

# 한국 독립애니메이션의 국제적 평가와 창작 지원정책에 관한 연구\*

염 동 철

## 초 록

최근, 한국의 독립애니메이션 작품들이 세계로 진출하는 사례가 점차적으로 늘어나고 있으며, 국제 유명 애니메이션 영화제에서 다수의 작품이 그랑프리를 수상함으로써 국내 독립애니메이션의 성장가능성과 경쟁력이 확인되고 있다. 이러한 국내 독립애니메이션이 지속적으로 안정적인 성장과 국제경쟁력의 확보를 위해서는 정부의 정책지원이 확보되어야 한다. 그러나 현재 애니메이션 산업에 대한 정부의 정책지원이 극장용 창작 애니메이션 분야에 투자 편중되거나, 각종 지원정책들이 수립되고 집행되었음에도 불구하고 아직까지는 독립 애니메이션 분야에 대해서는 여전히 자금압박에 시달리는 실정이다. 현 시점에서, 한국 독립애니메이션의 국제적인 위상을 검토하고 정부의 지원정책이 어떻게 진행되고 있으며 어떠한 정책성과를 발생하고 있는지에 대해 논의할 필요가 있다. 그러므로 본 연구는 국내 독립애니메이션의 현황과 국제적 평가를 검토하고, 현재 시행되고 있는 지원정책을 조사 분석하여 한국 독립애니메이션의 육성을 위한 정부차원에서의 정책적 방향을 제시하고자 한다.

주제어 : 독립애니메이션, 국제적 평가, 지원정책, 애니메이션 영화제

## I. 서론

### 1. 연구의 목적 및 필요성

현재 국내에서 제작되는 창작 애니메이션영화의 패러다임을 설명하는 대표적인 접근은 “애니메이션 산업 자체의 수익은 물론 출판만화, 게임, 캐릭터

산업 등으로 연계해 새로운 추가 이익을 산출할 수 있는 신지식산업”이다.

정부와 여러 지자체에서는 애니메이션 산업을 21세기 국가기간산업으로서 전략적 육성하고, 이를 통해 국가경쟁력을 제고하겠다는 정책 기본방향을 제시하기도 했다. 따라서 애니메이션은 이러한 정책에 매우 부합하는 문화콘텐츠산업으로 분류되었고, 정부와 관련단체에 의해 새로운 여러 지원기관들이 설립되었다. 이에 발맞춰 지역자치단체들도 각종 지원센터 등을 설립해 문화콘텐츠산업을 육성하고자 하였다.

\* 이 논문은 2007학년도 홍익대학교 신입교수 연구지원비에 의하여 지원되었음.

이렇게 전략적 육성을 위해 정부의 각종 지원정책들이 수립되고 집행되었음에도 불구하고 독립애니메이션은 잘못된 정책방향으로 인해 오히려 불합리한 지원과 소외를 당하였다. 경쟁적으로 설립된 각종 기관들은 서로 차별화 된 지원정책을 개발하기는커녕 중복된 정책을 남발하는 소모적인 양상을 띠었고, 확충된 시설들은 교육 관리 인력을 제대로 확보하지 못해 제대로 운영이 이루어지지 못하는 문제들을 노출했다.

문화진흥은 단기간의 집중적인 육성으로 이루어지는 것이 절대 아님에도 불구하고 성과에 급급한 각종 기관들은 최근 독립애니메이션들이 해외 애니메이션페스티벌에 많이 초청되자 이번에는 경쟁적으로 해외영화제, 마켓 지원 사업을 펼치고 있다. 독립애니메이션은 매체 특성상 산업적인 효과가 크지 않음에도 불구하고, 어느 기관의 지원 작품이 해외 페스티벌에 많이 초청되는가에 목표를 두고 경쟁하는 듯 보이는 지원기관들의 근시안은 큰 문제가 되고 있다.

따라서 본 연구는 한국 독립애니메이션의 올바른 정체성을 확립하고, 지금까지의 국제적인 위상을 검토하여 국내 실정과 해외에서 인정받을 수 있는 지원 정책을 제안하는데 연구의 목적이 있다.

## 2. 연구내용 및 방법

한국 독립애니메이션의 국제적 위상과 지원 정책의 현황 및 분석을 위해 본 연구는 3가지로 나눈다.

첫째, 한국 독립애니메이션의 사회 유용성을 검

토하여 이 시대에 맞는 정체성을 모색한다.

둘째, 시대적 정체성을 통해 국내외의 평가와 위상을 조사, 분석한다.

셋째, 여러 계층별 의견수렴을 통해 한국 독립애니메이션의 잘못된 지원정책을 지적하고, 대안을 제시하여 한국 독립애니메이션이 비전을 제시하도록 한다.

본 연구에서는 국내외 지원 정책을 조사 분석하여 정책적 대안 도출을 위한 기초 자료를 구성하고, 국내 지원 정책의 구조적 문제점을 파악하기 위해 실질적인 구조를 직접 조사할 것이다. 따라서 본 연구의 범위는 거시적으로 애니메이션산업 현황과 사례 분석, 지원 정책 조사 및 분석으로 국한된다.

국제적 위상에 대한 분석에서는 지금까지 각종 해외 공모전이나 페스티벌의 출품과 수상작을 정리하는 것을 출발점으로 하여 해외의 평가를 연구하여 한국 독립애니메이션의 육성을 위한 정부차원에서의 정책적 방향을 제시할 것이다.

## 3. 연구의 기대효과 및 활용방안

연구의 기대효과와 활용방안은 다음과 같다.

첫째, 1990년대 초반부터 출발하였으나 지금까지 개념 정리가 안 된 한국 독립애니메이션의 정체성을 확고히 한다.

둘째, 수많은 해외 공모전과 애니메이션페스티벌에 그동안 출품된 한국의 작품과 수상한 작품을 정리하여 향후 기초 자료로 활용할 수 있다. 또한 한국 애니메이션의 국제적인 평가와 위상을 정리

한다.

셋째, 한국 독립애니메이션을 지원하는 여러 기관과 단체를 정리하여 중복 지원 정책을 문제화하고, 대안 점을 제시하여 올바른 지원 정책을 유도한다.

## II. 한국 독립애니메이션의 현황과 국제적 평가

### 1. 한국 독립애니메이션의 현황 및 특성

국내 독립애니메이션은 1980년대에 문화 운동적 성격으로 작되었으며 1990년대에 성장하기 시작하면서 1994년부터 본격적인 개인 창작의 시대를 열었다. 1995년부터 독립애니메이션은 정부의 진흥 정책으로 인해 지원 기관 및 교육기관이 설립되면서 양적인 규모의 성장을 이룬다. 현재 20년이 넘는 역사를 지니고 한해에 50여 편 이상의 작품이 제작되고 있으나 꾸준히 작품을 제작하는 애니메이터의 수는 작품 수에 비해 매우 적다. 제작되는 작품의 많은 수가 학생들의 졸업 작품인 것과 특별히 구분 지을 수 없는 작품 경향은 국내 독립애니메이션을 분석하는데 어려움을 가져온다.<sup>1)</sup>

1980년대의 사회 문제를 진지하게 다루던 독립애니메이션 작품들이 90년대 중반 이후 독립애니

메이션 작가 그룹의 생성과 작품 수의 증가 등 독립애니메이션이 정립되었다. 또한 95년도 정부의 애니메이션의 산업적 가치 측면의 정책 수립에 따라 지원기관과 교육기간의 설립 등 양적인 규모의 성장을 시작해서 개인화, 다양화로 변화되는 흐름을 가지게 된다. 이로 인해 독립애니메이션은 사회의 전체적 문제부터 개인의 감성과 일상 속의 작은 사건, 유머까지 다양한 소재와 주제를 가지게 되었다.

1999년에는 정부의 정책적 측면에서 볼 때 애니메이션이 영화부분에서 독립되는 해라고 볼 수 있다. 애니메이션의 대표적 지원기관인 서울애니메이션센터가 개관되었고, 영화진흥위원회 단편영화 지원에서도 독립되어 단편 애니메이션 지원 정책이 수립되었다.

2002년에는 전주국제영화제와 인디포럼2002의 세미나를 통해 독립애니메이션의 정체성과 나아갈 방향 등을 모색하였고, 정부의 지원 정책도 반성하며 정리를 하는 해가 되었다. 2002년도 이후에는 작품 활동도 활발하였는데 국내 여러 페스티벌을 통해 독립애니메이션이 지속적으로 소개되고, 해외 애니메이션 페스티벌 본선에 진출하는 등 국내 독립애니메이션은 양적□질적 성장을 이루게 된다.

2005년에 제작지원작 및 국내외 영화제를 통해 발표된 독립, 단편애니메이션은 총 181편으로 그 중 87편의 작품이 영화진흥위원회와 서울애니메이션센터의 제작지원으로 제작되어 예년보다는 전체에서 차지하는 비율이 줄어들었으나 작년에 지원된 작품까지 포함한다면 90여 편으로 국가 및 자치단체의 제작지원 의존도가 높은 것을 알 수 있다. 더구나 이 숫자는 대학 졸업 작품을 포함한 제

1) 김소연, 「영국과 국내 독립애니메이션 비교를 통한 국내 독립애니메이션 발전 방안 연구」, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문(2004), p.51.

작지원 및 발표작이 포함된 것을 감안하면 순수한 독립적 작품의 제작편수는 훨씬 줄어든다.)

그러나 2004년도의 제작편수가 129편인 것에 비하면 독립애니메이션 작품들의 수가 현격히 늘어났다고 할 수 있다. 이러한 작품의 양적인 증가는 만화, 애니메이션 학과의 졸업 작품의 수가 많아졌다고 볼 수도 있으나, 독립애니메이션의 양적 확대와 더불어 학생작품의 질이 눈에 띄게 향상되어 애니메이션 영화제를 통해 발표되고 있다는 것이 특징적이다.

여기서 짚고 넘어가야 할 점은 학생 작품의 양적 증가가 독립애니메이션의 긍정적인 성과를 가져온 반면에 독립애니메이션이 단편애니메이션, 학생 애니메이션과 뒤섞이는 결과를 초래해서 독립애니메이션의 개념과 범위를 모호하게 변화시킨 결과도 가져왔다는 것이다.

독립애니메이션은 소수의 의식 있는 문화예술가 또는 문화 운동의 형태로 규정하면서 작가의 창조적 예술작품으로 자각된 관객을 중심에 둔 예술 실천을 강조한다.

예술실천이 가장 강한 것이 '작가주의'인데 영화와 애니메이션 공통으로 '작가(author)'가 내포하는 의미들은 다음과 같이 정리해 볼 수 있을 것이다.

첫째, 독특한 시각언어와 미장센 등 형식적 스타일이 강한 감독.

둘째, 전통 개인주의에 입각한 강한 신념과 개성을 갖춘 인격적 존재.

셋째, 특정한 세계관을 가지고 영화에 표현하는 감독.

2) 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업백서 2006』, 2006, p.369.

넷째, 새것을 추구하는 전위(실험)정신을 추구하는 감독.

작가주의가 성립되기 위해서는 한 영화가 그 사회적 조건에 처한 상황 속에서 파악되고 그 작가는 자신이 처한 시스템에서 작가정신을 담아내기 위해 투쟁하는 예술가라는 것이다.)

이러한 한국적 문화기반을 전제로 독립애니메이션의 정체성을 찾아가야 할 것이다. 그러므로 독립애니메이션은 단편, 학생, 독립애니메이션 개념이 섞여 사용되고 있는 상태에서 분명히 구분되어야 하며 시대정신과 실험정신을 가진 작가들이 상업적 애니메이션과 차별되는 문화, 예술적 가치가 있는 미학을 추구하여야 한다.)

## 2. 한국 독립애니메이션의 국제적 평가

해외애니메이션 페스티벌에서의 국내 단편애니메이션들의 수상은 꾸준히 증가하고 있다. 다양한 형식과 소재 및 경향을 가진 작품들이 국내외 영화제를 통해 출품돼 성장의 모습을 보이고 있다.

2000년 이명하 감독(<존재>)이 히로시마 국제애니메이션페스티벌 데뷔 상을 받은 것을 시작으로 국내 독립애니메이션은 해가 지날수록 해외 영화제에서 뚜렷한 두각을 나타내고 있다. 2004년에는 안시 애니메이션페스티벌에서 한국 애니메이션들이 주요 프로그램으로 선정되기에 이르렀는데 이

3) 나기용, 「한국 독립 애니메이션의 이념적 정체성과 조직적 전망」, 전주국제영화제 워크숍(2002) 을 박경희, 「이성강 감독 애니메이션의 미장센 스타일 체계에 관한 연구」, 상명대학교 정보통신대학원 석사학위논문(2003), p.9에서 재인용

4) 이재환, 「한국 독립애니메이션의 영역과 변천과정 연구」, 경희대학교 아트퓨전디자인대학원 석사논문(2003), pp.12-13

는 한국 단편애니메이션의 보편적 정서와 대중적 호감도가 성숙하고 있는 증거로서, 독립애니메이션의 위상에도 일정부분 기여하고 있다.

2005년 개최된 국내외 관련 영화제에서 상영 및 수상된 독립애니메이션의 현황을 살펴보면 국내외 99개 영화제에서 총 403편이 687회 수상 및 상영되는 실적을 보여주고 있어 예년의 182개 작품이 446회 수상 및 상영된 것 비해 배로 증가한 작품수와 더불어 상영건수가 괄목할 만하게 증가한 것으로 파악된다. 영화제 경쟁부문 수상작의 수는 그리 많이 늘어나지 않은 반면 더 많은 영화제에서 경쟁부문 진출작 및 초청상영작이 늘어나 한국 독립, 단편애니메이션 대한 영화제들의 관심도가 높아졌다고 할 수 있다. 대표적으로 <축, 생일>(박세중)은 많은 영화제에서 초청되거나 수상하는 저력을 보였으며 특히 오스카 및 아카데미 시상 후보에 올라 세계적인 주목을 받았다. 또한 국내에서도 우리 이야기가 세계의 보편성 획득하여 인정받을 수 있다는 가능성에 대한 기대치를 가져다주는 계기가 되었던 작품이라고 할 수 있다.)

	영화제			영화제			영화제				
	작품	건	건	작품	건	건	작품	건	건		
전체 합계	99	403	687	국내	42	386	568	애니	13	278	376
							일반	29	142	192	
				해외	57	65	119	애니	17	45	64
							일반	40	33	58	

출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업백서 2006』

표 1. 2005년 국내외 페스티벌 진출 현황표

<표 1>에서 볼 수 있듯이 2005년도에 해외 영화제에서 상영된 국내 독립애니메이션 작품 수는 총 65개에 이르며 해외 페스티벌 출품작은 65작품으

5) 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업백서 2006』, 2006, p.372

로 작년 국내 영화제에 비해 수적으로는 적지만 해외 영화제를 통해 세계적으로 인정받고 해외로의 진출 가능성도 엿볼 수 있는 중요한 평가기회이자 잣대로 여기어 독립애니메이션 뿐만 아니라 기존 상업적인 회사에서 작품을 출품하는 경우도 예년에 비해 늘어나고 있는 추세이다.

작품제목	감독	합계	경쟁	비경쟁	국내	해외
초혼	김기남외5인	18	12	6	9	9
축.생일	박세중	12	6	6	4	8
환	주재형.송승민	12	9	3	5	7
형이상학적나비효과 의예술적표현	박기완	10	7	3	10	0
제임버	유석현	8	6	2	4	4
아빠가필요해	장형운	8	3	5	8	0
우산과미꾸라지	김현주	7	5	3	3	4
오늘이	이성강	7	2	5	3	4
남자다운수다	홍덕표	7	2	5	5	2
양성평등	조주상	7	5	1	5	2
멍	곽경윤외5인	7	2	5	6	1

출처: 한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업백서 2006』

표 2. 2005년 국내외 페스티벌 진출 주요작품

독립애니메이션 작품이 외국의 페스티벌에 초청되어 상영된다는 것은 그 작품의 완성도와 작품성이 국제적으로 공인된 것으로 볼 수 있다.

2000년대에 들어서 국내독립애니메이션 작품이 해외 페스티벌에 출품되는 편수가 증가하고 있다는 것은 독립애니메이션 제작이 매우 활성화되었으며, 작품의 질도 세계의 작가들과 견줄 만큼 향상되었다고 볼 수 있다.

### 3. 한국 독립애니메이션의 문제점

지금까지 영화진흥위원회를 비롯하여 서울산업

진흥재단(서울 애니메이션센터), 한국문화콘텐츠진흥원 등은 각각 연간 1-2회씩 단편 애니메이션 제작지원 혹은 대학 창작애니메이션 제작 지원 사업을 시행해왔다. 그러나 이들 지원정책들은 모두 개별 작품에 대한 사전 제작 지원에 머무를 뿐, 장기적인 인력 양성, 인력 인프라 구축으로 이어지지 못하고 있다. 따라서 작품은 지속적으로 창작을 하는 개인 및 창작 팀의 양성으로 이어지지 못해 독립단편 애니메이션의 실질적인 역량으로 승화되지 못하고 있다.<sup>6)</sup>

작품 지원제도 자체도 많은 문제점을 안고 있다. 이는 대부분 지원 사업이 일회성 작품 지원에 머무르기 때문에 독립 애니메이션의 인프라 구축에 실질적인 기능을 수행하지 못한다. 또한 각 기관이 시행하는 지원 사업이 졸업 작품 및 워크숍 작품에 집중되고 있어 정작 아카데미 외부에서 힘겹게 독립 애니메이션 작업을 진행하는 창작인들의 작업환경 조성 및 개선을 위한 지원은 거의 손이 미치지 못한다.

그리고 이러한 잘못된 지원정책과 함께 국내 독립애니메이션의 문제점이라 할 수 있는 것은, 국내 독립애니메이션의 창구라고 할 수 있는 영화제를 통해 독립애니메이션 작품이 활용되지 못하고 있다는 것이다.

이 문제는 애니메이션이 저변확대와 애니메이션 산업이 활성화되어 영화제와 연결된 마켓이 활발하게 진행되어야 해결되지만 현재 국내의 현실은 그렇지 못하기 때문에 영화제가 주축이 되어 상영 작품을 활용할 수 있는 방안이 제시되어야 한다.

이를 위해 다음 장에서는 현재 독립 애니메이션 제작 지원 사업을 조사 분석하고, 국내, 외 애니메이션 영화제의 특성과 문제점을 연구하고자 한다.

### Ⅲ. 한국 독립애니메이션 지원정책 조사 및 분석

애니메이션산업이 국가적인 지원 사업으로 부각된 것은 1994년 당시 문화체육부에서 문화산업에 대한 중장기정책을 수립하고, 당시, 할리우드 블록버스터들의 부가가치가 국내 제조업이 수익성과는 비교도 되지 않는 신산업형태를 보이고 있음에 주목하게 되면서 부터이다.

현재 국내에서 시행되고 있는 다양한 애니메이션 지원정책들은 1994년부터의 소극적 지원에서 현재까지 부분적인 적극적 지원정책까지 다양한 시행착오와 검증의 단계를 거치며 발전해왔다. 실제 애니메이션 정책사(政策史)가 정리되지 않은 상태에서, 90년대 후반부터 중앙정부와 지자체에서 설립한 다양한 지원인프라는 국내 애니메이션계의 다양한 가능성을 견인해오고 있는 것만은 사실이다.<sup>7)</sup>

현재 애니메이션 산업에 대한 정부의 정책지원이 애니메이션분야의 성장세를 가속화시켰다는 것은 명백한 사실이다. 그러나 극장용 창작 애니메이션 분야에 투자 편중되고 아직까지는 독립 애니메이션 분야에 대해서는 여전히 자금압박에 시달리는 실정이다.

6) 영화진흥위원회, 『애니메이션 지원정책의 효율성 제고 방안 연구』, 2003.12. p.37

7) 영화진흥위원회, 앞의 책, p.13

즉, 국내 독립애니메이션의 안정적인 성장과 국제경쟁력의 확보를 위해서는 정부의 정책지원이 확보되어야 한다.

본 연구는 이러한 국가정책의 정당성과 지원정책이 현재 어떻게 진행되고 있으며, 어떠한 정책성과가 발생하고 있는지에 대한 현황을 분석하고, 그에 따른 문제점을 중심으로 한국 독립애니메이션 작품의 활용방안을 도출해보고자 한다.

### 1. 국내 애니메이션 지원정책 현황 및 분석

애니메이션산업을 직접 지원하는 기관은 서울애니메이션센터 이외에도, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 영화진흥위원회 등을 들 수 있다. 그 외에도 여러 기관 및 단체를 통해 애니메이션 육성 기금이 지원되고 있으며, 다른 문화콘텐츠 분야보다도 애니메이션 산업에 대한 지원 제도가 상대적으로 비중이 크다는 분석도 있다.

구분	부처 및 자치단체	세부지원정책 실행기관
중앙정부	문화관광부	* 한국문화콘텐츠진흥원 * 영화진흥위원회 * 한국방송영상산업진흥원
	정보통신부	* 한국소프트웨어진흥원
	산업자원부	* 한국디자인진흥원
지방자치단체	서울시	* 서울애니메이션센터
	강원도/춘천시	* 춘천문화산업진흥재단
	부천시	* 부천만화정보센터 * 한국만화영상산업컨벤션센터(추진중)
	광주시	* 광주정보문화산업진흥원
	전주시	* 전주정보영상진흥원

한창완, 『애니메이션 경제학 2004』, 커뮤니케이션북스, 2004.

표 3. 애니메이션산업 지원기관내역  
애니메이션산업의 지원에 직접 관여하거나, 실

제 정책을 입안하여 시행하고 있는 기관은 중앙정부에서는 문화관광부, 정보통신부, 산업자원부가 각 세부 지원정책기관을 통해 정책을 시행한다. 또한 지방자치단체로서는 서울시, 춘천시, 부천시, 광주시, 전주시 등이 애니메이션에 관련된 정책을 입안하고, 세부예산을 통해 집행하고 있다. 그 중에서도 서울애니메이션센터는 다른 중앙정부의 지원정책의 수위만큼 적극적으로 애니메이션산업의 지원정책을 설립이후부터 지속적으로 추진해오고 있다.

지금까지의 선행연구나 여러 보고서에서 지적되었던 국내 애니메이션 지원정책에 대한 문제점은 비효율적인 중복지원이었다. 각 기관별의 특성에도 불구하고 구체적인 세부 항목으로 들어가면 중복 지원 현상이 두드러지게 나타난다는 것이다. 특히 영화진흥위원회와 한국문화콘텐츠진흥원의 유사 지원에 따른 중복지원을 해결하기 위한 정책의 일관성과 효율성이 절실히 요구되었다.

영화진흥위원회는 애니메이션 지원 정책의 효율적 방안을 위해서 저예산영화, 독립영화, 예술영화를 활성화하고 한국문화콘텐츠진흥원과 애니메이션 중복사업은 조정 및 개선방안을 강구하게 된다.

그 결과, 현재 국내 독립애니메이션을 지원하는 대표적인 기관은 한국문화콘텐츠진흥원과 서울애니메이션센터로서, 한국문화콘텐츠진흥원은 영화진흥위원회로부터 관련 업무를 이관 받아 2006년부터 단편애니메이션제작지원, 대학생애니메이션 지원 및 인디애니페스트 등 3개 지원 사업을 진행하고, 서울애니메이션센터에서는 단편애니메이션 제작지원과 더불어 해외 유수의 국제애니메이션페

스티벌 출품을 돕는 국제마케팅지원 등을 진행하고 있다. 이러한 지원을 통해 태어나는 국내 독립 애니메이션들은 한 해 평균 30여 편에 달한다.

	사업명	사업목적	지원내역	제작기간	접수기간
한국문화콘텐츠진흥원	단편애니메이션 제작지원	실험적인 애니메이션 제작지원 통한 다변화 및 창작력 확대	연간 10편 내외의 단편 애니메이션 제작비 지원	12개월	5월
	대학생 애니메이션 공모전	국내 대학생들의 단편애니메이션 제작 지원	최우수상 1편, 우수상 2편, 장려상 3편 등 입상자 전원에게 해외페스티벌 참가 기회 제공	-	4월
	애니메이션제작 스튜디오 제작지원	기획 창작력 갖춘 감독 인력 양성	연간 8편 내외의 단편 및 중편의 기획에서 완성까지 과정에 대한 장비 및 공간 인건비 등 지원	12개월	4월
서울애니메이션센터	독립단편애니메이션 지원	해외페스티벌 수상 가능성 있는 우수 독립단편을 제작지원, 장르 다변화 및 문화적 위상 제고, 창작인력 육성 및 국제적 위상 제고	연간 7편의 단편에 1천5백만원에서 3천만원 사이 프로젝트 차등 제작비 지원	12개월	4월
	국제마케팅지원	해외 산업마켓 참가를 통한 실적 효과 도출, 국내 우수 콘텐츠의 해외 인지도 제고	안시, 히로시마, 오타와 등 10개 유수 해외페스티벌 지원	-	행사별 수시

출처: 한국문화콘텐츠진흥원

표 4. 한국문화콘텐츠진흥원과 서울애니메이션센터의 독립애니메이션 지원 현황(2006년)

영화진흥위원회의 지원 사업이 대폭 조정되었음에도 불구하고, 독립애니메이션에 대한 지원정책은 그 규모나 성과 면에서 아직 만족할 만한 수준에 이르지 못하고 있고 지원제도 자체도 많은 문제점을 안고 있다. 이는 대부분의 지원 사업이 일

회성 작품 지원에 머무르기 때문에 독립 애니메이션의 인프라 구축에 실질적인 기능을 수행하지 못하고 있기 때문이다. 독립애니메이션에 관한 지원은 실험적이고 다양하며 문화적인 다양성이 확보된 작품과 함께 잠재력을 가진 감독들을 발굴해낸다는 의미가 있다.

국내 독립애니메이션은 시장과 산업이 정비되지 않은 만큼 지원제도가 보다 적극성을 띠고 운영의 묘를 살릴 필요가 있다는 의견이 높다. 특히 분명 산업에 앞서 문화라는 점을 간과하면 안된다는 것이다. 독립 애니메이션은 상업 애니메이션과는 달리 제도권 외곽에서 문화적 다양성의 토대를 이루고, 젊은 인력들의 예술적 세계를 펼치려는 성격이 강하다. 이러한 특성으로 지금 당장 가시적인 이윤 창출을 하지 못하더라도 장기적인 관점에서 지속적인 투자 및 개발이 뒷받침되어야 할 것이며 정부의 의지는 일회성에 그치는 것이 아닌 지속적이고 장기적인 계획을 가지고 지원되어야 할 것이다.

## 2. 국내, 외 애니메이션 영화제의 특성과 문제점

### 1) 해외 애니메이션 영화제의 현황 분석

세계 각국에서 펼쳐지고 있는 애니메이션 페스티벌은 약 200여 개에 달하고 있다.<sup>8)</sup> 애니메이션 페스티벌이라는 명칭으로 유럽에서 개최되고 있는 행사는 22개이며, 단편 영화제에 속해있는 애니메

8) 전주영, 「카툰 애니메이션 페스티벌의 시각적 특성 연구 : 한국과 유럽 수상작 비교를 중심으로」, 한양대학교 박사학위논문(2004. 8).



이선 부분을 포함한다면 유럽이 가장 많은 애니메이션 관련 행사를 치루고 있다. 이중 ASIFA 주관으로 치러지는 행사의 경우 세계적인 인지도가 높다. ASIFA 주관으로 치러지는 행사에는 안시 애니메이션 페스티벌, 자그레브 애니메이션 페스티벌, 오타와 국제 애니메이션 페스티벌, 히로시마 국제 애니메이션 페스티벌이 있다.

행사명	개최시기	창설년도	개최지	비고
Anney International Animated Film Festival	매년 5월-6월	1960년	안시 (프랑스)	▶ 공모전과 필름 견본시(MIFA)함께 개최 ▶ 경쟁(단편), 비경쟁(유명 페스티벌 수상작, 장편)
Ottawa International Animation Festival	작수해 (10월) 격년제	1976년	오타와 (캐나다)	▶ 북미지역 최대 애니메이션 ▶ 경쟁, 비경쟁 부문
Zagreb World Festival of Animated Films	작수해 (6월) 격년제	1972년	자그레브 (크로아티아)	▶ ASIFA가 최초로 공인한 애니메이션전 ▶ 경쟁, 비경쟁 부문
Hiroshima International Animation Festival	작수해 (8월) 격년제	1984년	히로시마 (일본)	▶ 아시아 최초 비상업용 애니메이션전
Angouleme International Comics Festival	매년 1월	1974년	앙굴렘 (프랑스)	▶ 출판만화 위주의 종합전 및 애니메이션 상영 ▶ 5회 이후세계제일의 만화 페스티벌로 발전

김세훈, 「국내외 애니메이션 페스티벌의 현황 및 발전방안에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제5호(2001).

표 5. 해외 주요 애니메이션 페스티벌

안시국제애니메이션페스티벌은 세계 각국에서 장편 애니메이션, 독립 단편 애니메이션을 비롯하여 TV시리즈, CF 및 뮤직비디오 등 다양한 장르와 기법의 작품들이 출품되어 각 부문별 대상을 놓고 경합을 벌인다. 비경쟁 초청 단편 부문에서는 새로운 기법이나 독특하고 뛰어난 작품들을 선별해 관객들에게 매체의 다양함을 경험할 수 있는 기회를

부여한다.

자그레브 페스티벌은 ASIFA가 처음으로 공인한 페스티벌로 국제 애니메이션 예술의 발전과 진흥, 작가들의 창작의욕 고취, 결속을 목적으로 1972년도부터 개최된 세계 최고의 애니메이션 페스티벌이다. 자그레브 페스티벌의 공모전에서는 다른 페스티벌에서 보기 힘든 동부유럽국가들의 뛰어난 작품들을 통해 애니메이션 예술세계의 다양성과 표현의 풍요로움을 다채롭게 만끽할 수 있다.

오타와국제애니메이션 페스티벌은 1976년부터 격년제로 짝수 해에 열리는 아메리카 지역 유일의 국제 애니메이션 페스티벌이다. 이곳에서는 미국의 실험애니메이션과 캐나다의 아트 애니메이션, 남미의 다양한 표현방식들을 만날 수 있다.

다양하게 짜여진 프로그램으로 세계의 독립적이고 예술적인 애니메이션 필름 제작의 비평적인 시선들을 페스티벌에 집중시켰고, 단순하고도 공정한 방법으로 미국과 캐나다의 애니메이션 산업을 향한 다양한 프로그램의 접근 방식들을 하나로 통합해냈다.

히로시마 페스티벌은 ASIFA가 공인하고 조직한 만큼 장편 및 TV애니메이션이나 상업적 애니메이션은 철저히 배제한 채 순수한 독립애니메이션 공모전의 성격을 띠고 있다.

히로시마 페스티벌의 가장 큰 특징 가운데 하나는 상영 위주의 프로그램들로 짜여 있다는 점이다. 상영되는 작품들은 평소에 접하기 힘든 새로운 경향을 지닌 참신한 단편 작품들 위주여서, 페스티벌의 전반적인 분위기는 상업적이기 보다는 예술적이며 학술적이다.

다른 애니메이션 페스티벌에 비해 비교적 짧은

역사를 가지고 있음에도 히로시마 페스티벌은 처음부터 전문 공모전 성격의 애니메이션 영상예술제 형태로 운영되어 행사의 예술적 순수성과 투명성을 보장함으로써 세계적인 페스티벌로 성장할 수 있게 되었다.

앞서 살펴 본 주요 해외 개최 페스티벌은 국제적 정서와 세계 애니메이션 시장의 흐름을 잘 반영한 예술성과 상업성이 적절하게 균형을 이룬 영화제로서 위상을 정립하고 있다. 이들 페스티벌들은 실험 단편 애니메이션의 통합적인 소개로, 새로운 실험적 시도의 상품화와 비전 있는 신진감독 및 애니메이터의 등용을 촉발시킨다.

페스티벌 초기에는 기성 작가들을 위한 무대로 시작이 되었다면 현재는 신진작가의 등용문이 되고 있으며, 애니메이션을 공부하는 학생들을 대상으로 한 페스티벌이 많아지고 있다. 이상과 같은 국제 애니메이션 페스티벌을 통해 등장한 작가들은 예술성을 인정받게 되었고, 신인작가들이 많이 등장하게 되면서 앞에서 언급한 것처럼 신진작가의 등용문 역할과 새로운 기법의 무대가 되었으며 많은 애니메이션에 종사하는 사람들의 관심을 끌게 된다.

해외에서 개최되는 애니메이션 페스티벌은 영화제를 중심으로 프로그램이 구성된다. 애니메이션 페스티벌에서 펼쳐지는 각종 부대행사들은 영화제에서의 상영위주 프로그램을 극복하고 관객에게 보다 다양하고 새로운 접근방법으로 애니메이션을 즐길 수 있도록 기획한 것일 뿐 이벤트 자체가 큰 비중을 차지하지는 않는다.

따라서 영화제의 전반적인 구성은 철저하게 관객중심으로 이루어져야 하며, 또한 영화제가 지역

사회와의 연계를 통해 발전하고 유지해나가면서 지역주민의 동참을 이끌어냄으로써 영화제의 발전을 가져올 수 있다고 본다.

## 2) 국내 애니메이션 영화제의 현황 분석

매년 우리나라에서는 비교적 다수의 애니메이션 관련 페스티벌들이 개최되고 있는데, 그 수적인 규모에 비해 각 페스티벌의 독자적인 특색을 찾아보기 어렵다. 실제로 동일한 작품의 상영, 비슷한 형식이 중복되는 행사도 많아 오히려 비효율적이라는 지적도 있다.

구분	행사명	의의	창설 년도
애니메이션 전문 페스티벌	서울 국제 만화애니메이션페스티벌(SICAF)	▶국내최대 만화 애니메이션축제 ▶1995년, 96년 문화체육부 주관 ▶1999년에 민간 주도의 조직위원회가 처음으로 개최함.	1995년
	부천 국제 학생만화애니메이션페스티벌(PISAF)	▶국내 유일의 학생 중심 애니메이션 페스티벌로 1999년 첫 개최. 영상 도시로의 이미지 쇄신을 위한 부천시의 지원으로 내실 있는 페스티벌로 발전 중.	1999년
	춘천애니타운 페스티벌(CAF)	▶1997년 만화축제는 일반인 중심의 '카툰과 애니메이션 복합형태의 축제' ▶1998년은 '일반인 중심의 애니메이션 산업형 축제' ▶1999년부터는 일반인 중심의 애니메이션 축제에서 전문인력양성과 국제적 교류 및 비즈니스를 위한 산업을 포함	1997년
	인디애니페스트	독립단편애니메이션을 전문으로 상영하는 경쟁영화제	2005년
일반 국제영화제	부산국제영화제(PIFF)	아시아 영화를 위한 국내 최초의 국제영화제	1996년
	전주국제영화제(JIFF)	대안 영화, 디지털 영화, 아시아 인디영화로 다른 영화제들과 차별성을 둔.	
	부천국제판타스틱영화제(Pefan)	아시아 최대의 판타스틱 영화제로 부분경쟁을 도입한 비경쟁 국제영화제	1997년

표 6. 국내 주요 애니메이션 페스티벌

국내 애니메이션 페스티벌 프로그램의 구성은 대부분 전시행사, 애니메이션 영화제, 이벤트 등으

로 이루어지는데, 이 중 전시행사의 비중이 가장 크다. PISAF의 경우 애니메이션 영화제와 워크숍, 학술행사 등에 더 비중을 두고 있기는 하나, 지금까지의 국내 애니메이션 페스티벌은 영화제가 그 중심역할을 담당해야 하는 페스티벌 본연의 기능을 제대로 살리지 못하고 있다고 할 수 있다.

앞서 제시된 해외 개최 애니메이션 페스티벌과 국내 개최 애니메이션 페스티벌을 비교하여 볼 때 드러나는 특징은 만화, 애니메이션뿐만 아니라 그로부터 파생된 캐릭터, 게임, 완구 등 다양한 콘텐츠들로 구성된 종합전시의 성격을 갖고 있으며 국제적인 행사지형으로 대형화한다는 것이다.

또한, 페스티벌의 중심이 되는 영화제보다도 애니메이션 관련 산업의 홍보 및 판매를 위한 상업 부스가 설치된 전시행사에 더 큰 비중을 두어 전반적인 행사의 흐름에 있어 상업성이 매우 강하게 나타나는 경향이 있다.

그러나 인디애니페스트<sup>9)</sup>(The Independent Animation Festival)는 독립단편애니메이션을 전문으로 상영하는 경쟁영화제로, 영화진흥위원회에서 예산과 행정을 지원하고 (사)독립애니메이션협회에서 세부 사업계획 수립과 집행을 맡기로 하여 2005년에 처음 개최 되었다.

Indie-AniFest는 독립 제작된 애니메이션, 실험 정신을 담아내는 애니메이션, 작가의 열정이 빛어낸 애니메이션, 미래의 비전을 제시하며 확실적인 작품에 국한되지 않고 다양한 성향과 기법의 독립 애니메이션을 소개하고 재평가하는 영화제가 되어 문화다양성과 독립애니메이션 저변확대에 기여하

고자 하며, 독자적인 형태의 애니메이션 영화 작업으로 만들어진 독립애니메이션의 가능성을 제시하고 이를 지원하는 장으로 활용된다. 아울러 많은 독립작가들이 한자리에 모여 독립애니메이터들 서로에 대한 친밀한 애정과 관심을 나누며 소통하고 즐기는 축제의 장이 되는 것을 취지로 하며, 독립애니메이션 감독들이 직접 영화제의 행사를 준비하고 진행하는 독립애니메이터들에 의한 영화제이다. 프로그램은 국내 경쟁부문과 국내 초청 부문, 해외 초청부문, 기타 행사로 구성되어 있다.

국내의 독립애니메이션의 발표의 장은 국내외 전문 애니메이션페스티벌을 통해 소개되고 주목받는 경우가 많은데 Indie-AniFest는 독립애니메이션 전문영화제를 선언하며 그간 타 영화제에 제한적인 프로그램 안에서 국제 경쟁을 통해서만 몇몇 작품이 선을 보이는 모순된 구조에서 좀 더 국내의 독립적인 제작성향의 작품들의 등용문이자 소통의 장으로 발전해 나가는 길을 열었다고 할 수 있다.

### 3) 국내 애니메이션 영화제의 특성과 문제점

국내에서 개최되는 주요페스티벌에서 나타나는 문제점 중에 하나는 애니메이션 영화제 상영 작품들이 배급과의 연결로 이루어지는 창구로서의 역할을 제대로 하지 못한다는 것이다. 특히, 독립애니메이션인 경우에는 배급과의 연계가 더욱 어렵다고 할 수 있다.

국제 영화제의 기능 가운데 하나는 다양한 영화를 관객에게 선보이는 것이고 수준 높은 작품을 소개함으로써 관객의 신뢰를 쌓아가는 한편 위상도 높일 수 있는 기회를 갖도록 하는 것이다. 이는

9) Indie-AniFest. 홈페이지(www.ianifest.org)참조

영화를 만드는 감독이나 프로듀서로 하여금 영화를 영화제에 소개하는 것을 목표로 하게 되며, 배급업자들은 영화제를 통해 배급할 작품을 물색하기도 한다. 이러한 기회는 재능 있는 감독과 프로듀서를 영화제로 모으는 요인이기도 하다. 또한 국제 영화제를 통해 그들이 만든 영화가 배급으로 연결이 된다면 감독이나 프로듀서로서는 가장 적합한 배급 경로를 밟게 되는 것이며, 영화제가 마켓과 연결이 잘 되어 있어 시장성을 갖고 배급의 기회를 많이 갖게 한다면 더 많은 유명 감독들은 그들의 영화를 이 영화제에 상영토록 하기 위해 경쟁을 하게 될 것이다.<sup>10)</sup>

그러나 애니메이션 전문 페스티벌을 비롯하여, 애니메이션을 포함하는 국제영화제에서 상영된 애니메이션의 대부분이 영화제 기간 외에는 추가적으로 작품 활용이 이루어지지 않고 있다. 더구나 수상작들을 제외하고는 상영의 기회가 없는 경우가 대부분이다. 상영이 된다고 하더라도, 그로 인해 얻을 수 있는 수익은 없다고 보면 된다. 이미 많은 선행 연구자들이 페스티벌과 영화제의 문제점으로 지역적 한계와 정부 등의 지원금에 의존하는 것, 그리고 경쟁력 확보에 관한 여러 가지 논의를 진행하였으나 이러한 논의와 부합되는 가장 큰 문제는 영화제를 통한 작품의 활용이 이루어지지 않고 있다는 것이다. 이를 위해서는 영화제가 활성화 되고, 영화제와 연결된 마켓도 함께 활발하게 진행되어야 하며 애니메이션의 저변확대와 애니메이션 산업의 활성화가 기본적으로 필요하지만 현재 국내의 현실은 그렇지 못하기 때문에 영화제가

주축이 되어 이러한 문제에 대한 여러 가지 방안을 모색하는 것이 하나의 방법이라고 할 수 있다.

최근 국내에서 독립 애니메이션을 표방한 전문 영화제가 등장하고, 독립애니메이션을 정기적으로 상영하는 공간이 늘어난 것은 매우 고무적인 것으로 평가할 수 있다. 본격적인 영화제 프로그램을 선보인 CGV 단편애니메이션 영화제와 애니광 구출! 상영작전 및 인디 애니 영화제 '다락'은 독립애니메이션의 배급과 관객의 불 권리를 일부 해소하는데 크게 기여하였다.

CGV 단편애니메이션 영화제와 애니광 구출! 상영작전이 기존 극장이라는 상업적인 공간과 배급망 안에서의 대안적 프로그램 제공을 통한 젊은 영화 관객들의 관심을 끌고자 하였다. 그리고, 인디 애니 영화제 '다락'은 독립애니메이션의 소통과 감상을 위한 대안을 모색하는 자발적인 온라인 동호회가 발전하여 조직적으로 영화제를 개최하게 된 경우이다. 이는, 한국독립애니메이션협회에서 주최하는 오프라인중심의 Indie-AniFest와는 또 다른 소통과 대안적 공간을 제시했다.

### 3. 한국 독립애니메이션 작품 활용방안

한국독립애니메이션협회에 따르면 현재 국내에는 약 70~80명 남짓의 독립애니메이션 감독들이 활동하고 있고, 연간 100여 편 이상(2005년 집계 181편)의 작품이 만들어진다.

한국문화콘텐츠진흥원, 서울애니메이션센터의 제작지원 사업이 있는 한 개별 작품들은 계속 만들어지겠지만 그것이 인력 재생산을 위한 체계적

10) 한국문화관광정책연구원, 『국제영화제 평가 및 향후 발전 방안』, 2004, p.19

인 지원으로 이어지지 않는 한 기획, 제작능력의 축적으로 이어지지 못하며 이벤트성 개별 작품 지원에 머무를 수밖에 없다. 이제 의욕과 능력을 갖춘 인력이 현장에서 지속적으로 작업할 수 있는 여건을 마련할 대인 지원 프로그램 구상으로서의 전환이 필요한 시점이다.<sup>11)</sup>

그러나 독립애니메이션의 지원정책들에는 보다 근본적인 문제가 있다. 그것은 공공기관들이 독립애니메이션을 제도권 상업 애니메이션의 지원군에 국한해 사고하는 경향이 만연해 있다는 점이다. 그리고 이것은 국가 주도 혹은 지자체 주도의 지원 정책이 갖는 근본적인 문제일 수 있다.

본질적으로 독립애니메이션은 성격상 일반적인 애니메이션 산업 시스템 안에 편입되기 어렵기 때문에 독립 애니메이션 작업으로 수익을 만들어내는 것은 어려운 뿐만 아니라, 작품의 상영을 위한 공간 확보나 작품의 배급을 위한 뚜렷한 시스템이 존재하지 않는다.

이러한 현실을 감안하여 독립애니메이션이 비영리적 공공성의 지원 차원에서 독자적으로 제작, 배급, 유통할 수 있도록 하는 지원정책이 실시되어야 한다. 즉, 현재 대부분의 지원 사업이 작품 제작 지원에 집중되어 있지만 산업 전반과 관련된 총체적인 마케팅적 접근과 접촉 창구를 늘려 나가는 제도적 지원이 필요하다.

그러므로 국내 독립애니메이션이 활성화되고 적극적으로 활용되기 위해서는 우선적으로, 상영의 기회를 확대해야 한다는 것이다. 독립애니메이션의 경우 앞에서 언급한 것과 같이, 영화제와 각종

비정기적인 상영회를 제외하고는 정기적으로 일반 관객들을 만날 수 있는 기회가 거의 없다. 그러므로 우선적으로 독립애니메이션 상영 공간에 대한 확보와 독립단편애니메이션을 전문으로 상영하는 영화제를 확대 및 활성화될 수 있도록 정부의 적극적인 지원이 필요하다고 본다.

둘째, 독립애니메이션의 배급 사업에 대한 지원이다. 독립애니메이션을 제작하는 개인이나 단체들이 유통과 배급을 모두 책임져야하는 경우가 대다수이고 상영되는 경우에도 일회성의 성격이 크다. 독립애니메이션이 지속적으로 상영될 수 있는 공간이 마련된다면, 공간을 운영하는 측과 전문 배급사와의 조직화를 통해 독자적인 유통과 배급망을 가질 수 있는 대안이 될 수 있으며 해외 배급망의 개발도 모색하면서 독립애니메이션 인력을 발굴하고 지원하는 창구의 역할을 할 수 있을 것이다.

셋째, 독립애니메이션을 영상콘텐츠로서 적극 활용될 수 있도록 해야 한다. 이미 제작된 영상콘텐츠는 기간에 상관없이 거의 무기한 사용할 수 있으며 이에 따른 추가비용이 거의 지출되지 않는다. 그러므로 독립애니메이션을 극장 상영뿐만 아니라 DVD, 공중파 TV, 케이블 TV, 인터넷 상영 등 매체를 적극적으로 활용되어야 할 것이며, 이러한 독립애니메이션 콘텐츠를 관리하고 제공하는 업체들에 대한 지원도 마련되어야 할 것이다. 그리고 또한 이를 위해서는 저작권 보호와 함께 온라인 전송권 확립과 온라인 불법복제 및 유통에 대한 규제 강화가 동반되어야 한다.

11) 국회문화관광위원회, 『정부의 애니메이션 진흥정책의 효율성 분석 및 산업 활성화 방안 연구』, 2004.3 p.108

## IV. 결론

본 연구는 국내 독립애니메이션의 현황과 국제적 평가를 기반으로 국내 애니메이션 지원정책을 분석하고 효율적이고 긍정적인 정책방향을 제안하고자 하였다.

독립애니메이션 지원의 궁극적 목표는 산업적으로 밀려나는 작품들을 끌어 당겨 관객과의 접점을 형성하게 하는 기회의 장을 마련하고자 하는 것이다.

이를 위해 첫째, 한국 독립애니메이션 중 작품성 있는 애니메이션에 대한 집중적인 지원과 더불어 저예산 독립 애니메이션이 안정적으로 상영될 수 있는 공간을 확보하여야 한다는 것이고, 둘째, 장기적인 관점에서 관객육성 목표를 확고히 해야 한다는 것이다. 그리고 이에 준해 지원정책의 차별화, 다각화가 필요하다는 것이다.

국내 독립애니메이션은 해외에 비해 적은 작품수와 짧은 역사를 가졌을지라도 효율적이고 집중적인 지원이 이루어진다면 국내 독립애니메이션은 세계적인 경쟁력을 확보할 수 있을 것이다.

또한 독립애니메이션을 상업적인 투자대상으로서의 가치보다는 일차적으로 사회문화적인 가치로서, 문화적 다양성의 보장을 위한 장치로서 장기적이고 지속적인 지원, 투자가 이루어진다면 단기적인 상업적 이익을 초월하는 공익적 효과를 거둘 수 있는 분야라 할 것이다.

## 참고문헌

- 국회문화관광위원회, 『정부의 애니메이션 진흥정책의 효율성 분석 및 산업 활성화 방안 연구』, 2004,3.
- 김세훈, 「국내외 애니메이션 페스티벌의 현황 및 발전방안에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제5호(2001).
- 김소연, 「영국과 국내 독립애니메이션 비교를 통한 국내 독립애니메이션 발전 방안 연구」, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문(2004).
- 나기용, 「한국 독립 애니메이션의 이념적 정체성과 조직적 전망」, 전주국제영화제 워크샵(2002).
- 원승환, 「한국 독립애니메이션 정책에 대한 제언」, 한국독립영화협회 정기세미나(2002).
- 박경희, 「이성강감독 애니메이션의 미장센 스타일 체계에 관한 연구」, 상명대학교 정보통신대학원 석사학위논문(2003).
- 영화진흥위원회, 『애니메이션 지원정책의 효율성 제고 방안 연구』, 2003,12.
- 이재환, 「한국 독립애니메이션의 영역과 변천과정 연구」, 경희대학교 아트퓨전디자인대학원 석사논문(2003).
- 전주영, 「카툰 애니메이션 페스티벌의 시각적 특성 연구 : 한국과 유럽 수상작 비교를 중심으로」, 한양대학교 박사학위논문(2004).

8).

한국문화관광정책연구원, 『국제영화제 평가 및  
향후 발전방안』, 2004.

한국문화콘텐츠진흥원, 『애니메이션산업백서  
2006』, 2006.

한창완, 『애니메이션 경제학 2004』, 커뮤니케이  
션북스, 2004.

## ABSTRACT

# A Study on International Critique and Creative Support-Policies of Korean Independent Animation

Youm, Dong-Cheol

Recently, the cases that many works of the Korean independent animation advance to the world by steps and some of them win the grand prix in famed global animation film festival are proving the growth potential and competitiveness. In this situation, to guarantee the continuous, and reliable as well, growth and international competitiveness of it, it is needed to ensure the government's systematic supports. Although it is a bit leaned toward the creative animation for a theater, however, or many kinds of supporting system are established and carried out, independent animation is still suffering from the financial pressure.

As of now, it is must be considered of the international standing of Korean independent animation and is needed to be discussed how the government's supporting systems are proceeding and what they are performing. From this point of view, this paper will study the present condition and international standing of the Korean independent animation, and further, will examine and analyze the on-going supporting systems. This, consequently, intends to present the direction of government's system to promote the Korean independent animation.

Key Word : independent animation, international standing, supporting system, animation film festival

염 동 철

홍익대학교 조형대학 디자인, 영상학부 애니메이션전공 교수

(339-701) 충청남도 연기군 조치원읍 신안리 300

Tel : 041-860-2832

aniyoum@hongik.ac.kr