



종편 · 전문채널에 대한 애니메이션 총량제 확대 시행 효과 분석

- I. 서론
- II. 애니메이션 총량제의 확대 개편
- III. 애니메이션 총량제 확대 실시 효과
- IV. 결론

KOCCA
FOCUS

요 약

- TV용 애니메이션을 중심으로 성장해 온 국내 애니메이션산업의 육성을 위한 정책의 일환으로 방송 노출 확대를 지원하는 편성 규제가 도입됨.
 - 2000년의 국내 제작 애니메이션 쿼터제에 이어, 2005년에는 지상파방송사업자를 대상으로 신규 애니메이션 총량제가 도입되었고, 올해 1월 1일부터는 케이블, 위성 전문채널 및 종합편성채널로 확대 실시됨.
- 본고에서는 확대 시행된 신규 애니메이션 총량제의 효과를 살펴보기 위해
 - 1) ‘플랫폼별 최초’ 신규 편성에 따른 추가 방영 수요,
 - 2) 방송권료 매출 추가 발생 정도,
 - 3) 시청자 점점 확보(주시청시간대 편성) 여부를 살펴봄으로써 신규 애니메이션 총량제 확대의 성과를 분석하였음.
- 2013년 상반기 케이블과 위성 전문채널 및 종합편성 채널의 국내 제작 신규 애니메이션 편성 현황을 분석해 본 결과, 총량제 확대 시행은 국산 신규 애니메이션의 유통 경로 확대, 애니메이션 제작사들에게 일정 정도의 추가 매출 발생, 시청자 점점 확대의 측면에서 어느 정도의 성과를 내고 있는 것으로 판단됨.
 - 각 채널별로 0.3%~1%의 신규 애니메이션 편성 의무가 부과됨에 따라 종합편성 채널의 경우 30분용 26회로 구성된 애니메이션 8편, 애니메이션 전문채널¹⁾의 경우 21편이 새로이 방영되는 기회를 얻게 됨.
 - 이들 애니메이션의 신규 방영으로 직접 발생하는 방송권료 매출액은 10여억원 정도로 애니메이션 반 편(30분x26회 기준)의 신규 제작을 가능케 하는 수준이 될 것으로 보임.

1) 총량제 적용 기준에 따라 전체 방송시간의 50% 이상을 애니메이션으로 편성하는 채널 의미

- 총량제 시행 이후 애니메이션 전문채널에서 국산 애니메이션의 주시청시간대 편성이 과거에 비해 확대되는 양상을 보여 시청자 점점 확보에 기여할 것으로 기대됨.
- 애니메이션 총량제의 확대 시행의 가장 큰 의미는 전문채널들로 하여금 국산 애니메이션 유통 창구로서의 의무를 인식시킨 점이라 할 것임.
 - 해외 애니메이션 중심으로 편성하던 케이블·위성 전문채널들에서 새로운 국산 애니메이션 유통의 기회가 부여된다는 것은 산업적 성과를 넘어 문화정체성 확립의 관점에서도 중요한 의미를 지님.
 - 또한 몇몇 인기 작품을 반복 편성하는데 치중됐던 케이블·위성 채널에서 연간 수십 편의 신규 국산 애니메이션들이 편성됨으로써 다양성 확보에도 기여하게 될 것으로 보임.
- 총량제의 실효성을 높이기 위해서는 제도적 보완이 필요해 보임.
 - 하나의 애니메이션 편성 채널사용사업자가 여러 개의 채널 사업을 하는 경우 방송사업매출을 채널별로 구분하기 어려움. 방송통신위원회의 고시에는 재산 상황 공표시 전년도 방송사업매출액을 기준으로 비율을 정하는 것으로 되어 있으나, 『방송사업자 재산 상황 공표집』에는 채널별 매출액이 공표되지 않음.
 - 따라서 사업자들이 제시하는 매출액을 기준으로 의무 편성 비율을 산출하면서 규제 의의성이 발생할 수 있음. 규제의 일관성을 위해 방송사업매출액에 대한 정의와 기준을 명확히 해야 할 것임.

I. 서론

- 국내 애니메이션산업은 TV방송용을 중심으로 성장하여 왔음.²⁾
 - 애니메이션산업은 TV에서의 방영을 통해 인지도를 높인 후, 머천다이징 및 부가 사업을 운영하여 수익을 창출하는 구조를 띤.
- 방송이 애니메이션 유통의 핵심인 수익 창출 구조로 인해 국내 제작 애니메이션의 노출 확대를 지원하는 편성 규제가 애니메이션산업 육성 정책의 일환이 됨.³⁾
 - 2000년에는 국내에서 제작된 애니메이션을 일정 비율 이상 편성하도록 하는 규제가 도입됨.
 - 이에 더해 2005년부터는 지상파방송사업자를 대상으로 신규 애니메이션 총량제가 도입되어 연간 전체 방송시간의 일정 비율 이상을 신규 제작된 애니메이션으로 편성하도록 의무를 부과함.
- 지상파방송에 한정되었던 신규 애니메이션 총량제가 방송 환경의 변화와 더불어 2013년 1월 1일부터는 케이블, 위성 전문채널 및 종합편성채널로 확대 실시됨.
 - 애니메이션PP와 종합편성사업자들에게 매출액을 기준으로 0.3%~1% 사이에서 차등된 편성 의무가 부과됨.

2) 2011년 국내 애니메이션 산업의 매출 현황을 보면 76.2%가 TV방영을 통해 발생했고, 홈비디오나 DVD를 통한 판매는 7.7%, 신규 미디어(모바일, IPTV, DMB)를 통한 매출은 6.5%에 불과했음(한국콘텐츠진흥원, 2011b).

3) 방송 편성 규제를 통한 애니메이션 지원정책은 수입 애니메이션의 편성을 일정 비율 이하로 제한하는 쿼터제와 신규 애니메이션의 제작을 독려하는 총량제로 구분됨. 수입 애니메이션의 편성을 규제하는 정책에는 1개 수입국가의 애니메이션 편성 비율에 대한 규제와 국산 애니메이션을 일정 비율 이상 편성하도록 강제하는 규제가 있음. 전자는 문화다양성 확보를 위한 조치이고, 후자는 국산 애니메이션의 미디어 노출 및 유통 공간 확보를 목적으로 함.

- 총량제 확대를 추진하면서 국산 애니메이션들이 케이블과 위성을 통해 추가 노출됨으로써 추가 방송권료 수익 발생과 소비자들의 인지도 확보를 통한 부가사업 연계 가능성이 높아질 것으로 기대되었음.
- 본고에서는 신규 애니메이션 총량제의 확대 실시가 상반기 동안 어느 정도의 기대효과를 충족시켰는지 살펴보고자 함. 이를 위해
 - 1) ‘플랫폼별 최초’ 신규 편성에 따른 추가 방영 수요,
 - 2) 방송권료 매출 추가 발생 정도,
 - 3) 시청자 점점 확보의 관점에서 신규 편성 애니메이션의 주시청 시간대 편성 정도를 살펴보고자 함.

II. 애니메이션 총량제의 확대 개편

1. 지상파채널 신규 애니메이션 총량제의 성과와 한계

- 애니메이션산업 육성 정책의 일환으로 도입
 - 신규 애니메이션 의무편성 제도는 국산 애니메이션의 과도한 재방송 및 편성 기피를 방지함으로써 창작을 활성화하여 애니메이션산업을 보호, 육성하는데 목적을 둬.
 - 전체 방송시간의 1.5% 이내에서 신규 국내 제작 애니메이션을 의무 편성하도록 하는 방송법 시행령에 근거하여, 방송통신위원회 고시를 통해 그동안 지상파 방송 3사(KBS, MBC, SBS)는 매년 1% 이상, EBS는 0.3% 이상을 신규 애니메이션으

로 편성해야 하는 의무가 부과됨.

○ 애니메이션 방영의 양적 기회는 확대

- 2005년 7월 1일부터 시행된 신규 애니메이션 총량제로 인해 지상파방송사들의 신규 애니메이션 편성 시간이 증가하였고, 국산 신규 애니메이션 방영기회 확보라는 총량제 도입의 기본 목적은 달성함.
- 지상파채널들의 2005년 하반기(9,529분) 동안의 전체 신규 애니메이션 편성시간을 2004년 반기(5,262분)와 비교해 보면 두 배 가까이 확대된 것으로 나타남.
- KBS1의 경우 2004년에는 신규 편성이 전무했던 반면, 2005년 이후에는 전체 방송시간의 1.01~1.34% 사이에서 신규 편성이 이루어짐.(<표 1>)

<표 1> 지상파채널의 국산 애니메이션 신규 편성 및 전체 방송시간 추이 (단위: 분, %)

| | | 2004 반기 ⁴⁾ | 2005 하반기 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | |
|------|------|--------------------------|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------------------|
| | | | | | | | | 방송시간 | '06년 대비 증감률 |
| KBS1 | 신규편성 | - | 2,065 | 4,314 | 4,395 | 4,865 | 5,530 | 4,180 | -3.1% |
| | 비율 | | 1.01 | 1.04 | 1.05 | 1.18 | 1.34 | 1.02 | - |
| | 국내제작 | | 3,785 | 5,154 | 6,245 | 5,845 | 5,775 | 4,540 | -11.9% |
| KBS2 | 신규편성 | 1,935 | 2,310 | 4,420 | 4,983 | 3,930 | 4,440 | 4,410 | -0.2% |
| | 비율 | | 1.12 | 1.04 | 1.16 | 0.93 | 1.04 | 1.03 | - |
| | 국내제작 | | 6,060 | 4,420 | 5,885 | 6,150 | 4,890 | 7,710 | 74.4% |
| MBC | 신규편성 | 497 | 2,270 | 4,260 | 5,045 | 4,610 | 5,520 | 5,485 | 28.7% |
| | 비율 | | 1.08 | 1.02 | 1.18 | 1.11 | 1.31 | 1.29 | - |
| | 국내제작 | | 6,000 | 6,810 | 5,570 | 5,310 | 5,970 | 5,485 | -19.4% |
| SBS | 신규편성 | 1,558 | 2,191 | 4,500 | 4,440 | 4,505 | 4,225 | 4,125 | -8.3% |
| | 비율 | | 1.02 | 1.07 | 1.03 | 1.08 | 1.00 | 1.03 | - |
| | 국내제작 | | 7,145 | 6,325 | 5,935 | 5,145 | 8,185 | 7,665 | 21.1% |
| EBS | 신규편성 | 1,272 | 693 | 1,638 | 2,249 | 2,985 | 7,565 | 2,475 | 51.0% |

| | | | | | | | | | |
|---------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|
| | 비율 | | 0.37 | 0.41 | 0.56 | 0.71 | 1.81 | 0.58 | - |
| | 국내제작 | | 5,787 | 11,868 | 17,670 | 27,020 | 30,110 | 20,710 | 74.5% |
| 신규편성 총합 | 5,262 | 9,529 | 19,132 | 21,112 | 20,895 | 27,280 | 20,675 | 8.0% | |
| 국내제작 총합 | | 28,777 | 34,577 | 41,305 | 49,470 | 54,930 | 46,110 | 33.3% | |

※ 출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2007, 2008), 한국콘텐츠진흥원(2009, 2010, 2011a, 2011b)

○ 지상파 총량제의 한계

- 지상파 총량제는 국산 애니메이션 창작시장의 양적 성장에 일정 정도 기여했으나, 2005년 이후 현재까지 지상파의 신규 애니메이션 편성 비율은 1% 선을 크게 벗어나지 않음. 국산 신규 애니메이션의 수익성이 다른 방송프로그램에 비하여 높지 못하기 때문에 의무 비율 이상의 편성은 이루어지지 못함.
- 햇수가 지남에 따라 방송사들은 국내 제작 애니메이션 편성의 상당 부분을 신규 애니메이션으로 충당함으로써 국내 제작 애니메이션 편성 쿼터와 신규 총량제를 동시에 충족시키는 현상을 보임. KBS1의 경우 2010년에 국내 제작물을 4,540분 편성하였는데, 이 중 4,180분이 신규로 편성됨. MBC의 경우 5,485분 편성된 국내 제작물이 모두 신규 애니메이션이었음.(<표 1>)

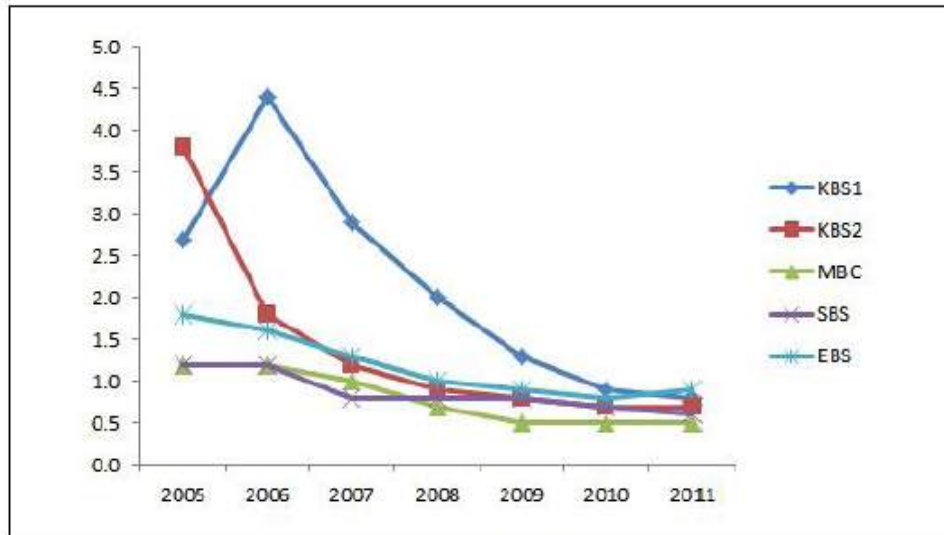
○ 미디어 환경 변화에 따른 지상파 애니메이션 시청률 하락

- 케이블 및 위성 등 애니메이션 전문채널의 등장으로 애니메이션 유통의 축이 전문 채널로 이동하며,⁵⁾ 지상파 애니메이션의 시청률도 지속적인 하락세를 보임. KBS 2의 경우 2005년 4%에 가깝던 시청률이 2011년에는 1% 이하로 떨어졌고, 여타 채널들도 비슷한 추세를 보임(<그림 1> 참조).

4) 2005년 신규 총량제 도입 시기인 하반기와 비교하기 위해 반기 편성분(연간 편성분량 x 1/2) 적용.

5) 애니메이션을 주로 시청하는 경로로 지상파 TV를 꼽은 응답자는 7.3%에 불과한 반면 케이블 및 위성방송의 전문채널을 답한 응답자의 비율이 61.3%에 달함(한국콘텐츠진흥원 2011b).

<그림 1> 지상파 애니메이션 시청률 추세



자료: AGB 닐슨 시청률 자료 2005~2011

* 출처 : 주성희/이주영(2012: 46)에서 재인용

○ 국산 애니메이션의 시청자 점점 확보 실패

- 지상파방송사들은 애니메이션의 의무편성비율을 준수하면서 손실을 최소화하기 위해 2005년에는 오후 5~6시대가던 애니메이션 방영시간대를 시청률이 낮은 시간대(오후 3~4시 시간대)로 하향 이동하였고, 이로 인해 케이블, 위성 TV로의 시청자 이동이 가속화됨.
- 케이블, 위성의 애니메이션 전문채널들은 주시청시간대에 해외 인기 애니메이션을 집중 편성하고, 국산 애니메이션은 재방송 위주로 새벽 시간대에 집중 편성함으로써 국산 애니메이션은 시청자 접점을 상실함.
- 애니메이션 전문채널들은 전체 방송시간의 20~30%에 불과한 국내 제작물 편성 물량 중에서도 극히 일부만을 신규 국산 애니메이션에 할애함. 2010년과 2011년의 경우 각각 0.23%와 0.19%에 불과함.(<표 2>)

<표 2> 전문편성 채널의 국내 제작물 신규 편성 현황 (단위: %)

| 채널 | 2010 | 2011 |
|-----------|-------------|-------------|
| 니켈로디언 | 0 | 0 |
| 투니버스 | 0.8 | 0.4 |
| 챔프 | 0.36 | 0.24 |
| 어린이 TV | 0.21 | 0.24 |
| 애니원 | 0.8 | 0.36 |
| AniBox | 0 | 0 |
| 애니맥스 | 0 | 0.03 |
| 애니플러스 | 0 | 0.15 |
| JETI재능TV | 0.33 | 0.87 |
| 카툰네트워크 | 0.25 | 0 |
| 디즈니채널 | 0 | 0 |
| 디즈니주니어 | 0 | 0 |
| 평균 | 0.23 | 0.19 |

* 출처 : 방송통신위원회 내부회의 자료(2012. 3), 주성희/이주영(2012: 55)에서 재인용

2. 총량제 확대 범위 및 기준

○ 전년 매출액 기준으로 차등 적용

- 종합편성사업자들과 애니메이션 편성 방송채널사용사업자에게는 전년도 방송사업 매출액을 근거로 0.3%~1% 사이에서 차등된 편성 의무를 부과함. 여기에서 애니메이션 편성 방송채널사용사업자는 연간 전체 방송 시간의 50% 이상을 애니메이션으로 편성하는 방송채널사업자를 의미함.

○ 새로이 정의된 ‘신규 편성’이란 국내 제작 애니메이션을 지상파, 종합유선, 위성에서 최초로 편성하는 경우를 의미함. 즉, 각 플랫폼의 채널 중 처음으로 방영하는 경우로, ‘플랫폼 최초’ 편성을 뜻함.

- 플랫폼 최초 방영을 신규 편성으로 인정함에 따라 신규 추가 제작 수요 창출보다는 종합편성TV와 애니메이션 전문채널을 통해 추가적인 노출 기회를 확대하는 효과가 나타날 것으로 기대됨.

○ 종합편성 방송채널사용사업자(PP)

- 전년도 방송사업 매출액을 기준으로 전체 텔레비전 방송시간의 0.3~1% 이상 신규로 편성해야 함.

| 방송사업매출액 | 500억 미만 | 500억 이상 600억 미만 | 600억 이상 700억 미만 | 700억 이상 |
|-------------------------|---------|--------------------|--------------------|---------|
| 전체 방송시간에 대한 신규 편성 비율 | 0.3% 이상 | 0.5% 이상 | 0.7% 이상 | 1.0% 이상 |

- 다만, 시행 당해연도('13년)에 한하여 0.3%를 적용함(프로그램 편성고시 제4조 제4항 단서)

○ 애니메이션 편성 방송채널사용사업자

- 연간 전체 방송 시간의 50% 이상을 애니메이션으로 편성하는 방송채널사업자 중 전년도 방송사업 매출액이 50억원 이상인 경우 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 0.3~1% 이상 신규로 편성하여야 함.

| 방송사업매출액 | 50억원 이상 100억원 미만 | 100억원 이상 150억 원 미만 | 150억원 이상 200억원 미만 | 200억원 이상 |
|-------------------------|---------------------|-----------------------|----------------------|----------|
| 전체 방송시간에 대한 신규 편성 비율 | 0.3% 이상 | 0.6% 이상 | 0.8% 이상 | 1.0% 이상 |

Ⅲ. 애니메이션 총량제 확대 실시 효과

1. 신규 애니메이션 총량제 확대 적용 현황

○ 종합편성 채널 4개

- 종편 채널(JTBC, 채널A, 조선TV, MBN)의 경우 2013년에는 전년도 매출액 규모에 상관없이 전체 방송시간의 0.3%를 편성해야 하는 의무가 부과됨.

<표 5> 종합편성채널사업자 매출액 및 2013년 총량제 적용 비율

| 사업체명 | 채널명 | 2012년 방송사업 매출액 | 2013년 총량제 비율 및 시간(분) |
|----------|------|----------------|----------------------|
| (주)매일방송 | MBN | 628억원 | 0.3%(1,576분) |
| (주)제이티비씨 | JTBC | 642억원 | 0.3%(1,576분) |
| (주)조선방송 | TV조선 | 514억원 | 0.3%(1,576분) |
| (주)채널에이 | 채널A | 480억 | 0.3%(1,576분) |

○ 애니메이션 전문 채널

- 애니메이션 편성 채널사업자 10곳 중 에스비에스바이아컴(유)와 (주)애니플러스를 제외한 8개 사업자의 8개 채널이 신규 애니메이션 편성 의무비율을 적용받음.

<표 6> 애니메이션 전문 채널들¹⁰⁾의 총량제 적용 여부 및 비율

| 사업체 | 채널 | 2012 매출액 | 2012 방송사업 매출액 | 2012 당기순손익 | 총량제 적용 | 2013 총량제 비율 |
|---------------|-------|----------|--------------------|------------|--------|-------------|
| 에스비에스 바이아컴(유) | 니켈로디언 | 239억 | 117억 ⁶⁾ | -19.66억 | x | - |

| | | | | | | |
|------------------|----------|---------|----------------------|----------|---|--------------------|
| 씨제이이엔엠(주) | 투니버스 | 1조 580억 | 4,029억 ⁷⁾ | -19.55억 | ○ | 1.0% |
| (주)챔프비전 | 챔프 | 55억 | 55억 | 0.09억 | ○ | 0.3% |
| (주)대교 | 어린이 TV | 7715억 | 76억 | +318.13억 | ○ | 0.3% |
| (주)대원방송 | 애니원 | 187억 | 149억 | +32.56억 | ○ | 0.3% ⁸⁾ |
| | AniBox | | | | x | - |
| 애니맥스브로드캐스팅코리아(유) | 애니맥스 | 55억 | 55억 | -4억 | ○ | 0.3% |
| (주)애니플러스 | 애니플러스 | 44억 | 42억 | +15.4억 | x | - |
| (주)재능교육 | JETI재능TV | 2425억 | 91억 | +88.99억 | ○ | 0.3% |
| 중앙애니메이션(유) | 카툰네트워크 | 65억 | 63억 | -30.49억 | ○ | 0.3% |
| 텔레비전미디어코리아(주) | 디즈니채널 | 122억 | 122억 ⁹⁾ | -69억 | ○ | 0.3% |
| | 디즈니주니어 | | | | x | - |

* 굵은 글씨는 방송사업만으로 매출을 발생하는 사업자

* 출처 : 방송통신위원회(2013). 『2012년도 방송사업자 재산상황 공표집』 을 토대로 재구성

- 애니메이션 전문편성 채널들은 소수 채널을 제외하고는 사업규모가 작은 편임. 2012년 기준으로 케이블과 위성을 통해 애니메이션편성 사업을 수행한 10개 사업자의 평균 방송사업 매출액은 씨제이이엔엠(주)를 제외하면 약 85.8억원에 불

- 6) MTV와 니켈로디언 채널에서 발생한 매출. 니켈로디언의 매출은 50억 미만인 35억(사업자 제시금액)으로 총량제 적용 대상이 되지 않음.
- 7) 투니버스의 매출은 200~300억으로 추정. 투니버스만의 매출로도 0.1%의 신규 의무편성 비율이 발생함.
- 8) 애니원의 매출이 99억, 애니박스의 매출이 49억(사업자 제시금액)으로 애니원만 총량제 적용을 받음.
- 9) 122억 매출액 중 디즈니주니어 채널로 발생한 부분은 50억 이하로 총량제에 해당되지 않음. 반면 디즈니채널의 매출은 50억 이상 100억 이하로 0.3%의 의무편성 비율이 적용되는 것으로 확인됨.
- 10) 애니메이션 편성 방송채널사용사업자인 씨포유미디어(주)의 키즈원은 IPTV를 통해서만 방송을 하고 있어 분석에서 제외함.

과함. 이 가운데 당기순손익상 5개 사업자가 적자를 기록했고, 5개 사업자만이 이익을 냈음.

- 기타사업 매출액이 없이 전적으로 방송사업만으로 매출을 발생하는 5개 사업자(챔프비전, 애니맥스브로드캐스팅코리아, 애니플러스, 중앙애니메이션, 텔레비전미디어코리아) 중 흑자를 기록한 곳은 두 곳(챔프비전, 애니플러스)이고, 그 중 총량제 적용을 받는 챔프비전의 당기순수익은 900만원에 불과함.
- 방송사업 매출액(42억)의 37%(15억 4천만원)에 해당하는 당기순이익을 달성한(주)애니플러스의 경우 총량제의 적용을 받지 않음.

2. 총량제 확대로 인한 신규 편성 효과

- 플랫폼 최초 방영을 신규 편성으로 인정함에 따라 신규 수요가 추가적인 애니메이션 제작으로 이어지진 않았지만, 지상파채널에서 방영되고 사장되던 많은 애니메이션들이 종합편성채널, 케이블채널, 위성채널을 통해 추가 유통되는 기회를 얻게 됨.
- 총량제 확대로 인한 효과의 정도는
 - 종합편성 채널과 애니메이션 전문채널에서 어느 정도 추가 편성 수요가 발생했는지,
 - 이로 인해 애니메이션 제작자들에게 어느 정도의 매출이 추가로 발생했는지,
 - 신규 애니메이션들이 얼마나 주시청시간대에 편성되어 시청자와의 접점을 확보했는지를 통해 살펴볼 수 있을 것임.

1) 총량제 확대에 따른 추가 편성 수요

- 중편 채널의 경우 최소 8편의 애니메이션이 새로이 방송 기회를 얻게 됨.

- 올해 종편의 신규 애니메이션 편성 의무비율은 방송사업 매출액에 상관없이 일괄적으로 전체 방송시간의 0.3% 이상이므로 각 방송사별로 1,576분¹¹⁾의 신규 편성 의무가 발생함. 이는 30분작 애니메이션 26개 에피소드 작품 기준으로 2편 수준에 해당하며, 종편채널 전체로 볼 때는 8편의 추가 수요가 창출되는 것임.

* 의무 편성시간 : 1,576분 > 1,560분 = 2편(30분 x 26회)¹²⁾

<표 > 종합편성PP들의 신규 애니메이션 편성 의무 비율 이행률(2013년 상반기)

| 채널명 | 신규 편성시간 | 연간 의무비율 대비 이행률 | 반기 의무비율 대비 이행률 |
|------|---------|----------------|----------------|
| MBN | 1,560분 | 99% | 198% |
| JTBC | 1,050분 | 67% | 133% |
| TV조선 | - | - | - |
| 채널A | 1,320분 | 84% | 168% |

- MBN은 2013년 상반기에 이미 연간 의무 비율의 99%(1,560분)를 방송했고, 채널 A는 84%(1,320분)를, JTBC는 67%(1,050분)를 편성함으로써 의무비율을 초과할 것으로 보임. TV조선은 상반기에는 신규 편성이 전무했으나 이미 의무비율의 99%를 달성한 MBN에 비추어볼 때 의무비율 이행은 어렵지 않을 것임.
- 애니메이션 전문채널들을 통해서는 최소 21편의 신규 편성 효과가 발생함.
 - 의무비율 0.3%당 2편의 신규 편성이 발생하므로 케이블 전문채널들을 통해 최소 21편이 신규 편성될 수 있음. 위성을 통해서는 16편의 새로운 애니메이션이 유통의 기회를 얻게 됨.

11) 365일 종일방송을 기준으로 채널별 연간 전체 편성 시간 산정 : 365일 x 24시간 = 525,600분

12) TV용 애니메이션 1편은 보통 30분짜리 에피소드 26부작으로 구성되어 있음을 감안하여 총량제 적용 비율에 따른 신규 편성 편수를 산출함.

<표 8> 전문 편성 채널의 플랫폼 전송 현황 및 총량제 적용 비율

| 채널 | 전송매체 ¹³⁾ (2013. 9. 25 현재) | | 채널별 적용비율(%) |
|----------|--------------------------------------|----|-------------|
| | 케이블 | 위성 | |
| 투니버스 | ○ | ○ | 1.0 |
| 챔프 | ○ | x | 0.3 |
| 어린이 TV | ○ | ○ | 0.3 |
| 애니원 | ○ | ○ | 0.3 |
| 애니맥스 | ○ | ○ | 0.3 |
| JETI재능TV | ○ | ○ | 0.3 |
| 카툰네트워크 | ○ | ○ | 0.3 |
| 디즈니채널 | ○ | x | 0.3 |
| 합계 | | | 3.1 |

2) 추가 편성에 따른 방송권료 수익

○ 추가 방영권료 수익

- 케이블 및 위성 전문편성 채널에서 애니메이션을 방영할 경우 프로그램의 유명도 및 독점 여부에 따라 방영권료에 큰 차이를 보임. 1등급 국내 제작 애니메이션을 3년 독점 방영할 경우 에피소드당 300~400만 원 정도 함.
- 플랫폼별 신규 편성일 경우 플랫폼간 경쟁을 가정하여 1등급 비독점으로 신규 총량제 애니메이션을 방영한다고 가정하면 에피소드당 180만원의 방송권료를 받을 수 있을 것임. 이럴 경우 26부작 작품 한 편당 4,680만원의 추가 매출이 발생함.

13) <2012년 방송산업 실태조사>의 2011년 편성시간 현황에 따르면 니켈로디언, 카툰네트워크, 챔프, 애니원, 애니맥스 등은 종일 방송을 하지 않고 하루 평균 20시간 정도의 방송을 한 것으로 나타남. 본고에서는 계산상의 편의를 위해 종일 방송을 한다는 가정하에 365일을 분으로 환산한 525,600분을 적용함.

- 중편채널과 애니메이션 전문채널을 통해 총 29편의 추가 편성이 이루어진다고 할 때 애니메이션 제작자들에게는 총 13억 5,000만원(29편 x 4,680만원)의 추가 매출이 발생함.

<표 9> 2011년 애니메이션PP 구매 단가 (단위: 만원)

| 케이블/위성 | | |
|--------|--------|---------|
| 1등급 | 3년 독점 | 300~400 |
| | 초방 비독점 | 180 |
| 2등급 | 비독점 | 70~80 |
| | 초방 비독점 | 130~140 |
| 3등급 | 비독점 | 60~70 |
| | 유명한 작품 | 80 |
| 4등급 | 비독점 | 20 |

* 출처 : 김종익(2012: 139)

3) 소비자 접점 확보

○ 프라임 시간대 편성 여부

- 총량제의 본래 의도를 달성하기 위해서는 방송량 확대뿐 아니라 유효한 시간대에 국산 애니메이션이 방영되는 것이 필수적임.
- 신규로 편성되는 국내제작 애니메이션을 어린이들이 주로 시청하는 시간대에 편성할 경우 150%의 가중치를 부여하는 프라임 시간대 인센티브 제도¹⁴⁾를 시행하고 있음.

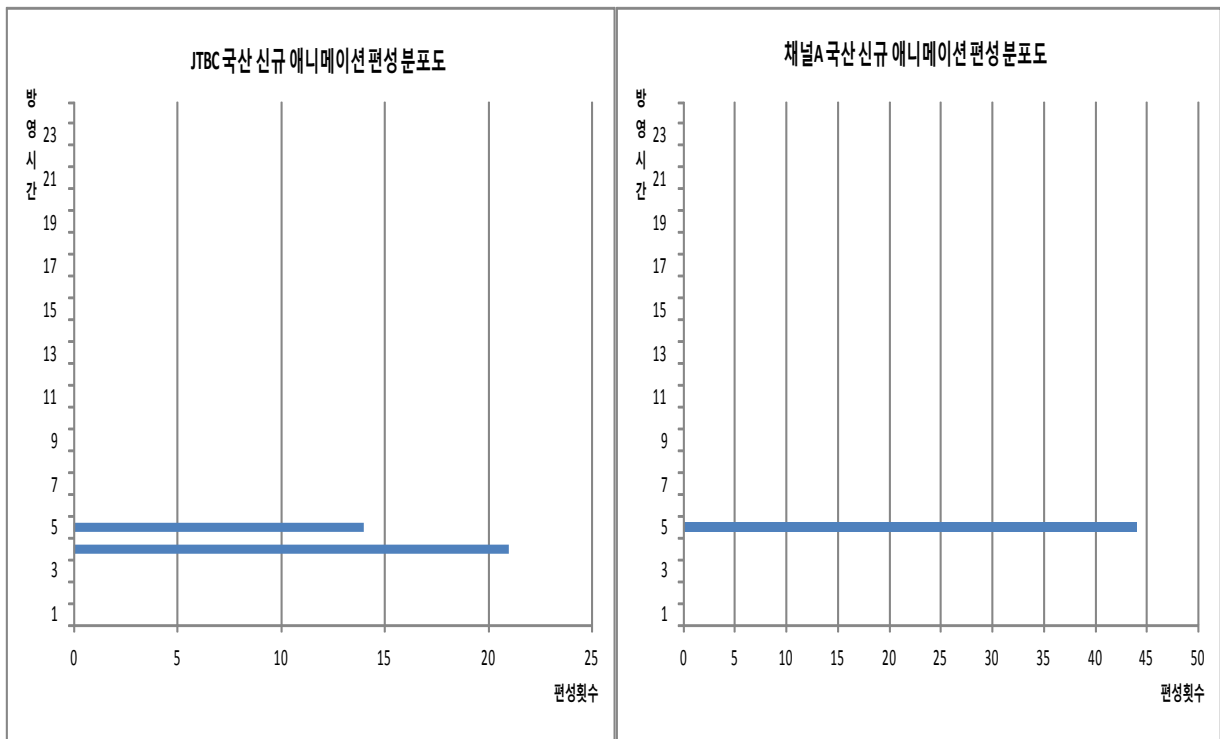
14) 국내 제작 애니메이션 편성과 관련해서는 주시청시간대 인센티브 제도가 적용되고 있음. 주시청시간대는 평일 오후 7시부터 오후 11시까지, 토요일·일요일 및 공휴일은 오후 6시부터 오후 11시까지임.

* 어린이 주 시청시간대
 평일 : 7~9시, 17~20시, 주말 및 공휴일 : 7시 30분~11시, 14시~20시

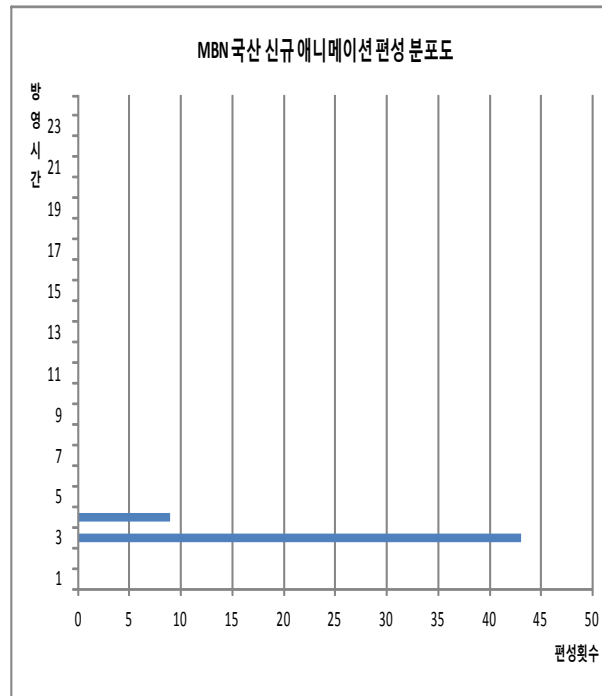
○ 종합편성 채널 편성 시간표

- 종합편성 채널들의 신규 애니메이션 편성시간은 어린이 대상 프로그램임에도 불구하고 어린이뿐만 아니라 일반인들의 시청도 불가능한 시간대인 4시와 5시에 한정되어 있음.(<그림 2>)
- 종편채널 중 매출액 규모가 가장 큰 JTBC 2편의 신규 애니메이션¹⁵⁾을 편성했는데 4시대에 21회, 5시대에 14회 방송함.

<그림 2> 종합편성채널의 국산 신규 애니메이션 편성분포도(2013년 상반기)



15) JTBC가 2013년 상반기에 편성한 국산 애니메이션은 총 3편(<상상친구 꾸메꾸메>, <보글보글 쿡>, <마법천자문>)이고, <상상친구 꾸메꾸메>, <보글보글 쿡>이 신규 편성된 것임.



- 채널A는 2편의 애니메이션¹⁶⁾을 5시대에 44회에 걸쳐 편성함.
- MBN은 1편의 애니메이션¹⁷⁾을 3시대와 4시대에 걸쳐 총 52회 방송함.

○ 애니메이션 전문 채널

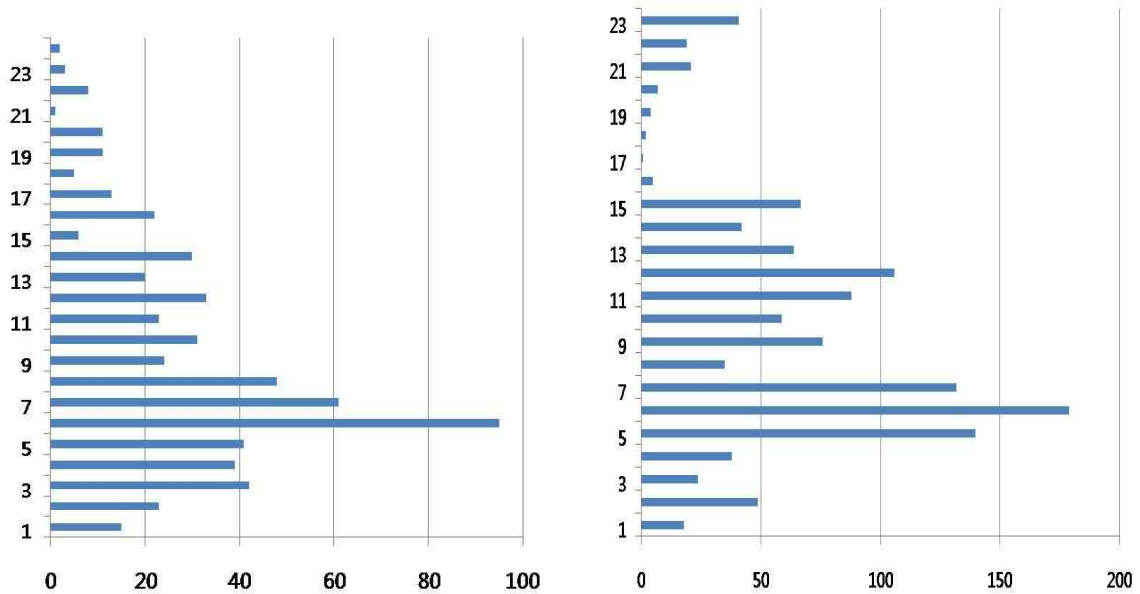
- 그간 애니메이션 전문채널들은 국산 쿼터제를 채우기 위해 어린이 시청이 불가능한 새벽시간에 주로 편성을 하고 프라임시간대에는 주로 일본 애니메이션을 방영해옴.
- 투니버스의 2009년 편성표를 보면 자정 이후 새벽 6시 사이에 국내 제작 애니메이션 편성이 집중되어 있음을 볼 수 있음.(<그림 3>)

16) <햄콩이 음악대>, <동화 속 과학탐험>

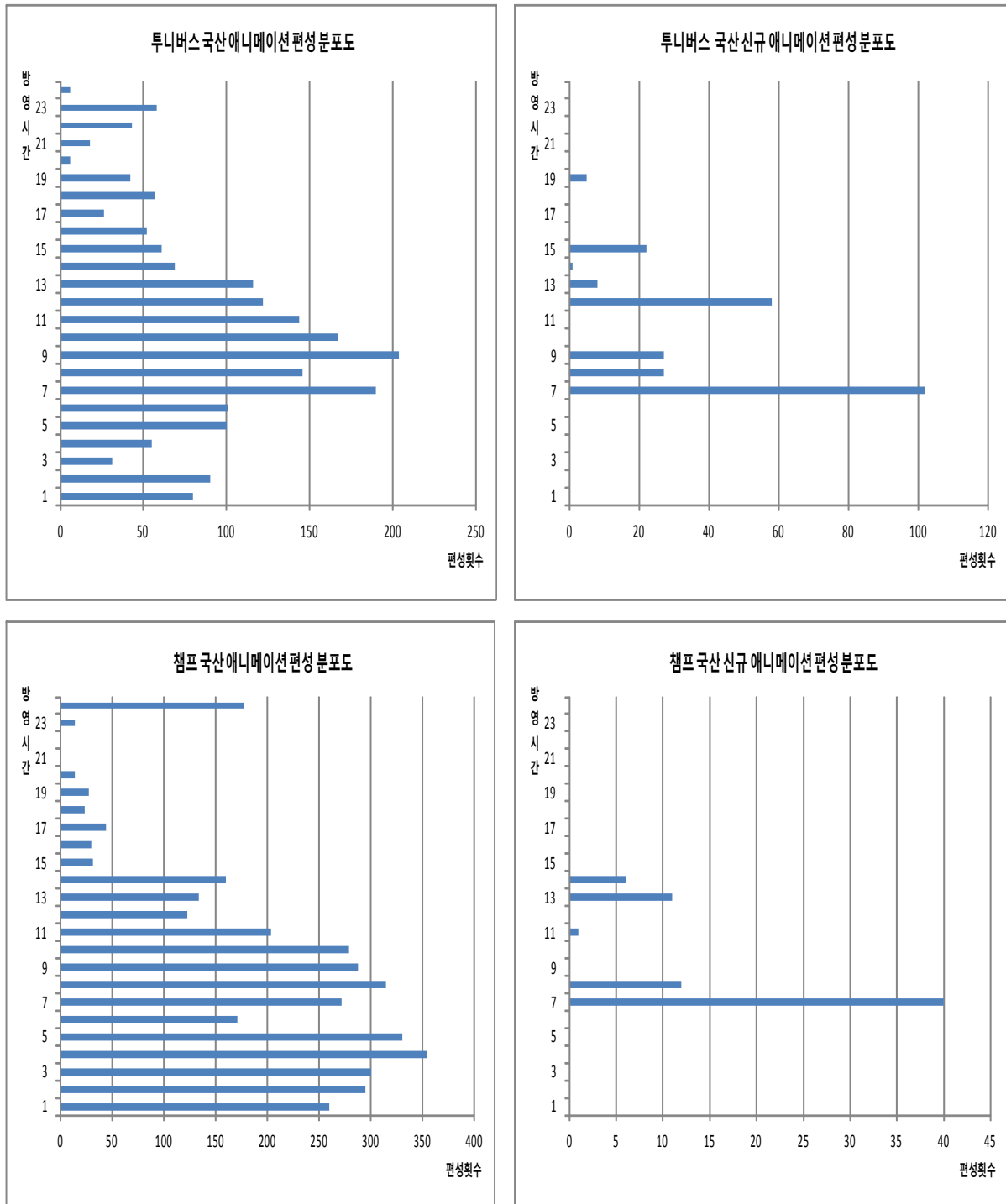
17) <안녕 토토비>

- 2010년 편성에서도 자정 이후 4시까지의 편성 비중이 약간 줄어든 대신 5시 편성이 대폭 늘어, 5시, 6시에 국내 제작 애니메이션 편성이 집중되어 있음.
- 총량제가 도입된 2013년 상반기에는 새벽에 집중되던 국내 애니메이션 편성이 오전 7시대 이후로 옮겨지는 양상을 보임. 챔프의 경우도 신규 애니메이션을 7시, 8시 대에 집중 편성하고 있음을 볼 수 있음. 이는 주시청시간대 편성에 부여하는 150%의 인정 가산점 혜택이 효과를 나타낸 것으로 해석됨. (<그림 4>)

<그림 3> 투니버스의 국산 애니메이션 편성 분포도 (좌 : 2009년, 우 : 2010년)



<그림 4> 애니메이션 전문채널의 국내 제작 및 신규 애니메이션 편성 분포도(2013년 상반기)



IV. 결론

- 2013년 상반기 케이블과 위성 전문채널 및 종합편성 채널의 국내 제작 신규 애니메이션 편성 현황을 분석해 본 결과, 총량제 확대 시행은 국산 신규 애니메이션의 유통 경로 확대, 애니메이션 제작사들에게 일정 정도의 추가 매출 발생, 시청자 점점 확대의 측면에서 어느 정도의 성과를 내고 있는 것으로 판단됨.
 - 각 채널별로 0.3%~1%의 신규 애니메이션 편성 의무가 부과됨에 따라 종합편성 채널의 경우 8편, 애니메이션 전문채널의 경우 21편이 새로이 방영되는 기회를 얻게 됨.
 - 이들 애니메이션의 신규 방영으로 직접 발생하는 방송권료 매출액은 10여억원 정도로 애니메이션 반 편(30분x26회 기준)의 신규 제작을 가능케 하는 수준이 될 것으로 보임.
 - 총량제 시행 이후 애니메이션 전문채널에서 국산 애니메이션의 주시청시간대 편성이 과거에 비해 확대되는 양상을 보여 시청자 점점 확보에 기여할 것으로 기대됨.
- 애니메이션 총량제 확대 시행의 가장 큰 의미는 전문채널들로 하여금 국산 애니메이션 유통 창구로서의 의무를 인식시킨 점이라 할 것임.
 - 해외 애니메이션 중심으로 편성하던 케이블·위성 전문채널들에서 새로운 국산 애니메이션 유통의 기회가 부여된다는 것은 산업적 성과를 넘어 문화정체성 확립의 관점에서도 중요한 의미를 지님.
 - 또한 몇몇 인기 작품을 반복 편성하는 데 치중됐던 케이블·위성 채널에서 연간 수십 편의 신규 국산 애니메이션들이 편성됨으로써 다양성 확보에도 기여하게 될

것으로 보임.

○ 총량제의 실효성을 높이기 위해서는 제도적 보완이 필요해 보임.

- 하나의 애니메이션 편성 채널사용사업자가 여러 개의 채널 사업을 하는 경우 방송사업매출을 채널별로 구분하기 어려움. 방송통신위원회의 고시에는 재산 상황 공표시 전년도 방송사업매출액을 기준으로 비율을 정하는 것으로 되어 있으나, 『방송사업자 재산 상황 공표집』에는 채널별 매출액이 공표되지 않음.
- 따라서 사업자들이 제시하는 매출액을 기준으로 의무 편성 비율을 산출하면서 규제의 임의성이 발생할 수 있음. 규제의 일관성을 위해 방송사업매출액에 대한 정의와 기준을 명확히 해야 할 것임.

참고문헌

김종익(2012), 방송법 개정 애니메이션 총량제 확대에 따른 국내 애니메이션산업의 변화와 의미, 한국만화애니메이션학회 2012년 상반기 종합학술대회(2012. 5. 26)

김진웅(2010). 지상파 방송의 애니메이션 총량제에 관한 연구. 방송과 커뮤니케이션. 11권 2호.

방송통신위원회 고시 제2012-45호

방송통신위원회(2009). 국내제작 애니메이션 편성정책 성과분석 및 개선방안 연구, 2009. 8.

_____ (2012a). 내부 회의 자료, 2012. 3.

_____ (2012b). 2011년 방송사업자 재산상황 공표집, 2012. 6.

- _____ (2013). 2012년도 방송사업자 재산상황 공표집, 2013. 7
- 성욱제·주성화·박찬경·이원태(2011). 국내제작 애니메이션 판정기준 정비방안 연구. 정보통신정책연구원. 정책연구용역 2011-18.
- 윤성옥 외(2010). 지상파 TV 애니메이션 편성규제의 영향에 관한 연구. 한국방송학보 . 24-5.
- 이병규(2010), 애니메이션 지원 정책 및 제도 개선 방안 연구, 한국콘텐츠진흥원.
- 주성화·이주영(2012), 국내제작 애니메이션 신규편성 총량제 확대방안, 정보통신정책연구원 현안연구 12-01.
- 한국문화콘텐츠진흥원(2007). 『2006 애니메이션 산업백서』 .
- _____ (2008). 『2007 애니메이션 산업백서』 .
- 한국콘텐츠진흥원(2009). 『2008 애니메이션 산업백서』 .
- _____ (2010). 『2009 애니메이션 산업백서』 .
- _____ (2011a). 『2010 애니메이션 산업백서』 .
- _____ (2011b). 『2011 애니메이션 산업백서』 .
- _____ (2011c). 한국 애니메이션 산업의 주요 현안과 개선방향.
- _____ (2013a). 『2012 콘텐츠산업통계』 .
- _____ (2013b), 2013 콘텐츠산업 전망 II편-세부산업편, KOCCA 동향분석 보고서 13-02.