

지방문화산업지원센터의 산·학 협력 기반 혁신환경 조성사업 모델 개발 연구

임 학 순

초록

이 논문은 지방문화산업지원센터의 역할모델을 중심으로 산·학 협력을 기반으로한 지역문화콘텐츠산업의 혁신 환경을 창출하기 위한 사업모델을 개발하는데 초점을 두었다. 이를 위하여 경기디지털콘텐츠진흥원의 공공아카데미 사업과 경기문화원형디지털콘텐츠개발 사업에 대한 사례분석을 실시하였다. 이를 바탕으로 이 논문에서는 지역문화 산업 혁신환경 차원에서 경기디지털콘텐츠진흥원의 산학협력사업 모델을 문화콘텐츠 R & D 네트워크센터 구축사업, 인력양성사업과 지역클러스터사업의 연계 강화사업, 산·학과의 파트너쉽 기반 문화콘텐츠체험 및 학습 프로그램 체계 구축사업 등 세 가지 차원에서 설정하였다.

주제어 : 문화콘텐츠산업, 혁신환경, 산학연계, 지역문화산업, 지방문화산업지원센터

I. 연구의 배경과 목적

1. 문제제기

1990년대 후반부터 지역문화산업을 육성하기 위한 정책적 관심이 확대되고 있다. 문화관광부는 1999년에 '첨단 문화산업 단지 조성 지원계획'을 수립하고, 2000년부터 지역문화산업지원센터에 대

한 지원을 시작하면서, 2005년 8월 현재 9개의 '지역문화산업클러스터 조성사업'을 추진하고 있다. 이러한 클러스터 전략은 전국 문화산업 사업체의 83.9%, 종사자의 90.1%가 서울에 집중되어 있고, 지역의 문화산업기반이 취약한 상황에서 지역 문화산업의 가치에 대한 인식을 제고하고, 문화콘텐츠업체의 지역 활동기반을 구축해가고 있다는 점에서 의미가 있다고 할 수 있다.

그러나 아직은 사업초기 단계로써 성공적인 사례로 평가받고 있는 지역문화산업클러스터는 매우 미약한 실정이다. 지역문화산업클러스터 조성사업을 추진하는 과정에서 사업성공모델과 정책성과에 대한 불확실성이 높은 것이 사실이다(한국문화콘

텐츠진흥원, 2003, 임학순, 2004)¹⁾. 최근에 지역문화콘텐츠산업의 혁신환경 (Innovative milieu)에 대한 관심이 커지고 있는 데에는 이러한 불확실성 관리에 대한 실천적 수요가 반영된 측면이 있다고 볼 수 있다. 유진룡(2005)²⁾이 지적한 바와 같이, 1990년대부터 정부주도로 추진해 온 문화콘텐츠정책은 문화콘텐츠산업의 소통과 네트워크 시스템을 기반으로 한 혁신환경을 창출하는 수준에는 이르지 못하고 있기 때문이다. 그리고 문화관광부가 2003년과 2004년에 실시한 지방문화산업클러스터 조성사업에 대한 평가결과, 지역문화산업클러스터를 구성하고 있는 공공부문과 민간부문의 참여자들 상호간에도 유기적인 협력네트워크가 구축되지 못하고 있는 것으로 나타났다(문화관광부, 2003, 2004)³⁾. 지방자치단체 또한 문화콘텐츠산업을 육성하기 위한 정책을 강화하고 있는 사례가 지속적으로 확대되고 있지만, 중앙 정부가 추진하고 있는 사업들과의 연계체계를 구축하지 못하고 있는 실정이다.

한편 우리나라에서 문화콘텐츠산업 관련 학과는 1990년대 중반이후 급속하게 증가하였다. 1998년에서 2003년에 이르는 동안 문화산업을 제외한 분야의 전문대, 4년제대 졸업생이 각각 32.3%, 31.4%로 증가한데 비해 문화산업 관련 분야의 경우에는

각각 48.4%, 82.4% 늘어난 것으로 나타났다(한국직업능력개발원, 2004)⁴⁾. 이처럼 문화콘텐츠산업 관련 학과들이 늘어난 데에는 문화산업에 대한 낙관적 전망과 정부의 적극적인 육성정책 그리고 대학의 구조조정 등 다양한 요인들이 복합적으로 작용했다고 볼 수 있다.

그러나 지역 문화콘텐츠산업에서 산·학 연계 체계는 매우 취약한 실정이다. 문화관광부(2004)⁵⁾ 발표한 「2004 문화산업통계」에 따르면 사업체의 '산·학·연 협력 경험 여부'를 조사한 결과 총 응답업체 1,311개소중 대학 및 연구소와의 협력 경험이 있다고 응답한 업체가 103개(7.9%), 국내 기업과의 협력경험이 있다고 응답한 업체가 60개(4.6%), 해외기업과의 협력 경험이 있다고 응답한 업체가 9개(0.7%)였으며, 협력 경험이 없다고 응답한 업체는 86.9%로 나타나, 산, 학 협력이 매우 취약한 실정임을 알 수 있다. 한국문화콘텐츠진흥원(2005)⁶⁾의 「2005 애니메이션산업백서」에 따르면, 전국 애니메이션 관련 대학의 '산학연계 협력 프로그램 경험여부'를 조사한 결과, '없다'가 76.4%로 산·학 협력 기반이 매우 취약한 것으로 나타났다. 그리고 현재 문화콘텐츠산업 관련 학과의 전문인력 양성체계의 가장 큰 문제 중의 하나는 산업계의 인력수요를 충족하지 못하고 있다는 점이다. 이러한 취약한 현실 때문에 현재 대학과 기업 모두 산학 협력에 대한 수요는 높지만 기대 수준은 높지 않은 실정이다

1) 한국문화콘텐츠진흥원, 「지역문화콘텐츠산업 활성화와 정책과제: 지역문화산업클러스터를 중심으로」, 2003, pp. 47-87. 임학순, 「지역문화산업 클러스터 조성사업의 사전평가 모델 개발에 관한 연구」, 「한국사회와 행정연구」, 제 15권 제2호, 서울행정학회, 2004, pp.305-324.

2) 유진룡, 「한국의 문화콘텐츠산업정책과 혁신체제에 관한 연구 - 한국문화콘텐츠진흥원의 지원사업을 중심으로 -」, 한양대 박사학위논문, 2005, pp.159-163.

3) 문화관광부, 「지역문화사업클러스터 현황 점검과 발전방안 보고서」, 2003. 문화관광부, 「지방 문화산업 발전전략 기본방향 연구」, 2004

4) 한국직업능력개발원, 「지식강국건설을 위한 국가 인적자원 개발(Ⅲ): 문화산업인적자원개발」, 2004, pp.66-68.

5) 문화관광부, 「2004 문화산업통계」, 2004, pp.119-122

6) 한국문화콘텐츠진흥원, 「2004 한국문화콘텐츠진흥원 연차 보고서」, 2005, p.63.

2. 연구의 목적

이러한 맥락에서 이 연구에서는 지방문화산업지원센터를 중심으로 지역문화콘텐츠산업의 혁신기반을 구축하기 위한 산·학 협력사업 모델을 개발하는데 목적이 있다. 이를 위하여 지역문화콘텐츠산업 혁신환경 이론과 산·학 협력에 관한 기존 논의를 분석하고, 지방문화산업지원센터 중 하나인 경기디지털콘텐츠진흥원의 사업에 대한 사례분석을 실시하였다. 사례분석은 경기디지털콘텐츠진흥원의 공공아카데미 운영사업과 경기문화원형디지털콘텐츠개발사업에 초점을 두었다. 이와 관련하여 경기디지털콘텐츠진흥원의 담당자들에 대해 심층면접을 실시하였으며, 아카데미 수료생들과 현재 교육과정 참여자들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 그리고 관련 전문가 10명을 대상으로 심층인터뷰를 실시하였다.

II. 이론적 배경과 분석의 틀

1. 지역문화콘텐츠산업 혁신환경 이론

지역문화콘텐츠산업의 혁신환경에 관한 논의는 크게 지역혁신체계, 지역문화콘텐츠사업 클러스터, 그리고 문화콘텐츠산업의 비즈니스 특성에 관한 논의로 구분하여 살펴볼 수 있다.

첫째, 지역혁신체계적 접근은 1990년대 후반부터 부각되기 시작하였는데, 산업집적지에 대한 기

존의 이론에 지식의 창출과 혁신에 관한 이론을 결합한 측면이 있다. 이러한 지역혁신체계 이론은 행위자와 네트워크의 역할을 중요하게 인식하고 있으며, 구체적인 제도들과 조직들간의 사회적 관계와 의사소통 관계를 중요하게 다루고 있다. 이것은 국가혁신체계이론의 혁신 개념과 밀접한 관련을 가지고 있다. 국가혁신체계이론은 기본적으로 유용한 지식과 정보를 창출, 확산, 활용하는데 영향을 미치는 조직들 및 그들의 관계로 구성된 시스템, 즉 혁신에서 중요한 역할을 하는 주체들과 이들 간의 상호작용⁷⁾으로 이루어진 것으로 보기 때문이다(유진룡 2005, Cooke, 1998, Freeman 1988, Nelson과 Rossenberg 1993, Lundvall 1997)⁷⁾. 그리고 지역혁신체계가 갖춰지기 위해서는 지역특성 분석, 지역혁신가의 활동, 혁신네트워크를 통한 상호 협력과 조정, 지식이전 등 지역의 자기증폭과정이 진행되어야 한다(국가균형발전위원회 2004, Fornahl and Brenner, 2003)⁸⁾. 이와 같이 지역혁신체계이론은 다양한 요소들이 결합하여 네트워크를 형성하면서 작동하는 시스템을 강조한다는 점에서 지역문화산업클러스터를 이해하는데 중요한 시사점을 제공한다.

7) 유진룡, 「한국의 문화콘텐츠산업정책과 혁신체계에 관한 연구 - 한국문화콘텐츠진흥원의 지원사업을 중심으로 -」, 한양대 박사학위논문, 2005, pp.23-53. Cooke, P., M.C Uranga and G.Etxebarria, "Regional Innovation Systems : Institutional and Organisational Dimension," *Research Policy* 26, 1998. Nelson, R, and Rosenberg, N.(1993), *National Innovation System- A Comparative Analysis*, Oxford:Oxford University Press. Lundvall, B.A, "National Systems and National Styles of Innovation", *Paper presented at the 4th International ASEAT Conference*, Manchester, 1997, p.9.

8) 국가균형발전위원회, 『세계의 지역혁신체계』, 한올아카데미, 2004, pp.12-14. Fornahl, D and T.Brenner, *Cooperation, Networks and Institutions in Regional Innovation Systems*, Edward Elgar, 2003

둘째, 문화콘텐츠산업 클러스터 관점에서도 혁신환경을 클러스터의 핵심요소로 이해하고 있다. 문화콘텐츠산업클러스터는 인력, 기술 및 R & D, 창작소재, 자금, 지식과 정보 등 문화산업체계의 구성요소들이 유기적으로 연계된 집합체이기 때문이다. 셰필드 창작산업단지연구보고서(Sheffield CIQ Report, 1998)에 따르면 문화산업클러스터를 조성하는데 있어서 창의적 예술, 기술, 인프라 구조(시설, 교육, 네트워크, 자금 등) 등이 중요하다고 지적하고 있다. 페너더(Peneder, 2001)⁹⁾는 문화콘텐츠산업 클러스터를 구성하는 다양한 기능적 요소(생산기반, 잠재창작요소, 유통과 마케팅, 인력, 연구개발, 정보와 지식 등)들 간의 소통을 위한 적극적인 동기부여를 할 수 있는 역동적 보완성(dynamic complementarity)이 클러스터의 가장 큰 특징이라고 지적하고 있다.

리드비터와 오클리(Leadbeater and Oakley, 1999)¹⁰⁾는 영국의 글래스고우, 카디프, 브라이튼, 셰필드지역에 대한 사례 분석을 통해 창의적인 커뮤니티를 구축하기 위한 방안으로 장소(places), 규제완화(deregulation), 소통과 상호작용 강도(density), 문화전통(history matters), 소비와 생산의 연계, 생산기반(유통, 마케팅, 자원환경 등), 새로운 아이디어와 인력, 대학 등 교육환경, 공공과 민간부문의 다양한 참여자, 관련 기관의 연계성, 문화경제 허부로서의 방송국 등을 들고 있다. 이들은 특히 산업계, 학계, 공공부문의 다양한 유관기

관들간의 유기적인 협력관계가 중요하다는 점을 지적하고 있다. 이들은 지역문화산업정책의 대표적인 사례로 알려진 셰필드의 문화산업지구(Sheffield Cultural Industries Quarter) 조성사례의 경우, 셰필드시가 생산주도 문화산업클러스터로 육성하는 데는 주도적인 역할을 수행하였지만, 공공정책만으로는 문화산업클러스터를 육성하는데 한계가 있으며, 민간기업, 대학, 문화기관 등과의 네트워크가 필요하다는 것을 보여주는 사례라고 지적하고 있다.

셋째, 문화콘텐츠산업의 특성에 관한 논의에서도 혁신환경이 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 결정하는 중요한 요소로 이해하고 있다. 문화콘텐츠산업은 다양한 요소들의 협동작업을 통해서 이루어지기 때문에 이러한 협력을 촉진시킬 수 있는 혁신환경을 필요로 한다. 이것은 문화산업이 창의성과 상상력을 바탕으로 한 창작산업이라는 점에서 창의적 기획환경을 조성하는 일이 매우 중요하기 때문이다(Negus, 2000; Bilton 2002, Lieberman 2002)¹¹⁾.

스코트(Scott, L., 1997)¹²⁾가 지적한 바와 같이 문화부문의 혁신환경은 구성요소들의 네트워크와 지

9) Peneder, M., "Dynamics of initial cluster formation : the case of multimedia and cultural content in innovative clusters", *OECD Proceedings*, OECD, 2001, p.311.

10) Leadbeater, C. & Kate Oakley, *The Independents Britain's New Cultural Entrepreneurs*, Demos, 1999, pp.71-75

11) Negus, K. and M. Pickering, "Creativity and Cultural Production", *International Journal of Cultural Policy*, Vol 6(2), 2000, pp.259-282. Bilton, C. & R. Leary, "What can Managers do for Creativity ? : Brokering Creativity in the Creative Industries," *International Journal of Cultural Policy*, Vol.8(1), 2002, pp. 49-64. Lieberman A. and P. Esgate., *The Entertainment Marketing Revolution : Bringing the the Moguls, the Media and the Magic to the World*, : Financial Times Prentice Hall, 2002

12) Scott, L., "Networks : New Tools for Innovation and Exploration," in Fitzgibbon M. and A. Kelly (eds), *From Maestro to Manager : Critical Issues in Arts and Culture Management*, Dublin : Oak Tree Press pp.297-318, 1997

식교류를 통해서 구축되기 때문이다. 특히 지역문화산업기반이 취약하고, 비전을 제시할 수 있는 주체가 취약한 환경에서는 상호 소통환경을 만들어 줄 필요가 있다. 리드비터와 오클리(Leadbeater and Oakley,1999)¹³⁾은 창작산업은 고도로 협력적이고 창의적인 생산네트워크를 바탕으로 형성되는 사업이기 때문에, 창의적인 커뮤니티(creative community)를 조성하여 상호 소통할 수 있는 장을 구축하는 일이 매우 중요하다고 지적하고 있다. 또한 리버만(Lieberman, 2002)¹⁴⁾에 따르면 문화산업은 일반적으로 콘텐츠(content), 유통(conduit), 소비(consumption), 융합(convergence) 등 4가지 요소(4C)로 구성되어 있다. 이러한 요소들은 상호 의존되어 있기 때문에, 유기적인 상호작용 체계를 형성할 때, 문화콘텐츠의 가치사슬을 창출할 수 있다. 이러한 리버만의 4C 모델에 따르면, 창작환경, 인력, 기술, 저작권, 유통, 융합 환경, 소비환경 등이 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 결정하는 중요한 요소로 고려될 수 있다.

2. 분석의 틀

지역문화콘텐츠산업 혁신체제에는 산업계, 대학, 연구소, 공공기관, 지방자치단체, 중앙정부 등 다양한 조직과 개인이 참여하고 있다. 특히 문화콘텐츠 기업은 지역문화콘텐츠산업의 생산과 유통을 담당하는 주체라는 점에서 그 동안 우리나라 지역문화

산업클러스터 정책에서 있어서 핵심요소로 고려되어 왔다. 대학을 비롯한 학계 또한 문화콘텐츠산업의 창의적 소재와 기획, 그리고 연구개발 차원에서 지역문화콘텐츠산업의 중요한 요소로 고려되고 있다.

지역문화콘텐츠산업과 관련하여 산·학 협력에 관한 논의는 다음 세 가지 차원으로 구분하여 살펴볼 수 있다.

첫째는 문화콘텐츠산업의 전문 인력을 양성하는 차원에서 산·학 협력 방안을 모색하기 위한 연구이다. 이것은 대학의 교육체계와 산업 현장의 수요를 유기적으로 연계하는데 초점을 둔 것이라고 할 수 있다. 이러한 산·학 협력 논의는 문화콘텐츠산업 관련 학과가 양적으로 급증하고 있음에도 불구하고, 사업계의 인력수요를 충족하지 못하고 있다는 인식에 바탕을 둔 것이다(김재웅 2002, 이용배 2002)¹⁵⁾. 둘째는 학계와 산업계가 문화콘텐츠 개발과정에서 협력하는 활동에 초점을 둔 것이다(한국문화관광정책연구원 2004)¹⁶⁾. 셋째는 산학연계를 지역문화콘텐츠산업 혁신환경 차원에서 접근하는 경우이다. 이것은 지역문화콘텐츠산업을 육성하기 위한 혁신주체로서 대학의 역할을 설정하기 위한 것이다. 이와 관련하여 한창완(2003)¹⁷⁾은

13) Leadbeater, C. & Kate Oakley, *The Independents Britain's New Cultural Entrepreneurs*, Demons, 1999, pp.14-40.

14) Lieberman A. and P. Esgate, *The Entertainment Marketing Revolution : Bringing the the Moguls, the Media and the Magic to the World*, : Financial Times Prentice Hall, 2002, pp.1-18

15) 김재웅, 「대학의 문화예술 교육과 문화콘텐츠산업의 연계 강화 방안」, 「순수문화예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여」, 한국문화예술진흥원 · 한국문화콘텐츠진흥원 공동세미나 자료집, 2002, pp.84-94. 이용배, 「대학의 문화콘텐츠교과과정과 산업현장 적응력 증진방안」, 「순수문화예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여」, 한국문화예술진흥원 · 한국문화콘텐츠진흥원 공동세미나 자료집, 2002, pp.65-83.

16) 한국문화관광정책연구원, 「문화산업분야 산학협력 활성화 방안 : 산학협력지원센터를 중심으로」, 2004, pp.88-107.

17) 한창완, 「OSMU 모델의 활성화를 위한 연계산업의 구조 매핑연구 : 서울에니메이션센터의 인력양성정책과 클러스터 시스템을 중심으로」, 「만화애니메이션연구」, 통권 7호,

서울애니메이션센터의 인력양성사업이 애니메이션 제작지원 클러스터 관점에서 기획, 추진되어야 한다는 점을 제시한 바 있다.

이러한 논의를 바탕으로 이 연구에서는 지방문화산업지원센터의 산·학 협력기반 혁신환경 조성 사업 모델을 개발하여 위하여 문화콘텐츠 가치사슬 관점과 지역 특성화 관점에서 산·학 협력구조를 분석하였다.

1) 문화콘텐츠 가치사슬과 산학협력 모델

산·학 협력의 내용과 방식은 문화콘텐츠산업의 가치사슬 단계에 따라 다르게 나타날 수 있다. 표 1에 나타난 바와 같이 문화콘텐츠가치사슬 체계는 창작소재 발굴, 사전제작, 제작, 포스트프로덕션(postproduction), 시장(market), 미디어믹스(Mediamix) 등의 단계로 구성될 수 있다. 창작소재개발 단계에서는 소비자의 감성 트렌드 분석, 창작소재 대안 개발 및 평가, 소재선택 등의 활동이 이루어지며, 사전제작 단계에서는 콘텐츠기획 및 사업계획 수립, 자원 조사 및 확보, 마케팅 등의 활동이 필요하다. 그리고 제작단계에서는 콘텐츠 제작, 자원관리, 포스트프로덕션, 시장단계에서는 마케팅, 유통, 판매, 소비, 미디어믹스기획 등의 활동이 나타난다. 이러한 문화콘텐츠산업의 가치사슬 단계에서 학계의 역할을 살펴보면, 주로 고증 및 조사연구, 마케팅조사, 기술개발, 콘텐츠작품평가, 수익구조평가, 산업 및 시장동향 조사 등을 들 수 있다.

이러한 맥락에서 산·학 연계 유형은 표1에 나타난 바와 같이 창작소재개발모델, 기술 R & D 모

델, 인력양성모델, 공동제작모델, 마케팅 비즈니스 개발 모델, 콘텐츠 체험학습 환경 조성 모델 등으로 구분할 수 있다.

첫째, 창작소재개발모델은 창작소재를 개발하고 콘텐츠 기획 방향을 설정하는 과정을 중심으로 산·학 협력이 이루어지는 유형이다. 주요 협력내용은 창작소재 발굴 및 고증 연구, 소재개발을 위한 디지털문화 트렌드분석, 창작소재의 콘텐츠 기획방향 등이라고 할 수 있다. 이러한 창작소재개발 산·학 협력모델로는 문화원형디지털콘텐츠개발사업의 산·학 협력사례, 영화 '스캔들'의 제작사 '봄'과 한국예술종합학교 영상원 협력사례 등을 들 수 있다. 또한 2005년부터 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원이 추진하고 있는 문화콘텐츠연구센터(CRC : Culture Research Center)사업모델중 인문학과 예술기반의 '리소스개발 중심형 CRC(Content Resource Center)도 창작소재개발 모델을 포함하고 있다.

둘째, 기술 R & D 모델은 문화콘텐츠의 창작, 유통, 소비과정과 연관된 기술(CT : Culture Technology)을 개발하여 활용하기 위한 산·학 협력 유형이라고 할 수 있다. 문화콘텐츠와 관련하여 감성 및 재현기술, 게임제작기술, 콘텐츠 저장·유통·관리기술, 방송영상 제작 및 음향 기술, 애니메이션·그래픽·디자인 및 영화제작기술, 기획 및 시나리오 기술, 문화원형 기술, 문화복지기술 등이 이러한 문화산업기술에 해당한다(문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원 2005)¹⁸⁾. 이러한 CT의 연구개발모델로는 카네기멜론의 Entertainment

18) 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원, 『CT비전 및 로드맵 -CT를 통한 세계 5대 문화산업 강국 건인-, 2005

Technology Center, 동경공과대학의 Creative Technology Center, MIT의 Media Lab 등이 여기에 해당한다. 또한 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원이 추진하고 있는 '기술개발 중심형 CRC'는 문화산업 기반 공학 및 자연계열 기술개발, 그리고 연구사업을 수행하는 문화기술연구센터(CTC : Culture Technology Center)라고 할 수 있다.

셋째, 인력양성 모델은 대학과 공동아카데미 등 문화콘텐츠 관련 교육기관이 산업현장의 수요에 부응하기 위한 인력을 양성하기 위하여 산업계와의 협력을 추진하는 경우이다. 최근 들어 문화산업 분야의 산업 협력에 대한 관심이 높아지고 있으며, 정부의 산학 협력지원 기금 중 문화산업 분야가 차지하는 비중도 조금씩 높아지고 있다. 주요 산학 협력 지원사업으로는 교육인적자원부가 주관하는 '지방 대학 혁신역량 강화사업(일명 NURI사업)', 수도권 특성화 우수 대학 지원사업, 국가균형발전 위원회와 교육인적자원부, 그리고 산업자원부가 공동으로 주관하는 '산학협력 중심대학지원, 문화관광부가 주관하는 '문화콘텐츠 관련 대학 특성화 사업 지원' 등이 있다.

넷째, 공동제작모델은 콘텐츠개발 프로젝트를 중심으로 산업계와 학계가 공동으로 자금을 투자하여 콘텐츠 개발 전 과정에 공동으로 참여하는 경우라고 할 수 있다.

다섯째, 마케팅 비즈니스개발 모델은 기업의 마케팅 활동, 투자유치 및 자금 관리 활동, 글로벌시장 진출 활동 등 기업의 비즈니스 활동에 학계가 참여하는 경우이다. 또한 개발된 문화콘텐츠의 비즈니스 모델 개발, 수익성 분석 등에 관한 것도 학계에서 기여할 수 있는 부분이라고 할 수 있다.

여섯째, 문화콘텐츠 체험 및 학습 환경 조성모델은 지역주민의 문화 복지 차원에서 문화콘텐츠에 대한 접근성을 증진하기 위한 산·학 협력 유형이라는 점에서 문화콘텐츠산업의 수익성에 초점을 둔 산, 학 협력 유형과는 다르다고 할 수 있다. 이러한 협력유형은 문화예술교육정책의 영역이 문화예술에서 문화콘텐츠 영역으로 확대되면서 새롭게 부각되고 있는 분야라고 할 수 있다.

가치사슬	창작소재 발굴	사전제작	제작	시장
활동	조사연구 고충 소재개발 소재평가	조사연구 기획 및 사업계획 자원확보 마케팅	제작 기술개발 자원관리 포스트프로덕션	유통 마케팅 소비 OSMU
산학 연계 모델	창작소재개발모델		체험·학습프로그램 모델	
	인력 양성 모델/ 기술개발모델			
	마케팅 비즈니스 개발 모델			
	공동 제작 모델			

표 1. 문화콘텐츠 가치사슬과 산·학 협력 모델

2) 지역특성과 산·학 역할구조

지역문화산업지원센터가 산·학 협력 활성화 사업을 추진하기 위해서는 지역특성에 적합한 모델을 개발할 필요가 있다. 지역의 대학, 연구소, 공공아카데미, 기업체, 사회경제 환경 등 지역 특성이 고려되어야 한다. 특히 지역문화산업 정책이 초기 단계에서 문화산업 클러스터를 조성하는데 집중되어 있기 때문에, 지역의 문화산업클러스터 조성 수준과 환경을 고려하여 산, 학 협력사업을 개발할 필요가 있다. 또한 지역의 문화산업클러스터가 중

점적으로 육성하고자 하는 콘텐츠장르나 중점 사업 등에 분석을 바탕으로 산, 학 연계 모델을 추진하는 방안을 적극 고려할 필요가 있다.

한편 산업계와 학계의 역할 분담구조는 협력내용에 따라 다르게 나타날 수 있다. 창작소재 개발형 모델, 기술 R & D 모델, 그리고 인력양성모델에서는 주로 학계의 참여도가 상대적으로 높은 모델이라고 할 수 있다. 대학은 인문학, 공학, 사회과학, 예술 등 다양한 학문분야의 전문가들이 모인 집단으로 학제적 연구가 상대적으로 용이한 측면이 있다. 특히 문화콘텐츠산업 분야는 이러한 학제적 연구와 지식에 대한 수요가 많은 분야이기 때문에, 앞으로 대학의 문화콘텐츠산업에 대한 기여도는 확대될 것으로 전망된다. 또한 문화콘텐츠 기술을 개발하는데 있어서도 예술, 공학, 인문학, 사회과학 등 학제적 연구수요가 크기 때문에 대학의 기술 R & D 활동 또한 중요하다고 할 수 있다. 따라서 대학이 연구개발 기반을 갖추고 있지 않은 경우에는 산학연계가 효과적으로 이루어지기 어렵다고 할 수 있다.

콘텐츠 공동개발 모델과 마케팅 비즈니스 개발 모델은 기업이 주도하는 모델이라고 할 수 있다. 문화콘텐츠산업 가치사슬 체계에서 기업은 초기 단계에서부터 콘텐츠개발 및 시장진출 단계에 이르기까지 중요한 역할을 담당하게 된다. 특히 기업은 콘텐츠를 제작하여 수익을 창출하고 글로벌시장으로 진출하는 핵심주체라고 할 수 있다. 한편 문화콘텐츠체험 및 학습 모델은 공공부문이 주관하고, 산업계와 학계와의 파트너십을 통해 추진할 수 있는 유형이라고 할 수 있다. 이와 관련하여 지역문화산업지원센터는 지역의 대학 특성과 산업계

의 특성을 고려하여 산·학 협력모델을 개발할 필요가 있다.

3) 분석방법

이 논문에서 지역문화콘텐츠산업의 혁신환경은 지식의 생성과 확산, 그리고 활용의 관점에서 지역문화콘텐츠산업 체계를 구성하는 참여자의 상호소통과 네트워크 구조를 의미한다. 이 논문에서는 특히 대학과 산업계의 상호소통과 연계 네트워크를 촉진하기 위한 지방문화산업지원센터의 역할에 초점을 맞추었다. 이를 위하여 지방문화산업지원센터의 하나인 경기디지털콘텐츠진흥원의 정책사업 및 추진체계를 산, 학 협력 관점에서 사례분석을 실시하였다.

경기디지털콘텐츠진흥원은 경기지역의 디지털콘텐츠산업을 체계적으로 육성하기 위하여 2002년에 설립된 비영리법인이다. 경기디지털콘텐츠진흥원은 부천시지역에 위치하고, 경기도와 부천시로부터 자원을 지원받고 있는데, 여기에는 부천시지역 만화와 애니메이션산업을 중심으로 문화산업클러스터를 조성하고 있다는 점이 고려되어 있다고 볼 수 있다. 경기디지털콘텐츠진흥원의 주요 사업으로는 디지털애니메이션 전문 아카데미 운영, 렌더팜 등 공용장비 구축 및 HD 종합편집실 운영, 입주사 지원사업(시설지원, 마케팅활동지원, 제작지원사업, 교육지원사업), 국내의 네트워크 구축사업, 지역문화원형디지털콘텐츠개발사업, 그리고 전략수립사업 등을 들 수 있다.

경기디지털콘텐츠진흥원의 정책사업 중에서 대학과 밀접한 관계를 갖고 있는 사업은 문화원형디지털콘텐츠개발사업과 인력양성사업이라고 할 수

있다. 지역문화원형디지털콘텐츠개발사업은 학계와 산업계가 모두 참여하는 사업이기 때문에, 공동개발형 산·학 연계 프로젝트라고 할 수 있다. 그리고 인력양성사업은 크게 경기디지털콘텐츠아카데미 사업과 대학 지원사업으로 구분할 수 있다.

III. 사례분석

1. 아카데미 운영사업 사례 분석

1) 아카데미의 역할

경기디지털콘텐츠진흥원은 지역 단위에서는 처음으로 2004년부터 애니메이션 전문 교육과정인 디지털애니메이션아카데미를 운영하고 있다. 이 아카데미는 공공아카데미로서 현장 실무 중심의 소수 정예 인력을 양성하기 위해 직접 교육훈련 프로그램을 개발하여 운영하고 있다. 아래 표2에 나타난 바와 같이 디지털애니메이션아카데미는 2년 과정으로 운영되고 있는 게임아카데미와 영화아카데미와는 달리 1년으로 운영되고 있으며, 디지털애니메이션에 특화된 교육프로그램을 운영하고 있다는 점에서 다른 공공아카데미와는 차이가 있다고 할 수 있다.

2) 교육과정

아카데미의 주요 교과목은 애니메이션 원리 5과목(256시간), 기본 아트 소양 함양 (3과목 219시간), 컴퓨터 제작 테크닉 (4과목, 204과목), 졸업작품 지도(4과목, 192시간) 등으로 구성되어 있다. 작품제

작교육은 1학기에는 공동작품개발 과정, 2학기에는 단편애니메이션을 개별적으로 제작하는 과정으로 구분된다. 그리고 학생들은 졸업 작품을 제작하기 위하여 기획심사와 최종심사 등 2회에 걸친 심사를 받는다. 교수는 전임교수 2명과 겸임교수 2명으로 구성되어 있으며, 산업계와 학계의 다양한 전문가들이 강사로 참여하고 있다. 그리고 아카데미는 연 25회에 걸쳐 국내외의 아티스트 및 전문가를 초청하여 워크숍을 실시함으로써, 디지털문화콘텐츠

구분	콘텐츠 아카데미	게임 아카데미	영화 아카데미	경기디지털 애니메이션 아카데미
설립 시기	2002	2001	1984	2004
운영 주체	문화콘텐츠 진흥원	게임산업 개발원	영화진흥 위원회	경기디지털 콘텐츠진흥원
양성 인력	공동과정 (해외연수)	게임특화	영화특화	디지털애니메이션특화
핵심 과정	프로듀서 /마케터	제작인력 중심	제작인력 중심	제작인력중심
기간	단기(3개월)	장기(2년)	장기(2년)	중기(1년)

표 2. 문화산업관련 공공아카데미 운영현황

에 관한 최근 동향과 전문지식을 학습할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이 워크숍에는 경기지역의 디지털문화콘텐츠 관련 학과 학생들도 참여하고 있다.

3) 성과분석 및 사업평가

(1) 아카데미 교육사업

이 연구에서는 실제로 경기디지털아트아카데미 교육과정에 참여한 경험이 있는 26명(제1기 수료자 11명, 제2 수강자 15명)을 대상으로 교육과정에 대한 참여 동기, 교육과정 만족도, 교육성과 등을 중심으로 설문조사를 실시하였다.

첫째, 교육과정에 참여하게 된 동기를 조사한 결과, 표 3에 나타난 바와 같이, 아카데미 교육과정이 3D 애니메이션에 특화된 점과 관련 시설 및 장비가 우수하다는 점이 가장 큰 동인으로 작용한 것으로 나타났다. 이러한 경향은 업체에 종사한 경험이 없는 참여자나 업체에 종사한 경험이 있는 참여자 모두에게 동일하게 나타났다. 또한 아카데미는 2003년에 공용장비로 렌더팜을 구축하였으며, 2004년에는 HD 종합편집실을 구축하여 교육과정과 사업체에 대한 기술 서비스를 수행하고 있다. 그리고 강사진의 질적 수준, 저렴한 교육비도 교육과정 참여 요인으로 작용하고 있는 것으로 나타났다. 이런 맥락에서 아카데미 교육과정을 디지털 애니메이션으로 특화하여 다른 공공아카데미 및 대학과 차별화를 시도한 것이 의미가 있다고 볼 수 있다.

	빈도	%
취업에 유리해서	3	6.0
3D에 특화된 교육과정이 좋아서	16	32.0
시설 및 장비가 좋아서	16	32.0
교육기간이 적당해서	1	2.0
강사진이 우수해서	9	18.0
교육비가 저렴해서	4	8.0
경력관리에 도움이 될 것 같아서	1	2.0
기타의견	0	0.0
계	50	100.0

표 3. 경기디지털아트아카데미 지원동기 (중복 응답)

둘째, 아카데미 운영 전체에 대한 만족도를 조사한 결과, 전체 응답자의 72%가 만족하고 있는 것으로 응답하였으며, 5점 척도에서 평균 3.8로 나타나 대체로 만족하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 교육과정과 관련된 세부 항목에 대한 만족도를 조사한 결과, 표4에 나타난 바와 같이 시설과 기자

재에 대한 만족도가 가장 높게 나타났다. 수강생 규모가 16명으로 소규모인 점도 교육과정 참여자들의 만족도를 높여주는 요인으로 작용하고 있는 것으로 나타났다.

교육내용과 관련하여 매우 만족한다고 응답한 사람들의 비율은 전체의 11.5%에 불과한 반면, 보통이라고 응답한 사람들의 비율이 23.1%로 나타나, 일정부분 교육내용에 대한 수정 및 보완이 필요하다는 것을 의미한다고 볼 수 있다. 이러한 교육내용과 관련하여 교육과정 참여자들과 인터뷰를 실시한 결과, 현재 실험적 작품인 독립 단편애니메이션 창작 과정 뿐 아니라 교육과정 기간 중에 실제로 산업계의 프로젝트 개발 과정에 참여할 수 있는 기회를 갖게 되기를 희망하는 경우가 많았다. 또한 현재 아카데미는 디지털애니메이션 특화 교육과정을 운영하고 있는데, 이러한 교육과정을 체계적으로 지원할 수 있는 교육콘텐츠 및 정보자료 서비스기능이 아직은 미흡한 실정이다.

한편 학사일정 및 사후관리 부문에 대해서는 상대적으로 만족도가 낮게 나타났다. 학사 일정에 대해 비교적 불만족 한다고 응답한 사람들의 비율도 전체의 23.1%로 나타났으며, 사후관리 부문에 대해서도 비교적 불만족 한다고 응답한 사람들의 비율이 25%로 나타났다. 이와 관련하여 디지털아트아카데미의 학사관리 및 사후관리 체계를 효과적으로 개선하기 위한 노력이 필요하다고 볼 수 있다.

셋째, 표 5에 나타난 바와 같이 교육과정 참여자들은 교육과정이 전문지식을 습득하고 인적네트워크를 구축하는데 매우 기여하고 있는 것으로 인식

만족도 항목	비교적 불만족(2)		보통(3)		비교적 만족(4)		매우 만족(5)		계	평균
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%		
시설 및 기자재	-	-	1	3.8	8	30.8	17	65.4	26	4.62
교육내용	-	-	6	23.1	17	65.4	3	11.5	26	3.88
교육비	-	-	5	19.2	10	38.5	11	42.3	26	4.23
연수교재 및 자료	2	7.7	10	38.5	10	38.5	4	15.4	26	3.61
학생규모	1	3.8	4	15.4	10	38.5	11	42.3	26	4.19
교육시간	1	3.8	13	50.0	10	38.5	2	7.7	26	3.50
학사일정	6	23.1	13	50.0	7	26.9	-	-	26	3.04
사후관리	6	25.0	12	50.0	6	25.0	-	-	24	3.00

표 4. 교육과정 항목별 만족도

하고 있었다. 교육과정의 기여도에 대해 전문지식 습득 기여도는 평균 4.46, 인적네트워크 구축 기여도는 평균 4.12로 나타났다. 그리고 산업현장 취업 기여도는 평균 3.69, 경력관리 기여도는 평균 3.58로 나타났다.

만족도 항목	매우 불만족(1)		비교적 불만족(2)		보통(3)		비교적 만족(4)		매우 만족(5)		계	평균
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%		
전문지식습득					1	3.8	12	46.2	13	50.0	26	4.46
산업현장취업가능성			2	7.7	9	34.6	10	38.5	5	19.2	26	3.69
인적네트워크형성			1	3.8	3	11.5	14	53.8	8	30.8	26	4.12
경력관리	2	7.7	2	7.7	7	26.9	9	34.6	6	23.1	26	3.58

표 5. 경기디지털아트아카데미 교육기여도

교육과정이 산업현장 취업에 미치는 성과에 대해서는 응답자의 57.7%가 긍정적으로 평가한 반면

에 34.6%가 보통으로 응답하였다. 2004년 1기 수료생들을 대상으로 취업실태를 조사한 결과, 전체 15명중 12명이 산업현장에 취업한 것으로 나타나, 높은 취업률을 나타내고 있다고 볼 수 있다.

(2) 종합평가

경기디지털콘텐츠진흥원의 아카데미사업은 짧은 역사에도 불구하고 대학과 산업현장을 이어주는 징검다리 역할을 수행할 수 있는 가능성을 보여주고 있다고 할 수 있다. 그리고 경기디지털콘텐츠진흥원의 아카데미는 산 학 협력을 촉진하기 위한 사업들을 추진하고 있다. 주요 협력내용은 학교교육과정에 대해 교육프로그램 제공, 학생 작품 활동 지원, 작품 후반작업 지원 등이다.

그러나 이러한 사업은 아카데미에서 학교 교육과정을 부분적으로 지원하는데 초점을 둔 것이며 산업계와 대학이 공동으로 콘텐츠창작프로젝트를 진행하거나 연구개발을 추진하는 형태의 산학협력 사업은 거의 없다고 할 수 있다. 또한 아카데미 교육사업 자체도 교육과정에서 산업계와의 연계가 체계적으로 이루어지지 못하고 있다. 2004년 8월에 아카데미 학생 2명을 6개월간 기업체의 프로젝트에 참여한 사례가 있지만, 아직은 부분적이며 체계화가 이루어지지 않고 있다.

2. 경기문화원형 디지털콘텐츠 개발사업의 산학협력 사례 분석

1) 사업의 개요

경기디지털진흥원은 2005년부터 문화관광부 문화원형 공모사업으로 경기도자 문화원형 디지털콘

텐츠 개발사업을 추진하고 있다. 문화원형 디지털 콘텐츠개발사업은 우리나라의 역사, 전통, 풍물, 생활, 전승, 예술, 지리지 등 다양한 분야의 우리 문화원형을 디지털 콘텐츠화 하여 문화콘텐츠산업에 필요한 창작소재를 제공하고, 문화원형 창작소재의 산업적 활용도를 높이기 위해 2002년부터 추진되고 있는 사업이다. 이러한 문화원형 디지털콘텐츠개발사업에 참여하는 주관사업자는 크게 대학과 기업, 그리고 공공기관으로 구분할 수 있다. 2004년도에 선정된 문화원형 디지털콘텐츠사업과제는 총 45개(자유공모 16개, 지정공모 9개, 추가경정예산사업 20개)과제가 선정되었는데, 이중 대학이 26개 과제에 주관사업자로 참여하고 있다(한국문화콘텐츠진흥원 2005)¹⁹⁾. 경기디지털진흥원이 추진하고 있는 경기도자 문화원형 디지털콘텐츠개발사업은 기업을 주관사업자로 하고, 도자기학과가 있는 대학이 참여하는 방식으로 이루어지고 있다.

2) 대학과 산업계의 역할체계

문화원형 디지털콘텐츠개발사업의 추진과정에서 대학과 산업계의 유기적인 협력관계는 다음 몇 가지 측면에서 매우 중요하다.

첫째, 문화원형 디지털콘텐츠가 만들어지기 위해서는 역사적 기록 및 자료에 대한 과학적인 고증과 연구가 이루어져야 한다. 문화원형에 대한 고증과 연구는 문화원형 디지털콘텐츠개발사업의 핵심요소이기 때문에 성과물로 제시되어야 한다. 또한 게임, 영화, 방송, 애니메이션 등 문화콘텐츠산업계가 전통 문화원형을 창작소재로 콘텐츠를 개

발하기 위해서는 문화원형에 대한 사실을 바탕으로 콘텐츠의 특성에 맞게 허구적 재구성을 하게 된다. 이런 맥락에서 역사학자, 민속학자, 고미술사학자, 역사사회학자, 고전소설 전문가 등 문화원형과 관련된 전문가 집단의 참여가 필수적이라고 할 수 있다. 경기디지털진흥원이 추진하고 있는 「경기도자 문화원형 디지털콘텐츠개발사업」의 경우에 도자기학 관련 대학은 도자기에 대한 역사적 고증과 연구결과 분석, 도자기의 원리와 과학 등에 대한 학문적 연구를 분석하여 주관사업자인 업체에게 제공하고 있다. 업체는 이러한 연구결과를 바탕으로 도자기를 소재로 한 디지털콘텐츠 기획서를 작성하고, 개발사업을 추진하게 된다.

둘째, 문화원형 디지털콘텐츠 개발사업을 성공적으로 추진하기 위해서는 개발과정 전반에 걸쳐 학계와 산업계간의 지속적인 상호작용이 필요하다. 일반적으로 문화원형 디지털콘텐츠개발사업은 기획, 설계, 개발, 수정보완, 완성 등의 단계를 거치게 되는데, 전체 개발과정에서 기업과 대학의 상호작용이 매우 중요하다.

셋째, 문화원형을 디지털콘텐츠로 복원, 개발하기 위해서는 디지털기술을 갖추어야 한다. 이러한 기술은 문화원형을 디지털로 복원하는 기술에서부터 콘텐츠관리, 검색기술, 저작권관리기술, 상품으로 응용하는 기술 등 다양하다. 문화원형 학계는 이러한 기술력을 확보하지 못하고 있지만, 기술개발 및 적용과정에서 고려해야 할 문화원형 특성에 대해서는 자문을 할 수 있다. 그리고 최근에는 대학에서 문화콘텐츠기술과 관련한 연구들이 지속적으로 확대되고 있기 때문에, 문화원형 복원 및 개발과 관련된 기술을 개발하여 적용하는데 있어서

19) 한국문화콘텐츠진흥원, 「2004 한국문화콘텐츠진흥원 연차 보고서」, 2005, pp.2-25

도 예전에 비해 중요한 역할을 수행할 수 있다.

3) 산학연계 모델에 대한 시사점

문화원형 디지털콘텐츠사업은 문화예술 인문학계, 그리고 산업계가 상호학습 및 소통할 수 있는 기회의 장을 제공함으로써 문화콘텐츠 창작소재 개발을 위한 산·학 협력 모델을 제시하고 있다는 점에서 의미가 있다. 이 사업에서 산·학 협력모델은 경기디지털콘텐츠진흥원의 도자 문화원형 사업과 같이 산업계가 주도하고, 대학이 부분적으로 참여하는 모델 뿐 아니라 대학이 주도하고 산업계가 부분적으로 참여하는 모델 등 문화원형 디지털콘텐츠사업의 특성과 대학의 역할 정도에 따라 다양한 모델이 개발될 수 있다.

그러나 이러한 산·학 연계는 ‘문화원형 디지털 콘텐츠사업’이라는 프로젝트를 중심으로 이루어진 것이기 때문에, 프로젝트가 종료된 이후에 어느 정도 지속적으로 유지될 것인지에 대해서는 불확실성이 높다고 할 수 있다. 이와 관련하여 대학에 문화원형 디지털콘텐츠 연구센터의 설립 및 운영 방안을 검토할 필요가 있다.

한편 문화원형 디지털콘텐츠사업의 경우, 1차 산출물은 영화, 방송, 애니메이션, 게임 등 문화콘텐츠의 창작 소스로서의 속성을 가지고 있으며, 캐릭터 라이선싱비즈니스의 프로퍼티(property)로 활용될 수 있다. 이러한 이유 때문에 실제 문화원형 디지털콘텐츠개발사업에 영화업자, 방송업자, 애니메이션업체, 게임업체가 직접 참여하는 경우는 일부분에 지나지 않는다. 이에 따라 현재 문화원형 디지털콘텐츠개발사업을 기반으로 한 산, 학 연계는 개발과정과 개발이후 과정에 따라 참여하는 업

체가 다를 수 있다.

IV. 지방문화산업지원센터의 산·학 협력 사업 모델 개발

1. 지방문화산업지원센터의 역할모델

문화산업을 육성하기 위한 공공부문의 역할은 지역특성에 따라, 그리고 정부의 정책의지에 따라 다양하다. 짐머와 토플러(1999)²⁰⁾는 문화정책이 각 나라의 역사적 맥락과 권력구조와 밀접히 연관되어 있다고 지적하고, 정책형성과 집행의 유형과 구조 및 전략을 기준으로 프랑스와 미국 및 스웨덴의 문화정책을 비교 분석 한 바 있는데, 프랑스는 관료주의적 모델로, 스웨덴은 조합주의모델(corporatist approach)로, 미국은 비영리조직모델로 구분한 바 있다. 그리고 커밍스와 카츠(1987)²¹⁾은 정부지원 유형을 후원(patron), 시장활성화(market manipulator), 규제(regulator), 기획자(impresario) 등 4가지 유형으로 구분하였다.

문화산업정책에 대한 공공부문의 역할유형을 살펴보면, 프랑스와 캐나다, 한국의 경우는 정부주도 모델로 분류할 수 있으며, 일본과 영국 및 호주 등은 공공부문과 민간부문의 파트너십 모델로 분류

20) Zimmer A. and S.Toepler S., "The Subsidized Muse : Government and the Arts in Western Europe and the United States", *Journal of Cultural Economics* pp.33-49, 1999

21) Comings M.C. and R.S. Katz. (1987, eds), *The Patron State : Government and the Arts in Europe, North America and Japan*, Oxford University Press

할 수 있다. 그리고 미국은 시장경제 체계에 의존하되, 국제 시청각 통상협상과 글로벌 유통 등에 대해서는 정부가 적극 개입하는 형태를 취하고 있다.

한편 지역단위의 문화산업 육성정책도 국가와 지역특성에 따라 다양한데, 문화산업클러스터 조성사업의 경우에도 지자체 주도형(영국 셰필드, 맨체스터 사례), 대학 및 연구소 주도형(영국 리버풀), 대기업주도형(스웨덴 시스타 사례), 국가주도형(핀란드 올루 사례) 등으로 다양하다(문화관광부, 2004, p35). 실제로 우리나라 문화관광부가 2005년부터 추진하고 있는 지역문화콘텐츠산업연구센터(CRC) 사업의 경우에도 CRC 설립형태를 ① 지역문화산업클러스터 중심형, ② 지역대학 및 연구소 중심형, 그리고 ③ 공공기관 중심형으로 구분하고 있다. '지역문화산업클러스터 중심형'은 지역문화산업지원센터가 주관하고, 지역대학 및 연구소가 참여하며, 지역내의 업체 등 관련기관 컨소시엄을 구성하는 방법이다. '지역대학 및 연구소 중심형'은 지역소재 대학 및 연구소가 주관하고, 지역내의 업체 및 지역 유관기관 등 관련기관이 컨소시엄을 구성하는 방법이다. 그리고 '공공기관 중심형'은 지자체 등 공공기관이 주관하고, 지역소재 대학 및 연구소가 참여하며 지역내의 업체 등 관련기관이 컨소시엄을 구성하는 방법이다. 이러한 설립형태는 지역특성과 연구내용에 따라 다양하게 설정될 수 있을 것이다.

이 연구에서는 경기디지털콘텐츠진흥원의 산·학 협력을 통한 지역문화산업클러스터 혁신환경 구축사업을 다음 세 가지 관점에서 고려하였다.

첫째는 산·학 연계형 공공프로젝트를 개발하

고, 지역문화산업클러스터와의 연계를 강화하기 위한 R & D 네트워크를 구축하는 방안이다.

둘째는 대학과 공공아카데미의 인력양성사업을 문화콘텐츠기업체와의 연계를 강화하여 프로젝트 기반의 교육을 강화하는 방안이다.

셋째는 경기디지털콘텐츠진흥원의 목표중의 하나로 창의적 문화환경 조성하는 것이 포함되어 있는 바, 청소년과 지역주민들의 문화콘텐츠에 대한 접근성을 증진하기 위해 산업계 및 학계와의 파트너십을 구축하는 방안이다.

이러한 세 가지 방안을 중심으로 구체적인 실천 전략을 제시하면 다음과 같다.

2. 문화콘텐츠산업 R & D 네트워크 구축 사업

문화콘텐츠산업 R & D 네트워크 구축사업은 그림 1에 나타난 바와 같이 산, 학, 연, 정 연계를 통해 지역혁신 네트워크를 구축하고 지역문화산업 클러스터의 역량을 제고하기 위한 것이다. 이러한 사업을 실현하기 위해서는 다음 네 가지 요건을 고려할 필요가 있다.

첫째, 산·학 협력 등 네트워크 참여자들이 공동으로 추진할 수 있는 공공프로젝트가 개발되어야 한다. 이러한 공공프로젝트 사례로 경기문화원형디지털콘텐츠개발 프로젝트와 문화관광부가 추진하고 있는 CRC 프로젝트를 들 수 있다. 또한 경기문화자원을 콘텐츠로 개발하는 프로젝트, 디지털애니메이션 프리프리더션 산·학 연계 프로젝트, 부천만화영상산업 육성을 위한 산·학 연계 프로젝트 등 경기디지털콘텐츠진흥원의 클러스터 전략에 적합한 프로젝트를 개발해야 할 것이다.

둘째, 경기 문화콘텐츠 R & D 네트워크 사업을 개발하고, 이러한 지원 및 네트워크 업무를 체계적으로 수행할 수 있는 가칭 '경기 문화콘텐츠 R & D 네트워크센터'를 경기디지털콘텐츠진흥원에 설립할 필요가 있다. 만일 경기디지털콘텐츠진흥원이 문화관광부의 CRC사업을 추진하고, 이를 기반으로 산·학·연 네트워크 사업을 확대할 경우에는 CRC사무소 설립 운영 모델을 고려하여 R & D 네트워크센터를 운영하는 것도 적극 고려할 수 있다. 이러한 네트워크 센터는 산·학·연·정이 사전제작단계(pre-production)에 함께 참여할 수 있는 소통의 장을 만들어 줄 뿐 아니라, 1차 산출물을 실제 콘텐츠로 창작으로 이어가기 위한 투자유치, 홍보마케팅, 정보서비스 등의 활동을 지속적으로 추진한다. 그리고 이러한 네트워크센터는 공공프로젝트 관리체계를 구축함으로써 창작소재 발굴과정에서부터 최종적으로 글로벌마켓에 이르는 전체 과정을 직접, 간접으로 지원할 수 있는 체계를 갖출 필요가 있다.

셋째, 대학에 문화콘텐츠 관련 연구소가 설립 운영되어야 한다. 그러나 대학의 전문 인력은 아직은 개인단위로 연구 활동을 수행하는 것이 일반적이며, 문화콘텐츠산업을 전문적으로 연구하는 연구소는 매우 취약한 실정이다. 정부의 CRC사업이나 경기 문화콘텐츠 R & D 네트워크 사업은 대학의 문화콘텐츠 관련 연구체계를 갖추는 기반으로 작용할 것이다. 이런 의미에서 네트워크 사업은 초기단계에서는 문화산업클러스터를 중심축으로 한 산, 학, 연, 정 네트워크를 구축하고, 점차 대학연구소의 역량을 강화하여 대학연구소 중심형 CRC 네트워크를 구축하는 방향으로 설정할 필요가 있

다.

넷째, 경기도는 앞으로 부천시역 외에도 판교 IT 단지, 파주 출판인쇄단지, 광명 음악단지, 고양의 한류우드 등 문화산업클러스터를 지속적으로 조성해 나갈 계획이다. (경기도 2004, 경기개발연구원 2004)²²⁾ 이러한 경기지역의 문화산업 변화를 고려하여 이에 적합한 경기 문화콘텐츠 R & D 모델을 개발할 필요가 있다.

3. 인력양성사업과 클러스터 혁신환경 연계 강화

경기디지털콘텐츠진흥원의 공공아카데미사업은 교육사업 차원을 넘어 지역 문화콘텐츠산업 클러스터 혁신환경 차원에서 그 역할을 재정립할 필요가 있다. 이와 관련하여 다음 두 가지 관점에서 앞

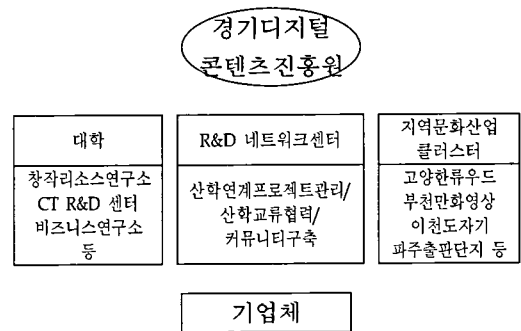


그림 1. 경기문화콘텐츠 R & D 네트워크 사업체제

으로의 방향을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 앞으로 경기디지털콘텐츠진흥원의 아카데미사업이 문화콘텐츠산업계와 유기적으로 연계체계를 구축하기 위해서는 아카데미 교육과정이 산

22) 경기도, 『경기비전 2006』, 2004. 경기개발연구원, 『경기도 문화콘텐츠산업 육성전략 연구』, 2004

업현장으로 이어질 수 있는 프로젝트 기반 교육프로그램을 개발 할 필요가 있다. 그리고 교육과정을 이수한 수료생들이 수료 후에도 일정기간 창작활동을 계속하여 산업계로 진출할 수 있는 창업보육 프로그램도 개발할 필요가 있다. 이와 관련하여 가칭 '경기디지털콘텐츠제작소 사업'을 추진하여 인력양성사업과 콘텐츠개발사업을 연계하는 방안도 검토해 볼 수 있다. 여기서 '경기디지털콘텐츠제작소사업'이란 디지털콘텐츠산업 분야의 우수한 기획 및 사업계획을 선정하여 우수 인력을 참여시키고, 자금과 시설 및 공간을 제공함으로써 일정 기간동안 창작활동을 보장해주고, 성과물을 실제 콘텐츠개발로 이어지게 하기 위한 사업을 의미한다.

둘째, 경기디지털콘텐츠진흥원의 아카데미 사업과 대학 교육과정과의 연계를 강화할 필요가 있다. 현재 전국 대학 애니메이션 관련학과 총 126개중 경기도에 22개 학과가 소재하고 있다. 이러한 대학들은 연구개발, 시설과 장비, 예산, 교수 및 강사 등 여러 가지 측면에서 디지털애니메이션 교육을 체계적으로 실시하는데 많은 제약을 받고 있다. 앞으로 애니메이션산업 분야에서는 전문 기획담당자에 대한 수요가 확대될 것으로 전망되고 있지만, 지역의 대학들은 아직 이러한 창의적 기획인력을 체계적으로 양성할 수 있는 기반이 취약한 실정이다(한국문화콘텐츠진흥원 2005)23). 이와 관련하여 경기디지털아트아카데미는 대학과 공동으로 교육 프로그램을 개발하여 학점을 인정할 수 있는 제도를 만들 수도 있으며, 교육콘텐츠와 시설 및 장비 서비스를 추진할 수도 있을 것이다.

4. 산·학 연계형 문화콘텐츠 체험학습 프로그램 개발

기존의 인력정책은 주로 현장 수요자 관점에서 이루어졌으며, 잠재인력에 대해서는 대학을 중심으로 이루어졌다. 그 결과 미래 인력인 청소년들에 대한 문화콘텐츠 교육은 거의 이루지지 않고 있다. 또한 최근에는 문화예술교육 정책이 확대되면서 전통문화와 문화예술 뿐 아니라 문화산업을 문화예술교육정책의 중요한 영역으로 고려하고 있지만, 문화산업교육에 대한 구체적인 실천프로그램은 매우 취약한 실정이다.

앞으로 청소년 및 지역주민들의 문화콘텐츠수요가 확대되고, 다양화되면서, 이에 대한 학교 및 지역사회의 교육수요 또한 증가할 것으로 전망된다. 경기도 문화정책에서도 문화예술교육사업을 지속적으로 확대하여 추진하고 있다. 문화콘텐츠 체험 및 학습 프로그램은 문화콘텐츠에 대한 청소년 및 지역주민의 인식을 높이고, 문화적 삶의 환경을 개선할 수 있다는 점에서 의미가 크다고 할 수 있다. 이것은 문화콘텐츠산업을 문화정책 차원에서 접근하는 전략이라고 할 수 있으며, 장기적으로는 문화콘텐츠산업의 저변을 확대하는데 기여할 것으로 전망된다.

이와 관련하여 경기디지털콘텐츠진흥원은 점차 확대되고 있는 디지털문화콘텐츠 체험 및 학습 수요를 체계적으로 분석하고, 교육프로그램을 개발, 추진하기 위한 실천전략을 마련할 필요가 있다. 현재 경기지역에서는 이러한 디지털문화콘텐츠 영역을 청소년 및 평생교육 차원에서 교육프로그램을

23) 한국문화콘텐츠진흥원, 『2004 한국문화콘텐츠진흥원 연차 보고서』, 2005, p.289.

개발하여 추진할 수 있는 기반이 거의 없기 때문이다. 이러한 사업을 추진하기 위해서는 우수한 프로그램을 기획, 분석, 평가할 수 있는 전문 인력과 실제로 교육을 담당할 우수한 강사를 확보해야 한다. 그러나 이러한 전문 인력은 기존의 학교와 문화 공간에는 거의 없는 실정이기 때문에, 기존 인력의 재교육사업, 대학에서의 신규 인력 교육사업, 그리고 산업현장의 전문가를 활용하는 사업 등을 적극 고려할 필요가 있다. 현재 문화관광부가 만화애니메이션분야의 강사풀체를 운영하고, 교육콘텐츠를 개발하고 있는 것도 이러한 수요를 바탕으로 한 것이다. 이런 맥락에서 경기디지털콘텐츠진흥원이 학교 및 지역사회와 연계하여 문화콘텐츠 체험 및 교육사업을 체계적으로 추진하기 위해서는 산업계와 대학 등과 창의적인 파트너십(creative partnership)을 구축해야 한다.

V. 결론

이 논문에서는 지역문화산업지원센터의 역할중 하나로 산, 학 협력 기반의 지역혁신 환경을 창출하는 것으로 설정하고, 경기디지털콘텐츠진흥원의 사업을 중심으로 산, 학 협력 체계를 분석하였다. 분석결과, 경기디지털콘텐츠진흥원의 공공아카데미사업은 자체 교육사업에 한정되어 있으며, 지역사회의 대학 및 산업계와의 연계 네트워크가 체계적으로 구축되어 있지 않은 것으로 나타났다. 이것은 공공아카데미 사업이 교육성과에도 불구하고 지역문화산업클러스터의 혁신환경을 창출하는 수준으로는 발전하지 못했음을 의미한다고 볼 수 있

다. 또한 경기디지털콘텐츠진흥원의 경기문화원형 디지털콘텐츠개발 사업에 대한 사례분석을 실시한 결과, 도자기 문화원형의 디지털콘텐츠 프로젝트를 중심으로 산업계와 학계가 공동으로 참여하고 있다는 점에서 산, 학 협력의 가능성을 제시하고 있지만, 단일 프로젝트에 한정된 일시적인 것이라는 점에서 산학협력의 한계를 나타냈다.

지역문화콘텐츠산업의 혁신환경이 조성되기 위해서는 산업계와 학계, 경기디지털콘텐츠진흥원, 부천시, 경기도, 지역사회단체 등 관련 참여자들이 유기적으로 협력할 수 있는 생태학적 체계(ecological system)를 구축할 필요가 있다. 산, 학 협력을 활성화하기 위한 지역문화산업지원센터의 역할모델도 이러한 지역혁신환경 차원에서 체계적으로 접근할 필요가 있다. 이러한 맥락에서 이 논문에서는 경기디지털콘텐츠진흥원의 산학협력사업 모델을 크게 문화콘텐츠 R & D 네트워크센터 구축사업, 인력양성사업과 지역클러스터사업의 연계 강화사업, 산, 학과의 파트너십 기반 문화콘텐츠 체험 및 학습 프로그램 체계 구축사업 등 세 가지 차원에서 설정하였다. 이러한 사업이 효과적으로 추진되기 위해서는 산, 학, 연, 정의 소통과 협력네트워크가 강화되어야 한다. 또한 문화관광부, 경기도, 부천시, 지역사회단체 등 유관기관들을 포함한 문화콘텐츠산업의 정책 거버넌스 시스템을 구축할 필요가 있다.

한편 이러한 산학협력 활성화 사업은 현재 매우 취약한 대학의 문화콘텐츠산업 관련 연구개발 역량을 강화하고, 산업계의 대학에 대한 신뢰도를 증진하는데 기여할 것으로 전망된다. 또한 이러한 산학협력 활성화 사업은 기업의 인프라로 작용하기

때문에 지역으로 우수기업체를 유치하는데도 기여할 것으로 전망된다.

이 연구에서는 경기디지털콘텐츠진흥원 사례를 중심으로 산, 학 협력기반 지역 문화콘텐츠산업 혁신환경을 모델을 제시했기 때문에, 이러한 모델이 부산, 광주, 대전, 대구, 전주, 춘천, 제주, 청주지역의 문화산업클러스터 조성사업에 어느 적합성을 갖고 있는지에 대해서는 충분히 검토하지 못했다. 앞으로 지역문화산업지원센터의 사업에 대해서는 지역문화콘텐츠산업의 혁신환경 관점에서 체계적인 성과관리와 평가를 실시할 필요가 있다. 또한 경기도는 앞으로 부천지역 외에도 판교 IT단지, 파주 출판인쇄단지, 광명 음악단지, 고양의 한류우드 등 문화산업클러스터를 지속적으로 조성해 나갈 계획이기 때문에, 부천지역 뿐 아니라 경기지역 전체 차원에서 산, 학 협력기반의 혁신환경 창출 노력을 지속적으로 추진할 필요가 있다.

참고문헌

- 국가균형발전위원회, 「세계의 지역혁신체계」, 한울아카데미, 2004
- 경기개발연구원, 「경기도 문화콘텐츠산업 육성전략 연구」, 2004
- 경기도, 「경기비전 2006」, 2004
- 김재웅, 「대학의 문화예술 교육과 문화콘텐츠산업의 연계 강화 방안」, 「순수문화예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여」, 한국문화예술진흥원 · 한국문화
- 콘텐츠진흥원 공동세미나 자료집, 2002, pp.84-94
- 문화관광부, 「지역문화사업클러스터 현황 점검과 발전방안 보고서」, 2003
- 문화관광부, 「2004 문화산업백서」, 2004
- 문화관광부, 「지방 문화산업 발전전략 기본방향 연구」, 2004
- 문화관광부, 「2004 문화산업통계」, 2004
- 문화관광부 · 한국문화콘텐츠진흥원, 「애니메이션 산업 백서 2005」, 2005
- 문화관광부 · 한국문화콘텐츠진흥원, 「CT비전 및 로드맵 - CT를 통한 세계 5대 문화산업 강국 견인-」, 2005
- 유진룡, 「한국의 문화콘텐츠산업정책과 혁신체제에 관한 연구 - 한국문화콘텐츠진흥원의 지원사업을 중심으로 -」, 한양대 박사학위논문, 2005
- 이용배, 「대학의 문화콘텐츠교과과정과 산업현장 적용력 증진방안」, 「순수문화예술과 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여」, 한국문화예술진흥원 · 한국문화콘텐츠진흥원 공동세미나 자료집, 2002, pp.65-83
- 임학순, 「지역문화산업 클러스터 조성사업의 사전평가 모델 개발에 관한 연구」, 「한국사회와 행정연구」 제15권 제2호, 서울행정학회, 2004, pp.305-324
- 한국문화관광정책연구원, 「문화산업분야 산학협

- 력 활성화 방안 : 산학협력지원센터를 중심으로」, 2004
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「2004 한국문화콘텐츠진흥원 연차보고서」, 2005
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「지역문화콘텐츠산업 활성화와 정책과제 : 지역문화산업클러스터를 중심으로」, 2003
- 한국직업능력개발원, 「지식강국건설을 위한 국가인적자원 개발(III) : 문화산업인적자원개발」, 2004
- 한창완, 「OSMU 모델의 활성화를 위한 연계산업의 구조매핑연구 : 서울애니메이션센터의 인력양성정책과 클러스터 시스템을 중심으로」, 「만화애니메이션연구」, 통권 7호, 2003, pp.229-258
- Bilton, C. & R. Leary, "What can Managers do for Creativity ? : Brokering Creativity in the Creative Industries," *International Journal of Cultural Policy*, Vol.8(1), 2002, pp. 49-64
- Commings M.C. and R.S. Katz. (1987, eds), *The Patron State : Government and the Arts in Europe, North America and Japan*, Oxford University Press
- Cooke, P., M.C Uranga and G.Etxebarria, "Regional Innovation Systems : Institutional and Organisational Dimension," *Research Policy* 26, 1998
- EDAW and Urban Cultures, *Sheffield Cultural Industries Quarter : Strategic Vision and Development Study*, 1998
- Fornahl, D and T.Brenner, *Cooperation, Networks and Institutions in Regional Innovation Systems*, Edward Elgar, 2003
- Leadbeater,C. & Kate Oakley, *The Independents Britain's New Cultural Entrepreneurs, Demons*, 1999
- Lieberman A. and P. Esgate,, *The Entertainment Marketing Revolution : Bringing the the Moguls, the Media and the Magic to the World*, : Financial Times Prentice Hall, 2002
- Lundvall, B.A, "National Systems and National Styles of Innovation", *Paper presented at the 4th International ASEAT Conference*, Manchester, 1997
- Negus.K. and M.Pickering, "Creativity and Cultural Production", *International Journal of Cultural Policy*, Vol 6(2), 2000, 259-282
- Nelson, R, and Rosenberg,N.(1993), *National Innovation System- A Comparative Analysis*, Oxford:Oxford University press
- Peneder. M., "Dynamics of initial cluster formation : the case of multimedia and cultural content in innovative clusters", *OECD Proceedings*, OECD, 2001
- Scott. L., "Networks : New Tools for Innovation and Exploration," in Fitzgibbor M. and A.Kelly (eds), *From Maestro to Manager :*

*Critical Issues in Arts and Culture
Management*, Dublin : Oak Tree Press
297-318, 1997

Zimmer A. and S.Toepler S., "The Subsidized
Muse : Government and the Arts in
Western Europe and the United States",
Journal of Cultural Economics 33-49, 1999

ABSTRACT

Developing the Role Model of the Local Cultural Industries Agency for Promoting the Innovative Milieu in the Regional Cultural Industries

Yim, Hak-Soon

The paper concerns the role model of the local cultural industry agencies, which were established by the local government for the purpose of fostering the regional cultural industries. In this article, the term of the innovative milieu refers to the interaction and network system for the creation, diffusion and application of knowledge. In doing so, the case on the Gyeonggi Digital Content Agency(GDCA), which has managed the Digital Animation Academy and the cultural heritage based digital content development project will be examined in terms of the network between academic and industry.

As a result of the case study, it is not certain that the activities and policy programs of the GDCA has affected the improvement of the knowledge and network environment in the field of cultural content industries. This demonstrates that the activities of the GDCA have contributed to the initial formation of the infrastructure of the cultural content industries rather than the innovation system as a whole.

In this respect, the paper develops the Cultural Content R & D Network Model for the improvement of the creative partnership among universities, companies and public sector organizations. In addition, the paper suggests that the Digital Animation Academy should be managed in terms of the improvement of the innovative environment of the regional cultural content cluster.

Key Word : Cultural Content, Cultural Industry, Cultural Content Cluster, Regional Innovation system, Cultural Policy

임학순

가톨릭대학교 디지털문화학부 교수

420-743 경기도 부천시 원미구 역곡2동 산 43-1

019-424-7366

hsyim@catholic.ac.kr