

---

# 지역경제 활성화를 위한 지역특화사업 육성 방안 : 전북경제를 위한 디지털콘텐츠 HUB 구축

이말레\* · 최종렬\*

A Construction Program of Digital Contents Creation HUB for Jeon Buk Economy

Mal-rey Lee\* · Jong-ryeol Choi\*

---

이 논문은 2003년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음. (KRF-2003-044-D00003)

---

## 요 약

본 연구는 상대적으로 낙후 지역으로 분류되는 전북, 전남, 강원, 제주 4개의 지역을 대상으로 한 낙후지역 발전 모델을 개발하여 차세대 성장 동력의 한 축을 담당함으로써 국가 균형발전을 기하고 동북아 경제 시대의 중심 국가로 부상할 수 있도록 하는 데 그 목적을 두고자 한다. 또한 상대적으로 가장 낙후되어 있지만 지리경제학적 특성에서 전라북도를 대상으로 지역특화산업으로서의 문화정보산업 발전 모델을 검증하고, 성공적으로 정착할 경우 여타 낙후 지역으로 확대해 나가는 낙후 지역 발전 모델을 개발해 나가고자 한다.

## Abstract

This research is targeted on developing an advancing model for 4 provinces of Jeollabuk-Do, Jeollanam-Do, Gangwon-Do, and Jeju Island that are relatively underdeveloped in regard to various infrastructures, on causing balanced development of this country (South Korea) by making those provinces undertaking a part of growth power in the next generation, and accordingly, on helping this country (South Korea) to emerge as a heart of north-east countries in economy.

This research at first focuses on Jeollabuk-Do as considering the geographical and economical characteristics, has an effort to contrive an advancing model of culture-information industry, and then, if successfully settled down, is enlarged to the other underdeveloped provinces in developing advancing models.

## 키워드

디지털 콘텐츠, 지역특화 산업, 허브구축, 멀티미디어시스템

## 1. 서 론

참여정부는 1995년 국민소득 1만 달러를 달성한 이후 8년간 마의 1만 달러 장벽을 넘지 못하고 있

는 현실을 극복하고, 신 성장 선진 경제로 도약하기 위해 향후 5년에서 10년 동안 우리에게 강점이 있고 부가가치가 큰 차세대 성장 동력을 발굴하여 종합적인 발전전략을 수립 추진하고자 한다. 국가

균형발전 전략의 특징은 '선택과 집중'을 통한 지역 특성과 강점을 살리는 특성화 된 발전전략을 도모하는 데 있다. 이는 기존의 국토균형발전에 입각한 외래 의 존형 지역발전론의 한계를 극복하고 지역의 제도, 문화, 구조의 특수성이 경제활동에 중요하다라는 인식하에 집적된 지역산업자원의 유기적인 연계(Network)로 지역 경제발전의 새로운 모델을 만들기 위한 것이다.

그 동안 국토의 균형적 발전을 위한 이론은 많이 개발되었으나 실질적 효과를 가지는 구체적인 대안 개발은 미흡한 편이다. 수도권 규제를 통한 일방적인 지방분산 위주의 정책과 하드웨어 인프라 위주의 지원은 지방의 산업 여건 및 기술 인프라 부족으로 지방의 자생적인 발전 기반을 구축하는 데 근본적으로 한계가 있었으며, 국가균형발전 전략도 지역간 발전격차가 심화되어있는 현실에서 이를 해소하지 않고는 지역 혁신 역량을 도출하기란 쉽지 않을 것으로 생각된다. 따라서 선진 지역 중심의 경제 효율성을 기하는 전략과 더불어 낙후 지역 경제가 정체성을 극복하고 성장 동력으로 작용할 수 있도록 낙후 지역 발전 모델을 개발 응용하는 것이 선행된다. 따라서 본 연구는 상대적으로 낙후 지역으로 분류되는 전북, 전남, 강원, 제주 4개 지역을 대상으로 한 낙후지역 발전 모델을 개발하여 차세대 성장 동력의 한 축을 담당함으로써 국가 균형 발전을 기하고 동북아 경제 시대의 중심 국가로 부상할 수 있도록 하는 데 그 목적을 두고자 한다.

이들 지역은 농업을 근간으로 하고 있어 공업화 전략에서 소외되어온 지역이지만 상대적으로 자연환경이 깨끗하고 수려하며, 전통문화와 전통산업이 잘 보존되어 있으며, 오감으로 체험할 수 있는 문화관광자원이 풍부한 지역적 특성을 가지고 있다.

이들 지역의 경우 제조업 일변도에서 탈피하여 잘 보존된 지역의 역사, 문화, 생태, 환경, 관광 등 소프트웨어 향토 자원을 발굴하여 첨단 IT 기술을 접목한 친환경의 문화산업 생산단지로 조성해 나갈 경우 향후 5년 이내로 가장 기대되는 핵심 성장 축으로 발전할 가능성은 매우 크다. 결론적으로 본 연구는 상대적으로 가장 낙후되어 있지만 다음과 같은 지리경제학적 특성에서 전라북도를 대상으로 지역특화산업으로서의 문화정보산업 발전 모델을

검증하고, 성공적으로 정착할 경우 여타 낙후 지역으로 확대해 나가는 낙후 지역 발전 모델을 개발해 나가고자 한다.

- ① 한국문화정책개발원이 발표한 “국민문화지수 개발 연구 종합보고서”(2002년 10월 22일)에 따르면 전라북도의 문화유산 지수가 0.4335로 전국 평균 0.2703을 훨씬 상회하는 높은 수준으로 조사되었으며, 이는 16개 시·도 가운데 서울(0.5177), 경북(0.4678)에 이어 세 번째로 높은 것으로 전통문화유산이 타 지역에 비해 우수하다는 것을 입증해 주고 있다.
- ② 지형적 이점을 활용한 Test-Bed의 최적지 : 디지털 콘텐츠를 무선인터넷을 통해 서비스할 경우 전북 지역과 같은 평야지대의 개활지가 유리할 뿐 만 아니라 Test-Bed로 가장 적합하여 지역 특성에 맞는 2.3Ghz 차세대 휴대인터넷 기술 집적 지역으로서의 성장 가능성이 매우 높다.
- ③ 세계 경제의 중심축으로 성장할 것으로 예상되는 환황해권 경제시대를 맞이하여 새만금 지역을 중심으로 하는 국제 물류정보 단지 조성 계획을 수립하고 있어 향후에 이를 지원할 수 있는 배후 텔레포트를 건설해야 할 필요가 있다.
- ④ IT 연구집적단지인 대덕 벨리와 인접하고 있으며, 경북(모바일 기반), 광주(광통신 기반)와 삼각 벨트를 형성하여 광역 단위의 지역 혁신체계를 실험할 수 있는 입지적 여건을 고려할 필요가 있다.
- ⑤ 특히 전라북도는 인구가 200만에 불과하고 도청소재지인 전주를 중심으로 차량으로 대부분 1시간 이내 거리에 있기 때문에 어느 지역보다도 적은 비용으로 지역 네트워크 구축이 가능한 지역이다. 향후 차세대 이동통신 네트워크를 통해 필요로 하는 지식과 정보를 디지털 콘텐츠를 통해 구현해 나간다면 가장 이상적인 Wireless Neuro Sphere가 될 것으로 예상된다.

궁극적으로 세계의 콘텐츠 자원들이 전북에 집적되어 지적재산권이 자유롭게 거래될 수 있도록

정부가 “디지털 콘텐츠 자유무역지대”로 조성해 나가도록 한다. 또한 이를 통해 아시아 및 유럽 시장을 겨냥한 디지털 콘텐츠 HUB의 기능을 수행하고 국제적인 디지털 콘텐츠 비즈니스 모델을 창출하고자 한다.

본 연구는 2장에서는 디지털 콘텐츠 시장 동향과 전망에 대해서 논의 하고 3장에서는 디지털 허브 구축에 대해서 설명하고 4장에서는 지역클러스터 혁신 방향에 대하여 논의하고 5장에서는 본 연구의 결론을 내리고자 한다.

## II. 디지털 콘텐츠 시장 동향과 전망

해의 디지털 콘텐츠 산업 동향 : 기존의 영화, 애니메이션, 게임, 방송영상 등 영상산업은 문화·의료·교육 등 다양한 콘텐츠와 접목되면서 디지털 콘텐츠(DC) 산업으로 발전해 나아가고 있으며, 향후 성장 가능성이 가장 높은 산업중의 하나로 2008년까지 세계시장은 연평균 약 40%, 국내시장은 50%이상 성장할 전망이다. 또한 통신·방송기술의 발전에 따라 유비쿼터스(Ubiquitous) 네트워크 환경 조성고 고성능·초소형 지능형 단말기의 등장으로 본격적인 Digital Life 시대가 도래 할 전망이다. 따라서 IT를 기반으로 하는 디지털 콘텐츠 시장 선점을 위해 모든 세계 국가들이 글로벌 경쟁력을 강화하는 차원에서 전략적 제휴 및 집중적인 육성정책을 수립하고 있다.

국내 디지털 콘텐츠 산업 발전 전략 : 정부는 IT 신성장 동력 발전전략으로서 「디지털 콘텐츠 산업 육성계획」을 발표하여 오는 2007년까지 세계 5대 디지털 콘텐츠 강국으로 건설하는 비전과 목표를 제시하고 있다. 그 목표는 3가지 측면으로 하고 있다.

- 기술 확보 계획 : 고품질 디지털 영상 콘텐츠, DC 글로벌 보호·유통, 모바일 I/F, 상용 DC 제작·관리 서비스, 해외 우수기술·국제 표준준규약 기술 확보
- 인프라 전략 : 산업 집적화, 인력 및 자금 확보, 제도적 기반 구축
- 시장창출 전략 : 첨단 콘텐츠 개발 및 시범서비스 추진, 해외진출 활성화를 위한 현지화 지

원 및 수출 전략, 이용자 저변 확대 및 신규 시장 창출

표 1. 전북지역 콘텐츠  
Table 1. Contents of ChonBuk Area

세계화 체험 컨셉	유·무형 콘텐츠	주요 개발 장르	
인간	· 서동과 선화공주의 러브스토리 (익산)	영상물, 공연, 축제, 테마파크	
	· 아사녀와 아사달의 러브스토리 (익산)	영상물, 공연, 축제, 테마파크	
	· 이몽룡과 성춘향의 러브스토리 (남원)	영상물, 공연, 축제, 테마파크	
	· 애절한 낭군 사랑(정읍 정읍사)	영상물, 공연, 축제, 테마파크	
	사랑 체험	· 의견의 총절(임실)	영상물, 공연, 축제, 테마파크
		· 자연생태 보고(무주)	영상물, 교육, 축제, 테마파크
		· 갯벌생태 보고(김제, 부안, 고창)	영상물, 교육, 축제, 테마파크
		· 감성색채 : 김제황금벌판(노랑), 내장산 단풍(선홍), 전군도로 벚꽃(핑크)	영상물, 교육, 축제
		· 자연소리: 추억의 소리 체험	영상물, 교육, 축제, 테마파크
		개혁체험 (인간평등)	· 세계 4대 농민개혁혁명(정읍)
	· 정여립의 개혁사상		영상물, 축제
	종교문화 체험	· 기독교 선교 110년사(전주)	영상물, 전시관, 체험관
· 천주교 박해 성지(전주/완주/익산)		영상물, 체험관, 교육	
· 원불교, 증산교 등 민족 종교 성지		영상물, 체험관, 교육	
· 민속, 무속신앙 곳(모악산, 완주)		문화원형, 체험관	
전통산업 체험	· 원시농경문화(김제 도작문화)	테마파크, 체험 축제, 체험교육	
	· 전통한방산업(전주 약령시)	테마파크, 체험관, 체험교육	
	· 최초의 증권시장(군산 미두장)	체험관, 체험교육	
	· 세계적인 옷칠 산업	테마파크, 체험 교육	
	· 천년보존 전통한지(전주, 완주)	테마파크, 축제	
	· 재래 장터 문화(시골장터)	로케이션, 다큐, 체험 관광	

세계화 체험 컨셉	유·무형 콘텐츠	주요 개발 장르
역사문화 체험	· 세계문화유산 거석문화(고창)	영상물, 축제, 테마파크
	· 소리문화(판소리, 좌도농악, 필봉농악) · 조선왕조발원지(경기전, 조경단, 오목대)	공연, 체험교육 영상물, 체험교육
전통음식 체험	· 전통음식(전주비빔밥, 콩나물국밥 등)	영상물, 음식 체험관, 음식 박람회
	· 전통발효식품(순창고추장·된장·간장, 김치, 치즈, 감식초, 젓갈 등)	영상물, 음식 체험관, 엑스포
	· 민속주(이강주, 북분자주, 송죽오곡주 등)	체험장, 축제, 테마파크
건강체험	· 세계 장수마을(순창, 진안)	장수체험관광
	· 세계적인 인삼, 홍삼재배 단지(진안)	트랜스포메이션 타운
문화체험 (건축복식)	· 전통 한옥(전주), 전통 가옥(전지역)	문화원형, 문화관광, 교육
	· 지역 사찰, 향교, 서원 등 건축양식	문화원형, 문화관광, 교육
문학체험	· 전통 한복 등 복식, 천연염색	문화원형, 상품수출
	· 지리산 주변문학(남원)	문학체험, TV문학관
	· 일제 수탈사 문학(아리랑, 탁류 등)	문학체험, TV문학관
	· 섬진강, 금강 문학	문학체험, TV문학관
전통예술 체험	· 방언, 민담, 전설 등	영상물, 교육 콘텐츠
	· 전통 음악(판소리, 풍물, 노동요)	디지털사운드, 음반
	· 전통 미술(한국화, 서예 등)	박물관
	· 전통 무용(탈춤, 부채춤 등)	공연, 축제, 테마파크
	· 전통 공예(목공예, 칠기, 전통자수 등)	체험교육, 상품수출

전북은 1950년대 한국 영화의 메카로서 그 명성을 높인 바 있으며, 1994년 국가과학기술자문회의가 영상산업의 최적지로 전주를 지목할 정도로 문화영상도시로서의 이미지가 구축되어 있다. 최근에는 그 자존심을 지키며 전주국제영화제, 전주세계소리축제, 전주컴퓨터게임엑스포 등 문화산업 관련 3대 국제이벤트를 개최하면서 문화영상 중심도시로 발돋움하기 위한 인프라를 착실히 구축하고 있다. 전북은 또한 영상산업의 입지적 여건 확보가 되어있다. 훌륭한 유·무형의 전통문화유산 뿐만 아니라 광활한 청정지역으로서 1시간 이내의 최단 동선에서 시대별, 테마별 영상(영화, 드라마 등) 촬영이 가능하도록 집적화 된 동양 최대의 영상 촬영 벨트화가 가능한 지역으로 영화인들에게는 매력적인 천혜의 로케이션이다. 다음은 그 예를 보여 주고 있다.

- 1900년대 이전의 Pre-Modern 촬영지(남원, 부안, 정읍)
  - 부안영상테마파크 : 왕국, 양반가, 관아, 저자거리, 공방촌 등
  - 춘향테마파크 : 조선시대 문학작품인 춘향전을 중심으로 한 영상촬영지
  - 동학농민혁명 유적지 : 동학농민혁명 등 근대사 배경 촬영 세트장화
- 1900년에서 1960년까지의 Modern 촬영지(임실, 남원, 고창)
  - 일제 식민지 역사 및 격동기 사회의 배경지 : 일제식민지 수탈사, 한국전쟁 및 빨치산투쟁, 화전민, 의병, 여순 반란사건 등
  - 지리산 주변문학작품 배경지(TV문학관) : 태백산맥(조정래), 혼불(최명희), 천둥소리(김주영), 토지(박경리), 남부군(이태) 등
- 1970년대 이후의 Post-Modern 촬영지(무주, 진안, 장수)
  - 자연 다큐 및 교육용 콘텐츠 제작 세트장화(무주) : 자연생태의 보고
  - 건강 트랜스포메이션 세트장화(진안) : 한방촌, 약령시, 대체의학 등
  - 전투 및 산악 어드벤처 세트장화(장수) : 전투, 항공, 비행, 압맥 등

○ 전주영상위원회의 윈스톱 서비스 지원 : 영상물의 제작 및 촬영을 유치하고, 촬영지 발굴, 자료 수집 및 관리 등 영상물 제작에 필요한 서비스를 제공하고 있다.

### 2.1.3 IT 기술 및 예술 창작 기반의 구축

전주정보영상진흥원은 2001년 9월 전주 정보 영상 벤처 타운의 효율적인 관리를 위해 재단법인으로 출범하였으며, 소프트웨어지원센터, 멀티미디어 기술 지원 센터 등 전북지역 IT 제작 및 기술기반

## 2.1 전북의 디지털 콘텐츠 산업 성장잠재력 분석

2.1.1 문화 콘텐츠 기반 : 우수한 문화예술자원의 다양성 및 차별성

전북은 산업화 할 수 있는 문화 콘텐츠 원천이 풍부하고 또한 세계적인 상품으로 개발할 수 있는 '주제(Concept)'가 다양하여 IT 기반을 접목할 경우 디지털 콘텐츠 산업의 발전 가능성은 매우 높다. 다음 [표 1]은 전북지역의 유무형 콘텐츠 및 주요 개발 장르를 나타내고 있다.

### 2.1.2 영상산업 지대로서의 이미지 구축

이 집적화 되어있다

전북대학교 지역디지털미디어센터는 2003년 6월부터 전북대 영상산업사업단의 기관 명칭을 개칭하고 디지털 방송영상 제작·교육·연구 센터로서의 역할을 수행하고 있다. 또한 전북대학교, 전주대학교, 원광대학교, 우석대학교, 군산대학교 등 대부분의 대학에 창업보육센터를 두고 창업 인큐베이터 기능을 수행하고 있다.

또한 디지털 콘텐츠 교육 기반의 구축이 확보되어 대학 교육과정 : 영화, 방송영상, 애니메이션, 게임 관련 학과가 다수 있으며, 1년에 1,500여명을 배출하고 있다. 유사학과 졸업생들을 포함할 경우 5,000여명에 이르고 있다.

영상아카데미 교육과정은 전북대학교 디지털미디어센터 내에 아카데미 교육과정이 개설되어 대학생 및 지역주민을 대상으로 영화영상, 애니메이션, 모바일 콘텐츠 분야의 중·단기 교육 프로그램을 운영하고 있다.

### III. 디지털 허브 구축

차별화된 비즈니스 모델 창출을 위해서 전북 디지털 콘텐츠 산업의 비즈니스 모델은 아래와 같이 각 부문에 걸쳐 수익을 창출해 나가며 이를 위해 기획에서부터 마케팅, A/S, 수익배분에 이르기까지 전략적으로 접근해 나간다.

부 분	서비스 내용
문화 콘텐츠의 디지털 창작 부문	· 영화, 애니메이션, 게임, 캐릭터, 모바일 콘텐츠 등
관광 부문	· 지역 내 43개 축제 및 관광 프로그램의 무선통신 서비스
농업 및 특산품 부문	· 순창 고추장, 임실 치즈, 부안 젓갈, 고창 복분자주, 무주 산머루와인 등 지역 특산품의 전자상거래 서비스
의료 복지 부문	· 지역 내 교령자를 위한 e-health 서비스
서비스 산업 부문	· 방문교사, 자동차 영업사원, 보험 영업 지원 등 서비스 종사자에 대한 e-Life 서비스 모델 개발
공공 서비스 부문	· 업무용 모바일 거버넌트 시스템 구축
텔레매틱스 응용 부문	· 네비게이션, 보안서비스, 인터넷, 엔터테인먼트서비스
교육 부문	· e-Learning, 체험 교육프로그램 개발 서비스 제공

#### ●비즈니스 모델에 대한 수요도 조사 방안

구분	내 용
조사 목적	· 비즈니스 모델 개발을 위한 기초 자료로 활용
조사 기간	· 2004년 3월부터 2004년 8월까지
조사 대상	· 관광 분야 : 전북지역을 찾아 온 외지 관광객 300명 · 의료복지 분야 : 65세 이상 부모를 둔 3, 4세대 자녀 200명 · 서비스 분야 : 방문교사, 자동차 영업사원, 보험 생활설계사 300명
조사 방법	· 통계적 분석방법은 SPSS ver 10.1을 통해 빈도 분석과 t-test 실시 · 전문 조사요원의 방문에 의한 면접 및 설문조사 실시 · SMS를 통하여 지속적인 고객 반응 조사 실시

#### 3.1 디지털 콘텐츠 허브 산업 육성기본 전략 및 목표

디지털 콘텐츠 허브 산업 육성의 기본 전략은 5가지로 추진했다. 첫째는 Reference 제로 환경에 따른 최적화 모델을 적용했다. 의사결정 기준으로 삼을 어떠한 데이터도 없기 때문에 과학적 관찰(LAB, Domain, Metro level Pilot, Regional Pilot, Nation Pilot)과 Intangible 가치와 비용을 인정하는 비즈니스 모델을 개발하였다. 두 번째는 Harvest on maturity 전략으로 구축했는데 이는 학·연·산·관·민이 지역혁신체계를 구축하여 협력사업으로 추진하기 위한 교육, 인식전환, 설득 등에 총력을 기울였다. 세 번째는 선택과 집중 전략인데 이는 Recurring Revenue/Profit Generation Model의 실질적 운영까지에 필요한 절대 한계비용의 전략적 집중이고, 네 번째는 단계별 사업 범위와 규모의 확대 전략인데 여기서는 기획(ETRI + 각 사업단 + 컨설팅 그룹): LAB ⇒ Domain ⇒ Metro level Pilot ⇒ Regional Pilot ⇒ Nation Pilot를 창출한다. 마지막 단계로는 자력 독립 지역 산업으로의 추진이다. 자력 독립 지역 산업으로 가기 위해서는 수익모델 개발, 외자유치 및 연·기금 활용 등 Pay-back 실현으로 달성 할 수 있다. 그럼

1은 디지털 콘텐츠 허브 전략을 도식으로 표현한 것이다.

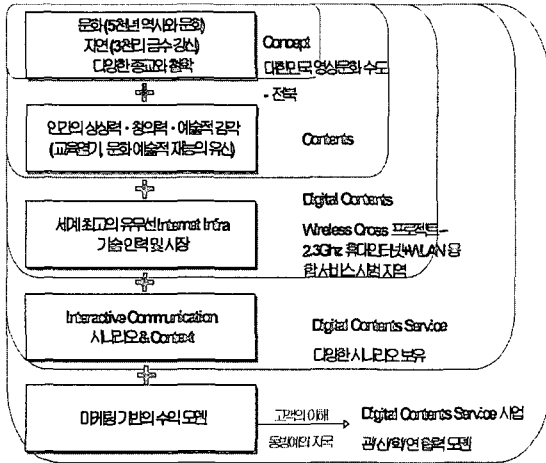


그림 1 디지털 콘텐츠 허브 전략  
Fig.1 Hub Strategy of Digital Contents

다음은 디지털 허브 구축 육성 목표는 Wireless 기반 기술을 응용 디지털 콘텐츠 산업을 집중 육성하여 향후 5년간 지역 특화산업으로서의 발전 모델을 검증하고, 성공적으로 지역특화산업으로 정착할 경우 나후 지역 경제 활성화 모델로 개발해 나간다. 그리고 학·연·산·관·민 협력 지역혁신체계 구축을 통한 세계적인 디지털 콘텐츠 창작 HUB 기능을 주체적으로 수행해 나간다. 그림 2는 디지털 허브 구축 육성 목표를 도식으로 나타내었다.

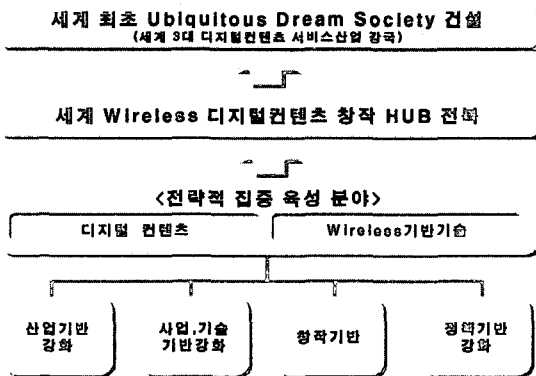


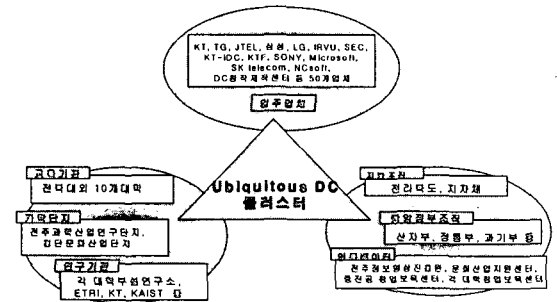
그림 2. 디지털 허브 구축 육성 목표  
Fig 2. Object Construction of Digital Hub

표 2. 사업 내용  
Table 2. Contents of Projects

구분	2004	2005	2006	2007	2008
산업 기반	디지털 콘텐츠산업지원센터 설립 운영	창업보육센터 기능 확충	제작 DC의 국내 마케팅화	해외유수기업의 유치	Global HUB 구축 및 해외 마케팅
사업·기술 기반	KT Test-Bcd 실시	KT, ETRI의 분원 유치	해외자본의 유치 본격화	연·기금 투자 유치	재정자립 기반 구축(수익모델 완성)
정책 기반	지역혁신발전 5개년 계획 확정	2.3Ghz 휴대인터넷 상용화 서비스	수익모델 실행 검증 실시	경북-광주-전북 DC Vally 통합네트워크 구축	세계 3대 DC 서비스 산업 입국
창작 기반	창작자원의 발굴/보존/개발	아카데미 교육 인력 양성 및 산업 배치	재교육 프로그램 연계 운영	해외 고급 전문 인력 양성사업	해외국제 인력공급기지화

세부 육성 방안은 산업 기반 강화, 사업 및 기술 기반 강화, 창작 기반 강화, 정책 기반 강화로 나누어 수립한다. 2004년부터 2008년까지 연차별로 육성해 나가며 그 사업 내용은 다음의 [표 2]와 같다. 2008년에는 재정자립 기반을 구축하여 수익 모델을 완성하고, 세계 3대 디지털 콘텐츠 서비스산업 강국으로 부상하도록 한다.

그림 3은 지역 산업 클러스터 형성 방안에 대한 도식도 이다.



함여루치인 Ubiquitous DC 클러스터 구성도

그림 3 지역 산업 클러스터  
Fig 3. Cluster of Local Industry

## IV. 연구결과 및 활용방안

### 4.1 연구 결과

본 연구는 지역경제 활성화를 위한 지역특화산업 육성 방안으로서 경제 환경 변화와 지경학적 입지적 특수성을 고려하여 낙후 지역에 맞는 새로운 발전 모델을 수립, 검증하고 이를 여타 유사한 환경의 지역에 확산시켜 국토의 균형발전을 기하는데 연구 자료로 활용토록 한다. 기존에 이미 투자된 광주의 광통신 기반 디지털 콘텐츠 개발 전략과 W-CDMA 서비스 연계된 경북지역의 모바일 클러스터 조성 사업, 그리고 2005년부터 상용화를 계획하고 있는 2.3Ghz 휴대 인터넷 기반 디지털 콘텐츠 제작, 유통 서비스 전략을 연계하여 광역 단위의 지역혁신체계를 구축하는 Pilot 모델로 활용한다.

지방대학을 중심으로 지역 산업 혁신을 기하고자 하는 참여정부의 발전 철학에 맞추어 전복이 전략적으로 육성하고자 하는 문화·영상·관광 산업 분야의 전문 인력을 양성하기 위해 대학생들의 인턴십, 프로젝트 중심 교육을 실천해 나가며, 대학간 학점 교류, 학제간 교육과정 개발 운영 등 지방대학의 역량을 강화시키는 계기로 활용한다. 아시아권에서 불고 있는 한류열풍을 계기로 우리 문화의 우수성을 알리고 아시아의 디지털 콘텐츠 HUB로서의 역할을 수행하여 동북아 시대의 문화산업 중심 국가로서 아시아의 발전을 선도할 수 있도록 기반을 구축한다. 이와 같은 연구는 지역의 서비스 산업 혁신을 위한 정책 자료로 활용한다. 또한 지역간 발전격차 해소를 위한 정책 대안을 도출한다.

### 4.2 기대 효과

#### □ 경제적 파급효과

- 낙후지역 발전 모델을 개발하여 비 공업지대인 전북, 전남, 강원, 제주 등에 적용함으로써 이들 지역의 성장잠재력을 끌어내어 차세대 성장 동력의 한 축을 담당하도록 한다.
- 디지털 콘텐츠 산업 분야는 전복이 전략산업으로 육성하고자 하는 영상산업 분야의 핵심 사업 분야로서 관광 부문, 의료 복지 부문, 교육 부문, 영업 마케팅 부문, 공공 행정부문, 가정 Life 부문 등에 지대한 영향을 미쳐 지역 서비스산업의 혁신을 기할 수 있다.
- 아시아의 “디지털 콘텐츠 자유무역시대”로 발전시켜 디지털 콘텐츠 창작 HUB 기능을 행하고, 지적재산권의 입국으로서 국가 신인도를 높이고 국가 경쟁력을 강화하여 국민소득 2만 불 시대를 열어간다.

#### □ 교육적인 파급효과

- 낙후 지역의 신산업을 개발하여 비 인기학과인 인문사회 분야(문학, 사학, 고고문화인류학, 행정학 등) 졸업생들의 일자리를 창출, 청년 실업의 문제를 해소해 나간다.
- 비 공업지역에 첨단 영상산업체가 입주함에 따라 인턴십, 프로젝트 학점제 등을 도입 운영함으로써 산업체에서 필요로 하는 전문 인력을 양성 배출할 수 있다.

#### □ 지역 개발 효과

- 디지털 콘텐츠 산업 육성을 통해 향후 7년간 전라북도의 인구는 5만 명 이상 증가할 것으로 예상되어 지역경제 활력을 가져다 줄 수 있으며, 이 모델을 비 공업화 지역에 적용해 나갈 경우 수도권 중심의 인구 집중을 막고 지역간 균형발전을 기할 수 있다.
- 세계적인 수준의 IT 기술을 전통 문화와 접목해 나감으로써 Ubiquitous Dream KOREA를 건설하는 데 일조한다.

## V. 결 론

본 연구는 상대적으로 낙후 지역으로 분류되는 전북, 전남, 강원, 제주 4개 지역을 대상으로 한 낙후지역 발전 모델을 개발하여 차세대 성장 동력의 한 축을 담당함으로써 국가 균형 발전을 기하고 동북아 경제 시대의 중심 국가로 부상할 수 있도록 하는데 그 목적을 두고자 한다. 본 연구는 지역경제 활성화를 위한 지역특화산업 육성 방안으로서 경제 환경 변화와 지경학적 입지적 특수성을 고려하여 낙후 지역에 맞는 새로운 발전 모델을 수립, 검증하고 이를 여타 유사한 환경의 지역에 확산시켜 국토의 균형발전을 기하는데 연구 자료로 활용토록 한다.

기존에 이미 투자된 광주의 광통신 기반 디지털 콘텐츠 개발 전략과 W-CDMA 서비스 연계된 경북지역의 모바일 클러스터 조성 사업, 그리고 2005년부터 상용화를 계획하고 있는 2.3Ghz 휴대 인터넷 기반 디지털 콘텐츠 제작, 유통 서비스 전략을 연계하여 광역 단위의 지역혁신체계를 구축하는 Pilot 모델로 활용한다. 지방대학을 중심으로 지역 산업 혁신을 기하고자 하는 참여정부의 발전 철학에 맞추어 전복이 전략적으로 육성하고자 하는 문화·영상·관광 산업 분야의 전문 인력을 양성하기 위해 대학생들의 인턴십, 프로젝트 중심 교육을 실천해 나가며, 대학간 학점 교류, 학제간 교육과

정 개발 운영 등 지방대학의 역량을 강화시키는 계기로 활용한다. 아시아권에서 불고 있는 한류열풍을 계기로 우리 문화의 우수성을 알리고 아시아의 디지털 콘텐츠 HUB로서의 역할을 수행하여 동북아 시대의 문화산업 중심 국가로서 아시아의 발전을 선도할 수 있도록 기반을 구축한다. 이와 같은 연구는 지역의 서비스산업 혁신을 위한 정책 자료로 활용한다. 또한 지역간 발전격차 해소를 위한 정책 대안을 도출한다.

### 참고문헌

- [1] 구문모, 『문화산업과 클러스터정책』, 산업연구원, 2001.
- [2] 권오혁 외, 『지방 문화산업 육성방안』, 한국지방행정연구원, 2000.
- [3] 김영훈, 『문화와 영상』, 일조각, 2002.
- [4] 김정수, 『주말에 떠나는 드라마&영화 테마여행』, 교학사, 2003.
- [5] 손경석 외, 『디지털 콘텐츠 산업』, 남두도서, 2002.
- [6] 양종희 외, 『지방 문화산업 육성방안. 지식마당』, 2003.
- [7] 영상진흥위원회, 『영상문화교육 제도화를 위한 기초연구』, 2002.
- [8] 유재운 외, 『도시문화산업의 육성방안 : 도시마케팅 접근을 중심으로』, 국토연구원, 2000.
- [9] 이강수, 『대중문화와 문화산업론』, 나남, 1998.
- [10] 이영두, 『문화산업경영전략』, 삶과꿈, 2000.
- [11] 이형관, 『우리 시대의 문화코드 영상예술』, 신서원, 2003.
- [12] 임은모, 『디지털 콘텐츠 입문론』, 진한도서, 2001.
- [13] 임재해, 『지역문화와 문화산업』, 지식산업사, 2000.
- [14] 정호영 외, 『디지털 콘텐츠 매니지먼트』, 이비컴, 2002.
- [15] 조현경, 『문화아트 디자인콘텐츠(이론과 이미지 영상화)』, 진한도서, 2003.
- [16] 진석호, 『정보사회론 : 커뮤니케이션 혁명과 뉴미디어』, 나남출판, 1993.
- [17] 황태규, 『브랜드 코리아』, 다할미디어, 2003.
- [18] 황현탁, 『한국 영상산업론』, 나남, 1996.
- [19] 톨프 옌센, 『드림 소사이어티 : 꿈과 감성을 파는 사회』, 서정환 옮김, 한국능률협회, 2000.
- [20] 베니 김, 『영화 매니지먼트』, 문지사, 2002.
- [21] 앤드류 달리, 『디지털시대의 영상문화』, 김주환 옮김, 현실문화연구, 2003.
- [22] 제임스 캔턴, 『테크노퓨처 : 미래의 핵심기술과 21세기 비즈니스 전략』, 허두영 옮김, 거름, 2001.
- [23] B. Joseph II & James H. Gilmore, The Experience Economy : Work is theatre & Every Business a Stage, Boston : Harvard Business School Press, 2001.
- [24] 문화관광부, 『방송영상산업진흥 5개년 계획(2003-2007)』, 2003.6.
- [25] 문화산업연구원, 『디지털 콘텐츠 & SW 솔루션』, 2003.10.
- [26] 부산광역시, 『문화비전 부산 21-22세기 부산 문화비전과 전략과제』, 2000.
- [27] 삼성경제연구소, 『콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략』, 2002.7.
- [28] 산업연구원, 『전주문화산업단지 조성 및 개발 기본계획』, 2003.
- [29] 서울시정개발연구원, 『서울시 문화산업 육성방안 : 영상·게임산업을 중심으로』, 2000.
- [30] 전라북도, 『전라북도 문화예술 발전 중장기 계획』, 2000.
- [31] 전북대학교 특성화영상산업사업단, 『디지털 영상라이브러리 설립에 관한 연구』, 1999.
- [32] 정보보호학회지, 『디지털 콘텐츠의 법적 보호』, 임원선, 2001.
- [33] 정보통신부, 『디지털콘텐츠산업발전 종합계획』, 2001.4.
- [34] 정보처리학회지, 『이동 인터넷과 무선액세스 기술동향』, 남궁정, 김기천, 2000.
- [35] 한국경영정보학회, 『디지털경영의 현재와 미래 : 모바일 멀티미디어 콘텐츠의 사용 영향을 미치는 요인에 대한 연구』, 김병초, 류상현, 박정숙, 2003.
- [36] 한국디지털디자인학회, 『디지털 콘텐츠산업의 커뮤니케이션 연구』, 손상희, 2002.
- [37] 한국방송진흥원, 『디지털 미디어시대 영상산업구조의 변화 : 인수·합병을 중심으로』, 2000.
- [38] 『디지털 방송이 방송영상산업에 미치는 영향에 관한 연구』, 2000.
- [39] 한국방송학회, 『디지털 영상제작과 콘텐츠의 미디어문화적 합의』, 김성문, 2002.
- [40] 한국문화정책개발원, 『영상산업 진흥을 위한 종합발전계획』, 1997.



- [41] 「21세기 첨단문화산업 육성과 수출전략화 방안 연구 : 첨단문화산업단지 조성 지원방안」, 1999.
- [42] 한국 산업 재산권법 학회. 「온라인 디지털콘텐츠 산업 발전법에 관한 검토 : 디지털 콘텐츠 보호방안을 중심으로」, 신재호. 2002.
- [43] 한국소프트웨어진흥원. 「2001년 디지털콘텐츠산업 시장조사 보고서」, 2002.2.
- [44] 한국언론학회. 「디지털 위성 방송의 새로운 패러다임-콘텐츠의 생산, 분배, 이용 구조의 변화를 중심으로」, 현대원. 2001.
- [45] 한국전자통신연구원(ETRI). 「정보통신기술전망」, 2002.2.
- [46] 한국재정정책학회. 「디지털기술의 발전과 문화콘텐츠산업의 동향」, 김종갑. 2002.
- [47] Alan R, Neibauer. 「This wired home : the microsoft guide to home networking」, Microsoft Press, 2003.

### 저자소개

#### 이말레(Mal-rey Lee)



중앙대학교 공과대학 컴퓨터공학과 공학박사

USC(University of Southern California) Post-Doc

전북대학교 공과대학 전자정보공학부 교수

※관심분야 : 인공지능, 로보틱스, 멀티미디어, 에이전트

#### 최종렬(Jong-Ryeol Choi)



전북대학교 일반대학원 경제학과 이론경제학전공(경제학박사)

전북대학교 미디어센터 전문연구위원(현재)

※관심분야 : 지역 경제, 디지털 콘텐츠, 애니메이션, 영화