

# 잘못된 애정과 지원이 국산 애니메이션을 망치고 있다.

박현주

## 서론

‘철인사천왕,’ 바이오캡 윙고 ‘. 「TV애니메이션 쿼터제」 시행 이후 안방극장의 어린이 시청시간대에 방영된 대표적인 국산 만화영화이다. 이 만화영화들은 시청자들에게 ‘ 과연 쿼터제가 없었으면 이런 한심한 만화들이 방송될 수 있었을까 ‘란 의구심과 함께 ‘ 국산 애니메이션은 역시 안 돼 ‘라는 부정적인 인식을 확산시키고 있다. 「TV애니메이션 쿼터제」는 매출규모는 세계 3위이면서도 국산 창작 만화영화는 실제 소비시장의 5.5%밖에 차지하지 못하는 국내 애니메이션 업계의 모순을 타파하기 위해 ‘ 국산 애니메이션 살리기 전략 1호 ‘라는 미명하에 도입되었다. 문화관광부(이하 문광부)는 ‘ 국내 애니메이션 수준을 향상시키고 국산 애니메이션 제작 기반을 견고히 ‘하려는 목적으로 지난 98년 6월에 「TV애니메이션 쿼터제」와 그 보조장치인 「국산만화영화 점수평가제」를 고시했다. 쿼터제는 1998년 10월의 25%(SBS는 15%)를 시작으로 2001년 10월부터는 3사의 국산애니메이션 의무편성비율을 50%이상으로 하는 것을 골자로 하고 있다. 이와 더불어 하청 받은 해외 애니메이션이 편법을 이용해 국산으로 탈바꿈하는 것을 방지하기 위한 방편으로 「국산만화영화 점수평가제」를 도입, ‘어느 선까지가 국산 만화영화인가’에 대한 기준을 두고 있다. 국내 애니메이션 업계를 진흥시키기 위한 문광부의 이러한 시도는 도입 단계부터 국내 현실을 무시한 일방적인 정책으로 많은 반발과 우려를 불러 일으켰다. 시장경제원칙을 교란하고 수용자의 의사를 무시할 뿐만 아니라, 도리어 질 낮은 국산 애니메이션을 양산할 가능성이 높다는 것이었다. 업계 관계자와 시청자의 이 같은 우려가 쿼터제 고시 1년 4개월이 지난 지금 현실로 나타나기 시작하고 있다.

## 본론

### 1. TV 애니메이션 쿼터제와 국산만화영화 점수 평가제

「TV애니메이션 쿼터제」와 「국산만화영화 점수평가제」의 근본적인 문제점은 제도 그

자체 내에 애니메이션의 저질화를 조장하는 요인이 있다는 것이다. <표1>에서 볼 수 있듯이 쿼터제는 작품의 질을 고려하지 않는 양적인 접근에 치우쳐 있을 뿐만 아니라 국내 애니메이션 업계의 제작 능력과 상황을 전혀 고려하지 않고 있다. 애니메이션 제작 붐을 타고 몇 년 동안 국산 애니메이션이 활발하게 제작되면서 애니메이션 업계가 내린 결론은 ‘다수

구분	1998.10	1999.10	2000.10	2001.1
KBS,MBC	25%(50분)이상	35%(70분)이상	45%(90분)이상	50%(100분)이상
SBS	15%(30분)이상	25%(50분)이상	35%(70분)이상	동일

의 인력이 오랜 시간 작업’ 하는 미국의 시스템이나 ‘다수의 인력이 짧은 기

<표1> 국산 애니메이션의 의무편성 비율

간 작업’ 하는 일본과는 달리 ‘소수의 정예인력이 오랫동안 제작’ 하는 것이 한국 상황에 맞는 제작방식이라는 것이었다. <영혼기병 라젠카>, <녹색전차 해모수>등 97년 이전에 방송된 TV 시리즈만 보더라도 제대로 된 애니메이션을 만들기 위한 제작 기간은 최소 1년에서 2년이라는 것을 알 수 있다. 제대로 된 시나리오 작가조차 몇 명 없고, 쓸만한 캐릭터 디자이너 하나 없는 등 ‘기획력이 부족’ 하다고 입을 모아 외치면서도 갑자기 많은 애니메이션을 만들려고 하니 인력부족과 시간부족, 자본부족의 삼중고 속에 줄속 제작한 저질 만화영화가 생산되는 것은 당연한 귀결이다. 이를 해결하는 방법은 단 한가지다. 해외의 우수한 인력과 돈을 끌어오는 것이다. 그런데, 문광부에서는

기획 착안	2점	원화제작	2점
대본	2점	동화제작	2점
총감독	2점	촬영	1점
스토리보드	2점	음악제작	1점
배경설정 및 주요장면	1점	성우녹음	1점
배경제작	1점	음악효과	1점
기본구도제작	1점	합계	22점

<표2> 국산 애니메이션 점수제

하청 생산된 애니메이션이 국산으로 둔갑하는 것을 막기만 하면 된다는 단견으로 「국산만화영화 점수평가제」를 이용해 이를 현실적으로 완전히 봉쇄하고 있다. <표2>에 나타난 각 제작 과정의 국내 인력 참여도를 기준으로 계산해서 총 22점 만점에 16점 이상을 받아야지만 국산으로 인정받는다. 외국과의 합작일 경우 13점 이상 득점에 별도로 제작비 30%이상을 투

자해야 한다. 언뜻 보기에는 국내 애니메이션 창작 활동을 보장해주는 듯한 이 제도는 국산 애니메이션의 발전을 가로막는 가장 큰 걸림돌로 작용하고 있다.

## 2. 한국 애니메이션 제작 현실과 「국산만화영화 점수평가제」의 문제점

「국산만화영화 점수평가제」가 그 자체만으로도 많은 오류를 내포하고 있는 것은 국내 애니메이션 제작 능력을 완벽하게 무시한 채 남의 나라 것을 그대로 베꼈기 때문이다. 이 제도는 원래 프랑스 국립영화센터(CNC: Centre National de la Cinematographie)에서 자국 애니메이션 지원을 위해 마련한 포인트 시스템이다. 프랑스의 경우 애니메이션 산업이 100년의 역사를 가지고 있으며 이미 미테랑 대통령의 초기 집권 시절부터 ‘국수주의’를 만화 산업의 기본 정책으로 삼아 왔다. 그렇기 때문에 외국의 기술과 자본에 의존하지 않고도 자체적으로 작품을 기획하고 제작할 수 있는 능력을 충분히 가지고 있다. 반면 한국의 애니메이션 업계는 CF용으로 제작한 스폿애니메이션을 시점으로 보더라도 40년의 역사밖에 되지 않는다. 게다가 70-80년대에는 하청 생산을 주로 해왔기 때문에, 실제로 기획을 포함한 창작 애니메이션에 관한 노하우가 쌓인 것은 채 10년도 되지 않는다. 세계 3위의 애니메이션 생산국이라는 것은 말 그대로 생산량이 많다는 것일 뿐이다. 자체 제작한 애니메이션이 적기 때문에, 창작 애니메이션을 위한 기본적인 체계와 체제가 전혀 이루어져 있지 않다. 기획 인력과 메인 스텝이 턱없이 부족할 뿐만 아니라 동화인력조차도 주로 하청작업에 종사하는 탓에 많이 부족하다. 한국만화영화의 고질적인 문제점으로 지적하는 단점들도 하루아침에 쉽사리 고쳐질 만한 것들이 아니다. ‘아마게돈’, ‘영혼기병 라젠카’, ‘녹색전차 해모수’ 등 국산 애니메이션 창작 붐을 타고 제작된 만화영화들에 대한 시청자들의 감상을 요약하면 한마디로 ‘재미없어서 도저히 참고 봐주지 못하겠다’이다. 이중에서 ‘영혼기병 라젠카’는 ‘정말 열심히 만든 것 같은데 재미는 없다’라는 최악의 찬사를 이끌어 내기도 했다. 왜 재미없는가. 답은 다섯 가지로 모아진다. ‘개성 없는 캐릭터’, ‘어색하고 평면적인 연출’, ‘시간 분배 능력 부족’, ‘뒤떨어지는 색채 감각과 배치’, ‘무분별한 CG사용 등 지나친 신기술에 대한 집착으로 인해 깨지는 전체적인 조화’가 관객들이 뽑는 국산 애니메이션의 취약점이다. 이와 더불어 사운드, 유행에 뒤떨어지는 감각 없는 대사, 장면마다 바뀌는 얼굴, 70년대 일본 만화에 엑스트라로 등장할 수준의 진부하고 특색 없는 메카닉 등도 도마대 위에 자주 오르는 메뉴들이다. 이 수많은 문제점을 야기시키는 원인은 애니메이션의 제작과정과 작업 분배를 고려해 보면 의외로 간단하다. 캐릭터 디자인, 설정, 색지정, 스토리보드 작성과 타임시트 작성, 작업 전체 통제, 촬영 과정이 제

대로 이루어지지 않고 있다는 것이다. 이는 역량 있는 총감독, 캐릭터 디자이너, 미술 감독, 촬영 기사와 시나리오 작가의 부재를 증명한다. 이런 주요 인력이 엉망이니 될 일도 안 된다. 애초에 아무도 관심 없는 진부한 소재를 택해서, 흥미 없는 스토리와 감각 없는 대사로 채운 후, 평면적이고 박진감이라곤 약에 쓸래도 없는 화면을 구성한다. 성격적으로도 외모적으로도 몇십년 동안 지겹게 봐온 캐릭터들보다 더 진부한 주인공이 등장한다. 일본과 미국의 색채를 적당히 따라한, 그러면서도 전체의 조화를 무시한 어색한 화면. 이런 것을 보고 있으니 그 만화영화는 재미있을 리가 없다. 게다가 턱없이 부족한 성우 덕에 목소리는 늘 똑같고, 디즈니 수준에 길들여진 시청자들에게는 애들 장난 같은 배경음악을 들려주면서 ‘국산 애니메이션이니까 참고 봐주세요.’ 라고 요구한다. 시청자들로부터 외면 받는 것은 당연하다. 모든 대중 문화 상품이 그렇듯이 애니메이션은 우선 재미있어야 한다. 이를 만족시키기 위해서는 국산이라는 허울 좋은 이름에 집착하지 말고 ‘무엇이 과연 우리가 가진 자본으로 조금이라도 더 좋은 만화영화를 만드는 길인가’에 대해 진지하게 고민해 보아야 한다. 갑작스런 애니메이션 쿼터제의 시행으로 갑자기 많은 제작비와 낮은 시청률이라는 이중 부담을 안게 된 방송사는 만화영화 제작에 들어가는 돈이 달가울 리 없다. 게다가 현재 국내 방송 3사와 애니메이션 회사의 자본력은 생산해야 할 물량을 충당하기엔 턱없이 부족하다. 제작비의 30% 이상을 투자해야만 합작으로 인정해주는 것은 국내 자본력을 고려하지 않은 규정이다. 이런 상황-인력 부족, 기술 부족, 자본 부족-을 타개하기 위한 최선의 방법은 외국과의 합작을 활성화시키는 것이다. 해외 자본을 유치하고, 해외 인력과 기술을 발빠르게 수입해서 우선 생산되는 애니메이션의 질도 높이고 그 노하우를 배워서 우리 것으로 만든다면 이것이야말로 일석삼조라 하지 않을 수 없다. 순수 국내 인력과 자본만 가지고 국산 애니메이션을 양산함으로써 국내 인력에게 많은 기회를 줘서 그로 인한 자체적인 노하우 습득의 길도 물론 있을 수는 있다. 하지만 이는 생산자 이상으로 중요한 시청자를 망각한 주객이 전도된 판단이다. 저질 만화영화의 방송이 계속되면 ‘한국만화는 재미없어’라는 인식은 ‘역시 우리 나라 만화는 안 돼’라는 확고한 부정적인 인식을 시청자들의 뇌리에 심어주게 된다. 이런 인식은 쉽게 없어지는 것이 아니다. 실제로 ‘스크린 쿼터제’의 실시로 수많은 재미없는 국산영화들이 비수기에 방영되다. 이런 영화들과 넘치는 오락성으로 중무장한 헐리우드 영화를 같이 보는 관객들의 머리속에는 ‘한국영화는 안 돼’라는 인식이 강하게 심어졌다. 영화는 문화에 따른 차이가 크고, 자막 문제로 인해 모국어로 제작된 영화가 훨씬 유리하다. 그럼에도 불구하고 한국 관객들이 국산 영화를 철저히 외면한 원인은 재미없는 걸 자꾸 극장에서 상영했기 때문이다. 수용자의 볼 권리를 무시한 이런 처사는 결과적으로 ‘한국영화는 안 돼’라는 편견을 강하게 심어 주었다. 국산 영화들이 100만

관객 이상을 동원하고 문화적인 차이를 고려하면 헐리우드 영화에 별로 뒤지지 않는 수준에 이른 지금까지도 이런 선입견에 사로 잡혀서 국산 영화를 보지 않는 사람이 상당수에 이른다. 애니메이션의 경우 영화가 가진 이점조차 가지고 있지 않다. 비록 자국문화가 반영되기는 하지만 기본적으로 애니메이션은 다른 문화상품-드라마, 소설, 영화-과는 달리 '무국적성'을 특징으로 하기 때문이다. 이는 디즈니와 지브리의 만화영화들이 세계 시장을 제패할 수 있게 해 준 원인기도 하다. 일본, 미국의 만화영화와 똑같은 위치에서 경쟁해야 하는 애니메이션 회사들이 질 낮은 작품만 계속 만들어낸다면 이는 국산 애니메이션에 대한 선입견을 강하게 심어 줄 뿐만 아니라, 컴퓨터 게임 등 다른 오락 거리에 애니메이션 시청자들을 뺏길 염려까지 있다. 이렇게 외국과의 협력이 필수라는 점을 무시한 채 '국산'이라는 타이틀에 고집함으로써 문광부는 저질 애니메이션 양산을 부추기고 있다는 오명을 피할 수 없게 된 셈이다.

### 3. '철인사천왕'을 통해 살펴본 문제점들

'순수 국산'에의 집착이 얼마나 위험한 가는 현재 방송중인 '철인사천왕'을 보면 알 수 있다. 이 만화는 앞서 말한 국산 애니메이션의 취약점들을 하나도 빠짐 없이 고루 가지고 있다. 때를 잘 만나서 좋은 시간대에 방송되고 있음에도 불구하고 대부분의 사람들이 방영 사실을 모르고, 실수로 한 번 본 사람을 절대 다시 보지 않으며 주변 사람들이 본다고 하면 적극적으로 말린다는 만화영화이다. TV 프로그램으로는 드문 전례를 만들고 있는 중이다. 이 만화는 이미 한 번 극장판으로 제작되어서 완전히 실패하고 막을 내린 적이 있다. 99년 초반에 잠시 극장에 간판을 내걸었다가 막을 내린 '극장판 철인사천왕'이 그것이다. TV 시리즈와 똑같은 설정과 스토리를 가지고 제작되었으며 감독인 김혁의 '100% 3D사용', '[토이 스토리]도 (철인사천왕에 비하면) 인물 움직임은 마네킹 같다'는 자랑에 힘입어 홍보는 꽤 잘되었던 작품이다. 이 만화는 '캐릭터 설정이 일본만화와 똑같고 도식적이다.', '인물 설정 및 진행 동기가 어색하다.', '각각의 캐릭터에 인간 본연의 섬세함이 결여되어 있다.', '등장 인물의 움직임과 배경이 부자연스럽다.', '화면상의 이질감이 두드러진다 '등 온갖 비난을 받으며 '아이들이 극장에서 뛰어 노는 만화영화 '로 낙인 찍혔다. 이렇게 완벽하게 망한 애니메이션을 TV 시리즈로 다시 제작해서 방송한다는 시도는 참 용감하지만 문제는 위에서 말한 극장판의 문제점들이 전혀 개선되지 않았다는 것이다. 감독인 김혁이 입버릇처럼 자랑하는 국적 불명의 '디지털 기법(Digi-Cell, 3D를 사용했지만 일반적인 2D-셀 애니메이션처럼 보이게 하는 것)의 어색함이 우선 보는 이의 눈을 흐린다. 시청자들은 실험 대상이 아니다. 디즈니와

지브리 스튜디오, 워너 브라더스, 한나-바바라 등 세계적인 애니메이션 회사들은 모두 CG의 사용을 최대한 자제하는 데 초점을 두고 있다. 아직은 관객들로부터 이질감을 강하게 일으키기 때문에 되도록 티 안나게 필요한 부분에서만 CG를 도입하고 있는 것이다. 그런데 김혁은 '최초'라는 타이틀에 집착해서 수용자의 의사는 무시한 채 신기술의 사용자로 자신의 이름을 애니메이션 사의 한 페이지의 남기는 데만 몰두하고 있다. '순수 국산' '과' '최초'라는 타이틀에 짓눌려서 완벽한 졸작으로 버림받은 '아마게돈'의 실패에도 불구하고 김혁은 그 위험한 행보를 'TV시리즈 철인사천왕'에까지 이어오고 있다. 작품의 전체적인 조화나 시청자가 원하는 재미를 무시한 질 낮은 CG의 무분별한 남발, 진부한 설정, 일본만화의 아류면서도 어색한 색깔, 인물과 메카닉의 어색한 움직임과 일관성이라고는 없는 인물들의 행동과 스토리 진행. 하다못해 순간적인 재치와 멋진 화면을 보는 재미조차 없는 이런 만화영화가 버젓이 방영될 수 있도록 해준 기반이 바로 「TV애니메이션 쿼터제」와 「국산만화영화 점수평가제」인 것이다. 이렇게 질 낮은 만화영화의 시청률은 당연히 낮다. 제작비는 만만치 않은데, 시청률은 낮으니 방송사 입장에서는 애니메이션 제작에 들어가는 돈이 아깝게 느껴지고, 아끼기 위해 최대한의 노력을 하게 된다. 편당 제작비를 대폭 축소하면, 생산품은 더욱 질이 낮아지게 되고, 역시 낮은 시청률을 기록하게 된다. 악순환이 몇 번 계속되면 방송사 입장에서는 '쿼터제'가 양적인 기준만 가지고 있는 점을 악용해서 이미 만들어진 만화들의 재방영으로 상영시간을 때우려고 할 것이다. 일요일 새벽과 같은 비인기 시간대에 기존의 시대에 뒤떨어진 만화영화들의 재방송을 계속하고 국내 애니메이션을 더 이상 제작하지 않게 될 가능성이 높다. 시청자들은 국산 애니메이션에 대한 부정적인 인식만을 간직한 채 일본 애니메이션에 다시 함몰될 것이다. '국내 애니메이션 수준을 향상시키고, 국산 애니메이션 제작 기반을 견고히 하려는 목적'으로 만들어진 두 제도가 간신히 불을 탄 국내 창작 애니메이션 제작 열기를 완전히 사그리뜨리는 결과를 낳게 될 수 있는 것이다.

## 결론

'스크린 쿼터제'가 과연 한국 영화산업 발전에 기여했는가에 대해서 아직까지도 논란이 많다. 국가에서 최소한의 지원조차 해주지 않은 대만영화가 국제적인 인정을 받을 때도 한국 영화는 제자리걸음밖에 하지 못 했다. 이에 대한 영화인들의 시각은 비교적 통일되어 있다. 아무 지원도 없었기 때문에 대만 영화가 성장한 것이고, 어설픈 지원 덕에 한국 영화가 크지 못한 것이라고. 이를 증명하듯이 정체되어 있던 한국 영화계는 미국 영화의 직배와 개방 위협으

로 국산 영화의 존립 자체 위협해진 시점에서야 많은 변화와 발전을 시작했다. '쿼터제'는 기본적으로 수용자의 권리와 욕구를 무시하고 강제적으로 시행되는 제도이다. 순수 예술 작품을 지원하기 위해서라면 몰라도 대중을 위한 애니메이션 창작에 있어서 이점은 간과할 수 없는 큰 모순을 내포하고 있다. 「TV애니메이션 쿼터제」 시행 이후 제작 방영된 TV 시리즈들은 오랫동안 즐기치게 이어져온 시청자들의 요구들-개성 있는 캐릭터, 한국적인 색채의 개발, 재미있고 감각적인 스토리, 자연스러운 연출-을 무시한 채 제작자의 입장과 생각-주로 CG사용에 대한 집착 등 기술적인 면-만 반영되어 있다. '달려라, 하니' 나 '날아라, 슈퍼보드', '아기 공룡 둘리' 때보다 내용적인 측면에서 국산 애니메이션은 전혀 발전하지 않고 있다. 오히려 그보다 재미없고 진부한 만화영화들이 지금도 여기저기서 국산만화 의무 편성 비율을 채우기 위해 능력 없는 순수 국산 제작진에 의해 만들어지고 있다. 이런 상태가 계속된다면 국산 만화영화에 대한 시청자의 외면과 국산 애니메이션 업계의 질적 저하를 초래할 뿐이다. 문광부는 이를 조속히 인식하고 제도 개선 작업에 착수해야 한다. 우선 '의무편성비율' 이 50%에 도달하는 기간을 몇 년 더 늘여서 충분한 제작 기간을 가지도록 해야한다. 방송사가 몇 작품만 줄속 제작한 후 그것을 계속 재방영하는 편법을 막을 수 있는 보조 장치도 필요하다. 지속적인 창작 애니메이션 제작이 이루어지도록 하기 위해서이다. '국산 애니메이션 점수제' 의 경우 더 많은 수정이 필요하다. 합작 애니메이션과 국산 애니메이션 인정 기준을 낮추거나 다른 보조 장치를 두어서 외국의 우수한 인력과 자본을 끌어들이 수 있는 방안을 활성화시켜줘야 한다. 동시에 방송사의 노력도 필요하다. 방송사 내에 제대로 된 애니메이션 전담 부서를 만들어야 한다. 현재의 전담 부서와 PD는 애니메이션에 대해 전혀 모르는 사람들이어서 도움이 아니라 방해만 된다는 제작 업체들의 불만이 높다. TV라는 매체의 특성과 애니메이션의 특성을 골고루 잘 알고 있는 사람들이 필요하다. 시청자들의 요구와 애니메이션의 특성을 잘 알고 있는 담당자가 애니메이션 제작 업체와 기획 단계서부터 협업할 때 진정한 TV 시리즈 애니메이션의 발전이 있을 것이다. 시청자 없는 국산 TV 애니메이션 시리즈의 방송. 아무 가치도 없는 헛된 울림일 뿐이다.