하는 방법으로는 합법적 관람 방식으로 보겠다는 응답이 29.6%를 나타내었고, 불법적 관람 방식을 사용하여 보겠다는 응답이 70.4%를 나타내었다. 합법적 관람 방법은 타지역 상영관에 가서 관람하겠다는 응답이 9.1%, 합법적인 온라인 콘텐츠로 기다렸다가 보겠다는 응답이 10.6%, 합법적인 저장 매체인 비디오 테이프나 DVD로 발매될 때까지 기다렸다 보겠다는 응답이 9.9%였다. 반면 불법적 관람 방법인 불법 온라인으로 다운받아 관람하겠다는 응답이 53.5%, 불법 저장 매체인 콘텐츠 복사물로 관람하겠다는 응답이 16.9%로 나타났다.

	퍼센트
타지역 상영관	9.1%
합법 온라인	10.6%
불법 온라인	53.5%
합법 저장 매체	9.9%
불법 저장 매체	16.9%
합계	100%

표 8. 춘천 지역 내 미상영 애니메이션의 관람

6) 춘천지역 내 국내 상영 애니메이션 전수 상영 시 관람 방법

본 항목은 타 지역에서는 상영이 되었으나 춘천 지역에서는 상영이 되지 않은 애니메이션까지 춘천지역 상영관에서 상영이 된다면 애니메이션에 대한 관람을 어떤 방법으로 하겠느냐는 결과이다.

	퍼센트
지역 내 상영관	40.8%
합법 온라인	6.3%
불법 온라인	33.8%
합법 저장 매체	7.8%
불법 저장 매체	11.3%
합계	100%

표 9. 춘천 지역 내 국내 상영 애니메이션 전수 상영시 관람 방법

춘천 지역에서 미상영 되는 애니메이션이 없이 전수 상영 된다면 어떤 방법으로 관람을 하겠느냐는 질문에는 합법적인 관람 방식으로 보겠다는 응답이 54.9%를 나타내었고, 불법적 관람 방식을 사용하여 보겠다는 응답이 45.1%를 나타내었다. 합법적 관람 방법은 지역 내 상영관에 가서 관람하겠다는 응답이 40.8%, 합법적인 온라인 콘텐츠로 기다렸다가 보겠다는 응답이 6.3%, 합법적인 저장 매체인 비디오 테이프나 DVD로 발매될 때 까지 기다렸다 보겠다는 응답이 7.8%였다. 반면 불법적 관람 방법인 불법 온라인으로 다운받아 관람하겠다는 응답이 33.8%, 불법 저장 매체인 콘텐츠 복사물로 관람하겠다는 응답이 11.3%로 나타났다.

7) 3D 스테레오스코픽 애니메이션 관람 방법

본 항목은 향후 극장관 애니메이션의 대부분의 제작 포맷이 될 3D 스테레오스코픽 방식의 애니메이션이 상영되었을 때 어떤 방법으로 관람을 하겠느냐는 결과이다.

	퍼센트
전용 상영관	48.6%
개인 관람 시설	24.6%
2D변환 콘텐츠	18.3%
비관람	8.5%
합계	100%

표 10. 3D 스테레오스코픽 애니메이션 관람 방법

3D 스테레오스코픽 방식의 애니메이션의 관람 방법은 방식 전용의 관람을 하겠다는 응답이 73.2%로 나타났고, 그중 전용 상영관을 방문하여 관람하겠다는 응답이 48.6%, 개인의 관람 시설에서 보겠다는 응답이 24.6%로 나타났다.

3D 스테레오스코픽 방식으로 보다는 2D 방식으로 변환되어 제공되는 콘텐츠로 관람 하겠다는 응답이 18.3%, 3D 스테레오스코픽 방식의 콘텐츠는 보지 않겠다는 응답이 8.5%로 나타났다.

8) 지역 내 미상영 애니메이션의 존재 이유

본 항목은 전국적으로는 상영이 되었으나 춘천 지역 내에서는 상영이 되지 않은 애니메이션이 발생된 이유가 무엇인지 응답자들의 판단에 대한 조사 결과이다.

	퍼센트
배급사 문제	51.4%
상영관 문제	20.4%
관람객 문제	19.0%
콘텐츠 문제	9.2%
합계	100%

표 11. 지역 내 미상영 애니메이션의 존재 이유

미상영 애니메이션이 발생한 이유로 생각하는 부분은 멀티플렉스가 장악한 지역 상영관 구조의 구조적 문제가 71.8%로 배급사의 배급의 문제가 51.4%, 상영관의 문제가 20.4%로 나타났다. 애니메이션 관람객이 부족하여 흥행상의 문제 때문이라는 응답이 19.0%로 나타났고, 극장관 애니메이션이 부족하여 상영할 콘텐츠가 부족하여서라는 응답이 9.2%로 나타났다.

9) 지역 내 미상영 애니메이션의 해결 방안

본 항목은 전국적으로는 상영이 되었으나 춘천 지역 내에서는 상영이 되지 않은 애니메이션을 춘천 지역 내에서도 모두 상영할 수 있는 해결 방안은 무엇으로 생각하는지에 대한 조사 결과이다.

미상영 애니메이션의 전수 상영을 실현할 수 있는 방안으로는 배급사가 배급 문제를 해결하여 모두 배급을 해야 한다는 응답이 45.1%, 멀티플렉스 상영관이 모든 애니메이션 배급을 수용하여 모두 상영할 수 있는 길을 만들어야 한다는 응답이 14.8%, 애니메이션에 대한 관람객 수를 증가하여 흥행 문제를 해결하여 다수의 애니메이션 상영을 이끌어야 한다는 응답이 29.6%, 지자체에서 애니메이션 상영에 대해 보조하여야 하고 중소 상영관들을 살리는 등의 지자체 주도의 상영을 확대하여야 한다는 응답이 10.5%로 나타났다.

	퍼센트
배급사 해결	45.1%
상영관 해결	14.8%
관람객 해결	29.6%
지자체 해결	10.5%
합계	100%

표 12. 지역 내 미상영 애니메이션의 해결 방안

4. 설문 조사 분석

설문 조사 결과를 분석해보면 콘텐츠 불법 다운로드의 비율이 가장 높은 20대 남자 학생층의 춘천 지역의 관람객의 특성은 상영관의 방문을 하는 비율이 71%, 방문하지 않는 비율이 29%로 나타났고, 상영관을 방문할 때는 단독 방문하는 마니아 비율이 14.8%, 2인이 가는 친교 행위의 문화생활이 50.7%, 그리고 다수 관람이 34.5%로 나타났다. 이 결과는 춘천 지역의 불법 다운로드율이 가장 높은

계층이 상영관 관람도 많이 하고 있으며 친교 행위의 문화생활을 주목적으로 하고 있다는 결론이다. 그러므로 친교목적의 문화 생활이 약화된다면, 상영관 방문 횟수도 따라서 감소하게 되고 이것이 불법 다운로드율을 높이는 중요 요인이 된다는 것이다.

다음은 상영관 관람의 이유를 분석해보면 콘텐츠 품질(33.1%)과 상영관 시설(26.8%)이 가장 주된 이유였고 지역 내 상영관에서의 애니메이션 관람은 모두 관람(32.4%), 50% 이상 관람(40.8%)의 비율이 가장 많았다. 즉, 50% 이상 관람의 비율이 73.2%에 달하는 결과를 보였다. 이는 상영관에서 관람을 하는 주된 요인이 불법 복제된 콘텐츠보다 양질의 콘텐츠를 경험하기 위함과 친교 행위에 따른 문화 생활 공간의 시설 편의성이 중요 요소로 차지하고 있었고, 한해에 2~3개의 대형 블록버스터 애니메이션만 상영되는 지역 특성상 애니메이션 관람의 비율이 상대적으로 매우 높게 나타나는 특성을 보이고 있다. 즉, 일반 영화보다는 애니메이션에 더욱 문화적 욕구의 잠재가 존재한다는 결과를 보인다.

다음은 춘천 지역에서 미상영된 애니메이션에 대해 접근하는 방법과 전수 상영이 가능해 진다면 어떻게 콘텐츠에 대해 접근 하겠는가라는 항목에 대한 비교이다.

	전수 상영(a)	미상영 존재(b)	증감 (a-b)
상영관	40.8%	9.1%	△31.7
합법 온라인	6.3%	10.6%	▽4.3
불법 온라인	33.8%	53.5%	▽19.7
합법 저장 매체	7.8%	9.9%	▽2.1
불법 저장 매체	11.3%	16.9%	▽5.6

표 13. 춘천 지역 애니메이션 콘텐츠 접근 비교

이 결과 비교는 <표 13>의 (a)항목인 전수 상영은 춘천 지역에서 전국적으로 상영되는 애니메이션을 모두 지역 상영관에서 상영하면 어떻게 접근하겠는가에 대한 응답과 (b)항목인 현재 미상영 애니메이션이 존재할 때의 애니메이션 접근은 어떻게 하는가에 대한 응답으로 전국적으로 불법 다운로드율이 가장 높은 20대 남자 학생층의 응답이다. 다시말하면, 지역 내 상영관에서 전수 상영을 한다면 현재와 어떤 차이를 보이겠는가에 대한 결과이다. 미상영 애니메이션을 지역 외 상영관에 가서 관람하겠다는 비율과 지역 내 상영관에서 상영시 방문하여 관람하겠다는 비율의 차이는 31.7%로 지역 내 상영관 관람 요구가 큰 것으로 나타났다. 합법 온라인을 통해 보겠다는 비율은 4.3% 감소하였고, 불법 온라인을 통해 콘텐츠를 구하여 관람하겠다는 비율은 19.7% 감소하였다. 또한, 비디오 테이프나 DVD로 정식 출시할 때까지 기다렸다가 보겠다는 비율은 2.1% 감소하였고, 불법 CD 등의 복제물을 구해 보겠다는 비율도 5.6% 감소하였다.

이 비교는 매우 큰 의미를 부여하고 있는데 상영관 입장에서는 지역 전체 관객 수요의 31.7%의 잠재 관객 수요가 존재한다는 의미이며, 지역 전체 관객 수요의 25.3%를 불법 행위에서 합법적 콘텐츠 접근으로 이끌어 낼 수 있다는 결과이다. 이중 불법 온라인 다운로드가 19.7% 감소될 수 있으며, 불법 저장 매체의 5.6%를 감소시킬 수 있다는 것이다. 합법 저장매체의 경우에도 2.1%의 감소는 병행되나 현재 국내 배급 시장이 수직 결합 구조로 되어 있음을 볼 때 타 부분에서의 수익률 증가 효과로 무시될 수 있는 수치라 생각되며, 워너홈비

디오코리아가 2008년 12월 31일부로 국내 비디오 및 DVD 사업을 철수⁹⁾한 추세로 보아 큰 의미는 없다고 본다.

다음은 향후 대형 애니메이션 제작사, 배급사, 상영관들이 추진하고 있는 3D 스테레오스코픽 애니메이션에 대해 어떻게 접근하겠는가에 대한 분석이다. 전용 상영관을 방문하여 관람하겠다는 비율이 48.6%로 전수 상영시 상영관으로 가겠다는 40.8%의 비율보다 7.8% 비교 우위를 가진다. 이는 3D 스테레오스코픽 애니메이션에 대한 욕구가 더 있다는 결과이고, 가정에서 개인 관람 시설을 구축하여 보겠다는 비율이 24.6%로 나타났는데 이는 가정용 3D 스테레오스코픽 관람 장비를 구축하는 비용과 가정용 3D 스테레오스코픽 콘텐츠를 공급 받으려면 적어도 일반 DVD의 두 배의 저장 용량을 가져야 하는 기계적 한계에 의해 블루레이¹⁰⁾가 보편화 되지 않으면 힘들다는 전제를 많이 인식하고 있지 않고 응답한 결과로 보인다. 그러나 결국 3D 스테레오스코픽 콘텐츠에 대해서 긍정적인 응답이 73.2%를 차지하고 있었다. 2D 변환 콘텐츠로 보겠다는 비율이 18.3%로 나타나 3D 스테레오스코픽의 특성을 이해했거나 기존의 불법 콘텐츠 이용 방식으로 콘텐츠 접근을 하겠다는 비율이 많이

9) <http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=200811100060>

워너홈비디오코리아는 국내 DVD 업계에서 시장점유율 1위 기업으로 2006년, MBC와 디지털 사업관련 전략적 협력을 위한 MOU를 맺고, 2007년, iMBC와 다운로드 사업을 시작하는 등 선도기업답게 부가판권시장의 활로를 다각도로 모색해 나갔다.

비디오/DVD 시장에서의 시장점유율 1위를 유지하면서 디지털 유통사업도 적극적으로 전개, 2008년 1월부터는 IPTV 사업자인 하나TV와 계약, DVD와 VOD(Video On Demand, 주문형 비디오)를 동시에 선보이기도 하였다.

10) 소니가 주도한 고선명(HD) 비디오를 위한 디지털 데이터 광 기록 방식 저장 매체이다. 단면에는 25기가바이트, 복면에는 50기가바이트를 저장한다.

감소하는 결과가 보여지며, 아예 보지 않겠다는 비율도 8.5%로 나타나 3D 스테레오스코픽 애니메이션에 대한 거부감도 존재하는 것을 알 수 있었다. 즉, 3D 스테레오스코픽 애니메이션으로의 제작이 저작권 문제에 대한 제작사와 배급사의 타당한 주요 전략임을 알 수 있었다.

다음은 춘천 지역 내 미상영 애니메이션의 존재 이유에 대한 결과로 배급사의 문제가 51.4%로 배급사가 배급을 안하기 때문이라는 인식이 매우 크며, 상영관의 문제가 20.4%로 멀티플렉스만 존재하는 지역 현실에 비추어 배급과 상영의 수직 결합 구조가 궁극적인 애니메이션의 관람 접근권을 제약하고 있다고 인식하고 있었다.

다음은 이러한 미상영을 전수 상영으로 바꿀 수 있는 방안은 무엇인가에 대한 결과인데 배급사가 문제를 해결해야 한다는 응답이 45.1%로 가장 컸고, 관람객이 상영관을 많이 찾아 요구 증대를 하여야 한다는 응답도 29.6%로 높게 나타났다. 이는 수직 결합 구조에 의한 독점적 배급 유통에서 느낄 수 있는 한계점이 인식되고 있다는 결과이고, 배급망의 개선 요구와 병행하여 관람 수요층이 적극적으로 행동해야 한다는 인식이 발생하고 있음을 보여준다.

IV. 결론

본 연구는 멀티플렉스 상영관의 혜택이 전국에서 가장 적은 지역을 대상으로, 멀티플렉스 상영관 이외의 상영관이 존재하지 않고, 영상 콘텐츠의 불법 다운로드율이 가장 높은 계층을 상대로 연구되

었다. 즉, 국내에서 애니메이션 저작권 침해율이 가장 높을 수 있는 환경을 추출하여 그 안에서의 멀티플렉스 상영관의 애니메이션 배급과 상영에 대한 구조적 결합을 찾아내고 그 구조적 결합에 의해 저작권 침해의 정도가 어느 정도 변화가 가능한가에 조사하였다.

연구 문제에 대한 결론은 다음과 같다.

- 지방 멀티플렉스 상영관은 흥행 위주의 블록버스터급 해외 극장판 애니메이션 위주로 상영하고 있으며 이로 인해 지방에서는 상영작의 10% 내외의 상영율을 나타내고 있다. 따라서 흥행 위주의 상영 구조를 가지고 있었다.

- 이로 인해 지방의 애니메이션 관람 수요층은 콘텐츠에 대한 접근성을 제약받는 구조적 한계 내에 존재하고 있으며 이런 상영 구조를 개선하여 모든 상영작에 대한 접근성을 보장 받을 수 있다면 전체 관객 수요 대상 중에서 저작권 침해 범법행위의 비율을 25.3% 정도 감소시킬 가능성이 존재했다.

- 이러한 상영의 구조 문제가 해결된다면 저작권 침해 범법행위를 줄일 수 있고, 합법적인 콘텐츠 접근성을 높일 수 있으며, 3D 스테레오스코픽 애니메이션에 대해서도 관객은 매우 긍정적인 합법적 관람을 요구하고 있다.

다시 말하면, 멀티플렉스 상영관이 전체 상영관 시장을 장악한 지역에서는 흥행성을 기준으로 안정성이 보장되는 상영을 주로 하고 있으며, 배급과 결합한 구조는 이러한 상영 행태를 더욱 쉽게 하게 해준다. 이로 인해 상대적으로 지역적 제한 요소에 묶여있는 지역의 애니메이션 관람 수요는 흥행위주의 제한적 대작 애니메이션에만 접근이 허

용될 뿐 다수의 극장판 상영 애니메이션에 대한 접근의 기회를 박탈당하고 있다. 이러한 구조는 애니메이션 관람 수요층을 저작권 침해의 불법적 콘텐츠 접근으로 내몰고 있으며 애니메이션에 대한 인식 자체를 불법적으로 접근해야 하는 콘텐츠로 만들어 가고 있다.

이러한 범법적 행위로 마니아들과 애니메이션 수요층을 유도시키는 구조적 모순이 현재 우리나라가 표방하고 있는 문화 산업의 현주소이며, 현재 각 지방 도시 들이 문화 산업을 표방하고 핵심 산업으로 부각시키고 있고 춘천 지역 또한 지방 도시로는 전국에서 최초로 애니메이션 산업을 지역 산업으로 추진한 지역이지만 극장판 애니메이션에 대한 접근성은 전국 최저 수준이라는데 그 심각성은 더욱 클 수 밖에 없었다.

즉, 수직 결합 구조의 멀티플렉스 관련 기업은 불법행위 감소를 위해 배급에 유연함을 가져야 하고, 관객은 적극적인 수요를 창출하고 합법적 콘텐츠 접근에 노력하여야 하며, 지자체는 합법적 콘텐츠 접근성의 향상과 더불어 지역 내 구조적 문제에 의해 발생할 수 밖에 없는 불법 행위의 감소를 위해 정책적으로 애니메이션 상영에 대한 보조와 인프라 조성에 힘써야 할 것이다. 이 세 가지 요소가 잘 융합되어야만 애니메이션 산업 발전과 저작권 사범을 줄이는 결과가 나오게 될 것이다.

참고문헌

- 이재영외1, 「미디어 산업의 수직 결합과 기업 전략」, 『정보통신정책연구원 연구 보고서』, 정보통신정책연구원, 2006.12.
- 최영준, 「한국영화 산업에서의 수직 통합과 영화 상영일수 관계」, 『국제경영리뷰』, 제11권1호. 한국국제경영관리학회, 2007.3.
- Hesmondhalgh, David, The Cultural Industries , Sage Pubns, 2007.4.
- Florida, Richard, The Flight of the Creative Class, Perseus Books Group, 2007.3
- Florida, Richard, Cities and the Creative Class, Taylor & Francis, 2004.12
- 영화진흥위원회 2007년도 전국 극장 명부
- 영화진흥위원회 2007년도 전국 멀티플렉스 명부
- 영화진흥위원회 2008년도 한국영화연감 통계
- 영화진흥위원회 2008년 한국 영화산업 결산
- <http://www.cgv.co.kr>
- <http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=200801240191>
- <http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=200811100060>
- <http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=200801240112>
- <http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=200812290113>

ABSTRACT

Local animation structural Problem of screening and infringement copy right : in the centering of Chuncheon area

Seo, Jeong-Soo*, Park, Ki-Bog

This paper researched that consumers who lived in the local small cities have a restricted and insufficient problem to screening the animation film comparing with those of capital area and the other broader local cities. And these kinds of problems caused more serious problems like a infringement of copy right as a result.

This paper calculated and evaluated that the rate possibilities of criminal infringement copy right in supposing that giving the opportunity screening the all of the first-run movies the most highest criminal group in Chuncheon where the worst benefit area in aspect of screening circumstances. As a result of this research, this paper could suggest that the possibility to reduce the criminal infringement of copy right and the necessity of structural reconstruction throughout rebuilding of animation distribution and consciousness of consumers.

Thus this paper try find out the importance of reducing the rate of criminal infringement copy right by reconstruction of structural access of local animation business.

Key Word : Animation, Multiplex, Copyright, infringement

서정수

한림성심대학 영상콘텐츠과 교수

(200-711) 강원도 춘천시 동면 장학리 790

Tel : 033-240-9212

integer@hsc.ac.kr

박기복

강원대학교 영상문화학과 교수

(200-701) 강원도 춘천시 강원대학길 1

Tel : 033-250-8755

parkkibog@kangwon.ac.kr