
춘천 애니메이션 산업부흥을 위한 연구

A Study for Reconstruction of Chuncheon Animation Industry

박기복

강원대학교 영상문화학과

Ki-Bog Park(parkkibog@kangwon.ac.kr)

요약

춘천 애니메이션 산업 부흥에 대한 고찰을 본고에서는 '지식 기반 산업으로서 애니메이션사업'이라는 패러다임의 전환에 중점을 두며 지역 균형 발전과 지역 특성화 정책의 상황에 대한 재정립을 하고자 한다. 또한 지난 10여년에 걸쳐 진행되어 온 춘천의 애니메이션 산업에 대한 성과와 문제점을 선택과 집중의 논리를 이끌어 내는 방식을 적용하여 본론 및 결론을 이끌어 내고자 한다.

본 연구에서는 춘천 애니메이션 산업의 새로운 패러다임을 구축하기 위해 변화된 신지식 기반 사회(New Knowledge Based Society)에서의 애니메이션 산업적 타당성을 점검하고 그 전략을 수립하고자 한다. 또한 지역 애니메이션의 선도적 입장이라는 면에서 기초와 광역 즉 강원도와 춘천의 신지식 기반 산업사회의 토대와 기능을 가늠해 보며 결론적으로 춘천 애니메이션의 문제점과 해결방안을 모색하고자 한다.

■ 중심어 : | 춘천 | 애니메이션 산업 | 신지식 기반 사회 | OEM 제작방식 | 패러다임 |

Abstract

This study is intended to arrange the situation of Chuncheon Animation Industry which is applied as a keyword for Regional balanced development system and Regional specialized industry promotion policy and estimate the appropriateness as Regional specialized industry and possibility of comparative superiority over other regions. This study is intended to look the trial and error of Chuncheon Animation Industry which has been promoted for 10 years and suggest the method to establish new regional industry promotion strategy based on 'innovation' and apply it effectively.

Therefore, I intend that in order to establish a new paradigm of animation industry, the industrial appropriateness of animation in changed New Knowledge Based Society is inspected and then the strategy is made. Moreover, in the point of leading position of regional animation, the basis and function of New Knowledge Based Society of Gangwon-province and Chuncheon are thought. In conclusion, the problems and solution of Chuncheon Animation Industry are explored.

■ keyword : Chuncheon Animation Industry | New Knowledge Based Society | OEM Production System | Paradigm |

* 본 연구는 강원대학교 연구지원비에 의해 수행되었습니다.

접수번호 : #051027-001

접수일자 : 2005년 10월 27일

심사완료일 : 2005년 11월 17일

교신저자 : 박기복, e-mail : parkkibog@kangwon.ac.kr

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

애니메이션 산업에 있어 춘천의 상황을 바라보는 내외부의 시각은 실로 다양하다. 이것은 춘천의 애니메이션 산업이 지자체가 주도하는 지역 산업구조의 인위적 개편이라는 최초의 시도였으며, 이에 따른 평가 시기가 타 지역에 비해 상대적으로 조기에 도래했음으로 해석할 수 있다.

이러한 시각차에도 불구하고 춘천 애니메이션 산업은 전문 민간 진흥조직들((재)강원정보영상진흥원, 춘천문화산업진흥재단)의 활동, 국내 최초의 애니메이션 박물관 개관, 지역 최초의 창작 3D 애니메이션 「마테오」 전국개봉, 국제적 창작 애니메이션 공동제작 컨소시엄 참여 추진, 지방대학 혁신역량 강화사업 및 지역혁신 특성화 시범사업 선정 등으로 인하여 지역특화산업으로서 활성화의 새로운 전기를 맞이하고 있다.

본 연구에서는 현재 참여정부가 범국가적으로 추진하는 지역균형 발전정책과 지역 특화산업 육성 정책에 있어 키워드로 적용되고 있는 춘천 애니메이션 산업의 현황을 정리하고, 지역 특화산업으로서 적정성과 발전 가능성에 대하여 본질적으로 고찰하고자 한다.

2. 연구 방법

2.1 연구방법

과거 춘천이 지역특화산업으로 선택한 애니메이션 산업은 청정자연환경, 각종 규제와 개발제한 등의 지역특성을 근간으로 한 방어적이며 소극적 “선택과 집중”의 결과였다. 당시 춘천의 애니메이션 산업은 수도권을 제외한 지역산업으로써 희소성과 함께 독점적 위상을 점유하고 있었으므로 대내외적으로 성공적 평가를 얻을 수 있었다. 그러나 시간이 지나면서 상황은 크게 변화하였다. 부천, 광주, 부산 등 춘천에 비해 월등한 지역세를 지닌 지자체의 애니메이션 산업 진출에 의한 경쟁적 구조와 육성정책의 시행착오 발생에 의한 산업기반의 약화는 춘천의 애니메이션 산업에 대한 대내외적인 의문을 제기시켰으며 더 이상 기존의 방어적 개념이었던 “선택과 집중”으로는 산업의 지속적 지원의 확보와 육

성이 어려운 상황에 도달하였다.

그래서 본 연구에서는 춘천 애니메이션 산업의 새로운 패러다임을 구축하기 위해 변화된 신지식기반 사회(New Knowledge Based Society)에서의 애니메이션 산업적 타당성을 점검하고 그 전략을 수립하고자 한다. 또한 지역 애니메이션산업의 선도적 입장이란 면에서 기초와 광역, 즉 강원도와 춘천의 신지식기반 산업사회의 토대와 기능을 가늠해 보며, 결론적으로 춘천애니메이션산업의 문제점과 해결방안을 모색하고자 한다.

2.2 연구요약

한때 한국 애니메이션 산업이 미국, 일본의 뒤를 이어 세계 3위의 생산능력을 보유하고 있었음에도 불구하고 부가가치 창출에 있어서는 전 세계 실제 소비시장의 5.5%정도의 비정상적인 시장구조를 보이고 있다[3]. 그 이유 중 하나가 산업이 OEM(OEM =Original Equipment Manufacturing) 위주의 제작에 치중되어 있어서 실체는 후진적 구조를 갖고 있다는 분석과 진단이 있기 때문이다. 현시점의 한국 애니메이션 산업은 위기와 기회의 기로에 서 있다. 문화의 시장개방, 대부분의 문화콘텐츠가 그렇듯이, 특히 애니메이션은 기본적인 시장의 규모가 작기에 더욱 위기감이 가중되고 있다.

특히 전반적으로 코스닥 시장에 상장된 애니메이션 제작사들이 실제보다 저평가되고 있는 실정이다. 이는 연계적으로 투자 감소로 이어지는 한편 설상가상으로 창작 애니메이션 흥행 성공사례도 구현되지 못하고 있다.

이에 따라 최근 국내 애니메이션 산업의 육성전략은 문화관광부, 정보통신부, 산업자원부 등의 관련부처와 유관기관(한국문화콘텐츠진흥원(KOCCA), 한국소프트웨어진흥원(KIPA))을 중심으로 촉진되면서 국내 애니메이션 산업에 집중 육성되고 있다.

실제로 한국문화콘텐츠진흥원의 애니메이션 종사자 설문조사에 대한 인터넷 한겨레의 2005년1월7일자 경제면 관련보도를 보면 그 심각성을 짐작할 수 있다.

애니메이션 산업 종사자 498명 대상 분석에 따르면 애니메이션 산업의 전망에 대해 ‘아주 어둡다’와 ‘약간 어둡다’라고 대답한 응답자가 65.4%를 차지했고 나아가 근무조건(시간, 환경, 보수, 업무강도 등) 모두가 열

악한 실정에 처해 있다.¹

이러한 국내 애니메이션 산업의 구조적 문제는 시장 경제논리에 의해 경쟁력을 상실해 가고 있는 단계다.

한국 애니메이션 산업의 복합적인 문제들 중 몇 가지를 살펴보면, 첫째 효율적 인적자원의 운영체계의 부재로 인해 창의적 인적자원 확보기반이 빈약한 점을 들 수 있다. 이는 애니메이션 산업의 구조적 특성인 노동 집약적 특성을 감안한다면, 근본적인 문제점이라 할 수 있다. 두 번째로는 사업개발 및 마케팅의 취약성을 들 수 있다. 애니메이션의 시장특성 상 O.S.M.U. (O.S.M.U. : One-Source-Multi-Use) 개념의 사업개발과 마케팅은 능력 점유자에게는 기회이지만, 소외자에게는 위협일 수밖에 없는 것이다. 요약하면 창작능력의 부재, 인적자원의 빈약 그리고 사업개발·마케팅 부분의 열악한 구조로 크게 정리된다.

이와 같은 국내 애니메이션 산업의 문제점이 강원도 춘천지역 애니메이션 산업과 동일한 것이 현실적인 문제이다. 그 동안 애니메이션산업을 조직적이고 선도적으로 진흥시켜온 춘천의 현실적인 상황과 애니메이션 산업 인프라 구축에 객관적 고찰은 춘천 애니메이션 산업과 나아가서 한국 애니메이션 산업의 딜레마를 동시에 푸는, 일거양득의 방법이라고 하겠다.

따라서 춘천 애니메이션 산업구조의 이 같은 문제점을 어떻게 극복하고 고부가가치 산업으로서의 선택과 집중을 대내외적으로 인정을 받을 수 있을지에 대해 심도있게 살펴볼 필요가 있다.

II. 본 론

1. 지역 애니메이션 산업과 지식 기반 사회

현재 한국경제는 물론 세계경제 시장의 미래를 예측

1 애니메이션 업계 종사자가 꼽은 인력의 문제는 '생계위협적인 보수수준'이 47.6%를 기록했고 '열악한 작업환경'과 '정규교육의 부재'가 각각 19.7%와 12%로 뒤를 이었다. 주당 평균 근로시간은 58.3시간으로써, 한국인 평균 근로시간인 45.9시간의 1.3배였다. 그 중 동화 애니메이터는 주당 65.4시간을 일한다고 대답했다. 종사자들의 월평균 보수는 163.9만원으로 한국인 월평균 보수인 203만원에 훨씬 못 미쳤으며 사회안전망이 취약한 것으로 드러났다.

하기가 불확실한 상황이 지속적으로 진행되어가고 있다. 그 동안 한국의 경제 원동력은 중앙집권 하의 고도 성장을 위한 제조업 중심이었다. 그 이후 'H자동차 회사가 수출해서 얻은 이익보다 미국 블록버스터 영화 하나의 흥행성공이 더 낫다'는 논리로 지원을 받았던 애니메이션산업과 문화콘텐츠 산업도 현재 마찬가지로 새로운 전환점을 찾아야 하는 불확실한 상황에 놓여 있다고 볼 수 있다.

한국 문화콘텐츠 산업이 기존의 '황금 알을 낳는 거위' 식으로 퍼 왔던 지원정책과 지향은 재설정되어 겨야만 하겠다. 피터 드러커(Peter Drucker)의 분석에 의하면 지식은 자본의 핵심 요체이자 경제 자원이 되고 있다. 다시 말해서 신 경제 개념 속에서 지식 기반 산업(Knowledge-Based Industry)의 핵심 분야로써, 지식은 경제의 경쟁력을 갖고, 원천이 되는 새로운 패러다임에서 애니메이션 산업의 육성방향을 설정해야만 하는 것이다.

기존의 애니메이션 산업에 관한 여러 관련 논문에서 한국과 지역 애니메이션 산업의 구조적 문제가 도출되고 있다. Main-Production, 즉 제작중심의 한국 애니메이션 프로덕션 시스템은 국내의 열악한 자본에 의한 저임금에 의존하는 생산 구조를 갖추게 되었다.

그러나 최근에 대안으로 애니메이션을 포함한 문화콘텐츠 기획을 전공하는 학과가 강원대에 설립되었고, 또한 전국적으로 많은 공모전을 통하여 창의성과 시장성을 갖춘 작품의 파일럿 제작 지원을 하는 등 과거의 수동적 하청 제작 방식 산업구조를 답습하지 않으려는 정책과 활동이 있어 왔다.

이러한 노력을 통해 최근 한국애니메이션이 만들어낸 성과는 기존의 2D 셀 애니메이션 제작의 노하우 축적과 함께, 90년대 이후 다수의 교육기관을 통한 풍부한 인력 양성과 수급, 또한 정부의 다양한 지원정책의 성과들로 나타나고 있다.

과거 수도권과 춘천의 애니메이션 산업 주류를 형성했던 OEM 제작방식은 지금의 시점에서는 세계경제의 흐름상 신지식기반 경제구조에서 면밀히 분석에 따른 대안이 구축되어야 만 한다. 최근 테드 창(Ted Tschang)과 안드레아 골드스타인(Andrea Goldstein)

의 연구[5]에서, 필리핀 애니메이션 산업의 OEM 방식을 연구하였는데, 논문에 의하면 ‘애니메이션 산업에서 아웃소싱(outsourcing)과 인소싱(insourcing)이 왜 일어나는가’를 신지식기반 경제사회에 연관성상에서 분석하고 있다. 이는 거시적인 시각에서 OEM방식에서 파생된 문제점을 분석할 필요성을 말하고 있다. 또한 OEM 제작 방식의 변화로 인한 세계 애니메이션 제작 시장의 급격한 지각변동에 대한 새로운 대처는 기존의 한국을 포함한 하청제작국들이 풀어야 할 커다란 숙제로 분석하고 있다.

즉 조삼모사식의 방편으로는 한국과 춘천의 애니메이션 산업의 미래를 보장할 수가 없다. 한국 애니메이션 산업이 하청국으로 머물지 않기 위해서는, 먼저 일반적인 신지식 기반 산업 사회와 경제의 특성을 파악하고 이러한 신지식 기반 산업사회의 특성 속에서 애니메이션 산업의 육성 정책과 사업들이 수립되는 것이 필요하다.

수도권과 춘천의 애니메이션 산업에 효율성을 갖추기 위해서는 구체적 제작 흥행 성공 사례를 만들 필요가 있고 그렇게 하기 위해서는 체계적인 애니메이션 산업 구조를 구축해야 만 한다. 전반적으로 한국애니메이션 산업이 인큐베이팅 단계를 벗어났다고 가정하더라도 문제는 고급 창작 기획 인력양성, 공급의 부재(Pre-Production 중에서), 제작 시스템의 안정적 모델 구축, 확보 문제(Main-Production 중에서), 후반 편집과 마케팅 전략 부재(Post-Production중에서) 등에 여전히 존재하고 있다.

최근 들어 분석되고 있는 지식 기반 사회와 경제의 배경 및 특성을 검토하여 보면, 중요한 경제 및 사회적 변화들은 대부분 지식과 관련된 것들이고 현대 사회가 지식이 유일한 생산 요소로 등장하고 있는 ‘후기 자본주의 사회’의 형태로 변화하고 있음을 알 수 있다. 부의 창출과 사회 구성원의 경쟁력 확보를 통해 지식의 창출 및 확산과 생산적 활용을 기반으로 하며, 경제, 정치, 행정, 교육, 문화 등 사회 각 분야에서 지식 기반화가 빠르게 진행되고 있다.

그리고 지식기반 사회의 특성은 산업 기술자본에서 인적자본(IT기술)으로, 기계 제조업 중심에서 지식기반

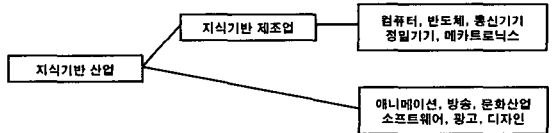
경제 서비스업으로 개편되고, 국가중심에서 세계경제 중심으로 이동하는 자료를 OECD에서 보고서를 발간하여 분석하고 있다[4].

기술과 정보의 자유로운 이동은 경제 성장 핵심 요체인 21세기 패러다임의 변화를 자본과 생산설비에서 지식과 정보체제로 전환시키고 있으며, 또한 유형자본(공장, 생산설비, 생산능력)에서 무형자본(기술 노하우 확보)으로 진행되고 있음으로 요약할 수 있다.

김선배, 정준호[7]는 국가 간의 경쟁보다는 지역 및 도시 간의 경쟁이 더욱 중요해지며, 시장 수요의 불확실성에 따른 경쟁심화로 고도성장을 위한 대량 소비시장 목적의 제조업 중심보다 안정적, 개성적이고 창의적이며 다양한 소비 패턴에 의한 지식기반 산업 시장이 부각되고 있다고 분석하고 있다.

김영수[6]의 분류에 따르면 지식기반 산업은 크게 지식기반 제조업과 서비스업으로 나뉜다. 그리고 애니메이션 산업은 지식기반 산업 분류 중 문화산업 서비스업에 부합하는 것으로 분석 된다. 애니메이션이 포함된 지식기반 서비스 산업의 정의를 ‘...지식, 창의성 등과 같은 무형의 지식을 핵심 역량화 하여 고부가가치의 지식 서비스를 생산하거나...’하는 지식관련 소프트 산업군으로 분류하고 있다.

구체적으로 이에 속하는 산업군은 특성화된 자원이나 이미지 및 시설 등을 기반으로 하는 산업으로서 영상, 애니메이션, 음반, 출판, 관광 등을 의미 한다. 애니메이션 산업은 최근 문화예술에 대한 욕구 증대, 관광 수요의 다양화 등에 따라 중요 산업으로 부각되고 있다.



▶▶ 그림 1. 지식 기반 산업 분류

이것은 애니메이션 산업의 특성이 지식 기반 사회와 경제의 특성에 잘 부합하는 산업임을 언급하고 있다.

그러나 과거의 애니메이션 제조업체의 유형을 이 분류에 대입 한다면, 물량중심의 대량 하청 위주로 하는

제작업체 중심 구조를 갖추고 있었다. 이는 지식 산업 구조의 특성상 부합되었던 것이다. 이런 과거 하청구조식의 애니메이션 시스템에서는 새롭게 변화된 경제시스템에서 연쇄적 도산을 필연적으로 야기시키게 된 것이다. 그러므로 창의적 애니메이션 산업 구조는 대전제, 즉 지식기반서비스 산업이라는 특성을 파악한 후에 구축되어야 할 것이다.

따라서, 지식 기반 경제의 경쟁력은 결국 지식을 창출하고 축적·활용할 수 있는 능력을 지닌 우수한 인적 자원의 양성 및 확보와 이들을 지속적으로 유지·관리할 수 있는 역량에 달려 있다.

이러한 춘천 애니메이션 산업의 역량 강화를 위해서는 경쟁적이며 시장 변화에 유연하고 창의적 기획능력을 갖춘 애니메이션 인력양성 체계의 구축이 필요하며, 이를 통하여 각종 춘천애니메이션 산업의 구조적 문제들에 대한 적극적 해결책이 구성되어야 한다.

그러나 춘천지역의 애니메이션 산업 육성 상황을 보면, 필요조건 이기는 하지만 충분조건이 아닌 유형자본 구축에 전념 해온 것이 사실이다. 이는 애니메이션 산업 육성정책의 가시적 성과를 충족시키기 위한 노력임에는 분명하지만 더 이상의 지향점은 아니다. 즉 애니메이션 기술 축적, 특히 Pre-Production과 마케팅 등 창작기획을 통한 성공사례 확보가 신지식기반 사회를 기반으로 하는 춘천 애니메이션 진흥을 위해 필요하다고 하겠다.

2. 애니메이션 산업 지식 기반화의 전환

2.1 문화콘텐츠산업과 애니메이션 산업

세계 문화산업 시장은 문화 향유층 확대 등의 급성장으로 급신장되고 있는 추세이며, OECD에서는 지식기반문화 서비스업을 전략산업 중심의 클러스터 형성과 네트워크 활성화에 지역혁신체제 구축의 핵심 요소이자 산업 경쟁력 강화의 중요한 요소로 보고 있다.

국내도 민간의 문화서비스 산업의 진흥 노력에 힘입어 향후 약 10~12%의 매출 증가를 예상한다[2]. 이 예상에 대한 경제효과급 효과는 직접적인 일자리 창출 성장에서 보면, 1986~2000년간 전체 서비스업 종사자의 연평균 성장률은 4.57%인 반면, 동 기간 중 지식기반 문

화서비스업 종사자의 연평균 성장률은 7.68%에 달한다.

또한 현재 세계시장의 문화콘텐츠산업의 98년도 시장 규모는 1조 2천억 달러이다[1]. 일반 제조업에 비해 적은 시설 투자비용과 장비투자로 고부가가치를 창출할 수 있는 애니메이션 산업은 우리의 풍부한 인적자원과 참신한 아이디어만으로도 세계시장을 넘나 볼 수 있는 전형적인 지식기반 문화산업이다. 애니메이션 산업은 영상 문화 콘텐츠 산업의 핵심을 이루고 있는 산업 중의 하나이다. 국내 애니메이션 산업도 세계시장이 계속 확대되고 있고 국내에 이미 저변 인력을 많이 보유하고 있어 장르별 틈새시장을 노릴 경우 고부가가치 및 고용창출에 크게 기여할 수 있을 것이다.

2.2 춘천 애니메이션 산업의 지식 기반화의 필요성

지식 기반 산업사회의 특성과 경제적 여건의 변화를 살펴보았을 때, 춘천 애니메이션산업의 상황을 객관화시켜 새로운 출발의 기점을 만들어 볼 필요가 있다. OECD의 권고에 의하면, 한국은 더 이상 과거의 따라잡기 모델에 안주하지 말고 한국적 혁신체제인 지식 기반 경제 모형으로 전환을 촉구하고 있으며 이를 구체적으로 다음과 같은 춘천의 지식산업사회로 가기 위한 필요조건으로 제시하고 있다.

- ① 중앙집중화된 시스템 ⇒ 탈중앙집중화, 분권화를 중심
- ② 정부 개발 지향 역할 ⇒ 촉매적 역할, 협력과 파트너십 역할을 중심
- ③ 대학과 연구기관의 신지식 생산의 핵심자로서 적극적 의미로 전환
- ④ 급성장 중심 기업 운영방식 ⇒ 기술 R&D 중심 전략으로 전환

이와 같이 새로운 경제 패러다임으로 전환하기 위한 전제조건들은 강원도의 신성장 동력산업으로써 애니메

2 3D장편 애니메이션은 미국, 2D TV 시리즈애니메이션은 일본이 선점을 하고 있으나 예를 들어 계속적으로 늘어나고 있는 미디어들의 콘텐츠 시장은 무궁무진하며, 방법적으로는 스톱모션 애니메이션의 집적화로 블루오션 마켓을 개발할 필요가 있다.

이션산업이 육성되기 위해서도 절대적으로 필요하다.

3. 강원도와 춘천 애니메이션 산업 현황

3.1 강원도 애니메이션 산업 육성 현황

3.1.1 강원도의 산업 환경

강원도는 노동력 및 운송비의 비중이 높고 적은 인구, 원거리의 낙후된 도로교통시설로 인해 강원도가 산업 활동이 타 지역에 비하여 비 활성화된 지역이었다. 그러나 지식기반 산업구조가 경량·소량의 첨단화, 다품종 소량 생산으로 전환되고 있는 시점에서 선택과 집중을 전략 산업의 육성을 통한 산업 구조 개선을 이룰 수 있었다. 이런 환경조건에 있어 문화콘텐츠를 기반으로 한 산업 기반 구조를 강원도 지역 특화산업으로 애니메이션 산업 육성을 통한 실현이 필수 불가결이었으며, 또한 강원도의 문화콘텐츠산업 육성정책은 단순한 지역의 문화예술의 부흥을 넘어서 지역경제 발전을 위해 「강원도 문화콘텐츠연구회」 등을 설립 효율적으로 진행하고 있다.

또한 전국 문화콘텐츠 산업의 매출액 통계 수치를 분석해 보면, 강원도 지역의 애니메이션 산업 기반이 다르다는 것을 알 수 있다. 강원도 자체의 문화콘텐츠산업 매출액 중 애니메이션 관련 매출액은 2002년 문화관광부 통계[8]에 의하면, 전국에서 수도권 이외에서 수위를 달리고 있다.

표 1. 지역별 문화콘텐츠 산업 매출액 현황

구분	영화	애니	게임	음반
계	652,160	157,294	517,261	493,774
서울	631,021	154,030	476,180	387,126
부산	5,489	733	2,009	45
인천	9	340	7,245	150
경기	7,141	1,501	15,751	106,340
강원	194	660	5,729	-

3.1.2 강원도의 전략

3.1.2.1 선도적 지식 기반 신산업 선정

강원도는 지식 기반 산업사회에 적합한 선도적 지식 기반 신산업을 선정하고 그에 따른 3도시 3각 테크노

벨리를 중점 전략으로 육성하는 마스터플랜을 수립하고 진행하고 있다. 강원도에 적합한 지식기반 산업으로 이중 애니메이션산업이 포함되어 있다. 특히 문화 콘텐츠 산업 중 애니메이션 산업은 21세기의 중요 고부가 가치 산업으로서 도차원의 많은 관심과 지원으로 육성해야 할 산업으로 선정되고 있다.

3.1.2.2 3각 테크노벨리 사업

강원지역 지식기반 산업을 3대 핵심 거점³⁾으로 육성, 사업 간의 연계를 강화하여 강원 지역 산업을 지식기반 산업 위주로 개편한다. 이 전략에 따르면 춘천을 비롯한 권역을 지식기반 산업의 생산 거점인 동시에 연구, 업무, 주거, 문화, 레저 기능을 복합적으로 구비한 선진형 중추 도시권역으로 발전시킨다.

춘천 지역의 애니메이션 산업은 이렇게 광역지자체와 체계적인 연계성을 확보하고 있다는 매우 큰 강점을 내포하고 있다.

3.2 춘천 애니메이션 산업 현황

춘천애니메이션 산업 발전방향 및 과제를 보면, 과거의 패러다임에서 도출된 춘천 애니메이션 산업 문제점으로 귀결되고 있다.

① 춘천을 포함, 지자체의 애니메이션 관련 기관, 센터에서 사업이 진행되는 과정이 애초 각 지역의 센터를 설치 당시의 특화 전략과는 달리, 모두 엇비슷한 기능과 형태를 가지게 되었다.

예를 들어, 강원정보영상진흥원과 춘천문화산업진흥재단은 각기 특성상 애니메이션과 연계되어 있다. 이는 시스템의 일원화를 통하여 효율성을 높여야 하는 문제가 있다. 이러한 이원화된 구조는 애니메이션산업 진흥 정책의 중복성과 혼선을 불러 일으켜 진흥육성 정책의 효율적 진행에 많은 문제점을 만들어 내고 있다.

② 애니메이션 산업의 특성 상 지속적 창작 사업을 통

3 3각테크노벨리 전략(춘천: 멀티·생물산업, 문화콘텐츠 산업; 원주; 의료기기·정보통신; 강릉: 해양 및 천연생물자원 산업)을 중점적으로 추진하면서 이들 주변지역에 대한 연관 파급효과를 넓혀 나가는 강원도 전략임.

해서 만 성공을 담보하므로 창작 역량 확충을 통한 산업구조 개선이 절실한 실정이다. 제작인력의 지속적 유지와 재교육을 통한 산업 인력의 고급화를 증진시키지 못하고 있는 실정이다.

③ 세계적으로 국내 애니메이션 산업 경쟁력은 점점 취약해 지고 있다. 값싼 노동력을 경쟁력으로 하는 중국, 인도, 베트남 등의 후발국에게 시장을 내주고 있으며, 창작 기획 분야에서는 미국, 일본, 유럽의 독점구조를 극복하지 못하고 있는 실정이다. 이것이 지식기반 산업으로서 애니메이션 산업이 육성되고 있지 못함을 드러내는 가장 단적인 예라고 할 수 있다.

④ 성공사례가 매우 적은 형편이다.

창작 기획 및 사업개발 인력의 전문성 부족으로 세계 시장에서의 성공사례가 전무한 상황이다. 특히 후반 작업과 배급 등 제작 인력 외에 필요로 하는 인력의 부족은 심각하다.

⑤ 극장용 장편 애니메이션의 제작 능력의 확보에서 성공적이었으나, 흥행의 실패를 산업적, 경제적 측면에서 해외 선진국과의 제작비 구성을 비교해보면, 기획과 제작에 소요되는 예산 비율이 국내 20%대 60%, 해외 선진국 40%대 40%로 후진적 구성비를 보이고 있다. 이는 창업투자사 등 애니메이션 산업의 자금 유통상 한계를 보여주는 단적인 예이다.

작품 기획 및 사업 개발에 있어 선 마케팅(Pre-sale), 선 투자유치(Pre-Investment) 등이 이루어지지 않음에서 기인한다.

기존의 춘천 애니메이션 산업 현황을 보면, 많은 제작 물량을 소화하여 생기는 단순 노동력의 부가가치 보다는 지식 기반 사회의 선진 문화 산업국으로의 고부가가치 산업 위상 정립을 위해서는 애니메이션 창작 도시로서의 정체성 확립이 보다 시급하다.

3.3 춘천 애니메이션 산업의 잠재력

일반적인 지식 기반 산업의 토대 위에서 잠재력을 지닌 춘천은 지식산업의 발전 잠재력이 매우 높은 지역

중의 하나로 우수한 인력과 기술에 의한 좋은 지식 산업의 환경을 가지고 있다. 춘천 지식기반 산업의 잠재력에는 청정한 환경, 저렴한 지가, 수도권에 근접성 등에서 타 지역에 비하여 비교 우위를 점하고 있다. 이 논리적 근거는 춘천 애니메이션 산업의 초창기 인큐베이팅 단계의 지원 유치 당위성을 역설하는 중요 기재였기도 하다.

현재 춘천은 실질적으로 활성화되고 전문화 된 애니메이션 집적 단지로서 『산·학·연·관』이 유기적으로 지원해 나갈 수 있는 산업지원 체재를 구축하였으며, 신산업으로서 발전을 촉진할 수 있도록 향후 성장성과 경제·기술적 파급 효과가 높은 지식 기반 산업을 선택하여 집중 지원해 나가야 할 시스템을 구축 하였다.

특히 행정자치부/지역정보화 지원 재단에서 실시한 전국 53개 기초 자치 단체의 정보화 수준 비교 결과, 춘천은 정보화 지원기반, 정보화 이용, 정보화 효과 등에서 상대적 우위를 차지하고 있다.

표 2. 전국 53개 기초 자치 단체 중 춘천시 정보화 수준 현황

구 분	종합수준	지원기반	투자	설비	인력	이용	효과
점 수	78.0	84.5	72.0	64.3	56.6	89.7	84.2
순 위	12	4	14	43	49	5	8

*"자치단체 정보화 수준 측정을 위한 지표개발 연구결과"(행정자치부/지역정보화지원재단, 1998.11)

춘천지역에는 현재 6개 대학(강원대학교, 한림대학교, 춘천교육대학, 한림성심대학, 춘천기능대학, 송곡대학)에 애니메이션 관련 학과가 설치되어 있으며, 창작기획 인력이 양성되고 있다. 특히 타 지역과는 달리 인력양성의 분야가 애니메이션의 전 과정에 걸쳐, 즉 기획에서 마지막 편집까지 다양하게 양성되고 있는 교육시스템이 구축되어 있다.

지식산업의 핵심시설인 하이테크 벤처타운과 디지털 스튜디오의 운영, 지역 여건을 고려한 춘천시 전역을 기능별 특성에 맞게 단지화 등을 통해 애니메이션 산업의 중심 도시로서의 도약을 목표하고 있다.

이런 점에서 애니메이션을 비롯한 첨단 멀티미디어 산업 육성에 대한 춘천 시민의 열의가 타 지자체보다

높다고 하겠다. 이는 지식기반 사회에서 지자체 위상과 역할을 부여하고 있는 사업의 중요 동력이다. 따라서 이러한 시민의 기대에 의해 춘천시는 총 3조5천억 원을 들여 도시전체를 첨단정보산업단지로 만든다는 이른바 “멀티미디어 벨리” 조성사업을 이미 추진한 바 있다.

3.3.1 춘천 지식 기반 산업으로서 애니메이션 산업 환경

춘천은 국제마임축제, 국제인형극제, 소양제, 막국수 축제, 등 4계절 문화행사와 관광 이벤트 및 세계적인 예술 공연이 자주 열려 중앙정부로부터 '96년에는 『문화도시』, 그리고 '97년에는 『만화도시』로 지정될 정도로 애니메이션 산업의 적정 지역이다. 이는 지역 문화적 공감대 없이 문화 산업의 경제적 가능성만을 내세워 문화 산업을 조성하는 타 지자체들과 춘천을 차별화한 점이다.

춘천 시민들의 지식 산업에 대한 기대를 권혁관[9]의 논문에 의하면 춘천시민의 69%가 춘천의 지식기반산업에 대해 알고 있으며, 90%가 춘천 지역 발전에 도움이 될 것이라는 의식을 가지고 있는 한편 춘천시의 미래상에 대해 시민의 31.6%가 첨단 산업도시화를 바라고 있다[10].

3.3.1.1 춘천지역 지식 기반 산업에 대한 SWOT분석

강원도 「지식기반산업육성계획」에서 춘천지역 지식 기반 산업에 대한 SWOT(SWOT: Strength, Weakness, Opportunities, Threats를 통한 분석) 분석에 의하면[11] 춘천의 강점요소로 지속적인 애니메이션, 게임 등 IT산업 기반 구축, 지방 정부 및 기관장의 강력한 의지, 교육 도시로 우수한 인력 양성 가능성, 자연환경과 문화적 역사적 배경의 풍부함으로 들고 있으며, 약점 요소로는 내수 기반 미비로 자립도가 취약하고 지역혁신 주체 간 컨센서스 형성이 미흡하다고 분석하고 있다. 또한 고급기술을 보유한 지역 인재의 타 지역으로의 유출이 심각한 편이다. 이는 춘천지역 철도, 도로, 유통망의 개혁적 개선이 되는 2008년도 이후 더욱 심해질 것으로 전망되는 요소이기도 하다. 한편 창작, 대형 프로젝트 수행이 완벽하게 이루어지지 않고 있는 것 또한 중요한 약점으로 읽혀지고 있다. 이러한 약

점은 사회기반시설 및 산업기반의 부족, 하청중심의 산업구조로 상대적 경쟁력 취약, 춘천지역 해당산업의 정체가 장기화되는 경향, 인건비 상승으로 인한 경쟁력 상실, 상암동 DMC(Digital Media Center)로의 지역 간 판 업체 이동 가능성 등의 위협요소와 더불어 춘천의 지식기반 산업육성에 커다란 장애요소로 드러나고 있는 실정이다. 그러나 춘천의 지식기반산업이 지역특화산업으로 지정되었고, 앞서 언급했던 춘천의 교통망 구축이 전국적 접근망 확보와 수도권 인접성의 수월성이 물류 중심지로서 오히려 기회적 향상 요소로 부각될 수 있다는 것이다. 더욱이 신정부의 지역균형발전의지와 광역지자체의 차세대 신성장 동력 산업으로써 선정된 지식기반의 춘천 산업 환경의 희망을 주는 요소이다.

3.3.1.2 춘천문화콘텐츠 및 애니메이션 산업의 인력 SWOT 분석

춘천 문화콘텐츠산업의 강점의 의미는 퇴색되어 가고 있기는 하지만 전통적으로 ‘굴뚝 없는 산업’이라는 문화콘텐츠산업이 청정지역에 부합하는 청정산업 특성을 가지고 있으며, 지역 혁신 사업과 맞물려 춘천 애니메이션 페스티벌이 10년째 진행되어 오고 있다. 춘천 지자체는 애니메이션 산업 환경, 신산업단지 등 도시기반시설을 구비하고 있으며 지역 시민의 문화콘텐츠 관련 산업의 인지도 역시 급상승하고 있다.

춘천지역의 산업인력에 대한 분석을 보면, 인력의 수도권 집중이라는 문제가 있다. 또한 청정 자연보호 지역이라는 입지 조건상, 전통적으로 제조업 기반 약화로 경제력과 자립도가 약하며, 애니메이션 분야도 단순 하청 위주의 저임금형 산업이 근간이 되어온 것 또한 사실이다. 이는 위협적인 요소를 만들어 내게 되는데 국제적으로 기술적 경쟁력을 갖추지 못하게 되었을 뿐만 아니라 춘천지역에서의 유출이라는 문제점을 야기 시킨다. 그러나 강점과 기회요소를 살펴보면 고등학교를 포함한 춘천지역 자체의 인력양성 체계가 최근 점차적으로 널리 형성되어 가고 있으며 이는 춘천의 대표 산업이 애니메이션 산업이라는 생각, 즉 춘천 시민의 미래지향성 마인드가 뒷받침이 되어 가고 있다. 이는 NURI 및 RIS 사업 지원을 통한 애니메이션 인력 양성이 그 가능성을

열어 놓고 있는 것으로 분석되고 있다.

3.3.2 춘천시 애니메이션 산업 발전 구상과 전략

춘천의 애니메이션 산업은 지역의 모든 행정적 자원과 제작역량확충과 인력양성을 통하여 공동체적 사업을 추진 중에 있으며, 흥행에는 실패하였지만, 수도권을 제외한 지역 최초의 극장용 Full 3D 애니메이션 「마테오」 제작을 하였다.

이러한 사업추진을 통해 2004년 현재 제작인력에 대한 추가 고용수요를 확보한 상태로 인력양성 공급에 대한 요구가 높아지고 있다. 제작 인프라의 확충, 일괄제작체제 확보, 제작인력 양성기반 확보를 통한 한국형 애니메이션 제작 모델의 확보 사업이 「지역 애니메이션 산업 구조개선 시범사업」으로 진행 중이다. 따라서 최소 목표의 달성만으로도 애니메이션 산업은 춘천을 대표하는 산업이 될 것이며, 강원도의 우수 지식 산업 단지가 될 것으로 전망한다.

또한 전국유일의 구체적으로 특성화된 애니메이션 사업을 추진 중에 있다. 춘천문화산업진흥재단은 국내 유일의 애니메이션 박물관을 운영하고 있으며 애니메이션의 대중적 기반을 위한 많은 사업들을 성공적으로 수행하고 있다. 특히 2005년도를 스톱모션 애니메이션 개발을 통하여 산업적, 교육적 환경을 구성하기 위한 단계를 순차적으로 진행 중이다. 춘천시 서면에 대규모 부지를 확보하고 스톱모션관(가칭)을 설립하기위한 설계와 자문을 완료하였으며, 이곳에는 장편 스톱모션 애니메이션제작에서 CF까지 소화할 수 있는 제작 스튜디오와 영상 음향 편집실, 산업체를 수용하는 프로모션 공간, 기획전과 상설 전시를 할 수 있는 전시관, 상영실을 갖추도록 되어 있다. 이미 세계적 스톱모션 애니메이션 감독과 관련 사업체를 초빙한 포럼과 워크숍을 개최하였으며, 지역 내 교육기관들과 연계, 창의적 인력양성을 위한 프로그램을 구성 중에 있다.

한편 지역 거점대학인 강원대학교는 문화예술대학으로 기존의 예술대학에서 명칭을 변경하여 문화콘텐츠 개발을 중점적으로 구성하는 구조조정을 2005년도에 완수하였다. 창의적 문화콘텐츠개발을 위한 스토리텔링과를 창과하여 기존의 영상문화과, 디자인과, 미술과와

연계하여 체계적인 애니메이션 인력양성에 구체적 바탕을 수립하였다. 또한 학교기업으로 선정된 방송 프로덕션인 BR 프로덕션과 연계 방송프로덕션 시스템에 맞는 애니메이션 인력양성을 도모하고 있다.

한림성심대학 및 송곡대학은 영상문화콘텐츠와 애니메이션의 실질적 제작인력양성을 통하여 춘천애니메이션 산업의 2차 발전목표를 위한 인적 충원 시스템을 갖추고 있다.

표 3. 춘천 애니메이션 산업 최소 목표(인용:국내 애니메이션 시장현황 ; 문화관광부, 2002년 문화산업통계)

구분	기업수 대비	고용인력 대비	매출액 대비
2003년도 현황	6.3% (7/110)	2% (180/9,000)	6.3% (100억/1,614억)
2007년도 목표	10%(약15개사)	5.5%(약500명)	15%(약300억원)

강원정보영상진흥원의 애니메이션 정책에 의하면 춘천 애니메이션 산업은 2007년까지 국내 애니메이션 기업의 10%와 국내 애니메이션 인력의 5.5% 그리고 국내 애니메이션 매출의 15% 수준을 지역 내 확보할 것을 최소 목표로 하고 있으며 이 목표를 이루기 위해 국제화, 고부가가치화의 창작 애니메이션 사업을 전제하고 있다.

3.3.3 춘천 애니메이션 산업의 추진중 사업

춘천의 애니메이션산업의 제작역량, 창작역량, 창작 성공 사례 확충 사업으로 구성하고 있으며, 각 사업의 성공을 위해 산·학·관을 유기체적으로 구성하고 있다. 궁극적인 최종 전략은 창작 애니메이션 시스템 구축에 있다.

각 사업은 RIS 사업의 일환으로 춘천애니메이션 산업구조개선 시범사업으로 2004년부터 2007년까지 진행되고 있다

먼저 제작역량 확충사업으로써 강원정보영상진흥원을 중심으로 한림성심대학과 한림대학이 참여하여 애니메이션이 지역 산업으로써 구체적으로 수립하고 제작인력 양성과 제작기술 개발하고 있다.

또한 창작역량 확충사업으로써 강원대학교와 강원정

보영상진흥원이 그 주체를 이루고 있으며 국제적 경쟁력을 갖는 창작 네트워크센터 확보를 목표로 하고 있다. 방법적으로는 창작 네트워크센터 중심의 지역창작능력의 확충을 위하여 창작인력 양성을 위한 창작기획학교를 설정하고 매년 창작 기획안을 확보하고자 창작 기획포럼 구성, 운영하여 학술적 연계성을 국제적 수준으로 발전시키고자 하며 매년 3-4회의 국제워크숍을 개최하고 있다. 이를 통하여 창작된 기획 Resource는 춘천지역 애니메이션 기업에게 창작사업 지원으로 연계되고 있다.

이러한 추진사업은 무엇보다 춘천의 국제적 수준의 창작 성공사례를 확보하는 것을 궁극적 목표로 하고 있으며, 대내외적으로 춘천의 애니메이션 산업에 대한 인지도 확보를 도모하고자 한다.

또한 강원정보영상진흥원은 독자적으로 산업 기반구축, 전문인력 양성, 마케팅 지원, 기업의 자금 및 시설지원 등 5개 분야로 나누어 업체의 자생력 확보 및 국제경쟁력 향상을 도모하기 위한 각종 지원시책을 시행하고 있다.

종합 지원 센터인 하이테크 벤처타운이 7,000여 평 규모로 2001년 12월에 완공되었으며, 유망 애니메이션 업체들이 입주, 활동을 전개하고 있다.

또한 애니메이션 제작, 전시, 판매, 기술 교류의 장 역할을 하고 있으며 제작 경쟁력 향상을 위한 디지털 영상스튜디오가 고가의 제작 장비를 구축하여 관련 업체에 대한 저가의 장비지원 및 보육을 위한 공동기술개발사업 추진 등 업체의 자생력 확충 및 지원을 위한 각종 사업을 추진하고 있다.

둘째, 애니메이션 전문인력 지원사업을 보면 기존의 춘천 지역 6개 대학에서 풍부한 전문인력을 배출함과 동시에 애니메이션 등 특화된 학과 운영지원을 체계적으로 -PBT(Project Based Training)을 통하여- 하고 있다.

춘천디지털스튜디오에서는 전문인력 양성 및 수급균형을 위한 애니메이션 심화 교육프로그램, 애니메이션 현장 인력의 재교육을 개발하여 연중 운영하고 있다. 이 프로그램은 전국 최초로 고용촉진훈련기관으로 지정되어 교육기반이 더욱 강화되고 있다. 마지막으로 마케팅

과 재정적 지원사업을 보면 다음과 같다.

먼저 마케팅 지원은 국제 애니메이션 페스티벌(춘천 애니타운 페스티벌(CAF))을 매년 개최하여 실무적인 경제효과를 높이도록 하고 있다. 해외 애니메이션 작품수주, 외국 기업 투자유치, 판촉 등 애니메이션의 견본시 역할조성을 하고 있으며 이는 2004년도 춘천 애니메이션 페스티벌 이후 지역 애니메이션 발전의 중요한 걸림돌인 마케팅 분야의 취약점을 보완할 수 있는 계기로 삼고 있다.

또한 기업자금 지원 및 시설 지원에서 보면, 안정적인 애니메이션 기업을 포함한 기업 운영과 육성을 위한 실질적인 자금 지원을 위해 지난 97년부터 영상 관련 업체 육성지원을 위한 관련조례를 제정하여 자금을 지원하고 있다.

산업자원부로부터 지자체로는 처음으로 춘천이 소프트웨어, 애니메이션분야의 '산업기반기금' 취급기관으로 지정되어, 관련 기관을 대상으로 30억 원의 자금을 지원되었으며 지속적으로 운영할 예정이다.

또한 시설지원과 관련 공공재산 임대료를 50%로 감면하여 하이테크벤처타운, 공공 잉여건물 등을 확보, 관련기업들의 입주공간으로 제공하고 있다.

III. 결론

한국의 애니메이션 산업의 침체는 복합적인 문제를 통해 드러난 것으로 분석이 가능하다. 한국문화정책개발원의 연구보고[12]를 보면 약 300여개의 애니메이션 제작업체에 종사자의 수는 3만 명 정도로 파악되며 그 중 하청 프로젝트의 80%정도를 상위 10여개 업체가 수행하고 있음을 알 수 있다. 이는 하청의 문제점에 더하여 독점적 상황까지 있다는 것을 알 수 있다. 이는 수도권과 지역을 넘어서 나타나는 애니메이션 산업에서 보이는 공통의 문제점으로 드러나고 있다.

제2단계의 발전을 위한 애니메이션 산업구조 개선방안을 수립하고 있는 춘천의 활성화는 바로 한국 애니메이션 산업의 부흥을 예고하는 유기적 연계성아래 있다는 전제 하에, 결론적으로 춘천의 산업적 문제점과 비전

을 함께 짚어 보고자 한다.

1. 춘천 애니메이션 산업의 선행 당면 과제

1.1 애니메이션 산업 부흥을 위한 지속적 지원

중앙 행정과 지자체의 특성화사업의 일환으로 문화콘텐츠산업의 제작기반은 갖추게 되었으나 부가가치 창출을 할 수 있을 만한 구조를 갖추는데 한계성들이 드러나고 있다. 애니메이션 산업 육성의 주체인 중앙정부 정책은 비생산적 문화적 특성을 근거로 하는 애니메이션 산업을 단기기간의 정량적인 실적 위주 성과도출을 기대하고 있는 것이 현실이다.

이러한 사업진행은 항상 무리수를 두게 되며 결과물에 급급한 관련 모든 기관들은 중앙과 지역을 막론하고 형식만을 갖추는 악순환을 반복하게 된다. 이는 춘천 지역 애니메이션 산업에 저부가가치 산업구조를 파생시키는 원인 중 하나가 되며 또한 국내 애니메이션 산업의 경사수치 상 침체기로 들어가게 되는 원인이 되었다.

이로 인하여 투자 축소, 단기 매출 위주의 성향, 단기적 목표설정으로 인한 문제 등 장기적 관점에서의 국제적 경쟁력과는 점차 멀어지게 되었다.

그러므로 문화콘텐츠산업 육성 정책은 인큐베이팅식 시범사업단계의 단순 사업지원에서 선택과 집중의 패러다임 아래 적극적이고 유연한 문화콘텐츠 산업의 활성화 지원사업 정책으로 전환되어야만 한다.

이를 개선하기 위하여 춘천과 한국 애니메이션 산업의 모든 관련 지원 단체들은 전체 세계 애니메이션 산업의 흐름 속에서 한국과 춘천의 애니메이션 산업의 구조적 문제를 분석하여 방향타를 설정해 주어야 하겠다.

예를 들어, 애니메이션 선진 지역인 EU(유럽연합)에서는 산하 ETNA (European Training Network for Animation)을 구성하고 이를 통하여 애니메이션을 교육과 산업적, 학술적 연계를 유럽 전역의 국가간 1980년대 이후 진행하고 있다. 이들 지역은 벌써 산업으로써 애니메이션을 지정하여 체계적 육성책을 진행하고 있다. 이 시스템은 충분한 재정 및 행정적 지원을 구체적으로 도모함과 함께, 모든 규제 중심에서 지원중심으로써 장기간에 걸친 이행을 수행하고 있음을 알 수 있다. 이는 한국과 춘천의 애니메이션 관련 지원책이 협조나

네트워크를 구성 하지 못하고 있음을 매우 대조적으로 보여 주고 있는 것이다.

따라서 우리나라의 문화 산업 및 애니메이션의 산업적 부흥을 위하여 체계적 지원시스템을 구축함과 동시에 문화적, 예술적 성장을 동시에 지속적으로 도모해야만 할 것이다.

1.2 패러다임 전환의 필요성

또한 국내외의 경제 환경 변화는 과거의 중앙집권형 국가주도의 모델에서 유연성을 갖춘 지역 분권 분산형 발전 모델로 전환을 유도해야만 하는 시점을 말한다 [13].

따라서 현재의 참여정부는 국가 전체의 효율성을 극대화하는 방안으로 「국가 균형발전 3대 특별법」을 제정하였고, 이에 따라 수도권과 각 지방은 신 성장 동력을 창출하기 위하여 각각의 발전 전략을 세우고 있다. 그 발전 전략의 일환으로 전국적으로 문화콘텐츠, 영상 등 애니메이션 관련 분야의 정책적 육성이 지역 발전 전략으로 나타나고 있음에 주목할 필요가 있다.

춘천 애니메이션 산업은 새로운 경제 패러다임의 전환점에서 부각되는 지식 기반 산업의 특성을 지식기반 측면과 경제면으로 검토하여야만 한다. 그래야만 애니메이션을 비롯한 문화콘텐츠 산업의 환경 변화에 따른 활성화 방안을 제시할 수 있을 것이다.

현재 거의 모든 지자체에서 애니메이션 산업을 육성하기 위하여 교육기관 설립, 애니메이션 업체 유치, 산·학·관 연계를 통한 육성 방안 등을 모색하고 있으나 그 효과가 미미한 것은 애니메이션 산업 지원 방법이 경제적, 산업적 변화에 대응하여 변화하지 못함에서 문제점을 찾을 수 있다.

대부분이 OEM 방식으로 태동되고 그에 따른 제작 기술이 축적된 기존 국내 애니메이션 산업은 지식 산업 사회의 근간인 유기적이고 창의적이며 순발력 있는 대응체계를 갖추기에는 아직 역부족이다.

지금까지의 춘천 애니메이션 산업 육성은 지역 혁신 체계 구축이라는 당면 과제를 포함하지 못하였고, 고부가가치 산업 네트워크 구성을 고려하지 않고 지원된 애니메이션 산업은 기존의 OEM에 기반을 둔 산업체 기

존 인력이 그대로 인력양성의 교육기관에 유입되는 현상을 보였고, 이는 창의적 기획 능력을 갖추지 못한 기능 인력을 양산되게 하며, 결국은 지식 기반의 세계 경제 흐름 보다는 단순 하청 제작을 하게 하는 악순환의 연속이 되었다.

따라서 춘천 애니메이션 산업은 세계 경제의 새로운 패러다임인 지식기반산업 경쟁흐름과 변화를 제대로 읽고 분석할 수 있는 인력을 배출하고 그에 따른 지역의 혁신 시스템화 된 애니메이션 클러스터를 구축하여야 한다는 것이다.

1.3 춘천 애니메이션 산업의 가능성

첫 번째, 춘천은 지난 10여 년간 지자체와 산업체 그리고 교육기관이 직접적으로 현실과 부딪히며 시행착오를 겪어 오면서 무엇이 지역산업으로써 애니메이션 산업의 문제점인가에 대한 분석과 대안을 도출해 왔으며, 이를 통해 얻은 노하우를 산·학·관이 공유하고 있다는 점을 들 수 있다.

두 번째, 춘천은 산업의 실제 물리적 대상 진흥범위 가 협소하다는 특성을 갖고 있다. 다시 말해서 지자체 및 전문 진흥기관을 중심으로 산·학·관을 아우르는 인위적이며 집중적인 클러스터형 집적단지의 구축이 용이하다는 점이다. 이러한 특징은 애니메이션 산업이 갖고 있는 특성으로 요구되는 유연한 인력공유체제와 공동사업 체제에 효과적인 대응이 가능한 지역특성을 보유하고 있다는 것이다.

세 번째, 첫 번째로 거론한 지난 10여 년간의 시행착오를 통해 거품[9]이 빠진 실질적인 산업기반과 국내외 관련 시장의 네트워크를 보유하고 있다. 특히, 이 산업 기반과 네트워크를 통해 현재 다수의 사업이 운영중이며 개발 중이라는 점이 타 지역과는 절대적으로 차별적인 인프라로 볼 수가 있다.

네 번째, 전술한 세 가지의 특성을 정확히 이해하고 향후 육성전략을 수립하면서 차별적 인프라를 준비해온 지방자치단체와 전문 민간진흥조직을 보유하고 있다는 점을 들 수가 있다.

2. 춘천 애니메이션 산업 활성화 방안

클러스터형 창작애니메이션 집적단지 조성을 통한 지역산업구조의 개선을 최종목표로 하는 춘천의 애니메이션 산업의 육성에 대한 대안은 다음과 같이 요약된다.

첫째, 춘천 애니메이션 산업을 지자체의 구심점을 갖고 사업을 추진하는 것은 중요한 현안으로써, 더욱이 지식기반 산업사회 구성에서 중앙정부와 지자체의 상호 보완적 유기적 연계가 필수적이다. 국가 경쟁력의 기본 축과 지역 경제 활성화 방안으로 지자체의 중심산업으로 선정된 애니메이션은 그에 따른 성공 모델을 갖추기 위해서 참여정부의 국가균형발전 정책과 연계하여 지속 발전 가능한 연계성을 확보해야 한다. 또한, 애니메이션 산업 육성이 지방에서 이루어질 때 그 문제의 중요성은 증가되는데 이는 지방 애니메이션 육성책은 적극적이지 못하고 피동형인 전략을 대부분 구사하고 있기 때문이다.

또한 둘째, 애니메이션 산업은 필요한 애니메이션 인력 수급의 적절성에 문제를 항상 가지고 있다. 따라서 적합한 능력을 갖춘 인력의 수급이 적절치 않을 때 애니메이션 산업의 성공은 기대하기 어렵다. 이런 문제의 해결을 위해 다음과 같은 방안을 언급하고자 한다.

애니메이션의 제작 고급인력뿐만 아니라 기획과 마케팅을 창의적으로 진행시킬 수 있는 고급인력의 수급과 양성의 고급인력 Pool시스템을 갖추어야 만 한다. 이는 일반 제작을 중심으로 사업을 수행하는 기업체의 경영상 부담이 될 수 있다. 하지만 춘천의 애니메이션 산업 육성을 위한 뒷받침을 위해서는 인력 풀시스템을 통한 직간접의 지원시스템을 갖추어야 만 한다. 이는 구체적이고 지속적으로 확대해야 하며 산업 부흥에 기여하게 될 것이다.

산학간의 유기적 현장실무교육의 활성화가 추진되어, 현장의 수요와 요구사항이 반영되어야 할 것이다.

또한, 양성되어 배출된 인력을 일정기간 수용하고 보수교육을 담당하며 기업간 인력을 공유할 수 있는 완충(Buffering) 개념의 인력풀이 운영되어야 하겠다.

인력풀의 유지와 효율적 운영을 위해서는 지방자치단체의 운영비 지원과 함께 진흥조직의 지속적 자체사업이 필수적으로 수반되어야 할 것이다.

셋째, 춘천 지역적 특수성에 따른 구체적 대책 구성이 필요하다. 즉, 춘천지역 내 발전 잠재력과 특화된 산업으로서 애니메이션 산업에 적합한 지역혁신체제를 구축하는데 중점을 두어야 한다.

이는 인적자원 운영시스템의 전제조건으로서 산업기반의 확보와 부가가치의 지속적 확대를 들 수 있다. 이는 선진적 창작기반과 사업개발·마케팅 능력의 확보가 수반되어야 한다. 국내외 전문가로 구성된 “창작네트워킹센터”를 구축하여 지역 애니메이션 산업 육성의 중심점 역할을 확보해야 한다. “창작네트워킹센터”는 지속적인 창작기획안의 제작과 사업개발·마케팅 활동을 수행하여야 하며, 최종적으로는 한국 애니메이션을 대표로 하는 복합 스튜디오(Complex Studio)로서의 역할을 수행하여야 하며 인적자원운영체제와 함께 진흥조직의 자체사업으로서 자리매김을 해야 할 것이다. 또한 “창작네트워킹센터”는 국내외 애니메이션 산업관련 네트워킹의 중심을 지역으로 확보하기 위해 지역 내의 모든 네트워킹 활동인 애니메이션 박물관, 애니메이션 축제, 창작기획학교, 국제창작포럼/워크숍 등의 운영의 주체로서의 역할 또한 수행하여야 한다.

이상의 육성방안은 이론상의 계획이 아니고 강원도 지역혁신 5개년계획, 지방대학혁신역량강화사업, 지역혁신특성화시범사업으로 현재 실행 중에 있는 계획이다. 본 연구에서는 현재 실행 중인 지역산업육성사업을 이론적으로 체계화하고 확대시켜 애니메이션 산업이 춘천 지역의 주력산업으로서 자리 잡을 수 있는 방안을 제시하는 것을 목표로 설정한다.

국내 애니메이션 산업에 있어 춘천의 애니메이션 산업은 지역혁신을 근간으로 하는 지방자치단체 주도의 인위적 지역특화산업육성의 성공적 모델을 제시할 것으로 전망한다.

참 고 문 헌

[1] 지역문화콘텐츠산업 활성화와 정책과제, 한국 문화콘텐츠 진흥원, 2003(12).
 [2] 강원도정 백서, 2003.

[3] 박현주, 잘못된 애정과 지원이 국산 애니메이션을 망치고 있다, p.1.
 [4] OECD, Industrial Competitiveness In The Knowledge-Based Economy: The New Role of Governments, 1997.
 [5] T. Tschang and A. Goldstein, *Production & Political Economy in the Animation Industry*, DRUID Summer Conference, May, 2004(7).
 [6] 김영수, 지식기반산업의 지역발전 동향과 정책시점, 산업연구원, 2003(3).
 [7] 김선배, 정준호, 지역산업 육성을 위한 기업지원 서비스의 효율적 확충방안, 산업연구원, 2001.
 [8] 문화산업통계, 문화관광부, 2002.
 [9] 권혁관, 지역경제 활성화를 위한 벤처기업 육성 연구, 강원대.
 [10] 춘천리포트99, 나남출판사, 한림대사회조사연구소.
 [11] 지식기반산업육성계획, 강원도, 2000(5).
 [12] 유승호 외, 문화콘텐츠산업 진흥방안, 한국문화정책개발원, 2000.
 [13] 성경룡, *이제는 지역이다*, 발간사
 [14] 강원도의 인프라 구축, 강원광장, 2003.
 [15] 강원도의 전략산업의 육성방안, 강원광장.
 [16] 새로운 지역의 패러다임: 지역혁신 시스템, 강원광장.
 [17] 지역문화콘텐츠산업 활성화와 정책과제-지역문화산업 클러스터 육성을 중심으로, 한국 문화콘텐츠 진흥원.
 [18] 대한민국 애니메이션 산업백서, 문화관광부, 2004.
 [19] 문화콘텐츠산업 경기전망, 한국문화콘텐츠진흥원, 2004.
 [20] 디지털 산업 백서, 2003.
 [21] 문화산업과 클러스터정책, 산업연구원.
 [22] 김형수, 문화콘텐츠 산업 정책에 관한 연구, 단국대학교 대학원.

[23] 애니메이션 지원정책의 효율성 제고 방안 연구,
영화진흥위원회.

저자 소개

박 기 복(Ki-Bog Park)

정회원



- 2000년 6월 : 런던대(MFA)
 - 1992년 2월 : 홍익대학교 및 동대
학원(예술학 석사)
 - 2004년 3월~현재 : 강원대학교
영상문화과 교수
- <관심분야> : 애니메이션 기획