

방통융합정책연구 KMCC-2025-30

# 국내제작 애니메이션 편성규제 및 인정기준 합리화 방안 연구

A Study on Improving Programming Regulations  
and Recognition Criteria for Domestic Animation

2025.12.

연구기관 : 정보통신정책연구원



방송미디어통신위원회  
Korea Media and Communications Commission



방송융합정책연구 KMCC-2025-30

# 국내제작 애니메이션 편성규제 및 인정기준 합리화 방안 연구

(A Study on Improving Programming Regulations and  
Recognition Criteria for Domestic Animation)

주성희/황현정/송민선

2025. 12

연구기관 : 정보통신정책연구원



방송미디어통신위원회  
Korea Media and Communications Commission



이 보고서는 2025년도 방송미디어통신위원회 방송통신발전기금  
방송통신융합 정책연구사업의 연구결과로서 보고서 내용은 연구자의  
견해이며, 방송미디어통신위원회의 공식입장과 다를 수 있습니다.



# 제 출 문

방송미디어통신위원회 위원장 귀하

본 보고서를 『국내제작 애니메이션 편성규제 및 인정기준  
합리화 방안 연구』의 연구결과보고서로 제출합니다.

2025년 12월

연구 기관 : 정보통신정책연구원  
총괄책임자 : 주성희 연구위원  
참여연구원 : 황현 정부연구위원  
송민선 전문연구원



# 목 차

요 약 문 .....	vii
<b>제1장 서 론 .....</b>	<b>1</b>
1. 연구의 배경 및 필요성 .....	1
2. 연구의 목적 .....	2
3. 연구의 구성 및 범위 .....	3
<b>제2장 애니메이션 산업 및 규제 .....</b>	<b>5</b>
제 1 절 애니메이션 산업 개요 .....	5
1. 애니메이션 산업의 특징 .....	5
2. 국내 애니메이션 산업의 특징 .....	6
제 2 절 국내 제작 애니메이션 규제 현황 .....	9
1. 국내 제작 애니메이션 편성규제 .....	9
2. 현행 규제의 한계점 .....	13
3. 국내 제작 애니메이션 인정 기준 현황 및 문제점 .....	17
제 3 절 기존 연구 및 해외 국가의 애니메이션 정책 사례 .....	20
1. 국내 제작 애니메이션 관련 기존 연구 .....	20
2. 해외 국가의 애니메이션 제작 지원 및 편성 정책 .....	22
제 4 절 규제 정비와 국제 통상 규범 .....	34
1. 국제 통상 규범과 방송·시청각 서비스 규제 .....	34
2. WTO GATS 체제와 시청각 서비스에 대한 규율 방식 .....	35
3. FTA 체제에서의 방송시장 개방과 편성규제의 제약 .....	37
4. 한미 FTA 하에서 국내 애니메이션 편성규제의 통상적 쟁점 .....	38
<b>제3장 애니메이션 규제 정비 방안 .....</b>	<b>43</b>
제 1 절 기본 방향과 원칙 .....	43

1. 애니메이션 프로그램의 중요성 .....	43
2. 애니메이션 프로그램 방송 편성의 필요성 .....	44
3. 편성규제 유지 필요성 .....	44
4. 중장기 애니메이션 규제 재구조화 .....	46
<b>제 2 절 규제 정비 방안 .....</b>	<b>47</b>
1. 단기 개선 방안 .....	47
가. 가중치 부여 시간대 현행화 .....	47
나. 방송 애니메이션 다각화 .....	49
다. 의무 편성비율 구간 조정 .....	50
라. 국내 제작 애니메이션 구별 기준 현행화 .....	53
마. 기타 개선 사항 .....	58
2. 중장기 개선 방안 .....	58
가. 광고를 통한 애니메이션 편성 수익 보전 .....	58
나. 애니메이션 규제 재구조화 .....	59
다. 기타 개선 방안 .....	61
<b>제 4 장 결론 및 제언 .....</b>	<b>62</b>
1. 연구의 결론 .....	62
2. 연구의 한계 및 제언 .....	65
<b>참고문헌 .....</b>	<b>67</b>
<b>[부록 1] 국내 제작 애니메이션 편성 관련 규정 (방송법 제71조, 동법 시행령 57조,     편성고시 3,4,7조) .....</b>	<b>72</b>
<b>[부록 2] 4-14세 어린이 시청률 (2024년, 닐슨데이터) .....</b>	<b>83</b>
<b>[부록 3] 공동제작영화의 한국영화 인정 심사표 .....</b>	<b>86</b>

# 표 목 차

<표 1-1> 연구 주제별 접근 방법 .....	4
<표 2-1> 콘텐츠 산업 분야별 현황 .....	8
<표 2-2> 국내 제작 애니메이션 의무 편성비율 경과 .....	10
<표 2-3> 현행 국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제 비율 .....	12
<표 2-4> 국내 제작 애니메이션 편성 관련 법령 .....	13
<표 2-5> 국내 제작 애니메이션 구별 기준 (편성고시 [별표2]) .....	19
<표 2-6> 일본 경제산업성의 엔터테인먼트 지원 정책 5원칙 .....	32
<표 2-7> WTO GATS 주요 원칙과 방송·편성규제의 관계 .....	36
<표 2-8> WTO GATS와 FTA 체제의 방송 규율 방식 비교 .....	38
<표 2-9> 한미 FTA의 편성규제 관련 유보 .....	40
<표 3-1> 어린이 주시청시간 및 시청률 피크 구간 .....	48
<표 3-2> 어린이 주 시청 시간대 조정안 .....	48
<표 3-3> 채널별 평균 매출액 및 시청점유율 .....	51
<표 3-4> 총량제 비율 적용 기준 구간 개정안 .....	53
<표 3-5> 방송법 시행령 제57조 개정안 .....	54
<표 3-6> 국내 제작 애니메이션 인정기준 기본 조건 개정안 .....	55
<표 3-7> 국내 제작 애니메이션 인정기준 중 공통기준 개정안 .....	57

## 그림 목 차

[그림 2-1] 글로벌 애니메이션 시장 규모(2021~2033년) .....	7
[그림 2-2] 애니메이션 시청 경로 비중 .....	14
[그림 2-3] 국내 애니메이션 생태계 악순환 구조 .....	16

# 요 약 문

## 1. 제 목

국내제작 애니메이션 편성규제 및 인정기준 합리화 방안 연구

## 2. 연구 목적 및 필요성

애니메이션은 높은 부가가치 창출 가능성과 강력한 파급효과를 지닌 핵심 콘텐츠 산업으로서, 단순한 영상 콘텐츠를 넘어 게임, 캐릭터 상품, 출판, 테마파크 등 다양한 연관 산업을 견인하는 전략 산업이다. 특히 문화적 할인율(Cultural Discount)이 낮아 언어와 문화의 장벽을 상대적으로 쉽게 극복할 수 있다는 점에서, 애니메이션은 국가 브랜드 제고와 콘텐츠 수출 확대를 위한 중요한 수단으로 인식되고 있다.

국내 애니메이션 산업은 역사적으로 극장용보다는 방송용 애니메이션 제작을 중심으로 성장해 왔으며, 이러한 산업 구조 속에서 방송 편성은 애니메이션 제작의 지속성과 시장 진입을 보장하는 핵심적 역할을 한다. 이에 따라 국내 제작 애니메이션의 의무 편성을 중심으로 한 방송 편성규제는 국내 애니메이션 산업 육성 정책의 중요한 축으로 기능해 왔다.

그러나 최근 미디어 환경은 급격한 변화를 맞이하고 있다. 첫째, OTT와 유튜브 등 디지털 플랫폼의 급성장으로 인해 전통적인 방송 시청률이 하락하고 있으며, 특히 어린이들의 시청 행태가 개인화·파편화되었다. 둘째, 현행 ‘국내 제작 애니메이션 구별 기준’은 2012년 개정 이후 10년 넘게 유지되어, AI 제작 기술의 도입이나 복잡해진 국제 공동제작 양상을 충분히 반영하는 것에 한계가 있다. 셋째, 지상파와 종편, 전문 채널 간의 영향력 변화에도 불구하고 과거의 방송시업매출액 기준 구간이 유지되어 규제의 형평성 문제가 제기되고 있으므로 이에 대한 검토가 필요하다.

이러한 문제의식을 바탕으로 본 연구는 국내 제작 애니메이션 편성규제의 구조와 효과를 종합적으로 검토하고, 단기적으로 실효성을 제고할 수 있는 개선 방안과 중·장기적 정책 방향을 제시하는 것을 목적으로 한다. 아울러 국제 공동제작과 글로벌 진출을 촉진할 수 있도록 국내 제작 애니메이션 인정 기준의 합리화 방안을 모색함으로써, 국내 애니메이션 산업의 지속 가능한 성장 기반을 마련하는 데 기여하고자 한다.

### 3. 연구의 구성 및 범위

본 연구는 극장용 애니메이션이 아닌 방송용 애니메이션을 분석 대상으로 하여, 국내 제작 애니메이션과 관련된 방송 편성규제 및 인정 기준에 초점을 맞추었다. 연구의 시간적 범위는 현행 방송법 및 하위 고시가 적용되는 최근 제도 환경을 중심으로 설정하였으며, 공간적 범위는 국내 제도를 중심으로 하되 해외 주요 국가의 정책 사례를 비교 분석에 활용하였다.

연구는 총 4개 장으로 구성된다. 제1장에서는 연구의 배경과 필요성, 연구 목적을 제시하고, 제2장에서는 애니메이션 산업의 특성과 국내 애니메이션 산업의 구조적 특징, 그리고 국내 제작 애니메이션 편성규제의 현황과 한계를 분석하였다. 제3장에서는 프랑스, 영국, 캐나다, 일본, 중국 등 주요 국가의 애니메이션 제작 지원 및 편성 정책 사례를 검토하고, 이를 통해 도출되는 시사점을 정리하였다. 제4장에서는 앞선 논의를 바탕으로 국내 제작 애니메이션 편성규제의 단기적 개선 방안과 중·장기 정책 방향, 그리고 국내 제작 애니메이션 인정 기준의 개선 방안을 종합적으로 제시하였다.

연구 방법으로는 문헌 연구를 통해 국내외 산업 통계, 정책 보고서, 법·제도 자료를 분석하였으며, 애니메이션 및 방송 분야 전문가로 구성된 연구반 논의와 업계 관계자 의견 수렴을 병행하여 실효성 있는 정책 대안을 도출하고자 노력하였다.

### 4. 연구 내용 및 결과

먼저 단기적 개선 방안으로 현행 규제의 실효성을 제고하기 위하여 ‘어린이들이 주로 시청하는 시간대(편성고시 제11조제3항)’에 부여되는 편성 시간 가중치를 현실에 맞게 제

조정하는 방안을 마련하였다. 방송법 시행령에서 규정하는 주 시청 시간대(시행령 제50조 제3항)과 별개로, 방송 프로그램 등의 편성에 관한 고시는 ‘어린이들이 주로 시청하는 시간대(이하 어린이 주 시청 시간대)’를 정하고 이 시간 중에 국내 제작 애니메이션을 신규로 편성하는 경우 그 방송 시간을 150% 가중 인정하고 있다. 그러나, 현재 설정된 어린이 주 시청 시간대가 실제 어린이들의 시청패턴과 다소 어긋나 있는 것으로 나타났다. 이에 본 연구는 4-14세 어린이들의 시청률 데이터를 분석한 결과를 바탕으로 편성 고시에서 가중치를 부여하는 어린이 주 시청 시간대를 현실화하는 방안을 제시하였다. 특히 오전 시간대를 부분적으로 이동하고 확대하는 한편, 실제로 하루 중 어린이들의 시청이 많은 늦은 오후와 주말 낮 시간대를 확대함으로써 방송사가 ‘의무를 채우기 위한 편성’이 아니라, ‘시청자를 고려한 편성’을 하도록 유도하는 방안을 모색하였다.

본 연구에서는 어린이들의 시청 가능성을 고려한 가중치 시간대 조정에 더하여 규제 형평성을 고려한 의무 비율 구간 조정안도 제시하고 있다. 종합편성채널의 방송사업매출액 수준이 지상파에 육박할 정도로 성장했음에도 과거의 낮은 방송사업매출액 수준이 의무 편성비율 구간 선정의 기준으로 활용되던 불합리함을 개선했다. 이에 따라 종합편성 PP 채널의 경우, 그 기준을 최근의 방송사업매출액 기준을 반영하여 상향 조정하여 매출이 높은 사업자가 그에 걸맞은 사회적·문화적 책무를 수행할 수 있도록 설계했다. 지상파의 경우는 관련 규정이 신설되던 2004년 당시의 매출액을 기준으로 1% 이상이라는 단일 의무 편성 비율이 적용되어 왔기 때문에 이를 현행화, 세분화하고 방송사업매출액을 기준으로 의무 편성 비율을 3-4개 구간으로 세분함으로써 매출액 변동에 대응하여 의무 편성 비율이 변화할 수 있도록 규제 탄력성을 확보하였다.

다음으로는 인정 기준의 현행화 및 국제 협업 촉진 방안을 제시하였다. 해외 자본 유치와 공동제작을 활성화하기 위해, 그동안 상대적으로 엄격했던 내국인 출자 비율 요건(30%)을 다국적 공동제작의 경우 20%까지 완화하는 방안을 제안하였다. 또한, 제작 공정의 변화를 반영하여 실효성 없는 ‘국산 소프트웨어 사용에 따른 가산점’ 등은 삭제하고, 웹툰 등 국산 IP 활용 가산점과 주제곡(음악) 인정 범위 확대와 점수 상향 조정을 통해 국내 창작자들의 권익과 창의성을 보호하는 구조로 국내 제작 애니메이션 인정기준 개선 방안을 제안하였다. 특히 AI를 활용한 애니메이션 제작에 대해서는 기술 변화 상황을 고려하여 현

단계에서 구체적인 기준을 제시하는 대신, 인간 창작자의 주도적 역할을 전제로 한 유연한 인정 원칙을 정립했다.

마지막으로는 중장기 방안으로서 애니메이션 편성규제의 전반적인 재구조화 방안을 제안하였다. 이는 기존의 외형적 비율 규제에서 벗어나 방송사와 제작사 모두에 대해 양질의 콘텐츠 제작 및 방송 편성에 대한 성과를 지수화하고, 그 결과를 정부 지원, 세액 공제, 기금 공제 등의 혜택과 연동되도록 하는 것이다.

## 5. 정책적 활용 내용 및 기대효과

본 연구의 결과는 방송 편성 규제 가운데 국내 제작 애니메이션 편성규제 및 인정 기준과 관련된 법령 및 고시 개정 시 주요 참고 자료로 활용될 수 있다.

단기적으로는 현행 편성규제의 기본 틀을 유지하되, 채널 특성과 매출 규모를 보다 합리적으로 반영하는 방향으로 규제를 정비함으로써 정책의 실효성과 형평성을 제고하는 데 기여할 수 있다. 또한 국내 제작 애니메이션 인정 기준의 합리화를 통해 방송용 애니메이션의 국제 공동제작과 해외 투자 유치를 촉진함으로써, 국내 방송 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력 강화에도 기여할 수 있을 것이다.

중·장기적으로는 방송 중심의 규제 패러다임에서 벗어나, 온라인 동영상 플랫폼을 포함하고 제작·유통 생태계 전반을 고려한 정책 전환의 필요성을 제시함으로써, 애니메이션뿐만 아니라, 향후 방송 콘텐츠 산업 정책 수립에 방향성을 제공할 것으로 기대된다. 아울러 본 연구에서 정리한 해외 주요 국가의 정책 사례는 관련 정책 수립 과정에서도 비교 자료로 활용될 수 있으며, 관련 학술 연구와 후속 정책 연구의 기초 자료로써 활용 가치가 높다. 궁극적으로 본 연구는 국내 제작 애니메이션의 지속 가능한 창작 환경을 조성하고, 시청자에게는 보다 다양하고 질 높은 방송 콘텐츠를 제공하는 정책적 토대를 마련하는 데 기여할 것으로 기대된다.

# SUMMARY

## 1. Title

A Study on Improving Programming Regulations and Recognition Criteria for Domestic Animation

## 2. Objective and Importance of Research

Animation is a strategic content industry with high value-added potential and strong spillover effects across related sectors such as games, character merchandising, publishing, and theme parks. Due to its relatively low cultural discount, animation is also recognized as a key driver for national branding and international content exports. In Korea, the animation industry has historically developed around television animation rather than theatrical releases, making broadcasting a critical gateway for production continuity, audience exposure, and market entry.

In this context, programming regulations requiring broadcasters to allocate airtime to domestically produced animation have long served as a core policy instrument for nurturing the Korean animation industry. However, the media environment has undergone rapid structural changes in recent years. The expansion of OTT platforms and user-generated content services has significantly reduced traditional television viewership, particularly among children, whose viewing behavior has become increasingly individualized and fragmented. At the same time, the recognition criteria used to define “domestically produced animation” have remained largely unchanged for over a decade, failing to reflect advances in production technology, the growing prevalence of

international co-productions, and diversified financing structures.

Moreover, despite major shifts in market power among terrestrial broadcasters, general programming channels, and specialized cable channels, existing regulatory thresholds based on outdated revenue categories have raised concerns about regulatory fairness and effectiveness. Against this backdrop, this study aims to comprehensively examine the structure and effectiveness of current programming regulations for domestically produced animation in Korea, and to propose both short-term improvement measures and medium- to long-term policy directions. In addition, the study seeks to rationalize recognition criteria in order to facilitate international co-production and global market expansion, thereby strengthening the sustainable growth foundation of the Korean animation industry.

### **3. Contents and Scope of the Research**

This study focuses on television animation, excluding theatrical animation, and examines programming regulations and recognition criteria specifically related to domestically produced animation. The temporal scope centers on the current regulatory framework under the Broadcasting Act and relevant subordinate regulations, while the spatial scope primarily addresses the Korean policy environment, supplemented by comparative analysis of selected international cases.

The research is structured into four main chapters. The first chapter outlines the background, objectives, and necessity of the study. The second chapter analyzes the characteristics of the animation industry, the structural features of Korea's animation sector, and the current status and limitations of domestic animation programming regulations. The third chapter reviews policy cases from major countries, including France, the United Kingdom, Canada, Japan, and China, focusing on animation support systems and programming regulations, and derives policy implications from these comparisons. The fourth chapter synthesizes the findings to propose short-term measures

to improve the effectiveness of programming regulations, medium- and long-term policy directions, and revision to recognition criteria for domestically produced animation.

Methodologically, the study employs extensive literature review, including domestic and international industry statistics, policy reports, and legal and institutional documents. These were complemented by expert consultations and discussions with industry professionals from the animation and broadcasting sectors to ensure practical relevance in policy recommendations.

## 4. Research Results

The study finds that although animation possesses strong growth potential and global scalability, Korea's animation industry remains structurally constrained. Production is heavily concentrated in children's television series, while weaknesses persist in areas such as content planning, storytelling, and capital mobilization. From the broadcasters' perspective, animation is often perceived as a low-profit genre due to strict advertising regulations for children's programming and declining television viewership, leading to a gradual reduction in animation airtime.

Current programming regulations operate through a dual structure consisting of domestic animation quotas and a total volume requirement for newly produced domestic animation. While the quota system has helped maintain a minimum level of domestic animation exposure, broadcasters have been able to comply formally by reducing overall animation airtime, thereby undermining the regulation's substantive impact. The total volume requirement has partially mitigated this issue by guaranteeing a baseline level of new production, but it continues to be viewed as a regulatory burden by broadcasters.

Regarding recognition criteria, the study identifies significant rigidity in existing rules, which rely heavily on domestic equity thresholds and complex scoring systems. These criteria have become misaligned with contemporary production practices characterized by international co-production, foreign investment, and distributed production processes. As a

result, current recognition rules may inadvertently discourage global collaboration and limit the competitiveness of Korean animation producers.

The comparative analysis of international cases reveals that effective animation policies rarely rely on programming regulations alone. Countries such as France and Canada combine quotas with investment obligations, tax incentives, and production infrastructure support. The UK and Japan emphasize tax credits and global market access, while China maintains strict control over content introduction but has recently adopted gradual liberalization measures. These cases demonstrate that programming regulation is most effective when embedded within a broader, integrated policy framework encompassing production, investment, and distribution.

## **5. Policy Suggestions for Practical Use and Expectations**

The policy suggestions derived from this study are expected to have significant practical applications. The proposed adjustments to viewing hours and revenue tiers can be directly integrated into the Notification on Broadcast Programming by the Korea Media and Communications Commission(KMCC). The new recognition criteria will serve as a transparent administrative guide for certifying domestic content, providing predictability for businesses. Additionally, the research provides a logical basis for inter-ministerial governance between the KMCC and the Ministry of Culture, Sports and Tourism to synchronize policy goals. This rationalization is intended to promote a cooperative environment where both broadcasters and producers can thrive together, bolstering the overall production industry. It will also protect children's right to access quality domestic content by aligning programming with actual viewing habits. Ultimately, this research establishes a stable legal foundation by resolving potential conflicts with international trade norms and shifts the policy paradigm toward a more promotional and sustainable ecosystem.

# CONTENTS

Chapter 1. Introduction

Chapter 2. The Animation Industry and  
Regulatory Framework

Chapter 3. Policy Measures for Improving  
Animation Programming Regulations

Chapter 4. Conclusions



# 제 1 장 서 론

## 1. 연구의 배경 및 필요성

애니메이션은 단기적 경제적 성과 외에도 문화경쟁력 강화와 미래 콘텐츠 생태계의 지속가능성을 좌우하는 핵심 요소라고 할 수 있다. 애니메이션은 단순히 보는 영상에 그치지 않고, 게임, 캐릭터 상품, 테마파크 등 다양한 파생 산업을 견인하는 역할을 하며, <나 혼자만 레벨업>이나 <외모지상주의> 등의 사례처럼 웹소설이나 웹툰 등의 원천 IP를 성공적으로 영상화하고 이를 다시 원작의 소비나 부가 상품으로 연결하는 IP 가치사슬 확대의 중요한 수단이기 때문이다.

애니메이션은 또한 이질적인 문화와 역사를 배경으로 하는 실사 영화나 드라마와 달리 거부감이 적은 상상의 캐릭터를 내세워 언어와 인종의 장벽을 극복하고, 국가 브랜드 이미지를 제고하고 타 문화권 소비자를 자연스럽게 유입시킬 수 있어서 소프트 파워의 기반 산업으로 작용한다. 애니메이션이 가지는 이러한 경제·사회·문화적 파급효과를 고려할 때, 국가 차원에서 애니메이션에 대한 지속적 관심과 정책 방안 마련은 불가피하다.

1960년대 국산 애니메이션의 태동 이후, 극장용 애니메이션 작품들이 흥행에 성공하지 못하면서 국내 애니메이션 산업의 무게 중심은 극장용이 아닌 방송용 애니메이션으로 자연스럽게 이동하였다. 특히 2000년대 초반 야심 차게 기획된 성인용 대작 애니메이션들이 기획력과 스토리텔링 역량 부족으로 실패하면서 국내에서는 어린이를 대상으로 하는 정규 편성 TV 시리즈 위주의 애니메이션 제작이 고착되었다(양경미, 2010).

애니메이션 산업의 파급효과를 인식하고 국내 애니메이션 산업의 경쟁력을 강화하기 위하여 도입된 국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제와 국내 제작 애니메이션 의무 편성 비율 등 정부의 정책은 애니메이션 산업의 외형적 성장에는 어느 정도 기여하였으나, 어린이 대상 방송용 애니메이션에 편중된 한국 애니메이션 산업의 장르적 편중 현상을 극복하기에는 부족하였다.

특히 방송 편성에 초점을 맞춘 정책 체계는 최근의 제작 및 유통 환경의 변화에 대한 대응에 한계를 드러내고 있다. 넷플릭스나 유튜브 등 전통적 방송 외의 플랫폼을 통한 애니

메이션 프로그램 시청이 증가하고 있으나 이들 신규 매체에 대해서는 동일한 방송 편성규제를 적용하기 어려우며, OTT 오리지널이나 유튜브 숏폼 애니메이션 같은 새로운 포맷의 콘텐츠 소비 증가에 대한 고려 역시 미흡한 상황이다.

한편, 국내 제작 애니메이션 편성규제의 실효성을 담보하는 첫 단계라 할 수 있는 국내 제작 애니메이션 인정 기준은 2010년대 초반에 개정된 이후 당시의 기준과 틀을 크게 벗어나지 못하여 국경과 플랫폼의 경계를 넘어서 글로벌 공동제작이나 해외 투자의 증가를 충분히 반영하지 못하고 있다. 이러한 문제의식을 바탕으로 본 연구에서는 국내 제작 애니메이션 편성규제의 단기적 및 중·장기 개선 방안과 국내 제작 애니메이션 인정기준의 개선 방안을 마련하고자 한다.

## 2. 연구의 목적

본 연구는 방송 환경 변화와 제작·유통 기술의 고도화 및 이에 따른 시청자의 애니메이션 시청 행태 변화에 부응하도록 국내 제작 애니메이션 관련 편성규제 및 인정 기준을 정비하는 것을 주목적으로 한다. 더 나아가 국내 애니메이션 산업의 지속 성장을 위한 중장기 정책 방향을 제시하고자 한다.

이 과정에서 매체 환경의 변화에도 불구하고 애니메이션에 대한 현행 방송 편성규제를 당분간 유지할 필요가 있다는 것이 본 연구의 기본 시각이다. 그 이유는 전 세계적으로 국산 어린이 애니메이션 프로그램이 양질의 방송 콘텐츠로 인정받고 있는 상황에서, 이러한 애니메이션들이 지속해서 창작될 수 있는 수요를 만들어내는 동시에 일차적인 유통 경로를 제공하는 핵심적 역할을 방송이 여전히 담당하고 있기 때문이다. 지상파 3사와 EBS 등 주요 방송 채널은 어린 자녀가 있는 부모들에게 해당 프로그램이 안심하고 믿을만한 콘텐츠라는 인증을 해주는 역할을 하며, 이들 채널을 통한 방송 편성은 해외 주요 공영 방송사나 글로벌 OTT 진출에서도 품질을 보장하는 중요한 역할을 한다. 또한 글로벌 진출 역량이 부족한 국내 중소 제작사들에게도 방송 편성규제가 아직까지 최소한의 수요와 판로를 보장하는 일종의 산소 호흡기 역할을 하고 있다는 점도 고려해야 한다.

이러한 맥락에서 현행 규제들을 잠정적으로 유지해야 할 필요성을 인정하면서 본 연구는 국내 제작 애니메이션 편성규제의 단기적 개선 방안을 우선 모색한다. 그리고 중장기

적으로 국내 애니메이션 산업의 지속 성장을 위해 필요한 정책 방향에 대해서도 연구한다. 마지막으로 국내 제작 애니메이션 인정 기준의 개선 방안도 제안하고자 한다.

먼저, 편성규제의 단기적 개선 방안과 관련하여서는 현행 의무 편성 비율의 합리적 조정 방안 및 방송법 시행령과 고시 정비안에 대해 살펴본다. 현재 국내 제작 애니메이션 편성규제는 채널 내에서 연간 편성되는 애니메이션 프로그램의 방송 시간을 기준으로 하여 그 중 국내 제작물을 일정 비율 편성하도록 하는 쿼터제와, 장르와 상관없이 채널의 연간 총 방송 시간 중 최소 비율 이상 국내 제작 애니메이션을 신규 편성하도록 하는 총량제의 이중적 구조로 되어 있다. 이러한 규제의 구체적 내용과 적용 기준이 합리성, 비례성, 형평성 등의 규제 원리에 부합하는지를 검토하고 정비 방안을 제시하고자 한다. 이 과정에서 의무 편성 비율을 정할 때 기준이 되는 채널의 특성과 방송사업매출액 구간에 대한 논의도 포함한다.

중장기 개선 방안은 국내 애니메이션 산업의 지속 성장과 내실화에 기여할 수 있도록 방송 편성규제의 근본적인 정책 목표와 현행 규제 틀 간의 정합성을 강화하고 미디어 환경 변화를 반영하는 정책 패러다임 전환 방안에 대해 논의하고자 한다. 특히 이 과정에서 신규 플랫폼의 법적 지위와 규제 가능성을 둘러싼 국제 통상법 관점의 제약에 대해서도 간단히 논한다.

한편, 외국 사업자와 공동 제작한 애니메이션 프로그램에 대해 국내 제작물의 지위를 부여할지 여부를 평가하는 국내 제작 인정 기준은 국내 제작물 의무 편성 비율을 이행하기 위한 첫 단계로, 2010년대 초반에 개정된 인정 기준을 공동제작의 증가 및 최근의 제작 현실을 반영하여 정비할 필요가 있다. 현재 상황에서 불필요한 요소들을 간소화하고 국제 공동제작 및 협업이 좀 더 원활하게 이루어질 수 있는 제도적 기반을 마련하여 국내 사업자들의 해외 진출 촉진과 경쟁력 강화가 이루어지도록 정비 방안을 모색한다.

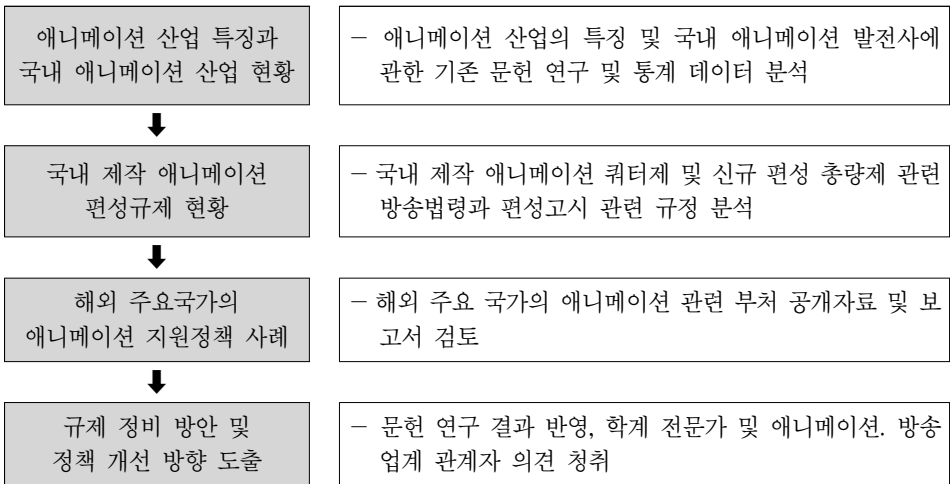
### 3. 연구의 구성 및 범위

본 연구는 극장용이 아닌 방송용 애니메이션에 대한 편성규제에 대해 논의하며, 총 4장으로 구성된다.

연구의 배경과 필요성, 및 연구의 목적을 설명하는 제1장에 이어 제2장에서는 애니메이션 산업 현황 및 현행 규제에 대해 좀 더 자세히 살펴보고, 더 나아가 해외 주요 국가의 애니메이션 관련 편성 규제와 지원 정책에 대해 조사한 결과와 그 시사점을 함께 제시한다. 제3장에서는 이전까지의 논의를 바탕으로 국내 제작 애니메이션 편성규제의 단기적 개선 방안과 중장기 정책 방안, 그리고 국내 제작 인정 기준 개선 방안을 설명한다. 마지막인 제4장에서는 연구 결과의 함의와 연구의 한계점에 대해 논의한다.

본 연구에서 수행한 연구 방법은 문헌 연구 및 통계 분석, 전문가 연구반 구성 및 자문, 그리고 이해관계자 의견 수렴이다. 먼저 문헌 연구와 통계 분석을 위하여 국내외에서 발간되는 보고자료 및 백서, 국내외 콘텐츠 산업 통계 데이터 등을 바탕으로 국내외 애니메이션 산업의 현황 및 특징을 살펴보았다. 다음으로는 방송 편성규제 및 애니메이션 관련 학계 전문가와 법률 전문가로 연구반을 구성하여 해당 주제에 대한 전문가 의견을 청취하고 정책 개선 방안을 도출하였다. 도출된 정책 개선 방안에 대해서는 애니메이션 업계 및 방송 업계 관계자의 의견을 청취하여 실효성 있는 정책 정비 방안을 마련하고자 노력하였다. 국내 제작 인정 기준의 변화는 애니메이션 업계가 가장 직접적으로 영향을 받기 때문에 인정 기준 개선 방안에는 주로 애니메이션 업계 관계자의 의견을 참고하였으며, 기존에 수행된 방송 편성 관련 연구 결과도 참조하였다.

〈표 1-1〉 연구 주제별 접근 방법



## 제 2 장 애니메이션 산업 및 규제

### 제 1 절 애니메이션 산업 개요

#### 1. 애니메이션 산업의 특징

애니메이션은 하나의 원천 콘텐츠를 다각적으로 활용하는 것(OSMU, One Source Multi-Use)이 가능하여 부가가치와 관련 산업 연관 효과가 큰 킬러 콘텐츠로, ‘창의성이 핵심 가치를 창출하는 지식 집약적 산업인 동시에 노동 집약적 산업’이다(문화체육관광부, 2024; 한국콘텐츠진흥원, 2025).<sup>1)</sup>

상상의 소재와 캐릭터, 비언어적 시각적 요소들을 활용하는 애니메이션은 이국적 문화 배경에 외모 및 언어가 다른 인종의 배우들이 등장하는 실사 영화나 드라마에 비해 문화적 할인율(Culture Discount)이 낮아 글로벌 진출이 용이하다는 장점이 있다. 가령, 2003년에 최초 공개된 <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 경우 전 세계 159여 국가에 수출되었고 2004년 프랑스 방영 당시 프랑스 최대 지상파 채널 TF1에서 시청점유율 41.7%라는 전례 없는 성과를 거두었으며, 단순 방영권 수출을 넘어 캐릭터 상품화로 막대한 부가가치를 창출하였다. 심지어 대사가 전혀 없는 슬랩스틱 코미디 애니메이션 <라바>는 전 세계 190여 국가에서 방영되었다. <라바>는 특히 넷플릭스에서 먼저 오리지널 시리즈 <라바 아일랜드> 제작을 제안한 국내 최초의 애니메이션 사례이다(공정뉴스, 2014; 박광선, 2006).

다만, 애니메이션은 타 장르 대비 제작비가 많이 소요되고, 제작 기간이 2~3년 이상 오래 걸리는 노동집약적 산업이다. 특히 부가 사업으로 투자금을 회수하기까지의 기간 역시 길어서 투자 불확실성과 위험도가 높다는 단점이 있다. 이 때문에 애니메이션 분야는 재원이나 인력 등의 분야에서 국제 분·협업이 필요하다. 반면, 성공한 IP는 캐릭터와 배경 등

---

1) 애니메이션이 포함된 ‘영상·오디오물 제작 배급’ 부문의 연관 산업 파급효과를 분석한 연구 결과에 따르면(한국콘텐츠진흥원, 2025), 애니메이션이 포함된 영상·오디오물 제작 배급 부문의 생산유발계수(1.981) 및 취업유발계수(9.258)는 다른 정보통신 및 방송 서비스보다 높으며(생산유발계수 1.693, 취업유발계수 7.050), 부가가치유발계수(0.807) 역시 분석 대상 34개 산업 부문의 전체 평균 부가가치유발계수(8.564)보다 높다.

의 반복 사용이 가능하여 후속 제작 시 추가 경비 절감이 가능하며, 관련 캐릭터, MD 상품 판매 등 추가 활용 여지가 많아서 일단 성공하면 규모의 경제가 가능하다는 장점이 있다. 최근에 발표된 <나 혼자만 레벨업>, <위쳐: 늑대의 악몽> 등은 웹툰이나 웹소설 등 원천 IP를 확장하고 부가가치를 극대화하는 애니메이션의 핵심적 역할을 보여주는 사례이다. 또한 한국적 요소가 포함되고 한국계 감독이 창작한 <K팝 데몬 헌터스>, 한국 감독과 제작사가 글로벌 협업을 통해 만들어낸 <킹 오브 킹스> 등의 글로벌 성공 사례는 콘텐츠 분야 전략 산업으로서 애니메이션의 파급효과와 잠재력을 입증하고 있다.

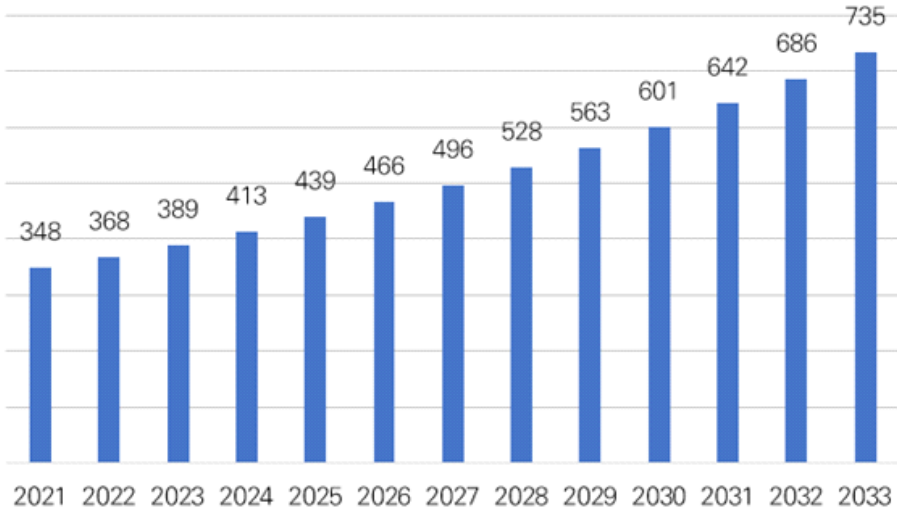
이러한 애니메이션의 경제적, 사회 문화적 장점 때문에 해외 여러 국가에서는 애니메이션 산업을 국가적 차원에서 지원하고 있으며, 글로벌 애니메이션 시장은 꾸준히 성장하고 있다. 글로벌 애니메이션 시장은 연평균 6.7%씩 성장하여 2033년에는 7,348억 달러에 이를 전망이며, 매년 연평균 성장률이 더 높아지고 있는 상황이다. 실제로 2024년 기준 글로벌 애니메이션 시장의 규모는 4,131억 달러로 전년 대비 약 6.1% 증가하였는데, 이는 전년도의 성장 전망 5.8%보다 더 높아진 수치이다(문화체육관광부, 2025). 애니메이션 시장은 TV 시리즈는 물론, 장편 영화, 게임, 몰입형 콘텐츠 등 광범위하게 생태계를 확장하고 있으며, 글로벌 스트리밍 플랫폼의 콘텐츠 수요 증가로 애니메이션이 점점 더 중요한 콘텐츠로 부상하는 중이다.

## 2. 국내 애니메이션 산업의 특징

국내 애니메이션 산업은 1960년대 말부터 미국, 일본 애니메이션의 하청 제작을 통해 제작 기술의 노하우를 축적하며 태동했다. 국내 애니메이션 산업의 제작 숙련도를 인정받게 되면서 1980년대 후반부터 국가 문화 정체성 보호와 문화적 우수성 제고라는 목표 하에 정부에서 본격적으로 애니메이션 산업의 성장 및 창작 위주로의 전환을 지원하는 정책을 도입하였다. 이러한 분위기에 힘입어 당시 방송사, 제작사 간 협업으로 국산 TV 애니메이션 제작 지원이 이루어진 성과물들이 아직까지 인지도가 있는 <아기공룡 둘리>, <날아라 슈퍼보드> 등이다(문화체육관광부, 2025). 국내 제작 애니메이션 의무 편성 제도와 애니메이션 산업 중장기 발전 전략 등 본격적인 정부 차원의 발전 계획과 제도적 지원을 바탕으로 국내 애니메이션 산업은 2007년을 기점으로 하여 하청에서 창작 중심의 산업으로 전환에 성공하였고, 2010년대 초중반 캐릭터 산업과 함께 연평균 10%대의 성장률을 기록하였다.

[그림 2-1] 글로벌 애니메이션 시장 규모(2021~2033년)

(단위: 백만 달러)



자료: Cognitive Market Research(2025), Global Animation Market 2025.

문화체육관광부(2025), 190쪽에서 재인용

국내 애니메이션 산업은 2023년 기준 종사자 수 약 6천 4백 명, 매출 약 1조 1천억 원 정도의 규모로 성장해 왔으며 부가가치율은 27.1% 수준이다. 그러나, 매출 10억 미만 규모의 중소기업이 아직 전체 산업의 84% 이상을 구성하고 있으며, 다른 콘텐츠 산업 분야와 비교할 때 국내 애니메이션 산업은 여전히 외형적으로는 영세한 수준이다. 또한, 영유아 대상 애니메이션 및 TV 편성을 통한 방송용 애니메이션에 편중된 협소한 시장 구조, 다른 콘텐츠 분야로의 인력 유출 등 성장 기반이 상대적으로 취약하다는 한계도 가지고 있다 (문화체육관광부, 2024).

<표 2-1> 콘텐츠 산업 분야별 현황

분야	매출액 (조원)	매출액비중 (%)	매출액 연평균 증감률(%)	업체수	고용현황 (명)
방송(영상)	25.40	16.5	5.1	1,108	52,597
출판	23.90	15.5	2.9	32,457	182,874
지식정보	23.62	15.3	7.5	12,489	90,661
게임	22.96	14.9	10.2	9,612	84,970
광고	19.42	12.6	1.7	6,639	74,616
음악	12.63	8.2	16.7	36,259	69,942
콘텐츠솔루션	9.54	6.2	15.5	2,389	39,172
캐릭터	6.93	4.5	-13.8	4,617	19,018
영화	5.90	3.8	-2.1	6,872	31,403
만화	2.74	1.8	19.6	4,862	13,543
애니메이션	1.13	0.7	15.3	713	6,417

자료: 문화체육관광부 (2024)

PwC 등 글로벌 리서치 기관의 자료를 종합하면, 2022년 기준 글로벌 시장에서 한국 애니메이션 산업은 매출 규모 면에서 약 2%(제작·배급 기준)에 불과하다. 이는 애니메이션 강국인 미국(38%~40%)과 일본(10%~12%) 및 거대한 내수시장을 보유한 중국(14%~16%)에 비해 낮은 비중이다. 더구나 이 점유율은 2015년의 4%보다 더 낮아진 수치로, 국내 애니메이션 산업이 아직 글로벌 애니메이션 시장에서 충분한 경쟁력을 확보하지 못했음을 보여주는 지표이다(문화체육관광부, 2024). 이러한 결과는 국내 애니메이션 산업의 성장 역사와도 관계있는 것으로, 1980년대 초반까지 외국 애니메이션의 하청 위주로 성장해온 국내 애니메이션 산업은 제작 기술은 세계 정상 수준이지만 기획력과 스토리텔링, 그리고 재원에서 취약한 것으로 평가받고 있다(양경미, 2010). 그 결과, 최근에는 국내 원천 IP를 미국, 일본 등 애니메이션 강국과 협업한 작품들이 등장하고 있는데, 국내 IP를 활용하는 것은 맞지만, 실질적인 제작 주도권이나 저작권 수익 배분, 그리고 후속 시장에서의 고부가가치 사업권이 해외 배급사나 공동 제작사에 귀속되어 정작 국내 원천 IP가 창출하는 부의 상당 부분이 해외로 유출되고 수익 환류가 제한적일 수 있다는 우려가 제기된다.

최근 극장용 애니메이션의 인기를 바탕으로 기존의 영유아 층을 넘어 청소년 및 성인층까지 잠재 시청층의 존재가 확인되면서, 애니메이션 제작의 다변화 및 신규 플랫폼들을 활용하여 시청 저변 확대를 유도할 수 있는 정책 방안이 요구되고 있다. 극장용 국산 애니메이션인 <마당을 나온 암탉>은 2011년 개봉 당시 2백만 이상의 관객을 동원한 바 있고, <겨울왕국>은 2014년 국내에서 애니메이션 최초 1천만 관객을 돌파한 기록을 세웠다. 최근에 상영된 일본 극장판 애니메이션 <슬램덩크>, <스즈메의 문단속>도 5백만 전후의 관객을 동원하여 어린이에 국한되지 않은 광범위한 관객의 애니메이션 수요를 확인할 수 있었으나 이들을 대상으로 하는 국내 제작 애니메이션은 제작과 편성 모두 드문 상황이다.

## 제 2 절 국내 제작 애니메이션 규제 현황

### 1. 국내 제작 애니메이션 편성규제

방송용 애니메이션에 대한 편성규제는 어린이·청소년들이 주로 시청하는 애니메이션 분야에서 국내 제작물보다 외국산 애니메이션이 과도하게 편성되는 것을 막는 한편, 컬러 콘텐츠로써 다각화가 가능한 애니메이션 산업의 경쟁력을 강화하기 위한 목적으로 시작되었다.

현재 애니메이션과 관련된 방송법상 편성규제는 크게 두 가지로, (1) 분야별 국내 제작물 의무 편성규제 중 특히 애니메이션 분야를 규정하는 ‘국내 제작 애니메이션 의무 편성 비율’(방송법 제71조 제2항, 일명 쿼터제), (2) 전체 방송 시간을 기준으로 일정 비율 이상 신규 국내 제작 애니메이션을 편성하도록 규정하는 ‘국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제’(방송법 제71조 제3항, 일명 총량제)이다.

#### 가. 국내 제작 애니메이션 의무 편성 비율

방송법 제71조와 동법 시행령 제57조는 방송 사업자로 하여금 국내 제작 프로그램을 일정 비율 이상을 편성하도록 의무화하고 있으며(국내 제작물 의무 편성규제, 쿼터제), 더 나아가 이를 다시 대중음악, 영화, 애니메이션 등 분야별로 나누고 각 분야에서 다시 사업자별 구체적 의무도 부과하고 있다.

국내 제작 애니메이션에 대한 의무 편성 제도는 1998년에 도입되어 이후 조금씩 구체적 비율의 변화를 겪으며 현재까지 유지되고 있다. 2000년도 이전에는 스크린 쿼터제처럼 매주 전체 방송 시간 중 독립제작사가 제작하는 ‘국산 만화영화’ 편성 비율을 규정하는 형태로 존재하다가, 2000년 통합방송법 이후 본격적으로 연간 편성되는 애니메이션 방송 시간 중 일정 비율을 국내 제작 애니메이션으로 편성하도록 바뀌었다. 2000년 당시에는 KBS, MBC에 대해 40%, 그 외 지상파에 35%, 그리고 종합유선방송, 위성방송 및 유료방송 채널에 대해 40%의 의무를 부과하였다.

방송법에서는 방송매체와 방송 분야별 특성 등을 고려하여 매체별로 구체적인 의무 편성 비율에 차등을 두도록 하고 있는데, 현재는 연간 전체 애니메이션 편성 시간을 기준으로 지상파는 45% 이상(지상파 DMB는 35%), SO·위성, PP 및 지상파 PP는 30% 이상 국내 제작 애니메이션을 편성해야 한다. 교육 전문 채널인 EBS의 경우 2001년까지는 4%가 적용되다가 2022년부터 8% 이상이 적용되고 있다.

<표 2-2> 국내 제작 애니메이션 의무 편성비율 경과

대상	2000년	2001년	2002년	2005년	2011년	2014년	2021년 ~
KBS·MBC	40% 이상	45% 이상					
기타 지상파	35% 이상	42% 이상	45% 이상				
EBS	-	4% 이상	8% 이상				
지상파 외 SO, 위성, PP	40% 이상	40% 이상	40% 이상	35% 이상	30% 이상		
종교채널	-	4% 이상					

주: 채널 내 연간 애니메이션 편성 시간(분) 기준

국내 제작 애니메이션 쿼터제는 해당 채널에서 연간 편성되는 애니메이션 방송 시간이 기준이므로 만약 애니메이션을 전혀 방송하지 않는 경우에는 규제가 적용되지 않는다는 맹점이 있다. 이에 지상파와 종합편성 PP 채널들은 다음에서 서술하는 국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제를 만족시키는 수준에 근접하게 국내 제작 애니메이션을 편성하는 관행을 형성해 왔다.

한편, 국내 제작 애니메이션을 가시청 인구가 가장 큰 주 시청 시간대(평일 19시~23시/토요일·일요일 및 공휴일 18시~23시)에 편성하면 그 방송 시간의 150%를 인정해 주고 있다. 이는 가능한 시청자가 많은 시간대에 국내에서 제작한 애니메이션이 편성되도록 유도하기 위해 마련된 장치로, 법 제71조 제5항에 근거하고 있다. 방송법 시행령 제57조에서는 주 시청 시간대에 국내 제작 애니메이션을 편성하는 경우 적용하는 구체적 가중치를 행정규칙인 고시(방송 프로그램 등의 편성에 관한 고시, 이하 편성고시)에서 정하도록 위임하고 있다.

#### 나. 국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제

국내 제작 애니메이션 의무 편성 비율의 도입된 이후 애니메이션 방송 시간 중에서 국내 제작물이 차지하는 비율은 늘어나게 되었지만, 앞서 서술한 바와 같이 쿼터제는 채널에서 연간 편성되는 애니메이션 시간을 기준으로 하기 때문에 방송사들은 채널 내 애니메이션 방영 시간 자체를 차츰 줄여나갔으며, 결과적으로 국내 제작 애니메이션 방송 시간의 절대량이 감소하는 결과를 낳았다.

이에 2004년 3월 방송법 개정에서는 채널에서 편성되는 콘텐츠 분야별 편성 비율과 상관없이 채널 전체 방송 시간을 기준으로 하여 일정 비율 이상 신규 국내 제작 애니메이션을 편성하도록 하는 총량제를 도입하여 방송을 통한 국내 제작 애니메이션의 지속적인 제작 및 유통을 도모하고자 하였다.

구체적으로, 방송법 제71조 제3항은 지상파 방송 채널과 종합편성 PP 채널, 그리고 전체 방송시간 중 대통령령으로 정하는 비율(50%) 이상 애니메이션을 편성하는 애니메이션 전문 PP 채널의 전체 방송 시간 중 일정 비율 이상을 국내 제작 애니메이션 신규 편성에 할애하도록 의무화하였다. 이러한 신규 편성 총량제는 기존의 콘텐츠 분야별 비율 규제의 한계점을 보완하기 위해 도입된 것으로, 다른 국내 제작물 편성규제가 영화, 애니메이션, 대중음악 등 해당 콘텐츠 분야의 전체 방송 시간을 기준으로 비율을 산정하는 것과 달리, 콘텐츠 분야와 무관하게 채널 전체 방송 시간을 기준으로 하기 때문에 신규 편성 ‘총량제’라고 불린다.

신규 편성 총량제는 원래 2002년 의원 입법으로 추진되어 발의되었으나, 법안 제출이 일차 무산되고 이후 관련 협회와 업계의 요구를 반영하여 2004년 방송법 개정 시 처음 반영

되었다(미디어오늘, 2003; 전자신문, 2002; N뉴스, 2004). 2005년 시행 당시에는 공사(KBS), 방송문화진흥회가 최대 출자자인 지상파 방송사(MBC) 및 직전 3개 사업연도의 평균 매출액이 3천억 원 이상인 지상파 방송사(SBS)를 포함하는 지상파 방송사업자에게만 적용되었으며, 주요 지상파 방송 3사는 전체 방송시간의 1% 이상을, EBS는 전체 방송 시간의 0.3% 이상을 신규 편성하도록 하였다. 이후 2013년부터는 총량제의 범위를 종합편성 PP 채널과 애니메이션 전문 PP 채널에까지 확대하게 되었다. 그 결과 현재는 지상파(지역방송 제외), 종편PP, 애니전문PP가 모두 국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제의 적용 대상이다.

총량제의 본래 취지는 각 채널에서 기존에 편성된 적이 없는 신규 창작물을 편성하도록 하여 신규 제작이 많이 이루어지도록 하는 것이었으나, 현실적인 수급 가능성을 고려하여 채널군(지상파, 종편PP, 애니PP) 내에서 최초로 편성하는 경우 신규 편성으로 인정하는 것으로 수정되었으며, 현재 시행 중인 국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제의 구체적인 의무 비율과 매출액 구간은 다음과 같다.

〈표 2-3〉 현행 국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제 비율

지상파		종편 PP	애니전문PP	지상파 DMB
매출액 3천억 이상 지상파	1% 이상	500억원 미만: 0.3% 600억원 미만: 0.5% 700억원 미만: 0.7%	50-100억원 미만: 0.3% 150억원 미만: 0.6% 200억원 미만: 0.8%	0.1% 이상 (시행 유예)
EBS	0.3% 이상	700억원 이상: 1%	200억원 이상: 1%	

주) 연간 전체 방송시간 기준. 지역 지상파방송은 적용 대상에서 제외됨.

지상파는 총 매출액, 종편PP와 애니PP는 방송사업매출액 기준임.

한편, 쿼터제에서 전체 시청자들을 대상으로 하는 주 시청 시간대(평일 오후 7시~오후 11시, 주말 및 공휴일 오후 6시~오후 11시)에 국내 제작 애니메이션을 편성하면 방송 시간의 가중치를 인정하는 것처럼, 신규 편성 총량제에서는 국내 제작 애니메이션을 ‘어린이들이 주로 시청하는 시간대’(평일 7시~9시, 17시~20시, 주말 및 공휴일 7시 30분~11시, 14시~20시)에 신규 편성하는 경우에 방송 시간의 150%를 인정하도록 하고 있다.<sup>2)</sup>

2) 전체 시청자를 대상으로 하는 주 시청 시간대는 전체 시청률이 가장 높은 프라임 타임대를 지칭하는 개념으로, 어린이들이 주로 시청하는 시간대, 일명 ‘어린이 주 시청 시간

국내 제작 애니메이션 편성규제와 관련된 방송법 및 하위 법령을 정리하면 <표 2-4>와 같다.

<표 2-4> 국내 제작 애니메이션 편성 관련 법령

관련 법령	관련 내용
방송법 제71조	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 방송사업자에 대해 국내 제작 방송 프로그램 편성 의무 부과</li> <li>· 방송사업자에 대해 1개 국가 수입 제작물 편성 제한</li> <li>· 방송사업자에 대해 국내제작 애니메이션 신규 편성 의무 부과</li> <li>· 대통령령으로 정하는 주 시청시간대 편성시 가중치 허용</li> </ul>
방송법 시행령 제 50조, 제 57조	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내 제작 애니메이션 의무 편성 비율 범위 규정(30%~50% 이하)</li> <li>· 애니메이션 전문편성 PP 판단 기준 규정</li> <li>· 수입 애니메이션 중 1개 국가 제작물 편성 비율 범위 규정</li> <li>· 국내 제작 애니메이션 신규 편성 의무 상한 규정 (전체 방송 시간의 1.5% 이하)</li> <li>· KBS, MBC 및 매출액 3천억 원 이상인 지상파 방송사의 신규 편성 의무 비율 규정 (전체 방송 시간의 1% 이상)</li> <li>· 주 시청 시간대 정의</li> <li>· 지역방송사업자 적용 제외</li> <li>· 구체적 세부 편성비율 및 가중치 고시 위임</li> </ul>
방송프로그램 편성고시 제3,4,7,11조	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 방송사업자별 국내 제작 애니메이션 의무 편성 비율 고시</li> <li>· 방송사업자별 국내 제작 애니메이션 신규 편성 의무 비율 고시</li> <li>· 1개 국가 수입 제작물의 편성 비율 고시</li> <li>· 어린이가 주로 시청하는 시간대 및 가중치 규정</li> <li>· 국내 제작 애니메이션 인정 기준 규정</li> </ul>

## 2. 현행 규제의 한계점

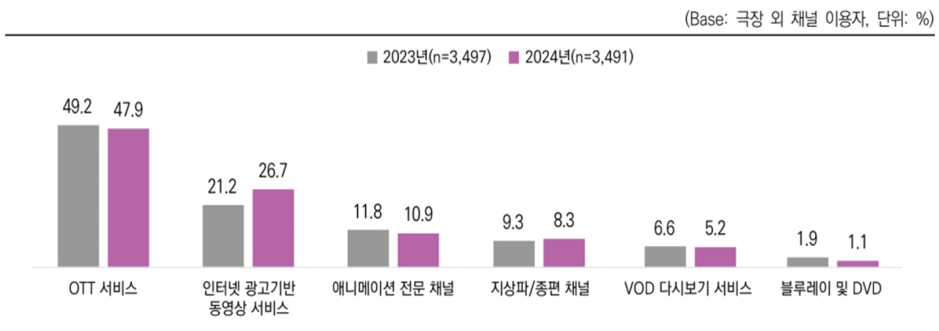
전통적 방송 플랫폼에서의 편성을 중심으로 추진되어 오던 국내 제작 애니메이션 편성 규제는 IPTV, 디지털 TV, 모바일 기기 등 새로운 유형의 방송 시청 플랫폼이 확산되고, 원하는 시간에 콘텐츠를 시청할 수 있는 비선형 서비스들이 증가하면서 그 실효성이 약해지

---

대'와 구분된다. 전체 시청자 대상의 주 시청 시간대는 방송법 시행령 제50조 제3항에서 정의되고 있으며, 어린이 주 시청 시간대는 방송 프로그램 등의 편성에 관한 고시 제11조 제3항에서 규정하고 있다.

고 있다. 전통적인 방송 플랫폼에서 애니메이션을 시청하던 인구가 이들 신규 플랫폼이나 서비스로 시청 경로를 바꾸고 있기 때문이다. 한국콘텐츠진흥원의 <2024 애니메이션 산업 백서>에 따르면 애니메이션을 시청하기 위해 주로 사용하는 매체를 3순위까지 선택하라고 요청했을 때 일반 시청자들 가운데 ‘지상파/중편 채널’이라고 응답한 비중(45.7%)은 ‘OTT 서비스’(86.4%), ‘인터넷 광고기반 동영상 서비스’(77.2%)라고 응답한 비중보다 훨씬 낮았으며, ‘애니메이션 전문 채널’(48.5%)보다도 낮은 수준이다(한국콘텐츠진흥원, 2024). 1순위까지만 허용한 응답에서도 ‘지상파/중편 채널’이 차지하는 비중(8.3%)은 ‘OTT 서비스’(47.9%)에 비해 현저히 낮다. 심지어 ‘지상파/중편 채널’과 ‘애니메이션 전문 채널’이라고 응답한 비율을 모두 합쳐도 ‘OTT 서비스’ 선호도의 절반에 못 미치는 것으로 확인되었다(그림 2-2). 이러한 결과는 시청자 시각에서는 이미 방송 또는 동영상 콘텐츠의 소비에 있어서 OTT 서비스나 인터넷 동영상 서비스가 전통적인 방송 플랫폼과 다르게 느껴지지 않으며, 오히려 그 편리성 때문에 전통적 방송 플랫폼을 대체하고 있음을 보여주는 것으로, 이후의 방송 규제 및 진흥 정책은 반드시 이러한 신규 플랫폼을 고려해야 한다는 것을 시사한다.

[그림 2-2] 애니메이션 시청 경로 비중



자료: 한국콘텐츠진흥원 (2024)

한편, 앞에서 서술한 바와 같이 국내에서 방송용 애니메이션 프로그램은 주 시청층이 어린이로 한정되어 있어 시청률이 높아지기 힘들다. 게다가 어린이 프로그램에 적용되는 엄격한 광고 규제로 인해 방송사는 애니메이션 편성에 따른 광고 수익을 확보하기도 어렵

다. 이에 방송사는 애니메이션을 광고 단가가 낮은 비인기 시간대로 편성하고 있으며, 그 결과 애니메이션은 동일한 시청률을 기록하더라도 타 장르나 인기 시간대에 비해 수익성이 더 떨어지는 구조적 한계를 지닌다. 이러한 방송사의 투자 위축 및 구매 단가 하락은 제작사의 재원 확보를 어렵게 하며, 이는 제작 역량 저하와 양질의 콘텐츠 창작 저해로 이어지게 되어 다시금 시청률이 더 하락되는 악순환이 반복된다. [그림 2-3]은 이러한 국내 애니메이션 생태계의 악순환 구조를 도식화한 것이다.

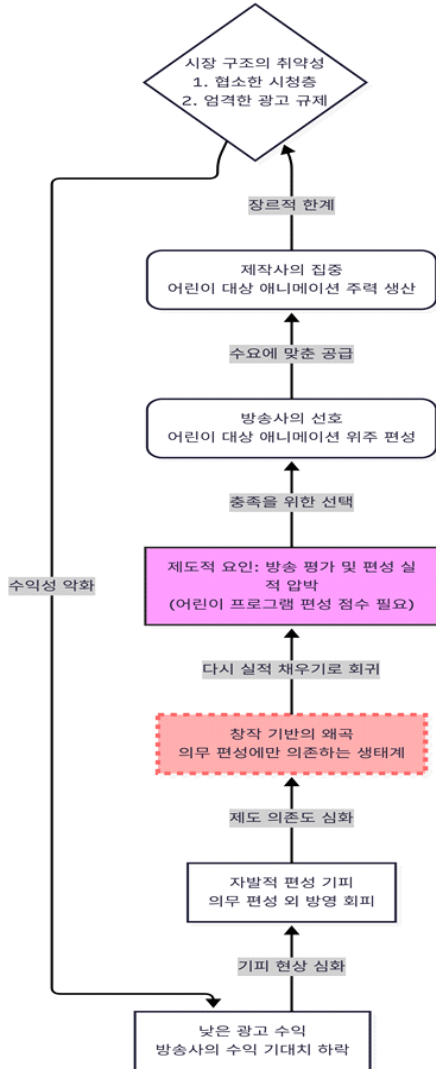
방송 미디어 환경의 변화와 애니메이션의 낮은 수익성 등을 이유로 지상파 3사의 애니메이션 편성 시간은 지속적으로 줄어들었으며 최근에는 총량제를 충족시킬 수 있는 최소한의 수준에서 국내 제작 애니메이션이 편성되고 있다. 지상파 3사의 애니메이션 편성은 2022년-2023의 기간 중 1,781분(7.1%) 감소하였고, 애니메이션 편성의 대부분을 차지하는 국내 제작 애니메이션 편성 시간 역시 2022년 대비 7.2% 감소하였다. 의무 편성 비율을 훨씬 웃도는 수준에서 애니메이션을 편성해오던 EBS 역시 같은 기간 애니메이션 편성 시간이 약 8.3%(2,970분) 감소하였다.

넷플릭스, 디즈니플러스, 티빙 등 국내의 온라인 스트리밍 플랫폼의 이용자 증가로 전통적 방송 채널의 시청률은 낮아지고 있으며, 그에 따른 광고 손실도 더욱 심해지고 있다. 이는 비단 애니메이션만의 문제는 아니지만, 경영 여건 악화로 인해 방송을 통해 국산 애니메이션 창작과 유통을 지원하려는 목적의 현행 편성규제가 전통적 방송 사업자들에게는 부담이 되고 있다는 의견이다. 의무 편성 규정을 준수하기 위하여 시청률과 수익이 보장되지 않는 프로그램을 편성하기 때문이다. 제작과 편성의 악순환 구조를 거치면서 방송사업자들은 양질의 국내 애니메이션 신규 제작이 충분하지 않아서 신규 편성 총량제를 준수하기 위한 좋은 작품 수급도 어렵다고 하였다. 최근 국내 제작 애니메이션 인정을 받은 프로그램 편수는 지속적으로 증가하는 것으로 나타나고 있지만, 이들의 전체 방송 분량(총 방영 시간)에는 큰 변화가 없다는 것이 방송 업계의 중론이다. 방송 사업자들은 온라인 유통을 고려하여 짧은 애니메이션이 증가하면서 편당 시간이 줄어들고 있어서 방송 편성에 적합한 분량의 애니메이션 수급이 충분하지 않다고 지적하였다.

반면, 제작사들은 고품질 애니메이션을 제작하기 위한 재원 확보에 어려움을 겪고 있으며, TV 방영을 통한 제작비 환수가 현실적으로 어려운 상황에서 애니메이션 완구 등 상품과 연계된 시리즈물 제작으로 편중될 수밖에 없는 실정이다. 이로 인해 국내 애니메이션

산업 전반에서 특정 장르에 치우친 제작 구조가 심화되어 왔다. 업계에 따르면 실제 TV용 애니메이션 시리즈의 편당 평균 제작비는 1억 원 이상을 상회하나, 지상파 방송사가 지급하는 방영권료는 제작비 대비 10% 미만에 불과해 제작비와 수익 간의 극심한 불균형이 지속되고 있다.

[그림 2-3] 국내 애니메이션 생태계 악순환 구조



이러한 구조적 한계에 대응하여 최근 애니메이션 제작사들은 국내 애니메이션 제작 산업의 방송 의존도와 특정 장르 집중에서 벗어나 다변화를 꾀하고자 OTT를 비롯한 다양한 온라인 스트리밍 플랫폼을 활용하기 위한 제작·유통 전략을 모색하고 있다. 그러나 자본력과 기획력의 한계로 인해 넷플릭스를 포함하는 글로벌 OTT 또는 일본의 대형 애니메이션 기획사와 공동제작 방식으로 프로젝트를 추진하는 경우가 증가하고 있다. 이러한 협력 방식은 글로벌 시장 진출이라는 긍정적 측면에도 불구하고, 이로 인해 콘텐츠의 기획 주도권과 IP 통제력 약화 및 부가가치로 발생하는 수익 배분 측면에서 상대적으로 불리한 위치에 처하게 될 우려가 상존한다.

그럼에도 불구하고, 국내 주요 방송 채널에서의 편성은 여전히 국내 제작 애니메이션 프로그램의 국내외 인지도 확보, 브랜드 구축, 그리고 후속 유통 및 수익 창출의 출발점으로서 중요한 의미를 지닌다. 특히 신규 편성 총량제는 국내 제작 애니메이션의 최소한의 창작 기반을 보호하는 제도적 보루로서 제작 생태계가 단절되지 않도록 하는 핵심적인 장치로 작동하고 있다.

결론적으로, 국내 애니메이션 산업 생태계의 선순환 구조와 자립 기반이 아직 충분히 확립되지 않은 현 단계에서 단기간 내 급격한 정책 변화는 제작 및 유통 구조 전반에 혼란을 초래할 가능성이 있으며, 현재 경쟁력을 확보하고 있는 방송용 어린이 애니메이션 분야에도 부정적 영향을 미칠 수도 있다. 따라서 단기적으로는 우선 현행 규제의 틀을 유지하면서 합리적인 규제 개선 방안을 모색하는 것이 바람직한 방향이라고 판단된다. 이와 동시에 중·장기적으로는 기술 진화에 따른 미디어 환경 변화와 플랫폼 구조의 재편을 반영하는 동시에 국내 제작 애니메이션의 제작 및 유통 구조를 효과적으로 활성화하고, 방송 사업자들은 물론 제작사들의 부담도 완화할 수 있는 방향으로 정책 체계를 단계적으로 정비할 필요가 있다.

### 3. 국내 제작 애니메이션 인정 기준 현황 및 문제점

애니메이션은 노동과 자본집약적 성격으로 인해 태생적으로 국제 분업과 협업이 불가피하다는 특징이 있다. 여기에 더해 최근 가속화되는 저출산 기조로 인해 그동안 영유아용 애니메이션에 편중되어 있던 국내 애니메이션 산업의 내수 시장 위축이 예상되면서 해외

사업자와의 전략적 협업 및 글로벌 시장 진출의 중요성이 그 어느 때보다 강조되고 있다. 현행 제도하에서 해외 사업자의 자본 또는 해외 인력이 투입된 애니메이션 프로그램은 원칙적으로 국내 제작물로 간주 되지 않기 때문에, 해외 사업자와 협업한 공동 제작물에 대하여 국내 제작물 지위를 인정받을 필요가 있다. 즉, 국내 제작 애니메이션 인정 여부는 국내 제작 애니메이션 의무 편성 규정의 실효성을 담보하는 출발점의 역할을 한다고 볼 수 있으며, 변화하는 산업 환경에 대응하기 위한 방안의 하나로 국제 공동제작을 활성화하기 위하여 국내 제작물 지위 부여 및 범위 확대에 대해 면밀히 검토해 볼 필요가 있다.

방송법 시행령 제57조에서는 프로그램의 기획 및 제작의 형태, 기획 및 제작 인력의 구성, 제작에 소요된 투자재원 등을 기준으로 하여 국내 제작 애니메이션 인정 여부를 판단하는 구별 기준을 정하도록 하고 있으며, 그 구체적인 내용은 고시로 위임하고 있다. 방송 프로그램 등의 편성에 관한 고시 제5조에서는 국내 제작 애니메이션을 구분하는 필수 요건으로 애니메이션 제작에 소요된 재원의 100분의 30 이상을 내국인이 출자해야 한다고 규정하고 있으며, 이 기본 필수 조건에 더하여 ‘방송 프로그램등의 편성에 관한 고시’의 [별표 2] (국내 제작 애니메이션 구별 기준)에서 정하는 내용을 충족시키는 애니메이션 프로그램에 대해 국내 제작물 지위를 부여한다. 현행 국내 제작 애니메이션 구별 기준은 2012년 고시 개정을 통해 마련된 것으로, 다른 장르 프로그램의 국내 제작물 인정 기준과 달리 그 제작 기법에 따라 2D, 3D, 스톱모션 애니메이션의 세 종류로 나누어져 있다. 각각의 기준은 <표 2-5>에 제시된 것처럼 제작 기법의 특징에 맞게 세분화되어 있다.

이러한 현행 국내 제작물 구별 기준을 국제 공동제작 또는 협업의 증가 추세나 최근의 제작 및 유통 기술, 제작 현장의 변화를 반영하여 수정할 필요가 있다는 업계의 의견이 존재한다. 특히 공동제작을 통한 자본 투자 및 기술 협력 등을 위해서는 내국인 출자 요건 (현행 30% 이상)의 완화가 필요하다는 의견도 제시되었다.

<표 2-5> 국내 제작 애니메이션 구별 기준 (편성고시 [별표2])

<p>공통기준</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 내국인이 저작권 및 수익분배권을 보유하고 각 분야별로 항목별 점수의 합계가 16점(가산점 포함) 이상인 제작물</li> <li>■ 전체 영상의 100분의 70 이상 신규로 창작된 제작물</li> <li>■ 제작과정에서 내국인이 개발한 고유한 소프트웨어 프로그램을 사용한 것이 인정되는 경우 각 항목별 점수와는 별도로 2점의 범위 안에서 가산점을 부과할 수 있다.</li> </ul>
<p>이차원(2D) 애니메이션</p>	<p>①프로듀서: 3점, ②총감독 3점, ③시나리오 2점, ④모델(캐릭터디자인) 2점, ⑤배경디자인 2점, ⑥스토리보드 2점, ⑦애니메이션연출 2점, ⑧배경제작(컬러) 2점, ⑨레이아웃 2점, ⑩원화제작 2점, ⑪동화제작 2점, ⑫컬러링(페인팅) 1점, ⑬촬영 1점, ⑭영상편집 1점, ⑮주제가 작사, 작곡 1점, ⑯성우녹음 1점, ⑰음향효과, 믹싱 1점</p>
<p>삼차원(3D) 컴퓨터그래픽(CG) 애니메이션</p>	<p>①프로듀서 3점, ②총감독 3점, ③시나리오 2점, ④모델(캐릭터디자인) 2점, ⑤배경 디자인 2점, ⑥스토리 보드 2점, ⑦애니메이션연출 2점, ⑧모델링, 맵핑 2점 ⑨ 리깅 1점, ⑩레이아웃(셋팅) 1점, ⑪애니메이션 2점, ⑫비주얼이펙트/합성 2점, ⑬라이팅 2점, ⑭영상편집 1점, ⑮주제가 작사, 작곡 1점, ⑯성우녹음 1점, ⑰음향효과, 믹싱 1점</p>
<p>스톱모션 애니메이션</p>	<p>①프로듀서 3점, ②총감독 3점, ③시나리오 2점, ④모델(캐릭터디자인) 2점, ⑤배경 디자인 2점, ⑥스토리 보드 2점, ⑦애니메이션연출 2점, ⑧캐릭터 제작 2점, ⑨세트제작 2점, ⑩미술감독 1점, ⑪애니메이션, 촬영 2점, ⑫3D CG/FX 2점, ⑬합성 1점, ⑭영상편집 1점, ⑮주제가 작사, 작곡 1점, ⑯성우녹음 1점, ⑰음향효과, 믹싱 1점</p>

방송용 애니메이션에 대한 30% 내국인 출자 요건은 애니메이션이 어린이들의 문화정체성과 사회적 가치 계승에 영향을 미칠 수 있기 때문에 우리나라 제작자가 적어도 지분의 1/3이상을 투자하여 IP와 이익 분배 권리를 보유하고 우리나라 제작 인력이 투입되어 프로그램을 만들어야 한다는 애니메이션 제작 업계의 인식에서 비롯된 것으로, 국가 간 공동 제작 협정 협상에서도 이에 준하는 수준을 견지하기 위해 노력해 왔다<sup>3)</sup>. 그러나, 미국 문

3) 방송 및 시청각 분야에서 국제 협력을 통해 문화적 교류를 확대하고 공동으로 글로벌

화의 범람에 맞서 자국 콘텐츠를 보호하기 위해 다양한 보호/진흥 정책을 구사해 온 캐나다에서조차도 최근 '캐나다 콘텐츠 인증 기준' 개정을 통해 재정적 기여와 연동되는 콘텐츠의 IP 소유권을 기존보다 낮은 20% 이상으로 규정하는 등 최근 해외 각국에서도 해외 자본과 투자를 유치할 수 있는 공동제작 활성화 정책을 추진하고 있다. 따라서 재원 확보가 쉽지 않은 국내 애니메이션 산업의 현실을 고려할 때, 더 원활한 국제 협업을 위하여 국내 제작자의 재정적 기여도(최소 30% 출자)를 완화하거나 구체적 인정 기준 항목의 개선을 통해 해외로부터의 자본 투자를 적극 유치하되 핵심 창작 인력의 투입과 제작비 지출은 국내에서 이루어지도록 하는 방안들에 대해 고민할 필요가 있다.

### 제 3 절 기존 연구 및 해외 국가의 애니메이션 정책 사례

#### 1. 국내 제작 애니메이션 관련 기존 연구

국내 애니메이션 산업 전반에 관한 통계는 문화콘텐츠 산업의 일부로 문화체육관광부에서 발간하는 콘텐츠 산업 백서에서 지속적으로 업데이트되어 왔다. 그러나, 현황과 통계를 주로 수록한 산업 백서의 성격상, 방송용 애니메이션 편성과 관련된 구체적인 정책 방안에 대한 연구는 포함되지 않는다. 정책 연구에서도 국내 제작 애니메이션 인정 기준과 총량제 확대에 관련된 2010년대 초반의 연구(성욱제 외, 2011; 주성희 외, 2012) 를 제외하면 국내 제작 애니메이션의 편성과 관련된 정책 연구들은 방송용 애니메이션을 독자적인 연구의 대상으로 하여 수행하지 않고 여러 방송 편성규제를 다루는 과정에서 그 일부로 포함되어 다루는 경향이 있었다.

가령, 2019년에 수행된 정책 연구에서는 다양한 편성규제 항목의 개선 방안을 논하는 과정에서 애니메이션 분야와 관련하여 국내 제작 애니메이션 프로그램 편성규제의 개선 방안을 일부 다루었다(김남두 외, 2019). 해당 보고서의 연구진은 구체적으로, 방송에서 편

---

시장 진출을 도모하기 위하여 추진되는 국가 간 공동제작 협정의 경우, 당사국 간 협상에 따라 각국 제작자의 재정적 기여 비율[각국 제작비 투자 비율]을 국내 규범에서 규정하는 수준보다 낮게 설정할 수가 있다.

성되는 애니메이션 프로그램들이 대부분 어린이 대상이므로, 국내 제작 애니메이션 편성 규제를 ‘국내 제작 어린이 프로그램 편성 총량제’로 대체하자는 의견을 제시하였다. 아울러, 국내 제작 애니메이션 신규 편성 시간을 오락 프로그램 편성 비율 산정에서 제외하거나, 최근에 신규 편성된 국내 제작 애니메이션은 재방까지 신규 편성으로 인정하는 방안, 법정 의무 편성 비율을 완화하는 방안 등이 거론되었다. 2020년에 심홍진과 정은진이 수행한 정책 연구에서는 지상파 방송사업자의 위상 변화, 애니메이션 시청 경로 및 시청 방식 다변화 및 규제 형평성 문제 등을 고려할 때 지상파 방송사업자에 대한 의무 편성 비율을 방송사업매출액 기준으로 차등 적용할 필요가 있다고 제안하였으나 구체적인 개선 방안 도출에 이르지 못했다. 이후 2021년에 수행된 연구에서도 지상파 3사와 종합편성 PP에 대해서 국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량 의무 기준 구간을 현행화하고 방송사업매출액의 등락 수준을 감안하여 의무편성 비율 부과 기준을 정례적으로 현행화할 것을 제안하였다(심홍진 외, 2021). 2023년 수행된 <편성규제의 영향 분석 및 규제 합리화 방안 연구>에서는 미디어 환경 변화 및 애니메이션 주 소비 경로의 변화를 고려하면 방송 편성규제를 통해 애니메이션 산업의 진흥과 육성을 도모하는 것이 효과적이지 않으며, 가중치 적용이 규제 목적과 부합하지 않는다고 지적하였다. 아울러, 산업 파급효과가 크지 않을 것으로 예상되는 지상파 및 종편 PP에 대한 신규 편성 총량제의 폐지를 제안하기도 하였다(황현정, 2023).

이러한 기존 연구들의 특징은 먼저, 애니메이션을 연구의 일부분으로 다루고 있기 때문에 애니메이션 분야에 집중한 구체적 규제 개선안이 충분히 제시되지 않고 있다. 둘째, 국내 제작 애니메이션 편성 정책이 지향하는 정책 목표로 애니메이션 제작 산업의 발전에만 집중한 나머지 정책 목표와 규제 내용 간의 정합성이 미비하다고 판단하고 있으며, 그 결과 중장기 규제 개선 추진 방향도 명확하지 않다. 아울러, 국가 간 통상 협정의 증가로 통상 협정의 내용이 방송 서비스 분야 규제 정비에 제약 조건이 될 수 있는데 이에 대한 고려와 대응 전략은 부족한 상황이다.

## 2. 해외 국가의 애니메이션 제작 지원 및 편성 정책

이 부분에서는 애니메이션과 관련된 주요 해외 국가의 최근 정책 동향을 살펴보고 국내 규제 개선에 관련된 시사점을 도출한다. 콘텐츠 산업에서 IP 확장의 연결고리 역할을 하는 핵심 산업으로써 애니메이션 산업의 경제적·문화적 파급효과를 고려하여 주요 해외 국가들은 자국 애니메이션 산업의 경쟁력을 강화하기 위한 투자와 지원 정책을 시행하고 있다. 애니메이션은 노동 집약적 산업으로 고용 창출 효과가 크고 문화적 할인율이 낮아서 수출이 용이하기 때문에 일부 국가에서는 일반 영화와 차별화된 ‘애니메이션 전용’ 지원책도 운용 중이며, 최근에는 제작에 대한 단순 보조금의 단계를 넘어 글로벌 OTT를 포함하는 플랫폼 사업자들의 투자 의무 부과, 지식 재산권(IP) 보유 보장, 제작 및 유통 인력 양성, 그리고 친환경 제작 의무화 등 보다 정교하고 전방위적인 산업 구조적 개입으로 변화하는 중이다.

### 가. 프랑스

유럽의 애니메이션 강국인 프랑스는 유럽연합(EU)의 시청각미디어서비스지침(Audiovisual Media Services Directive, AVMSD)을 근거로<sup>4)</sup> 넷플릭스, 디즈니플러스, 아마존 프라임비디오 같은 글로벌 플랫폼에 대해 프랑스 내 연간 매출의 20~25%를 프랑스 및 유럽 콘텐츠에 투자하도록 의무화하였다. 이러한 조치를 통해 2021년부터 2023년까지 약 10억 유로(약 1조 4,500억 원) 이상의 자금이 이미 프랑스 콘텐츠 생태계로 유입된 것으로 알려지고 있다(Screen Daily, 2024).

방송 편성의 측면에서 보면, 프랑스는 AVMSD에 근거하여 전체 방송 시간의 60%는 유럽 작품이어야 하며 그 중 프랑스어 오리지널 작품이 40% 이상을 차지하도록 규정하는 방송 쿼터(Quotas de diffusion)를 유지하고 있으며, 여기에 애니메이션도 포함되어 있다(ARCOM, 2024). 이때 프랑스어 오리지널 작품이란 기획 단계부터 프랑스어로 제작된 고유

---

4) AVMSD에 따라 EU 회원국은 방송 시간의 과반수(50%) 이상을 유럽 작품으로 구성해야 하며(제16조), 방송 시간 또는 제작 예산의 10% 이상을 독립 유럽 제작자에게 배정해야 한다(제17조). 또한 주문형(VoD) 서비스는 카탈로그 내에 최소 30% 이상 유럽 작품을 포함시켜야 하며 이러한 콘텐츠의 가시성(prominence)을 높여야 한다(EC, n.d.)

콘텐츠를 의미하며, 지상파 채널의 경우 60/40비율은 시청률이 가장 높은 시간대 즉 오후 6시부터 11시의 구간에 적용된다(ARCOM, n.d.). Gulli와 같은 프랑스의 주요 어린이 채널이나 France 4 등 공영방송은 ARCOM(Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique, 시청각디지털통신규제청)과의 협약<sup>5)</sup>에서 청소년물을 매주 몇 시간 이상 편성하도록 하는 의무를 포함하고 있으며, 기존에 청소년 프로그램을 주로 편성하던 수요일 오후를 활용하고 있다. Gulli의 경우 연간 오전 6시부터 자정 사이에 최소 1,930시간 이상의 프랑스어 원어 애니메이션을 편성해야 하며 1,930 시간 중 최소 1,520시간은 어린이들의 주시청시간대인 오전 6시부터 오후 7시 사이에 방영해야 한다(ARCOM, 2024).

프랑스에서는 방송 쿼터에 더하여 '직접 투자 의무'도 강화하고 있다. 직접 투자의 경우, 공영방송 France Televisions는 애니메이션 영화 부문에 대해서 영화계와의 협약 기간 중 최소 25편의 애니메이션 영화를 재정 지원해야 하며, 프랑스의 민영 지상파인 TF1은 프랑스 애니메이션 제작자 연합(AnimFrance) 및 프랑스 극작가 및 작곡가 협회(SACD)와 맺은 협약을 통해 전체 매출 기반 투자 의무액 중 최소 5.6%를 신규 애니메이션 작품 제작에 투자해야 한다. 평일 오후에 애니메이션을 방영하는 어린이 채널 Gulli는 매출액 기반 투자액이 아니라 전체 매출액의 1.3%를 유럽 또는 프랑스어 원작 애니메이션 개발 비용으로 직접 지출해야 한다 (SACD, 2024, Legifrance, 2024).

아울러, 프랑스에서는 플랫폼의 콘텐츠 권리 보유 기간에도 제한을 두어서 글로벌 플랫폼은 일정 기간(36~72개월)이 지나면 투자한 작품의 권리를 제작사에게 반환해야 한다. 이는 프랑스 애니메이션 스튜디오들이 글로벌 플랫폼의 단순 하청 기지로 전락하는 것을 방지하고, 장기적으로 IP 자산을 축적할 수 있도록 하기 위함이다.

프랑스 국립영화영상센터(Centre national du cinéma et de l'image animée, CNC)는 자동 세제 혜택으로, 프랑스 내에서 발생하는 세전 지출 비용의 30%까지를 환급해 주는 국제 제작 세액공제(Tax Rebate for International Productions, TRIP)를 통해 국제 공동제작을

---

5) 프랑스의 미디어 규제는 법률(Loi) → 시행령(Decret) → 개별 협약(Convention)의 3단 구조로 이루어져 있어서 상위법에서 콘텐츠 투자를 의무화하면 시행령은 이에 대한 가이드라인 또는 범위를 규정하고, 프랑스의 시청각 및 디지털 커뮤니케이션 규제 당국인 ARCOM과 개별 사업자는 이를 더욱 구체화한 구속력 있는 계약 즉, 협약을 체결한다. 협약을 위반하는 경우 ARCOM은 법률에 따라 경고, 프로그램 중단, 벌금 또는 주파수 사용권 박탈 등의 제재를 가할 수 있다.

추진하고 해외 투자 유치를 도모하고 있다. 특히 애니메이션에도 적용가능한 것으로, 프랑스 내에서 해당 콘텐츠의 실사 촬영을 하지 않더라도 시각효과(VFX) 및 애니메이션 작업에 200만 유로 이상을 지출하는 국제 제작 프로젝트에 대해서는 환급률을 40%까지 상향 조정하였다. 이는 프랑스로 해외 촬영팀을 유치하여 일자리를 창출하고 시각 효과 및 애니메이션 기술 산업을 육성하고자 하는 목적의 조치이다.

프랑스는 세액공제 외에도 선별적 제작 지원금 제도인 세계영화지원금(Aide aux cinémas du monde, ACM)을 운영하여 프랑스 제작사가 참여하는 애니메이션, 픽션, 다큐멘터리 및 장편 영화에 대해 촬영 전 또는 촬영 후에 제작 지원금을 제공하고 있다. ACM에 지원가능한 콘텐츠는 외국인 감독이 연출을 담당하고 비프랑스 언어로 촬영되어야 하되, 프랑스 측이 지분을 소유하고 있어야 한다. 촬영 전 지원금은 최대 30만 유로, 촬영 후 지원금의 경우 최대 7만 유로를 지원한다.

ACM을 받는 경우 프랑스 국내 제작물 지위가 부여되며, TRIP 대신 프랑스 자국 영화가 받는 자국 영화 세액공제(Crédit d'impôt cinéma, CIC)를 신청할 자격이 생기므로 ACM과 TRIP을 동시에 받을 수는 없다.<sup>6)</sup> CIC와 TRIP 모두 한 작품이 받을 수 있는 최대 세금 혜택은 3천만 유로(한화 약 440억 원)인데, 이 정도 금액을 환급받기 위해서는 프랑스 내에서 약 1억 유로(한화 약 1천 7백억 원)를 지출해야 하는 초대형 프로젝트다. 즉, 이러한 혜택은 제작비가 수천억 원에 달하는 할리우드 블록버스터급 프로젝트를 프랑스로 유치하기 위한 노력의 일환으로, 실제로 최근 일부 할리우드 대작 영화들은 이 혜택을 보고 프랑스 촬영을 결정한 것으로 알려지고 있다(Consulate General of France in Los Angeles, 2018; Screen Daily, 2017).

더 나아가 프랑스는 국가 투자 계획인 '프랑스 2030' 내에 영상 산업을 위해 '위대한 영상 공장(La Grande Fabrique de l'Image)' 프로젝트를 마련하고 총 3억 5천만 유로(한화 약 5천 2백억 원)를 투입하여 프랑스의 제작 인프라를 두 배로 확충하는 계획을 발표하였다(Ministere de la Culture, 2023). 이 프로젝트의 목표는 일단 정부 지원금을 마중물로 삼아, 민간 자본을 포함하여 총 20억 유로(약 3조원) 이상의 투자를 유발하는 것이다. 이 프로젝

---

6) 2025년 현재 프랑스 정부의 예산 삭감 기조로 TRIP 및 CIC의 세액공제율을 축소하자는 제안이 있었으나 아직 확정된 내용은 없음(Assemblée nationale, 2025).

트는 특히 글로벌 OTT 플랫폼의 성장으로 콘텐츠 제작 수요가 폭발적으로 늘어나고 있는 상황에서 프랑스 내 대형 스튜디오와 전문 인력이 부족하여 다른 국가에 기회를 빼앗기고 있다는 위기감에서 비롯된 것이다. 이를 반영하여 ‘위대한 영상 공장’ 프로젝트는 Xilam Animation, Superprod, Fortiche Production 등 민간 기업들의 스튜디오 확장 및 현대화를 지원하고 VFX, 애니메이션, 포스트 프로덕션 기술 기업을 육성하는 한편, Les Gobelins 등 세계적인 애니메이션 학교들과 연계하여 현장 맞춤형 인재 양성을 지원하는 내용을 담고 있다.

한편, 프랑스는 기후 변화 대응을 국가 핵심 전략으로 설정하고 2021년 11월에는 ‘디지털 환경 발자국 저감법(Loi REEN, Reduction de l’Empreinte Environnementale du Numerique)’을 제정하여 디지털 기기 사용, 데이터 센터, 디지털 콘텐츠 서비스 산업의 환경 발자국(Environmental Footprint) 감축을 추진해 왔다. 특히 동법 제13조는 스트리밍 서비스, 방송사, OTT 및 주문형 비디오, 온라인 콘텐츠 플랫폼을 적용 대상으로 명시하고 있다.

CNC는 이러한 국가적 기조를 보다 구체화하여 제작 현장에서의 탄소 감축 정책을 도입하여 2024년 1월부터 실사 영화 및 시청각 작품에 대해 CNC 지원금 신청 시 사전·사후 탄소 보고서 제출 의무를 부과하고 있다. 애니메이션 및 비디오 게임에 대해서도 2025년 3월 1일부터 해당 의무가 확대 적용되었으며, 결과적으로 CNC 제작 지원금은 탄소 발자국 보고서를 제출하지 않으면 지원금을 수령할 수 없는 ‘친환경 조건부(Eco-conditionalty)’ 재정 지원 형태로 전환되었다.

프랑스의 사례는 과거에는 방송 및 영상 콘텐츠 산업 지원 방식이 개별 작품의 제작비 보조에 집중하던 것과 달리, 최근의 지원 정책은 산업 기반 자체를 현대화하고 확장하는데 초점을 맞추고 있음을 보여준다. 또한 이러한 산업 고도화의 핵심 요건 중 하나로 환경적 책무가 포함되고 있다는 점도 주목할 만하다. 이는 유럽 시장 진출을 염두에 두고 있는 미디어 및 콘텐츠 제작사들이 콘텐츠의 질적 경쟁력뿐만 아니라, 환경 성과 공개 의무와 같은 새로운 비관세 장벽과 규제 환경에 대해서도 대비해야 함을 시사한다.

#### 나. 영국

영국은 2020년 12월 31일 EU를 탈퇴한 이후(브렉시트) 유럽연합 집행위원회가 주관하는 문화 및 시청각 분야 지원 프로그램인 Creative Europe에서 배제되었으며, 이에 대응하기

위하여 독자적으로 세제 혜택을 강화하고 글로벌 펀드를 조성하여 애니메이션을 포함한 시청각 분야 경쟁력을 유지하기 위해 노력 중이다.

특히 2024년 1월부터 도입된 ‘시청각 제작비 세액공제(Audio-Visual Expenditure Credit, AVEC)’는 기존의 세제 혜택을 개편한 것으로, 애니메이션 영화 및 애니메이션 TV 프로그램에 대해서 기본 공제율을 39%로 설정하였다. 그 결과 법인세율 적용 후 환급되는 순수 현금 혜택이 약 29.25%로 늘어났으며, 기존의 애니메이션 세액공제(Animation Tax Relief)에서 제공하던 25%보다 환급금이 높아지게 되었다(Wiggin LLP, 2024). 다만, 이 AVEC는 BFI(British Film Institute)로부터 영국 문화 적격성(culturally British) 인증을 받아야 하고, 영국 제작사가 제작에 참여하고, 전체 핵심 제작비의 최소 10% 이상을 영국 내에서 지출하는 프로젝트로 지원 자격을 제한한다. AVEC의 공제율 상향 조정과 함께, 2025년 4월부터는 시각효과(VFX)에 적용되던 총제작비의 80% 상한선을 폐지하여 만약 제작비의 100%를 영국 내 VFX 애니메이션 작업에 지출하면 그 전체 금액에 대해 세액공제를 받을 수 있게 허용함으로써 고예산 프로젝트 유인책을 마련하였다.

보다 직접적으로 Creative Europe 펀드의 공백을 메우기 위해 설립된 영국 글로벌 스크린 펀드(UK Global Screen Fund)는 2029년까지 1,800만 파운드(한화 약 310억 원)까지 예산을 증액하고 국제 공동제작(International Co-production), 국제 배급(International Distribution), 그리고 비즈니스 개발(Business Development)을 포괄적으로 지원할 계획이다. 이는 영국 정부 역시 콘텐츠 자체에 대한 지원 수준을 넘어 콘텐츠 산업의 비즈니스 역량 자체를 제고하는 데에도 노력하고 있음을 명확히 보여준다(British Film Institute, 2025).

영국은 EU 탈퇴 협약에서 AVMSD 지침을 준수하기로 하였으며, EU 탈퇴 후에도 1993년에 발효된 유럽 평의회(Council of Europe)의 ‘국경 없는 TV 협약(European Convention on Transfrontier Television, ECTTT)’ 당사국 지위를 유지하고 있기 때문에 영국 제작물은 여전히 유럽 제작물(European Works)로 분류되고 있다. AVMSD의 일부 의무는 영국 국내 규제에 구체적으로 반영되고 있어서, 영국의 규제기관 Ofcom은 주문형 프로그램 서비스(ODPS)에 대해 매년 전체 프로그램의 30% 이상을 유럽 제작물로 구성하고 이러한 콘텐츠의 가시성(prominence)을 보장하도록 규정하고 있다(Ofcom, 2022).

영국에서 방송 편성규제는 제작 출처에 따른 ‘오리지널 제작물’과 ‘독립제작사 제작물’ 쿼터 형태로 존재하며, 이들은 실시간 방송(TV)에 대한 편성규제이다. 여기서 ‘오리지널

제작물’이란, 채널 자체 제작 여부를 불문하고 해당 채널 방영을 목적으로 기획된 신규 콘텐츠를 의미한다. 독립제작사 제작물 쿼터는 오리지널 제작물 쿼터와 별개로 채널 전체 방영 시간의 25% 이상을 독립제작사 제작물로 구성해야 한다는 규정이다(Ofcom, 2022).

장르별 의무는 뉴스나 시사(Current Affairs)처럼 시장 논리 하에서는 소외될 수 있는 공적 가치가 높은 장르에 대해서만 연간 최소 편성 시간 규제 형태를 취하고 있으며, 이때는 피크타임에 몇 시간 이상이라는 조건이 부과되어 시청률이 높은 시간에 뉴스나 시사 프로그램을 반드시 편성하도록 하고 있다(Ofcom, 2004).

애니메이션이 포함될 수 있는 어린이 프로그램의 경우, 과거에는 호주나 프랑스처럼 매주 몇 시간 이상의 편성을 요구하는 엄격한 쿼터제가 있었으나, 미디어 환경 변화에 맞춰 점차 규제가 완화되어 현재는 어린이(15세 이하) 또는 18세 미만 시청자(청소년) 보호를 위한 규정 및 어린이 시청 보호 시간대<sup>7)</sup>를 제외하고 구체적인 비율 규제 대신 질적 평가 중심으로 바뀌고 있다. 이에 따라 광고가 허용되는 공영방송채널(ITV, Channel 4, Channel 5)에는 방영 시간 쿼터가 부과되지 않는 대신, Ofcom이 고품질 신규 창작 어린이 프로그램이 적절한 분량과 범위로 제공되고 있는지를 정기적으로 평가한다(Ofcom, 2019).

2024년 5월에 영국 하원을 통한 ‘2024년 미디어법(Media Act 2024)’은 온라인 스트리밍까지 포함하여 방송 쿼터를 적용하고 있으며, 과거에 방영 시간 비율(%)을 기준으로 하던 쿼터제를 총 방영 시간(hours)과 제작비 지출(spend) 기준으로 변경하여 온라인 서비스까지 확장할 수 있게 되었다(Ofcom, 2024; UK Government, 2024).

가령, 전체 프로그램의 25%를 독립제작사로부터 수급해야 하는 공영방송사(PSB)는 변경된 기준에 따라 TV뿐만 아니라 자체 스트리밍 서비스(iPlayer, ITVX 등)에 올리는 콘텐츠도 실적으로 인정받을 수 있게 되었으며, 방송사가 직접 기획·제작한 오리지널 콘텐츠 역시 온라인 VOD 서비스에서의 제공 분량을 인정받게 된다. 어린이 프로그램 역시 방송사가 TV 채널이 아닌 자사의 온라인 플랫폼에 어린이 프로그램을 공개해도 공적 의무를 이

---

7) 영국에서는 분수령(Watershed)이라는 용어를 사용하여 오후 9시 이후부터 성인용 콘텐츠 방영을 허용하고 있다. 오전 5시 30분부터는 어린이가 시청하기에 부적절한 선정적·폭력적 콘텐츠의 방영이 금지되므로, 영국의 ‘어린이 시청 보호 시간대(또는 가족 시청 시간대)’는 오전 5시 30분~오후 9시 사이 구간이다. 한편, 프리미엄 영화 구독 서비스의 경우는 분수령이 한 시간 앞당겨진 오후 8시 기준이다(Ofcom, 2023).

행한 것으로 인정한다. 이러한 규제 변화는 방송사가 억지로 시청률이 낮은 새벽 시간대에 TV 채널에 어린이 프로그램을 편성하는 것을 막고 어린이들이 실제로 시청하는 온라인 플랫폼에 대한 투자를 유도하기 위한 목적이다(Ofcom, 2024).

한편, 2024년 미디어법은 거대 글로벌 OTT를 Ofcom의 규제 대상으로 규정하고 있지만, 다른 EU 국가들과 달리 OTT 매출액 일부의 채투자 의무를 적용하지 않는다.<sup>8)</sup> 그 대신, 주문형 비디오 코드(Video-on-Demand Code)를 통해 유해 콘텐츠 방지, 공정성 준수, 연령 제한 설정 등 기존 방송사 수준의 엄격한 콘텐츠 규제를 적용하기로 하였다. 이는 실시간 방송 서비스와 주문형 프로그램 서비스 간 규제 형평성을 강화하려는 조치로 볼 수 있다(김남두, 2024).

#### 다. 캐나다

캐나다는 전통적으로 미국 애니메이션의 하청 기지 역할을 해왔으나, 최근에는 자국 제작사나 방송사의 IP 소유 및 IP 개발 지원을 강화하고 있다. 또한, 캐나다 미디어 펀드(Canada Media Fund, CMF)를 현대화하면서 ‘플랫폼 중립적(platform-agnostic)’ 접근을 채택하여 디지털 온라인 플랫폼에서 선공개되는 애니메이션 프로젝트도 지원 대상에 포함하고 있다(CMF, 2024).

캐나다 방송통신위원회(Canadian Radio-television and Telecommunications Commission, CRTC)는 캐나다 콘텐츠(Canadian Content, CanCon) 인증 제도를 통해 캐나다 콘텐츠 편성을 의무화하고 있는데, 이 제도는 우리나라의 국내 제작 인정기준과 유사하게 창작 핵심 인력들의 국적과 저작권 소유 여부를 점수화하여 관리하는 포인트 시스템이다. 캐나다의 온라인 스트리밍법 도입과 맞물려 캐나다 콘텐츠 인증 제도도 최근 개편되었는데, 새로운 규정은 기존에 10점 만점에 6점 이상을 얻어야 하는 시스템을 전체 가용 포인트의 60% 또는 80%를 획득하는 방식으로 변경시켰다(Fasken, 2025). 과거에는 감독, 작가, 주연 배우 등 주요 인력만 캐나다인이면 캐나다 콘텐츠 인증이 가능하였으나, 외국 자본이 투자하고 저작권을 가져가더라도 인력만 캐나다인이면 캐나다 콘텐츠로 인정받아 세제 혜택을 받는 경우가 늘어나면서 이제는 캐나다 제작사나 방송사가 반드시 저작권의 최소 20%를 소유

---

8) 다만, AVMSD에 따른 유럽 제작물 30% 이상 편성 의무는 유효하다.

해야 세제 혜택을 받을 수 있도록 규정을 바꾸었다. 또한 저작권 소유 비율의 정도를 포인트 제도에 연동하여 가령, 캐나다측이 소유하는 저작권 비율이 50% 이상이며 포인트 기준 60%를 달성해야 캐나다 콘텐츠 인증이 부여되며, 저작권 비율이 상대적으로 낮은 20%~50%인 경우에는 포인트 기준을 80% 이상 달성해야 비로소 캐나다 콘텐츠 인증을 받을 수 있다(CRTC, 2025). 이러한 규제 변화는 캐나다 인력을 고용하고 캐나다에서 콘텐츠를 제작하여 외형적으로는 캐나다 작품이지만 실제 저작권 수익은 글로벌 OTT나 해외 대형 제작사들이 독점하는 사례를 방지하기 위함이다.

편성 의무를 살펴보면 캐나다 방송사들은 라이선스 조건에 따라 캐나다 콘텐츠 의무 편성 비율을 달리한다. 일반 방송사는 일일 방송 시간의 55% 및 오후 6시~12시 저녁 시간대의 50%를 캐나다 콘텐츠로 편성해야 한다. 카툰 네트워크 캐나다(Cartoon Network Canada)의 전신으로 캐나다의 대표적인 애니메이션 전문 채널이던 텔레툰(Teletoon)은 라이선스 조건에 따라 전체 프로그램의 90%를 애니메이션으로 편성해야 했으며, 이 중 60%는 반드시 캐나다 애니메이션이어야 했다<sup>9)</sup>. 카툰 네트워크 캐나다(Cartoon Network Canada)의 경우 편성 시간의 약 35%~55%를 캐나다 콘텐츠로 편성해야 한다(CRTC, 2025).

캐나다는 연방 정부 차원에서 캐나다 전역에서 제작하는 해외 제작사의 프로젝트에 대하여 16%의 제작 서비스 세액공제(Production Services Tax Credit, PSTC)를 운영하고 있는데, 특히 브리티시컬럼비아(BC) 주(Provincial)에서는 이보다 높은 28%의 PSTC를 적용하고 있다. PSTC는 전체 지출액을 기준으로 하는 것이 아닌 적격 인건비(Qualified Labor Expenditure)를 기준으로 하는 환급형 세액공제로, 캐나다 제작사가 IP를 갖지 않고 해외 제작사의 프로젝트 제작 과정에 참여할 때[제작 서비스만 제공] 캐나다 내에서 고용한 캐나다인 스태프나 애니메이터에게 지출하는 적격 인건비의 일정 비율을 세액공제액으로 환급하는 것이다. 만약 제작사가 수익이 없어서 납부할 법인세가 없다면, 정부가 계산된 공제액만큼을 현금으로 환급(refund) 해준다. 이 때문에 제작사들은 나중에 환급받을 금액을 담보로 은행에서 미리 제작비를 대출받을 수도 있다.

---

9) 텔레툰의 운영사인 Corus Entertainment는 2023년 텔레툰 TV 채널 브랜드를 폐지하고 카툰 네트워크 캐나다로 전환했으며, 텔레툰은 TV 채널이 아닌 'Teletoon+'라는 스트리밍 서비스 브랜드로 남아 있음(Corus Entertainment, 2023)

캐나다 BC주 밴쿠버의 디지털 애니메이션·시각효과·후반작업(Digital Animation, Visual Effects and Post-Production, DAVE) 세액공제는 애니메이션에 특화된 세금 공제 중 하나로, BC주 내에서 발생하는 애니메이션이나 특수효과(VFX) 인건비에 대해 추가로 16%를 공제한다. 이는 실사 영화를 찍더라도 만약 그 안에 디지털 캐릭터나 애니메이션 효과가 포함되면 그 비용에 대해 추가 혜택을 준다는 의미이다(Creative BC, 2024). 최근 할리우드 작품들을 캐나다에서 많이 촬영 또는 제작하는 이유는 이러한 혜택들이 중복적용(stackings)되기 때문이다. 이에 따라 BC주에서 해외 제작사가 애니메이션 프로젝트를 진행한다면, 애니메이터나 VFX 비용 중 적격 인건비의 최대 60% 가량을 돌려받을 수 있다.

한편, 캐나다 국내 제작 또는 국가 간 공식 조약에 근거한 국제 공동제작(Treaty Co-production)<sup>10)</sup>의 경우에는 캐나다 필름·영상 제작 세액공제(Canadian Film or Video Production Tax Credit, CPTC)가 적용되는데, 이때는 PSTC보다 더 높은 비율의 혜택이 주어진다. 이 CPTC를 받기 위해서는 반드시 캐나다 제작사가 참여해서 IP 일부를 캐나다 측이 소유해야 하며, 우리나라의 국내 제작 인정 기준처럼 캐나다 콘텐츠 인증 기준을 통과해서 캐나다 콘텐츠 지위를 인정받아야 한다.

연방 차원의 CPTC는 적격 인건비의 25%를 세액공제 방식으로 지원해주는데, BC주와 퀘벡주에서는 주정부 차원의 세액공제도 존재한다. BC주의 경우 FIBC(Film Incentive BC)에서 이를 담당하고 있는데, 2025년부터 기본 공제율을 35%에서 40%로 인상하였다. 또한 지역 활성화를 위하여 BC주 밴쿠버의 외곽 지역에서 촬영하는 경우 6~12.5%의 추가 보너스가 있으며, BC주 작가에 대한 각본료 기준 35%의 보너스도 존재한다. 다만 인건비는 총 제작비의 60%까지만 인정한다는 제약이 있다.

이상을 구체적 사례에 적용해 보면, 2025년에 밴쿠버 외곽에서 국가 간 공식 조약에 따른 공동제작 애니메이션을 제작할 때 BC주의 세액공제 40%에 외곽지역 보너스 12.5%, 그리고 DAVE 16%까지를 포함하여 적격 인건비의 최대 68.5%까지 세액공제가 가능하다. 여기에 연방 차원의 CPTC까지 더해질 수 있는데, 이때 연방 혜택은 주정부에서 받은 혜택을 제외한 나머지 금액을 기준으로 산정되므로 25%보다 낮은 비율이 적용되며, 결과적으로

---

10) 조약에 근거한 국제 공동제작(Treaty Co-production)의 경우 대체로 협정문에서 명시하는 조건을 만족시키는 경우 각 당사국의 국내 제작으로 인정한다는 조항이 포함된다.

최대 약 76.4%의 공제율이 적용된다(Canadian Audio-Visual Certification Office (CAVCO), 2020; Creative BC, 2025; Government of British Columbia, 2025).

캐나다에는 이러한 세금 혜택 외에도 민간 기업과 정부가 공동협력하여 운영하는 어린이·청소년 대상 TV 프로그램과 애니메이션, 디지털·인터랙티브 콘텐츠 제작지원 기금도 존재한다. 민간 기업 Shaw Communications의 명칭을 딴 Shaw Rocket Fund(SRF)가 그 사례로, 이 펀드는 민간 재원으로 마련되었지만 캐나다 방송통신위원회(CRTC)의 규제하에 운영되는 공적 성격이 강한 펀드이다. SRF는 상업성보다 캐나다의 문화적 다양성, 지역·언어적 특성, 어린이에 대한 공공적·교육적 가치 함양을 목표로 하여 시장 실패의 가능성이 높은 어린이용 애니메이션이나 어린이 전용 프로그램에 지분 투자를 하거나 제작비를 지원한다(Shaw Rocket Fund, 2024).

#### 라. 일본

일본은 한국과 마찬가지로 직접 지원을 통한 수출 확대 정책을 전략적으로 도모하여 왔으나, 일본 경제산업성(METI)은 2025년 10월에 주최한 제8차 엔터테인먼트 및 창조산업 정책 세미나(第8回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会)에서 애니메이션, 만화, 비디오 게임 산업의 글로벌 시장 확대 및 창작 자유 보호를 위한 새로운 정책 지침을 제안했다(Baculi, 2025; METI, 2025).

구체적으로 이 정책세미나에서는 2013-2024년에 시행된 정부 정책의 성과를 검토하고 대중의 피드백을 반영하여 '5대 핵심 원칙'을 수립하고 이를 기반으로 2033년까지 애니메이션, 비디오 게임 콘텐츠 수출액을 20조 엔(약 180조 원)으로 확대하겠다고 발표하였다. 또한, 네트워크 효과가 지배적이고 승자가 독식하는 최근의 미디어 환경에서 일본은 정부 차원의 막대한 지원을 제공하는 다른 국가들과 경쟁해야 한다는 점을 강조하며, 특히 향후 3년 동안 대규모의 장기적이고 전략적인 지원책을 시행할 예정임을 설명하고 있다. 이와 관련하여 경제산업성은 보조금 지급은 물론, 유통망과 사업에 대한 데이터를 수집하고 모니터링하여 성공 가능성이 높은 사업을 선정하고 피드백을 제공하는 시스템을 구축할 계획임을 밝히고 있다. 일본 경제산업성이 정책 수립 과정에서 국민 의견을 수렴하여 마련한 5대 핵심 원칙은 <표 2-6>에 제시되어 있다(METI, 2025).

<표 2-6> 일본 경제산업성의 엔터테인먼트 지원 정책 5원칙

원칙	내용
1. 대규모·장기·전략적으로 지원한다 (大規模・長期・戦略的に支援する)	- 이해관계자들과의 논의를 통해 중점 지원 영역을 가시화하고, 상황에 따라 기동적으로 수정하면서 대규모·장기적 지원을 시험적으로 도입하여 사업성 및 예측 가능성을 높이고 민간 투자를 촉진한다.
2. 일본에서 만들고, 세계에 전파하려는 노력을 지원한다. (日本で創り、世界に届ける取組を支援する)	- IP, 인재, 디지털에 대한 국내 투자와 국제 유통망 구축펀드 조성 등을 위한 해외 투자를 지원한다.
3. 작품의 내용에 대해 간섭하지 않는다 (作品の中身に口を出さない)	- 정부는 창작물의 표현의 자유를 보장하고 내용 결정에 일체 개입하지 않음을 보장한다.
4. 곧바로 전달한다(真っすぐ届ける)	- 중간 단계 없이 창작과 보급에 직접적으로 지원이 이루어지도록 한다.
5. 도전하는 자를 우선한다 (挑戦者を優先する)	- 혁신적이고 고위험·고수익 창작 프로젝트를 우선 지원하며, 실패를 용인하고 세계 시장에 도전하는 새로운 기획에 가산점을 부여한다.

일본 특유의 애니메이션 ‘제작위원회’ 시스템은 여러 이해관계자가 참여하므로 리스크 분산에 효과적인 것으로 알려져 왔다. 그러나 이렇게 여러 이해관계자가 관여된 결과, 오히려 제작사의 비중이 상대적으로 작아져서 제작사가 수익을 충분히 분배받지 못하고 인력 처우 개선에 도움이 되지 못한다는 비판이 있었다. 이에 일본 정부는 중개자를 거치지 않고 제작사에 대해 직접 자금을 지원하고 디지털 전환 및 해외 마케팅을 직접 보조하는 방식으로 정책을 전환하고 있으며 그러한 내용이 이 5대 원칙에도 반영되고 있다(Automation, 2025).

#### 마. 중국

중국은 2000년 초부터 애니메이션 5개년 발전 계획을 거듭 추진하면서 애니메이션 강국으로 성장하여 현재 세계 시장 점유율 3위를 기록하고 있으나, 가장 엄격한 쿼터제와 검열 시스템을 유지하고 있다. 최근에는 자국 애니메이션의 경쟁력이 어느 정도 확보되었다는

판단하에 중국 정부는 2006년에 도입된 외국산 애니메이션의 황금시간대(프라임타임대, 17:00-21:00) 방영 금지 조치를 다소 완화하였다(AWN China, 2025).

광전총국은 일본과 한국 IP외에도 우수한 외국 작품들의 각색을 장려하며, 위성 TV의 황금 시간대에 고품질 해외 애니메이션, 다큐멘터리, 드라마의 방영을 장려한다고 명시하였다. 아울러, 단일 방송사가 수입할 수 있는 외국산 프로그램 쿼터 제한을 없앤다고 하였다(AWN China, 2025). 다만 이때 쿼터 제한을 없앴다는 것이 외국산 프로그램의 방송 편성 제한을 없앤다는 의미가 아니라, 단일 방송 사업자가 수입하여 ‘방영 허가 심사 신청서를 제출할 수 있는’ 외국산 프로그램의 숫자에 제한을 없앴다는 뜻이다. 따라서 그동안 금지되었던 프라임 타임대 외국산 프로그램의 방영을 장려한다고는 하였지만 구체적으로 얼마나 허용할지에 대해서는 명확하지 않다. 아울러, 황금 시간대 외의 시간에 방영하려고 해도 모든 외국산 애니메이션은 여전히 NRTA의 사전 검열과 허가를 받아야 한다.

한편, 중국은 2025년 9월부터 생성형 AI로 제작된 모든 콘텐츠에 대한 라벨링을 의무화하는 법안을 시행하였다(Yicai Global, 2025). 이는 만약 애니메이션에 AI를 활용한 배경 미술이나 동화 작업이 포함되는 경우 이를 모두 명시적으로 표기해야 한다는 의미이며, AI 기술이 점점 더 많이 사용되고 있는 애니메이션 분야에서 중국 진출 시 새로운 규제 비용으로 작용할 수도 있다.

해외 주요 국가의 애니메이션 지원정책 사례는 몇 가지 시사점을 제시한다. 우선, 전 세계적으로 애니메이션 지원 정책이 단순 보조금의 단계를 넘어 산업 구조 개혁의 시대로 진입하고 있음을 보여준다.

이는 앞서 제기된 한국 애니메이션 산업의 구조적 문제 즉, 하청 제작 중심, 극장용 실패, 투자 리스크를 해소하기 위해서도 단순 지원금 이상의 것이 필요하다는 점을 의미한다. 특히, 영국과 프랑스는 세액공제가 산업의 양적 성장을 가져올 수는 있으나 질적 성장을 보장하지 않으므로 단순한 제작비 지원의 수준을 넘어 해외 공동제작 시 IP 지분 확보를 조건으로 하여 지원하거나, 배급 및 비즈니스 개발, 기획 및 인력 채용을 지원하는 등의 전방위적 대책을 마련한 사례를 보여준다. 이웃 국가인 일본 역시 이제는 지원금 외에 유통망 및 사업 전략 등에 대해서도 관심을 가져야 한다는 것을 5대 원칙에 담고 있다.

다음으로 해외 사례들, 특히 유럽 국가들은 글로벌 OTT가 자국 콘텐츠 생태계에 기여하도록 하는 규정을 마련하고 있는데 이를 우리나라에 직접 도입하기는 어려운 실정이다.

우리나라는 국제 통상 협정에서 시청각 서비스 분야의 예외를 인정받지 않았고, 한미 FTA에서는 OTT 서비스가 포함되는 부가통신사업 시장을 개방한 상태이기 때문에 유럽 국가들과 비슷한 수준의 규제를 그대로 도입하는 경우 통상 문제가 발생할 수 있다. 따라서 OTT에 관련된 규정을 마련할 때 국내 사업자들에게 직접적으로 혜택이 부여되는 산업 진흥의 논리보다는 시장 실패로 소외될 수 있는 어린이 또는 애니메이션 장르에 대한 접근권 확대 등 통상 규범 위반의 소지가 적은 논리를 기반으로 해야 한다.

마지막으로 프랑스의 탄소 발자국 평가 의무화와 중국의 AI 라벨링 규제는 향후 수출 장벽으로 작용할 수 있으므로 정부 차원에서 이러한 신규 규제에 대응할 수 있는 방안을 선제적으로 마련할 필요가 있다.

## 제 4 절 규제 정비와 국제 통상 규범

### 1. 국제 통상 규범과 방송·시청각 서비스 규제<sup>11)</sup>

국제 통상 규범은 전통적으로 재화(goods)의 국경 간 이동을 규율하는 데 초점을 맞추어 발전해 왔으나, 서비스 산업의 비중이 확대되면서 방송·시청각 서비스 또한 국제 통상 규범의 규율 대상에 포함되었다. 특히 방송 및 시청각 서비스는 문화적·사회적 영향력이 크다는 점에서 일반 서비스와는 구별되는 규제 논리가 형성되어 왔으며, 이러한 특수성은 국제 통상규범과 국내 방송 규제 간의 지속적인 긴장 관계를 초래해 왔다.

방송·시청각 서비스는 단순한 상업적 서비스가 아니라 문화 정체성의 형성, 여론 형성, 언어와 가치의 전달이라는 공공적 기능을 수행한다는 점에서 각국은 자국 방송 시장에 대해 일정 수준의 규제 권한을 유지하려는 경향을 보여 왔다. 이에 따라 국내 방송 규제, 특히 편성 규제는 산업 보호 정책이자 문화 정책의 성격을 동시에 지니고 있으며, 이러한 이중적 성격은 국제 통상 규범과의 관계에서 구조적 갈등 요인으로 작용해 왔다.

국제 통상 규범의 기본 원칙은 차별 철폐와 시장 접근 보장이지만, 방송·시청각 서비스 분야에서는 이러한 원칙이 전면적으로 적용되지 않는 경우가 많았다. 이는 방송 콘텐츠가

---

11) 국제 통상 협정과 시청각 서비스 개방에 관해서는 주성희(2019)의 보고서를 참고하였다.

단순한 경제제가 아니라 문화제적 성격을 지닌다는 인식에 기초한다. 이러한 맥락에서 프랑스와 캐나다를 중심으로 ‘문화적 예외(cultural exception)’ 또는 ‘문화적 다양성 보호’ 논의가 국제 무대에서 지속적으로 제기되어 왔다.

다만 문화적 예외가 국제 통상 규범상 일반 원칙으로 명문화된 것은 아니며, 각국은 협정 체결 과정에서 개별적인 유보(reservation)나 예외 조항을 통해 방송·시청각 서비스에 대한 규제 권한을 확보해 왔다. 그 결과 국제 통상 규범은 방송 규제를 일률적으로 금지하기보다는, 협정문 구조와 약속 방식에 따라 각국의 규제 재량을 제한적으로 인정하는 방식으로 작동하고 있다. 그 결과 방송 및 시청각 서비스의 개방 정도가 국가별로 차이가 있어서 한 국가에서 허용되는 규제가 다른 국가에는 적용되지 않는 특수한 상황도 존재한다.

이와 같은 구조 속에서 특정 프로그램의 편성 비율을 규제하는 방송 편성규제는 기본적으로 수량 제한인 쿼터(Quota)의 성격을 띠며 특히 국내 제작 프로그램 의무 편성 비율은 국제 통상 규범과 충돌 가능성이 가장 높은 규제 영역 중 하나로 평가된다. 편성규제는 특정 국가 또는 특정 유형의 콘텐츠를 일정 비율 이상 편성하도록 요구하거나, 반대로 외국 콘텐츠의 편성 비중을 제한하는 방식으로 운영되기 때문에, 외국 서비스 공급자에 대한 차별 또는 시장 접근 제한으로 해석될 여지가 존재한다. 이러한 이유로 편성규제는 국제 통상 규범과의 정합성을 지속적으로 검토해야 하는 핵심 정책 영역으로 자리매김하고 있다.

## 2. WTO GATS 체제와 시청각 서비스에 대한 규율 방식

WTO 체제에서 서비스 무역을 규율하는 핵심 협정은 GATS(General Agreement on Trade in Services)이다. GATS는 점진적인 서비스 시장 자유화를 목표로 하면서, 차별 철폐를 핵심 원칙으로 설정하고 있다. GATS의 기본 원칙은 최혜국대우(MFN), 내국민대우(NT), 시장접근(Market Access) 원칙으로 요약된다.

최혜국대우(Most Favoured Nation, MFN) 원칙은 특정 국가에 부여한 혜택을 모든 회원국에 동일하게 부여하도록 요구하는 원칙이며, 내국민대우(National Treatment, NT) 원칙은 외국 서비스 공급자에게 국내 서비스 공급자와 동등한 대우를 제공하도록 하는 원칙이다. 시장 접근(Market Access, MA) 원칙은 수량 제한, 독점, 경제적 수요 심사 등 특정 형태의 시장 진입 제한을 금지하는 규범이다. 이러한 원칙들은 원칙적으로 서비스 시장 전반에 적

용되지만, 실제 적용 범위는 각국이 제출한 서비스 양허표(schedule of commitments)에 의해 결정된다.

GATS의 중요한 특징은 포지티브 리스트 방식(positive listing)을 채택하고 있다는 점이다. 즉, 각 회원국은 개방을 약속한 서비스 분야와 그 범위만을 명시하며, 명시되지 않은 분야는 개방 의무를 부담하지 않는다. 이로 인해 시청각 서비스는 다수 국가에서 GATS 양허 대상에서 제외되거나, 매우 제한적으로만 개방되어 왔다.

한국 역시 WTO 가입 당시 시청각 서비스, 특히 방송 서비스 분야에 대해서는 시장 개방을 최소화하였다. 이에 따라 GATS 체제 하에서는 국내 방송 편성규제가 국제 통상 규범에 의해 직접적으로 제약받는 범위가 제한적이었다. 즉, GATS 체제만을 기준으로 할 경우, 한국은 방송 및 애니메이션 편성규제에 대해 비교적 넓은 정책 재량을 유지할 수 있었다.

그러나 GATS 체제에서도 완전한 규제 자율성이 보장되는 것은 아니다. 한국이 양허한 일부 서비스 분야에 대해서는 내국민대우 및 시장접근 의무가 적용되며, 규제의 투명성(transparency) 확보 또한 요구된다. 특히 규제의 신설 또는 강화가 외국 사업자에게 불리한 효과를 초래하는 경우, 통상 분쟁의 소지가 발생할 가능성을 배제할 수 없다.

다만 전반적으로 볼 때 GATS 체제는 방송·시청각 서비스에 대해 비교적 신중한 접근을 취하고 있으며, 각국의 문화 정책 및 방송 규제를 일정 수준 존중하는 구조를 유지해 왔다. 상품 분야의 이러한 특성은 이후 FTA 체제에서 나타나는 보다 강한 규제 제약과 대비되는 지점으로 평가된다.

<표 2-7> WTO GATS 주요 원칙과 방송·편성규제의 관계

구분	주요 내용	방송·편성규제와의 관계
최혜국대우(MFN)	특정 국가에 부여한 혜택의 비차별 적용	방송 분야에서는 대부분 양허 제외로 직접 적용 제한
내국민대우(NT)	외국·국내 사업자 동등 대우	양허된 서비스에 한해 적용 가능
시장접근(MA)	수량·독점·쿼터 제한 금지	방송·시청각 서비스는 대체로 적용 제외
규제 투명성	규제의 명확성·공개성 요구	편성규제 설계 시 절차적 정합성 중요

### 3. FTA 체제에서의 방송시장 개방과 편성규제의 제약

자유무역협정(FTA)은 WTO GATS 체제보다 한층 강화된 서비스 시장 개방 규율을 특징으로 한다. 특히 다수의 FTA는 네거티브 리스트 방식(negative listing)을 채택하고 있어, 협정문에 명시적으로 유보하지 않은 분야에 대해서는 원칙적으로 전면 개방 의무가 적용된다. 이러한 구조는 방송·시청각 서비스와 같이 공공성과 문화적 특수성이 강한 분야에 대해 국가의 규제 재량권을 실질적으로 축소하는 효과를 가져온다.

네거티브 리스트 방식에서는 각국이 규제 유지 또는 신설의 가능성을 사전에 충분히 예측하여 유보 목록에 반영하지 못할 경우, 향후 규제 정책의 선택지가 크게 제한된다. 특히 편성규제와 같이 정책 환경 변화에 따라 조정이 빈번하게 이루어질 수 있는 영역에서는, 유보 범위 설정의 적절성이 중장기적으로 매우 중요한 의미를 갖는다.

FTA 체제에서 또 하나의 핵심 요소는 현재유보(Current Reservation)와 미래유보(Future Reservation 또는 Forward Reservation)의 구분이다. 현재유보는 협정 체결 당시 존재하던 규제를 유지할 수 있도록 허용하는 장치인 반면, 미래유보는 향후 새로운 규제의 도입 또는 규제 강화 가능성까지 포괄적으로 확보하기 위한 장치이다. 미래유보를 설정하지 않은 분야에서는 규제의 신설이나 강화가 통상협정 위반으로 해석될 가능성이 존재한다.

또한 다수의 FTA에는 역진 방지(Ratchet) 조항이 포함되어 있다. 역진 방지 조항은 일단 완화된 규제를 다시 강화하지 못하도록 하는 규범으로, 규제 완화가 사실상 비가역적이라는 점에서 정책 자율성을 더욱 제한하는 요인으로 작용한다. 방송 및 편성규제 분야에서 역진 방지 조항은 규제 완화 이후 산업 환경 변화에 대응하기 어렵게 만드는 구조적 제약으로 평가된다.

이와 같은 FTA 규범 구조는 방송 서비스의 시장 개방을 제도적으로 고착화하는 효과를 지니며, 국내 콘텐츠 산업 보호를 목적으로 하는 편성규제 정책의 조정 가능성을 실질적으로 제한한다. 특히 외국 콘텐츠의 편성 비율과 관련된 규제는 시장 접근 제한 또는 내국 민대우 위반으로 문제 제기될 소지가 크기 때문에, FTA 체제 하에서는 더욱 신중한 정책 설계가 요구된다.

<표 2-8> WTO GATS와 FTA 체제의 방송 규율 방식 비교

구분	WTO GATS	FTA 체제
규율 방식	포지티브 리스트	네거티브 리스트
개방 범위	양허 분야에 한정	유보 분야를 제외한 전면 개방
방송·시청각 서비스	다수 국가에서 예외 또는 제한적 양허	유보 미설정 시 전면 개방 가능성
규제 자율성	상대적으로 높음	상대적으로 낮음
규제 재강화	양허 한도 내에서 규제 재강화 가능	역진 방지 조항으로 규제 재강화 제한

결과적으로 FTA 체제는 방송·시청각 서비스에 대해 WTO GATS 체제보다 훨씬 강한 구속력을 행사하며, 편성규제는 이러한 통상 규범과 가장 직접적으로 충돌할 가능성이 높은 규제 영역으로 부상하게 되었다. 이는 국내 애니메이션 편성 정책을 검토함에 있어 FTA 규범에 대한 체계적인 검토가 필수적임을 의미한다.

#### 4. 한미 FTA 하에서 국내 애니메이션 편성규제의 통상적 쟁점

한미 FTA는 한국이 체결한 FTA 중에서도 방송·시청각 서비스 분야에서 가장 높은 수준의 시장 개방 의무를 포함한 협정으로 평가된다. 한미 FTA는 네거티브 리스트 방식을 채택하고 있으며, 방송 서비스 전반에 대해 제한적인 유보만을 설정하였다. 아울러 미래유보에 대해서도 미래유보 행사의 조건이 더해져 규제 재량권을 충분히 활용하기 어려운 상황이다. 이로 인해 국내 방송 규제 정책은 한미 FTA 규범과의 정합성 검토가 필수적인 과제가 되었다.

국내 애니메이션 편성규제는 국내 제작 애니메이션의 일정 비율 편성을 의무화하거나, 신규 편성 물량을 제도적으로 확보하는 방식으로 운영되고 있다. 이러한 규제는 국내 제작 기반 유지와 산업 생태계 보호라는 정책적 목적을 지니고 있으나, 통상 규범의 관점에서는 외국 콘텐츠에 대한 간접적인 차별로 해석될 여지가 존재한다.

특히 신규 편성 총량제는 국내 제작 애니메이션의 최소한의 창작·편성 물량을 보장하는 장치로 기능해 왔다. 그러나 이 제도는 외국 애니메이션 또는 외국 제작 콘텐츠의 편성 가

능성을 상대적으로 제한하는 효과를 가져올 수 있으며, 이에 따라 시장 접근 제한 또는 내국민대우 위반 여부가 쟁점으로 제기될 수 있다.

이를 고려하여 한미 FTA 상에서 현재유보 조항을 통해 방송 편성규제를 일정 부분 보호하고 있으나, 규제의 강화나 새로운 형태의 편성 의무 도입은 통상 분쟁 가능성을 수반한다. 특히 디지털 환경 변화에 대응하여 편성규제를 확대 적용하거나, OTT와의 규제 형평성을 이유로 새로운 규제를 도입할 경우, 이는 미래유보 범위를 벗어나는 조치로 해석될 소지가 있다. 현재 한미 FTA의 부속서 I(현재유보)와 부속서 II(미래유보)에 포함된 편성 규제 관련 항목은 <표 2-9>에 제시된 것과 같다.

또한 한미 FTA에는 역진방지 조항(Ratchet)이 적용되기 때문에, 기존 규제를 완화한 이후 다시 규제를 강화하는 방식의 정책 조정은 제약을 받는다. 이는 단기적인 규제 완화가 장기적으로 정책 선택지를 축소시킬 수 있음을 의미하며, 편성규제 정책의 조정 과정에서 중장기 전망을 바탕으로 신중한 접근이 요구되는 이유이기도 하다.

결국 한미 FTA 하에서 국내 애니메이션 편성규제는 단순한 산업 정책 문제가 아니라 국제통상법적 쟁점과 직결된 사안으로 평가된다. 규제의 유지, 완화, 또는 개편 여부는 통상 분쟁 가능성, 외국 사업자의 권리 주장, 그리고 국내 산업 보호 간의 균형을 종합적으로 고려하여 결정될 필요가 있다.

<표 2-9> 한미 FTA의 편성규제 관련 유보

종류	<p style="text-align: center;"><b>편성 관련 규제</b></p> <p>(한미 FTA 체결 당시 기준으로 현행과 다를 수 있음)</p>	관련의무	조건
<p><b>현재 유보</b></p>	<p>▶ 국내제작물 쿼터 (전체 방송시간 및 분야별)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 분기별 대한민국 콘텐츠 편성 의무 (국내 제작물 쿼터)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>가. 지상파·지상파PP: 매 분기 80%</li> <li>나. SO·위성: 매 분기 50%</li> <li>다. 유료방송 PP: 매 분기 50%</li> </ul> </li> <li>● 연간 분야별 대한민국 콘텐츠 편성비율 (분야별 국내 제작물 쿼터)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>지상파                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>가. 애니메이션: 45%</li> <li>나. 영화: 25%</li> <li>다. 음악: 60%</li> </ul> </li> <li>SO, 위성, 또는 PP                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>가. 음악: 60%</li> <li>나. 애니메이션: 30%</li> <li>다. 영화: 20%</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● 종교/교육 전문편성 방송사업자와 지상파 DMB는 별도 콘텐츠 쿼터 요건 적용</li> <li>● 위성DMB는 위성방송사업자에 적용되는 요건 적용</li> </ul> </div>		

종류	원칙 관련 규제 (한미 FTA 체결 당시 기준으로 현행과 다를 수 있음)	관련의무	조건
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 분기별 1개국 콘텐츠 한도 분야별로 전체 편성 시간의 100분의 80 이상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내국민대우</li> <li>- 이행요건</li> <li>- 고위경영진 및 이사회</li> <li>- 시장접근</li> <li>- 현지주재</li> </ul>	<p>1. 단, 그러한 조치는 2007년 4월 30일 현재 미국산 애니메이션 콘텐츠에 허용되고 있는 시장 접근 수준을 중대하게 손상시키지 아니하여야 함. 현행 신규 제작 애니메이션 쿼터는 지상파는 연간 방송시간의 1000분의 15 이내, KBS, MBC, SBS는 1000분의 10, EBS는 1000분의 3</p> <p>2. 단, 채널사용사업자에 대해 적용할 경우 부속서 1의 유보항목에서 규정된 수준보다 더 많은 외국콘텐츠를 편성할 수 있도록 허용해야 함.</p> <p>3. 단, 종합유선방송, 위성방송사업자, 채널사용사업자에 대해 적용할 경우 부속서 1의 유보 항목에서 규정된 수준보다 더 많은 외국콘텐츠를 편성할 수 있도록 허용해야 함.</p> <p>4. 다만, 그러한 요건이 소비자의 수요가 미미한 비디오의 보유로 귀결되어서는 안됨</p> <p>5. 다만, 부속서 1에서 해당 분야 채널사용사업자에 대한 외국인 지분 제한 조치를 철폐하는 경우에만 가능하며, 행정 서명일 이전에 승인된 외국방송 채널사용사업자에 대해서는 적용되지 않음.</p>
<b>미래 유보</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 플랫폼사업자의 지상파/공익채널 재송신의무</li> <li>▶ 지상파 방송사업자의 국내 신규 제작 애니메이션 편성 의무(총량제)</li> <li>▶ 애니메이션 전문편성 채널 또는 종합편성 채널사용사업자에 대한 국내 신규 제작 애니메이션 편성 의무(총량제)</li> <li>▶ 외주제작 콘텐츠 쿼터, 국내물에 대한 제작비 요건, 주 시청 시간대 쿼터 규제<sup>3</sup></li> <li>▶ 주문형비디오(VOD) 서비스 공급자의 대한민국 콘텐츠 보유 의무<sup>4</sup></li> <li>▶ 특정 분야에서 외국방송 재송신 서비스(외국 케이블 채널 포함)의 제한 또는 금지<sup>5</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내국민대우</li> <li>- 이행요건</li> <li>- 고위경영진 및 이사회</li> <li>- 시장접근</li> <li>- 현지주재</li> </ul>	<p>6. 가입자 기반 비디오 서비스(subscription based video services)에 대한 조치<sup>6,7</sup></p>
<b>미래 유보</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 가입자 기반 비디오 서비스(subscription based video services)에 대한 조치<sup>6,7</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내국민대우</li> <li>- 이행요건</li> <li>- 고위경영진 및 이사회</li> <li>- 시장접근</li> <li>- 현지주재</li> </ul>	<p>6. 가입자 기반 서비스는 해당 서비스 공급자가 소유 또는 통제(임차 포함)하는 진용 진송 용량을 통해 공급되는 서비스로 IPTV와 양방향 방송을 포함</p> <p>7. 외국인 지분 제한과 국내 콘텐츠 쿼터 부과는 부속서 1에 기입된 종합유선방송사업자에게 적용되는 수준보다 높지 않아야 함</p>

종류	원성 관련 규제 (한미 FTA 체결 당시 기준으로 현행과 다를 수 있음)	관련 의무	조건
	▶ 공동제작협정 체결 및 내국민 대우 부여	- 최혜국대우 - 이행요건	
	▶ 방송 또는 시청각 프로그램의 대한민국 콘텐츠 (국내 제작) 인정 기준 <sup>8)</sup>	- 내국민대우 - 이행요건	8. 국내제작물 인정기준이 부속서 I, II의 유보내용과 합치하여야 함
	▶ 디지털 오디오 또는 비디오 서비스*에 대한 조치 <sup>9)</sup>	- 내국민대우 - 이행요건 - 고위경영진 및 이사회 - 현지주재	9. 해당 서비스에서 대한민국 콘텐츠를 대한민국 소비자들이 쉽게 이용가능하지 않다고 판단될 때 그 이용 가능성을 증진시키기 위한 어떠한 조치도 채택할 권리. 단, 투명성(제21장)과 적용가능한 경우 제12.8조(규정의 개발 및 적용에서의 투명성)에 따라 시행되어야 하고, 객관적 기준에 기초해야 하며, 필요 이상으로 교역 제한적이지거나 부담스럽지 않아야 함 * 디지털 오디오 또는 비디오 서비스는 진송유형에 상관없이 스트리밍 오디오 콘텐츠, 영화 또는 기타 미디어 다운로드 또는 스트리밍 비디오 콘텐츠를 제공하는 서비스를 말하나, 방송법에서 정의하는 방송 서비스나 부속서 II에서 정의하는 가입자 기반의 비디오 서비스를 포함하지 않음

# 제 3 장 애니메이션 규제 정비 방안

## 제 1 절 기본 방향과 원칙

### 1. 애니메이션 프로그램의 중요성

애니메이션 산업은 단순한 아동용 콘텐츠를 넘어 콘텐츠 분야 전략 산업으로서 원천 IP를 확장하고 IP의 부가가치를 극대화하기 위한 시각화의 핵심 단계라고 할 수 있다. 최근의 성공 사례인 <나 혼자만 레벨업>, <위쳐: 늑대의 악몽> 등은 원천 IP(지식재산권)를 영상화하여 확장하고 부가가치를 극대화하는 과정에서 애니메이션이 핵심적인 역할을 수행함을 입증하였다.

한편, 애니메이션은 산업적 가치 외에도, 어린이는 물론, 전 연령대를 대상으로 하면서도 해당 국가의 문화를 대변하는 동시에 보편적 문화 요소를 창출할 수 있는 잠재력을 지닌다. 애니메이션은 문화적 할인이 적기 때문에 서로 다른 문화권에서도 수용 가능성이 높고, 다소 비현실적인 시각적 요소들은 오히려 콘텐츠를 부담 없이 받아들일 수 있도록 해준다. <짱구는 못말려>, <도라에몽> 등의 성공적인 일본 애니메이션을 보면서 자라난 오늘날의 젊은 세대가 일본에 대한 문화적 호기심과 친근감을 형성하고 있는 그 배경에는 어린 시절 일본 애니메이션의 영향이 전혀 없다고 하기 힘들다. 교통안전 교육에 활용되는 <로보카 폴리>, 어린이 안전 교육을 위한 <우당탕탕 아이쿠> 등 좋은 애니메이션 프로그램은 교육 도구로 활용되어 어린이·청소년들의 인지 능력과 심리적 성숙에 긍정적 영향을 미칠 수도 있다. 또한 다양한 사회 간접경험을 제공하여 대인관계에 대한 올바른 가치관을 수립하게 하거나 사회의 구성원으로서 소속감과 타인에 대한 존중감 함양 등 사회 영역 전반에 영향을 미칠 수 있다(양현미 외, 2011).

결국 애니메이션은 단순히 아이들이 보는 만화가 아니라 강력한 경제적 부가가치를 창출하는 핵심 산업인 동시에, 국경을 넘어 보편적 정서와 사회적 가치를 전달하는 가장 유연한 문화적 매개체라고 할 수 있다. 따라서 앞서 해외 사례에서 나타난 것처럼, 문화적 영향력(Soft Power)과 공공 이익을 극대화하는 국가적 자산으로 재인식하고 이를 육성하기 위한 정책적·산업적 노력이 필요하다.

## 2. 애니메이션 프로그램 방송 편성의 필요성

콘텐츠 산업에서 애니메이션이 담당하는 역할의 중요성과 사회·문화적 영향력을 고려하면 방송용 애니메이션에 편중된 국내 제작 애니메이션 산업의 성장 기반으로써 최소한의 창작 수요를 보장하고 최초 방영 창구를 확보하는 방송 편성은 당분간 필요하다고 판단된다. <꼬마버스 타요>나 <뽀로로>과 같은 성공적인 IP들은 방송 편성을 통해 인지도를 쌓고 성장하였으며, 방송이 애니메이션의 초기 확산에 얼마나 중요한 역할을 하는지를 보여준다.

또한 최근 들어 애니메이션의 주 소비층이 더 높은 연령대로 확산됨에 따라 청장년층을 타겟으로 하는 콘텐츠 수요가 증가하고 있다. 주목해야 할 점은 이들 세대가 어린 시절 지상파나 케이블 방송을 통해 자연스럽게 애니메이션을 소비하며 성장한 애니메이션 친화적 세대라는 점이다. 어린 시절에 방송 편성을 통해 형성된 애니메이션에 대한 친밀감은 성인이 된 후에도 애니메이션을 수용하게 만드는 심리적 토대가 된다. 따라서 방송 편성을 통해 애니메이션에 대한 접근성을 높이고 시장의 저변을 확대하는 방식은 여전히 유효한 전략적 가치를 지닌다.

## 3. 편성규제 유지 필요성

애니메이션 규제와 관련하여 방송 편성규제를 통해 산업 진흥을 도모하는 것이 적절한 것인지에 대한 업계와 전문가들의 의견이 분분하다. 방송 편성 규제는 방송 사업자의 편성의 자유를 규제하는 것인데, 이를 통해 애니메이션 제작 산업의 진흥을 꾀하는 것이 합리적이지 않다는 지적이다. 아울러 애니메이션 산업이 그동안 총량제와 쿼터제를 통해 양적으로 충분히 성장해 왔으며, 매체 환경 변화와 이용자들의 애니메이션 소비 행태 변화로 인해 방송 의무 편성 비율을 통해 애니메이션 편성을 강제하는 규제는 더 이상 타당하지 않다는 의견도 존재한다.

그러나, 다른 시각에서는 국내 제작 애니메이션을 방송 채널을 통해 편성하는 것은 방송법에서 규정하는 방송의 공적 책무에도 부합한다고 할 수 있다고 보고 있다. 이 규제가 비록 의견상으로는 애니메이션만을 대상으로 하고 있지만 그 본질은 문화정체성에 영향을 미칠 수 있는 양질의 방송용 콘텐츠를 제작·편성하는 것이기 때문에 굳이 애니메이션 제

작 산업에 국한해서 그 효과를 논할 필요는 없다는 것이다. 또한 방송매체 환경의 변화로 인해 애니메이션의 주 시청 경로가 OTT나 유튜브 등으로 옮겨가고 있는 것은 부인할 수 없는 현실이지만, 유료 결제 또는 알고리즘의 장벽이 있는 신유형 매체의 진입장벽을 고려할 때, 낮은 시청률이라도 별도의 비용이 발생하지 않는 보편적 노출 창구로서 방송 편성의 공익적 가치가 존재한다고 볼 수 있다. 애니메이션 업계에서는 시청률이 0%로 수렴되어도 실제로는 몇만 명의 시청자가 존재하고 있음을 지적한다. 특히 지상파 방송 채널은 다양한 콘텐츠를 제공할 공적 책무가 있으며, 여기에 상대적으로 소외되기 쉬운 콘텐츠 분야로서 애니메이션이 포함될 수 있다는 것이 방송 편성 규제의 필요성을 강조하는 시각이다. 이러한 맥락에서 주로 방송용으로 제작되는 국내 제작 애니메이션의 특성을 고려할 때 지속적인 창작이 이루어지기 위해서는 방송 편성을 통한 인위적 수요 확보가 필요하다

일각에서는 상장 기업이 등장할 정도로 국내 애니메이션이 외형적으로 충분히 성장하였으므로 방송을 통한 애니메이션 산업 진흥은 더 이상 불필요하다는 지적도 존재한다.<sup>12)</sup> 그러나, 앞서 콘텐츠 산업 현황에 대한 조사 결과, 애니메이션 산업은 아직 소수의 대형 제작사 외에는 대부분 영세한 수준이며, 다른 콘텐츠 산업 분야에 비해 규모가 작다고 판단된다. 즉, 국내 애니메이션 산업은 그 전략적 가치와 잠재력에 비해 크게 성장하지 못하고 있다고 판단할 수 있다. 국내에서는 2023년 기준으로 방송에서 최초 공개된 국내 제작 애니메이션 편수는 57편으로(콘텐츠진흥원, 2025), 방송사에서는 국내 제작 애니메이션 편성규제가 없으면 이들을 자발적으로 편성할 유인이 거의 없다. 지상파 방송에서도 의무 편성비율인 1%에 근접한 수준으로 애니메이션을 편성하고 있기 때문에 해당 규제가 없어진다면 애니메이션 편성 자체가 거의 전무할 가능성도 배제할 수 없다. 실제로 2020년 공정거래위원회에서 이 규제를 완화하려고 했을 때 업계에서는 애니메이션 편성을 강제하는 규제가 없으면 방송사에서 적자가 나는 국산 애니메이션을 편성할 유인이 전혀 없다며 강하게 반발하였다.

---

12) 2025년말 기준 국내 애니메이션 제작사 중 코스닥 상장사는 단 4개 사로, 대원미디어, 스튜디오미르, 애니플렛, 에스에이엠지 엔터테인먼트이다(한국콘텐츠진흥원, 2025).

이러한 차원에서 당분간 방송용 애니메이션에 대한 현행 규제의 틀은 유지할 필요가 있다고 판단된다. 총량제의 경우 가장 기본적인 수요 창출에 핵심적인 역할을 담당하여 애니메이션 국내 제작이 지속적으로 이루어질 수 있는 기반을 제공한다. 애니메이션 방송 시간 중 일정 비율 이상을 국내 제작 애니메이션 편성에 할애하도록 하는 쿼터제는 그동안 제작되었던 국내 제작 애니메이션들이 애니메이션 시청 인구에게 보다 많이 더 자주 노출될 수 있는 기회를 제공할 것이다. 이렇듯 두 규제가 서로 보완적인 역할을 하기 때문에 규제를 하나로 통일하여 적용하는 방안은 아직 시기상조로 판단된다.

#### 4. 중장기 애니메이션 규제 재구조화

애니메이션 규제는 장기적으로 상징적 제도가 아니라 프로그램의 다양성, 시청권 보장 및 방송 산업 발전에 충실히 이바지하는 것을 정책 목표로 설정하고, 구체적으로는 단순한 수량 규제 대신, 콘텐츠 품질과 편성 성과를 평가하고 이를 기반으로 공적 재원을 활용한 지원 및 혜택과 자동으로 연계되는 내실 있는 체계로 전환해야 한다.

해외 주요국의 최근 동향을 살펴보면 이미 산업 구조적 차원에서 전방위적으로 애니메이션 산업을 진흥하는 정책들이 마련되고 있다. 어린이 대상 방송 애니메이션에서 확보한 국내 애니메이션 산업의 경쟁력을 유지·확대하기 위하여 장기적으로는 규제 중심에서 산업 진흥 중심으로 정책 패러다임 전환이 필요하다. 또한 생태계 선순환 정립을 위하여 양질의 방송 애니메이션 제작을 유도하고, 이후 방송을 포함하여 다양한 플랫폼에서 유통이 원활해지도록 지원과 규제를 상호 조율하는 방안이 필요하다.

아울러, 매체 환경 변화를 고려할 때 장기적으로 산업 진흥 및 규제 형평성을 위하여 OTT 등 신규 플랫폼까지 포괄하는 정책 방안이 필요하다. 국제 통상 협정에서 시장 개방 수준이 다르므로 우리나라가 EU와 같은 수준의 규제 방안을 마련하는 데에는 제약이 있지만, 그럼에도 불구하고 이미 애니메이션 제작과 유통에서 중요한 영향력을 미치고 있는 OTT를 고려한 정책 방안이 마련되어야 하며 이는 부처 간 협력과 통상 차원의 면밀한 고려가 필요하다.

## 제2절 규제 정비 방안

### 1. 단기 개선 방안

앞서 설명한 바와 같이 단기 개선 방안은 국내 애니메이션 산업이 어린이 대상 방송용 애니메이션 위주로 구조화되어 있음을 고려하고, 현행 편성규제의 틀 안에서 합리성과 형평성을 제고하는 방안에 초점을 맞춘다.

#### 가. 가중치 부여 시간대 현행화

현재 채널 내에서 편성되는 애니메이션 중 국내 제작 애니메이션의 비율을 규정하는 ‘쿼터제’는 전체 시청자률이 높은 주 시청 시간대(평일 19시~23시/토요일·일요일 및 공휴일 18시~23시)에 편성된 국내 제작 애니메이션에 대해 방송 시간의 150%를 인정한다.

애니메이션 신규 편성 총량제 규제는 ‘어린이들이 주로 시청하는 시간대(이하 어린이 주 시청 시간대)’에 국산 애니메이션을 편성할 경우에 편성 시간을 150%로 가중 인정해 주는 인센티브 제도를 운용하고 있다. 구체적으로 어린이들이 주로 시청하는 시간대는 평일 오전 7~9시, 오후 17시~20시, 주말 및 공휴일 오전 7시 30분~11시, 오후 14시~20시로 규정되어 있다(고시 제11조 제2항). 그러나, 현행 어린이 주 시청 시간대는 과거의 시청 행태를 기반으로 하고 있어, 변화된 어린이들의 실제 시청 패턴을 반영하지 못하고 있다는 지적이 제기되어 왔다.

실제 2024년 시청률 데이터를 분석한 결과, 4~14세 어린이들의 시청은 평일 오전 7~10시, 오후 19~22시, 주말 오전 9~13시, 오후 18~23시에 집중되는 것으로 나타나서 현재 애니메이션의 주 소구 대상인 어린이들의 시청이 늦은 시간대로 밀려나 있다(부록 2 참고).

이러한 데이터 분석 결과를 바탕으로, 어린이 주시청시간대를 현실에 맞게 조정하여 규제의 실효성을 높이는 방안을 제안한다. 구체적으로는 평일 오전의 주시청시간대를 기존 9시에서 10시까지로 1시간 연장하고, 주말 및 공휴일 오전 시간대는 기존 7시 30분 시작에서 9시 시작으로 늦추되 13시까지로 확대하는 방안이다. 이는 주말과 공휴일 오전에는 어린이들의 실제 TV 시청이 적어서 가중치의 실효성이 낮기 때문이다.

<표 3-1> 어린이 주시청시간 및 시청률 피크 구간

	어린이 주 시청 시간대	4-9세 시청률 피크	10-14세 시청률 피크
평일	7시- 9시 17시-20시	7시-10시 19시-22시	7시- 9시 19시-22시
주말 및 공휴일	7시 30분-11시 14시-20시	9시-12시 18시-22시	10시-13시 19시-23시

또한, 주말 오후 14시~18시 사이는 어린이들의 실제 TV 시청이 저조한 시간대이므로 가중치를 부여하는 시간을 16시부터 시작하도록 일부 조정하였다. 어린이들의 실제 시청패턴을 반영하여 어린이 주 시청 시간대를 연장하였으나, 전체 시청자를 대상으로 하는 주 시청 시간대와 겹치는 부분 및 어린이들의 취침 시간 등을 고려하여 19시~22시(평일), 16시~22시(주말)로 설정하였다. 사실 18시 이후는 일반 시청자들의 주 시청 시간대와 겹치기 때문에 종합편성 방송사들의 경우 어린이 애니메이션을 편성하기 어렵지만, 애니메이션 전문편성 채널의 경우에는 이 시간대가 유효 주 시청 시간이라고 할 수 있다.

조정안에 따르면 전체적으로 어린이 대상 애니메이션을 편성하는 경우 가산점이 부여되는 어린이 주 시청 시간은 1시간 30분이 늘어나게 되며, 주말 오전 시간대와 오후 시간대는 2시간씩 뒤로 이동하게 된다.

<표 3-2> 어린이 주 시청 시간대 조정안

	현행 어린이 주 시청 시간	개선안(시간 변동분량)
평일	7시- 9시 17시-20시	7시-10시 (+1) 19시-22시 (이동)
주말 및 공휴일	7시 30분-11시 14시-20시	9시-13시 (+5, 이동) 16시-22시 (이동)

※ 전체 시청자를 대상으로 하는 주 시청 시간대는 평일 19시~23시/토요일·일요일 및 공휴일 18시~23시)로, 이 시간대에 국내 제작 애니메이션을 편성하면 방송시간의 150%를 인정해줌

## 나. 방송 애니메이션 다각화

현재 방송 애니메이션은 대부분 영유아나 아동용 콘텐츠에 편중되어 있다. 그러나 글로벌 시장에서는 <귀멸의 칼날>이나 <아케인>과 같이 청장년층을 대상으로 한 애니메이션이 큰 성공을 거두고 있으며, 국내에서도 웹툰 등을 원작으로 한 하이 타겟(High Target) 애니메이션에 대한 수요가 증가하고 있다.

문화체육관광부는 이러한 흐름에 맞춰 청장년층 애니메이션 제작 지원을 확대하고 있으나, 정작 방송사들은 시청률 저조와 편성규제 이행의 어려움, 방송 평가에서 어린이 프로그램 편성 비율 충족 불가 등을 이유로 이러한 작품의 편성을 기피하고 있다. 이는 정부의 제작 지원 정책과 방송 송출 규제가 엇박자를 내는 정책적 모순을 초래하고 있으며, 국산 애니메이션 산업의 장리적 다양성을 저해하는 요인으로 작용하고 있다. 구체적으로, 문체부 '2025-2030 애니메이션 산업 진흥 기본계획'에 따르면 2030년까지 애니메이션 1,500억 원으로 애니메이션 특화 펀드를 확대할 계획이며, 청장년층 애니메이션 제작 지원 확대도 여기에 포함되어 있으나 방송 편성규제에는 이러한 비(非)어린이 애니메이션 편성에 대한 유인이 부족하다.

이러한 문제를 해결하기 위해서는 방송평가 제도 등을 활용하여 다양한 애니메이션 편성을 견인하는 노력이 필요하다. 방송사들이 어린이용 애니메이션 편성을 선호하는 이유 중 하나는 어린이용 애니메이션이 애니메이션 편성규제 외에도 방송 평가에서 어린이 프로그래밍 편성 항목을 충족하는 이중적 역할을 하기 때문이다.

따라서 편성 유인책의 첫 번째 방안은, 방송평가 항목에 별도의 '방송 산업 진흥 중점 장르(가칭)' 또는 'K-콘텐츠 다양성 확보' 항목을 신설하여, 비어린이 애니메이션을 편성할 경우 점수를 부여하는 방안이다. 이러한 평가 항목은 애니메이션뿐만 아니라 향후 정책적 지원이 필요한 다른 소외 장르(예: 다큐멘터리 등)의 편성 유인으로도 유연하게 확장할 수 있는 장점이 있다.

둘째, 비어린이 애니메이션을 주시청시간대에 편성할 경우, 방송평가 내 '외주제작 편성' 항목이나 '다양성 평가' 항목 등에서 가산점을 부여하는 방안이다. 다만, 이 경우 특정 장르에만 혜택을 주는 것에 대해 방송사들이 편성의 자율성 침해라며 반발할 가능성도 고려해야 한다.

이와 동시에, 제작과 편성이 유기적으로 연계될 수 있도록 부처 간 협의도 필수적이다. 문체부에서 청장년층 애니메이션 제작 지원 사업을 심사할 때, 방송사와의 편성 계약이나 약정이 체결된 프로젝트는 물론, 방송사가 직접 제작에 참여하거나 투자하는 프로젝트에 가산점을 부여하거나 우선 순위를 주는 방안을 협의해야 한다. 이를 통해 공적 재원이 투입된 콘텐츠가 사장되지 않고 실제 방송을 통해 유통될 수 있도록 유도함으로써 정책의 효율성을 높일 수 있다.

#### 다. 의무 편성비율 구간 조정

##### 1) 현황 및 문제점

현재 방송법 시행령에서는 ‘신규 국내 제작 애니메이션 편성 총량제’는 공사, 방송문화진흥회가 대주주인 지상파 방송사, 매출액 3천억 이상의 지상파 방송사업자 즉, KBS, MBC, SBS에 대해서 매출 규모와 상관없이 일괄적으로 전체 방송 시간의 1% 이상을 신규 편성하도록 의무화하고 있다(령 제57조). 반면, 종합편성 PP 채널(종편PP)이나 애니메이션 전문 PP 채널(애니PP)은 0.3%~1.0%의 범위에서 전전년도 방송사업매출액 규모에 따라 신규 편성 의무 비율을 차등 적용하고 있어 채널군 간 규제 형평성 문제가 제기된다.(2장의 <표 2-3> 참조)

또한 종편 PP의 경우, 신규 편성 총량제가 종편 PP와 애니 PP로 확대 적용되기 시작한 2010년대 초반 당시 종편 PP의 방송사업매출액을 기준으로 700억 원 이상일 때 1%를 부과하고 그 이하는 방송사업매출액 규모에 따라 차등 적용하도록 설정하였으나, 2025년 기준 종편 4사의 방송사업매출액은 이미 2천억 원을 상회하고 있어서 현행 방송사업매출액 기준 구간이 현실을 반영하지 못하고 변별력을 상실했다는 지적이 있다. 또한, 지상파 방송사들은 최근 OTT 이용자 증가로 광고 매출 급감 등 경영 여건이 악화되고 있음에도 불구하고 매출액 수준과 무관하게 고정된 1% 의무를 부담하는 것이 합리적이지 않다는 지적도 존재한다. 구간 설정 이전에 지상파의 매출액은 이미 7천억 이상 1조를 상회하고 있다는 현실 역시 해당 시행령 제정 당시의 ‘매출액 3천억 이상’이라는 기준이 더 이상 적절한 의무 편성 비율 부과의 기준으로 작동하지 않고 있다는 문제점도 있다.

이에 지상파에 대해서도 매출액 하락을 반영할 수 있도록 비율 구간을 설정하고, 종편 PP에 대해서는 방송사업매출액 수준을 반영하여 구간을 현행화하는 방안을 마련한다. 이

때 EBS의 경우 현재 0.3% 이상의 의무 편성 비율을 요구하고 있으나, 현재 법정 요구 수준보다 훨씬 높은 1.0% 이상 수준으로 국내 제작 애니메이션을 방영하고 있으며, 국내 제작 애니메이션의 초방 창구로서 중요한 역할을 꾸준히 수행하고 있으므로 구간 조정의 대상에서 제외하였다. 여기에는 종교 채널과 마찬가지로 EBS는 교육 전문이라는 특수 채널로, 다른 분야에서도 대체로 낮은 수준의 의무 편성 비율이 적용된다는 점을 고려하였다.

<표 3-3> 채널별 평균 매출액 및 시청점유율

사업자명(채널명)	'22~24년 매출액 (억원)	'22~24년 방송사업매출액 (억원)	'23년 시청점유율 (%)
한국방송공사(KBS)	13,888	13,731	21.5
(주)에스비에스(SBS)	8,828	8,359	7.5
(주)문화방송(MBC)	7,854	7,671	10.8
지상파 평균	10,190	9,920	
(주)매일방송(MBN)	2,288	2,203	4.0
(주)제이티비씨(JTBC)	3,646	3,182	6.4
(주)조선방송(TV조선)	3,225	3,122	8.0
(주)채널에이(채널A)	2,177	2,132	4.0
중편PP 평균	2,834	2,660	
(주)씨제이엔엠(투니버스)	19,186	9,459	10.0
(주)대교(대교 어린이 TV)	5,730	167	0.2
대원방송(주)(애니원)	276	127	0.5
애니맥스브로드캐스팅코리아(유)(애니맥스)	208	63	0.3
(주)재능방송(JEI 재능 TV)	77	77	0.2
워너미디어코리아(유)(카툰네트워크)	55	55	0.2
(주)초이락미디어(브라보키즈)	47	43	0.2
애니PP 평균	3,654	1,427	

## 2) 구간 조정안

전술한 규제 형평성의 문제를 해소하고 각 사업자의 경영 상황을 합리적으로 반영하기 위해 비율 설정 시 참고하는 방송사업매출액 구간 조정을 추진한다. 구체적인 구간 조정

안에 앞서, 방송법 시행령에서는 지상파의 경우 매출액을 적용하도록 하고 있으나 규제 형평성을 고려하여 다른 채널군과 마찬가지로 방송사업매출액을 적용할 것을 제안한다. 이를 위하여 2022~2024년 동안 지상파 3사와 종편 PP 및 애니 PP의 법인매출액 및 방송사업매출액, 2023년 시청점유율 자료를 참고로 활용하였다.

1안은 방송사업매출액 상한선을 현행화하는 방안의 하나로, 이 안을 적용하는 경우 2024년도와 같은 수준의 의무 비율이 거의 그대로 적용된다는 특징이 있다. 이 안에서는 지상파는 방송사업매출액 7천억 원, 종편 PP는 방송사업매출액 2천억 원을 기준으로 설정하여, 이 기준 이상을 기록한 사업자는 채널 전체 방송 시간의 1% 이상 의무 편성 비율을 적용하고, 매출이 그 이하로 떨어지는 경우 비율이 완화된다. 이는 현행 수준을 유지하여 총량제의 기본 취지를 훼손하지 않으면서도 향후 방송 사업자의 매출 하락 리스크에 대비할 수 있는 안전장치를 마련하는 안이다.

2안은 실제 각 채널군의 방송사업매출액 수준을 좀 더 적극적으로 반영하여 상한선을 높이는 방안이다. 이를 위하여 각 채널군별로 중간값에 근접하게 상한선을 선정한 결과, 지상파는 8천억 원, 종편 PP는 3천억 원으로 기준을 상향 조정하는 방안이다. 즉, 지상파 채널은 방송사업매출액이 8천억 원 이상, 종편 PP는 3천억 원 이상인 경우 '전체 방송 시간의 1% 이상'을 적용하고 방송사업매출액이 그 이하인 경우에는 그 수준에 따라 비율을 완화하도록 하는 방안이다. 2안을 적용하는 경우 일부 사업자(예: MBC, MBN, 채널A)에 대해 의무 편성 비율이 1% 미만인 되어 2025년 대비 규제가 완화되는 효과가 발생한다.

3안은 지상파와 종편 PP의 구분을 없애고 통합된 기준을 적용하는 방안이다. 최근 매체 간 경계가 모호해지고 일부 종편 PP 채널이 시청점유율과 매출액 차원에서 지상파에 버금가는 상황을 고려할 때 이는 일견 논리적으로 타당해 보인다. 이때 시행령에서 정하는 지상파에 대한 3천억 이상 1% 기준을 적용하면, 이미 7천억 이상의 방송사업매출액을 기록하고 있는 지상파의 구간 설정 실효성이 떨어지며, 중위값인 8천억을 기준으로 하면 지상파 채널은 모두 1%가 되나 종편 PP 채널은 급격히 완화된 비율(0.3%)이 적용되어 창작 애니메이션 수급에 영향을 미칠 우려가 있으며, 특정 채널 군에 대해서만 규제 완화 효과가 발생한다는 한계가 있다. 더 나아가 현재 지상파 채널군과 종편 채널군의 평균 매출액이나 시청점유율 수준을 고려할 때, 두 채널군을 통합한 매출액 구간 설정은 아직 시기상조로 판단된다.

<표 3-4> 총량제 비율 적용 기준 구간 개정안

(연간 채널 전체 방송시간 기준)

	지상파	총편PP
현행	3천억 이상: 1%	7백억 이상: 1% 7백억 미만: 0.7% 6백억 미만: 0.5% 5백억 미만: 0.3%
1안	7천억 이상: 1% 7천억 미만: 0.7% 6천억 미만: 0.5% 5천억 미만: 0.3%	2천억 이상: 1% 2천억 미만: 0.7% 1천억 미만: 0.5% 5백억 미만: 0.3%
2안	8천억 이상: 1% 8천억 미만: 0.7% 7천억 미만: 0.5% 6천억 미만: 0.3%	3천억 이상: 1% 3천억 미만: 0.7% 2천억 미만: 0.5% 1천억 미만: 0.3%
3안		3천억 이상: 1% 3천억 미만: 0.7% 2천억 미만: 0.5% 1천억 미만: 0.3%

지상파의 매출액 구간 변경은 어떤 안을 채택하는지와 무관하게 방송법 시행령 제57조의 개정을 필요로 한다. 구체적인 구간 설정은 편성 고시에 위임하고 있으므로 방송법 시행령에서 지상파 방송 사업자에 대해 1% 이상을 일괄 적용하는 부분은 삭제되어야 한다. 아울러 세부 개정안이 확정과 함께, 형평성 차원에서 지상파에 대해서도 다른 채널군과 동일하게 전체 매출액이 아닌 방송사업매출액을 적용하도록 수정이 필요하다.

라. 국내 제작 애니메이션 구별 기준 현행화

현행 ‘국내 제작 애니메이션 구별 기준’은 2012년에 마련된 것으로, 그간 개정이 이루어지지 않아 급변하는 제작 기술 환경과 국제 공동제작 트렌드를 충분히 반영하지 못하고 있다. 이에 따라 2024년부터 의견 수렴을 거쳐 실효성이 없거나 현실에 맞지 않는 기준들을 다음과 같이 정비하기로 하였다.



상 공동제작 시 20%만 출자해도 한국 영화로 인정받는 등 비교적 유연한 기준을 적용하고 있다. 반면, 방송 분야는 이보다 엄격한 내국인 출자 기준을 고수하고 있는데, 이는 능동적인 관람 행위와 비용 지불을 전제로 하는 영화와 달리, 누구나 익숙한 장소에서 무료로 시청할 수 있는 방송은 사회적 파급력과 영향력이 더 강하기 때문에, 문화적 정체성을 확보하고 자국 산업을 보호해야 한다는 전통적 규제 원칙이 반영된 결과이다. 그러나 재정적으로 기반이 약한 국내 사업자들이 국제 공동제작을 추진할 때 이러한 내국인 출자 기준은 어려움으로 작용하고 있다.

이에 따라 3개국 이상이 참여하는 다국적 공동제작 프로젝트에 한해, 내국인 투자 비율 요건을 기존 30%에서 20%로 완화하는 방안을 추진한다. 단, 단순히 해외 자본만 투입되고 국내 산업은 애니메이션 하청 기지로 전락하는 것을 방지하기 위해, 내국인이 투자 비율에 상응하는 저작권과 수익 분배권을 반드시 확보하도록 명시하여 ‘국산 애니메이션’으로서의 실질적 권리를 보호해야 한다.

<표 3-6> 국내 제작 애니메이션 인정기준 기본 조건 개정안

편성고시 현행	편성고시 개정안
<p><b>제7조(국내제작 애니메이션의 인정기준 및 절차)</b></p> <p>① 제3조 제3항의 국내제작 애니메이션은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여야 한다.</p> <p>1. 애니메이션 제작에 소요된 재원의 100분의 30 이상을 내국인이 출자한 애니메이션으로서 별표 2에서 정한 기준에 해당하는 애니메이션</p> <p style="text-align: center;">&lt; 추가 &gt;</p> <p>2. (생략)</p>	<p><b>제7조(국내제작 애니메이션의 인정기준 및 절차)</b></p> <p>① _____          _____          _____</p> <p>1. _____          _____          _____</p> <p>다만, 3개국 이상이 참여하는 공동제작의 경우에는 애니메이션 제작에 소요된 재원의 100분의 20 이상을 내국인이 출자하고 별표 2의 기준을 충족하는 때에는 이 호의 요건을 갖춘 것으로 본다.</p> <p>2. (현행과 같음)</p>

## 2) 가산점 항목 현행화

인정 기준 개선의 기본 원칙은 실효성이 없는 항목은 삭제하고 정책 목표에 부합하는 항목은 신설하는 것이다.

이에 따라 먼저, ‘국산 소프트웨어 사용 시 가산점(2점)’ 항목 삭제를 제안한다. 이는 아직까지 애니메이션 제작 현장에서 활용되는 국산 소프트웨어가 거의 없어서 실제로 이 항목으로 가산점을 받은 사례가 전무하기 때문이다. 업계 의견 수렴에서도 해당 항목에 대한 무용론이 거듭 제기되어 왔다.

국산 소프트웨어 항목에 대한 가산점을 삭제하는 대신, ‘한국적 소재 및 국내 IP 활용 가산점’을 신설한다. 국내 웹툰이나 웹소설 등 검증된 국산 IP를 원작으로 하거나, 한국의 문화유산·역사 등 한국적 소재를 활용한 작품에 대해 2점 이내의 가산점을 부여하는 것이다. 이는 국내 제작 인정 기준의 취지에도 부합하며, 인기 국산 IP가 글로벌 애니메이션으로 성공하는 사례를 확산시키고, K-콘텐츠의 시너지를 창출하기 위함이다.

또한, 주제가 작사·작곡 항목에 대하여 그 명칭과 내용을 수정하고 점수를 상향 조정하도록 한다. 먼저, 해당 항목의 명칭은 ‘주제곡’ 작곡으로 변경한다. 기존에는 주제가의 작사 및 작곡 모두를 내국인이 담당하면 1점을 부여하였으나, 어린이 애니메이션이나 글로벌 타깃 작품의 경우 가사가 없는 연주곡(BGM) 형태가 많다는 업계의 의견을 반영하는 한편, 가사 유무와 관계없이 테마 음악 전체를 지칭하기 위하여 ‘주제곡 작곡’으로 명칭 변경이 필요하다.

이와 동시에 주제곡 작곡 항목의 점수를 2점으로 상향 조정한다. 디즈니나 지브리 애니메이션의 메인 테마 음악, 가장 최근의 <케이팝 데몬 헌터스> OST 등은 그 자체가 브랜드의 일부가 되며, 2차 저작물로 활용되어 수익 다변화에 기여하고 있다. 또한 주제곡과 관련하여 작곡가, 가수, 음악 제작사의 참여는 창작 생태계를 강화하는 역할까지 수행하고 있다. 이처럼 애니메이션의 브랜드 인지도 및 파급 효과에 있어 주제곡이 핵심적 역할을 수행하기 때문에 주제곡 점수는 2점으로 1점 올리고 국내 제작 애니메이션 인정을 위해 만족시켜야 하는 총점을 16점에서 17점으로 상향 조정한다.

### 3) AI 애니메이션에 대한 별도 기준

최근 생성형 AI 기술이 발전함에 따라 이를 애니메이션 제작에 활용하는 사례가 늘고 있으나, 아직 AI를 이용해서 장편 애니메이션을 직접 제작하는 경우는 드물며, AI가 각 제작 단계에서 보조적인 도구로 활용되고 있는 단계이다. 따라서 별도의 ‘AI 애니메이션’ 인정 기준을 신설하기보다는, AI를 활용하더라도 기획, 연출, 시나리오 등 핵심적인 창작 영역을 내국인이 주도하고 책임지는지 여부를 판단하는 기본 원칙을 유지하기로 한다.

<표 3-7> 국내 제작 애니메이션 인정기준 중 공통기준 개정안

현행	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 내국인이 저작권 및 수익분배권을 보유하고 각 분야별로 항목별 점수의 합계가 16점(가산점 포함) 이상인 제작물</li> <li>■ 전체 영상의 100분의 70 이상 신규로 창작된 제작물</li> <li>■ 제작과정에서 내국인이 개발한 고유한 소프트웨어 프로그램을 사용한 것이 인정되는 경우 각 항목별 점수와는 별도로 2점의 범위 안에서 가산점을 부과할 수 있다.</li> </ul>
개정안	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 내국인이 저작권 및 수익분배권을 보유(3개국 이상이 참여하는 공동제작의 경우 내국인의 저작권 및 수익분배권이 출자비율에 상응하는 경우를 포함한다)하고 각 분야별로 항목별 점수의 합계가 17점(가산점 포함) 이상인 제작물</li> <li>■ 전체 영상의 100분의 70 이상 신규로 창작된 제작물</li> <li>■ <u>국내 웹툰이나 웹소설 등 국산 콘텐츠의 지식재산권(IP)을 활용한 경우 또는 한국적 소재를 활용한 것이 인정되는 경우, 각 항목별 점수와는 별도로 2점의 범위 안에서 가산점을 부과할 수 있다.</u></li> </ul>

다만, 향후 기술 발전에 따라 ‘AI 총괄감독’이나 ‘프롬프트 엔지니어’와 같은 새로운 직군이 등장할 경우, 이를 인정 항목에 추가하는 방안을 검토할 필요가 있다. AI 애니메이션에서도 핵심 항목(프로듀서, 총감독, 시나리오, 애니메이션 연출, 모델 및 배경 디자인, 스토리보드)은 그대로 유지되며 ‘AI 총괄감독, ‘프롬프트 엔지니어’ 등의 항목 추가가 가능하고, AI에 의한 자동화가 가능한 동화, 컬러링, 촬영 등은 삭제될 것으로 보인다. 만약 이들 항목이 남아 있게 된다면 그 성격이 ‘AI 감독/점수’로 바뀔 것으로 전망한다. 다만, 구체적인 항목 변화와 별개로 AI 애니메이션의 국내 제작 인정 기본 요건에는 ‘음성 및 영상 데이터에 대한 저작권 확보’가 반드시 포함되어야 할 것이다.

## 마. 기타 개선 사항

### 1) 양질의 애니메이션 편성 유인

연구진은 방송사들이 단순히 의무 비율을 채우기 위해 저렴한 애니메이션을 편성하는 것을 방지하고, 작품성 있는 우수 콘텐츠를 방영하도록 유도해야 한다. 이를 위해 국제 수상 경력이 있거나 해외 방송사에 판매되어 작품성이 검증된 애니메이션을 편성할 경우, 의무 비율 산정 시 편성 시간의 10%-20%를 추가로 인정해 주는 가중치 제도를 고민하였다. 이는 방송사에게는 의무 이행의 부담을 덜어주고, 제작사에게는 고품질 작품 제작의 동기를 부여하는 윈-윈(Win-Win) 전략이 될 수 있기 때문인데 업계 의견 수렴 결과 현재 국내에서 제작되는 애니메이션의 80% 이상이 해외 수출되고 있기 때문에 해외 방송 편성은 실효성이 없는 것으로 판단된다. 따라서 프로그램 콘텐츠에 대한 포인트나 평가 시스템이 마련되기 이전에는 해외 진출 여부 대신 방송사가 직접 투자하거나 제작사와 공동제작한 작품에 가산점을 주는 방안을 제안한다.

### 2) 실효성 제고를 위한 점검

단기적으로 개선된 제도가 현장에 잘 정착하는지 지속적인 모니터링이 필요하다. 특히 어린이 주 시청 시간대 조정의 적절성을 확인하기 위해 정기적으로 시청률 데이터를 분석하고, 필요시 고시를 적시에 개정할 수 있는 체계를 갖춰야 할 것이다. 계절이나 학기 중/방학 기간 등 주기적으로 달라지는 시청 행태를 반영하기 위해 시청률 변화를 점검하고 이를 정기적으로 고시에 반영할 수 있는 근거를 마련해야 한다.

## 2. 중장기 개선 방안

중장기 개선 방안은 미디어 환경 및 시청 행태 변화를 고려하고 법 개정이나 부처 간 협력과 조율을 통해 규제의 합목적성을 높일 수 있는 정책 방안들을 도출하는 데 중점을 두었다.

### 가. 광고를 통한 애니메이션 편성 수익 보전

방송사들이 애니메이션 편성을 꺼리는 가장 큰 이유는 '수익성 저하'이다. 애니메이션의 주 시청층인 어린이 보호를 위해 고열량·저영양 식품 광고 금지, 중간광고 제한, 간접광고

금지 등 매우 엄격한 광고 규제가 적용되고 있기 때문이다. 방송광고 매출이 전반적으로 하락하는 상황에서 이러한 규제는 애니메이션 편성을 재무적 손실로 직결되게 만든다.

2025년 10월 16일 정부의 제2차 핵심 규제 합리화 전략회의에서는 방송광고 규제를 네거티브 체계로 전환하고 가상·간접 광고, 중간광고 규제 완화 및 방송광고 일일 전시간 총량제를 도입할 계획을 발표하였다. 그러나 어린이·청소년 보호는 전 세계적인 정책 기조이므로 어린이용 애니메이션에 대해서는 상업 광고 규제를 대폭 완화하는 것이 현실적으로 어려워 보인다. 또한 광고 시간 규제가 완화되어 일일 전체 시간 총량제로 바뀌게 되면 어린이 대상 애니메이션은 오히려 광고가 줄어들고 수익성이 더 악화될 가능성도 있다.

따라서 상업 광고 대신 공익적인 측면에서의 수익 보전 방안을 모색해야 한다. 그 첫째 방안으로, 공공기관 또는 비영리 기관의 공익광고를 국산 신규 애니메이션 프로그램 전후에 편성하도록 유도하고, 이에 대한 송출료(광고비)를 정부나 관련 기금에서 보전해 주는 방안을 제안한다. 현재는 방송법 시행령 제59조 제4항에 따라 국가, 지자체, 공공기관 또는 비영리 기관의 공익광고는 무료로 방송해야 하며 법정 비율을 넘어가는 경우에만 광고비를 받을 수 있게 되어 있다. 따라서 공익광고를 애니메이션 전후에 편성하면 광고비를 보전해 주는 방안은 방송사의 편성 유인을 높일 수 있을 것으로 판단된다.

다음으로, 첫 번째 안과 관련하여 방송평가 시 국산 애니메이션 전후에 편성된 공익광고에 대해 가산점을 부여함으로써 추가적인 편성 유인을 마련하는 방안을 제안한다.

마지막으로 만약 협찬 규제가 완화된다면 상품이나 서비스, 캐릭터 광고를 제한하는 조건으로 어린이가 애니메이션에도 ‘제목 협찬’(예: “현대와 함께하는 로보카 폴리”) 정도는 허용하는 방안을 검토해 볼 수 있다. 이는 상업성을 최소화하면서도 제작비를 충당할 수 있는 숨통을 틔워주는 조치가 될 것이다.

## 나. 애니메이션 규제 재구조화

### 1) 크레딧/포인트제 도입

장기적으로는 ‘몇 퍼센트를 편성했는가’를 따지는 현재의 정량적 비율 규제(쿼터/총량제)에서 벗어나야 한다. 현재의 규제 체계는 외형적 비율 제한 위주의 구조로 되어 있어서 고품질 프로그램 편성을 통한 다양성, 문화정체성 확립 등 내실 있는 정책 목표 달성에 한계가 있기 때문이다.

그 대신 유럽이나 캐나다 등의 사례처럼 제작사와 방송사 모두에 대해 제작/편성되는 콘텐츠의 품질, 시장 성과, 제작비 규모, 고용 창출 효과 등을 종합적으로 평가하여 '크레딧' 또는 '포인트' 로 점수화하고 이를 다시 정부의 제작비 지원이나 세액 공제 등의 혜택과 연계하는 인센티브 모델로 전환하는 방안이 필요하다. 캐나다 CNC의 자동지원금 제도나 캐나다의 CanCon 포인트 제도처럼 획득한 포인트/크레딧에 따라 정부 사업 지원 우선권이나 세제 혜택을 자동으로 연계하는 방식은 방송사가 규제를 '강제 의무'가 아닌 '혜택을 위한 성과 지표'로 인식하게 만들어 자발적인 투자를 유도할 수 있다.

구체적으로 방송사의 경우 유효 시간대 편성 및 공동제작과 투자 실적 등을 지표화하여 기금 징수액을 경감하거나, 방송 평가와 재허가, 재승인 심사에서 가산점을 부여하는 행정적 또는 재정적 인센티브를 생각해 볼 수 있다. 아울러 제작사와 저작권 상생 배분이나 교차 홍보 지원 등의 실적은 공적 책무 이행 평가에도 반영될 수 있을 것이다.

제작사의 경우 신규 IP 개발 실적, 콘텐츠 품질 평가, OTT를 포함하는 글로벌 흥행 및 유통 성과 등을 지표화하여 제작 지원금 우선 선정의 혜택을 준다거나, 세액 공제를 상향 등 혜택에 반영하는 방안이 가능하다. 수출 성과나 라이선싱 실적 포인트는 저리 대출 등 금융 지원과 연계시키는 방안도 생각해 볼 수 있다.

다만, 이러한 인센티브 기반 모델은 애니메이션 편성 시 발생하는 기회비용과 손실을 실질적으로 상쇄할 수 있도록 충분한 재원 확보가 선행되어야 하며, 객관적 산정 지표 개발 및 운영 관리 체계 등 다각적인 제도화 논의에는 상당한 시간과 여러 부처 간 협의가 필요하다.

## 2) 총량제와 쿼터제의 분리 및 차등화

본격적인 인센티브 모델의 적용에 앞서, 과도기 단계로서 해당 채널의 편성 특징에 따라 규제를 이원화하는 방안도 고려해 볼 필요가 있다.

종합편성을 수행하는 지상파와 중편 PP는 다양한 장르를 포괄해야 하는 채널 특성을 고려하여, 규제의 유연성을 부여하는 것이 타당하다. 이러한 채널들은 이미 신규 총량제 기준을 맞추는 수준에서만 애니메이션을 편성하고 있어서 비율 중심의 쿼터제가 사실상 무의미한 상황이다. 이에 따라 특정 장르(애니메이션) 내에서 일정 비율의 의무 편성을 강제하는 '쿼터제'보다는 채널 내 전체 방송 시간을 기준으로 하여 해당 프로그램의 '총량'에

초점을 맞추어 규제를 단순화하여 편성의 자율성을 보장하는 것이 더 현실적인 대안이 될 수 있다고 판단된다.

반면, 애니메이션을 전문적으로 편성하는 채널들은 채널의 정체성 자체가 애니메이션이므로 총량제를 통한 신규 국내 제작 애니메이션 편성의 효과를 시청자가 체감하기 어렵다. 이에 따라, 애니메이션 전문편성 채널에서는 총량제 대신 국산 애니메이션 편성 비율(쿼터제)을 강화하는 방안을 제안한다. 특히 단순한 비율 충족을 위한 형식적인 편성에 그치지 않도록, 시청률이 저조한 심야나 새벽 시간대가 아닌 '유효 시간대' 편성을 의무화하여 실질적인 노출 효과를 담보하는 방향으로 재편하는 방안을 제안한다.

다만 앞서 서술한 것처럼, 애니메이션 전문편성 PP 채널에서 신규 편성 총량제를 없애는 것이 애니메이션 제작 산업에 큰 영향을 미칠 수 있다는 업계의 우려가 있으므로, 제도 변경에 앞선 사전 시뮬레이션을 통해 발생 가능한 변수와 시장 과급효과를 면밀하게 검토하는 작업이 선행되어야 한다.

#### 다. 기타 개선 방안

넷플릭스 등 글로벌 OTT 사업자들이 국내 시장에서 막대한 수익을 올리고 있음에도 불구하고 국내 콘텐츠 산업 생태계 조성(특히 비인기 장르인 애니메이션 등)에는 기여하지 않는다는 비판이 있다. 따라서 유럽의 사례처럼 글로벌 OTT에게도 매출액의 일정 비율을 국내 콘텐츠 제작에 투자하거나 일종의 발전 기금으로 납부하도록 의무를 부과하는 방안을 중장기적으로 검토해야 한다. 다만 이는 한미 FTA 등과 통상 마찰의 소지가 있으므로, 범부처 차원에서의 신중한 접근과 협력이 선행되어야 한다. 그리고 국내 특정 사업자나 특정 산업 분야에 대한 지원으로 해석되지 않도록 공공의 목적과 공익을 위한 것임을 분명히 하는 방어 논리가 필요하다. 가령, 어린이·청소년 보호를 위하여 어린이 애니메이션에 대하여 디지털 플랫폼 내 가시성/접근성을 확보하고 어린이 보호 방침을 준수하도록 하는 등 공익적 목적과 타당성, 합리성이 담보되는 방식으로 전략적 접근이 필요하다.

## 제 4 장 결론 및 제언

### 1. 연구의 결론

본 연구는 급변하는 글로벌 미디어 환경 속에서 국내 애니메이션 산업의 자생력을 확보하고 실효성 있는 정책 기반을 마련하기 위해 수행되었다. 애니메이션은 단순한 영상 콘텐츠를 넘어 캐릭터, 게임, 완구 등 연쇄적인 부가가치를 창출하는 핵심 IP 산업이지만, 제작비 회수 구조가 취약하여 정책적 보호가 필수적이다. 특히 한국은 극장용보다 방송용 애니메이션 비중이 압도적으로 높음에도 불구하고, 플랫폼 다변화로 인해 기존 방송 편성규제의 영향력이 약화되는 위기에 직면했다. 이에 본 연구는 규제 틀을 현실화하고, 미디어 환경 변화에 부합하는 합리적인 정비 방안을 도출하는 것을 핵심 목적으로 삼았다.

연구 결과는 국내 애니메이션 산업의 현 단계에서 방송 편성규제를 전면적으로 폐지하거나 급격히 완화하는 접근은 바람직하지 않다는 점을 시사한다. 방송 편성은 여전히 국내의 인지도 확보, 브랜드 형성, 후속 유통과 수익 창출의 출발점으로 기능하고 있으며, 특히 신규 편성 총량제는 국내 애니메이션 제작 생태계가 단절되지 않도록 하는 최소한의 안전장치로 작동하고 있다. 따라서 단기적으로는 현행 편성규제의 기본 틀을 유지하되, 채널 특성과 매출 규모를 보다 정교하게 반영하여 규제의 합리성과 형평성을 제고하고자 하였으며, 중·장기적으로는 방송 중심의 편성규제 패러다임에서 벗어나, 플랫폼 간 역할 분담과 제작·유통 전반을 아우르는 정책 체계로의 전환 방향을 검토하였다.

연구의 전반부에서는 현행 애니메이션 편성규제의 실효성을 다각도로 진단하였다. 먼저 편성규제의 핵심인 '주시청시간대' 차원에서 현재 어린이 주시청시간대가 어린이들의 생활 패턴과 괴리되어 있음을 시청률 데이터를 통해 입증하였고, 이를 현실에 맞게 조정하는 방안을 제시하였다. 또한, 국내 제작 인정 기준이 과거의 노동 집약적 제작 방식에 머물러 있어 최신 기술인 생성형 AI 활용이나 복잡해진 국제 공동제작 양상을 반영하지 못하고 있음을 확인하였다. 이에 따라 내국인 참여 점수 산정 방식을 현행화하고 내국인 출자 비율은 낮추는 등 구체적인 개정안을 마련하였다.

의무 편성 비율과 관련해서는 지상파와 종합편성채널(중편) 간의 매출 격차 및 매체 영향력 변화를 반영하여, 매출액 구간별로 의무 비율을 차등 적용하는 ‘구간 조정안’을 설계하였다. 이는 규제의 형평성을 제고함과 동시에 방송사의 편성 부담을 합리적으로 조정하기 위한 조치이다. 아울러 중장기적으로는 단순한 양적 규제를 넘어, 양질의 콘텐츠 편성을 유도할 수 있는 인센티브 제도와 광고 수익 보전 방안 등 질적 성장을 견인할 수 있는 정책 대안들을 종합적으로 검토하였다.

본 연구에서 도출된 규제 정비 방안은 ‘국내 산업 보호’와 ‘국제 통상 규범 준수’라는 두 축 사이의 정교한 균형을 모색했다는 점에서 정책적 함의가 크다. 특히 한미 FTA 및 WTO GATS 규범에 대한 고찰을 통해, 현재의 편성규제가 ‘문화적 예외성’을 인정받으면서도 통상 마찰을 최소화할 수 있는 범위 내에서 설계되어야 함을 강조했다.

네거티브 리스트 방식을 채택하고 있는 한미 FTA 체제를 고려할 때 국내 방송 규제의 개선에는 매우 조심스러운 접근이 필요하다. 이에 따라 이번 정비 방안은 기존의 규제 틀(총량제 및 쿼터제)을 급격히 변동시키기보다는, 주 시청 시간대 조정이나 인정 기준 합리화와 같은 ‘운영의 묘’를 통해 실질적인 진흥 효과를 꾀했다. 이는 글로벌 시장 개방 압력 속에서도 국산 애니메이션 프로그램의 최소한의 방영 창구를 확보하고, 국내 방송 콘텐츠 창작 생태계 일부의 붕괴를 막기 위한 방어선으로서의 기능을 강화했다는 의의를 지닌다.

본 연구에서 도출된 규제 정비 방안은 단순히 개별 조항을 수정하는 차원을 넘어, 다음과 같은 정책적 함의를 지닌다.

첫째, ‘보호’ 중심에서 ‘생태계 조성’으로 규제의 패러다임을 전환했다는 점이다. 과거의 애니메이션 규제는 방송사의 편성 의무를 강제하여 국내 제작사를 보호하는 수동적인 역할에 치중했다. 그러나 본 연구에서 제안하는 정비 방안은 ‘가중치 시간대 현실화’와 ‘인정 기준 간소화’를 통해 실효성을 강화하고 중장기 방안을 통해 방송사와 제작사가 상생하여 수익을 창출할 수 있는 ‘비즈니스 환경’의 설계에 대한 아이디어를 제공했다는 점에서 중요한 전환점을 마련했다.

둘째, 글로벌 미디어 시장의 통상 규범과 국내 산업 특수성 사이의 정교한 접점을 도출했다. 한미 FTA 등 네거티브 리스트 방식의 통상 환경은 국내 규제의 신설이나 강화에 매우 엄격한 잣대를 요구한다. 본 연구는 기존의 규제 틀을 유지하면서도 운영의 묘를 살리는 방안을 제시함으로써, 국제적 통상 마찰의 위험을 최소화함과 동시에 ‘문화적 예외성’

으로서 국산 애니메이션의 가치를 수호할 논리적 근거를 마련해야 하는 단초를 제시했다. 이는 향후 다른 문화 콘텐츠 분야의 규제 정비 과정에서 중요한 참조 모델이 될 것이다.

셋째, 제작 기술의 진보와 시청 행태의 변화를 정책 체계 내로 수용했다. AI 기술 활용이나 국제 공동제작의 활성화는 거스를 수 없는 흐름이다. 본 연구는 이러한 변화를 ‘국내 제작 인정 기준’에 반영하여 국내 애니메이션 기업들이 글로벌 협업 구조 속에서 불이익을 받지 않고 오히려 국산 IP로서의 지위를 공고히 할 수 있는 개선안을 제안했다. 또한, 중장기 방안에서 OTT와의 연계 가능성을 열어둠으로써 차세대 시청자들에게 국산 방송 콘텐츠가 도달할 수 있는 정책적 통로를 넓혔다.

본 연구의 결과는 또한 다음과 같은 후속 조치가 필요함을 시사한다.

첫째, 방송사의 애니메이션 투자 유인을 제고하고 방송사와 제작사 간의 상생 투자 생태계 조성을 위한 법적·재정적 지원 근거 마련이 시급하다. 연구반 운영 및 업계 의견 수렴 과정에서 지속적으로 제기된 애니메이션 편성에 따른 방송사의 기회비용 손실을 보전하는 동시에, 제작사의 재원 부족 문제를 해결할 수 있도록, 방송통신발전기금이나 문화예술진흥기금 등의 활용 범위를 확대하는 구조적 개편이 필요하다. 특히 방송사와 제작사가 공동으로 투자하고 수익을 공유하는 모델에 대해 정부가 매칭 펀드나 세제 혜택 등을 지원함으로써 양측의 투자 리스크를 분담하고 제작 동기를 강화하는 구체적인 시행안에 대한 연구가 뒤따라야 할 것이다.

둘째, 규제 이행에 대한 정기적인 ‘질적 평가 체계’를 구축해야 한다. 현재는 방송사가 제출하는 편성표 기반 비율 점검 수준에 그치고 있다. 앞으로는 해당 애니메이션 프로그램이 실제로 국내외 시청자들에게 얼마나 노출되었는지, 그리고 해당 IP를 활용한 캐릭터나 완구 시장, 드라마나 영화 제작 등 전후방 연관 산업에 대한 기여도를 종합적으로 평가할 수 있는 지표가 개발되어야 한다. 이를 위해서 정부 차원의 ‘애니메이션 통합 데이터 센터’(가칭)가 필요하며 방송사 및 연관 산업계와 협력하여 시장 데이터를 체계적으로 수집하고 분석할 수 있는 인프라를 우선적으로 마련해야 할 것이다.

셋째, 글로벌 플랫폼(OTT)과의 공생 모델 개발을 위한 거버넌스 구축이 필요하다. 글로벌 OTT 사업자들이 국내 애니메이션 IP를 단순히 구매하는 단계를 넘어, 국내 중소 제작사와 장기적인 파트너십을 맺을 수 있도록 유도하는 정책 연구가 필요하다. 통상 마찰의 소지가 있을 수 있는 강제적인 쿼터제에 대한 고민에 앞서, 글로벌 사업자와 국내 사업자

간 자율 협약이나 공동 펀드 조성을 통해 국내 제작 생태계에 기여하게 만드는 가능성을 타진할 필요가 있다.

결론적으로 본 연구는 국내 제작 애니메이션과 관련된 방송 편성 규제가 방송과 애니메이션 산업 모두의 성장을 가로막는 족쇄가 아니라, 방송사는 양질의 방송 콘텐츠를 확보하고, 애니메이션 산업은 안정적인 창작 토대를 마련하여 두 산업의 동반 성장을 견인하는 전략적 정책 수단으로 재정립되어야 함을 강조한다.

## 2. 연구의 한계 및 제언

본 연구는 방송용 애니메이션을 중심으로 편성규제와 국내 제작물 인정 기준을 분석하였다. 이는 극장용 애니메이션이나 게임·웹툰 등 인접 산업과의 연계 효과를 충분히 다루지 못한 한계를 지닌다. 또한 OTT 및 글로벌 플랫폼에 대한 규제 가능성과 국제 통상 규범과의 충돌 가능성에 대해서는 개괄적 논의에 그쳤으며, 구체적인 법·제도 설계까지는 이르지 못했다. 그 외에 현행 법령 체계 내에서의 제도 개선에 집중한 결과, 다음과 같은 한계를 지닌다.

첫째, 미디어 시장의 주도권이 OTT로 넘어가고 있다는 판단에도 불구하고, 여전히 방송 플랫폼에 국한된 규제 개선에 머물렀다. OTT 사업자에 대한 국산 애니메이션 쿼터 부과나 제작 기여 의무화는 통상 마찰 우려와 법적 근거 미비로 인해 본 연구의 실행 과제에서는 제외되었다. 둘째, 규제 변화가 실제 방송사와 제작사의 수익성 개선으로 이어지는지에 대한 정밀한 경제적 시뮬레이션이 부족하다. 가중치 시간대 변경이 방송사의 광고 매출이나 제작사의 방영권료 수입에 미치는 직접적인 상관관계를 분석하기 위해서는 제작 및 방송 산업계의 데이터 협조가 필요하며 사후적인 모니터링도 추가로 필요하다.

향후 정책 연구 및 조사를 위해 다음과 같이 제언한다.

첫째, 제작사와 방송사 모두를 대상으로 하는 평가 기반의 크레딧 제도 도입을 위한 후속 연구가 필요하다. 단순히 방송 분량을 채우는 방식에서 벗어나, 제작비 투입 규모, 고용 창출 효과, 글로벌 수출 성과 등을 종합하여 점수화(Credit)하고 이를 정부 지원 사업과 연계하는 성과 중심의 규제 패러다임으로 전환해야 한다. 이를 위해서는 앞서 서술한 바와 같이 각 평가지표에 대한 업계와 학계의 합의된 기준 마련이 선행되어야 한다. 또한 이러

한 제도 재구조화는 애니메이션뿐만 아니라 다른 장르에도 적용되어야 할 것이다.

둘째, 디지털 플랫폼(OTT, 유튜브 등) 유통 실태에 대한 체계적인 연구 조사가 상시화되어야 한다. 전통적인 시청률 조사 방식으로는 파악되지 않는 애니메이션의 실질적인 소비 행태를 어떻게 데이터화하고 수집·관리해야 하는지에 대한 연구가 필요하다. 이를 바탕으로 향후 방송법이나 관련 진흥법 개정 시 OTT 플랫폼을 규제 또는 진흥의 범주에 어떻게 포함시킬 것인지에 대한 논리적 근거를 마련해야 한다.

셋째, 향후 생성형 AI 기술 활용에 따른 저작권 및 국산 인정 가이드라인의 정립에 대한 연구가 필요하다. AI가 제작 공정의 상당 부분을 대체할 경우, 현재와 같은 인력 투입 중심의 국산 인정 기준은 무력화될 수 있다. 따라서 기술 발전 속도에 맞춰 국내 제작, 국내인의 창의적 기여를 어떻게 정의하고 증명할 것인지에 대한 법률적 및 기술적 측면에서 검토하는 연구가 이루어져야 한다.

넷째, 방송, OTT를 포함하는 온라인 플랫폼을 포괄하는 통합적 애니메이션 정책 프레임워크를 구축하기 위한 후속 연구가 필요하다. 특히 국제 통상 규범과의 정합성을 고려한 플랫폼 규제 가능성, 투자 의무 및 추가적 재원 조성에 관한 법적 연구가 시급하다.

마지막으로, 국내 제작 애니메이션 인정 기준 개편이 실제 국제 공동제작 및 해외 투자 유치에 미치는 효과를 실증적으로 분석하는 후속 연구가 필요하며, 이 과정에서 제작사·방송사·플랫폼 사업자 간 역할 분담과 책임 구조에 대한 추가적 논의도 병행되어야 할 것이다.

# 참 고 문 헌

## [국내 문헌]

- 공정뉴스. (2014. 9. 22). '라바 시즌3' 웃음 폭탄 장착, 뽀통령 해외 성공. *공정뉴스*.  
<https://www.fairn.co.kr/news/articleView.html?idxno=35919>.
- 김남두 (2024). *영국의 '미디어 법 2024'에 따른 방송·OTT 규제변화*. *KISDI Perspectives*.  
October 2024. No.2.
- 김남두, 주성희, 김청희, 노은정. (2019). *방송 콘텐츠 산업 경쟁력 강화를 위한 수중계 비율 등 편성규제 개선 방안 연구* (방통융합정책연구 KCC-2019-24). 정보통신정책연구원.
- 문화체육관광부(2025), *2025 애니메이션산업백서*.  
\_\_\_\_\_ (2024), *2024 콘텐츠산업백서*.
- 박광선. (2006, November 16). 뽀로로, 해외 방송 시장에서 불티. *프라이경제*.  
<https://www.newsprime.co.kr/news/article/?no=20213>.
- 성욱제, 주성희, 박찬경, 이원태. (2011). *국내 제작 애니메이션 판정기준 정비방안 연구*  
(지정 2011-18). 정보통신정책연구원.
- 심홍진, 정은진. (2020). *방송통신 매체 융합에 따른 편성규제 실효성 제고 방안 및 해외 사례 비교연구* (방통융합정책연구 KCC-2020-25). 정보통신정책연구원.
- 심홍진, 주성희, 노은정. (2021). *미디어 환경 변화에 부합하는 편성규제 전면 개편안 연구*  
(방통융합정책연구 KCC-2021-28). 정보통신정책연구원.
- 양경미. (2010.11.17.). 한국 애니메이션의 역사. *영화천국*. Vol 16. <https://www.kmdb.or.kr/story/134/3061>
- 주성희 (2019). *국제 통상협정과 시청각 서비스 개방* (프리미엄 리포트 19-11). 정보통신정책연구원.
- 주성희, 이주영. (2012). *국내 제작 애니메이션 신규 편성 총량제 확대 방안* (현안연구 12-01). 정보통신정책연구원.
- 한국콘텐츠진흥원. (2025). *한국 애니메이션 글로벌 확장 방안 연구*.

황현정, 노은정, 송민선. (2023). *편성규제의 영향 분석 및 규제 합리화 방안 연구* (방통용  
합정책연구 KCC-2023-26). 정보통신정책연구원.

## [해외 문헌]

Active Gaming Media Inc. (2025, November 5). “No interference in creative works.” Japanese government proposes new policy for anime and game expansion in the West. *Automaton Media*. <https://automaton-media.com/en/news/no-interference-in-creative-works-japanese-government-proposes-new-policy-for-anime-and-game-expansion-in-the-west/>.

ARCOM. (n.d.). *Television Quotas*. <https://www.arcom.fr/en/we-know-our-missions/promote-and-protect-creation/quotas-television>

Assemblée nationale. (2025). *Projet de loi de finances pour 2025: Amendement N° I-CF12 17*.

Autorite de regulation de la communication audiovisuelle et numerique. (2024, December 11). *Decision n° 2024-1158 du 11 decembre 2024 autorisant la societe Jeunesse TV a utiliser une ressource radioelectrique pour la diffusion...* *Journal officiel de la Republique francaise*. <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000050775299>

AWN China. (2025). New regulations from the National Radio and Television Administration (NRTA). *AWN China*. <https://awncnchina.cn/new-regulations-from-the-national-radio-and-television-administration-nrta/>

Baculi, S. (2025, November 5). New Japanese policy proposal seeks to defend “creative freedom” for anime, manga, and video games. *Bounding Into Comics*. <https://boundingintocomics.com/anime/japan-defends-anime-manga-video-game-censorship>

British Film Institute [BFI]. (2025, December 19). *UK Global Screen Fund announces latest awards ahead of its expansion from 2026 to 2029*. <https://www.bfi.org.uk/news/uk-global-screen-fund-announces-latest-awards-ahead-its-expansion-from-2026-2029>.

Canada Media Fund. (2024, *March 28*). *CMF to invest \$357M in the screen sector in 2024-*

2025. <https://cmf-fmc.ca/news/cmf-to-invest-357m-in-the-screen-sector-in-2024-2025/>
- Canada Media Fund. (2024, March 28). *CMF to invest \$357M in the screen sector in 2024-2025*. <https://cmf-fmc.ca/news/cmf-to-invest-357m-in-the-screen-sector-in-2024-2025/>.
- Canadian Audio-Visual Certification Office (CAVCO). (2020). *Canadian Film or Video Production Tax Credit (CPTC) Guidelines*. Department of Canadian Heritage.
- CNC. (2024). *Aide aux cinémas du monde. Centre national du cinéma et de l'image animée*. [https://www.cnc.fr/web/en/funds/aide-aux-cinemas-du-monde\\_190870](https://www.cnc.fr/web/en/funds/aide-aux-cinemas-du-monde_190870)
- CNC. *Tax Rebate for International Productions - Film France*. <https://www.filmfrance.net/en/tax-rebate/tax-rebate-for-international-productions/>
- Cognitive Market Research. (2024), *Global Animation Market 2024*
- Consulate General of France in Los Angeles. (2018, July 27). *Mission: Impossible Fallout was filmed in France with 30% Tax rebate*. <https://losangeles.consulfrance.org/mission-impossible-fallout-was-filmed-in-france-with-30-tax-rebate>
- Corus Entertainment. (2023, February 21). *Corus Rebrands TELETOON as Cartoon Network and Launches Boomerang in Canada*. Toronto: Corus.
- Creative BC. (2024). *Digital Animation, Visual Effects and Post-Production (DAVE) Tax Credit*. <https://creativebc.com/services/motion-picture-tax-credits/production-services-tax-credit/>.
- \_\_\_\_\_. (2025). *Film Incentive BC (FIBC) Program Guidelines*. <https://creativebc.com>.
- Canadian Radio-television and Telecommunications Commission [CRTC]. (2025). *Broadcasting Regulatory Policy CRTC 2025-299*. <https://crtc.gc.ca/eng/archive/2025/2025-299.htm>
- European Commission. (2025, July 8). *Promotion and distribution of European works*. Shaping Europe's digital future.
- Government of British Columbia. (2025). *Film and Television Tax Credit* <https://www2.gov.bc.ca/gov/content/taxes/income-taxes/corporate/credits/film-tv>.

- IMARC Group. (2024). *South Korea Anime Market–Growth, Trends, Forecast (2024–2033)*.
- Legifrance. (2024, December 11). Decision n° 2024–1158 du 11 decembre 2024 autorisant la societe Jeunesse TV a utiliser une ressource radioelectrique (JORF n° 0295). *Journal Officiel de la Republique Francaise*. <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000050775299>
- Ministere de la Culture. (2023, May 19). *France 2030: “La Grande Fabrique de l’image”*. Gouvernement.fr. <https://www.culture.gouv.fr/en/actualites/france-2030-la-grande-fabrique-de-l-image>.
- Ministry of Economy, Trade and Industry [METI]. (2025, October 23). 第8回エンタメ?クリエイティブ産業政策?究? (事務局資料). Ministry of Economy, Trade and Industry of Japan. [https://www.meti.go.jp/shingikai/mono\\_info\\_service/entertainment\\_creative/pdf/008\\_03\\_00.pdf](https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/entertainment_creative/pdf/008_03_00.pdf)
- Myriad Associates. (n.d.). *What Is the Audio-Visual Expenditure Credit Worth?* <https://www.myriadassociates.com/resources/news/2025/what-is-the-audio-visual-expenditure-credit-worth/>.
- Ofcom. (2024, Oct. 17). *Update on implementing the Media Act*.
- \_\_\_\_\_. (2023, March 3.). *Section one: Protecting under-eighteens: The Watershed*.
- \_\_\_\_\_. (2022, Sept. 7). *On-demand programme services ( “ODPS” ) guidance*.
- \_\_\_\_\_. (2019, July 3). *Children’s content review*.
- \_\_\_\_\_. (2004, Dec. 17). *Channel 4 License*.
- PwC. (2023). *Global Entertainment & Media Outlook 2023–2027*.
- Republique Francaise. (2021). Decret n° 2021–793 du 22 juin 2021 relatif aux services de medias audiovisuels a la demande (Decret SMAD). Legifrance. <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000043688681>
- SACD. (2024, June 11). Signature du nouvel accord entre le groupe TF1 et la filiere animation [Press release]. Societe des Auteurs et Compositeurs Dramatiques. <https://www.sacd.fr/fr/signature-du-nouvel-accord-entre-le-groupe-tf1-et-la-filiere-animation>.
- Screen Daily (2017, July 14). Dunkirk movie boosts France’s filming profile. *Screen Daily*.

<https://www.screendaily.com/news/dunkirk-movie-may-boost-frances-filming-profile/5120014.article>.

Screen Daily(2024. 12. 20). .France's streamer levy has injected €1bn into the industry in three years, says report. *Screen Daily*.

Shaw Rocket Fund. *About the Fund*. <https://rocketfund.ca/>,

UK Government. (2024). *Media Act 2024, c. 15*. legislation.gov.uk. <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2024/15/contents>

Wiggin LLP. (2024, October). *Enhanced VFX Audio-Visual Expenditure Credit: Briefing Note*.

Yicai Global. (2025). *China introduces new regulations on prime time TV broadcast on satellite channels*. <https://www.yicaiglobal.com/news/china-introduces-new-regulations-on-prime-time-tv-broadcast-on-satellite-channels>.

Fasken. (2025, November 20). *CRTC modernizes the definition of "Canadian program" under the Broadcasting Act*. <https://www.fasken.com/en/knowledge/2025/11/crtc-19-nov>.

## [부록 1] 국내 제작 애니메이션 편성 관련 규정

(방송법 제71조, 동법 시행령 57조, 편성고시 3,4,7조)

### 방송법

[시행 2025. 10. 23.] [법률 제20952호, 2025. 4. 22., 일부개정]

- 제71조(국내 방송프로그램의 편성)** ①방송사업자는 해당 채널의 전체 프로그램중 국내에서 제작된 방송프로그램을 대통령령으로 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 편성하여야 한다. <개정 2019. 12. 10., 2020. 6. 9.>
- ②방송사업자는 연간 방송되는 영화·애니메이션 및 대중음악중 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 대통령령으로 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 편성하여야 한다. <개정 2004. 3. 22., 2012. 1. 17., 2020. 6. 9.>
- ③ 지상파방송사업자·종합편성을 행하는 방송채널사용사업자 및 연간 전체 방송시간 중 대통령령으로 정하는 비율 이상 애니메이션을 편성하는 방송채널사용사업자는 해당 채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 시청률, 매출액 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 신규로 편성하여야 한다. 다만, 대통령령으로 정하는 지역을 방송구역으로 하는 지상파방송사업자는 제외한다. <신설 2012. 1. 17.>
- ④방송사업자는 다양한 국제문화 수용을 보장하기 위하여 연간 방송되는 외국 수입 영화·애니메이션 및 대중음악중 한 국가에서 제작한 영화·애니메이션 및 대중음악이 대통령령으로 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상을 초과하지 아니하도록 편성하여야 한다. <개정 2012. 1. 17., 2020. 6. 9.>
- ⑤ 방송사업자가 국내에서 제작된 애니메이션을 주시청시간대에 편성한 경우 제2항에 따른 편성비율을 산정할 때 대통령령으로 정하는 바에 따라 가중치를 둘 수 있다. <신설 2012. 1. 17.>
- ⑥ 제1항부터 제4항까지의 규정에 따른 국내에서 제작된 방송프로그램 등의 구별기준은 대통령령으로 정하고, 편성비율은 방송매체와 방송분야별 특성 등을 고려하여 차등을 둘 수 있다. <개정 2012. 1. 17.>

## 방송법 시행령

[시행 2025. 10. 1.] [대통령령 제35810호, 2025. 10. 1., 타법개정]

**제50조(방송프로그램의 편성 등)** ① 종합편성을 행하는 방송사업자는 법 제69조제3항 전단에 따라 보도에 관한 방송프로그램, 교양에 관한 방송프로그램 및 오락에 관한 방송프로그램이 상호간에 조화를 이루도록 편성하되, 그 구체적인 기준은 다음 각 호와 같다. <개정 2001. 3. 20., 2004. 9. 17., 2007. 8. 7., 2021. 4. 30.>

1. 텔레비전방송프로그램 및 라디오방송프로그램의 경우 오락에 관한 방송프로그램을 해당 채널의 매반기 전체 방송시간의 100분의 60 이하로 편성할 것. 다만, 지상파이동멀티미디어방송사업자의 경우 100분의 60 이상으로 편성할 수 있다.
2. 데이터방송프로그램의 경우 오락에 관한 방송프로그램을 해당 채널의 매반기 전체 방송내용물의 100분의 60 이하로 편성할 것

② 제1항에서 “보도에 관한 방송프로그램”이라 함은 국내외 정치·경제·사회·문화 등의 전반에 관하여 시사적인 취재보도·논평 또는 해설 등의 방송프로그램을, “교양에 관한 방송프로그램”이라 함은 국민의 교양향상 및 교육을 목적으로 하는 방송프로그램과 어린이·청소년의 교육을 목적으로 하는 방송프로그램을, “오락에 관한 방송프로그램”이라 함은 국민정서의 함양과 여가생활의 다양화를 목적으로 하는 방송프로그램을 말한다. <개정 2001. 3. 20., 2007. 8. 7.>

③ 법 제69조제3항 후단의 규정에 의한 주시청시간대는 다음 각호와 같다.

1. 평일 : 오후 7시부터 오후 11시까지
2. 토요일·일요일 및 공휴일 : 오후 6시부터 오후 11시까지

④ 법 제69조 제4항에서 “대통령령으로 정하는 기준”이란 다음 각 호의 기준을 말한다. <개정 2004. 9. 17., 2007. 8. 7., 2021. 4. 30.>

1. 텔레비전방송채널 또는 라디오방송채널의 경우 사업자별로 다음 각 목의 비율에 따라 편성할 것

가. 지상파방송사업자: 해당 채널의 매반기 전체 방송시간의 100분의 60 이상. 다만, 지상파이동멀티미디어방송사업자의 경우 100분의 60 이하로 편성할 수 있다.

나. 종합유선방송사업자 및 위성방송사업자: 해당 채널의 매반기 전체 방송시간의 100분의 70 이상

다. 방송채널사용사업자: 해당 채널의 매반기 전체 방송시간의 100분의 70 이상

2. 데이터방송채널의 경우 해당 채널의 매반기 전체 방송내용물의 100분의 60 이상 편성할 것

⑤ 법 제69조제5항에 따라 전문편성을 행하는 방송사업자가 부수적으로 편성할 수 있는 방송프로그램은 제2항에 따른 교양에 관한 방송프로그램 또는 오락에 관한 방송프로그램으로 한정한다. 다만, 제54조에 따른 공공채널과 영어 등 외국어를 주 언어로 하여 국내체류 외국인에게 대한민국에 관한 정보제공을 목적으로 하는 채널 등 방송미디어통신위원회가 고시하는 채널의 경우에는 그러하지 아니하다. <신설 2007. 8. 7., 2008. 2. 29., 2013. 3. 23., 2017. 7. 26., 2025. 10. 1.>

1. 삭제 <2025. 10. 1.>

2. 삭제 <2025. 10. 1.>

⑥ 법 제69조제6항에서 “대통령령으로 정하는 비율”이란 다음 각 호의 구분에 따른 범위에서 같은 항에 따른 지상파방송사업자의 경영상태 및 방송프로그램 수급여건 등을 고려하여 방송미디어통신위원회가 정하여 고시하는 비율을 말한다. <개정 2004. 9. 17., 2007. 8. 7., 2008. 2. 29., 2014. 11. 24., 2021. 4. 30., 2025. 10. 1.>

1. 지상파텔레비전방송사업자가 다른 한 지상파텔레비전방송사업자의 제작물을 편성할 수 있는 비율: 채널별로 매반기 전체 방송시간의 100분의 50 이상 100분의 85 이하

2. 지상파라디오방송사업자가 다른 한 지상파라디오방송사업자의 제작물을 편성할 수 있는 비율: 채널별로 매반기 전체 방송시간의 100분의 40 이상 100분의 80 이하

3. 지상파이동멀티미디어방송사업자가 다른 한 지상파방송사업자의 제작물을 편성할 수 있는 비율: 채널별로 매반기 전체 방송시간의 100분의 50 이상

4. 지상파이동멀티미디어방송사업자가 다른 한 방송채널사용사업자의 제작물을 편성할 수 있는 비율: 채널별로 매반기 전체 방송시간의 100분의 50 이상

⑦ 제1항제2호 및 제4항제2호에 따른 방송내용물의 구체적인 산정기준은 방송미디어

통신위원회규칙으로 정한다. <개정 2025. 10. 1.>

⑧ 제1항부터 제6항까지의 규정에 따른 방송프로그램의 세부적인 분류기준 및 편성비율 산정기준은 방송미디어통신위원회가 정하여 고시할 수 있다. <개정 2025. 10. 1.>

**제57조(국내제작 방송프로그램의 편성)** ① 방송사업자는 법 제71조제1항에 따라 국내에서 제작된 방송프로그램을 다음 각 호의 구분에 따른 범위에서 방송미디어통신위원회가 정하여 고시하는 비율 이상으로 편성해야 한다. <개정 2004. 9. 17., 2007. 8. 7., 2008. 2. 29., 2011. 8. 19., 2021. 4. 30., 2025. 10. 1.>

1. 지상파방송사업자 및 지상파방송채널사용사업자: 해당 채널의 연간 전체 방송시간의 100분의 60 이상 100분의 80 이하
2. 종합유선방송사업자 및 위성방송사업자: 해당 채널의 연간 전체 방송시간의 100분의 40 이상 100분의 70 이하
3. 지상파방송채널사용사업자를 제외한 방송채널사용사업자: 해당 채널의 연간 전체 방송시간의 100분의 20 이상 100분의 50 이하

② 방송사업자는 법 제71조제2항에 따라 연간 방송되는 영화·애니메이션 및 대중음악중 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 다음 각호의 범위에서 방송미디어통신위원회가 고시하는 비율 이상 편성하여야 한다. 다만, 종교 또는 교육에 관한 전문편성을 행하는 방송사업자의 경우에는 국내에서 제작된 영화·애니메이션을 해당 채널의 연간 전체 영화방송시간 또는 애니메이션방송시간의 100분의 40 이하의 범위에서 방송미디어통신위원회가 고시하는 비율 이상을 편성하여야 한다. <개정 2001. 3. 20., 2004. 9. 17., 2008. 2. 29., 2012. 7. 17., 2025. 10. 1.>

1. 영화 : 당해 채널의 전체 영화방송시간의 100분의 20 이상 100분의 40 이하
2. 애니메이션 : 당해 채널의 전체 애니메이션방송시간의 100분의 30 이상 100분의 50 이하
3. 대중음악 : 당해 채널의 전체 대중음악방송시간의 100분의 50 이상 100분의 80 이하

③ 법 제71조제3항 본문에서 “대통령령으로 정하는 비율” 이란 100분의 50을 말한다. <신설 2012. 7. 17.>

④ 지상파방송사업자(법 제71조제3항 단서에 따라 「지역방송발전지원 특별법」 제2조

제1항제2호의 지역방송사업자는 제외한다. 이하 이 항에서 같다), 종합편성을 행하는 방송채널사용사업자 및 연간 전체 방송시간 중 제3항에 따른 비율 이상 애니메이션을 편성하는 방송채널사용사업자는 법 제71조제3항 본문에 따라 해당 텔레비전방송 채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 해당 채널의 전체 방송시간의 1000분의 15 이하에서 방송미디어통신위원회가 정하여 고시하는 비율 이상 신규로 편성해야 한다. 다만, 다음 각 호에 해당하는 지상파방송사업자는 지상파텔레비전방송사업으로 허가받은 해당 텔레비전방송채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 해당 채널의 전체 방송시간의 100분의 1 이상 신규로 편성해야 한다. <신설 2004. 9. 17., 2006. 3. 10., 2007. 8. 7., 2008. 2. 29., 2012. 7. 17., 2021. 4. 30., 2021. 12. 9., 2025. 10. 1.>

1. 공사

2. 「방송문화진흥회법」에 의한 방송문화진흥회가 최다출자자인 지상파방송사업자

3. 직전 3개 사업연도의 평균 매출액이 3천억원 이상인 지상파방송사업자

⑤ 방송사업자(특정한 한 국가의 방송프로그램을 주된 방송분야로 등록 또는 신고한 방송채널사용사업자는 제외한다)는 법 제71조제4항에 따라 한 국가에서 제작한 영화·애니메이션 및 대중음악을 분야별로 해당 채널의 연간 전체 외국 수입 영화·애니메이션 및 대중음악 방송시간의 100분의 90 이하에서 방송미디어통신위원회가 정하여 고시하는 비율을 초과하지 않도록 편성해야 한다. <개정 2021. 4. 30., 2025. 4. 22., 2025. 10. 1.>

⑥ 방송미디어통신위원회는 제1항·제2항·제4항 및 제5항에 따른 편성비율을 고시하는 경우에는 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다. <개정 2004. 9. 17., 2008. 2. 29., 2012. 7. 17., 2025. 10. 1.>

⑦ 제1항에 따른 국내에서 제작된 방송프로그램, 제2항에 따른 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악, 제5항에 따른 외국에서 수입한 영화·애니메이션 및 대중음악의 구별기준은 해당 방송프로그램의 기획 및 제작의 형태, 기획 및 제작인력의 구성, 제작에 소요된 투자재원 등을 기준으로 하여 방송미디어통신위원회가 정하여 고시한다. <신설 2004. 9. 17., 2008. 2. 29., 2012. 7. 17., 2025. 10. 1.>

⑧ 제1항·제2항·제4항 및 제5항에 따른 편성비율 산정 시 특정 방송프로그램에 가

중치를 두거나 전체 방송시간에서 특정 방송프로그램의 방송시간을 제외할 수 있는 기준은 방송미디어통신위원회가 정하여 고시한다. <신설 2011. 8. 19., 2012. 7. 17., 2025. 10. 1.>

## 방송프로그램 등의 편성에 관한 고시

[시행 2024. 7. 3.] [방송통신위원회고시 제2024-6호, 2024. 7. 3., 일부개정.]

**제3조(국내제작 방송프로그램의 편성비율)** ① 방송사업자는 다음 각 호에서 정한 비율 이상 국내제작 방송프로그램을 편성하여야 한다.

1. 지상파방송사업자

가. 전문편성방송사업자: 해당 채널의 연간 전체 텔레비전방송 프로그램 또는 라디오방송 프로그램 방송 시간의 100분의 60 이상.

나. 종합편성방송사업자: 해당 채널의 연간 전체 텔레비전방송 프로그램 또는 라디오 방송 프로그램 방송 시간의 100분의 80 이상.

2. 종합유선방송사업자 및 위성방송사업자: 해당 채널의 연간 전체 텔레비전방송 프로그램 또는 라디오방송 프로그램 방송 시간의 100분의 50 이상.

3. 방송채널사용사업자 : 해당 채널의 연간 전체 텔레비전방송 프로그램이나 라디오 방송 프로그램 방송 시간의 100분의 40 이상.

4. 지상파이동멀티미디어방송사업자 및 지상파방송채널사용사업자: 해당 채널의 연간 전체 방송시간의 100분의 60 이상.

② 방송사업자는 다음 각 호에서 정한 비율 이상 국내제작 영화를 편성하여야 한다. 다만, 종교를 전문으로 편성하는 방송사업자의 경우에는 해당 채널별로 연간 전체 영화방송시간의 100분의 4 이상 국내제작 영화를 편성하여야 한다.

1. 지상파방송사업자 : 해당 채널의 연간 전체 영화방송시간의 100분의 25 이상.

2. 종합유선방송사업자, 위성방송사업자, 방송채널사용사업자 : 해당 채널의 연간 전체 영화방송시간의 100분의 20 이상.

③ 방송사업자는 별표2를 충족하는 국내제작 애니메이션을 다음 각 호에서 정한 비율

이상 편성하여야 한다.(이 고시에서 “애니메이션”이란 스스로 움직이는 피사체를 연속 촬영하여 제작하는 실사 영상과 달리 스스로 움직이지 않는 피사체를 2D, 3D, CG, 스톱모션 등 다양한 기법과 매체를 이용하여 인위적으로 조작하여 움직이는 영상이 미지를 창출하는 작업물을 말한다.)

1. 지상파방송사업자(지상파이동멀티미디어방송사업자를 제외한다) : 해당 채널의 연간 전체 애니메이션 방송 시간의 100분의 45 이상.
2. 지상파이동멀티미디어방송사업자 : 해당 채널의 연간 전체 애니메이션 방송 시간의 100분의 35 이상.
3. 종합유선방송사업자, 위성방송사업자, 방송채널사용사업자 : 해당 채널의 연간 전체 애니메이션 방송 시간의 100분의 30 이상.
4. 교육 또는 종교를 전문으로 편성하는 방송 사업자는 제1호와 제2호의 규정과 관계없이 다음의 규정에 따른다.
  - 가. 교육을 전문으로 편성하는 방송 사업자: 해당 채널의 연간 전체 애니메이션 방송 시간의 100분의 8 이상.
  - 나. 종교를 전문으로 편성하는 방송 사업자: 해당 채널의 연간 전체 애니메이션 방송 시간의 100분의 4 이상.
- ④ 방송사업자는 당해 채널별로 연간 전체 대중음악 방송시간의 100분의 60 이상 국내제작 대중음악을 편성하여야 한다. 다만, 편성비율을 산정할 때 둘 이상의 음악전문 채널을 운영하는 오디오 부문 방송채널사용사업자는 사업자별로 적용한다.
- ⑤ 제1항에도 불구하고, 영화를 전문으로 편성하는 방송사업자는 제2항을, 애니메이션을 전문으로 편성하는 방송사업자는 제3항을, 대중음악을 전문으로 편성하는 방송사업자는 제4항을 각각 적용한다.

**제4조(신규로 편성되는 국내제작 애니메이션의 편성비율)** ① 방송사업자가 다음 각호의 분류에 따른 방송사업자군 내에서 국내제작 애니메이션을 최초로 편성하는 경우 이를 신규편성으로 인정한다.

1. 지상파방송사업자(「지역방송발전지원특별법」 제2조제1항 2호의 지역방송사업자는 제외한다.)

2. 종합편성을 행하는 방송채널사용사업자
  3. 연간 전체 방송시간 중 100분의 50이상 애니메이션을 편성하는 방송채널사용사업자
- ② 한국교육방송공사는 당해 채널별로 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 3 이상 국내 제작 애니메이션을 신규로 편성하여야 한다.
- ③ 지상파이동멀티미디어방송사업자는 당해 채널별로 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 1 이상 국내에서 제작된 애니메이션을 신규로 편성하여야 한다.
- ④ 종합편성을 행하는 방송채널사용사업자는 해당 텔레비전방송채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램중 국내에서 제작된 애니메이션을 다음 각 호에서 정한 비율 이상 신규로 편성하여야 한다.
1. 방송사업매출액 500억원 미만 방송사업자: 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 3 이상
  2. 방송사업매출액 500억원 이상 600억원 미만 방송사업자: 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 5 이상
  3. 방송사업매출액 600억원 이상 700억원 미만 방송사업자: 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 7 이상
  4. 방송사업매출액 700억원 이상 방송사업자: 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 10 이상
- ⑤ 「방송법 시행령」 제57조제3항에 따른 비율 이상 애니메이션을 편성하는 방송채널사용사업자로서 방송사업매출액이 50억원 이상인 사업자는 당해 텔레비전방송채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램중 국내에서 제작된 애니메이션을 다음 각 호에서 정한 비율 이상 신규로 편성하여야 한다.
1. 방송사업매출액 50억원 이상 100억원 미만 방송사업자: 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 3 이상
  2. 방송사업매출액 100억원 이상 150억원 미만 방송사업자: 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 6 이상
  3. 방송사업매출액 150억원 이상 200억원 미만 방송사업자: 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분의 8 이상
  4. 방송사업매출액 200억원 이상 방송사업자: 연간 전체 텔레비전 방송시간의 1000분

의 10 이상

⑥ 제4항 및 제5항 각호의 방송사업매출액은 「방송법」 제98조의2제2항에 따른 방송사업자 재산상황 공표의 전전년도 방송사업매출액을 기준으로 한다.

**제7조(국내제작 애니메이션의 인정기준 및 절차)** ① 제3조 제3항의 국내제작 애니메이션은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여야 한다.

1. 애니메이션 제작에 소요된 재원의 100분의 30 이상을 내국인이 출자한 애니메이션으로 별표2에서 정한 기준에 해당하는 애니메이션
2. 외국과 공동으로 기획·제작한 애니메이션 중 대한민국 정부와 외국 정부 간 공동제작협정에 따라 국내제작으로 승인받은 애니메이션

② 제1항 제1호에 따라 국내제작 애니메이션으로 확인받으려 하는 자는 별지 제4호서식의 국내제작 애니메이션 확인 신청서, 별지 제5호서식의 제작참여 확인서에 다음 각 호의 사항을 첨부하여 방송통신위원회에 제출하여야 한다.

1. 애니메이션 기획서
2. 애니메이션 제작과 관련한 계약서(외국과 공동으로 제작한 경우에 한하며 한글본을 포함)
3. 애니메이션 줄거리 및 대본
4. 애니메이션 캐릭터집 및 배경집
5. 애니메이션 스토리보드
6. 외국 공동제작사 확인서(외국과 공동으로 제작한 경우에 한함)
7. 애니메이션 사본(외국과 공동으로 제작하여 두 개 이상의 국가에서 방송되는 경우에는 국내에서 방송되는 것과 해외에서 방송되는 것을 모두 포함)
8. 내국인이 저작권 및 수익분배권을 보유하고 있음을 증빙하는 서류
9. 기타 방송통신위원회가 국내제작 확인을 위해 요청하는 서류

③ 제1항 제2호에 따른 국내제작 애니메이션으로 인정받기 위한 절차 등은 제5조 제3항을 준용한다.

④ 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.

⑤ 신청인은 방송통신위원회의 국내제작 애니메이션 불인정 판정에 대해 이의가 있는 경우 그 결과를 통보받은 날로부터 30일 이내에 1회에 한해 재심사를 문서를 통해 요청할 수 있으며, 그 경우 제4항의 기일을 준용한다.

⑥ 방송통신위원회는 제2항 및 제3항에 따라 신청된 국내제작 애니메이션의 인정 여부를 자문받기 위해 5인 이상 9인 이내의 자문위원회를 운영할 수 있다.

**제11조(편성비율 산정 및 산정제외 방송시간)** ① 제3조제2항의 국내제작 영화의 편성비율을 산정할 때, 지상파방송사업자가 「방송법 시행령」 제50조제3항에 따른 주시청시간대에 국내제작 영화를 편성하는 경우에는 편성시간의 100분의 150으로 인정한다.

② 제3조 및 「방송법 시행령」 제57조제8항에 따라 국내제작 애니메이션을 「방송법 시행령」 제50조제3항의 주시청시간대에 편성하는 경우에는 편성시간의 100분의 150으로 인정한다.

③ 제4조 및 「방송법 시행령」 제57조제4항의 신규로 편성되는 국내제작 애니메이션을 어린이들이 주로 시청하는 다음 각호의 시간대에 편성하는 경우에는 편성시간의 100분의 150으로 인정한다.

1. 평일 : 7시~9시, 17시~20시

2. 주말 및 공휴일 : 7시30분~11시, 14시~20시

④ 제2조, 제3조, 제4조, 제8조, 제9조, 제10조, 「방송법시행령」 제50조제1항의 편성비율을 산정할 때 「방송통신발전 기본법」 제40조에 따른 재난방송 또는 비상방송, 「방송법」 제76조제2항에 따라 방송통신위원회가 고시하는 ‘국민적 관심이 매우 큰 체육경기대회, 그 밖의 주요 행사’ 또는 기타 방송통신위원회가 인정하는 방송시간은 제외할 수 있다.

⑤ 제9조제1항의 순수외주제작 방송프로그램 편성비율을 산정할 때, 방송사업자와 외주제작사가 촬영원본을 공유하는 경우에는 편성시간의 100분의 110으로 인정한다.

⑥ 제9조제1항 및 제2항의 순수외주제작 방송프로그램 편성비율을 산정할 때, 「방송법 시행령」 제50조제3항에 따른 주시청시간대에 교양분야의 순수외주제작 방송프로그램

램을 편성하는 경우에는 편성시간의 100분의 110으로 인정한다.

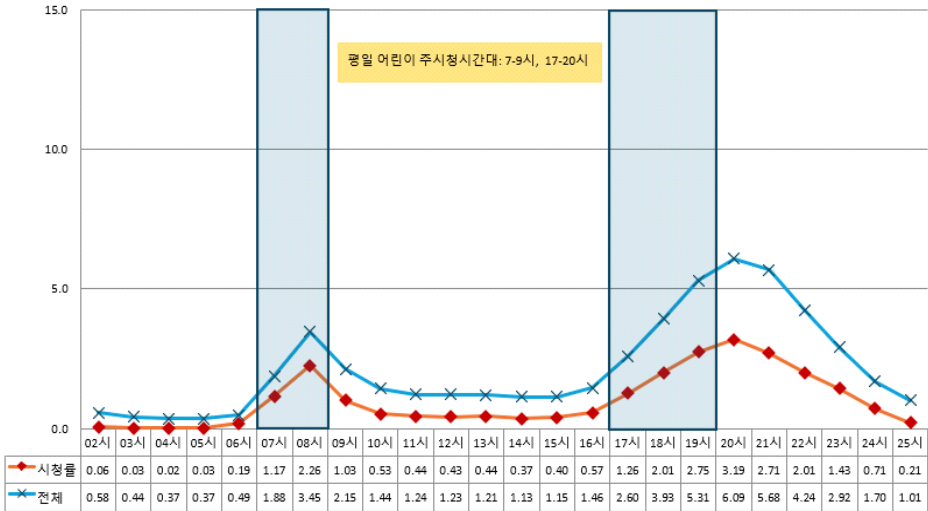
⑦ 제9조제1항 및 제2항의 순수외주제작 방송프로그램 편성비율을 산정할 때, 방송사업자와 외주제작사가 체결한 계약서에 외주제작사가 저작권 전부를 보유하는 조항이 있을 경우에는 편성시간의 100분의 130으로 인정한다.

⑧ 제10조의 비상업적 공익광고 편성비율을 산정할 때, 「방송법 시행령」 제50조제3항에 따른 주시청시간대에 비상업적 공익광고를 편성하는 경우에는 편성시간의 100분의 150으로 인정한다. 다만, 보도에 관한 전문편성을 행하는 방송채널은 다음 각호의 시간에 비상업적 공익광고를 편성하는 경우에 편성시간의 100분의 150으로 인정한다.

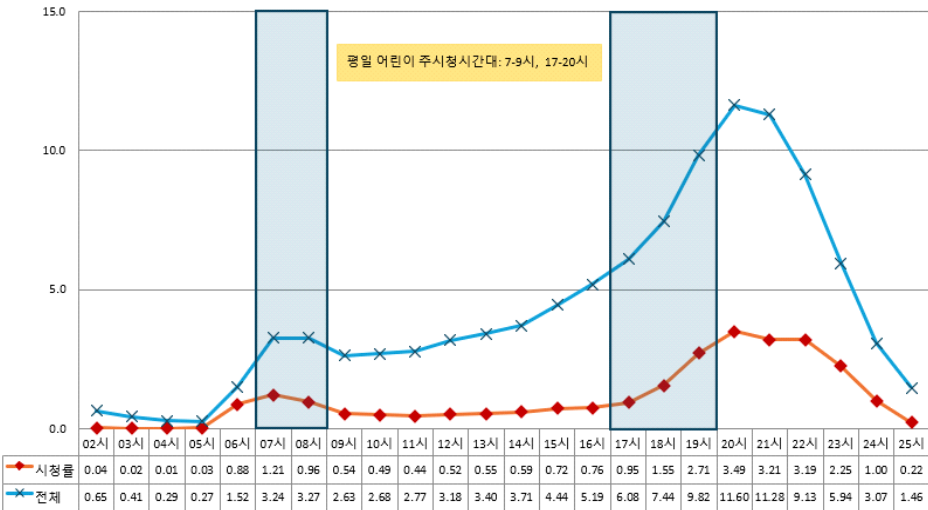
1. 평일 : 11시부터 15시까지
2. 토요일·일요일 및 공휴일 : 11시부터 16시까지

[부록 2] 4-14세 어린이 시청률 (2024년, 님스데이터)

4-9세 평일 시청률

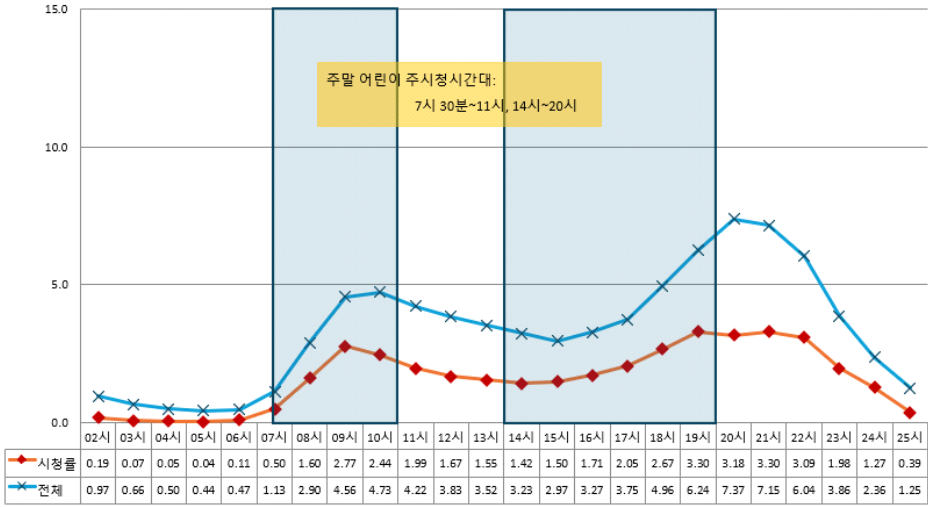


10-14세 평일 시청률

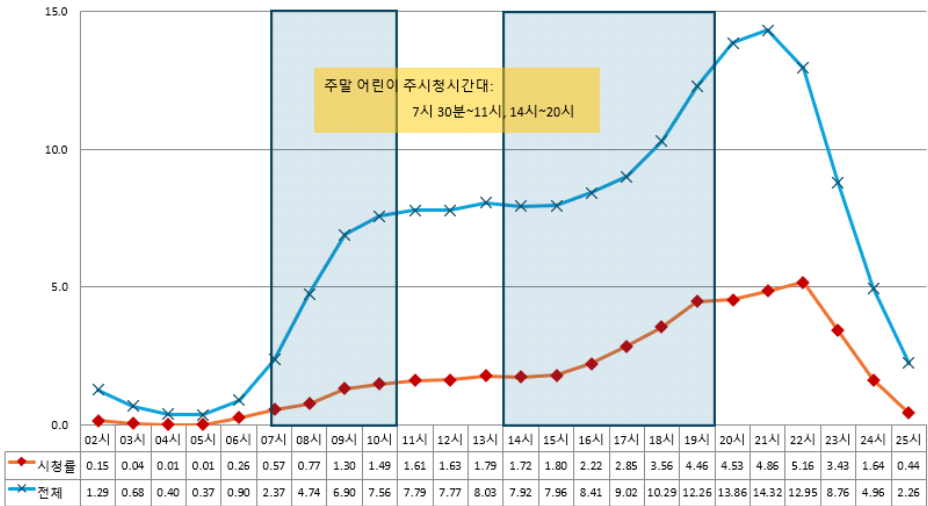


주) '시청률'은 국내 제작 애니메이션 신규 편성 비율 규제가 적용되는 지상파 3사, EBS, 중편PP 4사 및 애니메이션 전문 PP 6사(브라보키즈, 대교어린이TV, 투니버스, 애니원, JEI재능TV, 애니맥스, 카툰네트워크) 채널의 시청률 합계임  
 '전체'는 지상파3사, EBS + 중편4사 및 2024년 기준 님스 모니터링 유료PP 포함 총 238개 채널의 시청률임

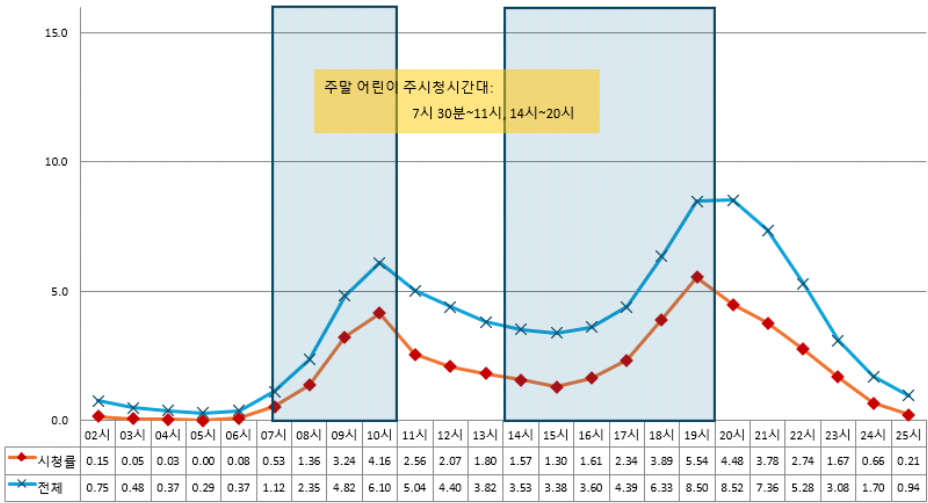
### 4-9세 토요일 시청률



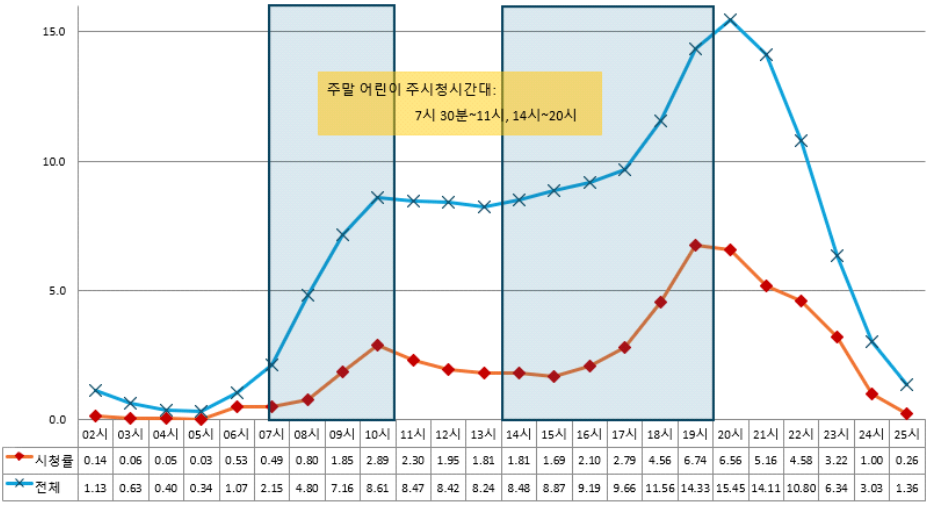
### 10-14세 토요일 시청률



### 4-9세 일요일 시청률



### 10-14세 일요일 시청률



[부록 3] 공동제작영화의 한국영화 인정 심사표

구분		애니메이션 영화			
작 품 명					
대분류	중분류	세부내용	배점	점수	
창의적/ 예술적 요소 (17점)	배경 (3점)	주요 장면이 한국을 배경으로 하는 경우	3		
		50% 이상의 장면이 장소를 특정할 수 없는 경우	2		
	등장 인물 (3점)	메인 캐릭터 1명 이상이 한국 국적이거나, 국적을 특정할 수 없는 경우	3		
	소재 (7점)	한국 콘텐츠(영화, 드라마, 소설, 만화, 연극, 게임 등)가 원작이거나 한국적 소재에서 영감을 얻은 경우	4		
		한국의 문화유산, 역사, 정치적, 사회적, 문화적 이슈를 다루는 경우	3		
	언어 (4점)	대사의 50% 이상이 한국어인 경우	4		
		대사의 50% 미만이 한국어인 경우	2		
		대사에 한국어가 없는 경우	0		
인적 요소 (참여자 국적) (25점)	창작자 (3점)	감독 또는 시나리오 작가 중 1명 이상 한국 국적인 경우	2		
		작곡가 중 1명 이상 한국 국적인 경우	1		
	참여 인력 (22점)	캐릭터 또는 배경 디자이너 중 1명 이상 한국 국적인 경우	2		
		스토리보드 작가(아티스트) 중 1명 이상 한국 국적인 경우	2		
		제작자(공동 프로듀서, 협력 프로듀서 포함) 중 1명 이상 한국 국적인 경우	2		
		시각효과(비주얼이펙트) 파트 중 1명 이상 한국 국적인 경우	2		
		아트디렉터 또는 촬영감독 중 1명 이상 한국 국적인 경우	2		
		최소 1명 이상의 한국 국적이 기술파트 감독급으로 참여한 경우 (테크니컬 디렉터, 제1조감독, 비주얼이펙트 슈퍼바이저 등)	2		
		중간급 참여자(애니메이션 슈퍼바이저, 애니메이션 감독, 기술 슈퍼바이저, 모델링 슈퍼바이저, 라이팅 슈퍼바이저 등)			

구분		애니메이션 영화		
작 품 명				
대분류	중분류	세부내용	배점	점수
		상기 분야 중 50% 이상 한국 국적인 경우	8	
		상기 분야 중 25~50%가 한국 국적인 경우	4	
		사운드 제작 파트 중 1명 이상 한국 국적인 경우	2	
국내 인프라 (31점)		스토리보드, 배경, 애니메이션, 프리비즈 등의 지출의 50% 이상을 한국업체에 지출한 경우	1	
		캐릭터 디자인 관련지출의 50% 이상을 한국업체에 지출한 경우	1	
		컨셉/세트 디자인 관련 지출의 50% 이상을 한국업체에 지출한 경우	1	
		모델링(디지털 세트 포함) 및 로토스코핑, 모션 트래킹 등과 관련된 지출의 10% 이상을 한국업체에 지출한 경우. * 10% 마다 1점 부여, 최대 5점	1~5	
		애니메이션(캐릭터, 카메라), 모션캡처 등과 관련된 지출의 10% 이상을 한국업체에 지출한 경우 * 10% 마다 2점 부여, 최대 10점	2~10	
		라이팅, 렌더링, 색보정 등과 관련된 지출의 10% 이상을 한국업체에 지출한 경우 * 10% 마다 1점 부여, 최대 5점	1~5	
		디지털 합성 등과 관련된 지출의 10% 이상을 한국업체에 지출한 경우 * 10% 마다 1점 부여, 최대 5점	1~5	
		사운드 편집 등과 관련된 지출의 50% 이상을 한국업체에 지출한 경우	1	
		음악 녹음 등과 관련된 지출의 50% 이상을 한국업체에 지출한 경우	1	
		대사 녹음, 편집 등과 관련된 지출의 50% 이상을 한국업체에 지출한 경우	1	
총점			0	



● 저 자 소 개 ●

주 성 희

- 연세대 신문방송학과 졸업
- 美 노스웨스턴 대학 라디오/TV/필름 석사
- 美 미시건 대학 커뮤니케이션학 박사
- 현 정보통신정책연구원 연구위원

송 민 선

- 고려대 법학과 졸업
- 고려대 언론학 석사
- 현 정보통신정책연구원 전문연구원

황 현 정

- 성균관대 정치외교학과 졸업
- 서울대 언론정보학 석사/박사
- 현 정보통신정책연구원 부연구위원

방송융합정책연구 KMCC-2025-30

국내제작 애니메이션 편성규제 및  
인정기준 합리화 방안 연구  
(A Study on Improving Programming  
Regulations and Recognition Criteria for  
Domestic Animation)

---

2025년 12월 일 인쇄

2025년 12월 일 발행

발행인 방송미디어통신위원회 위원장

발행처 방송미디어통신위원회

경기도 과천시 관문로 47

Homepage: [www.kmcc.go.kr](http://www.kmcc.go.kr)

인쇄 (사)아름다운사람들(02-6948-9650)

---