

# 충청남도 문화산업 발전방안

심상민 | 호서대 디지털콘텐츠비즈니스학과 교수

## I. 서론

- 전국대비 충남의 지역내 총생산 비중은 1990년 3.8%에서 2001년 4.5%로 증가하였고, 2001년 GRDP는 21조 8,279억원에 이룸
  - 지역내 총생산의 연평균 증가율은 7.8%로 광역시와 타 도의 평균성장률을 상회하면서 빠르게 증가

표 1. GDP 및 GRDP 성장률 (단위 : 백만원, 1995년 불변가격)

구 분	GDP (A)	GRDP (B)	구 분	성장률(%)			
				전국	광역시계	도계	충청남도
				6.71	6.45	6.26	7.76
1990	247,735,084	9,336,997	3.77	9.61	13.55	6.64	2.05
1995	357,722,460	14,774,106	4.13	7.39	7.15	8.47	6.52
2000	465,487,901	21,117,831	4.54	9.44	8.14	7.80	8.37
2001	486,416,276	21,827,939	4.49	4.50	4.54	4.12	3.36

자료 : 통계청, 지역내총생산, 각 년도.

- 충남의 산업구조는 1991년 농림어업 26.1%, 광공업 26.7%, 서비스업이 47.3%에서, 2001년에는 농림어업 14.9%(11.2% ▼), 광공업 38.3%(11.7% ▲), 서비스업이 46.8%로 나타남
  - 1차 산업중심에서 2차, 3차 산업구조로 변화하고 있는 것으로 나타남

표 2. 총생산대비 충남의 산업구조

(단위 : 억원, 1995년 불변가격)

구 분	산업총생산				산업구성비 (%)		
	농림어업	광공업	서비스업	합계	농림어업	광공업	서비스업
1991	23,439	23,947	42,574	89,960	26.05	26.62	47.33
1996	27,705	50,679	88,024	166,408	16.65	30.45	52.90
2001	31,025	79,804	97,358	208,187	14.90	38.33	46.76

자료 : 통계청, 지역내총생산, 각 년도.

## II. 충청남도 문화산업 관련 여건 현황

### 1. 문화산업 기초 여건

- 충남은 지역혁신발전 5개년계획에서 첨단문화(디지털콘텐츠) 산업과 디스플레이 산업 등을 지역발전 위한 전략산업으로 선정하여 지원하고 있음
  - 충남의 CT·IT 관련 업체의 현황으로는 기업체수는 총 161개에 소프트웨어산업이 60개, 방송수신 및 기타 영상음양기기 제조업 38개, 통신기기 및 방송장비 제조업 26개, 컴퓨터제조업 23개임
  - 종업원수는 총 6,156명으로 방송수신 및 기타 영상음양기기 제조업 2,132명, 컴퓨터제조업 1,929명, 통신기기 및 방송장비 제조업 984명, 촬영기기 및 기타 광학기기 제조업이 657명 등으로 나타남

표 3. 충청남도 CT·IT 관련 업체

산 업 분 류	기업수(개소)	종업원수(명)
총 계	161	6,156
컴퓨터제조업	23	1,929
통신기기 및 방송장비 제조업	26	984
방송수신 및 기타 영상음양기기 제조업	38	2,132
촬영기기 및 기타 광학기기 제조업	13	657
소프트웨어 산업	60	440
게임 산업	1	15

자료 : 통계청(2002), 사업체기초통계조사.

- 충남의 문화산업 관련 집적시설로는 충남테크노파크, 충남중소기업 지원센터, 대학창업보육센터(남서울대학교 외 17개 대학) 등이 있고, 천안영상미디어사업화센터, 충남디스플레이산업지원센터, 천안영상문화복합단지, 홍익대 영상테마파크 등을 기반으로 하여 문화산업 기반을 형성하고 있음
  - 특히, 지역에 문화산업관련 대학과 인력배출은 2,800명에 이르는 문화산업 관련학과 졸업생이 배출되고 있어 콘텐츠제작 기술인력이 풍부. 디지털영상 915명, 멀티미디어 530명, 기타 485명, e-Music 200명, 디지털출판 190명, 디지털 정보 180명, 디지털 게임 180명 등이 배출

표 4. 충남의 문화산업 연관 분야 특성

부분별 내용	
관광산업	- 자연관광 자원 : 국립공원 계룡산, 도립공원 대둔산, 태안 국립해양공원 등 - 인문관광 자원 : 백제문화유산 애국충절지사 유산 등이 풍부하게 존재함
교육/연구/과학기술인프라	- 전국 연구소의 3.4%인 202개 연구소가 충남에 소재, 연구개발비는 2.9%로 열악 - 투자는 충남테크노파크와 충남농업테크노파크 조성사업 등 물리적인 인프라 조성에 중점 지원 반면 RCC, 산학연 컨소시엄, TBI, BK21 등 소프트한 부분에는 지원이 미약 - 년 5만여명 대학졸업인력 배출 (2만 5천명 실질 공급), 천안지역 국내 최대 대학촌 형성
산업육성기반	- 천안외국인 전용 국가산업단지 및 아산국가산업단지를 비롯하여 현재 6개의 국가공단 조성 - 충남의 지방산업단지는 총 22개 (천안 8, 연기 4, 아산/서산 3, 논산 2, 보령 1) - 천안·아산 등의 충남 서북부 지역에 충남 전체 벤처기업의 66.2%가 분포되어 있으며, 대전 근교지역인 논산, 금산, 연기 지역에 17.4%가 분포 (충남 테크노파크, 천안밸리 등 집적지) - 천안, 아산 지역에 삼성전자 디스플레이 사업장 등이 들어서면서 활성화
지원시스템	- 금융지원, 창업지원, 벤처지원 등 프로그램 있음 - 충남신용보증재단, 충남벤처투자조합, 중소기업연수원, 충남중소기업지원센터, 충남산업정보망, 충남산업기술정보센터, 충남인터넷무역센터 등 지원 기관 활동

- 천안권역 내 12개 대학이 집적된 IT 및 디지털콘텐츠 산업 인력풀을 형성함
  - 반경 10km 내에 소재한 백석대학, 천안대학교, 단국대학교, 호서대학교 등 12개 대학에서 600명의 IT관련 교수진과 전문연구인력 및 3,000명의 IT전공 졸업생을 배출하는 유일의 강력한 "IT인력풀"을 형성하고 있음.
  - 그러나, IT 관련 전공 졸업생 중 85% 이상이 수도권 지역으로 유출되고 있어 지역경제 및 IT산업 발전 저해요인으로 작용

표 5. 충청남도 문화산업 관련 집적시설

명 칭	면적(천평)	입주기업수(개)	주요사업영역	비 고
충남테크노파크	53	43	중소벤처육성	IT관련
충남영상미디어 사업화센터	5	60 (예정)	디지털콘텐츠 제작	'05년 완공예정
충남디스플레이 산업 지원센터	3	-	디스플레이 산업지원	사업추진중
충남중소기업 지원센터	3	20	중소기업 기술지원	중소기업지원
천안영상문화복합단지	171	-	애니메이션	'04년말 완공목표
홍익대 영상테마파크	300	-	영상 엔터테인먼트	오픈세트, 공연시설 등
대학창업보육센터 (남서울대학교외 17개)	-	150	중소벤처육성	-

자료 : 충청남도 내부자료(2004).

표 6. 충청남도 문화산업 관련대학 및 인력배출

CT 관련 산업	학교수(개)	관련학과 수	연간배출인력(명)
총 계	(16)	63	2,800
디지털 정보	4	4	180
디지털 출판	2	5	190
디지털 게임	4	4	180
디지털 영상	11	21	915
e - Music	5	5	200
웹 캐스팅	3	3	120
멀티미디어	8	9	530
기타(패션, 디자인 등)	7	12	485

자료 : 충청남도 내부자료(2004).

## 2. 문화산업 특성과 충남의 관련 역량

- 첨단문화산업은 하드웨어·소프트웨어 및 네트워킹 첨단기술과 연계된 산업
  - 일반적으로 첨단문화산업은 디지털문화콘텐츠 산업 즉, 전자게임, 전자영상, 전자출판, 전자음반 등으로 분류함
  - 이 첨단문화산업은 하드웨어 중심의 제조업에서 소프트웨어 및 네트워킹, 콘텐츠 중심으로 기술이 변화되었고, 기술변화에 따라 기존의 제조업 중심에서 정보, 정보·지식, 지식·문화로 가치

의 중심영역이 변화하고 있음

- 현재, 충남은 이러한 기술 및 가치변화의 필요충분조건을 구비하고 있음
- 생산기반 면에서도 기초적인 인프라를 갖추고 있음
  - 천안·아산지역 창업보육센터 내 영상미디어관련 기업(S/W, 인터넷 업체 등 포함)은 모두 98개 업체임
  - 현재, 충남테크노파크 내 영상미디어 관련산업(방송수신기기 및 기타 영상음향기기)업체는 38개에 이릅니다
  - 충남의 문화산업 인프라는 애니메이션 제작을 위해 외국인투자자유지역으로 지정된 천안 영상문화복합단지과 충남테크노파크를 중심으로 조성된 천안밸리, 연기의 영상애니메이션 테마파크(홍익대)가 있음
  - 현재, 공주·부여일원에 문화산업단지와 보령에 시네마월드를 조성할 계획
- 과학기술기반 측면에서는 지역의 대학과 연구소가 연구 기능을 제공
  - 대학은 공주영상정보대 등 5개의 전문대와 공주대 등 4년제 대학 15개교, 홍익대 등 대학원 2개교가 소재하고 있음
  - 연구기관으로는 인근의 한국과학기술원 가상현실연구센터와 한국전자통신연구원, 호서대, 홍익대, 한서대 등 애니메이션 연구소가 소재하고 있음

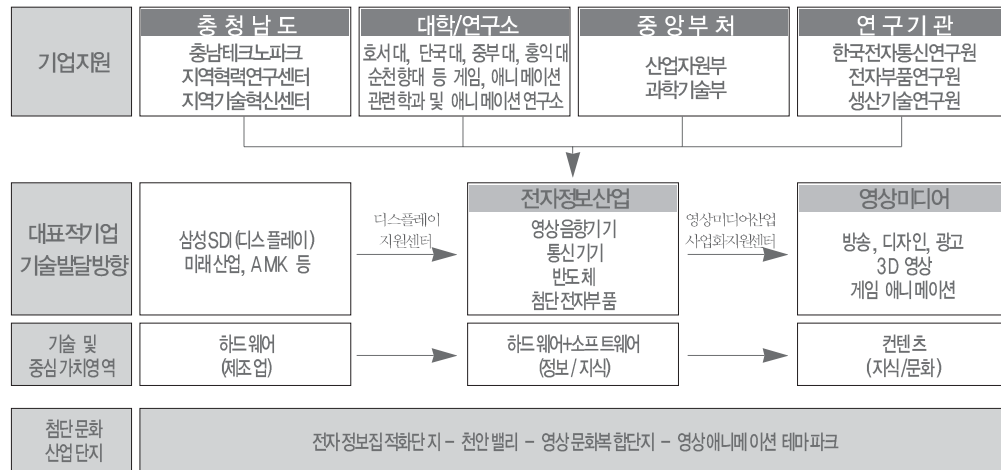


그림 1. 충남 문화산업 환경 요소

표 7. 충청남도 문화산업 관련 대학 및 연구소 현황

대학명	혁신자원(학과, 연구소, 센터 등)
천안외국어대학	· 디지털디자인 · 컴퓨터음악 전공
천안대학교	· 멀티미디어 · 컴퓨터 애니메이션 · 영상애니메이션 전공
신문대학교	· 전자정보통신학 · 컴퓨터공학부, IT교육원, 차세대 소프트웨어 연구소
상명대학교	· 영상 · 만화 · 디자인학부, 디자인 연구소
남서울대학교	· 애니메이션 · 멀티미디어 전공, 디지털미디어 창업보육센터
호서대학교	· 게임공학 · 뉴미디어 · 정보보호 · 애니메이션 · 영화 전공 · 첨단정보기술 대학원 게임애니메이션 학과 · 문화콘텐츠 대학원 게임학과
단국대학교	· 멀티미디어학 전공, 창업보육센터, 멀티미디어 산업기술 연구소
순천향대학교	· 애니메이션, 연극영화, 신문방송, 산업정보대학원애니메이션학과, 영상미디어연구소, 전자상거래 소프트웨어연구센터
한국기술교육대	· 멀티미디어 · 인터넷 S/W · 정보보호공학, 창업보육센터
아산정보기능대	· 멀티미디어 · 컴퓨터애니메이션 · 시각디자인
중부대	· 게임학과
공주영상정보대	· 게임디자인학과
홍익대	· 게임공학부 게임 전공
한서대	· 영상음향학과, 영상연출과, 영상미술과, 영상 · 애니메이션 연구소

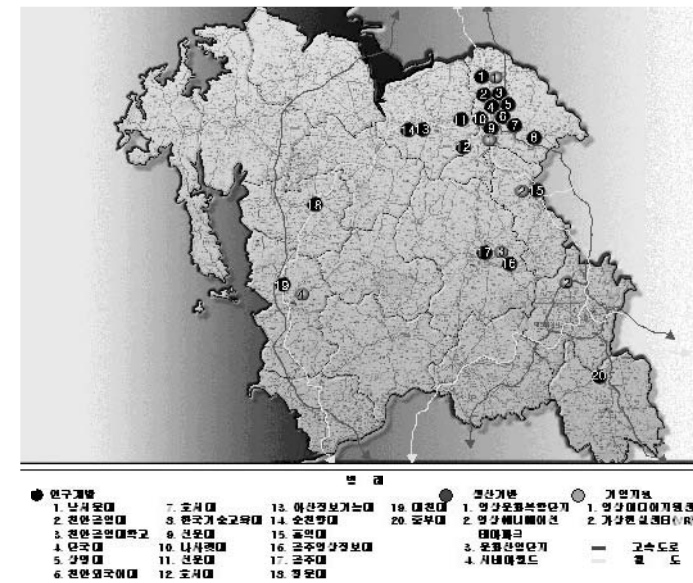


그림 2. 충청남도 문화산업 자원 분포도

- 기업지원기반으로는 충남테크노파크가 있음
  - 천안밸리 내에 시제품 제작을 위한 Pilot Plant와 벤처기업 입주를 위한 영상미디어벤처센터가 2005년 하반기 들어설 예정
  - 이 센터는 영상미디어산업 관련 H/W와 S/W를 함께 지원하고 콘텐츠 제작 지원 및 기기 부품생산기술에 관한 지원 사업도 전개하게 됨
  - 충남도 과학산업과에 디스플레이 산업과 함께 게임·영상산업 지원을 위한 TF팀을 신설

### 3. 관광산업 여건 현황

- 관광자원의 측면에서도 풍부한 자원을 보유하고 있어 문화산업과 연계, 융합할 가능성이 매우 높음
  - 자연관광자원은 국립공원 계룡산과 도립공원 대둔산, 칠갑산, 덕산이 있으며, 충남의 대표적인 관광자원인 온천은 덕산온천, 온양온천, 천안온천, 수덕온천, 마곡온천, 홍성온천, 도고온천이 있음
  - 인문관광자원은 충남에는 국가지정문화재 194개, 지방문화재 314개, 문화재자료 283개 등 총 791개의 문화재가 분포하고 있음. 특히, 백제문화권의 거점지역인 공주시와 부여군에는 충남 국가문화재의 41%인 80개, 지방문화재의 33%인 102개가 집중 분포
  - 또한, 가야산을 중심으로 형성된 내포문화권은 안면도, 신온리, 안흥항, 신두사구 등 천혜의 해안관광자원과 마애삼존불상, 수덕사 등 백제불교문화, 솔피성지, 해미읍성 등 천주교 성지, 김좌진, 윤봉길, 한용운 등 애국충절지사, 예덕 상무사, 보부상 유품, 오천성, 안흥진성 등 해상교역의 전통 문화유산이 소재
  - 전통민속마을 및 농어촌 휴양관광자원에 전통민속마을로는 아산 외암마을이 지정되어 있고, 농어촌 휴양단지로는 한산휴양단지와 도비도가 있으며, 어촌체험관광마을로는 서천의 송석마을 등이 지정
- 관광상품은 지역 축제 등을 통하여 활발하게 개발되고 있음
  - 문화관광축제 : 문화관광부 지정 문화축제로는 서천 모시문화제, 보령 머드축제, 금산 인삼축제, 서산 해미읍성역사체험축제가 있음
  - 지역 내 문화축제 : 전통민속축제 11건, 특산물 축제 12건, 지역문화축제 8건, 이벤트 축제 10건 등 총 41건의 다양한 축제가 있음

### 4. 충남 문화산업 SWOT 분석

- 문화산업 리더 충남 건설
  - 한국의 역동적인 디지털문화와 차세대 성장동력으로 주목받고 있는 문화산업내 디지털방송, 영상미디어 분야의 중심지(Hub)이자 교육과 연구, 체험의 명소로서 충남의 천안, 아산 일대를 디자인
  - 이로써 전국은 물론 세계적으로 인정받는 디지털방송/영상미디어 관련 클러스터 브랜드(cluster brand)로서 성장해나갈 수 있도록 함

표 8. 충남 문화산업 역량 분석

도내 문화산업 역량 분석	
강 점	- 백제·내포문화권의 다양한 문화유산으로 첨단문화산업 창작소재 풍부 - 천안·아산지역에 집적된 하드웨어산업(미디어기기)와 연계가능 - 국내 최대시장인 수도권과 접근용이와 대덕연구단지연계가 양호한 입지 - 첨단문화산업 관련 전문인력과 R&D기관의 소재로 네트워크 구축이 용이하고, 12개 대학이 영상문화단지와 천안밸리를 중심으로 집중분포
약 점	- 타 시·도에 비해 낮은 대응으로 문화산업 기반 미약 - 게임·영상관련 대기업 및 업체수의 절대적 부족 - 금융환경 및 비즈니스 환경 취약
기 회	- 호서대, 한국기술교육대 등의 창업보육센터와 각종 신학협력프로그램을 중심으로 eXsoft, 꿈과 미래, Visual Zio 등과 같은 벤처업체가 활발히 창업중에 있음 - 사이버 전국체전의 성공, 영상미디어사업화지원센터 건립 등 종합지원시스템 구축
위 험	- 첨단 문화사업 관련 원천기술 부족과 단기간에 고급인력 확보의 어려움 예상 - 창작, 기획, 기술개발, 마케팅 인력 및 사업체의 수도권 역외유출과 문화산업의 지역 육성 한계 - 타 지방자치단체와의 차별화 및 경쟁관계의 압박과 High Risk, Return산업의 속성이 주는 위험 상존

#### 1) 강점(Strength)

- 백제·내포문화권의 다양한 문화유산으로 첨단문화산업 창작소재 풍부
- 보령 머드, 서산 철새기행전, 금산 인삼 등 국제적인 향토축제 연례 개최
- 천안·아산지역에 집적된 하드웨어 산업(영상음향기기 등)과 소프트웨어 산업 연계가능
- 문화산업 인프라로 영상문화복합단지, 영상애니메이션 테마파크와 함께 영상미디어센터가 핵심 플랫폼으로 장비구축 및 공간확보 용이

- 국내 최대시장인 수도권과 접근용이와 대덕연구단지 연계가 양호한 입지
- 첨단문화산업 관련 전문인력과 R&D기관의 소재로 네트워크 구축이 용이하고, 12개 대학이 영상문화단지와 천안밸리를 중심으로 집중분포
- 중관촌, 베이징TV와 협력협약 등 해외시장 개척과 지방정부의 강한 육성 의지

## 2) 약점(Weakness)

- 게임·영상애니메이션 산업의 국내시장 협소 및 제품의 국제화 부족으로 문화소비, 콘텐츠 유통 열악
- 금융환경 및 비즈니스 환경 취약
- 게임관련 지원시설 및 인프라 구축이 타 시·도에 비해 부족한 실정으로 문화산업 기반 미약
- 게임·영상관련 대기업 및 업체수의 절대적 부족

## 3) 기회(Opportunity)

- 사이버 전국체전 성공, 영상미디어사업화지원센터 건립 등 종합지원시스템 구축
- 디지털콘텐츠 진흥원 설립으로 콘텐츠 제작자, 서비스지원자, 콘텐츠 바이어, 하드웨어 업체 등의 연합체를 결성, "하드웨어+소프트 용 복합"을 실행
- 게임산업특화를 위한 벤처촉진지구 조성 및 지속적인 지원
- 도 출자법인인 노리아의 해외마케팅 활동으로 게임산업 육성지와 영상 미디어센터를 중심으로 한 게임산업 혁신시스템에 대한 인지도 제고
- 순천향대, 호서대, 한국기술교육대 등 창업보육센터를 중심으로 eXsoft, 꿈과 미래, Visual Zio 등 벤처업체가 활발히 창업 중에 있음

## 4) 위협(Threat)

- 게임·영상 관련 원천기술 부족과 단기간에 고급인력 확보의 어려움
- 온라인 상 불법복제 및 유통으로 인한 관련시장의 위축과 대규모 투자를 요하는 사업
- 기술개발인력 및 사업체의 수도권 역외유출과 문화산업의 지역육성 한계
- 타 지방자치단체와의 차별화 및 경쟁관계 및 고수익, 고위험(High Risk, High Return) 산업으로서 갖는 본질적 제약

## III. 충남 문화산업의 성장전망 및 발전비전

### 1. 도내 문화산업 육성의 목표, 비전과 기대효과

- 문화산업클러스터 조성 사업을 통하여 비전 및 목표 달성을 실현
- 지역 경제 발전
  - 새로운 패러다임에 대응하는 유망 산업으로서 문화산업을 선정, 종합적인 지원 체계를 갖추으로써 제조업과 오프라인 유통업 중심으로 치우쳐져 있는 충남 지역의 산업 기반과 구조를 재편하고 고도화, 특히 창조력과 상상력이 경쟁 자산이 되는 문화산업을 통하여 지역 경제를 소프트화, 서비스화 방향으로 혁신함으로써 새로운 부와 고용을 창출
  - 지역의 우수한 디지털, IT 기업 및 기술을 활용하여 첨단문화산업 중심지로서 충남을 자리매김함으로써 하드웨어와 소프트웨어, 콘텐츠가 상호 결합하는 복합적인 신산업 선제권을 행사할 수 있음

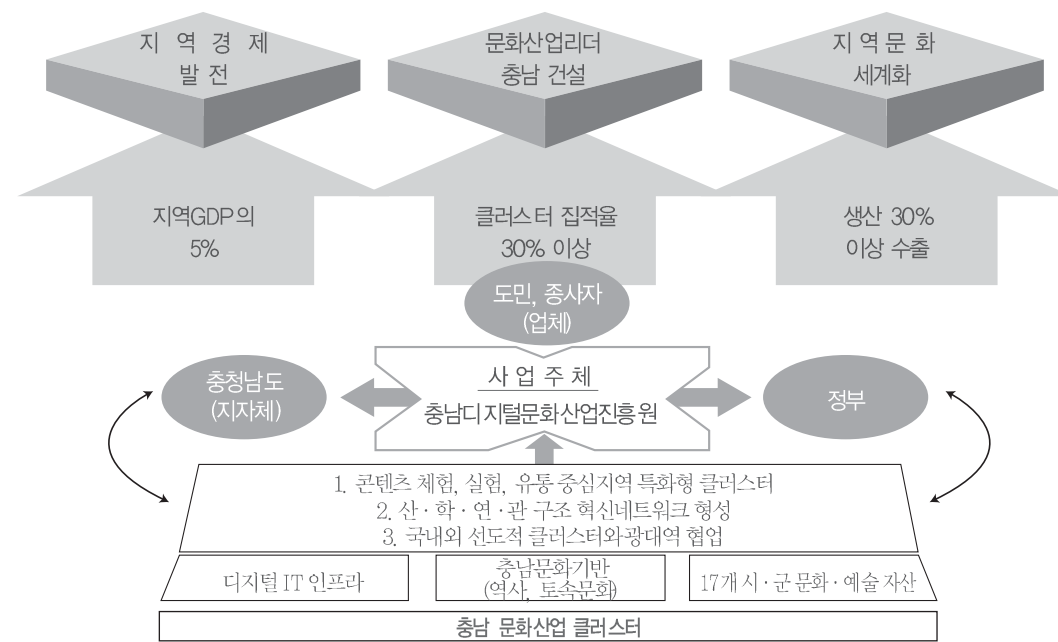


그림 2. 비전과 목표, 추진 전략 기본 방향 개념도



표 9. 비전과 목표 내용

비 전	
지역경제발전	<ul style="list-style-type: none"><li>- 제조업과 오프라인 유통업 중심으로 치어쳐져 있는 충남 지역의 산업 기반과 구조를 재편하고 고도화, 특히 창조력과 상상력이 경쟁 자산이 되는 문화산업을 통하여 지역 경제를 소프트화, 서비스화 방향으로 혁신함으로써 새로운 부와 고용을 창출</li><li>- 지역의 우수한 디지털, IT기업 및 기술을 활용하여 첨단문화산업 중심지로서 충남을 자리매김함으로써 하드웨어와 소프트웨어, 콘텐츠가 상호 결합하는 복합적인 신산업 선재권을 행사</li></ul> <div>지역GDP 5%</div>
문화산업리더 충남 건설	<ul style="list-style-type: none"><li>- 한국의 역동적인 디지털문화와 차세대 성장동력으로 주목받고 있는 문화산업내 디지털 방송, 영상미디어 부문의 중심지(Hub)이자 교육과 연구, 체험의 명소로서 충남의 천안, 아산 일대를 디자인</li><li>- 이로써 전국은 물론 세계적으로 인정받는 디지털방송/영상미디어 관련 클러스터 브랜드(cluster brand)로서 성장해 나갈 수 있도록 함</li></ul> <div>클러스터 집적률 30% 이상</div>
지역문화 세계화	<ul style="list-style-type: none"><li>- 찬란한 백제의 왕도, 충절의 고장, 천주교 전래지 등 유서깊은 전통 문화예술 보전 전승의 중심지로서 풍부한 문화자산 존재</li><li>- 이러한 역사 문화자산, 토속 문화 원형등을 발굴, 복원하는데서 더 나아가 산업적 가치를 지닌 문화콘텐츠로 재창조하고 관련 비즈니스를 기획함으로써 '세계와 직접 교류하는' 개방적 문화산업을 지향</li></ul> <div>생산의 30% 이상수출</div>

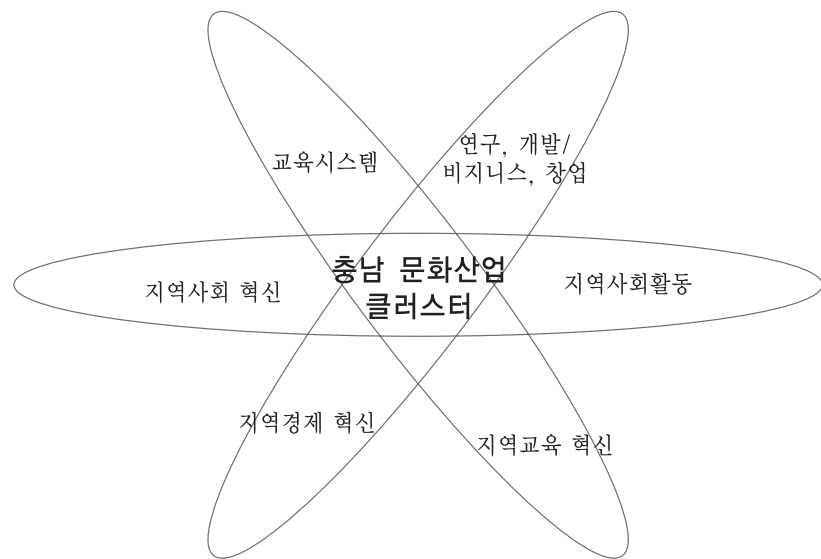


그림 4. 지역 혁신 체계도

■ 지역문화의 세계화

- 찬란한 백제의 왕도, 충절의 고장, 천주교 전래지 등 유서 깊은 전통 문화예술 보전 전승의 중심지로서 풍부한 문화자산 존재
- 이러한 역사 문화자산, 토속 문화 원형 등을 발굴, 복원하는데서 더 나아가 산업적 가치를 지닌 문화콘텐츠로 재창조하고 관련 비즈니스를 기획함으로써 '세계와 직접 교류하는' 개방적 문화산업을 지향

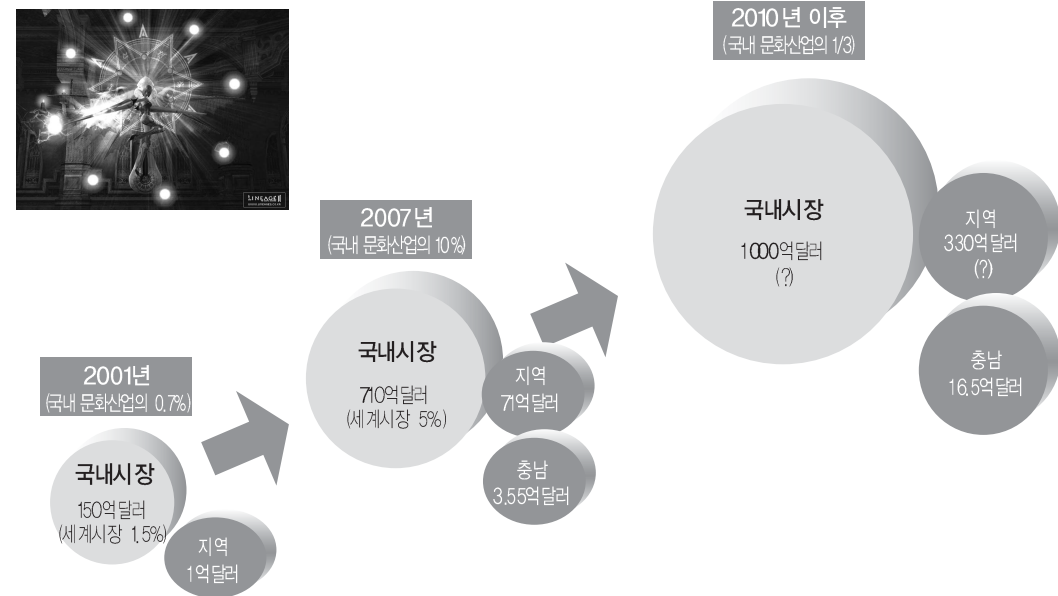


그림 5. 충남 문화산업 규모 목표치

\* 주 : 2002년 현재 충남 지역 GDP의 전국 비중은 4.44%, 2007년에는 이 지역 GDP가 4.5%, 2010년에는 5%가 되는 것으로 가정 이 가정에 따라 국내 문화산업규모의 지역(서울 제외) 생산 총액 가운데 2007년은 4.5%, 2010년 이후는 5%를 충남 문화산업이 차지하는 것으로 설정

## 2. 도내 문화산업 육성 전략 기본 방향(특성화 방안 등)

### ■ 지역 디지털콘텐츠 산업 기반조성

- 지역의 멀티미디어기술지원센터, 문화산업지원센터 등을 중심으로 지역의 디지털콘텐츠 산업기반 조성과 지역 디지털콘텐츠 산업발전의 Post(기)로 활용
- e-Consulting, e-Learning, 시장정보 제공, 해외진출, 전문가 파견 및 운영비 등 지원
- 디지털콘텐츠 멀티플렉스와의 유기적인 연계를 통해 운영의 효율성 제고
- 센터별로 창업보육, 비즈니스, 마케팅 교육 및 컨설팅, 자금 지원, 교육 등 종합적인 기능을 수행할 수 있도록 지원
- 디지털콘텐츠 산업에 대한 이해와 전반적인 지식을 갖춘 BI(Business Incubator) 매니저를 양성하여 인큐베이팅 기능을 강화
- 센터별로 경영 노하우와 제작 정보교류를 위한 "지역센터 운영자 포럼"을 운영

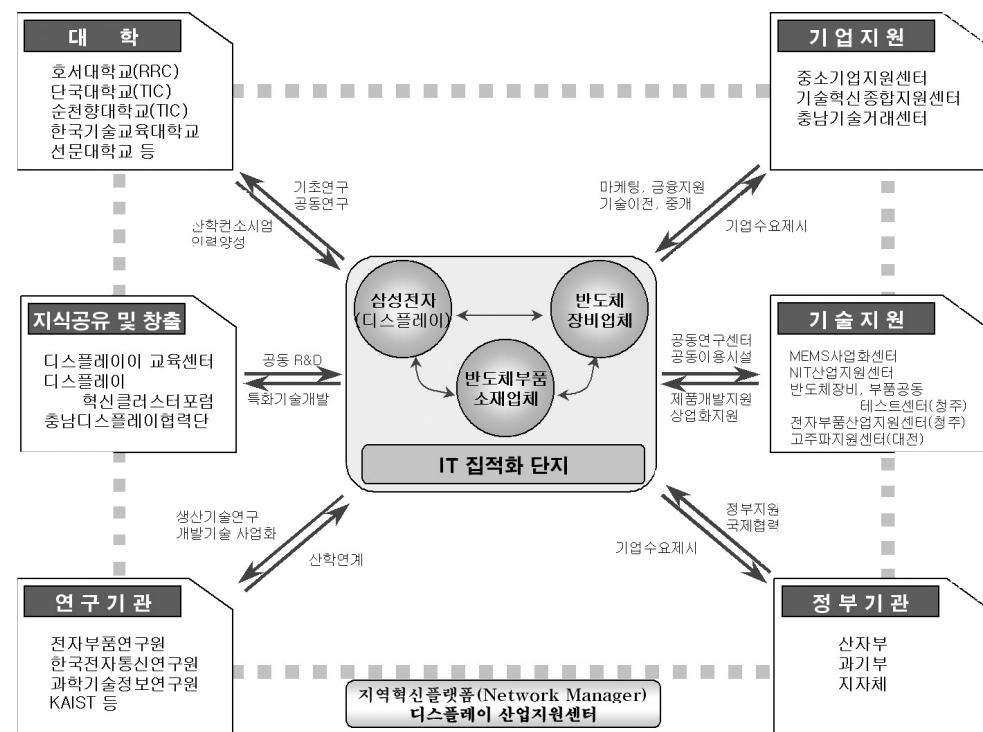


그림 6. 첨단 문화산업 지역혁신체계 모형도

출처 : 제1차 충남지역혁신발전 5개년 계획(2004~2008)

- 지역내 관련 연구기관과 대학 정보통신연구센터 등을 지역별 특성화 지원기관으로 지정하고 DC기업과 상호 네트워크 구축
  - 지역 DC기업이 지역별 센터의 첨단설비를 이용하여 연구개발 및 디지털콘텐츠를 제작할 수 있도록 추진 (산·학·연 공동으로 디지털콘텐츠 핵심기반 기술개발 등)
  - 산·학·연 공동 "기술워크샵" 개최, 첨단기술장비에 대한 기술연수 활동지원과 공동협력사업 발굴
- ⇒ 이러한 정부의 관련 정책들의 운용에 따라 충남은 첨단 문화산업의 지역혁신체계를 구축할 필요 있음
- ⇒ 이는 산학협력, 기업간의 원활한 네트워크, 연구개발이 기반이 된 인프라의 구축, 중앙-지방 정부의 지원 및 역할분담 등을 통해서 이루어야 할 과제
- ⇒ 이를 통해 지역혁신체계는 지역혁신 플랫폼(Network Manager)을 중심으로 생산지원체계-과학기술체계-기업지원체계가 유기적으로 통합되도록 구축할 필요 있음
- ⇒ 행정수도 조성의 기회를 최대한 활용하고, 국가균형발전의 성공사례로 남기 위해 지역의 역량을 모아문화산업에 총 집결해야 함

## 3. 중점 유치업종의 선정 및 혁신인자

- 충남 문화산업 기반 구축 및 육성은 단기적으로는 충남 문화산업 클러스터 조성사업이라는 구체적인 과업을 통하여 추진하는 것이 효과적이며 국내외 추세를 감안한 바람직한 전략 기조가 될 것임
- 특성화된 문화산업클러스터를 조성하기 위하여 <디지털방송/영상 미디어>을 중점 유치 업종으로 선정
  - '디지털방송 / 영상'을 중점, 특성화 부문으로 설정 : 수익성, 성장성, 차별성, 객관적 여건(환경), 주관적 조건(내부 역량), 경제성, 국고지원획득 가능성, 기대효과 등을 감안하여 도출, 충남 문화산업의 주력 핵심 부문으로서 요건 충족

표 10. 유치 업종 도출 근거

중점 주력 핵심 부문 도출 근거	
환경(여건)분석	- 지역 내 관련 산업 기반이기도 한 디스플레이산업(천안, 아산 탕정 삼성전자)과 연계 효과를 기대한다는 측면에서도 디지털방송/영상미디어 부문이 적합 - 백제문화권을 비롯한 콘텐츠 원형을 활용한 창작소재개발, 글로벌화 기회를 방송/영상미디어에서 추구 - 한국뿐만 아니라 세계적으로도 디지털방송 관련 영상산업발전 속도, 정책 프로그램 지원이 문화산업에서도 가장 확실한 부문으로 인정받고 있으며 콘텐츠는 물론 하드웨어(기기, 기술)과 네트워크 관련 산업을 망라하는 총체적인 산업매력도가 이미 검증되어 있음
내부역량분석	- 충남 테크노파크 천안밸리 영상미디어사업화센터가 갖춘 인프라의 성격상 광범위한 디지털, 뉴미디어 영역의 영상 콘텐츠를 연구, 개발하고 사업화 할 수 있음 - 충청남도와 한국방송영상산업진흥원(KBV)이 방송 영상산업 기반 조성 및 육성을 위한 업무제휴협약을 체결(2004. 10. 7)
재원확보 가능성	- 천안시에 건립중인 영상미디어사업화센터(사업규모 348억원 : 현재 60여억원 집행)를 문화산업 거점 인프라로 활용할 수 있음(국고 지원 심사시 높은 평점 획득 가능, 이른바 '지렛대 효과'를 볼 수 있음)
파급효과	- 우리나라 차세대 성장 동력이자 유력 산업으로 위상을 확보한 '디지털방송'이 갖는 사업성과 경제적 효과(고용, 수출, 콘텐츠 및 기술 선제권 확보 등)를 중시할 필요 있음 - 따라서 구체적인 영상미디어 전략 산업 영역으로서 '디지털방송'을 우선 제시하는 것임

표 11. 디지털방송/영상 미디어 영역

구 분			정 의
제작	디지털 정보	전문 정보 서비스	- 인터넷을 통하여 제공되는 텍스트 및 멀티미디어 형태의 전문 정보(예 : 법률 정보, 금융 정보 등)
		일반 정보 서비스	- 인터넷을 통하여 제공되는 텍스트 및 멀티미디어 형태의 일반 생활이나 기타 정보(예 : 상품 정보, 생활 정보, 기타 등)
	디지털 출판	e-Book	- 책의 구조를 가진 Viewer가 탑재된 정보단말기를 통하여 지식을 전달하는 콘텐츠 비즈니스
		웹출판	- 웹신문, 웹진, 웹사전, 웹만화 등 인터넷을 통하여 발간 되는 지식 전달용 콘텐츠
	디지털 게임	PC게임	- PC기반 게임
		온라인게임	- 통신망을 이용하여 서비스되는 게임
	디지털 방송/영상	특수편집 영상물	- 방송, 영화, 광고 등에 이용될 특수편집 영상 및 컴퓨터 그래픽 작품
		디지털 방송 프로그램/영화/애니메이션	- 2D/3D 등 컴퓨터 그래픽과 HDTV 기술, 쌍방향 데이터방송 기술 등 디지털 기술을 이용한 방송 프로그램 및 영화, 애니메이션
		사이버 캐릭터	- 상품화를 목적으로 디지털화된 2·3차원의 형상모델(예 : 아담, 루시아 등)
		전시영상	- 이벤트 및 홍보용으로 컴퓨터그래픽을 활용하여 제작된 전시용 영상
	교육용 콘텐츠	온라인형 콘텐츠	- 영상, 음성, 그래픽, 텍스트 등으로 이루어진 양방향 학습 프로그램
		패키지형 콘텐츠	- CD, 디스켓 등의 오프라인 매체를 통한 학습프로그램
	e-Music		- 인터넷을 통한 유료유통을 목적으로 기획·제작되는 음악용 콘텐츠
	웹 캐스팅		- 인터넷을 통한 중계서비스
	시뮬레이션		- 건축, 환경, 기계동작, 모의 전쟁 등을 컴퓨터그래픽으로 구현
	원격 진료		- 진료를 목적으로 디지털화된 화상 및 음성을 송수신
	메일링 서비스		- 이메일을 이용한 맞춤형 정보제공
	모바일 콘텐츠		- 무선인터넷을 이용하여 디지털콘텐츠를 서비스
유통	네트워크		- 유선인터넷, 무선통신(무선인터넷포함), 디지털방송 등
	패키지		- 신디케이트, 오프라인 디지털콘텐츠 유통(CD롬 타이틀, DVD, VCD) 등
서비스지원	기술		- 과금결제 솔루션, CDN(Contents Delivery Network), CMS(Contents Management Solution), DRM(Digital Rights Management) 등
	사업		- 콘텐츠 비즈니스 컨설팅, 인력양성, 금융, 법률 등

출처 : 디지털콘텐츠산업발전 종합계획(정보통신부, 2001. 4)



## 4. 연관 산업 연계방안 및 육성 전략

- 디지털방송/영상 미디어는 초기 특성화 영역으로서 출발하여 이후 종합화, 융합화 단계를 지나면서 문화콘텐츠 전 영역으로 사업대상과 범위를 확장 할 수 있음

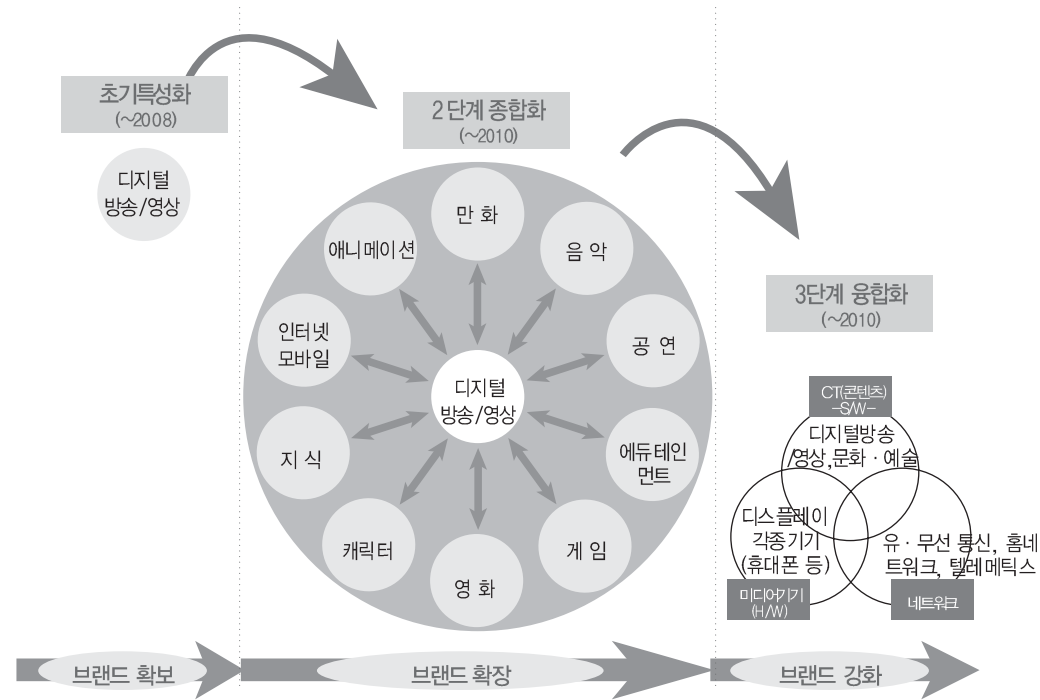


그림 7. 중점 유치업종과 확산 전략 기본 로드맵

- 디지털방송/영상 미디어를 초기 특성화 부문으로 설정한 것은 충남 디지털문화산업클러스터의 전국적 브랜드를 확보하고자 함임
- 이후 디지털방송/영상 미디어를 문화콘텐츠 전체 장르로 확산시키는 전략은 <브랜드 확장> 차원임
- 궁극적으로 새로운 문화산업 환경에 선도적으로 대응해가며 CT(콘텐츠)와 네트워크, 미디어 기기(하드웨어)의 3자간 융합화를 주도한다는 취지는 충남 디지털문화산업클러스터의 브랜드를 강화하고 글로벌화 한다는 뜻임

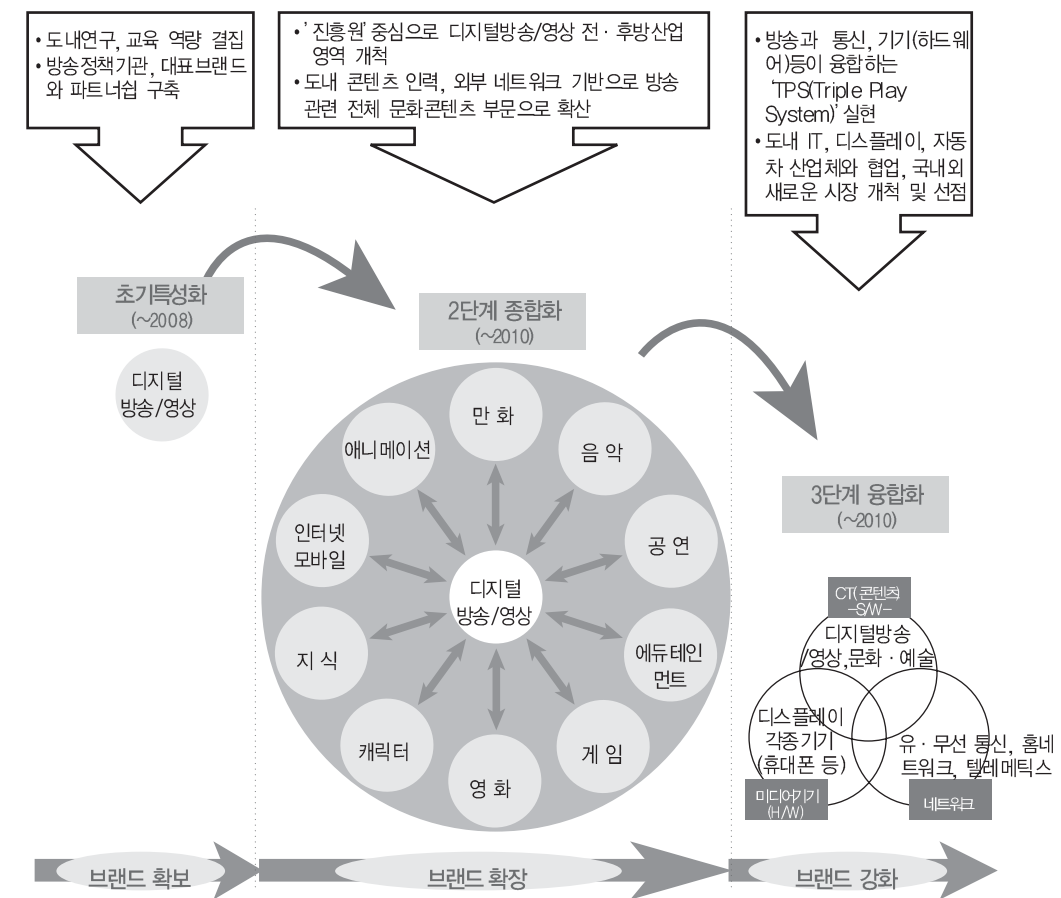


그림 8. 문화산업 클러스터 브랜드 확보, 확장, 강화 전략 실천 방안

- 디지털 방송/영상 미디어를 통한 <초기 특성화> 과정에서는, '도내 연구, 교육 역량 결집', '방송정책 기관, 대표브랜드와 파트너십 구축' 등을 실행
- <2단계 종합화>에서는 사업 주체인 '충남 디지털문화산업 진흥원'을 중심으로 디지털방송/영상의 전후방 사업 영역을 새롭게 개척해나가야 하며 아울러 '도내 콘텐츠 영역, 외부 네트워크(서울 등 타지역) 등을 기반으로 사업 대상을 방송과 관련한 전체 문화콘텐츠 영역으로 확산'하도록 하는 방안을 실천

- 3 단계 융합화에서는 방송과 통신 기기(하드웨어) 등이 융합하는 미래형 TPS(Triple Play System)을 실현할 수 있도록 견인해내고 도내 IT, 디지털, 자동차 산업 등과 연계, 협업하여 국내외 신규 시장을 개척
- 디지털방송·영상 미디어를 주력으로 삼아 4개 분야 사업을 전개하고 이를 효과적으로 뒷받침할구체적인 정책 과제를 함께 제시

디지털방송·영상 미디어 -충남 문화산업 클러스터 특화 영역-			
전문국제 상설마켓 운영	기술 연구 콘텐츠 개발	인적 자원 배출, 재교육	지역 문화 소재 발굴
사업내용 I	사업내용 II	사업내용 III	사업내용 IV
<b>비즈니스</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털방송·영상미디어 콘텐츠 부문 벤처, 창업</li> <li>- 산화 협력</li> <li>- 서울 등 타지역과 협업</li> <li>- 국제 프로그램 마켓(건본 시장) 조성 및 운영</li> </ul>	<b>연구개발(R&amp;D)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털방송·영상미디어 관련기술(HW, SW)연구·상품 개발</li> <li>- 관련 디자인 연구, 개발</li> <li>- 콘텐츠 경영, 시장 산업 조사</li> </ul>	<b>교육/학습</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장실습, 체험, 몰입 실 질 교육</li> <li>- 시민 참여 학습</li> <li>- 기업체 종사자 재교육, 전문교육</li> <li>- 교육/학습(에듀테인먼트)개발, 사업화</li> </ul>	<b>지역혁신</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어기기(디스플레이 등)와 내용물(콘텐츠)이 결합하는 최강 지역 혁신 클러스터 조성, 글로벌 브랜드화</li> </ul>
방송제/페어 주최, 독립 프로덕션, 제4채널, DMC(케이블)유치	디지털방송, 연구소, 실험실 복합센터 운영 (DMB-Lab)	문화산업대학원 대학교 설치 추진, 대학 통합 과정/동아리 운영	최초 디지털방 송 시범 마을 조성 (D-cASTING Village, T-Caommunity, T-Gov.)

그림 9. 충남 문화산업 육성 전략

- 충남이 도내 문화산업 관련 역량을 모아 클러스터 조성사업을 개시하고 이를 발판으로 지속적인 발전을 꾀하기 위해서는 국내 선도적 클러스터와 전략적 제휴를 맺어 타 지역을 압도할 수 있는 특성과 차별성을 담보해야 함. 또한 빠르고 제대로 된 글로벌화를 위하여 유럽, 중국 등지의 해외 선진 클러스터와도 'co-brand', 'co-marketing' 전략을 실행해야 함
- 충남은 또한 국내 다른 지역과 광대역 협업 클러스터를 조성하여 선도적 클러스터로부터 광범위한 지식과 노하우를 습득해야 하며 기본적으로 탄탄한 산, 학, 연,관 협력 시스템을 작동 시키는데도 주력해야 함

#### IV. 충남 문화산업클러스터 조성 세부계획

##### 1. 부지 위치, 조성에정지 위치도

- 충남 디지털문화산업 클러스터는 1차적으로 천안시 일대를 최초 클러스터 사업 대상지로 선정하고 이후 공주, 부여, 연기 지역과 보령, 태안 지역으로 사업 대상지를 확대
  - 1차 사업대상지인 천안 일대 부지위치는 천안시내 천안시 현청사(2005년 하반기 이전 예정)와 천안역 등 도심을 중심으로 한 동심원 영역으로 구상
    - \* 핵심 지역은 도심의 천안시 현청사와 천안역 일대 1만여평 부지
    - \* 확대된 클러스터 위성 지역은 천안밸리(영상미디어사업화 센터)와 천안시 전역, 아산시 기업 및 대학 특구 등에 이르는 광범위한 지역이 될 수 있으며 관련 문화산업 기능들이 네트워크로 유기적으로 연결됨

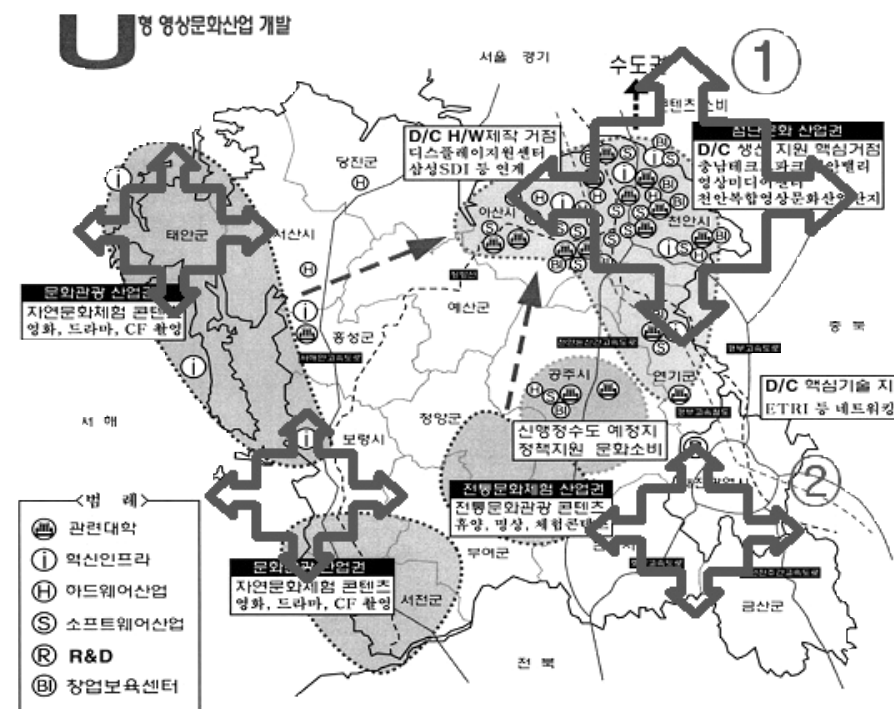


그림 10. 충남 문화산업 클러스터 사업 대상지



그림 11. 충남 문화산업 클러스터 부지



그림 12. 충남 문화산업 클러스터내 영상미디어 사업화 센터(II)



그림 13. 충남 문화산업 클러스터 핵심 구역

- 핵심 지역은 문화산업 관련 테마별로 나뉘는 특별 지구들로 구성됨
- 핵심구역 내 주요 시설 및 기관은 아래와 같음 (그림 참조)
  - \* 충남디지털문화산업진흥원
  - \* 디지털문화콘텐츠쇼핑센터
  - \* 청소년 문화콘텐츠 ZONE
  - \* 워크스테이션(시민 학습, 재교육)
  - \* 문화콘텐츠 산업체 및 중소기업 비즈니스 센터(컨벤션 센터, 상설전시장, 스튜디오 등)
  - \* 대학촌 문화콘텐츠 광장
  - \* 방송영상 테마파크
  - \* 천안역 문화콘텐츠 정보센터
  - \* 디지털미디어 체험 지구
  - \* 세계 디지털문화축제 광장(충남 전통문화 체험관 등)
  - \* 문화예술의 전당(대공연장, 소공연장, 갤러리 등)



## 03

## 충청남도 문화산업 발전방안

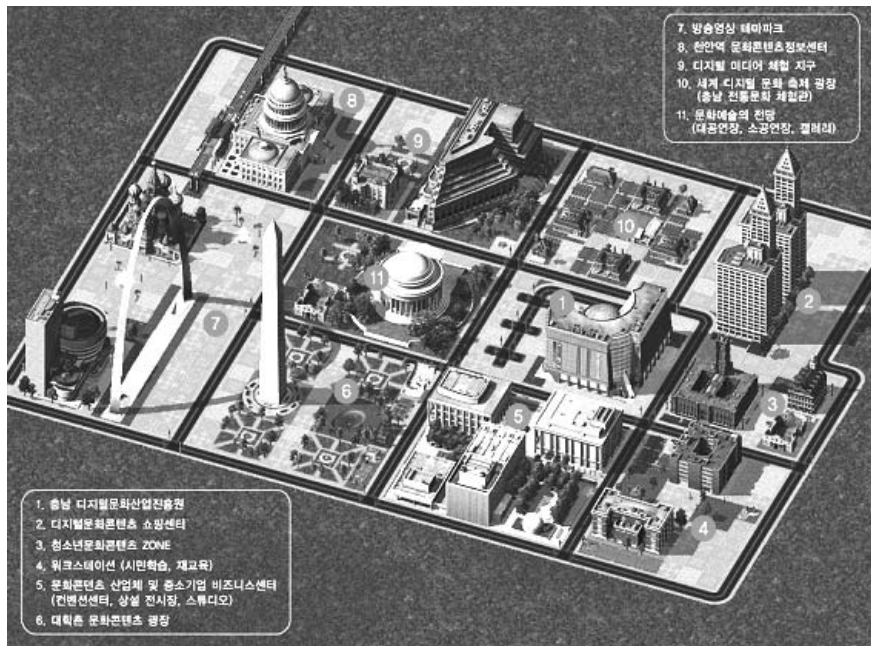


그림 14. 충남 문화산업 클러스터 핵심 구역 조성 개념도

- 핵심 구역내 디지털문화체험과 관련한 공간은 특별히 한국의 발달한 디지털, 모바일 관련 콘텐츠를 실험하기도 하고 (Test Bed), 홍보/마케팅 하기도 하며, 이용자들의 행태를 모니터링 하기도 하는(안테나 숲) 복합적인 기능을 갖추게 됨
  - 홍보와 전시, 관련 하드웨어 및 소프트웨어, 테마파크 문화 공간이 어우러지는 복합 공간 개념으로 설계, 운영

## 2. 재원조달계획 및 사업추진일정

- 충남 문화산업클러스터 사업은 2005년부터 향후 10년여 동안 3단계별로 시기를 구분하여 재원 조달 및 사업 추진 활동을 전개
  - 1 단계는 2005년중으로 <클러스터 골격 형성>을 하는 시기로서 우선 정책적으로는 '지역내 클러스터 지형도 작성', '지정 절차 완료/국고 지방비, 민자 지원 개시'등을 완료하고 사

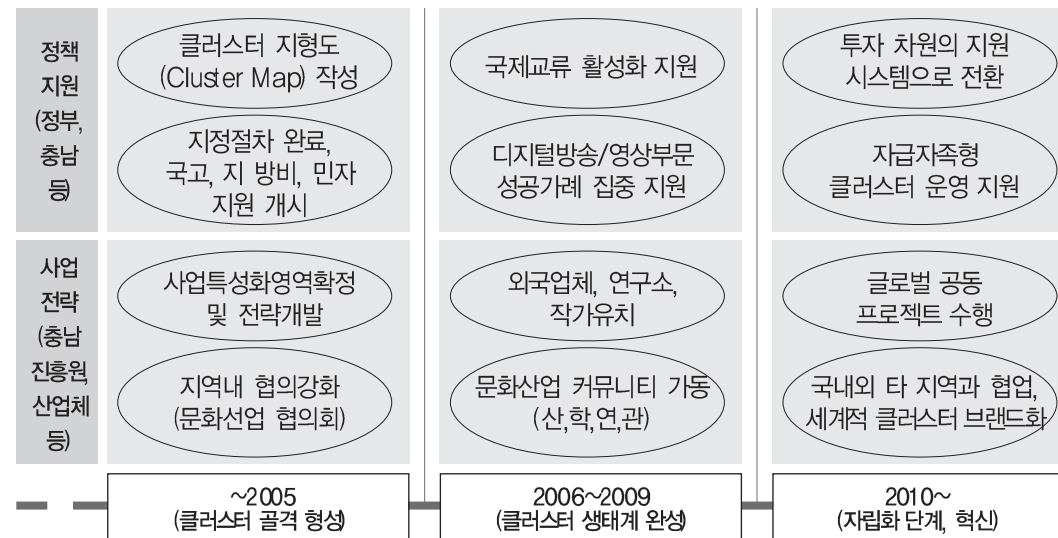


그림 15. 충남 문화산업 클러스터 사업 전략 로드맵

업전략적으로는 '사업특성화 영역 확정 및 관련 전략 프로그램 개발', '지역내 협의 강화' 등의 과업을 수행

- 2단계는 2006년부터 2009년에 이르는 기간으로 정책적 과업으로서 '국제 교류 활성화 지원', '디지털방송, 영상 부문 성공 사례 집중 지원'이 있고 자체 사업으로는 '외국 업체 연구소, 작가 유치', '문화산업 커뮤니티 가동(산,학,연,관)'등이 있음
- 3단계는 2010년 이후를 가리키며 정책적으로는 '투자 차원의 지원시스템으로 전환', '자급자족형 클러스터 운영 지원'이 있고 사업 과제로는 '글로벌 공동 프로젝트 수행', '국내외 타 지역과 협업, 세계적 클러스터 브랜드화' 등의과업을 제시

■ 상세한 개별 사업별 추진 일정은 다음과 같음

구분	사업명	개시 년도	1단계 (2005~2007)	2단계 (2008~2010)	3단계 (2011~2014)
창업 보육 사업	글로벌 문화콘텐츠 마케팅 교육 및 세미나	2005년			
	문화콘텐츠벤처CEO 초청 워크샵	2005년			
	민간, 공공 인큐베이팅 협력 사업	2005년			
	디지털방송영상문화콘텐츠 전문전시회 및 계약대회	2005년			
	디지털방송영상문화콘텐츠 전문마케팅팀 운영	2006년			
	대기업, 벤처기업 파트너쉽 구축사업	2006년			
	산학연 공동기술 개발 프로그램	2007년			
	디지털방송영상문화콘텐츠 투자유치 사업	2007년			
	게임비즈니스 전시회	2008년			
	해외기업과 공동제작 지원사업	2009년			
	법적 제도적 지원체계 정비	2005년			
	지역 콘텐츠 리소스 센터(CRC) 유치	2006년			
	국내외 벤처 캐피털 유치	2006년			
기업, 대학, 연구소, 지원 기관 유치 및 접촉 화 사업	디지털방송영상문화콘텐츠 국내외 선도기업 유치 지원 사업	2007년			
	국내외 CT, IT관련 연구소 유치 지원 사업	2008년			
	CT 테마파크 조성 및 운영사업	2011년			
	해외 디지털방송영상 관련 전문업체 유치	2011년			
	해외 디지털방송영상 관련 연구소 유치	2011년			
	전국 디지털방송영상콘텐츠 공모사업	2005년			
	디지털방송영상콘텐츠R&D 과제 공모 사업	2005년			
	문화콘텐츠 기업인력, 정보 DB화 사업	2005년			
	산학연 공동기술개발지원사업	2005년			
	디지털방송영상문화콘텐츠 선도시술평가자금 지원 사업	2006년			
콘텐츠 상품 화 및 연구 개발 사업	HDTV관련 기술 개발 지원 사업	2007년			
	디지털방송영상콘텐츠 기술 평가 시스템 도입	2008년			
	첨단 인터페이스 디자인 개발 지원 사업	2009년			
	상설 기술 거래소 운영	2011년			
	기술 개발 전용 펀드 운영사업	2011년			
	사이버 방송아카데미 운영	2005년			
	디지털방송영상콘텐츠 학점 인정제 지원 사업	2006년			
	충남 콘텐츠 관련 동아리, 멤버십 활성화 지원	2006년			
	디지털방송영상콘텐츠 전문가 풀 DB구축	2007년			
	디지털방송영상콘텐츠 영재교육 사업	2008년			
인력 양성 및 교육 훈련 사업	외국교육전문기관과 협력 사업	2010년			
	외국교육기관 국내 분교 설립 지원 사업	2011년			
	글로벌 인력 해외 연수 지원 사업	2011년			

구분	사업명	개시 년도	1단계 (2005~2007)	2단계 (2008~2010)	3단계 (2011~2014)
기업 지원 사업	문화산업 특구 지정사업	2005년			
	디지털방송영상콘텐츠 마케팅 전문회사운영	2005년			
	문화콘텐츠 정보제공기반 구축 사업	2006년			
	문화콘텐츠 종합지원단 운영 사업	2007년			
	문화콘텐츠 전용 펀드 조성 사업	2007년			
	콘텐츠 수출 지원 시스템 조성 사업	2009년			
	해외 클러스터 교류, 연계 기반 구축 사업	2010년			
	해외 우수 기업과 공동제작지원 사업	2011년			
산학 연관 협력 사업	산학 연관 협력기반 구축사업	2005년			
	산학연계 인력양성 프로그램 지원사업	2005년			
	CT산업 교과과정 개편 지원 사업	2006년			
	국내외 산학연관 협력모델 벤치마킹 사업	2006년			
	산학연관 기술개발 로드맵 구축사업	2006년			
	산학연관 협력전담기구 운영사업	2007년			
	산학연관 정보센터 운영사업	2007년			
	Technical Connect Program 운영사업	2008년			
	산학연 협력 프로젝트 공모전	2009년			
	산학기반 신기술 콘텐츠 융합센터 운영사업	2011년			
네트 워크 구축 사업	디지털방송영상콘텐츠 커뮤니티 운영사업	2005년			
	국내외 클러스터 네트워크 운영사업	2006년			
	국내외 콘텐츠 컨퍼런스 개최 사업	2006년			
	해외 문화콘텐츠 개발 자매도시 연결 사업	2008년			
	해외 마케팅 네트워크 조성 사업	2009년			

그림 16. 개별 사업 추진 단계별 일정



## 참 고 문 헌

- 구문모 외, 2000, 문화산업의 발전방안, 을유문화사
- 권오혁, 김홍석, 2000, 지방문화산업 육성방안, 한국지방행정연구원
- 문미성, 2000, 산업집적과 기업의 혁신수행력: 수도권 전자통신기기산업을 사례로, 서울대학교 지리학과 박사학위논문
- 문화관광부, 2000, 문화산업비전 21
- 박삼욱, 1998, 중소기업육성을 위한 지원정책과 산업단지 개발방향, 대한상공회의소 산업입지센터
- 박진수 외, 2002, 문화산업과 도시발전, 산업연구원
- 산업연구원, 1998, 지식기반산업의 발전방안, KID 정책자료 제74호, 산업연구원
- 유재운 외, 2000, 도시문화산업의 육성방안, 국토연구원
- 이공래 외, 2002, 우리나라 지식클러스터 실태와 육성방안, 과학기술정책연구원
- 이수영, 1998, '97 문화관광촉제의 성과와 향후 정책 방향, 문화도시 문화복지 vol.30
- 이공래,심상완, 1999, 기업의 기술협력과 네트워크, 과학기술정책연구원 정책연구 99-21
- 홍성범 외, 2002, 해외신흥학신클러스터의 성장 및 성장요인, 과학기술정책연구원
- 정보통신정책연구원 1999, 제2의 실리콘밸리를 위한 경쟁
- 한국문화정책개발원 2000, 문화콘텐츠진흥방안, 문화관광부
- 한재호, 1995, 과학기술단지의 조성방향과 향후 정책추진방향, 과학기술정책관리연구소
- 황주성, 이정성, 김영식, 김병준, 1999, 정보통신산업지구 활성화를 위한 연구: 서울 SW타운을 중심으로, 정보통신정책연구원 연구보고 99-17
- Amin, A. and Thrift, N., 1995, Globalisation, institutional "thickness" and the local economy in P. Healey, S. Cameron, S. Davoudi, S. Graham and Madani-Pour, The New Urban Context, John Wiley and Sons, London
- Asheim, B., 1996, "Industrial districts as learning region : A condition for prosperity," European Planning Studies, Vol.4, Aug., 379-401
- Batten, D.F., 1995, "Network Cities: Creative Urban Agglomerations for the 21st Century," Urban Studies, Vol.32, No.2, 313-327
- Camagni, R.P., 1991, Innovation networks: Spatial perspectives, Belhaven Press, London
- Camagni, R.P. and Salone, C., 1993, "Network Urban Structures in Northern Italy: Elements for a Theoretical Framework," Urban Studies, Vol.30, No.6, 1053-1064
- Christopher Freeman, 1987, Technology, policy, and economic performance : lessons from Japan, Pinter Publishers, London ; New York
- Christopher Freeman and Bengt-Ake Lundvall eds, 1988, Small countries facing the technological revolution Pinter, London ; New York
- Cooke, P. and Morgan, K., 1993, "The network paradigm: new departures in corporate and regional development," Environment and Planning D, Vol. 11, No.5, 543-564
- Cooke, P., Uranga, M.G., and G. Etzebarria, 1998, "Regional innovation systems: institutional and organisational dimension," Research Policy 26
- Castells and Hall, 1994, Technopoles of the world : the making of twenty-first-century industrial complexes Routledge, London ; New York
- EDAW/Urban Cultures, 1998, Sheffield Cultural Industries Quarter: Strategic Vision & Development study
- Lakshmana, T.R., and Okumura, M., 1995, "The nature and Evolution of Knowledge Networks in Japanese Manufacturing," Papers in Regional Science, vol.74, No. 1, 63-86
- Longhi, C., 1999, "Networks, Collective learning and technology development in Innovative high technology regions: The Case of Sophia-Antipolis," Regional Studies, Vol.33, No.4, 333-342
- OECD, 1996, Networks of Enterprises and Local development
- OECD, 1998, Focus Group on Industrial Clusters
- Oinas, P. and Malecki, E.J., 1999, Spatial innovation systems in Oinas&Malecki eds, Making Connections, Aldershot:Ashgate
- Roberta Capello, 1999, Sustainable cities and energy policies Springer, Berlin ; New York
- Saxenian, 1994, Regional advantage : culture and competition in Silicon Valley and Route 128, Cambridge, Mass. : Harvard University Press

Scott, Dominic, 1995, Recollection and experience : Platos theory of learning and its successors, Cambridge ; New York : Cambridge University Press

Stern, Scott, 2000, The Determinants of national innovative capacity, Cambridge, MA : National Bureau of Economic Research

Porter, 2000, Measuring the "ideas" production function : evidence from international patent output, Cambridge, MA : National Bureau of Economic Research

Porter, 1998, "Clusters and the new economies of competition"Harvard Business Review Nov-Dec.

Yeung, H.W., 2000, "Embedding foreign affiliates in transnational business networks: the case of Hong Kong firms in Southeast Asia," Environment and Planning A, vol.32, no.2, 201-222

문화관광부, 2002, 문화통계연보

행정자치부, 2001, 한국도시연감

한국문화정책개발원 2000, 문화산업통계, 문화관광부

통계청, 1996, 서비스업총조사보고서

<http://www.helloodd.com>