

디지털 미디어 기업육성과 커뮤니케이션을 위한 클러스터 구축 계획방안 연구 -경상북도 사례를 중심으로-

성종현

경북문화재단 콘텐츠진흥원 경북콘텐츠기업지원센터

A Study on Cluster Establishment Plan for Digital Media Enterprise Fostering and Communication -Focusing on the case of Gyeongsangbuk-do-

Jong-Hyun Sung

Gyeongbuk Arts & Culture Foundation Creative Contents Agency, Gyeongbuk Enterprise Promotion Center

요약 본 연구의 목적은 경북의 K-콘텐츠 산업 모델 혁신을 선도할 디지털 미디어 기업육성을 위한 연계 융합형 클러스터 조성 계획방안을 제안하는 데 있다. 이를 위해 첫째, 디지털 미디어 관련 산업 동향과 실태를 분석한 후 둘째, 국내 관련 클러스터의 사례를 분석하였다. 셋째, 클러스터의 기본구상과 기능, 운영관리 계획의 시사점을 도출하여 계획방안을 제안하였다. 본 연구에서는 경북의 클러스터 구축을 위한 당위성을 검토하여 가치사슬 생태계와 지역 특화자산을 활용한 윈스톱 지원체계의 클러스터 모델을 제시하였고, 지역 내 유관기관 차별화와 대상지 분석을 통해 가장 적합한 지자체와 부지를 선정하였다. 이후 디지털 미디어 생태계가 상호연계 되어 창작물이 유통·소비되는 집적화 구조를 만들기 위해 시설 공간 컨셉을 반영하여 실시설계에 제안하였다. 추후 후속 연구를 통해 지역 디지털 미디어 기업과 지속적인 커뮤니케이션 공감대를 형성하고 지역 맞춤형 전문 인재 양성과 부가가치를 창출하는 생산적 클러스터로 정착될 수 있기를 바란다.

Abstract The purpose of this study is to propose a plan to create a linked convergence cluster for fostering digital media companies that could lead to innovation in the K-content industry model in Gyeongbuk. To this end, digital media-related industry trends and actual conditions were first analyzed, and cases of related clusters in Korea were analyzed. The basic concept and function of the cluster and the implications of the operation and management plan were derived, and a plan was developed. This study developed a cluster model of a one-stop support system using the value chain ecosystem and regionally specialized assets by reviewing the justification for building a cluster in Gyeongbuk. The most suitable local government and site were selected. The concept of facility space was reflected in the detailed design in order to create an integrated structure in which digital media ecosystems are interconnected and creative works are distributed and consumed. Through follow-up research, it is hoped that a productive cluster can be established to create a consensus of communication with local digital media companies, nurture specialized talents tailored to the region, and create added value.

Keywords : Digital Media, Corporate Communication, Cluster, Cutting-Edge Content, Local Content

*Corresponding Author : Jong-Hyun Sung(yeongbuk Arts & Culture Foundation Creative Contents Agency, Gyeongbuk Enterprise Promotion Center)

email: moviesjh@hanmail.net

Received April 10, 2023

Revised May 11, 2023

Accepted May 12, 2023

Published May 31, 2023

1. 서론

1.1 연구의 배경과 목적

최근 인공지능, 블록체인, NFT, 메타버스 등의 기술을 바탕으로 한 웹 3.0 시대가 도래했으며, 특히, 2030년 디지털 미디어 분야의 국내 메타버스 시장 규모는 400조 원, 총 고용유발효과는 200만 명으로 전망[1]하고 있다.

이에 따라 정부는 120대 국정과제를 통해 K-콘텐츠 기반 조성 및 신시장 개척을 제시하고 있으며, 2023년 문화체육관광부 업무계획 또한 역대 최대 7,900억 원 정책금융 지원, 1만 명 콘텐츠 인재 양성을 세부 과제로 발표하였다. 정부의 디지털 뉴딜의 가속화로 디지털 미디어 산업은 메타버스, 인공지능, 양자, 6G 등 기술 분야 청년 역량증진을 통해 융복합이 이루어지고 있다.

이러한 정책적 배경에 지역의 디지털 미디어 산업을 진흥하기 위해서는 기업과 커뮤니케이션(Communication)이 중요하다. 특히 기업과의 커뮤니케이션은 클러스터 전략을 수립하는 데 핵심적인 정책 수단으로 강구되어 왔다[2]. 이러한 클러스터 내에서 이뤄지는 기업과의 커뮤니케이션에 대한 중요성은 혁신환경을 창출하는 전략적 접근과 더불어 발전하고 있다[3].

그럼에도 불구하고 경북은 디지털 미디어 기업의 커뮤니케이션 활성화를 위한 클러스터와 시설이 부족한 실정이다. 또한 인구감소, 청년인구 유출, 산업쇠퇴 등 도시의 구조적인 문제 해결을 위해 주거, 고용 등 청년 삶의 전 영역에 대한 종합적인 지원모델로서 청년 콘텐츠 창작자 일자리 창출 및 지역 정착을 유도하는 방안이 필요하다. 이러한 과정에서 경북은 '메타버스 수도 경북' 선포(22. 2월)[4]하고 선제적 대응으로 디지털 미디어 산업과 메타버스 등 '신기술을 융합한 기업 BM(Business Model) 발굴 및 재편' 전략 수립을 위해 박차를 가하고 있다.

이러한 맥락에서 본 연구의 목적은 '디지털 기회의 땅 메타버스 수도 경북'[4]의 K-콘텐츠 산업 모델 혁신을 선도할 디지털 미디어 기업육성을 위한 연계 융합형 클러스터 조성 계획 방안을 제안하는데 있다.

1.2 연구의 방법 및 절차

본 연구를 위해 '경북 첨단 콘텐츠 창작 클러스터' 사례를 선정하여 구축 후의 시설에 대한 규모, 특징 등을 분석하여 시사점을 도출하고, 향후 클러스터에서 계획되

어야 하는 방안을 제안하고자 한다.

연구의 절차는 다음과 같다. 첫째, 디지털 미디어 관련 산업 동향 및 현황, 실태를 분석하고 둘째, 국내 관련 클러스터의 사례를 분석하였다. 셋째, 클러스터의 기본 구상과 기능, 시설 구축 계획의 시사점을 도출하여 계획 방안을 제안하였다.

2. 디지털 미디어 첨단 콘텐츠 현황

디지털 미디어란 기존과 다른 새로운 특징을 가진 미디어로 ICT(Information Communication Technology)를 결합하여 새롭게 만들어진 미디어를 뜻한다[5]. 비대면 경제의 부상과 함께 인공지능, 메타버스 등 첨단기술을 기반으로 디지털 대전환의 시대로 진화 중이다. 디지털 미디어 산업은 디지털 휴먼, 가상 공연 등 신기술과 콘텐츠가 융합된 새로운 미디어 형태의 융합콘텐츠가 생산되는 데 깊은 영향을 미친다. 정부에서는 한국판 뉴딜 2.0에서 디지털 뉴딜의 일환으로 초연결 신산업을 육성할 키워드로 '기존 산업의 디지털 전환과 신시장 창출', '공공디지털 전환을 통한 신시장 창출'을 새롭게 제안하는 등 글로벌 주도권을 잡기 위한 정책이 추진되고 있다[6].

국내 환경을 살펴보면 경제적으로는 코로나19 장기화로 인한 기업과 가계의 경제가 매우 위축되어 있다. 긍정적인 요인은 디지털 미디어 콘텐츠를 생산하여 수익을 창출하고 디지털 자산을 거래하는 새로운 경제 생태계가 자연스럽게 형성되고 있다. 아울러 디지털 미디어의 첨단 콘텐츠 분야 산업 생태계는 기술 융합에 따른 가치사슬 재편, 관련 콘텐츠의 개발로 다양화되고 있다.

또한 사회적으로는 비대면 경제의 부상에 따른 디지털 미디어의 격차가 심화하고 있고 온라인 비대면 콘텐츠의 급격한 부상으로 기존, 디지털 미디어 산업 가치사슬에 변화를 초래하고 있다. 특히 디지털로 소통·교감하는 것이 익숙한 디지털 네이티브 세대(Z세대· α 세대)뿐만 아니라 콘텐츠 주요 소비층이 확대됨에 따라 새로운 비즈니스 모델 개발의 지원이 필요한 상태이다[7].

이러한 연유로 정부는 디지털 미디어, 메타버스와 관련한 인력 양성, 법제도 정비방안 검토, 플랫폼 발굴·기획을 활발히 수행하고 있다. 비대면 경제의 부상과 함께 비대면 온라인 콘텐츠의 제작과 유통이 크게 확대되었으며, 국가 차원의 전략적 접근이 이뤄질 경우 다른 나라보다 성장의 효율성을 더 기할 수 있다는 장점이 있다 [8].

이상의 논의를 종합할 때 디지털 미디어 산업의 디지털 전환이 본격화되면서 콘텐츠의 사회·문화·정치·교육 등 갖는 공공적 함의에 중요한 역할을 한다고 할 수 있다 [9]. 또한 디지털 미디어산업 창작, 제작 매개, 유통 소비, 향유 교육 등 가치사슬 체계 전반에 큰 변화가 예상되며 기업 간 혹은 관련 분야 산·학·연·관의 융합을 위한 커뮤니케이션을 통해 향후 비대면 온라인 콘텐츠와 관련된 새로운 직업의 출현을 가속화하고 확대할 것으로 기대된다.

3. 국내 클러스터 구축 사례 분석

사례분석을 위해 2015년~2022년 국내에 위치한 디지털 미디어 첨단 콘텐츠 관련 클러스터 및 시설의 사례를 살펴본 목록은 Table 1과 같다.

Table 1. Domestic related cluster and facility construction case

location	Facility name
Daejeon	Daejeon Convergence Special Video Content Cluster
Gwangju	Gwangju Realistic Content Cube
Seoul	Korea Virtual Augmented Reality Complex
Gyeonggi	Mverse hub

본 연구에서는 디지털 미디어 산업 관련 창 제작이 가능한 클러스터 구축에 집중하기 위하여 최근 8년 이내에 구축된 국내 관련 시설에 대해 집중적으로 분석하였다 [10].

3.1 대전 융복합 특수영상 콘텐츠 클러스터

대전 융복합 특수영상 콘텐츠 클러스터는 특수영상 콘텐츠 Total Solution 제공이 가능한 특화 클러스터이다. 최첨단 영상연구단지와 특수영상 산업단지가 결합하여 조성되었고 실감 영상 관광단지가 조성되어 시너지를 낸다. 대전시는 이번 특수영상클러스터 조성으로 일자리 4,234개, 부가가치 902억 원, 생산 유발 1,959억 원 등의 효과를 기대하며, 특수영상산업 발전은 물론 도시 미래 먹거리로 키우기 위한 계획을 하고 있다.

추진 경위를 살펴보면 아래 Table 2와 같다.

Table 2. Daejeon Convergence Special Video Contents Cluster Business Progress

Date	Execution history
2017.09	Submission of business plan to the Ministry of Culture, Sports and Tourism
2019.12	Selected as a target project for preliminary feasibility study by the Ministry of Strategy and Finance
2021.02	1st Central Investment Review Committee Deliberation of project cost (KRW 147.6 billion)
2021.04	Tax and Finance Research Institute Corporate Demand Survey
2021.11	Passed the preliminary feasibility study by the Ministry of Strategy and Finance

특수영상 클러스터는 지난 2017년 9월 문화체육관광부에 사업계획서를 제출했고 2019년 12월 기획재정부 예비 타당성 조사 대상 사업으로 선정된 바 있다. 이후 2020년 3월 한국조세재정연구원에서 예비 타당성 조사에 착수해 사업이 급물살을 타는 듯하였으나 코로나19로 인해 기업 수요조사 지연으로 1년 8개월 만인 2021년 11월에 기획재정부 예비 타당성 조사를 통과하였다.

시설개요를 살펴보면 아래 Table 3과 같다.

Table 3. Daejeon Convergence Special Video Contents Cluster Facility Overview

Contents	Review Contents
business period	2022-2025
total project cost	KRW 147.6 billion (50% of government funding)
location	3-1, Doryong-dong, Yuseong-gu, Daejeon
Scale	35,280㎡ (4 floors below ground and 10 floors above ground)
Benefit	4,243 jobs Production inducement KRW 195.9 billion

3.2 광주 실감 콘텐츠 큐브

광주 실감 콘텐츠 큐브는 남구 송하동에 노후한 산업 단지를 새로운 문화콘텐츠 벨리로 조성하는 중심 사업이다. 광주 실감 콘텐츠 큐브는 콘텐츠 유통을 기획 지원하는 시설인 와우랩(Wow Lab)이 지하 1층~지상 4층 규모로 들어서며 기업 입주공간과 공용장비실 등 콘텐츠를 제작하는 시설인 아하랩(Aha Lab)이 지하 1층~지상 9층 규모, 별도로 종합 촬영 스튜디오가 구성되어 있다 추진 경위를 살펴보면 아래 Table 4와 같다.

Table 4. Daejeon Convergence Special Video Contents Cluster Business Progress

Date	Execution history
2015.08	Notification of preliminary results to the Ministry of Strategy and Finance (B/C: 0.94, AHP: 0.501)
2015.12	2016 Government expenditure reflected (1.2 billion)
2016.02~08	「Songam industrial complex development plan and implementation plan change」 service
2019.09	Gwangju Realistic Contents Cube (GCC) started construction in September
2021.05	Completion of Gwangju Realistic Contents Cube (GCC)
2022.11	Opened Gwangju Realistic Contents Cube (GCC)

콘텐츠산업진흥 기본법(2010.6 개정)에 따라 콘텐츠 산업의 기반을 조성하고자 광주시와 광주정보문화산업진흥원은 '15년 예비 타당성 조사 보고서를 시작으로 '19년 9월 착공, '22년 5월에 완공하여 11월에 개관식을 열고 본격 운영에 들어간 상태이다.

시설개요를 살펴보면 아래 Table 5와 같다.

Table 5. Gwangju Immersive Content Cube Facility Overview

Contents	Review Contents
business period	January 1, 2016 - June 30, 2021
total project cost	KRW 104.6 billion
location	20, Songam-ro 76beon-gil, Nam-gu, Gwangju
Scale	Total floor area 20,335㎡ (1 basement floor, 9 floors above ground)
Benefit	4,243 jobs Production inducement KRW 195.9 billion

3.3 한국 가상증강현실 콤플렉스

한국 가상증강현실 콤플렉스는 기업 성장, 콘텐츠 제작, 비즈니스·마케팅, 해외 진출 등 실감 콘텐츠 지원 기능을 집적한 곳으로 실감 콘텐츠 개발부터 사업화 단계까지 전 주기를 지원하는 공간이다.

시설개요를 살펴보면 아래 Table 6과 같다.

한국가상증강현실콤플렉스는 XR·메타버스 기업 성장 및 콘텐츠의 개발과 입주·교육·제작·비즈니스의 단계로 지원한다.

Table 6. Korea Virtual Augmented Reality Complex Facility Overview

Contents	Review Contents
Establishment date	November 27, 2017
Purpose of Establishment	To support XR-Metaverse company growth, development of contents and the entire business cycle
Competent authority	National IT Industry Promotion Agency
Location	Nuritkum Square Digital Pavilion, 396 World Cup Buk-ro, Mapo-gu, Seoul
Main Function	Movement support - Manpower development - Production support - Business support

3.4 메타버스 허브

메타버스 허브는 대한민국 메타버스의 혁신과 가치 창출의 거점이자, 첨단기술이 스포츠, 문화, 예술 등 다양한 산업 분야와 접목하여 새로운 콘텐츠가 제작·개발되어 상용화되고 사업화로 확산할 수 있도록 지원하는 기관이다

시설개요를 살펴보면 아래 Table 7과 같다.

Table 7. Metaverse Hub Facility Overview

Contents	Review Contents
business period	July 25, 2022
Purpose of Establishment	The base for innovation and value creation of Korea's digital media industry and metaverse
Competent authority	National IT Industry Promotion Agency
location	815 Daewangpangyo-ro, Sujeong-gu, Seongnam-si, Gyeonggi-do (Pangyo 2nd Techno Valley Corporate Support Hub)
Main Function	Corporate growth support - Facility infrastructure support - Professional manpower training - Content production support

메타버스 허브는 응용 소프트웨어개발, 정보통신, 과학 및 기술서비스, AR/VR 제작, 캐릭터 디자인 등 다양한 산업 분야의 입주기업 및 LAB의 성장 지원 거점이다.

4. 경북 첨단 콘텐츠 클러스터 계획방안

4.1 국내 디지털 미디어 지원시설의 시사점

국내 디지털 미디어 지원 클러스터 및 시설들을 살펴

본 결과 다음과 같은 시사점을 도출하였다. 첫째, 클러스터는 가치사슬 생태계가 조성되도록 집적화하여 개발부터 사업화 단계의 전주기를 원스톱(One Stop)으로 지원하고 있으며, 지역 자산을 활용하여 특화하고 있다.

둘째, 기존 관련 산업 형성 인접 지역에 해당 거점시설이 자리 잡아 산업 내 기업지원, 인재 양성의 기능을 수행하고 있음을 확인하였다.

마지막으로 클러스터는 특정 공간을 기반으로 디지털 미디어 기업의 커뮤니케이션과 육성을 위한 가치생산 사슬 바탕의 상호연계성이 수반 되어야 지속 가능하다. 또한 콘텐츠 상품이 반드시 창작물이 유통되고 소비될 수 있는 구조를 마련해야 한다.

4.2 클러스터의 기본구상과 기능

앞서 분석한 현황을 바탕으로 디지털 미디어 기업육성을 위한 지역 클러스터 구축 계획방안을 제안하고자 한다.

경북도는 ‘메타버스 수도 경북’ 기본계획을 수립하고 포항은 메타버스 인력양성과 All-in One 창업·창작 패키지 지원으로 인재 양성거점으로 계획하고, 경주는 문화유산 콘텐츠 핵심 유적 디지털 복원을 중심으로 콘텐츠 거점으로 계획하고 있다. 그러나 경북도는 현재 경북 문화재단 콘텐츠진흥원, 경북콘텐츠기업지원센터 등 지원 및 진흥기관은 다수 존재하나, 디지털 미디어 기반의 첨단 콘텐츠를 제작하는 인력과 시설 및 장비는 부족한 실정이다. 또한 클러스터 구축을 위해서는 디지털 대전환의 추세와 자원 활용, 인구 소멸 등의 특성을 고려하여

당위성을 아래 Table 8과 같이 확보해야 한다.

Table 8. Examining the justification for establishing a high-tech content cluster in Gyeongsangbuk-do

Contents	Review Contents
Legal conformity	Creating an environment in which contents can be created, distributed, and used, and capable of fostering experts
Conformity with the upper plan	Gyeongbuk Specialized K-Contents Foundation Creation and K-Contents Culture Technology Creative Talent Needed
Lack of production support facilities	Survey Results 56.5% of perception of lack of facilities (lack of corporate support institutions, business incubation, business centers, business facilities, etc.), 8.7% of recognition of sufficient In the case of studios, AR/VR base centers exist in each metropolitan government, but none in Gyeongbuk.
Lack of Talent	As a result of the interview, there is a shortage of human resources dealing with Unreal Engine, etc., and it is very difficult to supply and demand professional human resources, especially in rural areas.
Digital transformation	Institutions needed to support companies and nurture human resources to respond to the great digital transformation
Resource utilization	Excellence in cultural and tourism resources, natural resources, human resources, industrial resources, and supporting institutions
Population extinction crisis	As a comprehensive support model for all areas of youth life, such as housing and employment, it is necessary to create jobs for youth content creators and producers and induce local settlement in order to solve structural problems of the city, such as population decline, youth population outflow, and industrial decline.

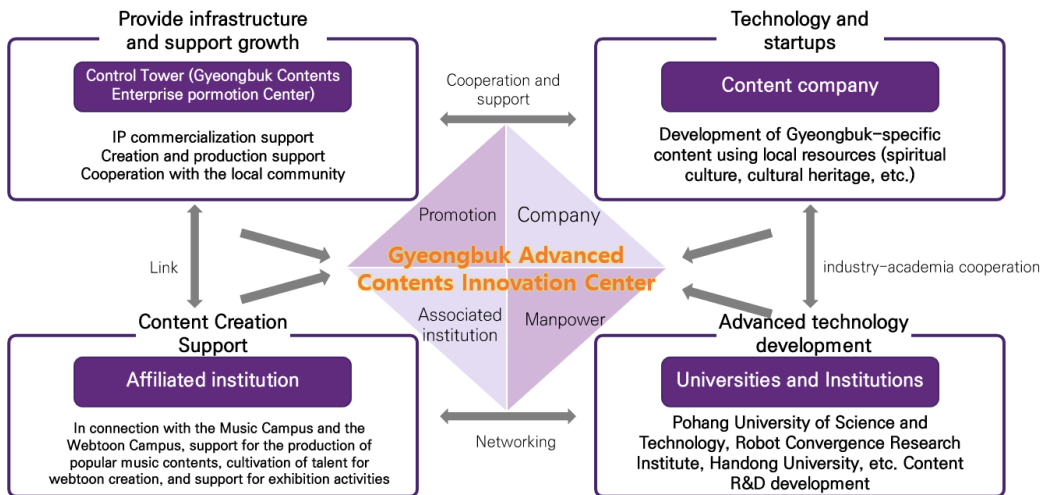


Fig. 1. Gyeongbuk high-tech content cluster model

디지털 미디어 분야 기업과 지원기관들이 지리적으로 집적하여 연계함으로써 용이한 커뮤니케이션 환경을 만들어 가치사슬 생태계가 조성되도록 기술혁신 및 확산 등에 있어서 집적경제를 창출하도록 산업형 클러스터 모델을 위 Fig. 1과 같은 유형으로 집적화를 제안하였다. 경북 첨단 콘텐츠 클러스터는 경북 최초의 청년 주거 시설과 첨단 콘텐츠 창 제작시설이 융합된 경북형 크리에이티브 산업 양성을 위한 최적화 시설로 아래 Table 9와 같이 차별화하였다.

Table 9. How to differentiate from related institutions

Contents	Review Contents
Functional differentiation	<ul style="list-style-type: none"> •Introduction of youth housing facilities (residences) •Enhancement of advanced content creation function •Optimization facilities for high-tech content creation and production •Introduction of XR Studio function •Secure space for citizen enjoyment
Operational differentiation	<ul style="list-style-type: none"> •Utilization of region-specific resources Youth start-ups, creators, and corporate development •Discovery of high-tech contents of Gyeongbuk marine resource special potted plant •Formation and enjoyment of culture between residents and tenants

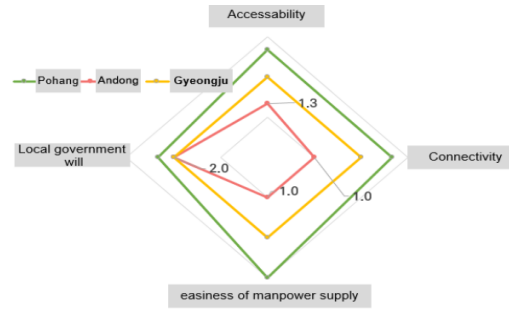


Fig. 2. Site analysis results

또한 경북문화재단 콘텐츠진흥원은 경북 첨단 콘텐츠 혁신센터를 포함하는 경북 첨단 콘텐츠 혁신클러스터의 컨트롤 타워 역할을 수행하여 기존 콘텐츠 지원사업과 시너지를 내고자 하였다.

입지적으로는 경북 첨단 콘텐츠 혁신클러스터는 경북 문화관광 중심지 동해안권 5개 시군(울릉, 울진, 영덕, 포항, 경주)과 경북 첨단 콘텐츠 산업 인프라를 보유한 3개 지역(안동, 포항, 경주)을 하나로 잇는 클러스터로 콘텐츠(SW)와 인프라(HW)를 모두 갖춘 클러스터로 조성할 것이다. 최적의 입지를 선정하기 위해 23개 시군 중 최종 후보에 오른 포항, 안동, 경주를 대상으로 하여 연계성(지원기관, 대학, 연계사업 등), 접근성(교통 현황),

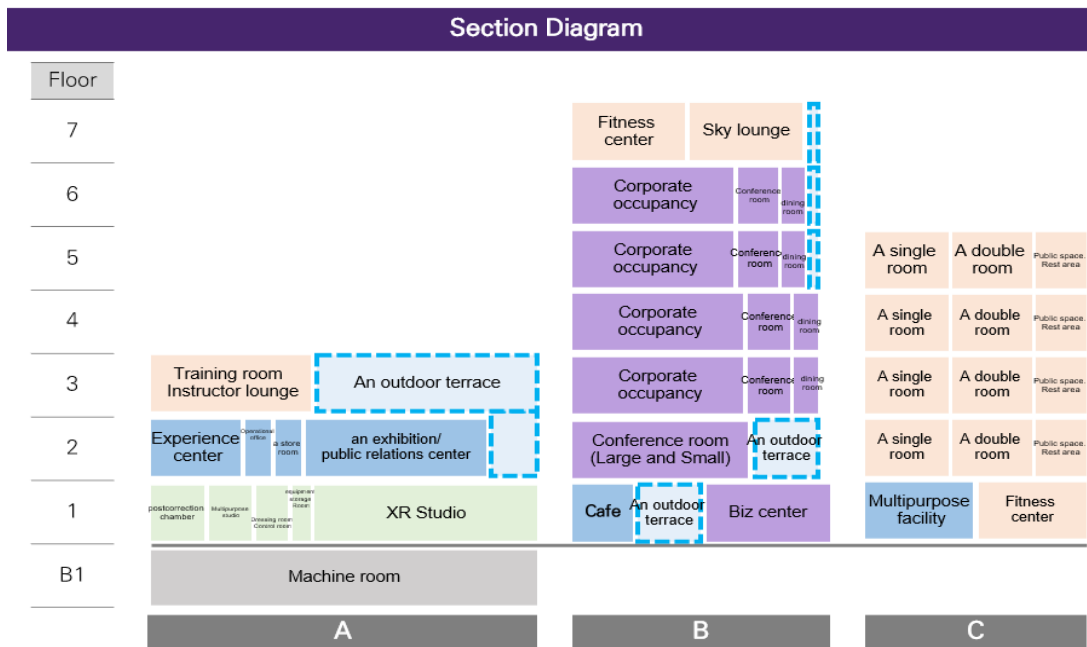


Fig. 3. Section Diagram

인력수급의 용이성(배후세대의 접근성, 청년인구), 지자체 의지(재정자립도, 콘텐츠 분야 예산)의 선정기준으로 찾아본 결과 위 Fig. 2와 같은 결과가 나왔다.

클러스터의 공간과 시설배치는 가치생산 사슬 바탕의 상호연계성과 창작물이 유통되고 소비될 수 있는 구조를 고려하여 포항시 일원에 제2종 일반 주거지역으로 14,153.77㎡ 부지면적에 연 면적 10,975.06㎡로 3개동, 7층을 계획하였다. 세부적인 내용은 위 Fig. 3과 같다.

세부적인 시설 공간의 컨셉을 살펴보면, A동의 1층은 화물의 운반이 편리하도록 XR 스튜디오를 배치하고, 분장실 및 조정실, 장비 보관실, 후 보정실 등을 배치하여 이용의 편의성을 높였다. A동 2층은 전시/홍보 및 체험관을 배치하여 기업들의 창작물을 전시하고 홍보할 수 있도록 장소를 제공하고 시민들이 첨단 콘텐츠를 직접 체험할 수 있도록 설치하며, 야외테라스는 휴식공간으로 활용하였다. A동 3층은 첨단 콘텐츠 창의인재 양성을 위한 교육공간으로 야외테라스를 배치하여 휴식을 취할 수 있도록 하였다. 그리고 B동 1층과 2층은 입주기업뿐만 아니라 콘텐츠 기업을 지원하는 공간으로 외부에도 공개되는 곳이므로, 동선 효율성을 고려하여 회의실, 야외테라스, 카페, 편의점 등 휴게시설을 계획하였으며, B동 3~6층(4개 층)은 기업입주공간으로 2인실, 4인실, 6인실, 8인실로 다양하게 구성하며, 각 층별 회의실, 탕비실을 구성하여 이용자 편의성을 높였다. 또한 C동이 주거공간임을 고려하여 사생활 보호를 위해 2층부터 주거공간을 계획하고, 1층은 다목적시설과 휘트니스센터를 계획하였고, 역외기업 및 청년 창업·제작 인력의 주거 문제를 고려하여 계획하는 공간으로, 1인실과 2인실로 구성 다양화하며, 청년들에게 도전과 기회를 줄 수 있는 공간으로서 입주민 네트워크가 형성될 수 있도록 공용공간, 휴게공간을 각 층별로 구성하였다.

한편, 사업의 추진 및 운영 과정에 필요한 운영 조직 및 연계 조직의 구성을 다음과 같이 제안하며, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 경상북도를 사업 시행 주체로 하였고, 디지털 미디어 기업과 가장 활발한 커뮤니케이션을 추진할 수 있는 경북문화재단 콘텐츠진흥원이 사업 운영을 총괄하며, 동남권센터(경주)는 창작자 지원 허브, 경북콘텐츠기업지원센터(포항)는 기업지원 컨트롤 타워의 역할을 지정하였다. 그리고 입주기업(졸업기업포함) 협의체를 구성하고 운영기관과의 정기적 간담회와 입주기업의 커뮤니케이션 데이를 운영하여 기업 간 협업 프로젝트, 신산업비즈니스 창출, 정보교환 등을 유도하여 클러스터의 지속가능한 발전을 위해 노력할 것이다.

5. 결론

디지털 미디어는 콘텐츠 산업을 중심으로 메타버스의 근간이 되는 XR 기술의 발달과 5G 환경, 정부의 적극적인 정책지원 등으로 다양한 산업에서 활용되고 있다. 그러나 시장이 급성장하고 있지만 게임 엔진을 다루는 전문가나 오퍼레이팅, 디자인 등의 디지털 미디어 전문가가 매우 부족한 실정이며, 이는 서울·수도권 이외 지방의 경우 전문인력 수급은 더욱 어려운 실정이다.

특히 언리얼 엔진, 유니티 등을 다루는 인재가 부족하며, 특히 지방의 경우 전문인력의 수급은 매우 어려운 상황이다. 따라서 디지털 미디어를 경북의 글로벌 경쟁력이 있는 유네스코 세계유산과 4대 한류(한글·한복·한식·한옥) 등 문화자원을 활용한 디지털 미디어 산업 육성과 기업 성장을 위한 창작·창업 생태계 구축은 매우 의미하다고 볼 수 있다.

경북도는 타지역 대비 디지털 미디어산업을 실현할 수 있는 첨단 콘텐츠 제작공간이 없으며, 경북에 소재한 디지털 미디어 기업 수요조사 결과 또한 '부족함(부족한 편이다+매우 부족하다)'이 56.5%로 '충분함(충분한 편이다+매우 충분하다)'이 8.7% 대비 시설 부족 인식이 높게 나타났다. 결국 경북은 디지털 미디어 산업과 메타버스를 융합한 신산업 발굴 및 재편 전략을 위해 기본계획을 수립하고, 지역을 다변화시킬 수 있는 경북형 크리에이티브 산업 모델이 필요하다. 이를 위해 디지털 미디어 전문 인재 양성 및 콘텐츠 제작을 위한 인프라를 조성하고, 지역자원과 연계한 디지털 미디어 첨단 콘텐츠 혁신클러스터 구축이 필요하다.

따라서 본 연구에서는 국내에 위치한 디지털 미디어 첨단 콘텐츠 관련 클러스터 및 시설의 구축 경위와 위치, 규모, 기대효과 등을 분석하여 문제점을 찾아 디지털 미디어 기업을 육성할 수 있는 공간계획 방향을 제안하고자 하였다.

국내 디지털 미디어 지원 클러스터 및 시설 4곳의 사례를 분석한 결과 가치사슬 생태계가 조성되도록 집적화하여 윈스톱 지원과 지역자산을 활용한 특화가 필요하며, 디지털 미디어 산업 형성이 가능한 입지를 찾아 기업 지원과 인재 양성이 동시에 추진되어야 한다. 이러한 디지털 미디어 생태계가 상호연계되기 위해서는 반드시 창작물이 유통되고 소비되는 구조의 클러스터가 집적화되어야 한다.

이를 바탕으로 본 연구에서는 경북의 첨단 콘텐츠 클러스터 구축을 위한 당위성을 검토하여 가치사슬 생태계

와 지역 특화자산을 활용한 원스톱 지원 체계의 클러스터 모델을 제시하였고, 지역 내 유관 기관 차별화와 대상지 분석을 통해 가장 적합한 지자체와 부지를 선정하였다. 이후 디지털 미디어 생태계가 상호연계 되어 창작물이 유통·소비되는 집적화 구조를 만들기 위해 시설 공간 컨셉을 반영하여 실시설계에 제안하였다.

본 연구는 분석된 사례가 국내외 국한되어 일반화의 한계가 있으나, 지역 디지털 미디어 인재양성과 기업 간 커뮤니케이션, 융합콘텐츠 산업의 육성을 위한 공간 구축의 기초 연구라는 측면에서 의의가 있다. 향후 기관, 기업, 대학 연계·협력을 통하여 시너지 효과를 극대화하는 정책과 세부 프로그램에 대한 후속연구가 필요하다. 다양한 관점에서 바라보는 클러스터 구축 후속 연구를 통해 지역 디지털 미디어 기업과 지속적인 공감대를 형성하고 지역 맞춤형 전문 인재 양성과 부가가치를 창출하는 생산적 클러스터로 정착될 수 있기를 바란다.

References

- [1] Korea Internet Business Association. Ask the way for the metabus industry. Korea Internet Business Association, Nov. 2022, Available From: http://www.kinternet.org/04_pol/pol02_view.asp?page=1¶ms=search_mode%3DY%26search_type%3D%26keyword%3D%25EB%25A9%2594%25ED%2583%2580%25EB%25B2%2584%25EC%258A%25A4&idx=1633 (accessed May. 09, 2023)
- [2] P. Cooke and others, "The Network Paradigm: New Departures in Corporate and Regional Development", Environment and Planning D: Society and Space, Vol.11, No.5, pp.543-564, Oct. 1993. DOI: <https://doi.org/10.1068/d110543>
- [3] H. O. Choi, "The Characteristics of Sociality Network Formation for Creative Milieu in M&E Cluster: The Case of Seoul Media City", Journal of Social Science, Vol.39, No.2, p. 113, Aug. 2013. DOI: <https://doi.org/10.15820/khiss.2013.39.2.006>
- [4] Gyeongsangbuk-do. Land of Digital Opportunity Metaverse Capital Gyeongbuk. Gyeongsangbuk-do, Dec. 2022, Available From: https://www.gb.go.kr/Main/page.do?mnu_uid=6786&LARGE_CODE=720&MEDIUM_CODE=50&SMALL_CODE=10&SMALL_CODE2=10&B_STEP=253983200&cmd=2 (accessed May. 09, 2023)
- [5] G. S. Noh, "A study on Digital New deal Strategy for Inclusive Innovative Growth and Job Creation", Journal of the Korean Dance Education Society, Vol.31, No.4, p. 91, Dec. 2020. DOI: <https://doi.org/10.14400/JDC.2020.18.1.023>

- [6] H. L. Han, "Functions of digital media as a dance sharing space", Journal of Digital Convergence, Vol.18, No.1, p. 23, Jan. 2020. DOI: <https://doi.org/10.23022/kdes.2020.31.4.85>
- [7] B. H. Min, "A direction of the point to improve concerning the policy of activating digital contents in the era of new media", Proceedings of the Modern Photographic Society, Vol.9, p. 21, Jan. 2006. UCI: G704-001701.2006..9.008
- [8] K. J. Kim, Understanding Broadcasting and Telecommunications Convergence, p.432, Nanam, 2007, pp.10-15.
- [9] J. B. Bang and others, Media Culture Policy Theory, p.432, Nanam, 2007, pp.10-15.e, p.485, Hanul Academy, 2004, p.37.
- [10] J. M. Im and others, A Study on the Establishment and Feasibility Study of the Advanced Contents Creation Cluster Project, Policy Report, yeonbuk Arts & Culture Foundation Creative Contents Agency, Korea, pp.51-56.

성 증 현(Jong-hyun Sung)

[정회원]



- 2012년 8월 : 경북대학교 정책정보대학원 언론홍보 (석사)
- 2022년 8월 : 상명대학교 일반대학원 글로벌문화콘텐츠학과 (문학 박사)
- 2010년 3월 ~ 2012년 8월 : 안동 영상미디어센터 콘텐츠기획팀장
- 2012년 9월 ~ 현재 : 경북콘텐츠진흥원 전략기획팀장, 경북콘텐츠기업지원센터 센터장

<관심분야>

디지털 미디어 정책, 지역 콘텐츠 산업, 메타버스