

충남디지털문화산업진흥원

사업 안내

08

www.cdci.net



충남디지털문화산업진흥원
Chungnam Digital Culture Industry Agency



Contents

I. 개요

II. 주요추진사업

III. 2009 신규구상사업




I. 개요

- 1. 설립목적**
- 2. 주요 성과**

재단법인 충남디지털문화산업진흥원은

**충청남도를 지식기반 첨단 디지털문화산업 중심도시로
육성하기 위한**

- 
- **문화산업육성 인프라 구축 및 효율적 관리 · 운영**
 - **벤처기업 육성 및 지역 관련 산업 경쟁력 강화 및 발전에 기여**

※ 2005. 11. 9 개원 (이사장 : 충남도 행정부지사)
자본금 9억 (충남도 4.5억 / 천안시 4.5억)

□ 충남 문화산업중장기 발전전략 수립

- 충남 문화산업 정책비전실현을 위한 중장기 로드맵 완성 (2007. 10)
 - ▶ 한국문화관광정책연구원과 공동 수행
- 비전 : 세계로 도약하는 문화디자인 메카
- 문화디자인으로 특화, 4대 권역별 특화 문화산업균형발전

□ CT기반조사

- 산학연관 효율적 네트워크 구축을 위한 충남 CT산업 정보 조사 (2007. 4)
- 충남 CT 관련 기관, 산업체, 인력 등 전수조사 DB 구축 및 편람 발간
- ※ 2009년 재조사 예정

□ 문화산업진흥지구 지정 고시 (2008. 8)

● 문화산업진흥지구란?

- ▶ 문화산업 관련 기업, 대학, 연구소 등의 집적화를 통해, 기업유치 · 연구개발 · 인력양성 · 공동제작 등을 장려하고 촉진하기 위해 문화산업진흥기본법에 따라 지정된 지역

● 「지구」 개요

- ▶ 천안시 문화동 일원 약 93,000평(306,782㎡)
- ▶ 문화디자인컨버전스센터 등 기반시설 및 환경 조성
- ▶ 한국문화관광연구원과 공동 연구결과를 토대로 충남문화산업진흥지구 조성계획 수립, 문화부 심의 · 지정(심상민 이사 등 참여)
 - ※ 문화디자인으로 특화 발전
- ▶ 지구 내 문화산업 행위에 대해 각종 부담금 감면 등 세제상 지원
 - ※ 향후 지역문화산업 육성은 지구 중심으로 지원(2008. 3, 문화부)

□ 천안시 영상미디어센터 유치 및 개관

- 영상문화 · 교육서비스를 통한 지역주민의 문화복지 향상
- 위 치 : 천안시 문화동 (구)천안경찰서 건물 리모델링
- 주요시설 : 교육실, 편집출력실, 영상관, 영상제작실
- 주요기능 : 영상미디어교육, 영상제작지원, 영상작품상영, 자료수집 등
- 수행기능 : 미디어교육, 영상제작지원, 시네마테크, 동아리 활동 등
- ▶ 관계 전문가로 별도 운영위원회 구성 · 운영
- ※ 2008. 9. 23(화) 개관 예정

천안시 영상미디어센터 리모델링



영상작품상영관



□ 창작기반조성

- 문화자원디지털화 사업
- 지역문화연구센터(CRC) 사업
- 문화원형 역관 복원 사업
- 백제역사 학습만화 “백제야 놀자” 출간 및 온라인 연재
- 3D 입체 애니메이션 “사비의 꽃” 제작
- 국내외 영상촬영 로케이션 디렉토리 “판&스토리” 제작
- 참여형 문화조직자양성 사업
- 백제문화 UCC공모전 개최

□ 국내·외 마케팅 지원

- 서울 캐릭터페어 참가 (2007, 2008)
- 오사카 아시아콘텐츠마켓 참가
- 광주 국제문화산업창의산업전 참가
- 중국 북경신매체산업기지(CNM), 오사카 비즈니스창출협의회 MOU 체결

□ 대내·외 네트워킹 강화

- 관내 18개 대학 연합 업무협약 체결
- 중국 북경신매체산업기지, 오사카 비즈니스창출협의회 MOU 체결
- 전국 문화산업 전문가 초청 정책 포럼 개최
- 충청남도 문화산업 워크숍 개최(문화산업담당 공무원, 산업체 CEO)

□ 시·군 축제지원

- 백제문화제 문화콘텐츠 지원
- 천안 e-Sports 문화축제 주관
- 문화체육관광부장관배 2008 천안 전국아마추어 e-Sports대회 유치 및 주관



II. 주요추진사업

1. 창작기반조성
2. CT비즈니스 지원
3. 백제 명품화콘텐츠 개발
4. CT위탁사업

□ 문화자원 디지털화 사업

- 지역 문화자원과 첨단기술의 융합을 통한 문화콘텐츠 발굴, 가공 및 산업화
- 발굴 · 개발된 문화콘텐츠 산업화를 위한 마케팅 · OSMU화 추진
- 2007년 4개 과제 수행 완료 / 2008년 2개 과제 선정 추진

백제유물 스토리텔링을 통한 게임상품개발 (블루마블)



[일러스트 보드게임판]



[아이템 카드]



[게임 말]

백제학습만화콘텐츠 개발 (유물유적 중심의 '백제야놀자' 3 · 4권)



1. 창작기반조성

유리를 이용한 지역이미지 문화콘텐츠 개발



[백제유리공예품-유리구슬]



[백제문양-인동연화문전, 연꽃유리수막새]

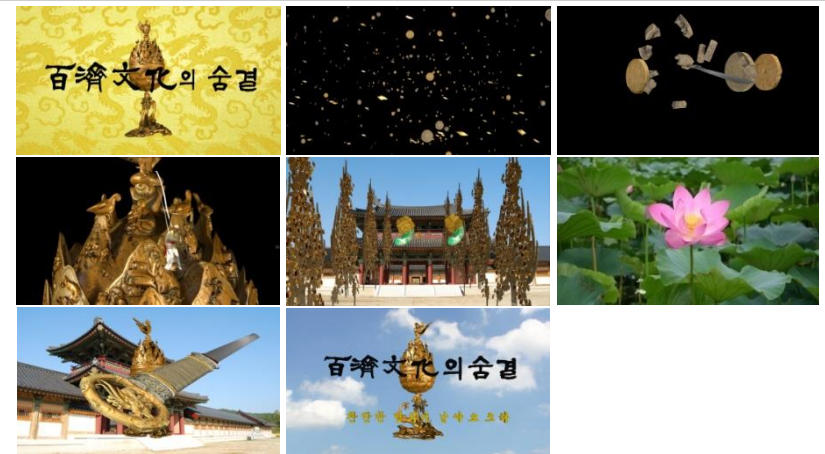
무령왕릉 문양을 이용한 문화상품 및 브랜드 개발



백제위인테마기획 (카툰MAP)

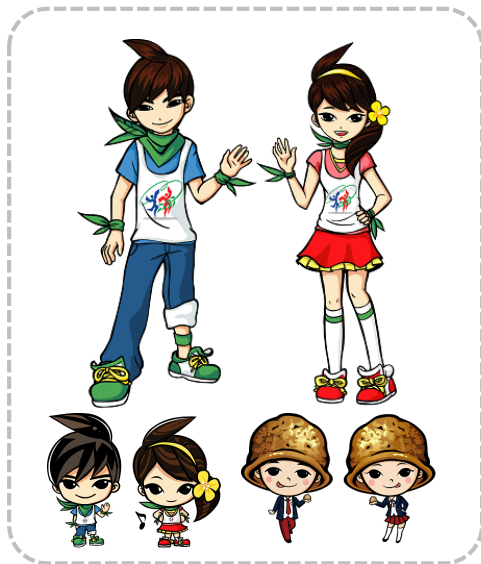


백제문화의 숨결



□ 지역문화산업연구센터(CRC) 운영

- ‘천안 흥타령 축제’ 를 중심으로 한 춤 관련 문화콘텐츠 및 문화상품 개발
 - ▶ 1차년도 기반조성형 과제 / 2차년도 창작 프로젝트형 과제 완료
(캐릭터 · 브랜드 ‘흥이나리’, 흥타령 체조 VR, 응원용 문화상품, 캐릭터, 영상물 등 제작)
 - ▶ 3차년도 브랜드 마케팅형 과제 수행 중
- 지역축제와 문화콘텐츠 개발을 연계한 문화산업발전 및 축제 활성화 대표 사례화
 - ※ ‘천안 흥타령축제’에 캐릭터, 브랜드로 활용



[흥타령 축제 캐릭터]



[응원용 문화상품]



[흥타령 체조 VR]

□ 국내 · 외 영상촬영 로케이션 지원 사업

- 충남지역 16개 시·군 영상촬영 가능한 로케이션 정보 구축과 로케이션 서비스 제공으로 다양한 로케이션 사업 지역내 유치
- 로케이션 디렉토리(판&스토리) 제작 및 홈페이지 로케이션 지원서비스 제공
- 영상 로케이션 유치를 위한 팸투어 개최
 - ▶ 영화감독, 유명작가, 제작자 등 30명 초청, 스토리텔링 가능한 지역 위주 진행

촬영지 소개



팸투어 장면



□ 충청남도 문화산업 워크숍 개최

- 지역내 문화산업관련 CEO 및 문화산업담당 공무원연수를 통한 상호 네트워크 구축과 문화산업 발전모델 강구
- 충남 최초 16개 시군 문화산업 담당 공무원 · 기업체CEO 합동 워크숍
 - ▶ 기간/장소 : 08. 2. 21~22 / 대전 리베라호텔
 - ▶ 문화산업체 CEO 60명, 시군 문화산업 담당공무원 30명 참석
- 하반기 중 16개 시군 관계자(예산, 정책기획, 문화담당) 등 대상 정책워크숍 개최 예정

워크숍 장면



부대 전시관



부대 전시품



□ 참여형문화조직자(CO) 사업

- 16개 시·군의 축제, 특산물, 관광자원 홍보동영상 등 진흥원 제작 충남문화콘텐츠 대내외 제공

※ 충남 인터넷방송국 32건 탑재, 다음 등 메이저 포탈 107건 탑재

문화PD 육성



‘백제야놀자’ UCC 공모전



□ 국내 · 외 문화산업 네트워킹 및 마케팅 지원

- 충남에서 개발된 우수한 문화콘텐츠의 국내외 마케팅 및 비즈매칭 지원
 - ▶ ‘서울캐릭터페어 2008’, ‘국제문화산업창의전’ 등 국내 전시/수출 상담회 참가
 - ▶ 홍콩 ‘라이선스 콘텐츠마켓’ 참가
- 국내 · 외 CT 유관기관과 업무협약 및 컨소시엄 구축
 - ▶ 관내 18개 대학, 유관기관 MOU 체결
 - ▶ 중국 ‘신매체산업기지’, 일본 ‘오사카비즈니스창출협의회’ MOU 체결
 - ▶ 태국, 말레이시아, 베트남 등의 유관기관과 MOU체결 추진

서울 캐릭터페어



국제문화산업창의전



라이선스 콘텐츠 마켓



□ 백제문화 3D입체애니메이션영화 제작

- ‘재미와 감동’ 이 함께하는 3D 입체애니메이션영화 ‘사비의 꽃’ 을 제작, 백제의 역사성과 문화적 상징성을 재조명하는 계기 마련
- HD급 / 15분품 영화 ‘백제문화제’ 또는 ‘대백제전’ 오프닝 작품으로 활용

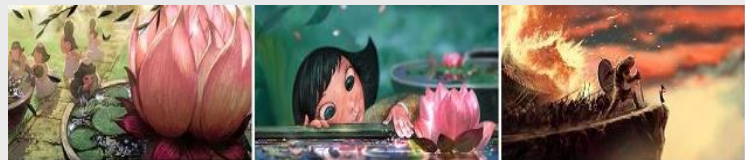
시나리오 제작

- 홍익대 김문생 교수 집필
- 이어령 전문화부장관 등 자문

사비성 전투를 배경으로 꽃이 되고 싶어하는 소녀와 바람이 되겠다는 소년의 사랑 이야기를 동화적 시각으로 연출한 판타지 영화

영화 제작

- 감독 김문생 / 제작 스튜디오비
- 제작자문위원회 운영 및 제작감리 선정운영
- 제작사 공동투자 / 투자회수 모델 적용
- 백제문화제 중 제작발표회(퍼포먼스) 개최
- 국내·외 영화제 출품 / OSMU 추진



□ 학습만화 ‘백제야놀자’ 온라인 연재

- 백제역사와 인물을 소재로 개발한 학습만화의 온라인 네트워킹 서비스
 - ▶ ‘백제야 놀자’ Tipper(정보제공) 사이트 오픈(9월 중) 및 서비스 실시
 - 온라인 연재 : 14개 주제별 주 2회씩 업로드(총 28회 연재)
 - 백제 관련 콘텐츠(백제 카툰맵, e-book, UCC 동영상 등) 업로드
- 진흥원 홈페이지 및 도내 사이트와 연계 서비스
 - ▶ 충남인터넷방송국, 16개 시군 홈페이지, 백제역사문화관 등



□ 문화체육관광부장관배 2008 천안 전국 아마추어 e스포츠대회 개최

- e-sports 전국대회 유치 · 운영을 통한 게임 메카도시 천안으로의 특성화
 - ▶ ‘2008 천안e-Sports 문화축제’ 개최 및 운영
 - ▶ ‘제2회 전국 아마추어 e-Sports 대회’ 개최 및 운영
- 기업 · 대학 게임콘텐츠, 체험 · 공연 프로그램 등 10개 부대행사 유치
- 한국 마이크로소프트사와 공동 주관 국제게임컨퍼런스 개최(예정)

기관 및 협력단체 MOU체결



e-Sports 연예인 홍보대사위촉



e-Sports 문화축제 모습





Ⅲ. 2009 신규구상사업

1. 新백제 스타콘텐츠 개발
2. 지역문화산업 육성

□ 新백제 만화·애니메이션 콘텐츠 개발

- 백제의 역사, 인물, 문화를 소재의 환타지 만화 · 애니메이션 콘텐츠 제작
 - ▶ 만화연재 : 어린이, 청소년 전문잡지(팡팡, 코믹챔프 등) 연재
 - ▶ 단행본 발간 : 총 20권(국내용 5권, 해외용(영 · 중 · 일) 15권) 발간 및 유통
 - ▶ 애니메이션 제작 : TV 시리즈 총 26부작(중앙방송 3사 및 전문채널 방영)

□ 新백제 문화·관광 게임콘텐츠 제작

- 백제의 역사, 문화, 관광자원을 온라인 게임화 하여 지역 홍보 및 친밀감 유도
 - ▶ 게임형태 : 3D CG 및 특수효과를 적용한 온라인 캐주얼 게임
 - 관광자원 소개를 위한 충청남도 배경의 레이싱 게임
 - 충남의 문화재(유물, 유적 등) 소개를 위한 캐주얼 박치기 게임 등

□ 백제 음원 발굴·복원 및 콘텐츠 개발

- 백제의 찬란한 문화유산인 금동대향로의 五樂土 등 문화재 및 설화를 근간으로 백제의 소리 발굴·복원, 음원 상품 개발
 - ▶ 금동대향로 五樂土, 향가, 만엽가, 능산리 대금산조 등을 소재로 한 콘텐츠
 - 산업용 : 드라마·영화(OST, 효과음 등), 휴대폰(벨소리, 컬러링) 등 활용
 - 기능성 : 태교, 두뇌학습, 대중 음원(MP3)으로 활용
- ※ 2010년 대백제전 원천소스로 활용

□ 백제문화 3D입체영화 홍보·마케팅

- 백제문화 첨단 3D 입체영화 제작 후 제 55회 백제문화제 개막식상영 및 국내·외 홍보·마케팅을 통해 백제의 역사성과 문화적 상징성 홍보
 - ▶ 오프닝 상영회 개최, 문화상품 개발, 해외 애니메이션 영화제 및 마켓 참가
 - ▶ 백제문화제 행사 중 3D 입체영화 오프닝 상영회 및 국내·외 관련행사 참여

□ 문화콘텐츠 발굴 공모전

- ‘교류왕국 700년 대백제’의 전설, 설화 등을 주제로 한 스토리텔링 콘텐츠 공모전 시행, 발굴된 콘텐츠는 산업화 육성·지원, 홍보 및 가치 창출 기여
 - ▶ 기획컨셉 : ‘세계속의 백제’를 주제로 한 글로벌화 가능한 백제 문화콘텐츠
 - ▶ 백제문화제추진위원회를 통해 ‘百濟七賢’에 선정된 작가와 당선작 활용

□ 지역 문화산업 컨설팅 지원

- 지역의 문화자원을 통한 문화콘텐츠산업의 중요성에 대한 인식확대 및 육성과 충남도와 기초단체가 문화산업 사회로의 전환에 대응하기 위한 공동연구 수행
 - ▶ 충남도 16개 시·군을 4개 권역으로 구분, 매년 1개 권역씩 추진
 - 중앙·지역 관련기관, 대학, 해당 기초단체 공동 연구진 구성
 - 권역별 문화산업 기반조사, 관련계획 검토 및 정책 제언 실시

□ 지역 문화브랜드 개발

- 대백제전과 연계한 전시와 홍보·판매를 위한 상품 개발 및 콘텐츠 개발·유통 등의 시스템 구축을 통해 글로벌 충남 브랜드로 개발 육성
 - ▶ 지경부(디자인진흥원) 2008년 공공디자인사업으로 ‘백제문화유산의 이미지 디자인 개발’ 충청남도 과제 선정
 - 디자인 개발과 연계한 시제품 제작 및 전시, 홍보, 판매 실시

감사합니다!



충남디지털문화산업진흥원

Chungnam Digital Culture Industry Agency

www.cdcia.net