

# TV애니 판정지침 창작중심 개선 필요



지난 1월 문화관광부는 국내 애니메이션 산업 발전을 위한 '애니메이션 산업 중장기 발전 전략'을 발표했다. 핵심은 오는 2010년까지 애니메이션 매출 1조원을 달성한다는 것. 국내 애니메이션 업계는 애니메이션 총량제 시행과 DMB 등 신규 매체의 보급 등으로 인해 새로운 성장 기회를 맞이하고 있으며 그 어느 때보다 창작 애니메이션에 대한 요구가 높아지고 있는 상황이다. 이에 따라 수준 높은 애니메이션 창작을 유도하기 위한 판정지침도 이를 뒷받침할 수 있는 방향으로 개선돼야 할 필요성이 대두되고 있다.

글 최돈일 경기대학교 다중매체영상학부 교수

**미** 국·일본·중국 등 세계적인 애니메이션제작 국가는 가장 영향력이 강한 TV를 통해 자국의 창작애니메이션을 방영하고 이를 산업으로 연결하여 애니메이션의 경쟁력을 확보하고 있다. 즉 TV를 통해 검증된 애니메이션은 극장용 애니메이션이나 캐릭터산업 혹은 애니메이션 테마파크 등의 관련 산업으로 확장시켜 대기업의 투자를 유도하고 애니메이션의 산업구조와 경쟁력을 견고히 할 수 있는 선순환 구조를 만들 수 있다. 이에 따라 각국은 자국의 애니메이션을 보호·육성하기 위해 방송쿼터제와 함께 방송용 애니메이션제작 판정지침을 마련하여 심사를 강화하고 있다. 이는

방송용 애니메이션의 수준과 경쟁력을 키우는 중요한 과정이기 때문이다. 따라서 한국의 수준 높은 방송용 애니메이션을 유도하는 창작중심의 엄격한 국산애니메이션 판정지침은 매우 중요하다고 할 수 있다.

국내 제작 애니메이션 판정지침 현황을 한번 살펴보자. 방송위원회에서 관리하는 국산 애니메이션판정지침에 따르면 "방송위원회는 국내 애니메이션산업의 진흥·육성을 위하여 방송법 제71조제2항 및 동법 시행령 제57조제2항에 의거, 국내제작 애니메이션의 방송의무편성비율을 고시하고, 이의 준수여부를 감독하기 위한 사전단계로 국내제작 애니메이션 판정위원회를 구성·운영하여 방송

애니메이션의 국내제작물 여부를 판정함으로써 애니메이션 사업자에게는 해당 작품의 방송편성을 용이하게 하고, 방송사업자에게는 의무편성비율을 준수하는데 도움을 주고자 함"이라고 명시되어 있다.

방송법시행령에서 방송사업자는 방송위원회가 고시하는 비율 이상의 국내 제작 영화·애니메이션·대중음악의 의무적으로 편성해야 한다. 지상파방송사업자의 경우 전체 애니메이션방송시간의 100분의 30 이상 100분의 50 이하로 지상파방송사업자를 제외한 방송사업자의 경우에는 전체 애니메이션방송시간의 100분의 40 이상 100분의 60 이하를 의무적으로 편성해야 한다고 명시되어 있다.

국내 애니메이션을 보호·육성하기 위한 이 같은 방송쿼터제 및 판정지침이 만들어진 것은 매우 고무적인 일이지만 여전히 개선의 여지가 필요하다.

### 창작성 확보에 중점 뒤야

국내 제작 애니메이션 판정기준표를 분석한 결과 몇 가지 문제점이 드러났다. 우선 제작자의 국적법에 의한 점수 부여는 자칫 우리의 정서를 담아내는데 문제를 낳을 수 있으므로 이를 개선할 수 있는 정성적 부가점수를 주는 항목의 개설이 필요하다. 또한 애니메이션의 창작성을 확보하기 위해 현행 30~40% 이내인 기획단계의 점수 비율을 상향 조정해야 한다.

주제가 및 음향효과의 창작 유도를 위해 이에 대한 배점 조정도 필요할 것으로 보인다. 현재 우리 애니메이션이 대부분 창작보다는 기존의 음악을 사용하거나 외국곡을 그대로 사용하는 경향이 많기 때문에 현재 주제가 작사·작곡 1점, 효과음악 1점의 창작 배점 기준을 조정할 필요가 있다.

판정 항목에 있어서도 국내인이 제작한 경우 20점 이상, 외국업체와 공동 제작할 경우 16점 이상 판정을 해주는 것을 동일한 항목의 기준으로 평가하지 말고 전자와 후자의 기준과 항목을 새로 만들어 좀 더 구체적인 평가가 되도록 해야 한다.

예를 들어 순수제작일 경우 작품의 질을 염두에 둔 기준과 항목으로 합작인 경우에는 국내 산업의 도움이 되는 작품을 중심으로 평가를 유도하는 것이 한 방법일 수 있다.

평가분야에 있어서도 실험, 단편 애니메이션이 제외되어 있으므로 현재의 세 가지 장르 이외에 실험단편항목을 추가하여 창작애니메이션이 방송되도록 해야 할 것이다. 판정작품의 경우 30%정도(26부작인 경우 8작품이상) 진행된 작품을 판정하여 판정이후 중단 되는 문제가 없도록 기 제작을 유도해야 할 것이다.

또한 방송법시행령 57조2항1호의 나 항목의 삭제는 국산 창작애니메이션의 재방송을 위축할 우려와 전체애니메이션 방송시간의 축소 우려가 있으며 시행령 57조2항2호의 나 항목의 지상파 외 방송사들도 기존의 '전체

〈표〉 국내제작 애니메이션 판정기준표

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	캐릭터 1	기본	모델디자인 1
		디자인	배경 1	디자인	배경디자인 1
		맵핑/텍스처링	1		
		모델링	캐릭터 2	모델	캐릭터제작 2
			배경 2	제작	세트제작 2
총감독	2	총감독	2	총감독	2
스토리보드	2	스토리보드	2	스토리보드	2
				미술감독	1
				조명	1
배경디자인	2	애니메이션	2	애니메이션	2
배경제작(컬러)	2				
레이아웃제작	1				
원화	2				
동화	2	비주얼 이펙트/합성	2	촬영	2
선, 채화	1				
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 고요소프트웨어개발 기술사용 시 (2점 범위 가산점부여 가능)

애니메이션 대비 100분의 40이상 60이하'의 의무비율을 '100분의 30이상 100분의 50이하'로 낮추려는 움직임은 향후 국산 신규 애니메이션제작의 활성화를 고려하여 개정에 신중을 기해야 할 것이다.

### 제작방식 개선 시급

최근 국내 애니메이션 업계는 애니메이션 총량제 실시, 해외 투자 활발 등으로 창작물 제작이 늘어나면서 모처럼 활기를 맞고 있다. 이러한 시기에 정부, 관련 업체 및 방송사들이 국내 창작 애니메이션 확대를 위해 공동의 목적의식을 가지는 것이 필요하다.

우선 방송사는 단기적인 시청률에 좌우되지 말고 문화주권 인식 속에서 애니메이션을 미래의 꿈나무를 위한 장기적인 투자로 인식하는 거시적인 안목을 가져야 한다. 즉 방송국 내의 관련 프로그램의 전문 인력보강과 방영

비율의 확대와 더불어 공동제작을 통한 자금의 적극적인 투자 그리고 이를 위한 홍보를 강화해야 할 것이다.

애니메이션 제작 업체는 창작 중심의 체질 개선을 도모해야 할 것이다. 업체의 창작을 위한 기획단계의 인력양성과 해외에서의 투자 유치는 물론 적극적인 홍보 및 마케팅 노력을 기울여 방송의 디지털 시스템 변화에 따른 제작방식의 개선이 시급하다. 방송위원회의 국산애니메이션 활성화를 위한 제작지원정책도 필요하다. 방송위원회는 창작중심의 국산애니메이션판정을 위한 엄격한 민간중심의 독립적 판정을 강화하고 실사중심의 제작지원을 애니메이션이나 기타 특수영상 부분으로 확대하여 지원하는 것이 필요하다. 특히 창작 애니메이션 제작사와 독립 프리덕션 지원을 위한 방송위원회 내의 사전제작지원부서 신설과 전문 인력 보강이 절실한 상황이다. ●