

애니메이션 산업의 지역화와 국제화 : 춘천 애니메이션 클러스터에 관한 사례연구*

권재웅

초 록

본 연구에서는 클러스터로 지정된 춘천의 애니메이션 산업의 특징을 분석하였다. 내적으로는 다른 지역의 클러스터와 차별화하기 위해 정책수행기관의 역할을 변화시키고 공동제작을 강화함과 동시에 실질적인 콘텐츠 제작단지의 건립을 시도함으로써 자체적인 문화콘텐츠 산업을 발전시키려 하고 있다. 한편, 외적으로는 공동제작을 주로 해외와 시도하면서 이러한 연결을 단순한 제작의 네트워크가 아닌 산업과 시장이 유기적으로 연결된 하나의 블록을 형성하려 하고 있다. 지방자치제 이후 자체적인 클러스터 운영이 국내의 다른 클러스터의 모습이나 성격과는 차별화되면서 국제적으로도 자체적인 네트워크를 이루어가고 있다는 점에서 의의가 있다.

주제어 : 춘천, 클러스터, 지역화, 공동제작, Asian Animation Round (AAR)

I. 서론

1. 연구배경

1990년대 중반부터 눈에 띄게 나타나기 시작한 문화산업에 대한 관심은 지역별로 특화 가능한 산업분야를 선정하여 이를 집중적으로 육성하는 문화산업 클러스터 정책으로 구체화되었다. 춘천을 포함한 총 7개 도시가 애니메이션, 만화 등 다양한 분야를 각각 선정하여 지역적 요건에 맞도록 발전

을 시도하고 있고 이에 대한 지원도 이루어지고 있다. 이러한 정책에 따른 지역별 산업 지원은 이미 중간단계를 넘어가고 있기 때문에 이에 대한 지금까지의 진행 및 앞으로의 방향에 대한 검토와 함께 이러한 클러스터가 한국의 문화산업을 세계화시키는 데 있어서 어떤 역할을 하는지 점검해볼 필요가 있다.

본 연구는 이러한 사실을 바탕으로 문화산업 클러스터로 선정된 춘천이 애니메이션 산업의 발전을 위해 현재 어떤 상황에 있는지를 살펴보고 앞으로의 진행방향이 어떻게 설정되어 있으며 세계화의 관점에서 어떻게 판단할 수 있는지를 다뤄보고자 한다.

* 이 논문은 2006년도 한림대학교 연구비에 의하여 연구되었음.

2. 연구목적 및 연구진행

문화산업 클러스터에 따라 2001년에 지정된 7개 도시 (부천, 춘천, 대전, 청주, 광주, 전주, 경주)는 각각의 분야가 하나씩 선정되어있다. 이 모든 도시의 진행과정과 현재 상황을 비교해보는 것도 중요하지만 본 연구에서는 이러한 연구에 앞서 각 지역별 검토가 우선된다고 보기 때문에 춘천을 선정했다. 춘천을 연구대상으로 선정하게 된 데에는 몇 가지 이유가 있다.

첫째, 춘천은 애니메이션 특화지역이기 때문이다. 하청이라는 형태로 70년대와 80년대의 수출 문화상품으로서 큰 역할을 맡아오던 애니메이션은 제작환경의 변화와 시장상황의 변화에 따라 제작 구조를 하청중심에서 창작중심으로 전환해야할 시기에 와 있다. 바로 이런 시기에 춘천이 애니메이션을 선택했기 때문에 창작을 위한 산업중흥이 어떤 방향으로 진행되고 있는지를 살펴보아야 한다.

둘째, 춘천은 다른 지역보다 상품생산 분야의 산업 육성에 대한 제한이 많았던 지역이기 때문이다. 수도권 지역의 수자원 주공급원으로서, 그리고 자연환경 보전지역으로서 환경파괴의 우려에 의해 다른 지역보다 더 엄격한 산업 제한이 이루어져왔다. 이러한 조건을 따르면서 지역 경제의 활성화를 위한 수단으로써 선택을 한 것이 애니메이션이기 때문에 이에 대한 관심은 남다르다고 할 수 있다.

셋째, 춘천은 클러스터로 지정된 다른 지역과는 다른 지원체제를 갖추고 있으며 다른 지역에서는

찾기 힘든 과정이 진행 중이기 때문이다. 춘천문화산업진흥재단과 강원정보영상진흥원으로 이원화된 체계는 활성화와 지원이라는 형태로 구분된 역할을 맡아왔다. 이러한 체제가 2007년부터 강원정보문화진흥원¹⁾이라는 형태로 단일화가 되면서 그 역할의 효율성을 극대화시키려 하고 있기 때문이다.

이러한 세 가지 이유가 바로 춘천을 선정하게 된 이유이고 이를 바탕으로 연구가 가지고자 하는 기본적인 목적은 두 가지로 정리될 수 있다.

첫째는 애니메이션 산업의 활성화가 춘천에서 어느 정도 진행되었는가에 대한 점검이다. 제작 분야에 초점을 맞추고 있는 강원정보영상진흥원²⁾을 중심으로 진행상황을 검토하는 것을 목적으로 하고 있다. 이는 일반적으로 애니메이션의 제작이 제작회사에 의해 진행된다는 점을 감안할 때 정책수행기관의 활동은 어떤 특징을 보여주는가를 살펴본다는 점을 의미한다.

둘째는 춘천의 애니메이션 클러스터가 세계화라는 관점에서 어떻게 판단할 수 있는가에 대한 점검이다. 문화상품 시장에 대한 가능성은 이미 여러 연구를 통해서 강조가 되었다. 정보통신산업과 함께 신성장동력산업으로 각광을 받고 있는 문화산업, 그중에서 애니메이션의 활성화과정이 춘천의 입장에서는 세계화를 추진하는 하나의 방편으로도 이용되고 있기 때문에 이러한 애니메이션 산업 활성화의 상황이 일반적인 세계화의 기준으로 살펴볼 때 어떻게 판단될 수 있는지를 검토하는 것을 목적으로 하고 있다.

1) 2007년 1월부터 강원정보문화진흥원으로 명칭이 바뀌었지만 본 연구에서는 기존의 명칭인 강원정보영상진흥원으로 표기한다.

3. 연구에 대한 이론적 배경

춘천지역의 애니메이션 산업의 연구를 위해 기본적으로 살펴보아야 하는 관점은 두 가지로 정리될 수 있다. 클러스터 자체에 대한 검토와 클러스터를 통한 세계화이다. 따라서 본 연구는 클러스터(cluster)에 대한 연구와 세계화, 그중에서도 지역화(regionalization)에 관한 관점을 연구의 이론적 배경으로 삼고 있다.

1) 클러스터(cluster) : 내적 지역화

클러스터에 대한 개념은 포터³⁾에 의해 이론적 틀로서 발전되었다. 포터는 클러스터란 연계성이 높은 기업과, 기관들이 특정지역에 밀집한다는 지역적 집중(geographic concentration)을 기반으로 한다고 주장하면서, 기업, 기관, 그리고 학계의 상호 연결과 정보, 기술, 그리고 노동력의 공유를 통해서 시너지 효과를 만들어낸다고 보고 있다.

이러한 포터의 연구에 앞서 클러스터에 대한 개념은 이전부터 제시되어왔다. 여러 학자들에 의해 상호연관성이 높은 산업분야에 대해 동일 지역에 입지해 활동하는 점에 주목을 했던 것이다. 하지만, 90년대에 오면서 기술, 지식 및 혁신을 위한 제도적 장치나 경쟁성과 같은 비이동성 요소가 중요하게 인식되면서 클러스터에 대한 관심이 높아졌고⁴⁾ IMF를 전후로 국가 경제의 활성화와 지역

경제의 균형발전이라는 명분하에 문화산업과 정보통신산업을 신성장동력산업으로 보면서 발전단위로 클러스터가 한국에서 실질적으로 이용되게 되었다.

그리고 문화산업, 다른 말로 문화콘텐츠산업은 상대적으로 비교우위를 갖고 있는 콘텐츠를 활용하는 것이 지역의 정체성 확보와 문화적 취향을 반영할 수 있다는 점 때문에⁵⁾ 클러스터는 문화산업의 추진전략으로써 이용되게 된 것이다.

문화산업 클러스터의 사례에 대한 연구는 21세기를 전후로 국내 여러 학자 및 정책기관들에 의해서 제시되었다. 해외사례에 주로 초점을 맞추고 있는 연구들이 대부분으로써 한국문화콘텐츠진흥원이 발간한 지역문화콘텐츠산업의 정책에 관한 연구서⁶⁾가 대표적인 예라고 할 수 있다. 이런 연구들이 관심을 보이는 지역으로는 핀란드의 울루, 스웨덴의 시스타, 영국의 셰필드 등을 언급할 수 있다. 이들 지역이 문화산업과 IT산업으로 특화하고 있다는 점을 전제로 각각 어떤 유형으로 클러스터가 진행되고 있는지를 살펴보고 있다.

한편, 대한무역투자진흥공사(KOTRA)의 클러스터 연구는 북미지역에 초점을 맞추면서 산업분야를 문화산업이 아닌 다양한 산업분야의 사례를 다루고 있다는 점이 특징이라고 할 수 있다.⁷⁾ 그리고 각 클러스터별로 어떤 발전과정을 통해 현재 주도기업이 누구인가를 확인함으로써 각 지역별

쪽.

5) 이흥재, 『문화정책』, 논형, 2006, 341-344쪽 참조.

6) 한국문화콘텐츠진흥원, 『지역문화콘텐츠산업 활성화와 정책과제: 지역 문화산업 클러스터 육성을 중심으로』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003, 129-144쪽 참조.

7) KOTRA, 『북미 산업 클러스터의 성공 비결』, KOTRA, 2005, 21-484쪽 참조.

3) Porter, Michael E., (1998, Nov.-Dec.). Clusters and the new economics of competition, *Harvard Business Review*, p.78.

4) 윤학로, 한동원, 유승호, 『지역 ICT산업 육성을 위한 강원 정보영상진흥원 발전 전략』, 강원정보영상진흥원, 2006, 66

성공요인이 긴밀한 연계관계에 있다는 것을 확인 해준다는 점에서 중요하다고 할 수 있다.

국내의 클러스터에 대한 연구는 위에서도 이미 지적했던 것처럼 각 도시별 클러스터 사업 진행에 대한 연구가 거의 없다고 할 수 있다. 한국문화콘텐츠진흥원⁸⁾의 연구가 각 지역별로 사업조건 및 진행단계에 대해서 언급하고 있는 것이 문화산업 클러스터를 전반적으로 다루고 있는 정도이고 강원정보영상진흥원의 발전전략⁹⁾이나 김우성과 김희섭의 충청남도 지역문화산업 육성¹⁰⁾에 대한 연구가 지역별로 이루어진 연구들의 예라고 할 수 있다. 하지만, 강원정보영상진흥원의 연구는 진흥원의 개발전략에, 김우성과 김희섭의 연구는 충청남도 전반에 관한 개괄적인 수준이라는 점에서 한계를 가지고 있다. 원도연¹¹⁾의 연구는 문화산업 클러스터로 지정된 경주, 춘천, 그리고 전주를 다루고 있다는 점에서 주목할 만하다. 하지만, 각 클러스터가 가지고 있는 산업별 분석을 하기보다는 각 도시자체가 가지고 있는 전통적 문화자원의 활용화에 관한 범위로 제한되어있다는 점이 한계이다.

이러한 기존 연구의 진행상황을 살펴볼 때 춘천 지역의 애니메이션 클러스터에 대한 연구는 다른 지역의 클러스터에 대한 연구를 자극할 수 있다는 점에서도 중요하다고 할 수 있다.

8) 한국문화콘텐츠진흥원, 『지역문화콘텐츠산업 활성화와 정책과제: 지역 문화산업 클러스터 육성을 중심으로』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003, 47-90쪽 참조.
9) 강원정보영상진흥원, 『지역 애니메이션산업의 육성전략』, 강원정보영상진흥원, 2006.
10) 김우성, 김희섭, 『지역문화산업 육성방안에 대한 연구: 충청남도를 중심으로』, 글누리, 2005.
11) 원도연, 『도시문화와 도시문화산업전략』, 한국학술정보, 2006, 157-278쪽 참조.

2) 지역화 (regionalization) : 외적 지역화

세계화 (globalization)은 명확하게 정의하기 어려운 점이 있지만 정치, 경제, 문화, 기술 등 다양한 분야에서 광범위하게 사용되는 용어이다. 기든스¹²⁾ 로버트슨¹³⁾ 톰린슨¹⁴⁾ 등과 같은 여러 학자들에 의해 다양하게 정의되어왔고 이러한 정의들도 또한 그 성격별로 분류가 쉰¹⁵⁾ 벡¹⁶⁾ 과 같은 또 다른 여러 학자들에 의해 이루어지기도 했다. 쉰의 경우에는 자유주의적 해석 (liberal interpretation), 경제적 개념 (economic conception), 맑시즘과 세계체제론 (Marxism and world-system theorists), 사회학적 해석 (sociological interpretation)이라는 구분에 따라 학자들의 의견을 구분하였고, 벡의 경우에는 크게 두 그룹으로 나누어서 세계화에 대한 정의를 다루려고 했다. 즉, 하나는 국가, 세계체제, 자본주의 (nation-states, world-system, capitalism)를 같이 묶어놓은 기준에서의 세계화와 문화주의적 이론 (cultural theory)에 기반을 둔 세계화로 나누어 학자들의 의견을 정리하려고 했다.

그러나 이러한 세계화의 개념에 대한 정리 및 분류는 기준에 따라 다양하게 제시될 수 있는데

12) Giddens, Anthony, *The consequences of modernity*, Stanford University Press, 1990, p.14.
13) Robertson, Roland, *Globalization: Social theory and global culture*, Sage, 1992, p.142.
14) Tomlinson, John, *Cultural imperialism: A critical introduction*, Printer Publishers, 1991, p.175.
_____, Cultural globalization and cultural imperialism. In A. Mohammadi, (Ed.), *International communication and globalization*, Sage, 1997, p.188.
15) Thussu, Daya. Kishan, *International communication: Continuity and change*, Arnold, 2000, pp.76-78.
16) Beck, Ulrich, *What is globalization?* Polity Press, 2000, p.31.

그중에 하나가 지역적 기반을 전제로 하는 지역화 (regionalization)이다. 지역화는 세계화보다는 범위 면에서 좀 더 세분화된 것으로 세계화의 경제적 측면에 초점을 맞추어 제시되었다고 볼 수 있다. 다국적 기업의 영향력 증대와 전 세계를 연결하는 네트워크의 구축은 실질적으로 국경을 넘는 문명화가 진행되면서 기존의 물리적 국경선의 의미를 약화시킨 것으로 보게 된 것이다. 오마에는 이런 이유 때문에 기존의 국가 (nation-states) 개념보다는 지역 국가 (region-states)라는 형태가 강조될 것으로 보았다. 그리고 그에 대한 사례로서 일본의 관서지방에 위치한 오사카, 교토, 그리고 코베를 예로 제시했었다. 관서지방은 자체적으로 경제를 육성시킬 수 있을 정도의 기반산업을 갖추고 있으면서 이보다는 더 큰 규모인 초국가적 기구인 아세안 (ASEAN)보다는 좀 더 효율적으로 움직일 수 있는 단위로 보았던 것이다.¹⁷⁾

오마에와 비슷한 관점에서 학자로 지역화를 “시장유도적 과정 (market-induced process)”라고 정의한 이에츠¹⁸⁾가 있다. 그 역시 오마에와 유사하게 지역적 규모에 따라 국제적 (international), 지역적 (regional), 소지역적 (sub-regional), 국가적 (national) 수준으로 나누면서 아시아 지역을 지역적 수준에서 관심을 보였다.

미틀먼 역시 지역화에 관해 위의 두 학자와 비슷한 견해를 보이면서 두 단계의 구분을 제시했다.

하나는 거시적 지역화 (macro-regionalism)이고 다른 하나는 하위적 지역화 (sub-regionalism)이다. 전자에는 아시아-태평양 지역과 유럽연합을 그 예로 들었고 후자로는 홍콩이나 싱가포르와 같은 도시국가들을 꼽았다. 미틀먼 역시 아시아 지역을 강조하면서 다른 지역과 달리 아시아 지역은 지역적 밀접성이 가져다주는 강한 혈족관계와 문화의 고리가 지역경제의 발전으로 연결된다고 보고 있다.¹⁹⁾

이들 지역화를 자신들만의 기준에 따라 구분형태를 제시한 학자들의 의견에는 공통점이 있다. 첫째는 지역화는 산업간의 상호연결이 국가적 경계선을 넘어 이루어진다는 점에서 세계화의 유사성을 강조하면서, 지역화는 결국 지역화가 이루어지고 있는 다른 지역과의 연결을 유도함으로써 결국은 세계화와 지역화는 같은 맥락에서 보아야 한다는 점을 주장하고 있다. 둘째는 지역화의 모델로서 관심을 보이는 지역들 중에 아시아 지역을 주목하고 있다는 사실이다. 이는 홍콩이나 싱가포르와 같은 도시국가, 일본의 몇몇 지역들의 자체적인 세계화 추진, 그리고 다른 지역과 마찬가지로 아시아 지역을 묶어주는 국제기구와 같은 다양한 형태가 존재하기 때문이라고 본다.

한국의 경우는 아직까지는 이러한 범주에서 해석될 수 있을만한 사례가 제시되지 않았다. 하지만, 1990년대 지방자치제의 실시 이후 지역경제를 성장시키기 위한 자체적 동력기반을 마련하려는

17) Ohmae, Kenichi, *The end of the nation state: The rise of regional economies*, Free Press, 1995, pp.79-100.

_____. (Ed.), *The evolving global economy: Making sense of the new world order*, Harvard Business Review Book, 1995, pp.132-134.

18) Yeates, Nicola, *Globalization and social policy*, Sage, 2001, p.81.

19) Mittleman, James. H., Rethinking the 'new regionalism' in the context of globalization. In B. Hettne, A. Inotai, & O. Sunkel, (Eds.), *Globalism and the new regionalism*, pp.25-53, St. Martin's Press, 1999, p.38.

_____. *The globalization syndrome: Transformation and resistance*, Princeton University Press, 2000, p.122.

움직임 속에서 독자적인 경제기반을 마련하고 세계화를 추진하려는 움직임을 보이고 있는 춘천의 경우에는 이러한 근거에 기반을 두고 연구해 볼 필요가 있다. 따라서 본 연구는 이러한 몇몇 학자들이 제시한 유형들 중에 춘천은 어떤 형태로 세계화, 다시 말해서 지역화를 시도하고 있는지 살펴 볼 것이다.

II. 애니메이션 산업의 지역화

1. 정책수행기관의 역할 변화

춘천이 애니메이션 산업을 육성시키려는 움직임을 보였던 것은 애니메이션 클러스터로 지정되기 이전부터였다. 1995년에 지방자치제가 실시되면서 1기 민선시장에 의해 애니메이션 산업을 발전시키려는 노력을 보였다. 그런 점이 애니메이션 클러스터로 선정되는데 작용했을 가능성도 있다.

춘천의 애니메이션 산업을 담당하는 기관은 지금까지 두 기관으로 나뉘어 있었다. 재단법인의 형식을 띠고 있는 이 기관들에게 클러스터 사업의 시행이 위탁되어진 것이다. 하나는 춘천문화산업진흥재단이고 다른 하나는 강원정보영상진흥원이다. 주로 문화관광부의 지원을 받는 춘천문화산업진흥재단은 애니타운 페스티벌의 운영과 춘천 애니메이션 박물관 운영과 같은 운영지원적 성격을 가진 기관이다. 반면에 정보통신부를 비롯한 여러 정부부처의 지원을 받는 강원정보영상진흥원은 지

역문화산업의 발전을 정보통신산업과 결합시키는 방향에서 하나의 콘텐츠로 완성시키기 위해 제작 지원적 성격을 가지고 있다. 이러한 하나의 문화산업분야에 대한 역할분담은 다른 지역에서는 볼 수 없는 특징이다.

이중에서 제작지원 분야를 맡아오던 강원정보영상진흥원은 춘천의 애니메이션 산업 발전에 있어서 우선적으로 첫째로 애니메이션 산업을 포함한 문화콘텐츠 산업의 기획 및 조정을 할 수 있는 주체가 부재하다는 전제하에 비전 제시자가 필요하다는 점, 둘째로 행정기관을 비롯한 기업, 대학, 그리고 관련 단체들의 상호연계를 이루어낼 수 있는 각 주체들의 상호신뢰 및 참여 촉진이 필요하다는 점, 그리고 셋째로 창작 애니메이션에 자원을 집중함으로써 안정적 고부가가치 산업구조 구축을 위한 전략적 접근 방안이 필요하다는 점을 강조하였다.²⁰⁾

그리고 애니메이션 산업을 통해서 전체 문화산업을 활성화시키기 위해 애니메이션을 문화산업의 주체로서 문화산업의 근간을 마련한다는 모델을 확립한다는 전략을 세우게 된 것이다. 즉, 애니메이션을 통해 문화산업 전반의 발전을 위한 기반을 마련하고 이를 통해 전체 문화산업으로 확대시킨다는 일종의 스피노프 (spin off) 전략을 추진하는 것이다.²¹⁾

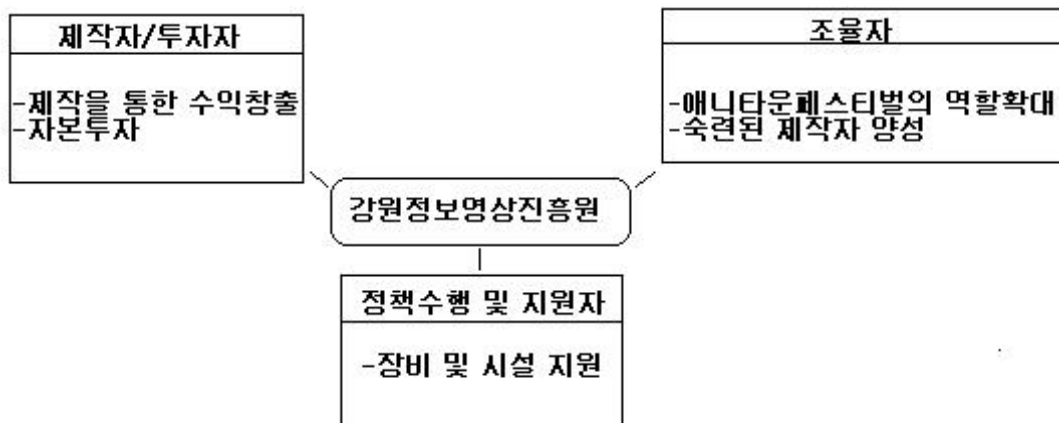
이러한 전략에 따른 외부 기업의 유치와 제작시설 지원과 같은 정책을 클러스터 초기부터 실시해 왔지만 창작 애니메이션에 대한 강조가 적었고 적

20) 윤학로, 한동원, 유승호, 『지역 ICT산업 육성을 위한 강원 정보영상진흥원 발전 전략』, 강원정보영상진흥원, 2006, p.89.

21) 같은 책, 93쪽.

극적 제작참여보다는 제작 지원이라는 부가적 역할만 강조했기 때문에 외부 기업들은 몇 년 이내에 다시 서울로 돌아가는 부작용을 겪게 되었다. 이러한 시행착오는 일반적으로 정책수행기관이 지원만이 주 업무라는 생각에서 적극적 참여가 이루어지지 않는 반면에 제작자 측면에서는 단순한 지원이 아닌 좀 더 많은 제작 프로젝트와 재정적 투자를 원하는 상호간의 접근에서 차이가 있었기 때문이다.²²⁾

좀 더 구체적인 목표에 따른 역할을 수행하기 시작했다. 창작 애니메이션 제작의 활성화를 위해 우선적으로 필요한 것을 창작 프로젝트를 개발하고 창작기획안 공모전을 통해 아이디어를 수집할 수 있는 기회를 마련하면서 창작 기획실 확보를 통해 창작기획과 함께 해외 프로젝트 마케팅의 업무를 수행하도록 한 것이다.²³⁾ 여기에 창작 기획능력이 있는 제작자를 확보하는 방안을 시행하기 시작한 것이다.



<그림 1> 강원정보영상진흥원의 변화된 역할

이러한 시행착오는 이후부터 강원정보영상진흥원의 역할을 바꾸는 계기가 되었다. 즉, 역할을 단순한 제작지원을 위한 유인책 마련이 아닌 직접적 제작 참여라는 이전에는 정책수행기관에서 보여주지 않았던 역할을 시작하게 된 것이다. 강원정보영상진흥원의 역할은 이때부터 <그림 1>처럼 세 가지로 나뉘게 된다.

첫째는 기존의 정책수행기관의 역할이다. 하지만, 단순한 시설지원이 아닌 창작역량 확보를 위한

둘째는 제작자와 투자자로서의 역할을 담당하는 것이다. 이 과정에서 가장 효율적인 방안으로 제시된 것이 바로 공동제작이다. 투자자로서 자금 투입을 통해 제작 참여의 기회를 공동제작을 통해서 확보하여 경험을 축적한 후 강원정보영상진흥원이 직접적인 제작자로서의 역할을 조금씩 넓혀나간 것이다. 예를 들어 <Danger Rangers> (2006)와 같은 작품의 제작을 미국과 계약을 체결하는 초기에는 하청형태였지만 투자를 통해 제작범위를 넓혔고 나중에는 공동제작의 형태로 사전제작

22) 김정규, 2005년 10월, 2006년 12월, 2007년 8월, 춘천, 강원정보영상진흥원, 심층면접.
홍성호, 2005년 10월 13일, 서울, 인디펜던스, 심층면접.

23) 김정규, 2005년 10월, 춘천, 강원정보영상진흥원, 심층면접.

(pre-production) 단계의 권리까지 확보하는 변화를 보이게 되었다.²⁴⁾

셋째로 강원정보영상진흥원이 맡게 된 역할은 조율자 (system organizer)이다. 즉, 애니메이션 산업뿐만 아니라 위에서 언급된 것처럼 문화산업 전반의 발전을 주도하기 위해서는 문화산업 발전의 전체적인 업무를 총괄적으로 맡아할 수 있는 주체가 되어야 한다는 것이다. 강원정보영상진흥원의 역할변화를 지목했던 설기환 한국문화콘텐츠진흥원 이사는 포항제철의 사례를 들면서 강원정보영상진흥원의 빼놓을 수 없는 역할로 이 부분을 지적했다.²⁵⁾ 그리고 이러한 모습은 춘천문화산업진흥재단이 주관해오던 애니타운 페스티벌의 주도권을 두 기관이 점차 분담하는 형태로 변화하다가 결국은 2007년부터 두 기관이 통합하여 강원정보문화진흥원으로 변화하기에 이른 것이다. 아직 공식적으로는 통합이후의 재조정과 역할분담이 이루어지고 있지는 않지만 이러한 세 가지 역할에 따른 체제의 개편이 있을 것으로 예상된다.

2. 공동제작의 활성화

역할을 확대시키는 과정에서 강원정보영상진흥원이 가지게 된 것 중의 하나가 바로 제작자이자 투자자로서의 역할이다. 그리고 이를 구체적으로 실행하기 위한 방안이자 동시에 창작 애니메이션을 활성화하기 위한 방편으로 선택한 것이 바로

공동제작이다.

한국 애니메이션이 공동제작에 관심을 가지고 그 제작편수를 늘리기 시작한 것은 하청 애니메이션 제작의 한계와 함께 창작 애니메이션 제작으로의 전환필요성을 인식하게 된 시기와 맞물린다. 하청제작국의 다변화라는 국제 제작환경의 변화와 제작노동단가의 상승이라는 국내 제작환경의 변화, 그리고 사전제작 (pre-production)과 사후제작 (post-production)의 경험이 부족한 제작내부의 상황이라는 원인에 의해 공동제작으로 관심을 돌리게 된 것이다.

강원정보영상진흥원이 공동제작에 집중을 하게 된 것도 이러한 한국내부의 상황에서 비롯되었고 볼 수 있지만 구체적인 배경은 다음과 같이 제시될 수 있다. 첫째, 지역문화산업의 발전의 첫 단계로서 춘천만이 가질 수 있는 애니메이션의 제작 환경을 완성시키기 위해서는 제작뿐만 아니라 제작된 작품의 소비까지 가능한 여건을 만들 필요가 있었던 것이다. 즉, 공동제작을 통해 소비시장을 확보하고 수익을 창출함으로써 다음 투자의 재정 마련과 동시에 춘천 내 고용을 확대시킬 수 있는 효과를 거두고자 하는 목적이었던 것이다. 두 번째는 위에서 지적되었던 것처럼 강원정보영상진흥원의 역할변화과정에서 나타난 제작자로서의 강원정보영상진흥원을 강화하기 위한 것이다. 실질적으로 강원정보영상진흥원내에는 2006년 현재까지 제작을 전적으로 담당하는 애니메이션 사업부가 존재하고 있고 이를 통해 여러 작품을 공개, 혹은 제작 중에 있다.

<표 1>은 지금까지 공동으로 제작된 작품을 열거한 것으로서 극장용으로 2004년에 제작했던 <마

24) 김정규, 2006년 12월, 2007년 8월, 춘천, 강원정보영상진흥원, 심층면접.

25) 설기환, 2005년 11월 7일, 서울, 한국문화콘텐츠진흥원, 심층면접.

테오>를 제외한 나머지 작품들은 모두 외국과 공동제작이 이루어진 것이다. 이 작품들로부터 나타나는 국가들의 공통점은 바로 사전, 사후제작의 경험 축적이 가능함과 동시에 대규모 소비시장을 확보할 수 있다는 점이다. 미국이나 일본과의 공동제작을 통해서 기획에 대한 노하우를 축적하고자 하는 것이다. 즉, 강원정보영상진흥원이 강조하는 창작기획실을 통한 기획역량의 확보는 이러한 과정을 통해서 얻게 되는 것이다. 한편으로 중국과의 공동제작은 사후제작에 대한 경험의 마련이다. 다시 말해 중국이라는 소비시장을 상대로 배급과 마케팅의 경험을 마련하는 것으로서 외부 애니메이션의 유입을 차단하려는 움직임이 점차 강화되고 있는 시점에서 시장진출과 배급/마케팅 경험 확보라는 목표를 같이 노릴 수 있는 것이다.

그리고 또 한 가지 나타나는 공통점은 바로 강원정보영상진흥원이 텔레비전용 제작으로 무게중심을 두고 있다는 점이다. 이는 바로 소비시장의 확보와 연결되기 때문이다. 텔레비전용 제작을 통해 방영이라는 최소한의 소비창구를 확보해둠으로써 애니메이션 제작이 가지고 있는 재정적 부담을 줄이려는 것으로서 이미 극장용 애니메이션인 <마테오>의 흥행실패라는 경험을 통해서 얻게 된 것이다.

작품	형태	연도	제작국 혹은 제작회사
마테오	극장용	2004	동우 애니메이션
Dangerous Rangers	텔레비전용 26편	2006	미국
접지전사	텔레비전용 52편	2006	중국, 일본
3D 입체 영상 제작	12분 2편	2006	중국

<표 1> 공동제작 작품 현황

셋째로 강원정보영상진흥원이 공동제작을 활성화하는 것은 궁극적으로는 아시아지역을 포괄하는 하나의 블록을 형성하는데 있다. 현재까지 공동제작을 통해 중국, 일본과의 교류관계를 확보해 놓고 있으며 이는 장기적인 관점에서 좀 더 많은 아시아 국가를 끌어들이므로써 제작 및 배급의 경로를 다변화하고 이를 이끄는 주축국 역할을 담당함으로써 춘천의 위상을 한국내 지역도시가 아닌 아시아내의 국제도시로 승격시키고 더 나아가 세계 애니메이션 제작 및 소비시장의 영향력 있는 위치로 나아가기 위한 것이다. 이러한 판단이 가능하게 된 데에는 최근 몇 년 동안 아시아지역의 애니메이션이 하청을 통해서 성장하고 있고 전 세계적으로 문화상품의 시장이 전 세계 경제성장률을 넘어서는 움직임이 나타나고 있기 때문이다.

『문화산업백서』에 의하면 2000년에 약 1조 300억 달러에 달했던 세계 문화산업 시장규모는 2004년 2,500억 달러로 성장했고 2004년도의 성장률은 7.3%, 그리고 2009년까지의 연평균 예상성장률도 7.3%로 예상하고 있다는 점이 이를 말해주고 있다.²⁶⁾ 한편, 『세계 애니메이션 산업동향』에 따르면, 세계 애니메이션 산업의 성장은 당분간 30%를 넘는 고성장을 지속할 것이며 동남아시아 지역의 국가들이 가지고 있는 잠재시장성장률은 대단하여 제작 및 소비시장으로서의 가능성이 높은 것으로 나오고 있다.²⁷⁾

그러나 공동제작을 통해서 아직까지 도출되지 못하고 있는 것이 있다. 첫째는 공동제작의 모델이

26) 문화관광부, 『2005 문화산업백서』, 문화관광부, 2006, 41쪽.

27) 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀, 『세계 애니메이션 산업동향』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2006, 4쪽, 46-49쪽.

완성되지 못하고 있는 것이다. 사전제작과 사후제작의 경험축적이라는 점에서는 그 효과가 있다고 볼 수 있지만 완성된 전체 제작 체제하에 국가/지역별 혹은 분야별 모델을 통해 적용 가능한 하나의 확립된 모델이 도출되지 못하고 있는 것은 단점이라고 할 수 있다.

둘째는 공동제작의 대상국가가 중국 및 일본 등으로 아직은 제한되어 있다는 점이다. 장기적 관점에서 완성된 애니메이션 산업 기반을 마련하는 초기 단계라는 점을 감안한다면 단점으로까지 볼 필요는 없다. 하지만 공동제작 대상국가 확대에 관한 전략을 미리 준비하고 있지 않다면 지역화로, 더 나아가 세계화로 가는 형태를 갖추지 못하고 단순한 제작 파이프라인의 구성으로 끝날 수밖에 없다는 점을 고려할 필요가 있다.

셋째는 강원정보영상진흥원과 춘천이 진행하고 있는 이러한 공동제작 프로젝트의 확대가 한국 내에서 뿐만 아니라 한국 외에서도 아직까지는 인식이 될 정도로 발전하지 못했다는 점이다. 이는 강원정보영상진흥원이 중점을 두고 있는 애니메이션의 형식이 텔레비전용이라는 점에 있다. 인디펜던스의 대표이자 제작진행중에 있는 <에그콜라>의 감독인 홍성호는 소비자에게 뚜렷한 인식을 남길 수 있는 작품은 텔레비전용이 아닌 극장용이라고 말하면서 텔레비전용을 전투에서 소총으로, 극장용을 수류탄에 비유하였다. 즉, 수류탄은 그 파괴력이 소총보다 클 뿐만 아니라 심리적으로 적에게 주는 공포감이 크다고 말하면서 이러한 점은 바로 텔레비전용과 극장용 애니메이션이 가져다주는 효과와 비슷하다고 강조했다.²⁸⁾ 결국 강원정보영상진흥원이 공동제작을 통해 지목하는 텔레비전용은

수익의 문제에 있어서 부담요소를 줄이는 장점이 있기는 하지만 공동제작 애니메이션이 춘천에서, 그리고 강원정보영상진흥원에서 제작을 했다는 인지를 시키는 심리적인 측면에서는 약하다는 단점을 안고 있는 것이다.

3. ICT 융합클러스터의 형성

공동제작을 통해서 실질적인 애니메이션 클러스터로서의 자리매김을 하기 위한 강원정보영상진흥원의 움직임은 다음 단계로 ICT 융합클러스터라는 단지의 구성으로 이어지고 있다. 궁극적으로는 춘천을 포함한 강원지역의 레저/관광자원을 하나의 콘텐츠로 연결시키기 위한 차원에서 구상된 이 전략은 2007년부터 본격적으로 진행되고 있다. 2015년까지 완성시킨다는 목표를 가지고 있는 ICT 융합클러스터는 기본적으로는 강원지역의 IT 기반과 CT로서의 애니메이션을 연결시키는 것으로 문화산업을 독자적으로 완성시키기 위해 창작애니메이션사업개발센터와 애니메이션제작기술지원센터, 그리고 ICT 융합기술지원센터라는 3개 구성요소를 바탕으로 하고 있다.

창작애니메이션사업개발센터는 명칭에서도 드러나듯이 창작역량의 강화를 목적으로 두고 있는 것으로 공동제작을 통해 제작 파이프라인상의 모든 경험과 기술을 투입한 창작 기업 및 관련 기업의 설립 및 유치가 주요 사안이다. 애니메이션제작기술지원센터는 강원정보영상진흥원이 정책수행기관으로서 가지고 있던 시설 및 장비의 효율적 이

²⁸⁾ 홍성호, 2006년 10월 13일, 서울, 인디펜던스, 심층면접.

용 및 지원의 역할을 강화한다는 것에 초점을 맞추고 있다. 그리고 ICT 융합기술지원센터는 공동 제작에 활용될 수 있는 IT 기반을 개발하는데 초점을 맞추고 있다.

이와 같은 IT와 CT의 융합을 추진하는 데에는 공동제작의 사례를 통해서 얻게 된 경험에 기반을 두고 있다. 애니메이션의 공동제작이 해외 기업과 이루어질 경우에 가지게 되는 가장 큰 난점 중의 하나는 바로 작업진행관리와 커뮤니케이션에 있다. 제작의 작업속도의 조절, 그리고 작업된 물량의 실시간 공동관리 등이 네트워크를 통해서 수월하게 이루어짐으로서 제작일정의 단축이나 다수의 공동 제작이 동시에 이루어질 수 있다는 장점을 주기 때문에 IT 기반의 구축은 매우 중요한 사안인 것이다. 특히 애니메이션의 디지털화는 이러한 IT 기반을 통한 공동제작의 중요성을 더 강조하게 만들고 있다. 일본의 지브리 스튜디오가 이미 네트워크 망을 통해 필리핀에서 작업된 것을 실시간으로 관리하는 것은 대표적인 사례라고 할 수 있다.

이와 같은 단지구성 전략은 세 가지 점에서 주목할 필요가 있다. 첫째는 춘천을 다른 지역과 차별화시키는 내적 지역화의 구체적 형태라는 것이다. IT와 CT를 결합하려는 움직임은 춘천뿐만 아니라 부천시나 대구와 같은 다른 지역에서도 볼 수 있다. 하지만 구체적인 단지의 건립을 통한 제작단지화의 움직임은 춘천만이 보여주고 있는 특징이다. 둘째로는 ICT 융합클러스터를 공동제작과 Asian Animation Round를 연결시키는 중간과정으로 바라볼 수 있다는 점이다. 제작을 시장과 연결시키기 위한 국제적 애니메이션 블록은 중추적 역할을 할 수 있는 국가 혹은 지역이 필요하기 때

문에 ICT 융합클러스터의 공동제작을 통해 형식적 국가 간의 결합이 아닌 유기적 연계관계를 만들어 내는 기반이 될 수 있다. 셋째로는 국가가 아닌 지역이 독자적으로 국가의 물리적 경계선을 넘어가려 하고 있다는 점이다. 이미 위에서 언급되었던 것처럼 세계화의 다른 차원인 거시적 지역화 혹은 지역국가의 형성이 현대에 와서는 독자적인 경제적 기반을 바탕으로 다른 국가의 다른 지역과의 연결 또는 초국가적 기구의 구성으로 나타나고 있다. 이러한 모습이 바로 춘천을 통해서 보이고 있는 것이다.

4. Asian Animation Round: 국제적 애니메이션 블록의 형성

공동제작과 ICT 융합클러스터를 통해 국가내의 다른 지역과는 차별화된 지역화를 이루고 있다면 Asian Animation Round (AAR)는 이러한 내적 지역화를 바탕으로 한 외적 지역화라고 할 수 있다.

AAR은 2006년부터 구체화되고 있는 아시아태평양 지역을 묶는 하나의 거대 블록으로서 강원정보영상진흥원이 중국의 상주(창조우)와 공동제작을 시행하는 과정에 기원을 두고 있다.

창조우와 유대관계를 강화하게 된 데에는 창조우가 애니메이션 제작 도시로서 상해(상하이)라는 거대 제작 및 소비도시를 인접해 두고 있는 점이 서울과 가까운 거리에 있는 춘천과 비슷한 여건이라는 사실과 애니메이션을 집중적으로 육성시키기 위해 집중하고 있는 점이 유사하다는 점 때문에 이루어진 것으로 볼 수 있다.

2006년 4월 최초로 AAR의 발기인 회의를 개최하였고 5월에 창조우와 공동사업 협약을 체결한 후 8월에 1차 프로젝트 작품을 선정하는 과정을 거치면서 AAR에 대한 전략은 가시적으로 나타나기 시작했다. 이 블록의 목적은 무엇보다도 세계시장의 공동진출과 아시아 창작 애니메이션 아이디어의 공동발굴로 공동제작의 수준을 좀 더 강화해서 공동개발, 공동마케팅, 공동시장개척까지 그 범위를 확대하려고 하는 것이다.

이러한 애니메이션 제작 및 소비시장의 블록 형성은 아시아 국가들이 공통적으로 가지고 있는 문제점 때문에 AAR과 같은 국가적 경계선을 넘는 경제적 집합체를 필요로 했던 것이다.

첫째로 아시아는 세계 애니메이션 산업에 있어서 하청제작만을 담당하는 주변부roman 인식되어 왔고 둘째로 하청위주의 제작시스템으로 인해 각 국가는 자립적 산업구조를 완성시키지 못했으며 셋째로 자국의 애니메이션을 지원할 수 있는 산업 자본이 확보되지 않음으로써 넷째로 창작 애니메이션의 성공 및 수익창출을 경험해보지 못했기 때문이다.²⁹⁾

중국과의 공동제작에서부터 시작된 것이지만 이러한 배경을 공유하고 있고 AAR과 같은 아시아 지역을 포괄할 수 있는 유형적인 것이 필요하다는 것을 대부분 절감하고 있기 때문에 그 대상 국가를 일본, 인도, 베트남 등으로 점차 확대시키려는 시도는 짧은 기간 내에 이루어질 것으로 예상할 수 있다.

하지만 초기 단계이기 때문에 각종 사업을 실질적으로 추진하기 위한 법인화의 문제와 실질적인 초국가적 기구로서의 역할을 수행하기 위한 운영 재원의 확보와 같은 문제가 아직은 해결되지 않고 있는 상태이다.

그러나 AAR의 형성 그 자체로서 이미 많은 의미를 가지고 있다. 그 중에서 가장 중요한 것은 바로 거대지역화의 형성인 것이다. 춘천과 창조우간의 계약체결에서 시작된 것으로 유추할 수 있듯이 AAR의 단위는 국가별이 아닌 도시별이 될 가능성이 높다. AAR에의 참여가 기대되는 국가들은 위에서 지적한 것처럼 아직은 자체적 산업구조를 갖추고 있지 못하기 때문에 AAR 참여에 적극적이면서 동시에 춘천과 창조우의 사례를 기준으로 각국 내에서는 제작 체제를 집중시킬 도시를 선정할 것으로 예상된다.

이러한 각국의 대표적인 애니메이션 제작 도시간의 네트워크 구성은 클러스터와 같은 구체적인 정책단위로 시작하지는 않는다 하더라도 클러스터와 같은 집적체를 만들어낸다는 점에서 중요하다. 다시 말해 하위적 지역화(sub-regionalism)를 도시단위로 이끌어 내면서 다음 단계로 거시적 지역화(macro-regionalism)를 형성한다는 사실은 아시아 지역이 세계화 과정에서 지역화를 우선으로 하는 것이 현실적이라는 것을 보여주는 것이다.

둘째로 이러한 AAR이라는 지역화의 형성은 세계 애니메이션 시장의 판도를 변화시키는 데 중요한 역할을 할 것으로 보인다. 지금까지 세계 애니메이션의 주변부roman 인식되어오던 아시아 지역이 이러한 제작 및 소비의 공동 블록으로 영향력을 확대시키고, 게다가 이 범위 내에 일본이 적극적인

29) 박홍수, 「AAR (Asian Animation Round)과 아시아의 재발견」, 2006 춘천애니타운페스티벌 컨퍼런스 발표자료, 2006, 16쪽참조.

공조를 하게 된다면 미국과 일본으로 주도되어오던 세계 애니메이션 시장에 새로운 영향권자로서 입지를 굳히게 될 것이다. 이는 무엇보다 중국과 인도가 거대한 소비시장을 형성하고 있고, 다른 동남아시아 지역의 국가는 그 규모는 크지는 않지만 시장으로서의 잠재성이 매우 크다는 점에서 미국과 일본이 배제할 수 없는 영향권자로서 AAR이 클 수 있다는 점을 뒷받침해주고 있다.

그리고 자체적으로 그 시장 블록을 형성하고 있는 유럽과도 대등한 위치를 확보할 수 있게 된다면 세계 애니메이션 제작 및 소비시장의 구조는 미국권, 유럽권, 그리고 아시아권이라는 3대 블록으로 이루어질 가능성이 높다.

셋째로 AAR은 애니메이션 아이디어의 제공처로서 인정받을 수 있는 가능성이 높다. 영화에서만 아니라 애니메이션에서도 미국은 내부에서 그 소재가 고갈되어가고 있기 때문에 외부에서 찾으려는 시도를 조금씩 늘려가고 있다. 이는 이미 강원정보영상진흥원이 창작공모전을 통해 미국의 니켈로디언사와 디즈니사에 아이디어를 제공하고 제작 및 배급의 권한을 확보하는 과정을 통해서 확인할 수 있다.³⁰⁾ 특히 그 아이디어 제공국이 한국, 중국을 넘어서 지금까지 소재로서 전혀 관심을 받지 못했던 다른 아시아 국가까지도 AAR을 통해 확대된다면 제작 및 소비 블록으로 뿐만 아니라 아이디어 블록이라는 새로운 중요성도 갖추게 되는 것이다.

30) Kwon, Jae-Woong, *The development of digital cultural products in the age of globalization: Focusing on the Korean digitalized animation industry*; Ph.D. thesis, Temple University, 2006, pp.197-198.

III. 결론

1. 연구의 결론

위에서 살펴본 것처럼 클러스터 정책을 중심으로 문화산업을 집중적으로 육성시키려는 추진의 정책은 점차 구체적인 형태로 나오고 있으며 세계화의 관점에서 내적 지역화와 외적 지역화라는 특징을 보여주고 있다. 이를 정리하면 다음과 같다.

첫째로 역할 담당자 및 주체의 구체화이다. 지금까지 분담되어오던 역할을 기관의 통합을 통해서 일원화되고 체계적인 기관으로 집중시키면서 단순한 정책지원자의 수준을 넘어서 적극적인 제작자/투자자이자 조율자로서, 그리고 정책수행자로서의 모습을 갖추는 것이다. 이는 정책기관이 지역경제를 활성화시키고 지역 문화산업을 육성시키는 하나의 사례로서 까지 제시될 수 있는 것이다.

둘째는 애니메이션 육성의 일환이자 지역경제 활성화의 기초전략으로 그리고 한국을 넘어서는 자체적인 세계화를 이루기 위한 방편으로 공동제작에 초점을 맞추고 있다는 점이다. 아직 그 제작 편수가 많지 않기 때문에 공동제작의 새로운 비즈니스 모델 도출에는 한계가 있지만 지금까지 정체를 벗어나지 못하고 있는 한국 애니메이션 산업의 새로운 중흥방법으로 인정받을 만한 것으로 볼 수 있다.

셋째는 공동제작을 통해 애니메이션 산업을 춘

천의 독자적인 경제기반으로 완성하기 위한 ICT 융합클러스터의 형성이다. 특히 애니메이션을 콘텐츠로서 정보통신 기반과 연결하려는 전략은 한국이 전략적으로 육성하고 있는 문화산업과 정보통신산업을 결합시키는 결과물이라는 점에서 중요하다고 볼 수 있다.

위의 세 가지 특징이 내적 지역화를 증명하는 요소들이라고 한다면 네 번째 특징은 외적 지역화를 보여주는 것이라고 할 수 있다. 일원화된 집행주체에 의해 독창적인 공동제작 시스템을 완성하면서 이를 제작 및 배급까지 확대시키고 그 범위를 국가단위가 아닌 아시아라는 지역단위로 확대시킨다는 점에서 AAR은 지역화의 새로운 모습이라고 볼 수 있다.

2. 연구 제언

본 연구는 춘천의 애니메이션 클러스터가 차별화된 전략을 통해 지역화로 대변되는 세계화를 이루고 있다는 점을 확인했다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있다. 하지만 이러한 춘천의 클러스터 정책에 대한 세분화된 후속연구는 지속적으로 이루어질 필요가 있다.

첫째 춘천과 같은 클러스터 지정 지역에 대한 개별적 연구와 함께 통합적 비교연구가 제시되어야 한다. 춘천에 대한 독자적인 연구는 위의 결론을 도출해 낼 수 있지만, 클러스터가 이러한 춘천의 발전을 위해서 어떤 역할을 하게 되었는지에 대한 추후 결과 도출을 위해서 그리고 이러한 발전방향의 설정의 타당성을 분석하기 위해서는 클

러스터별 비교분석을 통해 증명할 필요가 있다.

둘째 개편된 강원정보문화진흥원의 역할에 대한 새로운 분석이 요구된다. 2007년 1월 1일부터 강원정보영상진흥원에서 강원정보문화진흥원으로 변하게 된 애니메이션 산업 운영의 주체에 대한 구조의 변경과 이에 따른 역할의 변화, 그리고 강원정보문화진흥원이 독자적인 산업발전 단위로서 어느 정도의 권한을 가져야하는지를 판단하기 위해서 강원정보문화진흥원의 효율성에 대해서 연구해 볼 필요가 있다.

셋째는 공동제작의 적용가능한 모델을 도출해내는 것이다. 애니메이션 산업은 기본적으로 사전(pre), 제작(main), 사후(post)로 나누어지기 때문에 전체적으로 그리고 각 단계별로 제시가 가능한 제작 모델을 만들어 냈으로써 공동제작의 효과를 입증하고 한국 애니메이션 제작단계의 발전을 가속화시킬 수 있는 역할을 해내도록 할 필요가 있다.

마지막으로는 AAR의 기대효과에 대한 분석이다. 2006년에 시작한 AAR은 그야말로 초기단계에 있는 지역 블록이다. 한국은 이러한 산업단위의 도출을 직접적으로 이끌어 본 적이 없다고 할 수 있기 때문에 단기적으로 그리고 장기적으로 볼 때 이러한 지역 블록이 어떤 효과가 있을 수 있는지 좀 더 구체적으로 예측해 볼 필요가 있고 이러한 블록이 다른 문화산업의 분야에도 어떤 파급효과를 가져올 수 있는지도 연구할 필요가 있다.

참고문헌

- 강원정보영상진흥원, 『지역 애니메이션산업의 육성 전략』, 강원정보영상진흥원, 2006.
- 김우성, 김희섭, 『지역문화산업 육성방안에 대한 연구: 충청남도를 중심으로』, 글누림, 2005.
- 김정규, 2005년 10월, 2006년 12월, 2007년 8월, 춘천, 강원정보영상진흥원, 심층면접.
- 문화관광부, 『2005 문화산업백서』, 문화관광부, 2006.
- 박흥수, 「AAR (Asian Animation Round)과 아시아의 재발견」, 2006 춘천애니타운페스티벌 컨퍼런스 발표자료, 2006.
- 설기환, 2005년 11월 7일, 서울, 한국문화콘텐츠진흥원, 심층면접.
- 윤학로, 한동원, 유승호, 『지역 ICT산업 육성을 위한 강원정보영상진흥원 발전 전략』, 강원정보영상진흥원, 2006.
- 원도연, 『도시문화와 도시문화산업전략』, 한국학술정보, 2006.
- 이흥재, 『문화정책』, 논형, 2006.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 『지역문화콘텐츠산업 활성화와 정책과제: 지역 문화산업 클러스터 육성을 중심으로』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003.
- 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀, 『세계 애니메이션 산업동향』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2006.
- 홍성호, 2005년 10월 13일, 서울, 인디펜던스, 심층면접.
- KOIRA, 『북미 산업 클러스터의 성공 비결』, KOIRA, 2005.
- Beck, Ulrich, *What is globalization?* Polity Press, 2000.
- Giddens, Anthony, *The consequences of modernity*, Stanford University Press, 1990.
- Kwon, Jae-Woong, *The development of digital cultural products in the age of globalization: Focusing on the Korean digitalized animation industry*, Ph.D. thesis, Temple University, 2006.
- Mittleman, James. H., Rethinking the 'new regionalism' in the context of globalization. In B. Hettne, A. Inotai, & O. Sunkel, (Eds.), *Globalism and the new regionalism*, St. Martin's Press, 1999.
- _____, *The globalization syndrome: Transformation and resistance*, Princeton University Press, 2000.
- Ohmae, Kenichi, *The end of the nation state: The rise of regional economies*, Free Press, 1995.
- _____. (Ed.), *The evolving global economy: Making sense of the new world order*, Harvard Business Review Book, 1995.
- Porter, Michael E., *The competitive advantage of nations*, Free Press, 1990.
- _____, (1998, Nov.-Dec.). Clusters and the new economics of competition, *Harvard Business Review*, 77-90.
- Robertson, Roland, *Globalization: Social theory*

and global culture, Sage, 1992.

Thussu, Daya. Kishan, *International communication: Continuity and change*, Arnold, 2000.

Tomlinson, John, *Cultural imperialism: A critical introduction*, Printer Publishers, 1991.

_____, Cultural globalization and cultural imperialism. In A. Mohammadi, (Ed.), *International communication and globalization* Sage, 1997.

Yeates, Nicola, *Globalization and social policy*, Sage, 2001.

ABSTRACT

Regionalism and Globalism of the Animation Industry : The Case Study of Chuncheon Animation Cluster

Kwon, Jae-Woong

The purpose of this study is to analyze the characteristics of animation cluster in Chuncheon. It has been over 10 years since Chuncheon was designated as the cluster raising the animation industry. The Chuncheon cluster is trying to differentiate through managing several unique strategies. In order to realize the micro-regionalism, it focuses on co-production not with domestic companies but with foreign companies. Especially, for establishing the whole concrete production pipe-line, it concerns to make co-production contracts dealing with not only for the main production part but also pre- and post-production parts. Based on these production experience, it is building the production complex in the name of ICT convergence cluster. The changed role of the policy-management organization (Gangwon Information & Multimedia Corporation, GIMC) enables these differentiated strategies by itself.

The establishment of the Asian Animation Round (AAR) is recognized as the characteristic of macro-regionalism. Starting from the year of 2006, the AAR tries to place Chuncheon as the hub of animation production in Asia and focuses on constructing the network of animation production countries that have developed their production capabilities through sub-contracts. This type of production and market bloc has not been made before.

Key Word : Chuncheon, cluster, regionalization, Asian Animation Round (AAR), co-production

권재웅
한림대학교 언론정보학부 전임강사
(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길 39
Tel : 033-248-1936
kwonjw@hallym.ac.kr