

## 13

# 게임으로 문화산업의 허브가 되다

## 대구시 지방문화산업기반조성 : 대구문화산업클러스터사업

드라마·영화 촬영지하면 대구다. 그것도 계명대학교 대명동 캠퍼스다. SBS 화제작 「모래시계」를 시작으로 영화 「동감」, 「누구에게나 비밀은 있다」, 외에도 「꽃보다 남자」 등 40여 편의 드라마와 영화가 반세기 역사를 간직한 고풍스럽고 운치있는 계명대 캠퍼스를 무대로 촬영됐다. 초기 교회 양식을 연상시키는 빨간 벽돌 건물과 녹음이 우거진 환경, 동서양의 조화가 드라마 촬영지로서 각광받게 만든 것이다. 하지만 이곳이 진짜 주목받고 주목받아야 하는 이유는 따로 있다. 바로 계명대 캠퍼스 내에는 지방 최대 게임 및 모바일 콘텐츠가 중심이 된 대구문화산업 클러스터가 조성되어 있기 때문이다. 섬유산업의 메카 이탈리아 밀라노가 섬유산업의 위기를 디자인 클러스터를 통해 해결하여 세계적인 패션 산업국으로 도약한 것처럼, 국내 제 1의 섬유도시 대구는 게임과 모바일 콘텐츠 산업을 주축으로 IT(Information Technology, 정보기술)와 CT(Culture Technology, 문화산업기술)산업의 비즈니스 메카가 되는 것이 목표였다. 그 일환으로 대구디지털산업진흥원이 주관 기관이 되어 산학을 연계, 계명대학교가 이전한 부지에 ICT Park(Information&Culture Technology Park)라는 통합브랜드를 만들어 문화산업클러스터를 조성했다. 마치 도깨비가 요술 방망이 휘두르듯 창업부터 비즈니스, 교육, 연구까지 원스톱(one-stop)으로 못할 게 없고, 안될 게 없는 문화콘텐츠 산업의 허브, 대구문화산업클러스터. 이는 곧, 대구 지역 내로 기업들을 불러 모으기 시작했고 우수 인력의 역외 유출을 방지하는 한편, 청년층을 지역 내로 유입시키는 가시적인 효과까지 가져왔다. 그러기에 앞으로 더욱더 기업들이, 사람들이 이곳을 주목할 수밖에 없고, 기대할 수밖에 없는 그 이유를 만나 보자.



## 대구의 흥대, 문화 일번지를 선점하다

대구문화산업클러스터는 '08년 전국문화산업진흥지구 경제자유구역으로 지정되었다. 이와 함께 연계한 개발이 본격화되면서 게임과 캐릭터, 뉴미디어 등 문화콘텐츠 분야 국내 최대의 핵심 클러스터로 떠올랐다. 그동안 문화산업을 하는 곳은 많았지만 이처럼 빠르게 두각을 나타내며 성공 입지를 다진 경우는 매우 드물었다. 가장 큰 원인을 꼽는다면 바로 입지 선정에 있다. 문화산업의 경우, 도심에서 가까워야 유리하기 마련인데, 부지 확보 및 예산 절감 차원 등에 의해 외곽 지역에 조성되는 경우가 많기 때문이다.

이러한 관점에서 봤을 때 대구문화산업클러스터의 입지 선정은 백점 만점에 이백점. 우선적으로 대구의 가장 중심부에 위치해 있고, 전국적인 지명도를 확보하고 있는 계명대학교 예술대학과 경북예술고등학교가 인접하여 주변에 갤러리, 개인작업실, 악기사, 화방 등 문화예술 관련 인프라가 집적되어 있다. 또한 가까운 근방에는 IT특성화

대학으로 유명한 경북대학교가 위치하여 IT인력확보 및 육성이 쉽다. 여기에 주변 도시 구미에 삼성전자, LG전자 등 IT클러스터가 위치하고 있어 이미 임베디드 소프트웨어나 모바일 솔루션 및 콘텐츠 개발 업체들이 대거 입주한 상태였다. 그야말로 문화산업의 부흥을 일으킬 수 있는 최적지에 클러스터가 조성된 것이다.

하지만 아무리 누구나 탐낼만한 황금 노른자 땅에 부지가 선정됐다 하더라도 신축 공사 등의 문제에 봉착하게 되면, 금전적 부담이 커지고 이에 따라 계획에 변수가 생기는 경우가 많다. 대구문화산업클러스터의 경우는 이러한 부담을 지양하고자 계명대의 아름다운 캠퍼스 공간과 건물을 적극 활용하여 리모델링 공사를 시작, 단시간에 클러스터를 조성하였다. 문화산업진흥지구 및 문화산업단지 중 유일하게 도심에 위치한 대학 캠퍼스 공간을 임차한 결과였다. 예산을 효율적으로 절감(신축 공사의 5분의 1에 해당되는 비용만으로 완공)하는 것은 물론이요, 단기간에 클러스터링 효과를 극대화 시킬 수 있는 요인이 되었다. 문화산업 특성상 성장 효과가 나타나기까지는 오랜 시간



## | 사업비 |

(단위 : 백만원)

구 분	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	계
국 고	1,000	3,000	3,000	2,850	3,000	2,850	2,850	18,550
지방비	200	3,200	3,000	2,850	3,000	2,850	2,850	17,950
계	1,200	6,200	6,000	5,700	6,000	5,700	5,700	36,500

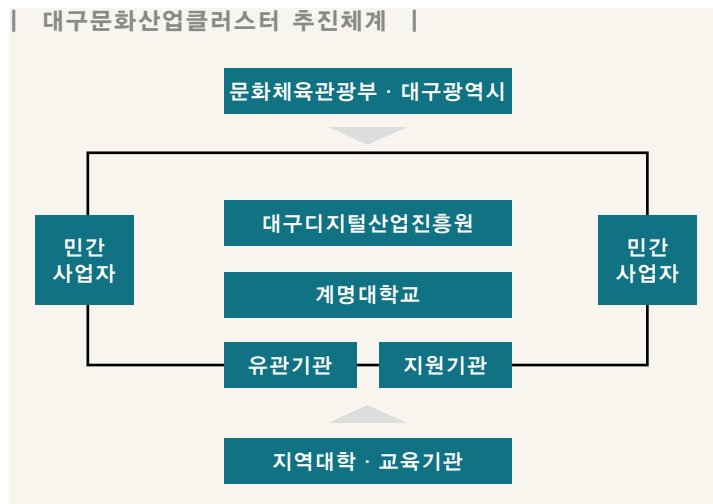
※ '03년 이전 예산 : 문화산업지원센터 구축 및 장비 Upgrade 예산

이 걸리는 만큼, 일단 유리한 고지에 먼저 깃발을 꽂은 셈이었다.

## 확실한 역할 분담이 성공 전략

사공이 많으면 배가 산으로 간다. 사공 각자가 다른 생각, 다른 욕망을 품고 있기 때문이다. 대신 사공 간에 같은 뜻을 품고, 각자 역할 분담이 확실하여 제 할일을 제대로 알고 있다면 배는 보다 빨리 목적지에 도착할 수 있다. 대구문화산업클러스터는 사업 초창기부터 문화체육관광부, 대구광역시, 계명대학교, 대구경북경제자유구역청 등 긴밀하게 관련된 기관들이 많았다. 자칫하면 배가 바다 구경은 커녕 산으로 직행할 수도 있는 상황이었다. 하지만 CT·IT기술이 융합된 문화콘텐츠 콤플렉스를 지향하고 지역경제 활성화에 이바지하겠다는 점, 문화산업분야 벤처기업, 연구소 등을 지원하여 글로벌 협력 네트워킹을 구축하겠다는 뜻이 같았다. 이에 각 기관들은 자신들의 역할 업무 구획을 확실히 정했다. 일단 문화체육관광부와 대구시가 행정 및 예산지원을 하는 경제적 가장 역할을 수행하며, 순탄한 항해를 알렸다. 대구시의 경우는 인프라 투자를 최소화하기 위해 계명대학교를 사업 추진 주체로 참여시켜 계명대의 부지를 적극 활용

할 수 있는 기반을 마련해 놓기도 했다. 계명대학교 또한 교육과학기술부의 지방대학혁신역량강화사업으로 문화산업인력양성 사업을 유치, 디지털 아트 연구원 설립, 미국 DIGIPEN 공과대학교와 게임 분야 공동학위 과정을 개설하는 등 클러스터 내에 필요인력 공급 및 연구지원 체계를 구축하며 사업 추진에 적극적으로 협조하였다. 이러한 조직적인 체계 속에서 대구디지털산업진흥원은 전체 사업을 주관, 구심점 역할을 하며 관련 시설 및 인프라 조성의 기반을 다졌다. 곧 대구 시내에 산재해 있던 기업체들도 클러스터 내로 입주하여 기업체 간 공동 R&D, 공동사업을 추진하며 정보 공유는 물론, 클러스터의 사업 방향 설정 등에 적극적으로 가담하기 시작했다. 기업, 연구소, 지원기관 등 소속 주체 간 협력이 클러스터 성공의 관건이기에 대구문화산업클러스터의 출발은 순조로웠다.



## 대구하면 게임, 게임하면 대구

만화하면 부천이다. 영화하면 부산이다. 그리고 애니메이션하면 춘천이다. 그렇다면 대구는? 예전만 해도 대구하면 섬유도시였다. 하지만 IMF 경제위기와 함께 섬유 산업이 흔들리기 시작했다. 전통 제조업의 경쟁력 상실은 곧 지역경제가 침체되는 나비효과를 가져왔다. 신성장 동력 산업이 필요했다. 대구를 새롭게 상징할 수 있는 브랜드가 절실했다. 그래서 나온 것이 게임산업이었다. 게임산업은 대구에 축적된 IT·SW기술과 전통적으로 강점을 보였던 미술, 음악 등

### | 추진주체 별 역할 |

기관	역할	주요내용
문화체육 관광부	· 예산지원 · 사업감독	· 클러스터 조성 법제도 정비 · 클러스터 조성 예산지원 · 클러스터 활성화사업 지원, 감독
대구 광역시	· 총괄기획 · 관리/감독	· 예산지원 · 클러스터 총괄기획 및 행정지원 · 클러스터 조성 및 활성화 예산지원 · 기관, 연구소 유치지원 · 클러스터 홍보 및 공공투자(문화산업펀드 조성)
디지털 산업진흥원	· 총괄운영 · 사업수행	· CT·IT 벤처육성 Infra 조성(입주공간, 연구개발장비, 제작지원시설) · 클러스터 조성 및 관리, 운영 · 클러스터 활성화사업 수행(기업인큐베이팅, R&D, 인력양성, 마케팅) · 국내외 클러스터 네트워킹
계명 대학교	· 조성협력 · 공동사업	· 클러스터 조성 협력(하교 부지 및 건물지원) · 관련사업 공동 추진 및 지원 · 문화콘텐츠 인력양성 지원(NURI사업, 디지털공과대학 복수학위과정)
대구경북 경제자유 구역청	· 외자유치 · 기업유치	· 경제자유구역 지정으로 외자 및 외국기업 유치기반 조성 · 외자유치를 통한 클러스터 고도화 지원 · 기업유치 인센티브 제공

과 결합하기에는 안성맞춤이었다. 게다가 게임산업은 21세기형 멀티 미디어콘텐츠 지식산업으로, 영상기술과 컴퓨터 기술, 디자인 및 아이디어 등을 창출해내는 종합 예술산업이기도 하다. 또한 게임 제작 기술과 영상 관련산업(영화제작, 애니메이션, 방송제작, 캐릭터 디자인, 교육산업 등)과의 접목 등으로 관련 산업 발전의 상승효과를 가져오는 기술기반 산업이기도 하다. 대구문화산업클러스터가 육성하기에도 제격인 셈이다. 하지만 문제는 게임 자체에 대한 인식! 특히 부모 입장에서 게임은 나쁜 것이라는 인식이 팽배했다. 어떻게 하면 게임에 대한 부정적 시각을 해소시키고 게임산업을 육성시킬 것인가가 클러스터 내의 가장 큰 화두였다.

“게임을 일상생활 공간에 투입시켜 보자” 현(現) 대구디지털산업진흥원의 문화콘텐츠 사업부 신봉철 부장의 의견이었다. 보수성이 강하고 게임산업에 대한 인식이 부족한 대구의 현실을 극복하기 위해 실제 일상생활에 게임을 자연스럽게 흡수시킬 수 있는 이벤트를 마련해 보자는 제안이었다. 곧 게임전시회, 게임대회, 게임 음악회, 게임 패션쇼 등이 대구 도심에서 개최되었다. 게임의 무한한 가능성에, 전문성에 사람들이 관심을 갖기 시작했다. 기업들이 대구, 그것도 대구 문화산업클러스터로 몰려들기 시작했다.



게임 전시회



게임 뮤지컬



신봉철 부장

## 게임산업클러스터로 한류 열풍 주도

불과 4~5년 전만 하더라도 게임산업의 불모지나 다름없었던 대구가 게임업계에 한류 열풍을 일으키고 있다. 중국 동남아는 물론 북미, 남미 등까지 대구에서 개발된 게임들이 전 세계 유저들에게 큰 인기를 끌면서 지역의 신성장동력으로 주목받고 있다. 대구디지털산

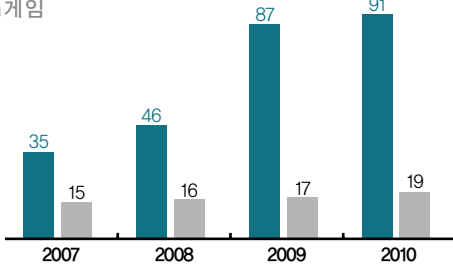


업진흥원에 따르면 대구의 게임산업 매출액은 2007년 136억 원에서 2009년 473억 원, 2010년에는 600억 원으로 급증했다. 2011년에는 해외시장 진출 확대에 힘입어 900억 원 이상을 예상하고 있다.

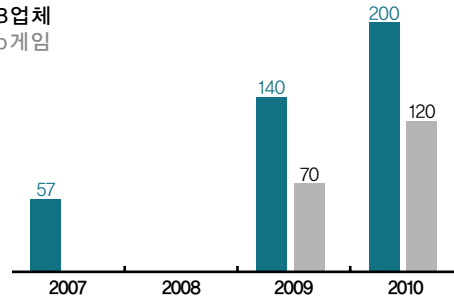
특히 대구산업문화클러스터 내 위치한 A사가 개발한 게임 중 하나는 해외 회원이 무려 1,400만 명, 국내 회원이 900만 명이나 되는 인기 게임이다. A사의 이 게임은, 현재 국내를 포함해 중국, 홍콩, 대만, 미국, 태국 등 6개국에서 서비스중이다. A사와 함께 대구산업문화클러스터에 입주한 B사 역시 국내외 게임 유저들에게 크게 지지를 받는 게임을 개발, 2007년 대만에 지사를 설립해 대만과 홍콩 지역에

#### | ICT파크 내 입주한 게임기업 주요 우수 사례 |

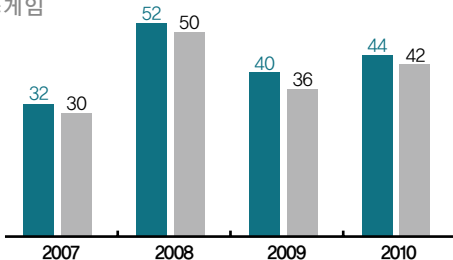
A업체  
a게임



B업체  
b게임



C업체  
c게임



D업체

- 통합재난관리시스템 개발
- 인도네시아 해양경찰청 30억 계약
- 대구시대구시 스타기업 선정(07년)
- 2010년 고용인력 146명, 매출 120억

서비스를 시작하면서 성장 가도를 달리고 있다. 온라인 게임 개발 업체 C사 역시 국내는 물론 브라질, 필리핀, 인도네시아 등 8개국에 서비스를 실시하며, 해외에서 그 유명세를 떨치고 있다.

대구는 수년 전만 해도 수도권에 비해 자본도, 인력도, 정보도 부족했다. 하지만 꾸준한 인력 양성과 인프라 구축 그리고 게임 개발자들의 경험과 노하우를 축적시키면서 게임산업의 경쟁력을 갖추었고, 오늘날 게임 산업의 메카가 된 것이다. 그 주축에는 역시 대구문화산업클러스터가 있었다. 게임아카데미를 만들어 2004년부터 게임 개발자 양성 교육을 통해 매년 30명을 초급 게임 개발자를 육성하고 지역 업체에 인력을 지원했다. 이와 함께 클러스터 내 입주 기업들이 해외 파트너사와 협약을 통해 해외 시장에 안착할 수 있는 시스템을 구축, 기업들이 믿고 의지할 수 있는 기반을 마련해 주었다. 뿐만 아니라 단순 콘텐츠 개발 및 창출에 그치지 않고 파생된 부가 사업을 발굴할 수 있는 방안을 마련해 가시적인 성과를 낼 수 있도록 도와주고 있다.

## 유기적인 협력으로 쾌속 성장

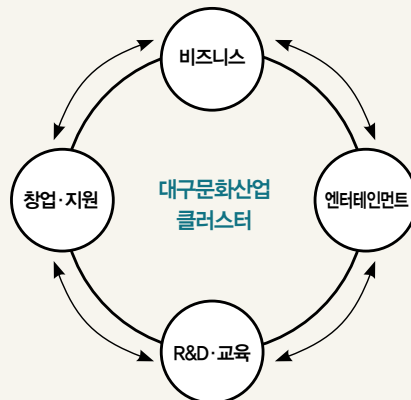
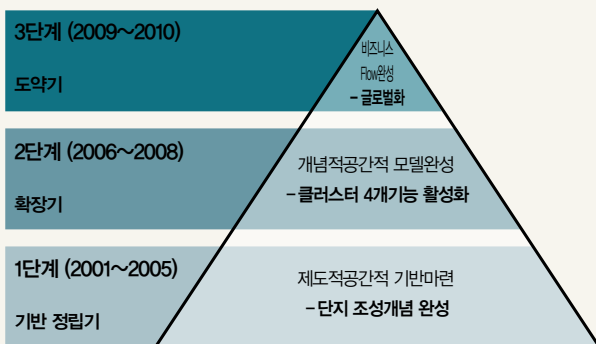
게임산업을 주축으로 대구문화산업클러스터가 성장할 수 있었던 배경에는, 대구광역시와 일관된 정책지원, 지역 내 산학연관 전문가들의 전폭적인 지지, 대구디지털산업진흥원의 전문성이 유기적으로 결합한 덕분이었다. 아울러 클러스터 조성 사업에 대한 명확한 비전 및 목표설정을 하고, 3단계 추진 전략(제도적/공간적 기반 마련, 개념적/공간적 모델 완성, 비즈니스 Flow 완성)대로 체계적인 사업을 수행한 점도 공헌한 바가 컸다. 하지만 역시 국내 대표문화산업으로 성장한 게임 및 모바일콘텐츠 분야를 특화산업으로 선정하여 집중 육

성한 점이 좋은 성과를 창출하는 데 크게 이바지하였다.

한편, 클러스터 내 입주 기업들이 문화산업클러스터 조성 사업의 중요성에 대해 인식하고 있다는 점이 대구문화산업클러스터가 한단계 업그레이드 될 수 있는 결정적인 계기를 마련했다. 일반적으로 문화산업의 성과는 장기간이 소요되기 때문에 사업이 한창 진행되는 과정 속에서도 중단되는 경우가 많다. 하지만 대구문화산업클러스터의 경우는 입주 기업들이 직접 시의회와 언론사에 본 사업의 중요성을 설파하며 사수에 나섰다. 그 결과 대구문화산업클러스터는 지속성, 영속성을 가지며 차츰 사업 성과를 내기 시작했고, 클러스터 내 기업들이 유기적인 협력을 바탕으로 결집하도록 만들었다.

덕분에 '04년 제1회 대한민국 지역혁신 박람회 지역혁신 성공사례로 과학기술부 장관상 수상, '05년 지역 문화산업클러스터 조성 사업 우수사례로 청와대 보고되며 중앙정부로부터 지역 클러스터사업의 우수사례로 인정받았다. 또한 '08년 문화산업 분야에서는 유일하게 경

#### | 추진경과 |



제자유구역으로 지정되어 세계적인 3D 솔루션 기업인 프랑스의 다쏘시스템의 R&D센터가 입주하는가 하면, ETRI 대경권연구센터도 클러스터 내에 입주, 열악한 지역 연구 기능을 보강시켰다.

대구문화산업클러스터의 성장은 여기서 멈추지 않고, '10년도에는 1인 창조기업 육성을 통한 창업 촉진 및 청년실업해소, 창업지원 등의 기능을 수행할 수 있는 Idea Park가 개소할 수 있는 여건이 만들어졌다. 이로써 2001년도 당시에는 입주 기업수가 25개밖에 되지 않았던 것이, 2010년에는 113개로 급격히 늘어나며 대구문화산업클러스터의 밝은 미래를 보여주고 있다.

## 가지 많은 나무 바람 잘날 없다지만

예부터 가지 많은 나무는 조용할 날이 없는 법! 대구문화산업클러스터 내 입주한 기업이 늘어날수록, 고용인력이 많아질수록 입주 기업 간의 직원 간의 시샘과 갈등도 커질 수밖에 없었다. 같은 사업 분야를 영위하는 기업끼리 정보를 교류하며 시너지 효과를 창출하는 등의 긍정적인 측면도 많았지만 진흥원 공모사업, 지자체 입찰 등에서 경쟁관계에 처하게 됨에 따라 정보를 공유하지 않는 등의 부정적인 측면도 나타나기 시작한 것이다. 때문에 진흥원 직원들이 직접 나서서 기업 간의 관계를 조율하는가 하면, 공모사업이나 입찰 등에 대해서는 사전에 대대적으로 홍보하며 정보 제공에 형평성을 기하는데 주력을 다했다.

사업평가 시에는 외부전문가들로만 구성된 심사위원단을 구성해 평가의 공정성을 기했다. 이와 함께 기업 간에 다양한 의견을 주고받을 수 있도록 입주기업협의회를 만드는가 하면, ICT Park통신이라는

메일을 통해 정보 공유의 효율성을 높였다. 한편, 입주 기업 간에 친목을 도모하기 위해 매주 월요일 점심은 입주기업 CEO들이 구내식당에서 다함께 식사하는 자리를 마련하여 소통의 기회를 강화했다. 같은 맥락으로 입주기업 신입직원 및 중간관리자 교육을 매년 각 1회 공동으로 시행하고 있으며, CEO 클럽(골프, 등산, 봉사활동(매월 1회 무료급식 봉사) 진행을 통해 기업 간의 보다 인간적인 교류가 오고갈 수 있는 시스템을 구축하는데 노력하고 있다.

## 글로벌 지식경제자유도시로의 성장을 꿈꾸며

문화산업클러스터 집적에 따른 대구지역 내 산업별 파급효과는 고유의 문화분야 외에 정보통신, 서비스, 교육, 복지 등으로 다른산업에 미치는 영향이 적지 않은 것으로 파악된다.

하지만 이러한 성장 속에 절대 간과해서는 안 될 점이 한 가지 있다. 문화는 행정구역을 넘어 동일 생활권, 역사권, 문화권을 중심으로 하여 광역 단위의 사업으로 진행되는 바, 칸막이식 행정보다는 지자체 간, 부처 내, 또는 타부처 간 협력을 통해 종합적인 지원 체계를 마련할 필요가 있다는 것이다. 이에 따라 현재 대구문화산업클러스터는 지역 내 산학 연관이 비전을 공유하고 사업의 연속성을 확보할 수 있도록 클러스터의 네트워킹 기능을 강화할 계획이다. 지역 내 서로 경쟁하는 시스템이 아닌 지역 내 선도 기업을 중심으로 후발 기업들과 협력할 수 있는 장을 마련하여 글로벌 경쟁력을 강화시키는 것. 그것이 바로 대구문화산업클러스터의 목표이자 비전이다.

이러한 사업의 일환으로 출판인쇄 산업의 재도약을 위해 남대구IC 인근에 디지털출판인쇄산업단지(e-Book, 디지털출판, 1인 출판, 디지털 인쇄기술 관련 기업집적지)를 조성중에 있다. 이 외에도 CT기

술을 순수예술 및 공연분야에 접목하는 사업 등을 추진하며 대구문화산업클러스터가 품었다 하면, 황금알을 낳는 거위가 될 날을 준비하고 있다.

### | 13대 중점사업 |

문화창조산업 육성  
문화창조와 서비스산업 중심의 젊은 도시

#### 공연문화 중심의 젊은 도시 조성

- 동성로프로젝트, 뮤지컬 전용극장, 창작스튜디오 및 뮤지컬아카데미
- 문화창조발전소 건립

#### 출판지식 및 스토리텔링 육성사업

- 출판지식산업단지 조성 및 스토리텔링 문화센터 건립

#### 문화콘텐츠 비즈니스 기반 구축

- 문화콘텐츠 콤플렉스 건립

