

‘K-콘텐츠 허브’ 고양, ‘K-메타컬처’ 도약

고양특례시가 민선 8기 핵심 공약인 ‘K-메타컬처 플랫폼 구축’을 본격 추진하며 K-콘텐츠 산업의 새로운 중심으로 급부상하고 있다. IP(지식재산) 융복합 콘텐츠 클러스터 조성부터 실감형 콘텐츠 제

작 지원, 창작 생태계 활성화에 이르기까지 전방위적인 인프라 구축과 사업화 지원을 통해 K-콘텐츠 생태계 전반의 성장을 이끌면서 K-콘텐츠의 글로벌 유통망 확장에 주력할 계획이다.

**미래를 바꾸는 힘!
고양**

고양시는 고양시립 아람미술관 갤러리 누리 4·5관에서 첨단 콘텐츠 전시 ‘빛의 공간 환상을 비추다 시즌3’를 개최한다.

이번 전시는 고양시가 K-콘텐츠의 핵심으로 육성하는 실감형 콘텐츠의 현재와 미래를 보여주는 자리다. VR(가상현실), AR(증강현실), MR(혼합현실), XR(확장현실), 헐로그램, 디지털아트 등 첨단 기술이 융합된 5개의 실감형 콘텐츠를 통해 관람객들에게 새로운 예술적 경험을 선사할 예정이다.

특히 주요 작품으로는 △AI 기반의 실시간 관객 상호작용 미디어아트 ‘Streamscape’ △조선 예종 장례 행렬을 파노라마 미디어아트로 복원한 ‘서오릉, 왕의 길’ △홀로그램과 3D 미디어아트로 평행우주를 체험하는 ‘차원의 문 : 레일리 포털’ △추억의 물건과 애니메이션을 결합한 ‘추억박물관’ △HMD(Head Mounted Display) 착용으로 현실과 가상을 넘나드는 ‘시간의 틈 XR’ 등이 관람객을 맞이한다.

이들 콘텐츠는 고양시가 총 4억 원의 사업비를 지원해 제작되었으며, 고양문화재단과의 협력을 통해 전시 몰입도와 대중의 관람 기회를 높였다.

또한 고양시는 11월 5일부터 7일까지 킨텍스에서 열리는 디지털 미디어 테크쇼(DMTS)에서도 최첨단 영상 미디어 기술을 접목한 3개 콘텐츠와 자체 IP를 활용한 캐릭터 상품을 선보일 계획이다.

유일 ‘IP 클러스터’로 K-콘텐츠 거점 구축

고양시는 K-콘텐츠 산업의 기반을 다지는 핵심 사업으로 ‘IP융복합 콘텐츠 클러스터’ 조성에 박차를 가하고 있다. 고양시는 2021년 문화체육관광부 공모에서 전국에서 유일하게 해당 사업 대상지로 선정돼 주목받은 바 있다.

일산서구 대화동 일원에 연면적 5,198㎡, 지상 4층 규모의 복합시설이 2027년 12월 준공을 목표로 건립된다. 이 클러스터는 IP 확보부터 유통, 사업화, 체험 및 소비까지 유기적으로 연결되는 ‘원스톱 콘텐츠 복합 전시문화 체험공간’으로 운영될 예정이다.

세부적으로는 1~2층에 전시·체험 공간과 콘텐츠 상품 판매장을, 3층에 창작·연구개발 공간을, 4층에 사무 공간을 배치해 산업 전반을 아우르는 기능을 수행하게 된다.

고양시는 이 클러스터를 일산테크노밸리, 방송영상밸리, 킨텍스 등 지역 내 다른 산업 인프라와 연계하여 K-콘텐츠 산업 저변 확대를 위한 구심점으로 삼겠다는 전략이다.

‘문화창조허브’, K-콘텐츠 스타트업 육성

창의적인 창작 생태계의 안정적인 지원을 위해 운영 중인 **‘고양문화창조허브’**는 콘텐츠 스타트업의 인큐베이터 역할을 톡톡히 하고 있다. 2022년부터 올해 상반기까지 누적 이용자 6,047명을 기록하며 활발한 활동을 이어가고 있다. 코워킹스페



▲‘빛의 호수 환상을 비추다 시즌 2’ 빛의 합주’ 모습(위)과 ‘고양문화창조허브’박람회 부스(왼쪽), 이동환 시장. (사진=고양시)

민선8기 핵심공약 ‘K-메타컬처플랫폼 구축’ 본격화

이동환 고양시장 “창의적 콘텐츠 기반 경쟁력 창출”

이스, 회의실, 교육장 등 특화 인프라를 갖추고 있으며, 현재 10개 콘텐츠 기업이 독립형 입주공간을, 8개 기업이 가상 오피스를 사용하며 지원을 받고 있다.

허브는 입주 기업을 대상으로 맞춤형 컨설팅, 세미나, 네트워킹, OTT 콘텐츠 제작·유통, 특허출원, 박람회 참가, 마케팅 등 사업화 전 단계에 걸친 전폭적인 지원을 제공하고 있다.

이러한 노력의 결과로 계약 체결 12건, IP 확보 2건, 해외 콘텐츠 배급 1건 등의 기적인 성과를 창출했다.

특히 입주사 어프로치는 자체 IP 상품으로 크라우드펀딩 목표를 500% 이상 초과 달성했다.

데이터브레인은 인공지능 마케팅 자동화 솔루션 출시 3개월 만에 월 매출 5천만 원을 돌파하는 등 기술력과 성장성을 입증하며 K-콘텐츠 시장의 유망주로 떠오르고 있다.

글로벌 유통망 확장 및 동반 성장 목표 고양특례시는 앞으로도 K-콘텐츠의 글로벌 유통망 확장에 주력할 방침이다. 지난 9월 웹툰 박람회 참가에 이어 11월 ‘콘텐츠

코리아 2025’ 참가 등 국내외 시장 진출 지원을 강화해 지역 내 콘텐츠 기업의 경쟁력을 한층 끌어올릴 계획이다.

이를 통해 지역 경제와 콘텐츠 산업 생태계의 선순환적 동반 성장을 도모하겠다는 목표다.

이동환 고양특례시장은 “더 많은 콘텐츠가 고양시에 모이고 새롭게 뻗어나갈 수 있도록 글로벌 거점을 위한 플랫폼 기반을 확실히 다지고 있다”며 “창의적인 콘텐츠로 새로운 가치와 경쟁력을 창출하는 K-콘텐츠 허브 도시를 완성해 나가겠다”고 포부를 밝혔다.

고양시가 추진하는 K-메타컬처 플랫폼이 K-콘텐츠 산업의 지도를 어떻게 변화시킬지 귀추가 주목된다.

최정석 기자 standard@gsdaily.co.kr