

국토의 중심, 충남의 지방문화 창조

이인배 | 충남발전연구원 경제관광 연구부장

I. 지방문화시대의 전개

21세기는 문화의 세기'라는 말이 시사하듯이 지금 세계 각국은 삶의 질을 향상시키는 근본 수단으로 문화에 대한 인식을 새롭게 하고 있으며, 문화를 국가 발전의 핵심 요소로 간주하여 문화의 진흥을 위한 계획 수립에 부심하고 있다.

우리나라도 이러한 인류사적 변화의 조류에 발맞추어 국가적 차원에서 문화 발전을 위한 노력을 기울이고 있으며, 최근에 들어서는 문화의 가치적 측면과 산업적 측면이 동시에 진작되도록 정책을 추진하고 있다. 특히 문화 산업을 고부가가치 산업으로 인식해 문화산업 진흥을 국가 경쟁력 강화의 계기로 활용하려는 시도를 하고 있다. 새로운 국부를 창출하는 문화산업의 기간 산업화를 주요 정책 과제로 선택한 정부는 '첨단 영상 산업과 출판 산업의 중점 육성'을 중점 추진 과제로 정하고 통합 방송법 제정 등 선진 방송 체계 구축과 고부가가치의 문화 상품화, 문화 산업 재원 조성을 주요 사업 추진 대상으로 삼아 문화산업 정책을 펴왔다(문화관광부, 2002).

이러한 문화산업은 대체로 서울과 수도권에 집중되며, 애니메이션·게임과 같은 새로운 업종일 수록 수도권에 더 많이 분포하고 있다.

1990년대 말 이후부터는 지금까지 추진되어 왔던 문화정책 기조와는 달리 문화를 경제논리에 입각하여 국가나 도시의 경제활성화와 경제력 제고에 활용하는 산업정책적 접근이 이루어져 왔다고 볼 수 있다.

최근 시행되고 있는 지방의 문화산업과 관련된 정책은 대규모 문화산업단지를 조성하는 사업과 문화산업지원센터를 설립하거나 이와 유사한 물리적인 인프라를 조성하여 창업환경을 마련하는 사업으로 나누어볼 수 있다. 이 사업들은 광역자치단체나 기초자치단체들이 주체가 되어 추진하고 있으나 예산의 많은 부분이 국가예산이나 중앙정부의 부처 예산으로부터 충당된다.

지방의 문화산업이 성공적으로 지역의 산업을 활성화시키는 사업으로 이어진다면 지자체의 세입 증대는 물론 주민들의 적극적인 참여를 유도할 것이고, 결과적으로 그런 문화산업은 탄탄한 궤도를 달리면서 지속적으로 주민들의 삶의 질을 개선하는 방향으로 이어질 것이다.

지방문화산업이 지역산업을 활성화시키는 결과로 이어지기 위해서는 개개의 사업들이 그 자체만으로 승부를 건다는 발상에서 벗어나야 할 것이다. 지역사회가 가지고 있는 모든 자원들을 한데 모아 유기적인 관련성을 고려하는 '체계적 사고'가 요구된다.

지방문화산업은 지역밀착형으로 전개되어야만 성공적인 결과를 보장받을 것이다. 지역주민들을 위한 진정한 문화산업은 지역 실정에 맞는 주민들의 적극적 참여에 의한, 그리고 풀뿌리 민주주의 방식으로 운영되는 사업이어야 할 것이다.

지방문화산업은 그 자체가 목표라기보다는 지역 활성화로 이어져서 지역사회 주민들의 삶의 질을 개선시키는 방향으로 전개되어야만 진정한 의미를 찾을 수 있을 것이다(이문용, 2001).

지방문화산업 발전을 위한 문화정책의 전개과정을 살펴보면, 지역문화인프라 조성단계(1980~1990년대 중반), 지역문화산업정책 형성단계(1995~2002), 지역문화산업 육성단계(2003~)로 구분할 수 있다.

지역문화 인프라 조성단계(1980~1990년대 중반)는 1980년대 중반부터 '지방문화의 활성화' 정책이 추진되어, 전통문화유산 관리차원에서 문화공간 인프라 조성정책이 확대되었다. 1990년대 중반까지 중앙정부 주도로 지역문화 활성화 사업이 추진되는 경향을 보였으며, 1995년 지방자치제를 계기로 지방자치단체의 자생적인 노력이 이루어졌다. 이시기는 지역문화를 예술발전 및 문화환경 조성 차원에서 인식하였으며, 지역발전이라는 적극적인 관점에서 인식하지는 못하였다.

지역문화산업정책 형성단계(1995~2002)는 1995년 지방자치제를 계기로 문화예술 및 문화자원을 지역발전의 관점에서 바라보는 경향이 지속적으로 확대되어 왔다. 문화예술 페스티벌 및 이벤트 개최, 도시문화환경 조성 등을 통해 지역의 문화이미지 증진 사업추진, 지역 문화관광 활성화 추구, 지역주민의 문화적 삶에 대한 정책적 관심확대 등이 이루어졌다.

1998년 '국민의 정부' 출범이후, 문화산업에 대한 정부지원사업이 대폭 확대되면서, 지역 문화산업 육성 사업을 추진하였다. 주요사업으로는 첨단문화산업단지 조성지원 기본계획 수립(99. 9), 지방문화산업 창업보육센터 조성지원계획 수립(00. 4), 지방문화산업지원센터 설립 운영지침 및 추진계획 수립(01. 5), 문화산업단지 7개 지역 지정 및 협의('01. 5, 10) -부천 출판, 춘천 애니메이션, 대전 게임, 청주 학습용 게임, 광주 캐릭터, 전주 소리문화, 경주 가상현실 등, 2002년 5개 문화산업클러스터에 총 90억 원 지원, 지방문화산업지원센터 협의회 구성 운영 등이 있다.

지역문화산업 육성단계(2003~)는 지역문화산업정책이 중앙정부 주도체계에서 지방자치단체의 자율성에 기초한 협력적 분권체제로 전환하고, 참여정부에서는 문화의 지방분권 정책이 한층 확대될 전망

이며, 지역문화산업 활성화 움직임도 커질 것으로 전망되고 있다. 지역 문화산업 정책은 지역 간 균형발전 차원 뿐 아니라 우리나라 문화산업의 자생력과 국제경쟁력을 증진하는 관점에서 추진하고 있다(이병민, 2003).

이상과 같이 최근 국내에서는 문화산업 발전의 전개과정을 거쳐 지방자치시대에 지방문화의 시대를 열어가고 있다.

II. 국내 문화산업정책 현황과 미래전략

1. 문화 관련산업의 현황과 전망

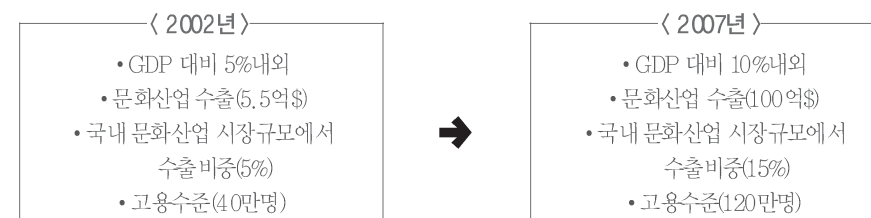
21세기 국가경쟁력 확보차원에서 지식기반형 문화·관광산업 육성이 절실한 국가적 과제로 등장하고 있으며, 지식기반산업의 키워드라 할 수 있는 창조성, 역동성, 연결성, 개방성에 근거하는 육성정책이 시급히 요구되고 있는 실정이다.

정부에서는 1999년도 5대 국정지표중의 하나로 문화·관광의 진흥을 설정하고 이를 위한 범부처적인 협조체제를 구축하였으며, 이어서 2000년도 문화관광부 예산이 사상 처음으로 국가총예산의 1%를 달성함으로써 문화관광시대의 새로운 전기가 마련되었다.

전략적 차원에서 정부는 문화·관광산업을 지식기반산업으로 적극 육성하기 위해 "관광비전 21"(1999)과 "문화산업비전21"(2000) 계획을 수립하고 산업발전을 위한 인프라 구축과 제도적 여건개선을 추진하고 있다(이연택, 2000).

국내 문화산업 시장규모는 2002년을 기준으로 세계 시장 약 1조 4,000억달러의 1.5%내외로 세계 시장에서 10위권을 차지하고, 2002년 문화산업 수출은 약 5.5억불 수준으로 국내 전체 수출비중의 약 0.3%를 차지하였다(문화관광부, 2003).

문화·관광·레저스포츠산업의 현황과 전망을 살펴보면, 디지털화의 가속화에 따른 디지털 융합시대 도래, 주 40시간 근무제 도입, 고령화의 급진전에 따른 국민관광·레저시대의 본격화, 수도권과 지방의 상생발전을 추구하는 지방분권시대의 도래로 문화·관광·레저 수요가 폭발적으로 증가하고 있다.



자료: 문화관광부(2003)

그림 1. 국민경제에서의 문화산업 위치

디지털 융합시대는 디지털 기술의 발달로 문화콘텐츠의 수요 폭증이 예상되며 문화콘텐츠의 양과 질이 국가 경쟁력을 좌우하게 될 전망이다. 전 세계 문화콘텐츠산업은 연평균 6.3%의 지속적인 성장이 전망되고 있으며, 2008년도 세계시장 규모는 1조 7천억불로 추정되고 있다. 특히, 우리의 경우 광대역 통신망의 구축과 방송·통신 융합에 따른 다양한 매체와 채널의 등장에 따라 뉴미디어 문화콘텐츠 수요가 급증할 것으로 예상되고 있다.

국민관광·레저시대를 맞이해서는 주40시간 근무, 고령화, 참살이(웰빙) 가치추구 등으로 문화·관광·레저의 수요가 급격히 증가할 것으로 전망되고 있다. 일본의 경우, '87년 주 5일 근무제 시행 후 초기 6년간 약 15%, 이후 연평균 약 10%가 증가하였다. 우리나라에서도 자택휴식 위주였던 여가행태가 활동적으로 변화하면서 문화·관광과 레저 수요로의 이전이 예상되며, 여행횟수 증가에 따른 주말관광객 증가와 당일여행보다 1박2일 이상의 체류형 여행수요 증가, 장거리(200km 이상) 여행 및 여행시간(4시간 이상) 증가, 여행경비 증가 등이 이루어질 것으로 전망되고 있다.

나아가 참살이(웰빙) 가치 추구로 정신적 만족과 건강을 유지하기 위해 고품질 서비스를 선호하고, 급속한 고령화 진행으로 고령인구가 2005년 인구대비 9%에서 2010년 12%로 증가하면서 고령친화형 관광·레저 수요가 증대될 것이다. 현재 고령소비자는 낮은 구매력을 갖고 있으나 베이비붐 세대가 은퇴하게 되는 2010년 이후의 고령소비자는 상당한 경제력을 갖고 있어 고품질의 고령친화형 서비스 제공이 필요하게 될 것이다.

지방분권 시대에서는 본격적인 국가균형발전정책 추진으로 문화·관광·레저산업을 전략산업화 하려는 지방자치단체가 증가하고 있다. 「국가균형발전 5개년 계획」(04년 8월)에 따르면 16개 시·도 중 9개 시·도가 문화·관광·레저스포츠산업을 지역 전략산업으로 선정(부산, 광주, 경기, 강원, 충남, 전북, 전남, 경북, 제주 등)하고 있다. 2004년도 중기지방재정계획에 반영된 지방자치단체 신규투자사업 규모는 19조 5천억원이며, 그 중 17%인 2조 2천억원이 문화관광부와 관계된 사업으로 29.7%를 차지한 건설교통부의 5조 8천억원에 이어 2위를 차지하고 있다. 또한, 「新활력 지역발전 구상」(04년 7월)에서도

농·도 상생을 위해 1·2차 산업과 문화·관광산업의 융합을 대안으로 제시하고 있다.

문화·관광·레저스포츠산업의 현주소로서 문화·관광·레저스포츠산업의 경제규모는 '04년에 총 매출규모 117조원, 총 고용규모 261만명으로 취업자 수 대비 12%로 추정되고 있다. 이럼에도 불구하고 아직까지는 핵심자원 부족, 산업기반 취약 등 경쟁력을 잠식하는 취약요인이 상존하고 있는 것이 현실이다.

표 1. 문화·관광·레저스포츠산업의 경제적 파급효과

구 분	문화산업	관광산업	레저스포츠산업	제조업 평균
성장률(%)	21.1	11.0	15.0	5.7*
부가가치유발계수	0.8	0.8	0.9	0.6
생산유발계수	2.1	1.7	2.0	1.9

주 : *는 전체산업평균임

자료 : 문화관광부(2005).

그러나, 차세대 성장동력인 문화·관광·레저스포츠산업의 성장률은 문화산업 21.1%, 관광산업 11.0%, 레저스포츠산업 15.0%로 전체산업 평균 5.7%보다 약 2~4배 높은 것으로 나타나고 있다. 문화·관광·레저스포츠산업은 창의적 아이디어만 있으면 적은 비용을 투입하고도 높은 이익창출을 기대할 수 있는 고부가가치 산업이며, 다른 분야의 생산을 크게 유발하는 성장동력산업으로 육성되고 있다.

표 2. 문화·관광·레저스포츠산업의 매출 및 고용규모

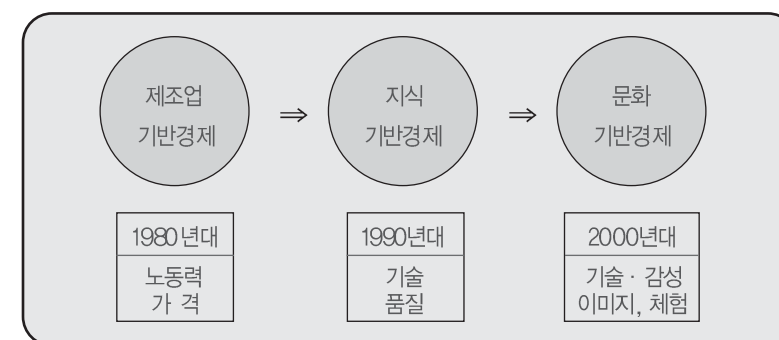
구 분	매출규모 (조원)	고용규모 (만명)
문화산업	49	53
관광산업	51	188
레저스포츠산업	17	20
합계 (비중)	117	261

자료 : 전계서

2. 문화강국(C-KOREA) 2010 미래전략

『문화강국(C-KOREA) 2010 : 문화로 부강하고 행복한 대한민국의 미래전략』에서는 창의성(Creativity), 문화(Culture), 콘텐츠(Contents) 등 3 C를 활용한 문화·관광·레저스포츠 산업의 세 가지 전략적 육성방향을 제시하고 있다.

첫 번째는 21세기 국가발전 동력은 창의성(Creativity)이다. 사회의 선진화는 경제적 발전과 더불어 문화적 성숙이 수반되어야 가능하다. 선진국은 지식정보사회를 넘어 창조적 계급과 창조산업이 경제를 이끌어 가는 창의적 문화기반경제로 진입하였고, 성장의 핵심축이 20세기말에는 “지식과 정보”에서 21세기에는 “창의성”(Creativity)으로 전환하였다. 그리고, 창의적 문화기반경제시대의 성장동력인 창의성은 기술혁신(Innovation)과 이에 따른 콘텐츠의 효과적인 활용을 촉진한다. 따라서 창의적 문화기반 경제 시대에는 이미지와 감성, 체험이 중시되는 소비경향에 대응하는 문화·관광·레저스포츠산업의 전략적 육성이 필요하다.



자료 : 전계서

그림 2. 창의적 문화기반경제시대 도래

두 번째는 글로벌 시대 경쟁력을 좌우하는 핵심역량은 문화(Culture)이다. 경제 발전으로 기본적인 의식주 문제가 해결되고 나면 물질적 풍요보다는 정신적 풍요를 중시하고 사람들의 소비행태도 획일화, 대량화에서 개성화, 다양화, 고급화 추세로 전환되면서 문화의 중요성이 증대한다. 문화는 그 자체로 독자적인 산업으로서의 중요성을 가질 뿐 아니라 다른 산업 발전의 원동력이다. 특히 우리의 경우, 1990년대 후반부터 경제성장이 둔화되면서 중국과 인도 등 후발국가의 저임금 공세, 선진국의 기술혁신과 경쟁력 강화 등으로 21세기 국가발전을 주도할 신성장동력 발굴이 주요 의제로 부상하고 있다. IMF 경제위기

극복과정에서 관광산업과 문화산업이 크게 기여함에 따라 이제 우리사회에서 문화는 예술이라는 좁은 틀을 벗어나 국가발전과 국제경쟁력을 좌우하는 핵심역량(Core Competence)으로 부각하였다. 그러나 문화를 광의로 해석할 경우, 문화 아닌 것이 거의 없게 되므로 국가발전의 핵심역량으로서 문화는 문화산업, 관광산업, 레저스포츠산업을 중심으로 시급한 정책 의제화 및 전략적 육성이 필요하다.

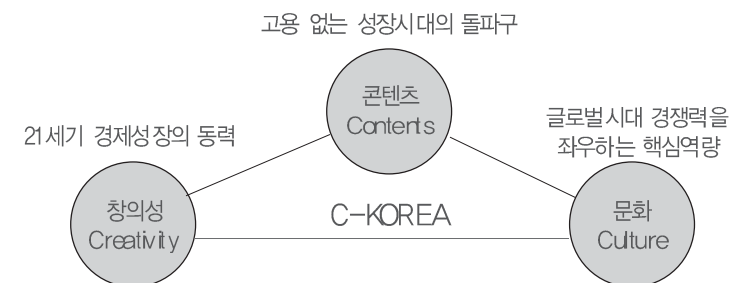
세 번째는 고용 없는 성장시대의 돌파구는 콘텐츠(Contents)이다. 그동안 우리 사회는 경제가 성장함에 따라 소비와 투자가 활성화되고 고용도 증가해 왔으나, 최근 몇 년간 경제성장에도 불구하고 고용은 오히려 감소하는 현상이 발생하여 제조업 고용은 2001년 이후 성장률과 관계없이 4년 연속 감소하였는데, 고용 없는 성장이 지속될 경우, 민간소비 위축이 심화되어 향후 우리 경제의 안정적 성장에 걸림돌로 작용할 가능성이 매우 크다고 하겠다. 이러한 시기에 디지털융합(컨버전스) 시대를 맞이하여 콘텐츠의 양과질이 국가경쟁력을 좌우하고 있고, 아이디어, 감성과 콘텐츠가 결합된 문화·관광·레저스포츠산업이 경제성장의 선도산업으로 부상하고 있다. 콘텐츠와 기술, 체험이 집약된 문화·관광·레저스포츠산업은 복합·고도소비사회를 선도하는 미래형 산업이자 대규모 고용을 창출하는 새로운 경쟁시대의 대안이라 할 수 있다.

따라서 이상의 3C(Creativity, Culture, Contents)를 활용한 문화·관광·레저스포츠산업을 전략적으로 육성할 것이다. 지금 우리 경제가 필요로 하는 것은 고부가가치를 창출하고 자본으로의 가치 전환이 필요한 창의성(Creativity)이 요구되고 있다. 문화(Culture)는 우리나라가 보유한 가장 위대한 자원인 창의성을 길러주는 인큐베이터이며, 창의성에 기반을 둔 문화의 산업화를 통한 지속가능한 발전(Sustainable Development)은 국가발전의 새로운 패러다임으로 정착하고 있다. 다른 산업에 비해 높은 성장률과 고용효과를 가진 문화·관광·레저스포츠 분야의 다양한 콘텐츠(Contents)를 가공·활용함으로써 새로운 고부가가치를 창출하고 세계 시장에서 우위를 선점하는 전략을 추진하는 것이다.

따라서『문화강국(C-KOREA) 2010』은 창의성(Creativity)과 문화(Culture)를 바탕으로 문화·관광·레저스포츠의 다양한 콘텐츠(Contents)의 산업적 활용을 통해 국민소득 3만불 시대를 조기에 견인하는 중장기 비전과 전략으로 추진할 것이다.

문화·관광·레저스포츠산업의 상호 연계를 통한 시너지 창출은 한류로 대표되는 문화산업의 발전을 통해 일본, 중국, 대만 등 아시아 한류국가 관광객의 지속적인 증가를 유도할 것이다. 또한 관광산업과 레저스포츠산업은 올림픽, 월드컵과 같은 대규모 국제스포츠행사와 스키 등 체험관광

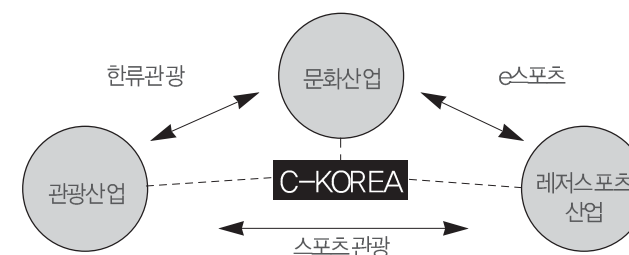
1) 10억원 투입장 문화산업 16명, 관광산업 30명, 레저스포츠산업 17명의 고용을 창출함으로써 제조업 평균 9.4명보다 훨씬 높다.



자료 : 전개서

그림 3. 문화산업 3C 육성 전략

을 통해 시장이 날로 확대되는 추세이다. 카트라이더(Kart Rider), 팡야(Pangya) 등 레저스포츠를 소재로 한국산 게임은 e-스포츠의 폭발적 성장을 가져오도록 등 문화산업의 발전에도 크게 기여토록 할 것이다.



자료 : 전개서

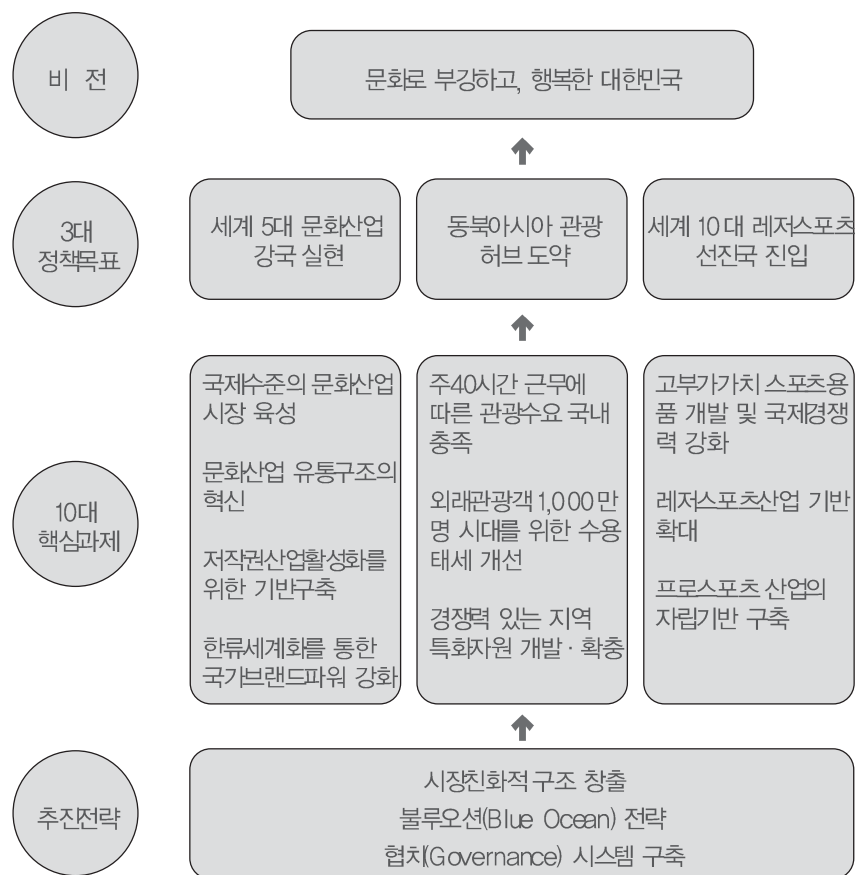
그림 4. 문화·관광·레저스포츠산업의 상호연계

나아가『문화강국(C-KOREA) 2010』의 비전과 추진전략에서는 '문화로 부강하고 행복한 대한민국'을 비전으로 세계 5대 문화산업 강국 실현, 동북아시아 관광허브 도약, 세계 10대 레저스포츠 선진국 진입 등을 3대 목표로 하여 10대 핵심과제와 시장친화적 구조창출, 블루오션(Blue Ocean)전략, 협치(Governance)등 3가지의 추진전략을 제시하고 있다. 3대 목표와 연계한 10대 핵심과제는 다음과 같다.

첫째, 세계 5대문화산업 강국 실현은 국가차원의 체계적이고 종합적인 지원을 통해 선진국과의 경쟁에서 우위(Competitive Edge)를 확보하고, 2010년 세계 5대 문화산업 강국을 실현하기 위하여 국제수준의 문화산업시장 육성, 문화콘텐츠 유통구조의 혁신, 저작권산업 활성화를 위한 기반 구축, 한류 세계화를 통한 국가 브랜드파워 강화 등을 추진할 것이다.

둘째, 동북아시아 관광허브 도약을 위해 국민관광수요의 해외유출을 방지하고 외래관광객 1,000만명 시대를 열어갈 수 있는 매력적인 관광인프라를 확충하여 2010년 동북아관광허브(Hub)로 도약할 것이다. 또한, 주 40시간 근무에 따른 관광수요 국내 충족, 외래관광객 1,000만명 시대를 위한 수용태세 개선, 경쟁력 있는 지역 특화자원 개발·확충 등을 추진할 것이다.

셋째, 세계 10대 레저스포츠 선진국 진입을 위해 세계시장에서 경쟁력 확보가 가능한 고부가가치 스포츠용품 개발을 지원하고, 늘어나고 있는 레저수요를 레저스포츠 산업기반확대의 계기로 활용할 것이다. 그리고, 프로스포츠산업의 자립기반 구축을 통해 세계 10대 레저스포츠 선진국으로 진입하도록 고부가가치 스포츠용품 개발 및 국제경쟁력 강화, 레저스포츠산업 기반 확대, 프로스포츠산업의 자립기반 구축 등을 추진하는 것이다(문화관광부, 2005).



자료 : 전개서

그림 5. 『문화강국(C-KOREA) 2010』의 비전과 추진전략

3. 국내 문화산업 정책 현황과 미래전략의 시사점

이상의 국내 문화산업정책 현황과 미래전략에서 제시하고 있는 내용을 중심으로 지방차원에서 대응할 수 있도록 충청남도에서 찾을 수 있는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 국제수준의 문화산업시장 육성을 위하여 핵심 문화콘텐츠산업의 집중육성과 문화산업 핵심인력 양성기반 구축을 위한 충남지역의 대학 및 연구기관 문화단체의 지원과 육성이 필요하다. 그리고, 로드맵에 의한 CT(Culture Technology) 핵심기술과 문화콘텐츠의 개발을 추진하고, 문화산업 투자환경을 조성, 지역 문화산업클러스터의 조성을 통해 인력양성·기술개발·문화 상품화의 원천이 체계적으로 이루어지도록 해야 할 것이다.

둘째, 문화산업 유통구조의 혁신을 위해서는 방송영상콘텐츠 산업 육성과 문화콘텐츠 정보시스템 구축·운영 및 데이터뱅크의 운영, 문화콘텐츠닷컴(culturecontent.com) 운영 활성화, 디지털콘텐츠 산업 발전 협력체 구성 등을 천안을 중심으로 첨단문화산업 클러스터를 조성하여 추진한다.

셋째, 한류 세계화를 통한 국가 브랜드파워 강화는 「한(韓) 브랜드」를 전통문화산업으로 육성하는 정책으로, 충남에서는 백제문화와 내포문화자원과 한국 전통문화 콘텐츠의 개발을 해야 할 것이다. 그리고, 충남이 보유한 자원중에서 발효식품 등 건강식품, 한식음식, 전통복장, 한옥 등에 관심을 가지고 한(韓)브랜드의 콘텐츠 상품을 발굴·육성해야 한다.

넷째, 주 40시간 근무에 따른 관광수요 국내 충족을 위해서는 관광숙박시설의 확충 및 다양화로 고급 숙박시설뿐만 아니라 고택 및 사찰을 활용한 숙박시설과 펜션을 갖추고, 관광안내체계의 획기적 개선과 분야별 안내 및 기획 전문 인력을 양성해야 한다. 또한, 특색있고 다양한 관광상품 개발로 지역의 대표축제 육성, 폐광과 농산어촌 체험·전통문화체험 관광상품 개발, 공예 문화관광상품 창작 등을 추진해야 한다.

다섯째, 외래관광객 1,000만명 시대를 위한 수용태세 개선을 위해서는 해외관광객을 수용할 수 있는 관광거점도시를 선정하여 컨벤션 등 국제적 관광기반시설을 갖추어야 한다. 특히, 충남은 중국과 일본의 교류를 주도한 역사를 가지고 있는 지역으로 백제문화권과 내포문화권을 거점으로 중국·일본 등 주력시장을 대상으로 한 상품개발과 서비스 개선을 추진하고, 충남 특성의 메가이벤트를 통한 해외마케팅을 집중적으로 실시한다.

여섯째, 경쟁력 있는 지역 특화자원 개발·확충을 위해서는 국제경쟁력을 가진 광역 관광자원 개발을 위해 서해안관광벨트의 거점 구축과 백제문화권과 내포문화권 등을 지역의 특화관광자원으로 육성해야 한다. 인간과 자연이 조화되는 지역밀착형 관광자원 개발을 위해서는 충남의 아름다운 농산어촌을 대상으로 하는 문화관광·생태녹색 관광자원 개발 사업을 체계적으로 추진해야 한다. 특히, 관광레저도시로 지

정된 지역과 주변지역은 국제경쟁력을 갖춘 동북아시아 최고의 휴양도시를 조성해야 한다. 또한, 이미 국가에서는 지역 거점문화도시로 광주아시아문화도시, 부산영상도시, 경주역사문화도시, 전주 전통문화도시 등을 지정하여 육성하고 있는데, 충남은 대상도시가 없으므로 천안을 문화콘텐츠 도시로서 거점 확보를 추진해야 한다.

일곱째, 레저스포츠 기반확대를 위하여 서해안지역에 항공레포츠 특구의 개발과 보령 및 안면도 서해안거점 관광도시에 수상 및 해상의 해양레저스포츠 중심의 해양관광지와 레저스포츠 산업 지역으로 개발을 추진한다. 그리고, 골프의 대중화시대에 대비하여 태안기업도시를 중심으로 골프장 확충과 골프관련 산업을 육성하며, 해안의 내륙지역에 항공레저스포츠를 위한 시설·공간과 산업의 육성도 추진해야 한다.

Ⅲ. 충남 문화산업의 현황 및 지역변화 전망과 과제

1. 충남 문화산업 현황분석²⁾과 전망

문화산업은 문화상품의 생산·유통·소비와 관련된 산업으로서 영상, 방송, 음반, 게임, 애니메이션, 출판 등으로 구성되어 있다. 이는 지식기반경제의 핵심산업중의 하나로서 미래 전략산업으로 부상할 전망으로 지역에 잠재되어 있는 문화자원의 활용도를 제고하여 지역개발과 지역에 역동적인 이미지를 제공함으로써 지역경쟁력을 제고할 것이다. 전국적으로 지역별 특화 및 연계되는 문화산업의 특화 및 연계방안으로, 대전·충청권의 사업으로 대전은 멀티미디어(영상콘텐츠), 게임 등에 특화하고 기업의 창업 및 유치 기반정비, 멀티미디어 기술선도를 통한 신사업 창출과 혁신의 외부 확산 주도하며 과학·기술과 문화·예술을 접목시키는 전국적 규모의 네트워크로 운영할 것이다. 청주는 학습용 게임개발에 특화하며, 학습용 게임 콘텐츠 특화 육성을 위한 CT 혁신센터를 유치하고, 관련 기업의 창업, 보육 기능을 강화하는 한편, 지역축제 등의 활성화를 통하여 소비자 지향으로 발전을 할 것이다.

2) 충남의 문화산업 현황은 심상민 교수의 '충청남도 문화산업 발전방안'에 제시되어 있으므로 구체적인 분석은 생략하였다.

현재 지방문화산업단지는 7개 지역으로 대전, 부천, 전주, 광주, 춘천, 청주, 경주 등이 있다. 지금까지 추진 현황을 살펴보면, 2000년 9월 28일 문화산업단지 조성 지원방침 수립을 지자체에 시달하였으며, 2001년 9월 12일 1차 단지 조성 대상지역(대전, 춘천, 부천, 청주 등 4개 지역)을 선정하였으며, 2001년 10월 10일 2차 단지 조성 대상지역(광주, 전주, 경주 등 3개 지역)을 선정하였다. 영상산업은 대전, 광주, 전주 등 3개 도시에서 선정하고 있으며, 게임산업은 대전, 청주, 부천, 경주 등 4개 도시에서, 애니메이션 산업은 춘천과 부천, 경주 3개 도시에서, 캐릭터 산업은 광주와 부천, 경주 3개 도시에서, VR(Virtual Reality)산업은 경주에서, 소리와 출판 만화산업은 각각 전주와 부천에서 계획하고 있다.

2000년부터 시작한 '지방문화산업지원센터 사업'은 문화산업진흥 기금을 활용하여 지방의 게임·애니메이션·캐릭터산업 등을 육성하기 위해 서울을 제외한 1개 시·도에 1곳씩 국비 20억원, 지방비 20억원 등 총 40억원을 투입하는 사업으로 모두 15곳에 설립한다는 목표를 기존에 설정해 두었다. 현재까지 대전, 청주, 제주, 부천, 부산, 목포, 대구, 춘천, 전주, 광주 등 10군데가 지원센터를 설립하였다(문화관광부, 2003).

충남은 동북아 경제권의 신성장산업지로 육성하기 위해 단순 제조업 중심에서 벗어나 신성장산업을 육성하여 대중국교역의 교두보로서 서해안 생산기지를 형성하고, 기흥-천안-청주 지역을 연계하는 IT밸리, 천안·아산-서산-당진을 연계한 자동차산업 클러스터 구축 등을 통한 신성장산업을 육성할 것이다(국가균형발전위원회, 산업자원부, 2004).

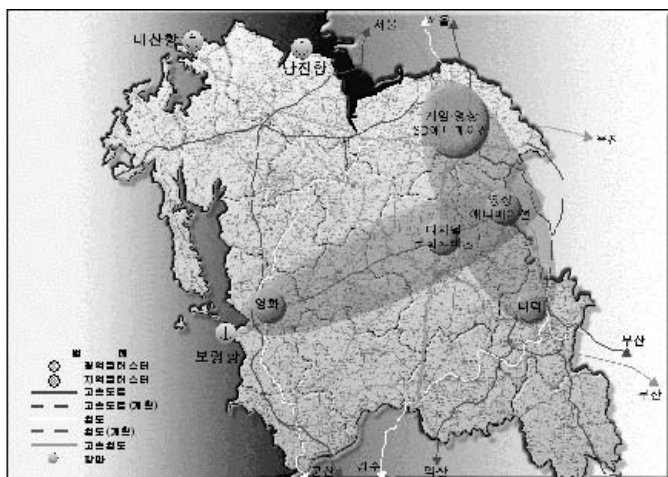
충남의 첨단문화산업은 디지털콘텐츠진흥원 설립, 영상콘텐츠 Data Bank 센터 등의 설치 등을 전략육성산업으로 추진하고 있다(문화관광부, 2003).

충남 문화산업 육성방안의 기본전략은 천안·아산지역에 집적된 전자·정보기기산업과 연계, 게임·영상 관련 소프트웨어 산업을 집중 육성하고, 타 지방자치단체와의 차별화 전략으로 세계 최고 수준의

표 3. 충남의 문화산업 관련 전략 육성산업

전략산업	주요사업
전자·정보기기산업	· 디스플레이 특화기술개발사업 지원 · 디스플레이 교육센터 운영
자동차·자동차부품산업	· 자동차 부품소재 R&D 집적화센터 설립 · 자동차산업 혁신체계(RIS)구축
첨단문화산업	· 디지털콘텐츠진흥원 설립 · 영상콘텐츠 Data Bank 센터
농·축산바이오산업	· 바이오산업 특화기술개발사업 지원 · 인삼·약초 바이오산업 클러스터

자료 : 문화관광부(2003).



자료 : 충청남도(2004).

그림 6. 첨단문화산업 클러스터 조성계획도

첨단문화콘텐츠산업을 육성할 것이다. 이를 위해서는 천안 영상미디어센터는 게임, VR 등 3D 영상산업, 천안 영상문화복합단지 애니메이션 산업, 홍익대 애니메이션테마파크는 게임·영상, 교육용 에듀테인먼트, 문화산업단지(공주·부여 일원)는 디지털문화콘텐츠 및 캐릭터, 보령 시네마월드는 영화산업 등을 육성하는 첨단문화산업 클러스터를 조성할 계획이다.

충남 지역혁신체계 구축사업 세부육성 사업은 영상미디어산업사업지원센터 설립, VGF(버추얼게임팩토리-게임관련업체 집적화)체계 구축, 국립 애니메이션 제작소 유치, 디지털콘텐츠 진흥원 설립, 한국영상자료원 분원 유치, HD-TV기술지원센터 설립, 영상콘텐츠 Data Bank센터 설립 등을 계획하고 있다.

전문인력양성 및 산·학 협력사업으로는 게임·영상산업 협력단 운영, 충남 게임·애니메이션 아카데미 설립, 영상문화산업 교육센터 설립, 게임·영상산업 특화기술개발사업 지원, 국제게임트레이드쇼 개최, 충남 게임·애니메이션·캐릭터 산학협력센터 설립, 문화콘텐츠 산·학 협력 및 창업지원 시스템 운영 등을 추진중이나 추진할 계획이다.

첨단문화산업육성 조성사업으로는 천안영상문화복합단지 조성, 영상·애니메이션 테마파크 조성, 천안밸리 배후단지 조성, 게임·영상 산업 집적화, 충남 디지털문화콘텐츠 특별구역 조성, 문화산업단지 조성 등을 추진할 계획이다(충청남도, 2004).

2. 충남 관광산업 현황과 개발계획

1) 충청남도 관광자원 현황

충남의 관광자원으로 2004년 현재 자연공원 6개소, 자연휴양림 18개소, 온천 11개소, 관광지 24개소, 관광특구 2개소 문화재 849점 등을 보유하고 있다. 인문관광자원은 충남에는 국가지정문화재 205개, 지방문화재 336개, 문화재자료 293개 등 총 838개의 문화재가 분포하고 있다. 특히, 백제문화권의 거점지역인 공주시와 부여군에는 충남 국가지정문화재의 42.0%인 86개, 지방문화재의 31.5%인 106개가 집중되어 있다.

관광상품으로 2004년 현재 지역축제 41건 중 금산인삼제, 보령머드축제, 서천모시문화제, 강경젓갈축제, 아산성웅이순신 축제 등 5개가 지정되어 활성화되고 있는 반면, 지역특산물과 향토음식 등의 관광상품 개발 노력이 부족한 편이다. 지역 내 문화축제로는 전통민속축제 11건, 특산물 축제 12건, 지역문화축제 8건, 이벤트 축제 10건 등 총 41건의 다양한 축제가 있다.

관광산업 현황으로는 관광숙박시설로 2004년 현재 관광숙박시설 중 호텔급 17개소, 관광휴양시설 1개소, 관광안내소 7개소 등을 보유하고, 컨벤션시설은 전무하다. 관광호텔업은 2004년 현재 11개소가 입지하고 있으며, 가족호텔업은 1개소, 휴양콘도미니엄업은 5개소가 분포하고 있으며, 여행업으로는 일반여행업 1개, 국외여행업 85개, 국내여행업 153개 등 총 239개 업체가 소재하고 있다. 관광시설로는 골프장 및 체육시설에서 충남도내 골프장은 5개 등이 운영 중에 있으며, 승마장은 아산과 태안에 2개소가 있다.

관광관련 대학 및 연구소로는 도내 관광관련 대학으로 건양대, 신성대, 순천향대, 한서대, 청운대, 청양대, 한국전통문화학교, 공주영상정보대, 금강대학, 호서대, 홍익대 등이 있고, 연구기관으로는 충남발전연구원과 충남역사문화원 등이 있다.

충남 관광산업의 육성 기본전략은 백제·내포문화권과 연계한 서해안문화관광벨트 조성, 지역특성이 살아 있는 다양한 관광정보콘텐츠 개발, 서해안 생태관광자원을 활용한 테마·체험형 관광자원 개발, 충남 5대 축제의 세계화, 지역별 고유의 관광자원을 활용한 테마형 관광 활성화, 금강 호수변 생태자원과 인삼·약초 중심의 체험, 탐방, 건강형 관광육성 등을 제시하고 있다.

특히, 지역축제의 세계화는 공주·부여 백제문화제, 금산 인삼축제, 보령 머드축제, 한산 모시축제, 강경 젓갈축제, 서산 해미읍성역사체험축제 등 충남의 지역축제 세계화를 추진하고, 주변의 역사문화자원과 참여형 이벤트를 연계하여 충남의 이미지를 제고하고자 하는 것이다.



자료 : 충청남도(2004).

그림 7. 관광산업 클러스터 형성도

2) 충청남도 역사문화권 개발계획

충남은 2개의 역사문화권 개발계획을 추진하고 있으며, 이는 백제문화권 특정지역 종합개발사업과 내포문화권 특정지역 종합개발 사업이다.

백제문화권은 우리 민족문화의 근간을 이루고 있을 뿐만 아니라 고대 일본문화의 원류가 되었으나 그 유적이 서울, 공주, 부여, 익산 등에 분포하고 있어 정부에서는 1993년에 공주, 부여, 익산지역을 백제문화권 특정지역으로 지정하여 체계적인 종합개발을 추진하고 있다. 그 동안의 추진사업은 문화유적 정비·재현, 관광휴양자원 확충, 도시환경 정비, 도로교통망 확충, 계룡신도시 건설 등을 추진해 왔다.

이중 대표적인 사업으로는 부여의 백제역사재현단지 조성사업으로 역사재현촌으로 개국촌, 백제역사민속 박물관, 왕국촌, 전통민속촌, 산업교육촌, 군사통신촌, 풍속종교촌 등을 구성하고, 인접하여 백제의 집을 건립하여 백제의 역사와 문화예술의 재현과 전통음식을 접하는 역사체험공간으로 조성하며, 국내·외 관광객을 대상으로 다양한 문화체험 및 숙박공간으로 활용할 계획이다. 또한, 계백장군 무예촌 조성, 공산성 백제민속고를 조성, 한국민속예술 축제 유치, 공주 문화관광지 조성, 계룡 관광타운 조성, 김중서장군 성역화사업, 백제문화제 기념관 전시체험시설 조성 등이 포함되어 있다. 특히, 세계역사문화엑스포(HISPO; HISTORY EXPO)를 개최하여 백제역사 체험의 장을 마련, 국제적 역사문화명소로 육성하고, 독창적이고 찬란한 백제문화의 우수성을 국·내외 선양·홍보로 주변 역사문화자원의 관광 시너지 효과를 창출하며, 향후 중화·아스카문화권과

연계하는 체험·탐방·문화콘텐츠 관광산업을 활성화할 계획이다.

내포문화권 종합개발 조성 사업은 가야산을 중심으로 형성된 내포문화를 역사·문화자원의 보전 및 관광자원화를 통한 지역발전의 기반을 구축하는 계획이다. 이는 개발에서 소외되었던 지역을 문화권형 특정지역으로 개발하여, 지역경제의 활성화를 도모하고, 지역의 독특한 역사문화자원의 발굴·복원·정비로 문화권 중심의 종합적인 개발을 추진하는 것이다. 내포지역의 정체성 확립과 이를 통한 자족적 문화창달 기반을 구축하기 위한 사업내용으로는 정신문화 창달 4개 사업, 문화유적 정비 31개 사업, 관광지 조성 7개사업, 인프라 확충 7개사업 등이 포함되어 있다.

또한, 충남의 역사문화도시를 역사도시로 재탄생시키기 위하여 고도 옛 모습 되살리기 사업을 추진하고 있다. 이사업은 역사 문화자산이 집중되어 있는 공주, 부여, 강경, 홍성, 해미 등을 古都 옛 모습 되살리기 시범도시로 지정 정비하여 매력 있는 역사도시로 재생하고, 전통상가 거리, 전통 및 근대건축물 가로, 관아지구 등의 테마가도로 조성하여 문화관광상품으로 개발하는 것이다. 사업내용으로 공주는 2개 권역, 7개 지구 32개 사업(무령왕릉, 웅진민속, 공산성, 곰나루, 국고개 가로경관, 충청감영, 우금치전적지 등), 부여는 2개 권역 5개사업(구드래, 부소산성, 정림사지, 궁남로 가로공원 조성 등), 홍성은 2개 구역 16개사업(관아복원, 남문복원, 충주성 성곽복원, 옛 수로복원, 의사총정비 등), 서산은 5개구역 20개사업(해미읍성, 천주교 성지, 휴암리 선사 유적, 천주교 순례코스 등), 논산은 2개권역 8개지구 36개사업(옥녀봉, 종교문화, 황산포구 경관, 죽림서원, 객주거리, 맛갈젓 특화상가 등) 등을 추진하고 있다(충청남도, 2004).

3) 서해안관광벨트 개발계획 : 충청남도

서해안관광벨트 개발계획 수립의 배경은 중국 등 동북아 관광시장 급신장과 주40시간 근무제, 해양관광활성화, SIT, 휴양형 리조트이용 증대 등 의 국내외 관광환경 변화에 따른 관광수요 증가와 형태변화에 체계적 대응을 위한 계획이다. 서해안고속도로의 건설, 기업도시의 조성, 새만금사업의 추진으로 접근성이 향상됨에 따라서 신 관광목적지로 부상하여 국토공간체계 변화에 따른 국가의 새로운 관광축 육성이 필요하다.

또한, 매력적인 해양·역사·문화자원을 보유한 반면, 지속적 개발압력으로 난개발이 우려되므로 서해안의 관광잠재력 발현을 위한 체계적 육성방안을 모색하는 것이다. 이에따라 서해안 관광잠재력의 체계적 개발로 신 관광여가지대 조성과 지역진흥, 나아가 국가 관광경쟁력 제고 실현을 위한 동북아 관광중심지 육성을 통해 해양관광 중심지대를 조성하여 지역 및 국가균형 발전을 도모하기 위한 계획이다.

서해안관광벨트의 비전으로 제시한 21세기 웰빙시대를 위한 한반도 해양 관광 중심축 형성을 위해서는 자연환경과 생태, 역사·문화의 우수성을 활용한 자연·문화 중심지역, 웰빙시대에 부합하는 국민휴양 관광지대, 동북아 관광거점 지역으로 발전하는 것이다.

서해안관광벨트개발 계획의 5가지 목표로는 웰빙시대와 부합하는 국민관광휴양지역, 관광산업의 활성화를 통한 지역경제 발전 선도지역, 개발과 보전의 조화를 통한 지속가능한 관광개발지역, 해양·생태, 역사·문화자원을 연계한 통합 관광지역, 국제적 수준의 해양관광거점 지역 등을 제시하고 있다.

서해안관광벨트 개발계획은 한반도 해양관광중심지대를 지향하고 있다. 이를 위해서는 국제적 수준의 해양관광지로 중국, 일본관광객 방문, 아시아의 국제 교류장으로 관광·휴양·컨벤션 지역, 문화 공존지대로 다양한 테마관광지대를 제시하고 있다.

또한, 해양관광 위락지대로 바다·섬·갯벌자원 개발과 한류관광지의 중심으로 드라마 촬영지·음식·건강상품 발굴, 사계절이 즐거운 관광지로는 해양스포츠, 골프 등의 기능을 도입할 계획이다. 한국 문화체험으로 한류·음식·해양자원 개발과 체험을 통한 자기계발로 종교·탐조·섬 등 SIT관광을 추진할 것이다.

그리고, 동북아 문화공존 지대로 동아시아 - 서해안 - 대한민국으로 연계하고, 살아 숨쉬는 문화로 지역문화·생활문화·축제 등의 자원을 개발하며, 관광을 통한 건강·보양을 위해 치료·운동·식도락 관광상품의 개발을 통한 정신건강으로 휴양·여행·취미 관광활동을 제공할 계획이다.

서해안의 주요 관광개발 사업으로는 보령 대천해수욕장과 태안 안면도 국제관광지 조성을 통한 관광거점도시 육성을 계획하고 있다. 이와 연계하여 안면도 중장지구(대부초지) 관광지 조성, 서산 AB지구 : 철새도래지 생태공원 조성, 서해안 당진, 보령, 서천을 대상의 생태·체험관광 육성으로 당진 항·포구 어촌체험, 보령 갯벌 생태체험, 서천 비인만 갯벌체험 관광마을 조성, 금강 생태공원 조성사업, 충남 Sea Food Fair 관광 상품화 등의 다양한 관광상품을 계획하고 있다.

또한, 세계적 수준의 관광인프라 구축으로 동북아 최고의 관광·레저도시로 개발하기 위하여 태안군 천수만 B지구 일원에 관광레저형 기업도시를 지정하여 개발을 추진하고 있다. 여기에는 첨단 복합단지, 청소년파크, 생태체험공원, 테마파크, 스포츠파크, 아카데미·웰빙타운 등을 도입할 계획이다(충청남도, 2004).

4. 행정중심복합도시 건설계획

행정중심복합도시 건설은 국토균형발전의 선도사업인 동시에 가장 중요한 국가균형정책으로 연기·공주지역에 건설될 계획이다. 행정구역상 충청남도 연기군 남면·금남면·동면, 공주시 장기면·반포면 일원이며, 면적으로 예정지역은 2,212만평(주변지역 : 6,769만평)이다. 지리적 특성은 중심부에 원수산(254m)이 있고, 미호천과 금강이 합류하는 지점으로 대전과 청주로부터 10km 거리에 위치한다.

교통여건은 정부고속철도와 정부선, 정부고속도로가 예정지역의 동쪽을 지나가고, 서쪽으로 2009년 준공예정인 대전 - 당진 고속도로가 건설 중이며, 청주공항이 24km 거리에 위치한다. 인구규모는 30~50만명 수준이며, 인구밀도는 300~350인/ha이다.

개발유형으로는 기존도시와의 연담화 우려가 없는 '신도시형'으로서 주요도시기능은 국가행정기능과 보조기능으로 국책연구, 문화·국제교류, 대학, 첨단산업 및 관광기능, 도시기본기능으로 다양한 공공시설과 생활편익시설, 공원, 도로 등 도시기반시설 등이 인구 유입단계에 맞춰 제공할 계획이다.

행정중심복합도시시는 '상생과 도약을 구현하는 선도도시', '품격높은 세계적 모범도시'로 건설한다. 건설 목표는 『상생과 도약』을 구현하는 선도도시 개발을 위하여 국가균형발전의 구심점이 되는 행정기능 중심의 자족도시, 품격높은 세계적 모범도시 건설, 자연과 인간이 어우러지는 쾌적한 친환경도시, 편리성과 안전성을 함께 갖춘 인간중심도시, 문화와 첨단기술이 조화되는 문화·정보도시 등을 제시하고 있다.

도시개발 기본방향으로 복합·자족적 도시기능 확보를 위해서는 행정기능을 지원하는 충분한 도시 기능·시설 확보, 문화·국제교류 기능 유치, 연구개발·교육 기능 유치, 첨단산업·기업 관광·레저기능 유치 등을 추진할 것이다. 품격 높은 친환경적 도시디자인 구현을 위해서는 아름답고 살기 좋은 미래지향적 주거환경 조성, 자연과 어우러지는 녹색도시 구현, 열린 문화공간과 아름다운 도시경관 구현, 개방적·개성적인 공공청사 건축 등을 추진할 계획이다.

행정중심복합도시의 비전으로는 '유비쿼터스' 소통이 일상화된 정보네트워크도시로서 'U-City'의 일상화 실현과 새로운 정보네트워크 도시 비전을 구현하고, 다양한 가치가 표현되는 감성적 인간도시를 위해서는 다양한 라이프스타일을 구가하는 도시와 시민의 감성을 풍요롭게 하는 도시를 조성할 계획이다. 그리고, 공생하고 진화하며 지속가능한 생태도시를 위해서는 도시와 자연의 균형적 진화와 지혜로운 도시문명의 가치(지속가능성) 실현과 대한민국 정체성이 살아있는 아시아의 문화도시를 건설하고, 신한국의 힘을 느낄 수 있는 도시구현과 철학이 깃든 역사적인 도시를 조성할 것을 제시하고 있다.

행정중심복합도시시는 이러한 비전을 가지고 자연과 인간이 어우러진 친환경적 생태도시, 문화도시를 건설할 계획이다. 행정중심복합도시를 친환경 생태도시로 조성하기 위해서는 계획 수립시 환경성을 우선적으로 고려하고 개발과 보존을 조화시킬 것이다. 또한 문화도시 건설을 위해 건설지역의 문화유산을 조사하고 문화재 보존과 보호 대책을 수립하여 추진할 것이다.

친환경적 생태도시의 예정지역의 자연환경 등에 대한 철저한 사전 조사, 개발계획의 사전 환경성 검토, 실시계획에 대한 환경영향평가 실시, 공원, 녹지와 생물다양성 확보 및 친수공간 조성, 에너지, 물, 폐기물 등의 환경순환 시스템 구축 등을 추진한다. 전통문화의 도시를 만들기 위해서는 전통문화유산과 현재 삶에 대한 철저한 사전 조사 및 문화재 발굴, 조사와 문화유산에 대한 체계적인 보존대책과 활용방안을 마련해 개발계획에 반영, 박물관, 전시관, 유적공원 조성, 전통문화와 현대문화가 어우러진 문화인프라 구축 등을 추진할 것이다.

이에 따라서, 행정중심복합도시 예정지역의 자연환경, 생활환경에 대한 면밀한 조사를 실시하고, 친한

경적 토지이용계획, 환경 자원절약 시스템 구축 방안 등 환경보전계획을 마련하는 한편, 문화유산 조사를 '고고·역사'와 '인류·민속'분야로 나누어 실시해 유·무 문화유산에 대한 균형 있는 보호 계획을 수립하여 이를 도시계획에 반영하여 추진할 계획이다(행정중심복합도시건설추진위원회, 2005)

5. 충남 문화·관광산업의 과제도출

충남의 문화산업 현황과 전망, 관광산업의 현황과 개발계획, 행정중심복합도시 건설계획 등을 검토하여 충남지역의 지방문화 발전을 위하여 제기할 수 있는과제는 다음과 같다.

첫째, 충남이 보유하고 있는 도시문화, 역사문화, 해양문화 등의 특성에 적합하도록 고유한 지역 문화권을 형성해야 한다. 이는 각 문화권의 잠재력을 높일 수 있도록 개성이 있도록 특화하여 개발을 하고, 각기 다른 문화권과도 문화자원간에 상호 네트워크로 연계되도록 한다.

둘째, 천안지역의 영상미디어센터, 영상문화복합단지과 에니메이션테마파크, 문화산업단지 등을 중심으로 첨단문화산업 클러스터를 조성해야 한다. 타 지방과는 차별화된 전략으로 각각의 센터와 산업단지별로 각기 다른 소재를 특화하여 단지를 조성하고, 기술개발과 인력양성, 지역내 산·학·연 협력사업으로 추진한다.

셋째, 백제·내포문화권, 서해안관광벨트, 천안·아산의 중부 내륙권에 다양하게 분포하고 있는 자연·역사문화·생태관광자원을 특화 개발해야 한다. 공주와 부여에 다양하게 분포하고 있는 백제의 역사문화자원과 홍성, 예산, 서산, 태안, 보령, 당진 등에 형성된 내포문화권의 전통생활문화와 종교자원, 문화유적 등을 관광자원으로 개발한다. 그리고 서해안의 경관자원과 생태자원, 어촌 문화자원과 아산·천안의 도시문화와 민속자원 등의 관광개발을 추진해야 한다.

넷째, 충남의 농산어촌의 풍경과 전통관습·민속놀이·생태자원과 도시지역의 지역축제와 공연과 예술문화 등을 살린 지역공동체 문화를 발굴·육성해야 한다. 녹색관광자원의 개발을 통한 에메티니 농촌의 자원개발을 추진하고, 도시에서 갖고 있는 문화기반시설을 활용한 문화예술공연의 육성 뿐만아니라 보령머드, 금산인삼, 강경젓갈, 아산충무공이순신, 서천모시 등 지역축제로 세계적인 축제로 발전시키고, 지역의 특성있는 소축제도 다양하게 발굴·육성한다.

다섯째, 대중화 레저스포츠로 자리잡아가고 있는 해양레포츠와 골프 등을 위한 레저스포츠 산업을 집중적으로 육성해야 한다. 해양의 유람선과 크루즈, 보트와 요트, 바다낚시 등의 해양레저스포츠를 서해안에 수용할 수 있는 기반을 구축하고, 해안의 내륙과 도시 근교 적정 입지에 항공레저스포츠 및 골프의 대중화 시대에 대비한 체육시설을 개발한다. 나아가 레저스포츠 시설이 집중 입지하고 있는 지역의 주변에 레저스포츠를 지원할 수 있는 레포츠 관련산업을 발전시킨다.

IV. 국토의 중심, 충남의 지방문화 창조

1. 충남 지방문화 창조를 위한 접근 체계

국토의 중심지로 발전하고 있는 충남의 지방문화 창조를 위한 접근 체계는 행정중심복합도시의 건설, 내포문화권·백제문화권의 개발사업, 서해안관광벨트의 개발 등과 연계할 수 있다.

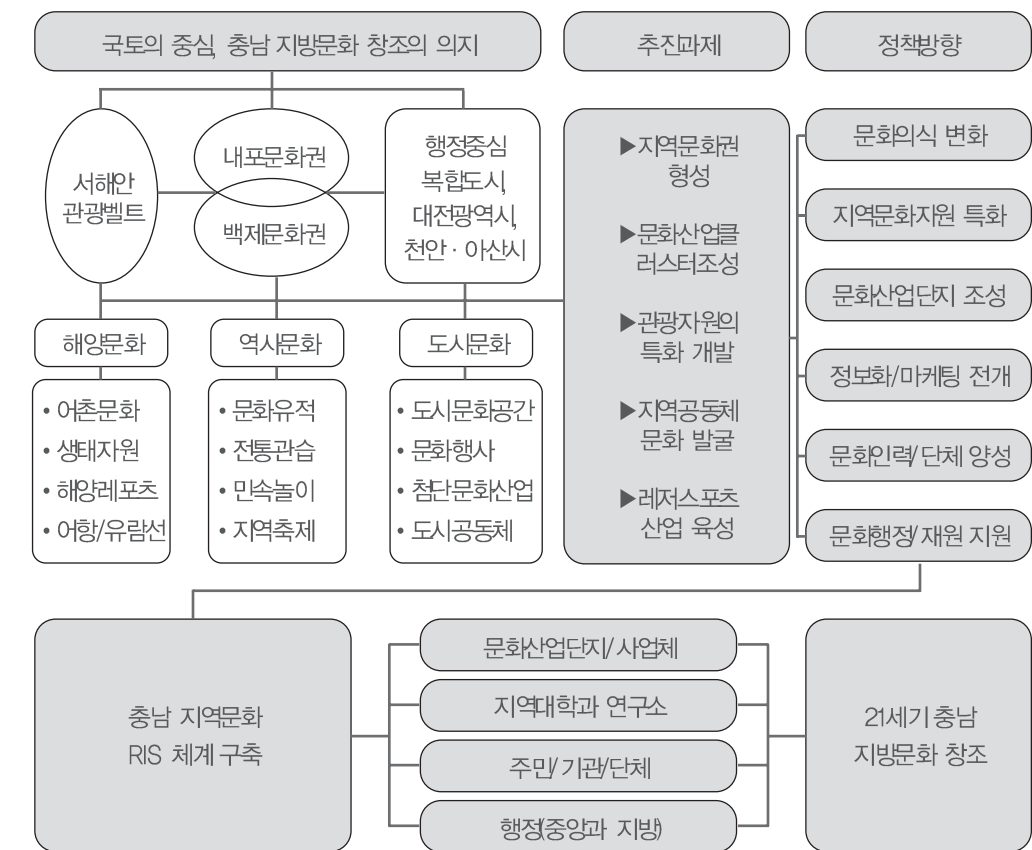


그림 8. 국토의 중심, 충남 지방문화 창조를 위한 접근체계

2. 충남의 지역문화 육성의 추진방향

충남의 문화관광산업의 육성은 지역문화의 육성과 지역경제의 활성화 수단이 될 뿐만 아니라 지역주민의 문화공간으로도 활용되는 일석이조(一石三鳥)의 효과를 가지고 있다. 따라서 지역문화자원을 단순히 관광자원화 하는 것이 아니라 지역문화자원의 개발이라는 개념을 적용하여 충남이 가지고 있는 지역여건과 특성을 고려한 지역문화자원의 개발이 필요하다. 이러한 개념을 바탕으로 한 충남 지방문화 육성을 위한 추진방향은 다음과 같다.

1) 개성있는 지역문화권 형성

개성있는 지역문화권 형성을 위해서는 충남을 광역적으로 해양문화권, 역사문화권, 대도시문화권 등으로 나누어 자원의 특성에 맞도록 문화자원 개발이 이루어져야 한다. 대도시문화권은 행정중심복합도시의 문화와 첨단기술이 조화되는 문화·정보도시로서 관광·레저기능이 도입될 것이다. 이를 위해서 친환경생태도시와 전통문화도시로서 박물관, 전시관, 유적공원 조성 등 전통문화와 현대문화가 어우러진 문화인프라를 구축하여 충남의 고유한 지역특성이 반영되도록 해야 할 것이다. 또한, 천안·아산이 보유하고 있는 역사민속자원과 문화예술공간 등을 지속적으로 발굴·육성, 확충 개발하고, 대전광역시와도 연계된 하나의 광역도시문화권이 형성되어야 한다.

역사문화권에서 백제·내포문화권은 중화·아스카문화권과 연계한 역사문화자원의 발굴·육성 뿐만 아니라 기벌포문화권에서의 유물·유적·종교·민속·예술등 유형·무형의 역사문화자원을 문화콘텐츠산업과 관광산업으로 연계 개발해야 한다.

해양문화권은 해양레저스포츠와 휴양형리조트자원의 개발, 레저관광형 기업도시의 건설 등을 종합하여 한반도 해양관광중심지대로서 중국과 일본을 연계하는 국제적 수준의 서해안관광벨트 지대를 만들도록 추진해야 한다.

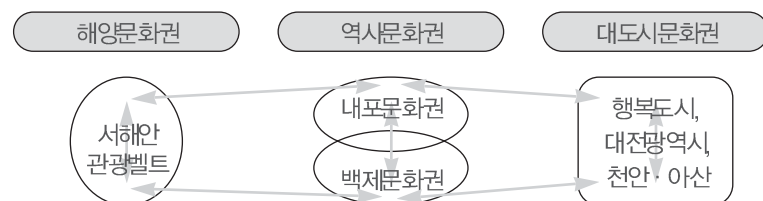


그림 9. 충남 지역문화권 형성의 상호관계도

2) 첨단문화산업 클러스터 집적화 조성

충남 문화산업 육성방안에서는 천안·아산지역에 집적된 첨단문화산업 클러스터 산업을 거점으로 세계 최고 수준의 첨단문화콘텐츠산업을 육성해야 한다. 이를 위해서는 천안 영상미디어센터, 영상문화복합단지, 애니메이션테마파크, 문화산업단지 등은 디지털문화콘텐츠 및 캐릭터, 영화산업, 지역문화산업 등을 육성하는 첨단문화산업 클러스터로서 발전시킨다.

충남의 첨단문화산업 클러스터가 발전하기 위해서는 인접한 대도시문화와 역사문화, 해양문화자원을 활용한 콘텐츠 개발 및 보급, 지역문화자원 데이터베이스 구축 및 정보제공, 첨단기술개발 및 인력양성 프로그램 개발 등이 추진되어야 한다.

이를 위해서는 지역문화혁신체계구축을 통한 산·학·연·관에 의한 기술개발과 인력양성, 재정 및 정책지원, 마케팅 등이 이루어져야 하겠다.

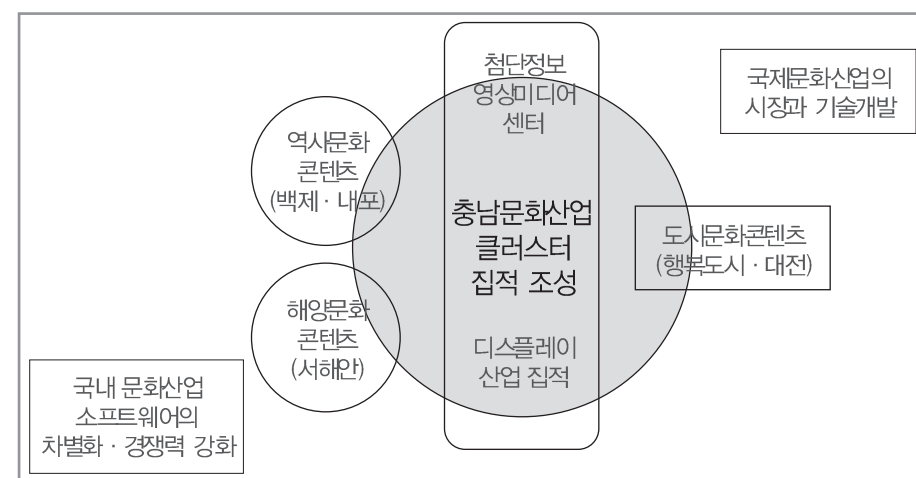


그림 10. 충남 문화산업 클러스터 조성과 지역콘텐츠 산업 육성

3) 지역 특화 문화관광자원 개발

충남에서 광역적으로 형성되어 있는 해양문화권, 역사문화권, 대도시문화권 등이 보유하고 있는 다양한 자원들은 그들 나름대로의 고유성과 독창성을 가지고 있는 특화관광자원들이 많다. 그러므로 서해안

은 안면도-보령-천수만의 해안거점관광도시의 개발과 갯벌, 사구, 철새도래지 등의 생태자원, 다양한 수산물 중심의 수산물식물과 특산물 등은 휴양·휴식, SIT관광, 체험과 교육 등을 위한 문화관광자원 개발의 가치가 높으므로 이를 특화된 문화관광자원으로 개발해야 한다.

역사문화권은 백제·내포권과 중·일문화를 연계한 독창적인 백제의 역사문화자원에서 불교, 고대무역, 문화교류 백제문화권 개발사업과 연계하여 백제문화엑스포(HISPO) 개최를 추진한다. 그리고 가야산을 중심으로 내포문화권에 산재해 있는 문물 유입의 종교, 민속, 인물 역사자원은 내국인뿐만 아니라 외국인 관광객을 위한 역사문화관광자원으로 상품성이 있으므로 지역의 온천관광자원과 함께 개발을 추진해야 한다.

도시문화권은 새로이 건설될 행정중심복합도시를 세계적인 모델 신도시로서 조성하여 도시 그 자체가 문화관광도시로서의 매력성과 가치를 갖도록 건설한다. 그리고, 주변의 대전광역시와 천안·아산은 광역도시로서의 기능을 가지면서 행정중심복합도시의 지원기능을 가지면서 또다른 문화관광의 지원기능을 갖도록 하고, 특히, 천안은 첨단문화산업클러스터를 집적화한 첨단문화도시로 지정 개발을 추진해야 한다.

따라서 이들은 서해안·역사문화·도시문화권으로 연계되는 중부권 문화관광축을 구축하여 기존의 경부축에서 서해안축으로 연결하는 문화관광축을 형성하고, 행정중심복합도시와 청주국제공항을 연계하여 강원·경상으로 이어지는 중부문화관광축이 연계되도록 한다.

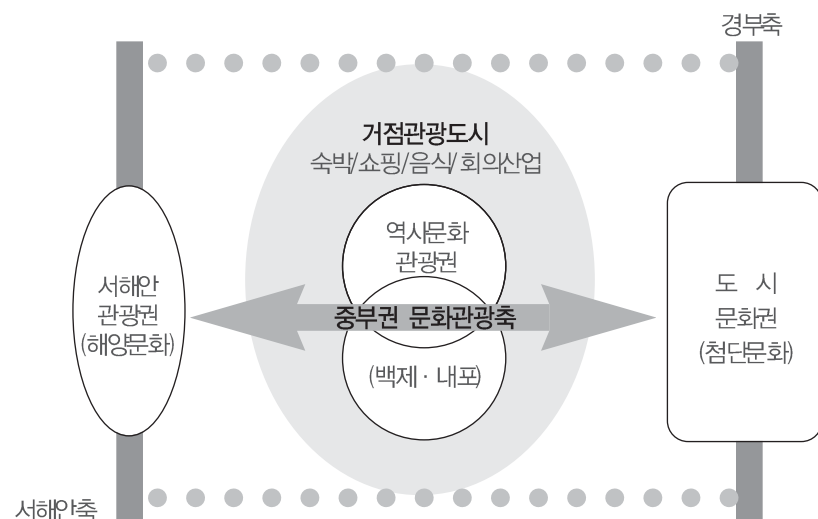


그림 11. 충남 지역특화 관광자원개발을 위한 관광축 형성

4) 도·농교류형 지역공동체 문화관광자원 발굴·육성

어메티니 자원은 농촌을 또 다른 자원으로서 접근하여 기존의 생산기능에 부가적인 서비스기능을 합하여 도시와 농촌이 교류를 하면서 도·농교류형의 문화가 형성되고 있다. 이는 주5일근무제의 실시와 국민여가패턴의 변화에 따라서 이농향도형의 인구이동에서 이도향농형의 형태, 다시말해서 5도2촌의 생활과 그린투어리즘(green tourism)이 현대 여가에서 중요한 현상으로 대두되고 있어 현재 국가에서도 중요한 정책으로 정부의 각 부처에서 사업을 추진하고 있다.

충청남도에서도 이미 친환경 농업, 농산어촌의 풍경, 농사·어업체험, 생활체험, 생태자원, 갯벌체험, 채취체험, 고택 숙박 등을 농산어촌의 자원으로 한 녹색농촌체험마을, 생태우수마을, 팜스테이마을, 전통테마마을 등이 사업을 추진하고 있다.

이는 결국 도시공동체와 농촌공동체를 이루는 사람들간에 이루어지는 도·농문화 교류 및 체험으로서 충남 농산어촌의 자연과 생활, 생태자원 농어업, 특산물 등은 수도권과 행정중심복합도시와 주변 도시지역에 살고 있는 도시민들을 위한 생활공간과 도·농교류형의 문화자원을 발굴·육성해야 한다.

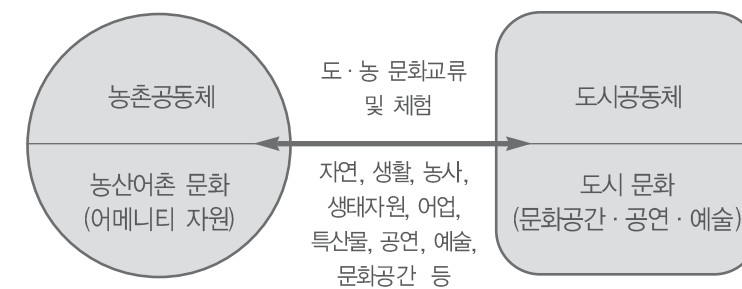


그림 12. 충남 도·농 지역공동체 교류문화 형성

5) 해양 레저스포츠 산업 육성

서해안은 중국 등 동북아 관광시장의 급성장, 서해안고속도로의 건설로 국내외 관광객을 위하여 국제적 수준의 해양관광거점 조성 및 연계 네트워크 관광지를 개발하고 있다. 특히, 관광미항의 건설과 마리너 시설의 조성, 국제적 리조트 휴양관광지 및 레저관광형 기업도시의 건설지구내에는 골프장과 해양레저스포츠 시설 등을 충분히 확보하여 국내외 레저스포츠 관광객을 수용할 수 있도록 해양레저스포츠 시

설·공간의 구성과 관련 산업의 육성이 이루어져야 한다.

또한, 현재의 항공관련 산업 입지와 태안의 경비행장과 해안비치, 경정장 등과 내륙의 산악과 능선을 이용하여 항공레저스포츠와 수상레저, 산악자전거, 행글라이딩, 패러글라이딩의 모험레저스포츠도 서해안과 내륙에 개발을 추진해야 한다.

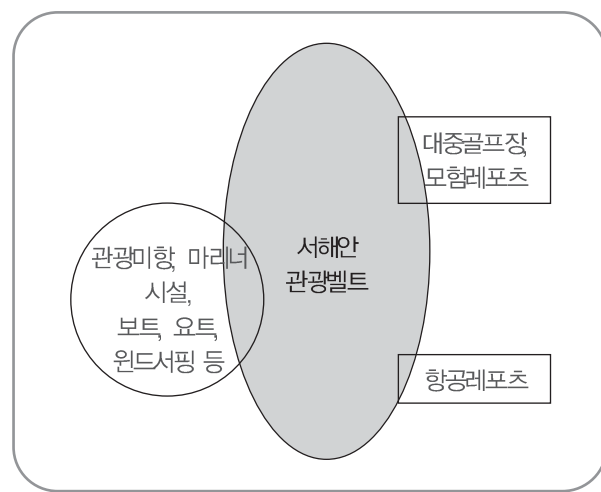


그림 13. 충남 해양레저스포츠 산업 육성

V. 정책방향과 지역 문화혁신체계 구축

1. 충남 문화관광 정책방향

충남이 개성있는 지방문화권 형성과 첨단문화산업클러스터 조성, 관광자원의 특화개발, 지역공동체 문화관광자원 발굴·육성, 해양 레저스포츠 산업 육성 등을 위해서는 다음 몇 가지 차원에서 문화관광 정책이 추진되어야 할 것이다. 이를 위해서는 문화관광의식에 대한 접근인식의 변화 요구, 특화된 지역 문화자원의 발굴·육성으로 명소화, 첨단문화산업단지의 차별화 조성과 문화도시 지정, 국토의 중심, 충남 문화의 콘텐츠 개발 및 정보화·마케팅, 지역대학과 단체를 활용한 문화관광 전문인력 양성과 활용, 지역문화산업 육성을 위한 정책과 재정지원 확대 등을 추진해야 한다. 세부적인 정책추진방향을 다음의 <표 13>과 같다.

표 13. 충남 문화관광정책 추진방향

구 분		정 책 추 진 방 향
문화의식	문화관광 광의식에 대한 접근인식의 변화 요구	<ul style="list-style-type: none"> 21세기 고부가가치의 지식산업으로 문화산업 인식 홍보 지역주민과 사업체, 문화관련 종사자들의 문화 교육 실시 정책추진 공무원의 여가·문화·관광의 연계된 문화산업 인식
지역문화 자원육성	특화된 지역문화자원의 발굴·육성	<ul style="list-style-type: none"> 도시·역사·해양문화 특성별 광역문화권 개발계획 추진 생태·역사문화·농어촌 어메니티 자원의 그린투어리즘 육성 인삼·머드·모시·젓갈축제 등 지역축제를 세계화 축제로 발전 백제 문화권 역사 엑스포(HISPO) 개최 추진
문화산업 단지조성	첨단문화산업단지의 차별화 조성 and 문화도시 지정	<ul style="list-style-type: none"> 천안의 영상미디어, 영상에니메이션 산업 개발 보령 시네마월드 영화산업 육성 공주·부여의 문화산업단지의 디지털문화콘텐츠산업 육성
정보화/마케팅 추진	충남 문화의 콘텐츠 개발 및 정보화·마케팅	<ul style="list-style-type: none"> 백제·내포문화권의 문화원형 콘텐츠 발굴 육성 게임·영상·관광정보의 시스템 구축 및 인터넷 상품화 추진 정보화·국가기관 및 단체를 통한 국제마케팅 실시
문화인력 단체육성	지역대학과 단체를 활용한 문화관광 전문인력 양성과 활용	<ul style="list-style-type: none"> 지역대학을 활용한 전문인력 양성 및 문화관광인력 활용 문화·숲·생태해설사 등의 양성 및 인내제도 확대 실시 NGO 중심의 문화·관광·환경 연계 자원봉사자 참여 사업
문화행정 재정지원	지역문화산업 육성을 위한 정책과 재정지원 확대	<ul style="list-style-type: none"> 중앙 문화관광정책과 연계한 사업의 시범 선정 추진 인접 시도·시군간 문화관광 협력정책 및 사업의 추진 문화와 연관된 군특회계의 통합 사업 추진

2. 충남 지역문화혁신체계 구축

앞에서 제시된 충남 문화관광 정책을 추진하기 위해서는 지역문화관광의 정책을 추진하기 위한 혁신체계의 구축이 필요하다. 이를 위해서는 지역에 입지하고 있는 문화산업단지와 사업체, 지역 대학과 연구소, 주민과 기관, 단체, 행정이 상호 연계성을 가지고 협력하여 시스템을 갖추고 추진되어야 한다.

이를 위해서는 시·군별 관광정보시스템 구축 및 관광콘텐츠 개발과 문화관광자원에 대한 데이터베이스와 운영체계 구축, 권역별·테마별 광역문화관광 협력체계 구축 및 백제 내포문화권 관광 벨트화 협의회 구성·운영 등이 이루어져야 한다. 특히, 북부권의 역사인물중심(천안, 아산, 홍성, 예산)문화를 단국대·호서대·순천향대 등에서, 서해안권의 해양·내포중심(보령, 서천, 태안, 당진, 서산)을 한서대·신성대 등에서, 백제권의 백제중심(공주, 부여)문화를 공주대·공주영상정보대·한국문화전통문화학교 등에서, 금강권 군사·유교전통중심(논산, 계룡, 금산, 연기, 청양)문화를 건양대·홍익대, 중부대 등에서 연계하는 문화관광산업 관·학 협력 지역혁신체계 모형을 구축해야 한다.

지역문화혁신체계는 지역혁신 플랫폼(Network Manager)을 중심으로 하고, 이를 지역의 사업체와 기업, 연구기관, 정부기관으로 연계하여 유기적으로 통합되도록 구축해야 한다.

참 고 문 헌

국가균형발전위원회, 산업자원부(2004), 제1차 국가균형발전 5개년계획(안).
 김영평(2000), 문화국가를 위한 문화행정의 방향, 21세기 문화국가 실현을 위한 대토론회, 문화관광정책연구협의회.
 문화관광부(2002), '문화산업백서'.
 문화관광부(2003), 지역문화산업클러스터 현황점검과 발전방안.
 문화관광부(2003), 세계 5대 문화산업강국 실현방안 보고 자료.
 산업연구원·전략산업기획단(2004), '21세기 충남산업의 발전전략과 과제', 최종보고회 자료, 충청남도.
 설광언(2000), 문화산업시대의 창의적 인력양성 방안', 21세기 문화국가 실현을 위한 대토론회, 문화관광정책연구협의회.
 옥성수(2003), '문화산업 혁신클러스터 정책연구', 한국문화관광정책연구원.
 이문웅(2001), 지역문화사업과 지역 활성화.
 이병인(2003), 산업클러스터 관점에서 본 지방문화산업 발전전략.
 이연택(2000), 지식기반형 문화·관광산업 육성방안', 21세기 문화국가 실현을 위한 대토론회, 문화관광정책연구협의회.
 충청남도(2004), 제1차 지역혁신발전 5개년 계획(2004~2008).
 한상진(2000), 창의적 문화국가 실현', 21세기 문화국가 실현을 위한 대토론회, 문화관광정책연구협의회.
 행정중심복합도시건설추진위원회(2005), 국가균형발전과 제2의 국가도약을 선도할 행정중심복합도시.