충남 문화콘텐츠산업의 잠재력과 과제

金容雄 | 충남발전연구원장

산업화시대에는 도로, 항만, 상하수도, 산업단지 및 도시기반이 지역발전을 견인하는 역할을 했다. 그러나 정보·통신기술의 발달과 더불어 지식기반경제시대에서는 도시의 시설기반보다 삶의 질을 풍요롭게 하고 지역의 브랜드 가치를 높이는 무형의 문화산업이 지역발전의 새로운 동인으로 등장하고 있다. 이 중에서도 인간의 감성, 창의력, 상상력을 원천으로 하는 영화, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터 및 방송 등 문화콘텐츠산업은 급격한 성장추이를 보이고 있다. 2005년 현재 문화콘텐츠산업의 세계시장규모는 이미 1조 3,400억불에 이르렀고 향후 매년 7.3%의 성장을 유지하여 2009년 세계시장규모는 1조 7,780억불에 달할 것으로 전망된다. 영화, 음악, 캐릭터, 애니메이션, 게임 및 방송 등 문화 콘텐츠 산업의 세계시장규모는 반도체, 메모리, 디스플레이 및 휴대폰 등 IT 산업 시장규모를 1.5배나 상회하고 있다. 우리나라는 문화콘텐츠산업을 향후 5-10년간 한국경제를 이끌 대표산업중 하나로 키우기 위한 전략을 추진 중에 있다. 2005년 49조원에 달하는 문화콘텐츠산업의 국내시장규모를 2010년까지 94조원으로 키우고 세계시장에 대한 점유율도 현재의 1.5%수준에서 4.0%수준으로 높이는 것이 국가정책목표이다. 문화콘텐츠산업은 시장 지향적 입지패턴으로 그동안 대부분 서울과 수도권에 집중되어 왔다. 충남지역은 다른 많은 지방과 마찬가지로 문화콘텐츠산업기반이 취약하다. 그러나 충남지역은 다른 지역과 달리 문화콘텐츠산업을 활성화시킬 수 있는 잠재력과 여건을 지니고 있다.

첫째, 충남지역은 서울과 수도권에 인접해 있기 때문에 소비시장과 근접해 있다. 소비시장에의 접근성은 문화콘텐츠산업의 육성에 필수적 요소이다. 특히 수도권에는 문화 콘텐츠 산업기반이 구축되어 있기 때문에 충남은 이들 지역과 연계 및 협력을 통한 육성이 상대적으로 유리하다.

둘째, 충남은 역사와 전통문화자원 등 문화콘텐츠개발을 위한 풍부한 소재를 지니고 있다. 문화콘텐츠 산업의 경쟁력은 정보통신기술의 노하우에만 좌우되는 것이 아니다. 이를 활용할 문화적 콘텐츠가 무엇인가에 의하여 결정된다. 고유한 역사와 문화전통은 충남만의 경쟁력을 키울 수 있는 비옥한 토양의 구실을 할 수 있다.

셋째, 문화콘텐츠산업의 토대가 되는 기술적 기반과 인적 자원을 보유하고 있다. 충남은 대덕연구단지와 천안·아산의 전자·정보 분야 산업기반을 가지고 있다. 충남의 풍부한 기술적, 산업적 기반을 문화콘텐츠산업의 육성의 가장 큰 강점의 하나라고 할 수 있다. 이 밖에도 충남에는 문화콘텐츠산업육성의 필수조건인 풍부한 전문 인적 자원 양성기반을 보유하고 있다. 충남지역에는 22개 대학 내 60여개 문화콘텐츠 관련학과가 있어 전국 1위의 인구대비 관련 전문 인력이 배출되고 있다. 이 중에서도 가장 중요한 것은 문화 콘텐츠산업을 키우기 위한 지역적 의지와 실천 노력이라 할 수 있다. 충남은 이미 문화콘텐츠산업진흥원을 설립하는 등 문화콘텐츠산업 육성에 심혈을 기울이고 있다.

충남의 문화콘텐츠산업의 미래는 앞으로 우리의 전략과 노력여하에 달려있다. 처음부터 모든 것을 달성하기는 어렵다. 초기에는 대학과 기업에서 특화된 부문부터 단계적으로 육성하는 선택과 집중전략이 필요하다. 문화 콘텐츠분야의 육성을 위해서는 기술개발이나 창업지원이 필수적이나 우선은 선도적인 문화콘텐츠기업을 유치하여 산업기반을 형성하는 것이 중요하다. 또한 충남의 문화콘텐츠산업 육성을 위해서는 산-관-학-지역사회 간 효율적이고 유기적인 참여와 협력체계가 요구된다. 대학이 중심이 되는 소규모 문화산업 클러스터 형성이 하나의 예가 될 수 있다. 무한 경쟁시대에는 개인이나 일부집단의 노력만으로는 경쟁력을 높이는 데 한계가 있다. 마지막으로 문화콘텐츠산업을 육성하기 위해서 문화산업에 대한 지역사회의 인식과 관심이다. 문화 산업의 중요성에 대한 지역사회의 인식과 성원이 뒷받침돼야 한다. 특히 지역 리더십의 끊임없는 관심과 지원은 문화 콘텐츠산업 육성이 가장 필요로 하는 자양분 역할을 했음을 명심해야한다.