

디지털 혁신 일본기업 주식회사 ORENDA WORLD

주식회사 ORENDA WORLD

기업 개요

주식회사 ORENDA WORLD사는 게임 사업, 디지털 트윈 콘텐츠 비즈니스를 기반으로 소프트웨어의 경쟁력을 강화하고, 기업의 자동 음성 솔루션, 지자체의 디지털 비즈니스 지원 서비스를 제공하고 있는 기업. 최근에는 게임 제작으로 축적한 기술을 살려, 도요타나 덴소의 자율주행 시뮬레이터 개발로 사업 영역을 확대


주식회사 ORENDA WORLD

회사명	주식회사 ORENDA WORLD Co., Ltd
설립연월	2015년 7월 15일
소재지	〒 107-0061 도쿄도 미나토구 기타 아오야마 1-3-6, SI 빌딩 아오야마 5층 TEL: 03-6276-3191
자본금	2억 1,146만엔
직원수	75명(2024.4.)
대표자	대표이사 : 시부야 아키히미(澁谷陽史)
업종	위탁 개발 사업, 비즈니스 솔루션 사업, 데이터 활용 사업

자료 : 주식회사 ORENDA WORLD(2024.6.3. 검색) 등


주식회사 ORENDA WORLD의 주요한 서비스인 NEXPEEECH®는 텍스트 입력만으로 누구나 쉽게 완전하게 재현된 음성을 확보할 수 있음.

- 이를 활용하면 고객은 다양한 상황에서 자동음성을 사용할 수 있어, 게임이나 애니메이션 제작시 비용 및 기간을 단축할 수 있음. 기업이 유튜브나 인스타그램에서 홍보할 시 동영상도 효율적으로 제작 가능
- 또한 NEXPEEECH®를 AI 콜센터 등 방재용 무선 등에 활용이 가능. 다양한 언어와 감정을 세부적으로 표현 가능하며, 남녀 목소리를 혼합하거나 스피커를 무한대로 늘릴 수 있음.

 ORENDA WORLD는 게임피케이션, 리얼타임 렌더링 기술을 응용한 고정밀 3D 시뮬레이션 시스템 개발에 주력


- 게임 제작 과정에서 축적한 기술로 기업의 각종 니즈에 대응한 솔루션 개발을 지원하고 있음.
- 게임 엔진을 활용한 최첨단 자율주행 시뮬레이터 기술의 경우 일본 및 해외 실제 환경을 구축하는 것이 가능하며, 인공 지능의 이미지 인식을 키우는 데 필요한 다양한 교사 데이터의 생성에 탁월한 능력을 발휘
- 시간·날씨·열화·희귀 케이스 등, 현실의 촬영에서는 어려운 내용에서도, 가상 현실을 살려서 다양한 화상 작성이 가능하며, 사적 도로, 공적 도로, 완성 전 도로 등에 다양하게 대응이 가능하며, 신호기 고장, 전선 단선, 낙하물 등 특수 케이스를 모두 커버함.
- 가상공간의 강점을 살려 특정 시간이나 시간의 경과를 임의의 속도로 변화시킬 수 있음. "맑은 날"이라는 설정 하나에도 사계절별로 차이가 나며, 태양의 상황, 이로 인한 그림자 모습의 차이, 구름 및 초목의 변화 등 동적으로 변화하는 정보량을 더하여 보다 현실에 가깝게 가상공간을 구축할 수 있음.
- 신호기나 보도 등 요소마다 시간 경과를 변경시키는 것이 가능하고, 포장 후 얼마 안 되는 아스팔트에서 수명을 초과해 깨진 부분이 생기거나, 얼룩, 풍화(風化)를 조정하여 모든 장면을 만들어 낼 수 있음.
- 공사 현장의 설비나 뚜껑이 있는 맨홀 등 현실에서는 찾기 어려운 상황도 가상 공간에서는 문제 없이 쉽게 설정 가능하며, 랜덤하게 낙하물을 배치한 화상도 대량 생성할 수 있음.
- 가상공간에서는 용도에 맞는 데이터 수집에 특화하며, 이미지 세그멘테이션, 심도 정보, 화상에 태그를 붙이는 것 등 AI 활용에 효과를 발휘
- 또한 동사의 스튜디오를 이용해 특수한 사람의 움직임을 촬영할 수 있기 때문에, 물적인 희귀 케이스뿐만 아니라, 사람의 동작에 관한 희귀 케이스도 캡처할 수 있음.

ORENDA WORLD의 이노베이션 특징

 ORENDA WORLD의 시부야 후미아키 대표는 인터뷰를 통해 동사 이노베이션의 특징을 다음과 같이 말하고 있음

*株式会社ORENDA WORLD 사장 인터뷰, 東京商工会議所,
<https://www.tokyo-cci.or.jp/innovation/casestudies/orenda/>

- 동사는 게임 사업 등 인기에 구애받지 않는 사업을 찾아, '가상공간'에 주목했으며, 컨셉을 '크리에이티브 × 테크놀로지'로 세계를 재미있게 만들자고 설정하고, 게임 등 콘텐츠 개발을 기반으로 성우·크리에이터의 육성, 음성 연구 등 사업영역도 확장
- 창업 초기는 게임 콘텐츠의 위탁 제작이 메인이었음. 게임 등 콘텐츠 산업은 작품이 재미있는지가 중요해, 방대한 시간과 비용을 들여 게임을 만들어도 히트하지 않으면 아무것도 남지 않기 때문에 일시적인 히트에 좌우되지 않고 5년, 10년의 타임 스패스로 안정된 이익을 얻을 수 있고, 향후 세상에 필요로 하는 제품도 병행해 만듦.
- 동사가 가상공간에 주목하게 된 계기는, 2010년대 초 스마트폰이 보급된 때임. 이전에는 텔레비전이나 전용 게임기 밖에 없었던 인터페이스를, 누구나 가지게 되어 관련 서비스와 가상공간이 발전할 것으로 생각해 3D CG 기술을 활용한 가상공간 제작에 주력한 것임.

 게임 제작에서 축적한 가상공간의 제작기술로 자동차 업계에 진출. 자동차 부품 메이커인 덴소로부터 의뢰를 받아 자율주행 시뮬레이터 가상공간에 필요한 「교사 데이터」의 제작을 하게 됨. "교사 데이터"는 시뮬레이터의 이미지 인식 AI에 다양한 상황을 가르치는 이미지 데이터를 말함.


- 지금까지는 AI 학습을 실제로 사진으로 찍은 데이터로 하였음. 그러나 도로 위 흰 선이 있으면 '멈춤'이라고 지시해 가르칠 경우, 눈이 내려 흰 선이 사라졌을 경우 차가 멈추지 않는 현상이 발생. 요점은 현실에 눈이 내렸을 때 원래 있던 흰 선이 이렇게 변형되어 보인다고 AI에게 학습시켜야 함.
- 사진을 기반으로 AI를 학습시키면 실제로 눈 내리는 모습을 구현하기 어렵기 때문에 눈이 내리는 이미지를 가상공간에 만들고 이를 AI에게 학습시킴.

- 운전 시 상황은 날씨나 시간대의 조합 이외에, 사람이 튀어나오는 패턴도 아이와 노인에서도 다르고, 맨홀이 어긋나 있는 도로의 경우 등 무수히 존재함. 자율주행 안전 기준을 통과하기 위해서는 약 8조 개 정도의 이미지가 필요하다고 함.
- 게다가 안전, 안심 기준은 시대에 따라 변화하기 때문에, 현실 사진에서는 조달이 불가능
- 가상공간에 방대한 상황을 만들 필요가 있어 동사에 의뢰한 것임. 덴소가 다양한 기업을 조사하다, 게임 업계가 가장 가상공간의 기술이 발전해 동사를 선택
- 덴소의 담당자와는 게임 엔진 및 3D CG에 관한 교류회에서 만나, 동사의 고품질 CG나 게임 엔진에 관한 기술을 평가하고 사업 추진
- 교사 데이터를 제작하는 과정에서 도요타자동차로부터도 직접 연락이 오고 지금은 시뮬레이터에 탑재하는 화상 인식 AI 자체를 분석하는 것까지, 사업 영역이 넓어지고 있음.
- 「세계의 도요타」가 개발하는 자율주행 시뮬레이터 안전 기준은, 세계적인 표준이 될 수도 있다고 기대하고 있음. 그렇게 되면 여기에 ORENDA WORLD의 공헌으로 얻은 기술과 지식을 건축, 드론, 원자력 개발 등 다른 분야의 시뮬레이터 개발도 수평 전개할 수 있음.
- 물론, 현시점에서는 게임 기술이 다른 분야에 전용할 수 있는 기술임을 널리 알리는 것이 과제임. 이를 위해서 많은 프레젠테이션이나 실증이 필요하다고 느끼고 있음. 이번 덴소와의 협력은 그 측면에서는 동사가 가진 기술을 어느 정도 증명하고 성과를 보일 수 있게 한 케이스라 할 수 있음

자율주행 시뮬레이터의 가상공간(왼쪽 : 주택가, 오른쪽 : 비오는 날)




자료 : ORENDA WORLD

 OREND WORLD는 2022년 12월에 IT 대기업인 PCI 홀딩스와 엔지니어 인재 보강 관련 자본 업무 제휴를 체결


- 동사는 화상 인식 기술을 보유하고 있으나, 엔지니어가 많지 않음. 덴소와 도요타등 향후 AI 시뮬레이터 개발에 대한 고객 요구에 대응하기 위해 엔지니어 인력에 강점을 가진 PCI와 업무 제휴하기로 결정
- 약한 부분은 적극적으로 외부의 힘을 활용하는 소위 오픈 이노베이션으로 사업을 성장시켜 나가고자 함.
- 엔지니어 인력 개발은 지방 자치 단체와도 협력하고 있음. 이전에 규모가 큰 게임을 제작할 때 가상공간 제작의 아르바이트 스태프를 늘려 150명 정도 고용한 적이 있었음.
- 코로나 시기로, 100% 재택근무였으나, 이들에게 게임 제작 노하우를 공개해 3개월~반 년간 함께 일함. 이를 통해 그들은 직무 경력을 쌓을 수 있었고, 대형 게임 업체가 고용을 제안하는 등 게임 제작 분야에서 일자리를 구할 수 있었음.
- 아르바이트 인력도 3개월 간 매뉴얼을 활용해 실전 훈련을 하면 높은 확률로 게임 크리에이터로 취직 가능하다는 사실을 알게 되었음. 게임, 영상, 애니메이션 업계는 경쟁이 치열해 신규 졸업생이 입사하기 어려움. 하지만 중도 채용은 대학이나 커뮤니케이션 능력 보다 경험치를 중시하기 때문에 경험만 있다면 게임 회사에 취직이 가능하고, 원격으로 어디에서나 일할 수 있음.
- 도쿄에서는 IT 기술자가 부족하기 때문에, 지자체와 제휴해 기술자를 양성하면, 그 지역에 거주하면서 원격으로 도쿄 업무를 할 수 있고, 지역은 고용을 늘릴 수 있는 것임.
- 우선 2022년 2월에, 도야마현 우오즈시와 게임 크리에이터 육성 지원에 관한 포괄적인 연계 협정을 체결해, 동사가 개발한 게임 크리에이터 인재 육성 프로그램 「LEVEL BOOST」를 동 시에서 개발
- 2023년 2월에는 구마모토현 아마쿠사시와도 협정을 체결해, ORENDA WORLD의 위성 오피스를 겸한 인재 육성 거점 「아마쿠사 스튜디오」를 개설

- 앞으로 플렉시블 워크 스타일이 확산되면 '고용'이라는 개념도 낡은 생각이 될지 모름. 게임 인재 육성을 통해, 개개인의 라이프 스타일에 대응한 다양한 업무 방식을 지원해 갈 것이라고 함.

 오렌다 월드는 자율주행이나 교육 사업을 확대 중임. 이노베이션을 일으키기 위해 오렌다 월드는 자사의 지향점을 일관되게 추구해 왔음.

- 하나는 「유행어」에 좌우되지 않는 것. 동사는 일시적인 유행이 아니라 창업부터 “가상공간과 현실을 오가는 시대가 반드시 올 것”이라고 믿고, 이에 대비한 기술을 축적해 왔음.
- VR, Web3.0, NFT 등의 트렌드로 눈을 옮기기 전에 언제나 한 번 냉정해져 “정말 자신이 하고 싶은 일과 세상이 요구하는 것은 무엇인가”를 다시 보기로 하고 있음.
- 또 하나는 “자신의 영역에서 조금 벗어난 곳을 찾아, 넓히는 전략”임.
- 그런 시각으로, 게임 업계에서 가상공간 시뮬레이터의 기술 개발이라고 하는, 블루 오션 영역으로 시프트할 수 있었음. 자신의 영역에서 조금 벗어난 영역을 찾으려면 우선 다양한 사람들과 만나야 함.
- 혁신이란 코디네이션임. 갑자기 0부터 아이디어는 나오지 않으며, 경험과 경험의 조합임. 이러한 조합을 하려면 사람과 이야기하고 활동 반경을 넓혀 여러 곳을 다녀야 하며, 아날로그 활동이 중요함.

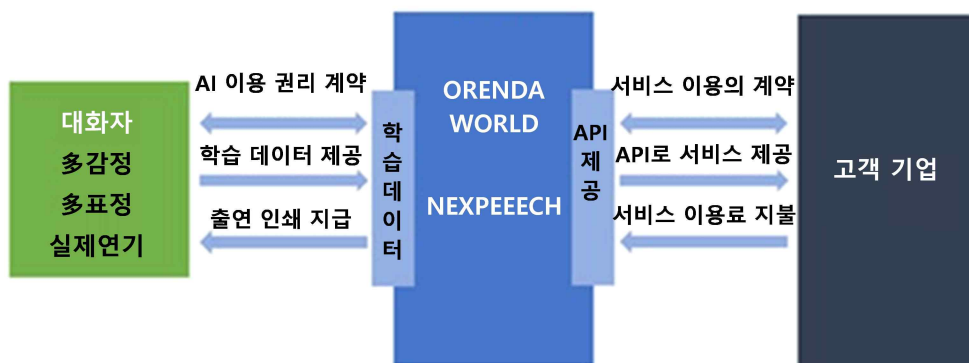
ORENDA WORLD의 솔루션 기술력

 ORENDA WORLD는 AI 기술 프로젝트를 수년간 연구 개발해 왔으며, 그 기술을 활용한 솔루션을 다양한 형태로 서비스로서 공급하기 위해 프로젝트를 진행하고 있음.

*株式会社ORENDA WORLD 보도자료, 2023年8月18日

- 다양한 음성 합성 서비스가 있으나 새로운 목소리를 생성하는 데에는 비용과 시간이 많이 소요됨.
- ORENDA WORLD에서는, 이런 고민을 해결하기 위해, 그룹 기업인 링크·엔터테인먼트 소속 성우들의 목소리를 다수, 장시간 수록하고 이것에 음소(音素)의 감정을 주로 10패턴 이상 준비, 그 조합으로, 무한히 가까운 합성 음성을 단시간에 작성하는 기술을 개발
- 또한 오리지널 대화자가 필요한 경우에도 제작을 할 수 있으며, ORENDA WORLD가 보유한 성우 사무소와 연계하여 다양한 음성 데이터를 학습 데이터로 수집함으로써 폭넓은 표현이 가능하며, 이들은 콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 품질을 확보하고 있음.
- ORENDA WORLD는 AI에서 학습 데이터의 이익 환원을 고려한 시스템을 구축했으며 음성 데이터 학습에 기여하는 성우들에게 실출연자로서 인세를 매출에서 분배하는 메커니즘을 운영하고 있음. 향후 저명한 성우의 경우에도 라이선스 사업을 할 수 있도록 지원

목소리 활용 디지털 비즈니스의 이익 배분 구조



자료 : 株式会社ORENDA WORLD 보도자료, 2023年8月18日

 ORENDA WORLD의 합성 음성인 NEXPEEECH®는 다음과 같은 특징이 있음.

- 오리지널 음성 제작이 가능하고, 복수의 화자, 다수의 감정을 조정 및 혼합할 수 있음. 자연스러운 대화로 인간처럼 감정 표현이 풍부한 음성을 합성할 수 있음. 또한 고객이 지정하는 오리지널 화자 제작도 가능함.
- 표현의 폭 : 악센트, 피치, 화속 등 다양한 항목을 모두 음소 단위로 조정 가능하며, 커스터마이징의 자유도가 높고 발화 스타일 변경뿐만 아니라 다양한 연기에 대응 조정이 가능하고 AI 모델을 활용하여 다양한 표현이 가능
- 여러 언어의 교차 대응, 특정 화자로 복수 언어를 말할 수가 있어, 인바운드 대응에 활용하여 각국에 전달될 때에 음성 품질을 보증하며 번역 음성 전달이 가능
- 음성의 재현성, 최신 AI 모델과 동사의 독자적인 음성 코퍼스(Corpus : 말뭉치)를 사용하여 일본에서 가장 자연스러운 발화로 들을 수 있는 고품질의 음성 합성을 실현



ORENDA WORLD는 음성 기술을 활용해 자동응답 서비스 기업인 TACT와 업무 제휴하여 새로운 디지털 커뮤니케이션 톨로 개발

*株式会社ORENDA WORLD 보도자료, 音声合成のORENDA 自動応答のTACTが業務提携, 両社技術を用いた新デジタルコミュニケーションツール開発を推進, 2022年6月28

- 양사는 「음성 합성 기술을 이용한 디지털 커뮤니케이션 톨의 개발에 의한 새로운 가치의 창출」이라는 목표를 공유해 자동 응답 서비스인 「AI 컨시어지®」를 개발
- AI 컨시어지®는 전화 대응 업무 자동화 및 효율화로 다양한 장면에서 활용되고 있음. 전화 할 때 사람이 내는 말을 음성 인식으로 텍스트화하고 사전이나 DB와 연계해, 적절한 답변을 추출하고, 음성 합성으로 답변함으로써 AI를 활용한 음성 대화를 가능하게 하는 AI 솔루션임.
- 이는 기업 고객마다 맞춤형 음성 대응 흐름과 음성 인식 사전을 구축하여 복잡한 업무도 높은 품질로 실현하고 있음.

지방자치단체와 미래 개척 사업 추진

ORENDA는 지방자치단체와 협력해서 지역의 잠재력을 활용하면서 지방경제 부흥 효과도 모색

*3D CGと地方創生プロジェクトの今, 天草市, 魚津市, 玖珠町と連携を進めるORENDA WORLDが語るその目的と意義とは?

<https://cgworld.jp/article/3dcgorenda-world.html>, 2024.1.25.

- 산업 육성·고용 창출을 목적으로, IT 기업이나 CG 애니메이션·게임 스튜디오를 초청하는 지방 행정 움직임이 활발한 한편, CG 프로덕션에서는 지방 스튜디오의 설립이나 원격 근무에 활용 가능한 인재를 얻고자 함
- 그 중에서도 특히 활발한 기업이 ORENDA사임. 동사는 후쿠오카, 삿포로, 고베, 교토와 같은 지방 중추 도시가 아니라, 구마모토현 아마쿠사시, 도야마현 우오즈시, 오이타현 구스마치 등 도시부가 아닌 교외 지역과의 제휴를 강화하고 있음.
- 이들은 CG 스튜디오나 3D CG에 대해 배울 수 있는 교육기관이 적은 지역을 중심으로 3D CG·테크니컬 인재 현지 육성에 주력하면서 사업을 전개

동사에 따르면 도시부에서 인재 획득이 어려워져, 지방 인재 활용에 관심이 생겼다고 함. 지방 창생을 이미 하고 있던 회사와 상담한 결과, 지방 젊은 인재는 현지에서 일하고 싶어도 일이 없어 도시부에 나오고 있다는 문제점을 확인

- ORENDA사는 그런 지역에서 인재를 육성한 후 자신들의 업무를 담당한다면 서로 WIN-WIN 관계를 구축할 수 있다고 생각함.
- 동사가 진출을 결정한 지자체의 경우 상담 과정에서 크리에이터를 육성해 나가고 싶다는 강한 열의를 느낀 점이 진출을 결정하는 데에 크게 작용했다고 함.


아마쿠사시의 경우 시가 「아마쿠사를 게임이나 애니메이션을 중심으로 한 디지털 아트의 섬으로 한다」라고 하는 목표를 내걸고, 「디지털 아트의 섬 창조 사업」을 추진하기 위해 관민 합동으로 '일반 사단법인 디지털 아트 아마쿠사'를 설립하고 제작자 육성 등에 힘을 쏟고 있었음.

- 구체적인 활동 내용으로 구마모토 현립 아마쿠사 공업 고등학교와 제휴해, 정보 기술과의 커리큘럼에 게임 개발·CG 제작을 편성, 고교생 중에서 디지털 크리에이터를 목표로 하는 실천형 교육을 2024년 4월부터 제공
- 대부분 전문학교나 대학교 입학 후 체계적으로 지식을 배우므로, 고교생일 때 배울 수 있다는 점은 이점임. 초중고생이나 일반인을 대상으로 한 CG 강좌도 실시
- 외부에서 전문 크리에이터 강사를 초청해 3DCG 제작을 실시하는 「아마쿠사 CG 아카데미」 개최, 보다 간편하게 CG를 배울 수 있는 화석 발굴과 3D 스캔을 조합한 화석 디지털 아카이브 체험 강좌 개최 등, 다양한 방법으로 크리에이터 육성에 주력하고 있음.
- 크리에이터 양성은 물론, 업무 장소도 정비해, 디지털 아트 아마쿠사나 2023년 2월에 신설한 ORENDA WORLD 아마쿠사 스튜디오에서 고용·정착 지원이나 프로젝트션을 유치, 도시부에서 기술을 배운 사람들이 돌아와도 일할 수 있는 환경을 조성




우오즈시는 원래 오랫동안 크리에이터 육성을 추진해 왔음. ORENDA사가 참가해 노하우를 제공해, 더 큰 추진력을 얻음. 「게임의 거리」 추진 사업인 '만드는 UOZU 프로젝트'와 협력해 우오즈시에서 제작자를 육성하고 지원하기 위해 노력함.

- 구체적인 시책으로 하나는 우오즈 수족관과 협력하여 도야마 만의 물고기를 3D로 만드는 "아쿠아리움 콘테스트"를 개최, 수상 작품을 "VR 수족관"으로 전시
- 우오즈시에서는 이미 크리에이터 육성 기반이 있어, 그들에게 작품의 발표나 표창 장소를 마련
- 또 하나의 대책으로 「UOZU GAME BOOT CAMP」가 있음. 이는 참가자가 프로 크리에이터 지도를 받으며, 1박 2일로 오리지널 게임을 만드는 것임.
- 경험이 부족한 사람들이 1박 2일로 게임을 만들기 어렵기 때문에, 테마를 미리 정하거나 소재를 준비해 한정된 시간 속에서 제대로 끝까지 게임을 만들 수 있는 환경을 만듦. 하나의 게임을 마지막까지 완성시키는 것이 큰 경험이 됨.


 구스쵸의 경우 생성형 AI 기술을 활용한 솔루션 제안이나 Web을 활용한 판로 개척 강좌 등에 임하고 있음

*株式会社ORENDAWORLD、大分県玖珠町に拠点立地を表明、-事業者向けにWeb/DX化事業を促進-, <https://www.city.amakusa.kumamoto.jp/kiji00310335/index.html>

- 구스쵸는 "동화 마을"이라는 캐치프레이즈가 있어 IP를 만들기가 매우 쉬움
- 지역 전체가 통일성이 있어, 관광 사업 등 거리 전체를 일체감 있게 표현할 수 있는 기획이 가능

 ORENDA사의 지방창생 사업은 각 지자체의 특색을 살린 후, 조금씩 다른 사업 방안을 추진하고 있음.

- 지자체별 강점을 활용하면서 "LEVEL BOOST"를 통해 제작자 레벨을 높임.
- "LEVEL BOOST"는 "지역과 대도시를 연결하는 크리에이터의 가교"를 컨셉으로 ORENDA WORLD가 추진하는 지방 거주 크리에이터 육성을 위한 학습 플랫폼임.
- LEVEL BOOST(<https://levelboost.online/>)에 등록하면 After Effects(Adobe사가 제공하는 영상 디지털 합성이나 모션 그래픽스 타이틀 제작을 목적으로 한 소프트웨어 툴)나 Unreal Engine(세계적인 게임 엔진)을 자습할 수 있는 교재를 활용할 수 있는 것 외에, 크리에이터 이벤트 정보나 일자리 정보를 입수할 수 있는 등, 교육과 취업 지원을 실시하는 플랫폼임.
- 지방은 전문학교 등의 교육기관이 적어, 그 지역 학생을 대상으로 일선에서 활약하는 크리에이터를 강사로서 초빙하거나, 교재를 제공해, 크리에이터의 능력을 향상 시킴.
- 동사는 지역과 연계한 이벤트도 개최하고 있으며, 앞으로 기업과 등록자의 매칭도 해 갈 생각이라 함.

 동사는 이러한 지방창생 프로젝트를 통해 일본 크리에이터에게 새로운 라이프 스타일을 제안하고, 현지에 일자리가 없어 도시부로 나가는 사람, 혹은 도시에서 일하고 있지만 고향으로 돌아가 일하고 싶은 사람들에게, 지방에서도 하고 싶은 일을 할 수 있도록 기반을 마련

결론 및 시사점

- 생성형 AI를 활용한 콘텐츠 비즈니스의 디지털화가 향후 더욱 중요해질 것임.
이는 한류 비즈니스의 새로운 도약의 기회가 될 뿐만 아니라 다양한 일 자리
창조에 도움이 될 것임.
- 디지털 콘텐츠의 기반이 되는 음성, 화상, 애니메이션, 게임, 가상공간 등 기초적인
기술을 강화하면서 인재도 양성할 수 있는 스타트업을 각 분야에서 육성할 필요가
있음.
- 디지털 콘텐츠 사업을 위한 플랫폼 지원과 반도체, 디지털 영상 및 음향 기기,
스튜디오 등 각종 하드웨어 비즈니스의 연계 발전도 도모
- 디지털 콘텐츠 관련 플랫폼을 구축하면서 각종 학습의 기반이 되는 데이터의 원
제작자에 대한 이익 배분 시스템을 공정하게 구축하는 것도 중요함.
- ORENDA의 지방 창생 프로젝트처럼 디지털 콘텐츠 관련 사업의 확장을 위한 지방
인재의 육성 및 확보를 위해 지방에서 디지털 인재 육성 프로그램을 강화할 필요가
있음.
- 지방의 특성을 살리면서 게임, 동영상 등 디지털 콘텐츠 제작 능력을 갖출 수 있
도록 교재, 실천, 행사, 일자리 매칭 기능을 종합적으로 갖춘 전국적인 플랫폼과
더불어 지방별 특성을 살린 플랫폼을 운영해, 지방 인재가 지방에 거주하면서 디지털
인력으로서 일자리를 확보할 수 있도록 유도

□

[참고자료]

- 株式会社 ORENDA WORLD 사장 인터뷰, 東京商工会議所,
<https://www.tokyo-cci.or.jp/innovation/casestudies/orenda/>
- 株式会社ORENDA WORLD 보도자료, 音声合成のORENDA 自動応答のTACTが業務提携,
両社技術を用いた新デジタルコミュニケーションツール開発を推進, 2022年6月28日
- 3DCGと地方創生プロジェクトの今, 天草市, 魚津市, 玖珠町と連携を進めるORENDA
WORLDが語るその目的と意義とは?
<https://cgworld.jp/article/3dcgorenda-world.html>, 2024.1.25.
- 株式会社ORENDA WORLD、大分県玖珠町に拠点立地を表明,-事業者向けにWeb/DX化事業を促進-, <https://www.city.amakusa.kumamoto.jp/kiji00310335/index.html>).