

만화산업의 발전과 진흥 사례연구 : 한국만화영상진흥원의 리메이크 정책을 중심으로

권재웅, 박승현

목 차

- I. 서론
- II. 문화정책과 문화산업
- III. 부천만화영상진흥원과 리메이크 정책 사업
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

초 록

1990년대 중반이후 한국은 문화산업 혹은 콘텐츠산업으로 불리는 분야에 대한 중요성을, 이 분야를 전담할 수 있는 기구를 설립하고 이를 통해 정책을 시행하는 형태로 구체화해왔다. 특히 문화산업이 지역경제라는 차원에서 중요성 또한 높아지면서 현재 국내에는 지역별로 여러 진흥원들이 운영되고 있다. 그리고 분야별로 보게 되었을 때에는 만화산업에 대한 지원은 다양한 방식과 형태로 꾸준히 이루어지고 있다.

이러한 시점에서 본 논문은 국내의 지역 정책 전담기관이 시행하는 특정 정책 사업에 대한 분석을 하고자 한다. 만화를 통한 문화도시화 정책을 진행하고 있는 부천에서 만화 지원정책을 시행하는 역할을 가지고 있는 부천만화영상진흥원의 명작만화 리메이크 사업에 대해 초점을 맞추었다. 2009년에 첫 시행을 하게 된 정책의 전담자와의 심층 인터뷰를 통해서 정책의 시행과정과 특성들을 살펴보고자 했다.

그리고 원작만화를 활용함과 동시에 이를 기반으로 만들어진 리메이크 작품에 대한 직접적 지원을 함으로서 만화소스의 활용이라는, 새로운 차원의 OSMU 전략이라는 점에서 이러한 리메이크 정책이 가지고 있는 특징 및 함의와 함께 정책의 지속성을 확보하기 위한 방향을 제시함으로써 만화산업의 발전을 위한 사례연구로서의 의미를 가지고자 했다.

주제어: 만화산업, 지원정책, 한국만화영상진흥원(KOMACON), 리메이크, OSMU

I. 서론

1. 문제제기

문화산업(cultural industries)이라는 이름으로 국가가 정책적으로 육성의 의지를 보인 것이 1995년 전후인 것을 감안하면 거의 15년이 흘렀다. 한국에서의 문화산업은 정보통신산업의 활성화와 함께 디지털화가 추구되면서 콘텐츠로서의 가치가 크게 인정받게 되었고 국가에 중요한 영향을 미치는 분야로 자리를 잡게 되었다. 콘텐츠로서의 가치는, 문화산업이라는 어휘가 요즘에는 콘텐츠산업(content industry)이라는 이름으로 바뀌어 사용되는 것만으로도 어느 정도인지를 충분히 짐작할 수 있다. 이러한 콘텐츠에 대한 위상은 다양한 분야의 가치를 높이게 되었고 만화분야도 이 중에서 빼놓을 수 없는 하나로 꼽히고 있다.

한국의 대중문화에서 만화를 빼놓을 수 없다는 것은 누구나 인지하고 있는 사실이다. 콘텐츠산업에 대한 중요성의 강화는 이런 만화의 가치 또한 높여주고 있는 것이 사실이다. 이는 몇 가지 현상을 통해서 이미 확인되고 있다.

첫째 만화출판이 출판 산업에서 차지하는 비중이 높다는 점이다. 세계 최초로 금속활자를 발명한 국가로서 많은 기록을 인쇄물의 형태로 남겨온 한국은 현재 세계 7위의 출판대국으로 인정받고 있다. 그 중에서 총 출판량의 29.9%가 만화라는 사실¹⁾은 만화는 출판시장의 유지와 발전을 위해 무시할 수 없는 기여를 하고 있다는 점을 증명해준다.

둘째로는 만화를 원작으로 하는 콘텐츠의 제작이 계속해서 이루어지고 있다는 점이다. <궁>, <꽃보다 남자>, <외인구단>, <쩨의 전쟁>과 같은 드라마와 함께 <타짜>, <식객>, <올드보이>와 같은 영화라는 형태로 주로 이루어지고 있다. 특히 한국 만화에 제한되지 않고 외국 만화를 원작으로 한 활발한 제작은 만화의 활용은 그 소스의 범위로부터 활용분야까지 무제한적으로 확대될 수 있음을 보여주고 있다.

셋째로는 한국 만화의 수출이 점차 확대되고 있다는 점이다. 세계만화시장은 일본 만화에 의한 주도라는 것이 일반적인 사실이다. 일본만화를 의미하는 '망가'라는 단어가 영어에서 거의 고유명사화하고 있다는 사실이 이를 입증한다. 이러한 일본만화에 눌려있던 한국 만화가 21세기를 전후로 해외에서 점차 인지도를 높여가고 있다. 2002년에 70만 달러에 불과하던 만화 수출액은 2003년 500만 달러, 2004년 600만 달러를 기록함으로써 수출의 성장세를 뚜렷하게 보여주었다.²⁾ 또한 한국문화콘텐츠진흥원 박성식 만화팀장은 "전통적 만화 강국인 미국과 프랑스, 독일 시장에서 한국 만화의 성가가 높아지고 있다"고 말하면서 "프랑스 만화 사이트에선 일본어 발음 '망가(Manga)' 외에 '만화(Manhwa)'도 쓰이기 시작했다"고 소개한 점은 한국 만화에 대한 인식이 어느 정도인지를 보여주는 단적인 예이다. 미국에서는 망가와 만화의 차이를 보여주는 서적이 나오고 있고³⁾, 한편 프랑스에서는 만화 전문 출판

1) 정철현, 2004, p.225.

2) 한국문화콘텐츠진흥원, 2005, p.14.

3) 한국의 만화를 다루는 독자적으로 다루는 경우는 아직 없지만 한국의 만화가 주제로서 다루는 경우가 나타나고 있다. 한국, 중국, 일본의 만화를 같이 다룬 Comic Artists - Asia: Manga Manhwa Manhua (2004), 한국 만화의 드로잉의 특성을 일본 만화와 비교한 Manhwa Mania: How to Draw Korean Comics (2004) 등이 대표적인 예라고 할 수 있다.

사 시베데(SeeBD)가 한국 만화를 전문으로 출판하면서 매출을 5배나 올리고 업계 순위 8위에서 4위로 올라간 사실⁴⁾은 이러한 점을 뒷받침해주는 좋은 예라고 할 수 있다.

그러나 이러한 긍정적인 점이 만화산업과 시장의 발전을 보장해주는 것이 아니다. 과거에 만화는 어린이들이나 즐기는 아동문화로 폄하되었고, 1970년대와 1980년대에 지속되었던 군사문화정권은 만화가 가질 수 있는 사회 풍자 및 비판의 역할을 검열이라는 수단으로 엄격한 제재를 가했다. 또한 대본소 중심의 유통 시스템과 이에 의해 파생된 문하생 중심의 제작 시스템은 자체적으로 시장 규모를 키우지 못하는 문제점을 만들었던 것이다. 그리고 현재에는 웹툰이라는 새로운 만화를 위한 플랫폼이 생겼고 과거보다 판매 시장이 활성화되었지만, 만화산업과 만화시장을 위한 노력은 단순한 시장 경제적 논리로서만이 아닌 정책 논리로서도 지속적으로 지원이 이루어져야 한다.

강점	-우수한 창작인력 -만화의 세계 시장 진출 성공 -각종 교육 프로그램 풍부	약점	-대여 시장의 판매 시장 잠식 -불투명한 유통 구조로 인한 유통 손실액 과다 -정확한 통계 부재 -저작자 보호 제도 미비
기회	-디지털 기반의 멀티미디어 환경도래 -만화에 대한 산업적 가치 재인식 -정부의 적극적 지원 의지 -진흥 중심의 법제도 정착 움직임	위기	-만화에 대한 사회적 저평가 지속 -각종 규제 조항 잔존 -일본 만화의 과잉 유입으로 인한 시장질서 교란 -잡지 폐간 등 창작 입지 축소 -인력 양성 프로그램의 효과성 저조 -만화지망생의 지속적인 감소 추세

표 1. 한국 만화산업의 특성

출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 2005, 18쪽

<표 1>에 나타난 것처럼 '정부의 적극적 지원의지'가 있다는 점과 '진흥 중심의 법제도 정착 움직임'과 같은 모습은 만화산업과 시장의 발전에 긍정적 요소로 작용할 것이다. 이런 시점에서 과연 정부의 적극적 의지가 나타나고 진흥 중심의 정책이 제대로 이루어지고 있는지를 검토해보는 것은 중요하다.

2009년은 한국 만화가 생긴지 100주년이 되는 해로서 만화에 대한 관심이 좀 더 뚜렷하게 나타났다. 또한 만화가들이 주축이 된 협회들은 한국만화100주년위원회를 결성해 한국 만화에 대한 전체적 고찰 및 한국 만화산업을 발전시키기 위한 나름대로의 노력을 시도하기도 했다. 김동화 한국만화100주년위원회 공동위원장이 "만화가들의 문화훈장, 대통령상 수상과 원소스로서 부가가치 높은 산업으로 만화의 부상 등을 통해서 그 변화를 피부로 느끼고 있다"⁵⁾고 말했다 정도로 어느 정도의 변화가 눈에 띄고 있다.

이처럼 정부의 지원과 관련된 부분이 긍정적 요소로 판단되고 만화가 정착한지 많은 시간이 지난 만큼 좀 더 구체적으로 정책에 대한 검토가 필요하다. 즉 정부 차원에서 이루어지는 정책적 지원이 구체적으로 어떤 것들이 현재 시행되고 있으며 만화산업이나 시장에 어떤 영향을 미치고 있는지와

4) 김춘식, 안혜리, 2005년 1월 6일.

5) 한윤정, 2009, p.7.

같은 점들에 대해서 살펴볼 필요가 있다.

본 논문은 이러한 기반에서 이루어진다. 다시 말해 정책적 지원 중에서 주목을 받을 필요가 있는 부분에 대해 구체적으로 검토해보고자 한다. 1990년대 중반 중앙정부는 총 7개 분야의 문화산업 분야를 선정해 이를 지역적으로 배분하였다. 이 7개 분야 안에는 만화와 애니메이션도 포함되어 있었다. 만화를 맡게 된 도시는 부천으로서 이후 계속해서 만화산업을 발전시키기 위한 정책을 시행해 온 것으로 알려져 있다. 만화클러스터로서 선정된 지 약 15년가량이 흐른 현 시점에서 만화영상진흥원은 만화산업 진흥을 위한 새로운 정책을 제시하고 있는데 이런 정책들 중에서 기존의 정책과는 차별화된 것으로 볼 수 있는 리메이크 정책에 대해서 살펴보고자 한다.

2. 연구목적과 방향

본 연구의 목적은 위에서도 잠시 언급했던 것처럼 만화산업에 대한 지원정책의 구체성을 확인하기 위한 것이다. 만화산업이 가지고 있는 중요도와 가치가 인정을 받게 되면서 만화에 대한 인식이 바뀐 것도 사실이다. 그리고 이러한 만화산업과 시장에 대한 정책도 다양한 형태로 제시되고 있다. 이 중에 주목할 필요가 있는 것이 바로 리메이크 정책이다. 리메이크 정책이란 이미 공개가 되었던 과거의 만화를 현대 작가에 의해 새롭게 만들어진 만화에 대해 지원하는 정책으로서 한국만화영상진흥원이 2009년부터 시행하기 시작했다. 이 정책 사업은 현재의 만화를 진흥코자 하는 목적에서 시행되는 정책이라는 점에서는 다른 지원정책과는 차이가 없지만, 이전에 만들어졌던 만화를 원작으로 새로운 만화를 만들어낸다는 점에서 큰 차이가 있다.

이와 같은 만화 지원정책이 등장하게 된 원인과 정책의 시행과 관련된 특성, 그리고 이 정책이 가지고 있는 문제점에 대한 고찰을 통해서 만화산업과 시장을 지원하기 위한 정책들의 방향을 제시해보고자 한다. 따라서 본 연구에서는 그 대상을 정책을 입안하고 시행한 한국만화영상진흥원과 리메이크 정책 자체로만 한정하고자 한다. 이 대상을 통해 우선 리메이크 지원사업의 시행계기와 성격에 대해서 살펴보고, 둘째로 이 정책이 가지고 있는 의미와 문제점을 도출해내고자 한다. 이를 위해 본 연구에서는 한국만화영상진흥원에서 리메이크 정책사업 담당자였던 김태원씨⁶⁾와의 심층인터뷰를 통해 나타난 점들을 기본으로 연구를 진행한다. 정책에 대한 연구는 그 시행주체에 대한 연구와 수혜대상에 대한 연구로 구분해서 볼 수 있다. 본 연구는 대상 정책이 아직 1회밖에 시행되지 않았기 때문에 수혜대상을 통해 정책의 효과나 만족도와 같은 측면을 연구하기보다는 시행주체에 대한 연구를 통해 정책의 진행과정과 성격을 봄으로서 정책자체의 의미와 역할에만 초점을 맞추고자 한다.

II. 문화정책과 문화산업

6) 개인적으로 만화에 대한 애정이 많은 김태원씨는 자신을 '만화대통령'으로 불러주기를 원했다. 본 정책을 개발하기에 앞서 이미 많은 정책 사업에 참여했던 그는 오랜 시간에 걸쳐 개인적으로 축적해놓은 만화자료를 통해서 리메이크 지원책의 필요성을 느끼게 되었던 것이다.

1. 문화정책과 문화산업

정철현은 커닝햄(Cunningham)의 의견을 빌려 “문화정책은 문화활동에 대한 정부의 지원과 간섭에 관한 정책과정으로서 정책형성, 정책집행, 정책경쟁 등을 포함하는 넓은 범위”⁷⁾라고 언급하면서, 문화정책은 학문적 차원에서의 관심도 중요하지만 무엇보다 실제적 차원에서의 접근과 관심이 더 중요하다는 언급을 했다.

이런 점 때문에 문화정책을 정의하는 방법도 “문화의 개념을 분석적으로 규명하고 이에 따라 문화정책을 정의하는 분석적 접근법과, 실제로 정부가 문화정책을 위해 어떠한 일을 하는지를 알아보는 실질적 접근법”이라는 두 가지 차원으로 나누게 된다. 즉, 분석적 접근에서는 인간의 문화적 활동과 연계되는 정책에 대한 정부 혹은 정책과 연관되는 조직의 역할과 기능에 대해서 살펴보는 것이라면, 실질적 접근은 좀 더 세부적으로 들어가서 정책 입안, 집행, 평가와 관련되는 기관 혹은 조직의 활동을 구체적으로 분석하는 방법이라고 할 수 있다.⁸⁾

학술적 이론에 대한 연구와는 거리가 있지만 위와 같은 관점에 기반을 두고 문화정책에 대한 분석을 해야 하는 것은 문화정책은 첫째로 그 효과를 측정하기 쉽지 않고, 둘째로 그 효과가 단시일보다는 장기간에 걸쳐 나타난다는 특성에 기인하기도 한다.⁹⁾ 그러나 문화의 경제발전에 대한 가치가 높아지고 사회복지차원에서 중요도가 강조되면서 문화산업 혹은 콘텐츠산업 정책 분야에 대한 연구도 중요한 이슈로 떠오르게 된 것이다.

문화산업을 위한 정책에 대한 중요성은 두 가지 차원에서 좀 더 강조가 되고 있다. 하나는 문화정책과 관련된 기구 혹은 조직에 대한 것이고, 다른 하나는 문화산업과 지역경제의 발전과 관련된 측면에서이다.

문화산업의 발전은 대체적으로 시장경제의 원리와 같은 경제적 부분에 의한 자발적 발전에 국가적 차원이 더해지는 형식으로 이루어지는 경우가 대부분이다. 그래서 경제적인 지원을 하면서 동시에 문화산업의 기반 구축이라는 기능을 가지는 정책전담기구에 대한 관심은 높아질 수밖에 없다. 특히 지원을 통한 정부의 영향력이 미치는 범위와 같은 부분은 주목할 필요가 있는 주요 분야인 것이다.

두 번째 지역과의 연계차원에서의 문화산업에 대한 연구는 이미 많이 이루어져왔다. 단위기준을 지역으로 설정하는 과정에서 클러스터(cluster)라는 개념을 제시했던 Poter(1998, 2005)에서부터 구체적 사례로서의 분석 연구인 Landry(2005), O'Connor(2005)와 Allard(2007)는 대표적인 사례라고 할 수 있다. 한편, Galloway와 Dunlop(2007)은 ‘문화산업’(cultural industries)와 ‘창조산업’(creative industries)라는 개념의 정의과정에서 나타난 문화산업의 지식경제(knowledge economy)와의 관계설정 속에서는 문화산업의 정책이 국가차원에서뿐만 아니라 지역차원에서의 중요성을 간접적으로 암시하는 부분도 나타나고 있다.

국내 사례 중에서는 본 연구와 직접적인 연관이 있는 부친의 만화중심 도시화를 다룬 임학순(2007)의 연구가 있다. 도시 활성화 전략의 유형으로서 만화도시화에 초점을 맞춘 이 연구는 문화정책

7) 정철현, 앞의 글, p.96.

8) 정철현, 앞의 글, p.124-125.

9) 정철현, 앞의 글, p.148-149.

을 “도시마케팅과 도시경제 발전의 수단으로 인식한다는 점에서 수단적 문화정책(instrumental cultural policy)”라는 주장을 함으로서 문화정책과 지역의 연결성을 다루었다는 점에서 중요하다고 할 수 있다.

이처럼 문화산업과 문화정책에 대한 연구는 정책의 주체와 이러한 정책이 시행된 구체적인 사례를 통한 연구가 중요하지만, 여기에서 더 나아가 정책기관의 사업에 대한 분석에 초점을 맞춘 연구라는 차원에서의 연구는 더욱 필요하다. 왜냐하면, 문화산업의 대상이라 할 수 있는 분야가 점차 확대됨과 동시에 한편으로는 이러한 분야들 간의 융합현상도 미디어 플랫폼의 융합과 함께 진행됨으로서 정책들의 구체화 혹은 통합화가 필요한 시점이기 때문이다.

2. 만화산업 분야 지원정책

문화산업에 대한 정책들의 구체화 혹은 통합화의 차원에서 본 연구의 주제와 결부시켜 볼 때, 우선적으로 검토해야 하는 것은 현재 운영, 혹은 존속하고 있는 만화산업 관련 지원정책이다.

한국만화에 대한 지원정책은 다양한 차원에서 이루어지고 있지만 이를 체계적으로 정리한 것은 최근에 와서이다. 이는 두 가지 이유로 설명될 수 있다. 첫째는 만화산업 분야에 대한 정책이 실질적이고 가시적인 형태로 나타나기 시작한 것은 2000년대 전후라고 볼 수 있기 때문이다. ‘만화산업 진흥 중장기계획’이 2003년부터 시작되었다는 것은 이전에는 체계와 지속성을 가진 정책이 드물었다는 것을 의미한다. 둘째로는 만화산업이 타 분야와 연결되어 시너지 효과를 발생시키는 미디어 크로스적인 모습으로 나타난 것이 역시 2000년대 전후이기 때문이다. 이전의 만화산업은 만화라는 영역으로 한정되었으나, 이제는 만화를 기반으로 다양한 영역으로 확대가 가능해지면서 만화산업에 대한 지원이 중요하다는 것을 인식하게 된 것이다.

정책수행기관인 정부 차원에서 만화산업에 대한 지원정책 현황을 일괄적으로 보여주기 시작한 것은 『2008 만화산업백서』(2009)에서부터였고 『2009 만화산업백서』(2010)의 현황은 큰 차이를 보이지 않고 있다.

만화산업의 발전을 위한 지원관련 항목은 『2009 만화산업백서』(2010)에 따르면 크게 기관, 법, 계획이라는 세 가지 형태로 정리될 수 있다. 첫째 기관의 차원에서 보면 현재 관련 지원정책을 제시 혹은 운영하는 기관을 세 종류로 구분하고 있다. 중앙정부 차원의 한국콘텐츠진흥원의 지원사업과 지방정부 차원의 지원사업, 그리고 관련 협회라는 민간 차원의 지원사업으로 구분된다. 둘째, 법적인 차원에서는 진흥목적, 보호목적, 그리고 규제목적의 법규들이 있다.¹⁰⁾ 셋째, 계획은 중앙정부가 국가전략 산업으로서 시행하는 ‘만화산업 진흥 중장기계획’을 들 수 있다. 2003년부터 2007년까지 1단계로 이미 중장기계획을 시행한 후 현재는 2009년부터 2013년까지에 해당하는 2단계가 진행 중에 있다.

이러한 다양한 차원의 여러 정책들 중에서 본 논문과 연관되는 부분을 살펴보기 위해서는 기관 차원의 지원정책과 중앙정부가 시행하는 중장기계획을 꼽을 수 있다. 지원정책을 시행하는 지방자치

10) 진흥목적의 범으로는 문화산업진흥기본법, 출판문화산업 진흥법, 인쇄문화산업 진흥법이 있고, 보호목적의 범으로는 저작권법, 상표법, 부정경쟁방지법, 온라인디지털콘텐츠산업발전법이 있으며, 규제목적의 범으로는 청소년보호법, 출판문화산업 진흥법, 형법, 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률이 있다. 자세한 내용은 『만화산업백서 2009』(2010) 참조.

단체 수준의 기관으로는 부천만화센터와 서울산업통상진흥원, 서울애니메이션센터가 제시되고 있다. 그러나 여기에 언급된 이 기관들에 대한 것들은 매년 주기적으로 시행되고 있는 지원정책이라기보다는 2008년도에 시행된 여러 형태의 간접적 사업들로서 지방자치단체 차원에서 이루어지는 직접적 지원정책은 보이지 않고 있다.

한편 중앙정부가 시행하고 있는 '만화산업 진흥 중장기계획'의 2단계 세부 사업내용을 살펴보면 크게 네 가지 추진과제가 있다. ①만화의 문화가치 제고, ②만화창작역량강화, ③만화 유통구조 개선과 시장 현실화, ④라이선싱 비즈니스 활성화이다.¹¹⁾ 이 네 가지 과제를 중심으로 5년간 총 1,425억 원의 예산을 투입한다는 계획에서 지방정부 차원의 정책과 직접적인 연관을 가지고 있는 것은 없다고 할 수 있다. 대신 간접적인 형태로는 '만화의 문화가치 제고'에 만화지원종합 공간 조성(인프라 및 지원의 집적화)이라는 사업과 역시 이 과제에 포함되어 있는 전문 페스티벌 개최 및 우수만화 수상이라는 항목 정도를 언급할 수 있다. 왜냐하면 지방의 특정 지역이 직접적으로 언급된 것은 이것들뿐이기 때문이다.

이처럼 현재 운영되고 있는 정책들을 통해서 알 수 있는 것은 첫째 중앙정부가 주도하는 정책들이 중심이 되지 지방정부 차원의 것들은 그다지 큰 의미를 가지고 있지 않는 것으로 판단되고 있다는 점이다. 둘째로는 지방정부 차원에서 지원사업을 운영하는 정책운영기구가 3곳 밖에 되지 않고 그나마 2곳은 서울에 위치하고 있다. 즉, 실질적으로 지방 차원에서 만화산업에 대한 정책을 운영하는 곳은 부천밖에 없다고 할 수 있다. 이러한 현실 속에서 볼 때 지방에 위치한 정책관련기구가 중앙정부의 정책과는 별도로 직접적 지원정책을 운영한다는 것은 고찰해 볼 의미가 있다는 것을 알려준다.

III. 한국만화영상진흥원과 리메이크 정책 사업

위에서 언급한 것처럼 만화산업에 대한 중요도가 중앙정부 차원에서 운영하는 여러 정책과 과제라는 형태를 통해 인정받고 있으나, 지방정부 차원에서 이루어지는 정책에 대한 검토나 고찰은 아직 부족한 편이라고 할 수 있다. 따라서 지방 차원의 정책시행기구가 어떤 과정을 통해 어떤 정책을 운영하고, 어떤 역할을 하면 어떤 의미를 가지고 있는가를 살펴보는 것은 현 시점에서 필요하다고 할 수 있다. 한국만화영상진흥원의 리메이크 정책에 대한 연구는 이런 근거에서 이루어진다.

1. 한국만화영상진흥원의 설립과 역할

콘텐츠로서 각광받기 시작한 만화 분야에 대해 지원정책을 시행해온 곳은 부천의 한국만화영상진흥원 (Korea Manhwa Contents Agency: KOMACON)이다.¹²⁾ 1999년 프랑스의 만화도시인 앙굴렘을 벤치마킹해서 부천을 만화도시로 육성하고자 하는 정책의 일환으로 설립된 부천만화정보센터(Bucheon Cartoon Information Center)가 그 전신이다.

11) 한국콘텐츠진흥원, 2010, p.405

12) 이하 KOMACON으로 표기한다.

부천이 만화도시 정책을 펼치게 된 것은 부천지역의 사회경제적 맥락과 많은 관계가 있다. 부천은 만화도시 정책을 시행하기 전, 제조업 기반의 경제가 쇠퇴하면서 도시의 이미지가 어둡고 낡았다는 부정적 이미지가 강해지게 되었다. 이러한 도시의 발전을 위한 새로운 전략으로 선택된 것이 바로 문화산업을 기반으로 한 도시의 성격전환이었던 것이다.¹³⁾

1995년 지방자치제의 실시는 부천시의 이러한 변화의 움직임에 도움이 되었고 1998년 12월에 KOMACON의 전신인 부천만화정보센터가 설립되었다. 부천만화정보센터의 설립목적은 첫째로 출판 만화의 진흥을 통한 한국 만화산업의 발전, 둘째로 만화예술 진흥을 통한 만화문화의 저변 확산, 그리고 마지막으로 만화진흥을 통한 만화도시 부천의 이미지 제고라고 제시되고 있다. 이러한 점 때문에 부천만화정보센터는 첫째로 만화를 문화산업 관점에서 접근한다는 점과, 둘째로 지역 활성화의 관점에서 만화를 활용한다는 점에 대해 자체적으로는 높은 평가를 하고 있다.¹⁴⁾

임의단체 (voluntary association) ¹⁵⁾	1998-2000	1998.12 부천만화정보센터설립 1999.09 창작지원실 개관 2000.02 만화정보관 개관(현 만화도서관) 2000.12 만화규장각 사업 개시
사단법인 (corporation) ¹⁶⁾	2000-2005	2001.01 사단법인 출범 2001.03 만화규장각 온라인 서비스 실시 2001.05 한국만화박물관 개관 02.04 부천만화산업종합지원센터 개관
재단법인 (foundation) ¹⁷⁾	2006-현재	2006.01 국제만화가대회 사무국 개소 2006.03 재단법인 출범 2008.02 문화산업진흥지구 지정 2009.09 한국만화영상진흥원 개원

표 2. KOMACON의 변화과정

출처: 한국만화영상진흥원, 2009, 39쪽을 정리

부천만화정보센터가 현재의 KOMACON으로 변화되어 오기까지의 과정을 살펴보면 표 2와 같이 단체의 성격에 따라 세 단계로 변천해 왔음을 알 수 있다. 처음 설립당시에는 임의 단체로 설립되었으나 2001년에 사단법인으로 변경되었으며, 2006년부터 재단법인으로 운영되고 있다.

이와 같은 변화를 하게 된 이유는 바로 만화산업에 대한 지원전담 기구로서의 성격을 강화하기 위한 것이라고 볼 수 있다. 임의단체로 시작하는 시기는 부천시의 지원에 의해 만화산업을 도시의 사업으로 육성시키기 위한 단체로 시작했지만 그 기반을 갖추는 단계로서 정책수행기구의 초기모습을

13) 임학순, 2007, p.271

14) 한국만화영상진흥원이 만화도시로서의 부천과 한국만화영상진흥원의 움직임을 정리한 『변화와 도전의 시간들』에 제시된 내용을 요약한 것임.

15) 단체원 전부의 의사로 설립하여, 국가가 그 설립을 인가한 공동 단체

16) 법률에 의하여 법률적인 권리와 의무의 주체로 인정을 받은 단체

17) 일정한 목적에 바친 재산을, 개인 소유로 하지 아니하고 독립된 것으로 운영하기 위하여 법률적으로 구성된 법인. 비영리 법인만 인정되며 학교 법인, 종교법인 따위가 있다.

보여준다고 할 수 있다. 두 번째 단계인 사단법인 시기는 부천만화정보센터의 역할과 정체성에 대한 확인단계로 볼 수 있으며, 세 번째 재단법인 단계는 정책집행을 위한 기관으로서의 완성단계라고 할 수 있다.¹⁸⁾

2. KOMACON의 업무

KOMACON의 사업에 관해 살펴보면 크게 네 가지 형태로 분류될 수 있다.¹⁹⁾ 첫째는 만화인프라 조성으로서 만화박물관, 만화도서관, 만화규장각의 설립을 통해 다른 지역과는 차별되는 기반을 만들기 위한 것이라고 할 수 있다. 둘째는 만화문화진작이라는 목표에 따라 진행되는 업무들이다. 부천국제만화축제 (Bucheon International Comics Festival: BICOF)와 소재만화갤러리와 들리거리축제와 같은 생활만화공간화, 그리고 우수인재발굴 교육을 위한 전국학생만화공모전, 만화스토리공모전 등의 개최, 그리고 만화교육프로그램운영이 대표적인 예라고 할 수 있다. 셋째, 만화산업진흥을 위한 업무들로서 부천만화창작스튜디오의 운영, 우수만화동인지 출판 지원사업이나 기전문화원형 만화창작화 사업과 같은 창작 및 출판 지원사업, 만화문화콘텐츠 전문투자조합의 결성, 문화산업진흥지구 지정과 같은 업무들이 이에 해당된다. 마지막으로 국제교류협력 및 시장 진출을 위한 사업들로서 세계만화가대회 (International Comic artist Conference)의 개최, 국제만화가대회(ICC) 사무국 개소, 해외 교류-국제 전시회 및 포럼 참가 및 해외시장개척을 위한 안후이 합작사업과 같은 것들이 이에 해당된다.

일반 지원 프로그램	사업 지원 프로그램
<ul style="list-style-type: none"> -만화전문 투자펀드를 통한 우수 프로젝트 투자지원 (심사를 통한 선별 지원) -국내외 전시회, 로드쇼 참가 등 마케팅 지원 -입주사 작품 대중화 지원 (작품 발표회, 시사회 등 지원) -우수 프로젝트에 대한 홍보 지원 -정부 및 지자체의 중소기업 지원 프로그램 연계 및 알선 지원 -재단의 현재 사업 중 일부 파트너십에 의한 전략적 지원 프로그램 개발 	<ul style="list-style-type: none"> -명작만화 리메이크 제작지원 및 상품화 지원 -기능성 만화콘텐츠 개발 지원 -웹 연재 목적의 창작만화 제작 지원 -출판만화의 뉴미디어 유통 플랫폼 구축 및 활성화 지원 -신개념 출판만화잡지 개발 및 발간 지원 -OSMU를 위한 원작 만화콘텐츠 개발 지원 및 프로모션 지원 -만화콘텐츠 자산관리 시스템 구축 지원 -만화저작권리 기반 2차 상품 개발 지원

표 3. KOMACON의 지원프로그램

이러한 다양한 업무들 중에서 중요하게 살펴봐야 하는 것은 바로 만화산업진흥을 위한 업무들로서 정책입안을 통한 사업지원이 되는 부분이라고 할 수 있다. 이 안의 지원정책들은 두 가지 형태로 분류될 수 있다. 하나는 일반지원프로그램이고 다른 하나는 사업지원프로그램이다. 일반지원프로그램이란 만화산업과 연관된 기반을 지원하고 육성하기 위한 것들이다. 만화산업이 부천을 통해서 발전할

18) 정책집행기구의 법인으로서의 성격 변환에 따른 차이점은 본 논문과는 별도로 분석을 해 볼 필요가 있는 부분이고 이 논문의 주제와는 직접적인 연계는 적기 때문에 이에 대한 논의는 배제한다.

19) 『변화와 도전의 시간들』에 언급된 사업 항목을 기준으로 정리함.

수 있도록 기반으로 간주될 수 있는 분야 쪽에 주로 지원하는 것이다. 예를 들어 지원 프로그램의 개발이나 부친 내 입주한 만화관련 기업들의 대중화를 위한 여러 이벤트 지원, 그리고 기업차원의 지원 프로그램 제공 등이 해당된다. 반면 사업지원프로그램은 만화제작자체와 관련된 지원을 의미한다. 즉, 일반지원이 간접적 지원이라면 사업지원은 직접적 지원이라고 할 수 있다.

사업 지원 프로그램에 속하는 정책들은 만화자체에 대한 직접적 지원과 함께 만화가 수익성을 극대화할 수 있도록 파생사업에 대한 지원을 하는 것들이다. 즉 사업지원 프로그램도 그 지원방법에 따라 두 가지 형태로 구분할 수 있다. 하나는 만화소스 자체에 대한 지원이고 다른 하나는 만화소스가 활성화될 수 있는 방안에 대한 지원이다. 이와 같은 두 가지 방향에서의 지원은 문화산업이 OSMU(One Source Multi-Use)로서의 가치를 인식하고 이를 통한 유사 산업분야의 동반발전 및 원 소스가 되는 분야의 자체 수익성을 높이기 위한 정부의 원칙에 기반을 둔 것이라고 할 수 있다. 이러한 만화산업과 진흥을 위한 직접적인 지원책 중에 하나가 바로 리메이크 정책이다.

3. 리메이크 정책

리메이크 정책은 2009년도부터 시행된 정책으로서, 기존에 공개가 되었던 과거의 만화를 현대에 와서 새롭게 만든 만화에 대한 지원책이다. 리메이크란 개념은 영화와 같은 영상콘텐츠 분야에서 기존의 소재를 바탕으로 새롭게 만들어 본다는 차원에서 이미 많이 등장했던 것이지만 만화 분야에서는 거의 처음이다.

이번 지원을 통해서 약 16개의 작품이 지원을 해서 총 4개 작품이 선정이 되었는데 이는 아래의 <표 4>와 같다.

제목	작가	출판사	연재기간	횟수
로봇빠찌	김상욱	한국데이터하우스	2009.6.14 - 2009.9.27	16
번개기동대	글:박성진/그림:임성훈	씨엔씨 레볼루션	2009.6.4 - 2009.9.24	17
번테기스	김경호	보리별	2009.5.13 - 2009.9.2	33
진진돌이 에블루션 ²⁰⁾	글:김기정/그림:윤종문	매직북	2009.6.5-2009.9.4	14
			2009.10.9-현재	33(진행중)

표 4. 2009년 리메이크 작품 현황

1) 시행계기 및 사업의 목적

리메이크 정책은 중앙정부의 지침에 따라 시행된 것이 아니다. 정책의 시행은 만화영상진흥원에서 지원사업을 담당하고 있는 실무자의 개인적 의견에서 시작된 것이다. 리메이크 지원책을 최초로 구상해서 실현한 김태원씨에 의하면 이러한 정책을 시행하게 된 계기는 개인적 취향의 영향이 컸던 것을 알 수 있다. 리메이크된 만화 작품이 이미 만들어진 것이 있었지만 배금택의 “황제의 숲”²¹⁾을

20) 네 편의 리메이크 작품 중 유일하게 시즌2로 계속 연재가 진행 중이다.

21) 오래된 만화 팬이라면 배금택 선생의 “황제의 숲”이라는 만화를 기억하고 있는 사람들이 있을 것이다. 운명이 엇갈린 형제의 대결을 그린 축구만화로써, 주인공이 서서히 파멸해 가는 과정을 그린 비극의 이야기로 독자들에게 강렬한 인상을 주었던 만화이다. 그 “황제의 숲”을 배금택 씨의 문하생이었던 조재호씨가 현대적인 감각으로 새롭게 리메이크한 만화가 바로 이 “폭주기관차”이다.

수석작가였던 조재호가 “폭주기관차”라는 작품으로 리메이크를 했었다. 성서를 모티브로 해서 요즘 추세에 맞춰 형제의 이야기를 축구로 풀었던 이 작품을 보면서 리메이크 작품의 필요성을 느끼게 되었고 이를 활성화하기 위한 방안으로 지원사업을 제시하게 되었던 것이다.

개인적인 차원에서 제시된 지원책이지만 그 목적은 매우 뚜렷한 방향성을 가지고 있다. 김태원씨는

...제대로 된 작품을 개발해보자는 생각에서 선생님들도 도와드리고 작가들도 발굴하고 출판사의 시장 활성화 방안으로 사용할 수도 있기 때문에...

라고 언급했는데 이는 리메이크 사업을 하게 된 기본 목적은 첫째로 작가 발굴, 둘째 작품 발굴, 그리고 셋째로 원로 작가들에 대한 라이선싱 계약을 통한 지원으로 정리될 수 있다. 이는 2010년 지원사업 설명회를 통해 제시되었던 지원사업 프로그램들 중에서 명작만화 리메이크 사업의 목적에서도 확인된다.

지원프로그램	지원대상	지원내용
투모로우 애니스타 제작 지원	-만화가 및 애니메이션 제작사	-작품 당 1천만 원 이내 지원 -네이버와 투니버스에 웹툰 연재 지원 -인기작을 선정하여 파일럿 애니메이션 제작 지원 및 투니버스 방영 -네이버, 투니버스를 통한 광고 및 프로모션 지원 -웹툰 신규작품 기획 및 작가 선정
경기 지역 문화 소재 만화콘텐츠 개발	-지역 역사, 현대 문물을 소재 만화 -출판사, 기획사, 만화가	-단행본 3권 기준 최대 1억원 지원 -일간지/포털 연재 지원, 경기체전/BICOF 전시
G-Toon 창작만화지원사업	-OSMU 위한 창작만화 -출판사, 기획사, 만화가 등	-작품당 최대 5천만원 지원 -우수매체 연재 지원/BICOF 전시 -연재 완료 후 2차 사업화 지원
어린이 순수창작만화제작	-어린이 순수 창작만화 콘텐츠 만화가	-작품당 최대 2천만원 지원 -출판사의 제휴를 통해 폭넓은 유통망 확보, BICOF 전시 -출판사를 통한 프로모션 지원
웹툰스타 콘테스트-시즌 3	-12부작 미발표 웹툰 작품 -웹툰 창작자	-12회 연재 분량의 웹툰에 대해 작품당 최대 1천만원 지원 -Daum 만화속세상 연재 및 해외 매체 연재를 위한 번역 지원
명작만화 리메이크	-과거 연재, 출판된 만화작품을 모티브로 한 리메이크 작품 -만화가, 출판사, 기획사	-만화창작 원고료 및 매체 사용료, 단행본 제작비용 및 초판인세 지원 -우수매체 연재 및 단행본 제작, 2차 저작권 사업

		연계 추진
가능성 만화 제작	-교육, 정보제공 목적 기능성만화콘텐츠 -만화가, 만화기획사 등	-만화창작 원고료 및 매체 사용료 지원 -우수 매체 연재를 통한 작품 프로모션 진행
1인 창조기업 만화출판지원	-웹툰 또는 미출판 만화 -개인 만화창작자, 기획자	-단행본 1권 300부 기준 최대 2,500천원 이내 지원 -편집, 인쇄, 제작, 유통 전담회사와 파트너십을 체결하여 원스톱 지원
해외 온라인 유통 지원	-웹툰 창작자 및 관련기업	-유럽 다국어 포털 사이트와 사업 제휴 통해 국내 웹툰 유/무료 서비스 제공 -현지 대형 미디어 기업과의 연계로 출판 및 부가사업 유도
우리만화 해외 현지화 지원	-해외진출 가능성이 높은 만화 -만화작가 및 산업전문가	-해외 현지 시장반응 조사 위한 번역 가이드북 제작지원 -현지 시장 조사 위한 만화산업시찰단 구성 -우수작가 해외진출 창작활동 지원
만화·애니 해외 공동제작 프로젝트 개발 지원	-해외 공동제작 프로젝트기획중인 만화 또는 애니메이션 기업	-수출형 콘텐츠 기획, 개발비용 중 일부 지원
우수 출판만화의 디지털화 및 유통	-만화 저작권자 및 관련 기업 등	-만화원고, 도서의 디지털화 지원 --만화 작품의 전송권료 지급
제6회 부천만화스토리공모 전	-기획 개발 역량을 지닌 스토리 텔러	-만화창작 가능 미발표 순수창작물 -작품내용 및 장르: 자유 -당선작: 시상, 매체 선정 및 연계

표 5. 2010년도 만화영상진흥원의 만화/애니메이션 지원프로그램

출처: 2010 콘텐츠분야 지원사업 설명회

위의 <표 5>에서도 보이는 것처럼 만화영상진흥원은 다양한 지원사업을 만화에 집중시키고 있는데, 대부분의 사업들이 사업성을 강화할 수 있는 방향으로 만화를 키우기 위한 목적에서 지원책을 제시하고 있다. 즉 만화 출판만으로 산업과 시장을 키우던 시기와는 달리 만화를 영화, 드라마, 애니메이션과 같은 다양한 분야의 소스로 활용분야를 넓힘으로서 이를 통한 산업과 시장의 활성화를 유도하고 있는 셈이다.

명작만화 리메이크 사업도 같은 맥락에서 볼 수 있다. 뒤에서도 언급이 되겠지만 리메이크 지원 사업도 만화의 활성화를 위해 발굴된 리메이크 작품을 OSMU 차원에서 웹툰, 애니메이션 등과 같은 다양한 분야로의 진출을 유도하려는 목적을 가지고 있다.

하지만, 다른 지원사업과 달리 기존의 소스를 활용한다는 점은 많은 차이가 있는 부분이다. 기존에 이미 알려진 작품의 스토리를 이용함으로써 사업적 위험도를 낮추고 동시에 기존의 작품을 활용하면서 새로운 작가를 발굴해낸다는 목적은 다른 나라에서도 볼 수 없는 사례라고 할 수 있다.

2) 리메이크 정책의 운영

최초로 시행되는 이 정책 사업의 진행과정을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 선정기준

리메이크 대상이 되기 위한 작품의 시기를 결정하는 부분에 있어서는 만화잡지가 활성화되기 시작한 초기를 대상으로 하는 것으로 결정했다. 1990년대에도 다양한 만화잡지가 있기는 하지만 세대의 변화가 이루어지기 이전이기 때문에 1990년대 이후는 배제하고 1990년대 이전의 작품만을 대상으로 하고 있다. 즉, 1980년대 이전에 출판되었던 여러 아동 잡지에 연재되었던 만화들을 주로 대상으로 삼았다고 할 수 있다. 1980년대 이전까지는 『어깨동무』 22), 『새소년』 23), 『소년중앙』 24), 『소년생활』 25)과 같은 잡지26)들이 주류를 이루었고 1980년대 들어서는 어린이 잡지라는 성격보다는 만화 잡지라는 성격이 더 강한 『보물섬』 27)이 발행되면서 이 만화가 유통될 수 있는 매체로서 큰 역할을 하였다. 그러나 이러한 잡지들이 1990년대에 사라지기 시작하면서 만화를 유통시킬 수 있는 창구가 막히게 되었고 만화산업의 위축을 가져온 또 하나의 계기가 되었다. 이러한 이유가 있기 때문에 선정기준을 이 당시까지 발행되었던 만화들을 리메이크 대상으로 고려하고자 했던 것이다.

(2) 심사위원

리메이크 작품에 대한 심사를 위한 심사위원단은 이번이 처음이기 때문에 주로 초빙을 통해서 이루어졌으며 이들은 모두 기존의 작품들에 대해 이미 접한 기회가 있었거나 공모에 참여한 작품들에 대해 이미 알고 있는 사람들로 구성되었다. 이 중에는 웹툰을 활성화하고 있는 포털 중의 하나인 네이버의 만화담당자도 포함되어 있었다.

(3) 예산

리메이크 지원작에 대해서는 한 작품 당 최대 4,000만원까지 지원을 하는 것으로 되어있다. 결국 4 작품에 대해 총 1억 6,000만원을 지급하는 것으로 정해져 있다. 이는 기본적으로 인쇄비 1,000만원과 제작에 관련된 비용 3,000만원으로 정해져 있다. 이러한 비용의 사용설정을 하게 된 이유를 살펴보면 다음과 같다.

22) 아동 대상 잡지로서 1967년 1월에 창간되어 1987년 5월까지 발간되었다.

23) 1964년 4월에 창간된 어린이 잡지로 1989년에 폐간되었다.

24) 1969년 1월에 창간하여 1994년 9월에 폐간하기 전까지 발행했던 어린이 잡지이다.

25) 소년생활은 1975년 12월에 창간된 어린이 잡지로서 1970년대에는 『새소년』, 『소년중앙』, 『소년세계』, 『어깨동무』와 함께 5대 아동종합지로 불렸다.

26) 이와 같은 어린이 잡지들에 대해 김대홍은 다음과 같이 정리해 놓고 있다. “1982년 10월 『보물섬』이 창간되기 전 60~70년대 아동 만화의 주류는 『소년중앙』, 『새소년』, 『어깨동무』 3종의 잡지였다. 『소년세계』, 『소년생활』 등도 있었지만 이들의 경쟁상대가 되지 못했다. 1964년 5월 대한교과서 주식회사가 파내고 아동문학가 어효선이 편집을 맡은 『새소년』이 가장 먼저 창간됐고, 67년 『어깨동무』가 육영수 여사에 의해 만들어졌다. 육영수 여사가 타계한 뒤에는 박근혜 전 한나라당 대표가 맡아 운영했는데, 당시 발행부수 15만을 기록할 정도로 인기가 높았다. 그러나 가장 인기가 높았던 것은 1969년에 창간된 『소년중앙』이었다. 이들 3종의 잡지는 만화 외에도 문예와 교양, 과학과 탐험, 소설 등 다양한 읽을거리를 다뤘다. 80년대 만화로만 꾸며진 월간 『보물섬』이 창간되면서 선풍적인 인기를 모으기 시작했고, 이들 잡지들은 이후 경영난으로 모두 문을 닫았다. 1987년 5월 『어깨동무』가 중단된 뒤, 83년 12월 15일에 창간된 『소년경향』이 88년, 『새소년』이 89년 5월 25주년 기념호를 끝으로 중단됐다. 『소년중앙』이 94년 9월에 문을 닫고, 월간 『보물섬』도 주간지와 경쟁에서 밀려 96년 폐간됐다.” 오마이뉴스, 2004년 5월 8일.

27) 재단법인 육영재단에서 펴낸 1980년대의 월간 만화 잡지로서 1982년 10월에 창간해서 1996년까지 발간되었다.

책을 내는 경우를 기본 목적으로 하고 있기 때문에 선정된 작품이 인쇄를 하기 위한 비용을 25%인 1,000만원으로 설정하고 나머지 75%인 3,000만원은 리메이크 작품에 필요한 모든 제반 비용을 지원해주는 것으로 하고 있다. 즉 원자료, 편집비(편집에 필요한 인건비), 원고료, 취재가 필요한 경우 취재비(사진촬영, 자료 구입 등) 등을 고려하고 있다. 이 중에서 특이한 점은 취재비이다. 기존에는 만화 작품을 제작하는데 있어서 취재비를 산정한다는 개념이 국내에는 없었다. 이러한 부분에 대해 고려한 것은 일본식 만화 제작 문화에 대한 벤치마킹이라고 할 수 있다.

이와 같은 비용 규모의 선정은 만화 제작자가 실질적으로 가질 수 있는 부분을 최대한으로 하고자 하는 목적에 기반하고 있다. 즉 편집비용을 너무 높이면 만화를 제작하는 사람에게 직접적으로 들어가는 부분이 작아지는 것을 사전에 막으려는 차원인 것이다. 이와 같은 고려를 하게 된 것은 기존의 만화 제작 환경을 벗어나고자 하는 의도 때문이다. 만화 작가들이 작품에만 전념할 수 있도록 수입의 가이드라인을 설정해 놓음으로서 만화를 제작하는 작가들에 대한 비중을 높이려는 취지인 것이다. 그렇기 때문에 이 부분은 리메이크 지원사업에 대한 공고가 나갈 때부터 알렸던 것이다.

(4)원자료

원자료에 대한 문제는 이번 리메이크 지원사업을 통해 새롭게 강조되기 시작한 부분이라고 할 수 있다. 기존 한국에서의 만화 제작 환경은 만화 제작자에 대한 인식이 낮았고 만화 작품에 대한 가치도 높게 평가되지 못했다. 특히 1970년대와 1980년대에 사회 풍자와 비판을 다루는 만화에 대한 검열이 심했던 시기에서는 만화 작품의 가치라는 언급조차 없던 시기였기 때문에 이 당시의 많은 작품이 남아 있지 못하기도 하다.

그렇기 때문에 만화를 제작한 작가들조차 자신들의 작품이 가지는 가치를 원자료나 저작권과 같은 형태로 최소한의 가치 평가를 받아야 한다는 인식을 하지 못했고, 이는 21세기가 오는 시기까지도 지속되었다.

리메이크 지원사업을 하는 진흥원측에서도 이러한 부분에 대해 선행이 되는 것을 찾을 수 없기 때문에 자체적으로 설정해야 했고, 인쇄비를 제외한 예산인 3,000만원의 10% 정도에 해당하는 300만원 정도를 리메이크 대상이 된 작품의 원작자에게 주었다. 즉, 수익기준이 아닌 최초 설정 예산을 기준으로 지급한 것이다. 이들의 저작권을 인정하는 동시에 리메이크한 작품이 좋지 않은 성적을 기록하게 될 때 원작에 대한 이미지의 손상을 보전해주는 차원에서 지급했던 것이다.

(5)연계사업

리메이크 지원사업을 하게 된 가장 큰 이유 중의 하나는 리메이크 사업을 통해서 연계사업 부분에서도 사업적 성공의 가능성을 찾아보고 최대한 다양한 분야로의 확대를 추진하는 것이었다. 원 소스에만 멈추지 않고 계속된 수익 창출 루트를 개발함으로써 만화의 중요도를 확인하고자 함과 동시에 만화 산업이 자생할 수 있는 소득수단을 좀 더 확대시키고자 하는 목적에서이다.

하지만 여기에서 중요한 것은 리메이크 작품 자체가 바로 OSMU의 사례가 된다는 점이다. 기존의 원작을 원 소스로 감안해서 2차 단계로 리메이크, 3차 단계로 출판, 그리고 다음 단계로 그 이외의 다양한 분야를 설정한 것이다. 또한 3차 단계의 출판은 책이라는 오프라인 출판과 함께 웹툰이라는

온라인 출판으로 나타나게 된다. 결국 이번 리메이크 작품들은 모두 2차 단계를 최초로 시행한 것들이고 이 네 작품 모두 출판과 웹툰까지 모두 이르게 된다.

4. 명작만화 리메이크 정책의 특성과 함의

명작만화 리메이크 정책의 특성에 대한 검토에 있어서 가장 중요하게 생각해야 할 부분 중의 하나는 리메이크는 OSMU의 또 다른 형태로서 기능을 하고 있고, 리메이크 정책은 이러한 OSMU를 지원하는 정책이 된다는 점이다. 미디어 믹스로도 불리는 OSMU의 중요성은 이미 오래전부터 강조되어 왔고 1990년대 중반부터 강화된 문화산업은 이 부분을 가장 중점적인 사항으로 간주해왔다.

만화산업의 OSMU도 다른 문화산업 분야만큼 강조되어왔고 미국과 일본을 중심으로 한 해외사례 분석도 지속적으로 이루어져 왔다. 예를 들어, 만화의 대표적인 OSMU 사례로 평가되는 마블엔터프라이즈의 스파이더맨은 출판으로부터 텔레비전 애니메이션, 영화와 같은 영상형 콘텐츠 분야는 물론 각종 쇼와 이벤트, 뮤지컬, 테마파크 건설, 도시마케팅 (뉴욕시의 상징, 스파이더맨), 더 나아가 영화 스튜디오 설립²⁸⁾으로까지 이어지는 다각적 사업의 전형적 모습을 보여주고 있다.

리메이크 정책 지원사업도 이 부분에 의도를 두고 있다. 즉, 원작²⁹⁾을 1차로해서 리메이크 작품은 2차, 출판은 3차, 애니메이션이나 피규어 같은 캐릭터 등의 나머지 분야는 그 이상이라는 염두를 두고 시작했던 것이다. 김태원씨에 따르면 이런 점을 처음부터 고려하면서 처음에는 파일럿 프로그램으로서 두 작품을 선정해 보려고 했으나, 이 정책에 대한 긍정적 반응이 주변에서 확인되면서 네 작품으로 확대된 것이다. 또한 이번에 선정된 작품 중에서 시즌 2까지 연재를 진행 중인 진진돌이는 2009년 연말에 MOU 계약을 통해 애니메이션을 만들기로 결정하고 시나리오 작업을 진행함으로써 출판단계 이상의 OSMU 사례를 만들었다. 그러나 이러한 과정에 KOMACON은 참여하지 않는다. KOMACON은 리메이크 과정까지만 권리를 일부 가지는 것이고 이후의 단계는 모두 해당 작품의 작가와 출판기획사가 진행을 하도록 한 것이다.

리메이크를 OSMU의 한 단계로 본다면 원작만화에 대한 OSMU는 이미 이루어진 셈이다. 그리고 이 리메이크 작품들이 모두 책으로 출간되었기 때문에 3차까지도 이루어졌고 그 이후의 단계도 이번 첫 지원사업을 통해 나올 수 있게 되었다는 점에서 어느 정도의 긍정적 평가를 받을 수 있게 된 것이다.

하지만, 이번 리메이크 작품 지원사업이 우선적으로 신경 쓰려고 했던 부분은 바로 작품 자체를 활용할 수 있는 기회를 최대한 활용하는 것, 즉 출판과 웹툰 분야라고 할 수 있다.³⁰⁾ 특히 웹툰 분야는 현재 한국의 온라인 기반과 온라인 문화 환경을 감안한다면 매우 중요하다. 이와 같은 웹툰을 강조하는 것은 몇 가지 이유가 존재하고 있다.

28) 채지영, 2007, pp.28-32.

29) 원작에 해당하는 작품들이 OSMU를 시도하기도 했다. <로봇빠빠>의 원작인 <로봇찌빠>는 디지털 애니메이션으로서 30분짜리 26편이 제작되어 KBS를 통해 방송 중에 있다. 만화 원작이 약 30년 전에 공개된 것이기에 약간의 수정이 있기는 하지만 주제와 캐릭터의 성격, 그리고 디자인 등은 원작을 그대로 살리고 있다. 그러나 이와 같은 사례는 매우 드문 경우라 할 수 있다.

30) 웹툰은 기술적 발전은 최근에도 나타나고 있다. 웹툰 캐릭터를 3D화하여 모바일 시장의 콘텐츠로서 활용하려는 움직임을 보여주고 있다. (한윤정, 2010, p.25). 한편, 포털 연재 웹툰 중의 하나는 웹툰니메이션이라는 이름으로 플래시 형식을 도입하기도 했다.

첫째, 우리나라만큼 웹툰이 인기를 끄는 나라는 없다는 점이다. 이는 에세이툰이라는 형식으로 인터넷을 통한 만화의 보급이 다른 국가에 비해 빠르게 이루어졌다는 것에서 비롯된다. Jae-Woong Kwon(2005)은 웹툰이 등장하게 된 것은 블로그의 등장과 연계가 있다고 하면서 인터넷을 통해 제시되는 다양한 웹툰 중 비상업 적이며 개인적인 내용들을 담고 있는 것이 에세이툰이라고 언급했다.³¹⁾ 이와 같은 다른 나라에서는 보기 힘든 개인화된 에세이툰과 같은 만화작품의 활동이 결국 한국에서 웹툰을 활성화시켰다는 것이다. 특히 2008년도부터 만화 유통에 있어서 온라인 포털사이트가 차지하는 비중이 늘어나고 여러 주요 포털사이트들이 만화 연재 서비스를 확대하면서³²⁾ 웹툰의 인기는 더욱 오르게 된 것이다.

둘째로는 초고속 인터넷의 보급률 때문이다. 20세기 후반에 겪게 되었던 국가차원의 경제적 위기는 이를 극복하기 위한 새로운 산업 분야로서 정보통신분야를 선택하게 되었고, 컴퓨터의 보급과 초고속인터넷의 보급을 국가적 차원에서 장려함으로써 1998년부터 2003년 사이에는 ITU가 주목할 정도의 빠른 초고속 인터넷망을 구축하게 된 것이다.³³⁾ 이러한 정보통신분야의 환경의 설정은 고품질의 웹툰을 작가의 입장에서 인터넷에 올려놓을 때나 이용자의 입장에서 이 웹툰을 이용할 때 많은 시간을 들이지 않도록 만들어 준 것이다. 즉 짧은 업데이트 기간과 접근이 쉬워짐으로서 손쉽게 읽을 수 있게 된 것이다.

셋째로는 만화작가의 작업 경향의 변화에서 온다. 기존에 펜과 종이를 이용한 오프라인 상에서의 작업은 점차 컴퓨터를 활용한 작업방식으로 바뀌게 되었다. 특히 “젊은 작가들의 컴퓨터 활용 작업은 자연스럽게 작품의 디지털화를 이루게 되었고, 이러한 작품들의 화려한 색감과 디지털 그림체는 손쉽게 캐릭터 상품으로 발전할 수 있게 만들어주었다.”³⁴⁾ 특히 주요 작가의 문하생 혹은 대본소 만화 작가와 같은 등단 방법이 넓지 않았던 과거와 달리 아마추어 작가들도 온라인상의 자신의 사이버 공간을 통해 기존의 과정을 거치지 않고 등단할 수 있게 되었기 때문에 작업 경향의 변화는 더욱 빠른 시일 내에 이루어지게 되었다.

리메이크 작품의 지원정책이 가지고 있는 두 번째 중요한 특성은 이 정책의 체계화가 가져다주는 의미가 상당히 크다는 점이다. 이는 두 가지로 나누어 논의할 필요가 있다. 하나는 정책 사업의 지속성 문제와 다른 하나는 지역기반의 문화산업을 위한 정책이라는 차원이다.

정책 사업의 지속성과 관련된 문제는 문화와 관련된 일반적인 정책의 성격에서부터 비롯된다. 일반적으로 문화산업 혹은 콘텐츠산업에 대한 정부의 지원정책은 케인스의 Arm's Length 원칙과 연관이 자주 이뤄진다. 복지국가형 경제전략을 제시했던 케인즈가 1940년대에 설립이 되었던 영국의 ‘예술 및 음악촉진위원회’(the Council for the Encouragement of Music and the Arts: CEMA)의 기본 정책으로 채택했던 이 원칙은 일종의 불간섭주의라고 할 수 있다. 문화예술분야에 대해 정부가 지원금이라는 재정지원을 통해 이 분야의 발전을 도모하되 지원금의 사용과 같은 정책 집행을 하는 위원회에 대해서는 간섭하지 않는다는 것이다.³⁵⁾

31) Jae-Woong Kwon, 2005, p.321.

32) 한국콘텐츠진흥원, 앞의 책, p.15

33) Jae-Woong Kwon, 2006, p.108.

34) 한국문화콘텐츠진흥원, 2005, p.146.

35) “예술위원회는 문화부로부터 지원금을 받아 문화부의 세부적인 정책 목적에 부합하게 독자적으로 분배를 하고 매년 예술위

한국의 문화산업과 관련된 정책도 이와 같은 Arm's Length 원칙에 기반을 둔다고 할 수 있다. 문화체육관광부 산하의 한국콘텐츠진흥원을 통해 선정된 사업에 대해 지원을 하되 사업 자체에 대해서는 직접적인 간섭을 하지 않기 때문이다. 하지만 좀 더 구체적으로 살펴볼 필요가 있는 부분이 있다. 정책 지원이 이루어진 사업 분야의 실적보고에 대한 평가를 받는 과정에서 정부의 의도와 불합치되는 사업에 대해서는 정부의 간섭이 벌어지는 것으로 지적되기도 한다. 예를 들어 이현진(2010)은 최근 정부의 국내 영화제들에 관한 지원을 대폭 삭감하는 결정을 한 것에 대해 첫째, 국내 지원정책이 지원에 따른 결과를 보여줘야 하는 실적 제시 방식이라는 점과 둘째, 정치적 성향에 따른 차별적 지원정책의 시행이라는 원인 분석을 제시했다. 두 번째 분석원인으로 제시한 것을 보면, 지원의 원칙에 대한 준수를 통해 문화산업 혹은 콘텐츠산업에 대한 지속적 지원을 하지 않을 수 있는 사례라는 점을 제시한 것이다.

이와 같은 문제점이 발생할 수 있는 것은 아무래도 사업을 시행할 수 있는 결정을 중앙정부가 최종적으로 정하는 현재의 체제에서 비롯된다. 이는 정책 사업의 예산에 대한 권한이 중앙정부 부처에 있기 때문에 결정권을 가지고 있는 주체로부터 지원사업의 타당성이 인정되어야 한다는 의미이다. 특히 중앙 정부가 지방 정부 혹은 지방의 정책 사업 집행기관에 대한 지원이 아닌 개별 정책 사업에 대한 지원을 하는 경우에 있어서는 이와 같은 문제는 발생할 수 있는 것이다. 즉, 기관에 대한 지원과 개별 사업에 대한 지원이라는 이원적 지원 형태가 존재하는 현실 속에서는 사업의 지속성과 같은 부분은 위협을 받을 수 있다는 것이다.

리메이크 지원정책도 이러한 점에서 지속성이 아직 확보되지 않은 사업이라고 할 수 있다. 리메이크 정책 시행을 위해서 KOMACON의 리메이크 정책 관련 부서는 매년 문화체육관광부에 지원신청을 해야 하고 이에 대한 승인을 받아야 한다.

부천시 클러스터 기반의 문화도시를 위한 장기적 지원을 하는 것에 대해서는 이미 긍정적 평가를 받고 있다. 김우섭, 김희섭(2005)은 충청지역의 문화산업 육성방안을 마련하기 위한 사례 분석에서 부천을 국내의 사례로 제시하면서 부천시의 재원확보 역량과 추진 주체의 적극성을 제시할 정도이다.³⁶⁾

그러나 리메이크 지원정책 자체는 부천시나 KOMACON의 자체 재원이 아닌 중앙 정부부처인 문화체육관광부로부터 재원을 확보해야 하는 프로그램이다. 이러한 형태를 갖추고 있게 된 것은 지방자치단체의 문화산업 정책의 범위에서 비롯되는 것이다. 즉, 지방자치단체들은 첫째로 대규모 문화산업단지 조성하는 사업, 둘째 문화산업지원센터나 문화산업집적빌딩을 건립하여 관련 기업들을 입주시키고 지원하는 사업, 그리고 셋째로 문화산업 육성정책으로 문화산업의 정책과 관련된 권한과 역할이 정해져 있는 것으로 알려져 있다. 이 사업들은 광역자치단체나 기초자치단체들이 주도적으로 추진하고 있지만, 중앙정부의 부처들에 의해 지원되어 온다는 것이고³⁷⁾ 이는 결국 지방자치단체에 의해 주도적으로 정책을 시행하기보다는 중앙정부의 시책에 부합하는 친정부적 정책과 전략으로 추진되는 모습을 가지게 된다고 지적되고 있다.³⁸⁾ 이러한 재원을 통한 사업 시행 결정권이 중앙정부에 있는 한

원회 사업과 이 사업에 집행된 예산에 대해 연간보고서를 작성하여 보고함으로써 지원금 쓰임에 대해 문화부에 책임을 지고 있다"라는 부분은 이 원칙의 성격과 실질적인 진행과정에 대해 구체적으로 보여준다고 할 수 있다. 전병태, 2007, 90쪽.

36) 김우섭, 김희섭, 2005, pp.52-53.

37) 김우섭, 김희섭, 앞의 책, p.77.

리메이크 사업은 프로젝트적 성격을 띠고 있다는 사실을 벗어나기 어렵다.

두 번째로 지적하고자 하는 지역기반의 문화산업을 위한 정책이라는 차원에서의 지속성은 위에 언급된 것과 부분적으로 연결된다. 문화산업이 지역의 발전과 연결되는 점을 다룬 연구들은 많이 존재한다. 예를 들어 Braczyk, Fuchs, & Wolf(1999)는 미국, 캐나다, 영국과 같은 국가들의 멀티미디어 산업의 분석 과정 속에서 예술과 문화의 집중 지역이라는 점을, Scott(1999)는 캘리포니아 지역의 문화산업 관련 노동자 분석에서 지역경제발전엔 큰 영향을 미치게 된 요인들을 분석하고 있다. 이와 유사하게 부천도 한국 만화산업의 발전 지원정책을 시행하면서 부천지역의 경제적 발전도 유도하고 있는 입장이다. 이미 오래전부터 이 분야에 대한 지원의 적극성을 가지고 있던 부천은 첫째 만화작가들의 부천집중을 유도할 수 있고 둘째로 만화 아카이브와 같은 진행 중인 정책 사업을 더 적극적으로 추진할 수 있으며 셋째로 이미 보유하고 있는 부천 내의 만화관련 콘텐츠를 더 활성화함으로써 지역경제에 대한 긍정적 파생효과 창출과 함께 뉴 로컬 컬처(new local culture)의 정착까지 기대하고 있다. 따라서 창의적으로 제시한 리메이크 작품에 대한 지원정책 사업과 같은 것들이 지속될 수 있는 자체적인 방안 또한 필요한 것이다.

이를 위한 방안은 크게 정책적 차원과 재정적 차원이라는 두 가지 방향에서 제시할 수 있다. 카즈코는 정책 실행에 필요한 자원으로 법률, 재정, 행정조직, 정보 등이 있으며 이들의 조합으로 형성되는 정책으로는 “법률의 제정을 통한 규제/규칙의 설정, 자금의 조성, 직접적인 문화의 공급/운영”이라고 언급했다.³⁹⁾ 부천의 경우에는 이러한 근거에 기초해 볼 때 정책적 차원과 재정적 차원에서 방안을 고려해 볼 필요가 있는 것이다.

첫째는 지원사업에 대해 지역차원에서 좀 더 적극적인 개입을 할 수 있는 관련 조례의 제정을 좀 더 늘릴 필요가 있다. 카즈코는 “‘문화진흥 마스터플랜(비전)’의 책정과 ‘문화진흥조례’의 제정은 국법에 근거가 없는 자치단체의 문화행정이나 문화진흥을 자치단체정책의 하나로 확정하는 도구가 된다는 점에서 중요한 작업이다”라고 말했다.⁴⁰⁾ 지역 자치 단체의 거시적 발전 방향에 대한 설정으로서 리메이크 지원과 같은 미시적 차원의 정책과는 직접적인 관계가 있는 것은 아니다. 하지만 지속적인 관련조례의 제정을 통해 지역행정주체가 문화산업 분야에 대한 의지를 제시하는 것은 지속성을 가지게 함으로서 만화뿐만 아니라 지역경제를 활성화하기 위한 수단으로서 문화산업을 인정한다는 측면에서 중요하다.

두 번째 재정적 차원에서는 사업의 지속성을 확보할 수 있는 자원획득방법을 개발할 필요가 있다는 점이다. 카즈코는 일반적으로 비영리조직이 자원을 획득할 수 있는 방안으로서 <그림 1>과 같은 형태를 제시하고 있다. 정부와 같은 자원제공자로부터 자원을 공급받아 서비스를 창출해 서비스 이용자들에게 제공하는 형태를 통해 비영리조직의 운영을 하는 방법을 보여주고 있다.

부천의 리메이크 정책 지원사업은 이러한 방안과 큰 차이는 없지만 단계상에서 만화 작가 혹은 출판기획사가 서비스이용자와의 사이에 개입이 되어 있는 <그림 2>와 같은 형태이다. 이와 같은 구조에 대한 전체적 수정을 할 수 있는 것은 아니다. 하지만, 부천이 사업의 지속성을 가지기 위해 지역차

38) 김우섭, 김희섭, 앞의 책, p.83.

39) 카즈코, 2004, pp.155-156.

40) 카즈코, 앞의 책, p.255.

원에서 해야 하는 부분은 바로 자원 제공자의 다양화가 필요한 것이다. 현재 자원 제공자가 중앙 정부로 제한되어 있는 상태에서 이와 같은 자원획득구조를 통해 지역의 경제적 발전을 꾀하는 것은 한계가 있을 수밖에 없다. 따라서 지역정책기관인 KOMACON이 정책의 개발과 시행을 맡는다면 지역 자치단체인 부천시는 자원 제공자를 찾아내는 역할을 전담할 필요가 있는 것이다.



그림 1. 비영리조직의 자원획득방법,
출처: 문화정책학, 184쪽

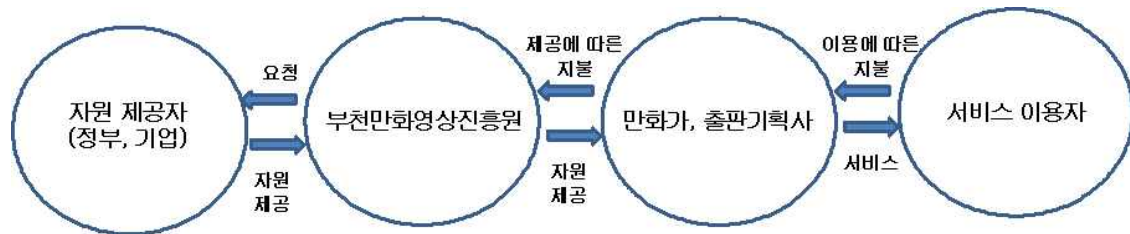


그림 2. 리메이크 지원사업의 자원획득방법

IV. 결론

1. 리메이크 정책의 성격

지금까지 2009년도에 KOMACON을 통해 시행되었던 명작만화 리메이크 지원사업에 대해 살펴 보았다. 이를 정리하면 <표 6>과 같다. 중앙정부의 정책시행기관이 아닌 지방에 배치된 지방정책시행기관의 차원에서 도입된 이 정책은 만화를 제작하는 만화가와 이를 출판하는 출판기획사에 현금으로 지원하는 직접 지원 방식의 프로그램이다. 운영 방식으로 볼 때 1년 단위로 시행을 하고 그 결과를 도출해내야 하는 점에서는 일반적인 지원정책 사업과 같지만, 이미 존재하고 있는 원 소스를 활용한다는 점에서는 기존의 모든 정책들과는 차이를 보인다. 특히 편당 4,000만원이라는 작지 않은 규모가 직접적으로 지원되는 점은 중요하지만 연 단위로 시행되는 사업으로서 고정성이 아직은 부족한 프로젝트성 지원사업이라는 점은 현 시점에서 이 정책이 가지고 있는 단점이라고 볼 수 있다.

주체	지방정책기관
방식	직접지원
형식	프로젝트성 지원
기간	1년 단위
지속성	연 단위가기 때문에 예산규모에 따라 결정되는 지속성이 보장 안 되는 형식
지원액수	작품 1편당 4,000만원

표 6. 리메이크 정책의 성격

2. 리메이크 정책의 발전 필요 전략

첫째로 리메이크 정책을 확대하는데 있어서 전략적으로 필요한 부분은 기업의 역할이다. 즉, 만화를 위한 메세나(mecenat)⁴¹⁾가 필요하다. 앞에서 언급했던 것처럼 지역 자원에서 독자성과 지속성을 확보하기 위한 방안 중의 하나가 자원 제공자의 다양화이다. 중앙 정부로만 제한되어 있는 사업 자원 제공자를 기업까지 고려해야 한다는 점이다.

메세나로서의 기업의 활동은 전 세계적으로 다양한 분야에 걸쳐 이미 오래전부터 이루어져 왔다. 이와 같은 메세나 활동은 지원을 하는 측이나 지원을 받는 측 모두에게 긍정적 이미지와 효과를 안겨 준다는 점에서 꾸준히 이루어져 왔다.

순수예술에 대한 기업의 메세나적 역할은 꾸준히 이루어져 왔고, 이는 국제적으로도 많이 나타나고 있다. 하지만 여기에서 필요한 것은 이러한 순수예술뿐만 아니라 대중문화예술에 대한 기업의 역할도 확대될 필요가 있다는 점이다. 지금까지의 만화와 애니메이션과 같은 분야에 대한 기업의 후원은 메세나로서의 지원이라기보다는 자금지원을 통한 수익을 확보하는 제작자로서의 지원이 더 강하다. 그러나 대중문화의 가치와 중요도가 순수예술에 대한 것만큼 높아지고 있는 현재에는 이 분야에 대한 기업의 참여와 역할을 요청할 필요가 있다.

디지털 기술을 통해 작업과정과 작품 자체의 디지털화가 상당히 이루어진 만화의 경우에는 메세나 역할을 해줄 기업으로 포털들을 주목할 필요가 있다. 이미 리메이크 정책 지원사업을 통해 선정된 작품들이 포털인 네이버를 통해 연재된 경험이 있다. 또한 네이버측도 사업의 지속의사와 함께 내부에서 직접 투자에 대한 의향도 나온 것으로 확인되었다. 다양한 서비스의 한 전략으로서 웹툰 또한 경쟁적으로 제공하고 있는 포털 업체들은 내용적 차원에서 인정을 받은 원작 만화의 리메이크 작품에 대해서도 관심이 높을 수 있다. 따라서 기업의 사회적 위치를 높이고 자신들의 수익성을 높이는 차원에서 포털들이 메세나로서 지원을 하는 것을 전략적으로 검토해볼 필요가 있다.

두 번째, 디지털 아카이브 전략의 도입을 통한 리메이크 대상이 될 수 있는 원 소스 만화를 확보함과 동시에 저작권보호 시스템 및 선순환구조의 구축을 하는 것이 필요하다는 점이다. 이번 정책시행에서는 리메이크 대상으로 선정된 작품의 작가들이 저작권에 대한 인식이 별로 없는 작가들을 대상으로 하게 되었다. 그래서 정책의 시행에 있어서 KOMACON과 원작 만화 작가와의 원자료와 저작권에 대한 협의가 그다지 어려운 부분으로 부각되지는 않았다고 볼 수 있다. 하지만 리메이크 정책이 지속적으로 시행될 경우 이번에 주로 대상이 되었던 작품들보다 더 오래되어 그 원작의 존재가 뚜렷

41) 문화예술·스포츠 등에 대한 원조 및 사회적·인도적 입장에서 공익사업 등에 지원하는 기업들의 지원 활동을 의미한다.

하지 않을 경우, 그리고 점차 이 두 가지에 대한 사회적 인식이 높아지고 있기 때문에 원작료나 저작권에 관한 시스템 차원의 기준을 미리 설정해 놓을 필요가 있는 것이다. 특히 웹툰을 주요 사업으로서 연재를 하고 있는 포털 사이트와의 관계에서 1차 저작권의 귀속 여부와 이후 다른 산업과 연계되었을 때 나타나는 2차 저작권과의 관계된 부분 등은 정책기관이 맡아야 할 주요 분야인 것이다.

또한 채지영(2007)도 지적했던 것처럼 만화산업의 규모가 큰 미국과 일본이 만화원작 및 캐릭터에 대한 저작권보호 시스템을 바탕으로 다양한 OSMU를 통한 수익창출을 하는 것처럼, 저작권에 대한 보호는 수익을 다시 창작영역에 투입함으로써 만화원작의 창작 활성화를 이끌어내는 선순환 구조를 만들기 때문에⁴²⁾ 무엇보다도 필요한 것이다.

이러한 원작료 및 저작권 문제와 함께 고려해야 하는 것이 바로 디지털 아카이브 전략이다. 리메이크 정책을 좀 더 활성화하기 위해서는 현 시대의 작가 중 1980년대 이전의 작품을 접한 경험이 부족한 작가들이 이전의 작품과 접할 수 있는 기회를 마련해 주는 것이 리메이크 정책을 확대시킬 수 있는 방법이기도 하다.

디지털 아카이브는 콘텐츠산업의 발전을 위해서도 필수적인 분야로 주목받고 있다. 서구에서는 박물관, 미술관과 같은 중요 시설만을 대상으로 하지 않고 전 세계의 중요 문화콘텐츠를 아카이브화 하는데 관심을 가지고 있을 정도이다.⁴³⁾ 이와 같은 디지털 아카이브화가 만화분야에도 이루어져야 한다는 점이다. 만화의 가치에 대해 인식하지 못한 과거에 제작된 작품들 중에는 전체 작화가 다 남아 있지 않는 경우도 있고 연재작품들의 경우 연재기간이 명확하지 않은 것들도 있다.

원작명	원작자	연재지	연재기간
로봇 찌빠	신문수	소년중앙	1978-1982
번개기동대	고유성	어깨동무	1980-1986
번데기 야구단	박수동	소년중앙	1975-1978
진진돌이 ⁴⁴⁾	정운경	소년중앙	1984-1987

표 7. 리메이크 대상이 된 원작 만화의 현황

<표 7>에서 언급된 것처럼 진진돌이와 같은 작품은 원작자인 정운경씨가 1960년대와 1970년대, 그리고 1980년 세 번에 걸쳐 연재를 한 것으로 알려져 있다. 그러나 1960년대의 작품은 남아 있지 않고 1970년대의 작품도 그 연재기간이 명확하게 남아 있지 않다. 이와 유사한 문제점들을 가진 작품들은 어느 정도인지조차 정확하게 파악되지 않고 있다. 따라서 디지털 기술을 통해 현존해 있는 자료들을 기초로 예전의 작품들을 찾아 보존 혹은 복원의 작업을 해놓는다면 원작을 리메이크하는 또 다른 형태의 OSMU를 시행하는 것이기 때문에 매우 필요하다고 할 수 있다.

세 번째로는 리메이크 정책의 활성화와 지속성을 확보하기 위해서 무엇보다 중요한 것은 OSMU 전략에 맞춘 모델을 제시하는 것이 필요하다. 리메이크 작품의 온라인 웹툰과 오프라인 출판도

42) 채지영, 앞의 책, p.39

43) 김영기, 김용의, 이명규, 이철우, 2005, p.33.

44) 진진돌이의 경우는 총 3번에 걸쳐 연재되었다. 첫 번째는 1960년대 초반에 『학원』이라는 잡지에 5회 정도 연재를 했던 것이다. 두 번째는 1970년대에 연재를 했던 것이고, 세 번째는 1980년대에 들어와서 연재를 한 것이다. 본 논문에서는 보관된 자료를 기준으로 연재기간이 명확하게 남아 있는 1980년대를 기준으로 작성했다.

OSMU의 일부분에 해당된다. 하지만 이와 같은 리메이크 작품 소스의 직접적 활용 분야에서뿐만 아니라 간접적 활용분야, 즉 리메이크 작품에 등장한 캐릭터를 이용한 캐릭터 상품 분야나 에듀테인먼트 소스로의 활용과 같은 타 매체형태로의 적용도 필요하다. 그런데 이번 정책의 시행과정에서는 이와 같은 OSMU를 기반으로 하는 체계적인 적용 전략이 수립되지 않은 상태에서 이루어진 것이므로, 기존에 OSMU 전략을 세우고도 활용하지 못한 문제점을 그대로 답습할 가능성이 있다. 따라서 리메이크 정책의 시행 이전에 있어서 활용분야의 기업들과의 사전 라이선싱 계약 체결과 같은 방법을 통해서 최대한 다각도로 활용할 수 있는 방법을 강구해 놓을 필요가 있다. 그리고 이러한 방법 강구를 위해서는 매년 시행 때마다 하기 보다는 매년 적용이 가능한 리메이크 작품을 위한 OSMU 적용 모델을 개발할 필요가 있다고 본다.

3. 해결이 필요한 정책의 세부 과제

2009년에 처음 시행이 되었다는 점과 사례를 찾아볼 수 없는 독특한 정책이라는 점은 시행과정을 통해 몇 가지 보완해야 할 세부 과제를 남기게 되었다.

첫째로는 사업전담부서 내지 사업전담자가 필요하다는 점이다. 2009년의 사업담당자와 2010년의 사업담당자가 다르다. 시행과정에서 나타난 문제에 대한 해결과 수정된 사업안을 운영할 사람이 동일할 때 사업의 지속성을 좀 더 강화할 수 있기 때문이다.

두 번째로는 리메이크 작품을 선정하는데 필요한 선정기준의 가이드라인이 아직은 확보가 되어 있지 않은 상태이다. 김태원씨도 인터뷰를 통해서 이 부분에 대해 간접적인 지적을 했다. 단기간에 사업의 일정을 맞추어야 했기 때문에 시간적 여유를 가지고 체계적인 틀을 만들기 어려웠다는 것이다.

세 번째로는, 발전전략에서도 제시했던 것처럼, 리메이크 정책을 통해 선정된 작품을 콘텐츠로 활용할 수 있는 분야를 확대시키는 것이다. 이를 위해서 선정된 작품들의 활용도가 높은 분야를 사전에 설정하고 집중할 필요가 있다. 즉 만화로서 종결되는 것이 아닌 콘텐츠로서의 다각도 활용을 하는 것으로서 이는 바로 OSMU 전략에 기반을 두는 것이다. 이러한 활용성의 확대라는 장점이 확보되어 있을 때 정책의 지속성을 더 가질 수 있기도 한다.

이와 같은 시행과정 속에서 나타난 세부적인 문제와 지속성을 확보할 수 있는 전략적 차원의 방안이 보완이 된다면 이미 국제적으로도 독특한 이 리메이크 정책은 여러 면에서 주목을 끌면서 많은 긍정적 효과를 만들어 낼 수 있을 것으로 판단된다.

4. 연구의 한계와 후속 연구 방향

본 연구는 지역 단위의 정책진흥기관이 새롭게 시행한 정책의 의미와 역할을 살펴보기 위한 것으로서 연구대상을 기관의 정책에 초점을 맞춘 사례연구이다. 즉 <그림 2>의 도식을 기준으로 살펴볼 때 두 번째 부분인 한국만화영상진흥원만을 대상으로 한 것이다. 그러나 정책에 대한 연구는 <그림 2>의 단계를 하나씩 살펴볼 필요가 있으므로 본 연구는 이러한 관점에서 본다면 정책연구의 일부에 해당한다. 따라서 본 연구는 다음과 같은 한계점을 안고 있고 이에 대해 차후 연구가 진행되어야 한

다고 본다.

첫째는 단계별 연구의 진행이 필요하다. 위에서 언급한 것처럼 본 연구는 <그림 2>의 두 번째 단계에 해당한다. 전체적인 과정을 검토하고 연구하는 것이 필요하나 본 연구에서 다루기에는 그 범위가 너무 광범위하고 또한 정책의 시행이 한번 밖에 되지 않기 때문이다. 우선적으로는 한국만화영상진흥원의 리메이크 정책의 직접적 지원대상이 되는 만화가와 출판기획사에 대한 연구이다. 이들이 리메이크 정책을 통해서 가지게 되는 장점과 이 정책이 가지고 있는 단점을 직접적으로 받게 되는 대상이기 때문에 이들을 통해서 정책의 문제점과 특징을 판단하는 것이 매우 중요하다. 두 번째로는 자원 제공자들의 입장에 대한 연구이다. 본론 내에서도 언급되었던 것처럼 리메이크 정책의 수행을 위해서 확보되었던 자원 제공자는 중앙정부이다. 중앙정부에서는 한국만화영상진흥원이라는 지방정책진흥기관에서 발의한 리메이크라는 정책에 대해서 어떻게 판단하고 있는지를 확인해보므로써 앞으로 다른 지방정책진흥기관이 새로운 정책을 제시할 때 자원 제공을 좀 더 받을 수 있기 위한 구체적 전술을 만드는데 도움이 될 수 있다고 본다. 마지막으로 서비스 이용자에 대한 연구이다. 리메이크 정책의 직접적 수혜자는 아니지만 이들에 대한 연구도 필요한 이유는 이들 서비스 이용자는 바로 OSMU의 수혜자가 되기도 하기 때문이다. 웹툰과 출판형식을 통해서 뿐만 아니라 캐릭터, 애니메이션과 같은 다른 형식을 통해서도 이들은 리메이크 정책의 영향을 받는 것이기 때문에 이들을 통해서 리메이크 작품에 대한 연구를 하는 것도 중요하다.

두 번째는 수혜자의 만족도를 조사하는 연구가 필요하다. 이 정책의 시행은 바로 만화산업의 활성화 차원에서 이루어지는 것이다. 따라서 정책의 직접적 영향을 받게 되는 대상자의 의견을 조사하는 것은 무엇보다 중요하다. 이들의 의견을 통해서 정책을 통해서 가지게 되는 장점과 정책의 한계를 쉽게 확보할 수 있게 된다. 즉, 정책을 통해서 체험하게 되는 만족도는 정책의 타당성을 가지게 되는 근거가 되며, 정책의 단점과 문제점은 정책을 보완하는 전략을 도출해 낼 수 있게 해줌으로서 정책의 지속성을 가질 수 있게 만든다. 그러나 리메이크 정책은 2009년에 처음으로 시행된 것으로서 그 수혜자는 4곳 밖에 되지 않는다. 이들의 의견을 통해 첫 해 시행된 정책의 장단점을 제시하기에는 대상자의 숫자가 너무 부족하다고 본다. 따라서 이 분야에 대한 연구는 정책이 2, 3회 정도 추가적으로 더 시행되어 수혜자의 숫자가 어느 정도 확보가 되었을 때 신뢰할만한 의견을 가질 수 있게 되고 이를 기반으로 정책의 보완책을 학술적 연구 형태로 제시할 수 있다고 본다.

참고문헌

- 고토 카즈코, 임상오 역, 『문화정책학: 법·경제·매니지먼트』, 시유시, 2004.
- 김대홍, “어버이날에 <소년중앙>을 생각한다”, 『오마이뉴스』, 2004년 5월 8일. http://www.ohmynews.com/NWS_Web/view/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000185175.
- 김영기, 김용의, 이명규, 이철우, 『문화시대의 디지털 아카이브』, 전남대학교 출판부, 2005.
- 김우섭, 김희섭, 『지역문화산업 육성방안에 대한 연구: 충청남도를 중심으로』, 글누림, 2005.
- 김춘식, 안혜리, “일본 ‘망가’ 이어 한국 ‘만화’ 뜬다.” 『중앙일보』, 2005년 1월 6일, <http://article.join>

- s.com/article/article.asp?total_id=433549.
- 김태원, 심층인터뷰, 2010년 3월 12일, 부천만화창작스튜디오.
- 박장순, 『문화콘텐츠학개론』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 이현진, 영화제 지원금 삭감, 문화와 지원정책 사이 먼 거리, 2010년 5월 18일, http://blog.naver.com/nov_jasmine?Redirect=Log&logNo=10082466139.
- 임학순, 「만화를 활용한 도시활성화 정책: 부천시의 사례를 중심으로」, 임학순, 강효숙 외 공저, 『만화와 문화산업 그리고 도시』, (북코리아, 2007), pp.264-279.
- 전병태, 「팔길이 원칙, 문화 민주주의, 창조적 산업」, 『문화예술』, (2007 겨울), pp.89-95.
- 정철현, 『문화정책론』, 서울경제경영, 2008(2쇄).
- 채지영, 「해외 만화원작의 활성화전략」, 디지털문화콘텐츠연구소, 『만화콘텐츠와 미디어믹스』, (북코리아, 2007), pp.25-40.
- 한윤정, 「만화100년, 다양성 문화에 맞는 준비 필요」, 『애니메이툰』, No.79(2009), p.7.
- 한윤정, 「변화하는 플랫폼 환경 적극 반영」, 『애니메이툰』, No. 84(2010), p.25.
- 한국만화영상진흥원, 『변화와도전의시간들, 1998-2009』, 한국만화영상진흥원, 2009.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『2008 만화산업백서』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2009.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『만화콘텐츠비즈니스』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005.
- 한국콘텐츠진흥원, 『2009 만화산업백서』, 한국콘텐츠진흥원, 2010.
- Allard, Gillian, "Imagined diversity: Cultural policy in Wales, 1997-2001", *International Journal of Cultural Policy*, Vol.13, No.1. (February, 2007), pp.71-84.
- Braczyk, H. J., G. Fuchs and H., G. Wolf ed., *Multimedia and Regional Restructuring*, Routledge, 1999.
- Christopher Hart, *Manhwa Mania: How to Draw Korean Comics*, Watson-Guptill, 2004.
- Galloway, Susan & Dunlop, Stewart, "A critique of definitions of the cultural and creative industries in public policy", *International Journal of Cultural Policy*, Vol.13, No.1, (February, 2007), pp.17-31.
- Jae-Woong Kwon, "New type of popular culture in the Internet age: An analysis of the Korean essay cartoon", *International Journal of Comic Art*, Vol.7, No.1, (Spring/Summer, 2005), pp.320-350.
- Jae-Woong Kwon, "The development of digital cultural products in the age of globalization: Focusing on the Korean digitalized animation industry", Temple University Mass Media and Communication, Ph.D. dissertation(2006).
- Landry, C. "London as a creative city", in Hartley, J. (ed.), *Creative industries*, Blackwell, 2005, pp.233-243
- O'Connor, J. "Cities, culture and transitional economies: Developing cultural industries in St. Petersburg", in Hartley, J. (ed.), *Creative industries*, Blackwell, 2005, pp.244-258.
- Porter, M.E., "Clusters and the new economics of competition", *Harvard Business Review*, (November-December, 1998), pp.77-90.

- Porter, M.E. "Local clusters in a global economy", in Hartley, J. (ed.), *Creative industries*, Blackwell, 2005, pp.259-267.
- Sugiyama, Rika, *Comic artists - Asia: Manga manhwa manhua*, Collins Design, 2004.
- Scott, A.J., "Patterns of employment in Southern California's multimedia and digital visual effects industry: The form and logic of an emerging local labour market," in Braczyk, Fuchs & Wolf (ed.), *Multimedia and Regional Restructuring*, Routledge, 1999, pp.30-48.

ABSTRACT

Revitalization of Old Time Comics : Case Study on the Remake Policy Managed by KOMACON

Jae-Woong Kwon, Seung Hyun Park

Since the mid 1990s, Korea has recognized the importance of content industry and has carried out several support policies. Especially, the support system for the comic industry has been systematically organized, and organizations for this area have tried to extend the type of support programs and objects as well. One of the remarkable changes made by these support programs is to encourage the remaking of old comics, which mostly are published comics in 1970s and 1980s, into the new format, the webtoon.

Some of revitalized old comics are open to public through several portal web sites, and people can reach them easily by free. This research is to consider support programs run by policy organizations that are managed in the regional level. This research mainly deals with the type of support programs for the remade old comics and, at the same time, considers the meanings of this support programs for the Korean comic industry.

Keyword: comic industry, supporting policy, KOMACON, remake production, media mix(OSMU)

권재웅

한림대학교 언론정보학부 디지털콘텐츠전공 조교수
(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길 39 한림대학교 언론정보학부
033) 248-1936 / kwonjw@hallym.ac.kr

박승현

한림대학교 언론정보학부 방송통신전공 부교수
(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길 39 한림대학교 언론정보학부
033) 248-1918 / parksh@hallym.ac.kr

논문투고일: 2010.05.15

심사종료일: 2010.06.10

게재확정일: 2010.06.20