

콘텐츠 관련 진흥원과 대학 현황 연구:경남과 전남을 중심으로

The Study on the Current Situation of Promotion Centers and Colleges Related with Contents, Focusing on Two Provinces, Gyeongsangnamdo and Jeollanamdo

박경철

조선대학교 만화애니메이션학부

Keong-Cheol Park(manphist@hanmail.net)

요약

90년대 후반부터 불기 시작한 한류는 콘텐츠의 가치와 상업성에 대해 눈뜨는 계기를 만들어 주었다. 정부에서는 콘텐츠 산업의 활성화를 위한 진흥원을 설립하였고, 대학에서는 짧은 시간에도 불구하고 콘텐츠 관련 학과가 양적으로 성장하던 시기으로써 콘텐츠 산업과 인재양성의 부흥기였던 셈이다. 특히 대학의 콘텐츠 관련 인재양성은 게임, 드라마, 영화, 애니메이션, 캐릭터 등의 콘텐츠 산업에서 괄목할만한 성과를 내는데 기반이 되고 있다.

콘텐츠 개발과 생산은 수도권을 중심으로 이루어지고 있다. 지방의 진흥원과 대학이 연계하여 인재양성의 목표를 위해 협력한다면 기업과 지자체 그리고 대학이 더불어 사는 성공적인 산관학이 될 수 있다. 본 연구는 서울과 멀리 떨어져 있는 지방인 경남과 전남의 콘텐츠 관련 대학을 조사하고, 콘텐츠 관련 진흥원을 조사 연구하는 것이 목적이다. 직할시를 포함한 경남·전남의 콘텐츠 관련 진흥원과 대학을 정리하고 연구함으로써 그 다음 연구나 제안이 가능하게 하자는데 의의가 있다.

■ **중심어** : | 콘텐츠 | 콘텐츠진흥원 | 콘텐츠학과 |

Abstract

Hanryu phenomenon, referring to the fad for "all things South Korean" from the late 1990s, gave us an opportunities to realize the value of contents and the potential in business. As the government established promotion center to boost the contents industry, the number of departments on contents in colleges increased rapidly despite short history. This time provided a great background for the development of contents industry and training students. Specifically, the training courses in colleges for the students who major in contents has been the solid foundation of the excellent results in contents industries such as game, drama, film, animation and character.

As the development and production of contents have been proceeded mostly in Seoul metropolitan area. If local promotion centers and colleges cooperate with each other for training students in this field, a successful business model will be established in local community with the help of local government and businesses. The objective of this study is to make an investigation into the promotion centers and the colleges that have departments on contents in Gyeongsangnamdo and Jeollanamdo, far from Seoul metropolitan area. This study may help to make suggestions for the next study through the investigation of promotion centers and colleges related to "Contents" in Gyeongsangnamdo and Jeollanamdo including cities under the direct control of the government.

■ **keyword** : | Contents | Content Agency | Department on Contents |

1. 서론

1. 연구배경과 목적

1990년에 1개였던 만화콘텐츠 관련학과가 2010년에는 100여개를 뛰어넘는 양적인 성장을 보이고 있다. 한국의 교육 여건과 한 곳으로 몰리는 특성을 여실히 보여주는 현상이며, 급격한 양적 팽창에 따른 교육 여건의 부실과 질적인 저하를 초래할 수 있다. 그럼에도 불구하고 ‘성공할 것 같은’ 콘텐츠에 몰리는 현상은 정부가 지원하는 시책과 함께 기업의 양적 성장 및 대량의 인재를 양성하는 원동력이 된다. 이러한 현상은 단기간에 콘텐츠 산업 기반을 조성하고 세계적인 경쟁력을 갖추는 장점이 되기도 한다.

정부 차원에서는 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원을 2009년에 한국콘텐츠진흥원으로 일원화시켜 콘텐츠 산업으로 육성하고 있다. 이름만 보더라도 ‘방송영상’, ‘게임’, ‘문화’의 세 분야를 하나로 통합하여 ‘콘텐츠’의 기치아래 성장 동력산업으로 육성할 의지가 있음을 분명히 하고 있다. 대학 차원에서는 콘텐츠가 생소하던 시기 이전부터의 디자인에서 출발하여 게임, 만화, 방송, 영화, 애니메이션 및 인문학적인 요소가 강한 문화콘텐츠학과까지 설립하는 추세이다.

지방은 지자체 재원으로 설립된 진흥원 차원에서 수도권권의 콘텐츠 기업 및 인재를 유치하려함에도 불구하고 분명한 한계를 가지고 있는데, 콘텐츠의 개발과 생산 대다수가 수도권에 집중되어 있는 것이 현재의 실정이다. 지방 대학에서 양성한 인재를 지방의 기업에서 채용하는 선순환이 지방의 경제를 살리는 길이다. 그럼에도 불구하고 지방 대학에서 양성한 인재를 지방의 기업 부족으로 인하여 수도권이나 대도시로 몰리고, 지방은 일할 사람이 없어 기업이 기반을 잡을 수 없는 악순환이 되풀이 되고 있다. 다행히도 고속망의 인터넷 인프라는 서울과 지방의 거리를 없앴다. 이 인프라는 디지털 콘텐츠 산업을 발달시켰으며, 디지털 콘텐츠를 지방에서 개발하고 생산하는 데 전혀 문제될 것이 없게 하였다. 그럼에도 불구하고 지방의 디지털 콘텐츠 산업은 여전히 열악하다.

본 연구의 계기는 첫 번째로 지방에서 콘텐츠 산업의 중요성을 인식할 필요가 있다는 점, 두 번째로 콘텐츠에 의한 대학과 기업의 생존 및 경쟁력이 생기고 지방의 경제적 기반에도 기여할 수 있다는 판단에서 시작하게 되었다.

연구 방법은 첫 번째, 콘텐츠 산업 진흥을 위하여 정부 주도로 설립한 전국 콘텐츠 관련 진흥원의 현황을 파악한다. 두 번째, 경남·전남의 진흥원과 비교 분석한다. 세 번째, 경남·전남에 위치한 대학의 콘텐츠 관련학과 현황을 파악하여 분석한다.

본 연구는 콘텐츠 관련 진흥원의 중요도에도 불구하고 현황조차 모르는 경우가 있다. 대학의 콘텐츠 관련학과와 연계하여 지방을 활성화시키기 위해서는 우선 현황 조사에 대한 기초 연구가 필요하다고 보았다. 기초 연구를 토대로 앞으로 다른 연구자나 해당 지역의 대학과 지자체에서, 산관학이 나아갈 방향 제시의 다양한 연구가 시작되기를 바라고 있다.

요약하면 본 연구는 서울과 멀리 떨어진 경남과 전남을 중심으로 콘텐츠 관련 진흥원과 대학의 학과를 조사하고 분석하는 것을 목적으로 한다.

2. 연구내용과 방법

Contents의 우리말 의미는 ‘내용’이다. 사전적 의미로는 ‘디지털 정보’로 국한하기도 하지만, ‘의미 있는 내용’ 또는 ‘가치 있는 내용’이면 콘텐츠라고 부르는 것이 자연스러울 정도로 일상에 정착하여 폭넓게 사용되고 있다. 콘텐츠를 ‘내용’이라고 정의내리면 광범위하게 사용되는 현 상황에 잘 맞아떨어진다. ‘내용’은 ‘어디의 안에 든 것’을 말하는 것으로 게임·만화·방송·애니메이션 등의 매체 안에 든 것(예: 저작물)으로 이해할 수 있다. 물론 매체의 범위를 넘어서 관광·공연·축제 등의 내용도 콘텐츠에 포함된다. 이처럼 콘텐츠에는 게임·디자인·만화·무용·뮤지컬·방송·소설·연극·영화·음악·애니메이션 등의 다양한 분야가 있다.

본 연구는 연구 대상인 콘텐츠의 범위를 정함에 있어서 다음과 같은 기준을 두었다. 첫 번째는 무용과 음악 등의 콘텐츠 분야를 제외하고 게임·디자인·만화·애니메이션의 그림 분야와 사진·영상의 영상 분야, ‘콘텐츠

츠'의 이름을 내건 인문학 분야와 공연 등으로 한정하고 분야를 구분하지는 않기로 하였다. 그 이유는 대학의 학과 또는 전공을 조사하는 과정에서 대학의 사정에 따라 기준이 다르다는 문제점 때문이었다. 콘텐츠 관련 학과를 디자인 분야, 만화애니메이션 분야, 사진을 포함한 영상 분야, 문화콘텐츠 분야로 구분할 수도 있지만 대학의 사정에 따라 이 구분은 모호해지는 경향이 있다. 그래서 세세한 구분보다는 구분 없이 각 대학의 구분에 따르는 것이 조사와 분석의 효율성면에서 낫다고 판단하였다.

두 번째는 콘텐츠의 연구 범위에 디자인을 포함하기로 한 것이다. 지금까지 콘텐츠하면 게임·만화·방송·영화·애니메이션·캐릭터로 이미지가 굳어진 경향이 강하였다. 디자인을 콘텐츠와 연결시키지 못하는 경향이 없지 않은데, 디자인은 콘텐츠와 뗄 수 없는 중요한 분야이기 때문에 포함시키는 것이 당연하다고 판단하였다.

세 번째는 콘텐츠의 이름을 내걸고 대학에 들어오는 과정에서 신설된 문화콘텐츠학과와 디지털콘텐츠학과를 포함시켰다. 특히 문화콘텐츠학과는 인문학적인 요소가 강하고 콘텐츠에 접근하는 방식이 다르지만 융합 학문으로 볼 경우 충분히 강점을 가질 수 있다고 보았기 때문이다.

네 번째는 부산·경남·광주·전남의 콘텐츠 관련 학과로 범위를 축소하였다. 먼저 수도권과 가장 먼 도인 경남과 전남을 선정하고, 경남·전남과 인접한 부산·광주를 포함시킴으로서 인접한 도와 광역시의 비교가 가능해지리라 보았다.

연구방법에 있어 첫 번째는 '대학알리미', '한국대학교육협의회', '한국전문대학교육협의회'를 통해 부산·경남·광주·전남의 대학 명단을 조사한 후, 각 대학의 홈페이지를 통해 해당 콘텐츠 관련학과를 조사하는 방법을 선택하였다.

두 번째는 학과 소속의 교원수 기준을 전임교원으로 한정하였다. 겸직교원과 명예교원은 포함시키지 않았는데 학과의 사정에 따라 변동이 생길 수 있는 부분이라 제외하였다. 기본적으로는 각 대학의 홈페이지를 통해 전임교원의 수를 파악하고 명확한 구분이 없을 경

우에만 해당 학과로 연락하는 방법을 취하였다.

세 번째는 정부와 지자체에 의한 예산으로 움직이는 진흥원을 중심으로 조사하였다.

II. 경남전남의 콘텐츠 관련 대학

1. 경남의 콘텐츠 관련 대학

1.1 콘텐츠 관련 부산의 대학 분석

부산은 대학교와 전문대학을 합할 경우, 총 17개 대학에 콘텐츠 관련 학과·학부 및 과·전공이 있다. 전임교원은 대학교의 196명, 전문대학의 74명으로 총 270명이다. 학과·학부 및 과·전공은 대학교의 37개 학과·학부, 전문대학의 15개 과와 9개 전공이 있다.

대학교만 보면 디자인대학(1), 멀티미디어대학(1), 인문사회대학(1), 인문사회과학대학(1), 영상정보대학(1), 예술대학(5), 예술디자인대학(1), 생활과학대학(2), 정보통신대학(1), IT디자인대학(1)으로 각 대학교마다 소속 대학의 명칭이 다를 수 있다.

대학교와 전문대학에서 '게임'이 들어간 곳은 2개 학과, 2개 과, 2개 전공이 있다. '만화'가 들어간 곳은 2개 과, '애니메이션'이 들어간 곳은 1개 학과, 1개 과, 3개 전공이 있으며, 만화와 애니메이션이 공통으로 들어간 과로 '만화애니메이션과' 1개 과가 있다. '콘텐츠'가 들어간 곳은 2개 학부, 1개 학과가 있으며 공통으로 '디지털콘텐츠'를 사용하고 있다. 경성대학교의 디지털콘텐츠학부는 '디지털미디어·디지털영상·디지털애니메이션'의 3개 전공이며, 동서대학교의 디지털콘텐츠학부는 '게임·디지털영상제작·애니메이션'의 3개 전공으로써, 두 대학교의 학부 차이점은 '디지털미디어'와 '게임'에서 차이를 보인다. 동의대학교의 디지털문화콘텐츠공학과는 '문화콘텐츠 기획·스토리텔링·2D 및 3D 영상 제작'의 콘텐츠 전문가 양성을 목표로 하고 있다.

표 1. 부산 소재 대학의 콘텐츠 관련학과학부과 현황

순번	지역	학교명	대학/학과명		교원
1	부산	경성대학교	멀티미디어 대학	디지털콘텐츠학부	디지털미디어 3
				디지털영상 3	
				디지털애니 3	
				시각디자인학과 3	
				인테리어디자인학과 4	
				제품디자인학과 2	
				공예디자인학과 4	
2	부산	고신대학교	예술대학	디자인학부	시각영상 실내건축 4
				시각영상 실내건축 4	
3	부산	동명대학교	디자인대학	산업디자인학과 3	
				시각디자인학과 5	
				애니메이션학과 1	
				패션디자인학과 7	
			정보통신대학	게임공학과 3	
				미디어공학과 8	
4	부산	동서대학교	디지털콘텐츠학부	게임 8	
				영상제작 6	
			디자인학부	애니메이션 5	
				산업디자인 7	
				시각디자인 6	
				영상디자인 9	
				환경디자인 5	
				패션디자인 3	
			영상매스컴 방송영상 6		
			5	부산	동아대학교
산업디자인학과 5					
섬유조형디자인학과 4					
생활과학대학 생활과학대학 패션디자인학과 4					
6	부산	동일대학교	영상정보 대학	패션디자인학과 7	
				게임공학과 3	
				디지털문화콘텐츠공학과 3	
			예술디자인 대학	멀티미디어공학과 7	
				영상정보공학과 4	
7	부산	부경대학교	인문사회 과학대학	산업디자인학과 11	
				디자인학부 11	
8	부산	부산대학교	예술대학	디자인학과	시각디자인 3
				영상정보 2	
				애니메이션 2	
				예술문화영상학과 4	
				조형학과	가구목질 2
					도에 2
섬유금속 2					
9	부산	부산외국어대학교	인문사회 대학	영상미디어학과 2	
				영상미디어학과 2	
10	부산	신라대학교	IT디자인 대학	IT학과 4	
				귀금속디자인학과 3	
				산업디자인학과 5	
				실내디자인학과 5	
				커뮤니케이션디자인 5	
				패션산업학부 8	
예술대학 공예학과 3					
10개 대학교				37개 학과학부	196

순번	지역	학교명	대학/학과명		교원
11	부산	경남정보대학	하이테크디자인 학부	건축공간디자인과 5	
				디지털디자인계열 5	
				신발패션산업과 3	
				인테리어디자인과 4	
				환경조경디자인과 4	
12	부산	동부산대학	IT공학 계열 디자인아트계열	게임컨설팅과 4	
				게임만화캐릭터과 1	
				캐릭터애니메이션과 2	
13	부산	동의과학대학	디자인 계열 디지털 영상계열	광고디자인 6	
				게임그래픽 2	
				방송영상 컴퓨터그래픽 2	
14	부산	동주대학	디자인미디어 학부	광고시각 디자인과 3	
				사진영상과 3	
				실내디자인과 4	
				패션뷰티 디자인과 2	
				방송영상 영화과 3	
15	부산	부산경상대학	예체능	방송영상 영화영상 2	
				광고인테리어 디자인과 1	
			패션뷰티	광고디자인 2	
				패션디자인 2	
16	부산	부산정보대학	공간디자인학 부	산업디자인과 4	
				인테리어디자 5	
				주얼리디자인 3	
				패션연출디자 2	
17	부산	부산예술대학	-	만화애니메이션과 2	
				만화애니메이션과 2	
7개 대학				15개 과 9개 전공	74

1.2 콘텐츠 관련 경남의 대학 분석

경남은 대학교와 전문대학을 합할 경우, 총 12개 대학에 콘텐츠 관련 학과·학부 및 과가 있다. 전임교원은 대학교의 76명, 전문대학의 15명으로 총 91명이다. 학과·학부 및 과는 대학교의 13개 학과·학부, 전문대학의 5개 과가 있다. ‘콘텐츠’가 들어간 곳은 1개 학부, 1개 학과가 있다. 부산과의 차이는 ‘디지털’의 이름을 사용하지 않는 ‘게임콘텐츠학과’와 ‘문화콘텐츠학부’라는 점이다. 특히 ‘문화콘텐츠학부’는 ‘공연’에 특화된 학부라는 점에서 콘텐츠의 분류가 달라진다.

표 2. 경남 소재 대학 콘텐츠 관련학과학부과 현황

순번	지역	학교명	대학/학과명		교원
1	김해	가야대학교	-	보석디자인학과	4
2	김해	인제대학교	디자인대학	디자인학부	시각정보디 4
				실내디자인 4	
				영상애니메 3	
				제품인터랙 3	

3	양산	영산대학교	CT대학	게임콘텐츠학과		6
				시각영상디자인학과		7
				실내환경디자인학과		4
				영화영상학과		4
4	진주	경상대학교	자연과학대학	의류학과		6
5	진주	진주산업대학교	이공대학	텍스타일디자인학과		5
6	진주	한국국제대학교	예체능대학	조형디자인학과		5
7	창원	경남대학교	문과대학	문화콘텐츠학부	공연기획	5
					공연예술	
			자연과학대학	디자인학부	시각디자인	5
					생산디자인	
8	창원	창원대학교	예술대학	산업디자인학과	공예디자인	5
					시각정보디자인	
					제품환경디자인	
8개 대학교				13개 학과학부		76

순번	지역	학교명	대학/학과명	교원		
9	거창	경남도립거창대학	-	복지산업디자인과 인테리어디자인	4	
10	진주	연암공업대학	-	산업정보디자인과	4	
				공공디자인		
				시각디자인 제품디자인 패키지디자인		
11	창원	창신대학	예체능계	실용미술디자인과	2	
12	창원	창원전문대학	디자인학부	광고미디어과	2	
				산업디자인과	3	
4개 대학				5개 과		15

부산의 인구는 2010년 6월 30일 기준으로 356만 6437명(서울신문, 2010.07.27)이며, 경남의 인구는 2010년 3월 기준으로 330만명(경남도민일보, 2010.07.30)이다. 인구수는 부산에 비해 92.5%의 큰 격차가 없는데 반해서 콘텐츠 관련 학과·전공과 전임교원의 수에서는 29.5%와 33.7%의 큰 격차를 보이고 있다.

표 3. 부산경남의 콘텐츠 관련 대학학과 교원 현황

순번	지역	합계		
		대학·전문	학과·전공	전임교원
1	부산	17	61	270
2	경남	12	18	91

2. 전남의 콘텐츠 관련 대학

2.1 콘텐츠 관련 광주의 대학 분석

광주는 대학교와 전문대학을 합할 경우, 총 8개 대학에 콘텐츠 관련 학과·학부 및 과·전공이 있다. 전임교원은 대학교의 90명, 전문대학의 16명으로 총 106명이

다. 학과·학부 및 과·전공은 대학교의 15개 학과·학부, 전문대학의 3개 과와 2개 전공이 있다.

표 4. 광주 소재 대학의 콘텐츠 관련학과학부와 현황

순번	지역	학교명	대학/학과명	교원		
1	광주	광주대학교	문화예술대학	사진영상학과	4	
				산업디자인학과	4	
				시각영상디자인학과	5	
				인테리어디자인학과	2	
				의상디자인학과	7	
			주얼리디자인학과	2		
2	광주	남부대학교	-	디자인학과	3	
3	광주	전남대학교	문화사회과학대학	문화콘텐츠학부	10	
				시각정보디자인학과	4	
4	광주	조선대학교	미술대학	디자인학부	공예디자인	4
					시각정보미디어	6
					제품실내디자인	5
					패션선유	4
					만화애니메이션학부	3
5	광주	호남대학교	정보통신대학	게임애니메이션학과	7	
				다매체영상학과	7	
			예술대학	산업디자인학과	5	
				의상디자인학과	8	
5개 대학교				15개 학과학부		90
순번	지역	학교명	대학/학과명	교원		
6	광주	동강대학	공학계열	디자인과	2	
7	광주	서강정보대학	디자인학부	귀금속보석	7	
				산업디자인		
8	광주	조선이공대학	-	시각영상디자인과	3	
				실내건축디자인과	4	
3개 대학				3개 과 2개 전공		16

부산의 356만 6437명에 비해 광주의 인구는 2009년 말 기준으로 약 144만명(연합뉴스, 2010.04.06)이다. 광주의 인구는 부산에 비해 약 40.3% 정도이며, 대학교와 전문대학은 약 47%, 학과·전공은 약 32.7%, 전임교원은 약 39.2%이다. 이 3개의 값을 평균내면 39.6%이며, 인구비례 40.3%에 0.7% 부족하지만 근사치가 나온다. 인구 대비 대학과 전임교원의 수가 비슷한 비례를 보이고 있다.

표 5. 부산광주의 콘텐츠 관련 대학학과 교원 현황

순번	지역	합계		
		대학·전문	학과·전공	전임교원
1	부산	17	61	270
2	광주	8	20	106

2.2 콘텐츠 관련 전남의 대학 분석

전남은 대학교와 전문대학을 합할 경우, 총 11개 대학에 콘텐츠 관련 학과 및 과·전공이 있다. 전임교원은 대학교의 38명, 전문대학의 24명으로 총 62명이다. 학과 및 과·전공은 대학교의 8개 학과, 전문대학의 8개 과와 1개 전공이 있다.

표 6. 전남 소재 대학의 콘텐츠 관련학과·학부·과 현황

순번	지역	학교명	대학/학과명	교원
1	나주	동신대학교	문화관광대학	디지털콘텐츠학과 9
				산업디자인학과 3
2	무안	초당대학교	예체능계열	디자인학과 2
3	순천	순천대학교	인문예술대학	만화애니메이션학과 5
				사진예술학과 5
				영상디자인학과 3
				패션디자인학과 5
4	영암	대불대학교	예체능계열	디자인학과
				도자디자인
				만화애니메이션
				시각정보디자인
				제품환경디자인
화훼장식디자인				
4개 대학교			8개 학과	38
순번	지역	학교명	대학/학과명	교원
5	곡성	전남과학대학	-	게임제작과 2 방송영상과 2
6	광양	광양보건대학	예능계열	산업디자인과 2
7	담양	전남도립대학	건설소방학부	건축인테리어과 3
8	목포	목포과학대학	공학계열	건축인테리어디자인과 4
				산업디자인과 5
9	순천	순천제일대학	정보사회계열	멀티미디어디자인과 2
10	순천	청암대학	공학계열	인테리어디자인과 3
11	영암	동아인재대학	예체능공학부	디지털영상 1
7개 대학			8개 과 1개 전공	24

전남의 인구는 2010년 3월 기준으로 191만명(연합뉴스, 2010.04.06)이며, 광주에 비해 132.6%로 많은 편이다. 전남이 광주에 비해 대학교와 전문대학은 약 137.5%인데 반해 학과 및 전공은 약 85%, 전임교원은 약 58.4%의 불균형을 이루고 있다. 부산을 100%의 기준으로 보았을 때 경남은 인구 92.5%와 대학의 분야별 합계 44.5%, 광주는 인구 40.3%와 대학의 분야별 합계 39.6%, 전남은 인구 53.5%와 대학의 분야별 합계 38.4%로 대략적인 통계를 낼 수 있다.

표 7. 4개 지역 인구와 콘텐츠 관련 대학 현황

순번	지역	인구	합계		
		인구수	대학·전문	학과·전공	전임교원
1	부산	356.6	17	61	270
2	경남	330	12	18	91
3	광주	144	8	20	106
4	전남	191	11	17	62

III. 경남전남의 콘텐츠 관련 진흥원

1. 전국의 콘텐츠 관련 진흥원

정부 주도의 콘텐츠 관련 시작을 알리는 진흥원은 1989년에 설립한 ‘한국방송영상산업진흥원’이었다. 1999년에 설립한 ‘한국게임산업진흥원’이 뒤를 이었으며, 2001년에 ‘한국문화콘텐츠진흥원’이 설립되었다. 방송영상 → 게임 → 문화콘텐츠의 추세를 보면 한국 콘텐츠 산업의 가능성을 내다보고 시대의 과제에 맞게 정부가 적극적으로 지원한 흐름이 보인다. 이들 세 진흥원은 2009년에 ‘한국콘텐츠진흥원’으로 통합되어 지금에 이르고 있다.

전국의 콘텐츠 관련 진흥원 명칭을 살펴보면 게임산업·디지털콘텐츠·방송영상산업·정보통신산업·문화산업·문화콘텐츠 등으로 다양하게 사용되고 있다. 콘텐츠에 게임·디지털·방송·영상·문화가 크게 자리 잡고 있음을 알 수 있다. 콘텐츠와 가장 연관된 정부 부처는 ‘문화체육관광부’이다. 부처의 상징물 소개를 보면, 문화의 내재적 속성인 ‘확산과 융합’ 및 정신문화 본질의 확장 형태인 ‘가치 제시’로 문화체육관광부의 정체성을 밝히고 있다. 문화체육관광부 산하의 한국콘텐츠진흥원은 ‘콘텐츠산업 진흥으로 국가의 창조경제를 선도한다’는 비전을 제시하고 있다.

콘텐츠 관련 진흥원은 통상 도의 재원으로 설립된 1개 진흥원이 있으며, 경기·강원·충남·전북·전남·제주에 여기에 해당한다. 하지만 충북과 경북 및 경남에는 콘텐츠 관련 진흥원이 없는 것으로 조사되었다. 광역시의 경우에도 광역시 재원으로 설립된 진흥원이 있으며, 인천·대전·대구·광주·부산이 여기에 해당하며, 예외적으로 울산에는 콘텐츠 관련 진흥원이 없었다. 시의 재원으로 운영하는 진흥원이 있는데 고양, 진

주가 여기에 해당한다. 목포에는 지원센터, 청주에는 진흥재단이 있다. 명칭은 디지털산업(2)·디지털콘텐츠(1)·문화산업(5)·정보문화(1)·정보문화산업(1)·정보산업(2)·정보영상(1)·지식산업(1)·지식정보산업(1)·콘텐츠(1)를 사용하고 있다.

표 8. 전국 콘텐츠 관련 진흥원 현황

순번	지역	단체명	주요내용	인터넷 주소
1	서울	문화체육관광부	관광산업국, 문화콘텐츠산업실, 문화예술국	http://www.mcst.go.kr
2	서울	한국콘텐츠진흥원	CT융합콘텐츠, 시설구축운영, 인재양성, 제작지원, 해외진출지원	http://www.kocca.kr http://weco.n.kr
3	부산	부산정보산업진흥원	부산IT산업 육성지원(U-Automobile, 융합부문 공동과제, 조선해양IT산업육성, 차세대 물류 IT 산업 육성), 부산CTKs업 육성전략(인적자원 육성, 기업체 역량 강화, 클러스트 조성)	http://www.busanit.or.kr
4	대구	대구디지털산업진흥원	기반조성, 마케팅 지원, 인재양성, 인큐베이팅, 혁신체계 구축	http://www.dip.or.kr
5	인천	인천정보산업진흥원	ITC 2010, IT벤처기업 점프업 사업, 로봇산업 육성, 인천IT포럼, 인천T 지식기반 클러스트, 사이버커뮤니티 기능 강화, 실감형 3D 영상 원천기술개발, 저소득층 청소년 SW기술교육지원, 창업활성화 지원, 벤처기업 협력 네트워크 구축	http://www.iitpa.or.kr
6	광주	광주정보문화산업진흥원	문화산업활성화(마케팅 지원, 선도기업 육성지원, IT/SW 기술사업화 지원, IT 정책 네트워크 강화, IT/SW 산업 발전방안 연구, SW융합지원), 문화산업활성화(CGI 활용 프로젝트 제작 지원, WAF애니메이션카툰공모전, 문화콘텐츠 기획창작스튜디오 운영지원, 문화콘텐츠 특성화브랜드 상품발굴 지원, 브랜드게임 파일럿 제작지원), 전문인력양성(IT/SW전문인력, 문화콘텐츠 전문가 강연, 스토리텔링 전문인력, 문화산업분야 산업체 맞춤형 인력 양성 및 취업지원)	http://www.gitct.kr
7	대전	대전문화산업진흥원	공연 안내, 문화콘텐츠 개발, 스튜디오, 영화제 공모사업, 장비 대여, 행사정보 제공	http://www.djacts.kr
8	경기	경기디지털콘텐츠진흥원	경기도 지원사업, 공연영상 산업 활성화, 전략콘텐츠 산업 육성, 콘텐츠 유통 활성화, 클러스트 육성지원, 현장 중심 전문인력 양성	http://www.gdca.or.kr
9	강원	강원정보문화진흥원	문화공간 개발, 문화관광상품, 스페이스 마케팅 제공, 창작 콘텐츠, 캐릭터 디자인	http://www.gimc.or.kr
10	충남	충남문화산업진흥원	기관역량강화, 기업육성유치, 네트워크 구축, 문화산업 기반조성, 인력양성, 지역특화산업육성	http://www.ciculture.org
11	전북	전북디지털산업진흥원	교육지원팀(게임아카데미 운영, 정보산업교육센터 운영), 산업정책팀(국가프로젝트 발굴, 도내관련업체	http://www.cidt.or.kr

			육성, 전북 킬러콘텐츠 육성, '기능성게임 포럼' 운영, 전국가족 e스포츠페스티벌 운영, 정보문화팀(전북정보문화센터 운영, 지역 건전 게임문화 조성사업 추진)	
12	전남	전남문화산업진흥원	그린 해양콘텐츠 브랜드화, 실버콘텐츠 브랜드화, 지역특화 콘텐츠 브랜드화, 사업추진목표(고부가가치 서비스산업 육성, 우수기업 차근성 확보, 지역특화 창의인력 양성, 창조적 스토리텔링 발굴), 사업추진내용(R&D 제작지원, 기업환경 조성, 네트워크 강화, 마케팅경영 지원, 서비스유통 확대, 창의인력 양성)	http://www.cjcia.or.kr
13	제주	제주지식산업진흥원	1차산업 기반 IT 테스트베드, 그린 IT테스트베드 조성, 관광융합형 테스트베드 조성, 사회인프라 테스트베드 조성, 인재양성사업, 통방융합 테스트베드 조성, 텔레매틱스기반 테스트베드 조성	http://www.jejukipa.or.kr
14	고양	고양지식정보산업진흥원	방송영상산업, 문화산업, 의료관광산업 전략 연구	http://www.gipa.or.kr
15	전주	전주정보영상진흥원	문화콘텐츠, 미디어 기술교육, 정보통신, 제작장비 지원	http://www.jjcenter.or.kr
16	청주	청주시문화산업진흥재단	공예산업팀(한국공예관, 청주국제공예비엔날레, 청주공예문화상품대전), 문화산업팀(문화산업육성, 전문인력양성사업), 경영지원팀	http://www.cjculture.org
17	목포	목포문화산업지원센터	s/Wri업 프로젝트 제작지원 IT/CT기업 지원육성	http://www.mokposoftware.com

2. 경남전남의 콘텐츠 관련 진흥원

7대 광역시 중에서는 울산만이 콘텐츠 관련 진흥원이 없으며, 도 중에서는 충북·경북·경남에 해당 진흥원이 없는 상태이다. 예외적인 형태로 서울에는 한국콘텐츠진흥원이 있으나 서울시 재원이 아닌 정부 재원에 의해 운영되는 기관이기에 광역시나 도의 진흥원과는 성격을 달리한다.

표 9. 전국 콘텐츠 관련 진흥원과 소속 현황

순번	시	이름	도	이름	시	이름
1	인천	인천정보산업진흥원	경기도	경기디지털콘텐츠진흥원	서울	한국콘텐츠진흥원
2	-	-	강원도	강원정보문화진흥원	고양	고양지식정보산업진흥원
3	-	-	-	-	청주	청주시문화산업진흥재단
4	대전	대전문화산업진흥원	충남	충남문화산업진흥원	-	-
5	-	-	전북	전북디지털산업진흥원	전주	전주정보영상진흥원

6	광주	광주정보문화산업진흥원	전남	전남문화산업진흥원	목포	목포문화산업지원센터
7	대구	대구디지털산업진흥원	-	-		
8	부산	부산정보산업진흥원	-	-		
9	-	-	제주도	제주지식산업진흥원		

[표 10]은 부산·경남·광주·전남을 분석하기 위해 가장 많은 인구수와 대학을 가진 부산을 기준 100%라고 가정할 경우의 표이다. 부산(인구-대학 분야별 합계)은 100%-100%인데 반해 경남은 92.5%-44%로써 인구는 적은 차이를 보이나 대학분야별 합계에서는 반에도 미치지 못함을 알 수 있다. 또한 콘텐츠 관련 진흥원이 없는 것으로 조사되었다.

광주는 40.3%-39.6%로서 반에 미치지 못하는 인구 대비 대학분야별 합계가 약간의 오차로 비슷하게 나오는 편이다. 특기할만한 점은 광주의 광주정보문화산업진흥원은 상당히 공격적인 사업을 진행한다는 점이다. 기획창작스튜디오 지원사업으로 성과를 내고 있는 에니메이션 외에도 아시아문화중심도시 옆에 광주영상복합문화관을 건립하여 인재양성과 취업 지원에 적극적이다. 이는 앞으로도 광주가 문화체육관광부의 중점 사업인 ‘아시아문화중심도시’의 추진과 함께 광주정보문화산업진흥원과 보조를 맞추므로써 시너지 효과가 극대화될 것이다. 전남은 53.5%-35.2%로서 대학분야별 합계에서는 부족하지만 무안에 전남문화산업진흥원과 목포의 목포문화산업지원센터를 두고 콘텐츠 관련 지원을 하고 있음에 주목할 필요가 있다.

표 10. 4개 지역 인구대학진흥원 현황

순번	지역	인구		대학분야별 합계	진흥원
		인구수	%	%	
1	부산	356.6	100	100	O
2	경남	330	92.5	44	X
3	광주	144	40.3	39.6	O
4	전남	191	53.5	35.2	O

IV. 결론

[그림 1]은 앞에서 조사한 표를 바탕으로 만든 막대그래프이다. 유형을 살펴보면, 광역시라는 공통점을 가진 부산과 광주의 막대그래프 전체 모양이 유사한 것을 알 수 있다. 이러한 막대그래프의 유사성은 경남과 전남에도 해당되는 사항이다. 부산과 경남의 막대그래프 유형이 다르고 광주와 전남이 다

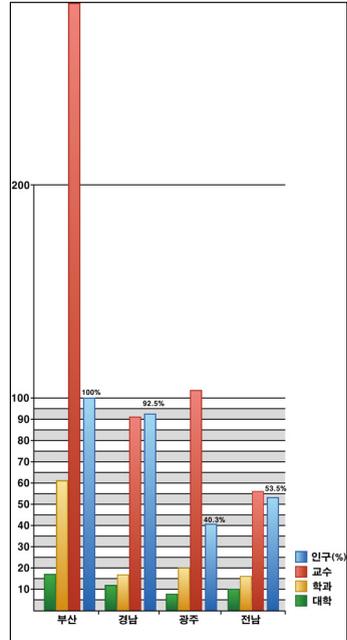


그림 1. 4개 지역 대학과 인구

르는데 반해, 경남과 전남의 막대그래프 유형은 비슷한 유형을 보이고 있다. 단 이들 광역시와 도의 인구수에 따라 막대그래프의 높이에서 차이를 보이는 정도이다.

이처럼 연구를 통해 알게 된 사실도 있지만 조사하지 못한 부분도 있는데 그것은 기업체에 대한 조사가 누락된 점이다. 상공회의소에 등록된 기업의 수는 조사 가능하였으나, 콘텐츠와의 연관성을 조사하는데 긴 시간과 조사 인력이 필요한 일이라 선불리 시작하지 못하였다. 기업까지 분석할 필요가 있는 이유는 산관학 연계에 있어서 필요한 기초 자료가 되기 때문이다. 기업에 대한 상세 조사의 필요성을 인식했음에도 불구하고 연구 범위에 포함시키지 못한 한계를 지니고 있다. 나아가 콘텐츠 관련 기업까지 조사할 수 있었다면 지방에서 양성한 인재를 서울로 보낼 것이 아니라 지방에서 흡수하는 대안을 제시할 수도 있었겠지만, 수많은 기업을 조사하기에는 한계가 있었다.

본 연구가 지방의 콘텐츠산업을 위한 현황 파악의 기초 작업이었기에 부족한 부분을 보완해줄 수 있는 연구

주제들이 있다. 첫 번째는 대학의 현황과 학과 및 교원 현황 외에 학생 수와 졸업생 수, 취업생 수, 지역 취업생 수, 지역에 취업한 기업 수와 기업의 콘텐츠 분야 등의 현황을 확장하여 연구하는 것이다. 두 번째는 콘텐츠 관련 대학과 학과의 지자체 및 산관학 현황 연구이다. 세 번째는 재학생의 현장실습 현황과 졸업 예정자의 인턴쉽 현황과 학생들의 만족도 및 기업의 만족도를 연구하는 것이다. 네 번째는 교원 확보율 외에 전공 교원의 전문성 일치와 전공 커리큘럼의 내용 및 커리큘럼의 제안에 대한 연구이다. 다섯 번째는 지역의 콘텐츠 관련 진흥원들의 역할과 프로그램, 결과에 대한 연구이다. 여섯 번째는 지역의 콘텐츠 기업에 대한 현황을 파악하는 것이 쉽지 않지만 필요한 연구이다.

광주의 광주정보문화산업진흥원은 2010년에 콘텐츠 업체 지원 프로그램들과 CGI 제작지원센터를 통한 인력양성 프로그램 운영, 지역 문화콘텐츠 관련 기업의 해외 진출 마케팅 지원사업, 지역 IT/SW 중소기업의 기술 특허출원 지원 프로그램, 브랜드게임 파일럿제작 지원 프로그램 등의 다양한 프로그램을 진행하고 있다. 또한 우수 강사에 의한 지역의 인력양성을 위한 일환으로 조선대학교 만화애니메이션학부에 보조금을 지원하여 유명 게임회사의 직원으로부터 교육 받을 수 있는 프로그램 지원도 진행하고 있다. 이처럼 진흥원으로 프로그램으로 인해 대학 교육에서 부족한 부분을 관학 차원에서 진행할 수도 있으며 산관학 연계도 진행할 수 있다. 현재 진흥원과 입주업체, 대학 연계의 프로그램을 수시로 진행하면서, 인턴쉽과 같은 프로그램을 수시로 운영 중이다. 지역의 콘텐츠 관련 진흥원의 역할이 갈수록 대두되고 있는 시점에서 경남에는 인구나 대학 수에 비해 콘텐츠 관련 진흥원이 없다는 점을 인지하게 되었다. 본 연구는 경남에 콘텐츠 관련 진흥원의 설립을 제안할 수 있는 기초 자료로 사용할 수 있을 것이다. 이처럼 부산·경남·광주·전남의 콘텐츠 관련 진흥원과 대학의 연구는 해당 지역의 콘텐츠 관련 진흥원과 대학의 기초적인 현황을 파악하기 위한 첫 시작인 셈이다.

콘텐츠 관련 대학의 입장에서 콘텐츠 관련 진흥원은 대학과 연계 고리가 되는 중요한 기관이다. 산관학의 연계교육이 좋은 모델로 각광받고 있는 상황에서 진흥

원 및 지자체와 기업, 대학의 연계는 지역의 발전이라는 공통의 목표를 향해 나갈 수 있다.

참고 문헌

- [1] 한국문화콘텐츠진흥원, *만화 콘텐츠 비즈니스*, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005.
- [2] 한국문화콘텐츠진흥원, *문화콘텐츠 국내외 교육 기관 현황조사*, 한국문화콘텐츠진흥원, 2005.
- [3] <http://www.gimc.or.kr>
- [4] <http://www.gdca.or.kr>
- [5] <http://www.gitct.kr>
- [6] <http://www.dip.or.kr>
- [7] <http://www.djacts.kr>
- [8] <http://www.busanit.or.kr>
- [9] <http://www.iitpa.or.kr>
- [10] <http://www.jcia.or.kr>
- [11] <http://www.cidt.or.kr>
- [12] <http://www.jjcenter.or.kr>
- [13] <http://www.jejukipa.or.kr>
- [14] <http://www.ciculture.org>

저자 소개

박 경 철(Keong-Cheol Park)

정회원



- 1995년 2월 : 공주문화대학 만화 예술과
- 1998년 2월 : 서울산업대학교 시각디자인학과(미술학사)
- 2005년 2월 : 공주대학교 만화애니메이션학과(미술학석사)

▪ 2011년 2월 : 공주대학교 만화학과 만화학박사 학위 예정

▪ 2006년 9월 ~ 현재 : 조선대학교 만화애니메이션학부 교수

<관심분야> : 만화, 콘텐츠, 캐릭터