

영상예술센터 설립을 위한 기초조사 및 분석

광주영상예술센터의 적용 일례

제1저자: 김일태

(조선대 미술대학 만화애니메이션학부 전임강사)

교신저자: 문정민

(조선대 미술대학 디자인학부 전임강사)

I. 서론

1. 연구의 필요성
2. 연구의 목적

II. 본론

1. 연구대상 및 방법
2. 자료수집 기간 및 방법

III. 연구결과

1. 국내사례조사
2. 국외사례조사
3. 벤치마킹
4. 각 센터별 설립방향
5. 설립방향에 따른 분석
6. 영상예술센터 성격구분과 추진사업의 특징
7. 각 센터별 세부추진 사업

IV. 결론 및 제언

I. 서론

1. 연구의 필요성

‘빛이 투영되어 상을 형성시키는 예술’이라는 의미의 영상예술은 어떤 이는 영상사업까지를 또 어떤 이는 ‘순수(Fine)’라는 의미의 작품까지만을 거론하지는 의견이 양립되고 있다. 여하튼 영화든 사진이든, TV든, 컴퓨터를 통한 영상작업이든 현시대는 영상의 혜택으로 순수예술과 산업이 공존하

고 있으며 특히 디자인이나 애니메이션에서의 예술과 산업과의 연결고리는 시대의 요구와 흐름에 따라 더욱 심화되고 있다.

여하튼 순수예술과 예술산업 또는 예술에 대한 경제원리의 명확한 구분과 거론은 일단 접어두고 ‘영상(映像)’으로 이루어진 작품과 산업에 대해 모두 ‘영상예술’이라는 의미를 부여함을 전제로 본 논문을 진행하고자 한다.

2000년 문화관광부에서는 21세기문화의 세기를 맞아 창의적 아이디어를 바탕으로 한 영상산업을 국가전략산업으로 육성, 지원코자 광주, 부산, 대전에 각 20억 원의 국비를 지원하여 영상예술과 영상산업을 육성하려 하고 있다. 이에 광주시는 사직공원 내 위치한 구 KBS 방송국이라는 유휴시설을 활용하여 설계와 공사를 시행시킬 계획을 세워 2000년 3월 지방문화산업창업보육 계획서를 문화관광부에 제출하고 2000년 6월 구 KBS 건물사용계획을 관련 부서에 통보 2000년 10월 국고보조금 교부결정에 따라 지방비 5억 원을 확보하였고 2000년 12월 구 KBS 부지 및 건물 매입계약을 완료하여 2001년 1월 영상예술센터 설립 추진계획안을 수립 추진하고 있다.

이에 본 논문에서는 광주가 예향의 도시라는 점, 구 KBS 방송국이 도심의 사직공원 내 위치하고 기존 건물의 개보수 설계와 공사를 해야 한다는 점, 총 예산 25억 원 중 15억 원의 기자재 구입비와 7억 원의 건물개보수비를 적절히 할애하여 보다 모양새가 나며 효율적인 운영을 할 수 있는 예산안을 제시하고 연간 운영 등 영상예술센터가 갖추어야 할 여러 사항을 예견하기 위해 기존의 국내외 영상예술센터들의 사례조사와 분석을 시도하였다.

2. 연구의 목적

문화예술의 도시인 광주에 설립되는 영상예술센터의 원활하고도 빈틈없는 작업공정과 설립 후 예견되는 효율적인 운영을 위해 본 연구가 수행되었다.

특히 광주라는 지역적 특성과 일반시민들의 영상문화에 대한 인식확대, 영상산업육성의 기초장으로서의 자리 매김을 위해 수도권과 해외, 광주지역의 영상상황을 동시에 조사, 분석하여 광주지역에 가장 부합되는 계획을 세우는 데 주력하고 ‘영상예술센터 기본조사설계’의 개념설정과 기본방향을 제시하여 세부적인 육성분야 및 프로그램을 개발하는 초석을 마련하고자 하였다.

구체적인 연구목적으로는 국내외 영상예술센터의 사례조사를 통하여 영상예술센터의 설립목적, 설립기간, 설립예산, 주요추진사업, 장비운영, 운영관리, 특이사항, 문제점, 기타사항 등을 조사하는 것이다.

II. 본론

1. 연구대상 및 방법

광주영상예술센터 설립을 위한 기초자료를 마련하기 위해 국내외 영상관련센터 13개소를 분석 대상으로 하였다(<표 1>).

2. 자료수집기간 및 방법

2001년 4월 25일부터 6월 30일 사이에 인터넷 탐색, 협약업체 자문, 직접방문, 기타 방법으로 자료를 수집하였다.

<표 1> 국내외 영상관련센터 자료조사표

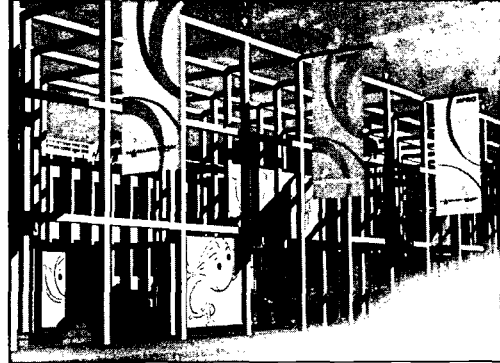
분류	대상	방법	비율	비고
국내 사례 조사 분석	서울애니메이션센터 서울문화산업지원센터 서울게임지원센터 애니메이션기술지원센터 애니메이션예술아카데미 서울 만화의 집 안양동안구청소년수련관 서울영상벤처센터	인터넷 탐색	25%	기본사업계획 및 연간사업내용검토, 운영 및 조직도, 정부지원정책분석, 기자재관련
		협약업체 자문	15%	대상기술정보, 모선펙토리, 픽토
		직접 방문	55%	현장 구조, 동선 검토, 영상컨텐츠, 교육 및 문화프로그램 검토, 정부지원정책분석, 운영조직 및 예산집행과 확보, 애로사항 파악
		기타	5%	한국만화애니메이션학회
광주 전남 지역 사례 조사 분석	동구청 창업 보육 센터 광주소프트웨어지원 센터	인터넷 탐색	25%	기본사업계획검토, 운영조직도, 기자재관련
		협약업체 자문	15%	동구청소년수련관
		직접 방문	55%	현장구조 동선확인, 정부지원정책분석, 애로사항파악, 기자재관련
		기타	5%	시청 관련 공무원
국외 사례 조사 분석	일본: 가와사키시 시민뮤지움 세다가야 구립 미술관 스기나미시 애니메이션 페스티벌 2001	인터넷 탐색	30%	기본사업계획검토 및 연간사업내용검토, 문화 프로그램 분석, 정부지원정책분석
		협약업체자문	5%	대상기술정보, 모선펙토리
		직접방문	60%	현장 구조, 동선검토, 영상체험시설, 이벤트 전시기획, 정부 지원정책분석, 운영조직 및 예산집행과 확보
		기타	5%	만화 애니메이션학회

Ⅲ. 연구결과

1. 국내사례조사

1-1. 서울애니메이션센터

- 운영기관: 서울시 산업진흥재단
- 예산지원기관: 서울시 중소기업과(전액)
- 위치: 서울특별시 중구 예장동 8-145
- 규모: 구 KBS 라디오 제작국: 지상4층
(대지 1807평, 건물 1456평, 실배치 779평)
- 전화: 02-3455-8352,
- 팩스: 02-3455-8359
- 홈페이지: <http://www.ani.seoul.kr>



1) 설립목적

- 만화·애니메이션 활성화를 위한 저변확대 및 초기 사업 유발
- 창작 인력 육성: 교육 프로그램, 공용실, 제작실, 전문성 있는 자료공간, 창작지원실 등을 통한 신진 기획, 창작인력의 발굴 및 육성
- 산업지원: 애니메이션에 따른 전반적인 산업을 육성, 지원하기 위한 구심체 역할
- 한국 만화·애니메이션 산업에 대한 종합적 지원
- 만화·애니메이션 산업을 서울형 산업으로 집중 육성
- 산·학·관 연계를 통한 시너지 효과 증대

2) 설립 기간: 1997년 6월~1999년 5월

- 1997년 초 자문위원회설립, 97년 6월-12월 기본계획, 97년 12월-2월 실시설계, 98년 3월-12월 개보수공사, 98년 12월-1월 CI 공모 및 완성, 99년 1월-3월 인테리어, 99년 5월 개관
- 1단계(1999): 센터 환경조성, 지원기반 구축 - 정착기
- 2단계(2000-2001): 제작지원 확대, 기획, 창작 활성화 - 발전기
- 3단계(2002-2003): 해외시장 개척, 국제협력 네트워크 구축 - 도약기

3) 설립 예산: 74억 원

4) 주요 추진사업

- 만화·애니메이션 산업 지원 강화 사업
- 만화·애니메이션 관련 연계 사업
- 기획·창작인력 발굴 및 육성 사업
- 만화·애니메이션 활성화를 위한 저변 확대 사업
 - 99. 08. 서울국제만화페스티벌 영화제(SICAF조직위원회 공동주최)개최
 - 99. 09. 서울애니메이션센터 정규교육 <1기> 과정 개강: 2D 단편애니메이션 애니메이터 양성자과정, 제작과정, 만화인크로키교실, 만화드로잉 교실
 - 99. 10. '99 서울벤처박람회 애니메이션 제작업체 참가지원 (중소기업 여의도종합전시장)
 - 99. 11. 전국 만화애니메이션 관련학과 작품 전시
 - 99. 12. 한국만화가협회 출판만화자료 위탁관리(약 1, 200 종)
 - 00. 01. 서울애니메이션센터 교육과정<2D 단편애니메이션제작 과정> 작품발표
 - 00. 01. 정보실 비치자료 인터넷 검색서비스 개시
 - 00. 01. 청소년 애니메이션 창작교실-2000애니텐스쿨(토, 일/총6회)
 - 00. 01. (사)한국만화가협회 정기총회(영상관)
 - 00. 01. 앙골렘국제만화 페스티벌 참가
 - 00. 02. 우만연 총회(영상관)
 - 00. 02. 유니텔 만화사랑 상영회(영상관)
 - 00. 03. 공용기기실 3차 장비(녹음장비)설치
 - 00. 03. 서울애니메이션센터 정규교육 <2기> 과정 개강
 - 00. 03. 하이텔 씨네드림 정기상영회(영상관)
 - 00. 05. 개관1주년 기념행사

5) 주요 시설

- 정보실: 영상정보실, 도서정보실, 전문정보실
- 교육실: 디지털교육실, 원동화실, 강의 세미나실, 체험관
- 공용기기실: 영상편집실, 컴퓨터그래픽실, 녹음편집실
- 영상관: 191석의 상영관
- 창작지원실: 총 11개팀 입주
- 관련단체 사무실: 총 6개 단체 사무실
- 전시실, 재단 사무실

6) 입주자

- 선정: 수익성보다는 '창작'에 우선하여 선발. 예술에 대한 가능성에 관심을 두고 선발 기준 없이 '창작 계획서'와 실적(경력)을 선정위원회에 의뢰하여 선정. 2년 단위로 평가 후 퇴출 또는 재계약
- 관리: 보증금 100만 원(10평 월 100만 원). 냉난방비는 별도 관리 책정

7) 운영(예산)

서울 산업 진흥 재단에서 위탁 운영(서울 시장이 지명). 현재 3년간 지원

- 지출: 연간 31억 원
운영비: 21억 원(인건비:415, 000원(운영 21명+공공근로 10명)+기타(3억)+ 3억
시설보강: 5억 원
연고정비용: 5억 원(청소용역: 1억, 경비용역: 1억, 보험, 전기, 기타: 3억)
- 수입: ? 원

8) 운영 조직: 51명

- 정규직: 9명
팀장, 차장, 과장, 정보자료, 영상관, 교육사업, 제작지원시설, 마케팅, 시설관리.
- 계약직: 21명
정보자료, 전시, 교육사업, 제작지원사업 3, 만화사업 3, 시설관리 2, 청소관리 5, 시설경비 5.
- 임시직: 5명
정보자료, 영상관, 교육사업, 행정보조 2.
- 기타: 16
정보자료 7, 전시, 영상관, 제작지원사업 3, 만화사업, 안내데스크, 시설관리 2.

9) 장비 운용

- 평일 09:00 - 18:00, 토요일 09:00 - 13:00 일요일 휴무
- 장비 관리 공용기기실 중심
- 각 실별 기술자가 상주하여 관리·감독·지도
- 시중가 50% 범위 사용료 징수
- 창업 보육실 입주자, 관련 사업자 신청에 의한 기기 사용
- 창업 보육실 입주자 입·출력 시스템 사용 신청
- 입주자 신청 기기관리 사항검토 선정, 사용승인

10) 특이 사항

- 차별적인 기획의 전시장 운영(테마전시실)
- 애니메이션 작품의 주기적 상영(한여름밤의 야간 야외 공간 활용)
- 독립 단편 애니메이션 진행, 동아리 제작팀 단기간 임대
- 해외 애니메이션 영화제, 국내 영화제 출품작을 위한 단기간 임대
- 일정 시간에 대한 누진세, 초과세 신설
- 센터 공용기기 이용 작품에는 센터 명시를 의무화

11) 문제점

- 자립도 취약
- 장비실의 관리인원이 많아 인건비 상승의 요인이 되고 있음
- 조경을 비롯한 건물외형의 이미지 등 아늑한 분위기 연출이 되지 않아 문화휴식공간의 역할은 되지 않고 있음. 따라서 사업목적인 ‘저변확대’를 위한 일반인들의 접근을 유도하는 시설과 좀더 편안하고 안락한 이미지채신에 예산을 투자해야 할 필요성이 있음

12) 기타 사항(관계자)

- 기본 계획서 작업기간과 경비가 짧고 적음, 충분한 자료 조사 및 준비 기간이 필요
- 개보수공사비용이 너무 적음
- 수익성은 단기에 이어질 수 없으므로 정부와 지자체의 지속적인 지원과 관심으로 영상예술 저변에 주력하는 것이 우선적으로 행해져야 함

1-2. 서울문화산업지원센터

- 운영기관: 문화관광부
- 예산지원기관: 서울시중소기업과(전액)
- 위치: 양천구 목동 923-14. 현대 타워, 양천구 목동 908-28 부영그린타운 2차
- 규모: 목동 6,630평, 문화산업 관련 70여개 업체 입주
- 전화: 02-2166-2114,
- 팩스: 02-2166-2044
- 홈페이지: <http://www.kcipc.org>



1) 설립 목적

- 문화산업을 21세기 지식정보사회의 국가핵심산업으로 발전시키기 위해 종합적인 지원체계를 마련하고 문화산업 발전기반 확충과 국제경쟁력 강화를 기본 목적으로 함
- 음악산업, 애니메이션산업 지원, 캐릭터산업, 출판만화산업계의 집적화를 통해 시너지 효과 창출
- 문화 콘텐츠 창작에 필요한 고가 장비의 저가지원을 통한 우수 문화 콘텐츠 제작 촉진
- 문화 콘텐츠 창작에 필요한 국내외 첨단 기술 및 제품, 해외 시장 정보 제공
- 국산 문화 콘텐츠의 수출 촉진을 위한 주요 국제 전시회 참가 지원 및 해외 진출을 위한 거점 마련
- 창의적 문화 콘텐츠 창작 의욕 고취 및 우수 문화 콘텐츠 발굴

2) 설립 기간: 2000년 3월 23일~2000년 12월 27일

- 2000. 3. 23: 기본계획수립, 2000. 7. 21: 설립계획 확정, 2000. 8. 21: 설립추진팀 업무개시, 2000. 10. 26-12. 4: 설립추진위원회 구성 및 운영, 2000. 10. 17; 애니메이션부문공간확보, 2000. 11. 15: 음악, 캐릭터, 출판만화부문 공간확보, 2000. 11. 23: 창립발기회 개최, 2000. 12. 5: 사무국 구성 및 업무개시, 2000. 12. 8: 입주업체 공간배정(65개 업체), 2000. 12. 27: 개소식.

3) 설립 예산: 2000년 270억, 2001년 50억

4) 주요 추진 사업

- 기업의 경영 능력 제고를 위한 워크숍 및 경영교육 개최
- 경영 상담실 운영
- 해외 수출 지원 사업(애니메이션, 출판만화, 음악, 전시회 부문)
- 우수 문화 콘텐츠 창작 자금 지원
- 교육사업(마케팅 전문가 과정, 비즈니스 과정, 뮤직 비즈니스 과정)

5) 주요 시설

- 서울시 양천구 목동 923-14 현대 드림타워 약 2, 673평
만화, 캐릭터, 애니메이션부문: 디지털시사실, 공용장비실, 2D & 3D 제작실, 영상편집실 및 음향편집실, 정보자료실, TEST실
- 서울시 양천구 목동 908-28 부영 그린타운 2차 약 3, 960평
음악부문: 공동녹음실(DEMO TAPE 디지털 녹음실, 전문 MASTER TAPE 녹음제작실), 음악 편집실, 사무실

6) 입주자

(1) 입주현황

- 현대드림타워, 애니메이션 관련 40개사 입주
- 부영 그린타워 2, 3차, 음악 23개사, 캐릭터 10개사 입주

(2) 신청자격

- 음악관련 회사
 - 음반기획·제작회사(수출용 음반제작사 포함)
 - 작·편곡자
 - 뮤직비디오 제작사, 음악관련 디자인회사
 - 기타 음악산업과 관련성 있는 회사
- 애니메이션관련 회사
 - 애니메이션 개발관련 회사
 - 애니메이션 제작관련 회사
 - 기타 애니메이션산업 관련 회사
- 캐릭터 및 기타 문화컨텐츠(만화 등)관련 회사

(3) 선정기준

- 경영성, 기술성, 사업성 등 세분야
- 유망 중소기업, 벤처기업 등 지정 유무 및 수상실적

(4) 입주시 혜택

- 인텔리전트 빌딩에 저렴한 임대조건으로 입주
- 고가장비 공동이용 환경조성
- 제작기술 향상을 위한 기술지원실 운영
- 정보제공을 위한 정보자료실 운영
- 제품 홍보 및 적극적 마케팅을 위한 상설전시장 운영
- 경영상담실 운영

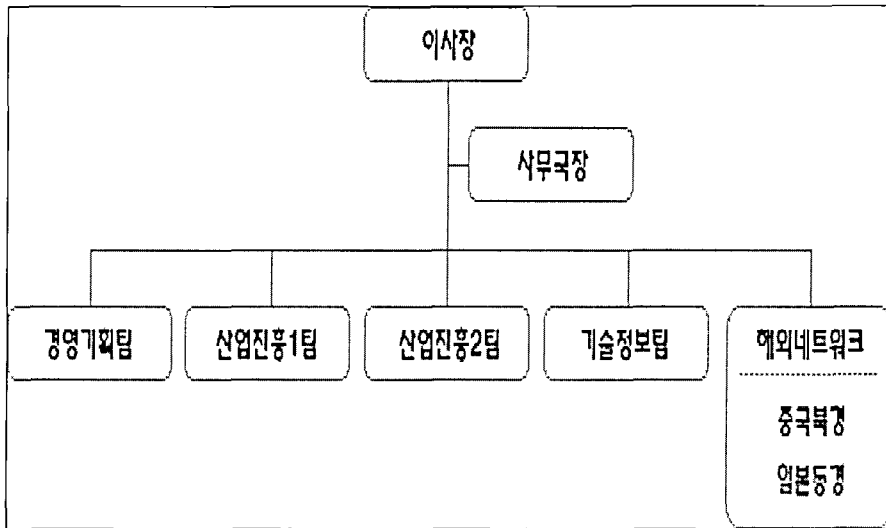
(5) 관리

보증금 100만 원(10평 월 100만 원), 냉난방비는 별도 책정

7) 운영 조직

이사장, 사무국장, 경영기획팀(캐릭터, 만화산업), 산업진흥1팀(음악산업), 산업진흥2팀(애니메이션), 기술정보팀(기술지원, 공용장비실 관리), 해외네트웍

<그림 1> 서울 문화산업지원센터 운영조직도



8) 장비 운용

(1) 이용시간

- 평일 09:00 - 18:00, 토요일 09:00 - 13:00, 공휴일 휴무

(2) 신청방법

- 홈페이지를 통한 신청/장비사용 신청, 팩스 및 방문신청

(3) 이용대상

- 문화산업지원센터 입주업체 / 문화산업 관련기관, 단체, 회사 및 개인

(4) 이용수칙

- 신청서에 기재한 이용 목적에 부합하여 사용하여야 한다.
- 사용시간을 엄수해야 한다.
- 공용장소에서는 금연을 원칙으로 한다.
- 장소사용 후 정리정돈을 철저히 한다.
- 장소사용 중 비품 또는 시설을 파손하였을 경우 사용자는 즉시 원상 복구하여야 한다.
- 외부 사용자는 기본시설과 부속시설 사용료를 납부하여야 한다.

9) 특이 사항

- 해외에 지사와 같은 네트워크 구성 계획
- 영상, 게임과 아울러 음악과 만화를 동시에 육성하는 총체예술의 접근 마인드

10) 문제점

- 게임종합지원센터와 흡사한 조직 및 장비구성
- 고가장비의 저활용도: 장비실의 9시간 개방
- 장비사용 절차의 번거로움

1-3. 서울게임종합지원센터

- 운영기관: 게임종합지원센터 재단
- 예산지원기관: 문화관광부
- 위치: 서울 송파구 구의동 테크노마트 빌딩 사무동
- 규모: 테크노마트 빌딩 사무동 32F, 33F(실배치 3,500평)
- 전화: 02-3424-4114
- 팩스: 02-3424-4199
- 홈페이지: <http://www.gameinfinity.or.kr>

1) 설립 목적

- 게임산업의 진흥·육성과 기술의 개발 및 게임 사업의 해외진출을 지원
- 게임산업을 중심으로 하는 문화산업의 발전에 기여

2) 설립 기간

- 1999. 2. 2.: 문화관광부 법인으로 설립허가
- 1999. 7. 2.: (재) 게임종합 지원센터 개소

3) 설립 예산: 118억 원

4) 주요 추진사업

- 교육 프로그램: 게임 스쿨(국립대학의 개념)
- 게임연구소: 교부가 사업 가치가 있는 업체에 지원(연간 사업수행비의 50% 지원)
- 벤처 육성
- 우수게임 사전 제작 지원 사업
- 국산 게임 해외진출 지원사업

5) 주요시설

- 32층: 센터사무국, 센터기술지원팀, 공동회의실, 정보자료실

- 33층: 공용장비실,
CG제작실 센터기술지원팀 jack139@gameinfinity.or.kr
개발시연실 센터기술지원팀 jack139@gameinfinity.or.kr
위탁 영상편집실(주)쿠알라프로덕션 koala@gameinfinity.or.kr
음향편집실(주)한스기획 sadflow@gameinfinity.or.kr
모션캡처시스템실 브이알토피아(주) nahoda@gameinfinity.or.kr
3D 스캐너 시스템실(주)위프코 cyberart@gameinfinity.or.kr
DVD제작실 해선기획 haesson@gameinfinity.or.kr
- 6개층: 입주자(36층-34층, 31층-30층)

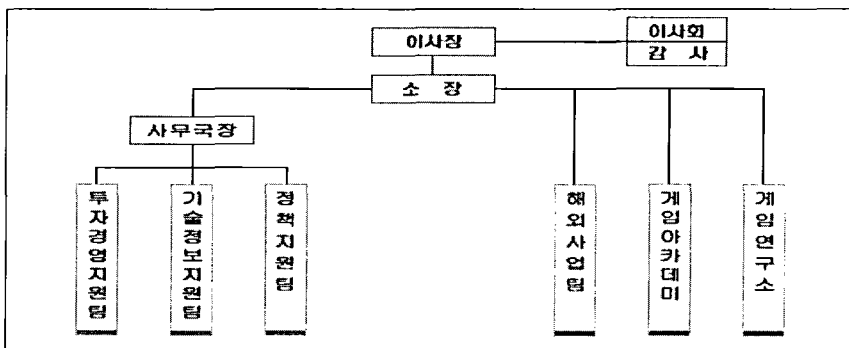
6) 입주자 선정

- 선정기준: 경영성, 기술성, 사업성 등 세 분야
- 입주시 혜택: E1급 회선
- 관리: 20-30평에 40개업체 입주, 1년 단위로 평가후 재계약, 최대 3년간 입주가능
임대료: 월 1만 원/평, 관리비: 1만3천 원/평

7) 운영 조직: 36명

- 센터장 1, 이사장 1, 사무국장 1, 정책지원팀 8, 투자경영지원팀 4, 기술정보지원팀 7, 해외사업팀 5, 부설아카데미 6, 부설게임연구소 3, 센터관리 전기설비 기사, 센터 서무회계기획운영자(과건)

<그림 2> 서울게임종합지원센터 운영조직도



8) 장비 운용

- 평일 09:00 - 18:00, 토요일 09:00 - 13:30 일요일 휴무

- 개소 당시 약 30억원의 장비와 자료로 출발
- 각 실별로 위탁운영: 1년 단위, 행정직 1명 상주
- 게임업체에 한정하여 시중의 50% 가격으로 이용

9) 특이 사항

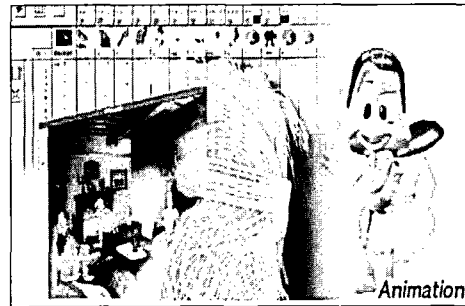
- 컴퓨터 매장의 상부층에 위치

10) 문제점

- 문화산업지원센터와 흡사한 장비 구성
- 고가장비에 대한 저활용도(모션캡처, 3D 스캐너...)

1-4. 애니메이션기술지원센터

- 운영기관: 영화진흥위원회
- 예산지원기관: 문화관광부
- 위치: 경기도 남양주시 조안면 삼봉리100
- 규모: 지하 3층 300평
- 전화: 031-5790-645
- 팩스: 031-5790-644
- 홈페이지 :<http://www.kofic.or.kr>



1) 설립 목적

- 첨단 컴퓨터 시스템을 구축하여 국내 창작 애니메이션 산업의 활성화 도모 및 극영화시각 특수효과 제작 지원

2) 설립 기간

- 1998년: 영화진흥공사에서 영화진흥위원회로 개칭

3) 주요 추진 사업

- 영화와 애니메이션의 후반작업 지원
- 첨단장비 지원(필름 레코딩, 스캐닝 작업, 합성·편집장비, 2D Rendering, 3D Rendering)

4) 주요 시설

- 영화와 애니메이션의 후반작업, 상업용

- 필름 입·출력실(필름 스캐너, 필름레코더, Host Computer, Storage, Monitor)
- 특수합성·편집실(Monitor, Tablet, Keyboard & Mouse, Illusion S/W)
- 2D/3D 렌더링실(NT Workstation, Monitor, Keyboard & mouse, Us Animation, Toonz, Softimage 3D, B/W Scanner)
- 서버실(NT Server, Network Hub Disk Array 6500 시리즈, F/C Disk Array, Digibeta VTR, Analoge VT, RW/V Monitor, Rack, Color Video Monitor)
- 서울지역의 영화, 애니메이션, 광고제작자가 주된 사용자

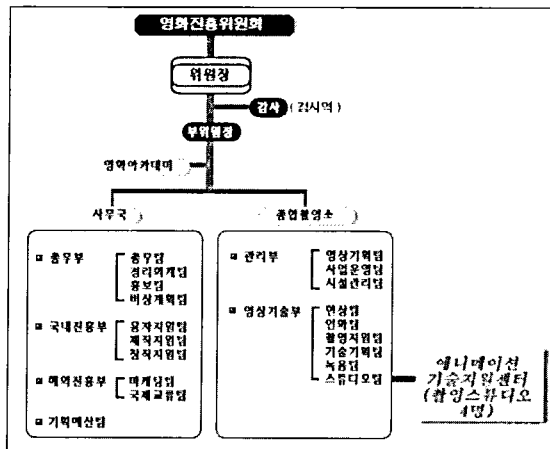
5) 운영(예산)

- 영화진흥위원회에서 관리
- 연간 약 12억 원 정도 지출

6) 운영조직

- 기술직: 4명

<그림 3> 애니메이션 기술 지원센터 운영조직도



7) 장비 운용

- 24시간 개방, 연중 무휴
- 필름장비, 컴퓨터그래픽장비, 특수합성장비 운용

8) 특이 사항

- 설립초기에 중복투자를 막자는 취지에서 서울 애니메이션센터는 창업보육과 일반인대상의 워크샵, 추천은 프로덕션, 양수리는 포스터 프로덕션과 애니메이션아카데미를 신설, 부천은 출판만화단지

로 변경하여 설립하였고, 이러한 예측은 어느 정도 적중함

- 우리나라 유명영화와 촬영과 편집이 같은 장소에서 이루어짐

9) 문제점

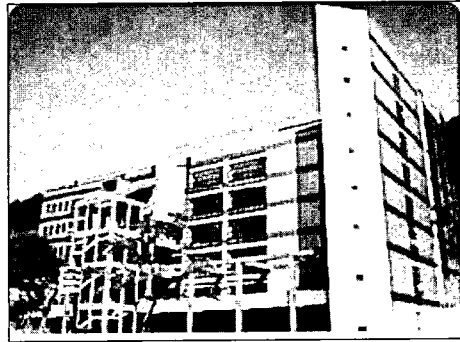
- 서울에서의 접근이 용이하지 않아 활용도가 약간 떨어짐. 특히 춘천의 경우 서울인구의 접근이 용이하지 않고 인근지역의 이용인구가 적은 애매한 입장
- 숙식이 되지 않음. 먼 거리를 출퇴근해야 하는 문제점

10) 기타 사항

- 광주지역의 소프트웨어지원센터와 중복투자 우려가 있음

1-5. 한국애니메이션예술아카데미

- 운영기관: 영화진흥위원회
- 예산지원기관: 문화관광부
- 위치: 경기도 남양주시 조안면 삼봉리 100
- 규모: 지상 7층 700평
- 전화: 031-579-0682
- 홈페이지: <http://www.kofic.or.kr>



1) 설립 목적

- 이론과 첨단 기법이 수반된 체계적 교육을 통한 창의적 전문인력 양성
- 애니메이션 기획·제작 능력을 갖춘 신진 감독 배출

2) 설립 기간

1999년 3월 설립

3) 주요 추진사업

- 이론과 첨단 기법이 수반된 체계적 교육을 통한 창의적 인재 양성(이론 15%, 실기 85%)
- 애니메이션 기획·제작 능력을 갖춘 신진 감독 배출 추진 사업

4) 주요 시설

- 촬영실(35mm 애니메이션 카메라)
- 작화실(원동화작업대, 라이트박스, 라인테스트기)

- 강의실
- 디지털편집실(AVID X-Press Plus, AVID Film Composer, Beta CAM)
- 모형제작실
- 필름편집실(16mm 필름편집기, 편집대, 스프라이서, 싱크로나이저)

5) 운영 조직

- 사무직 1명, 강사 1명

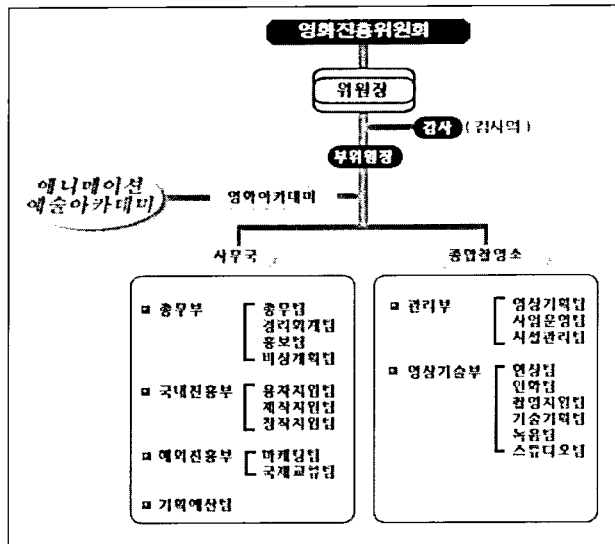
6) 장비 운용

- 24시간 개방, 연중 무휴
- 학생들의 실습작품에 주로 사용

7) 특이 사항

- 영화진흥위원회에서 한국애니메이션 예술아카데미, 애니메이션지원센터, 서울영상벤처센터 3곳을 관리

<그림 4> 한국애니메이션예술아카데미 운영조직도



8) 문제점

- 서울근교에 따른 대중 교통문제
- 학생에 대한 강사비율 낮음
- 행정 실무요원 부족

1-6. 서울만화의 집

- 운영기관: 서울시 산업진흥재단
- 예산지원기관: 서울시 중소기업과(전액)
- 위치: 중구 예장동 8-120
- 규모: 총 3개층 중 1, 2층 236.5평
- 전화: 02-3455-8367



1) 설립 목적

- 만화 전문 공간 확보
- 만화 산업 지원 기능

- 시민 문화 공간
- 만화·애니메이션 산업의 균형적 발전에 대한 기틀 마련

2) 설립 기간: 1999년 7월~2001년 6월

3) 설립 예산

- 1, 193억 원(개보수 5억 원, 장비 비품 143억 원, 환경·조명 29억 원, 콘텐츠 및 전시 18억 원)

4) 주요 시설

- 1층: 안내 및 업무공간(10평), 정보실(50평), 단체사무실(30평)
- 2층: 만화 역사관(40평), 작가관(20평), 기획 전시관(30평)

5) 특이 사항

- 서울시와 재단의 역할 분담
- 서울시: 기본계획 수립, 건물 개보수 및 인테리어 등 시설 관련 공사와 장비 구입
- 재 단: 관련 협회·단체 실무협조, 만화정보실, 단체사무실, 전시관 등 사용 공간 구성과 전시관 등 만화의 집 조성 운영

6) 기타 사항

- 센터 건립 중
- 현재 리노베이션 중으로 광주영상예술센터와 비교대상이 됨

1-7. 안양시 동안구 청소년수련관

- 운영기관: 안양시 재단법인
- 위 치: 경기도 안양시 동안구 부흥동 1106번지
- 규모: 부지면적 3,300㎡(1,000평)
연면적 13,772㎡(4,166평)
- 전 화: 031-380-6898
- 홈페이지: <http://www.ayc.or.kr>

1) 설립 목적

- 청소년과 더불어 생각하고 행하며, 청소년의 자율적 참여를 확대하여 그들이 주체가 되는 문화 예술체육과 환경친화적 활동 중심의 수련 체계를 구축, 청소년의 복지 증진과 자립을 지원

- 가정과 지역 사회가 청소년 육성에 보다 높은 관심을 가질 수 있도록 역할 강화와 참여 확산에 최선을 다함, 21세기를 주도할 수 있는 자질과 능력을 갖춘 청소년을 육성

2) 설립 기간: 1991년 10월~1999년 2월

- 1991년 10월 청소년수련관 건립 기본계획 확정, 96년 7월 착공, 98년 10월 준공, 98년 11월 청소년수련관 운영 조례 공포, 98년 11월 안양시청소년수련관 설립준비기획단 구성, 98년 12월 관장 임명, 99년 1월 재단법인 설립 허가, 99년 1월 신규직원 채용, 99년 2월 안양시 청소년수련관 개관

3) 설립 예산: 74억 원

4) 주요 추진사업

- 교육사업, 문화사업, 체육사업, 수련지원

5) 주요 시설

- 친교의 장: 볼링장, 문예극장, 노래방, 동아리방
- 지성의 장: 상담실, 자원봉사센터, 동아리방, 과학실, 컴퓨터실, 어학실, 세미나실
- 문화의 장: 문화의 집, 미술실, 에코교실, 사무실
- 체육의 장: 다목적체육실, 체력단련장, 동아리방
- 예술의 장: 연주실, 댄스룸, 라켓볼장

6) 운영 조직

- 기술직 16명, 사무직 10명

7) 장비 운용

- 평일 10:00 - 21:00, 토요일 10:00 - 18:00, 일요일 휴무
- 컴퓨터 20대, 캠코더(8mm) 20대, 6mm PD 100, 랩터 1세트, 스튜디오장비, 조명장비

8) 특이 사항

- 2000년 문화관광부 평가 우수시범 청소년시설로 선정

9) 문제점

- 영상장비에 대한 학생참여율 저조
- 자립 국내 최고

1-8. 서울영상벤처센터

- 운영기관: 서울영상벤처사업단
- 위치: 서울시 서초구 서초동 1340-6 남강빌딩
- 규모: 지상 15층 2, 867.44평
- 전화: 02-9587-590
- 홈페이지: <http://www.kofic.or.kr>

1) 설립 목적

- 중소 유망(벤처) 사업자들에게 개별 사업장 제공 및 공동 설비, 기자재를 이용케 함으로써 각자가 보유한 창의력을 발휘할 수 있는 기회 제공과 아이디어의 사업화를 촉진
- 투자 마켓을 통한 판로 확대와 물류비 절감을 통한 사업 효율화를 촉진하여 21세기 첨단 영상문화시대를 대비한 국내 영상산업의 국제 경쟁력 확보

2) 설립 예산: 27억 원

3) 주요 추진사업

- 30여 개 애니메이션, 영화, 게임사들이 출자하고, 외부 100여 개 이상의 영상사업체가 참여
- 유망 영상 업체들의 권익 보호
- 국내외 마케팅 업무 대행

(사업단 소속사들의 기획 작품에 대한 국내외 투자 유치, 전문 인력들의 분야별 컨설팅 지원, 해외 합작 추진 작품의 Quality 검증, 투자자금의 투명성 확보, 국내외 시장 정보의 제공, 종합 영상물 정보 센터 구축 및 운영)

4) 주요 시설

- 1층: 전시실, 상담실, 영상실
- 2층: 교육 연구시설
- 3~15층: 입주업체 사업장
- 공익단체(2), 영화관련업체(19), 게임업체(9), 애니메이션 업체(12) 입주

5) 입주자: 26개 업체

6) 운영(예산)

- 서울산업진흥재단에서 위탁 운영(서울 시장이 지명). 현재 3년간 지원

7) 운영 조직: 1명

8) 장비 운용

- 평일 09:00 - 18:00, 토요일 09:00 - 13:00, 일요일 휴무
- DVD, VCR, Beta CAM등의 장비를 보유

9) 특이 사항

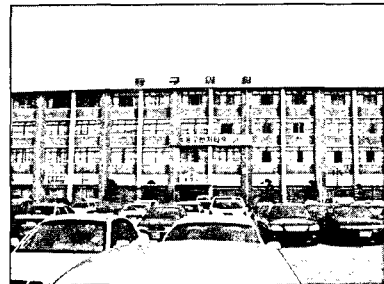
- 장비 무료

10) 문제점

- 업체관리의 어려움
- 마케팅, 기술지원 미비
- 영상장비 부족

1-9. 광주시 동구청 창업보육센터(동구 벤처타운)

- 운영기관: 광주광역시
- 위치: 광주 동구 서석동 31
- 규모: 동구청 내 별관 3, 4층
- 전화: 062-220-0692
- 홈페이지: <http://www.venture.kwangju.kr>



1) 설립 목적

- 수도권 중심의 벤처기업 열기를 지방에 확산함으로써 벤처기업의 지방화 촉진 및 지역간 균형발전 도모

- 인위적인 산업단지 조성이나 개별기업에 대한 지원보다 일정 수준 이상으로 벤처기업의 경영여건이 갖추어진 곳에 대한 인프라 지원을 통하여 예산활용의 효율성 증대

2) 설립 기간

- 2000년 6월 9일 개관

3) 설립 예산

- 4억 9천

4) 주요 추진 사업

- 벤처기업 육성 지원 시책 종합 조정 및 통제
- 벤처기업 육성 지원시책 개발 및 추진
- 벤처빌딩 건립 계획 수립, 추진
- 벤처기업 육성 촉진지구 지정 추진
- 동구 벤처타운 조성, 운영

5) 주요 시설

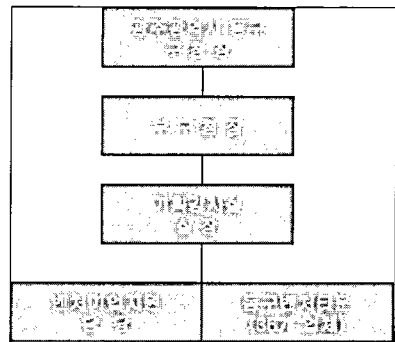
- 공용장비실, 회의실, 구내식당, 발간실, 휴면실, 샤워실, 주차시설

6) 입주자: 20개 업체

- 선정 방법: 서류심사 및 면접심사(서류심사 통과자)
- 입주제외대상: 공고일 현재 창업보육센터에 입주중인 업체(단, 업체 선정일로부터 3개월 이내 졸업업체 가능)

- 임대료 연 337,000원
- 전기요금+관리비+청소비=약 10만 원
- 주차요금(1업체 1대): 2만 원

<그림 5> 광주시 동구청 창업보육센터 운영조직도



7) 운영조직: 4명

- 기획감사실장, 벤처기업 지원담당, 행정7급, 전산7급

8) 장비 운용

- 지원사무실에 비치된 공용장비: 프린터, 팩스, 복사기, CD RW, 프로젝터, 스캐너

9) 특이 사항

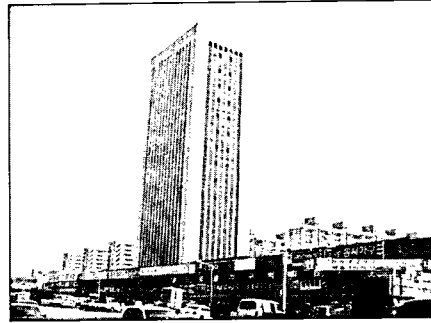
- 평당 월 2천 원 의 임대료
- 수면실 13평

10) 문제점

- 냉난방 시설 미비
- 고가 장비지원 미흡
- 기술적인 분야 미흡

1-10. 광주소프트웨어지원센터

- 운영기관: 한국 소프트웨어진흥원
- 예산지원기관: 한국 소프트웨어진흥원
- 협조기관: 광주광역시(기획관리실-정보통신담당관실)
- 위치: (502-220) 광주광역시 서구 양동 60-37
(금호생명빌딩) 23~26층
- 규모: 1, 821평
- 전화: 062-350-2400
- 팩스: 062-350-2405
- <http://www.kwangju.software.or.kr>



1) 설립 목적

- S/W, 정보통신관련 사업육성
- S/W산업 육성 및 활성화를 통한 국가 경쟁력 제고
- 시설, 장비, 정보 등의 통합지원체제 구축으로 광주·전남지역의 S/W산업 기반 조성 및 활성화
- 창의력을 갖춘 예비창업자 등을 발굴하여 우수 S/W업체 육성
- 중앙에 편중되어 있는 S/W산업을 지역센터로 설립함으로써 지역간 균형적인 발전 및 지역경제 향상에 기여

2) 설립 기간

- 1996. 12 지역센터 계획 결의
- 1997. 2 지역센터 기본설치 계획 표준안 확정(정보통신부)
- 1997. 9 광주센터 설치 및 운영 조례제정(광주광역시 의회)
- 1997. 9 북구 본촌동 구차량등록사업소에 개관
- 1999. 10 영세 S/W사업자 지원사업 확정(정보통신부)
- 1999. 12 금호빌딩으로 이전(38개업체)

3) 설립 예산: 22억 원

- 기본계획: 한국소프트진흥원에서 대행
- 본촌동 개소 장비: 5억 원
- 인테리어 실시설계: 8억 원
- 장비 보강: 17억 원

4) 주요 추진사업

- 교육, 세미나 지원사업
- 홍보지원사업
- 경영 컨설팅

5) 주요 시설: 61개실

- 창업지원실(23), 비즈니스 지원실(15), 센터 사무실, 자료실, 개발지원실, C.G실, 서버실, 영상편집실, 음향편집실, 공동사무실, 교육1, 2실, 정보검색실, 대회의실, 회의실(4), 세미나실, 휴게실(3), 수면실(2), 샤워실

6) 입주자: 38개 중 26개 입주

- 선정방법: 1차 서류심사, 2차 면접(심사위원 5명)
- 광주지역에서 창업준비자로서 3인 이상
- 타 창업보육기관에 입주한 사실이 없는 자
- S/W관련업체
- 입주보증금: 비즈니스 지원실 평당 10만 원, 창업 지원실 평당 6만 원
- 건물관리비+관리비: 1만7천 원
- ※ 실평수 12평 경우 약 3십8만4천 원정도
- 입주기간: 2년
- 입주자 혜택: E1급 회선2 무료제공

7) 운영(예산)

- 지출: 연간 7억 원(4년간 지원)
 - 인건비: 1.5억 원
 - 운영비: 3억 원
 - 관 리: 2.5억 원(청소용역, 경비용역, 보험, 전기, 기타)
 - 시설보강: 17억 원(2000년)
 - 별도:(청소용역: 1억, 경비용역: 1억, 보험, 전기, 기타: 3억)
- 수입: 관리비 월 1,500만 원

8) 운영 조직: 4명

- 소장 - 전임 - 주임 - 직원
- 장비실 임시직: 1명

- 센터관리 전기설비기사, 경비, 청소 관리비에서 충당

9) 장비 운용

- 평일 09:00 - 18:00, 토요일 09:00 - 13:00, 일요일 휴무
- 공용장비지원실의 장비 및 시설을 사용시 사용일 3일 이전에 신청
- 제1항의 규정에 의하여 사용 허가시 신청인에게 신청일로부터 2일 이내 통보
- 장비 및 시설의 사용은 신청서 접수순서에 따르며, 신청인이 중복될 경우
창업지원실 입주업체, 중소 소프트웨어 개발업체, 단기 사용자 순으로 승인
단, 특별히 고려할 사항 및 진흥원장의 승인이 있을 경우 예외

10) 특이 사항

- 3년간 시에서 건물임대 무상(2002년말까지 건물임대 보증금 10억 원 시에서 대응투자, 12.7억 원 정보통신부투자)

11) 문제점

- 자립도 취약관리가 유일한 수입원
- 24시간 개방이 안됨. 관리인 없고 활용도 낮음
- 6시 이후 냉난방이 되지 않아 겨울철 전열기로 인한 화재위험 소지

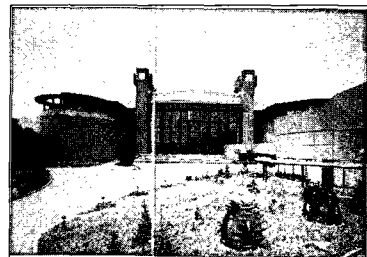
12) 기타 사항

- 시에서 영상, S/W 관련부서를 개설하여 산업자원부, 정보통신부, 문화관광부 각 사업과 운영 예산을 총괄 감독하여 예산의 중복투자와 낭비를 막아 더욱 활용도를 높이는 것이 선행되어야 함
- 24시간 개방으로 장비와 실의 활용도를 높여야 함
- 광주지역의 특화분야에 승부를 걸어야 함

2. 국외사례 조사

2-1. 가와사키시 시민뮤지엄

- 운영기관: (재)가와사키시박물관진흥재단
- 예산지원기관: 가와사키시청
- 주소: 神奈川県川崎市中原區等々力3049-1(等々力緑地内) 211-0052, 카나가와 현 카와사키시 나카하라구 도도로키1-2(도도로키 녹지내)



- 전 화: 044-754-4500(일본)
- 규모: 건축면적8,386㎡, 연면적19,542㎡ 지하1층 지상3층, 전시부문(5,709.73㎡), 학습부문(2,879.06㎡), 수장·연구부문(3,932.97㎡), 관리·공용부문(7021.07㎡)

1) 설립 목적

- 개성적이고 매력적인 도시 만들기가 요구되고 있는 상황에서, 가와사키의 자연과 역사를 배우며, 과거와 미래의 접점인 현재, 인간의 영원의 과제를 새롭게 응시해보자는 목표에서, 시민의 문화적 활동이나 생애학습의 거점으로, 새로운 매력 있는 공간을 창출하는 중핵이 되고자함. 가와사키시 시민 박물관은 1988년 11월, 「도시와 인간」이라고 하는 기본 테마를 달아 개관

2) 설립기간

- 1980년 가와사키시 박물관구상위원회 설치(교육위원회 담당)
만화·사진·영상문화센터구상 발표(기획조정국 담당)
- 1981년 가와사키시 박물관기본구상 책정
현대영상문화센터기본구상위원회 설치, 기본구상 책정
- 1982년 가와사키시 박물관건축조사위원회 설치(교육위원회), 동시에 전시기본계획서 책정, 현대영상문화센터 기본계획위원회 설치(기획조정국), 기본계획 설정
- 1983년 가와사키시 박물관 자료수집위원회(교육위원회), 현대영상 문화센터수집위원회(기획조정국) 스타트, 양계획을 통합하기 위하여, 가칭 ‘가와사키시박물관·현대영상문화센터통합을위한기본계획위원회’를 설치(기획조정국)하고, 기본계획을 책정 - 1985년 3월 건축기본설계완료. 전시기본설계 완료.
- 1985년 4월 교육위원회에 시민뮤지엄준비사무실 발족
- 1985년 11월 건축실시설계 완료
- 1986년 3월 전시실시설계완료 건축공사 착수
- 1987년 7월 전시공사 착수. 가와사키 시민뮤지엄조례 제정
- 1988년 11월 1일 가와사키 시민뮤지엄개관

3) 설립 예산

- 총 공사비 약150억 엔(1,500억 원)
- 주요공비
 - 건축공사비 88억 엔
 - 전시공사비 23억 엔
 - 자료수집비 21억 엔
 - 연간운영비 10억 엔

4) 주요 추진사업

- 시민뮤지엄에서는 다마천을 따라 형성되어온 가와사키시의 역사를 ‘물과 공동체’라는 테마에 따라 전개하고, 또한 현대의 도시문화의 형성에 커다란 역할을 해온 ‘대중예술’ 즉 포스터 등의 그래픽·사진·만화·영화·비디오 등을 사람들의 삶과 투영시키면서 전시하고 있다. ‘도시와 인간’을 기본 테마로, ‘보고’(See)·‘배우고’(Do)·‘연구’(Think)하는 것을 목적으로 한, 새로운 타입의 문화시설이다.

특히 당관에서는, 오늘의 우리의 생활과 깊은 관계를 갖고, 도시 문화의 형성에 큰 역할을 완수해 온 포스터, 사진, 만화, 영화, 비디오라고 하는 복제 기술에 의한 예술 작품, 가와사키에 관련하는 고고·역사·민속 자료 및 예술 작품 등을 주된 대상으로 한 활동을 전개해, 기본 테마로 어프로치하고 있다. 또, 이러한 시민 박물관의 정보를 활용하면서, 이용자가 즐겁게 학습 할 수 있는 프로그램도 여러 가지 준비하고 있다.

5) 주요시설

- 건물의 특색은 하늘에서 보았을 때(C)의 형태
- Citizen(시민), Culture(문화), Community(지역사회)의 머릿글자에서 따왔음
- 박물관기능, 미술관기능, 영상센터기능의 3가지 기능을 한곳에 모아놓은 종합문화시설로, 고고, 역사, 민속, 미술·그래픽·만화·영상·비디오의 9개 전시부문을 가짐

(1) 전시 스페이스

- 기획전시실(600㎡)
- 만화 갤러리 • 사진 갤러리 • 그래픽 갤러리
- 특별 전시실: 빈덴 쇼오지실/야스다채언실/원 날밀 카츠미실/오카모토인가의 아이·사토소우노 스캐 코너
- 역사 민속 전시실 「물과 공동체」: 타마가와를 따라 형성되어 온 가와사키의 역사를 「물과 공동체」라고 하는 테마를 따라 전시
- 특별 자료실: 고고·역사·민속 각부문이 수집·보존하고 있는 가와사키에 관한 자료나 그 연구 성과를 전시·공개
- 소요 전시 공간: 관의 중앙, 높이 23 m의 거대한 불어 누락의 공간에서, 도시의 광장을 이미지화, 콘서트 등의 이벤트도 행사
- 전시 스페이스는 유료 기능. 기획전 이외는 상설 전람료로 관람
- 영상 홀(810㎡/270석) • 도서 열람실
- 비디오 도서관: 다양한 분야의 비디오를 무료로 시청
- 박물관 숭 • 레스토랑: 「동백정」

(2) 창작 학습실

- 체험 학습실 • 아틀리에 • 연수실(3실 계: 200m)

(3) 영상 학습실

- 스튜디오 • 미니 홀(93m²/약 40명 수용) • 사진 제작실
- 비디오 편집실 • 영상 복사실 • 녹음 편집실
- 각 학습실은 학습 강좌로 사용, 대출은 않함
- 1층에 수유실
- 1, 3층에 신체장애자용 화장실

<표 2> 가와사키시 시민뮤지엄 연간 운영예산표

항 목	금 액	항 목	금 액	항 목	금 액
영상물관리	3, 765천 엔	아틀리에실내보수점검	37천 엔	영상제작참가작품업무	2, 666천 엔
상영자료관리 업무	1, 765천 엔	박물관조사보고서간행	3, 100천 엔	소요공간 이벤트	2, 096천 엔
비디오작품전시	4, 800천 엔	훈증업무	475천 엔	도서정보운영비	2, 459천 엔
박물관전시물 보수	100천 엔	수장고대규모훈증	4, 800천 엔	기획전시사준비업무	2, 069천 엔
수집작품전시 정비	3, 124천 엔	사진페액처리업무	29천 엔	대여작품전시정비	2, 394천 엔
특별자료실전시 교체	1, 216천 엔	홍보업무	6, 642천 엔	이용자의 자녀탁아업무	90천 엔
특별전시실전시 교체	328천 엔	연구조사보고서등작성업무	1, 749천 엔	피아노조율, 조음	99천 엔
갤러리전시 교체	4, 884천 엔	영화상영사업	5, 720천 엔	멀티시스템보수점검	2, 420천 엔
박물관자료 제작	4, 000천 엔	비디오도서관 운영	336천 엔	역사·민속해설비디오보수점검	900천 엔
박물관자료조사	2, 712천 엔	영상기기보수 점검	1, 066천 엔	만화전시기기보수점검	751천 엔
교육보급활동비	3, 192천 엔	주문 과점	9, 853천 엔	우연의 진동폭	10, 909천 엔
소요공간조형물유지 관리	300천 엔	메이지의 관화	8, 886천 엔	동해도와 천기숙	6, 237천 엔
현대사진의동향	8, 886천 엔				

6) 운영예산

- 개관 당시는 연간 10억 엔이었으나 경기침체와 입장객 저하로 현재는 9억엔 정도
- 2000년도 예산내시액·학예실·기획정보실 관계

시비

- 자료작품구입비 28, 436천 엔
- 연구용비품 252천 엔
- 도서구입비 444천 엔

* 시비 예산 중 비품관계에 대해서는, 예년과 같이 예산집행보류가 예상되므로, 그 경우는 이해와 협력을 부탁드립니다.

* 상기는 내시액이며, 3월말의 예산회의 의결이전에는 박물관직원간의 자료로써 신중히 취급하여 주시기 바랍니다.

* 임금에 대해서는 내시되어 있지만, 숫자상의 정리가 필요하므로 후일, 보고함.

7) 운영조직

- 관장
- 사무국장
- 총무실장, 경리(부주간), 서무(부주간, 주사), 관리(주사), 촉탁직원(4)
- 기획정보실장, 2명(주사, 직원), 촉탁직원(5)
- 학예실장, 고고(주임 2), 역사(주사, 주임), 민속(주임 2), 미술(직원, 촉탁), 그래픽(주임, 촉탁), 사진(주임, 직원), 만화(주사, 주임, 촉탁), 영상(주사, 주임, 직원, 촉탁 4)

8) 장비 운용

- 개관시간 9 : 30 ~ 17 : 00(입관은 16 : 30까지)
- 휴관일: 월요일(축일의 경우 개관), 축일 다음날(토, 일 경우는 개관), 연말연시
- 상설 관람료
일반 500엔 400엔, 학생 300엔 240엔 일반 200엔
- 기획전 관람료는 전시회에 따라서 다름
기획전 관람료로 상설전도 볼 수 있음
- 중학생 이하, 65세 이상, 신체장애자 수첩 등을 가진 사람은 기획전·상설전도 무료

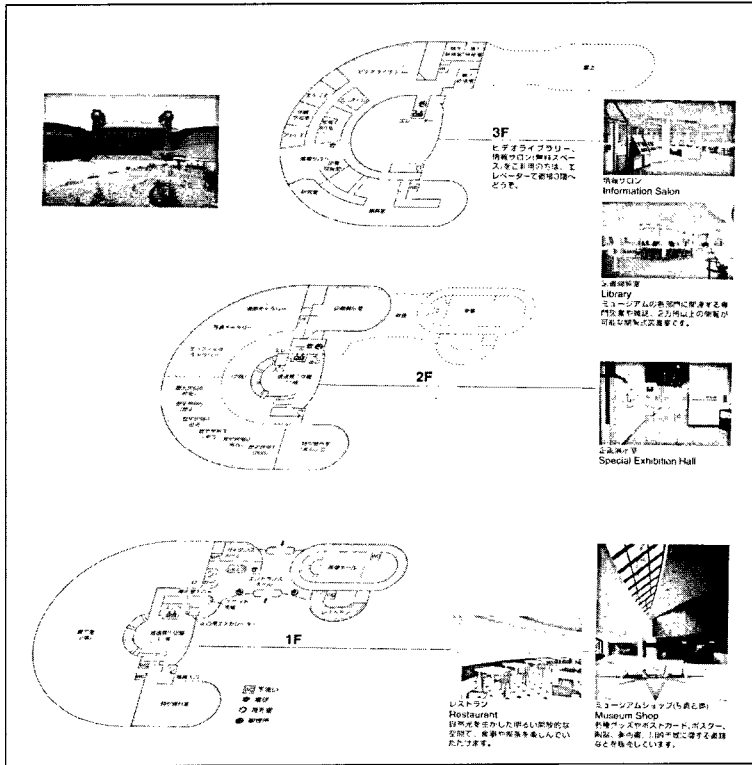
9) 특이사항

- 설계는 유명건축가인 키쿠타케 키요노리(菊竹清訓) 씨가 담당하여 건물자체가 하나의 건축작품이 되어버렸다고 함. 운용, 관리하는 학예사나 이용객의 편의를 위한 보·개수도 함부로 할 수가 없어 매우 불편
- 설계단계에 운용, 관리측의 입장을 충분히 반영시킬 필요가 있다고 관계자 조언
- 공설운동장과 체육관시설이 나란히 위치하고 있어 활용이 용이. 실제 활용도는 낮음
- 박물관과 미술관의 공동성격을 띠고 있음
- 전문위원회에서 시의 문화정책방향과 예산 등의 주요사항을 결정하고 시에서는 전문위원의 의지를 따라 집행함

10) 문제점

- 접근성이 취약하여 가까운 정류장에서도 걸어서 25분 소요 대중교통활용이 용이하지 않아 버스나 택시를 이용해야 하고 시민무지엄까지의 안내표시도 기관협조가 원활하지 않아 시민들의 방문이 적음 즉 활용도가 낮음

<그림 6> 가와사키시 시민뮤지엄 층별 평면도



- 주변에 체육공원이 있지만 입장객 유입과 관계가 없음
- 자립도 취약 개관 후 13년이 지났으나 상설전시장의 변화가 없어 입장객이 매년 줄어들고 있음
- 영상센터의 입장을 생각하면 처음 구상하였던 영상센터 본연의 기능이 박물관 조례에 묶여 원활한 움직임과 급변하는 시대의 흐름에 대한 대응이 미비
 - 1980년대 일본거품경제의 장식물로서 지나치게 디자인에 치중 1000억 원의 건립비에 비해 유효시설의 면적이 적음
 - 시에서 파견근무를 하다보니 경쟁력이 떨어지고 사용보다는 관리에 집착하는 분위기
 - 영상시설이 있으나 노후시설로 인해 활용이 안되고 상설전시장이다 보니 새로운 아이템으로 전환시키는데 따른 예산 확보가 안됨

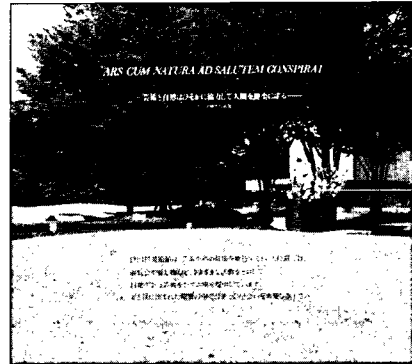
11) 기타 사항

- 박물관건립 계획과 영상센터의 건립구상이 처음에는 각각 따로 진행되어 오다가 서로간의 상호보완과 상생작용을 감안하여 건축안이 변경되어 함께 건설
- 상품 샵이 입구에 잘 정리 되어있음. 구매욕 촉발

2-2. 세다가야 구립 미술관(SEDAGAYA ART MUSEUM: 世田谷美術館)

- 운영기관:(재)세다가야미술진흥재단
- 예산지원기관: 세다가야구청
- 위치: 東京都世田谷區立砧公園1-2
- 전 화: 03-5450-9581
- 건축개요: 부지 19,000㎡에 건축면적 5,240㎡의

철근콘크리트구조 지하1층 지상2층 탑1층 건물



1) 설립 목적

- 세다가야구민의 문화적 창조활동 중심시설로서, 미래까지 대응할 수 있는 미술관을 건설하여, 구민을 위한 충실한 문화·여가활동의 장과 기회를 제공하고, 더불어 지역사회의 문화·교육의 진흥과 발전에 기여하는 것을 목적으로 함

- 구민생활에 밀착한 미술관
- 교육적인 역할을 중시하는 교육미술관
- 미술문화의 교류장으로서의 미술관
- 태양과 신록에 싸여진 도시 공간 속의 미술관

2) 설립기간

- 1982년 3월: 세다가야구립미술관 기본구상위원회 설치
- 1985년 11월: 재단법인 세다가야구립미술진흥재단 설립: 자본금6억 엔(약 60억 원)
- 1986년 3월: 세다가야구립미술관 개관

3) 주요 추진사업

- 자료수집 및 정리·보관
- 전시(기획전 년5~6회, 상설전 년3~4회)
- 교육보급(미술대학·워크샵 등)
- 조사연구
- 일반행사의 개최(콘서트, 영화, 강연 등)
- 아트도서관의 운영, 구민갤러리의 대출
- 뮤지엄 샵(도록, 그림엽서, 악세서리 등 오리지널기념품 판매)
- 홍보활동(인터넷홈페이지, 달력, 미술관소식지, 매스컴에 정보제공)

4) 주요시설 : 연면적 8,577㎡

- 1F: 기획전시실 1, 025㎡, 구민갤러리2실 320㎡, 일시보관고, 김정리실 518㎡, 강당 180㎡, 매점 45㎡, 사무실 355㎡, 레스토랑 544㎡, 입구로비, 200㎡
- 2F: 상설전시관 783㎡, 수장고 645㎡, 강의실 50㎡(60석), 도서관 100㎡

5) 입관자 추이

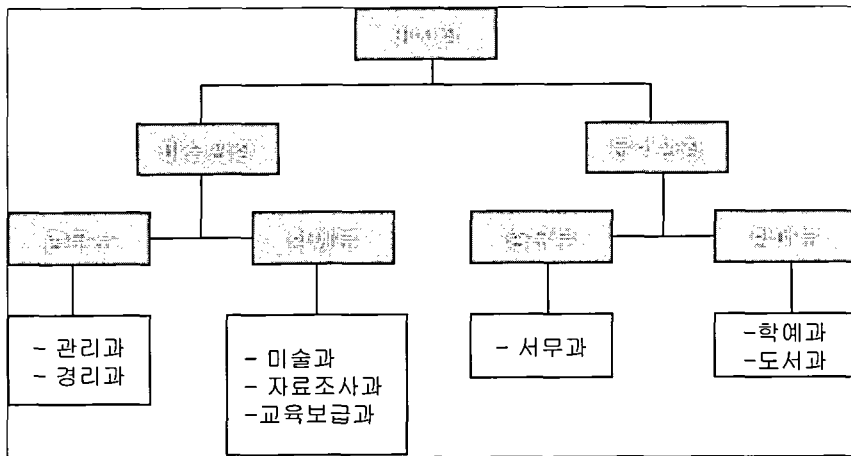
- BF: 창작실4실 294㎡, 찻집 88㎡, 기계실 812㎡

<표 3> 세다가야 구립 미술관 연도별 입관자 추이

년 도	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
총입관자수	376천	634천	544천	508천	290천	596천	373천	319천	436천	399천	246천
전람회	286천	495천	388천	371천	182천	440천	276천	223천	336천	289천	159천

6) 운영 조직

<그림 7> 세다가야 구립 미술관 운영조직도



<표 3> 세다가야 구립 미술관 직원구성

미 술 관	관 장	사 무	학 예 원	수 부 등	합 계
구파견직원		9	5		14
재단고유직원	1	2	7		10
재단비상근		5	3	4	12
합계	1	16	15	4	36

7) 장비운용

- 박물관의 건물은 구청이 소유하고 운영은 재단법인 세다가야구미술진흥재단에서 위탁받아 운영
- 유지관리: 주식회사 세다가야서비스공사에 위탁
- 냉난방: 세다가야 청소공장의 열열수증기를 무료로 공여받아 이용

8) 특이 사항

(1) 도립 키누타 녹지공원내에 있던 골프장의 설비(녹지, 거목, 조형물 등)를 그대로 활용하고 주위경관과의 조화를 고려하여 박물관도 지하1층 지상2층의 건물로 아담하고 자연스러운 분위기를 연출하기 위하여 지붕도 청색으로 처리

(2) 가까운 역에서 도보 17분 소요되나 미술관까지의 길을 색깔이 다른 보도블럭을 깔아 자연스럽게 유도하며, 길을 따라 곳곳에 작은 폭포나 개울 화단 등을 조성하여 싫증이나 거리감을 잊게 배려함

(3) 역 주변 파출소에 안내지도 배치

- 도쿄도 23개구 중 남서쪽에 위치, 비교적 생활수준이 높고 식지층과 예술인이 많이 거주하는 구에 위치

- 시민들이 제안하고 결정하여 조성된 공원

- 다른 지역에 유례 없이 예술가가 많이 거주하고 있다는 특수성을 살려, 조사 연구, 수집 활동을 통해, 거주 작가의 작품 소개, 음악, 영상이라고 하는 예술 전반에 걸친 창조 활동의 소개, 좀 더 적극적으로 예술과 관계되고 싶은 사람에게 여러 가지 각종 강좌 개최 예술과 다각적으로 접촉할 기회를 제공

(4) “예술이란 무엇인가”라고 하는 근원적인 테마의 아래 한 분야에 치우치지 않고 기획되는 전람회나 모임, 강좌 등 여러 가지 활동을 통해 예술과의 만남의 장을 제공하고 있음. 도서관이나 레스토랑, 박물관 샵 등의 충실한 시설과 함께, 하루를 천천히 보낼 수 있는 미술관

9) 문제점

- 접근성이 취약. 역에서 멀고 대중교통편이 부족

- 특별전시전의 내용에 따라 연간 입장객수가 상당히 차이가 남

10) 기타사항

(1) 건설장소 선정시 고려 요건

- 미술작품의 감상에 걸맞는 조용한 장소

<그림 8> 세다가야 구립 미술관 공원 도면



- 공원이나 광장 등에 인접하고, 야외전시도 가능한 자연과 조화된 환경설계가 가능한 곳
- 화재 등의 재해위험이 적고, 교통편이 좋은 장소
- 주변에 타 문화시설이 있거나 건설이 가능한 곳으로 타 문화시설과의 관련을 생각할 때 장래 문화시설의 중핵이 될 수 있는 장소

이상의 요건을 가능한 만족할 수 있는 장소로 동경도 소관의 키누타 녹지공원으로 하였다. 동경도립 키누타공원은 1957년 4월11일 개원한 총면적 391, 777.35㎡의 대잔디광장, 야생조류의 보호구, 11, 491그루의 벚꽃나무, 야구장 겸 경기장, 축구장 등이 있어 사계절 아름다운 대자연의 만끽할 수 있는 구민의 휴식공간임

(2) 수장방침

- 소박한 작품을 중심으로 구와 연관이 있는 작가의 작품
- 장애자로 초등학교·중학생, 고등학교·대학생 및 그 보호자(해당 장애자당 한사람)는 무료, 고등학교·대학생 150엔, 초등학교·중학생 100엔, 65세 및 장애인 100엔

2-3. 스기나미 애니메이션 페스티벌 2001

- 위치: 동경도 스기나미구립회관(스기나미공회당, 세시온스기나미)
- 기간: 2001. 4.28(토)·29(일)
- 주최: 축제실행위원회, 동경상공회의소 스기나미 지부, 스기나미구청
- 후원: 경제통산성, 경제산업성관광경제산업국, 도쿄도, 일본경제신문사, 일본무역진흥회, 도쿄상공회의소, J-COM도쿄, 도쿄메트로폴리탄 TV 스기나미구 교육위원회, 스기나미구문화·교류협회
- 협찬: 주식회사NTT도쿄모신쥬쿠지점, NEC



1) 개최 방향

- (1) 스기나미구의 21세기비전 중 산업진흥시책의 하나인 [애니메이션의 고장 스기나미구상]
 - 정보통신, 환경, 복지·개호 분야 및 연구개발·지적집약형 산업 등 구와 조화로운 새로운 산업을 장려하고, 육성
 - 다양한 조직과 개인이 지식과 정보를 공유함과 더불어, 새로운 가치를 창조하고 발전해갈 수 있는 고도정보 네트워크의 기반정비를 촉진
 - SOHO(정보통신네트워크를 사용한 소규모사무실이나 재택 근무)등, 직주근접의 노동환경의 정비와 고용기회의 활동창출을 장려

- 산업정보의 수집·제공을 실시하고, 자조노력에 기인한 사업자의 활동이나 기업 및 창업을 지원한다라고 정하였던 바 가장 부합되는 산업으로 일본최대의 거점인 애니메이션산업을 중점육성하기로 함

(2) “애니메이션의 고장 스키나미구상”은 구를 애니메이션의 메카로 만들기과 기업과 인재의 네트워크 만들기의 두 축으로 성립되며 그 지원책으로는 네트워크 지원, 경영기반강화지원, 사업전개지원, 인프라정비지원, 창업·인재육성지원이 있음

(3) “애니메이션의 고장 스키나미구상”을 통해 고용기회창출과 해외와의 교류, 젊은 층의 전입과 상점가의 활성화가 이루어져 활력과 생기가 넘치는 지역으로 만들기, 세계에 발신하는 애니메이션 전진기지 만들기를 목적으로 함

2) 개최 목적

- 애니메이션 관련업소가 일본에서 제일 많이 밀집된 스키나미 애니메이션산업의 현실은 경영기반이 취약(영세)하고, 디지털화에 대응할 수 없는 곳 많으며 단독으로는 새로운 사업전개의 찬스 찾기와 노동집약·저임금의 환경으로 인재육성이 어려우며 교류의 장, 정보교환의 장이 없음으로 이를 해결하는 방법으로 애니메이션페스티벌을 개최하게 되었다.

3) 개최기간

- 2001. 4.28(토)·29(일)

4) 개최 예산

- 2천만 엔(2억 원 정도): 도 보조금, 광고수익, 기업협찬으로 충당

5) 주요 추진사업

(1) 커뮤니케이션 에리어: 세시온 스키나미

- 명작애니메이션 상영회(무료): 4편

- 애니메이션의 지금과 옛날(무료): 최신작품과 옛날작품 상영

- 논스톱애니메이션(무료): 시리즈작품, 단편, 공모전입상작품 등 하루종일 방영

- 애니메이션이 될 때까지: 셀화, 배경 등의 전시, 동화·채색 등의 실연

- 스튜디오부스: 구내의 애니메이션 스튜디오에 의한 시범코너

- 체험코너: 프로의 지도로 낱장연속만화제작, 점토애니메이션제작

- 기업부스: 컴퓨터나 CG 등 애니메이션관련기업의 시범

- 진학상담: 애니메이션 전문학교에 의한 작품전시 및 진학상담

(2) 체감·시청 에리어: 스키나미 공회당

- 심포지움: 자료비등 1인 5,000엔

- 공모전 표창식·우수작품 상영
- 헐리우드 영화의 디지털기술의 실제
- 애니메이션 비즈니스의 글로벌화와 저작권
- Made in SUGINAMI 애니메이션상영회(상영협력권 1매: 1천 엔)

6) 주요 시설

- 스기나미구청 로비의 특설사무국과 주관 부서인 구청경제근로과에 추진위 설치
- 구청시민센터인 세시온 스기나미와 스기나미 공회당에서 행사 진행

7) 운영

- “애니메이션의 고장 스기나미 구상”의 일환으로 준비된 축제는 단순한 관광행사가 아닌 애니메이션산업화를 위한 활동이므로 구청의 경제 근로과가 행사주체가 되고 문화예술과 홍보, 교육, 정보통신, 환경, 복지 등의 관련 부서와 역할조절을 해가며 진행하며, 외부 관련업계, 학계 등의 전문가 집단들의 페스티벌 운영 노하우를 결집하여 집행

8) 특이 사항

- 정부지원금으로 진행되는 행사가 아닌 민자금을 유입한 형태
- 65개 애니메이션 업체가 있음에도 불구하고 처음 페스티벌이 열림
- 타지역 경우 정부지원 사업이 아니라 주로 자생한 민자나 업체 차원의 행사업체의 상영 협력권의 수익금은 구의 산업진흥자금과 미야케섬(화산폭발)의 의연금으로 사용
- 초등학생을 대상으로 체험프로그램을 많이 개최하여 어릴 때부터 산업마인드를 심어주려고 노력(관내 초등학교에 교육위원회를 통하여 초대권 배부)
- 수작업에서 벗어나 디지털화에 중점
- 인근 상점가에서는 만화영화 주인공인 간담을 상가조형물로 삼아 분위기를 고양

9) 문제점

- 연중교육을 위한 영상센터나 애니메이션센터의 건립은 예산관계상 불가(정부지원 없음)
- 업계의 자발적인 분위기 조성을 위한 이번 페스티벌이 단발성 행사가 될 수도 있음

3. 벤치마킹

국내외 각 센터별 벤치마킹 결과는 다음과 같다.

<표 5> 벤치마킹

센터	구분	주요현황	센터 MERIT	문제점
서울 애니 메이 션 센터	설립 방향	- 저변 확대를 통한 초기 사업 유발 및 활성화 - 서울형 산업으로 집중 육성 - 산·학·관 연계를 통한 시너지 효과 증대 - 만화·애니메이션 활성화를 위한 저변확대	- 테마 전시실 운영 - 애니메이션 작품 주기적 상영 (한 여름밤의 야간 야외 공간 활용) - 독립단편애니메이션 진행 - 단기간 임대(동아리 제작팀, 국내·외 애니메이션 영화제 출품작) - 센터 공용기기 이용 작품에는 센터 명시를 의무화	- 취약한 자립도 - 문화휴식 공간으로써의 역할없음(이미지 등이 아늑하지 못함) - 일반인들의 접근이 용이하지 않음
	주요 사업	- 만화·애니메이션 산업 지원 강화 사업 - 기획·창작인력 발굴 및 육성 사업		
	특이 시설	- 원동화실, 체험관, 191석의 영상관 11개팀의 창작 지원실		
	장비 운영	- 각 실별 기술자가 상주하여 직접 관리, 지도 - 신청에 의한 기기 사용(창업보유실, 관련 사업자)		
서울 문화 산업 지원 센터	설립 방향	- 음악 산업, 애니메이션 산업지원, 캐릭터 산업, 출판만화 산업계의 집적화를 통해 시너지 효과 창출 - 문화 콘텐츠의 창작에 필요한 고가 장비의 자가 지원을 통한 우수 문화 콘텐츠 제작 촉진 - 문화 콘텐츠의 창작에 필요한 국내외 처단 기술 및 제품, 해외 시장 정보 제공		- 장비 사용 시간이 제한 적임 - 까다로운 장비 사용절 차이행(조정 및 건물외형의
	주요 사업	- 해외 수출 지원 사업(애니메이션, 출판만화, 음악, 전시회 부문) - 우수 문화 콘텐츠 창작 자금 지원 - 교육사업(마케팅 전문가 과정, 비즈니스 과정, 뮤직 비즈니스 과정)		
	특이 시설	2D & 3D 제작실 음악부문: 공동녹음실(DEMO TAPE 디지털 녹음실, 전문MASTER TAPE 녹음 제작실, 음악 편집실		
	장비 운영	사용 신청, 사용시간 제한		
서울 게임 종합 지원 센터	설립 방향	- 게임산업의 진흥·육성과 기술의 개발 및 게임 사업의 해외진출을 지원		- 문화산업지원센터와 장비 구성 흡사 - 고가장비에 대한 저활용도 정부지원에 비해 자립도가 저조하다.
	주요 사업	- 게임 스쿨(국립 대학의 개념), 게임 연구소 - 우수 게임 사전 제작 지원 사업 - 국산 게임 해외 진출 지원 사업		
	특이 시설	모션캡쳐시스템실, 3D 스캐너 시스템실		
	장비 운영	각 실별로 위탁운영(1년단위, 행정직 1명 상주)		
애니 메이 션 기술 지원 센터	설립 방향	- 국내 창작 애니메이션 산업의 활성화 도모 및 극영화 시가 특수효과제작지원	- 설립초기의 중북투자자에 대한 협의(춘천, 부천, 서울, 양주리의 책임자간 협의) - 서울애니메이션센터: 창업보육, 일반인대상의 워크샵 출천: 프로덕션 양수리: 포스터프로덕션 애니메이션아카데미신설 부천: 출판만화단지 - 한국의 유명영화와촬영과 편집이 같은 장소에서 이루어짐.	- 서울과의 접근이용이하지 않아 활용도가 떨어짐. - 숙식이 안됨 (장거리 출퇴근)
	주요 사업	- 첨단장비 지원		
	특이 시설	- 필름 입·출력실 - 특수합성·편집실 - 2D/3D 렌더링실 - 서버실		
	장비 운영			
한국 애니 메이 션 예술 아카 데미	설립 방향	- 이론과 첨단 기법이 수반된 체계적교육을 통한 창의적 전문인력 양성		-서울과의 접근이용이하지 않아 활용도가 떨어짐. - 숙식이 안됨 (장거리 출퇴근)
	주요 사업	- 교육(애니메이션 기획·제작자 및감독)		
	특이 시설	- 촬영실, 모형제작실		
	장비 운영			

센터	구분	주요현황	센터 MERIT	문제점
서울 만화 의집	설립 방향	- 만화 전문 공간 확보 - 시민 문화 공간 확보	-애니메이션센터와근접하 여 시너지 효과기대	
	주요 사업			
	특이 시설	- 만화 역사관, 작가관		
	장비 운영			
인양 등안 구형 수련 관	설립 방향		- 자립도가 높고 이률충족 시키는 프로그램들이 많이 개발되어 있음. - 시내에서도 아파트 단지 중앙에 위치	- 영상에 대한 학생들의 관심이 적고 활용도가 떨어짐.
	주요 사업	- 교육, 문화, 체육 사업 및 수련지원		
	특이 시설	- 노래방, 동아리방, 문화의 집, 미술실		
	장비 운영			
서울 영상 벤처 센터	설립 방향	- 중소 유망(벤처)사업자들에게 개별 사 업장 제공 및 공동 설비, 기자재를 이용 케 함으로 각자가 보유한 창의력을 발 휘할 수 있는 기회 제공과 아이디어 사 업화를 촉진		- 고급장비 구축 미흡 - 센터의 특성이 모호함
	주요 사업			
	특이 시설	- 공익단체 입주		
	장비 운영			
동구 청 창업 보육 센터(동구 벤처 타운)	설립 방향			- 냉난방 시설 미흡 - 고급장비 구축 미흡
	주요 사업	- 벤치기업 육성 지원 시책 종합 조정 및통제		
	특이 시설	- 구내식당, 발간실, 휴면실, 샤워실		
	장비 운영			
광주 소프트 트웨 어지 원센 터	설립 방향	- S/W 산업 육성 및 활성화를 통한 국 가경쟁력 제고 - 중앙에 편중되어 있는 S/W산업을 지 역센터 설립으로 지역간 균형적인 발전 및 지역 경제 향상에 기여	- 3년간 시에서 건물임대 - 무상(2002년말까지:건물 임대 보증금 10억 원, 시 에서 대응:12.7억 원 정보 통신부투자)	- 취약한 자립도 - 개방시간 제한 - 냉난방관리인의 부재 - 6시 이후 냉난방이 되 지 않아 겨울철 전열기 로 인한 화재위험 소지
	주요 사업	- 경영 컨설팅		
	특이 시설	- 휴게실(3), 수면실(2), 샤워실		
	장비 운영	- 사용일 3일 이전에 신청 - 신청 허가 우선순위별 승인		
가와 사카 시시 민뮤 지업	설립 방향	- 시민의 문화적 활동이나 생애학습의 거점 - 카와사키시 시민 박물관은 1988년 11 월 「도시와 인간」이라고 하는 기본 테 마를 달아 개관	1. 설계는 유명건축가인 키쿠타케 키요노리 씨가 담당하여 건물자체가 하나 의 건축작품이 되어 보.개 수 불가능으로 불편. 2. 설계단계에 운용, 관리 측의 입장을 충분히 반영 시킬 필요(관계자의 조언)	1. 접근성이 취약 2. 대중교통 활용도와 안내도가 낮아 시민들 의 방문이 적다 3. 주변에 체육공원이 있지만 입장객 유입에 영향이 없음. 4. 자립도 취약(상설전 시장의 변화가 없어 입 장객이 매년 줄고 있음)
	주요 사업	- 가와사키시의 역사를 ‘물과 공동체’라 는 테마에 따라 전개하고 있고, 「도시와 인간」을 기본테마로, ‘보고(See)’ ‘배우 고(Do)’ ‘연구(Think)’하는 것을 목적으 로 한, 새로운 타입의 문화시설		

센터	구분	주요현황	센터 MERIT	문제점
가와사키시 시민뮤지엄	특이 시설	- 전시 스페이스, 소묘 전시 공간, 비디오도서관(다양한 분야의 비디오를 무료로 시청) 박물관 숲, 레스토랑 - 창작 학습실 (체험 학습실, 아틀리에, 연수실) - 영상 학습실	- 공설운동장과 체육관시설이 나란히 위치하고 있어 활용이 용이(실제 활용도는 낮음) - 박물관과 미술관의 공동성격을 띄고 있음 ※ 전문위원회에서 시의문화정책방향과 예산등의 주요사항을 결정하고 시에서는 전문위원의 의지를 따라 집행함.	5. 영상센터본연의 기능이 박물관 조례에 묶여 원활한 움직임과 급변하는 시대의 흐름에 대한 대응이 미비함. 6. 디자인에 치중 1천억 원의 건립비에 비해 유효시설의 면적이 적다. 7. 시에서 파견근무로 경쟁력이 떨어지고 사용보다는 관리에 집착하는 분위기 8. 영상시설이 있으나 노후시설로 인해 활용이 안되고 상설전시장이자 보니 새로운 아이템으로 전환시키는데 따른 예산이 확보가 안됨.
	장비 운영	- 개관시간 9:30~17:00(입관은 16:30까지) - 휴관일: 월요일		
세다가야 구립 미술관	설립 방향	1. 구민생활에 밀착한 미술관 2. 교육적인 역할을 중시하는 교육미술관 3. 미술문화의 교류장으로서의 미술관 4. 태양과 신록에 둘러싸인 도시공간 속의 미술관	1. 도립키누타늑지공원내에 있던 풀프장의 설비활용(주위경관과의 조화를 위해 지붕이 정색) 2. 가까운 역에서 도보로 17분 소요되나 미술관까지의 길을 색깔이 다른 보도블럭을 깔아 자연스럽게 유도하며 길을 따라 곳곳에 작은 폭포나 개울 화단 등을 조성하여 싫증이 나 거리감을 잊게 배려. 3. 역 주변 파출소에 안내지도 배치. - 시민들이 제안하고 결정하여 지성된 공원 - 다른 지역에 유례없이 예술가가 많이 거주하고 있는 특수성을 살린, 거주 작가의 작품의 조사연구, 수집 활동을 계속하고 있음. - 음악, 영상이라고 하는 예술 전반에 걸치는 창조 활동 등 예술과 다각적으로 접촉할 프로그램을 다수 준비하고 있음.	1. 접근성이 취약. 대중교통편이 부족 2. 특별전시전의 내용에 따라 연간 입장객수가 상당히 차이가 남.
	주요 사업	1. 전시(기획전 년5~6회, 상설전 년3~4회) 2. 일반행사의 개최(콘서트, 영화, 강연 등) 3. 아트도서관의 운영, 구민 갤러리의 대출 4. 뮤지엄 매장(도록, 그림엽서, 악세서리 등 오리지널 기념품의 판매)		
	특이 시설	- 구민갤러리, 일시보관고, 매점, 레스토랑		
	장비 운영	1. 박물관의 건물은 구청이 소유하고 운영은 재단법인 세다가야구 미술진흥재단에서 위탁받아 운영하고 있음 2. 유지관리: 주식회사 세다가야서비스공사에 위탁 3. 냉난방: 세다가야 청소공장의 여열수증기를 무료로 공여받아 이용		
스기나미 애니메이션 페스티벌 2001	설립 방향	- 애니메이션 많이 밀집된 스기나미 애니메이션산업의 현실은 경영기반이 취약(영세)하고, 디지털화에 대응할 수 없는 곳 많으며 단독으로는 새로운 사업전개의 찬스 찾기와 노동집약·저임금의 환경으로 인재육성이 어려우며 교류의 장, 정보교환의 장이 없음으로 이를 해결하는 방법으로 애니메이션페스티벌을 개최 2. 이러한 시책으로 선정된 '애니메이션의 고장 스기나미 구상'은 구를 애니메이션의 메카로 만들기과 기업과 인재의 네트워크 만들기의 두 축으로 성립되며 그 지원책으로는 네트워크 지원, 경영기반강화지원, 사업전개지원, 인프라정비지원, 창업·인재육성지원이 있음	1. 정부지원금으로 진행되는 행사가 아닌 민간금을 유입한 형태. 2. 65개 애니메이션 업체가 있음에도 불구하고 처음 페스티벌이 열린다는 점. 3. 타지역의 경우 정부지원사업이 아니라 자생한 민간 업체 차원의 행사가 주됨. 업체의 상영 협력권의 수익금은 구의 산업진흥자금과 미야케섬(화산폭발)의 의연금으로 사용. 2. 초등학교를 대상으로 체험프로그램을 많이 개최하여 어릴 때부터 산업마인드를 심어주려고 노력(관내 초등학교에 교육위원회를 통하여 초대관배부) 3. 수작업에서 벗어나 디지털화에 중점 4. 인근 상점가에서는 만화영화 주인공인 간담을 상가조형물로 삼아 분위기를 고양.	1. 연중교육을 위한 영상센터나 애니메이션센터의 건립은 예산관계상 불가(정부지원 없음) 2. 업계의 자발적인 분위기 조성을 위한 이번 페스티벌이 단발성행사가 될 수도 있음
	주요 사업	- 동화·채색 등의 실연 · 스튜디오부스: 구내의 애니메이션 스튜디오에 의한 시범코너 · 체험코너: 프로의 지도로 날장연속만 화제작, 접도애니메이션제작 · 기업부스: 컴퓨터나 CG 등 애니메이션 선관기업의 시범 · 진학상담: 애니메이션 전문학교에 의 한 작품전시 및 진학상담		
	특이 시설	- 스기나미구청 로비의 특설사무국과 주관부서인 구청 경제근로과에 추진위 설치		
	장비 운영	- 개관시간 9:30~17:00(입관은 16:30까지) - 휴관일: 월요일		

4. 각 센터별 설립 방향

<표 6> 각 센터별 설립 방향

	저변확대	산업분야 활성화	벤처육성	인력양성
서울 애니메이션 센터	●	●	●	●
서울 영상 벤처 센터		●	●	
애니메이션 기술 지원 센터		●		
한국 애니메이션 예술 아카데미				●
서울 문화산업 지원 센터		●		●
광주 소프트웨어 지원 센터		●	●	●
서울 게임종합 지원 센터		●	●	●
동구청 창업 보육 센터(동구 벤처 타운)			●	
서울 만화의 집	●			
안양 동안구 청소년 수련관	●			●
가와사카시 시민 뮤지엄	●			●
세다가야 구립 미술관	●			●
스기나미 애니메이션 페스티벌 2001	●	●		

5. 설립 방향에 따른 목적

<표 7> 설립 방향에 따른 목적

저변확대	산업분야 활성화	벤처육성	인력양성
도시환경개선 이벤트 기획 문화공간으로의 활용 거점도시화 전시/체험관	산업네트워크 기반조성 정보수집 및 제공 신기술 이전 국내외 마케팅 업무대행	사업장 제공 장비제공 기술개발비 지원	교육프로그램개발 우수인력발굴 창작활동지원금지급

6. 영상예술센터 성격구분과 추진사업의 특징

<표 8> 영상예술센터 성격구분과 추진사업의 특징

구분	센터명	주요사업
애니메이션 중심	서울 애니메이션 센터 애니메이션 기술 지원 센터 한국 애니메이션 예술 아카데미	장비지원 자금지원 교육사업 연계사업 저변확대사업
벤처육성 중심	서울 영상 벤처 센터 서울 문화산업 지원 센터 광주 소프트웨어 지원 센터 서울 게임종합 지원 센터 동구청 창업 보육 센터(동구 벤처 타운)	장비지원 연구소(업체지원) 개발비지원 창작자금지원 제작지원 마케팅지원 정보센터운영 홍보지원 사업장지원 교육사업
저변확대 및 문화공간중심	서울 만화의 집 안양 동안구 청소년 수련관 가와사카시 시민 뮤지엄 세다가야 구립 미술관 스기나미 애니메이션 페스티벌 2001	정보실운영 전시관운영 문화사업 교육사업

7. 각 센터별 세부추진사업

<표 8> 각 센터별 세부추진사업

	벤치마킹결과	광주영상예술센터 중점추진사업
저변확대	도시환경개선	●
	이벤트 기획	●
	문화공간으로의 활용	●
	거점도시화	
	전시/체험관	●
산업분야 활성화	산업네트워크 기반조성	
	정보수집 및 제공	
	신기술 이전	
	국내외 마케팅 업무대행	
벤처육성	사업장 제공	●
	장비제공	●
	기술개발비 지원	
인력양성	교육프로그램개발	●
	우수인력발굴	●
	창작활동지원금지급	

VI. 결론 및 제언

전국적으로 많은 영상관련센터의 건립이 추진되었으며 현재 많은 건립계획이 이루어지고 있다. 이는 정부기관의 3개 기관인 정보통신부, 문화관광부, 산업자원부에서 추진되고 있다. 그러나 이러한 일들을 분석해보면 상호간 거의 유사한 설립취지와 이에 따른 유사한 장비구입이 이루어지고 있으며 실제 많은 예산의 중복투자 및 낭비가 되고있다.

특히 많은 기본조사설계용역들이 짧은 기간과 적은 예산으로 이루어지고 더욱이 이러한 고층을 덜기 위해 타 보고서의 도용, 직접적인 체험을 통하지 않은 자료분석 등이 주종을 이루고 있으며 장비의 구입은 정부의 3개 기관이 상호간에 긴밀한 협조 없이 ‘기관별 무자비한 정보예산확보와 집행’이라는 문제점으로 파악되었다.

보다 효율적인 영상관련센터의 운영과 설립을 위해 먼저 정부 3개 기관을 총감독하는 부서의 설치가 선행되어야 할 것이다. 설립목적과 방향은 센터별 성격을 분명히 해야 할 것이며 특화된 운영방법이 필요한 것으로 분석되었다. 운영상 자립도를 강조하며 시민들의 세금으로 운영되는 만큼 보다 접근이 용이하며 시민들의 ‘쉽터 역할’을 아울러야하고 효율적인 활용을 위해 24시간 개방이 필수적이다.

전시용 센터가 아닌 심리적으로 편안한 느낌을 위해 장비의 투자보다 조경의 공간확보가 아울러

야 한다. 이는 시민들의 안락한 휴식처서, 영상인들의 영감의 발로로서 중요한 역할을 할 수 있다.

이상의 결과를 살펴볼 때 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째 비슷비슷한 성격의 센터들이 난립한 상태이므로 광주지역의 영상예술 특화분야가 마련되어야 하고 신설센터 설립 시 주요시설의 특화방안이 필요하다.

둘째 문화산업분야의 수익성은 단기 투자효율을 얻기 어려움으로 지자체의 지속적 지원과 관심이 요구되어야 한다.

셋째 저변확대에 주력하여 센터를 중심으로 하는 영상예술의 중심도시 이미지 구축이 필요하다.

넷째 센터간 중복투자를 피하고 관련분야의 여러 센터, 연구소, 학교간의 협력을 통하여 고가 장비의 효율적인 활용이 극대화 될 수 있는 방안을 모색해야한다.

다섯째 자립도를 이루기 위해 전시공간의 임대방안, 임대사업장의 활성화방안, 노후장비의 신속한 교체, 교육프로그램개발 예산확보, 주기적인 영상예술 문화 이벤트 개최 예산 확보, 일반시민의 문화공간으로서의 활용도 극대화와 접근성의 문제해결, 문화휴식공간으로서의 환경조성 및 시설 확충 등이 필요하다.

끝으로 운영조직원은 24시간 개방을 통한 장비의 적극적인 활용과 살아 움직이는 영상예술센터가 되도록 운영상의 '묘'를 찾아야 할 것이다.