

정책연구용역

지정 2011-18

국내제작 애니메이션 판정기준 정비방안 연구

(Study on the Qualification Criteria for
Domestic Animation)

2011. 9

연구기관 : 정보통신정책연구원

정책연구용역

지정 2011-18

국내제작 애니메이션 판정기준 정비방안 연구

(Study on the Qualification Criteria for
Domestic Animation)

성욱제/주성희/박찬경/이원태

2011. 9

연구기관 : 정보통신정책연구원



방송통신위원회
KOREA COMMUNICATIONS COMMISSION

이 보고서는 2011년도 방송통신위원회 방송통신발전기금 정책연구용역사업의 연구결과로서 보고서의 내용은 연구자의 견해이며, 방송통신위원회의 공식입장과 다를 수 있습니다.

제 출 문

방송통신위원회 위원장 귀하

본 보고서를 『국내제작 애니메이션 판정기준 정비방안 연구』
의 연구결과보고서로 제출합니다.

2011년 9월

연구기관: 정보통신정책연구원

총괄책임자: 성 욱 제 부연구위원

공동연구원: 주 성 희 부연구위원

참여연구원: 박 찬 경 연구원

이 원 태 미래사회그룹장

목 차

요약문	ix
제 1 장 서 론	1
1. 연구의 목적 및 배경	1
2. 연구의 내용과 연구 방법	2
제 2 장 국내외 애니메이션 산업 현황	6
1. 국내 애니메이션 산업의 규모와 구조 변화	6
2. 국내 애니메이션 산업의 수익구조 및 문제점	12
3. 해외 국가의 애니메이션 산업현황과 추세	21
제 3 장 애니메이션 관련 법령 및 인정기준	25
1. 애니메이션 관련 현행 방송법령	25
2. 현행 국내제작 애니메이션 인정기준	28
제 4 장 국내제작 애니메이션 인정기준 개선방안	35
제 1 절 2D/셀 애니메이션의 인정기준 개선방안	37
1. 프로듀서	37
2. 기획착안	37
3. 지적재산권	37
4. 수익분배권	38
5. 모델(캐릭터)디자인	38
6. 총감독	38
7. 스토리보드	39
8. 배경디자인	40
9. 배경제작(칼라)	40

10. 레이아웃(기본구도) 제작	40
11. 원화제작	41
12. 동화제작	41
13. 선·채화	41
14. 촬영	42
15. 성우녹음	42
16. 효과음악	42
제2절 3D CG 애니메이션의 인정기준 개선방안	44
1. 프로듀서	44
2. 기획착안	44
3. 지적재산권	45
4. 수익분배권	45
5. 기본디자인(캐릭터, 배경)	45
6. 스토리보드	46
7. 총감독	46
8. 모델링(캐릭터, 배경)	47
9. 애니메이션	48
10. 레이아웃(셋팅)	48
11. 비주얼 이펙트/합성	48
12. 렌더링	49
13. 라이팅	49
14. 리깅	49
15. 성우녹음	49
16. 효과음악 및 음향효과·믹싱	49
제3절 스톱모션 애니메이션의 인정기준 개선방안	51
1. 프로듀서	51
2. 기획착안	51
3. 지적재산권	52

4. 수익분배권	52
5. 기본디자인	52
6. 스토리보드	53
7. 모델제작	53
8. 총감독	54
9. 조명	54
10. 스톱모션 애니메이션	55
11. 촬영	55
12. FX/합성	55
13. 성우녹음	55
14. 효과음악	56
제5장 결 론	58
참고문헌	60
부 록	
부록 I. 국내제작 애니메이션 인정 신청 지침	62
부록 II. 현행 국내제작 애니메이션 인정 세부지침과 개정안 비교	73
부록 III. 해외 국가의 국내제작물 편성규제	90

표 목 차

〈표 2-1〉 국내 애니메이션 산업 현황	7
〈표 2-2〉 국내 콘텐츠 산업 매출액	8
〈표 2-3〉 주요 기관들의 애니메이션 산업 지원정책 추진내용	9
〈표 2-4〉 2009~2010년 중 콘텐츠 연계 애니메이션 주요작품	11
〈표 2-5〉 국내 애니메이션 산업의 성장단계	13
〈표 2-6〉 2009년 애니메이션 산업유통 매체별 매출현황	15
〈표 2-7〉 애니메이션 재원조달 현황	19
〈표 2-8〉 연도별 해외 합작 작품수	20
〈표 2-9〉 세계 애니메이션 시장 규모 및 전망	21
〈표 2-10〉 주요국 애니메이션 시장규모 및 전망	21
〈표 3-1〉 주요 애니메이션 편성규제 정책추이	25
〈표 3-2〉 현행 애니메이션 관련 의무편성 비율	27
〈표 3-3〉 현행 국내제작 애니메이션 인정기준의 항목별 배점	32
〈표 4-1〉 2D/셀 애니메이션 인정기준 배점안	43
〈표 4-2〉 3D CG 애니메이션 인정기준 배점안	50
〈표 4-3〉 스톱모션 애니메이션 인정기준 배점안	57

그림 목 차

[그림 1-1]	연구 주제별 접근 방법	5
[그림 2-1]	〈토이스토리 3〉의 OSMU 모델	6
[그림 2-2]	국내 애니메이션 제작업 매출액 현황	10
[그림 2-3]	국내 애니메이션 산업의 성장전망	13
[그림 2-4]	애니메이션 산업의 가치사슬(Value Chain)	14
[그림 2-5]	애니메이션 주 이용 및 감상 매체	16
[그림 2-6]	지상파 방송사의 전체 애니메이션 편성시간 추이(2005~2009)	17
[그림 2-7]	TV 애니메이션 프로그램의 국내외 시장 매출액(2009)	18
[그림 2-8]	국내제작 애니메이션 유통의 악순환 구조	20
[그림 3-1]	2D와 3D 애니메이션 제작과정 비교	31

요 약 문

1. 제 목

국내제작 애니메이션 판정기준 정비방안 연구

2. 연구 목적 및 필요성

이 보고서의 주요 목적은 국내제작 애니메이션 판정기준의 기본방향을 재정립하고 최근 애니메이션 제작산업의 실태와 수익구조 및 기술변화를 반영하여 구체적인 세부 판정 지침의 개선방안을 제시하는 것이다.

애니메이션은 동일한 캐릭터와 스토리 라인을 가지고 TV 방송을 포함하는 각종 영상물과 캐릭터 상품, 출판, 게임, 교육 콘텐츠, 공연 등의 광범위한 부가산업 영역에서 활용할 수 있는 One Source Multi Use(OSMU)가 가능한 대표적인 산업이다. 동시에 애니메이션은 어린이·청소년들이 가장 먼저 쉽게 익숙해지고 즐겨 소비하는 콘텐츠로서 장기적으로 볼 때 문화정체성(cultural identity) 확립에도 중요한 영향력을 행사한다.

이러한 경제, 사회·문화적 잠재력에 근거하여 인접 국가인 중국은 물론, 프랑스와 스페인, 캐나다 등 해외 여러 국가에서도 자국 애니메이션의 제작 활성화를 위하여 각종 재정 지원과 육성정책을 실시하고 있다. 우리나라에서도 애니메이션은 킬러 콘텐츠의 하나로 인정되어 정부의 육성정책에 포함되어 있으며, 2009년 현재 1천억 원을 투입하고 있는 핵심 역량사업 대상이다.

국내 애니메이션 산업은 1960년대부터 저작권이나 사업권을 보유하지 않고 단순 외주작업을 진행하는 애니메이션 하청제작(OEM)을 통해 제작기술의 노하우를 축적하면서 발전하기 시작했다. 이후 중국이나 베트남 등 상대적으로 저렴한 제작인력을 제공하는 국가들에 대한 하청 제작물 수요가 늘어남에 따라 국내에서는 애니메이션 제작에 대한 노력과

투자, 각종 진흥정책을 통해 창작 애니메이션 분야의 경쟁력을 강화하기 위해 경주해왔다. 그 결과 2007년부터는 창작 제작 애니메이션의 매출액이 하청 제작 애니메이션을 넘어서고 있으며, 어린이와 유아 대상 분야에서는 <뽀롱뽀롱 뽀로로>와 같이 국내에서 제작된 TV 애니메이션이 그 경쟁력을 인정받아 국내 시장을 주도적으로 점유하는 동시에 해외 시장으로 적극 진출하고 있다.

세계 애니메이션 시장의 점유율이 0.3%에 불과한 우리나라는 극장용 애니메이션 분야에서 상대적으로 경쟁력이 떨어지기 때문에 TV를 통한 방송용 애니메이션이 훨씬 더 중요한 비중을 차지한다. 실제로 애니메이션 가치사슬에서 TV 방송시장은 매출액의 절반 이상을 차지하고 있다. 따라서 방송법과 관련 법령에서는 TV 방송에 대한 국내 제작물, 특히 국내 제작 애니메이션에 대한 편성 규정을 포함하여 궁극적으로 문화정체성의 보호는 물론, 실질적으로는 국내제작 애니메이션의 유통경로를 확보하여 국내 애니메이션 산업을 보호·육성하고자 노력해왔다.

이러한 상황에서 애니메이션 작품의 국내 제작 여부에 대한 판정은 국내제작 애니메이션과 관련된 방송 편성 정책의 성과를 결정짓는 가장 기본적인 첫 단계라 할 수 있다. 그러나 현행 판정기준은 창작물 중심으로의 산업 구조상의 변화와 해외 공동제작물의 증가 추세를 충분히 반영하고 있지 못하고 있다. 동시에 구체적인 세부 판정항목 역시 빠르게 변화하고 있는 애니메이션 제작기술과 제작 구조의 변화를 반영하지 못하여 판정과정 상의 혼란을 일으킬 소지가 있음이 지적되었다.

이와 같은 문제점을 인식하여 본 연구에서는 최근 애니메이션 산업의 변화에 부합하도록 국내제작 애니메이션 판정기준의 기본방향을 재정립하고 이를 토대로 구체적인 세부 판정 지침의 개선방안을 제시하고자 하였다.

3. 연구의 구성 및 범위

전술한 연구 목적에 맞도록 본 연구에서는 국내 제작물 전반이 아닌, 국내 제작 애니메이션의 판정기준에 초점을 맞추고 현행 국내제작 애니메이션 판정기준의 정비방안을 모색하였다.

국내제작 애니메이션과 관련된 기존 연구의 대부분은 애니메이션 외에도 영화와 대중음

악이 포함된 국내제작 프로그램의 의무규정에 관한 것들이 다수를 차지한다. 본 연구에서는 국내 제작물 전반이 아닌, 애니메이션 관련 규제에 주안점을 두고 있으며, 국내제작 애니메이션에 대한 편성규제 시행의 가장 첫 단계라 할 수 있는 국내제작 애니메이션 판정기준에 초점을 맞추고 있다. 또한 판정기준을 논의한 기존 연구가 가지고 있는 한계점을 인식하여, 애니메이션 판정과정과 판정기준에 대한 분석을 제작 실태 및 수익과 관련된 가치사슬과 연관지어 검토하였다.

연구의 대상이 되는 애니메이션은 주로 지상파 TV나 케이블 또는 위성방송 등 방송 매체에서 편성되는 애니메이션 작품에 한정하며, 여기에는 제작기법에 따라 스토리를 가진 2D/셀 애니메이션, 3D CG 애니메이션 및 스톱모션 애니메이션이 모두 해당된다.

연구방법으로는 문헌연구와 함께, 애니메이션 관련 학계 및 정책 전문가가 참석하는 전문가 회의를 수행하는 한편, 이를 통해 마련된 판정기준 개선안에 대한 제작업계의 의견도 수렴하였다. 구체적으로, 문헌 연구에서는 애니메이션 산업 실태에 대한 보고서 및 콘텐츠 백서 등에 게재된 자료 및 기존 연구보고서를 활용하였다. 현행 판정기준과 관련해서는 방송법령, 판정위원회의 의견 및 판정 결과, 애니메이션 관련 기존 연구 결과 등을 참조하였다. 그밖에 보다 현실적이고 구체적인 개선방안을 모색하기 위하여 애니메이션 관련 학계 및 정책 전문가가 참석하는 연구회의를 2011년 4월부터 9월까지 수행하여 현행 기준의 문제점을 지적하고 국내 애니메이션 제작 실태 및 가치사슬에 부합하도록 국내제작 애니메이션 판정기준의 전체적인 개정방향과 세부내역을 애니메이션 종류 별로 나누어 논의하였다. 이 과정을 거쳐서 도출된 인정기준 개정방안을 애니메이션 제작업계의 의견을 수렴하여 다시 수정·보안하였다.

4. 연구 내용 및 결과

전술한 바와 같이 본 연구의 목적을 달성하기 위하여 먼저 국내 애니메이션 산업의 현황과 수익구조를 살펴보고 이를 바탕으로 현행 판정기준과의 접합성을 고찰하였다. 국내 애니메이션 산업의 실태에 비추어 국내제작 애니메이션 판정지침의 목적, 판정대상, 판정절차 등을 세부적으로 분석하고 문제점을 지적하는 한편, 업계 및 학계의 의견을 수렴하여 개선방안을 제시하였다. 이 과정에서 최근 애니메이션 산업의 실태에 맞도록 제작단계

별 세부내역의 명칭과 용어도 수정, 보완하였다.

검토결과, 현행 판정기준은 전체적인 방향에 있어서 본제작(production) 단계에 배점이 상대적으로 집중되어 있어 국내 애니메이션 산업의 구조적 변화를 제대로 반영하지 못하고 있었으며, 해외합작 또는 공동제작의 증가에 대비한 구체적인 단서 조항 역시 미비한 것으로 나타났다. 또한, 총감독이 담당하는 작업 영역에 포함되는 기획, 착안 등이 별도로 산정되는 등 일부 불필요 또는 중복된 항목도 발견되었다. 애니메이션 종류별 판정기준을 살펴본 결과 최근 3D 및 CG 애니메이션의 기술적 특성을 반영하는 항목들에 대한 고려가 부족한 것으로 판단된다.

이러한 문제점들을 고려하여 본 연구에서 제시하고 있는 판정기준 개선안의 큰 방향은 우선, 기획과 사전 제작 단계의 비중을 높임으로써 하청이 아닌 창작 애니메이션의 제작 유인을 강화하는 것이다. 이러한 목표에 따라 사전 제작(pre-production)의 배점을 전반적으로 2-3점 상향 조정하였다. 또한, 해외 공동제작의 증가 추세를 고려하여 저작권과 수익 분배권의 지분 소유여부를 판정신청의 기본자격으로 요구토록 하여 이에 대한 별도의 배점을 삭제하였다. 이는 제작비만을 고려한 새로운 형태의 하청제작을 방지하기 위한 목적도 가지고 있다.

한편, 국내 제작자에 대한 배점 비중도 늘렸으며 판정과정에서 혼란을 일으키기 쉬운 것으로 지적된 제작자와 총감독, 애니메이션 연출을 구분하여 점수를 배정하였다. 대상이 되는 애니메이션 작품에 대한 정의를 수정하여 단순 반복이 아닌 역동적인 스토리와 다양한 움직임 활용하여 제작된 영상물의 창작을 권장하도록 하였으며, 가산점 인정의 기준이 되던 '국내 기술'이라는 용어와 그 범위가 모호하다는 지적에 따라 이를 '소프트웨어'로 특정하였다. 마지막으로, 최근 실태에 맞도록 애니메이션 종류별로 제작의 각 단계에서 세부내역의 명칭과 용어를 수정, 보완하였다.

5. 정책적 활용 내용 및 기대효과

지금까지 TV 애니메이션과 관련된 기존 연구들은 프로그램 내용상의 선정성, 폭력성, 저질성 문제를 다루거나, 전반적인 콘텐츠 산업 또는 국내 제작물 편성 규정의 일부로서만 애니메이션을 다루어 왔다. 이러한 측면에서 애니메이션 판정 기준 자체에 집중된 본

연구는 연구 주제의 범위와 내용에 있어 다른 연구와 차별화되는 함의를 지닌다.

본 연구의 내용 가운데 국내 애니메이션 제작 실태와 가치사슬에 관한 내용은 정책 목표와 현실에 부합한 국내제작 애니메이션 인정기준을 마련하는데 활용될 수 있을 것이며, 최종 결과물로 제시된 판정기준 개선안은 국내 애니메이션 제작업체의 기획 능력과 발주 주체를 강조하여 애니메이션 산업의 창작역량을 강화하고 선순환 구조를 마련하는데 기여할 수 있을 것이다.

SUMMARY

1. Title

Study on the Qualification Criteria for Domestic Animation

2. Objective and Importance of Research

The purpose of this study is to revise the qualification criteria for domestically produced animation so that it reflects the recent structural change in the Korean animation industry and promotes creative domestic animation production.

The Korean animation industry began in the 1960s while producing TV animation programs for foreign companies, mostly in Japan and the U.S. Since the late 1990s, the production know-how accumulated over the years led to the growth of creative domestic animation industry. As a result, several successful creative domestic animation programs, including “Pororo, the little penguin”, in the 2000s proved to be profitable both inside and outside Korea.

Due to the limited market, however, Korean domestic animation companies heavily rely on broadcasting rather than theaters to recoup the production expenses. Therefore, the Korean Broadcasting Act and related policies mandate broadcasters to air domestically produced animations, with a goal to increase the volume of domestic production and secure the distribution outlet. In this respect, determining the nationality of animations is crucial for the application of those laws and also for the financial prospect of the industry. However, the current qualification criteria for domestically produced animation has been criticized as it does not give much credit for the creative aspect of production

such as concept and idea, or for holding shares in domestic copyright or distribution right in overseas co-productions.

3. Contents and Scope of the Research

This study has a very specific and narrow focus, that is, the qualification criteria for domestic animation. This study analyzed the current qualification criteria in relation to the structural change in the animation industry and technical advancement, then provided suggestions for the revision. In doing so, the present status and value chain of the animation industry was examined employing previous research and industry statistics. Then policies and specific regulations regarding domestic animation were examined. Lastly, suggestions for the revision of the qualification criteria were made for three different types of animation products. For this part, the opinions of both academics and industry on the issue were collected from several meetings throughout the year and via the circulation of the suggested revision. These were reflected in the final draft of this study.

4. Research Results and Policy Suggestions

In short, the suggested revision includes increasing the points assigned for the pre-production stage where idea and originality are important. Also, for the animation produced by overseas co-productions or joint ventures, it is required that the company must hold shares in domestic copyright or distribution right as a prerequisite for the application. Terminologies were also revised to reflect recent technical advancement and change in the production process. Finally, the definition of animation was revised to clarify the subject of the application, encouraging the production of animation with a strong storyline and the lively motions of main characters.

5. Expectations

The revision suggested in this study will better reflect the current industry structure and change in the production process. As a result, the revision will contribute to promoting creative domestic animation production and to establishing a virtuous cycle in the Korean animation industry.

CONTENTS

Chapter 1. Introduction

Chapter 2. Animation Industry: History and Current Situation

Chapter 3. Current Legislations and the Qualification Criteria

Chapter 4. Suggestions for the Revision of the Qualification
Criteria

Chapter 5. Conclusion

제1장 서론

1. 연구의 목적 및 배경

애니메이션은 동일한 캐릭터와 기본 줄거리로 TV 방송을 포함하는 각종 영상물과 캐릭터 상품, 출판, 게임, 교육콘텐츠, 공연 등의 광범위한 부가산업 영역에서 활용할 수 있는 One Source Multi Use(OSMU)가 가능한 대표적인 산업이다. 동시에 인종과 문화의 한계를 넘어서 가상의 캐릭터와 배경을 이용할 수 있기 때문에 문화적 할인(cultural discount)이 거의 없으며 어린이들조차 가장 먼저 쉽게 익숙해지고 즐겨 소비할 수 있는 콘텐츠라는 특성상 장기적으로 문화정체성 확립에도 중요한 영향력을 행사하는 것으로 간주된다.

이러한 경제, 사회·문화적 잠재력에 근거하여 인접 국가인 중국은 물론, 프랑스, 캐나다 등 해외 여러 국가에서도 문화보호적인 목표와 자국 영상 산업의 경쟁력을 강화시킨다는 산업 육성적인 목적 하에 정부 차원에서 애니메이션 산업을 지원하는 다양한 정책을 펼치고 있다. 국내에서도 애니메이션은 킬러콘텐츠의 하나로 인정되어 정부의 육성정책에 포함되어 있으며, 2009년 현재 1천억 원을 투입하는 핵심 역량사업 대상으로 선정되어 있다.

국내 애니메이션 제작산업은 1960년대 이후 저작권이나 사업권을 보유하지 않고 단순히 외주작업을 진행하는 하청제작 위주로 발전하기 시작하였다. 그러나 최근 중국이나 베트남 등 상대적으로 인건비가 낮은 국가들로 OEM 하청제작 주문이 이동하는 추세가 나타나자 국내 애니메이션 산업 내에서는 그동안 축적된 제작기술을 기반으로 창작 애니메이션 쪽으로의 구조 전환이 일어났다. 그 결과 국내 창작 애니메이션 제작은 큰 규모로 성장하기 시작하여 2007년 이후 매출액 규모에서 창작제작이 하청제작의 수준을 넘어서고 있다.

그러나, 국내 애니메이션은 상대적으로 협소한 시장규모 및 유통구조 상의 한계로 인해 극장판 보다는 주로 유아나 어린이 대상의 단편 TV 방송물 위주로 제작되고 있으며, 일본이나 미국의 메이저 제작사 작품처럼 캐릭터 산업, 해외 판매 또는 극장판으로 쉽게 연계되지 못하는 구조적 문제점을 안고 있다. 현재 국내 애니메이션 산업의 가치사슬에서는 매출액의 70% 이상을 TV 방송시장이 차지하면서 유통구조의 핵심을 이루고 있기 때문에

TV 방송을 통한 국내 제작 애니메이션의 판매활로를 담보하는 지원제도가 불가피한 실정이다. 이에 따라 우리나라에서는 방송법으로 국내 제작 애니메이션 편성비율, 신규 국내 제작 애니메이션 총량제 등 의무 편성 규제를 시행하여 국내제작 애니메이션의 수요를 이끌어내는 동시에 해외 수입물의 수요를 제한하는 정책을 구사하고 있다. 그리고 이러한 편성규제의 수행 여부를 결정짓는 첫 단계는 국내제작 애니메이션 인정이다.

문제는 현재 국내제작 애니메이션 판정기준에는 창작물 중심으로의 산업 구조상의 변화와 해외 공동제작물의 증가 추세가 제대로 반영되지 못하고 있다는 점이다. 동시에 구체적인 세부 판정항목 역시 컴퓨터 그래픽이나 3D 등 빠르게 변화하고 있는 애니메이션 제작기술과 제작 구조의 변화를 반영하지 못하여 판정과정 상의 혼란을 일으킬 소지가 있다.

이러한 문제점들을 인식하여 국내 애니메이션 제작업계의 실태와 현황을 고려하면서 문화정체성의 보호 및 국내 애니메이션 산업의 보호라는 정책 의도에 부합하도록 국내 애니메이션 판정기준을 개선하고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

2. 연구의 내용과 연구 방법

전술한 연구 목적에 맞도록 본 연구에서는 국내 제작물 전반이 아닌, 국내 제작 애니메이션의 판정기준에 초점을 맞추고 현행 국내제작 애니메이션 판정기준의 정비방안을 모색하였다.

국내제작 애니메이션과 관련된 기존 연구의 대부분은 애니메이션 외에도 영화와 대중음악을 포함하는 국내제작물 전반의 의무규정에 관한 것이 다수를 차지한다. 방송위원회에서 2007년에 수행한 「국내제작 편성규제 제도 개선방안 연구」도 그 가운데 하나로서, 유럽 및 북미 국가들의 제작 및 편성 규제 제도를 비교하고 국내 방송 제도를 평가하여 공적 책임 강화, 점수 총량제 등 개선방안을 제시하였다. 이 연구는 해외 국가의 제작 및 편성 규제 제도를 비교하고 있으나, 문헌연구에 지나치게 치우쳐 있으며, 국내 제작 프로그램 전반에 관한 연구이기 때문에 애니메이션에 관해서는 구체성이 부족하다는 한계를 지니고 있다. 애니메이션과 관련해서 국내제작 애니메이션 판정 제도에 관한 논의를 하고 있지만 규제 목적 및 정책 의도와 실제 현황과의 정합성에 초점을 맞추지 않고 그 대신, 편성 규제라는 다소 보편적 틀 안에서 문제를 다루고 있어서 애니메이션 관련 제도와 산업의 특수성을 충분히 고려하지 않았다는 단점이 있다.

신규 국내제작 애니메이션 총량제가 도입된 2005년 이후 본격적으로 애니메이션에 초점을 맞춘 연구들이 일부 발표되었다. 최돈일(2007)의 연구는 당시 국내제작 애니메이션 판정 지침의 내용과 당시 개정 논의 중인 판정기준 내용을 분석하여 개선안을 제시하고 있다는 점에서 본 연구와 유사점이 많다. 특히, 방송법, 국내제작 애니메이션 판정위원회의 개정 초안, 한국 애니메이션 제작자 협회의 건의서 등 의견서 등의 문헌을 분석하여 애니메이션 관련 방송법 현황을 분석하고 판정 지침을 분석하여 본 연구와 유사한 결론에 도달하고 있다. 즉, 국내 창작 애니메이션의 진흥과 육성에 초점을 맞춰 기획 단계의 점수 비중을 높여 기획 창작을 유도할 필요가 있음을 지적하였다는 점에서 본 연구와 유사한 개선안을 제시하고 있다. 그러나, 연구 자체가 방송법 개정 이전에 이루어졌으며, 문헌 분석을 강조하여 국내 애니메이션 제작 실태와 관련된 실증 자료 등을 바탕으로 구체적인 현실 분석과의 정합성을 논의하지 않았다는 한계가 있다.

비교적 최근에 수행된 『국내제작 애니메이션 편성정책 성과분석 및 개선방안 연구』(방송통신위원회, 2009)에서는 국내 애니메이션 산업이 경제에 미치는 영향을 분석하고 의무 편성 규제현황과 성과를 계량화하여 편성규제의 개선방안을 도출하는 것을 연구목표로 설정하였다. 이에 따라 애니메이션 산업과 관련된 기준 문헌을 분석하고 산업연관분석을 시도하여 애니메이션 산업이 국민 경제에 미치는 파급효과 분석을 시도하였다. 이 연구는 계량적 접근을 시도하였다는 장점이 있지만, 애니메이션 산업이 다른 분야에 미치는 전반적인 경제적 효과에 초점을 맞춘 나머지 애니메이션 관련 규제 시행의 시발점이라고 할 수 있는 국내 제작 애니메이션 판정기준에 관한 논의가 생략되었으며, 편성 정책을 국내 애니메이션 제작 업계의 실태와 연관시켜 분석하지 않아 다소 미진한 정책 제안을 하였다.

이러한 기존연구의 한계점들을 보완하여, 본 연구에서는 국내 제작물 전반이 아닌 애니메이션 관련 규제 자체에 논의를 한정하고 있으며, 국내제작 애니메이션 편성규제의 성과를 규정하는 첫 단계라 할 수 있는 국내 제작 애니메이션 판정 기준에 초점을 맞추고 있다. 또한 판정기준을 논의한 기존 연구가 가지고 있는 한계점을 인식하여, 애니메이션 판정 과정과 판정 기준에 대한 분석을 시도하되, 제작 실태 및 수익과 관련된 가치사슬과 연관지어 분석하였다.

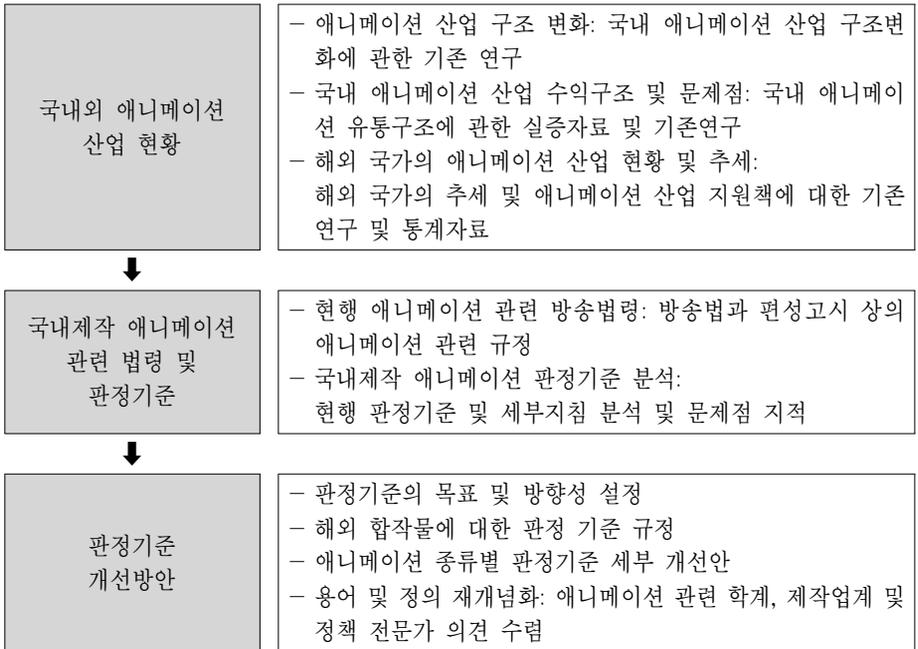
애니메이션 학계 및 제작업계의 전문가들은 최근 다양한 콘텐츠 제작 영역에서 애니메이션 기법을 사용함에 따라 애니메이션 산업 분야의 구분이 점차 불분명해지고 있으므로

애니메이션 산업의 경제적 영향력 또는 전체 규모에 대한 정확한 통계를 산출하기가 어렵다는 근본적 문제점을 지적하고 있다. 반면, 전통적인 2D셀 애니메이션 제작산업으로 애니메이션 산업 분야를 한정시킨다면 애니메이션 관련 산업의 규모를 지나치게 축소 평가할 우려도 있음을 지적하고 있다. 본 연구에서는 애니메이션 기법을 위주로 하여 애니메이션 산업의 범위를 다른 분야로 확장하지는 않지만, 동시에 전통적인 2D 셀 애니메이션에만 결과를 적용하지도 않는다. 연구의 대상이 되는 애니메이션은 주로 지상파 TV나 케이블 또는 위성방송 등 TV 매체에서 편성되는 애니메이션 작품에 한정하며, 여기에는 제작기법에 따라 스토리를 가진 2D/셀 애니메이션, 3D CG 애니메이션 및 스톱모션 애니메이션이 모두 해당된다.

연구방법으로는 문헌연구와 함께 애니메이션 관련 학계 및 정책 전문가가 참석하는 전문가 회의를 수행하였으며 제작업계의 의견도 수렴하였다. 문헌 연구에서는 국내 애니메이션 산업실태와 관련된 연구보고서, 토론회 및 백서 등의 자료를 활용하였다. 현행 판정기준과 관련해서는 방송법령, 판정위원회의 의견 및 판정 결과, 애니메이션 관련 기존 연구 결과 등을 참조하였다. 그 밖에 보다 현실적이고 구체적인 개선방안을 모색하기 위하여 애니메이션 제작업계, 학계 및 정책 전문가가 참석하는 연구회의를 수차례 수행하여 현행기준의 문제점을 지적하고 국내 애니메이션 제작 실태 및 가치사슬에 부합하도록 국내제작 애니메이션 판정기준의 개정방향과 세부내역을 논의하였다. 도출된 개정방안은 애니메이션 제작업계의 의견을 수렴하여 수정·보완되었다.

연구의 구성으로는 먼저, 실효성 있는 판정기준 개선안을 마련하기 위하여 국내 애니메이션 산업의 현황과 실태를 살펴보고 이를 바탕으로 판정기준에 대한 시사점을 도출하였다. 더 나아가 국내제작 애니메이션 판정지침의 목적, 판정대상, 판정절차 등을 세부적으로 분석하고 앞부분에서 서술한 산업실태와 연관지어 문제점을 지적하는 한편, 업계 및 학계의 의견을 수렴하여 개선방안을 제시하였다. 이 과정에서 최근 애니메이션 산업의 실태에 맞도록 제작단계별 세부내역의 명칭과 용어도 수정, 보완하였다.

[그림 1-1] 연구 주제별 접근 방법



제 2 장 국내외 애니메이션 산업 현황

1. 국내 애니메이션 산업의 규모와 구조 변화

애니메이션은 제작 기간은 오래 소요되나, 일단 작품이 제작되면 추가 생산 비용이 적게 드는 반면, 작품의 활용 기간이 길며, 캐릭터, 음악, 게임, 소프트웨어, 테마파크, 영화관, TV, 비디오, 교육용 자료, 광고 등 다양한 장르에 활용할 수 있어 One Source Multi Use(OSMU)의 대표적인 분야로 꼽힌다. 실제로 2010년에 박스오피스의 상위권을 차지한 <토이스토리3>의 경우 극장 상영 뿐 아니라 홈비디오, 게임 및 TV 단편물, 태블릿PC와 웹사이트를 활용한 다양한 부가가치 판로를 활용하여 성공한 사례로 꼽힌다. 이처럼 애니메이션은 배경 및 캐릭터 설정에 제한이 없고 문화적 저항이 낮아 다른 상품보다 활용 가능성이 높고 해외 시장으로의 진출이 쉽다는 장점을 가지고 있어 해외 여러 국가에서도 경제, 사회, 문화적 잠재력을 고려하여 집중 육성하고 있는 산업분야이다.

[그림 2-1] <토이스토리 3>의 OSMU 모델



자료: disney.go.com/toystory; 한국콘텐츠진흥원(2010c). 『2010 해외콘텐츠시장조사』에서 재인용

국내 애니메이션 산업은 2009년 현재 289개의 제작업체에서 4천여 명이 넘는 종사자가 활동하고 있으며 매출액이 4,186억원 규모에 달하는 산업이다. <표 2-2>에 제시된 것처럼 2005년과 비교하면 애니메이션 산업에 종사하는 사업체 수는 89개가 늘어나 20.2% 증가하였으며, 매출액 또한 2005년의 2,338억 원에서 2009년에는 4,185억 원으로 약 1.8배 성장한 것으로 나타나고 있다. 매출구조가 높은 창작 제작이 늘어나면서 부가가치율 크게 증가하여 역시 2005년의 18.1%에서 2009년에는 41.86%에 달하고 있으며 5년간 연평균 부가가치율 증가비율은 103.7%에 이르고 있다.

<표 2-1> 국내 애니메이션 산업 현황

구 분	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가가치율 (%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2005년	200	3,580	233,855	42,214	18.10	78,429	5,458
2006년	260	3,412	288,564	70,333	30.96	66,834	5,095
2007년	283	3,847	311,166	122,506	39.37	72,770	8,148
2008년	276	3,924	404,760	167,287	41.33	80,583	6,132
2009년	289	4,170	418,570	175,213	41.86	89,651	7,397
전년대비증감률	4.7%	6.3%	3.4%	4.7%	1.3%	11.3%	20.6%
연평균증감률	20.2%	7.9%	33.8%	103.7%	52.1%	6.9%	16.4%

자료: 한국콘텐츠진흥원(2011a). 『2010 애니메이션 산업백서』

국내 콘텐츠 산업 전반의 매출액 구성을 비교해 보면 아직까지 애니메이션이 차지하는 비중은 전통적인 콘텐츠 산업 분야인 출판이나 방송에 비해 현저히 낮아 전체 구성비의 1% 미만에 머무르고 있는 것으로 나타난다. 그러나 전세계적인 경제 불황에도 불구하고 애니메이션의 연평균 성장률은 2008년에는 11.2%, 2009년에는 15.7%를 기록하여 다른 산업 분야에 비해 그 증가폭이 큰 것으로 나타나고 있으며, 향후에는 그 비중 역시 늘어날 것으로 예상되고 있다(<표 2-2> 참조).

〈표 2-2〉 국내 콘텐츠 산업 매출액

(단위: 백만원)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	구성비(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	19,392,156	19,879,255	21,595,539	21,052,936	20,609,123	29.9	▽2.1	1.5
만화*	436,235	730,072	761,686	723,286	739,094	1.1	2.2	14.1
음악**	1,789,875	2,401,309	2,357,705	2,602,076	2,740,753	4.0	5.3	11.2
게임	8,679,800	7,448,900	5,143,600	5,604,700	6,580,600	9.5	17.4	▽6.7
영화***	3,282,219	3,622,528	3,183,301	2,885,572	3,306,672	4.8	14.6	0.2
애니 메이션****	233,855	288,564	311,166	404,760	418,570	0.6	3.4	15.7
방송	8,635,200	9,719,862	10,534,374	11,685,533	12,768,963	17.3	9.3	10.3
독립 제작사	-	-	-	727,411	796,175	1.1	9.5	-
광고	8,417,779	9,118,059	9,434,625	9,311,635	9,186,878	13.3	▽1.3	2.2
캐릭터*****	2,075,893	4,550,932	5,115,639	5,098,713	5,358,272	7.8	5.1	26.8
지식정보	3,040,869	3,467,795	4,297,341	4,777,330	5,255,185	7.6	10.0	14.7
콘텐츠 솔루션	1,275,000	1,541,700	1,679,800	1,866,100	2,036,362	3.0	9.1	12.4
합계	57,258,881	62,768,976	64,414,776	66,012,641	69,000,472	100.0	4.5	4.8

* 2005년, 2006년 만화매출액은 어린이·학습만화 미포함 매출규모

** 2006년, 2007년 기준조사 음악은 노래연습장, 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및 제공업(CP)매출포함

*** 애니메이션 극장매출액 제외

**** 2006년 애니메이션은 극장매출액(61,099백만원), 방송사매출액(292백만원)포함, 2005년 기준조사시에는 서울관객수만을 계상하였으나, 2006년, 2007년 기준조사에서는 전국관객수를 계상하였음

***** 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외 되었으나, 2006년, 2007년 기준조사에는 이를 포함시켰음. 2006년, 2007년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인 도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음

출처: 한국콘텐츠진흥원(2011). 『2010 콘텐츠 산업백서』.

국내 애니메이션 산업은 1960년대에 일본 애니메이션의 하청수주(OEM)로 태동하기 시작하여 1990년대 중반 OEM 수입 1억불을 달성하는 등 주로 하청제작을 위주로 성장해왔다. 이 과정에서 축적된 제작 인력과 노하우를 바탕으로 1997년 이후부터는 본격적으로 창작 애니메이션 산업이 발전하기 시작하였다. 여기에는 최근 해외로부터의 하청수주 물량이 중국이나 베트남 등 상대적으로 인건비가 저렴한 인근 국가로 옮겨가게 된 것도 일

부 기여하고 있다. 이러한 환경 변화에 대응하여 국내 애니메이션 산업 내에서는 2000년을 전후하여 하청제작에서 창작 제작으로의 구조 전환이 일어나기 시작하였다. 특히 <뽀롱뽀롱 뽀로로> 등 유아/어린이용 TV 애니메이션이 국내외에서 그 경쟁력과 품질을 인정받기 시작하면서 창작 애니메이션 산업이 본격적으로 성장하는데 중요한 자극제 역할을 하였다. 전문가들은 또한 스타 프로젝트, 애니메이션 모테펀드 등 각종 지원정책과 신규 국내제작 애니메이션 총량제와 같은 방송 편성정책 역시 창작 애니메이션 제작 증가에 일조한 것으로 보고 있다.

<표 2-3> 주요 기관들의 애니메이션 산업 지원정책 추진내용

정부기관	
문화관광부	<ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 분야의 산업육성 및 지원에 관한 기본 정책 수립 - 산하기관의 각종 지원 사업 관리·감독, 산하기관 간의 역할 분담 및 재원배분에 관한 총괄·조정업무 수행
방송위원회	<ul style="list-style-type: none"> - 국산 애니메이션의 방송총량제 시행 및 방송편성비용 책정고시 - 방송용 애니메이션 국산관정 심의 등 방송 규제정책 수행
지원기관	
한국문화콘텐츠진흥원	<ul style="list-style-type: none"> - 방송용 애니메이션 중심의 우수 파일럿 제작지원 등 애니메이션 산업 육성을 위한 제작지원 및 국내외 마케팅 지원 - 스타 프로젝트 발굴, 투·유자 및 정책연구 등 각종 지원정책 추진
한국방송영상산업진흥원	<ul style="list-style-type: none"> - 방송 영상물 분야로서의 방송용 애니메이션에 대한 투·유자 지원

주: 구방송위원회의 역할은 2008년 이후 방송통신위원회에서 담당하고 있음

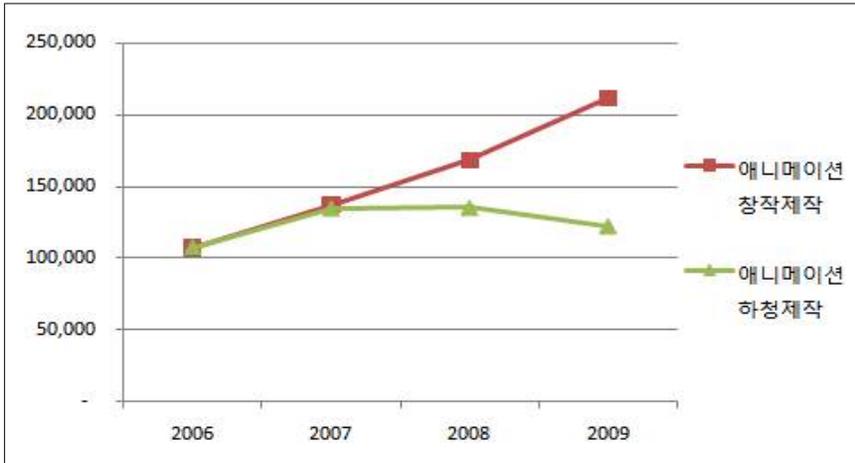
자료: 한국문화콘텐츠진흥원(2009). 「2008 애니메이션 산업백서」

그 결과, 2007년 이후 지속적으로 창작 애니메이션의 매출액이 하청제작의 매출액을 넘어 서고 있는 것으로 나타나고 있으며, 하청제작에 비해 더 높은 매출구조를 가지고 있는 창작제작물의 증가로 애니메이션 산업의 부가가치율 또한 크게 증가하였다. 구체적으로, 2006년에는 애니메이션 창작제작업과 하청제작업이 각각 1,072억과 1,076억 원의 매출액을 기록하여 비슷한 비중을 차지하였으나, 2009년에는 애니메이션 창작제작업의 매출액이 2006년도의 약 두 배에 달하는 2,119억 원 규모에 달하는 반면, 하청제작업은 약 13% 증가한 1,224억 원을 기록하고 있다. 이에 따라 2009년 전체 애니메이션 제작업 매출액에서 창작제작업의 비중은 63%에 달하고 있으나 하청제작업의 비중은 36%로 나타났다. 한국콘텐츠

즈 진흥원(2010)의 조사 결과는 2009년 현재 애니메이션 창작 제작업의 1인당 평균 매출액은 1억 5백만 원으로 하청제작업의 6천 5백만 원에 비해 약 4천만 원 가량 높게 나타나며, 업체당 매출액 또한 애니메이션 창작 제작업이 하청제작업에 비해 약 1억 8백만 원 더 높은 것으로 보고하고 있다.

[그림 2-2] 국내 애니메이션 제작업 매출액 현황

(단위: 백만 원)



자료: 한국콘텐츠진흥원 「2010 콘텐츠 산업백서」, 「2009 애니메이션 산업백서」자료 재구성

최근 국내 애니메이션 산업계에는 OSMU의 특성을 활용한 비즈니스 다각화 전략을 추진하여 다양한 소재와 장르로 애니메이션을 제작하는 한편, <메타제트>, <로보카 폴리> 등의 사례처럼 기획단계에서부터 캐릭터 상품과 연계하여 제작하는 작품도 늘어나고 있다. 또한, <뽀롱뽀롱 뽀로로>, <헬로 코코몽>의 경우처럼 도심 내 테마파크를 기획 및 운영하는 등 다양한 비즈니스 모델을 활용하여 부가적인 수익창출을 도모하는 사례도 증가하고 있다.

〈표 2-4〉 2009~2010년 중 콘텐츠 연계 애니메이션 주요작품

작품명	제작 및 사업 내용	연계영역
캐니멀	<ul style="list-style-type: none"> - 부즈클럽 제작, 한국콘텐츠진흥원 제작지원 - 증강현실 전문업체 티그래피 캐리멀 캐릭터를 활용해 스마트폰용 게임애플리케이션 개발 - 2011년 EBS 방영예정 	스마트폰 증강현실 게임
일지매	<ul style="list-style-type: none"> - SBS, 초록뱀미디어, OHW, 한진애니메이션, 화이트라인, 오렌지 공동제작 - 이준기가 주인공인 인기 드라마를 원작으로 애니메이션 제작 - 2009년 SBS 방영 	드라마
겨울연가	<ul style="list-style-type: none"> - 키이스트가 일본의 토탈프로모션과 공동제작 국내 애니메이션 외주제작: MWP, JM 지앤지, 하이파이브 등 - 2009년 일본 스카이퍼펙트TV 방영 - 국내 미방영 	드라마
WHY?	<ul style="list-style-type: none"> - 예림당, 이미지플러스 공동제작 - CJ창투, 미시건창투 투자 - 예림당이 출간한 인기 학습만화를 원작으로 애니메이션 제작 - 2009년 EBS 방영 	학습만화
마법천자문 (극장용)	<ul style="list-style-type: none"> - DNA 제작 - 2010년 개봉 - CJ엔터테인먼트 전국 극장 배급 - 북21의 인기 학습만화를 원작으로 극장용 장편 애니메이션 제작 	학습만화
곤	<ul style="list-style-type: none"> - 대원미디어 제작, 일본의 출판사 고사가 원작사로서 공동투자 - 한국콘텐츠진흥원 제작지원 - 일본의 인기 출판만화를 원작으로 국내에서 애니메이션 제작하여 2011년 TV 방영 예정 - 이탈리아의 메이저배급사인 레인보우사가 유럽배급 계약 체결 	출판만화
안녕 자두야	<ul style="list-style-type: none"> - 아툰즈, 투니버스 공동제작 - 학산문화사에서 출간된 인긴 만화를 원작으로 애니메이션 제작 - 2010년 특집을 방영후, 현재 TV시리즈 제작중, 2011년 방영 예정 	출판만화

작품명	제작 및 사업 내용	연계영역
구름빵	<ul style="list-style-type: none"> - DPS, 한솔교육, 강원정보문화진흥원이 중국의 칼롱과 공동 제작 - 한솔교육이 출간한 인기 유아용 일러스트동화를 원작으로 제작 - 2010년 KBS 방영 	유아출판
마당을 나온 암탉	<ul style="list-style-type: none"> - MK픽처스, 오돌또기 공동제작 - 2011년 개봉 예정 - 한국콘텐츠진흥원, 경기디지털콘텐츠진흥원 제작지원 - 인기동화를 원작으로 극장용 장편 애니메이션 제작 - 중국 대지시대문화전파유한공사와 중국 동시개봉 배급 계약체결 	동화출판
와라 편의점	<ul style="list-style-type: none"> - 엘로우브릭컴퍼니 제작, 투니버스, 서울애니메이션센터 제작지원 - 인터넷에 연재되어 인기를 끈 웹툰을 원작으로 애니메이션 제작 - 현재 제작 진행중, 2011년 방영 예정 	인터넷 웹툰
한반도의 공룡2 점박이	<ul style="list-style-type: none"> - EBS, 올리브스튜디오 등 공동제작 - 2011년 개봉 예정 - 다큐멘터리에 활용된 스토리와 CG를 기반으로 새롭게 극장용 장편으로 제작 3D입체영화로 제작 - 한국콘텐츠진흥원 제작지원 	방송물 (다큐멘터리)

출처: 한국콘텐츠진흥원(2011a). 『2010 애니메이션 산업백서』

2. 국내 애니메이션 산업의 수익구조 및 문제점

콘텐츠 산업은 제작 이후 다양한 경로의 유통을 통해 부가가치를 창출하게 되므로, 킬러 콘텐츠의 성공 여부를 좌우하는 것은 생산보다는 유통 활성화가 더 중요하다. 이와 관련하여 국내 애니메이션 제작 산업이 해외 시장 진출과 창작 애니메이션의 양적 증가라는 긍정적인 변화를 경험하고 있음에도 불구하고 이러한 변화가 유통과정을 통한 부가가치의 창출로 바로 연계되지 못하고 있다고 지적이 제기되고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2011b).

전문가들의 진단에 따르면 국내 애니메이션 산업은 창작제작 역량이 어느 정도 확보되고 창작 업체들이 늘어나는 동시에 성공적인 스타 콘텐츠들의 등장으로 인해 그동안 시장 확대가 가능하여 성장형 시장으로 진입했으나, 현재 수익구조가 악화와 이에 따른 애니메이션에 대한 투자 기피 현상으로 인해 아직 안정형 시장 단계에 진입하지 못하고 있다는

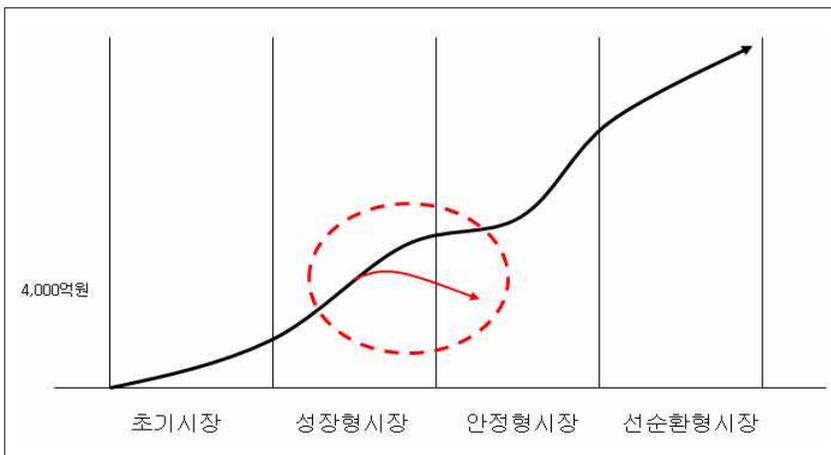
것이다. 성장형 시장이 안정형 시장으로 발전하기 위해서는 유통구조의 개선이 필수적이지만, 현재 성장형 시장 단계에 들어있는 국내 애니메이션 산업이 구조상의 한계로 인해 제작물이 최종 소비자에게 제대로 전달되지 못하고 있다는 것이 이들의 지적이다(한국콘텐츠진흥원, 2011b). 또한, 상대적으로 협소한 내수시장 규모는 여전히 애니메이션 산업 전반에서 극복하기 어려운 한계로 작용하고 있다. 이는 내수 시장에서 얻은 수익을 다시 제작비로 투입하여 콘텐츠의 경쟁력을 강화하고 이를 기반으로 더 큰 해외 시장에 진출하는 콘텐츠 산업의 선순환구조를 어렵게 만들기 때문이다(송종길, 2011).

〈표 2-5〉 국내 애니메이션 산업의 성장단계

성장 단계	애니메이션 산업 추세
초기시장 (1964~2001)	OEM 태동(1964~1978)
	OEM 활성화(1979~1996)
	창작 애니메이션 태동(1997~2001)
성장형 시장 (2002~현재)	스타콘텐츠 등장(2002~2005)
	창작 애니메이션 양적 성장(2006~2009)

자료: 한국콘텐츠진흥원(2011b). 『한국 애니메이션 산업의 주요 현안과 개선방향』.

〔그림 2-3〕 국내 애니메이션 산업의 성장전망

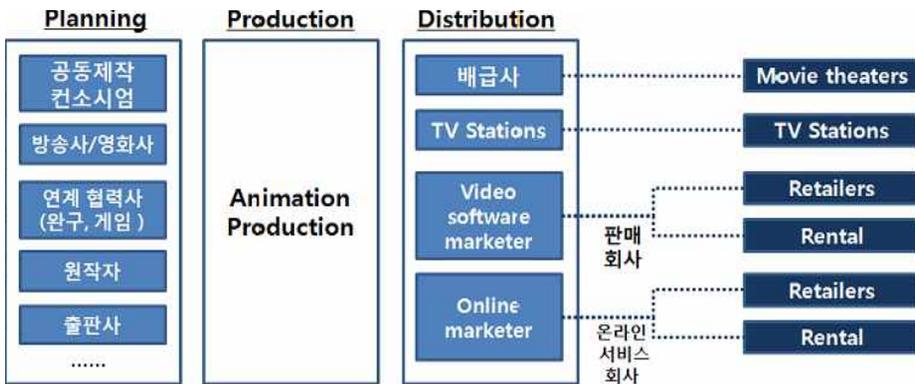


자료: 한국콘텐츠진흥원(2011b). 『한국 애니메이션 산업의 주요 현안과 개선방향』.

현재 국내 애니메이션 산업의 선순환 구조에서 가장 큰 문제점으로 인식되고 있는 것은 제작 → 방송/극장상영 → 사업 → 수익 재투자의 과정에서 두 번째 단계에 해당하는 지상파 TV 애니메이션의 시청률 저하라고 할 수 있다.

전통적으로 우리나라에서는 애니메이션은 유아 또는 어린이 대상 만화영화라는 국민 정서가 존재했다. 이 때문에 국내 제작 애니메이션은 연령이 낮은 어린이용을 위주로 제작되어 왔으며, 그 결과, 극장 상영이나 OVA(Original Video Animation)가 아닌 30분 이내 단편 시리즈물 위주의 지상파 TV 방영에 집중이 되는 구조로 발전하여왔다. 일본이나 미국의 극장용 애니메이션 성공 사례에서 보여주는 것처럼 극장 상영 이후 DVD 판매 또는 캐릭터 라이선싱을 포함한 관련 상품 판매는 애니메이션의 부가 가치를 창출하는 주요 수익 구조이지만, 그 제작에 대규모 자본이 소요되며 국내에서는 성공한 사례가 별로 없기 때문에 극장 상영 기회를 확보하는 것 자체가 어려운 구조로 되어있다(박형동, 2010). TV 방영이 전체 매출의 절반 이상을 차지하고 있다는 애니메이션 산업의 통계는 방송을 통한 프로그램 방영이 국내 애니메이션 제작업계의 가장 핵심적이며 지배적인 유통경로임을 여실히 보여준다.

[그림 2-4] 애니메이션 산업의 가치사슬(Value Chain)



자료: JETRO(2005); 삼정 KPMG 재구성; 한국콘텐츠진흥원(2010c)에서 재인용

〈표 2-6〉 2009년 애니메이션 산업유통 매체별 매출현황

(단위: 백만 원)

유통매체	매출액	비중(%)
TV	214,207	73.5
극장	12,367	4.2
홈비디오(VHS, DVD)	24,921	8.6
인터넷(VOD, 플래시)	8,264	2.8
신규미디어(모바일, IPTV, DMB)	20,014	6.9
기타	11,616	4.0
전체	291,389	100.0

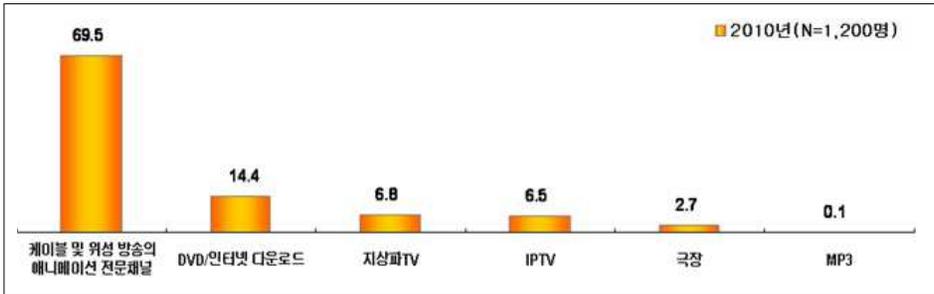
자료: 한국콘텐츠진흥원(2010a). 「2009 애니메이션 산업백서」

실제로 2009년 중 국내 애니메이션 산업의 유통매체별 매출 현황을 살펴보면 TV를 통한 방영이 가장 큰 비중을 차지하고 있으며(73.5%), 극장을 통해 유통되는 경우는 4.2%에 불과하다. 이후 홈비디오나 DVD를 통한 판매 역시 10% 미만이어서 TV를 통한 방영이 국내 애니메이션 산업 유통구조의 핵심으로 자리잡고 있으며, 이 판로를 확보하는 것이 국내 애니메이션 제작 산업의 성장에 중요한 역할을 하는 구조이다. 이때 특히 핵심적인 역할은 지상파 TV의 방영이 담당하고 있는데, 이는 위성이나 케이블 방송의 애니메이션 전문 채널에서는 신규 국내 창작 애니메이션을 방영할 유인이 별로 없어서, 국내 제작물은 비인기 시간대에 재방송으로 편성하는 경우가 많은 반면 일본이나 미국의 인기 작품들이 주시청시간대를 메우고 있기 때문이다.

문제는 이러한 신규 매체들의 보급 이후 애니메이션 전문 채널과 같이 다양한 애니메이션 소비 경로가 등장하면서 지상파 TV 애니메이션의 주시청 대상인 어린이 청소년들은 점점 새로운 매체로 애니메이션 소비경로를 바꾸고 있다는 점이다. 이러한 시청자 이탈 현상의 결과로 지상파 TV의 애니메이션은 시청률이 점차 하락하고 있다. 한국콘텐츠진흥원(2010a)에서 수행한 설문조사 결과는 이러한 추세를 반영하는 것으로, 조사결과에 따르면 애니메이션을 주로 시청하는 경로는 케이블 및 위성방송의 전문채널(69.5%)이라는 응답이 가장 많이 나왔다. 애니메이션의 주 이용 감상 매체로 지상파 TV를 꼽은 응답자는 6.8%에 불과한 것으로 나타났다.

[그림 2-5] 애니메이션 주 이용 및 감상 매체

(단위: %)

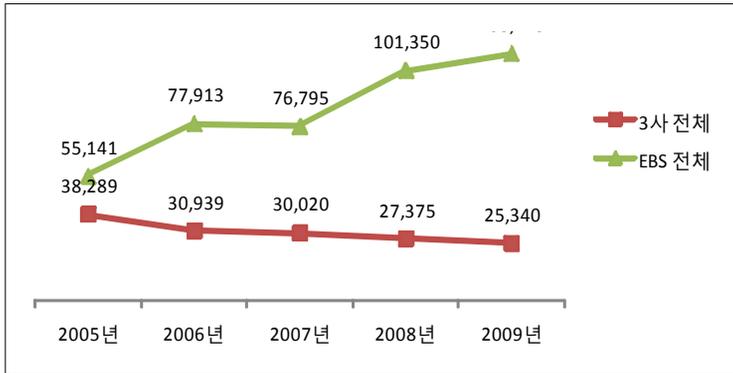


자료: 한국콘텐츠진흥원(2011a) 『2010 애니메이션 산업백서』

방송사의 프로그램 광고단가는 시청률에 근거하여 산정되기 때문에 시청률이 낮아지면 광고단가가 낮아져 수익성이 악화될 수밖에 없다. 같은 맥락에서 방송사에게 있어 애니메이션 프로그램의 시청률 저하는 곧 광고수입의 감소로 이어지기 때문에 최근 애니메이션은 지상파 TV 방송사의 편성 기피 대상 장르로 전락하였다. 이에 따라 지상파 TV 애니메이션의 방영시간대 역시 전체 시청률이 낮은 시간대로 변경되었다(윤성옥 외, 2010).

지상파 방송사의 봄, 가을 개편 편성표를 분석한 윤성옥 등의 연구에 따르면 2002년부터 애니메이션을 오전 시간대에 편성하는 비율이 증가하다가 총량제가 도입된 2005년을 전후하여 애니메이션을 집중 편성하는 시간대가 오후에서 오전으로 완전히 변한 것으로 나타난다. 즉, 지상파 TV에서 2000년대 초에는 저녁 식사 시간인 오후 6시 30분대에 애니메이션을 주로 편성하였으나, 2011년 현재는 오후 4시 또는 그 이전에 애니메이션을 편성하고 있어서 주시청 대상인 어린이 청소년들조차 시청하기 어려운 상황이 된 것이다(방송통신위원회, 2009). 실제로, 한국 콘텐츠 진흥원(2010)이 2009년도에 수행한 조사결과에 따르면, TV 애니메이션을 시청하지 않는 이유에 대해 57.3%의 응답자가 시간대가 맞지 않기 때문이라고 대답하였다. 이는 전년도에 비해서도 8% 증가한 수치로, 시청률 악화는 결국 애니메이션 방영시간 자체를 줄이거나, 편성시간대 변경을 초래하고, 변경된 편성시간대에는 주요 시청층인 어린이들이 애니메이션을 시청하는 것이 어렵기 때문에 시청률이 더욱 더 낮아지는 악순환이 일어나고 있는 것으로 판단된다. 실제로, 편성시간대의 변화와 함께, EBS를 제외한 지상파 3사의 연중 전체 애니메이션 방영시간은 2005년 이후 꾸준한 감소세에 있는 것으로 나타나고 있다.

[그림 2-6] 지상파 방송사의 전체 애니메이션 편성시간 추이(2005-2009)
(단위: 분)

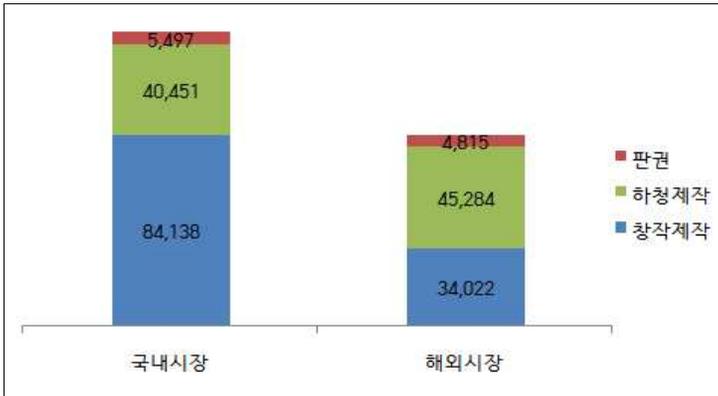


자료: 방송통신위원회 내부자료

시청률의 저하는 더 나아가 국내 창작 애니메이션의 해외 시장 진출에도 중요한 영향을 미친다. 애니메이션은 투자회수 기간이 길고 다른 예능 프로그램에 비해 편당 제작비용이 2~5배 정도 높기 때문에 방영 이후 배급 경로의 확보가 매우 중요하다(남진규, 2009). 해외 바이어들이 국내에서 창작된 애니메이션 작품의 구입여부를 결정할 때 가장 기본적인 검토사항은 해당 프로그램이 자국 내에서 얼마나 성공적이었는지의 여부이며, 이를 나타내는 자료가 바로 시청률 또는 관객 동원수이기 때문이다. 그러나 현재와 같은 방송 편성 시간대는 그 시간대 자체 시청률이 낮을 뿐 아니라, 주시청 대상인 어린이 청소년들이 시청하기도 어렵기 때문에 국내 제작 애니메이션의 시청률은 대체로 1%를 넘기 어려운 상황에 처해있다. 실제로 2010년 중 방영된 KBS2의 <꼬마신선 타오>의 시청률은 0.7% 내외였으며, SBS의 <만화왕국>은 0.4% 내외, MBC의 <창작만화>는 0.3% 내외에 불과하였다(한국 콘텐츠 진흥원, 2011a). 국내 시청률이 그 프로그램의 성공도를 나타내는 척도라면, 이렇게 낮은 성과를 보이는 국내 창작 애니메이션 작품은 세계 시장에서 경쟁력 있는 작품으로 인식되기 어려울 수밖에 없다.

국내 제작 애니메이션 프로그램의 국내외 시장 매출액 구성을 살펴보면 국내 시장에서의 매출이 해외 수출로 직결되지 못하는 상황이 간접적으로 드러난다. 2009년 중 TV 애니메이션의 국내시장과 해외시장 매출액 구성을 살펴보면 국내에서는 창작 제작 애니메이션의 매출액이 하청제작의 두 배 이상 규모이지만, 해외 시장에서는 창작 제작물을 통한 매출액이 하청 제작의 매출액보다 훨씬 낮게 나타나고 있기 때문이다.

(그림 2-7) TV 애니메이션 프로그램의 국내외 시장 매출액(2009)
(단위: 백만 원)



자료: 한국콘텐츠진흥원(2011a) 『2010 애니메이션 산업백서』

이러한 문제점을 인식하여 방송통신위원회에서는 2010년 말부터 편성고시 개정을 통해 어린이 청소년이 시청자가 많이 몰리는 시청 시간대에 국내 제작 애니메이션을 방영하는 경우 150%를 인정하도록 하여 시청률이 높은 시간대¹⁾로 애니메이션을 편성하도록 유도하고 있으나, 2011년 8월 현재까지 해당 사례는 아직 나타나지 않고 있다.

앞서 설명한 바와 같이 방송 채널수의 증가와 여가 패턴의 변화, 중심 소비 미디어 변화에 따라 애니메이션 콘텐츠에 대한 시청자들의 집중된 노출이 어려워지면서 제작사들의 영상판권 판매수익률은 낮아지고 있는 추세이다. 이러한 현상으로 인해 단순 애니메이션 제작 외에 캐릭터의 상품을 병행하는 전략이 중요해지고 있으며, 점차 이러한 파생상품 시장의 규모가 커지고 있다. 실제로 2010년에 상영된 <토이스토리3>의 경우 애니메이션의 흥행성공과 함께 연관 산업인 캐릭터, 완구산업을 활용하여 주인공인 ‘우디’, ‘버즈라이트 이어’와 ‘제시’ 등의 캐릭터 완구판매가 급증하면서 미국의 전체 완구시장 매출이 급상승하는 시너지 효과를 거둔 것으로 보도되었다(김세훈, 2011; 한국콘텐츠진흥원, 2010a).

그러나, 극장판 유통이 제한적인 국내 현실에서 이처럼 창작 TV 애니메이션의 낮은 시

1) 방송통신위원회에서는 2010년 12월 31일자 <방송프로그램 등의 편성에 관한 고시> 개정을 통해 어린이들이 주로 시청하는 시간대를 평일 오전 7~9시, 오후 5~8시, 주말 및 공휴일 오전 7시 30분~11시, 오후 2~8시로 규정하고 이 시간대 중에 국내제작 애니메이션을 편성하는 경우 편성시간의 100분의 150으로 인정하기로 한 바 있다.

청률은 작품에 대한 인지도를 떨어뜨리며 캐릭터 산업 등 부가시장으로 연계되지 못하도록 함으로써 결국 애니메이션 산업의 잠재적 가능성을 충분히 활용하지 못하게 하는 주요 요인으로 작용한다. 실제로 국내의 한 주요 애니메이션 제작사는 2002년 캐릭터 라이선싱 매출이 편당 2,000만 원 선에 이르렀으나 2007년에는 편당 600만 원 선으로 하락한 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2011b).

이러한 차원에서 시청률 저하는 또한 국내 애니메이션 제작 산업에 대한 투자유인 저하와도 밀접한 관련이 있다. 애니메이션은 최소 6개월에서 2년까지 제작기간이 소요되며 자본에 대한 회수기간이 3~5년 정도로 길기 때문에 제작 이후 유통경로가 확실히 담보되지 않으면 이에 대한 투자가 줄어들 수밖에 없다. 실제로 애니메이션 또는 캐릭터 산업에 대한 투자는 2010년 5월 현재 총 337억 원에 불과한 실정이며, 시청률 하락과 수익성 악화로 방송국과 재무적 투자자들이 투자를 기피함에 따라 애니메이션 제작에 대한 국내 재원은 축소하는 반면 해외 공동제작, 해외 투자 유치를 통해 해외 자본 유치가 늘어날 전망이다.

〈표 2-7〉 애니메이션 재원조달 현황

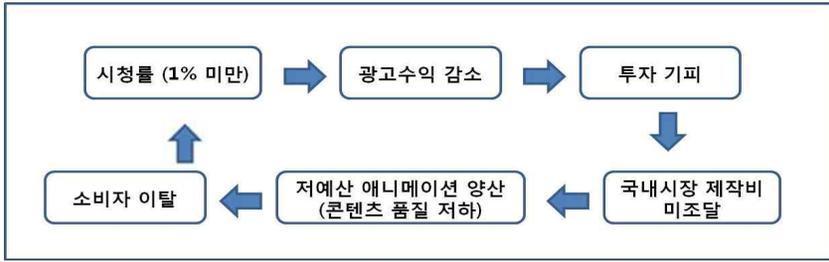
재원	'05-'09 평균(%)	재원별 입장
제작사	29.0	애니메이션 투자금 미회수로 투자여력 소진
TV방송국	13.4	시청률 급락, 수익성 악화로 투자 중지, 축소
재무적 투자자	12.5	수익성 악화로 투자기피, 해외공동제작 선호
공공기관	8.4	문화계정의 모태펀드이관으로 재무적 투자자로 전환중
관련산업	6.2	캐릭터, 완구, 출판시장 축소로 투자 축소
해외조달	30.7	비중 확대 전망

주: 재무적 투자자는 기업 경영이나 프로젝트 운영에 참여하지 않으면서 수익만을 목적으로 하는 투자자로 은행, 증권 자산운용 등 기관투자자, 각종 연기금등이 이에 해당됨.

자료: 김영재(2011). 애니메이션 진흥법안 공청회 발표자료; 한국콘텐츠진흥원(2011b) 「한국 애니메이션 산업의 주요 현안과 개선방안」에서 재인용

결국 시청률 저하는 광고수익 감소, 투자기피, 제작비 저하로 연결되며 저예산으로 제작된 국내 창작 애니메이션은 다시 소비자 이탈을 부추기는 악순환 구조로 나타나고 있는 것이다.

[그림 2-8] 국내제작 애니메이션 유통의 악순환 구조



자료: 한국콘텐츠진흥원(2011b). 『한국 애니메이션 산업의 주요 현안과 개선방안』 수정

시청률 하락과 수익성 악화로 인한 국내 재원의 축소 문제를 타개하기 위한 노력의 일환으로 최근에는 완성작의 해외 판권 수출 이외에도 제작 자본 조달과 해외 판매망 개척을 위한 해외 공동제작이 확대되고 있다. 이러한 추세를 반영하여 2003년 이후 해외 합작 작품의 사례도 꾸준히 늘어나고 있는 상황이다. 2003년에는 3편에 불과하던 해외 공동제작이 2009년에는 8편으로 증가한 것으로 나타났다.

<표 2-8> 연도별 해외 합작 작품수

연도	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
작품수	3	4	6	7	5	6	8

자료: 한국콘텐츠진흥원(2010b). 『애니메이션 지원정책 및 제도개선 방안 연구』

해외 공동제작의 증가는 바람직한 현상이지만, 문제는 이러한 해외합작이 제작비 조달만을 목적으로 하는 새로운 형태의 하청 제작 구조로 변질될 가능성이 있다는 점이다. 애니메이션은 가상의 인물과 배경을 이용할 수 있기 때문에 문화적 할인율이 낮은 분야이긴 하지만, 해외 공동제작 애니메이션의 경우 더욱더 한국적 정서를 담은 애니메이션을 제작하기 어려운 구조가 될 수밖에 없다. 특히 제작비 조달을 위해 해외 자본에 의존하게 되는 경우 현지의 요구사항과 정서에 부합하는 콘텐츠를 제작할 수밖에 없는 경우도 발생하게 된다. 이에 따라 국내의 시장성 또는 작품성과 상관없이 해외에서 기획된 작품에 자본과 인력이 참여하는 경우도 있으며, 해외 시장에서의 판권이나 저작권을 확보하지 못한 채 제작하게 되는 사례도 종종 나타나고 있다.

3. 해외 국가의 애니메이션 산업현황과 추세

최근 전세계적인 경제 불황에도 불구하고 2010년에는 애니메이션인 <토이스토리3>이 세계 영화시장을 석권하는 동시에 전세계 박스오피스 10위권 내에 애니메이션 작품이 4개나 올라가면서 애니메이션 산업의 잠재력과 가능성을 재확인시켰다. 2010년 세계 애니메이션 시장규모는 450억 달러에 이르는 것으로 나타났으며, 전문가들은 향후 5년간 연평균 8.4%의 성장세를 기록하며 2015년에는 그 규모가 681억 4,600달러에 이를 것으로 전망하고 있다. 이에 따라 각국에서는 애니메이션 산업을 육성, 지원하기 위한 다양한 정책을 펼치고 있다.

〈표 2-9〉 세계 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
극장용	2,984	3,065	3,241	3,498	3,931	4,394	4,906	5,446	6,014	6,648
방송용	30,770	32,658	33,907	33,052	36,516	39,499	43,111	46,484	50,258	54,547
홈비디오	합계	5,603	5,672	5,493	5,403	5,438	5,727	5,949	6,209	6,533
	판매	3,669	3,653	3,458	3,256	3,169	3,184	3,235	3,295	3,365
	대여	1,934	2,019	2,035	2,147	2,268	2,405	2,544	2,713	2,914
온라인	12	27	41	55	76	106	170	243	320	419
합계	39,369	41,422	42,682	42,007	45,961	49,563	53,915	58,121	62,802	68,146
전년대비 성장률	6.2%	5.2%	3.0%	-1.6%	9.4%	7.8%	8.8%	7.8%	8.1%	8.5%

출처: MPAA, 2010; PWC, 2010; Digital Vector, 2009; The Numbers, Boxoffice Mojo; Data Monitor, 2010; Gartner, 2009; 삼정KPMG 재구성, 한국콘텐츠진흥원(2010a)에서 재인용

〈표 2-10〉 주요국 애니메이션 시장규모 및 전망

(단위: 백만 달러)

구분	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
미국	17,239	17,485	18,000	18,634	19,292	20,015	20,394	3.1%
일본	5,494	5,525	5,559	5,629	5,680	5,732	5,748	0.8%
프랑스	1,910	1,954	2,020	2,083	2,150	2,215	2,246	2.8%
중국	1,507	1,789	2,145	2,550	3,007	3,534	3,900	16.9%

자료: 한국콘텐츠진흥원(2010c). 『해외콘텐츠시장조사(만화, 애니메이션)』

전통적인 애니메이션 강국인 일본은 방대한 출판만화 및 캐릭터 강국으로서의 산업기반을 갖추고 있으며, 극장용 뿐 아니라 OSMU에 따른 캐릭터, OVA 등 수출이 큰 비중을 차지하는 산업 구조를 가지고 있다. 2005년부터는 일본 애니메이션 시장이 이전에 비해 전반적인 하락세를 겪고 있는데, 이는 계속 줄어드는 인구와 임금구조 문제로 인한 국내 및 미국 시장의 비중 감소가 원인인 것으로 보인다(한국콘텐츠진흥원, 2010c). 그 결과 일본은 전통적으로 강세를 보이던 만화 원작의 2D 애니메이션 작품수와 DVD 매출 등이 계속해서 감소하고 있는 상황이다. 이에 대한 대응책으로, 테마파크 사업과 음반사업 등으로 다각화 영역을 넓혀가고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2010b). 2010년 일본의 시장 규모는 전년대비 0.6% 성장한 5억 2,500만 달러에 이를 것으로 추정되며 2D와 DVD 부가시장의 전반적인 하락세에도 불구하고 일본 애니메이션 시장은 2015년까지 연간 0.8%의 비율로 성장할 것으로 보인다(한국콘텐츠진흥원, 2011c).

미국은 2010년 기준으로 174억 8,500만 달러 규모에 달하는, 단일 국가로는 세계 최대의 애니메이션 시장을 보유하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2011c). 미국의 애니메이션 산업은 오랜 역사와 풍부한 인력을 바탕으로 제작과 배급이 통합된 소수 거대 제작사들이 자본력과 세계적인 배급망을 하여 대형 극장용 프로젝트 위주로 수익을 창출해 왔다. 대표적 사례로 드림웍스에서 제작한 <슈렉2>의 경우, 제작비 7천만에 마케팅 비용 5천만 달러를 투입하여 미국 내에서 약 4억 4천만 달러, 미국 외 해외지역에서 4억 7천 8백만 달러의 수익을 창출하였다(한국콘텐츠진흥원, 2010a). 이는 제작비와 마케팅 투입 대비 약 8배의 규모에 해당한다. TV용 애니메이션을 살펴보면, 4대 주요 애니메이션 전문 채널인 Cartoon Network, Nickelodeon, Fox, Disney를 중심으로 공중파와 전문 채널 모두에서 성장세를 지속하고 있으며, 온라인 유통 중심으로의 환경 변화에 따라 홈비디오 판매 시장과 DVD를 중심으로 하는 패키지 판매가 점차 축소되면서 홈 엔터테인먼트의 부가판매 시장에 변화가 나타나고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2010c).

대표적인 애니메이션 하청생산국으로 부상한 중국은 상대적으로 저렴한 인건비와 애니메이션에 대한 정부 주도의 각종 지원으로 고속 성장을 거듭하고 있다. 미국과 유럽 지역으로부터 평균제작비는 편당 5~8만 달러 수준에 연간 500편 정도의 하청 수주물량을 제작하고 있으며(한국콘텐츠진흥원, 2010b), 애니메이션 산업은 2015년까지 연간 16.9%의 성장세를 기록하여 39억 달러 규모에 이를 것으로 예상된다(한국콘텐츠진흥원, 2010c).

최근 중국 국내 제작 극장판 애니메이션이 좋은 결과를 얻어 거대한 내수시장을 기반으로 발전 가능성을 보였으며, 1990년대 후반의 우리나라의 상황처럼 합작과 창작 제작으로의 구조전환을 꾀하고 있다. 동시에, 자국 콘텐츠 육성을 위해 정부 차원에서 외국 기업의 진입을 규제하는 한편 애니메이션 총량제, 주시청시간대 해외 애니메이션 프로그램 방영 금지 등 강력한 보호주의 정책을 구사하고 있다.

구체적으로 애니메이션 산업 육성을 위해 전국을 시청권으로 하는 4개의 애니메이션 위성채널을 개국을 포함, 총 18개의 어린이 채널을 확보하였고, 31개 성급 방송사에서 어린이 프로그램을 개발하고 있다. 중국의 애니메이션 산업 육성정책은 주로 TV방송국의 유통 수요 창출을 통한 창작 애니메이션 산업 성장에 중점을 둔다. 이를 위해 해외 애니메이션의 TV 방영을 제한하고 중국산 애니메이션 TV 방영의무를 강화하고 있다.

특히 방송통신위원회의 기능을 담당하는 광전총국은 애니메이션 산업 보호를 위해 TV 애니메이션 방영관리에 관한 규정을 설정하고 애니메이션 국산 쿼터제를 시행하여, 어린이 채널과 애니메이션 채널의 고정 시간대에는 국산 애니메이션을 방영하도록 하고, 전국 각급 방송국 소유의 채널의 매일 17~21시 사이에 해외 애니메이션 프로그램 방영 금지하고 있다. 또한 애니메이션을 방영하는 모든 TV 방송국의 국산 애니메이션 비율을 70% 이상으로 정하고 있으며, 아동 층이 애니메이션을 시청할 수 있는 주요 시간대를 확보하기 위해 모든 영화, 드라마 채널에서 17:00~19:00 시간대에 30분간 국산 애니메이션을 방송하도록 하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2010b).

유럽의 애니메이션 산업 현황을 살펴보면 각 국내에서는 문화 정체성을 표방하며 자국 애니메이션의 보호와 발전을 위한 다양한 지원제도가 운영 중인 한편, 유럽 연합 내에서는 국가간 공동제작도 활발히 이루어지고 있다. 특히 프랑스의 경우 영화와 애니메이션 산업에 대한 정부의 적극적인 지원으로 미국 및 일본과 차별되는 프랑스식의 애니메이션 이미지를 구축하고 있으며, 대체로 창작물 제작의 자금조달에 따른 부담의 분담을 위해 공동제작 형태의 프로젝트 진행에 많은 관심을 나타내고 있다.

프랑스의 애니메이션 산업규모는 2010년 기준으로 19억 5,400만 달러 규모로 추정되며, 연평균 2.8%의 성장세로 2015년에는 22억 4,600만 달러 규모로 성장할 것으로 전망된다(한국콘텐츠진흥원, 2010c). 프랑스에서는 전체 애니메이션 제작비의 상당부분이 방송사와 지원기관 기금의 지원(선판매, 방송국, COSIP)으로 이루어지고 있으며, 문화정체성 보호 차

원에서 국산 방영 쿼터제도를 운영하여 전체 방송 애니메이션 중 40%는 프랑스산 작품에 할당하도록 하고 있다. 또한 애니메이션 제작비 쿼터를 통해 방송사들이 의무적으로 전체 매출의 일정 비율을 제작비로 할당하도록 하고 있다. 애니메이션 1분당 1,200유로 한도로 총제작비의 20%를 세금감면해주는 세금 감면 및 금융 보증제도와 애니메이션 투자자들에게 대한 세액공제 혜택도 제공하고 있으며 제작자의 기획/개발을 위한 은행용자 보증을 제공하는 영화 및 문화산업 재정보증기구도 운영하고 있다.

이상의 논의에서 판정기준 정비방안과 관련하여 도출할 수 있는 함의는 다음과 같이 몇 가지로 정리할 수 있다.

먼저, 국내 제작 애니메이션 판정기준의 목표는 국내 애니메이션 산업의 구조변화를 반영하고 작품성이 뛰어난 창작 애니메이션의 제작을 유도하여 국내 애니메이션 산업의 경쟁력을 강화하는데 기여하도록 해야 할 것이다. 이를 위해서는 무엇보다도 애니메이션의 기획 및 창작과 관련된 항목을 강조하여 본 제작은 비록 국내에서 담당하지 않더라도 국내인의 창작 기획 역량이 확보된 작품을 국내 창작 애니메이션으로 인정받을 수 있는 기회를 줄 필요가 있다.

또한 해외 협작이 증가하는 추세를 반영하여 판정 항목에서 이에 대한 기준을 명확히 할 필요가 있으며, 협작의 경우 작품의 저작권 내지는 판권을 확보하고 있는지의 여부를 검토하여 자본 유치만을 위한 새로운 하청 구조의 발생을 방지하도록 하여야 할 것이다. 덧붙여, 애니메이션 산업 내의 변화를 고려하여 기술이나 제작기법의 변화를 반영하여 국내 제작 애니메이션 인정 기준을 평가할 때 혼란의 소지를 줄여야 할 것이다.

유통구조와 관련하여 콘텐츠 강국인 일본과 미국을 제외한 해외 여러 국가는 국가적 차원에서 편성 규제뿐만 아니라 다양한 제작 지원책을 운영하고 있는 것으로 나타났다. 단, 이러한 방안들이 제시하는 함의 및 시사점은 본 연구의 범위를 벗어나므로 생략하기로 한다.

제3장 애니메이션 관련 법령 및 인정기준

1. 애니메이션 관련 현행 방송법령

애니메이션과 관련된 편성규제는 국산 창작 애니메이션보다 구입비용이 저렴한 외국 애니메이션이 지나치게 편성되는 경우 발생할 수 있는 어린이, 청소년들의 교육 문제와 문화정체성 훼손을 예방하는 한편, 킬러 콘텐츠로써 다각화가 가능한 애니메이션 산업을 경쟁력 있는 분야로 집중 육성시키기 위한 목적으로 1998년 도입되었다.

초기에는 극장 영화의 스크린 쿼터제처럼 매주 전체 방송시간의 일정 시간을 국산 애니메이션으로 편성해야 하는 국산 애니메이션의 TV 의무 방영 제도였으나, 2000년 방송법에서는 전체 애니메이션 방송시간의 일정 비율을 국산물로 편성하는 비율 편성제로 바뀌었다. 이후 2002년부터는 국내제작 애니메이션 의무편성비율이 강화되었으며, 2004년 방송법 개정안을 통해 정량제 형식의 애니메이션 총량제가 도입되어 2005년부터 시행되었다.

〈표 3-1〉 주요 애니메이션 편성규제 정책추이

2000년	2002년	2004년	2006년	2008년
<ul style="list-style-type: none"> • 통합방송법 제 71조(국내프로그램의 편성)에서 대통령이 정하는 비율 이상 국내제작 애니메이션 편성 • 2001년 3월 교육방송 및 종교방송에 한해 편성비율 완화 	<ul style="list-style-type: none"> • 이분화된 애니메이션 편성비율 통합, 일괄 고시(45%) • 교육 전문채널의 애니메이션 편성비율 상향 고시(4%→8%) 	<ul style="list-style-type: none"> • 방송법 개정에 따른 국내 제작 신규 애니메이션 편성비율규제 추가(방송법 제71조 제2항의 단서조항) • 방송3사는 1%, EBS는 0.3% (2009년까지 유예) 	<ul style="list-style-type: none"> • 지상파 디지털 멀티미디어 방송(DMB) 편성비율 고시제정 	<ul style="list-style-type: none"> • 국내제작 신규 애니메이션 편성비율에 대한 당초 유예조건을 0.1%로 의무화

자료: 윤성옥 외(2010). "지상파TV 애니메이션 편성규제의 영향에 관한 연구" p.284.

현재 애니메이션 관련 방송 편성규제는 국내 방송 프로그램의 편성에 관련된 방송법 제 71조, 방송법 시행령 제57조와 방송통신위원회의 방송 프로그램 편성 고시를 통해 구체화 되어 있으며, 지상파 TV에는 국내 제작물 대상의 편성쿼터와 함께 신규 제작물의 편성쿼터가 공존하는 이중적 규제 체제를 지니고 있다(김진웅, 2010).

구체적으로 국내제작 애니메이션 프로그램 관련 규정의 법적 근거는 다음과 같다.

방송법 제71조

② (국내 방송프로그램의 편성)의 방송사업자는 연간 방송되는 영화·애니메이션 및 대중음악중 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 편성하여야 한다. 다만, 지상파방송사업자는 당해 채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램중 국내에서 제작된 애니메이션을 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 신규편성하여야 한다(개정 2004. 3. 22.).

방송법 시행령 제57조

② (국내제작 방송프로그램의 편성)의 방송사업자는 법 제71조제2항 본문의 규정에 따라 연간 방송되는 영화·애니메이션 및 대중음악중 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 다음 각호의 범위안에서 방송통신위원회가 고시하는 비율 이상 편성하여야 한다. 다만, 종교 또는 교육에 관한 전문편성을 행하는 방송사업자의 경우에는 국내에서 제작된 영화·애니메이션을 당해 채널의 연간 전체 영화방송시간 또는 애니메이션방송시간의 100분의 40이하의 범위안에서 방송통신위원회가 고시하는 비율 이상을 편성하여야 한다.

2. 애니메이션: 당해 채널의 전체 애니메이션방송시간의 100분의 30이상 100분의 50 이하 편성하여야 한다(개정 2001. 3. 20, 2004. 9. 17, 2008. 2. 29.).

③ 지상파방송사업자는 방송법 제71조 제2항 단서의 규정에 의하여 당해 텔레비전 방송채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 당해 채널의 전체 방송시간의 1000분의 15이하에서 방송통신위원회가 고시하는 비율 이상 신규로 편성하여야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 지상파방송사업자는 지상파텔레비전방송사업으로 허가받은 당해 텔레비전방송채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램중 국내에서 제작된 애니메이션을 당해 채널의 전체 방송시

간의 100분의 1 이상 신규로 편성해야 한다(신설 2004. 9. 17, 2006. 3. 10, 2007. 8. 7, 2008. 2. 29.).

1. 공사

2. 「방송문화진흥회법」에 의한 방송문화진흥회가 최다출자자인 지상파방송사업자

3. 직전 3개 사업연도의 평균매출액이 3천억원 이상인 지상파방송사업자

전술한 바와 같이 국내제작 애니메이션 의무 편성 비율 규정은 국내 창작 애니메이션의 유통 경로를 확보하고 애니메이션 제작 산업을 활성화 시키는 동시에, 장기적으로 문화 정체성을 보호한다는 산업과 공익적 목표를 동시에 지니고 있다.

그 구체적인 시행을 위해서 국내제작 애니메이션과 관련된 세부 편성비율은 방송통신위원회 『방송프로그램등의 편성에 관한 고시』를 통해 개정되고 있다. 이에 따르면 전체 애니메이션 방송시간 대비 국내제작 애니메이션 프로그램의 편성 비율은 매체별로 차등화하여 규정되고 있으며, 프로그램 편성 고시를 통해 세부 비율 역시 조정된다.

〈표 3-2〉 현행 애니메이션 관련 의무편성 비율

편성규제	내용
국내제작 애니메이션 프로그램 의무편성비율	전체 “애니메이션 방송시간”의 - 지상파TV: 45% 이상(2001 이전은 40%) - SO, 위성TV: 35% 이상(2005 이전은 40%) - 지상파DMB, IPTV, PP, 지상파PP 35%) - 교육전문채널: 8% 이상(2001년은 4%) - 종교전문채널: 4% 이상(2001년 이후)
해외 애니메이션 의무편성비율	전체 해외 애니메이션 방송시간 중에서 1개 국가에서 제작된 방송 프로그램이 60%를 초과할 수 없음
국내제작 신규애니메이션 의무편성비율 (총량제)	전체 “방송시간” 중 - 지상파3사: 1% 이상 - EBS: 03% 이상 - 지역민방, 지상파 이동멀티미디어: 유예(-2009까지)

구체적으로 살펴보면, 우선 지상파 TV의 경우 전체 애니메이션 방송시간 가운데 45% 이상을 국내 제작 애니메이션으로 편성할 것을 요구하고 있다. 해외 애니메이션 프로그램의

무 편성비율 규정은 한 국가의 애니메이션 편성비율을 제한하여 편중현상을 해소하고 문화적 다양성을 확보하려는 의도에서 마련된 규정으로, 실제로는 주로 미국과 일본에서 제작된 애니메이션이 지나치게 많이 편성되는 것을 막기 위해서이다. 그러나, 2011년 7월 발효되기 시작한 한-EU FTA의 <시청각 제작물 공동제작 규정>과 같이 일정 비율 이상의 제작비 또는 인력이 공동 참여하는 경우 상대국 제작물을 국내 제작물로 간주하도록 하는 등 국가간 조약이 점차 늘어남에 따라 그 비율의 검토와 조정이 요구되는 규정이라 할 수 있다.

국내제작 애니메이션 의무편성 비율 규정을 실시함에도 불구하고 방송사들이 애니메이션 편성 시간 자체를 축소하거나 시청이 불가능한 시간대로 옮기고, 또는 재방송 위주로 편성하는 등 역효과가 발생함에 따라 국내제작 신규 국내제작 애니메이션 총량제가 2005년 7월부터 도입되었다. 이 규정은 기존에 제작된 국산 애니메이션의 과도한 재방송 편성을 방지하고, 국내 창작 애니메이션을 활성화하여 애니메이션 산업을 보호, 육성하는 것을 목표로 하고 있다. 기존의 규정은 전체 방송시간 중 애니메이션 방송시간 대비 비율제로 운영되어 오던 반면, 이 규정은 전체 방송시간의 일정량을 신규 국내 제작물로 의무 편성하게 하는 정량제 규제로 특히 지상파 TV에만 적용되고 있다.

이 외에 지상파 방송사에서 애니메이션 편성시간대를 주시청 대상인 어린이 청소년들이 시청하기 어려운 시간대로 편성함에 따라 방송통신위원회에서는 2010년 말 방송 프로그램 편성 고시 개정을 통해 어린이와 청소년이 시청가능한 시간대에 편성된 국내 제작 애니메이션에 대해 편성비율을 1.5배 가산하기로 하는 동시에, 해외 수입 프로그램 중 1개 국가 편성비율의 산정기간을 매 분기에서 매 반기로 변경하는 내용도 의결하여 시행하고 있다.

2. 현행 국내제작 애니메이션 인정기준

국내 제작 애니메이션 판정절차는 국산 만화영화 쿼터제를 실시하기 위하여 지난 1997년에 문화관광부가 한국 애니메이션 제작자 협회와 협의에 따라 마련한 것이다. 당시 판정절차는 16개 판정항목으로 구성되어 있으며 총 24점 중 국내 제작물은 17점을, 외국과의 합작물은 13점을 넘어야 국산으로 인정받을 수 있었다. 또한 해외 합작물의 경우 제작비의 30% 이상을 국내에서 출자한 작품에만 판정 신청 자격을 부여하였다. 이 절차를 거쳐 국내 제작물로 판정받은 작품을 KBS와 MBC는 40% 이상, SBS는 35%이상 편성하도록 규정하였다.

이후 방송통신위원회에서는 2008년 방송 프로그램 편성 고시 개정을 통하여 국내 제작 애니메이션 인정 관련 절차를 법규화 하였으며, 여기에서 국내제작 애니메이션의 인정절차에 있어서 애니메이션 제작자의 신청방법, 심사기간, 재심사 절차, 자문위원회 구성 등의 인정절차를 규정하였다. 해당 고시의 제5조는 국내제작 애니메이션의 인정기준과 관련하여 구체적으로 다음과 같은 내용을 규정하고 있다.

제6조(국내제작 애니메이션의 인정기준 및 절차) ① 제3조제3항의 국내제작 애니메이션은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여야 한다.

1. 국내인이 국내에서 제작하는 애니메이션의 제작과정이 별표에서 정한 기준 이상인 제작물
2. 우리나라의 애니메이션 제작자가 제작비용의 100분의 30 이상을 출자하여 외국의 애니메이션 제작자와 공동으로 만든 제작물로서, 1호에 따른 점수 합계가 16점 이상인 애니메이션 제작물

② 제1항에 따라 국내제작 애니메이션으로 인정받으려 하는 자는 별지 제1호서식의 국내제작 애니메이션 인정 신청서, 별지 제2호서식의 제작참여 확인서에 증빙서류를 첨부하여 방송통신위원회에 제출하여야 한다.

③ 방송통신위원회는 신청인의 국내제작 애니메이션 인정 신청 접수 후 30일 이내에 그 결과를 신청인에게 문서로 통보한다. 다만, 불가피한 사유로 기일 내 심사를 하지 못할 경우에는 1회에 한해 기일을 30일 더 연장할 수 있다.

④ 신청인은 방송통신위원회의 국내 제작 애니메이션 불인정 판정에 대해 이의가 있는 경우 그 결과를 통보받은 날로부터 30일 이내에 1회에 한해 재심사를 문서를 통해 요청할 수 있으며, 그 경우 제3항의 기일을 준용한다. 또한 방송통신위원회는 이의제기 사유가 불분명한 재심사 요청을 반려할 수 있다.

⑤ 방송통신위원회는 제2항에 따라 신청된 국내제작 애니메이션의 인정 여부를 자문하기 위해 5인 이상 9인 이내의 자문위원회를 운영할 수 있다.

국내 애니메이션 판정을 받기 위해서는 방송사업자, 애니메이션 사업자 또는 기타 이해관계자가 관련 서류 및 증빙자료를 제출하여야 하며, 이를 바탕으로 방통위의 국내제작 애니메이션 판정 자문위원회에서 기준에 따라 판정하고 있다.

구체적으로 편성고시 제6조에서는 가산점을 포함하여 분야별 인정 기준 점수 합계가 20점 이상인 작품을 국내 제작물로 판정하고 있으며(전체 30점), 국내 애니메이션 제작자가 제작비용의 30% 이상을 출자하여 외국 애니메이션 제작자와 공동으로 만든 제작물의 경우에는 인정기준 점수가 16점 이상이어야 한다. 이때 가산점은 제작과정에서 국내 고유기술이 인정되는 경우 2점 이내에서 별도로 추가된다.

현행 국내제작 애니메이션 판정은 애니메이션 제작과정의 특성에 따라 2D, 3D 및 스톱모션 애니메이션으로 나누어져 진행된다²⁾. 경우에 따라 각각의 제작방식을 겸용하여 사용하기도 하지만 2D 애니메이션은 일반적으로 평면에 여러장의 그림을 그려서 연속적으로 촬영하는 애니메이션을 말한다. 현재, 원화, 동화 등 캐릭터의 표정과 움직임을 그리는 작업은 수작업으로 진행하지만 이후의 채색, 촬영, 효과, 편집 등은 컴퓨터의 디지털 작업으로 제작한다.

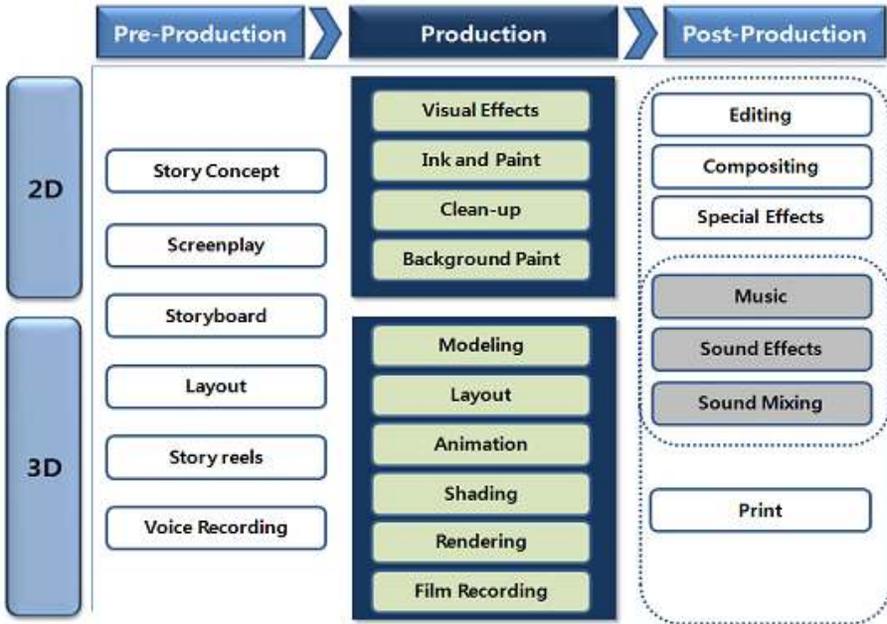
3D 애니메이션은 CGI Animation(Computer Generated Image Animation)이라고도 하는데 캐릭터와 배경등을 컴퓨터에서 입체로 모형화하고 칼라와 질감을 입히는 작업부터 애니메이션 동작, 효과, 합성, 편집에 이르기까지의 모든 공정을 컴퓨터 작업으로 마무리한다. 인물은 주로 2D 애니메이션으로 작화하고 배경, 대·소도구 등을 3D 애니메이션으로 만들어 양자를 컴퓨터로 합성하는 애니메이션 작업도 가능하다. 스톱모션 애니메이션은 실제 인형이나 점토 등의 조형물을 조금씩 손으로 한 프레임씩 움직여 촬영하고 이를 연속적으로 보여주는 애니메이션이다(유진룡 외, 2009: pp.249~250).

이 세 종류의 애니메이션 모두 기본적으로 프리-프로덕션(Pre-production, 사전제작) → 프로덕션(Production, 본제작) → 포스트-프로덕션(Post-production, 사후제작)의 3단계로 구

2) 이러한 주요 제작방식 외에도 상영방식, 즉 유통채널에 따라 극장용 애니메이션, TV용 애니메이션, DVD, 홈비디오용 애니메이션 및 기타 애니메이션으로 구분할 수 있다. 극장용 애니메이션은 극장 상영을 전제로 하여 제작된 애니메이션을 지칭하며 일반적으로 제작비 규모가 크다. TV용 애니메이션은 방송용 시리즈물로 대체로 한편이 30분 이내로 제작된 여러 편의 시리즈를 말한다. 극장용이나 TV용 애니메이션이 DVD, 비디오로 제작되어 유통되기도 하지만 DVD, 비디오 전용으로 특정한 타겟을 대상으로 한 애니메이션이 제작되기도 하며 이를 OVA(Original Video Animation)이라고 한다. 그리고 현재 인터넷이나 모바일 전용으로 새로운 소재와 형식의 단편 시리즈들이 제작되고 있다(유진룡 외, 2009: pp.249~250).

성된다. 애니메이션은 크게 2D와 3D 제작방식이 시장을 주도하고 있으며 전반적인 과정은 같지만 본제작에 해당하는 프리덕션 단계에서 차이가 나타난다(한국콘텐츠진흥원, 2010c).

[그림 3-1] 2D와 3D 애니메이션 제작과정 비교



주1: 보이스트레코딩을 프리프로덕션 단계에서 진행하는 것은 풀 애니메이션 제작방식에 해당하는 것으로, 헐리우드 대형 스튜디오의 제작과정에서 흔히 이용되는 방식이며, 국가별, 제작방식별로 차이가 있음

2: 본 연구에서 제시하는 판정기준 개선안에서는 영상편집을 제외한 FX/합성까지를 본 제작 단계에 넣어 정리하였다.

자료원: Digital Vector(2009); 삼성KPMG 재구성; 한국콘텐츠진흥원(2010c). 『2010 해외콘텐츠시장조사』에서 재인용

프리-프로덕션은 스토리 기획, 각본, 스토리보드, 레이아웃 등을 구상하는 기획단계로 작품 기획의 기본 아이디어를 구체적인 스토리와 장면으로 발전시키기 위한 각본 집필 작업 또는 스토리 보드 작업을 수행한다. 이 과정은 본제작 단계에서 일어날 수 있는 기술적 및 구조적인 문제들을 미리 파악하고 전체적인 제작상의 흐름을 파악할 수 있는 단계로 세 종류의 애니메이션에서 공통적인 과정이다.

프로덕션 단계는 실제로 작품을 제작하는 단계로 원화와 동화 작업이 이루어지는 과정이다. 이때 3D CG의 경우 2D와 달리 셀기법으로 만들어지던 그림들을 모델링(Modeling), 리깅(Rigging)³⁾등의 작업을 거쳐 3차원으로 표현한다는 점에서 차이가 있다.

후반작업인 포스트 프로덕션은 음향효과, 사운드 믹싱, 편집, 특수효과 등의 공정이 이루어지는 단계이다. 단, 이 보고서에서 제시하는 판정기준안에서는 세 종류의 애니메이션 간의 공통점과 차이를 부각시키기 위하여 3D CG 애니메이션의 라이팅과 렌더링을 프로덕션 단계에 포함시켜 정리하였다.

국내제작 애니메이션 인정기준은 각 제작단계의 주요한 내용을 기준으로 배점을 할당하고 있으며 구체적인 항목별 점수를 정리하여 보면 다음의 표와 같다.

〈표 3-3〉 현행 국내제작 애니메이션 인정기준의 항목별 배점

	2D	배점	3D/CG	배점	스톱모션	배점
저작권/ 수익분배권	지적재산권	1	지적재산권	1	지적재산권	1
	수익분배권	1	수익분배권	1	수익분배권	1
	소계	2	소계	2	소계	2
Pre production	프로듀서	2	프로듀서	2	프로듀서	2
	기획작안	2	기획작안	2	기획작안	2
	시나리오	2	시나리오	2	시나리오	2
	모델(캐릭터)디자인	2	기본디자인 (캐릭터1, 배경1)	2	기본디자인 (모델1, 배경1)	2
	배경 디자인	2				
	스토리보드	2	스토리보드	2	스토리보드	2
	소계	12	소계	10	소계	10
Production	총감독	2	총감독	2	총감독	2
	배경제작(컬러)	2	매핑/텍스처링	1	캐릭터 모델제작	2
	레이아웃(기본구도) 제작	1	모델링 (캐릭터2, 배경2)	4	세트 모델제작	2
	원화제작	2			미술감독	1

3) 리깅이란 모델링으로 만든 캐릭터의 움직임을 구현하고 컨트롤하기 위하여 일종의 뼈대를 붙이는 작업을 지칭하며 3D CG 애니메이션의 독특한 과정임(한국콘텐츠진흥원, 2010c).

	2D	배점	3D/CG	배점	스톱모션	배점
Production	동화제작	2	애니메이션	2	조명	1
	선,채화	1	비주얼이펙트/합성	2	스톱모션 애니메이션	2
	촬영	1	랜더링	2	촬영	2
	소계	11	소계	13	소계	12
Post- production	영상편집	1	영상편집	1	FX/합성	1
	주제가 작사작곡	1	주제가 작사작곡	1	영상편집	1
	성우녹음	1	성우녹음	1	주제가 작사작곡	1
	효과 녹음	1	효과 녹음	1	성우녹음	1
	음향효과, 믹싱	1	음향효과, 믹싱	1	효과 녹음	1
					음향효과, 믹싱	1
	소계	5	소계	5	소계	6
총계	30	총계	30	총계	30	

우선, 전체적으로 애니메이션 종류에 따라 사전, 본, 사후제작의 제작단계별로 5-7개의 항목으로 구성되어 있으며 총계 30점 가운데 순수 국내 제작물의 경우 20점 이상을 받으면 국내 제작물로 인정한다. 해외 합작인 경우에는 제작비용의 100분의 30 이상을 국내인이 출자한 작품에 한하여 신청 자격이 주어지며 총점이 16점 이상인 애니메이션 제작물을 국내 제작물로 인정하고 있다.

인정기준의 항목별 배점을 제작단계별로 살펴보면 우선, 애니메이션의 기획착안 및 시나리오 등 창작성이 관여되는 사전 제작단계(pre-production)의 비중이 분야별로 1/3 정도의 비중을 차지하고 있다. 이 경우 사전 제작단계에 대한 관여가 전혀 없이 본 단계만을 국내인이 제작하고, 사후 제작 단계에서 몇 가지 항목 또는 가산점만 인정받는다면 일본이나 미국 프로그램의 하청 프로그램도 국내 제작물로 인정받을 가능성이 높아서 창작 부분에 대한 인센티브가 크지 않은 배점구조로 판단된다.

한편, 해외 공동제작이나 합작의 경우 적용될 수 있는 지적재산권과 수익분배권은 전체 30점(또는 31점) 가운데 2점만을 차지하고 있어서 이와 관련된 수익이 보장되지 않은 준하청 공동제작물에 대한 변별력이 그다지 높지 않은 배점 안이라 할 수 있다.

판정기준에 사용된 용어의 측면에서 보면 제작자인 프로듀서 외에 프로젝트 전체의 제작과정을 실제 관장하는 전체 총감독 항목이 부재하며, 제작자가 담당하는 기획 및 착안

을 불필요하게 별도의 항목으로 분리하고 있다. 또한, 본 제작 과정에서 흔히 사용되는 애니메이션 연출 감독 대신 '총감독'이라는 명칭을 사용하여 관정의 혼란을 일으킬 여지가 있다. 후반작업에서는 효과녹음, 음향효과, 믹싱 등 하나로 묶일 수 있는 항목들이 별도의 항목을 차지하고 있다는 문제점도 있다.

애니메이션 종류 별로 세부 인정 지침에 관한 문제점과 개정방안은 다음 장에서 보다 상세히 다루기로 한다.

제 4 장 국내제작 애니메이션 인정기준 개선방안

국내 제작 애니메이션 프로그램 판정은 애니메이션 관련 편성규제를 구현하기 위한 첫 단계로 관련 정책목표 구현 즉, 문화적 정체성 고양, 애니메이션 산업 발전 및 국제적 경쟁력 강화에 기여할 수 있어야 한다. 그러나, 지금 적용하고 있는 국산 애니메이션 판정지침은 구방송위원회에서 2002년에 규정한 것으로, 변화하고 있는 제작 현실을 반영하지 못하고, 기획과 창작 역량을 낮게 평가한다는 점에서 지속적으로 개정이 요구되어 왔다.

이에 앞에서 논의한 내용을 바탕으로 다음과 같은 몇 가지 방향성 하에 판정기준의 세부내역 개선방안을 모색하였다. 먼저, 하청에서 창작 제작으로 변하고 있는 국내 애니메이션 산업구조를 반영하여 프리 프로덕션(사전제작)의 비중을 강화하여 기획과 창작능력에 좀 더 높은 비중을 두어야 할 것이다. 동시에, 저작권, 해외 판권 등 애니메이션 창작의 수익권을 강조하여 공동 제작의 경우에도 단순한 자본 유치를 위한 해외 애니메이션 작품의 하청이 아닌, 작품의 창작적인 측면에 대한 기여도가 큰 애니메이션을 판정 대상으로 해야 할 것이다. 또한 판정 내용이 모호한 항목들은 수정 또는 삭제하고, 인정 기준 지침의 서술 과정에서 일부 용어는 최근 기술 발전 정도와 제작구조 변화를 고려하여 관련 업계에서 보다 친숙한 것으로 대체하여야 할 것이다.

먼저, 세부지침 개정방안에 대한 설명에 들어가기에 앞서, 공통적으로 '지적재산권'을 보다 구체적인 '저작권'이라는 용어로 통일하였으며, 저작권과 수익분배권의 지분을 조금이라도 소지하지 않은 공동 제작물에 대해서는 투입제작비의 비율과 무관하게 국내 제작물 판정의 대상에서 제외하였다.

더 나아가, 개선방안에서는 해외 공동제작 애니메이션 작품의 경우 저작권과 수익분배권을 내국인이 단독 소유하거나, 외국인과 공동으로 소유하며 투자비율에 상응한 수익을 분배받는 작품으로 신청자격을 한정시켰다. 이는 제작비의 일정 부분을 투자함에도 불구하고 저작권과 수익분배권을 확보하지 못하는 폐해를 방지하고, 단순 하청에 준하는 제작행태에서 벗어나 보다 주도적인 공동제작을 유도하기 위한 방안으로 마련된 것이다.

또한, 공통기준으로 공동 해외제작과 국내 제작의 기준을 통일하여 각 분야별 점수의

합계가 16점 이상이 되는 제작물은 국내 제작물로 인정하기로 하였다. 이는 공동제작이 점차 늘어나고 있는 현 추세를 반영한 것이다.

한편, 단순 반복적인 플래시 애니메이션에 관련된 문제점을 제기한 판정위원회의 의견을 반영하여 국내제작 애니메이션 신청 지침에 판정의 대상이 되는 애니메이션의 범위와 정의도 좀더 명확히 규정하여 괄호 안에 첨부하였다.

본 판정심사의 대상이 되는 “애니메이션”이라 함은 스스로 움직이는 피사체를 연속 촬영하여 제작하는 실사영상과 달리 스스로 움직이지 않는 피사체를 다양한 기법과 매체를 이용하여 인위적으로 조작하여 움직이는 영상 이미지를 창출하는 작업물로서, 넓은 개념으로 2D 애니메이션, 3D CG 애니메이션, 스톱모션 애니메이션 및 실사영화가 포함된 애니메이션 등을 말한다(단, 실사영화가 포함된 애니메이션은 애니메이션 캐릭터 및 배경의 움직임이 전체 영상의 50%이상으로 제작된 경우로 한정함. 또한 단순 반복으로 제작된 영상물은 사전 심의하여 제외할 수 있다.).

아울러, 기존 인정 심사 시 허위 자료에 대한 처벌사항이 없다는 지적을 고려하여(최돈일, 2007), 국내 제작물로 인정받더라도 추후 제출 서류가 허위임이 밝혀지는 경우 국내제작물 판정을 무효화하고 재심사 요청을 불허한다는 조항을 첨부하였다.

현행 판정지침에서는 제출 서류 가운데 공동제작사 확인서의 하나로 해외주재 공관 확인서를 요구하였으나 이는 실효성이 없다고 판단하여 삭제하였다. 단, 해외 업체와 공동제작 하는 경우 작업내용을 증명하는 계약서나 크레딧 등 명확한 증빙자료를 제시하도록 요구하였다. 마지막으로, 가산점 산정 시 국내 고유 ‘기술(소프트웨어)’이라는 단어의 의미가 모호하여 자의적 해석이 가능하다는 지적에 따라 ‘기술’이라는 단어를 삭제하고 국내인이 개발한 고유한 ‘소프트웨어 프로그램’으로 한정하였다.

이후에는 애니메이션 종류 별로 개선방안을 제시한 항목에 대하여 현행 세부지침과 변경된 개선안을 살펴보도록 한다.

제 1 절 2D/셀 애니메이션의 인정기준 개선방안

1. 프로듀서

현행 판정기준에서 프로듀서는 제작자를 지칭하며, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 정의하고 있다. 프로듀서가 국내인인 경우 2점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업한 경우는 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대하여 개선방안에서는 먼저 프로듀서의 비중을 인정하여 배점을 3점으로 상향조정하되, 프로듀서는 작품의 기획·투자에서 제작 예산, 제작진 선정, 계약, 배급 및 경영관리까지를 국내인이 100% 총괄 진행하는 경우에만 3점을 인정하고, 외국인과의 공동제작 작품인 경우 계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등 확실한 근거가 있을 경우에 한해 1.5점으로 인정한다.

2. 기획착안

현행 판정 세부지침에서는 작품의 캐릭터를 중심으로 한 작품일 경우 캐릭터를 누가 착안했느냐, 스토리를 중심으로 했을 경우 누가 스토리를 착안했느냐의 여부로 기획착안을 정의하고 있으며, 국내인이 착안했을 경우는 2점을 인정하도록 되어있다. 국내인과 외국인이 공동으로 착안했을 경우에는 1점을 인정하고 있다. 또한, 누구나 무료로 사용할 수 있는 (Public Domain) 작품이나 소재를 가지고 기획한 경우, 판권이 지불되지 않고 국내인이 착안한 경우에는 국산으로 인정하여 2점을 주고 있다.

이에 대하여 개정방안에서는 기획착안의 내용이 프로듀서가 담당하는 역할과 중복된다는 점을 고려하여 별도의 조항으로 두지않고 삭제하였다.

3. 지적재산권

현행 판정 세부지침에서는 지적재산권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대해 지적재산권이라는 용어 자체를 보다 구체적인 '저작권'으로 변경하고 앞 절에서 서술한 것처럼, 해외 공동 제작 또는 합작의 경우 저작권 지분을 국내인이 소유하고 있

는 작품에 한하여 판정 심사 대상 자격을 부여하기로 하였다. 즉, 국내인의 저작권 소유를 기본 자격사항으로 요구하도록 하고 별도의 배점은 삭제하였다.

4. 수익분배권

지적재산권과 마찬가지로 현행 판정 지침은 수익분배권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대해 개선방안에서는 수익분배권의 일부라도 국내인이 소유하고 있는 작품에 한정하여 국내제작 판정 심사를 하도록 하고 별도의 배점은 역시 삭제하였다.

5. 모델(캐릭터)디자인

현행 판정지침은 국내인이 주인공 모델과 부수모델을 디자인하였을 경우 2점을 인정하도록 하고 있으며, 국내인이 주인공 모델과 그 사면모습(Turn Around), 표정, 입모양 등의 자세한 디자인과 색지정을 하였을 경우에도 1점을 인정하고 있다. 아울러 국내인이 부수 모델(Sub-Model), 소품(Prop Model)의 디자인 및 사면모습(Turn Around)과 색지정을 하였을 때 1점으로 인정하고 있어서, 외국인과 공동 작업시에도 확실한 근거가 있을 경우 대개 1점을 인정받게 되어있다.

모델/캐릭터 디자인은 캐릭터 상품, 라이선싱 등 부가가치 산업에서 핵심적인 비중을 차지하는 분야이기 때문에 그 중요성을 인정하여 기준을 강화하였다. 그 결과, 국내인이 주인공 모델과 부수모델을 100% 디자인 하였을 경우에만 2점을 인정하도록 하였다. 또한 국내인이 외국인과 공동 작업을 수행하는 경우에는 국내인이 모델 디자인 작업을 수행했다는 확실한 근거가 있을 경우에 한해 1점을 인정하기로 하며, 그 근거로서는 계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등을 제시하도록 명시하였다.

6. 총감독

현행 인정 기준에서 총감독은 작품 전체의 개념과 예술적 측면을 총괄하는 역할을 담당하므로 시나리오 정리, 캐릭터, 배경 설정, 색지정, 스토리보드, 배경이외에 동화의 움직임과 효과, 촬영 후반 작업 등의 제반 영역까지 총괄할 때 2점을 인정하고 있다. 현재 국내인

이 외국인과 공동으로 총감독을 하는 경우에는 확실한 근거(외국인의 서면인정과 현지 공관의 영사확인등)가 있을 경우 1점을 인정하고 있으며, 레이아웃에서부터 촬영까지 하청 받는 작품의 경우는 국내인이 레이아웃 체크, 원화 연출, 동화 체크, 효과, 촬영 체크를 한 작품에 대해서만 1점을 인정하고 원화부터 연출하는 작품은 불인정하고 있다.

먼저 현행 인정기준에서 총감독이라는 명칭은 본 제작에서 애니메이션 감독의 역할까지 포괄하여 쓰이고 있으나 실제 제작현장에서 총감독이라 함은 시나리오, 스토리보드, 애니메이션 연출, 오디오 등 실제 작품 창작의 전 영역을 총괄 지휘하는 역할을 맡고 있으며, 이 외에 구체적인 파트별로 애니메이션 연출 감독과 같이 별도의 감독(supervisor)들이 존재한다.

이러한 제작 과정의 현실을 고려하여 본 제작 과정에서 실제 작품 연출을 담당하는 애니메이션 연출을 별도로 규정하고 2점을 할당하는 한편, 총감독에 대한 배점을 3점으로 상향조정하고 편의상 프로듀서와 함께 사전 제작 단계의 인정 항목으로 포함시켰다.

본 제작 단계에 새로 추가된 애니메이션 연출 항목은 국내인이 작품연출 [배경제작(컬러), 레이아웃, 원화제작, 동화제작, 컬러링(페인팅), 촬영]등의 연출체크 업무를 할 때 2점을 인정하도록 하였으며, 외국인과 공동작업시 작품연출 [배경제작(컬러), 레이아웃, 원화제작, 동화제작, 컬러링(페인팅), 촬영]등의 연출체크 업무를 국내인이 수행했거나, 혹은 외국인과 공동으로 애니메이션 연출을 했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정하도록 하되, 전체 시리즈 편수의 50% 이상을 했을 경우에만 인정하도록 하였다.

7. 스토리보드

현행 판정 세부지침에서는 국내인이 스토리보드를 작화하는 경우 2점 전부를 인정하고 있으며, 외국인과 공동으로 작화했을 경우에는 국내인이 제작 편수의 절반 이상을 작화했을 때에만 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대해 개정안에서는 인정 기준과 증빙서류를 좀 더 명확히하여 국내인이 스토리보드를 100% 작화하는 경우에 한해 2점 전부를 인정하되, 외국인과 공동 작업시에는 국내인이 전체 스토리보드의 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거를 제시해야 1점을 받을 수 있다. 이때 증빙서류는 계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등이다.

8. 배경디자인

현행 판정 세부지침에서는 배경디자인에 대해서 국내인이 주요 장면의 배경설정과 이미지보드(배경Key)를 모두 제작하였을 경우 2점을 인정하고 있다. 이때, 국내인이 둘 중 하나를 제작하였을 경우 1점만을 인정한다. 주요 장면의 배경설정과 이미지보드(배경Key)를 외국인과 공동 작업한 경우 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정한다.

개정방안에서는 이전 판정 지침에 덧붙여 계약서 및 해외 방영분의 크레딧을 공동작업의 근거로 명시하도록 하여 증빙서류로 인정받을 수 있는 공식적인 근거를 규정하였다. 또한, 이전과 같이, 단순한 몇 장면의 배경설명을 작화한 것은 주요 장면의 작화로 인정하지 않는다.

9. 배경제작(칼라)

현행 판정 세부지침에서는 제작과정 중 배경제작에 대해 국내인이 배경그림(칼라)을 100% 작화했을 때에 2점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대해 개정방안에서는 2점 인정의 기준이 배경그림(칼라)을 100% 작화했을 때임을 명시하는 한편, 외국인과 공동작업시 국내인이 50% 이상 레이아웃을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)를 제출하면 1점을 인정하여 배점 기준을 보다 명확히 하고 근거 서류를 한정하고 있다.

10. 레이아웃(기본구도) 제작

현행 인정기준 지침에서 레이아웃에는 1점이 할당되어 있으며 국내인이 100%가 아니더라도 70% 이상의 레이아웃을 작화한 경우에는 점수를 주는 것으로 융통성을 두고 있다.

이에 대해 개정방안에서는 레이아웃의 배점을 2점으로 상향조정하는 한편, 국내인이 레이아웃을 100% 작화하였을 경우에만 전체 2점을 인정한다. 또한 국내인이 외국인과 공동 작업하는 경우 레이아웃의 50% 이상을 국내인이 작화했다는 근거를 제시하도록 하고, 확실한 근거가 있을 경우에 한해 1점을 인정한다.

11. 원화제작

원화제작 역시 공동제작을 고려하여 배점 인정 기준을 보다 명확히 제시한 항목의 하나로써, 현재는 국내인이 국내에서 원화를 100% 작화한 경우에 한해 2점을 인정하고 있다.

개정방안에서는 이 외에도 '국내에서'라는 단서를 삭제하고, 외국인과 공동 작업할 경우 국내인이 원화를 50% 이상 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧)를 제시할 경우 1점을 인정한다.

12. 동화제작

현행 판정 지침에서는 동화제작에 대하여 원화제작과 같은 기준을 적용하고 있다. 즉, 국내인이 국내에서 동화의 작화를 100% 하였을 경우에 한해 2점을 인정하고 있으며 공동제작에 관한 사항은 없다.

이에 대하여 개정방안에서는 '국내에서'라는 단서를 삭제하고, 국내인이 100%를 제작하는 경우 2점을 주는 것 외에도 외국인과의 공동작업시 국내인이 동화를 50% 이상 작화했을 경우 1점을 인정한다.

13. 선·채화

현행 지침은 선·채화 항목에서는 선화와 채화가 모두 국내에서 국내인에 의해 100% 이루어졌을 경우에만 1점을 인정하며, 컴퓨터 선채화의 경우에는 스캔과 채화가 모두 국내에서 국내인에 의해 100% 이루어졌을 때에만 1점을 인정하고 있다.

이에 대해서 개정안에서는 우선 선·채화라는 명칭을 제작 과정에서 더 보편적으로 사용하는 '컬러링(페인팅)'으로 변경하고 공동제작 증가 추세를 반영하여 규정을 보다 현실화하였다. 그 결과, 개정 지침에서는 '국내에서'라는 단서를 삭제하고, 국내인이 외국인과 공동 작업하는 경우 국내인이 컬러링을 50% 이상 수행하는 경우 1점을 인정하도록 하였으며, 컴퓨터 컬러링의 경우에는 스캔과 컬러링을 국내인이 50% 이상을 수행하였을 경우에만 1점을 인정한다.

14. 촬영

현행 지침에서는 촬영에 대해 국내인이 국내에서 100% 촬영했을 때에는 1점을 인정하며, 컴퓨터 촬영의 경우에는 영사합성(Composite)이 국내에서 국내인에 의해 100% 제작되었을 때에만 1점을 인정하도록 하고 있다.

개정방안은 공동제작의 증가를 고려하여 '국내에서'라는 단서를 삭제하고, 국내인이 외국인과 공동 작업을 하는 경우, 국내인이 50% 이상 촬영했을 때에는 1점을 인정하고, 컴퓨터 촬영의 경우에는 영사합성(Composite)이 국내인에 의해 50% 이상 제작되었을 때 1점을 인정한다.

15. 성우녹음

사후 제작단계의 하나인 성우녹음 항목에서는 현재 기준이 국내에서 최초로 한국어로 녹음이 되었을 경우 1점을 인정하는 것으로 되어있다. 이러한 규정은 최초 성우녹음이 외국어로 이루어진 작품이더라도 국내에서 한국어로 녹음이 되기만 하면 처음에 한해 점수를 인정받을 수 있다는 허점을 지니고 있다.

이에 대해 개정안에서는 기준을 보다 명확히 하여 최초 녹음이 한국어로 녹음이 된 경우에 한해서 1점을 인정하는 것으로 변경하여 인정기준을 좀 더 명확히하였다.

16. 효과음악

효과음악 항목은 국내인이 효과음악을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정하도록 하는 것으로, 현행 판정에서는 음향효과·믹싱과 별개의 항목으로 되어 있다.

이에 대해 개정안에서는 두 항목을 합쳐 '음악, 음향·믹싱'으로 통합하고 전체 배점을 1점으로 하향 조정하도록 권하였다.

이에 따라 음악, 음향·믹싱은 국내인이 음악, 음향·믹싱을 100% 작업하였을 경우에 한해 1점을 인정하도록 하였다.

2D 애니메이션 판정기준에 대한 개정안을 살펴보면 저작권과 수익분배권 항목을 삭제했음에도 불구하고 전반적으로 사전 제작단계에 대한 비중이 14점으로 상향 조정되었다. 20개 항목 가운데 시나리오, 영상편집, 주제가 작사/작곡의 항목들은 문제점이 지적되지

않아 개정안을 논의하지 않았다. 나머지 항목에 대해서는 인정기준을 보다 명확히 하고 공동제작이 증가하는 산업 추세를 반영하여 ‘국내에서’라는 단서를 삭제하고, 공동제작의 경우 적용할 사항을 보다 명확히 하고 증빙서류를 추가하였다. 또한 지적재산권과 수익분배권은 기본 자격으로 규정하여 점수 배점의 대상에서 제외하였으며, 총감독과 애니메이션 연출을 분리하여 총감독은 사전 제작단계에서 배점을 상향조정하여 추가하였으며, 본 제작 단계에는 애니메이션 연출이라는 항목을 새롭게 포함시켰다. 아울러, 사후 제작 단계에서는 효과 녹음과 음향효과·믹싱을 하나의 항목으로 통합하여 판정항목을 간소화하였다.

2D/셀 애니메이션에 대한 현행 국내제작 인정 기준과 본 연구를 통해 제시된 개정방안을 비교하면 다음과 같다.

〈표 4-1〉 2D/셀 애니메이션 인정기준 배점안

제작 단계	현재 기준		개정안		
	2D	배점		배점	
저작권 / 수익분배권	지적재산권	1	저작권	0	
	수익분배권	1	수익배분권	0	
	소계	2	소계	0	
Pre production	프로듀서	2	프로듀서	3	
			총감독	3	
	기획착안	2			
	시나리오	2	시나리오	2	
	모델(캐릭터디자인)	2	모델(캐릭터디자인)	2	
	배경디자인	2	배경디자인	2	
	스토리보드	2	스토리보드	2	
	소계	12	소계	14	
	[Main] Production	총감독	2	애니메이션 연출	2
		배경제작(컬러)	2	배경제작(컬러)	2
레이아웃		1	레이아웃	2	
원화제작		2	원화제작	2	
동화제작		2	동화제작	2	
신, 채화		1	컬러링(페인팅)	1	
촬영		1	촬영	1	
소계		11	소계	12	

제작 단계	현재 기준		개정안	
	2D	배점		배점
Post-production	영상편집	1	영상편집	1
	주제가 작사작곡	1	주제가 작사작곡	1
	성우녹음	1	성우녹음	1
	효과 녹음	1	음악, 음향, 믹싱	1
	음향효과, 믹싱	1		
	소계	5	소계	4
총계	30	총계	30	

제 2 절 3D CG 애니메이션의 인정기준 개선방안

3D CG 애니메이션의 인정기준은 2D의 경우와 비슷하지만 본 제작 단계에서 명칭이나 일부 과정에 차이가 있다.

1. 프로듀서

현행 판정기준에서 3D CG 애니메이션 작품의 프로듀서는 제작자를 지칭하며, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 정의되고 있다. 프로듀서가 국내인의 경우 2점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업한 경우는 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대하여 개선방안에서는 먼저 프로듀서의 비중을 인정하여 배점을 3점으로 상향조정하되, 프로듀서는 작품의 기획·투자에서 제작 예산, 제작진 선정, 계약, 배급 및 경영관리까지를 국내인이 100% 총괄 진행하는 경우에만 3점을 인정하고, 외국인과의 공동제작 작품인 경우 계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등 확실한 근거가 있을 경우에 한해 1.5점으로 인정하는 방안을 제시하여 기준과 근서 서류를 보다 명확히 하였다.

2. 기획착안

현행 판정 세부지침에서는 기획착안에 대해 작품의 캐릭터를 중심으로 한 작품일 경우

캐릭터를 누가 착안했느냐, 스토리를 중심으로 했을 경우 누가 스토리를 착안했느냐의 여부로 정의하고 있으며, 국내인이 착안했을 경우는 2점을 인정하도록 되어있다. 만약 국내인과 외국인이 공동으로 착안했을 경우에는 1점을 인정받는다. 또한, 누구나 무료로 사용할 수 있는 (Public Domain) 작품이나 소재를 가지고 기획한 경우, 판권이 지拂되지 않고 국내인이 착안한 경우에는 국산으로 인정하여 2점으로 인정하도록 하고 있다.

이에 대하여 개정방안에서는, 2D 애니메이션에서와 마찬가지로, 기획착안의 내용이 프로듀서가 담당하는 영역임을 고려하여 별도의 조항으로 두지 않고 삭제하였다.

3. 지적재산권

현행 판정 세부지침에서는 해외 공동제작의 경우 3D CG 애니메이션 작품의 지적재산권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대해 개정안에서는 지적재산권이라는 용어 자체를 보다 구체적인 ‘저작권’으로 변경하고, 앞에서 서술한 것처럼, 해외 공동 제작 또는 합작의 경우 저작권과 수익분배권 지분이 있는 작품에 한하여 심사 대상 자격을 부여하기로 하였다. 즉, 저작권 소유에 대한 항목을 삭제하고 기본 자격사항으로 요구하였다.

4. 수익분배권

지적재산권과 마찬가지로 현행 판정 지침은 해외 공동제작의 경우 수익분배권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정하도록 하고 있다.

개정방안에서는 일부라도 수익분배권을 국내인이 소유하고 있는 작품에 한정하여 국내 제작물 인정 심사를 하도록 제한하고 있으며, 수익분배권에 대한 항목을 삭제하고 기본 자격사항으로 요구하였다.

5. 기본디자인(캐릭터, 배경)

현행 판정지침은 3D CG 애니메이션의 본제작과정에서 기본 디자인 항목을 두고 그 안에 다시 캐릭터 디자인과 배경 디자인을 분류하여 각 1점씩 배점을 두고 있다. 캐릭터 디자인에 대해서는 국내인이 캐릭터(주인공과 부수모델)를 100% 디자인 하였을 경우 1점을

인정하고 있으며, 배경 디자인 역시 국내인이 배경을 100% 디자인 하였을 경우 1점을 인정하고 있다.

이에 대해 개정안에서는 두 항목을 분리하고 다른 종류의 애니메이션과 형평성을 유지하기 위하여 배점을 상향 조절하였다. 이에 따라 기본 디자인은 캐릭터 디자인으로 변경되었으며, 그 구체적인 판정 지침은 국내인이 캐릭터 및 배경의 디자인 작업을 100% 수행한 경우 2점을 인정하고, 둘 중의 하나만을 수행한 경우에는 1점을 인정하도록 하였다. 또한 외국인과 공동 제작을 하는 경우 국내인이 캐릭터와 배경의 디자인 작업을 50% 이상 수행한 경우에 한해 1점을 인정하기로 하였다.

3D CG 애니메이션 인정기준의 개정안에서 별도의 항목으로 분리된 배경 디자인은 국내인이 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경Key)를 제작하였을 경우 2점을 인정하도록 하고 있으며, 국내인이 둘 중 하나만을 제작하였을 경우 1점을 인정한다. 해외 공동제작물인 경우 배경설정 및 이미지보드(배경Key) 제작시 외국인과 공동 작업을 했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 한해 1점을 인정한다. 또한 단순한 몇 장면의 배경설정을 제작한 것은 주요 장면을 제작한 것으로 인정하지 않는다.

6. 스토리보드

현행 판정 세부지침에서는 국내인이 스토리보드를 작화하는 경우 2점 전부를 인정하고 있으며, 외국인과 공동으로 작화했을 경우에는 국내인이 제작 편수의 절반 이상을 작화했을 때에만 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대해 개선방안에서는 인정 기준을 좀 더 명확히하여 국내인이 스토리보드를 100% 작화하는 경우에 한해 2점 전부를 인정하되, 외국인과 공동 작업인 경우에는 국내인이 전체 스토리보드의 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거를 제시해야 1점을 받을 수 있도록 하였다. 이때 증빙서류는 계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등이다.

7. 총감독

현행 인정기준에서 총감독은 작품 전체의 개념과 예술적 측면을 총괄하는 역할을 담당하는 자연인으로, 시나리오 정리, 캐릭터, 배경 설정, 색지정, 스토리보드, 제작기법 선정

(모델링에서 렌더링까지) 이외에 후반 작업까지 모두 국내인이 담당하는 경우 2점을 인정하고 있다. 현재 국내인이 외국인과 공동으로 총감독을 하는 경우에는 확실한 근거(외국인의 서면인정과 현지 공관의 영사확인 등)가 있을 경우 1점을 인정하고 있으며, 캐릭터 설정에서 렌더링까지 하청받은 경우(프로덕션 부분)는 국내인이 주도적인 연출을 한 작품에 대해 1점을 인정하도록 하였다.

개정안에서는 2D/셀 애니메이션에서와 마찬가지로 본 제작 과정에서 실제 작품 연출을 담당하는 애니메이션 연출을 별도로 규정하였으며, 시나리오, 스토리보드, 애니메이션 연출, 오디오 등 실제 작품 창작의 전 영역을 총괄 지휘하는 총감독은 그 배점을 3점으로 상향조정하고 편의상 프로듀서와 함께 사전 제작 단계의 인정 항목으로 포함시켰다.

본 제작 단계의 일부로 새롭게 추가된 애니메이션연출은 작품연출 [맵핑(텍스처링), 페인팅, 모델링(캐릭터, 배경), 레이아웃(셋팅), 애니메이션, 비주얼이펙트/합성] 등의 연출체크 업무를 국내인이 담당할 할 때 2점을 인정하는 것으로 하였다. 외국인과 공동 작업시에는 작품연출 [맵핑(텍스처링), 페인팅, 모델링(캐릭터,배경), 레이아웃(셋팅), 애니메이션, 비주얼이펙트/합성] 등의 연출체크 업무를 국내인이 수행했거나, 혹은 외국인과 공동으로 애니메이션 연출을 했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분 의 크레딧 등)가 있을 경우에 한해 1점을 인정하도록 하되, 시리즈 편수 50% 이상을 했을 경우에만 인정한다.

8. 모델링(캐릭터, 배경)

현행 판정 지침에서는 모델링 항목 안에 캐릭터와 배경을 모두 포함하고 각각 2점씩을 부여하고 있다. 즉 국내인이 작업하였을 경우 2점을, 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점으로 인정한다고 규정하고 있으나 근거 서류를 특정하지 않고 있다.

이에 따라 개정안에서는 캐릭터와 배경 모델링 및 맵핑을 한 항목으로 통합하고 규정을 보다 명확히 하도록 하였다. 그 결과 개정방안에서는 '모델링/맵핑' 항목에서 국내인이 캐릭터 및 배경의 모델링, 맵핑 작업을 100% 수행한 경우 2점을 인정하도록 하고, 캐릭터의 모델링, 맵핑 작업을 100% 수행하거나, 혹은 배경의 모델링, 맵핑 작업을 100% 수행한 경우 1점을 인정하도록 하였다. 또한, 국내인이 캐릭터의 모델링 작업과 배경의 모델링, 맵핑 작업을 50% 이상 수행한 경우 1점을 인정하도록 하였다.

9. 애니메이션

현행 기준에서 애니메이션 항목에 대해서는 국내인이 애니메이션을 작업하였을 경우 2점을, 외국인과 공동 작업인 경우에는 확실한 근거가 있을 경우에 한해 1점을 인정하도록 하고 있으나 그 서술이나 판단 기준이 명확치 않다는 지적이 제기되었다.

이에 대해 개정안에서는 국내인이 애니메이션 작업을 100% 수행한 경우 2점을 인정하고, 외국인과 공동 작업인 경우에는 국내인이 애니메이션 작업의 50% 이상을 수행했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정하도록 하여 인정 항목에 대한 증빙서류와 인정비율을 보다 명확히 하였다.

10. 레이아웃(셋팅)

개정 방안에서는 2D/셀 애니메이션의 레이아웃에 대응하는 항목으로 3D CG 레이아웃을 신설 항목으로 첨가하였다. 레이아웃은 설정한 장면의 최종 화면 설계도에 해당하는 것으로, 화면의 크기, 구성, 등장인물의 위치와 이동범위, 감정표현, 앵글, 촬영기 움직임 및 색채 등이 계산된 그림이다. 레이아웃에 대한 배점은 국내인이 3D 레이아웃(세팅) 작업을 100% 수행한 경우 1점을 인정한다.

11. 비주얼 이펙트/합성

다른 종류의 애니메이션에 비해 3D 제작 과정에서 보다 중요한 비중을 차지하고 있는 비주얼 이펙트 및 합성에 대해서 현행 규정은 국내인이 비주얼 이펙트/합성작업을 하였을 경우 2점을, 외국인과 공동작업시에는 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정하기로 하고 있으나 규정이 다소 모호하고 확실한 근거가 명시되어 있지 않다는 지적이 있었다.

이에 대해 개정방안에서는 국내인이 비주얼 이펙트/합성작업을 100% 수행한 경우 2점을, 국내인이 외국인과 공동 작업시에는 국내인이 전체 비주얼이펙트 / 합성을 50% 이상을 수행 했다는 확실한 근거가 있을 경우에 한해 1점을 인정하기로 하고 근거 서류로 계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등을 명시하였다.

12. 렌더링

예전과 달리 최근 3D CG 애니메이션에서 렌더링은 컴퓨터가 자동적으로 처리하는 작업이므로 개정안에서는 렌더링 항목을 삭제하였다.

13. 라이팅

신설항목인 라이팅의 경우, 국내인이 라이팅 작업을 100% 수행한 경우 2점을, 외국인과 공동작업시 국내인이 라이팅 작업을 50% 이상 수행했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 한해 1점을 인정한다.

14. 리깅

리깅 역시 신설 항목으로, 국내인이 리깅 작업을 100% 수행한 경우에만 1점을 인정한다.

15. 성우녹음

사후 제작단계의 하나인 성우녹음 항목에서는 2D 애니메이션에서와 마찬가지로 현재 기준상으로는 국내에서 최초로 한국어로 녹음이 되었을 경우 1점을 인정하는 것으로 되어 있다. 이러한 규정은 최초 성우녹음이 외국어로 이루어지더라도 국내에서 한국어로 녹음이 되면 그 최초의 경우에 한해 점수를 인정받을 수 있다는 허점을 지니고 있다.

이에 대해 개정안에서는 기준을 보다 명확히 하여 최초 녹음이 한국어로 녹음이 된 경우에 한해서 1점을 인정하는 것으로 변경하였다.

16. 효과음악 및 음향효과·믹싱

효과음악 항목은 국내인이 효과음악을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정하도록 하는 것으로, 현행 판정에서는 음향효과·믹싱과 별개의 항목으로 되어 있다.

이에 대해 개정안에서는 두 항목을 합쳐 음악, 음향·믹싱으로 통합하고 전체 배점을 1점으로 하향 조정하도록 권하였다.

이에 따라 음악, 음향·믹싱은 국내인이 음악, 음향·믹싱을 100% 작업하였을 경우에 한

해 1점을 인정하도록 하였다.

3D CG 애니메이션 판정기준에 대한 개정안에서는 본 연구에서 설정한 전반적인 개정 방향에 부합하도록 사전 제작단계에 대한 비중을 이전 10점에서 14점으로 높였다. 20개 항목 가운데 시나리오, 매핑/텍스처링 및 주제가 작사 작곡 항목들은 문제점이 지적되지 않아 이전 지침을 그대로 유지한다.

앞 절에서 서술한 바와 같이 지적재산권과 수익분배권은 기본 자격으로 규정하여 점수 배점의 대상에서 제외하였다. 나머지 항목에 대해서는 인정기준을 보다 명확히 하고 공동 제작이 증가하는 산업 현황을 반영하여 공동제작에 대한 사항을 추가하였다. 또한 애니메이션 연출, 레이아웃, 라이팅, 리깅 등 제작과정의 기술상의 변화와 추세에 맞도록 신설된 항목도 있으며 렌더링과 같이 컴퓨터 기술의 발달에 의해 자동화된 항목은 삭제하였다.

현행 인정기준과 본 연구를 통해 제시된 개정방안을 비교하면 다음과 같다.

〈표 4-2〉 3D CG 애니메이션 인정기준 배점안

제작 단계	현재 기준		개정안	
	3D	배점		배점
저작권/수익분배권	지적재산권	1	저작권	0
		1	수익분배권	0
	소계	2	소계	0
Pre production	프로듀서	2	프로듀서	3
			총감독	3
	기획착안	2		
	시나리오	2	시나리오	2
	캐릭터 디자인	1	모델(캐릭터디자인)	2
	배경 디자인	1	배경 디자인	2
	스토리 보드	2	스토리 보드	2
	소계	10	소계	14
[Main] Production	총감독	2	애니메이션연출	2
	매핑/텍스처링	1	모델링/맵핑	2
	캐릭터 모델링	2	리깅	1
	배경 모델링	2	레이아웃(셋팅)	1

제작 단계	현재 기준		개정안	
	3D	배점		배점
[Main] Production	애니메이션	2	애니메이션	2
	비주얼이펙트/합성	2	비주얼이펙트/합성	2
	렌더링	2	라이팅	2
	소계	13	소계	12
Post-production	영상편집	1	영상편집	1
	주제가 작사작곡	1	주제가 작사작곡	1
	성우녹음	1	성우녹음	1
	효과 녹음	1	음악, 음향, 믹싱	1
	음향효과, 믹싱	1		
	소계	5	소계	4
총계	30	총계	30	

제 3 절 스톱모션 애니메이션의 인정기준 개선방안

1. 프로듀서

현행 판정기준에서 프로듀서는 제작자를 지칭하며, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 정의되고 있다. 프로듀서가 국내인의 경우 2점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업한 경우는 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대하여 개선방안에서는 먼저 프로듀서의 비중을 인정하여 배점을 3점으로 상향조정하되, 작품의 기획·투자에서 제작 예산, 제작진 선정, 계약, 배급 및 경영관리까지 국내인이 100% 총괄 진행하는 경우에만 3점을 인정하고, 외국인과의 공동제작 작품인 경우 계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등 확실한 근거가 있을 경우에 한해 1.5점을 인정한다.

2. 기획착안

현행 판정 세부지침에서는 기획착안에 대해서는 작품의 캐릭터를 중심으로 한 작품일 경우 캐릭터를 누가 착안했느냐, 스토리를 중심으로 했을 경우 누가 스토리를 착안했느냐의 여부로 정의하고 있으며, 국내인이 착안했을 경우는 2점을 인정하도록 되어있다. 만약 국내인과 외국인이 공동으로 착안했을 경우에는 1점을 인정받는다. 또한, 누구나 무료로

사용할 수 있는 (Public Domain) 작품이나 소재를 가지고 기획한 경우, 판권이 지불되지 않고 국내인이 착안한 경우에는 국산으로 인정하여 2점으로 인정하도록 하고 있다.

이에 대하여 개정방안에서는 기획착안의 내용이 프로듀서가 수행하고 있는 영역임을 인정하여 삭제하였다.

3. 지적재산권

현행 판정 세부지침에서는 외국인과 공동제작시 지적재산권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대해 지적재산권이라는 용어 자체를 보다 구체적인 '저작권'으로 변경하고 앞 절에서 서술한 것처럼, 해외 공동 제작 또는 합작의 경우 저작권 지분이 있는 작품에 한하여 판정 심사 대상 자격을 부여한다.

4. 수익분배권

지적재산권과 마찬가지로 현행 판정 지침은 외국인과 공동제작시 수익분배권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정하도록 하고 있다.

이에 대해 개선방안에서는 수익분배권을 별도의 항목으로 지정하지 않고, 수익분배권 지분을 국내인이 소유하고 있는 작품에 한정하여 국내제작물 인정 심사를 한다.

5. 기본디자인

현행 판정지침은 스톱모션 애니메이션에 대해 기본 디자인 항목을 두고 그 안에 다시 모델 디자인과 배경 디자인을 분류하여 점수를 부여하고 있다. 모델 디자인에 대해서는 국내인이 주인공과 부수모델을 100% 디자인 하였을 경우 1점을 인정하도록 하고 있으며, 배경 디자인 역시 국내인이 배경을 100% 디자인 하였을 경우 1점을 인정하고 있다.

이에 대해 개정안에서는 두 항목을 분리하고 다른 종류의 애니메이션과 형평성을 유지하기 위하여 배점을 각 2점으로 상향 조절하였다. 이에 따라 기본 디자인의 모델 디자인은 모델(캐릭터) 디자인으로 변경되었으며, 그 구체적인 판정 지침은 국내인이 주인공과 부수모델을 100% 디자인하고 입체물을 제작한 경우 2점을 인정한다. 외국인과 공동 작업을 하

는 경우에는 확실한 근거가 있을 경우에 한해 1점을 인정한다.

개정안에서 별도의 항목으로 배정된 배경 디자인은 국내인이 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경Key)를 제작하였을 경우 2점을 인정하도록 하고 있으며, 국내인이 둘 중 하나만을 제작하였을 경우 1점을, 외국인과 공동 작업을 했다는 확실한 근거 (계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정한다. 또한 단순한 몇 장면의 배경설정을 제작한 것은 주요 장면을 제작한 것으로 인정하지 않는다.

6. 스토리보드

현행 판정 세부지침에서는 국내인이 스토리보드를 작화하는 경우 2점 전부를 인정하고 있으며, 외국인과 공동으로 작화했을 경우에는 국내인이 제작 편수의 절반 이상을 작화했을 때에만 1점을 인정한다.

개정안에서는 그 인정 기준을 좀더 구체화하여 국내인이 스토리보드를 100% 작화하는 경우에 한해 2점 전부를 인정하되, 외국인과의 공동 작업시에는 국내인이 전체 스토리보드의 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거를 제시해야 1점을 받을 수 있도록 기준을 명확히 하였다. 이때 증빙서류는 계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등이다.

7. 모델제작

현행 판정 지침에는 모델제작의 항목을 두어 그 안에서 캐릭터 제작과 세부제작에 대한 점수를 따로 산정하고 있다. 캐릭터의 경우 국내인이 주인공 모델과 부수모델을 제작하였을 경우 2점을, 외국인과 공동 작업시에는 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정하고 있다. 세트제작의 경우 역시 국내인이 세트를 제작하였을 경우 2점을, 외국인과 공동 작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 주고 있다.

이에 대해 개정안에서는 캐릭터 제작과 세트제작을 분리하여 별도의 항목으로 두는 한편 각각의 점수를 2점으로 상향조정하였다. 또한, 각 항목의 세부규정을 보다 명확히하여 국내인이 100% 제작하였을 경우 2점을 인정하고, 국내인이 외국인과의 공동 작품인 경우에는 국내인이 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 한해 1점을 인정하기로 하였다.

8. 총감독

총감독은 현행 인정기준에서 작품 전체의 개념과 예술적 측면을 총괄하는 역할을 담당하므로 시나리오 정리, 캐릭터, 배경 설정, 색지정, 스토리보드, 배경이외에 동화의 움직임과 효과, 촬영 후반 작업 등의 제반 영역까지 총괄할 때 2점을 인정하고 있다. 국내인이 외국인과 공동으로 총감독을 하는 경우에는 확실한 근거(외국인의 서면인정과 현지 공판의 영사확인등)가 있을 경우 1점을 인정하고 있으며, 레이아웃에서부터 촬영까지 하청 받는 작품의 경우는 국내인이 레이아웃 체크, 원화 연출, 동화 체크, 효과, 촬영 체크를 한 작품에 대해서만 1점을 인정하고 원화부터 연출하는 작품은 불인정하고 있다.

2D 및 3D 애니메이션의 개정안에서 서술한 것처럼, 현행 판정기준에서 총감독이라는 명칭은 본 제작에서 애니메이션 감독의 역할까지 포괄하여 쓰이고 있다. 실제 제작현장에서 총감독이라 함은 작품의 시나리오, 스토리보드, 애니메이션 연출에서 오디오까지 실제 작품 창작의 전 영역을 총괄 지휘하는 역할을 맡고 있으며 구체적인 제작 부분에 있어서는 애니메이션 연출이라는 별도의 역할이 존재하고 있다.

이에 따라 스톱모션 애니메이션에서도 본 제작 과정에서 실제 작품 연출을 담당하는 애니메이션 연출을 별도로 신설하고 2점을 할당하는 한편, 총감독에 대한 배점을 3점으로 상향조정하여 사전 제작 단계의 인정 항목으로 포함시켰다.

본 제작 단계에 새로 추가된 애니메이션 연출 항목은 국내인이 작품연출 [캐릭터 제작, 세트제작, 미술감독, 조명, 애니메이션, 촬영, 3D CG, FX/합성] 등의 연출체크 업무를 할 때 2점을 인정하도록 하였다. 외국인과 공동 작업시에는 작품연출 [캐릭터 제작, 세트제작, 미술감독, 조명, 애니메이션, 촬영, 3D CG, FX/합성] 등의 연출체크 업무를 국내인이 수행했거나, 혹은 외국인과 공동으로 애니메이션 연출을 했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정하도록 하되, 전체 시리즈 편수의 50% 이상을 했을 경우에만 인정하도록 하였다.

9. 조명

현행 인정기준에서는 국내인이 조명을 100% 연출하였을 경우 1점을 인정하고 있다.

개정안에서는 기술 발달에 따른 제작단계 변화를 인정하여 조명을 삭제하는 대신 3D

CG/FX를 신설하였다. 3D CG/FX는 국내인이 스톱모션 3D CG/FX 작업을 수행하는 경우 2점을 인정하고 외국인과 공동 작업시에는 국내인이 스톱모션 3D CG/FX의 50% 이상을 수행했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 한해 1점을 인정한다.

10. 스톱모션 애니메이션

스톱모션 애니메이션의 경우 현행 지침에서는 국내인이 스톱모션 애니메이션을 작업하였을 경우 2점을, 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정하고 있다.

이에 대해 개정안에서는 스톱모션 애니메이션과 기존의 촬영 항목을 통합하여 ‘애니메이션, 촬영’으로 항목명을 변경하여 2점을 배점한다. 또한 공동제작 증가를 반영하여 국내인이 외국인과 공동 작업시 국내인이 스톱모션 애니메이션, 촬영 작업의 50% 이상을 수행했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정하기로 한다.

11. 촬영

현행 지침에서는 촬영에 대해 국내인이 국내에서 100% 촬영했을 때에는 1점을 인정하며, 컴퓨터 촬영의 경우에는 영상합성(Composite)이 국내에서 국내인에 의해 100% 제작되었을 때 1점을 인정하도록 하고 있다.

개정방안에서는 촬영 항목을 삭제하고 스톱모션 애니메이션과 통합하여 ‘애니메이션, 촬영’ 항목을 신설하였다.

12. FX/합성

현행 기준에서는 국내인이 100% FX/합성 작업을 수행하는 경우 1점을 인정한다.

개정안에서는 FX와 합성을 분리하고 합성에 대해서 국내인이 100% 작업하는 경우 1점을 인정한다.

13. 성우녹음

사후 제작단계의 하나인 성우녹음 항목에서는 현재 기준이 국내에서 최초로 한국어로

녹음이 되었을 경우 1점을 인정하는 것으로 되어있다. 이러한 규정은 최초 성우녹음이 외국어로 된 작품이더라도 국내에서 한국어로 녹음이 되기만 하면 최초의 경우에 한해 점수를 인정받을 수 있다는 허점을 지니고 있다.

이에 대해 개정안에서는 앞서 앞서 다른 두 애니메이션에서와 마찬가지로 기준을 보다 명확히 하여 최초 녹음이 한국어로 녹음이 된 경우에 한해서 1점을 인정하는 것으로 변경한다.

14. 효과음악

효과음악 항목은 국내인이 효과음악을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정하도록 하는 것으로, 현행 판정에서는 음향효과·믹싱과 별개의 항목으로 되어있다.

이에 대해 개정안에서는 두 항목을 합쳐 음악, 음향, 믹싱으로 통합하고 전체 배점을 1점으로 하향 조정하도록 권하였다. 이에 따라 음악, 음향·믹싱은 국내인이 음악, 음향·믹싱을 100% 작업하였을 경우에 한해 1점을 인정하도록 하였다.

스톱모션 애니메이션 판정기준에 대한 개정안을 살펴보면 먼저 전반적인 개정방향에 부합하도록 사전 제작단계에 대한 비중을 이전의 10점에서 14점으로 상향조정하였다. 시나리오, 미술감독, 영상편집, 주제가 작사/작곡의 항목들은 문제점이 지적되지 않아 개정안을 논의하지 않았다.

나머지 항목에 대해서는 인정기준을 보다 명확히 하고 공동제작이 증가하는 산업 현황을 반영하여 공동제작에 대한 사항을 추가하고 증명서류를 명시하였다. 앞서 다른 두 애니메이션의 경우와 마찬가지로 지적재산권과 수익분배권은 기본 자격으로 규정하여 점수 배점의 대상에서 제외하였으며, 총감독과 애니메이션 연출을 분리하여 총감독은 사전 제작단계에서 배점을 상향조정하여 추가하고, 본 제작 단계에는 애니메이션 연출이라는 항목을 새롭게 포함시켰다. 또한 스톱모션 애니메이션, 촬영 및 FX/합성 항목들을 재구성하였으며 조명 항목은 삭제하였다. 아울러, 사후 제작 단계에서는 효과 녹음과 음향효과·믹싱을 하나의 항목으로 통합하여 판정항목을 간소화하였다.

현행 판정 기준과 본 연구를 통해 제시된 스톱모션 애니메이션의 국내제작 인정기준 개정방안을 비교하면 다음과 같다.

〈표 4-3〉 스톱모션 애니메이션 인정기준 배점안

제작 단계	현재 기준		개정안	
	스톱모션	배점		배점
저작권 / 수익분배권	지적재산권	1	저작권	0
	수익분배권	1	수익분배권	0
	소계	2	소계	0
Pre production	프로듀서	2	프로듀서	3
			총감독	3
	기획착안	2		
	시나리오	2	시나리오	2
	모델 디자인	1	모델(캐릭터디자인)	2
	배경디자인	1	배경 디자인	2
	스토리 보드	2	스토리 보드	2
	소계	10	소계	14
[Main] Production	총감독	2	애니메이션연출	2
	캐릭터 제작	1	캐릭터 제작	2
	세트 제작	2	세트 제작	2
	미술감독	2	미술감독	1
	조명	2	애니메이션, 촬영	2
	스톱모션 애니메이션	2	3D CG/FX	2
	촬영	2	합성	1
	소계	13	소계	12
Post-production	FX/합성	1		
	영상편집	1	영상편집	1
	주제가 작사작곡	1	주제가 작사작곡	1
	성우녹음	1	성우녹음	1
	효과 녹음	1	음향효과, 믹싱	1
	음향효과, 믹싱	1		
	소계	6	소계	4
	총계	31	총계	30

제5장 결 론

국내제작 애니메이션 판정은 애니메이션과 관련된 편성 규제 시행의 첫 단계를 가능하게 하는 중요한 사항으로, 킬러 콘텐츠로 간주되어 정책적 지원과 육성의 대상으로 선정되어 있는 애니메이션 창작 산업의 경쟁력 강화와도 직결되어 있다.

애니메이션 강대국이라 일컬어지는 미국이나 일본과 달리 국내 애니메이션 산업의 수익 구조에서는 지상파 TV 방영이 절대적인 비중을 차지하기 때문에 향후 방송법령 개정에서도 애니메이션에 관한 편성규제는 여전히 중요한 의미를 지닐 수밖에 없다. 이러한 맥락에서, 방송환경의 변화와 제작업계의 현실을 반영하여 애니메이션 관련 편성 규제의 출발점이라 할 수 있는 국내제작 애니메이션 판정기준을 현실화하는 작업은 반드시 필요하다.

이 보고서에서 제시하고 있는 인정기준 개선안의 큰 방향은 기획과 사전 제작 단계의 비중을 높임으로써 하청이 아닌 창작 애니메이션의 제작을 더욱 활성화하는 것이다. 이를 위해 저작권과 수익분배권의 지분 소유에 관련된 조항을 본 판정 기준에서 삭제하고 판정 심사의 기본 자격으로 규정하였다. 동시에, 공동제작이 늘어나고 있는 현재 추세를 감안하여 다수의 항목에서 공동제작시 점수 분배 방안도 추가하였으며 공동제작을 인정받기 위해 필요한 서류도 명확히 하였다.

또한, 판정 대상이 되는 애니메이션 작품에 대한 정의를 수정하여 단순 반복이 아닌 역동적인 스토리와 다양한 움직임 활용하여 제작된 영상물의 창작을 권장하도록 하였다.

사전 제작 단계에서 프로듀서에 대한 비중도 확대하는 동시에 기획·착안이 프로듀서의 고유 역할임을 인정하여 별도로 존재하던 기획·착안 항목을 삭제하였다. 작품 창작의 전 영역을 총괄 지휘하는 총감독의 역할을 분명히 하여 애니메이션 연출과 구분하였으며 그 배점을 상향조정하고 사전 제작 단계에 포함시켰다. 이전에 총감독이라는 명칭 하에 배점이 주어지던 애니메이션 연출 항목을 신설하여 총감독과 애니메이션 연출을 분리시키고 애니메이션 연출은 본제작 단계의 항목으로 편성하였다.

제작기법에 따른 세 애니메이션의 본 제작단계는 디지털 기술의 발달과 용어의 변화등을 고려하여 일부 항목을 침삭하고 명칭도 수정하였다. 특히 3D 애니메이션의 라이팅, 리

킹 등의 신설과 랜더링 삭제, 스톱모션 애니메이션의 3D CG/FX 신설 등은 최근 기술 변화와 제작 현장의 실태를 반영한 예라 하겠다.

본 연구결과는 애니메이션 학계와 제작업계의 의견을 수렴한 결과물로, 국내제작 애니메이션 산업의 실태를 반영하여 판정기준의 실효성을 높이는 한편, 거시적으로는 창작과 기획이 강조되는 보다 주도적인 애니메이션 제작을 유도할 것으로 기대된다. 구체적으로, 본 연구의 내용 가운데 국내 애니메이션 제작 실태와 가치사슬에 관한 내용은 정책 목표와 현실에 부합한 애니메이션 판정 기준을 마련하기 위한 근거 자료로 활용될 수 있을 것이며, 최종 결과물로 제시된 판정기준 개선안은 국내 애니메이션 제작업체의 기획 능력과 발주 주체를 강조하여 애니메이션 산업의 창작역량을 강화하고 선순환 구조를 마련하는데 기여할 것으로 기대한다.

집중된 연구를 수행하기 위하여 본 연구에서는 국내제작 애니메이션 산업의 유통구조 및 제작지원에 관한 개선방안은 논의하지 않았다. 그러나, 국내 창작 애니메이션과 관련된 편성정책들이 실효를 거두고 애니메이션 제작 산업의 발전 및 문화정체성 보호라는 궁극적인 정책 목표를 달성하기 위해서 향후 연구들은 유통구조와 제작지원에 관한 체계적인 검토를 수행할 필요가 있다고 본다.

참 고 문 헌

국내 문헌

- 고정민, 김영재(2009). “애니메이션 총량제의 문제점 및 개선방안.” 한국콘텐츠학회 논문지 '10. 10권 1호.
- 김영관(2009). “애니메이션산업 활성화를 위한 방송 편성 정책에 대한 고찰.” 애니메이션 진흥포럼 발표자료.
- 김진웅(2010). “지상파 방송의 애니메이션 총량제에 관한 연구.” 『방송과 커뮤니케이션』. 11권 2호.
- 남진규(2009). “애니메이션산업 활성화를 위해 국내 방송 환경부터 개선해야.” 애니메이션 진흥포럼 발표자료.
- 문화관광부(2006). 『애니메이션 산업 중장기 발전전략 2006-2010년』.
- 박형동(2009). “창작 애니메이션 산업의 중요성과 선순환구조 마련 방안.” 애니메이션 진흥포럼 발표자료.
- 방송통신위원회(2009). 『국내제작 애니메이션 편성정책 성과분석 및 개선방안 연구』.
- 송종길(2011) “콘텐츠 강국, 과감한 투자 선행돼야,” 『디지털 타임즈』 2011. 7. 18.
- 유세경(2001). 국내제작 프로그램 쿼터제에 관한 연구, 『다매체·다채널 시대 편성정책 연구』, 방송통신위원회 정책연구, 121~175쪽.
- 유진룡 외 24인(2009). 『엔터테인먼트 산업의 이해』. 넥서스 BIZ.
- 윤성욱, 김영수, 김재철(2010). “지상파 TV 애니메이션 편성규제의 영향에 관한 연구.” 『한국방송학보』. 24-5.
- 이병규(2009). 『국내 애니메이션 미디어 유통 구조의 문제점과 개선방안』. 애니메이션 진흥포럼 발표자료.
- 한국콘텐츠진흥원(2010a). 『2009 애니메이션 산업백서』.
- _____ (2010b). 『애니메이션 지원정책 및 제도개선 방안 연구』.

한국콘텐츠진흥원(2010c). 『해외콘텐츠시장조사(만화, 애니메이션)』, KOCCA 연구보고서 10-71.

_____ (2011a). 『2010 애니메이션 산업백서』.

_____ (2011b). 『한국 애니메이션 산업의 주요 현안과 개선방향』.

해외 문헌

CRTC(2010). Guide to the Canadian Program Certification Application Process.

EU(2010). AVMS Directives

Manning, Elizabeth(2006). "Local Content Policy in the Australian Television Industry."

The International Journal of Economic Policy Studies 1, pp.25-43.

OFCOM(2010). Guidance for AVMS Directives

UK Film Council(2008). British Film Certification Co-production Guidance Notes.

부록 I . 국내제작 애니메이션 인정 신청 지침

국내제작 애니메이션 인정 신청 관련사항 안내

(2010. 12. 1)

1. 신청인

- 애니메이션 제작자(개인 및 법인을 포함)
 - ※ 애니메이션 제작자의 위임을 받은 대리인이 신청서류 접수 등 국내제작 애니메이션 인정을 위한 행정사항은 대행할 수 있으며, 이 경우 애니메이션 제작자의 위임장을 제출하여야 함
- 해외 공동제작의 경우 국내측 제작자(개인 및 법인을 포함) 또는 공동제작계약에 의한 국내측 주관사

2. 제출서류(모든 제출서류는 소정양식에 따라 A4 용지로 작성)

- 가. 국내제작 애니메이션 판정 신청서(첨부2의 별지 1호서식)
- 나. 제작참여 확인서(첨부2의 별지 2호서식)
 - ※ 일반인, 학생 등이 비상업적으로 제작한 단편·독립 애니메이션의 경우 일부 제작참여자가 연락 두절 등 여타의 사유로 인해 제작참여확인서를 작성할 수 없을 시, 신청인과 제작에 참여한 자 중 대표성 있는(프로듀서, 기획착안, 총감독 등) 1인이 연명헌(총 2인) 사유서로 갈음하되, 다만 이 경우에도 해당 항목의 제작참여자가 자막(크래딧)상에 당해 항목의 제작참여자로 표기되어 있는 경우에만 점수가 인정될 수 있음
- 다. 시놉시스
- 라. 캐릭터집
- 마. 배경(전체 시리즈 중 일부)

바. 스토리 보드(전체 시리즈 중 일부)

사. 국내 방송용 완성작품(전체)

- 국내 더빙, 음악/음향, 성우, 자막(크레딧)이 포함된 방송용 완본
- 1개 기록매체에 여러 편이 수록되어도 되며, 다만 재생화면상 편수를 구분하여 확인이 용이하도록 제출

아. 해외 방송용 완성작품(일부, 국내 + 해외 합작물인 경우)

- 해외방송 완본(외국어 제작참여 크레딧이 포함)

자. 투자 및 제작 계약서(외국어로 작성된 계약서는 번역본 첨부)

- 국내 + 해외 합작물의 경우, 계약서상 지적재산권·수익분배권을 확인할 수 있는 조항이 없을 시 이를 확인할 수 있는 별도 서류 제출

차. 외국 공동제작사 확인서(국내인 참여부문 및 편수 기재)

카. 해외주재 공관 확인서(외국인과 공동 총감독인 경우)

3. 신청인 출석 및 추가자료 제출

- 신청인은 국내제작 애니메이션 판정 자문위원회의 요청이 있는 경우 회의에 출석하여 답변하여야 하며, 판정 자문위원회가 요구하는 사실관계 확인을 위한 추가자료를 제출하여야 함

4. 판정

- 신청작품이 방송통신위원회의 '방송프로그램 등의 편성에 관한 고시'에 규정된 국내 제작 애니메이션 판정기준을 만족하는 경우, 방송통신위원회는 국내제작 애니메이션 임을 『인정』함

5. 기타 협조 요청사항

- 판정 자문위원회의 원활한 운영을 위하여 신청인이 원하는 판정 기대 일자 이전에 충분한 시간적 여유를 두고 신청해 주시기 바람
- ※ 신청서 접수는 매달 10일 마감

- 신청서는 사실에 입각하여 공란이 없도록 작성해 주시기 바람
 - 신청서의 서식은 임의로 변경하여서는 아니되며, 기재할 공간이 부족한 경우에는 신청서에는 “별지첨부”로 기입하고 별지를 이용하여 작성
 - 모든 내용에 오기와 허위사실이 없도록 작성
 - 특히 제목의 경우 한글과 영문(대·소문자), 띄어쓰기, 부호 등이 콘텐츠의 원제목과 일치하도록 작성
- 제작참여 확인서는 신청서의 제작부문별로 분리하여 작성
 - 프로듀서, 총감독, 스토리보드 등 제작부문별로 분리하여 작성
 - 일반인·학생 등이 제작한 비상업적 단편·독립 애니메이션 등 전체 제작 참여자가 2~3인 내외로 소수이며 다수의 제작부문에 참여한 경우에는 참여인력을 기준으로 작성(제작참여 확인서 작성 예 2 참조)
 - 신청서의 항목과 일치되게 작성
- 국내제작 판정을 받은 작품을 재신청하지 않도록 주의 요망
 - 확인이 필요한 경우, 제작자나 방송통신위원회 담당자에 확인
- 방송통신위원회가 판정 여부를 통보하는 공문은 반드시 보관하기 바람
 - ※ 경우에 따라 재발급이 불가능 할 수 있음

붙임 1. 제작참여 확인서 작성 예 1)·2)

2. 방송프로그램 등의 편성에 관한 고시 발췌문

(고시 원문은 방송통신위원회 홈페이지에서 확인 가능)

■ 본 내용은 필요 시 변경(수정, 보완)될 수 있습니다

제작참여 확인서

작품명 : 춘향전

본인은 위 작품의 제작과정 중 (원화, 선·채화)부분 작업에 참여하였음을
확인합니다.

20 년 월 일

위 확인인

성명 : 변사또 (서명 또는 인) 주민(외국인)등록번호 : 000000-0000000

주소 : 서울시 종로구 세종로 20 전화 : 자택(000-0000), 사무실(000-0000)

방송통신위원회 귀증

210mm×297mm[일반용지 60g/m²(재활용품)]

제작참여 확인서

작품명 : 춘향전

본인은 위 작품의 제작과정 중 (총감독)부분 작업에 참여하였음을
확인합니다.

20 년 월 일

위 확인인

성명 : 이봉룡 (서명 또는 인) 주민(외국인)등록번호 : 000000-0000000

주소 : 서울시 종로구 세종로 20 전화 : 자택(000-0000), 사무실(000-0000)

방송통신위원회 귀중

210mm×297mm[일반용지 60g/m²(재활용품)]

방송프로그램 등의 편성에 관한 고시

(中 국내제작 애니메이션 인정기준 관련 부분)

제정 2008. 5. 19. 방송통신위원회 고시 제2008- 72호
개정 2008. 12. 31. 방송통신위원회 고시 제2008-135호
개정 2009. 11. 05. 방송통신위원회 고시 제2009- 27호
개정 2010. 2. 3. 방송통신위원회 고시 제2010- 3호

제 6 조(국내제작 애니메이션의 인정기준 및 절차) ① 제3조제3항의 국내제작 애니메이션은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여야 한다.

1. 국내인이 국내에서 제작하는 애니메이션의 제작과정이 별표에서 정한기준 이상인 제작물
 2. 우리나라의 애니메이션 제작자가 제작비용의 100분의 30 이상을 출자하여 외국의 애니메이션 제작자와 공동으로 만든 제작물로서, 1호에 따른 점수 합계가 16점 이상인 애니메이션 제작물
- ② 제1항에 따라 국내제작 애니메이션으로 인정받으려 하는 자는 별지 제1호서식의 국내제작 애니메이션 인정 신청서, 별지 제2호서식의 제작참여 확인서에 증빙서류를 첨부하여 방송통신위원회에 제출하여야 한다.
- ③ 방송통신위원회는 신청인의 국내제작 애니메이션 인정 신청 접수 후 30일 이내에 그 결과를 신청인에게 문서로 통보한다. 다만, 불가피한 사유로 기일 내 심사를 하지 못할 경우에는 1회에 한해 기일을 30일 더 연장할 수 있다.
- ④ 신청인은 방송통신위원회의 국내 제작 애니메이션 불인정 판정에 대해 이의가 있는 경우 그 결과를 통보받은 날로부터 30일 이내에 1회에 한해 재심사를 문서를 통해 요청할 수 있으며, 그 경우 제3항의 기일을 준용한다. 또한 방송통신위원회는 이의제기 사유가 불분명한 재심사 요청을 반려할 수 있다.
- ⑤ 방송통신위원회는 제2항에 따라 신청된 국내제작 애니메이션의 인정 여부를 자문하기 위해 5인 이상 9인 이내의 자문위원회를 운영할 수 있다

〈별표 1〉

제5조에 의한 국내제작 애니메이션 인정기준

1. 공통기준

- 가. 각 분야별 점수의 합계가 20점 이상(가산점을 포함)인 제작물
나. 제작과정에서 국내인이 개발한 고유한 기술(소프트웨어)을 사용한 것이 인정되는 경우 각 항목별 점수와는 별도로 2점의 범위 안에서 가산점을 부과할 수 있다.

2. 이차원(2D) 애니메이션

- ① 프로듀서: 2점, ② 기획 착안: 2점, ③ 지적 재산권: 1점, ④ 수익분배권: 1점, ⑤ 시나리오: 2점, ⑥ 모델(캐릭터) 디자인: 2점, ⑦ 총감독: 2점, 스토리보드: 2점, ⑨ 배경 디자인: 2점, ⑩ 배경제작(컬러): 2점, ⑪ 레이아웃(기본 구도) 제작: 1점, ⑫ 원화 제작: 2점, ⑬ 동화 제작: 2점, ⑭ 선·채화: 1점, ⑮ 촬영: 1점, ⑯ 영상 편집: 1점, ⑰ 주제가 작사·작곡: 1점, ⑱ 성우 녹음: 1점, ⑲ 효과 음악: 1점, ⑳ 음향효과·믹싱: 1점

3. 삼차원(3D) 컴퓨터그래픽(CG) 애니메이션 제작물

- ① 프로듀서: 2점, ② 기획 착안: 2점, ③ 지적 재산권: 1점, ④ 수익 분배권: 1점, ⑤ 시나리오: 2점, ⑥ 기본 디자인: 2점(캐릭터-1점, 배경-1점), ⑦ 매핑/텍스처링: 1점, ⑧ 모델링: 4점(캐릭터-2점, 배경-2점), ⑨ 총감독: 2점, ⑩ 스토리보드: 2점, ⑪ 애니메이션: 2점, ⑫ 비주얼 이펙트/합성: 2점, ⑬ 영상 편집: 1점, ⑭ 렌더링: 2점, ⑮ 주제가 작사/작곡: 1점, ⑯ 성우 녹음: 1점, ⑰ 효과음악: 1점, ⑱ 음향효과·믹싱: 1점

4. 스톱모션 애니메이션 제작물

- ① 프로듀서: 2점, ② 기획 착안: 2점, ③ 지적 재산권: 1점, ④ 수익 분배권: 1점, ⑤ 시나

리오: 2점, ⑥ 기본 디자인: 2점(모델 디자인-1점, 배경 디자인-1점), ⑦ 스토리보드: 2점,
⑧ 모델 제작: 4점(캐릭터 제작-2점, 세트 제작-2점), ⑨ 총감독: 2점, ⑩ 미술 감독: 1점,
⑪ 조명: 1점, ⑫ 스톱모션 애니메이션: 2점, ⑬ 촬영: 2점, ⑭ 영상 편집: 1점, ⑮ FX/합
성: 1점, ⑯ 주제가 작사·작곡: 1점, ⑰ 성우 녹음: 1점, ⑱ 효과음악: 1점, ⑲ 음향효과·믹
싱: 1점

부록 II. 현행 국내제작 애니메이션 인정 세부지침과 개정안 비교

□ 2D 애니메이션 제작물

현행	변경안	
<p>① 프로듀서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작자, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 국내인의 경우 2점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업한 경우는 1점을 인정함. 	<p>① 프로듀서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작자, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 100% 국내인의 경우 3점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1.5 점으로 인정함. 	<p>프로듀서 3점으로 상향 조정</p>
<p>② 기획착안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품의 캐릭터를 중심으로 한 작품일 경우 캐릭터를 누가 착안했느냐, 스토리를 중심으로 했을 경우 누가 스토리를 착안했느냐에 따라 점수를 판정하되, 국내인이 착안했을 경우는 2점을 인정함. - 국내인과 외국인이 공동으로 착안했을 경우에는 1점으로 인정함. - 누구나 무료로 사용할 수 있는(Public Domain) 작품이나 소재로, 판권이 지불되지 않고 국내인이 착안한 경우에는 국산으로 인정하여 2점으로 인정함. 	<p>삭제</p>	<p>프로듀서와 동일시 되어 삭제</p>
<p>③ 지적재산권</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지적재산권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정함. 	<p>삭제</p>	<p>기본 자격사항으로 삭제</p>

현행	변경안	
	② 총감독 - 작품의 기획에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 100% 국내인의 경우 3점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1.5 점으로 인정함.	총감독 3점 상향조정
④ 수익분배권 - 수익분배권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정함.	삭제	기본 자격사항으로 삭제
⑤ 시나리오 - 애니메이션을 위한 최종 시나리오 작가가 국내인일 경우 2점으로 인정함. - 시나리오를 외국인과 공동 집필시 그 작품편수의 절반 이상을 국내인이 집필하였을 경우 1점으로 인정함. - 전체적인 스토리 라인을 국내인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 외국인이 집필하는 경우와 전체적인 스토리 라인을 외국인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 국내인이 모두 집필하는 경우 각각 1점으로 인정함.	③ 시나리오 - 애니메이션을 위한 최종 시나리오 작가가 국내인일 경우 2점으로 인정함. - 시나리오를 외국인과 공동 집필시 그 작품 편수의 절반 이상을 국내인이 집필하였을 경우 1점으로 인정함. - 전체적인 스토리 라인을 국내인이 집필 하고 각 에피소드별 시나리오를 외국인이 집필하는 경우와 전체적인 스토리 라인을 외국인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 국내인이 모두 집필하는 경우 각각 1점으로 인정함.	
⑥ 모델(캐릭터)디자인 - 국내인이 주인공 모델과 부수모델을 디자인하였을 경우는 2점을 인정함. - 국내인이 주인공 모델과 이의 사면모습(Turn Around), 표정, 입모양 등의 자세한 디자인과 색지정을 할 경우 1점을 인정함. - 국내인이 부수모델(Sub-Model), 소품(Prop Model)의 디자인 및 사면모습(Turn Around)과 색지정을 하였을 때 1점으로 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점으로 인정함.	④ 모델(캐릭터 디자인) - 국내인이 주인공 모델과 부수모델을 100% 디자인 하였을 경우에 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동작업시 국내인이 모델 디자인 작업을 수행했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1점으로 인정함.	*기준 명확성

현행	변경안	
<p>⑦ 총감독</p> <ul style="list-style-type: none"> - 총감독은 작품 전체의 개념과 예술적 측면을 총괄하므로 시나리오 정리, 캐릭터, 배경 설정, 색지정, 스토리보드, 배경 이외에 동화의 움직임과 효과, 촬영 후반 작업 등의 제반 영역까지 역할을 할 때 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동으로 총감독을 하였을 경우, 확실한 근거(외국인의 서면인정과 현지 공관의 영사확인 등)가 있을 경우 1점을 인정함. - 레이아웃에서부터 촬영까지 하청 받는 작품의 경우는 국내인이 레이아웃체크, 원화 연출, 동화 체크, 효과, 촬영 체크를 한 작품에 대해 1점을 인정(원화부터 연출하는 작품은 불인정)함. 		
	<p>⑦ 애니메이션연출</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션연출은 작품연출 [배경제작(컬러), 레이아웃, 원화제작, 동화제작, 컬러링(페인팅), 촬영] 등의 연출체크 업무를 할 때 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동작업시 작품연출 [배경제작(컬러), 레이아웃, 원화제작, 동화제작, 컬러링(페인팅), 촬영]등의 연출체크 업무를 국내인이 수행했거나, 혹은 외국인과 공동으로 애니메이션 연출을 했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 단, 시리즈 편수 50% 이상을 했을 경우만 인정. 	<p>*애니메이션 연출 추가</p>

현행	변경안	
<p>⑧ 스토리 보드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스토리보드 작화시 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동으로 작화했을 경우, 국내인이 제작 편수의 절반 이상을 작화했을 때에는 1점을 인정함. 	<p>⑥ 스토리 보드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스토리보드를 100% 작화시 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동 작업시, 국내인이 전체 스토리 보드의 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1점을 인정함. 	*기준 명확성
<p>⑨ 배경디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경 Key)를 제작하였을 경우 2점을 인정함. - 국내인이 주요 장면의 배경설정이나 이미지보드(배경 Key) 중 하나를 제작했을 경우 1점을 인정함. - 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경Key)를 외국인 과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정함. ※ 단순한 몇 장면의 배경설정을 작화한 것은 주요 장면을 작화한 것으로 인정하지 아니한다. 	<p>⑤ 배경디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경 Key)를 제작하였을 경우 2점을 인정함. - 국내인이 주요 장면의 배경설정이나 이미지보드(배경 Key) 중 하나를 제작했을 경우 1점을 인정함. - 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경Key)를 외국인 과 공동작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. ※ 단순한 몇 장면의 배경설정을 작화한 것은 주요 장면을 작화한 것으로 인정하지 아니한다. 	
<p>⑩ 배경제작(칼라)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 배경그림(Color)을 100% 작화했을 때에는 2점을 인정함. 	<p>⑧ 배경제작(칼라)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 배경그림(Color)을 100% 작화했을 때에는 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동작업시 국내인이 배경그림 (Color)을 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 	*기준 명확성
<p>⑪ 레이아웃(기본구도)제작</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 70%이상의 레이아웃을 작화하였을 경우 1점을 인정함 	<p>⑨ 레이아웃</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 100% 레이아웃을 작화하였을 경우 2점을 인정함 - 국내인이 외국인과 공동작업시 국내인이 50% 이상 레이아웃을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 	*레이아웃 2점으로 상향조정

현행	변경안	
<p>⑫ 원화제작</p> <p>- 국내인이 국내에서 원화를 100% 작화하였을 경우 2점을 인정함.</p>	<p>⑩ 원화제작</p> <p>- 국내인이 원화를 100% 작화하였을 경우 2점을 인정함.</p> <p>- 국내인이 외국인과 공동작업시 국내인이 원화를 50% 이상 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함.</p>	<p>*기준 명확성</p>
<p>⑬ 동화제작</p> <p>- 국내인이 국내에서 동화의 작화를 100%하였을 경우 2점을 인정함.</p>	<p>⑪ 동화제작</p> <p>- 국내인이 동화를 100% 이상 작화했을 경우 2점을 인정함.</p> <p>- 국내인이 외국인과 공동작업시 국내인이 동화를 50% 이상 작화했을 경우 1점을 인정함.</p>	
<p>⑭ 선·채화</p> <p>- 선화와 채화가 공히 국내에서 국내인에 의해 100% 이루어졌을 경우 1점을 인정하며, 컴퓨터 선채화의 경우에는 스캔과 채화가 공히 국내에서 국내인에 의해 100% 이루어졌을 때에만 1점을 인정함.</p>	<p>⑫ 컬러링(페인팅)</p> <p>- 국내인이 외국인과 공동작업시 컬러링이 공히 국내인에 의해 50% 이상 이루어졌을 경우 1점을 인정하며, 컴퓨터 컬러링의 경우에는 스캔과 컬러링이 공히 국내인에 의해 50% 이상 이루어졌을 때에만 1점을 인정함.</p>	<p>* 명칭변경 * 공동제작 증가로 인한 현실화</p>
<p>⑮ 촬영</p> <p>- 국내인이 국내에서 100% 촬영했을 때에는 1점을 인정하며, 컴퓨터 촬영의 경우에는 영사합성(Composite)이 국내에서 국내인에 의해 100% 제작되었을 때 1점을 인정함.</p>	<p>⑬ 촬영</p> <p>- 국내인이 외국인과 공동작업시 국내인이 50% 이상 촬영했을 때에는 1점을 인정하며, 컴퓨터 촬영의 경우에는 영사합성(Composite)이 국내인에 의해 50% 제작되었을 때 1점을 인정함.</p>	<p>*공동제작 증가로 인한 현실화</p>
<p>⑯ 영상편집</p> <p>- 촬영된 영상을 국내인이 100% 편집한 경우 1점을 인정함.</p>	<p>⑭ 영상편집</p> <p>- 촬영된 영상을 국내인이 100% 편집한 경우 1점을 인정함.</p>	
<p>⑰ 주제가 작사/작곡</p> <p>- 국내인이 주제가 작사/작곡을 100% 하였을 경우 1점을 인정함. 이 경우 편곡과 개사는 인정하지 아니한다.</p>	<p>⑮ 주제가 작사/작곡</p> <p>- 국내인이 주제가 작사/작곡을 100% 하였을 경우 1점을 인정함. 이 경우 편곡과 개사는 인정하지 아니한다.</p>	

현행	변경안	
⑮ 성우녹음 - 국내에서 최초로 한국어로 녹음이 되었을 경우 1점을 인정함.	⑮ 성우녹음 - 최초 녹음이 한국어로 녹음이 되었을 경우만 1점을 인정함.	*기준 명확성
⑲ 효과음악 - 국내인이 효과음악을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함.	⑰ 음악, 음향·믹싱 - 국내인이 음악, 음향·믹싱을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함.	*현행 ⑲, ⑳ 의 음악과 음향 항목 통합. 배점 1점으로 하향조정
⑳ 음향효과·믹싱 - 국내인이 음향효과나 믹싱중 하나 이상을 국내에서 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함.		

□ 3D CG 애니메이션 제작물

현행	변경안	
<p>① 프로듀서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작자, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 국내인의 경우 2점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업한 경우는 1점을 인정함. 	<p>① 프로듀서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작자, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 100% 국내인의 경우 3점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1.5 점으로 인정함. 	<p>*프로듀서 3점으로 상향 조정</p>
<p>② 기획착안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품의 캐릭터를 중심으로 한 작품일 경우 캐릭터를 누가 착안했느냐, 스토리를 중심으로 했을 경우 누가 스토리를 착안했느냐에 따라 점수를 판정하되, 국내인이 착안했을 경우는 2점을 인정함. - 국내인과 외국인이 공동으로 착안했을 경우에는 1점으로 인정함. - 누구나 무료로 사용할 수 있는(Public Domain) 작품이나 소재로, 판권이 지불되지 않고 국내인이 착안한 경우에는 국산으로 인정하여 2점으로 인정함. 	<p>삭제</p>	<p>프로듀서와 동일시 되어 삭제</p>
<p>③ 지적재산권</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지적재산권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정함. 	<p>삭제</p>	<p>기본 자격사항으로 삭제</p>
	<p>② 총감독</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품의 기획에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 100% 국내인의 경우 3점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1.5 점으로 인정함. 	<p>총감독 3점 상향조정</p>

현행	변경안	
<p>④ 수익분배권</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수익분배권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정함. 	<p>삭제</p>	<p>기본 자격사항으로 삭제</p>
<p>⑤ 시나리오</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션을 위한 최종 시나리오 작가가 국내인일 경우 2점으로 인정함. - 시나리오를 외국인과 공동 집필시 그 작품편수의 절반 이상을 국내인이 집필하였을 경우 1점으로 인정함. - 전체적인 스토리 라인을 국내인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 외국인이 집필하는 경우와 전체적인 스토리라인을 외국인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 국내인이 모두 집필하는 경우 각각 1점으로 인정함. 	<p>③ 시나리오</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션을 위한 최종 시나리오 작가가 국내인일 경우 2점으로 인정함. - 시나리오를 외국인과 공동 집필시 그 작품편수의 절반 이상을 국내인이 집필하였을 경우 1점으로 인정함. - 전체적인 스토리 라인을 국내인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 외국인이 집필하는 경우와 전체적인 스토리라인을 외국인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 국내인이 모두 집필하는 경우 각각 1점으로 인정함. 	
<p>⑥ 기본디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 캐릭터: 국내인이 캐릭터(주인공과 부수모델)를 100% 디자인 하였을 경우 1점을 인정함. ◆ 배 경: 국내인이 배경을 100% 디자인 하였을 경우 1점을 인정함. 	<p>④ 캐릭터 디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 캐릭터 및 배경의 모델링 작업을 100% 수행한 경우 2점을 인정함. - 국내인이 캐릭터의 모델링 작업을 100% 수행하거나, 혹은 배경의 모델링 작업을 100% 수행한 경우 1점을 인정함. - 국내인이 캐릭터의 모델링 작업과 배경의 모델링 작업을 50%이상 수행 한 경우 1점을 인정함. 	<p>기본디자인 항목 분리, 배점 상향 조정</p>
	<p>⑤ 배경 디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 주요 장면의 배경설정 및 이미지 보드(배경 Key)를 제작하였을 경우 2점을 인정함. - 국내인이 주요 장면의 배경설정이나 이미지 보드(배경 Key) 중 하나를 제작하였을 경우 1점을 인정함. 	<p>*기본디자인 항목 분리, 배점 상향 조정</p>

현행	변경안	
	<ul style="list-style-type: none"> - 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경 Key)를 외국인과의 공동작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 인정함. ※ 단순한 몇 장면의 배경설정을 제작한 것은 주요 장면을 제작한 것으로 인정하지 아니한다. 	
<p>⑦ 맵핑/텍스처링</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 맵핑, 텍스처링, 페인팅 작업 설정을 100% 하였을 경우 1점을 인정함. 		
<p>⑧ 모델링</p> <p>◆ 캐릭터</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 캐릭터 모델링을 작업하였을 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점으로 인정함. <p>◆ 배경</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 배경 모델링을 작업하였을 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑧ 모델링 / 맵핑</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 캐릭터 및 배경의 모델링, 맵핑 작업을 100% 수행한 경우 2점을 인정함. - 국내인이 캐릭터의 모델링, 맵핑 작업을 100% 수행하거나, 혹은 배경의 모델링, 맵핑 작업을 100% 수행한 경우 1점을 인정함. - 국내인이 캐릭터의 모델링 작업과 배경의 모델링, 맵핑 작업을 50%이상 수행한 경우 1점을 인정함. 	*세분화
<p>⑨ 총감독</p> <ul style="list-style-type: none"> - 총감독은 작품 전체의 개념과 예술적 측면을 총괄하므로 시나리오 정리, 캐릭터, 배경 설정, 스토리보드, 제작 기법 선정(모델링에서 렌더링까지)이외에 후반 작업까지 역할을 한 경우 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동으로 총감독을 하였을 경우, 확실한 근거(외국인의 서면인정과 현지 공관의 영사확인 등)가 있을 경우 1점을 인정함. - 캐릭터 설정에서 렌더링까지 하청받은 경우(프로덕션 부분)는 국내인이 주도적인 연출을 한 작품에 대해 1점을 인정함. 		

현행	변경안	
	<p>⑦ 애니메이션연출</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션연출은 작품연출 [맵핑(텍스처링), 페인팅, 모델링(캐릭터,배경), 레이아웃(셋팅), 애니메이션, 비주얼이펙트/합성]등의 연출체크 업무를 할 때 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동작업시 작품연출 [맵핑(텍스처링), 페인팅, 모델링(캐릭터,배경), 레이아웃(셋팅), 애니메이션, 비주얼이펙트/합성]등의 연출체크 업무를 국내인이 수행했거나, 혹은 외국인과 공동으로 애니메이션 연출을 했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 단, 시리즈 편수 50% 이상을 했을 경우만 인정. 	*애니메이션 연출 추가
<p>⑩ 스토리 보드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스토리보드 작화시 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동으로 작화했을 경우, 국내인이 제작 편수의 절반 이상을 작화했을 때에는 1점을 인정함. 	<p>⑥ 스토리 보드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스토리보드를 100% 작화시 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동 작업시, 국내인이 전체 스토리 보드의 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1점을 인정함. 	*기존의 명확성
<p>⑪ 애니메이션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 애니메이션을 작업하였을 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑪ 애니메이션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 애니메이션 작업을 100% 수행한 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 국내인이 애니메이션 작업의 50% 이상을 수행했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 	*기존의 명확성
	<p>⑩ 레이아웃(셋팅)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 3D 레이아웃(세팅) 작업을 100% 수행한 경우 1점을 인정함. 	*레이아웃 1점(신설)

현행	변경안	
<p>⑫ 비주얼 이펙트/합성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 비주얼 이펙트/합성작업을 하였을 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑫ 비주얼 이펙트/합성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 비주얼 이펙트/합성작업을 100% 수행한 경우 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동 작업시, 국내인이 전체 비주얼 이펙트/합성을 50% 이상을 수행 했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1점을 인정함. 	*기존의 명확성
<p>⑬ 영상편집</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 비주얼 이미지 편집을 100% 작업한 경우 1점을 인정함. 	<p>⑭ 영상편집</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 비주얼 이미지 편집을 100% 작업한 경우 1점을 인정함. 	
<p>⑭ 랜더링</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 작업하였을 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정함. 		*삭제
	<p>⑮ 라이팅</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 라이팅 작업을 100% 수행한 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 국내인이 라이팅 작업을 50% 이상을 수행했다는 확실한 근거 (계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 	
	<p>⑨ 리깅</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 리깅 작업을 100% 수행한 경우 1점을 인정함. 	
<p>⑮ 주제가 작사/작곡</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 주제가 작사/작곡을 100% 하였을 경우 1점을 인정함. 이 경우 편곡과 개사는 인정하지 아니한다. 	<p>⑮ 주제가 작사/작곡</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 주제가 작사/작곡을 100% 하였을 경우 1점을 인정함. 이 경우 편곡과 개사는 인정하지 아니한다. 	

현행	변경안	
⑩ 성우녹음 - 국내에서 최초로 한국어로 녹음이 되었을 경우 1점을 인정함.	⑩ 성우녹음 - 최초 녹음이 한국어로 녹음이 되었을 경우만 1점을 인정함.	*기준 명확성
⑪ 효과음악 - 국내인이 효과음악을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함.	⑪ 음악, 음향, 믹싱 - 국내인이 효과음악, 음향효과, 믹싱을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함.	*현행 ⑪, ⑫의 음악과 음향 항목 통합. 배점 1점으로 하향조정
⑫ 음향효과·믹싱 - 국내인이 음향효과나 믹싱중 하나 이상을 국내에서 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함.		

□ 스톱모션 애니메이션 제작물

현행	변경안	
<p>① 프로듀서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작자, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 국내인의 경우 2점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업한 경우는 1점을 인정함. 	<p>① 프로듀서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작자, 작품의 기획·투자에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 100% 국내인의 경우 3점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1.5 점으로 인정함. 	<p>*프로듀서 3점으로 상향 조정</p>
<p>② 기획착안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품의 캐릭터를 중심으로 한 작품일 경우 캐릭터를 누가 착안했느냐, 스토리를 중심으로 했을 경우 누가 스토리를 착안했느냐에 따라 점수를 판정하되, 국내인이 착안했을 경우는 2점을 인정함. - 국내인과 외국인이 공동으로 착안했을 경우에는 1점으로 인정함. - 누구나 무료로 사용할 수 있는 (Public Domain) 작품이나 소재로, 판권이 지불되지 않고 국내인이 착안한 경우에는 국산으로 인정하여 2점으로 인정함. 	<p>삭제</p>	<p>프로듀서와 동일시 되어 삭제</p>
<p>③ 지적재산권</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지적재산권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정함. 	<p>삭제</p>	<p>기본 자격사항으로 삭제</p>
	<p>② 총감독</p> <ul style="list-style-type: none"> - 작품의 기획에서 제작까지를 총괄 진행하는 자(자연인)로 100% 국내인의 경우 3점을 인정하고, 국내인이 외국인과 공동으로 작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1.5 점으로 인정함. 	<p>총감독 3점 상향조정</p>

현행	변경안	
<p>④ 수익분배권 - 수익분배권이 국내인에게 있는 경우 1점을 인정함.</p>	<p>삭제</p>	<p>기본 자격사항으로 삭제</p>
<p>⑤ 시나리오 - 애니메이션을 위한 최종 시나리오 작가가 국내인일 경우 2점으로 인정함. - 시나리오를 외국인과 공동 집필시 그 작품편수의 절반 이상을 국내인이 집필하였을 경우 1점으로 인정함. - 전체적인 스토리 라인을 국내인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 외국인이 집필하는 경우와 전체적인 스토리라인을 외국인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 국내인이 모두 집필하는 경우 각각 1점으로 인정함.</p>	<p>③ 시나리오 - 애니메이션을 위한 최종 시나리오 작가가 국내인일 경우 2점으로 인정함. - 시나리오를 외국인과 공동 집필시 그 작품 편수의 절반 이상을 국내인이 집필하였을 경우 1점으로 인정함. - 전체적인 스토리 라인을 국내인이 집필하고 각 에피소드별 시나리오를 외국인이 집필하는 경우와 전체적인 스토리라인을 외국인이 집필 하고 각 에피소드별 시나리오를 국내인이 모두 집필하는 경우 각각 1 점으로 인정함.</p>	
<p>⑥ 기본디자인 ◆ 모델디자인: - 국내인이 주인공모델과 부수모델을 100% 디자인 하였을 경우 1점을 인정함. ◆ 배경디자인: - 국내인이 배경디자인을 100% 작화하였을 경우 1점을 인정함.</p>	<p>④ 모델(캐릭터디자인) - 국내인이 주인공 모델과 부수모델을 100% 디자인하고, 입체물을 제작하였을 경우에 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동작업시 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1점으로 인정함.</p>	<p>기본디자인 항목 분리, 배점 상향 조정</p>
	<p>⑤ 배경 디자인 - 국내인이 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경 Key)를 제작하였을 경우 2점을 인정함. - 국내인이 주요 장면의 배경설정이나 이미지보드(배경 Key) 중 하나를 제작하였을 경우 1점을 인정함. - 주요 장면의 배경설정 및 이미지보드(배경 Key)를 외국인과 공동작업했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. ※ 단순한 몇 장면의 배경설정을 제작한 것은 주요 장면을 제작한 것으로 인정하지 아니한다.</p>	<p>*기본디자인 항목 분리, 배점 상향 조정</p>

현행	변경안	
<p>⑦ 스토리 보드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스토리보드 작화시 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동으로 작화했을 경우, 국내인이 제작 편수의 절반 이상을 작화했을 때에는 1점을 인정함. 	<p>⑥ 스토리 보드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스토리보드를 100% 작화시 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동 작업시, 국내인이 전체 스토리 보드의 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1점을 인정함. 	*기존 명확성
<p>⑧ 모델제작</p> <p>◆ 캐릭터제작</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 주인공모델과 부수모델을 제작하였을 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정함. <p>◆ 세트제작</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 세트를 제작하였을 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑧ 캐릭터 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 캐릭터(주인공과 부수모델)를 100% 제작하였을 경우 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동 작업시, 국내인이 캐릭터(주인공과 부수모델)를 제작의 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1점을 인정함. 	*기존 항목 분리
<p>⑨ 총감독</p> <ul style="list-style-type: none"> - 총감독은 작품 전체의 개념과 예술적 측면을 총괄하므로 시나리오 정리, 모델, 배경 설정, 스토리보드, 제작기법 선정이외에 후반 작업까지 역할을 한 경우 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동으로 총감독을 하였을 경우, 확실한 근거(외국인의 서면인정과 현지 공관의 영사확인 등)가 있을 경우 1점을 인정함. - 프로덕션 부분을 하청받은 경우는 국내인이 주도적인 연출을 한 작품에 대해 1점을 인정함. 	<p>⑨ 세트 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 세트를 100% 제작하였을 경우 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동 작업시, 국내인이 세트를 제작의 50% 이상을 작화했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우에 1점을 인정함. 	*기존 항목 분리

현행	변경안	
	<p>⑦ 애니메이션연출</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션연출은 작품연출 [캐릭터 제작, 세트 제작, 미술감독, 애니메이션, 촬영, 3DCG/FX, 합성]등의 연출 체크 업무를 할 때 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동작업시 작품연출 [캐릭터 제작, 세트 제작, 미술감독, 애니메이션, 촬영, 3DCG/FX, 합성]등의 연출체크 업무를 국내인이 수행했거나, 혹은 외국인과 공동으로 애니메이션 연출을 했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 단, 시리즈 편수 50% 이상을 했을 경우 만 인정. 	*애니메이션 연출 추가
<p>⑩ 미술감독</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 미술을 100% 감독하였을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑩ 미술감독</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 미술을 100% 감독하였을 경우 1점을 인정함. 	
<p>⑪ 조명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 조명을 100% 연출하였을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑫ 3D CG/FX</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스톱모션 3D CG/FX 작업하였을 경우 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동 작업시 국내인이 스톱모션 3D CG/FX 작업의 50% 이상을 수행했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 	
<p>⑫ 스톱모션 애니메이션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스톱모션 애니메이션을 작업하였을 경우 2점을 인정함. - 외국인과 공동작업시 확실한 근거가 있을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑪ 애니메이션, 촬영</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 스톱모션 애니메이션, 촬영을 작업하였을 경우 2점을 인정함. - 국내인이 외국인과 공동 작업시 국내인이 스톱모션 애니메이션, 촬영작업의 50% 이상을 수행했다는 확실한 근거(계약서 및 해외 방영분의 크레딧 등)가 있을 경우 1점을 인정함. 	*기준 명확성

현행	변경안	
<p>⑬ 촬영</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 국내에서 100% 촬영했을 때에는 2점을 인정하며, 컴퓨터 촬영의 경우에는 영사합성(Composite)이 국내에서 국내인에 의해 100% 제작되었을 때 2점을 인정함. 		*공동제작 증가로 인한 현실화
<p>⑭ 영상편집</p> <ul style="list-style-type: none"> - 촬영된 영상을 국내인이 100% 편집한 경우 1점을 인정함. 	<p>⑭ 영상편집</p> <ul style="list-style-type: none"> - 촬영된 영상을 국내인이 100% 편집한 경우 1점을 인정함. 	
<p>⑮ FX/합성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 FX/합성을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑮ 합성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 합성을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함. 	
<p>⑯ 주제가 작사/작곡</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 주제가 작사/작곡을 100% 하였을 경우 1점을 인정함. 이 경우 편곡과 개사는 인정하지 아니한다. 	<p>⑯ 주제가 작사/작곡</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 주제가 작사/작곡을 100% 하였을 경우 1점을 인정함. 이 경우 편곡과 개사는 인정하지 아니한다. 	
<p>⑰ 성우녹음</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내에서 최초로 한국어로 녹음이 되었을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑰ 성우녹음</p> <ul style="list-style-type: none"> - 최초 녹음이 한국어로 녹음이 되었을 경우만 1점을 인정함. 	*기준 명확성
<p>⑱ 효과음악</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 효과음악을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함. 	<p>⑰ 음악, 음향, 믹싱</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 효과음악, 음향효과, 믹싱을 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함. 	*현행 ⑱, ⑲의 음악과 음향 항목 통합. 배점 1점으로 하향조정
<p>⑲ 음향효과·믹싱</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내인이 음향효과나 믹싱중 하나 이상을 국내에서 100% 작업하였을 경우 1점을 인정함. 		

부록 III 해외 국가의 국내제작물 편성규제

해외 여러 나라에서는 애니메이션의 경제적 및 문화적 잠재성을 고려하여 애니메이션에 대한 다양한 장려 및 지원책을 구사하고 있다. 그러나, 구체적인 규제로 들어가면 국내의 경우처럼 애니메이션을 특정하여 적용하기 보다는 좀 더 넓은 의미에서 국내 제작물 전반에 관한 규제 방식을 취하고 있다. 이에 관련하여 여기에서는 영국, 프랑스, 호주 및 캐나다의 국내제작 프로그램 규제를 소개한다.⁴⁾

1. 영국

EU의 Audio Visual Media Service Directive 16조는 유럽 프로그램을 절반 이상, 적절한 기준에 따라 선정하여 편성할 것을 요구하고 있으며, 17조는 독립제작사에서 제작한 프로그램을 10% 이상, 또한 그 중 적절한 비율을 제작한 후 5년이 넘지 않은 최근 프로그램으로 편성할 것을 요구하고 있다. 영국 OFCOM은 이에 따라 Guidance를 통해 유럽프로그램을 다음과 같이 정의하고 있다.

- (a) EU 회원국가에서 만들어진 프로그램
 - (b) EU 회원국가가 아니더라도, European Convention on Transfrontier Television of the Council of Europe에 속한 국가에서 만들어진 프로그램
 - (c) EU 회원국가와 비회원국 사이에 맺어진 영상물 관련 조약의 틀 안에서 공동제작되었으며, 아래의 조건을 만족하는 프로그램
- 한편, (a), (b)에서 말하는 작품들은 다음의 조건들 중 하나를 만족해야 한다.
- (1) 해당 유럽국가에 거주하는 한 명 이상의 제작자에 의해 제작 되어야 함
 - (2) 해당 유럽국가에 거주하는 한 명 이상의 제작자가 제작 과정을 감독하거나 실질적으로 통제해야 함

4) 이 부분은 유세경(2001), CRTS(2010), EU(2010), Manning(2006), OFCOM(2010), UK Film Council(2008)의 내용을 참조하였음.

(3) 공동제작의 경우, 전체 제작 비용 중 해당 유럽국가 측의 제작 비용 비중이 더 많아 야 하며, 공동 제작과정이 해당 유럽 국가 이외의 국가에 속한 제작자에 의해서 통제되어서는 안 됨

(c)는 다음과 같은 조건을 의미하고 있다.

- 해당 유럽 국가가 아닌 유럽 국가에 거주하는 제작자가 독자적으로, 혹은 해당 유럽 국가의 제작자와의 공동제작으로 제작한 영상물의 경우, 해당 유럽국가와 관련 영상물 조약을 맺은 경우에는 유럽영상물로 인정한다.

(b), (c)에서 정한 틀에 따르면 유럽 작품으로 인정할 수 없는 회원국과 비회원국 사이의 공동제작의 경우에도, EU 회원국 제작자들이 제작비용의 다수를 공급한 경우에는 유럽 작품으로 인정할 수 있다.

2. 캐나다

캐나다에서는 전체 방송면허 소지자에게 방송면허 조건에 명시된 연간 방송시간 및 6개월의 기간 중 적어도 60%를 캐나다적인 프로그램 방송에 할당하도록 규정하고 있다. 이에 더하여, 공영 방송면허 소지자는 야간 방송시간(오후 6시~12시) 중 적어도 60%를, 민영 방송면허 소지자는 야간 방송시간 중 적어도 50%를 캐나다적인 프로그램 방송에 할당해야 한다. 다만, 지역방송국이나 중계 방송국을 운영하는 방송면허 소지자는 위의 조항이 적용되지 않는다.

캐나다 방송위원회는 캐나다 프로그램을 정의하기 위해 일반 기준과 특별기준, 두 가지의 판정기준을 제시하고 있다.

(1) 캐나다 프로그램에 대한 일반기준

캐나다에서는 자국 프로그램을 판정하기 위해 제작과 재정 두 가지 분야를 검토한다. 제작에 관련된 분야는 점수제를 적용하고 있으며, 재정에 관한 분야에서는 최소 조건제를 채택하고 있다.

먼저 제작 분야의 점수는 제작진의 캐나다인 여부에 따라 결정되는데, 제작진별로 점수가 다르게 적용된다. <표 1>과 같은 기준에 따라 점수가 매겨지되, 최소한 6점을 획득하여야 한다.

〈표 1〉 캐나다의 자국 프로그램 판정에서 제작 분야 점수 기준

제작진	점수
감독(Producer)	2
작가(Writer)	2
주요 연기자(Leading performer)	1
조연(Second Leading performer)	1
예술담당 책임자(Head of ar department)	1
사진담당 책임자(Head of photography)	1
음악담당자(Music composer)	1
편집자(Editor)	1

또한 6점의 최소 기준 뿐만 아니라, 다음과 같은 기준도 충족시켜야 한다. 첫째, 감독, 작가 중 한 사람, 2명의 주요 연기자 중 한 사람은 반드시 캐나다인으로 해야 한다. 둘째, 비 캐나다인이 유일한 주요 연기자이고 단역을 캐나다인이 할 경우, 그 프로그램은 캐나다 프로그램으로 인정받지 못한다. 셋째, 그러나 모든 주요 제작 기능을 캐나다인이 수행한다면, 감독과 작가 또는 주요 연기자가 비캐나다인이라고 해도 캐나다 프로그램으로 인정된다. 단, 프로듀서 관련 기능의 수행자 중 비 캐나다인과 캐나다인을 구분하는데 있어 CFVCO(Canadian Film and Videotape Certification Office of the Department of Communications)에 의해 증명되는 비 캐나다인은 캐나다인으로 간주한다.

두 번째로 캐나다에서 자국 프로그램으로 인정받기 위한 재정 분야의 최소기준은 다음과 같다. 첫째, 인건비의 75%는 캐나다인에게 지불되어야 한다. 둘째, 제작비의 75%는 캐나다에 제공되는 서비스를 위해 지불되어야 한다. 셋째, 위원회는 회계감사 증명서를 요구할 수 있다.

이러한 제작 기준과 재정 기준을 충족시킨 프로그램은 자국 프로그램으로 인정받고 ACTRA(Alliance of Canadian Cinema, Television and Radio Artists), Union des artistes, CFVCO, CFDC(Canadian Film Development Corporation) 4개 위원회로부터 증명서를 교부받는다.

(2) 캐나다 프로그램에 대한 특별 기준

특별기준은 국제 합작 프로그램의 자국 프로그램 여부를 판정하기 위한 기준을 의미하는 것으로, 일반적인 합작 프로그램을 위한 기준과 영연방에 속한 국가와의 합작 프로그램을 위한 기준으로 구분된다.

먼저 일반적인 합작의 경우, 캐나다 프로그램으로 인정받기 위해서는 우선적으로 캐나다 제작사(CRTC에 의해 공식 인정받은)에 의해 분배되거나 방송되어야 한다. CRTC가 인정하는 캐나다 제작사는 캐나다인이 소유 및 경영을 하고, 캐나다 영토에서 사업을 하는 영상 관련 제작 배급 회사를 뜻한다. 공동제작에 의해 제작된 프로그램에 캐나다 프로그램을 인정받기 위해서는 캐나다 제작사가 해외 팔너의 동의를 얻어 캐나다 프로그램 인증요청서를 작성 제출하여야 하는데, 이 때 인증기준은 첫째, 공동제작에 의해 제작된 프로그램의 제작비용의 은행 구좌가 캐나다에 있는지, 둘째, 프로그램 수익과 재정적 책임을 캐나다 제작사와 공동으로 분할하는지 여부이다.

두 번째로 영연방에 속하는 국가와의 공동제작의 경우, 다음과 같은 기준이 적용된다. 첫째, 인건비의 50%는 캐나다인에게 지불되어야 한다. 둘째, 제작비의 50%는 캐나다에 제공되는 서비스를 위해 지불되어야 한다. 셋째, 감독, 작가, 주요 연기자 중의 한 명은 캐나다인이어야 한다.

(3) 장르별 캐나다 프로그램 판정기준

캐나다 방송 위원회는 텔레비전 프로그램 일반에 적용되는 기준 이외에도 장르별로 별도의 조건을 부여하여 자국 프로그램의 판정기준으로 사용하고 있다. 먼저 시리즈는 동일한 프로그램 제작사가 일반적인 주제, 상황, 등장인물의 성격 등을 12개월 안에 완성시키는 프로그램을 의미하는 것으로, 캐나다 프로그램으로 인정받기 위한 최소한의 점수제를 적용한다. 둘째, 스포츠 경기 방송은 캐나다인 또는 캐나다 제작사가 해설권을 갖는 경우에 자국 프로그램으로 인정하며, 경기의 국내 또는 국외 개최 여부, 캐나다 운동선수의 출연 여부에 관계없이 캐나다 프로듀서에 의해 제공되어야 한다. 셋째, 뉴스와 국가의 공적 행사와 관련된 프로그램에 대해서는 캐나다 프로그램 정의 기준이 적용되지 않고, 그 자체로 캐나다 프로그램으로 인정한다. 넷째, 뮤직 비디오는 편곡, 작곡, 작사, 연주, 비디오 감독 또는 제작사, 비디오 제작 시설 중 세 개 이상의 항목이 캐나다인 혹은 캐나다에 위치해야 하며, 그 중 편곡자, 작곡자, 작사자, 연주자 중 2명 이상은 반드시 캐나다인이어야

자국 프로그램으로 인정한다. 마지막으로 녹음 프로그램의 경우에는 두 가지 경우가 있다. 먼저 캐나다인이 캐나다 언어를 그 이외의 언어로 더빙하는 경우에는 프로그램 전체 시간의 1/4 이상이 캐나다인에 의해 녹음되어야 한다. 또한 캐나다인이 캐나다 언어가 아닌 이외의 언어를 캐나다 언어로 더빙하는 경우에는 프로그램 전체 시간의 1/2 이상(6개월 방영 기간의 최대 50시간 정도)이 캐나다인에 의해 녹음되었다고 간주될 수 있어야 한다.

3. 프랑스

프랑스의 경우 국내제작 프로그램 쿼터제를 제작쿼터와 방영쿼터 두 가지 방식으로 실행하고 있다.

(1) 제작쿼터

프랑스의 영화산업은 방송사에 대한 의존도가 매우 높으므로, 프랑스 당국은 TV 매체에 대해 영화 제작에 대한 쿼터를 시행하고 있다. 일반적으로 방송사에 적용되는 제작쿼터는 매출액의 3%를 의무적으로 프랑스적 표현의 영화 제작에 투자해야 하는 의무를 말한다. 그러나 영화전문 케이블 채널의 경우에는, 전년도 매출의 17~22%가 유럽영화의 판권을 구입하는데 사용되어야 하며, 전년도 매출의 12~17%는 프랑스적 표현의 영화작품(프랑스어 영화작품)에 투자되어야 한다. 또한 영화와 유사하게 애니메이션에 대해서도 제작쿼터가 존재하는데, 지상파 방송사 중 민영 방송인 TF1은 매출의 1%를, M6는 매출의 0.8%를 애니메이션에 투자해야 하는 별도의 의무를 가진다.

(2) 방영쿼터

프랑스에서 방영쿼터는 1980년대 말부터 도입되었는데, 지상파, 유료 지상파, 일부 케이블 방송사가 쿼터 준수 의무 책임을 갖는다. 쿼터 규정에 따르면, 프랑스 방송사는 시청각물 방영시간의 60%를 유럽작품으로 편성해야 하고, 40%는 프랑스적 표현의 작품으로 편성해야 하는데, 여기서 프랑스적 표현의 작품이라 함은 프랑스어로 제작된 작품을 의미한다. 이러한 쿼터는 모든 요일의 19시부터 23시 사이의 주시청시간대에 적용한다. 세부적 적용에 있어서는, 케이블의 경우 영화 전문 케이블 채널에만 동일한 쿼터제를 적용한다. 또한 애니메이션에 대해서도 영화와 구별되는 시청각물로서 프랑스 작품 40%, 유럽 작품 60%의 방영 쿼터가 적용된다.

만약 방영쿼터를 위반하는 경우, CSA는 방송사에 대해 제재를 가할 수 있다. CSA는 방송사 매출의 3%까지 벌금을 부과할 수 있고, 징수된 벌금은 CNC 지원 금고에 회수된다. 또한 CSA는 방송사의 방송 중단을 요청할 수 있으며, 해당 방송사의 방송사업 허가를 취소할 수 있다.

4. 호주

(1) 호주의 국내제작 프로그램 쿼터제 운용 현황

호주는 전체 방송시간 기준으로 국내제작프로그램을 의무적으로 방송하도록 하는 의무 방송시간제와 장르별로 쿼터를 정하는 장르별 의무방송시간제를 이중으로 적용하고 있다. 이 규정을 간단히 요약하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 호주의 장르, 시간대, 총 방송시간 쿼터 규정⁵⁾

프로그램 카테고리	연간 방송량(시간)	편성 시간대
전체 호주 프로그램	총 방송시간(Transmission Time)의 55%	오전 6시-자정
호주 드라마(first release)	연간 score에 따라 결정	오전 5시-자정
호주 다큐멘터리(초방)	20시간	오전 6시-자정
호주 어린이용 드라마(초방)	25시간	어린이 시간대
호주 어린이용 프로그램(초방)	130시간	어린이 시간대
미취학 어린이용 프로그램(초방)	130시간	미취학 어린이 시간대

먼저 드라마 장르(Australian Drama)의 경우, Drama Score라는 단위로 방송량을 체크하고 있는데, Drama Score는 '구성요소(format factor) X 방송시간'이라는 공식에 의해 산정된다. 여기서 구성요소라 함은, 다양한 형태의 드라마를 비교한 상대적 가치기준을 의미하는 것으로 가치 기준이 높은 드라마일수록 구성요소 점수가 높다. 예컨대, 시리얼이나 제작비가 가장 싼 드라마는 구성요소 점수 1점을, 시리즈는 2점을, 미니시리즈, 텔레비전 영

5) Manning, E. (2006) Local content policy in the Australian television industry, *The International Journal of Economic Policy Studies*, 1.

화, 제작비가 비싼 드라마의 구성요소 점수는 3.2점을 받는다. 이렇게 산정된 점수를 바탕으로 3년 단위 프라임 시간대에 최소한 830점의 드라마를 방영하도록 규정되어 있음과 동시에, 그와 별도로 매년 최소한 프라임 타임 시간대에 최소한 250점의 드라마가 방영되도록 하고 있다.

또한 다큐멘터리는 30분 이상 길이의 호주 다큐멘터리만 인정되며, 매년 20시간 이상 방송되어야 한다. 마지막으로 어린이 프로그램의 경우, 전체 어린이용 프로그램의 50% 이상을 호주 프로그램으로 하도록 권고하고 있다. 또한 미취학 대상 프로그램의 경우, 5년 동안 3번 이상 재방송을 금함과 동시에 연간 8시간 내외로 재방송을 제한하고 있다.

(2) 호주의 자국 프로그램에 대한 정의 및 판정기준

호주에서 자국 프로그램으로 인정받기 위해서는 제작상의 구성요건(Creative elements test)과 내용상의 구성요건(Test of program content)을 충족해야 한다.

① 제작 구성요건

제작 구성요건은 호주인이 제작에서 핵심적인 창의적 의사결정을 행하고 있는지, 또는 실연(perfrom)에서 비중 있는 역할을 하고 있는지를 통해 자국 프로그램 여부를 평가하는 것을 의미한다. 먼저, 일반 영상물의 경우 다음과같은 기준을 충족해야 한다.

- 프로그램의 프로듀서가 호주 국적자이어야 하나, 공동제작자나, 대표 제작자의 국적은 고려치 않음
- 프로그램의 연출자가 호주인인거나, 프로그램의 작가가 호주인 이어야 함
- 주역 배우의 50% 또는 공연 배우들의 50% 이상이 호주인이어야 함. 드라마의 경우 주요 조역(major supporting cast)의 75% 이상이 호주인이어야 함.
- 프로그램이 호주 내에서 제작되거나 편집(post produced)되어야 함. 단, 촬영은 어느 곳에서 이루어지든 상관없음
- 국내제작이 불가피한 경우 호주 외부에서 만들어진 시사 프로그램이나 스포츠 프로그램 등의 뉴스 프로그램은 호주 프로그램으로 인정함.

두 번째로, 애니메이션의 경우에는 제작 디자이너(production designer), 인물 디자이너(character designer), 이야기 구성 책임자(supervising storyboard artist), 레이아웃 책임자(supervising layout artist), 주요 배경 책임자(key background artist) 중 3명 이상이 호주인 일 때, 국내 애니메이션으로 인정한다. 그 외에도 만화감독, 주요 만화가 및 편집인들이 호

주 국적자이거나 호주 국적자들이 이들 분야에서 중심적 역할을 할 경우에 자국 프로그램으로 인정한다. 또한 그 외에 장르상 불분명한 프로그램(뮤직비디오 등)과 위의 조건을 완전히 충족시키지 못하는 프로그램들의 경우, 호주의 특성을 나타내줄 수 있는 요소를 내포하고 있다면 호주 프로그램으로 인정한다.

마지막으로 영화의 국내물 인정 기준은 1936년 Income Tax Assessment Act의 Division 10BA of Part III에 따라 정해진 것으로, 다음 두 가지 요건이 충족되어야 한다. 첫째, 전체적 혹은 부분적으로 호주에서 만들어지거나 외부의 준주(準州, Territory)에서 만들어져야 함. 둘째, 호주적 프로그램의 내용 요건을 갖추어야 함. 영화에 대한 판정기준은 일반 영상물보다 엄격한 기준을 사용하고 있으나, 현재는 외국인 작가와 감독을 어느 정도 포함할 수 있도록 완화되는 추세이다.

② 내용 구성 요건

호주 자국물 판정기준에서 '호주적 내용(Australian Content)' 개념은 매우 중요한 역할을 차지하는데, 이는 호주에서의 삶을 그대로 보여주는 것, 호주인들의 실제 생활, 일, 예술활동 및 레저, 스포츠 활동을 보여주는 것, 호주 도는 호주인이 겪는 사회, 경제 또는 정치적 이슈에 초점을 맞춘 것을 의미한다. 따라서 다른 나라에서 만들어진 프로그램이라고 할지라도 호주인이 그려낸 것처럼 호주와 관련된 내용을 다루고 있으면 호주 프로그램으로 인정될 수 있다. 다만, 영상물의 내용을 지나치게 호주적인 것으로 한정하게 되면 창작 및 제작 활동을 저해할 수 있으므로, 내용상 구성요건은 자국물 판단에 있어 매우 약하게 적용하고 있다.

● 저 자 소 개 ●

성 육 제

- 성균관대 불어불문학과 졸업
- 파리 제8대학 정보커뮤니케이션학 석사
- 파리 제2대학 정보커뮤니케이션학 박사
- 현 정보통신정책연구원 부연구위원

주 성 희

- 연세대 신문방송학과 졸업
- 노스웨스턴대학교 Radio/TV/Film 석사
- Univ. of Michigan 커뮤니케이션학 박사
- 현 정보통신정책연구원 부연구위원

박 찬 경

- 서울대 언론정보학과 졸업
- 서울대 언론정보학과 석사
- 현 정보통신정책연구원 연구원

이 원 태

- 서강대학교 정치외교학과 졸업
- 서강대학교 정치학 석사
- 서강대학교 정치학 박사
- 현 정보통신정책연구원 부연구위원

정책연구용역 지정 2011-18
국내제작 애니메이션 판정기준 정비방안 연구
(Study on the Qualification Criteria for
Domestic Animation)

2011년 9월 일 인쇄

2011년 9월 일 발행

발행인 방송통신위원회 위원장

발행처 방송통신위원회

서울특별시 종로구 세종로 20

TEL: 02-750-1114

E-mail: webmaster@kcc.go.kr

Homepage: www.kcc.go.kr

인쇄 인성문화
