

CGI 클러스터 형성조건과 효율적 구축방안 (광주지역을 중심으로)

한 창 완*

목 차

1. 서 론 : 디지털콘텐츠 산업의 상황분석 및 문제제기
2. VFX산업의 투자가치 및 사업타당성분석
3. 광주지역 CGI클러스터 형성의 당위성
4. CGI클러스터 모델(VFX제작단지를 중심으로)
5. 결 론 : CGI클러스터의 효율적 구축방안 및 기대효과 분석

1. 서 론

디지털콘텐츠산업은 70년대와 80년대의 하드웨어 중심의 산업 시대와 90년대의 네트워크 중심의 시대를 거치면서, 21세기에 이르러 핵심 산업으로 급부상하였고, 급속도로 발전한 첨단 하드웨어와 네트워크에 고부가가치를 창출할 수 있는 실제적인 동력으로 자리매김하고 있다.

특히, 디지털콘텐츠 산업의 차별적 경쟁력은 전통적인 제조업에 비해 높은 수익성과 성장률을 기록하고 있다. 최근 2-3년간 제작된 헐리우드 3D 애니메이션의 경우 평균적인 ROI가 500%에 달하고 있으며, 전세계 디지털콘텐츠 산업의 연평균 성장률은 향후 2007년까지 약 28%를 유지할 것으로 전망되고 있다. 국내의 경우 2007년까지 디지털콘텐츠 산업의 연평균 성장률을 약 40%대로 전망되고 있으며, 타 제조업에 비해 디지털콘텐츠 산업은 상대적으로 매우 낮은 한계 비용이 소요된다는 점에 기반하여 그 부가가치는 매우 높은 것으로 평가되고 있다.

또한, 디지털콘텐츠산업은 문화적 특수성이 반드시

고려되어야 하는 산업으로서 글로벌시장의 확대에 따라 문화적 해외진출이 가능한 산업이다. 실제 유사한 문화적 정서를 공유하고 있는 아시아 지역으로 시장을 확장시킬 수 있는 기회를 최근의 한류 열풍과 월드컵 등으로 이미 경험하기 시작했으며, 이러한 콘텐츠산업의 확대가 곧 한국에 대한 높은 관심과 열기를 불러 일으켜 연계산업의 해외 진출까지 연동시키고 있음을 알게 된다. 즉, 이러한 현상은 문화적 할인율이 비교적 낮은 장르 또는 프로그램을 통한 국제시장에서의 수익성 극대화 전략으로 분석되며, 다른 강대국의 문화제국주의로부터 국민을 보호할 수 있는 산업임을 인식하게 된다. 결국, 국내 디지털콘텐츠산업의 육성은 미국, 일본 등의 문화적 침투에 대한 국가적 차원의 전략적 대비전략으로도 반드시 필요하며, 국민의 삶의 질 향상과 사회, 문화, 역사적 가치보호 측면에서 전략적인 국가지원이 필요한 산업분야다.

또한, 최근에는 유비쿼터스 환경이 도래함에 따라 더욱 콘텐츠의 활용도와 효율성은 확대 재생산되고 있다고 볼 수 있다. 이러한 디지털콘텐츠의 상대적 산업경쟁력을 기반으로 문화클러스터의 효율성을 담보할 수 있는 최근의 분야가 CGI(Computer

* 세종대학교 만화에니메이션학과 교수

Generated Image)분야의 VFX(특수효과)부문이다.

2. VFX산업의 투자가치 및 사업타당성 분석

VFX는 비주얼 이펙츠(Visual Effects: VFX)의 약어로 컴퓨터 그래픽을 통해 창조되는 영상 효과를 총칭하는 용어다. 첨단 디지털 영상콘텐츠 제작의 핵심을 이루는 예술과 기술의 융합 부분을 의미하는 VFX는 디지털 영상 엔터테인먼트 콘텐츠의 핵심으로 자리잡고 있으며, 최고의 고부가가치 산업으로서의 발전을 이룩하는데 있어 대표적인 견인차 역할을 수행하고 있음이 현재 헐리우드 영화 산업의 분석을 통해 인식되고 있다.

실사영화의 애니메이션화를 선도하고 있는 VFX 산업의 특징은 크게 세가지로 분석할 수 있는데, 예술과 기술의 조화를 요구하는 산업, 숙련된 전문인력이 반드시 요구되는 산업, 그리고 디지털 영상콘텐츠산업의 부가가치를 창출하기 위해 필요한 필수적 기반기술 산업이다.

VFX는 기술의 급격한 발전에도 예술의 중요성은 오히려 증가하고 있으며, 이러한 예술과 기술이 결합해서 만들어내는 창조의 세계는 21세기의 대표적 고부가가치 산업인 디지털콘텐츠 산업의 핵심이다. 또한 컴퓨터에 의존하는 비율의 증가에도 불구하고 예술적 감각과 창조의 부분은 여전히 전문인력에 절대적으로 의존할 수 밖에 없는 역할의 분화가 영구적인 산업이 VFX분야다. 특히, 반복적 작업이 많으며, 많은 노동력이 여전히 요구되는 특성상 적정 수의 전문인력이 반드시 필요하게 된다. 그러므로 영상제작의 노하우에 상대적 강점을 지니고 있는 국내인력들에게는 가장 적절한 시장으로 분석된다. 또한, 최근의 헐리우드 블록버스터 영화제작의 경향을 분석해보면 디지털영상 제작에 있어 VFX의 활용 여부가 작품의 차별적 경쟁력을 결정하는 필수변인으로 평가되고 있으며, 따라서 대부분의 영화 제작에 있어 VFX의 사용은 보편적

추세이며 텔레비전으로 확대되어 그 시장이 계속 확장될 것으로 전망된다.

헐리우드 블록버스터 영화 20편 중 19편이 VFX 기술을 활용하고 있으며(2002-2003), 평균 VFX가 차지하는 비중은 현재 최소 30%를 상회하고 있다. 또한, 기술의 발달로 인해 디지털 영상 제작은 시간과 공간의 제약을 받지 않기 때문에, 제작 비용 절감 등을 이유로 VFX를 활용한 제작의 탈 헐리우드화가 가속화되고 있다. 향후 2-3년 안에 헐리우드의 메이저 제작사 또는 VFX 전문제작사들의 한국, 중국 또는 동남아 진출이 예상되며 이미 그 움직임이 가시화되고 있다. 이러한 상황에서 미국, 캐나다, 호주 등 주요 선진국에서는 디지털 영상 콘텐츠 산업을 국가전략 산업으로 육성하기 위하여 주요정책을 추진 중에 있다(표 1 참조).

〈표 1〉 해외 VFX산업 육성정책현황

국가	내 용
미국	<ul style="list-style-type: none"> ● 미디어, 엔터테인먼트산업을 군수산업에 이은 2대 산업 - 2006년 까지 세계시장의 70% 점유 목표
캐나다	<ul style="list-style-type: none"> ● 디지털 콘텐츠 국가전략 CDC Project - 가치 있는 콘텐츠의 디지털화를 통해 디지털산업의 발전촉진 - 퀘벡주 정부, 3D 피노키오 프로젝트에 1,400만 달러 투자
호주	<ul style="list-style-type: none"> ● 영상분야 정부지원기구 운영 - 영상물투자회사:FLICS, 세제지원:DOCITA - 정부가 직접 기금조성을 지원 - FLICS를 통해 투자된 자본에 대한 전면적인 세금감면 혜택 - 지방정부 차원의 영상산업 육성이 활성화되어 있고 중앙정부와의 협력 관계가 공고

이에 반해, 국내 VFX 산업은 불과 10여년의 짧은 역사와 전문업체와 전문인력이 절대적으로 부족한 실정이다. 국내 블록버스터의 경우, VFX 제작을 해외전문가에 의존하거나 아예 헐리우드의 전문제작사에 의뢰하고 있는 실정이다. 이와같은 상황에서 첨단 영상콘텐츠 제작의 핵심부분인 VFX에 대한 전략적인 지원과 육성이 절실히 요구

되는 것이다. 하지만 국내의 우수한 고학력의 제작 인력에 대한 제도적인 뒷받침과 신진인력에 대한 체계적인 교육이 함께 이루어진다면, 탈할리우드가 본격화되는 현시점이 새로운 기회로 작용될 수도 있을 것으로 평가된다.

현재 국내의 기술수준은 2D 애니메이션의 경우, 1997년 1억불 수출을 기록할 정도로 국내제작 인력의 경험축적과 능력은 세계적 수준이므로 VFX 산업의 중요성을 인식하고 새로운 기회로 삼으려는 적극적인 노력이 필요하다.

국내 VFX산업의 경쟁력을 분석해보면 대규모 자본 및 첨단기술이 활용되는 3D애니메이션의 경우 선진국과 약 2.5년의 기술격차를 나타내고 있다. 또한, 세계 최고의 초고속 인프라를 활용한 네트워크 운용기술을 보유하고 있으며, 우수한 인력의 인건비가 미국에 비해 경쟁력이 있는 점을 고려하면 향후 발전전망은 높다고 볼 수 있다. 특히, 초고속 네트워크 망을 통한 할리우드와의 실시간 co-work 또는 co-production도 가능한 것이 특징적이다.

〈표 2〉 국내 VFX산업의 강점과 기회분석

강점	기회
<ul style="list-style-type: none"> - 세계적 수준의 3D그래픽 생산능력 - 유무선 초고속 인프라 보유 - 저임금의 고학력 인프라 보유 - 세계 수준의 IT단말기 수출 	<ul style="list-style-type: none"> - 탈 할리우드 추세 가속화 - 콘텐츠 제작 패러다임이 2D-3D로 전환추세 - 영상콘텐츠의 수요 확산

VFX 제작단지의 사업타당성을 분석하면, 현재 할리우드 블록버스터 영화 한 편당 VFX 비중이 30~70% 정도로 확대되고 있으며, 대개의 프로젝트가 기획과 시나리오가 할리우드 현지에서 조달되기 때문에 작품 기획과 마케팅에 대한 불확실성이 관리되며, 이를 통해 중요한 제작의 노하우를 축적할 수 있게 된다는 것이 가장 큰 장점으로 분석된다. 〈매트릭스〉의 총수입은 5,496억원 이었고, 〈해리포터〉의 총수입은 3,811억원으로 이미 VFX에

대한 세계의 소비시장 규모는 검증되고 있다.

또한, 렌더팜 등 기술의 발달로 디지털 영상제작은 공간과 시간의 제약을 받지 않기 때문에, 영화제작의 탈 할리우드화가 가속화되고 있으며 향후 2~3년내에 다국적 미디어기업들이 한국, 중국 또는 동남아로 진출이 예상된다.

현재 국내 VFX시장은 미개척지이므로 디지털 콘텐츠산업 기반 조성 및 다국적 미디어기업 유치 등을 위한 지역사회의 열정과 노력에 따라 광주지역이 VFX 시장을 선점할 수 있으며, 차세대 국가대표적인 디지털콘텐츠 제작인프라로서 지역적 특화모델로 평가될 수 있다.

〈표 3〉 국내의 VFX 시장규모 추정

구분	국내	할리우드
영화제작편수	100여 편	900여 편
1회당 평균제작비	30억원	360억원
VFX 비율	10% (3억원)	35% (126억원)
VFX 시장규모(2002년)	300억원	11조 3400억원
연평균 성장률	10%	10%
2003년	330억원	12조 4740억원
2004년	363억원	13조 7214억원
2005년	400억원	15조 835억원

* 국내 영화OEM 시장, 게임, 기타 시장규모는 제외

3. 광주지역 CGI클러스터 형성의 당위성

〈표 4〉에서 제시한 분석결과를 토대로 광주지역의 CGI클러스터 사업추진의 배경을 분석해 보면 정치사회적 변인과 지역경제적 변인 등으로 분석될 수 있다.

첫째, 참여정부의 지방분권화에 대한 구체적인 산업정책의 차별화 제안전략의 일환으로 평가된다. 가장 중요한 것은 지방분권시대에 있어서 지방문화산업 클러스터 조성에 대한 차별화된 정책안을 구체적으로 제안해야 하며, 특히, 지방대학교의 실질적인 육성을 통한 지역산업 활성화 방안으로 특

<표 4> 광주지역 CGI클러스터 형성의 SWOT분석

내부역량 외부역량	강점(Strength)	약점(Weakness)
	· 풍부한 고급인력(대학인력 및 교육인력 확보) · 기존 인프라 구축(문화산업단지, 영상예술센터 등)	· 지역적 여건(지방도시) · 정보의 부족 · 기존 제작프로젝트의 미흡
기회(Opportunity)	SO	WO
· 문화수도공약 · 지방분권 지방대학육성 · 온라인 교육시스템 활성화 · 해외 VFX시장 활성화	· 지방대학중심의 고급인력 국제적 수준의 교육프로그램 개발 및 배급(수요창출 일자리)	· 문화수도로서의 지역민간적 아이디어 코드화 · VFX 제작의 인력단가 경쟁력 (생활비용의 상대적 가치)
위협(Threat)	ST	WT
· 타 지자체의 연관프로젝트기회 · 중국시장의 노동인력 · 기존 민간기업의 클러스터화	· 광주지역의 차별화전략, 심화전략을 통한 VFX 제작단지의 논리모델 개발 (서부축선화추진모델, L자확산모델)	· VFX로서의 특화전략 고수

화시켜야 한다.

둘째, 참여정부의 「문화수도」 공약사항 이행추진을 위한 디지털콘텐츠산업 지역활성화 전략으로 구체적인 안을 연계시켜야 한다. 이는 곧 디지털콘텐츠산업의 전문인력 양성기지화를 통해 지방실업인력의 재배치 모델을 구체화하고, 문화수도의 실천적인 Action-Plan의 제시로 정책의 구체화를 실현할 수 있는 토대마련에 그 목표가 있다.

셋째, 제1차 온라인 디지털콘텐츠산업발전 기본계획에 대한 지역특성화 전략으로 제안하여 타 지자체와의 연계시스템 및 네트워크 구축을 병행하는 전략으로 진행해야 한다. 이는 곧 기업유치, 분사(대기업·대학·연구소등으로부터의 Spin Off) 활성을 위한 산업클러스터 혁신전략으로 연결되어 구체적인 제작프로젝트의 실진행을 통한 현장중심의 전략수립이 실현되어야 한다.

결국, 이러한 사업배경은 우수인력의 역외유출을 방지하고 지역정주·지역복귀를 위한 기술인력의 유인전략으로 평가될 수 있으며, 광주시가 직면한 도심공동화에 대비하여 기존 시설과 건물 활용도를 극대화 시킴으로써 광주지역의 인프라를 재배치시키는 정책으로도 연계될 수 있다. 부연하면, 도청 이전에 따른 광주지역의 새로운 도심축 건설 및 도심공동화불 역발상으로 전환시킨 전문산업기지화 전략이 될 수 있다는 것이다. 이러한 전략은

세부적으로 광주지역 대학의 교육특성화 정책을 유도하여 기존 지역공용장비 활용이 극대화될 수 있는 연계교육모델까지도 개발 가능하다.

< 정책제안 및 추진근거에 대한 광주시의 제안당위성 >

- 디지털콘텐츠의 실질적인 제작인프라 구축 필요성 집중제기필요
- 전문제작인력의 도심축건설과 CT의 병행개발 노하우 축적가능제시
- 참여정부의 문화산업정책 성공모델을 위한 집중투자지역 제안
- 문화정책의 민간화를 위한 지방분권의 새로운 모델로의 제안
- 문화수도의 집적모델을 통한 동북아 디지털콘텐츠 제작허브기지만
- 지방대학의 교육특성화 모델과 지자체의 산업특성화 모델의 통합

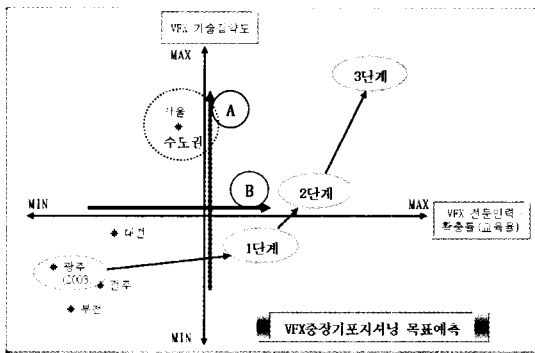
타지역과 대비하여 광주지역의 클러스터 구축이 중장기적인 산업발전에 있어서 유리한 측면인 이유는 광주지역이 갖고 있는 기존 인프라의 투자우위와 연계성에 있다.

광주는 첫째, 유관부처별로 개별적으로 추진되고 있던 IT·S/W산업과 문화산업의 공동 발전전략 수립 및 지원을 위한 전담기관으로 재단법인 광주정보·문화산업진흥원을 설립 운영하고 있다.

둘째, 다양하며 연계효율이 높은 산업단지를 조성하고 있는데, 이미 문화산업단지, 금남벤처축진지구, 첨단벤처축진지구, 광산업단지, 디지털산업단지 등이 기 조성 완료되었다.

셋째, 이러한 산업단지와 기관에 디지털특수효과 제작시장의 핵심요소인 양질의 노동력과 최첨

단 장비(렌더팜 등), 초고속망 등이 구축되어 있으며, 넷제, 디지털콘텐츠산업의 특성과 연계될 수 있는 연관산업의 기존 개발시장이 확보되어 있다. 즉, 광산업, 첨단부품소재산업, 디자인산업의 기술·장비·인력의 클러스터화를 촉진할 수 있는 복합산업으로 지역경제의 세계화를 위한 대표 브랜드 창출과 특성화 사업 활성을 위한 상호 보완적 자산으로 평가된다.



(그림 1) 광주지역의 VFX산업관련 중장기 포지셔닝 목표예측

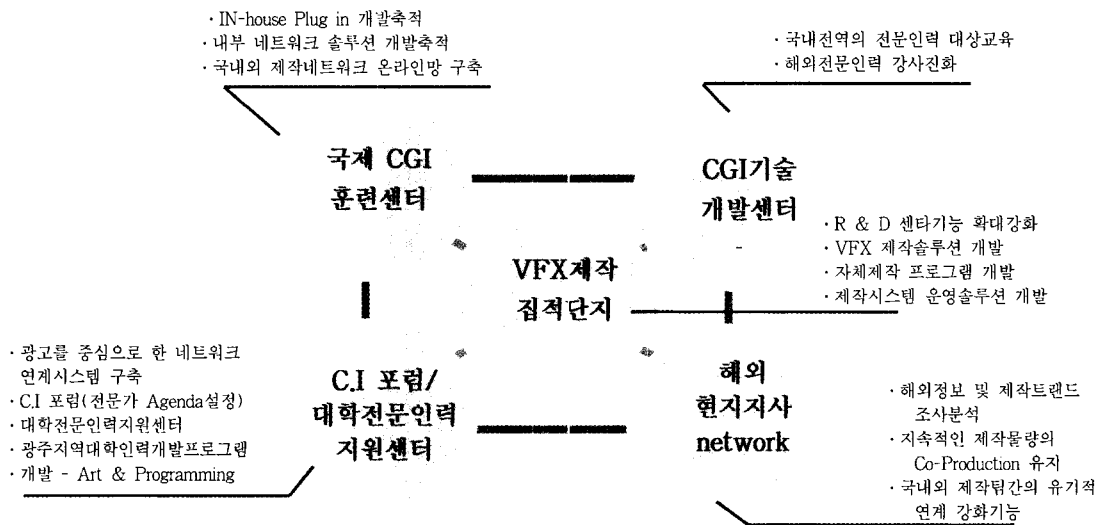
광주지역은 현재 VFX의 기술집약도와 VFX의 전문인력 확충율(교육율)이 전무한 상태며, 최

근 설립된 영상센터와 진흥원의 공용장비를 중심으로 장비구축율이 높은 것으로 분석된다. 또한, 현 시점의 경쟁지역은 대전, 전주, 부천 등으로 현재의 장비구축율을 중심으로 디지털콘텐츠산업에 대한 정책적 투자가 집중되고 있는 지역이다.

이와같은 상황을 토대로 광주지역의 중장기적인 포지셔닝 전략을 수립하면 다음과 같다.

1단계로는 VFX 전문인력 확충율을 교육율 제고를 통해 확대하고, 2단계에서 인력확충율을 중심으로 기술집약도의 확대를 모색하고, 3단계에서는 지속적인 인력확충율 및 기술집약도를 수도권 수준으로 확대하는 것이다. 이러한 포지셔닝 전략의 방향에 있어서 정부정책이 유도되어야 한다(A와 B의 역량강화 필요성 제시).

결국, 국가주도의 미래 전략산업은 지역균형발전을 위한 지역분권화로부터 출발하며, 광주시는 WTO 분류기준에 의한 낙후지역으로서 생산기반 조성을 위한 정부지원의 확대가 반드시 필요함을 설득시켜야 한다. 이는 곧 디지털콘텐츠산업 생산기반 조성이 「문화수도」 공약사항의 이행추진을 위한 국가주도 지원사업으로 추진될 필요가 있음을 보여주는 것이다.



(그림 2) : CGI 클러스터 VFX제작단지 연계운영 시스템 모델

4. CGI 클러스터 모델 (VFX제작단지를 중심으로)

광주지역의 CGI클러스터 모델을 제시해보면 (그림 2)처럼 VFX제작집적단지를 중심으로 국제 CGI훈련센터와 CGI기술개발센터가 주요 인프라로 배치되고 그와 연계된 해외현지지사 네트워크와 대학전문인력 지원센터가 지원 인프라로 구성된다.

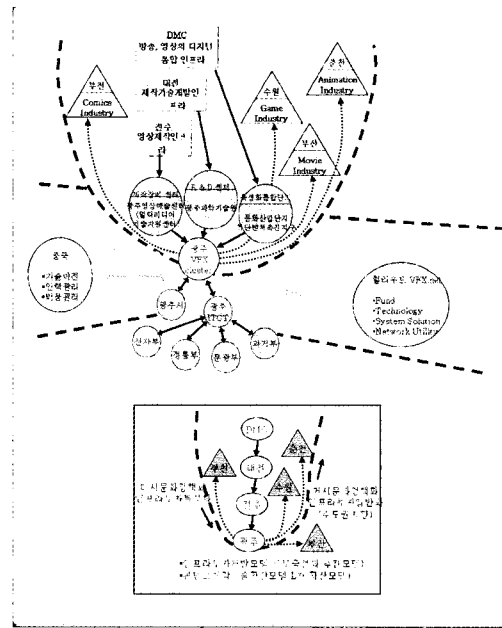
제시된 각 인프라들은 각각의 기능과 운용의 목적이 설정되고, 그러한 역할이 유기적으로 연동될 때 CGI클러스터의 기능을 극대화될 수 있을 것이다.

이러한 CGI클러스터의 단계별 과제는 다음과 같다.

1단계에서는 콘텐츠기술 부문의 인력과 시설, 그리고 자금(펀딩)을 지칭하는 기반(인프라)를 강화하는 방향으로 정책적 역량을 결집시켜야 한다. 미국의 실리콘밸리, 월스트리트, 할리우드와 같이 콘텐츠 종사자와 업체 그리고 관련정보가 모이는 클러스터(Cluster)를 모델로 삼아 관련업체 및 해외 바이어 등이 콘텐츠에 관한 모든 역량을 손쉽게 활용할 수 있도록 하는 기반을 정부주도로 조성해야 한다.

2단계에서는 선택과 집중의 원칙에 따라 상대적인 경쟁력 우위를 점할 수 있는 분야에 대해 집중적인 정책적 지원과 이를 통한 기술의 고도화에 역점을 두어야 한다. 콘텐츠기술 기반강화를 통해 콘텐츠의 창작 및 유통에 걸쳐 특별히 유망한 분야를 발굴한 다음 이에 대한 체계적인 집중지원을 통해 선정 기술에 대한 고도화를 진행해야 한다.

3단계에서는 고도화한 한국의 콘텐츠 기술을 해외 무대에서 상품화하는 수확의 단계로서 세계 표준과 같은 시장의 중핵적인 부문을 장악할 수 있도록 정부와 산, 학, 연이 합심하여 활동하는 단계다. 이 단계에 이르면, 콘텐츠 기술 기반강화와 유망분야 고도화를 통해 경쟁력을 갖추게 되는 전략적 기술에 대해서는 본격적으로 해외 기술마케팅을 강화하여 세계시장을 주도하는 지위에까지 올려놓



(그림 3) CGI클러스터 모델의 정책적 추진개념 및 전략

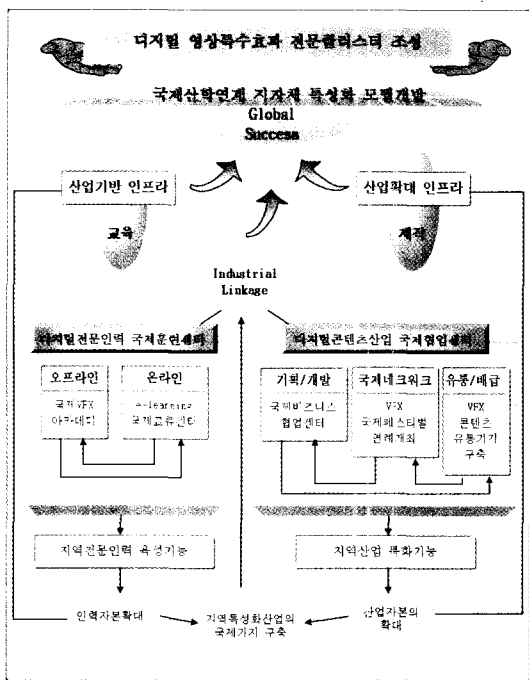
도록 하는 정책프로그램이 필요하게 된다.

(그림 3)에는 광주지역의 CGI클러스터 모델을 추진하는 전략적 개념이 도식화되어 있다. 수도권과 각 지역의 특화된 분야가 광주지역의 전문인력 풀을 통해 집중되고 다시 확산되는 콘텐츠제작기술확산모델(L자 확산모델)이 광주지역 CGI클러스터 모델의 정책전략이다.

서울의 DMC와 대전, 전주 등의 기존 인프라역량이 광주지역의 연계된 하부인프라와 지속적인 연동전략을 구사하고, 광주는 CGI클러스터를 중심으로 이러한 기능을 전문인력의 훈련과 배양으로 집적화하여, 다시 부천, 춘천, 수원, 부산 등지의 각 지역으로 확산시키는 모델이다. 이러한 정책전략은 지역의 특성화를 통해서 전국을 균형발전시키는 전략적 개념으로 제시될 수 있다.

기 제시한 정책전략에 기반하여 VFX제작단지를 설립운영하기 위한 마스터플랜이 (그림 4)에 제시되어 있다. CGI클러스터의 중심적인 역할을 구성할 VFX제작단지는 크게 지역전문인력 육성기

능과 지역산업 특화기능을 보유하게 된다. 지역전문인력 육성기능은 디지털전문인력 국제훈련센터에서 맡게 되며, 이는 인력자본확대라는 사업의 목적을 추진하게 된다. 지역산업 특화기능은 디지털콘텐츠산업 국제협업센터에서 맡게 되며, 이는 곧 지역의 산업자본확대라는 사업목적 추진하게 된다. 이러한 2대 기능이 통합되면서 지역특성화산업의 국제기지가 구축되고 산업적 연계효과가 구체화되는 모델이 구조화되는 것이다.



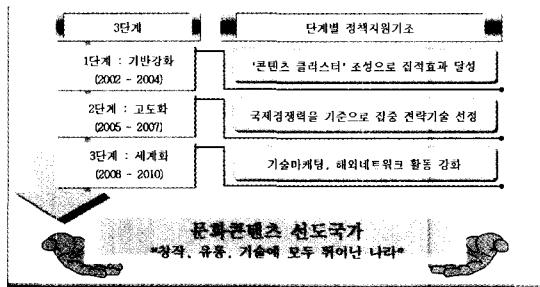
(그림 4) VFX 제작단지 설립운영 마스터 플랜

5. 결론 : CGI 클러스터의 효율적 구축방안 및 기대효과분석

광주지역의 CGI클러스터는 총 3단계를 거쳐서 국가정책에 기반하여 구축되어야 한다(그림 5 참조).

국가정책 1단계는 기반강화단계로서 기반강화를 위해 흩어져 있는 문화콘텐츠 각 분야와 장르별 역

량을 집약 시킬 수 있는 '콘텐츠 클러스터 (Contents Cluster)'를 조성하도록 하는 정부의 체계적인 지원을 필요로 하게 된다. 결국, 이러한 지원을 기반으로 광주지역의 콘텐츠클러스터 구축을 위한 기반조성사업 자체가 지속적으로 진행될 수 있을 것이다.



(그림 5) CGI클러스터의 단계별, 분야별 사업목표 및 전략설정

국가정책 1단계에서 광주지역 CGI클러스터의 1차 계획은 국제 CGI훈련센터를 설립하여 해외 전문인력의 국내유입 및 해외프로젝트의 국내제작기반을 구축하는 것이다. 이는 곧 국내전문인력의 광주집결을 통한 제작시스템의 신개념 교육훈련센터를 구체화시켜야 함을 의미한다.

국가정책 2단계는 고도화 단계로서 선택과 집중을 뜻하는 집중전략기술 선정 및 전략적 자원 투입이 필요한 단계다. 이러한 국가정책 2단계에서 광주지역 CGI클러스터의 2차 계획은 CGI제작기술력을 개발하고, 지속적인 제작파이프라인의 구축을 통해 디지털콘텐츠의 제작력을 고도화시키는 것을 의미한다.

국가정책 3단계는 세계화 단계로서 고도화된 콘텐츠 기술을 기반으로 전문적인 해외 마케팅 및 네트워크 확충을 도모하는 단계다. 이 단계에서 광주 지역 CGI클러스터의 3차 계획은 CGI기술개발센터를 유치하는 것이다. 이미 해외 제작네트워크의 제

작력 검증을 통해 국제 프로젝트가 유치되고 있으므로 지속적인 사업확장 및 심화를 위해 R&D기능이 집적되어야 함을 의미한다.

이러한 단계를 거쳐서 CGI클러스터의 운용이 정상화되면 그에 대한 기대효과는 다양하게 나타날 것으로 예상된다.

우선, 산업적 기대효과로는 디지털콘텐츠의 문화산업화 모델 중에서 차별화된 성공모델을 제시함으로써 타 지방자치단체의 표준이 될 것이며, 지방분권의 성공적 모델로 평가될 것이다. 또한 고부가가치 제작기술의 중장기 회수모델이 지방에서 성공했음을 검증함으로써 지방경제의 활성화에 기여하게 될 것이다. 또한, VFX의 생산제작기지로서의 산업연계효과가 극대화되어 국내 연관산업의 확대재생산과 국제시장진출에 교두보로 작용하게 될 것이다.

또한, 문화적 기대효과로 동북아 비즈니스 중심의 국가전략과 연계되어 서남권 중추도시로서의 디지털콘텐츠 산업의 기반이 조성될 것이며, 디지털콘텐츠산업의 지역분권화 실현과 디지털특수효과 집적화 단지의 조성이 구체화 될 것이다. 이는 곧 지방도시의 첨단문화산업 성공모델 제시를 통해 선진국가의 기반을 조성한 사례로 기록될 것이며, 문화산업을 통한 삶의 질 향상과 정보제공 기능이 지역사회에 강화될 것이다.

그리고, 국가 경쟁력 및 사회적 기대효과를 예상할 수 있는데, 전문인력의 지속적인 양성을 위한 전문장비시스템 구축, 전문인력 양성을 위한 전문 교육 커리큘럼의 실험 및 완성, 전문인력양성의 교강사요원 양성 및 발굴 매커니즘 개발, 국내 디지털콘텐츠 제작 및 유통산업의 새로운 대안제시, 국내외 시장확대 및 해외시장 개척을 선도하는 사업 모델 제시, 국가정책의 중장기 지속투자 집행일정 실험 및 주기적 점검이행, 국고 및 지역기금의 수익성 환수방안 모색 및 재투자모델 실험, 해외자본

의 국내진입경로 구체화를 통한 공동제작안 실현 등이 그러한 효과로 나타날 것이다.

참고문헌

- [1] 「CGI중심의 디지털콘텐츠 산업육성계획안 - VFX핵심제작기술 및 제작인력풀 구축을 통한 Global Strategy」, 삼성에스디에스 주식회사, 2003. 11
- [2] 복득규 외 저, 『한국산업과 지역의 생존전략 - 클러스터』, 삼성경제연구소, 2003
- [3] 신철 외 저, 『알기쉬운 정보전략계획 ISP』, 미래와 경영, 2003
- [4] 한창완, 『애니메이션경제학』, 커뮤니케이션 북스, 1998
- [5] 「광주광역시 산업단지 현황」, 광주시, 2002.12.31.
- [6] 「분야별 목표시장 수요조사 분석서비스」, 광주정보·문화산업진흥원, 2002
- [7] 「문화예술IT산업 육성계획-문화예술IT 비전 2010」, 광주광역시, 2002.4.
- [8] 「빛과 생명의 문화광주 2020 기본계획」, 광주광역시, 2000.11.
- [9] 「광주광역시 도심활성화 방안연구-문화특화 거리 조성계획」, 광주광역시, 국토연구원, 2003.
- [10] 「멀티미디어시대의 부산 영상산업 육성방안」, 부산발전연구원, 1998.2.
- [11] 「지역기술이전센터 설립 및 운영을 위한 핵심기술 수요조사 및 R&D 10대 과제 도출」, 전남대학교 정보통신연구소, 2003.12.

저자약력



한 창 완

- 1990 서강대학교 신문방송학과 (문학사)
- 1994 서강대학교 대학원 신문방송학과 (문학석사)
- 1998 서강대학교 대학원 신문방송학과 박사과정수료
- 2000-현재 세종대학교 만화애니메이션학과 교수
- 2000-현재 세종대학교 만화애니메이션산업연구소 소장
- 2000-현재 주식회사 세종에듀테인먼트 대표이사
- 1996-현재 서울시 서울산업진흥재단 서울애니메이션센터
실무위원
- 2003-현재 영화진흥위원회 애니메이션정책소위원회 위원
- 2003-현재 산업자원부 한국디자인진흥원
글로벌인력양성사업 운영위원
- 2004-현재 부천만화정보센터 이사
- 2004-현재 광주시 문화산업육성TF 위원
- 1995-2002 서울국제만화애니메이션페스티벌
수석큐레이터 및 코디네이터 역임
- 1999-2002 부천국제대학애니메이션페스티벌 사무국장 및
프로그램머 역임
- 관심분야 : 디지털만화, 애니메이션, 게임, 캐릭터 분야의
산업구조분석 및 정책연구
- 이 메 일 : htank@sejong.ac.kr