

## 문화의 새로운 축이 될 애니메이션

### 동북아 애니메이션 문화와 산업 발전을 위한 제안

손기환 · (사)한국만화애니메이션학회 회장 | 상명대학교 예술대학 교수

앞으로 애니메이션을 하나의 문화와 산업으로 인식하며 미래의 시각 환경을 좌우할 중요하고 독특한 영상 매체로 키워가기 위해서는 외국의 애니메이션 문화와 산업의 편중된 영향력에서 벗어남과 함께 우리만이 갖는 창조적인 문화와 산업의 영향력을 키워야 하며, 특히 새롭게 등장한 영상문화의 뉴미디어라는 측면의 큰 틀에서 우리만의 창조적인 애니메이션 문화의 육성은 매우 중요하다고 본다. 이를 위해서는 여러 방안들이 제시될 수 있지만 제일 먼저 애니메이션 교육에 관심을 가져야 한다고 생각한다.

〈미래소년 코난〉의 한 장면



### 애니메이션 제작, 문화적 마인드를 가져야

최근 애니메이션 관련 모임에서 정치를 하시는 분이 언급한 말 중 “우리의 환경은 새롭게 변할 것이며 그 새로움의 축은 바로 애니메이션이 될 것”이라는 매우 진보적인 예측에 공감함을 표한 적이 있다. 만화와 애니메이션의 장르 구분도 모호하고 멀티미디어와 애니메이션에 대한 혼란스런 개념을 갖고 얘기를 했지만 애니메이션이 미래의 환경이 될 것이라는 표현은 아주 적절하고 매우 진보적인 발언으로 생각되었다. 가르치는 입장에서 늘 생각하고 있었고 학생들에게도 자주 언급한 미래의 새로운 환경이 될 애니메이션 문화를, 이제는 굳이 전문가가 아니더라도 그 개념을 인식할 정도로, 매우 친밀하고 중요하게 느끼고 있는 것 같다.

앞으로 애니메이션은 상상한대로 표현되고 행동하며 살아 움직이는 시각 매체가 될 것이다. 애니메이션이 시각 문화의 중심이 될 것은 당연하다. 그간 일반적으로 애니메이션을 부가가치가 높은 산업으로만 보았던 시각은 바뀌어야 한다. 애니메이션은 우리의 시청각 환경을 지배할 영상문화라는 인식을 갖고 새롭게 접근해야 된다.

이렇듯 문화라는 시각으로 접근해 나가야 산업의 동력으로서의 역할도 할 수 있을 것이다. 그러나 문화로 접근하기 위해서는 많은 노력이 필요하다. 특히 문화적 마인드를 갖는 애니메이션을 제작하기 위해서는 우선 지나 온 우리 애니메이션의 문화와 산업의 성격을 파악해야 할 것이다.

이 때, 반드시 고려해야 할 두 가지 측면이 있는데, 하나는 우리 애니메이션의 생산과 소비에 끼치고 있는 일본과 미국을 비롯한 외국의 만화·애니메이션의 영향력을 극복해야 된다는 점이다. 이 점은 그간 여러 글이나 분석에서 이미 언급되었고 연구도 많이 되어 있는 편이다. 특히 전 세계의 문화 산업의 시장 반 이상을 차지하는 미국과 일본의 애니메이션 영향력은 매우 크다. 극장용, TV 지상파, 애니메이션을 중점적으로 서비스하는 케이블 방송 등에서 일본 애니메이션이 차지하는 비중은 매우 높은 편이다.

애니메이션 산업 관련 설문을 한 결과, 좋아하는 TV 애니메이션 20위 중 15개가 일본 애니메이션으로 조사될 정도이다. 또한 산업적 역량뿐 아니라 아직 체계적인 분석은 없었지

만 작품에서 보여 지는 정신적이고 문화적인 영향력은 매우 심각하다. 우리 애니메이션 수입 비중을 보면 일본과 미국이 91.2%를 차지하여 그 편중현상이 두드러진다.

그리고 또 하나 우리가 생각해야 될 중요한 점은 앞에서 밝힌 내용과 정 반대로 앞으로 창작 애니메이션의 제작이 활성화되고 영상 수출이 증가한다고 볼 때, 우리의 애니메이션 문화와 산업이 다른 나라에 미치는 문화 또는 산업적 파급력에 대한 가능성에 대한 문제이다.

그간 오랜 역사를 가지고 나름대로의 애니메이션 예술과 산업의 모델로 존재하는 미국의 디즈니 애니메이션과 일본의 재패니메이션이 자국의 문화와 산업에 미치는 영향력 문제는 우리나라 뿐 아니라 프랑스를 중심으로 유럽 대부분의 나라들이 우려하고 있으며, 그 대안이 늘 제기되고 연구되어 왔다. 뿐만 아니라 이러한 문제점에 대한 대안으로 유럽의 여러 나라들이 자국의 문화와 애니메이션 산업의 진흥 정책을 수립하고 있으며, 자신의 나라만 가질 수 있는 예술성 높은 애니메이션 창작은 물론 이들 작품을 만날 수 있는 기회를 갖고 있다.

어느 나라든 애니메이션 문화와 산업을 소개하고 소비하는 방법 중 가장 대표적인 것은 방송매체를 이용하는 것이다. 애니메이션은 속성상 TV를 통해 방영되어 인지도를 확보하지 못하면 캐릭터, 만화, 게임 모바일 서비스 등 애니메이션의 연관 산업도 어려움을 갖게 되는 것으로 분석되고 있다. 대부분의 나라가 자국의 애니메이션 문화 산업과 자라나는 아동들의 문화 교육을 위해 애니메이션을 제작하고 방영하고 있으며 전문 채널과 관련 영화제 등을 통해 방영됨으로써 홍보와 마케팅을 하고 있다.

이에 반해서 우리의 경우엔 애니메이션은 좋은 영상 문화라는 인식이 최근에야 대두되기 시작했다. 다른 나라에 비해서 우리의 애니메이션 창작 기반은 매우 취약한 편이며 애니메이션의 주시청자가 아동으로 치우쳐 있고 저급한 영상 문화로 인식되는 등 사회적 인식도 매우 낮다. 또한 미국과 일본으로 수출하는 영상수출의 대부분이 애니메이션이지만 창작물이 아니라는 점, 그에 비해 수입 애니메이션의 대부분은

일본과 미국의 창작물로 각종 장르가 다양하게 들어온다는 점은 우려할 일이다. 결국, 현재 우리 애니메이션은 다른 나라에 미치는 문화와 산업적 영향력이 거의 미미하거나 매우 열악하다고 평가된다. 우리가 애니메이션을 하나의 문화 예술로서 평가하는 데 인색하고 각 작품의 작품성에 대한 이해가 부족한 것도 큰 문제이다.

또, 상업성을 띤 애니메이션의 경우, 업계의 분석을 보면 작품 기획과 제작은 별도로 치더라도 세계 시장을 상대로 한 마케팅과 배급 등에 적지 않은 문제를 갖고 있다. 애니메이션이 갖는 문화적 저항감이 상대적으로 적고 다양한 소비층을 갖고 있다고 보는 매체의 여러 장점을 든다고 해도 여전히 쉽지 않다. 그 이유는 그간 창작 애니메이션에 대한 제작 경험과 마케팅의 노하우가 없다는 점일 것이다.

앞으로 애니메이션을 하나의 문화와 산업으로 인식하며 미래의 시각 환경을 좌우할 중요하고 독특한 영상 매체로 키워가기 위해서는 앞에서 밝힌 대로 외국의 애니메이션 문화와 산업의 편중된 영향력에서 벗어나고 함께 우리만이 갖는 창조적인 문화와 산업의 영향력을 키워야 되며, 특히 새롭게 등장한 영상문화의 뉴미디어라는 측면의 큰 틀에서 우리만의 창조적인 애니메이션 문화의 육성은 매우 중요하다고 본다. 이를 위해서는 여러 방안들이 제시될 수 있지만 제일 먼저 애니메이션 교육에 관심을 가져야 한다고 생각한다. 결국, 애니메이션 제작이 최근 공정에 있어 디지털화가 가속화되고는 있지만 결국 사람의 힘으로 시작되는 것이므로 새롭게 규정되어지는 애니메이션 환경에 맞게 새로운 인력 배출 시스템을 가져야 된다. 최근 국내 애니메이션 관련 대학의 수가 2, 3, 4년 과정을 다 포함해서 141개교에 입학 정원이 6,630명으로 인력 양성 측면에선 오히려 과도한 편이다. 2년 또는 3년, 4년의 교육과정, 2년 내지 3년의 대학원 교육과정, 박사과정 등으로 구성된 애니메이션의 대학 교육은 1990년대 중반에서부터 개설되기 시작해서 이제 정착 단계로 볼 수 있다.

대학의 애니메이션 교육이 시작된 초기의 인식부족과는 달리 최근 대학에 개설된 교과과정을 보면 새로운 미디어 시대의 도래와 함께 적합한 산업체 요구와 정부의 영상진흥정



〈천공의성, 라퓨타〉 장면

책에 힘입은 바 크다. 물론 애니메이션 산업 기술자 육성이라는 측면의 교육이 우선되어야 하지만 애니메이션을 창조하는 예술가의 육성도 겸하고 있다고 생각한다.

이들 모두가 관련 산업체에 진출하지는 않겠지만 생산자 겸 소비자를 주도하고 사회적 인식을 변화시킬 충분한 자원이 라고 본다. 그리고 교과과정의 변화를 볼 때 점차적으로 예술 계열이나 공학계열의 연계를 모색하고 있는 경향이 두드러지고 있는데, 애니메이션 영상과 타 연관 산업과의 연계성을 활성화 시키며 캐릭터와 모바일, 게임그래픽, 인터넷 광고 등에서의 애니메이션 영상 활용도 높아지고 있다.

#### 일본, 중국과의 교류 강화에 힘써야

또 하나 주변의 일본, 중국과의 교류를 강화하기 위한 연구가 요구된다. 문화산업의 소비가 국내에만 그친다면 산업으로서의 역할을 못할 것은 자명한 일이기 때문이다. 주변 국가의 경제 변화와 인터넷이 주도한 주변 국가와의 문화적 교류가 빈번해지고 하나의 한류로서 문화와 산업에 미치는 영향이 크다는 점을 볼 때 더욱 그러하다.

특히 동아시아를 중심으로 크게 번지고 있는 관련 문화산업의 성공은 좋은 모델이 될 수 있다. 단기적으로 보면 시장성에 대한 우려도 있지만 우리보다 만화·애니메이션이 발달한 일본의 경우 우리나라를 포함하여 아시아에 들이는 노력은 대단한 편이다. 문화관련 재단이나 기금을 활용하여 일본의 만화와 애니메이션의 문화를 전파하려는 각종 행사를 이미 전개하고 있으며, 우수한 만화·애니메이션 문화와 예술을 집중 소개하는 각종 전시회와 이벤트를 열고 있으며 관련 문화산업 전반에 걸쳐 놀라운 마케팅을 구사하고 있음을 볼 수 있다.

이러한 점을 볼 때 우리 애니메이션의 발전을 위해 새로운 정보와 기술, 문화를 창조할 인력 양성을 위한 교육의 중요성에 바탕을 둔 적극적인 소개와 교류의 필요성이 대두되고 있는 것이다. 한국과 일본, 중국을 중심으로 한 동아시아는 지리적 특성상 예로부터 교류가 활발한 지역이었으며, 같은 '문화권'이라고 불릴 정도로 유사한 문화와 역사적 배경을 지니고 있다.

최근 아시아의 새로운 문화강국으로 발돋움하고 있는 중국과 이미 많은 부분에서 선도적 역할과 성과를 갖고 있는 일본과의 교류와 협력은 애니메이션 산업 발전에 큰 기여를 할 것으로 보여진다. 이러한 관계 속에서 우리나라 애니메이션 문화와 산업이 우리의 미래 환경에 큰 위치를 차지하고 더 나아가 동아시아 영상 문화발전과 산업에 기여하며, 동아시아가 세계 애니메이션의 중심지로 성장해 나가는 원동력이 될 것으로 판단되기 때문이다.

오늘날 애니메이션에 있어서도 한국과 일본, 중국은 많은 부분에서 탈 서구적인 내용과 표현 양식을 공유하고 있으며 같은 소재로 각기 제작하거나 합작의 시도들이 있어 왔다. 특히 역사와 문화의 연계성과 유사성으로 인한 친밀감은 우리의 창작 애니메이션의 미래를 볼 때 영상 수출이나 예술 교류 측면에서 문화적인 거부감을 최소화 할 수 있는 장점이 될 것으로 보인다.

이러한 점은 동아시아 세 나라에 모두 적용될 수 있다고 본다. 현재 일본은 세계 시장을 주도하고 있으며 그 깊이와 넓이는 대단한 것으로 평가되고 있다. 애니메이션에 대한 개개인의 관심, 집중도 있는 애니메이션 마니아들, 기업의 노력 등이 큰 원동력으로 캐릭터 비즈니스를 포함해서 1조 엔의 시장 규모를 보이고 있다. 일본의 애니메이션은 산업과 문화 파급력에 비해 해외에서 좋은 영상문화로서의 인정과 그에 따르는 저작권 보호, 불법 복제 상품 문제 등 많은 문제를 갖고 있으며, 특히 국제간 합의의 필요성이 크게 대두되고 있는 실정이다.

특히 일본의 애니메이션이 우리의 애니메이션 수입에 가장 큰 비중을 차지하고 있는 반면 일본 애니메이션에 대한 부정적인 문화 파급력도 극복해야 된다. 예술로서의 영상문화 가치보다 상업성에 치우친 평가의 편견과 극복이 절실한 때이다. 중국의 경우는 아시아에서 제일 먼저 애니메이션에 관심을 기울인 역사와 함께 다양하고 독창적인 기술을 간직하

고 있다. 특히 2001년 제10차 5개년 계획 기간 중 애니메이션 발전에 관한 방침을 수립하고 그에 따른 전략을 추진 중이다. 중국도 우리와 마찬가지로 애니메이션에 대한 인식 전환을 촉구하는데 애니메이션이 단지 아동만이 아니라 성인에게도 커다란 영향을 미치는 문화침투력을 갖고 있다는 점과 애니메이션이 국가 지식 경제를 선도할 산업으로 인식되어야 한다는 점 등을 들고 있다.

특히 현재 중국의 애니메이션은 창조력, 시나리오, 캐릭터, 기술 및 경영 등의 측면에서 선진국과 많은 차이가 있음을 인정하며 중국의 애니메이션 합작 제작이 중국내 애니메이션을 발전시킬 수 있는 가장 유리한 선택으로 보고 이를 위한 정책, 호혜적 조건 등을 실시하여 외국 제작상이 투자와 합작을 진행할 수 있는 환경을 조성하기 위해 노력하며 애니메이션 선진국과의 교류 필요성도 강조하고 있다.

따라서 애니메이션의 교류와 협력은 동아시아 3국의 문화 산업발전을 위해 매우 중요하며, 시급한 사안이 되고 있다. 최근의 애니메이션 산업에 종사하는 관계자들의 중국에 대한 관심의 증대는 이러한 배경에 있다고 볼 수 있다.

그리고 그동안 미미했던 애니메이션 작품 교류의 시도와 애니메이션 교육의 커리큘럼과 창작 기법, 이론 등 다양한 분야에서의 연구 성과를 공유하는 세미나나 워크샵의 공동개최도 필요하며, 학생과 교수, 애니메이터, 제작자들이 세 나라를 오가며 애니메이션의 현재와 미래를 공유하고 논하는 자리를 정기적으로 마련할 수만 있다면 각국 모두 매우 유익한 결과가 되지 않을까 생각한다.

최근 아시아의 새로운 문화강국으로 발돋움하고 있는 중국과 이미 많은 부분에서 선도적 역할과 성과를 갖고 있는 일본과의 교류와 협력은 애니메이션 산업 발전에 큰 기여를 할 것으로 보여진다. 이러한 관계 속에서 우리나라 애니메이션 문화와 산업이 우리의 미래 환경에 큰 위치를 차지하고 더 나아가 동아시아 영상 문화발전과 산업에 기여하며, 동아시아가 세계 애니메이션의 중심지로 성장해 나가는 원동력이 될 것으로 판단되기 때문이다. 