

『애니메이션』의 기사 분석 연구:
‘Animatoon Report’ 항목의 유형적 특성 및 통사적 경향을
중심으로

- I. 서론: 문제 제기와 연구 목적
- II. 전문잡지의 성향과 성격에 관한 선행 연구
- III. ‘Animatoon Report’ 항목 분석
- IV. 연구 결과 및 연구의 한계

권재웅

초 록

본 연구는 애니메이션 분야의 유일한 전문잡지인 『애니메이션』에 대한 심층적 연구로서 ‘Animatoon Report’ 항목의 기사를 분석했다. 전문잡지가 내부에서 설정한 항목을 통해서 어떤 성격의 기사에 관심을 가지고 있는지를 도출하고, 통사적 흐름 속에서 관점의 변화를 살펴보고자 했다. ‘Animatoon Report’는 『애니메이션』의 항목 중 기사의 성격이 명칭에 나타나지 않지만, 기사의 건수가 많은 항목이기 때문에 분석 대상으로 선정되었다.

기사의 구성적 측면에서 나타난 결과로는 첫째, 초기 10년(1995-2005년)에 기사의 연수와 이미지 게재 수가 많은 것으로 나타났다. 기사 하나하나에 대한 집중도가 높고 기사 내용의 충실도를 높이려 하는 것으로 볼 수 있다. 둘째, 기사 작성자 분석을 통해서 나타난 것은 기자의 역할이 상대적으로 데스크보다 낮다는 점이다. 셋째는 기사의 건당 연수가 적고 주로 앞쪽에 배치됨으로써, 다양한 이슈에 초점을 맞춘다는 점과 이 항목이 『애니메이션』 내에서 중요하게 고려된다는 점을 알 수 있다. 넷째로는 초기에는 기사 내용을 요약 형식으로 소개하는 것이 주된 방식이었으나, 후기로 갈수록 기사 구성의 완성도를 높이는 모습을 보여주었다. 마지막으로 기사의 대상 분야와 국가는 애니메이션과 한국에 집중하는 모습을 보였다.

한편 유형 분석을 통해서 드러난 결과는 다음과 같다. 6가지 유형 중에서 정책/산업 유형의 기사가 가장 많았고, 정책에 대한 기사와 산업에 대한 기사가 비슷한 수치로 제시되었다. 두 번째로는 행사 유형의 기사가 두 번째로 많다는 점이다. 세 번째로는 기타 유형이 의외로 높게 나타났는데, 이는 잡지 초기에 역사와 기술/기법에 대한 기사가 집중적으로 게재되었기 때문이다. 네 번째 시기적 변화를 살펴볼 때, 인물과 작품 유형은 전체시기에 걸쳐 꾸준한 관심을 드러내면서, 기관/기업/단체 및 정책/산업에 대한 관심과 행사에 대한 관심이 계속 증가했음을 알 수 있다. 즉, ‘Animatoon Report’ 항목의 기사들은 어느 정도 다양성을 가지고 있기는 하지만 정책과 산업에 대한 기사들에 집중됨으로써 『애니메이션』은 이 항목을 통해 정책과 산업을 주로 다루고 싶어 했다는 점을 알 수 있다. 둘째, 전체적으로 볼 때 ‘Animatoon Report’ 항목내의 유형들의 기사가 집중되는 시기가 각각 다른 편이었고, 정책/산업은 1995-2000년을 제외한 나머지 시기(2001-2015년)에 꾸준히 제시되었다는 것을 알 수 있다.

주제어 : 애니메이션, 전문잡지, Animatoon Report, 유형 분석, 정책/산업

I. 서론: 문제 제기와 연구 목적

국내에 유일하게 존재하는 애니메이션 관련 잡지인 『애니메이툰』은 1995년 창간이후 격월간 형식으로 2016년 상반기까지 총 120호를 발간했다. 권재웅은 이러한 『애니메이툰』의 포괄적 성격의 고찰을 통해 『애니메이툰』이 전문잡지로서의 역할을 하고 있는지에 대해 밝혔다.¹⁾

하지만 전문잡지로서의 역할을 수행하는 과정에 있어서 그들이 중점적으로 다루는 부분이 무엇인지를 확인해보는 심층적 고찰까지 이루어지지는 않았다. 이전 연구는 첫째로, 인물, 이벤트, 작품, 기관 등의 유형으로 기사들이 제시되고 있다는 것을 확인했는데, 이는 『애니메이툰』이 100호 창간 기념호에서 제시했던 100호까지의 특성을 통해서 드러나는 것들이었다. 둘째로, 『애니메이툰』은 기사의 방향을 짐작할 수 있게 하는 항목화가 이루어지고 있다는 점을 도출했는데, 이러한 특징들은 기사의 건수나 항목의 게재횟수를 통해서 대체적으로 확인되었다고 할 수 있다.

항목화는 기사의 성격을 짐작할 수 있게 만들어 주었지만, 짐작하기 어려운 명칭을 달고 있는 것들도 있는 것으로 나타났다. 아래의 <표 1>은 기사 건수가 가장 많은 항목을 제시했는데, 이 중에서 항목명을 통해 성격을 파악하기 힘든 것이 네 가지 (Animatoon Report, 통신원 리포트, 기획, Focus)이다. 그리고 <표 2>에서 나타난 것처럼 기사건수가 많은 항목이 게재 횟수 면에서도 비슷한 순으로 나타나고 있다. 즉, ‘Festival Spotlight’라는 항목은 명칭을 통해서도 애니메이션 관련 행사들을 다루는 것임을 짐작할 수 있고 기사건수 면에서나 항목이 게재된 횟수 면에서도 가장 높은 수치를 보여주고 있다. ‘Review’ (작품), ‘People’ (인물), ‘Festival Preview’ (이벤트), ‘Coming Soon’ (작품), ‘Animation School’ (기관)도

1) 권재웅, 「애니메이션 전문 정보지의 기사 분석: 『애니메이툰』의 기사 항목과 특성에 대한 고찰」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 43호(2016), pp.151-184.

명칭을 통해 항목의 성격을 짐작할 수 있다.

그러나 이와 달리 명칭의 의미가 불분명한 항목들이 있다. 특히 ‘Animatoon Report’는 기사 건수 면에서 ‘Festival Spotlight’에 이어 가장 많은 기사건수를 보여주었고, 항목의 게재 회수 면에서도 ‘Festival Spotlight’과 거의 동일한 수준을 보여주었음에도 이 항목의 기사들은 주로 어떤 이슈를 다루는지 판단하기 쉽지 않다. (표 2 참조)

항목	기사 건수	유형	항목	기사 건수	유형
Festival Spotlight	460	이벤트	통신원 리포트	141	모두
Animatoon Report	334	모두	기획	136	모두
Review	173	작품	Coming Soon	132	작품
People	167	인물	Focus	127	모두
Festival Preview	146	이벤트	Animation School	114	기관

표 1. 『애니메이툰』의 100건 이상의 기사 포함 항목²⁾

항목	게재 회수	항목	게재 회수
Festival Spotlight	99	Coming Soon	60
Animatoon Report	98	넬슨 신 칼럼	60
Cover Story	93	기획	59
Animation School	80	Festival Preview	57
People	69	통신원 리포트	55
Focus	68	Review	52

표 2. 『애니메이툰』의 50회 이상 게재된 항목³⁾

그렇다면 ‘Animatoon Report’ 항목내의 기사들이 인물, 이벤트, 기관, 작품 중에서 어떤 유형에 많은 관심을 가지고 있는지를 확인해 본다면 『애니메이툰』의 기사 중 빈도수에서 상위를

2) 권재웅, 위의 논문, p.165.

3) 권재웅, 앞의 논문, p.167.

차지하는 다섯 가지 항목의 성격이 명확하게 드러나게 되는 것이다. 예를 들어, ‘Animatoon Report’ 내의 기사들 중에서 이벤트와 관련된 기사가 가장 많은 빈도수를 기록함으로써 이 항목이 이벤트에 초점을 맞추고 있다는 사실이 도출된다면, 『애니메이툰』은 상위 다섯 개 항목 중에서 세 개가 이벤트라는 것을 알게 되고, 결국 『애니메이툰』에서 가장 높은 관심을 가지고 있는 것은 이벤트라는 것을 확인할 수 있게 된다.

따라서 본 연구에서는 기사 건수와 항목의 게재 횟수에서 모두 2위를 기록하고 있는 ‘Animatoon Report’를 분석하면서 『애니메이툰』의 의도를 확인해보고자 한다. 이전 연구가 『애니메이툰』의 기본 성격과 특성을 보고자 한 것이었다면, 이번 연구는 『애니메이툰』의 방향과 경향을 확인하는 것이라고 할 수 있다. 즉, 본 연구는 첫째 전문잡지가 내부에서 설정한 항목을 통해서 어떤 성격의 기사에 관심을 가지고 있는지를 도출하고, 둘째 통사적 흐름 속에서 관심 대상의 변화를 살펴본다는 목적을 가지고 진행된다. 그리고 본 연구는 애니메이션 분야의 전문잡지에 대한 연구를 지속시키면서, 애니메이션 분야 연구의 관점의 다양화라는 점에서 연구의 의의를 가질 수 있다.

II. 전문잡지의 성향과 성격에 관한 선행 연구

잡지는 미디어 산업 분야 중에서도 가장 오래된 분야이기 때문에 이에 대한 연구는 다양한 각도에서 이루어져 왔다. 잡지에 게재된 광고의 분석, 기사의 내용분석, 잡지의 표지 이미지 분석 등 그 유형을 구분하기 쉽지 않을 정도로 분석 방법과 주제가 다양하다.

그러나 애니메이션을 다루는 잡지에 대한 연구 자체는 부족하다. 이는 애니메이션을 다루는 잡지 자체가 국내에서는 드물었기 때문이다. 『애니메이툰』이 애니메이션 전문잡지로서 20년 가까이 발행을 유지해 왔는데도 이에 대한 연구 자체가 권재웅 연구 외에는 없다는 것이 이를 설명해주고 있다.

애니메이션은 물론 만화 잡지에 대한 연구도 드문 편이다. 만화 잡지와 관련된 연구를 살펴보면, 이명희의 잡지 만화와 만평에 대한 연구는 식민지 시대를 대상으로 하고 있고,⁴⁾ 김소원의 연구는 일본이 소녀라는 소재를 다루는 과정에서 나타나는 소녀 소재의 만화를 포함한 잡지를 다루고 있으며,⁵⁾ 김소원과 정규하의 연구는 1950년대 후반에서 1960년대 초반에 등장하는 일본 소녀잡지 만화를 다루고 있다.⁶⁾ 이러한 만화 잡지와 관련된 연구들은 시기적으로는 현대가 아니거나, 혹은 국내 만화가 아니거나 만화 잡지 내에 게재된 만화에 대한 연구로 제한되어 있다. 즉, 만화에 대한 소식을 다루는 만화 잡지가 아닌 만화가 게재되는 만화 잡지에 대한 연구로서, 본 연구처럼 만화나 애니메이션에 대한 관련 소식을 전하는 잡지에 대한 연구와는 성격적으로 다르다.

하지만 전문잡지의 분야에 관계없이 역할과 성격을 분석하는 연구로 확대해 보면 선행 연구 사례를 찾을 수 있다. 선행 연구 사례들은 두 가지 유형으로 나뉘 볼 수 있다. 첫째는 이미지에 대한 분석을 통해 제시되는 잡지의 성격 분석이다. 이러한 유형으로는 잡지 표지 디자인이나 게재된 광고 이미지 분석, 편집 디자인에 대한 분석 등을 들 수 있는데, 표지 디자인과 타이포그래피 등을 통해 근대 초기 잡지 표지를 연구함으로써 콘텍스트와 텍스트간의 관계를 도출해내려 했던 조현신의 연구⁷⁾나 남성잡지의 여성 표지 모델 이미지를 분석한 권지안, 임은혁의 연구⁸⁾, 그

4) 이명희, 「잡지 만화와 만평으로 본 여성: 작가 의식을 통한 식민지적 근대를 중심으로」, 『상허학보』, 통권 16호(2006.2), pp.95-117.

5) 김소원, 「근대 일본에서 ‘소녀’ 라는 문제: 나카가와 히로미, 『소녀잡지로 보는 ‘소녀’ 상의 변천-만화는 ‘소녀’ 를 어떻게 그렸는가』, 『대중서사 연구』, 21권 3호(2015.12), pp.323-345.

6) 김소원, 정규하, 「일본 소녀만화의 표현기법의 변화에 관한 고찰: 1958-1963년의 소녀잡지 만화를 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 27호(2012.6), 99-125.

7) 조현신, 「한국의 근대초기 잡지 표지 디자인의 특성」, 『디자인학연구』, 27권 1호(2014), pp.159-173.

8) 권지안, 임은혁, 남성 패션잡지 표지에 나타난 여성모델 이미지 변화와 의미 분석」, 『한국의상디자인학회지』, 17권 2호(2015.6), pp.79-92.

리고 광고의 이미지 분석을 한 이연숙 외⁹⁾, 오현숙과 김유정의 연구¹⁰⁾, 유주은의 연구¹¹⁾ 또한 이 부류에 해당된다고 볼 수 있다. 그리고 디자인 전문잡지의 이미지와 텍스트간의 관계라는 관점에서 잡지의 저널리즘적 성격을 살펴본 채승진과 소진아의 연구¹²⁾는 편집 디자인을 기반으로 한다는 점에서 이 부류에 해당된다. 두 번째 유형은 기사 내용을 통한 분석으로서 주로 내용분석의 형식을 갖추고 있다. 심리적, 물리적 구성 인자라는 두 가지 인자를 기반으로 전통요소를 분류한 후 이에 따른 기사 내용을 분석한 이민아의 연구¹³⁾, 창간사 속에 포함된 주요 어휘의 사용빈도 분석을 시도함으로써 디자인에 대한 인식 변화를 살펴본 박고은, 오창섭의 연구¹⁴⁾, 그리고 기사 제목의 단어와 논조 분석을 통해 장애인에 대한 관점을 분석한 전지혜의 연구¹⁵⁾는 이러한 부류의 연구라고 할 수 있다. 이와 같은 잡지의 기사 분석은 텍스트를 통해서 잡지의 관점과 특성 등을 파악하고자 하면서 동시에 통사적 접근을 통해 관점의 변화까지 살펴본다는 점에서 공통점을 가지고 있다. 즉, 분석 유목의 설정과 이를 기준으로 한 시대적 흐름을 살펴보는 것이 두 번째 유형 연구의 특징이 된다. 본 연구도 1995년부터 2015년까지라는 시기의 흐름에 따른 변화를 살펴보려는 점과, 설정된 유형을 통해 기사의 내용을 분석하면서

-
- 9) 이연숙 외 4인, 「국내 친환경 실내 마감재 및 제품의 전문잡지 광고지면 내용분석 연구」, 『한국실내디자인학회 논문집』, 통권 58호(2006), pp.298-305.
- 10) 오현숙, 김유정, 「한국과 일본 여성잡지 광고에 나타난 여성 이미지 분석: 글로벌 잡지와 로컬 잡지 비교를 중심으로」, 『일본근대학연구』, 43집(2014.2), pp.381-400
- 11) 유주은, 「조경전문잡지를 통해 본 조경시설물의 변화 및 요인 연구」, 『한국조경학회지』, 43권 5호(2015), pp.111-120.
- 12) 채승진, 소진아, 「이미지와 텍스트의 관계를 통해 본 디자인 잡지 저널리즘」, 『디자인학연구』, 25권 2호(2012), pp.1-11.
- 13) 이민아, 「현대공간의 전통요소에 대한 사용자 인식과 태도: 전문 디자인잡지의 기사 내용을 중심으로」, 대한가정학회지, 48권 7호(2010), 77-87.
- 14) 박고은, 오창섭, 「디자인 전문잡지 창간사를 통해 본 디자인에 대한 인식 변화」, 『디자인학연구』, 26권 2호(2013), pp.109-125.
- 15) 전지혜, 「장애 전문 언론의 장애인관 및 시대별 특징 변화에 관한 연구: 장애 전문 잡지 “함께 걸음”에 대한 통사적 연구를 중심으로」, 『특수교육저널: 이론과 실천』, 15권 4호(2014.12), pp.27-48.

잡지의 관점과 특성을 도출해내려는 점에서 이러한 두 번째 유형에 해당된다.

III. ‘Animatoon Report’ 항목 분석

본 연구의 조사대상은 『애니메이툰』의 ‘Animatoon Report’라는 항목이다. 1995년에 발간되었던 1호부터 2015년까지 발행되었던 118호까지 전수 조사를 기초로 한 경향 분석을 했다. 연구에서 설정한 조사 기준에 따라 해당 요소의 빈도수를 도출하는 분석을 본 논문의 연구 방식으로 했다. 그리고 경향 분석을 위해 5년 단위의 연도별 분석을 했다. 국내 애니메이션 산업에는 분석의 기준으로 설정할만한 특별한 움직임이나 사건이 거의 없다. 즉, 특정한 작품이나 제도를 기준으로 분석의 프레임을 설정할 수 없기 때문에 조사 범위를 분석이 용이한 5년 단위로 설정했다. 또한 조사대상이 되는 잡지가 발간된 기간이 21년으로서 5년 단위의 구분이 분석에 가장 용이할 것으로 판단되었기 때문에, 1995-2000년, 2001-2005년, 2006-2010년, 2011-2015년이라는 네 개의 프레임에 따라 연구 결과를 제시한다. 총 118권에 포함된 ‘Animatoon Report’의 데이터 수집은 2016년 4월 1일부터 4월 30일까지 연구자와 보조 연구자 1인에 의해서 1차 실시되었으며 정확한 데이터 수집을 위해 수집기간 동안 주 1회 정기 보완 모임을 가졌다. 연구자는 1호부터 118호의 순서대로, 그리고 보조 연구자는 118호부터 1호까지라는 역순으로 데이터를 수집했다. 데이터는 이미지 수, 표 수, 배치면, 면수, 한글/영문 면수, 제목, 부제, 작성자, 리드 기사, 박스 기사, 요약 박스, 요약 기사 줄 수, 기사 유형, 국가, 작성자, 분야라는 16개 항목을 명목적도 형식으로 기록하였다.

『애니메이툰』은 기본적으로 격월간 발행을 기준으로 매년 6권을 발간하고 있다. 하지만 이와 같은 체제가 창간 때부터 갖춰진 것은 아니었다. 초반 4년 동안의 발행 권수는 현재와 조금 달랐다. 우선 1995년에는 2권(1-2호), 1996년에는 5권(3-7호),

1997년에는 4권(8-11호), 1998년(12-16호)에는 5권으로 발행하다가 1999년부터 현재의 발행체제를 갖추었다.

항목 내의 기사 경향을 파악하기 위해 분량, 제목과 부제 및 기사를 통해 제시되는 키워드, 기사를 받침해주는 이미지와 표의 빈도수, 작성자, 기사의 대상 국가, 그리고 이미 도출된 유형인 작품, 기관, 이벤트, 인물 등의 기준에 따라 분석하였다. 그리고 2001년도 발행분 여섯 권과 2006년도 발행분 여섯 권, 2011년도 발행분 여섯 권을 대상으로 사전조사(pilot study)를 시행한 결과 이 네 가지 항목 외에 정책/산업이라는 항목 추가가 필요한 것으로 나타났으므로 이 유형을 추가하여 분석에 이용했다.

한편, 기사 수집 및 분석의 과정에서 몇 가지 기준의 설정이 필요했다. 첫째, 항목 중에서 ‘통신원 리포트’의 경우, 영어 원문도 ‘Animatoon Report’로 제시되지만 이는 ‘통신원 리포트’에 포함시켰기 때문에 이번 분석에서는 제외되었다. 이는 항목의 분류가 단순하던 『애니메이툰』 초기에 두 항목의 분류가 불명확했기 때문이다. 실제로 초기 ‘Animatoon Report’의 기사는 ‘통신원 리포트’로 볼 수 있는 성격의 기사가 등장하고, ‘통신원 리포트’처럼 영어 원문 기사가 같이 제시되기도 했다. 둘째, 목차의 항목과 기사에 달린 항목이 맞지 않는 경우가 있을 때에는 기사의 항목에 맞추도록 했다. 항목의 표기가 목차에서와 다른 경우가 『애니메이툰』 초기에 등장했기 때문이다. 예를 들어 34호에 있는 기사 중의 하나는 목차에는 ‘Animatoon Report’로 되어 있지만 기사에서는 ‘Festival Spotlight’로 표기되었다. 이런 경우는 ‘Festival Spotlight’로 간주했다. 반대로 목차에는 다른 항목으로 되어 있지만 본문에서는 ‘Animatoon Report’로 되어 있다면 이는 분석 대상으로 포함시켰다. 셋째, 잡지 발간 초기에는 ‘Animatoon Report’가 아닌 ‘Animation Report’로 제시된 경우가 있는데 이는 동일한 것으로 간주해서 분석대상에 포함시켰다.

1. 기본 통계

‘Animatoon Report’ 라는 항목이 처음 나타났던 것은 1998년의 14호부터이다. 기본적으로는 이 항목에 해당되는 기사들이 같이 연속적으로 나오지만 가끔씩 떨어져서 나오는 경우도 있다. 그리고 38호부터는 항목명 옆에 기사의 내용을 확인하는데 도움을 줄 수 있는 키워드들이 항목 부제 형식으로 제시되기 시작했다.

1998년 14호부터 2015년 118호까지 총 352개의 기사가 ‘Animatoon Report’ 항목으로 제시되었다. 이 중 42호, 72호, 86호, 110호 이 항목을 게재하지 않음으로서 게재 횟수는 101회에 달하는 것으로 나타났다.¹⁶⁾ 이 중에서 가장 많은 기사건수를 제시했던 것은 1999년의 31건이고 반면에 가장 적은 기사건수를 보여준 것은 2010년의 10건이다. 총 118개호를 기준으로 한다면 호당 평균 약 2.98건의 기사를 제시했지만, 항목이 제시된 101개호를 기준으로 한다면 호당 평균 약 3.49건으로 나타난다. (그림 1 참조)

	기사 건수	면 수	이미지 수	표 수
1995-2000	67	243	580	2
2001-2005	93	229	393	30
2006-2010	103	165	340	28
2011-2015	89	120	289	12
계	352	757	1,602	72

표 3. ‘Animatoon Report’ 의 기본 통계

16) <표 1>과 <표 2>에서 나타난 수치는 115호까지의 결과이기 때문에 수치가 다르게 나타나는 것이다.

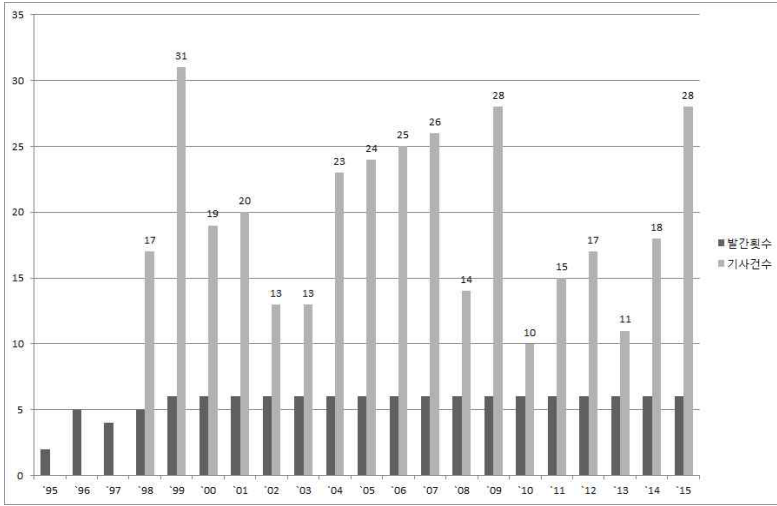


그림 1. 발행 횟수 별 기사 건수

전체 기사 352건의 분포를 5년 주기로 살펴보면 다음과 같다. (표 3 참조) 1995년부터 2000년에는 67개 기사, 2001년부터 2005년까지는 93개 기사, 2006년부터 2010년까지는 103개의 기사, 2011년부터 2016년까지는 89개의 기사로 나타났다. 2006년부터 2010년 사이에 가장 많은 기사 게재 횟수를 볼 수 있으나, 2011년부터 2015년 사이에는 89건으로 감소세를 보였다.

기사가 차지하는 지면의 수를 나타내는 면수를 보면 기사 건수의 경향과는 다른 모습을 보여준다. 1995년부터 2000년의 경우가 243면으로 최다 면수를 기록한 반면에 2011년부터 2015년까지는 120면으로 가장 적은 면수를 기록했다. 그러나 기사 건수나 면수 모두 2011년부터 2015년 사이에 가장 적은 빈도수를 보여줌으로써 ‘Animatoon Report’의 비중이 이 시기에 줄어들었음을 알 수 있다.

이미지 수의 경우, 면수와 비슷한 경향을 보여주었다. 1995년~2000년이 가장 많은 이미지를 제시한 반면 2011년~2015년이 가장 적은 이미지를 제시하고 있다. 표의 경우에는 2001~2005년이 가장 많은 빈도수를 보이지만 이미지의 빈도수와 비교해 볼

때 많은 차이가 나고 있다. 이러한 수치를 볼 때 ‘Animatoon Report’에 해당하는 기사는 기사의 건수와 면수, 이미지 수와 표 수의 증감이 같은 양상으로 나타나지 않고 있으며, 이는 기사의 구성이 특정한 양상에 따르지는 않는다는 것을 알 수 있다.

<표 4>는 ‘Animatoon Report’를 작성하는데 투입된 기사작성자의 분포를 보여주고 있다. 『애니메이툰』은 기사의 작성자를 표기하고 있지만 일반적으로 ‘A’라는 형식의 익명으로도 제시하고 있는데, 이는 『애니메이툰』의 데스크로 추정할 수 있다. 실명이 표기된 경우는 120건이고 ‘A’로만 표기된 경우는 232건(65.9%)으로 나타나, 익명으로 표기된 기사가 전체의 약 2/3에 달하는 것으로 나타났다. 그리고 실명 표기자의 구성을 살펴보면 외부투고는 거의 없는 것으로 나타나고 있다. 초기에 한건의 기사만 나타났을 뿐 나머지는 내부 기자이거나 해외 통신원으로 나타나고 있다. 내부 기자는 총 12명이 기사를 제공했는데 단일 기자가 가장 많은 기사를 작성한 경우는 19건이고, 17건의 기사에 등장한 한윤정 기자의 경우 2004년부터 2015년까지 가장 오랜 기간 동안 기사를 제공한 것으로 나타났다. 그러나 ‘A’ 표기 기사의 비중이 2006년도부터 비슷한 수준으로 유지된 것에 비해 실명 기자의 기사는 2011년 이후에 대폭 감소된 것을 알 수 있다. 한편 해외 통신원의 기사는 처음 10년(1995~2005) 동안에 주로 등장하고 있다. 이는 『애니메이툰』이 초기에 자체 기사와 국내 소식에 대한 제공이 부족할 때 해외 페스티벌과 해외 애니메이션 소식에 집중한 것에 기인한다고 볼 수 있다. 2006년 이후에는 ‘A’ 표기 기사가 급증하면서 통신원의 비중은 급속히 줄었고 2011년 이후에는 아예 나타나지 않는데, 이는 통신원들이 ‘Animatoon Report’ 보다는 ‘통신원 리포트’에 집중하는 것과도 관련이 있을 것으로 추정된다.

	A 표기	내부 기자	통신원	외부자
1995-2000	42	3	21	1
2001-2005	36	25	32	-
2006-2010	76	26	1	-
2011-2015	78	11	-	-
계	232	65	54	1

표 4. 기사 작성자

2. 기사 구성 방식

다음으로는 ‘Animatoon Report’ 항목의 구성 방식에 대한 부분이다. 352건의 기사가 757면에 걸쳐 제시됨으로서 기사 건당 평균 약 2.15면을 차지하고 있다는 것을 알 수 있었다.

1) 기사당 면수와 기사 배치

	1면	2면	3면	4면	5면	6면	7면	8면	9면	10면	11면	12면
1995-2000	1	35	7	8	-	8	1	5	-	-	-	2
2001-2005	24	41	4	18	1	4	-	-	-	1	-	-
2006-2010	57	35	6	5	-	-	-	-	-	-	-	-
2011-2015	61	25	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
계	143	136	20	31	1	12	1	5		1		2

표 5. 기사당 면수

	1-30면	31-60면	61-90면	91면 이후
1995-2000	1	4	52	10
2001-2005	31	37	25	-
2006-2010	90	13	-	-
2011-2015	86	3	-	-
계	208	57	77	10

표 6. 기사의 배치 분포¹⁷⁾

17) 복수의 면으로 되어 있는 기사가 표의 구분의 양측에 걸치는 경우에는 첫 번째 면이 해당되는 부분에 포함시켰다. 예를 들어 30-31면에 걸친 기사의 경우에는 30면에 포함되었다.

<표 5>에서 보는 것처럼 ‘Animatoon Report’ 항목에 해당되는 기사가 몇 면을 차지하는지를 기사의 수로 살펴보면, 시간이 흐를수록 기사당 면수는 줄어들고 있는 것을 알 수 있다. 1995-2000년의 경우에는 12면을 차지하는 기사도 있었고 2001-2005년의 경우에도 10면을 차지하는 기사가 나왔지만 이후에는 그만큼 많은 양을 담은 기사는 나오지 않고 면수가 적은 대신 기사의 건수가 늘어나고 있는 것을 볼 수 있다. 즉, 2006-2010년과 2011-2015년 모두 1면 기사가 압도적으로 많은 것을 알 수 있다.

한편 <표 6>은 ‘Animatoon Report’ 항목의 기사들이 잡지 편집에 있어서 어디에 배치되는지를 보여주고 있다. 『애니메이툰』이 115호까지 발행될 때 호당 약 93.21면이라고 제시한 것을 고려해서 1-30면, 31-60면, 61-90면, 그리고 91면 이후 형식으로 구분해서 전반, 중반, 후반 등으로 구분했다. 이에 따르면 초기에는 주로 후반부에 배치되었으나 시간이 흐를수록 점차 앞쪽에 배치되는 것을 볼 수 있다. 1995-2000년의 경우에는 주로 61-90면 사이에 배치되었지만, 2006-2010년, 그리고 2011-2015년의 경우에는 1-30면이라는 편집 전반에 집중적으로 배치되었음을 알 수 있다. 즉, 『애니메이툰』은 점차 ‘Animatoon Report’의 비중을 높여갔던 것으로 추론해볼 수 있다.

2) 기사의 요약 제시 정도

	항목 부제 기사	요약 소개 기사	리드 표기 기사	박스 기사 포함 기사
1995-2000	-	63	19	8
2001-2005	53	61	43	9
2006-2010	103	35	96	16
2011-2015	89	13	88	16

표 7. 기사의 요약 유형과 제시 유형

<표 7>은 각 기사가 제시되는 형식에 대한 것으로서 기사의 내용과 방향을 판단하거나 기사의 내용을 보완하는데 필요한 요소

들의 제시 정도를 다루고 있다. 항목의 부제는 ‘Animatoon Report’ 라는 항목명 옆에 제시되는 짧은 문구로서 기사의 내용을 짐작하게 해주는 것이다. 이것이 처음 등장한 것은 2002년에 발간되었던 38호부터이다. 이후에는 모든 기사에 항목 부제가 같이 제시되었다.

기사의 본문에 들어가기 전에 제시되는 것으로는 요약 소개 기사와 부제 혹은 리드의 표기라고 할 수 있다. 우선 요약 소개는 일종의 서문 혹은 introduction의 역할을 하는 것으로서 약 3~5 줄 분량으로 기사 제시의 이유 등을 밝혀주는데, 이 방식은 초기부터 진행되어왔다. 즉, ‘Animatoon Report’ 항목이 나오는 1998년의 14호부터 제시되었다. 그러나 <표 7>에서 볼 수 있듯이 그 등장 빈도는 점차 줄고 있다.

두 번째는 리드 표기이다. 리드란 머리말 기사로도 불리는 것으로서 일반적으로 신문의 스트레이트 기사에서 기사의 핵심을 1 줄 정도로 간결하게 요약해서 제시하는 것이다. ‘Animatoon Report’ 의 경우에도 이러한 리드를 활용하는 기사가 나타나고 있다. 리드 포함 기사는 1999년 19호부터 처음 등장했지만 초기 10년(1995-2005년)동안에는 리드보다는 요약 소개 기사의 빈도가 더 많이 나타나고 있다. 그러나 후기 10년(2006-2015년)으로 오면서 그 사용빈도는 급증해서 거의 모든 기사가 요약 소개 대신 리드를 제시하는 것으로 나타났다.

이외에도 기사 내용의 보완을 위해 본문 내용과는 별도로 박스화된 기사가 제시되는 경우가 있다. 이런 유형의 기사는 기사와 관련된 인물의 인터뷰, 제작 과정의 소개처럼 본문과는 관계는 있지만 연결해서 제시하기 어려운 것들을 별도로 제시하는 것들이다. 그러나 이러한 박스 기사는 전체시기를 통틀어 49건 정도에 머무르는 것으로 나타남으로써 빈도수나 흐름상의 변화가 큰 의미를 가지지는 않는다.

3) 영문 페이지의 제시 및 영어 제목의 제시

	영문 페이지 제시 기사 수	영문 페이지 수	영어부제 제시 기사 수
1995-2000	23	62	-
2001-2005	31	60.5	-
2006-2010	-	-	78
2011-2015	-	-	84
계	54	122.5	162

표 8. 영문 페이지 제시 및 영어 부제

‘Animatoon Report’ 는 기사에 따라 영문이 같이 제시된 경우가 있었다. 즉, 해외 관련 기사들의 경우 원문과 함께 번역문이 같이 제시된 것인데 이는 초기에만 나타났다. <표 8>에서 보는 것처럼 1995-2000년의 23건, 2001-2005년의 31건이 이에 해당되는 수치들로서 각각 62면과 60.5면의 영문 페이지가 같이 제시된 것이다. 이러한 수치는 <표 4>에서 나타난 것처럼 해외 통신원들이 제시하는 기사와 비슷한 시기에 비슷한 수치를 보여줌으로서 영문 페이지가 포함된 기사 대부분은 해외 통신원에 의해 제시되었던 것임을 알 수 있다. 그러나 이러한 영문 페이지 포함 기사는 1995-2000년에는 기사당 평균 약 2.70면이었으나 2001-2005년에는 약 1.95면으로 감소하면서 기사의 분량 또한 줄었고 이후에는 아예 나타나지 않음으로서 해외통신원에 의한 기사가 ‘Animatoon Report’ 에서는 더 이상 제공되지 않았음을 알 수 있다.

한편 이러한 영어 원문 포함 기사의 감소와는 달리 영어 부제 제시 기사의 증가라는 형식의 변화도 나타났다. 2006년 63호부터는 항목 부제 옆에 영어 부제를 달기 시작한 것인데, 항목의 부제가 일반적인 검은 폰트로 제시되는데 반해 영문 부제는 붉은 바탕에 흰 폰트로 구성되었다. 1면 기사일 경우에는 항목 부제 바로 옆에 제시되지만, 2면 이상일 경우에는 다음 면에 제시되는 모습을 보여주었다. 그리고 이런 영어 부제는 시간이 흐를수록

점차 일반화의 모습을 갖추고 있는 것으로 보였다. 즉, 2006-2010년에는 75.7%에 해당하는 78건의 기사가, 2011-2015년에는 94.38%에 해당하는 84건의 기사가 영어 부제를 제시함으로써 거의 대부분의 기사가 영어부제를 달게 되는 형식을 갖춘 것으로 나타났다.

3. 기사 구성 스타일

1) 기사 대상 분야

	애니메이션	콘텐츠	만화	영화	캐릭터	CT	기타	복합
1995-2000	60	-	2	-	4	-	1	-
2001-2005	71	11	2	1	1	2	4	1
2006-2010	55	24	5	9	1	1	5	3
2011-2015	45	12	16	4	1	3	5	3
계	231	47	25	14	7	6	15	7

표 9. 기사 대상 분야

『애니메이툰』은 애니메이션 전문잡지이지만 애니메이션이 가지고 있는 연관 산업과의 관계를 고려하면 애니메이션 이외의 분야가 얼마나 언급되는지를 살펴보는 것도 필요하다. 이는 <표 9>을 통해 알 수 있다. 조사 구분 연도 모두 애니메이션이 가장 높은 것으로 나타났다. 하지만, 그 비중은 점차 낮아지는 것으로 나타났다. 1995-2000년에는 89.55%였지만 2001-2005년은 76.34%, 2006-2010년은 53.40%, 그리고 2011-2015년에는 50.05%로 나타남으로서 압도적인 비중에서 절반에 가까운 수준으로 떨어진 것을 볼 수 있다. 반면에 콘텐츠 분야가 처음에는 나타나지 않았지만 이후 11.82%, 23.3%, 13.48%를 기록하였고, 2006-2010년에는 영화가 8.74%, 2011-2015년은 만화가 17.98%로 약간의 변화가 있는 것을 알 수 있다. 이는 21세기에 들어서면서부터 문화 산업 대신 콘텐츠 산업의 언급이 증가하고 정부의 정책 등이 주변 분야와의 연계성을 높이려는 OSMU나 COPE와 같은 모습으로 부각되면서 이와 같은 변화가 나타난 것으로 볼 수 있다.

이러한 특징은 CT의 등장과도 연계시켜 볼 수 있다. CT란 문화 기술이라는 의미의 Culture Technology의 약자로서 정부가 콘텐츠 산업의 진흥 과정에서 제시한 기술적 분야이다. 이를 분야로 제시가 될 정도의 기사가 2000년대 초반부터 드물지만 등장하고 있는 것을 볼 수 있다. 정부에 의한 콘텐츠라는 차원에서 독립된 분야보다는 모든 콘텐츠 분야를 아우르는 것이 주요하게 부각되고 있는 것을 알 수 있다.

2) 기사 대상 국가

	한국	아시아	유럽	아프리카	아메리카	오세아니아	다국적	기타
1995-2000	30	1	15	-	9	-	4	8
2001-2005	47	2	11	-	24	-	7	2
2006-2010	89	6	1	-	5	-	2	-
2011-2015	79	1	-	-	4	-	5	-
계	245	10	27	-	42	-	18	10

표 10. 기사 대상국가¹⁸⁾

두 번째로 살펴본 것은 <표 10>처럼 기사가 다루고 있는 대상 지역에 대한 분포이다. 표에서 보는 것처럼 한국에 관한 것이 69.6%로 나타났으며, 시기적으로는 2006-2010년에 가장 많은 89건으로 나타났다. 이에 비해 해외 지역은 극히 적게 다루어졌는데 아프리카와 오세아니아는 다룬 적이 없는 것으로 나타났다. 또한 해외 관련 기사의 시기적 흐름을 살펴볼 때에도 줄고 있는 것으로 나타나고 있다. 유럽과 아메리카 모두 초기 10년(1995-2005년)동안에는 26건과 33건으로 기사가 조금 제시되었으나 이마저도 후반 10년(2006-2015)에는 1건과 9건으로 대폭 감소한 것을 볼 수 있다. 즉, 해외 통신원들이 주로 등장하던 시기에 유럽, 아메리카에 대한 기사도 나타난 것이다. 게다가 대표적인

18) ‘다국적’은 기사에서 다루는 국가가 2개국 이상일 경우를 의미하고, ‘기타’는 기술이나 기법 같은 것을 다룸으로서 국가나 지역에 대한 언급이 없는 사례를 의미한다.

애니메이션 제작, 유통 국가인 일본에 대한 기사도 전체시기를 통틀어 단 6건 밖에 제시되지 않았다는 것이 특징이라고 할 수 있다.

4. 제시 유형 분석

위에서 언급했던 것처럼 ‘Animatoon Report’에 해당되는 기사의 경향을 분석하기 위해서 유형에 따라 구분하고자 했다. 이를 위해 앞부분에 언급되었던 인물, 이벤트, 기관, 작품이라는 네 가지 유형과 본 연구의 사전조사(pilot study)를 통해 드러난 정책/산업이라는 항목, 그리고 이 항목들 이외의 것을 다룰 수 있는 기타 항목을 추가해서 총 여섯 개의 항목에 따라 기사를 분류했다. 그리고 이벤트는 행사라는 이름으로 수정했다. 이에 따른 결과는 <표 11>과 같다.

	인물	작품	기관/기업/ 단체	행사	정책/ 산업	기타
1995-2000	8	12	13	7	10	17
2001-2005	9	17	10	15	33	9
2006-2010	6	11	26	17	36	7
2011-2015	3	14	5	34	29	4
계	26	54	54	73	108	37

표 11. 유형별 기사 분류

총 352개의 기사들 중에서 인물은 26개(7.39%), 작품과 기관/기업/단체가 각각 54개(15.34%), 행사는 73개(20.74%), 정책/산업은 108개(30.68%), 그리고 기타가 37개(10.51%)로 나타났다. 전반적으로 특정 유형에 기사가 편중되었다고 보기는 어렵지만 행사와 정책/산업이라는 두 유형이 51.42%로 절반을 약간 넘는 것으로 나타났다. 정책/산업이 가장 높은 비중을 보였지만, 기사의 성격상 정책과 산업을 구분하기 어려운 점 때문에 산업과 정책이 한 유형으로 묶여 있다는 점을 고려한다면 높은 수치라고 해석하기 어렵다. 즉, 전반적으로 볼 때 특정 유형의 기사에 집중하기 보다는 전체적으로 다양한 분야를 다루려고 한다는 것을

알 수 있다. 정책/산업은 이를 별도로 다루는 항목이 없기 때문에 이와 관련된 기사들이 ‘Animatoon Report’ 를 통해 주로 나타난다고 해석할 수 있지만, 행사는 ‘Festival Spotlight’ 나 ‘Festival Preview’ 와 같은 별도의 유형이 있는 것을 고려한다면 ‘Animatoon Report’ 안에서 높게 나타난다고 볼 수 있다.

그리고 각 유형별 기사 분포를 시기별로 살펴보면 인물과 작품은 전반적으로 고른 분포를 보였으나 다른 유형은 특정 시기에 집중되는 경향을 보여주고 있다. 기관/기업/단체의 경우에는 2006-2010년에, 행사는 2011-2015년에, 정책/산업은 2001-2005년과 2006-2010년에, 그리고 기타는 1995-2000년에 집중되고 있다. 그러나 정책/산업은 2011-2015년도 큰 차이를 보이지는 않기 때문에 1995-2000년을 제외하면 전반적으로 고르게 나타난다고 볼 수 있다.

1) 인물

	제작관련		기관/협회 관련		교육관련
	국내	국외	국내	국외	
1995-2000	6	2	-	-	-
2001-2005	2	7	-	-	-
2006-2010	-	4	2	-	-
2011-2015	-	3	-	-	-
26	24		2		-

표 12. 인물 유형 기사

인물 유형은 인물에 대한 소개나 해당 분야에서의 역할에 대한 소개를 주로 다루는 기사들을 의미한다. 총 26건으로서 가장 낮은 비중을 차지하고 있다. 그 구성을 보면 <표 12>와 같다. 위에서 언급한 것처럼 시기적으로 볼 때 전반적으로 고른 분포를 보이고 있는데, 애니메이션이나 다른 콘텐츠의 제작과 관련된 인물들의 비중이 92.3%로 절대적인 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 특히 애니메이션 교육과 같은 분야에 대한 인물이 전혀 나타나지 않고 있는 것은 인물을 다룰 때에 제작에만 편중된 것임을

알 수 있게 해준다. 그리고 제작 관련 인물들의 대부분은 외국인으로서 전체 24건 중에서 16건이 외국인을 다루고 있고, 국내 제작 관련 인물들도 1995년부터 2005년까지에 집중되고 이후에는 한건도 나타나지 않았다. 즉, 인물 유형에서는 국내 제작 관련 인물들은 초기에만 약간 다뤄질 뿐 외국인 제작 관련 인물들이 주로 다뤄짐으로서 편중 현상이 뚜렷하게 나타나고 있다.

2) 작품

	애니메이션		만화		기타	
	국내	국외	국내	국외	국내	국외
1995-2000	1	9	-	-	2	-
2001-2005	3	10	-	-	2	2
2006-2010	7	2	1	-	1	-
2011-2015	11	3	-	-	-	-
54	46		1		7	

표 13. 작품 유형 기사

작품 유형 기사는 작품에 대한 소개, 작품 발표회 등 작품의 내용과 공개에 관련된 기사들을 의미한다. 이 유형은 기관/기업/단체 유형과 함께 54건으로 나타났으며, 작품은 주로 애니메이션에 집중되고 있는 것으로 나타났다. 기타는 캐릭터, 인터넷 애니메이션, 영화 등 다양한 연관 분야들이 있으나 만화처럼 극히 드물게 나타나고 있다. 결국 작품 유형에서는 애니메이션에 집중하는 모습(85.1%)이 나타났으나, 이를 국내 작품과 해외 작품으로 구분하면 고른 분포 양상을 보여주었다. 국내 작품은 22건, 해외 작품은 24건으로 거의 동일하게 나타났으나 시기적으로는 다른 모습을 보여주었다. 단지 해외 작품들이 초기 10년(1995-2005년)에 19건으로 주로 나타난 반면, 국내 작품들은 후반 10년(2006-2015년)에 18건으로 집중되는 점에서 차이를 보여주었다. 즉, 초기의 해외 작품의 소개 경향은 후반으로 넘어오면서 국내 작품을 중심으로 이루어졌다는 것을 알 수 있다. 작품에 대한 기사가 적게 나타나는 것은 ‘Animatoon Report’ 외에도 애니메이

선이나 다른 콘텐츠의 작품을 소개하는 항목들이 『애니메이툰』 전체에 걸쳐서 나타나기 때문인 것으로 보인다. 앞의 <표 1>에서도 나타난 것처럼 애니메이션 작품을 소개할 수 있는 항목으로는 건수 면에서 상위에 랭크된 것 중에서 이미 ‘Review’, ‘기획’, ‘Coming Soon’, ‘Focus’ 등이 있다. 그리고 이외에도 다른 여러 항목들이 작품을 다루고 있다. 즉 작품에 대한 자세한 소개는 이미 여러 항목에서 이루어지기 때문에 ‘Animatoon Report’에서의 비중은 낮을 수밖에 없는 것으로 보인다.

3)기관/기업/단체

	국내		해외	복합 ¹⁹⁾
	중앙 ²⁰⁾	지방		
1995-2000	6	3	4	-
2001-2005	6	-	4	-
2006-2010	16	9	-	1
2011-2015	4	1	-	-
54	32	13	8	1

표 14. 기관/기업/단체 유형 기사

기관/기업/단체 유형 기사는 여러 유형의 애니메이션 혹은 콘텐츠 관련 단체와 기관 건물이나 시설 등에 대한 소개를 다룬 것들로서 이는 54건으로서 작품과 동일한 수치를 기록했다. <표 14>를 보는 것처럼 초반에는 국내 유형과 해외 유형이 비슷하게 나타났으나 후기로 갈수록 국내 유형에 집중하는 모습을 알 수 있다. 해외 사례의 경우는 종류가 다양하게 나타났다. NFBC와 같은 국가기관, 제작 스튜디오, 교육기관, 박물관, 연구센터 등으로 골고루 제시되었으나, 국내의 경우에는 한국콘텐츠진흥원과 같은 기관이나 애니메이션제작자협회와 같은 단체 등에 주로 집중하는 모습을 보였다. 또한 2006-2010년에 중앙/서울의 기관과

19) 중앙과 지방에 모두 걸치는 기관들을 포함시키는 경우는 복합에 포함시켰다. 여기 나타난 사례는 국내 전국에 분포된 애니메이션 관련 교육 기관을 다루는 기사였기 때문에 복합에 포함시켰다.

20) ‘중앙’에는 서울에 위치한 기관의 경우도 이에 포함시켰다.

지방의 기관에 대한 기사가 집중적으로 많이 등장함으로서 이 시기의 국내의 기관에 대한 활동에 『애니메이툰』이 많은 관심을 보였다는 것을 알 수 있다. 한편, 유일하게 나타난 복합 유형 사례는 국내 전국에 분포된 애니메이션 관련 교육 기관들을 다루는 기사였기 때문에 복합에 포함시켰다.

4) 행사

	페스티벌/페어/마켓/전시		공모전		시상/특강	
	국내	국외	국내	국외	국내	국외
1995-2000	3	2	-	-	1	1
2001-2005	5	2	-	-	5	3
2006-2010	5	-	1	-	6	5
2011-2015	8	7	5	1	13	-
73	32		7		34	

표 15. 행사 유형 기사

행사 유형 기사는 대상 행사의 종류의 다양성 때문에 해당 기사가 많이 나타날 수 있는 유형이다. 하나는 작품 자체에 대한 등장이 이루어지는 페스티벌/페어/마켓/전시 등이고, 두 번째 종류는 첫 번째 종류와는 비슷하게 볼 수 있지만 작품 자체가 등장하기 보다는 작품을 모집하는 성격의 행사를 의미한다. 그리고 작품에 대한 시상 관련 행사나 단체나 기관의 기념행사, 그리고 작품 관련 특강으로 구분된다.

행사 유형 기사는 총 73건으로 전체 유형 중에서 두 번째로 많은 기사를 제시하고 있다. <표 15>를 살펴보면 첫 번째 종류와 세 번째 종류에 대한 기사가 각각 32건과 34건으로 거의 대부분을 차지하고 있음을 알 수 있다. 그리고 공모전을 포함해 세 종류 모두 2011-2015년에 급증한 모습을 볼 수 있다. 페스티벌/페어/마켓/전시 종류는 『애니메이툰』이 이미 ‘Festival Spotlight’ 나 ‘Festival Preview’ 와 같은 페스티벌 관련 항목이 있음에도 높게 나타난다는 점이 다른 유형과의 차이점이라고

할 수 있다. 그러나 ‘Festival Spotlight’ 나 ‘Festival Preview’ 가 주로 해외의 페스티벌에 주목하는 것에 비해 행사 유형 내에서의 페스티벌/페어/마켓/전시는 국내 사례에 좀 더 집중하고 있다. 즉, 21건의 국내 사례에 비해 국외는 11건에 머물고 있으며, 이는 시상/특강에서도 국내 25건, 국외 9건으로 비슷한 양상을 보여주었다. 이러한 양상은 국내 행사가 다양화되고, 콘텐츠대상과 같은 다양한 유형의 시상이 증가하면서 나타나는 현상에 대한 반영이라고 볼 수 있다. 지자체들을 포함한 다양한 콘텐츠 관련 기관들이 콘텐츠 산업에 대한 관심을 이러한 다양한 행사로 표출시키는 것으로 유추할 수 있다. 공모전 또한 이전에는 거의 나타나지 않다가 2011-2015년에 급증한 것도 같은 맥락에서 해석할 수 있다.

5) 정책/산업

	정책		산업		법	
	국내	국외	국내	국외	국내	국외
1995-2000	1	-	4	5	-	-
2001-2005	15	-	6	10	2	-
2006-2010	19	-	10	6	1	-
2011-2015	14	-	10	1	4	-
108	49		52		7	

표 16. 정책/산업 유형 기사

정책/산업 유형의 기사는 크게 세 가지로 나뉜다. 첫 번째 종류는 기관, 단체 등에 의한 정책이나 지원 사업, 관련 제도 등을 다루고 있고, 두 번째 종류는 애니메이션을 포함한 다양한 콘텐츠의 시장 현황이나 산업 상황을 다룬다. 그리고 세 번째 종류는 명문화되는 애니메이션 및 콘텐츠 관련 법안에 대한 유형이다. 정책과 산업은 외형상 다른 유형으로 구분할 수 있음에도 불구하고 한 유형으로 묶인 것은 지원 사업이나 제도 등의 경우 산업에 관한 내용과 연관되는 기사가 많기 때문에 같은 유형으로 제시되었다.

이러한 성격 때문에 이 유형은 전체 352건 중에서 유일하게 100건을 넘었고, 전체의 약 1/3에 육박하는 비중을 보였다. 이 중에서 법을 제외한 정책과 산업이 각각 49건과 52건으로 비슷한 기사 건수를 보여주었다. 그리고 시기상의 변화도 비슷한 증감의 양상을 보여주었다. 이는 정책과 산업에 대한 관심이 꾸준하면서 동시에 시간이 흐를수록 커지는 것으로 해석할 수 있다.

세 가지 유형 중 정책 관련 기사에 대한 증가는 콘텐츠 산업에 대한 관심의 반영이라고 볼 수 있다. 1990년대까지 문화 산업으로 불리던 것이 21세기로 들어서면서부터 콘텐츠 산업으로 용어의 전환이 이루어진 후 국가적 차원에서의 관심이 더 커졌다. 특히 한국문화콘텐츠진흥원이 2001년에 설립되고, 2009년에는 한국문화콘텐츠진흥원과 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원이 통합하여 한국콘텐츠진흥원으로 전환한 것과 이를 중심으로 한 지원사업의 증가, 그리고 매년 초에 발표되는 콘텐츠 산업 발전 기획과 청사진은 이러한 정책 종류 기사의 증가와 연관된다고 볼 수 있다.

두 번째, 산업 관련 기사의 증가는 애니메이션의 산업적 가치에 대한 관심을 반영한다. 외주 하청 산업에서 창작 중심 산업으로의 변화를 꾸준히 유도하면서 애니메이션 산업의 전망, 국내 시장 및 해외 시장 현황 분석, 국내 시장 개선안 및 해외 시장 진출 방안, 국제 공동 제작 및 교류, 애니메이션 이외 타 분야 산업 현황 등 다양한 관점에서의 기사를 꾸준히 제공함으로써 『애니메이툰』이 ‘Animatoon Report’를 통해서 산업에 대한 관심이 크다는 것을 보여주고 있다.

세 번째, 정책과 법에 대한 기사는 국내 사례만 제시될 뿐 국외 사례는 전혀 없는 것으로 나타났다. 유형에 대한 분석 중에서 국외 사례가 전혀 나타나지 않는 것은 정책/산업에서만 나타난 독특한 특징이다. 특히 정책에 대한 기사는 건수가 법에 비해 훨씬 다수임에도 시기별 편차가 크지 않고 2001년부터 2015년까지 꾸준히 나타난 것은 국내의 정책과 제도에 대해 『애니메이툰』이 큰 관심을 가지고 있다는 것을 의미하고, 애니메이션이나 콘

텐츠 관련 제도나 정책에 대해 소개할 만큼 해외 사례는 많지 않다는 것을 보여주는 것이다.

이처럼 ‘Animatoon Report’는 다른 항목에 비해 산업과 정책에 대한 관심이 상대적으로 가장 높은 것을 알 수 있고, 『애니메이션』은 전략적으로 이 항목을 산업과 정책에 할애하지는 않았더라도 이 항목을 통해 보여주려는 의도가 있음을 유추해볼 수 있다.

6) 기타

	역사	기법/기술	기타
1995-2000	4	10	3
2001-2005	-	3	6
2006-2010	-	4	3
2011-2015	1	1	2
37	5	18	14

표 17. 기타 유형 기사

기타 유형은 위에 제시된 다섯 가지의 유형에 포함되지 않는 기사들을 의미하는데 이 유형에 해당되는 기사들의 분야와 분포를 보면 <표 17>과 같다. 우선 역사, 기법/기술, 기타라는 세 종류로 구분될 수 있다. 이 중에서 기타는 14건으로 높은 수치를 보였으나 취업세미나, 서적, 국내 대학입시 등 구별이 불가능한 종류의 기사들이다.

기타 유형에서는 두 가지 특징이 나타난다. 첫 번째 특징으로는 이 유형의 기사들은 초기 10년(1995-2005년)에 주로 집중되고 있다는 점이다. 전체 37건 중에서 26건이 초반에 나타나고 나머지 11건이 후반에 나타나고 있다. 두 번째 특징으로는 기타에서 두드러지게 나타난 유형은 역사와 기법/기술이라는 종류이다. 애니메이션 역사 기사가 5건, 그리고 애니메이션 제작 관련 소프트웨어나 제작 기법에 대한 기사가 18건으로 나타나는데 이들의 대부분이 초기 10년(1995-2005년)에 집중되어 있다. 즉, 『애니메이션』이 발간을 시작한 이후 기사 작성과 관련된 경험의 축적과

잡지 제작 시스템의 효율성이 갖춰지기 이전에 애니메이션과 관련된 일반 지식 및 전문 지식의 제공이 상황이나 현상에 대한 팩트 기사 제공만큼 있었다는 것을 알 수 있다.

IV. 연구 결과 및 연구의 한계

애니메이션 분야의 유일한 전문잡지인 『애니메이툰』은 잡지 자체에서 설정한 항목을 통해 기사의 방향과 주제를 짐작할 수 있게 해준다. 그러나 기사의 건수나 항목의 게재 횟수에서 상위를 차지하는 ‘Animatoon Report’는 항목 명에서 목적이 명확히 드러나지 않는 것이다. 본 연구는 이 항목에 대한 분석을 통해 『애니메이툰』의 기사의 방향과 흐름을 파악하고자 했다.

이를 위해 본 연구는 창간호부터 2015년까지 제시된 ‘Animatoon Report’ 기사의 구성 항목과 제시 방식, 그리고 설정된 유형에 따라 연구를 진행했고 그 결과는 다음과 같이 제시될 수 있다. 첫째는 기사의 구성적 측면에서 나타난 결과이다. 우선 ‘Animatoon Report’는 기사의 건수와 면수, 이미지 게재 수, 표 게재 수에 있어서 비례적 관계를 명확하게 보여주지는 않으나, 초기 10년(1995-2005년)에 기사의 면수와 이미지 게재 수가 많은 것으로 나타났다. 기사 하나하나에 대한 집중도가 높고 기사 내용의 충실도를 높이려는 것으로 볼 수 있다.

둘째, 기사 작성자 분석을 통해서 나타난 것은 기자의 역할이 상대적으로 데스크보다 낮다는 점이다. 이는 『애니메이툰』이 운영할 수 있는 기자의 숫자가 많지 않았기 때문인 것으로 보인다. 특히 기사를 제시한 내부 기자의 기사 게재시기가 조사대상의 전체에 걸치는 기자가 단 한명도 없다는 것을 통해서도 알 수 있다.

셋째는 기사가 건당 면수가 적고 주로 앞쪽에 배치됨으로써, 한 기사에 집중하기 보다는 다양한 이슈를 다루려고 하고, 잡지의 앞쪽에 우선적으로 노출시킴으로써 ‘Animatoon Report’ 항목 기사의 중요성을 강조하고 있다는 점을 간접적으로 보여주고 있

다.

넷째로는 초기에는 기사 내용을 제목 밑에 요약 형식으로 소개하면서 독자에게 기사의 방향을 제시하는 계몽적 성격이 보였으나, 후기로 갈수록 이런 모습보다는 기사 구성의 완성도를 높이는 모습을 보여주었다. 즉, 후기로 갈수록 요약소개는 줄고 항목 부제와 영어 부제를 제시하고 기사의 핵심을 간단하게 제시하는 리드 기사를 제시함으로써 저널리즘적 성격을 강화하는 모습을 보였다.

마지막으로 기사의 대상 분야와 국가는 애니메이션과 한국에 집중하는 모습을 보였다. 즉, 잡지의 존재 목적인 애니메이션에 대한 전문성을 유지하고, 국내의 이슈에 집중하는 모습을 보이는 것으로 나타났다.

이와 같은 형식적 특성과 함께 유형 분석을 통해서 드러난 결과는 다음과 같다. 우선 인물, 작품, 기관/기업/단체, 행사, 정책/산업, 기타로 분류된 유형 속에서 가장 많은 기사를 제시한 것은 정책/산업인 것으로 나타났다. 그리고 정책에 대한 기사와 산업에 대한 기사가 비슷한 수치로 제시됨으로서 애니메이션을 포함한 콘텐츠 산업의 현황에 대해 주목하면서 동시에 지원 사업, 지원정책, 관련 제도 등에 대한 『애니메이툰』의 관심을 이 항목을 통해서 드러내고 있다. 이 항목에 대한 관심은 2001년부터 2015년까지 꾸준히 나타나고 있지만, 정책의 경우 주로 국내 관련 기사인데 반해 산업의 경우 국내와 국외의 기사가 30건 대 22건으로 정책에 비해 상대적으로 고른 균형의 노출을 보여주었다. 즉, 국내 정책에 대한 분석과 국내외 시장 분석이 기사의 초점이 된 것을 알 수 있다.

두 번째로는 행사 유형의 기사가 두 번째로 많다는 점이다. 행사는 작품과 함께 별도의 항목이 있는데도 불구하고 작품 유형에 비해 상대적으로 관련 기사가 많이 나왔다는 것은 그만큼 행사에 대한 관심이 높다는 것을 알 수 있다.

세 번째로는 기타 유형이 의외로 높게 나타났는데 이 중에는 역사와 기술/기법에 대한 기사가 초기에 집중적으로 게재되었기 때

문이다. 즉, 잡지 자체가 기사를 취재하고 데스크를 운영하는데 있어서 체계화와 효율성이 덜 갖춰진 시기에 이슈 파악보다는 지식형 정보의 제공이 익숙하기 때문인 것으로 유추된다. 1995-2000년에 가장 많이 나타나고 시간이 흐를수록 감소하는 양상을 뚜렷하게 보여준 것은 이를 뒷받침해주는 현상이다.

네 번째 시기적 변화를 살펴볼 때 기타 유형이 1995-2000년, 인물과 작품 유형은 2001-2005년, 기관/기업/단체와 정책/산업이 2006-2010년, 행사는 2011-2015년에 기사가 주로 집중된 모습을 보였다. 즉, ‘Animatoon Report’는 인물과 작품에 대해서는 어느 정도 전체시기에 걸쳐 꾸준한 관심을 드러내면서, 초기에 체계를 잡는 시기에는 지식형 기사에 집중하다가 점차 기관/기업/단체 및 정책/산업에 대한 관심을 높였고 최근에 와서는 행사에 대한 관심을 더 높인 것으로 보인다. 그러나 이러한 흐름에서 나타난 특성은 기사 건수와 면수, 이미지 수, 표의 수치에서 나타난 흐름과는 크게 관계가 없는 것으로 보인다. 기사 건수를 제외하고는 모든 빈도 수치가 초기 10년(1995-2005년)에 집중되어 있기 때문이다.

즉, 이러한 결과들을 통해서 본 연구는 첫째로 ‘Animatoon Report’의 기사들의 주제는 어느 정도 다양성을 가지고 있기는 하지만 정책과 산업에 대한 기사들이 상대적으로 강조되는 양상을 보여줌으로써 『애니메이툰』은 정책과 산업을 주로 다루고 싶어 했다는 점을 제시할 수 있다. 그리고 둘째로는 ‘Animatoon Report’항목 내의 기사 주제의 흐름은 시기적으로 약간의 차이가 드러남으로써 시기별로 관심을 가지고 있던 유형이 다르다는 것을 알 수 있고, 동시에 정책/산업은 1995-2000년을 제외한 나머지 시기(2001-2015년)에 어느 정도 골고루 제시됨으로서 정책/산업에 대한 관심이 높으면서도 꾸준하다는 점을 알 수 있다. 즉, 주요 항목들을 살펴볼 때 『애니메이툰』은 행사와 정책/산업이 주요한 분야로서 다뤄지는 전문잡지임을 이러한 유형의 성격과 흐름의 분석을 통해 알 수 있다.

그러나 이와 같은 결론에 대한 절대성을 부여하기는 용이하지

않다. 이는 연구의 범위와 규모의 한계에 기인한다. 우선 유형별 기사의 집중 시기에 대한 환경 분석을 통해 텍스트와 콘텍스트와의 상관관계를 살펴보는 연구가 이뤄질 때 기사의 유형별 집중에 대한 원인을 명확히 제시할 수 있지만 그만큼 연구를 확대할 수 없는 게 한계이다. 그리고 비교 분석의 부재가 주는 한계이다. 본 연구는 특정 항목 자체에 대한 분석이 목적이다. 따라서 항목 성격이 뚜렷한 다른 항목과의 비교 분석을 거칠 때 『애니메이툰』의 경향이 좀 더 명확해질 수 있지만 본 연구 안에서는 시행하기 어려운 부분이다. 따라서 이러한 한계를 보완할 수 있는 후속 연구가 이어진다면 애니메이션 전문잡지에 대한 분석이 좀 더 충실해질 수 있고, 애니메이션 산업과 연관된 분야까지 연구가 확대, 연결되는 효과를 볼 수 있다.

참고문헌

- 권재웅, 애니메이션 전문 정보지의 기사 분석: 『애니메이툰』의 기사 항목과 특성에 대한 고찰, 『만화애니메이션 연구』, 통권 43호(2016), pp.151-184.
- _____, 「애니메이션 제작 공정에 관한 이론적 고찰」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 33호(2013), pp.173-202.
- 권지안, 임은혁, 「남성 패션잡지 표지에 나타난 여성모델 이미지 변화와 의미 분석」, 『한국의상디자인학회지』, 17권2호(2015.6), pp.79-92.
- 김소원, 「근대 일본에서 ‘소녀’라는 문체 - 나카가와 히로미(中川裕美), 『소녀잡지로 보는 「소녀」상의 변천-만화는 「소녀」를 어떻게 그렸는가』, 『대중서사연구』, 21권 3호(2015.12), pp.323-345.
- 김소원, 정규하, 「일본 소녀만화의 표현기법의 변화에 관한 고찰」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 27호(2012.6), pp.99-125.
- 김영재, 「방송영상 콘텐츠로서의 애니메이션 지원제도 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 39호(2015), pp.27-58.
- 박고은, 오창섭, 「디자인 전문잡지 창간사를 통해 본 디자인에 대한 인

- 식 변화」, 『디자인학연구』, 26권2호(2013), pp.109-125.
- 박동구, 「2천년대 문화변동에 따른 한국 잡지 활성화 연구」, 『한국출판학연구』, 통권 64호(2013), pp.111-137.
- 서정수, 「지역 애니메이션 산업 클러스터의 진흥 성과 진단 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 28호(2012), pp.209-233.
- 오현숙, 김유정, 「한국과 일본 여성잡지 광고에 나타난 여성 이미지 분석: 글로벌 잡지와 로컬 잡지 비교를 중심으로」, 『일본근대학연구』, 43집(2014.2), pp.381-400
- 유주은, 「조경전문잡지를 통해 본 조경시설물의 변화 및 요인 연구」, 『한국조경학회지』, 43권5호(2015), pp.111-120.
- 이경미, 「전문비평과 공연전문잡지의 현주소」, 『연극평론』, 통권 61호(2011), pp.83-88.
- 이기형, 「문화강국 이끌 등불 '지식검색'만으로는 안 된다 : 미디어 환경변화 속 비평전문잡지의 부침」, 『신문과 방송』, 통권 514호(2013), pp.18-21.
- 이명희, 「잡지 만화와 만평으로 본 여성 - 작가 의식을 통한 식민지적 근대를 중심으로」, 『상허학보』, 통권 16호(2006.2), pp.95-117.
- 이민아, 「현대공간의 전통요소에 대한 사용자 인식과 태도: 전문 디자인잡지의 기사 내용을 중심으로」, 『대한가정학회지』, 48권7호(2010), 77-87.
- 이연숙, 오소연, 이수진, 권현주, 김규리, 「국내 친환경 실내 마감재 및 제품의 전문잡지 광고지면 내용분석 연구」, 『한국실내디자인학회 논문집』, 통권 58호(2006), pp.298-305.
- 전지혜, 「장애 전문 언론의 장애인관 및 시대별 특징 변화에 관한 연구: 장애 전문 잡지 “함께 걸음”에 대한 통사적 연구를 중심으로」, 『특수교육 저널: 이론과 실천』, 15권4호(2014.12), pp.27-48.
- 조현신, 「한국의 근대초기 잡지 표지 디자인의 특성」, 『디자인학연구』, 27권1호(2014), pp.159-173.
- 채승진, 소진아, 「이미지와 텍스트의 관계를 통해 본 디자인 잡지 저널리즘」, 『디자인학연구』, 25권2호(2012), pp.1-11.
- 애니메이툰, 『애니메이툰』 1-118호, (주)에이컴프로덕션, 1995-2015.

ABSTRACT

The Article Type Analysis of Animatoon : Focusing on Characteristics and Tendency of 'Animatoon Report' Type Articles

Kwon, Jae-Woong

This is the in-depth research dealing with Animatoon, the only animation-specialized magazine in Korea. By examining articles provided under the 'Animatoon Report' category, which is one of article categories set by the publisher, this research tries to find out the topic of articles and examine the tendency of topic. 'Animatoon Report' is chosen because the category title does not clearly show characteristics of articles, but has the second largest number of articles among all categories.

First, the articles of the first ten years (1995-2005) has the largest number of pages as well as images, which means each article of this period tries to enrich its contents. Second, the role of magazine reporters are not critical considering the number of articles written by reporters are smaller than those made by the editorial department. Third, articles tries to deal with diverse issues and are mostly placed in front of the magazine. Fourth, in early days, articles used to provide the 3~5 lines of introductory summaries, but changed into provide the lead, the Korean and English subtitle, and so on. Fifth, articles mostly focus on issues of animation and Korea rather than other areas and countries.

The results on the basis of article type are as follows. Among the types of people, work, organization/company, event, policy/industry, and etc, the policy/industry type has the largest amount of articles, and articles on the policy and those on the industry shows similar number of articles. Second, the event type has the second largest number of articles even though there are several separate categories only for the event. Third, articles in the et cetera type are often seen in early days because Animatoon who did not systemize the company itself focused on animation history and production techniques. Fourth, articles both on the people and the work type are consistently seen through the whole time period, but those on organization/company and event has more

and more articles as time passes.

In conclusion, it is possible to mention that the ‘Animatoon Report’ type shows more interest in policy and industry, and its interest on both issues are consistently seen from 2001 to 2015.

Key Word : Animatoon, animation-specialized magazine, Animatoon Report, article category analysis, policy/industry type

권재웅
한림대학교 미디어커뮤니케이션학부 디지털미디어콘텐츠전공 부교수
(24252) 강원도 춘천시 한림대학길 1
Tel : 033-248-1936
kwonjw@hallym.ac.kr

논문투고일 : 2016.07.31.

심사종료일 : 2016.08.30.

게재확정일 : 2016.08.30.