

열린마당

언론을 통해 본 충남지역 문화콘텐츠산업의 현황과 과제

신상구 | 천안중학교 교사(국학박사)

1. 들어가는 말

21세기는 첨단 과학기술과 정보통신기술 등 여러 가지 기술 발전에 편승해서 문화요소가 상품화되고 문화산업이 국가 경쟁력을 좌지우지하는 문화예술의 시대가 되었다.

여기서 문화산업(cultural industry)이란 다양한 문화적 제요소 즉 예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성 등을 상품화하여 경제적 부가 가치를 창출하는 산업 영역을 지칭하는 것이다. 한국표준산업분류에 의거한 문화산업 범주 분류를 보면, 출판·음반·공연·영상(영화, 애니메이션, 비디오)·방송·광고·관리운영업(박물관, 사적지)·게임 소프트웨어·대여점·자영예술가 등이 문화산업에 속한다고 한다.

그런데 각종 미디어에 담는 내용물인 문화콘텐츠가 디지털 혁명과 비즈니스에 의해 부가가치가 높아짐은 물론 무한 재생산으로 엄청난 수익을 보장해 주고 있다.

실제로 미국의 유명한 영화감독인 스티븐 알렌 스피버그(Steven Allan Spielberg)는 <쥬라기 공원(1993)> 한편의 영화로 한국에서 자동차 150만대를 수출했을 때 올린 수익금보다 더 많은 수익금을 올린 바 있다.

또한 영국의 작가인 조앤 롤링(Joanne Kathleen Rowling)이 지은 마법사 이야기인 <해리 포터> 시리즈는 1997년 1편 <해리 포터와 마법사의 돌>부터 6편 <해리 포터와 혼혈왕자>까지 10년 동안 세계 64개 언어로 번역됐고, 3억 2,500만부가 팔려나가 책 판매 금액이 무려 3조 5,000억원에 달했다고 한다. 특히 최종편인 제7편 <해리 포터와 죽음의 성물>은 발매 되자마자 초당 15권씩 팔려 영국 일간지 가디언의 보도에 의하면 영국 경제에 연간 최소 5조 7,000억원(삼성반도체의 2006년 영업이익을 넘어서는 액수)을 벌어들여 주고 있어

21세기 이야기 혁명을 주도하고 있다고 한다.

그리하여 최근 한국 정부에서 문화산업을 미래의 성장동력으로 인식하고 국가 정책적 차원에서 여러 곳에 문화산업단지를 조성하고, 각 지방자치단체에서 지역의 특색을 살려 다양한 문화콘텐츠 개발에 박차를 가하고 있다고 한다.

2. 21세기에 문화콘텐츠산업이 성장동력사업으로 각광받는 이유

현대 경영학의 아버지로 불리우는 오스트리아 출생의 피터 드러커(Peter Ferdinand Drucker)는 '21세기 최후의 승부처는 문화산업'이라고 말했다. 또 앨빈 토플러와 함께 대안미래연구소를 설립하고 세계적인 미래학자로 활동하고 있는 짐 데이터(Jim Dator)는 '정보사회 다음에는 아이콘과 심미적 경험을 중시하는 드림 소사이어티(Dream Society)'가 도래하는데, 그때가 되면 경제의 주력 엔진이 정보에서 이미지로 넘어가고, 상상력과 창조성이 핵심 국가 경쟁력이 된다고 말했다. 이를 반증하듯 지금 세계는 문화산업과 문화콘텐츠 경쟁의 시대로 진입했다. 영국은 1990년대부터 창조산업을 국가의 핵심정책으로 삼았고, 미국은 2000년부터 창조산업과 영상산업을 전략산업으로 채택했으며 중국도 2005년에 문화창의산업을 강조하기 시작했다. 한국도 2012년 세계 5대 콘텐츠 산업 강국으로 도약한다는 목표를 세우고 문화콘텐츠 산업을 신성장 동력으로 밀고 있다.

이처럼 세계 각국이 문화기술과 문화콘텐츠산업을 육성하는 것은 자국의 문화를 홍보하고 상품화함으로써 일자리 창출, 홍보 마케팅, 문화도시 및 문화복지를 실현할 수 있으며 정보기술(IT), 관광산업 등 타 장르와의 연계를 통한 무궁무진한 시너지 창출이 가능하기 때문이다.

실제로 문화산업의 부가가치 유발효과는 43.6%로 산업평균 26.9%보다 훨씬 높으며 취업유발계수도 산업평균 10명보다 많은 12명에 달한다.

3. 국가와 지방자치단체 별로 다양한 문화콘텐츠 개발

21세기에 문화산업이 성장동력산업으로 떠오르자 국가나 지방정부에서는 지적재산을 기반으로 한 콘텐츠와 문화예술, 미디어, 관광산업이 연계된 창조산업이야말로 낙후된 도시

■ 언론을 통해 본 충남지역 문화콘텐츠산업의 현황과 과제 ■

를 개혁하고 새로운 미래가치를 담을 수 있는 가장 확실한 대안으로 제시되고 있다.

인구 20만 명의 영국 게이츠헤드는 70년대까지만 해도 중화학도시였지만 공장 이전 등으로 도시 전체가 폐허로 전락하고 실업자가 급증하면서 시 당국이 문화산업을 도시재생의 확실한 대안으로 판단하고 미술관, 음악당, 디자인 및 설치작품 등을 통해 연간 2천만 명의 방문객과 8조원대의 관광수익을 올리는 문화도시로 탈바꿈했다. 독일 뒤스부르크는 공장과 굴뚝으로 가득한 공업도시를 문화산업과 디자인을 통해 독일 내 손꼽히는 환경도시로 변모했으며, '반지의 제왕' 뉴질랜드는 한 권의 소설이 영화, 게임, 캐릭터, 관광산업으로 확산되면서 연평균 관광객 5.6% 증가와 영상산업 146% 성장이라는 기염을 토해냈다.

한국의 경우 남원은 최명희(崔明姬, 1947-1998) 작 〈혼불〉·〈춘향전(春香傳)〉·〈변강쇠전〉, 완주군은 〈콩쥐와 팥쥐 이야기〉, 보성은 〈서편제(西便制)와 대나무〉, 강진은 〈청자(靑磁)〉, 무주는 〈태권도 이야기〉, 천안은 민병달(閔丙達) 작 〈능소전(綾紹傳)〉, 아산은 〈성웅(聖雄) 이순신(李舜臣)〉, 금산은 〈인삼(人蔘)〉, 서천은 〈한산 모시〉, 보령은 〈머드(mud)〉, 봉평은 이효석(李孝石, 1917-1942) 작 〈메밀꽃 필 무렵〉, 음성은 〈품바(pumba)〉, 영동은 〈난계(蘭溪) 박연(朴堧)〉을 지역축제와 문화관광상품으로 개발하고 있다. 한편 연천은 〈전곡리 구석기 유적〉, 춘천은 〈마임(mime)〉, 산청은 〈허준(許浚)〉, 합천은 〈팔만대장경(八萬大藏經)〉, 부산은 〈영화와 영상산업〉, 거창은 〈연극〉, 청주는 〈공예〉, 평창은 〈스키〉, 안동은 〈탈춤〉, 함평은 〈나비〉, 제주는 〈올레길〉, 전주는 〈한옥마을〉을 각각 지역축제와 문화관광상품으로 개발하고 있다.

그리고 각 지방자치단체들은 21세기 신산업의 쌀로 불리는 문화콘텐츠 산업 육성을 위해 지역 문화산업 클러스터를 활발하게 조성하고 있다고 한다. 실제로 부산·대구·대전·광주·경기·충남 등 6개 광역단체와 청주·전주·춘천·제주·목포·김해 등 6개 기초단체가 지금 지역 문화산업 클러스터를 경쟁적으로 조성하고 있어 신 성장 거점을 형성하고 있다고 한다.

4. 충청지역 문화산업의 현황

2010년 현재 한국의 문화콘텐츠 사업체수는 11만882개이고 종사자수는 58만1,276명이며, 매출액은 72조1,201억 원으로 나타났다. 그런데 부가가치액은 29조7,971억 원이고 부

가가치율은 41.55%로 나타났다. 그리고 수출액은 32억2,609만 달러이고, 수입액은 16억 9,720만 달러에 달했다.

충청지역의 경우, 대전광역시와 충청남도는 아직까지 문화산업에 대한 마인드가 부족해 문화산업 개발의 초기 단계에 머물고 있고, 충청북도는 비교적 문화산업에 대한 마인드가 강해 2001년부터 그 특성에 알맞게 문화산업을 개발하고 있다고 한다.

그래서 그런지 2010년 기준으로 충청지역의 문화콘텐츠산업이 전국에서 차지하고 있는 비중을 보면, 2.4%(충북 0.7, 충남 0.7, 대전 1.0%)에 불과한 것으로 나타났다.

〈표 1〉 2010년 충청지역 문화콘텐츠산업의 지역별 매출액 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송영상 독립제작	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계	구성비
충북	106,511	5,779	50,459	44,667	62,619	3,713	925	1,317	104,090	30,422	23,426	357,919	0.7
충남	142,410	5,840	59,009	78,590	19,160	1,728	606	10,553	61,746	27,581	20,691	283,615	0.7
대전	227,714	9,747	56,600	90,799	38,814	1,527	1,050	23,980	113,195	39,011	26,826	492,620	1.0
전국	20,126,982	689,619	2,980,818	7,431,118	3,577,948	367,034	737,092	10,323,172	5,896,897	6,204,127	2,196,232	45,319,171	100

※ 구성비 : 서울 68.2%, 부산 2.2%, 대구 1.8%, 인천 1.4%, 광주 1.1%, 울산 0.5%, 경기도 18.3%, 강원도 0.5% 전북 0.6%, 전남 0.4%, 경북 1.0%, 경남 1.0%, 제주도 0.5%

※ 자료 : 문화체육관광부 · 한국콘텐츠진흥원, 『2011 콘텐츠산업통계』, 경성문화사, 2012. 3.12.p.58.

5. 충남지역의 문화산업 현황

충남일보 2007년 6월 1일자 “충남 문화산업 활성화 총력”에 따르면, 2005년 기준으로 충남의 7개 문화산업(출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털교육 및 정보) 규모가 매출액 1,000억원, 조사자 648명으로 전국 대비 각각 0.5%에 불과해 최하위권으로 드러났다고 한다. 그리고 문화콘텐츠 산업의 입지계수 분석 결과 게임 · 소프트웨어 관련 · 영화 · 방송산업 등도 16위로 시 · 도 가운데 최하위로 나타났다고 한다. 다만 문화산업 창작 원천기반은 전국 대비 평균 이상이라고 한다.

2009년 말 현재 충남의 문화산업 업체수는 총 382개인데, 북부 지역인 천안 · 아산 · 당진 지역에 무려 185개 업체가 분포하고 있어, 지역간 문화산업의 불균형이 심각함을 알 수 있다. 그리고 업종별 문화산업 업체수를 보면, 출판업이 90개로 23.6% · 광고업이 69개로 18.1% · IT업이 53개로 13.9% · 디자인업이 41개로 10.7%를 차지하고 있어 업체간 불균형 현상도 심각한 것으로 나타났다.

■ 언론을 통해 본 충남지역 문화콘텐츠산업의 현황과 과제 ■



〈표 2〉 2009년 말 현재 충청남도 시군별 문화산업 업체 현황표

행정구역	업체수	비중(%)	행정구역	업체수	비중(%)
천안시	132	34.5	연기군	17	4.4
공주시	40	10.4	부여군	10	2.6
보령시	23	6.0	서천군	8	2.1
아산시	32	8.4	청양군	1	0.3
서산시	27	7.0	홍성군	14	3.7
논산시	16	4.2	예산군	12	3.1
계룡시	11	2.9	태안군	7	1.8
금산군	11	2.9	당진군	21	5.5

※ 市 지역의 사업체수는 281개로 73.4%, 郡 지역의 사업체수는 101개로 26.6%를 차지해 문화산업이 도시 지역에 지나치게 편중하여 분포하고 있음을 알 수 있음.

※ 자료 : 충청남도 문화예술과

그리하여 충청남도는 2006년 11월 한국문화관광연구원에 의뢰해 문화산업 비전 2020을 추진해 온 결과, 2007년 5월 31일 연구용역 최종 보고회를 열고, 열악한 문화산업 활성화 를 위해 정책목표와 추진 일정을 담은 로드맵을 마련, 추진키로 했다고 한다. 실제로 충청 남도는 문화산업이 차세대 성장동력으로 지역경제 활성화와 지역 브랜드 이미지 제고에 크게 기여할 고부가가치 산업으로 보고 충남디지털문화산업진흥원을 주축으로 총예산 1,669억원을 투입해 2010년까지 문화산업 거점을 구축하는 기반조성단계를 거쳐 2015년까지 문화산업 인프라를 구축하고 2020년까지 권역간, 국가간 네트워크를 조성할 계획이라 고 한다. 특히 충청남도는 문화산업 육성을 위해 핵심 프로젝트로 충남의 문화적 정체성 기반 위에 전통과 첨단을 결합한 문화산업 거점을 구축하고 창의적 문화콘텐츠 육성 인프 라 구축과 문화디자인 산업 수익모델 창출과 지역경제 활성화, 참여와 체험의 도민 중심 문화진흥을 통해 산업과 문화의 균형발전을 추진키로 했다고 한다.

그리고 충남일보 2007년 8월 23일자 “충남도, 일본 문화콘텐츠 사업진출 활발”이란 제 목의 기사에 의하면, 충남디지털문화산업진흥원은 2007년 7월 ‘서울캐릭터페어 2007’에 충남문화산업홍보관을 설치해 도내 기업들의 국내외 바이어들과 7건의 상담을 통해 약 90 만불 정도의 수출계약 협상을 진행 중이고, 2007년 10월 1일부터 2일간 일본 오사카에서 개최된 아시아콘텐츠 마켓에 도내 문화산업 관련 기업들의 문화콘텐츠 상품을 전시하고 수출상담회를 개최했다고 한다.



또한 천안신문 2007년 8월 27일자에 보도한 “천안, 문화콘텐츠 산업 메카 만들겠다”란 제목의 기사에 의하면, 충남디지털문화산업진흥원은 천안·공주·부여·연기·홍성 등의 지역을 4대 권역으로 묶어 지역에 시설·인력·R&D 네트워크 등 인프라를 구축, 클러스터를 조성할 계획이라고 한다. 특히 2007년에 7회째를 맞는 사이버체전을 “2007천안 e-Sports문화축제”로 명칭을 바꾸고 기존의 사이버체전과 차별화를 기하기 위해 지역대학·시민·기업과 연계해 단순히 게임대회가 아닌 문화축제로 거듭나게 하여 지역경제의 활성화를 기할 계획이라고 한다.

그런가 하면 천안신문 2008년 3월 4일자에 보도한 “천안역 인근 문화산업진흥지구 지정”란 제목의 기사에 의하면, 천안시가 천안역 인근의 문화동과 대흥동 일원 30만6,722㎡를 ‘문화산업진흥지구 적합지역’으로 지정하고, 2008년부터 2012년까지 천안역과 구도심을 연계, 문화산업이 집적화 되는 업무시설 및 주민이 체험할 수 있는 도시형 문화광장을 컨셉으로 특성화해 천안시의 문화산업을 발전시킬 계획이라고 한다.

한편 대전일보 2007년 11월 28일자에 보도한 “문화·IT접목 황금알 낳는 거위 만든다”에 의하면, 충청남도는 충남첨단문화산업협력단(단장:김희섭)을 결성하고 첨단문화산업을 디스플레이, 농축산바이오, 자동차 부품산업과 함께 4대 전략산업으로 선정해 적극 육성할 계획이라고 한다. 충남첨단문화산업협력단은 충남첨단문화산업 분야와 관련한 충남지역 혁신 5개년 개발계획을 기획하고 자문하는 한편 지역산업진흥사업인 충남영상미디어산업의 주요 정책인 기술 로드맵 작성 및 첨단문화 분야 인력양성 정책 수립, 중소기업 기술자문, 충남디지털 콘텐츠 페스티벌 개최, 관련 산업에 대한 자문과 컨설팅, 평가 등도 담당한다고 한다. 그런데 지난 2007년 11월 21일부터 23일까지 충남테크노파크 영상미디어센터에서 개최된 ‘2007 충남디지털 콘텐츠페스티벌’에서는 충남지역 12개 대학 등에서 애니메이션, 영상물, 게임, 카툰 등 300여 작품이 출품돼 관심을 불러 모았다고 한다.

그리고 대전일보 2010년 11월 18일자에 보도한 “충남문화콘텐츠페스티벌 25일 팡파르”에 의하면, 2010년 11월 25일부터 3일간 아산시 청소년교육문화센터에서 충남의 첨단문화산업 활성화를 위해 ‘충남문화콘텐츠페스티벌’이 펼쳐지는데, 이번 축제에서는 디지털콘텐츠 기술 우수작 전시회, 해외 전문가 초청 기술세미나, 유명 감독 초청강연, 지역기업의 콘텐츠 체험(3D 영상, 첨단 및 보드게임, 홀로그램 등), 난타공연 등이 다채롭게 꾸며진다고 한다. 특히 이번 축제에서는 앞으로 충남의 문화콘텐츠 개발을 주도할 지역 대학의 학생들

■ 언론을 통해 본 충남지역 문화콘텐츠산업의 현황과 과제 ■

이 오랫동안 준비해 온 영상, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 디자인, 게임 등의 작품을 출품할 예정이고, 지역 대학 교수와 기업전문가들로 구성된 충청권 '3D 융복합 산업 발전위원회'가 발족을 위한 준비회의를 진행하는 바람에 충청권 지역의 3D 융복합 산업발전에 대한 심도 있는 의견이 개진될 전망이다. 눈길을 끌고 있다.

또한 충남문화산업발전위원회 황성업 위원장이 충청투데이 2010년 11월 23일자에 기고한 “충남 문화산업 발전 협력체제 구축의 필요성”에서 앞으로 충남 문화산업 발전을 위한 협력에 대해 몇 가지 제안을 하고 있다. 첫째, 문화산업 기관들이 형식적인 협의체를 지양하고 하나의 사업을 공동으로 추진하며 아이템을 개발하고 정기적으로 모여 사업을 공유하는 기회를 제공하는 등 실질적 차원의 협의체를 구성해야 한다. 둘째 충청남도가 지역 특색에 맞는 문화산업 육성을 위해 16개 시·군의 자치단체와의 긴밀한 협조체제를 구축해야 한다. 셋째, 지역의 문화산업 발전을 기하기 위해서는 지역의 특색에 맞는 기업들을 발굴하고 육성해 중앙정부와 차별화된 문화산업군을 형성해야 한다.

그런가 하면 충남일보 2012년 3월 19일자에 보도한 “천혜의 자연에 문화콘텐츠 입힌다 - 道, 문화, 생태섬 만들기 밑그림 작업 착수... 체류형 관광지 구축”에 의하면, 충남도가 충남 서해 섬들을 차별적 주제를 가진 자연생태 자원과 문화가 융·복합된 관광지로 탈바꿈시킨다는 목표를 갖고 섬의 자연이나 전해지는 이야기, 인근 환경, 문화재 등을 활용해 관광객들이 보고, 체험하고, 즐길 수 있는 체류형 관광지로 만들 예정이라고 한다. 이를테면 정신 및 심리치료 프로그램, 보령 머드를 활용한 종합 미용 서비스, 인근 무인도를 활용한 서바이벌 프로그램, 효 문화 복합 전시·체험 공간 조성, 비만 프로그램, 유배 체험 등 각종 프로그램을 운영해 서해안의 도서지역을 건강과 치유, 체험 등 최근 추세에 맞게 개발할 예정이라고 한다. 그리고 충남일보 2012년 3월 20일자에 보도한 “충남도, 문화로 행복한 마을 만들기 시동 - 농어촌 문화콘텐츠 진흥사업 대상에 청양·홍성·태안 선정”에 의하면, 충남도는 농어촌 문화콘텐츠 진흥사업 대상에 청양 칠갑산 산꽃마을, 홍성 노은리 마을, 태안 대야도를 선정하고 각종 사업을 통해 행복한 마을 만들기를 시동했다고 한다. 실제로 청양 칠갑산 산꽃마을은 산꽃을 주제로 마을 주막과 영화동산 극장, 대장간, 산꽃꾸러미 공작소, 산꽃문화대학 등 다채로운 프로그램을 진행할 예정이다. 홍성 노은리 마을은 이 지역 출신인 최영 장군과 사육신 성삼문 선생을 활용, 탈놀이 공연단 구성과 이야기책 발간, 탐방길 및 예술인 문화공간 조성, 역사문화축제 개최 등을 추진할 예정이다. 특히

태안 대아도는 천상병 시인의 가옥이 위치한 점을 십분 활용해 자연과 문학을 느낄 수 있는 트레킹 코스를 개발하고, 바다 체험 전망대 운영, 전통 낚시배 진수식, 마을 도서관 운영 등 각종 사업을 전개해 해양관광휴양지로 개발할 예정이라고 한다.

아무튼 충남이 전통문화소재인 백제문화에 IT기술을 접목시킨다면 애니메이션과 영화, 게임 등과 같은 고부가가치 산업으로 육성될 수 있을 것으로 전망되고 있다.

6. 충남지역 문화콘텐츠산업의 당면 과제

이미 오래 전부터 대부분의 미래학자들과 경제학자들에 의해 문화산업이 21세기의 성장 동력 산업으로 떠오르자 전국의 지방자치단체장들이 앞 다투어 문화산업단지를 조성하는 바람에 이제 문화산업의 물질 기반은 어느 정도 다져졌다고 본다.

그런데 아직도 국제 경쟁력이 있는 문화상품을 개발할 수 있는 창조적인 스토리텔러들을 많이 양성하지 못해 문화산업은 투자에 비해 생산성이 낮아 '혈세를 낭비하는 별 불일 없는 산업'으로 전락하고 있다고 한다.

그리하여 앞으로 문화산업이 당면하고 있는 가장 중요한 문제는 역사교육, 문화예술교육, 창조교육을 강화하여 역사적 상상력이 풍부하고 창의성이 강한 유능한 스토리텔러들을 많이 양성하여 그들로 하여금 국제 경쟁력이 있는 문화콘텐츠를 많이 개발해 지역경제는 물론 국가경제를 발전시키는 것이다.

그런데 현재 한국의 교육은 입시위주의 단편적인 지식을 주입하는 데에 중점을 두고 있기 때문에, 상상력이 풍부하고 창조성이 강한 유능한 인재 양성과는 거리가 멀다. 따라서 앞으로 국제 경쟁력이 있는 창조적인 스토리텔러들을 많이 양성하여 문화산업을 발전시키기 위해서는 현행 입시 위주의 주입식 교육을 지양하고 학생 중심의 탐구식 교육을 강화해 상상력과 창의성이 풍부한 인재들을 많이 양성해야 한다. 그리고 그들에게 역사교육과 문화예술교육을 강화해 한국의 역사와 전통문화에 대한 전문적인 지식과 교양을 갖추도록 하여 다른 나라와 차별화를 기할 수 있는 국제 경쟁력이 강한 문화상품들을 많이 생산해야 한다고 생각한다.

7. 나가는 말

이상 고찰한 바와 같이 충남지역 문화콘텐츠산업은 문화콘텐츠산업이 수도권에 집중되어 있는데다가, 충남지역 지방자치단체 장들의 문화산업에 대한 마인드가 부족하고 운영이 미숙하여 비교적 문화산업 개발이 부진을 면치 못하고 있다.

그리하여 2010년 현재 충남 문화콘텐츠산업의 매출액은 283,615백만원으로 전국 문화콘텐츠산업 매출액 45,319,171백만원의 0.7%에 지나지 않는다고 한다.

충남은 2007년 11월 27일에 충남첨단문화산업협력단을 결성하고 첨단문화산업을 디스플레이·농축산바이오·자동차 부품산업과 함께 4대 전략산업으로 선정해 적극 육성할 계획이라고 한다.

앞으로 충남지역이 문화산업을 보다 발달시켜 지역경제를 활성화하고 지역의 정체성을 확립하기 위해서는 무엇보다도 먼저 충남지역의 지방자치단체가 문화산업을 미래의 성장동력 산업으로 인식하고 관련 예산을 보다 많이 확보해 문화산업에 대한 투자를 대폭 늘려 국제 경쟁력을 갖춘 상상력이 풍부하고 창조적인 문화콘텐츠 개발 인력을 많이 양성해야 한다고 생각한다. 특히 문화콘텐츠산업은 전반적으로 지적 창의력에 기반한 예술·비즈니스·기술이 융합된 창조산업의 발전과 동반·성장하기 때문에 지역 문화콘텐츠산업의 육성을 위해서는 제조업·서비스사업·문화·교육 관련 창조산업 기반을 확고하게 다지는 것이 중요하다고 생각한다. 그리고 충남지역이 백제문화권에 속하는 만큼 충남지역의 문화산업 관련 기관이나 단체들이 구체적인 네트워크를 구축하고 백제의 역사와 문화를 잘 활용해 각 시·군 별로 독특한 문화콘텐츠를 다양하게 개발함으로써 타 지역과 차별화를 기해야 한다고 생각한다. 또한 충청지역의 3개 지역이 문화산업에 대한 정보를 공유할 수 있는 제도를 마련하여 시너지효과를 거둘 때 타 지역의 문화산업을 앞 설수 있다고 생각한다. 그런가 하면 충청지역 3개 지역의 지방자치단체장이 수익을 올리지 못해 지방자치단체의 자금 지원에 의존해 연명하고 있는 문화산업체는 과감히 구조조정을 단행하여 혈세를 낭비하지 않고 관내 문화산업체의 국제경쟁력을 제고해야 한다고 생각한다.