지역 문화콘텐츠산업 발전을 위한〈실감 콘텐츠 제작 클러스터 조성사업〉에 관한 소고

사진

주정민 교수(전남대학교)

1. 서론

최근 광주 송암산단에 계획 중인 〈첨단 실감콘텐츠 제작 클러스터 조성사업〉이 기획재정부의 예비타당성조사를 통과하였다. 2016년부터 2020년까지 광주시 남구 송암산업단지 일원에 국비 1,013억을 투입하여 창조콘텐츠 제작지원센터 등을 건립하는 사업이다. 광주광역시가 2013년부터 정부에 지원을 요청하였고, 3년간 3회에 걸쳐 예비타당성조사 과정을 거쳐 2015년 9월에 최종적으로 확정되었다. 이 사업은 광주에 전국 최초로 실감콘텐츠 중심의 제작 클러스터가 조성된다는데 의의가 있다. 본고에서는 이 사업에 대해 소개하고, 향후 추진과제 및 파급효과 등을 제시하고자 한다.

2. 본론

1) 추진배경

광주광역시는 정보문화산업진흥원의 운영, 아시아문화중심도시 조성사업 추진 등을 통해 문화콘텐츠 산업을 육성해왔다. 특히 2012년 CGI센터개관, 2014년 CT연구소 개소 등을 계기로 첨단기술에 기반한 문화콘텐츠의 개발 및 육성에 관심을 기울여 왔다. 그러나 CGI센터의 기능이 콘텐츠 제작과정에서 주로 후반작업(Post Production)에 치중되어 있어, 사전제작(Pre Production)과 주제작(Post Production) 기능이 취약하여 성장에 한계를 갖고 있었다. 아울러 체계적인 콘텐츠 제작 지원을 위한 인력양성, 홍보·마케팅, 재원조달 등의 기능을 지원할 수 있는 체제를 갖추지 못해 기업유치에 한계를 갖고 있었다,

그러나 2000년대 초반부터 아시아문화중심도시 조성사업을 계기로 5대 전략 콘텐츠(첨단영상, 게임, 음악, 공예·디자인, 에듀테인먼트) 육성사업을 추진하였고, 아시아문화전당 개관을 계기로 문화콘텐츠의 수요가 급증할 것으로 예상되어 콘텐츠 사업의 공급과 수요의 생태계 구축이 시급하였다. 특히 2014년 지역발전위원회가 광주의 전략산업으로 '문화콘텐츠 산업'을 지정하는 등 지원을 아끼지 않고 있어, 이에 부응하는 사업추진이 필요하였다. 이에 광주광역시는 송암산단에 CGI 센터의 후반제작 기능을 보완하여 콘텐츠 제작의 가치사슬을 완성할 필요가 있었다.

2) 사업내용

〈첨단 실감콘텐츠 제작 클러스터 조성사업〉은 사용자의 오감, 나아가 느낌(feeling)이나 감성(sensibility)까지 자극하여 몰입감, 현장감을 극대화하여 실재감(reality)을 전달하는 실감콘텐츠 기획, 제작, 유통에 초점에 맞추었다. 최근 실감콘텐츠 기술은 입체음향, UHD, AR, 홀로그램 등의 형태로 영화, 게임, 다큐멘터리, 영화, 게임, 스포츠, 광고 등 모든 장르에 적용되고 있다. 나아가서는 촉각 및 후각에 소구하는 콘텐츠를 개인맞춤형으로 제공하는 방식으로 발전하고 있다. 따라서 기존의 CGI센터의 3D 입체영상 등의 제작 및 후반작업의 노하우를 활용하여 실감 콘텐츠의 기획에서부터 유통까지의 전 과정을 체계적으로 수행하여 국내외 필요한 콘텐츠를 공급하는 체계를 갖추는 사업을 계획하였다.

〈첨단 실감콘텐츠 제작 클러스터 조성사업〉은 '첨단실감콘텐츠 제작기반조성'과 '첨단실감콘텐츠 성과확산 사업'으로 구성되었다. '첨단실감콘텐츠 제작기반조성' 사업은 총 790억원을 투자하여 CGI센터의 후반 제작과정을 보완하기 위해 2개의 센터를 구축하고자 한다. 이들 센터는 사전제작과 주제작 및 유통센터로서의 역할을 수행한다. 그리고 '첨단실감콘텐츠 성과확산 사업'은 223억원을 들여 2개의 사업을 추진하고자 한다. 이들 사업은 클러스터 내의 기존 및 신규 센터의 한계를 보완하고, 여기에 생산되는 콘텐츠 등을 효율적으로 활용하는 사업들을 구상하였다.

〈첨단 실감콘텐츠 제작 클러스터 조성사업〉 개요

구 분	세부사업	내 용
계		**1,013억원** (국비 497, 시비 331, 민자 185)
첨단실감 제작 기반조성 (790)	**창조콘텐츠 제작 지원센터 건립**	• **사업비 : 480** - 부 지 : 6,223㎡ - 건축연면적:15,505㎡
	크리에이티브 콘텐츠플라자건립	• **사업비 : 310** - 부 지 : 3,544㎡ - 건축연면적:11,980㎡
성과확산 사 업 (223) - 민자 -	**야외제작 스튜디오**	• **사업비 : 70** - 규 모 : 4,402㎡
	첨단실감콘텐츠 체험사업	• **사업비 : 153** - 디지털콘텐츠 체험테마파크, 가변형 실외 콘텐츠테마파크, 콘텐츠 팸투어 등

'첨단실감콘텐츠 제작기반조성'은 2개의 신규 센터를 설립하는 것이 핵심이다. 우선 480억원을 투입하여 15,505m^2 규모로 건축되는 '창조콘텐츠제작 지원센터'는 주로 실감콘텐츠의 제작기능을 담당한다. 그리고 310억을 들여 11,980m^2 규모로 설립되는 '크리에이티브 콘텐츠 플라자'는 실감콘텐츠의 기획 및 유통·마케팅, 인력양성 등의 기능을 수행한다. 이들 센터에는 최신의 제작 설미와 장비 구축, 그리고 기업 입주공간 및 비니니스 센터, 그리고 각종 콘텐츠 기획 및 유통관련 지원기관이 입주하여 실감콘텐츠 제작과정에서 원스톱 서비스를 제공한다.

'첨단실감콘텐츠 성과확산 사업'으로 사업비 70억원 규모로 추진하는 '야외제작 스튜디오'는 제작센터 등이 실내 제작시설에 집중되어 있는 한계를 보완하기 위해 4,402m^2 규모로 실외에서 제작이 가능한 오픈형 촬영장을 구축하고자 한다. 그리고 '첨단실감콘텐츠 체험사업'은 사업비 153억원을 투자해 2개의 센터와 야외제작 스튜디오 등의 설비를 활용하여 '디지털콘텐츠 체험 테마파크', '가변형 실외 콘텐츠 테마파크', '콘텐츠 팸투어' 사업을 추진한다. 이 사업들은 국고와 지방비를 투자하지 않고 민자를 유치하여 사업을 수행한다.

〈그림 5-10〉 추진사업의 연계성

3) 기대효과

〈첨단 실감콘텐츠 제작 클러스터 조성사업〉은 콘텐츠 산업분야에 있어 광주만이 추진할 수 할 수 있는 특화 프로젝트이다. 무엇보다도 아직 국내에서 시도되지 않은 실감콘텐츠 클러스러를 조성한다는데 그 의의가 크다. 추정컨대, 2개의 센터를 중심으로 약 120여개의 관련 기업이 입주하고, 약 1,000명의 종사자가 근무하며, 약 1800여명이 활동하는 제작단지로서의 기능을 수행할 것이다. 광주의 문화콘텐츠 제작산업이 송암산단에 집적되며, 약 12만평인 이 지역이 향후 디지털콘텐츠 산업이 집적되는 '광주 디지털콘텐츠 클러스터'로 발돋움하는데 시발점이 될 것이다. 나아가 나주의 공동혁신도시의 콘텐츠 관련 이전기관과 아시문화전당을 잇는 삼각축의 '문화콘텐츠 밸리' 조성을 촉진하는 계기가 될 것이다.

3. 결론

〈첨단 실감콘텐츠 제작 클러스터 조성사업〉은 기존 광주문화콘텐츠산업의 한계와 제약점을 보완하고 극복하기 위한 사업이다. 따라서 이 사업이 완성되면, 광주는 실감콘텐츠 제작의 전진기지로 탈바꿈한다. 특히 최근의 첨단 실감콘텐츠 제작기술을 활용하고, 다양한 장르에 적용 가능한 콘텐츠 기술을 접목하기 때문에 그 파급효과도 기대이상으로 클 것으로 보인다. 광주가 첨단문화콘텐츠 생산과 유통의 첨병이 되고, 아시아의 대표적인 실감콘텐츠 제작기지로 거듭날 것이다. 특히 나주의 광주전남 공동혁신도시에 이전과 문화콘텐츠 관련 유관기관과의 연계와 아시아문화전당과의 유기적이 네트워크 구축을 통해 새로운 콘텐츠를 양산하고 교류하는 역할을 할 것이다.

지역 문화콘텐츠산업 발전을 위한〈실감 콘텐츠 제작 클러스터 조성사업〉에 관한 소고

주정민 교수(전남대학교)