

부산 디지털 영상 산업의 발전전략

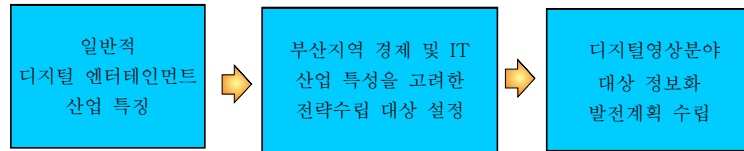
Evolution Strategy of Busan Film & Video Industry

안 상 협 (동서대학교 e-비즈니스 학부 교수)

I. 연구의 진행

1. 연구범위의 정의

부산산업 IT 발전계획 수립을 위한 디지털 영상산업 정의 및 범위 설정 접근방법은 다음과 같다.



문화산업은 문화 콘텐츠를 기획, 제작 유통하는 사업 분야로 한다. 협의의 문화산업 범주로는 영화, 방송, 게임, 애니메이션, 캐릭터등을 포함한다. 광의의 문화산업 범주에는 출판, 인쇄, 광고, 공연, 미술 등도 포함하게 된다. 디지털영상산업의 범주는 디지털 엔터테인먼트 산업의 한 부분으로서 디지털 영상 산업을 의미하며, 영화(필름, 비디오), 애니메이션, 방송, 게임, 음반과 같이 일반적으로 5개 부문으로 분류할 수 있다.

부산 IT산업 발전전략 관점에서의 디지털 영상산업으로는 디지털 엔터테인먼트 가운데 영화 및 애니메이션 분야로 설정한다. 이는 영화/영상 범주가 디지털 영상산업의 부산 IT산업 발전계획 범주로 정의됨에 따른 것이다. 부산 산업 현황을 고려할 때 방송 및 음반 분야는 산업구조가 취약하므로 발전전략 수립 범위에서 제외한다.

영화/영상산업은 21세기 문화 콘텐츠 산업의 중요성이 부각되고 있으며, 21세기 유망산업인 엔터테인먼트, 소프트, 콘텐츠 산업의 핵심인 영화/영상산업은 고부가가치산업이라고 할 수 있다. 영화/영상 산업은 인간의 감성에 바탕을 두고 새로운 문화를 선도하는 감성문화산업이고, 고도의 지식과 기술이 집약되어 제작되는 지식집약형 고부가가치 산업이다. 또 하나의 프로젝트를 중심으로 계획, 투자, 제작, 배급 등의 주체들이 결합과 해체를 반복하는 산업으로 한번의 제작으로 다양한 사용자들에게 효용을 제공하며(One-Source Multi-Use) 캐릭터, 게임, 음반, 출판 등 문화산업 전반에 걸쳐 전후방 파급효과가 높은 산업이다.

2. 연구의 목적

본 연구는 부산의 전략산업으로 영화/영상 산업의 중장기 발전 계획을 수립하는 것을 목적으로 한다. 부산의 산업환경은 70년대 중반까지 한국경제의 성장거점 역할을 상실한 이후 80년대는 경기침체가 지속되는 환경에서 새로운 도약을 위한 발상의 전환이 필요한 시점이다. 이러한 환경에서 본 연구를 통해 부산이 영화/영상도시로 면모를 일신할 수 있는 계기를 마련하고자 한다. 이를 통해 부산의 경제적 성장을 가능하게 하는 전략산업으로서 영화/영상 산업의 위상을 확실하게 정의할 수 있다.

II. 환경분석

1. 영화/영상산업 현황

1) 세계 영화/영상 산업 현황

세계시장에서는 게임산업의 성장이 가장 높지만, 영화, 방송, 출판 등 각 분야 지속적으로 성장하고 있다. 지속적으로 성장하는 분야이기 때문에 각 국가별로 문화산업 또는 디지털 엔터테인먼트 산업 육성에 높은 관심을 보유하고 있다. 따라서 국가간 경쟁에서 뒤처지지 않기 위한 노력이 절실하게 요구되고 있다.

세계 주요 문화산업 시장 규모는 다음 <표 1>과 같다

<표 1> 세계 주요 문화산업 시장

단위 : 억달러

	2000	2003	연평균 성장률(%)
게임	1,212	2,666	30.2
영화	680	824	6.6
방송	1,680	2,000	6.0
출판	3,236	3,746	5.4
음반	384	446	5.1

<자료원 : 문화관광부, "디지털 시대 방송영상산업 진흥정책 추진전략", 2001>

2) 국내 영상산업 시장 현황

국내시장도 디지털 엔터테인먼트 산업에서 세계시장과 마찬가지로 게임산업의 성장이 가장 높지만, 영화, 방송, 애니메이션 등 각 분야 지속적으로 성장하고 있다 지속적으로 성장하는 분야이기 때문에 국가별 경쟁에서 뒤처지지 않기 위해서는 문화산업 또는 디지털 엔터테인먼트 산업 육성에 높은 관심과 지원이 필요하다. 국내 영상산업 시장 규모는 다음 <표 2>와 같다

<표 2> 국내 영상산업 시장

단위 : 억원

	1999	2001	2003	연평균 성장률(%)
영화	6,614	10,350	11,425	18
방송	30,750	64,000	76,000	37
게임	9,014	14,454	28,253	53
애니메이션	2,700	3,294	4,050	12
합계		92,098	119,728	30

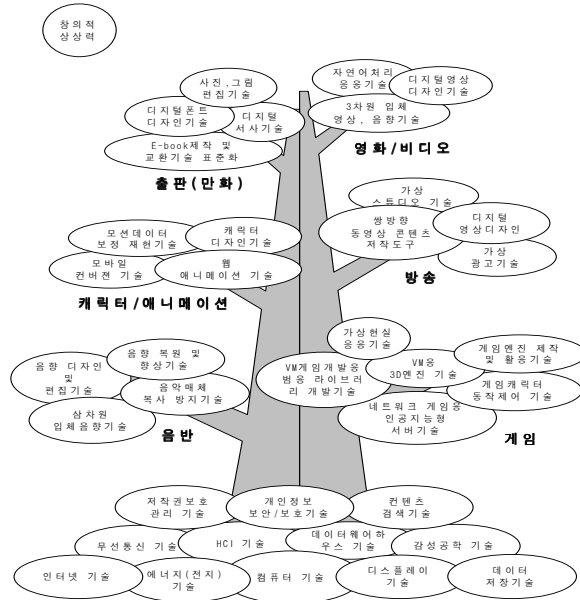
주) 2003년은 추정치

<자료원 : 문화관광부 “문화산업통계”, 2003>

3) 디지털 기술과의 결합

디지털기술의 급격한 발전은 문화산업에 새로운 지평을 제시하고 있다. 산업화에 이은 정보화 흐름은 디지털 기술 또는 IT 기술의 발전에 의해 점차 고도화되어가면서 문화산업의 기존 패러다임에 커다란 영향을 미치고 있다.

[그림 1] 문화컨텐츠의 기술 트리



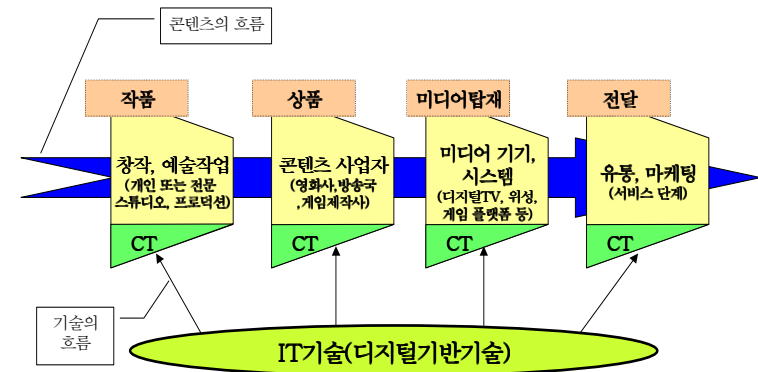
자료원> 과학기술부 국가기술지도 프로젝트 중 “문화콘텐츠 산업 부문”, 2002. 7.

영상산업에도 디지털 기술의 영향을 받아 많은 변화와 기술 혁신이 발생하고 있다. 디지털 기술 중심으로 변화하고 있는 문화컨텐츠의 기술 트리는 [그림 1]과 같이 발전하고 있다.

디지털 기술이 인터넷에 이어 다양한 유, 무선 미디어와 플랫폼을 생성시키게 되자 이른바 디지털 컨텐츠가 본격적으로 생산되고 상품화될 수 있는 기반 조성이 가능해졌다. ‘디지털’이라는 기술 기반의 용어가 더욱 강조될수록 디지털 문화와 디지털 영상의 중요성도 함께 강조된다. 영상, 방송, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 출판만화 등 문화산업의 주요 분야들은 모두 예외 없이 새로이 디지털화 과정을 거치고 있으며 디지털화를 통한 디지털 컨텐츠의 생성은 새로운 시장을 창출한다.

영상산업 분야는 다음 [그림 2]와 같이 공학적 기초지식과 영상예술의 미학적 가치가 융합하고 있는 하이테크놀로지 디지털 콘텐츠 분야이다.

[그림 2] 디지털 콘텐츠의 한 분야로서 영상산업



4) 디지털 영상 및 문화컨텐츠 관련 기술 동향

미국, 일본, 유럽 등에서는 최근 고품질 디지털 영상 및 컨텐츠를 생성하는 데 많은 노력을 경주하고 있다. 이미 외국에서는 다수의 카메라를 이용한 입력기술이 상용화되었으며, 미국의 MIT 및 일본의 Sony는 Marker-free 모션 캡처 시스템을 개발해서 효과적으로 활용하고 있다.

우리나라 역시 세계 선진국과 동등한 수준으로 기술을 끌어올리기 위해 많은 노력을 하고 있으나, 시각미디어 기술 중에서 특수효과 기술과 영상합성기술 등 첨단기술의 분야에서는 아직 선진국 수준에는 뒤지는 편이라고 할 수 있다.

시각미디어 기술은 제작의 기반기술로서 영상물, 방송, 애니메이션, 게임, 캐릭터 등 시각에 바탕을 둔 각종 콘텐츠의 영역에 광범위하게 적용되는 기술로서 컴퓨터 그래픽스 및 애니메이션 관련 기술은 특히 미국의 Siggraph, 일본의 Nicograph, 프랑스의 Imagina를 중심으로 기술의 진보가 활발하게 진행되고 있다. 가상현실 및 3차원 영상관련기술은 미국이 주도하고 있으나 응용 측면에서는 유럽에서 활발히 참여하고 있다.

시각 디자인 관련 기술은 각국의 고유한 문화적 배경을 반영하는 가운데 기술발전이 진행되고 있다. 우리나라의 경우 청각미디어 기술은 문화콘텐츠 기반 기술 가운데 가장 낙후된 기술로 분류된다. 미디어시스템 기술 중 가상스튜디오 기술은 KIST와 KAIST, 그리고 민간 업체 등에서 세계적인 수준의 기술을 보유하고 있다.

아래의 [표 3]은 관련기술의 세계최고 수준을 보유한 선진국을 100%로 보았을 때 상대적으로 한국의 관련 기술수준 비교한 것이다.

[표 3] 선진국대비 국내기술수준 비교

구분	기반기술	세부기술(선진국대비 기술수준)
문화콘텐츠 기반 기술	미디어창작기술 (Media Creation Technologies)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 자연어처리 응용기술(76~100%) ■ 인공지능 응용기술(76~100%) ■ 디지털콘텐츠 검색기술(50~75%) ■ 시나리오 디자인기술(25~50%) ■ 디지털서사 기술(50~75%) ■ 계산언어학 응용기술(50~75%) ■ 서사자동생성기술(50~75%) ■ 하이퍼텍스트/미디어기술(25~50%) ■ 지식공학 응용기술(50~75%)
	시각 미디어 기술군 (Visual Media Technologies)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디지털 배우(76~100%) ■ CG+ 실사 합성기술(50~75%) ■ CG애니메이션 활용기술(76~100%) ■ 영화제작 특수효과 생성기술(50~75%) ■ 가상현실 응용기술(76~100%) ■ 삼차원 입체영상기술(50~75%) ■ 디지털영상 디자인기술(50~75%)
	청각 미디어 기술군 (Auditory Media Technologies)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 컴퓨터 악기 개발 및 활용기술(25~50%) ■ 음향디자인 및 편집기술(50~75%) ■ 삼차원 입체음향기술(50~75%)
	미디어 시스템 기술군 (Media Systems Technologies)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 가상스튜디오 기술(76~100%) ■ 게임엔진 제작 및 활용기술(50~75%) ■ 디지털 콘텐츠 저작도구(50~75%) ■ 디지털 식별 체계기술(50~75%) ■ 저작권보호 및 관리기술(50~75%) ■ 영화/영상/미디어 표준화기술(50~75%)

<자료원>: 과학기술부, “과학기술기본계획”, 2001

5) 디지털 콘텐츠 산업 영역

디지털콘텐츠 산업은 다음 [표 4]와 같이 제작과 서비스지원, 유통 등 3개 영역으로 구분한다.

[표 4] 디지털콘텐츠 및 사업영역에 대한 분류

구분	개별 사업영역 (콘텐츠 서비스는 유무선, 웹캐스팅 등을 통해 제공)	내 용
제	디지털 교육	온라인 교육 및 스토리지 저장형 학습 프로그램
	디지털 경제	온라인 상에서 금융, 재무, 증권, 부동산 등 경제 관련 정보 제공
	디지털 의료	온라인 상에서 의학, 의학, 한방, 민간요법 등 건강관련 정보 제공
	디지털 생활	온라인 상에서 여성, 육아, 패션&뷰티, 컴퓨터정보, 스포츠, 퀴즈, 경품, 쿠키, 종교, 축하카드, 영화/연예/공연 정보, 심리테스트, 여행, 이민정보, 구인구직, 기상 등 일상생활에 관련된 정보 제공
	디지털 공공	온라인 상에서 건설, 무역, 농수산, 특허, 통계 등 공공 정보 제공
	디지털 연구학술정보	온라인 상에서 연구, 학술, 지식 정보 제공
작	디지털 게임	통신망을 통해 접속하고 서버에 접속해 있는 타인과 게임을 진행하는 온라인 네트워크 형태게임(PC, 비디오 등 멀티 플레이어와 네트워크 플레이가 지원되는 게임 포함)
	E-Book	e-book 뷰어를 통해 서비스되는 모든 출판물
	디지털 간행물	인터넷 신문, 웹진 등 인터넷 모든 간행물
	디지털 영상	온라인 상에서 디지털 영화, 무직비디오, 드라마, 캐릭터, 애니메이션, 만화 등 디지털 영상을 제공
	디지털 음악	온라인 상에서 디지털 음악, 체인지 벌 등 디지털 음악 제공
	디지털 성인	성인정보 등 성인관련 온라인 사업자
서비스 지원		과금-결제 솔루션, CDN(Content Delivery Network), CMS(Content Management Solution), 보안-DRM (Digital Rights Management), 웹 컨설팅, 웹 에이전시
유통		온라인 디지털콘텐츠유통: 신디케이트, 전문포털, 콘텐츠몰, 허브포털, 검색포털, ISP, 오프라인 디지털 콘텐츠 유통(CD 롬 타이틀, DVD, VCD)

<자료원> 정보통신부, “2001 디지털 콘텐츠 백서”

2. 영화/영상산업과 연관된 부산 산업 현황 분석

1) 부산지역 전략산업 지역기반분석에 따른 영화/영상 분야의 특성

부산지역 전략산업 지역기반분석에 따른 영화/영상 분야의 특성은 다음 [표 5]와 같이 정리된다.

[표 5] 지역기반 분석 내용

산업	산업구분	산출액 구성비	부가가치 구성비	종사자수 구성비	순위	기반성 순위
1	농림업	0.77	1.08	3.10	1	도소매
2	수산업	2.00	1.68	1.10	2	기계부품소재
3	광업	0.01	0.01	0.01	3	건설업
4	음식료품	1.62	1.20	1.13	4	컨벤션,관광
5	섬유패션산업	3.66	2.76	4.34	5	부동산, 임대 및 사업서비스
6	신발산업	1.76	1.24	1.87	6	항만물류산업
7	목재종이제품	0.74	0.42	0.57	7	공공행정 및 국방
8	인쇄출판	0.38	0.36	0.51	8	금융산업
9	석탄석유제품	0.20	0.13	0.04	9	교육 및 연구
10	화학제품	2.25	1.38	1.34	10	섬유패션산업
11	비금속광물제품	0.75	0.46	0.25	11	기타서비스업
12	기계부품소재	11.89	7.16	7.04	12	영상산업, SW/IT산업
13	전기전자기기	1.02	0.62	0.86	13	실버바이오산업
14	기타제조품	0.50	0.37	0.73	14	화학제품
15	전기가스수도	3.29	3.77	0.32	15	수산업
16	건설업	7.62	7.56	5.51	16	전기가스수도
17	도소매	12.83	15.79	18.98	17	신발산업
18	금융산업	4.63	6.84	4.19	18	농림업
19	항만물류산업	9.48	6.97	4.11	19	음식료품
20	부동산, 임대 및 사업서비스	7.46	11.98	4.92	20	전기전자기기
21	공공행정 및 국방	5.65	8.59	3.75	21	목재종이제품
22	교육 및 연구	2.36	4.30	6.52	22	비금속광물제품
23	컨벤션, 관광	8.60	6.57	16.90	23	기타제조품
24	영상산업, SW/IT산업	5.20	5.08	1.97	24	스포츠산업
25	스포츠산업	0.28	0.29	0.78	25	인쇄출판
26	실버바이오산업	1.49	1.68	3.74	26	석탄석유제품
27	기타서비스업	3.57	1.70	5.42	27	광업
	전산업	100.00	100.00	100.00		

<자료원 : “부산 전략산업 분석”, 부산발전연구원, 2003>

지역기반 분석관점에서 영화/영상 분야가 독립적으로 존재하기 보다는 IT산업과 연계된 영상산업으로 구성된다. 이는 영화/영상 분야가 디지털 기술과 융합해서 산업화되는 현재의 특성과 미래 전망을 반영한 산업구조 분석의 결과이다. 따라서 부산의 영화/영상 산업은 아날로그 기술기반 환경이 아니라 디지털 기술 기반 환경을 전제로 분석하는 것이 바람직하다. 미래에 대한 시사점도 IT를 전제로 한 영화/영상 발전이 필요함을 제시할 수 있다.

2) 정성적 분석에 따른 부산 영화/영상 산업의 특성

[표 6]에서 알 수 있는 바와 같이 부산의 영화/영상 산업은 타 산업에 비해 미래성장성, 성장에 대한 정책의지가 높게 나타나고 있다. 전체 2순위로써 영화/영상 산업을 부산의 전략산업으로 선정하고 육성하고자 하는 의지와 가능성을 제시하고 있는 것이다. 이는 지역기반 분석에서와 마찬가지로 IT를 전제로 한 영화/영상 발전이 필요함을 제시한다고 할 수 있다.

[표 6] 타 산업대비 부산 영화/영상 산업의 정성적 특성비교

전체	연구인력 확보가 능성	미래성장성	글로벌 경쟁력 확보가능성	정책의지	최종값
수산업	7.09	3.44	3.52	2.95	24.27
음식료업	2.70	2.00	1.96	1.19	11.21
섬유패션	4.64	2.47	2.68	2.76	17.93
신발산업	7.63	2.17	3.01	4.28	24.40
화학제품	2.90	2.95	2.19	2.19	14.59
기계부품소재	12.31	7.02	7.97	6.40	48.13
전기전자기기	6.88	5.87	5.52	3.76	31.46
건설업	3.48	2.25	1.94	1.71	13.39
금융산업	4.73	5.27	3.43	3.70	24.45
항만물류산업	12.44	7.21	8.46	7.42	50.72
교육 및 연구	7.84	5.29	4.41	3.84	30.51
컨벤션관광	7.46	10.48	6.28	6.25	43.50
영상/IT산업	11.03	7.78	7.41	6.94	47.34
스포츠 산업	2.57	4.44	2.88	2.36	17.48
실버바이오 산업	5.56	6.53	5.05	3.13	28.94

<자료원 : “부산 전략산업 분석”, 부산발전연구원, 2003>

3) 정량적 지표와 정성적 지표의 종합

정량분석과 정성분석을 종합하면 [표 7]과 같이 영화/영상 분야를 부산의 전략산업 중요도에서 4위의 결과를 보여주고 있다.

[표 7] 정량적 지표와 정성적 지표의 종합에 의한 전략산업 순위

전체	정량분석		정성분석		합계	
		순위		순위		순위
수산업	19.44	8	24.27	10	43.71	9
음식료업	18.78	12	11.21	15	29.99	15
섬유패션	20.13	10	17.93	11	38.06	11
신발산업	25.00	3	24.40	9	49.40	6
화학제품	22.04	6	14.59	13	36.64	13
기계부품소재	28.85	2	48.13	2	76.98	2
전기전자기기	18.96	11	31.46	5	50.43	5
건설업	19.90	9	13.39	14	33.30	12
금융산업	24.04	5	24.45	8	48.49	7
항만물류산업	34.95	1	50.72	1	85.67	1
교육 및 연구	16.01	13	30.51	6	46.52	8
컨벤션관광	24.86	4	43.50	4	68.36	3
영상/IT산업	20.23	7	47.34	3	67.57	4
스포츠 산업	14.87	15	17.48	12	32.35	14
실버바이오 산업	15.13	14	28.94	7	44.07	10

<자료원 : “부산 전략산업 발전계획”, 부산발전연구원, 2003>

3. 부산 영화/영상 산업 현황

1) 부산 영화/영상 관련 산업체 현황

2003년 12월 말 현재 문화관광부 등록 기준으로 할 때, 부산 영화/영상 관련 산업체 현황은 아래와 같이 정리된다.

- 영화 제작업-2개 업체
- 영화 상영관-22개 업체
- 영화배급업-6개 업체
- 비디오 제작업체 -22개 업체
- 비디오 제작업체-11개 업체

이는 아날로그 기술을 전제로 한 영화/영상 산업 현황으로 IT와 결합된 디지털 영상산업 현황은 통계수치로 조사되고 있지 않는 문제가 있다.

2) 신 산업으로의 전환 : 영화산업의 등장

부산은 문화적으로도 열악한 상황에서 '96년 부산국제영화제 개최함에 따라 획기적인 산업전환의 기회를 마련하였다. 부산의 산업환경은 70년대 중반까지 한국경제의 성장거점 역할을 상실한 이후 80

년대는 경기침체가 지속되는 환경에서 새로운 도약을 위한 발상의 전환이 필요한 시점에서 부산국제영화제를 개최한 한 것이다. 이를 통해 영화/영상도시로 면모를 일신할 수 있는 계기가 마련되었다. 즉, 부산을 아시아 최고의 영화/영상 도시로 육성하고자하는 분위기가 형성된 것이다.

부산 국제 영화제의 성공은 문화·관광도시 창출과 연계된다. 부산국제영화제는 이제 아시아 최고의 영화제, 세계 제8대 영화제로 급부상하고 있으며, 저 개최된 홍콩, 도쿄 등 아시아권의 영화제 압도하고 있다. 세계적인 문화도시 발전과 부산영상산업 발전 가능성을 제시하는 상황에서 96년부터 개최 이후, 7회까지 총130만 관객으로 연평균 18만명이 관람하였으며 순경제적 유발효과는 2002년 한해에 347억원에 이르고 있다.

부산은 영화 촬영하기 좋은 도시 창출하기 위해 많은 노력을 기울여 왔으며, 그 구체적인 활동은 다음과 같은 것이 대표적 내용이다.

- 부산 영상위원회 설립(1999. 12)
- 원스톱 영화촬영 지원체제 구축
: 170편 신청, 이 중 48편 촬영완료
- 영화: 2000년 10편, 2001년 13편, 2002년 19편, 2003년 6월까지 6편
기타: 65편 촬영지원
- 경제적 파급효과 : 411억원/2002년(BDI분석)
- 촬영스튜디오 건립 : 2개소
(1차: 2001.11 250평 건립운영, 2차: 2003년 500평 건립 중)

구체적 부산의 영상관련 지표의 개선은 다음 [표]과 같다.

[표 8] 부산의 영상관련 지표의 개선사항

분 야	증 가 (율)
부산의 영화산업 성장률	99년 381%, '00년 28% (전국평균16%예측, 동기간 부산경제성장률 7.4%, 5.2%)
부산지역 영화촬영 증가	1999년 이전 1~2편 → 2000년 이후 10~19편/년
부산 극장수 및 스크린수 증가	98년 19극장 25스크린 → 2003년 현재 23극장 87스크린
부산 극장관객 증가 (1인당 연간 관람회수 : 2002년 기준)	전국 2.7회, 부산 3.0회(98년 1.5회,)
한국영화 점유율 증가	1993년 15% → 2001년 50%
한국영화수출 증가	1995년 15편 → 2001년 102편

아시아의 대표적 영화제로 성장한 부산국제영화제의 재도약과 영화/영상산업의 새로운 경쟁력 확보를 위해서는 다음과 같은 측면에서 노력이 필요하다.

- 부산을 아시아의 중심적인 영화/영상도시로 육성의 필요성 대두

- 부산은 동북아의 관문이면서 인구 800만의 동남권 중추 도시
- 부산시민의 개방성과 솔직·순박한 기질, 영화 친화적 도시환경
- 국제영화제의 성공적 개최와 영상산업육성에 대한 시민적 공감대 형성
- 국내외적으로 영화도시 부산의 브랜드가 높아진 성과의 활용

영화/영상산업은 고부가가치를 창출하는 21세기 핵심 콘텐츠산업으로서 부산시의 핵심 전략산업으로 채택되었으며, 차별적 전략 추구가 필요한 시점이다.

3) 부산 영화/영상 산업 SWOT분석

부산 영화/영상 산업의 SWOT 분석 결과는 다음과 같이 정리될 수 있다.

강점(Strength)	약점(Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화/영상 도시로서의 국내에서 비교 우위 이미지 보유 ■ 부산 국제영화제의 성공적 개최에 따른 자신감 ■ 시민과 공공기관의 영화/영상산업 성장 지원 마인드 ■ 영화/영상 관련분야의 교육기관 및 인력 풍부 ■ 동북아 문화교류의 허브 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 투자재원의 부족 ■ 경험이 많은 전문인력 부족 ■ 영화/영상 관련 시설의 분산에 따른 역량의 결집 곤란 ■ 인적 물적 자원들을 결집시킬 추진 중심체 모호 ■ 영화/영상산업 육성책의 유연성 부재 ■ 경영 역량 부족 및 산업체 체질 빈약
기회(Opportunity)	위협(Threat)
<ul style="list-style-type: none"> ■ 신 성장산업으로서 문화산업 및 디지털 영상 산업 ■ 영화/영상을 통한 부산 브랜드 홍보 ■ 동북아시아의 중심 역할 ■ 미래성장산업으로서 지역산업 성장의 기여도가 높은 영화/영상산업 위상 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 중국의 급격한 성장에 따른 경쟁심화 ■ 부천, 전주 등 국내 경쟁지역의 성장과 집중 육성에 따른 경쟁심화 ■ 국가 균형발전 및 지방분권에 따른 지역 전략산업 육성 우선도에서 후순위로 설정

부산 영화/영상 산업의 SWOT 분석 결과를 활용하기 위한 시사점은 다음과 같이 4가지로 구분해서 고려할 수 있다.

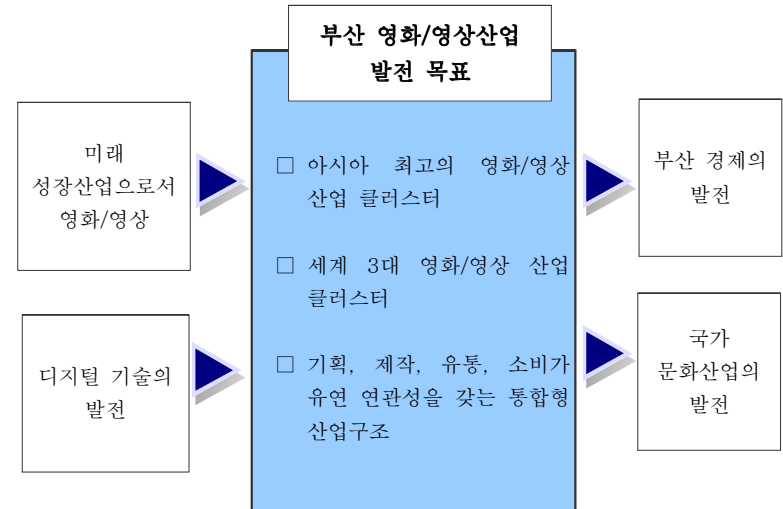
- 1안 : SO 전략 - 강점을 살려서 새로운 기회를 활용해서 성장 창출
- 2안 : WO 전략 - 약점을 보완해서 새로운 기회를 활용
- 3안 : ST 전략 - 강점을 살려서 위기를 극복하고 새로운 성장 창출
- 4안 : WT 전략 - 약점을 보완해서 위기에 대응

III. 부산 디지털 영화/영상 산업 발전 추진목표와 전략

1. 추진 목표

부산 디지털 영화/영상 산업 발전과 혁신을 위한 중장기적 추진목표는 다음 [그림 3]과 같이 설정할 수 있다.

[그림 3] 부산 디지털 영화/영상 산업 발전 추진목표



- 아시아 최고의 영화/영상 산업 클러스터로 육성
 - 아시아 최고 문화산업 도시로 성장

- 아시아 문화산업 선도

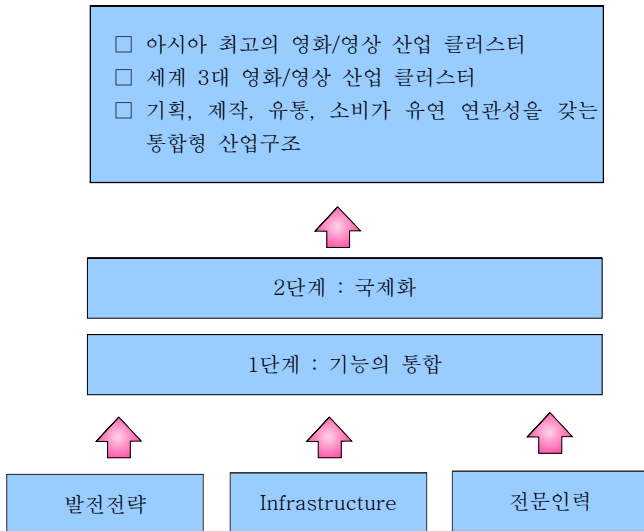
- 세계 3대 영화/영상 산업 클러스터로 육성
 - 영국의 세필드., 뉴욕의 엘리 등 세계적인 문화산업 클러스터와 대등한 산업클러스터로 육성
 - 한국문화 국제화 및 수출의 전진기지
- 기획, 제작, 유통, 소비가 유연 연관성을 갖는 통합형 산업구조 형성
 - 영화/영상 관련 전 기능의 수용
 - 관광, 게임 등 타 분야로의 영향 파급

2. 추진전략

1) 추진 모델

부산 영화/영상 산업 발전 전략의 추진 모델은 다음 [그림 4]와 같다.

[그림 4] 부산 영화/영상 산업 발전 추진 모델



■ 디지털 영상산업 발전을 위한 기초토대가 필요

- 영화/영상산업 발전전략, Infrastructure, 전문 인력 등에 대한 준비가 되었을 때 본격적 성장과 질적 도약 가능

■ 단계적 성장 추진

- 1단계 : 디지털 영상(영화/영상 분야) 관련기능의 통합을 통해 산업구조의 전환과 완전성 향상
- 2단계 : 국내 경제체제가 아닌 세계 시장을 대상으로 경쟁을 추진하고 성과를 획득하기 위해 노력

■ 최종 목표를 달성하기 위한 전략 수립

- 디지털 영상(영화/영상산업) 발전전략에 Infrastructure, 전문 인력 육성 및 기능의 통합, 국제화에 대한 종합적인 내용 포함

2) 추진전략

부산 영화/영상 산업 발전 전략은 다음과 같이 5대 핵심 추진 전략과 10대 실행방안으로 구분할 수 있다.

추진 전략	실행방안
1. 영화/영상 발전 기반구축	(1) 영화/영상 관련 구성요소의 집적화 (2) 생산, 유통, 소비, 관광의 연계 구조 형성
2. 경쟁능력 강화 및 산업체질 형성	(3) 디지털 콘텐츠 이용·유통시스템 혁신 (4) CIC (Contents Innovation Center) 운영 (5) 영화/영상 전문 기업 유치
3. 영화/영상 산업 육성 정책 및 제도	(6) 지방 거버넌스(local governance)의 구축 (7) 예산의 확충 및 지원 편의성 보장
4. 통합형 산업구조	(8) 영화영상 Pre-Production 지원사업 (9) 영화종합후반작업기지 조성
5. 교육과 전문인력 양성	(10) 차세대 문화인재 개발센터 설립 (11) 대학 영화/영상 교육 과정 개발

환경분석 결과와 전략간의 관계를 분석하면 다음과 같이 정리될 수 있다.

- SO 전략 - 강점을 살려서 새로운 기회를 활용해서 성장 창출
 - 영화/영상 관련 구성요소의 집적화
 - 지방 거버넌스(local governance)의 구축
- WO 전략 - 약점을 보완해서 새로운 기회를 활용
 - 생산, 유통, 소비, 관광의 연계구조 형성
 - 디지털 콘텐츠 이용, 유통시스템 혁신

- CIC (Contents Innovation Center) 운영
- 영화/영상 전문 기업 유치

● ST 전략 - 강점을 살려서 위기를 극복하고 새로운 성장 창출

- 영화영상 Pre-Production 지원사업
- 영화종합후반작업기지 조성

● WT 전략 - 약점을 보완해서 위기에 대응

- 예산의 확충 및 지원 편의성 보장
- 차세대 문화인재 개발센터 설립
- 대학 영화/영상 교육 과정 개발

3) 연도별 사업추진 내용

연도별 사업 추진내용을 요약하면 다음과 같다.

연도	사업의 주요내용	비고
2004	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화/영상 관련 구성요소의 집적화 <ul style="list-style-type: none"> - 영화/영상 관련 구성요소의 집적화를 위한 계획 수립 ■ 생산, 유통, 소비, 관광의 연계 구조 형성 <ul style="list-style-type: none"> - 상세계획 수립 및 예산확보 ■ 디지털 콘텐츠 이용, 유통시스템 혁신 <ul style="list-style-type: none"> - 상세계획 수립 및 예산확보 ■ CIC (Contents Innovation Center) 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 상세계획 수립 및 예산확보 ■ 영화/영상 전문 기업 유치 <ul style="list-style-type: none"> - 상세계획 수립 및 예산확보 ■ 지방 거버넌스(local governance)의 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 상세계획 수립 및 예산확보 ■ 영화영상 Pre-Production 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> - 상세계획 수립 및 예산확보 ■ 영화종합후반작업기지 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 1단계 : 현상 등 후반작업 지원 ■ 대학 영화/영상 교육 과정 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 상세계획 수립 및 예산확보 ■ 차세대 문화인재 개발센터 설립 <ul style="list-style-type: none"> - 상세계획 수립 및 예산확보 	

연도	사업의 주요내용	비고
2005	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화/영상 관련 구성요소의 집적화 <ul style="list-style-type: none"> - 집적화 추진 ■ 생산, 유통, 소비, 관광의 연계 구조 형성 <ul style="list-style-type: none"> - 1차년도 사업 실행 : 소비거점 개발 ■ 디지털 콘텐츠 이용, 유통시스템 혁신 <ul style="list-style-type: none"> - 유통구조 혁신 지원 ■ CIC (Contents Innovation Center) 운영 <ul style="list-style-type: none"> - CIC 신청 접수, 평가 및 지원 ■ 영화/영상 전문 기업 유치 <ul style="list-style-type: none"> - 유치 대상 기업 접촉 ■ 지방 거버넌스(local governance)의 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 거버넌스 구축 ■ 영화영상 Pre-Production 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> - Pilot Film Pre-Production 지원 - 해외 전문가 및 국내 전문가 초빙 ■ 영화종합후반작업기지 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 2단계 : 디지털 C/G 등 지원 ■ 대학 영화/영상 교육 과정 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 교과과정 개발 ■ 차세대 문화인재 개발센터 설립 <ul style="list-style-type: none"> - 문화인재 개발센터 설립 	
2006	<ul style="list-style-type: none"> ■ 생산, 유통, 소비, 관광의 연계 구조 형성 <ul style="list-style-type: none"> - 2차년도 사업 실행 : 생산과 소비의 연계 ■ 디지털 콘텐츠 이용, 유통시스템 혁신 <ul style="list-style-type: none"> - 해외시장 진출 지원 ■ CIC (Contents Innovation Center) 운영 ■ 영화/영상 전문 기업 유치 <ul style="list-style-type: none"> - 유치 기업 지원 ■ 지방 거버넌스(local governance)의 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 거버넌스 활동 지속 지원 ■ 영화영상 Pre-Production 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 전문가 및 국내 전문가 초빙 ■ 영화종합후반작업기지 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 3단계 : 사운드 특수효과 등 지원 ■ 대학 영화/영상 교육 과정 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 교육 콘텐츠 개발 - 지속적 교육 실행 지원 ■ 차세대 문화인재 개발센터 설립 	
2007	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화/영상 전문 기업 유치 <ul style="list-style-type: none"> - 유치기업의 확대 ■ 지방 거버넌스(local governance)의 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 거버넌스 활동 지원 ■ 영화영상 Pre-Production 지원사업 ■ 영화종합후반작업기지 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 후반작업 본 사업 실행 지원 	

연도	사업의 주요내용	비고
2008	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화/영상 전문 기업 유치 <ul style="list-style-type: none"> - 유치기업의 확대 ■ 지방 거버넌스(local governance)의 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 거버넌스 활동 지원 ■ 영화영상 Pre-Production 지원사업 ■ 영화종합후반작업기지 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 후반작업 본 사업 실행 지원 	
2009	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화/영상 전문 기업 유치 <ul style="list-style-type: none"> - 유치기업의 확대 ■ 지방 거버넌스(local governance)의 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 거버넌스 활동 지원 ■ 영화종합후반작업기지 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 후반작업 본 사업 실행 지원 	

IV. 결론 - 기대효과

이상과 같이 부산 영화영상 산업 발전을 위한 전략을 추진할 경우 예상되는 기대효과는 다음과 같다.

- 부산 영화/영상 산업의 안정적 성장기반 구축
 - 집적형 영화/영상 시스템 구축에 따른 운영 효율성 향상, 고객 만족도 향상
 - 영화/영상 관련 시설 및 서비스 활용 기업의 비용 절감
 - 비체계적 기업 경영이 아닌 전략적 구조적 경영으로 발전
 - 영화/영상 기업의 경영활동, 마케팅, 유통 등을 지원해서 수익성 향상 보장
- 부산 전체 지역경제 호전 및 발전을 위한 내실화 기반 구축
 - 영화/영상 산업의 집적화에 따른 지역경제 성장에 공헌
 - 영화/영상 생산물의 유통, 관광, 소비와 연계된 시스템을 구축함으로써 산업간 연계효과 창출
 - 지역 문화 마케팅 실행
- 영화/영상 제작물의 품질 향상 및 경쟁력 향상
 - 부산 영화/영상 산업의 이미지 제고
 - 문화콘텐츠관련 각 분야별 윈스톱 지원서비스 제공
 - 기존의 분산수용 시설을 집적화하여 시설 비용 및 관리운영비용 절감
- 자발적 디지털 영상 발전 추구
 - 지역 문화 산업 실행 주체들의 역동성, 주체성, 자발성의 결집
 - 영화/영상 발전을 위한 환경 조성 및 인적/조직적 지원체제의 구축

- 지역 문화 및 산업 발전을 위한 협력적 아이디어 발굴 및 실행의 체계적 전면성 유지
- 기획, 제작, 유통, 소비가 유연 연관성을 갖는 통합형 산업구조 형성
 - 영화/영상 산업 전기능 수행이 가능한 전반작업 역량 확보
 - 부산이 세계적인 영화영상산업의 중추도시로 도약하기 위한 Pre-Production 역량 확보
 - 부산이 세계적인 영화영상산업의 중추도시로 도약하기 위한 통합
 - 영화/영상 산업 전기능 수행이 가능한 후반작업 역량 확보
- 디지털 영상 최고의 전문인력 양성
 - 부산지역 현실에 적합한 영화/영상 전문인력 양성 교과과정 개발
 - 고등학교(영화/영상 특수목적 고등학교), 2년제 대학, 4년제 대학, 대학원 및 민간 교육 기관이 최적의 교육 수행을 위한 각각의 교육 프로그램 개발
 - 교육 프로그램간 상호작용을 통한 체계적 교육 실행
 - 문화인재 양성을 통해 부산이 세계문화산업의 메카로 경쟁력 있는 국제문화산업도시로 발전하기 위한 기반 구축
 - 중장기적이고 전략적 접근을 통해 최고의 문화산업 인재 양성

참고문헌

003년 문화콘텐츠산업 동향과 경기전망, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003
 2002 문화산업백서, 문화관광부, 2002
 2002 문화산업통계 (애니메이션산업분야), 문화관광부, 2003
 2002 영상정책자료, 문화관광부, 2002
 2002 하반기 CT산업정책세미나 : 문화콘텐츠산업, 그 조우와 성장을 위하여, 한국문화콘텐츠진흥원, 2002
 2002년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장조사 보고서, 소프트웨어진흥원, 2003
 2003년 S/W산업 현황 및 전망, 소프트웨어진흥원, 2003
 e비즈니스 인력수급 실태조사 및 전망, 한국전자거래진흥원, 2002
 고정민 외, 한국 영화산업의 선순환구조와 발전전략, 삼성경제연구소, 2002
 구문모, 지역개발과 지방 문화산업정책, 한국문화경제학회, 제4권 제2호, 2001년 12월
 국가기술지도 프로젝트 중 문화콘텐츠 산업 부문, 과학기술부, 2002
 국가전략분야 인력양성 종합계획 세부추진계획, 교육인적자원부, 2002
 국가전략분야(IT, BT, NT, ST, ET, CT) 인력양성 종합계획, 교육인적자원부, 2001
 국내 소프트웨어산업 동향, 소프트웨어진흥원, 2002
 김휴중, 경제환경 변화와 한국 문화산업, 삼성경제연구소, 1998
 김휴중, 한국 대중문화산업 발전전략, 삼성경제연구소, 1999
 디지털 시대 방송영상산업 진흥정책 추진전략”, 문화관광부, 2001
 문화산업 전문인력 수급대책과 투자의 고용창출 효과에 관한 연구, 문화관광부, 2000
 문화산업업계동향통계, 문화관광부, 2001

문화산업총괄 통계, 문화관광부 문화산업정책과, 2002
문화산업통계, 문화관광부, 2000, 2001, 2002(애니메이션)
문화정책백서, 한국문화정책개발원, 2000, 2001
문화콘텐츠 교육기관 조사 자료집, 한국문화콘텐츠진흥원, 2002
문화콘텐츠 전문인력 양성을 위한 온라인교육 기획·설계, 한국문화콘텐츠진흥원, 2002
문화콘텐츠 전문인력 양성을 위한 대학 커리큘럼 모델개발(2003년 4월 발간 예정), 한국문화
콘텐츠진흥원, 2003
문화콘텐츠산업 소비자조사, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003
부산 전략산업 분석, 부산발전연구원, 2003
세계애니메이션 산업동향 - Animation : The Challenge for Investors, 2001 요약번역, 한국
문화콘텐츠진흥원, 2002
심상민, 엔터테인먼트산업, 삼성경제연구소, 2001
심상민, 콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략, 삼성경제연구소, 2002
안상민, 자율적인 공학교육을 위한 웹기반의 디지털콘텐츠 개발에 관한 연구, 성균관대 대학
원 2002 석사
애니메이션분야 (그룹) 통계, 문화관광부 영상진흥과, 2002
영화분야 (그룹) 통계, 문화관광부 영상진흥과, 2003