

산업화시대 한국 하청애니메이션에 대한 연구

- 1970~80년대 애니메이션을 중심으로 -

- I. 서론
- II. 1970~80년대 한국 애니메이션 산업개황
- III. 1970~80년대 한국 OEM 중심 산업구조 형성배경
- IV 1970~80년대 한국 OEM산업의 한계와 애니메이션산업 발전방향 모색
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김종옥

초 록

본 연구는 1966년 TBC 동화부의 황금박쥐로 시작된 한국 하청애니메이션의 역사를 1980년대 시기까지 분석하여, 한국애니메이션에서 30년 넘게 진행되어 온 하청애니메이션의 역사를 재조명하였다. 이를 위해 하청애니메이션 제작사·제작현황·산업의 규모 등 하청애니메이션 개괄적인 상황을 통해 당시 OEM산업의 실태를 점검하였고, 애니메이션이 하청제작산업으로 고착화된 배경을 시대상황과 연계하여 분석하였다. 또한 이를 기반으로 하청애니메이션산업이 발생시킨 문제점과 한계 그리고 이를 극복하고 창작애니메이션을 활성화하기 위한 새로운 모색에 대한 분석을 통해 애니메이션 역사 연구의 지평을 넓혀보고자 하였다.

1970년대는 중화학공업 육성과 수출주도형 경제성장이 국가적 목표였던 시기였다. 70년대 후반부터 애니메이션도 해외애니메이션 하청 수주를 통해 수출 주력산업으로 주목받았다. 하청 애니메이션 제작의 확대는 당시 대중문화에 대한 국가의 정책과 칼라TV보급, 비디오 제작 시장 활성화 등의 매체 변화로 극장용 애니메이션 관객이 축소된 점에도 영향을 받았으며 경제적 논리로 자체 애니메이션 제작을 기피했던 방송사 등 플랫폼 부재도 그 원인이었다. 하청애니메이션산업은 애니메이션 인프라의 구축과 신진 인력 양성 등 애니메이션 환경을 확장시켰다는 측면에서 긍정적인 평가를 할 수 있다. 그러나 기술집약적인 ‘프로덕션’ 단계 중심의 발전은 기획력 등 ‘프리 프로덕션’의 부재와 ‘포스트 프로덕션(후반작업)’에 대한 인식 부족으로 전문인력 양성에 왜곡된 구조를 만들었고, OEM산업으로 축적된 자본을 창작애니메이션 제작에 재투자하여 내수시장을 형성하지 못한 점은 부정적 측면으로 평가된다.

애니메이션은 한 나라의 문화적, 정신적 산물이다. 따라서 전문인력의 양성과 우수한 작품의 창작, 선순환 구조를 만들 수 있는 시장의 형성 등 창작애니메이션 활성화를 위한 체계적인 지원 정책이 모색되어야 한다. 그러나 애니메이션은 산업이지만 하드웨어 중심의 제조업이 아닌 창의력에 기반한 문화산업이라는 인식은 없었다. 이러한 인식의 부재로 이 시기 한국 애니메이션은 독자적인 작품 제작을 위한 장기적인 계획과 투자를 통해 시장을 만들고, 창작애니메이션을 활성화하는 어떠한 정책 방안도 마련하지 못했다. 이러한 시도는 1990년대 이후 한국도 창작 애니메이션 보호·육성을 위한 다각적인 모색을 통해 새롭게 시작된다.

주제어 : OEM, 하청애니메이션, 한국애니메이션 역사, 애니메이션 정책

I. 서론

1966년 동양방송(TBC) 동화부의 일본애니메이션 황금박쥐 제작으로 시작된 한국하청애니메이션의 역사는 한국수출산업 육성과 그 궤를 같이 하면서 산업적으로 성장하였다. 한국애니메이션의 역사에서 해외애니메이션의 일부분을 하청 제작한 OEM(하도급 제작)의 역사는 시기적으로 30년이 넘게 지속되었고, 초기 애니메이션 감독의 대부분이 제작에 참여했었다는 점을 상기할 때, 한국애니메이션 역사연구에서 조명되어야 할 시기임에도 불구하고 학문적이 연구는 미비한 상황이다.

애니메이션 하청제작의 역사는 창작 인프라와 시장이 부재한 상황에서 애니메이션계의 활로 모색이었다는 현실론과 산업적 성취에만 급급하여 한국 애니메이션을 왜곡시키고, 기형적으로 만든 시기라는 부정적 측면 모두를 가지고 있다.

본 논문에서는 이러한 OEM산업구조의 형성배경과 문제점 그리고 이를 기반으로 새롭게 모색된 한국 창작애니메이션의 활로를 분석하여 이시기가 갖는 의미를 재조명하고자 한다. 이를 위해 먼저 자료조사와 평가를 기반으로 당시 하청애니메이션의 제작현황 및 산업규모 등을 정리하여 하청애니메이션산업의 역사적 흐름을 개괄적으로 평가하고, 둘째 당시의 시대상황과 연계하여 하청애니메이션으로 산업구조가 편중된 원인에 대해 분석해보고, 마지막으로 하청애니메이션 산업의 한계와 문제점 및 대안을 점검하였다. 한국 애니메이션산업에서 하청작업이 본격적으로 시작된 시기는 1970년대 중반부터이며, 이 시기 한국사회는 비민주적 정치상황과 수출주도형 경제개발 등 왜곡된 정치·경제적구조가 사회 전반에 영향을 끼쳤던 시점이다. 이 글은 한국 근대화의 과정에서 정부의 경제·문화관련 정책이 한국애니메이션 산업 왜곡의 중요한 한 원인이었다는 측면도 하청애니메이션의 역사를 통해 살펴보고자 한다.

현재 하청애니메이션에 대한 연구는 미미하며, 극소수의 연구조차도 1980년대 후반부터 90년대 초중반 동남아시아 및 중국으

로 하청제작국이 이동하며 하청생산이 극감한 산업적 현황 분석에 한정되어있다. 특히 7-80년대 하청애니메이션관련 자료는 매우 빈약하다. 그나마 존재하는 자료는 애니메이션관련 협회의 회지 및 심포지엄자료와 잡지 등의 인터뷰 그리고 당시 만화영화 수출에 관한 신문기사 정도이다. 따라서 본 논문은 현재 남아있는 기록(자료)은 최대한 발굴하고, 기록으로 확인되지 않는 부분은 하청애니메이션제작에 참여했던 제작사 및 감독과의 인터뷰를 통해 보완하여 작성하였다.

II. 1970~80년대 한국 애니메이션 산업개황

1. 하청애니메이션(OEM)¹⁾ 제작 및 제작사 개괄

한국에서 애니메이션 OEM산업은 TBC방송국이 동화부를 설립하여 일본과의 합작 형식으로 시작한 이후 1990년대 초반 인건비 상승과 출혈 경쟁으로 시장성을 상실할 때까지 30년 이상 한국 수출부문에서 주목받는 산업이었다. 당시 한국은 전 세계 물량의 80%를 작업하는 최대의 애니메이션 수출국으로 표현되었다.

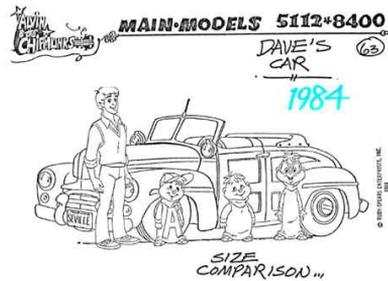
TBC(동양방송)가 2년을 지속하지 못하고 애니메이션 사업부를 폐쇄했지만, 1967년 개미프로덕션의 미군 극동사령부를 통해 흑

1) 논문작성을 위해 인터뷰를 진행하면서 이시기 해외 작품을 수주하여 제작한 사업에 대해, 하청애니메이션 혹은 OEM이라고 부르는 것에 대한 문제제기가 있었음을 밝힌다. 이 부분을 밝히는 것은 이 논문에서는 일반적으로 통칭되는 'OEM(하청애니메이션)' 이라는 용어를 사용하겠지만, 이 부분에 이견이 있음을 정리하는 측면에서 기록으로 남긴다. 김석기대표는 “한국애니메이션에서 OEM이란 단어는 자기비하하다. 프로덕션 과정은 공정의 일부이다. 공산품처럼 자재를 들여와 조립하는 것은 아니다. 애니메이션은 아이디어를 디벨롭하고 기획 및 파일럿제작을 하는 프리프로덕션과 레이아웃부터 프리에디팅까지의 프로덕션과 촬영, 편집, 음악 등의 포스트프로덕션의 과정을 거쳐 완성된다. 이 과정 중 프로덕션만을 담당했다고 OEM이란 표현을 쓰는 것은 문제가 있다. OEM보다는 서비스웍이라는 단어를 나는 쓴다.” 라며 하청애니메이션의 시기를 단순작업으로 치부하는 것에 반대했다. 또한 이남국 교수는 “애니메이션 프로세스 중 제작(Main-production) 업무를 담당한 것이지만 프로덕션 부분에도 창의력이 필요하다는 점을 강조하면서, 디즈니 내에서도 프리 프로덕션에서 진행된 내용을 프로덕션의 동화감독이 작업을 하는데 그들은 뛰어난 감독이고, 우리는 하청이라고 하고, 창의성이 부재된 작업” 이라고 하는 것에는 이의를 제기했다.

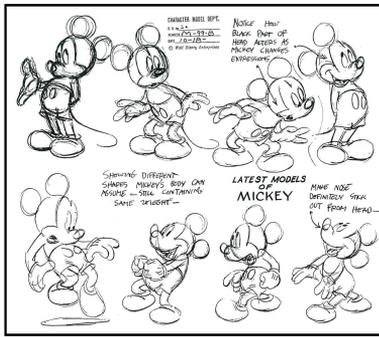
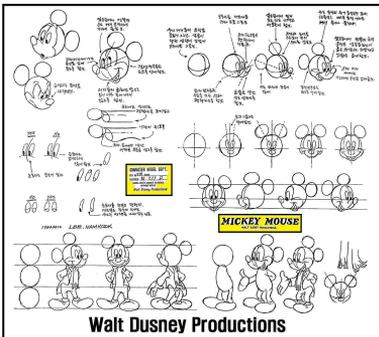
백필름 채색작업으로 진행했고, 1969년 국제아트프로덕션이 미국의 [칼라 시스템사]로부터 월트 디즈니의 16mm 흑백작품을 칼라 필름으로 바꾸는 일을 위탁받았으며, 이후 흑백필름에 단순 채색 작업을 넘어 원화, 동화, 선화, 채화, 촬영 등 프로덕션 단계의 하청작업 수주가 본격적으로 이루어졌다. <그림 1>에서 볼 수 있는 것처럼 당시 한국 제작사들은 해외 애니메이션 제작사의 다양한 매뉴얼과 지침서를 받아 작업을 진행하였고, 작품 크레딧에 기록이 남지 않는 경우도 많이 있었다.



1983년-미스터 티



1984년-칩멍크



1984년-미키마우스

그림 1. 캐릭터 모델시트²⁾

2) <그림 1>는 이남국교수가 동서동화, 한호홍업, 에이콤 등에서 작업할 당시 참고했던 자료를 제공받은 것임.

<그림 1>의 미키마우스 모델시트를 보면 ‘코와 머리사이에는 공간을 남겨 놓도록 할 것’, ‘옷소매는 직선으로 평행선을 긋지 말 것’, ‘코선과 눈선을 가로질러 귀의 위치를 잡을 것’ 등 메인캐릭터의 세세한 부분까지 묘사되어 있는 것을 볼 수 있다. 이에 대해 김청기감독은 인터뷰에서 “주인공 황금박쥐가 계단을 내려오는 장면은 원래 1초에 8장의 그림만 들어가는 거였는데, 동작이 매끄럽지가 않은거야. 10장, 12장으로 그림을 늘려보니 동작이 팬찮아지더라고. 그런데 일본 측에서 곧바로 중단 지시가 내려왔어. 제작비가 더 든다는거지.”³⁾라며 하청작업의 한계를 지적하기도 했다.

또한 하청제작 구조를 보면, 미국과 일본의 경우 많은 부분들이 달랐기 때문에, 일본 물량 수주회사와 미국물량 수주회사 들은 구별되었다. 예를 들면, 작화지를 고정시키는 타프(페그바)의 경우 미국은 아래에 일본은 위쪽에 위치했고, 레이아웃 설정의 필드 가이드도 일본은 보통 4FD~9FD 정도 범위를 사용하나 미국은 4FD~12FD까지를 공간을 활용하였고, 매뉴얼이나 타임시트의 구조도 달랐다. 또한 미국 작업은 보통 20분 내외 한편에 10,000~15,000매의 작업을 진행하였지만, 일본의 경우는 4,000~5,000매 정도⁴⁾로 진행되어, 수주금액 등 단가면에서도 미국쪽 작업이 수익이 높았다. 다만, 미국물량의 경우 미국방영구조 때문에 성수기와 비수기가 존재하는 하청생산구조가 문제였다. 미국의 만화영화 방영구조를 보면, NBC, CBS 등 대형방송사 네트워크는 주로 가을에 프로그램을 편성하였고, 제작사들은 방송편성에 맞추어 제작스케줄을 진행하였다. 주로 미국에서 12월부터 4월경까지 기획단계를 진행하고, 그 이후 한국의 제작사에서 프로덕션 부분을 진행하였다. 보통 13편 정도의 작품인데 미리 준비를 하기 위해 5월~8월까지 8편 정도를 제작하여 프로그램으로 편성하여 방영하고, 8~12월까지 후반 5편을 제작하는 방식

3) 정현진, <일본 하청 그만 두고... ‘망해도 좋다’ 시작한게 태권V>, 중앙일보, 2015년2월25일

4) 대원에서 드래곤볼을 제작할 때는 대략 3500매 정도로 진행되었다고 한다. <안현동대표 인터뷰 중>, 김종옥, 2015년8월7일

이었다. 즉 5월~12월까지만 한국애니메이션회사에 일이 있는 것이다. 따라서 제작 성수기인 5월부터 12월까지의 메이저 회사를 중심으로 대량의 물량을 수주하여 자체 제작 및 군소 프로덕션에 재하청 등이 이루어지지만, 12월 제작필름을 보낸 이후부터 이듬해 4월까지의 비수기로 거의 대부분의 애니메이션제작사가 작업물이 없었다. 이러한 악순환은 메이저 일부 회사를 제외하고 소규모 하청회사들이 성수기에 생겼다가 비수기에 사라지는 불완전한 산업구조를 만들었고, 애니메이터의 경우도 안정적인 수입을 갖지 못하는 불안정한 생활로 인력의 부침도 심할 수밖에 없었다.

한국애니메이션의 역사에서 하청의 시작인 동양방송은 일본에 자회사 제일기획을 통해 도에이의 작품의 프로덕션 부문을 수주하는 방식으로 사업을 진행하였다. 동양방송은 프로덕션 부문을 한국이 담당하는 ‘합작’ 이라고 표현하고 있으나, 동화·칼라·배경 등 프로덕션의 일부를 맡아서 진행한 기술집약적인 작업으로 일본 하청이 시작되는 계기가 되었고, 동양방송의 ‘합작’이라는 명분이 이 시기 창작된 <황금박쥐>, <요괴인간> 등의 작품이 한국TV에서 방영될 수 있는 근거를 제공했다는 점에서 부정적 출발의 계기가 되었다. 그러나 방송국에서 만든 애니메이션프로덕션으로 만화가 및 신진인력들이 대거 애니메이터로 유입되는데 큰 역할을 하였고, 일본 TV애니메이션의 앞선 기술을 통해 애니메이션에 대해 새롭게 눈을 뜨는 계기가 되었다는 점에서 긍정적 평가도 제기되고 있다.⁵⁾ 그러나 동양방송의 동화부는 경제적인 이유로 3년 만에 부서를 해체했다.

동양방송 동화부 신설과 비슷한 시기인 1967년에 <코주부> 김용환작가의 형제들인 김의환, 김태환에 의해 개미프로덕션이 설립되었다. 개미프로덕션은 미국애니메이션 제작사인 MGM사에서 1920-30년대에 제작된 흑백 애니메이션 <벤티톱>, <포기와 베스>, <뽀빠이> 등의 작품에 칼라를 입히는 작업⁶⁾을 수주하였다.

5) 조항리, 『별로하고 싶지 않은 이야기』, 한국만화영상진흥원, 2012, p.179

6) 「미국의 인기프로 TV만화영화, 한국에 개작주문」, 한국일보, 1968년6월2일

개미프로덕션은 제작비 절감을 위해 35mm필름을 16mm로 축소한 후 라이트테이블을 활용하여 작화지에 베낀 후 셀위에 선화를 그리고 채색하는 방식(Aerial-image System)으로 퀄리티면에서 한계를 보여 오래 지속되지 못했다. 이후 이 작업은 국제아트프로덕션에서 지속하게 된다. 1969년 설립한 국제아트프로덕션은 자체 기술개발 등으로 칼라링 작업 실력을 인정받았고, 미국 [오리올로 필름]의 장편 애니메이션의 데모 필름을 스토리보드부터 제안받는 등 단순가공을 벗어난 새로운 기회를 만들었으나, 경영상의 이유로 문을 닫게 되어 모든 진행이 수포로 돌아가게 되었다.⁷⁾

이후 신동헌감독을 고문으로 정병권감독이 유니버설아트를 설립하였다. 유니버설아트는 해외 제작사들이 한국 회사를 컨택하여 계약하는 방식이 아닌, 샘플 필름을 제작하여 외국에 직접 홍보를 하고 물량을 수주하였다. <갓차망-과학닌자대> 등 일본 타츠노코사의 작품을 수주하였고, 미국 드래피 프렐링의 <닥터 수스(Dr. Seuss on the Loose)>를 벨슨신감독의 소개로 진행하면서 미국 물량이 한국의 하청회사와 연계되기 시작하였다.

1974년 20세기폭스사에 근무하던 스티브 한(한상호)감독이 동서동화(이후 한호흥업)를 설립하여 미국 랄프 박시(Ralph Bakshi)사의 <Fire&ICE>, <The Lord of the Rings> 극장용 장편 애니메이션의 선화와 채화 작업 등 미국 물량을 본격적으로 한국에서 진행하였다. 미국의 한나 바바라(Hanna-Barbera), 루비 스피어서(Ruby-Spears), 버그다사리안(Bagdasarian), 캐나다 넬바다(Nelvada) 등 초기 한국에서 OEM으로 진행된 미국 방송사 물량의 90% 정도를 수주하여 작업하였다. 이후 스티브한감독은 회사명을 한호흥업으로 바꾸고 1985년 세계 최초로 3D애니메이션 <스타 체이서>를 제작하였다. 그러나 배급사였던 애틀랜틱사가 파산하면서 초기 흥행에 실패하여 어려움을 겪게 되고, 1986년 김석기대표에 경영을 넘긴다.

7) 「황금박쥐서 튀운 싹 예림동화서 활짝-이동영사장」, 애니메이션 No.20, 1999.8, p90

신동헌 감독의 홍길동에 참여했던 정옥 대표는 1973년 원프로덕션을 설립하여 주로 CF애니메이션 사업을 하였고, 1976년 대원기획을 설립하면서 일본 도에이 동화 애니메이션 작업을 수주하였다. 도에이의 TV시리즈를 전담하면서 세영동화(김대중 대표), 신원동화(유성웅) 등과 재하청구조로 <은하철도 999>, <우주해적 캡틴 하록>, <천년여왕>, <캔디캔디> 등 매년 80여 편의 작업을 진행하였다. 마블 시리즈 <GI 조>, 루비 스피어즈의 <람보>, 한나·바베라 <스머프>, DIC <개구장이 데니스> 등 미국 애니메이션 하청도 수주하였다.

1974년 선우엔터테인먼트를 설립하여 CF애니메이션 사업을 시작한 강한영 대표는 1981년 선우프로덕션으로 회사명을 변경하고, <별나라 삼총사>, <타임머신 001>, <15소년 표류기> 등 극장용 장편애니메이션을 제작하였다. 이후 1989년 선우애니메이션을 설립하여 디즈니애니메이션 물량을 OEM으로 진행하였다.

마블의 라인프로듀서로 일하던 벨슨 신 감독은 1985년 에이콤프로덕션을 설립하고, <리틀 포니>, <심슨가족>, <캐스퍼> 등 마블코믹스사와 유니버설 스튜디오 등의 일을 했다.

이외에도 K프로덕션, 리프로덕션, 에코동화, 영프로, 효인동화, 세영동화 등 50여개가 넘는 군소업체들이 신림동을 중심으로 해외 OEM을 소규모로 하청받거나 혹은 메이저회사들의 재하청 방식으로 수주를 받아 사업을 하였으나, 현재는 일부 업체를 제외하고 애니메이션업계에서 사라졌다.

<표 1>은 초기 하청애니메이션에서 1980년대 말까지 시기에 대표적인 하청애니메이션 제작사의 설립을 연도별로 간략하게 정리하였다. 대표적인 회사의 연혁 등은 위에서 기록하였지만, 전체적인 현황을 살펴보기 위해 정리한 것이다.

연도	하청애니메이션 활동 연혁
1966년	TBC(동양방송) 동화부_ 일본애니메이션 제작 - TBC 일본 제일동화와 합작. 황금박쥐(1967), 요괴인간(1968) 제작 ⁸⁾
1967년	개미프로덕션_ 김의환, 김태환(김용환의 형제들) - MGM사 <클래식 카툰> 흑백필름에 칼라로 채색작업
1969년	국제아트프로덕션_ 대표 이동영. 감독 김성철, 임정규, 김일남, 이남국, 허성출, 김수완
1970년	세경흥업_도에이와 계약. 3년간 운영. 경영난으로 폐업.
1972년	미로동화_대표 이동영. 도에이동화와 계약 5년간 운영. 1992년 예림동화 설립
1973년	유니버설 아트_대표 신동현, 정병권/ 감독 배영량, 김대중 - 정병권, 조민철 감독 등이 샘플 필름을 제작하여, 외국에 직접 홍보
	골든 벨, 동기동화, 윤성실업 등 소규모 제작사도 활동(일본 하청)
1974년	원프러덕션→ 대원 프로덕션(1974) → 대원동화 주식회사(1977)_대표 정옥, 김대중 (2007년 4월 대원씨엔에이에서 대원미디어로 상호변경)
	동서동화_대표 스티븐 한. 1984년 한호흥업으로 상호 변경하였으며, 스타체이서의 실패 이후 1986년 김석기대표로 바뀜.
	선우프로덕션_ 대표 강한영 1999년 (주)선우엔터테인먼트 설립, 2000년 선우애니메이션(1998), 애니비전코리아(1991), 그림샘(1997), 선우디지털스튜디오(1998) 4개 회사를 선우엔터테인먼트로 흡수 합병함
1976년	교육동화_ 대표 유성용 : 후일 신원프로덕션으로 사명을 변경함(1986) - 일본 도에이와 DIC 일을 함.
1978년	세영동화_ 대표 김대중 - 도에이와 선라이스(Sunrise), 캐나다 CBS 일을 맡음.
1982년	동양동화_대표 전영옥 - 일본의 DIC와 선라이즈 회사 일을 함
1985년	에이콤 프로덕션_대표 벨슨신
1991년	플러스원 설립_대표 이춘만 - 고스트버스터시리즈를 시작으로 미국 작품 수주

표 1. 연도별 OEM 애니메이션제작사⁹⁾

8) 한국 최초의 국제하청제작으로 TBC는 이 일을 2년 6개월 간 전담 제작하여 미화 18만 달러라는 외화를 벌어들이나, 결국 수익이 맞지 않아 끝내 문을 닫게 된다. 이남국, 『애니클로피디아』, 형설출판사, 2006, p.707

9) 이 표는 황선길 『애니메이션 영화사』, 이원복 외 『정옥과 대원』, 벨슨신

1980년대 이후 OEM산업은 대표적으로 제작물량을 수주한 한호 흥업, 대원동화, 선우프로덕션, 에이콤, 동양동화 등의 메이저회사와 메이저회사의 재하청을 받는 소규모 업체들로 운영되었다. 이 당시 제작사들의 작품 중 메이저 회사의 작품수주 실태는 제작회사의 홈페이지 등에 기록이 일부 남아있지만, ‘인터넷무비 데이터베이스(IMDB)’에서 검색이 가능하다. <그림2>는 당시 하청제작의 중심에 있었던 회사들의 작품 검색 결과이다. 각 항목이 TV시리즈물이었음을 감안해 볼 때 엄청난 작품이 제작되었음을 알 수 있다. 기록은 대원은 2001년까지, 선우는 2013년까지, 한호흥업과 에이콤은 2015년까지의 작품이 기록되어 있는데 일본 작품을 많이 진행한 대원미디어의 경우는 200여 타이틀이 조금 넘지만, 한호·선우엔터테인먼트는 700여 타이틀을 에이콤은 1300 타이틀 정도의 작품DB가 남아있고, 주로 ‘Animation Production’ 또는 ‘Overseas Production Facility’로 기록되어 있다.

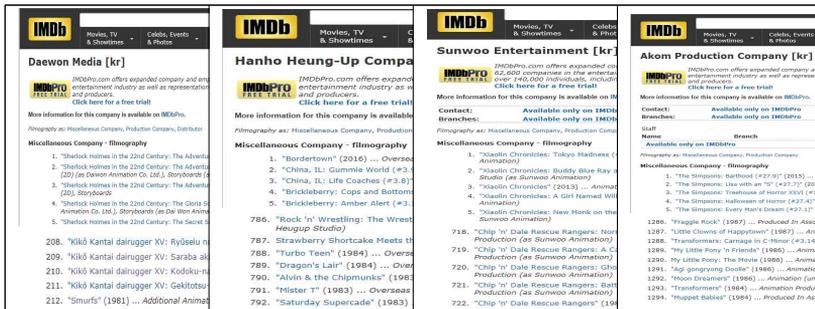


그림 2. 대원미디어, 한호흥업, 선우엔터테인먼트, 에이콤의 IMDB 검색 결과

2. 하청애니메이션의 산업 규모

당시 한국애니메이션 업계는 관련 종사자가 일만 명이 넘고, 제작량이 세계 3위라는 세계적인 제작 강국으로 영화 수출액의

『애니메이션과 나』, 허인옥 『한국 애니메이션 영화사』 및 신동현 감독, 이남국 교수, 김석기 대표 등의 인터뷰 내용을 기반으로 재정리한 자료이다.

95% 이상의 비중을 차지한 외형상 주목받는 산업이었다. 당시 상공부는 수출진흥확대회의에서 ‘1972년 한해에 12만 달러를 기록했고, 1969년 만화영화용역수출이 시작된 이래 42만 달러의 수출이 이루어졌으며, 앞으로 연간 100만 달러 이상의 만화영화제작 용역을 수출할 방침’ 이라고 발표했다.¹⁰⁾ 실질적으로 100만 달러가 넘는 수출은 <표 2>에서 보면 십년이 지난 1982년 160만 달러를 기록하면서 이루어진다. 1970년대의 정부 시책이 군대식 목표 설정과 비합리적 운영방식이었음을 보여주는 사례라고 할 수 있다. 또한 만화영화 용역 수출을 획기적으로 늘리겠다는 목표를 설정한 상공부는 만화영화 보세가공 부분에 국고 보조금의 지원을 약속했는데, 첫째는 외국과의 보세가공 계약이 성사되면 그 계약액의 80%를 융자해준다는 것과 둘째, 보세가공에 사용될 카메라 및 기자재 일체는 완전 면세를 해준다는 것이었다.¹¹⁾ 이는 당시 애니메이션이 서비스업종으로 분류되어있어서 세제, 금융, 외화, 수출입 통관 등에서 다른 업종보다 재정적 지원과 혜택은 미비했음을 보여준다.¹²⁾

그럼에도 불구하고 하청애니메이션은 비약적인 성장을 이루었는데, <표 2>를 보면 1981년은 그 전해에 비해 265%의 성장을 보였다. 70년대 말부터 시작된 미국 물량이 본격적으로 수주되기 시작한 시기라 볼 수 있다. 1987년의 마이너스 신장율은 당시 6월항쟁의 사회적 분위기와 한국TV애니메이션 창작의 시도 등 사회적 분위기의 영향이 있었을 것으로 보인다.

10) 조선일보, <만화영화 용역수출 확대-상공부 연간 백만달러 이상으로>, 1972년 11월 28일

11) 이남국, <한국애니메이션 역사와 원로들-4>, 한국애니메이션예술인협회지, 2001년 8월호, p.14.

12) 이병욱, 「만화채널 신설을 위한 업계현황과 방향 모색」, 무역협회 통계자료. 케이블TV 통권9호, 종합유선방송위원회, 1994년6월, p.43.

연도	수출금액	전년 대비 신장율(%)	연도	수출금액	전년 대비 신장율(%)
1980	186		1987	6,223	-8.8
1981	678	264.5	1988	14,661	135.6
1982	1,621	139.0	1989	22,385	52.7
1983	1,809	11.6	1990	37,454	67.3
1984	1,958	8.2	1991	55,850	49.1
1985	3,700	88.9	1992	60,983	9.2
1986	7,036	90.2	1993	62,151	1.9

표 2. 연도별 만화영화 수출현황¹³⁾
(수출통관 기준임. 수출금액의 단위: \$1,000)

특히 당시 영화수출 중 만화영화 수출금액을 살펴보면¹⁴⁾, 1980년 영화수출금액이 18,188달러일 때 만화영화수출금액은 186,000달러로 총 영화수출액 중 91%를, 1982년에는 영화수출금액 9,919달러일 때 1,621,000달러로 99%, 1987년에는 14,666달러 대비 6,223,000달러로 99% 등 80년대 영화 수출금액의 99%가 만화영화 수출금액이었음을 알 수 있다. 다만, 영화가 국산영화의 수출금액이라면, 만화영화는 대부분이 하청제작에 대한 금액이었다는 점은 애니메이션의 외형적 성장이 한국애니메이션의 성장으로 이어지지 못하고 있음을 보여준다. 이 부분은 3장 한국 OEM중심 산업구조 형성배경에서 그 원인을 좀 더 살펴보겠다.

연도	미국	일본	프랑스	독일	기타	합계
1988	7,744	5,323	1,088	0	506	14,665
1989	17,348	1,539	2,661	12	825	22,385
1990	26,348	3,850	4,200	68	2,988	37,454
1991	38,203	2,301	7,022	3	8,331	55,850
1992	44,916	3,231	4,394	140	8,302	60,983
1993	46,162	2,981	8,337	1,223	3,448	62,151

표 3. 국가별 만화영화 수출현황¹⁵⁾ (단위: \$1,000)

13) 앞의 자료 케이블TV 통권9호, p.42.

14) 영화는 문화영화(극장 장편만화영화 등) 포함, 만화영화는 TV용 시리즈물이 주종. 『한국영화연감 94』 P100 한국영화 연도별 수출실적표를 기초로 재구성한 자료. 노광우, 앞의 자료 p.499 재인용

15) 앞의 자료 케이블TV 통권9호 p.43.

또한 당시 만화영화의 국가별 수출상황을 보면 초기 미국과 일본의 제작물의 수주량이 비슷하여 1988년 53%이었으나, 1989년 77%, 1992년 74%로 미국의 하청제작물이 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 이는 미국 하청물량의 변동상황이 국내 만화영화 수출시장에 큰 영향을 미치고 있었음을 단적으로 보여주는 수치이다.

1960년대 미국과 일본은 자국의 인건비가 상승하자, 애니메이션 프로세스 중 노동집약적인 ‘프로덕션’ 부문을 아시아권으로 낮은 인건비를 찾아 외주제작을 시작했다.¹⁶⁾ 물론 한국 애니메이션 제작이 하청기지화 되는 데는 국내적 요인도 큰 영향을 끼쳤다. 1970년대 초반의 애니메이션 흥행실패, 1972년의 석유파동으로 인한 제작 중단, 여기에다 극장수입을 배분하는 문제와 제작사의 경제적 상황의 악화, 그리고 무엇보다 방송국의 일본 애니메이션에 대한 본격적인 수입 등에 따른 장편 애니메이션 시장의 붕괴로 기존 애니메이션회사들은 미국과 일본의 하청을 수주받는 것으로 방향을 선회하게 된 것이다.¹⁷⁾ 또한 애니메이션을 문화예술보다는 경제적 관점에서 바라보는 당시 정부의 경제정책에 의해 외화벌이 사업이 적극 장려된 것도 이러한 변화를 가속시켰다.

국내 하청애니메이션은 80년대 중후반 전세계 만화영화 방영분의 80%까지를 제작담당 했으며 대원동화·한호흥업·선우엔터테인먼트·에이콤 등이 수출의 날에 천만불 수출탑을 받을 정도로 호황을 누렸으나, 80년대 말부터 원화와 국내의 인건비의 상승, 국내 업체 간 출혈경쟁 및 퀄리티의 하락 등으로 제작물량이 줄기 시작한다.

16) 1972년 한국을 방문했던 한상호(스티븐 한)감독은 언론과의 인터뷰에서 미국 만화영화일감을 한국에서 소화하는 문제를 검토하기 위해 서울에 왔다고 밝히면서, 미국통신위원회(FCC)에서 어린이용 TV프로를 강화하도록 결정하면서 미국내에서 만화영화 수요가 급증하고 있다고 밝혔다. <미 20세기 폭스가 철영 기사 한상호씨>, 동아일보, 1972년10월14일

17) 문재철, 「한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구: 60년대 후반에서 80년대 초반까지」, 한국콘텐츠학회논문지, 2009 제9권, p.77

III. 1970~80년대 한국 OEM 중심 산업구조 형성배경

70년대 후반을 지나며 한국애니메이션이 OEM산업 중심으로 고착화되는데는 크게 세가지 측면의 정치경제적 영향이 있었다. 첫째는 국가주도의 매스미디어 정책으로 극장용 장편애니메이션 시장이 위축되고, 애니메이션산업은 하청제작으로 새로운 활로를 모색이 필요했던 점을 들 수 있다. 둘째는 수출주도형 경제정책이 하청애니메이션산업의 확대를 가속화시켰다는 점이다. 셋째는 경제논리를 중심으로 한 문화산업에 대한 접근이 관객(시청자)과 대면할 수 있는 애니메이션 플랫폼을 축소시켰다는 점이다.

1. 국가주도 매스미디어 정책과 장편애니메이션 시장의 왜곡

한국에서 매스미디어시대의 개막은 박정희 군사정부의 정권 홍보와 근대화 이데올로기 확산을 위한 적극적인 정책 시행에 기반을 둔다. TV방송과 함께 본격적으로 추진된 TV보급은 70년대 산업사회로 접어드는 한국 사회에 대중문화의 생산, 유통, 소비의 구조적 기반을 완성해 나가기 시작하였다. 1970년에 등록대수 379,564대로 6.3%의 가구당 보급률을 보인 TV보급은 1979년에 이르러 5,967,952대로 79.1%의 보급률로 매체의 보급은 엄청난 속도로 이루어졌다.¹⁸⁾ 대중매체의 확대는 대중문화의 상업주의 성격과 광고를 기반한 대형 자본의 영향력 강화를 의미하며, 정책적 측면에서는 검열과 규제 장치의 강화를 동반한다.

1972년 10월 유신헌법을 통해 본격적인 장기집권체제를 구축하고자 했던 박정희 정부는 언론의 자유를 제한하며 방송법 시행령, 출판 등록에 관한 법률, 공연법, 문예진흥법 등을 제정 공포하였다. 특히 영화계의 군소 영화업자의 난립 및 저질영화 제작 방지, 불합리한 영화계의 제도 개선 등을 목표로 제4차 개정영화법 시행을 발표하고, 이와 함께 최초의 정부 주도 진흥기구인 영화진흥공사의 설립을 명시하였다. 영화진흥공사의 설립은 국책영

18) 김창남, 『대중문화의 이해』, 한울아카데미, 2007, p140

화의 직접 제작, 기금운영, 기자재 대여 등의 제작지원과 한국영화수출지원 사업 등을 목적으로 하는 국가주도하의 직접적인 영화 통제를 강화 방안이었다. 유신헌법의 문화정책은 겉으로는 그동안 경제성장 위주의 국가 경영으로 인하여 상대적으로 소외감을 느끼고 있던 학계·문화계·예술계의 활동을 지원하는 정책을 통해 지지와 호응을 유도하고, 안으로는 정권의 목표에 맞는 콘텐츠만을 생산하기 위한 심의와 검열을 강화하였다. 이러한 심의와 검열의 강화는 자유로운 창작활동을 위축시키고, 시장을 왜곡시키는 결과를 낳았다.

당시 많은 영화사들은 까다로운 정부의 심의와 검열을 피하면서, 외국영화 수입권을 획득할 수 있는 우수영화 보상제도를 악용하였는데, 애니메이션의 제작도 이를 위한 수단으로 전락되었다. 문화부는 어린이의 정서순화를 문화예술시책의 중점사업으로 삼고 있었기에 우수영화 심사 때 별도로 아동영화를 심사해서 외화쿼터를 주는 제도를 실시하였다. 그 결과 애니메이션 제작도 문예영화의 경우처럼 외화 수입의 수단으로 전락되어, 작품 제작편수가 급격히 증가한다. 애니메이션의 무분별한 제작은 낮은 완성도와 표절시비로 이어지며, 장편애니메이션 시장 위축의 한 요인이 되고, 애니메이션 제작사들은 수익이 보장되는 미국·일본 제작사의 하청작업을 수주받는 것으로 사업화를 모색한다.

이러한 애니메이션의 상황은 5공화국의 등장 이후에도 계속된다. 1980년대에 등장한 신군부는 심의와 통제를 더욱 강화하여, 한국 사회·문화 많은 분야에 침체기를 가져왔는데, 애니메이션도 그 영향에서 자유로울 수 없었다. 제 5공화국의 출범과 동시에 TV프로그램 개편에서는, 오락물을 줄이고 교양물을 강화한다는 명분하에 그때까지 방영되던 SF 애니메이션을 폐지¹⁹⁾하고 어린이 드라마를 신설하기도 하였으며 '만화는 아동 및 청소년의 교육과 정서순화에 직접적으로 영향을 미친다'는 이유를 들어 사

19) “한국방송협회는 19일 자율정화계획에 따라 방송프로그램을 대폭 개편하고 9월 1일부터 이를 실시하기로 했다. 이에 따라 어린이 대상의 공상만화는 일체 방영을 중지하기로 했다.”, <저질 만화영화 방영 금지>, 조선일보 1980년8월20일

전 심의를 강화하는 등 만화·애니메이션에 대한 제재가 강화되었다.²⁰⁾ 창작애니메이션은 정부의 규제로 창작 활동이 위축되었고, 이와 더불어 칼라TV의 보급과 TV애니메이션의 방영으로 굳이 영화관까지 가서 애니메이션을 보지 않아도 다양한 작품을 볼 수 있게 되어 극장용 장편애니메이션의 퇴행을 가속화시켰다. 특히 1981년 10월에는 개정 음반법에 따라 비디오테이프 제작이 공식화되었고, 80년대 중반부터 홍콩·일본·미국 등지의 영화·애니메이션 작품들이 대여용 비디오로 출시되어 쉽게 해외 영상물을 접할 수 있는 환경이 된 점은 한국 영상문화 발전에 질곡이 되었다. 즉, 비디오 시장의 활성화는 해외의 극영화와 일본산 애니메이션의 퀄리티에 미치지 못하는 한국 작품의 위축과 침체를 가져온 것이다.²¹⁾

물론 이러한 규제는 위에서 밝힌바와 같이 극장용 애니메이션의 질적 하락에도 원인이 있었다. 당시 언론에서는 극장 및 TV방영에서 주류를 이루었던 SF애니메이션에 대해 “어린이 만화영화가 너무 공상적이고 폭력과 파괴로 일관된 전투물에 치중 …… 극의 진행과정에서 서로 갖은 음모를 동원, 마구 죽이고 부수는 것이 강조돼 …… 어린이들의 흥미에만 치중한 나머지 주제보다 전투과정을 극화하는데 치우쳐 정서교육을 그르칠 염려마져 있다”²²⁾고 평가했다. 심의와 검열 등의 규제 속에서 왜곡된 창작 환경, 방학 특수를 놓치지 않기 위해 짧은 기간 출속으로 제작되는 극장용 애니메이션 시장의 구조적 문제, 비디오시장을 통해 범람하는 높은 완성도의 해외영상물, 본격적으로 수입되는 일본 애니메이션을 통해 드러나는 표절의 문제, 그간 수익에만 집착하며 흥행 성공으로 얻어진 이익을 제작에 재투자하지 않은 영화사의 문제 등으로 인해 장편애니메이션 시장은 거의 붕괴되었고,

20) 박유신, 「1980년대 과학진흥정책 홍보영화<꾸러기 발명왕>의 프로퍼간다적 성격에 대한 연구」, 한국만화애니메이션학회, 2009 통권15호, p.53

21) 김정연·김재웅, 「한국애니메이션에 있어 문화정책의 영향과 그 변용: 1960-1980년대 중반, 반공애니메이션을 중심으로」, 한국콘텐츠학회논문지, 2007 제7권, p.61

22) <<허황하고 잔인한 TV만화-동아일보 1980년 5월 23일>>

창작환경을 잃은 제작사들은 때 마침 밀려든 해외 하청물량을 수주받는 OEM산업으로 활로를 모색한다. 이러한 제작사의 애니메이션 하청산업으로의 변화는 당시 수출중심 경제정책과 맞물리면서 더욱 가속화된다.

2. 수출주도형 경제정책과 하청애니메이션산업의 확대

1970년대는 제3차 및 제4차 경제개발 5개년계획 기간이었고, 국가 주도로 수출중심 경제성장 정책이 적극적으로 추진되었다. 이 기간에는 수출증대를 도모하기 위하여 매년 수출목표가 책정되었으며, 수출목표를 달성하기 위하여 수출 증대를 목표로 하는 다양한 정책이 적극적으로 추진되었다. 세계의 언론은 이 시기 한국을 아시아의 네 마리 용(한국, 대만, 싱가포르, 홍콩) 가운데 하나로 꼽으며, 한국의 급성장에 관심을 기울였다.

박정희정부는 1970년 제3차 경제개발 5개년 계획을 발표하면서, 한국은 국내외적으로 ‘난국을 극복할 유신체제’의 구축과 중화학공업, 수출을 대명제로 수출 100억 달러의 목표달성을 1980년까지로 설정하고 전쟁을 치르듯 밀어붙였다. 당시 ‘국민소득 1,000 달러, 수출 100억 달러’라는 캐치프레이즈는 전 국민을 추동하고, 모든 것을 가리는 최고의 목표였다.

앞서 언급한대로 ‘어린이의 정서를 해치고’, ‘허무맹랑한 공상물로 폭력과 파괴로 일관된’, ‘흥미위주의 저질들’이라는 애니메이션에 대한 평가는 하청애니메이션산업과 연결되면 영상물 수출의 주요한 산업으로 주목받으며 ‘침체한 영화계에 새활력소’가 되었다. 1972년 수출진흥확대회의에서 이낙선상공부장관은 “올해 만화영화 용역수출실적은 12만달러이고 앞으로 연간 백만달러 이상의 용역을 수출할 방침”이라고 밝혔고²³⁾, 1977년 ‘메이드인코리아 100억불 - 만화영화편’ 기사에서는 “지난 69년 국내 K프로덕션이 미국의 유명한 영화배급업자인 워너 브러더즈와 계약을 맺고 흑백필름을 들여다가 채색만해서 다시 수출하

23) <만화영화 용역수출 확대_상공부 연간 백억달러 이상으로>, 조선일보, 1972년 11월 28일

는 수탁가공을 시작하면서부터 국내영화업계에 만화영화에 대한 관심이 일기 시작했다. …… 구(歐), 미, 일 각국에서는 만화가들의 인건비가 엄청나게 늘어 일부 제작업자들은 제작을 중단하거나 노임이 싼 나라에 제작을 위탁하는 추세라고 한다. 이 덕분에 우리나라 영화업계에는 …… 가공수출로 지난해에는 20만달러를 벌어들였고, 올해도 30만달러 수익이 가능하다.”²⁴⁾고 소개되었고, 애니메이션 OEM시장은 1980년대까지 수출100억달러 목표를 달성하게 할 중요한 산업으로 주목받았다. 이후 1981년 동아일보 기사에서도 ‘불황 속의 호황, 만화영화 수출, 침체한 영화계에 새 활력소’라는 영상물수출의 대표적인 아이콘으로 긍정적 평가를 받았다. “현재 우리나라에는 6개의 만화영화수출업체가 있는데 지난해에 2백만달러 그리고 올해에는 2백50만 달러내지 3백만달러를 벌 수 있을 것이라고 관련 업계 사람들은 말한다. 그러나 아직은 이른바 보세가공형태에 머무르고 있다. …… 만화수출은 미국회사에 하지만 미국내 ABC, NBC 등 유력 텔레비전 네트워크 뿐만 아니라 영어권 나라에 재수출되는 경우도 많다고 한다. …… 주로 제작하는 만화영화는 어린이용으로 30분짜리가 대부분으로, 한편에 2만6천달러를 받고 있다.”²⁵⁾고 밝혀 하청애니메이션 제작이 급속도로 확대되고 있음을 보여주었고, 이를 ‘영화산업의 활력’으로 평가했다. 앞의 산업규모에서도 서술했듯이 수출주도형 영화정책 속에서 하청애니메이션산업은 한때 세계 3위 규모의 수출 주력산업이었으며, 한국 영상물 수출의 95%이상을 차지하는 영화 수출의 대표적인 부문으로 위치 지어졌다. 장편애니메이션 시장이 위축된 상황 속에서 애니메이션계는 하청애니메이션 생산으로 산업적 돌파를 모색한 것이라 볼 수 있다. 애니메이션산업은 경제적인 관점에서 수출주력산업으로 주목받았지만, 문화적으로는 ‘허황되고’, ‘저질’이라는 비난을 받으며 부정적인 인식의 대상이었다.

24) <메이드 인 코리아 100억불_만화영화>, 경향신문, 1977년 12월 7일

25) “침체 영화계의 새 활력소”, “ABC, NBC 등 유력 TV서 방영... 아직은 보세가공형태, 거의 어린이용으로 작년 2백만 달러를 벌었다.” <불황 속의 호황-만화영화 수출>, 동아일보, 1981년 1월 13일

3. 산업 논리 중심의 문화인식과 애니메이션 플랫폼의 부재

애니메이션은 산업이지만 문화이다. 그러나 당시 사회적 분위기는 애니메이션을 문화적 측면에 대한 고려 없이 경제의 논리로만 쉽게 재단했다. 1978년 중앙일보의 <방학노린 어린이영화 ... 저질이 많다... 거의 교육·홍행성 낙제 ... 극장서 안받아 일부 제작중단 사태/9편 중 3편만 선별 듯>이라는 기사를 살펴보면, “<로보트 태권V와 황금날개의 대결>, <달려라 마징가X>, <77단의 비밀>, <날아라 윈더공주> 등의 작품에 대해 서울에서 상영할 극장을 찾지 못해 고전하고 있다”는 기사로 “어린이 영화가 이처럼 극장가에서 따돌림을 받고 있는 까닭은 ... 어린이 영화가 일반영화보다 입장료가 싸 관객이 아무리 많아도 이윤의 폭이 좁기 때문이다. 그러나 극장 측이 표면적으로 내세우는 이유는 ‘어린이들에게 정말 유익하면서도 흥행성이 있는 마땅한 영화가 없다’는 것이었으며, 기자 역시 ‘타당한 일면이 있다’고 하였다.” 26)

그러나 이 시기 ‘상영할 극장을 찾지 못해 고전하고 있다’는 작품 중 <77단의 비밀>은 방정환선생의 작품을 각색한 것으로 의미 있는 작품이었다는 점을 볼 때, ‘어린이에게 유익한’ 보다는 ‘홍행성’이 더 중요한 판단기준이었던 것으로 보인다. 이러한 사회인식은 극장개봉의 경우에만 국한된 내용은 아니었다.

1981년 한국일보는 <TV만화영화 선별 아쉬워>라는 기사를 게재하였는데 “우리의 것을 몸에 익히지 못한 감수성이 강한 어린이들이 거르지 않고 방영되는 외화를 통해 외국문화를 접하는 것은 빈그릇에 외국물을 담는 것이나 다름없이 위험스럽다” 27)며, 한국 어린이의 정서에 맞고 사고에 도움이 되는 애니메이션을 기획하고 제작해야 한다는 기사를 게재했다. 또한 조선일보도 <국적 없는 TV만화영화 너무 많다>는 기사를 통해 “81년 이후 KBS가 거둬들인 시청료와 광고수입이 8천7백27억5천4백만원에 달하는데

26) <방학노린 어린이영화 ...저질이 많다... 거의 교육·홍행성 낙제 ... 극장서 안받아 일부 제작중단 사태/9편 중 3편만 선별 듯>, 중앙일보, 1978년 7월 22일

27) <TV만화영화 선별 아쉬워>, 한국일보, 1981년 10월 16일

… 우리의 역사나 인물을 그린 국적있는 만화제작도 했어야 마땅하다. 연간 수천억원의 수입원이 있는 KBS나 MBC가 한결같이 돈타령을 내세워 제작을 미뤘다’ 28)는 점을 강력하게 비판했다.

그러나 이에 대한 방송사의 인식은 당시 애니메이션에 대한 사회적 위치를 보여주는 한 단면이었다. “KBS는 민영방송이 이미 일본만화를 방영했다는 전례를 구실로 삼고, 또한 우리의 동화산업이 케도에 오르지 못하고 있는 실정에서 비록 일본영화지만 저렴한 가격으로 건전한 영화를 도입하는 쪽이 어린이를 위해서 좋은 일이 아니냐며, 20분짜리 만화영화 1편당 수입 가격이 1백만~1백50만원인데 비해 국내제작의 경우 2천만원~3천만원의 제작비가 들고 국내업체의 기획력이나 제작능력도 외국과 차이가 있어 자체 제작을 망설이고 있는 실정” 29)이라고 밝혔다. 또한 MBC의 박진홍 영화부장도 “만화영화 자체의 수준차이가 있어 국내제작은 아직 시기상조” 30)라고 밝혔다. 결국 이러한 인식은 당시 가장 대중적인 매체였던 TV방송이 한국애니메이션의 플랫폼으로써 활용되지 못하는 상황을 만들었다. 미국, 일본 등 해외 애니메이션의 사례를 보면, TV채널을 통해 다양한 애니메이션이 방영되고, 이를 통한 경제적 선순환구조가 만들어져 왔다. 관객과 만날 매체가 없는 애니메이션계는 해외애니메이션의 하청물량을 수주하여 회사를 유지하고, 그 하청작품은 다시 재수입되어 TV에서 방송되는 악순환을 되풀이 할 수밖에 없었던 것이다.

IV. 1970~80년대 한국 OEM산업의 한계와 애니메이션산업 발전방향 모색

1980년 조선일보는 <어린이 정서 해치는 만화영화 범람>이라는 기사를 통해 한국 장편애니메이션에 대한 문제점을 “우리나라에서 전문적인 만화영화제작업체가 등장하지 못하고 있고 만화

28) <국적없는 TV만화영화 너무 많다>, 조선일보, 1985년 11월 12일

29) <동심에 일본색 오염>, 동아일보, 1970년 4월 22일

30) <TV만화영화 외제일색 탈피 못해>, 조선일보, 1986년 2월 26일

영화가 여름과 겨울방학때만 상영돼 시장이 좁은데도 이유가 있다. 또 업자들이 덩핑경쟁을 일삼아 적은 자본으로 작품을 만들자니 자연 질이 저하되게 마련이다. 그리고 소자본주들이 몇몇 기술자를 모아 놓고 영화 한편을 급조한 뒤 다시 흩어져 버리기 때문에 전문가를 양성할만한 풍토가 마련되지 않고 있다.”³¹⁾ 그리고 진단하였다. 기사에서 압축적으로 보여주듯이 1967년 <홍길동>을 시작으로 한국 장편애니메이션은 많은 작품을 창작하였지만, 독자적인 산업으로 분류되기에는 취약한 경제구조를 가지고 있었다. 이러한 불안정성을 극복하고, 산업적 인프라를 구축하였으며, 공채 등의 사회적 방식으로 새로운 인력이 유입되는 체계적인 사업이 되기 시작한 것은 하청애니메이션이 활발하게 움직인 1980년 초반의 시기부터 였다. 물론 이 부분은 기업경영적 측면에서의 진단이기는 하지만, OEM산업을 통해 애니메이션의 전과정을 총괄하여 자체 제작이 가능한 인프라를 구축하고 있는 애니메이션제작사의 등장은 산업구조 형성 측면에서는 중요한 지점이다. 또한 이 과정이 미국, 일본애니메이션의 하청을 통한 제작기술과 노하우의 습득이라는 현실적인 기여도 있었다.

다만 OEM산업은 외형적으로는 영상수출의 중요한 부문으로 평가 받았지만, 수출방식이 해외 애니메이션 선진국들이 기획한 작품을 주문받아서 설정지침대로 작업하는 방식이었고, 노동집약적인 형태를 취하고 있었다는 점에서 불안정하고, 위태로운 산업구조였다. 노동집약적 산업은 낮은 인건비를 경쟁력으로 유지되는 산업이다. 비록 기본적인 작업의 퀄리티를 담보해야한다는 측면에서는 단기적으로 안정적 수익구조를 만들 수 있으나, 해외 다른 나라의 더 싸고 풍부한 노동시장이 존재할 경우 위기를 맞을 수 있는 산업인 것이다. 또한 오랜 기간 설정지침에 기반한 작업 방식은 미국·일본 중심 스타일을 고착화시켜 향후 독자적인 창작애니메이션 제작에 걸림돌로 작용했다. 하청제작의 지속적인 활황으로 제작사들은 증가했고, 인건비 상승 등으로 90년대 초를

31) <어린이 정서 해치는 만화영화 범람>, 조선일보, 1980년 7월 30일

넘어가면서 수주물량은 줄어드는 상황에서 덤핑경쟁, 완성작의 질 저하 등으로 심화된 위기는 노동집약 산업의 필연적 귀결이었다.

앞에서 제기된 시대적 배경은 하청애니메이션 중심 산업 형성의 배경이자, 하청산업으로 유지될 수밖에 없었던 당시 애니메이션산업에 대한 당위성을 담고 있다. 그러나 타성에 젖어 독자적인 문화산업으로의 영역을 확장하기 위한 어떠한 자구노력도 없이 경제적 이익만 우선하여 기형적 성장을 만들어낸 애니메이션계의 문제점도 관가해서는 안된다.

이러한 애니메이션 안팎의 인식은 한국 애니메이션산업의 왜곡된 구조를 양산한 한계점이기도 하며 새롭게 시작해야 하는 출발점이기도 하다. 그 문제점을 보면, 첫째는 오랜 하청제작으로 ‘프로덕션’ 부문만 존재하는 왜곡된 구조가 정착되었다는 점이다. 기획력 등 ‘프리 프로덕션’의 부재와 ‘포스트 프로덕션(후반작업)’에 대한 창작 인프라의 부족은 한국애니메이션 활성화를 표방한 지 30년이 지난 지금도 여전히 문제가 되고 있다. 두 번째로 주목할 점은 애니메이션 업계 창작자들의 인식 부재를 들 수 있다. 오랜 하청작업은 크리에이터로서의 자존감을 잃게 하고 창작 스타일을 편향되게 만들었으며, 애니메이션이 문화로서 갖는 사회적 위상에 대해서도 둔감하게 하는 인식의 왜곡을 심화시켰다. 이는 결국 독창적인 한국애니메이션 제작에 난제로 작용했다. 세 번째는 시장 형성을 위한 노력이 부족했다는 점이다. 제작사들은 단기적 수익에만 몰두하여 OEM산업으로 축적된 자본을 창작애니메이션 제작에 재투자하지 않았다. 장기적인 산업구조 형성을 위해서는 수익을 창작애니메이션제작에 투자하여 독자적인 시장을 개척해야 했지만, 경제적 논리로 이를 기피했던 것이다. 특히 하청제작에서 창작애니메이션으로 체질을 개선하기 위해서는 애니메이션 창작을 위한 스타일 개발, 전 과정의 프로세스 구축을 위한 인력양성 등 투자를 통한 장기적인 계획이 필요했다. 그러나 이러한 장기적 안목의 투자 미비는 1980년 후반부터 시작된 TV애니메이션 제작시기에도 한국만의 특색을 지닌

작품 제작에 어려움을 가져왔다. 네 번째는 방송국 프로그램 편성의 문제이다. 당시 애니메이션은 어린이들의 교육프로그램이며 상상력을 주는 문화 창작물 이었고 높은 시청률을 보이는 인기프로그램이었음에도 불구하고, 한국적 정서를 담은 애니메이션 창작을 위한 어떠한 투자도 고려하지 않았다. 공영방송사마저도 높은 제작비와 낮은 퀄리티를 문제 삼으며 해외애니메이션 위주로 프로그램을 편성하였고, 문화콘텐츠에 대한 공공투자를 기피하면서 TV애니메이션은 창작의 시도조차 하지 못했던 것이다. 이때문에 이후 88올림픽 등 국내외적 요인으로 시작된 TV애니메이션 창작은 난항이 예견될 수밖에 없었다. 다섯 번째 문제점은 애니메이션을 바라보는 정책적 측면의 문제이다. 애니메이션은 대규모의 자본과 인력이 요구되는 산업이고, 한 나라의 정체성을 형성하는 문화산업이라는 측면을 고려할 때 정책적 지원의 부재는 가장 큰 문제점이었다. 당시 애니메이션산업은 수출산업으로 주목받으며 많은 외화를 벌어들인 기업에게 포상하는 정책적 지원만이 있었다. 애니메이션은 산업이지만 하드웨어 중심의 제조업이 아닌 창의력에 기반한 문화산업이라는 인식은 없었던 것이다. 이러한 인식의 부재로 정부는 한국만의 차별화된 애니메이션을 창작할 수 있는 장기적인 계획과 지원을 통해 시장을 만들고, 창작환경을 활성화하는 어떠한 정책적 방안도 마련하지 못했다.

1970~80년대 하청애니메이션산업은 한국애니메이션의 사회적 위상을 보여주는 바로미터와 같다. 한국의 근대화과정에서 애니메이션 산업은 당면한 경제적 이익으로만 평가 되었고, 안정적 수익구조에 몰두한 애니메이션계는 현실 안주했다. 그러나 1980년대 말부터 시작된 해외 하청 수주물량의 축소로 국내 애니메이션 제작사들은 체질개선을 요구받게 된다. 이와 더불어 1988년 대규모 국가행사를 앞둔 시점에서 한국을 대표할 애니메이션이 부재한 것에 대한 사회적 비판이 더욱 높아졌고, 정책적으로 TV 창작애니메이션 제작을 독려하며 새로운 플랫폼이 형성되었다. 이 시기 국내외적 상황변화 속에서 애니메이션산업은 OEM산업에서 벗어나 독자적인 애니메이션 제작국으로서의 변화를 요구받게

되고, 이를 위한 체계적인 전략수립이 필요해졌다. 이 시기 하청 애니메이션 산업을 벗어나 새로운 모색을 해야 하는 한국애니메이션 산업의 가장 중요한 문제는 창작애니메이션의 시장형성과 우수한 창작애니메이션 제작을 위한 전문인력의 양성이었고, 이는 애니메이션 업계만의 노력이 아닌 국가적 정책수립이 수반되어야 하는 문제였다. 이러한 시도는 1990년대 이후 한국도 창작 애니메이션 보호·육성을 위한 다각적인 모색으로 새롭게 시작된다.

V. 결론

본 연구는 1966년 TBC 동화부의 황금박쥐로 시작된 한국 하청 애니메이션의 역사를 1980년대까지 정리하여, 한국애니메이션에서 30년 넘게 진행되어 온 하청애니메이션의 역사를 재조명한 것이다. 애니메이션역사에 대한 연구는 지난 애니메이션산업의 발자취를 점검하고 그 당시의 기록을 발굴하여 시대를 분석하는 것이다. 과거에 대한 분석과 평가 작업은 현재 한국애니메이션의 새로운 방향 모색에서도 중요한 지점이라고 보기 때문이다. 논문은 하청애니메이션 제작사·제작현황·산업의 규모 등의 개괄적인 상황을 정리하는 것으로 출발하여, 하청산업이 한국애니메이션 역사에서 고착화된 배경과 한계 그리고 새로운 모색이라는 측면을 점검하여 애니메이션 역사 연구의 지평을 넓히고자 하였다.

하청애니메이션에 대한 연구는 7-80년대 근대화프로젝트라는 한국의 시대 상황이 애니메이션산업을 더욱 왜곡된 구조로 양산하였고, 이 과정에서 애니메이션제작사들이 해외하청으로 재편되어가는 배경을 밝혔다. 형성배경에 대한 분석은 향후 독자적인 애니메이션의 발전을 위해서는 창작애니메이션이 관객과 만날 수 있는 플랫폼 확대의 필요성, 자유로운 창작환경의 중요성을 지적하기 위한 시도이기도 하다. 또한 하청 중심 산업으로 왜곡된 산업구조를 보완하여, 애니메이션을 제조업이 아닌 문화산업이라는 시각으로 경제 모델을 새롭게 확립하여야 함도 분석했다. 이는

애니메이션을 창작 할 수 있는 장기적인 투자와 지원을 통해 국내 애니메이션 시장을 복원하고, 활로를 모색하기 위한 것이었다. 또한 하청구조 중심으로 고착화된 국내 애니메이션 산업의 장기적인 발전을 위해서는 전문인력 육성이 필요하다는 점도 다시금 확인하였다. 하청애니메이션으로 양성된 인력은 프로덕션 중심의 인력으로 창작애니메이션 제작에는 아주 일부분일 뿐이다. 프리 프로덕션 인력과 포스트 프로덕션 인력 뿐 아니라 마케팅 전문가 등 많은 인력의 육성이 왜곡된 애니메이션산업 인프라에 대한 해결지점이 될 것이다.

또한 오랜 하청중심 제작을 청산하고, 창작을 활성화하기 위해서는 국가적인 차원의 노력이 무엇보다 중요하다. 캐나다와 유럽 등 많은 국가들은 자국 애니메이션 보호와 육성을 위해 다각적인 지원정책을 시행하고 있다. 특히 후발주자인 중국은 한국과 마찬가지로 하청애니메이션 산업에서 창작 애니메이션 활성화를 위해 전방위적인 정책을 수립하고 있다. 이러한 해외사례를 간략히 정리하며 한국애니메이션의 새로운 모색에 대해 살펴보는 것으로 이 논문을 마무리하고자 한다. 캐나다나 프랑스는 방송쿼터제 등의 정책입안이나 재원조달 등을 통해 창작애니메이션 제작 확대를 지원하고 있으며, 체계적인 인력양성을 위한 전문기관의 설립과 확장을 통해 창작인프라를 구축하고 있다. 또한 외국 하청제작 중심 산업에서 창작애니메이션 육성으로 단기간에 산업적 발전을 이룩한 중국애니메이션 산업의 지원체계는 한국에 시사하는 바가 크다. 광전총국은 방송유통시스템을 확립하여 유통 구조를 제공하고, 문화부 및 중앙부처는 수입애니메이션에 대한 규제와 배제 등을 통해 자국 애니메이션의 시장 확보를 위한 기반 조성을 지원하고 있으며, 지방정부는 동만기지 건설을 통해 생산기반을 확장하며 작품제작과 기업 활동을 지원하는 등 정부 부처 간 유기적 협조체계 속에서 효과적인 지원을 하고 있다. 한국애니메이션도 1987년 TV애니메이션의 시작과 1990년 이후 해외의 성공 사례에 기반한 문화콘텐츠 산업 발전방향, 실험적인 단편애니메이션을 통한 다양성 시도 등 새로운 도약을 준비하고 있다. 이에

대한 심도 깊은 분석을 통해 한국애니메이션의 미래를 만들어갈 수 있는 연구가 지속적으로 이루어지기를 바란다.

참고문헌

- 강준만, 『한국현대사산책 1970년대편』, 인물과 사상사, 2014
- 김미현 외, 『한국영화사』, 커뮤니케이션북스, 2006
- 김창남, 『대중문화의 이해』, 한울아카데미, 2007
- 넬슨신, 『넬슨 신의 영상백과사전』, 도서출판 한울, 2006
- 문성기외, 『한국애니메이션은 없다』, 예술, 1998
- 이남국, 『애니클로피디아』, 형설출판사, 2006
- 이원복 외, 『대한민국 콘텐츠 플랫폼-정육과 대원』, 2015, 브레인스토어
- 조창리, 『별로 하고 싶지 않은 이야기』, 한국만화영상진흥원, 2012
- 허인옥, 『한국애니메이션 영화사』, 신한미디어, 2002
- 황선길, 『애니메이션 영화사』, 범우사, 2006
- 김정연·김재웅, 「한국애니메이션에 있어 문화정책의 영향과 그 변용: 1960~1980년대 중반, 반공애니메이션을 중심으로」, 한국콘텐츠학회논문지, 2007 제7권
- 노광우, 「한국만화영화 국제적 하청생산에 대한 연구」, 한국언론학회 '95 가을철 학술발표회
- 문재철, 「한국 애니메이션과 영화정책의 관계에 대한 연구: 60년대 후반에서 80년대 초반까지」, 한국콘텐츠학회논문지, 2009 제9권
- 박유신, 「1980년대 과학진흥정책 홍보영화<꾸러기 발명왕>의 프로퍼간 다적 성격에 대한 연구」, 한국만화애니메이션학회, 2009 통권15호
- 심혜경, 「2008년 원로영화인 구술채록사업<생애사> 신동헌」, 한국영상자료원 한국영화사연구소, 2008
- 한국콘텐츠 진흥원, 「해외 애니메이션 지원제도 사례 연구」, 2014
- 이병욱, 「만화채널 신설을 위한 업계현황과 방향 모색」, 무역협회 통계자료. 케이블TV 통권9호, 종합유선방송위원회, 1994년 6월,
- 이남국, 「한국애니메이션 역사와 원로들-4」, 한국애니메이션예술인협

회지, 2001년 8월호
애니메이툰 편집자, 「한국애니메이션이 풀어야할 과제」, 애니메이툰
No.15, 1998년9월

경향신문, 「메이드 인 코리아 100억불_만화영화」, 1977년 12월 7일
동아일보, 「동심에 일본색 오염」, 1970년 4월 22일
중앙일보, 「일본 하청 그만 두고… ‘망해도 좋다’ 시작한게 태권V」,
2015년2월25일
조선일보, 「만화영화 용역수출 확대-상공부 연간 백만달러 이상으로」,
1972년11월28일
조선일보, 「TV만화영화 외제일색 탈피 못해」, 1986년 2월 26일
조선일보, 「저질 만화영화 방영 금지」, 1980년 8월 20일
한국일보, 「미국의 인기프로 TV만화영화, 한국에 개작주문」, 1968년 6
월 2일
한국일보, 「TV만화영화 선별 아쉬워」, 1981년 10월 16일

ABSTRACT

A Study on Subcontract Animation in Korea during the Industrialization Era – Centered around Animations in 1970–80s –

Kim, Jong-Ok

This study has analyzed the history of the subcontract animation in Korea that began with Golden Bat of TBC Animation Division in 1966 to 1980s and shed the light on the history of subcontract animation that has been processed over 30 years in Korean animation. For this purpose, through the outlined status of subcontract animation, such as, production company, production status, scale of industry and so forth, the status of the OEM industry then has been checked and it links the solidified background of animation into subcontract production industry with the situation in time for analysis. In addition, on the basis of the foregoing, it is intended to broaden the horizon of the history of animation through the analysis on new search for facilitating the creative animation by overcoming the issues and limits generated by the subcontract animation industry.

1970s was the time that the national objective is to advance heavy-chemical industry and export-led economic growth. From the late 1970s, the animation has been spot lighted as the main-stream export industry through the overseas subcontract orders for animation. Expansion of the subcontract animation production has been influenced from the national policies on public culture, dispersion of color TV, facilitation of video production market and other media changes of the time that led the decline of animation audiences in theaters, and another cause would be in lack of platform of broadcasting companies that avoided the independent animation production for its economic theory. The subcontract animation industry may have the positive evaluation in the aspect of expanding the animation environment, such as, structuring of animation infra, development of new human resources and etc. However, the technology-incentive 'production'-oriented advancement has created distorted structure in advancing the professional human resources due to the absence of 'pre-production' of planning and others as well as the insufficient perception on 'post production (post work)', and it was unable to formulate

domestic market by re-investing the capital accumulated for OEM industry into the production of creative animation and it has been assessed as negative aspect.

Animation is a cultural and spiritual product of a country. Therefore, the systematic support policy for the facilitation of the creative animation, such as, development of professional human resources, creation of outstanding work, formation of market to make the pre-circulation structure and so forth has to be sought. However, animation is an industry, but there is no perception that it is a cultural industry based on the creativeness, not hardware-oriented manufacturing business. Such a lack of recognition, there was no policies to make the market and facilitate the creative animation by the animation of Korea for this period through the long-term plan and investment for independent work production. Such an attempt is newly begun through diverse searches for protection and advancement of creative animation in Korea after 1990s.

Key Word : OEM, Subcontracted Animation, The History of Korean Animation, The Policy Toward Animation

김종욱
중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션이론 박사수료
(156-756) 서울시 동작구 흑석로 84
jokim93@daum.net

논문투고일 : 2016.04.26.

심사종료일 : 2016.05.25.

게재확정일 : 2016.05.31.