

(3) 추진 계획

- 2008년 : 충북메세나협의회 발족
- 2009년 : 메세나협의회 중장기 계획수립 및 운영
- 2010년 : 기업 및 단체의 연계 알선 및 프로그램 활성화
- 2011년 ~ 2012년 : 사업 개선 운영, 문제점 도출과 개선방안 마련
- 2013년 : 중기 사업목표 구현, 중간 평가 및 수정
- 2018년 : 장기 사업목표 구현, 체계 정착 및 운영

(4) 기대 효과

- 결연을 통하여 창조적 기업문화 조성 및 예술단체의 안정적인
재원 확보
- 기업과 예술단체 간의 파트너십 구축을 통하여 지역문화발전
및 지역경제에 이바지

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	3,640	40	400	400	400	400	2,000
국 비	-	-	-	-	-	-	-
지방비	3,640	40	400	400	400	400	2,000

제4장 문화 향수기회의 확대

1. 여건 변화 및 현황

1.1 여건 변화

(1) 주5일 확산에 따른 여가문화 확대

- 노동시간 단축의 주5일 근무제는 “주 40시간 근무제”에 따른 노동패턴의 변화와 사회상황의 변동을 의미하는 사회적 전환점이 됨
- 삶의 질 향상이라는 유기적 맥락에서 문화예술계의 긍정적인 요인으로 작용함
- 실질적인 주5일 근무제에 따른 중앙정부의 정책은 부족하고 충청북도를 비롯한 지방정부의 대응 역시 부족한 형편임
- 주민들의 문화소비 비중이 급격히 커져, 기초예술 및 예술교육에 대한 지향이 확산됨
- 지역축제와 지역문화 현장방문의 욕구가 높아지며 지역문화 체험 프로그램들의 다양한 욕구가 확산됨
- 궁극적인 문화향수 확대를 위해 공적영역의 프로그램 개발, 향수권 증진을 위한 추가 투자, 인프라 구축을 위한 다년간의 대책 등이 필요함

(2) 협의의 문화개념에서 광의의 문화개념으로의 보편화

- 최근, 문화예술의 개념은 고급예술에 한정되어있지 않고 ‘문화 다양성’을 골간으로 하는 광의의 문화개념으로 보편화 됨
- 예술의 창조성과 문화재에 국한되어 있던 문화 영역이 확장, “예술과 문자뿐만 아니라 삶의 양식, 인간의 기본권, 가치체계, 전통, 믿음을 포함”(UNESCO의 문화 개념의 정의) 하는 넓은 개념으로 접근함

- 광의의 문화개념은 수도권 집중의 한계를 극복하고 지역문화를 부양하는 중요한 근거지점이며 계층간 문화소외를 극복하는 개념임

(3) 소비자 개념의 등장과 문화예술 향수방식의 변동

- 예술 향수 방식의 변화가 나타남 : 전문가들의 예술활동을 감상하던 형태에서 직접 예술 활동을 하는 형태로 전이, 즉 창작자이며 동시에 소비자인 소비자(producer) 개념이 등장함
- 생활예술활동, 풀뿌리동호회 활동, 취미, 동아리, 예술 활동에 대한 주민의 욕구가 높아짐
- 고급예술과 대중예술의 경계가 없어지는 가운데 기존 장르로 분류되지 않는 새로운 예술 현상이 출현함

(4) 국민의 창조력 제고와 지역문화의 목표체계 확장

- 문화의 목표체계 확대에 따라 문화예술의 구체적 적용범위도 확장됨
- 문화예술의 진흥으로 한정되어 있는 예술진흥이 국민 전체의 삶의 질 향상으로 목표가 확대됨
- 이에 따라 예술의 목표도 확장되는 추세에 있음

(5) 다양성과 차이에 대한 사회 공동체성 강화

- 지역 간 세대 간 갈등, 디지털 기술과 매체의 발전에 따른 문화 정책의 변화가 요구됨
- 새로운 문화 환경 구성을 통한 사회문화적 환경 변화에 따른 다양성의 인정과 수평적 관계를 요구 받음
- 인디, 프린지, 소수자 등 문화 다양성에 근거하는 예술 활동이 자리를 잡음
- 문화예술 활동을 통한 개인의 차이와 다양성의 인정, 타인에 대한 이해와 소통능력을 지니는 다양성 기회 확보 요구

1.2 현황 및 문제점

(1) 문화향수시설 운영현황

- 충북 내 주요 문화향수 관련 문화시설은 문예회관·문화의 집·주민자치센터·문화의 거리 등이 구성되어 있음
- 이중 문예회관, 문화의 집, 생활친화적 문화환경조성사업 등으로 조성된 시설의 현황은 다음과 같음
- 충북 내에는 2007년 기준 7개 기초 시군에 총 8개의 문예회관이 건립되어 있으며, 옥천과 음성에 문예회관이 건립 중에 있음
- 충청북도의 8개 문예회관은 모두 지자체가 직접 운영하고 있으며, 앞서 지적한 대로 시지역과 군지역의 운영 프로그램과 예산에 차이가 있음
- 현황을 통해 확인할 때, 전문 직원의 배치 또한 매우 미약한 형편에 있음
- 대관공연, 대관전시 등 대관 업무가 중심이며 기획공연과 주민대상 향수프로그램 운영의 다양성이 확보되어 있지 못함
- 시설운영중심의 한계가 명확하여 프로그램의 운영비 확보, 우량 프로그램의 공급 체계 등이 미약한 형편에 있음
- 시설운영 전반에 걸쳐 문화예술공간의 효율성 제고를 위해 새로운 경영마인드가 필요하며 창의적인 소프트웨어 개발을 통해 문화예술공간의 가치를 극대화시켜야 하는 지역문화 공동의 과제를 안고 있음
- 문예회관은 모두 직영 형태로 운영되고 있으며, 2000년 이후 타지역에 도입된 위탁, 책임운영기관, 독립법인 형태가 전무, 운영의 탄력성 측면에서, 제한적 운영형태를 보이고 있음
- 공공목적이 강조되어야 하는 문예회관의 운영에 있어, 운영비의 절감 등의 경비효율 문제만을 강조하여 민간에 위탁, 독립법인화하는 경향이 발생하고 있는 타지역에 비해 충북 내 문예회관의 자치단체 직영은 공공성을 강화 한다는 측면에서 유리한 입장에 있음

- 어려운 운영여건을 극복하기 위한 네트워크 구축 및 양질의 시설운영에 대한 공동노력이 민관 모두에서 부족하여 문화 예술 공간과 인력 및 프로그램의 네트워크 시스템이 구축되어있지 못함

<표 II-4-1> 도내 문예회관 일반 현황

시설명칭 및 소재지	개관 연월일	연면적 (㎡)	대공연장		일반공연장		소공연장		전시 장 (㎡)	교육 장 (㎡)	회의 시설 등 (석/ ㎡)	야외 무대 (석/ ㎡)
			객석	면적 (㎡)	객석	면적 (㎡)	객석	면적 (㎡)				
청주 예술의전당	1995. 4. 10	23,275	1,277	6,156			296	1,506	3,995	3,922	7,696	- /116.34
충주 문화회관	1985. 10. 9	5,753	923	984	923				693			
충주문화 예술회관	2006. 6. 27	889	304	298	304	298						
제천 문화회관	1985. 2. 5	4,160.3	660	817.9	600	817.9					200 /200.4	
보은문화 예술회관	1994. 10. 8	4,589.9	753	740								
옥천 관성회관	1987. 3. 10	2,178	520	756					214		34 /1,208	
증평 문화회관	1992. 11. 28	2,968			766	898						
진천 화랑관	2003. 6. 20	4,967	420	1,903				121	1,116			

자료 : 문화관광부, '전국문화기반시설총람', 2007, 재구성

<표 II-4-2> 도내 문예회관 공연 및 운영 현황

시설명칭 및 소재지	직원수	전직 직원 수	공연 일수	전시 일수	공연 유료 관객	총 이용 자수	연간 운영비 (백만원)	공연 및 대관수입 (백만원)
청주 예술의전당	52		190	169	685,335	814,810	11,620	649
충주 문화회관	12		167	137	9,500	122,059	570	36.8
충주 문화예술회관	11		44		7,490	13,130	100	7
제천 문화회관	4	2	44		7,795	71,180	336	17
보은 문화예술회관	2		56	16		53,040	238	1.9
옥천 관성회관	6		100			20,000	172	1
증평 문화회관	2		52		10,697	19,510	94	5
진천 화랑관	4		25	0	7,152	41,770	493	25
계	93	2	678	322	727,969	1,155,499	13,623	742.7

자료 : 문화관광부, '전국문화기반시설총람', 2007, 재구성

- 충청북도 내에는 청주시(2개소), 제천시, 영동군, 증평군, 진천군, 단양군 등 6개 자치단체에 총 7개의 문화의 집이 개관되어 있음
- 이중 총5개가 문화예술단체(문화원, 민예총) 등에 위탁운영되고 있으며 2개는 자치단체가 직영하는 곳으로 전국대비 위탁운영률은 높은 편임
- 2006년 기준 한해 97,500여 명이 이용한 것으로 나타나 여타의 기반시설 중에서 시민 친화적 문화 활동의 높은 운영활성화 효율을 보이고 있음
- 기초자치단체당 1개의 문화의 집 구성을 계획하였으나 2004년 이후, 중앙정부의 지원계획이 중단되고 자치단체의 자율적인 조성 방식으로 제도가 지방이전 되면서 충청북도는 추가 조성이 중단된 형편에 있음

<표 II-4-3> 충청북도 문화의 집 현황

문화의집명	개관일	운영주체	연간운영비 (백만원)	운영인력현황	연간참여자수 (명)	비고
청주문화의집	2001. 7. 5	민간위탁 (청주문화원)	82	3	13,596	
홍덕문화의집	2003. 7. 3	민간위탁 (청주민예총)	86	2	8,737	
제천시문화의집	1998. 8. 12	지자체	60	3	8,586	
영동문화의집	2000. 9. 5	영동문화원	55	3	49,130	
증평문화의집	2000. 2. 10	민간위탁	54	1	3,863	
진천문화의집	2003. 4. 1	진천문화원 위탁운영	32	1	1,665	
단양문화의집	2001. 4. 13	지자체	28	5	12,000	
계			397	18	97,577	

자료 : 문화관광부, '문화기반시설총람', 2007, 재구성

- 충청북도 내 2004년 이후 현재까지 생활친화적문화환경조성 사업으로 총 7개의 시설이 건립되어 있음
- 소외지역과 소외계층을 대상으로 한 문화시설 조성사업으로 전액 국비 지원되며 이후 시설운영은 민간 또는 지방정부의 자체 대응으로 운영됨

<표 II-4-4> 충청북도 생활친화적문화환경조성사업 조성현황

소재지	장소명	주요기능	비고 (조성년도)
청원군	예술공장두레 공연예술체험관	농민대상 공연예술 문화체험	2004
청주시	평생학습도시 청주시복합문화체험장	중소도시형 시민 대상 문화체험 공간	"
영동군	영동군 복합 문화체험및 교육관	소외지역 대상 복합문화체험 및 교육	"
영동군	자계예술촌 복합문화체험및 교육관	어린이교육연계현산간벽지 문화공간	2005
청주시	청소년 문화예술공간 <ART온>	도심공동화 대응 청소년과 시민을 위한 문화예술공간	2006
괴산군	괴산문화예술 교육센터	소외지역 어린이 대상 문화예술교육 체 험공간	2007
제천시	자작나무문화학교	소외지역 문화예술체험 공간	"

자료 : 문화관광부, '생활친화적문화환경조성사업평가보고서', 2007, 재구성

(2) 기반 시설 조성 중심의 한계

- 5대 문화기반시설(공연장, 도서관, 박물관·미술관, 전수시설, 문화의 집) 등 충청북도 5대 문화기반시설은 전국대비 5% 미만의 점유율을 보이고 있음
- 2006년에서 2007년 사이 박물관, 미술관, 문예회관, 도서관 등이 확충되어 12개 기반시설이 증가한 것으로 파악됨
- 이러한 증가율은 전국증가율과 비슷한 수준임
- 지역문화 발전단계 측면에서 충북의 문화향수 사업은 기반시설조성 단계에 있음

<표 II-4-5> 전국대비 충북의 문화공간 현황 (2006~2007)

사·도	합계	공공도서관				박물관·미술관									문예회관	문화의 집
		계	지자체	교육청	사립	계	박물관				미술관					
							소계	공공	사립	대학	소계	공공	사립	대학		
전국	1,170	487	250	223	14	397	328	102	132	94	69	15	52	2	132	154
충북	57	25	10	15	-	18	15	5	4	6	3	1	2	-	7	7
비중	4.9	5.1	4.0	6.7	-	4.5	4.6	4.9	3.0	6.4	4.3	6.7	3.8	-	5.3	4.5

사·도	합계	공공도서관				박물관·미술관									문예회관	문화의 집
		계	지자체	교육청	사립	계	박물관				미술관					
							소계	공공	사립	대학	소계	공공	사립	대학		
전국	1,431	572	315	227	30	534	431	155	169	107	103	24	75	4	155	170
충북	69	26	11	15	0	28	23	9	6	8	5	2	3	-	8	7
비중	4.8	4.5	3.5	6.6	0	5.2	5.3	5.8	3.6	7.5	4.9	8.3	4.0	-	5.2	4.1

자료 : 문화관광부, '전국문화기반시설총람', 2006, 2007, 재구성

<표 II-4-6> 충청북도 시·군별 문화기반시설

(단위 : 명, %, 개소)

시·군	인구수	재정 자립 도	도서관				박물관·미술관				문예 회관	문 화 의 집
			계	지 자 체	교육 청	사립	계	국· 공립	사립	대학		
충북(12)	1,511,885	33.3	26	11	15	.	27	11	8	8	8	7
청주시	630,637	48.1	4	2	2		11	4	3	4	1	2
충주시	206,236	20.9	4	2	2		4	2	1	1	2	
제천시	137,605	20.0	6	5	1		1		1		1	1
청원군	138,707	30.1	2	1	1		7	2	2	3		
보은군	36,711	11.8	1		1		-				1	
옥천군	55,537	15.4	1		1		-				1	
영동군	51,226	15.3	1		1		1	1				1
증평군	30,814	17.1	1		1						1	1
진천군	62,678	28.7	1		1		1	1			1	1
괴산군	37,952	12.4	1		1		-					
음성군	90,159	24.7	2		2		1		1			
단양군	33,623	20.8	2	1	1		1	1				

- 2007년 기준, 도내 공공도서관의 경우 26개소가 있으며 전국의 4.5% 비중을 차지하고 있음
- 특히 교육청 소속 도서관의 경우 15개소로 전국의 6.6%의 비중을 지니고 있으나 사립도서관이 전무하여 전체적으로는 4.5%의 비중을 보이고 있음
- 충북 내 박물관의 경우, 공공부분이 9개소로 전국의 5.8%, 대학 박물관이 8개소로 전국의 7.5%의 비중을 보이고 있음.
- 사립박물관의 경우에는 6개소로 다소 낮은 3.6%의 비중을 보이고 있음
- 미술관의 경우, 공공미술관 2개소, 사립미술관 3개소로 각각 전국의 8.3%, 4%의 점유율을 보이고 있어 전체적으로는 4.9%의 비중을 차지함

- 한편 도내 문예회관은 8개소가 소재하고 있으며 문화의 집은 7개소가 소재해 있어 각각 전국의 5.2%, 4.1%의 비중을 보이고 있음

(3) 향수관련 자료조사의 부재

- 지방자치제도의 전면적 시행으로 문화정책기능이 광역 단위로 이관되어 광역단위 문화예술 정책기능이 강화되는 추세임
- 특히 문화향수와 관련된 정책사업으로, 충북 내 기초자치단체를 매개로 한 문화향수실태파악과 기본 자료 제공의 의미가 중요해 짐
- 도민을 중심에 놓고 사고하는 충청북도문화향수실태파악조사를 실시, 자료화하여 문화정책의 기초자료로 삼을 필요가 있음

(4) 향수관련 프로그램 체계의 부족

- 문화향수 프로그램의 현실은 중앙 대 광역의 매치방식 사업으로, 찾아가는 문화활동지원사업과 좋은 공연 관람지원사업을 비롯하여, 국악강사풀제 운영, 문화예술교육센터 시범사업 등으로 구성됨
- 사업 구성이 단조롭고 중앙의존도가 높음
- 계층과 지역을 염두에 두는 다양한 프로그램 공급체계가 미흡함

<표 II-4-7> 충청북도 향수프로그램 예산내역(2007)

(단위 : 천원)

내역	금액	비고
국악강사풀, 좋은공연(사랑티켓) 사업	437,000	국비, 기금 등에 의한 매치 방식
찾아가는문화활동지원	328,514	국비 매치 사업

(5) 향수중심 지원 체계의 부족

- 최근 수도권과 지역에서는 문예진흥기금으로 생활문화, 취미 공동체, 문화예술활동을 지원 : 소액다건식의 지원 체계(건당 50만원 ~ 최대 300 이하, 경기, 인천, 서울, 대구 등)를 확보함
- 지방문예진흥기금의 지원 사업은 지역의 취미 동호회와 일반시민이 주관하거나 참여하는 문화예술 관련 행사나 사업을 지원함. 문화민주주의적 관점에서 다양한 시민문화가 꽃피울 수 있도록 일정 몫을 담당하여 역할 분담하는 것이 기본 체계임
- 특히 한국문화예술위원회의 충청북도 문예진흥기금 활성화 지원금은 이관 당시 주 사용처인 취미동호회 지원이 목적이었음
- 예술생태계를 복원한다는 측면에서 아마추어 취미동호회 영역의 문예진흥기금 지원 필요성은 아무리 강조하여도 지나치지 않음

<표 II-4-8> 문화예술위원회 · 문화관광부간 역할분담

문화예술위원회	문화관광부
<ul style="list-style-type: none"> - 예술인 및 예술단체의 활동 지원 - 활동거점 지역 및 발표 지역을 한정하지 않음 - 지원 신청한 사업의 수월성에 근거하여 지원 - 지역 및 민간부문 지원기구간 협력체계 구축 운영 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술정책에 관한 종합계획의 수립, 조정, 시행 - 문화예술 관련 법률 및 제도 정비 - 국립문화예술기관의 설치, 지도·감독 및 평가 - 문화예술 관련 시설 확충, 운영 지원, 평가
	지역문화예술위원회
	<ul style="list-style-type: none"> - 해당 지역에 활동거점이 있거나 그 지역에서 공연, 전시, 상영하고자 하는 예술가 및 예술단체로 한정 - 해당 지역의 아마추어, 동호회, 일반시민 등이 주관하거나 참여하는 문화예술 관련 행사나 사업에 대해서도 지원

(6) 성인지적 여성문화예술활동의 미비

- 문화복지 사회를 구현하는 과정에서 여성의 문화적 삶의 질을 향상시키기 위한 첫 번째 단계는 문화예술향수자 또는 소비자로서의 여성의 문화예술적 지위를 문화예술 창조자로 고양시키는 것에 있음
- 21세기 문화복지 사회를 능동적으로 맞이하고 진정한 문화민주주의를 실현하기 위해서 여성의 문화활동에 대한 정책적 지원을 적극적으로 고려할 필요가 있음
- 충북을 포함한 지역문화예술의 전반적인 환경이 성인지적 혹은 성 평등적인 문화정책이 도입된 전례가 귀하고, 여성의 문화예술 창조활동에 대한 기본적인 자료구축 또한 전례가 부재함으로 이를 단계적으로 강화할 필요가 있음
- 현재 여성의 문화예술의 생산 또는 창조활동이 토대로 하고 있는 복잡한 한국의 사회문화구조적 여건을 고려해 볼 때, 한국 여성들은 자신들이 가진 잠재적인 문화예술적 능력을 충분히 발휘할 수 없는 여러 한계를 안고 있음
- 특별한 경우로 여성이 강화된 무용 장르가 있으나, 이와 같은 전례를 제외하고 성인지적인 문화예술활동의 제도적인 보장과 정책 시도는 부재한 형편임
- 또한, 여성의 문화예술활동에 대한 적극적 지원정책의 펼침은 국가적 차원에서도 고려되고 있지 못한 형편에 있음으로 이를 배경으로 광역자치단체 차원의 성인지적인 문화정책의 전면적인 시행은 다소 지난한 과제 일 수 있겠음

(7) 문화향수 관련 네트워크의 부재

- 어려운 환경을 극복하기 위하여 문화예술공간과 인력 및 프로그램의 네트워크 시스템을 구축하는 자구적 확산 노력이 필요함
- 충북 내 전국문예회관연합(전문연) 지역조직 활동 또는 전국문화의 집 협회 등의 충북지역조직 등 지역단위 문화시설 네트워크의 사례가 전무함

- 공적영역과 민간영역의 모두에서 네트워크를 구축하여 시설 운영을 특화하려는 노력이 부족함
- 타시도의 경우 지역 내 문화시설네트워크를 구성하여 대응하는 사례가 나타남

(8) 문화예술경영 전문인력의 부족

- 지역문화진흥과 발전 차원에서 문화예술경영 전문인력의 중요성은 지속적으로 강조되고 있는 현실임
- 특히 도내 민간 전문인력양성 강좌사업과 도내 문화예술관련 대학원 졸업자의 경우도 문화관련분야의 고용으로 연계되지 못하고 있어 전문인력 양성차원에서도 별다른 효과가 없음
- 문예아카데미 등 전문인력양성 사업을 통해 배출된 인력을 고용과 연계하기 위한 구체적인 제도적 장치가 필요하며, 문화예술사업을 직접 지원하는 패턴에서 벗어나 간접지원방식의 인력지원으로 문화예술지원사업의 다각화가 필요함
- 이를 통하여 도내 문화예술 관련 대학원 졸업자(또는 학부졸업자)등 문화예술 관련학과 졸업생들의 고용 및 활용도를 높여 충북지역문화 활성화를 강화해야 할 것임

(9) 충청북도와 기초자치단체 간 공조 부족

- 문화향수 확대의 명제에는 정책단위와 실천단위가 명확히 구분되어 나타남
- 중앙정부와 지방정부의 협치를 근간으로 설계되는 경우가 대부분이며, 따라서 광역과 기초 간의 공동이 전제되어야 함
- 대부분의 향수 프로그램이 중앙정부에서 기획되고 충청북도에서 시행되는 구조를 지니고 있어 기초자치단체와의 공동의 노력을 기반으로 정책을 시행하는 구조의 강화가 요청됨

1.3 문제점 및 개선방향

(1) 향수를 중심에 두는 문화정책으로의 전환

- 문화향수 또는 창작-향수 모두를 강화하는 방식으로의 문화정책 전환이 요구됨
- 충청북도와 기초자치단체 모두 협치를 강화하는 방식으로 문화향유 확대를 지향할 필요 있음. 충북 전지역의 지역소외와 계층소외를 문화로 극복하는 전략을 도입함
- 프로그램 공급 체계의 확대, 강좌프로그램 등 범위를 확장하여 다양한 시군지역의 요구와 편차를 극복할 세심한 접근 필요
- 기존 인프라 확충과 프로그램 제공, 주민의 문화적 욕구에 대응하는 문화정책의 실질적 구현이 필요
- 다양한 생활공간을 예술적으로 재구성한다는 패러다임의 전환이 필요
- 향수확대의 중요한 과제로 생활예술활성화를 위한 다양한 노력이 필요. 풀뿌리동아리 문화예술활동, 아마추어 취미 대중 예술활동을 충청북도 문화발전의 주요한 미션 범위로 둠
- 문화다양성에 근간하는 다문화 존중과 문화의 종 다양성 확보, 인터아트 등 새로운 예술에 대한 체계적 준비를 단계적으로 적용하여 지역문화경쟁력을 강화 (충청북도는 외국인 노동자와 결혼이주여성의 비율이 전국적으로 높은 지역으로 다원문화, 소수자문화 체계 구축과 다원예술 현상에 대한 체계적 준비가 필요함)

(2) 도민의 행복지수 향상 문화정책 구현

- ‘체인지 21’의 하위로 진행된 ‘충청북도문화발전계획(1999년)’에서 전문인 중심의 ‘지역문화예술진흥’이 주요 목표였다면, 다음 단계는 지역문화예술 발전의 근본인 ‘지역문화예술의 자생력 확보’와 ‘지역문화 예술생태계 복원 방안’을 축으로 “도민전체를 대상으로 하는 문화예술 정책”을 구현해야 함

- 문화예술의 사회적 역할은 공동체를 구성하는 공공재로 ‘도민의 삶의 질’ 향상에 기반을 두고 있음
- 절대적 빈곤을 벗어난 도민의 삶의 질 개선은 문화향수를 통한 행복지수의 향상에 있다할 것임. 이 점은 삶의 질 향상과 문화향수의 중요한 연계를 설명함

(3) 향수관련 기초조사의 시행

- 도민을 중심에 놓고 사고하는 정책의 변화에 대응하여 기초조사사업으로 ‘충청북도문화향수실태파악조사’를 실시함
- 이를 통하여 충청북도와 충북 내 각 기초자치자치단체 주민의 문화향수 실태를 파악하여 정책자료로 제공함
- 충청북도 문화정책 수립의 주요한 근거로 활용하여 도민 대상의 실질적인 문화정책 수립에 구체적인 근거로 활용
- 전국과 충북, 충북과 타지역 간의 실태를 비교를 통하여 조사한 후 충북도민의 문화고유성과 향수 방식의 차이와 순도의 편차를 산출함
- 이를 통하여 도민의 문화에 대한 기대치를 높임

(4) 성인지적 여성예술활동분야 지표조사 시행

- 우선 ‘예술인실태파악조사’의 실시를 통해 성인지적인 지표를 강화하는 작업이 필요한 시점임
- 다만, 여성의 문화예술활동 현황파악은 여성의 문화예술적 삶의 질을 향상시키기 위한 여성문화정책 추진의 기초자료 구축이라는 차원에서 정당성이 있으며 절실하다 할 것임
- 이를 통해 국가와 지방정부는 시민사회 속의 여성의 관점을 강화하여 문화적 표현내용, 기회, 교육, 분배 등에 동등하게 접근할 수 있는 기회를 제공해야 하며, 여성의 문화예술적 취향과 소질을 계발하고 발휘할 수 있는 구체적 정책방안을 제시하여야 함

- 다만, 이와 같은 과제는 지방정부의 영역과 국가단위와의 정책 공조를 통해 추진함이 바람직함
- 성인지적이고 성 평등적인 문화 정책이 지향하고 있는 것은 크게 3가지를 전제하고 있음
 - 첫째, 성 인지적 문화정책은 문화정책의 새로운 패러다임을 제시하는 것으로 이것은 기존의 문화정책이 가진 한계를 극복하고 보다 효율적인 문화정책의 수행에 기여할 것이며, 또한 여성 문화정책의 기본 방향 및 지향점에 대한 공감대를 형성해야 함
 - 둘째, 최근 문제가 되고 있는 몰 여성적인 문화정책의 한계와 문제점이 드러나고 여성적 특성이 적극적으로 고려되고 반영된 문화정책을 펼치는 조건이 마련되면서 여성뿐만 아니라 남성의 삶의 질적 변화도 이끌어 내는 수단임
 - 셋째, 장기적인 차원에서 문화예술시장의 성불평등 구조에 대한 인식제고 및 개선방안을 도출하고, 문화소비자에서 문화생산자로 여성의 문화예술적 위상의 변화를 전제하고 있다는 세 가지 관점이 존재 함

(5) 시설확충 계획에서 프로그램 확충으로의 전환

- 지역문화영역에서의 향수 중심 문화기반시설확충에 대한 새로운 원칙 제시가 필요
- 문화예술회관을 신규 건립하고 각종 문화시설에 전문 인력을 상시 배치하는 인력체계 구축이 필요. 국가 및 광역 단위에서 균형발전 차원의 인력 매개 체계의 개입이 필요
- 기존 문화기반시설 확충과 운영 개선을 통해 고급예술에 기반하는 전문예술공연장 역할과 병행하여 생활문화공간을 확대하고 지역문화의 보존 및 계승과 예술교육·사회교육의 장으로 활용할 수 있는 다양한 공간 계획을 준비함
- 문화향수확대, 문화복지확대 차원의 충북문화예술의 사회적 역할 강화가 필요

(6) 향수 프로그램의 확대 강화

- 충청북도의 문화관련 예산 비중이 낮고 그나마도 전문인 예술진흥의 한계가 명확히 나타함. 단계적으로 예산을 증액하여 대응하고 향수프로그램의 확대가 필요
- 기존의 향수 프로그램의 중앙의존도가 높아 지역문화를 자율적으로 활성화한다는 측면에서 강화가 요구됨
- 창작/향수 이원론을 넘어서는 예술생태계 복원 차원의 공동체 문화 확산의 근거를 정책에 도입할 필요가 있음

(7) 창작지원의 정책을 확대하는 새로운 정책의 구현

- 수월성 중심의 지원에 대해 정책적 반성이 제기됨
- 그동안의 문화예술 지원은 자율성에 맡긴다는 취지아래 예술가와 예술단체의 일회성 사업 중 수월성 있는 사업을 선택적으로 지원해 옴
- 지속적인 지원은 지원요구 증가에 따른 지불준비 부족과 복잡한 지역예술계의 형편으로 소액다건 현상을 동반함
- 일회성 행사는 증가하였으나 예술을 향유하는 관람객은 늘어나지 않고 제자리이거나, 예술시장의 파괴, 공연예술계의 전문인구 둔화 등이 나타나 예술의 자생력 손상은 극복되지 못함
- 지원사업 자체가 곧바로 성과로 나타나지 못하는 문화예술의 특성과 맞물리면서 끝없는 지원 확대가 충북예술의 근본적인 제고로 이어지지 못함
- ‘찾아가는 예술 활동’ 지원, 무대공연작품지원 등의 새로운 제도 대응이 시민의 자발적인 문화예술 활동과 어떤 관계를 갖고 있는가에 대한 충분한 이해와 평가 없이 창작과 향수라는 이원론에 입각해서 향수중심의 지원정책을 펴 옴
- 관람객 개발 차원의 ‘좋은공연 지원제도’가 시행 중이나 중앙종속적 사업의 패턴을 넘어서는 중복다운 사업 구조의 확보와 예산 구조의 확보가 시급함

- 중앙의존도가 높은 사업의 경우, 문화예술진흥기금 무대예술 지원사업 등을 포함하여, 재원의 축소로 인해 단기적으로 전체 사업비가 감소되며 성과가 분명치 않은 사업에 대한 사업 조정으로 사업의 활성화를 기대하기 어려운 형편에 있음

(8) 문화예술관련 전문인력 양성 사업 추진

- 도내 공연단체, 공연장, 축제기획 등에 인증된 전문인력을 매개함으로써 지역문화의 체계적 발전을 꾀함
- 충청북도 문화예술경영 전문인력 지원사업을 위한 적정한 예산을 확보하여 전개함으로써 지역 내 공연장, 공연단체, 축제 등을 매개할 필요가 있으며, 장기적으로 중앙 사업의 지역이 관 등에 대응할 필요가 있음
- 국가차원의 문화예술인력 매개사업 활용
 - ① 한국문화예술위원회 인턴십 지원사업, ② 문화예술교육진흥원 문화예술교육전문인력양성, 예술경영지원센터의 기획경영 전문인력지원사업, ③ 예술교육진흥원의 학교문화예술교육지원, 사회문화예술교육지원 강사풀제 등이 시행된 전례를 가지고 있음
 - 대부분 재원확보가 관건인 사업으로 예술위원회의 인턴십은 실업기금으로 시작되었으며, 예술교육진흥원 사업은 로또복권 사업으로 시작되었음. 또한 문화예술교육진흥원과 예술경영지원센터의 사업은 맥락상 병치되는 사업으로 볼 수 있으며, 스포츠 토트를 재원으로 2006년 개시된 사업임
 - 이상의 사업에서 인턴십과 전문인력양성 사업의 경우는 전국 단위 공무사업으로 추진함. 예술교육진흥원의 강사풀제 사업은 충북 내 센터구축을 통해 시행 가능함
- 전문인력양성사업의 구체적 추진(안)은 다음과 같음
 - 먼저 검증된 인력의 자격제시로, 관련학과 대학원 졸업 학력과 동등한 학력, 학부를 졸업하고 4년 이상 현장에서 활동한 자, 충청북도 문화예술경영아카데미를 수료한 자 등으로 자격으로 정하여 제시하여 변별력을 강화함

- 도내 문화예술 관련 대학원을 개설한 대학의 우수한 인력을 매개할 유지적 연계를 꾀함
- 충북내 공연장 공연단체 지역축제 등에 전문인력 수요를 파악 함
- 인력공급의 조건은 3년을 계약함을 원칙으로 하며 년차별로 차등 지급하여 통합하여 도비 대 공연단체 공연장 축제의 고용인력 임금제공 비율을 50 : 50 정도로 유지함이 바람직 함
 - 충북경영전문인력 연차 인건비 지급 제안방식
 - 1년차 70 : 30 (도비 : 공연장, 공연단체, 축제)
 - 2년차 50 : 50 (도비 : 공연장, 공연단체, 축제)
 - 3년차 30 : 70 (도비 : 공연장, 공연단체, 축제)
- 3년 계약기간 이후 계속 고용이 이뤄질 경우, 공연장 공연단체 축제 등에 허용 가능한 인센티브 제공
- 먼저 우수한 인력을 공모형태로 선발하고, 이들이 근무할 공연장 공연단체 축제 등을 서로 3차에 걸쳐 선택하게 하는 방식임. 이 때 선택의 권한은 인력과 사용자 모두가 가짐
- 선정되어 근무처가 결정된 인력의 사전교육과 년 1회 공동교육의 기회를 부여함으로써 인력간의 네트워크 강화와 전문성 유지를 꾀함

(9) 문화향수 확대, 향유확산의 과제 구현

- 중앙정책 차원에서 문화예술교육 등의 새로운 장치가 설계되고 중앙 대 지방의 매치방식으로 국악강사풀제운영 사회문화예술교육, 학교문화예술교육이 시행됨. 지역추진 주체로 문화예술교육지역센터사업이 시행되면서 지역 내 문화향수향유의 새로운 활로가 열림
- 문화향유는 문화예술을 단순히 향수한다는 의미에서 예술의 경험을 제공한다는 의미를 포함하고 있음. 이에 따른 문화예술향유의 미션 범위가 설정됨
- 전국민의 문화향유를 위해 생활보호대상 및 차상위 계층과

군 단위 미만의 지역주민을 대상으로 하는 문화바우처(문화상품권) 제도가 시행됨. 그러나 민간 중심의 제도운영으로 충청북도의 의지가 전혀 반영되고 있지 못하여 전액 국비지원 사업으로 시행됨

- 문화향유의 확대는 예술 생태계를 회복하여 기초예술의 위기를 극복하는 창작-향수의 역동적 선순환을 이루기 위한 대안이며, 수월성 지원 우선으로는 해결하지 못하는 충북문화예술의 가치 확산의 근거

(10) 균형발전 차원의 문화향수 기회의 확산

- 지역문화라는 개념은 “역사적, 지리적 공통의 경험을 토대로 하는 공동체 성원이 만들고 가꾸어가는 독특한 정서체계”를 이르는 것이 본질임
- 문화의 수도권 집중화 이면에 충북 내에서는 시지역과 군지역의 문화 편차가 존재함
- 시지역 내에서는 문화의 계층소외가 존재하고 있음
- 농촌지역의 공동체 정서 파괴는 심각한 수준임
- 도시화 속에서 형성된 주거공간의 공동체 정서를 복원하는 문제는 지난한 과제임
- 충북문화의 근본적 목표는 공동체를 복원하는 생활예술의 활성화 임
- 시장 중심의 질서는 정치, 경제, 문화를 시장 경제 속에 종속시키려는 움직임이 있으므로 다양성 근거의 생활공동체 문화지향은 지역공동체운동 및 문화공동체운동과 일맥상통할 수 있어야 할 것임
- 그러나 공동체정서의 복원과 같은 문제는 결과로서 존재하는 것이므로 생활예술 공동체운동의 선부른 구상은 지난함을 만나게 될 우려도 안고 있음

(11) 생활예술공동체 활성화 전략 수립

- 생활예술공동체 활동은 문화향수 확산을 위한 중요한 전략임
- 생활예술공동체를 만들어가는 큰 기획은 대담하고 정교한 계획일 필요가 있으며 소모적으로 거대한 예산을 들여 시행하기보다는 효율적, 안정적, 장기적으로 구성됨이 필요함
- 먼저 부분적으로 충청북도 내 생활예술공동체 성과가 있음으로 그동안의 자생적 성과를 표집하여 네트워크화 할 필요가 있음
- 중요한 지점은 전문인영역의 생존과 동아리영역의 생존을 하나의 공동체로 보는 합의지점임
- 생활예술공동체의 주요한 근거지점은 생활영역이며 구체적으로는 “작은 단위로 지역화 된 공동체”임. 골목문화, 동네문화, 마을공동체의 개념으로 ‘운명과 생활을 공유하는 공동사회’의 의미를 지니며 종적, 횡적으로 네트워크 된 형태를 그럴 필요가 있음
- 공동체 문화는 개인주의적 사고방식에 대항하는 의미도 지니고 있으며, 생활문화공동체의 의미에서도 결국 지향하는 바는 같음
- 자율성과 자주성에 입각한 개인의 의지와 이것이 모여 이뤄내는 공동체의 공유문화를 일정하게 함께 가지고 간다는 전략이 요구됨
- 문화의 예외적 다양성을 근간으로 생활권역으로 나누어진 단위들의 네트워크 구조는 지역과 국가단위 문화를 채우는 크고 작은 무수한 문화 공동체를 기본개념에 포함함
- 배경은 복잡하나 생활예술진흥의 최종목표는 약간의 금전을 지원하는 것에 있지 않고, 연습장 전문 강사, 발표기회 마인드 등을 지원하는 것에 핵심이 있음
- 이를 구현하기 위해 별도의 과제로 연구될 필요도 있으며, 이를 지원하는 체계 역시, 다양한 방위를 지니는 방식으로 점진적 추진이 필요함

2. 종합분석 및 전략과제 도출

2.1 종합분석(SWOT)

<ul style="list-style-type: none"> · 주민의 문화욕구 증가 · 주민지향 문화향유 명분 확산 · 예술현상의 주민 친화적 환경변화 · 지역문화 가치체계 확보, 중앙정부 정책과 병행 가능 · 잘사는 충북의 실질적 구현기회 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활문화 개념 미확보 · 시·군지역 문화 불균형 현상 · 문화기반시설 등 문화향수시설의 미비 · 지역의 경제기반 취약에 따른 문화향수욕구 저하 · 예술진흥과 문화향수의 우선순위에 따른 갈등기제 작용
강점	약점
기회	위협
<ul style="list-style-type: none"> · 문화의 세기라는 인식의 확산에 따른 중앙의 문화정책의지 강화 · 문화민주주의확산에 따른 풀뿌리문화자생체의 확산 · 지역간 문화정책의 경쟁 및 강화 · 다문화에 대한 인식전환의 확산 · 참여적 문화향수로의 패턴변화 	<ul style="list-style-type: none"> · 국내외적 경기침체로 인한 문화향수 욕구 저하 · 매스미디어의 발달에 따른 문화생산 및 수요의 중앙집중화 · 중앙-지방간의 문화수준격차에 따른 문화소외감 증대 · 장기적인 문화향수 필요재원 마련의 어려움

2.2 기본목표 및 추진전략

목표	인본사상을 실현하는 문화향수 기획의 확대	
추진전략 및 세부과제	문화향수 인프라의 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 충청북도 주민참여문화활동 종합계획 수립 • 생활예술공동체 지원체계 구축 • 충청북도 문화향수실태조사 실시 • 기초 문화공간 확충 • 도립미술관 건립 • 충북 도립예술단 창단 • 다문화 활동 지원체계 확보 • 충청북도 지역문화 종합정보센터 구축 • 문화예술 경영 전문인력 지원사업
	풀뿌리문화 의 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 주민참여형 문화공간 네트워크 구축 • 찾아가는 문화활동 및 문화나눔사업의 강화 • 문화소외극복을 위한 문화상품권 사업 강화 • 소출력 공동체라디오방송국 개국 지원 • 여성문화예술 활동 강화 및 지표개발

3. 세부추진사업

3.1 충청북도 주민참여문화활동 종합계획 수립

사업목표

- 문화향수의 골간이 되는 주민참여 문화활동의 종합계획 수립
- 참여문화활동의 활성화를 학술적으로 조명하는 도민 문화예술 향수 관점의 종합계획 수립
- 문화예술진흥과 예술의 사회적 기능강화를 통하여 문화향수를 중심에 놓고 지역문화 정책을 도출함

(1) 추진 배경(필요성)

- 충청북도 문화정책의 발전 방향을 문화예술의 진흥 관점에서 문화복지, 문화향수 중심의 관점으로 확대해 나갈 필요가 있음
- 단계적으로 향수 관점을 강화해 나가되, 도민전체를 대상으로 하는 문화예술 창작지원과 예술의 사회적 기능 확장을 통한 향수 관점의 직접 문화정책 종합계획의 수립이 전략적 차원에서 필요함
- 도민 전체를 대상으로 하는 흥겨운 충북문화를 위해 생활예술공동체 지원 방안 마련과 생활근거리 문화공간 지원 체계 구축이 필요, 프로그램 공급체계 확보 방안 마련이 절실
- 시설조성을 넘어서는 프로그램 지원체계(생활예술공동체프로그램 지원체계) 구축방안과 동아리활동 및 전문인 지원체계 방안을 포함하는 주민참여형 문화활동 종합적 방안 수립이 필요함
- 계층별, 지역별, 연령별 사업계획이 필요하며 국내외 주민생활문화 지원체계 구축 사례를 연구하여 충북에 적용하는 학술적 노력과 검증이 필요함

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2010 ~ 2013년
- 투자계획 : 250백만원
- 사업내용
 - 문화예술발전과 사회환경의 변동, 예술의 사회적 역할 확대, 문화예술교육, 문화복지, 문화체험 등을 포함하는 향수 중심의 도민참여문화활동 종합계획의 수립
 - 지역문화예술발전계획을 확대하여 지역문화향수(또는 향유) 관점의 통합적 설계안 제시

(3) 추진 계획

- 2010년 : 기본계획 수립
- 2011년 6월 : 과업지시서 검토, 용역발주
- 2011년 7월 ~ 2012년 6월 : 연구진행 및 결과보고 완료
- 2013년 이후 : 타당성 검증. 충청북도 문화예술정책 시행

(4) 기대 효과

- 지역문화환경을 창작-향수 이원론적 한계에서 도민 문화향수 중심으로 재구조화 하여 예술생태계를 복원함
- 경쟁력 있는 지역문화, 참여하는 지역문화의 장점을 견인 함

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	250	-	50	50	50	100
국비	-	-	-	-	-	-
지방비	250	-	50	50	50	100

3.2 생활예술공동체 지원체계 구축

사업목표

- 충청북도 문예진흥기금의 지원 분야에 '아마추어 생활예술 취미공동체'를 추가하여 지역문예진흥기금의 집행 다양화를 꾀함
- 소액다건식의 지원을 통하여 충북 내 다양한 주민문화활동을 매개함
- 수월성 중심의 문예진흥기금의 효율 향상과 지원 보편성 획득을 기대함

(1) 추진 배경(필요성)

- 전문인활동과 풀뿌리동아리예술활동의 지원 보편성원칙 확보
- 현행 지역문예진흥기금의 수월성지원 원칙으로 지역문화정책 영역 내에서 전문인과 취미동호인의 구분이 명확치 않으며 지원이 근본적인 지역문예진흥으로 이어지지 못함
- 일회성 사업에 집중하는 지원방식을 근본적으로 개선하여 사업 보다는 예술인에게, 창작 일변에서 벗어나 창작 향수 매개 교류에 지원하는 형식으로서의 사업개선이 제도화되고 있는 추세
- 충청북도 문예진흥기금은 취미예술동아리활동지원 분야를 신설하여 부양할 필요가 있음. 이를 통하여 지원 보편성이 제도 내에 반영될 필요가 있음

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2018년
- 투자계획 : 1,600백만원
- 사업내용
 - 문예진흥기금 총액 대비 15% 수준인 1억 규모로 2009년에 지원을 개시하여 단계적으로 증액 함
 - '아마추어 취미 생활예술활동'을 한정하여 소액다건 형태로 지원 (건당 50만원~200만원 수준 지원)

- 충청북도 문예진흥기금 정기공모 시기를 피하여, 별도 공모 방식으로 추진함 (충청북도 문예진흥기금의 전문인 영역 지원의 한계로 나타나는 소액다건 형태를 통계적으로 극복하기 위함 - 한국문화예술위원회 권고사항)
- 단기적으로는 사업 직접 지원 형태로 출발하여 중·장기적으로 연습장제공, 매개 전문강사 공급, 발표기회 확대 등 현장의 요구에 대응하도록 제도를 강화할 필요가 있음

(3) 추진 계획

- 2009년 : 시범사업과 성과 측정 및 개선방안 도출
- 2010년 전면 시행, 2010년~2013년, 그 이후 필요에 따라 증액
- 투자계획 연간 1억 : 현행 문예진흥기금 내에서 반영하거나 별도의 예산을 편성, 한국문화예술위원회의 추가 지원계획에 따라 국비(기금)의 추가 확보 가능성 열려있음

(4) 기대 효과

- 지원효과 50만 ~ 200만원을 지원할 경우 준비된 예산으로 충북전역에 100건 내외의 활동을 지원할 수 있음
- 충청북도 생활예술 활성화에 크게 기여

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	1,600	-	100	100	200	200	1,000
국비	700	-	-	-	100	100	500
지방비	900	-	100	100	100	100	500

3.3 충청북도 문화향수실태조사 실시

사업목표

- 도민의 문화에 대한 관심을 제고하고 규정함으로 도민의 문화적 욕구 충족을 위한 효율적인 개선방안 마련과 문화복지 실현을 위한 정책수립의 기본자료를 확보하고 제공함
- 조사결과를 통한 직접 해석과 국가단위 조사와의 비교를 통한 전국편차의 규정과 지역간 비교 또는 시계열 비교를 통한 충청도민의 문화향수 패턴과 순도를 파악함

(1) 추진 배경(필요성)

- 국가단위에서 1988년 이후 매3년 주기로 제주도를 제외한 전국을 대상으로 ‘문화향수실태파악조사’를 실시함
- 국가단위 조사 결과는 의미가 있으나, 충북만으로 한정할 경우 총 인구대비 샘플수가 미미한 형편으로 결과 치에 근본적인 한계가 발생
- 한국문화예술위원회는 지역문화지표를 확보하기 위해 간접지원 사업을 권장하고 있어 사업비 일부를 국비성 기금으로 확보 가능 함
- 충북의 경우, 문화정책의 가장 기본적인 기초조사자료 확보와 주민 문화에 대한 기대치 증진, 국가평균과의 편차 규정, 타 지역과 시계열비교를 통한 문화정책수립의 강화를 위해 충청북도 ‘문화향수실태파악조사’가 필요

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2018년(격년 단위로 실시)
- 투자계획 : 200백만원
- 사업내용
 - 충북 문화관련 기본 지표확보를 위하여 충북 내 총 1,500개의 지

표를 선정, 매 2년 주기로 국가단위와 1년을 교차하여 충청북도 '문화향수실태파악조사' 실시

- 충북 전역을 대상으로 읍면동 전지역 15세 이상의 남녀를 인구 비로 접근하여 실시
- 국가단위 향수실태파악조사와 지역 간 교차분석, 시계열 비교를 위해 정부가 실시하는 문화향수실태파악조사의 동일항목을 주요한 조사 항목으로 배치

(3) 추진 계획

- 2009년 : 사업계획의 행정적 검토
- 2010년 : 1차년도 조사 실시
- 2012 ~ 2018년 : 매해 짝수년도 조사 실시(2년 주기)

(4) 기대 효과

- 충청북도 주민의 문화향수 실태를 파악하여 제공함으로써 충북다운 문화정책을 수립하는 데 효과적으로 기여
- 결과치를 놓고 국가평균 및 각 지역과 비교하여 국민전체 및 타지역 대비 충북문화 향수의 순도 산출이 가능해 짐

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	200	-	40	-	40	-	120
국비	-	-	-	-	-	-	-
지방비	200	-	40	-	40	-	120

3.4 기초 문화공간 확충

사업목표

- 문화기반시설의 확충을 통해 충북도민의 문화향수 기회를 확대하고자 함
- 종합계획을 수립하여 체계적인 문화기반시설의 확충을 꾀함
- 지역내 문화향수의 불균형을 극복하여 문화균점의 기반을 다짐

(1) 추진 배경(필요성)

- 중앙정부와 지방정부의 지속적인 공공 투자로 인하여 문화기반시설이 점진적으로 증가하고 있는 추세이나 충북도의 경우 여전히 타도에 비해 열악한 형편임
- 특히 충북의 문화기반시설 대부분이 시에 위치하고 있어 군단위 거주민들의 문화향수 기회가 많지 않은 실정임
- 전도민에게 최소 수준 이상의 문화혜택을 제공하기 위한 종합적인 문화시설 조성 계획이 필요한 시점임
- 현재 기존의 문화시설을 적극 활용하는 방안과 신규 시설을 건립하는 방안 모두를 검토하여 장기적인 계획수립이 이루어져야 함
- 또한 조성되는 시설에 대한 운영활성화 방안 마련도 필요함

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2018년
- 투자계획 : 55,000백만원
- 사업내용
 - 문화기반시설 중 문예회관, 박물관, 문화의 집을 우선 건립함
 - 문예회관의 경우 청원, 영동, 괴산, 단양군에 대한 시설 확충을 단계적으로 실시
 - 박물관의 경우 기존 시설을 활용한 테마형 시설의 리모델링을 유도

- 문화의 집의 경우 충주, 음성, 청원, 보은, 옥천, 단양, 영동, 괴산에 단계적으로 총 9개의 문화의 집 추가 조성
- 문화의 집 또한 기존 시설을 이용한 리모델링 방식으로 유도

(3) 추진 계획

- 2009년 : 문예회관 리모델링 2개소, 박물관 1개소, 공공도서관 1개소 조성
- 2009년 11월 : 중기지방재정계획 반영
- 2010년 : 공공도서관(작은 도서관 포함) 2개소, 박물관/미술관 1개소, 문예회관·문화의 집 1개소 설립 조성
- 2011 ~ 2018년 : 향후 예산여건 및 기반시설 수요를 고려하여 단계적 사업시행

(4) 기대 효과

- 지역별 편차를 극복하게 하는 충북문화 지역균형발전 차원의 문화 환경 구성 과제 해결
- 주민문화 향수시설의 증대로 인한 충북도민 문화향수 제고

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	55,000	25,000	30,000	-	-	-	-
국비	16,500	7,500	9,000	-	-	-	-
지방비	38,500	17,500	21,000	-	-	-	-

3.5 도립미술관 건립

사업목표

- 도민의 문화예술 욕구에 부응하고 고품격 문화향유 기회를 제공함
- 문화기반시설의 확충을 통해 문화의 생산과 소비가 상생할 수 있도록 함
- 복합문화공간으로 구성하여 도민의 문화복지에 기여함

(1) 추진 배경(필요성)

- 시각예술분야는 문화예술장르 중 충청북도가 다른 지역에 비해 경쟁력을 가질 수 있는 장르중의 하나임. 특히 충청북도가 추진하고 있는 복합문화공간 조성사업의 일환으로 건립을 추진하고 있어 문화공간으로서의 현실성 있는 대안임
- 차별화된 공간조성 및 미술관자체의 예술작품화를 통해 관람객을 유치하여 문화자원뿐만 아니라 관광자원으로서의 효용성을 극대화할 필요가 있음
- 도립미술관으로서 위상확립을 위한 지역 예술인의 활성화와 더불어 도민의 전체의 문화수준 양양을 위한 공간으로 자리매김할 수 있도록 해야 함

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2011 ~ 2012년
- 투자계획 : 35,000백만원
- 사업내용
 - 미술·유물·과학·자연사 등 다양한 장르를 망라하여 일대를 복합문화공간으로 조성, 차별적 독창성 적극 추진. 다만, 막대한 건립비용이 소요되는 점을 감안하여 종합적인 마스터플랜 하에 미술관부터 단계적으로 건립 추진

- 도민친화적이고 예술적인 공간으로 조성될 수 있도록 규모의 선정 및 운영 등에 면밀한 검토가 필요
- 타 시도 및 해외의 사례를 벤치마킹하여 충북의 문화예술을 대표할 수 있는 공간으로 조성할 필요가 있음
- 지속적인 투자계획 및 장기적 운영 로드맵 작성

(3) 추진 계획

- 2010년 : 도립미술관 건립과 관련한 타 시도 사례 검토
- 2011년 상반기 : 타당성 조사 및 기본구상 연구용역, 미술관 건립추진위원회 구성, 예산신청 및 확보 검토
- 2011년 하반기 : 현상공모 및 실시설계, 예산(국비)신청
- 2011년 : 공사착공
- 2012년 : 공사준공, 개관 및 장기 운영 로드맵 작성

(4) 기대 효과

- 도립미술관 건립으로 인한 도민 문화수요 충족
- 복합문화공간조성으로 인한 관광객 유치 및 지역경제 활성화 효과
- 지역민의 문화공간 및 교육공간으로서 도민문화수준 향상에 기여

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	35,000	-	-	13,000	22,000	-	-
국비	9,000	-	-	3,000	6,000	-	-
지방비	26,000	-	-	10,000	16,000	-	-

3.6 충북 도립예술단 창단

사업목표

- 충북 도립예술단 창단을 통한 도민의 문화향수욕구 충족
- 지역문화인프라 구축을 통해 지역문화 르네상스에 이바지 함
- 문화소외지역에 대한 문화향수기회 확산과 문화예술분야 저변확대

(1) 추진 배경(필요성)

- 21세기 ‘문화의 세기’에 있어 자생력을 갖추기 힘든 도내 시·군지역에 문화를 생산·공급하는 매개자의 역할이 필요
- 도립예술단 창단을 통해 수준 높은 문화예술을 생산·공급하여 각 단위 지역의 문화불균형을 해소하는 것이 경제복지를 넘어선 문화복지로 가는 첩경임
- 지역문화 활성화는 지역 내 인프라가 중심이 되어야 하며 이를 바탕으로 문화생산력과 문화정체성을 갖추어야 함
- 궁극적으로 도립예술단의 창단은 도민의 삶의 질을 향상시키고 행복지수를 높이기 위한 목적에서 출발하여야 함

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 투자계획 : 9,300백만원
- 사업내용
 - 주요한 장르를 우선적으로 선정하여 창단한 후 단계적으로 장르를 확대하여 추진함
 - 우선적인 장르의 선정 및 장르의 확대와 관련하여 도민의 문화향수권이 특정 장르에 치우치지 않고 균형감 있는 문화예술 경험을 할 수 있게 하여야 하며 충북 공연예술계의 균형감 있는 성장을 전제로 하여야 함

- 장르의 확대 시에는 기반시설 인프라의 구축과 함께 시기의 조율이 필요
- 창단예산은 충청북도문예진흥기금과 도비 및 시군비에서 출현하여 예산을 마련하는 방안 검토
- 지속적인 투자계획 및 장기적 운영 로드맵 작성

(3) 추진 계획

- 2008년 : 타당성 검토 및 의견 수렴, 로드맵 작성
- 2009년 : 예산반영 및 창단(1~2개 장르 우선 창단)
- 2010년 : 사업평가 및 장르확대 검토
- 2011 ~ 2013년 : 확대장르 창단 및 운영

(4) 기대 효과

- 도내 문화사각지대에 놓여있는 시·군의 문화불균형과 문화갈증 해소에 기여
- 지역민들의 수준 높고 다양한 형태의 문화향수 기회 확대
- 도내 문화예술단체들의 자생력 강화 및 수준 향상

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	9,300	1,200	900	900	900	900	4,500
국비	-	-	-	-	-	-	-
지방비	9,300	1,200	900	900	900	900	4,500

3.7 다문화 활동 지원체계 확보

사업목표

- 충청북도 내 문화다양성에 근거하여 지원체계를 민간 협치 방식으로 구축
- 다문화 사회에 대응하는 문화활동지원체계 구축
- 외국인노동자, 결혼이주민 등을 대상으로 하는 옥천 외 7개 지역에 지원체계 확보

(1) 추진 배경(필요성)

- 충청북도는 타지역에 비해 외국인노동자, 결혼이주민의 근거가 명확한 편임
- 이들을 주된 대상으로 하는 다문화환경 대응 사업은 주로 중앙정부와 민간에 의해 유지되어 왔음
- 이를 정비하여 충청북도가 범아시아적 문화 포스트로 진입하기 위한 터전을 다지는 최소한의 노력이 필요함

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2018년
- 투자계획 : 2,100백만원
- 사업내용
 - 문화다양성, 다문화 시대에 대응하여 청주, 충주, 제천, 진천, 옥천, 보은, 영동 등에 결혼이주민, 새터민 등을 특화하여 지원하는 지원센터를 민간 네트워크 방식으로 구성
 - 단체 선정 조성 이후 활동비와 지원 상근자·전임자 요건 구성, 지속관리 형태로 추진. 기존 문화다양성에 근거한 단체를 활용하여 효과 극대화 (이주노동자단체 등 충북 내 활동단체를 활용, 이런 활성화 요인 제공으로 효과를 기대할 수 있음)

(3) 추진 계획

- 2009년 : 도내 입지 가능성 지역에 대한 현황 파악
- 2010년 : 네트워크 구성 개시
- 2012년 : 네트워크 완성
- 2013년 이후 : 충청북도 다문화 축제 등 사업 대응, 네트워크 사업 대응

(4) 기대 효과

- 중앙정부 차원의 권장 사업, 국비 확보 기대 가능
- 저예산 사업으로 파급효과와 명분 모두를 취할 수 있는 사업

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	2,100	-	150	200	250	250	1,250
국비	-	-	-	-	-	-	-
지방비	2,100	-	150	200	250	250	1,250

3.8 충청북도 지역문화 종합정보센터 구축

사업목표

- 종합정보센터 구축을 통하여 충북 문화정보의 통합구축
- 주민통합서비스체계 구축사업과 병행하여 진행하는 방안 연구
- 구축 이후 별도 민간조직에 의한 운영을 통하여 효율극대화
- 문화향수확대를 근간으로 문화예술단체활성화와 충북문화발전 효과를 기대

(1) 추진 배경(필요성)

- 문화 정보 전달을 통한 지역사회연계 전략은 1)충청북도 차원의 문화예술단체 연계, 2)충청북도와 시군의 문화예술 정보 전달 체계 확보, 3)문화예술정보와 주민 연계, 4)문화예술단체와 향수층, 마니아층의 형성과 연계, 5)작품 평론 관람객과의 연계, 6)복지, 여성 등 주변영역과 문화의 연계 등으로 구분해 볼 수 있음
- 문화정보의 구축과 네트워크 활성화는 광역단위 문화예술의 중요한 쟁점 정책이나, 전반적인 현실은 미약한 형편임

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2018년
- 투자계획 : 1,200백만원
- 사업내용
 - 정보화시대에 부응, 충북지역 문화에 관한 다양한 정보 수요를 충족시키고 충북 문화정보를 신속하고 정확하게 전달하여 충북의 문화를 제대로 알릴 수 있도록 체계화 함
 - 설립주체로서의 운영을 민간단체에 위임하여 효율을 높이고 행정기관은 프로그램 개발·보급 등 운영지원을 통하여 주민의 문화참여와 창조력을 제고하도록 설계함
 - 충북의 역사문화를 DB로 구축하고, 첨단 미디어를 활용해 충북 고유문화를 체계적으로 관리하며 대외 홍보를 위한 기본계획을 수립 대응함

- 장기적인 관점으로 충청북도의 행정자료실, 충북학연구소의 자료정보실 등을 포함하여 기존 시설을 충청북도의 문화정보센터로 육성함

(3) 추진 계획

- 2009년 : 국비 확보 등 구체적인 예산 반영 추진
- 2010 ~ 2012년 : 사업 시행, 이후 지속 업데이트
- 2013 ~ 2016년 : 전면 확대 개편 작업 (매 3년마다 한번 대규모 업데이트)
- 2018년 이후 : 사업 구조 개편

(4) 기대 효과

- 충청북도 문화예술 자산의 데이터베이스화를 지역문화 발전의 근거로 삼을 수 있음
- 문화 정보 전달체계의 확보로 인해 도민의 문화향수뿐 아니라 충북문화예술의 질적 제고, 단체 활성화를 두루 기대할 수 있음
- 이를 통하여 인디, 프린지, 인터아트, 비상업대중예술활동 등 새로운 예술현상에 체계적으로 대응함도 가능

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	1,200	-	300	300	100	100	400
국비	300	-	150	150	-	-	-
지방비	900	-	150	150	100	100	400

3.9 문화예술 경영 전문인력 지원사업

사업목표

- 지역문화 진흥의 전문인력의 중요성을 인식하고 도내 문화예술 관련학과 졸업자 및 문예아카데미 등 전문인력양성사업을 통해 배출된 인력의 지역 내 고용과 연계하는 구체적인 사업의 마련
- 문화예술사업에 직접 지원하는 사업 패턴에서 벗어나 인력을 지원하는 간접지원 방식으로 문화예술지원사업의 다각화를 꾀 함

(1) 추진 배경(필요성)

- 지역문화진흥과 발전 차원에서 전문인력의 중요성은 계속 증대되고 있으나, 도내 민간 전문인력양성 강좌사업과 문화예술관련 대학(원) 졸업자 등의 배출인력과 연계된 제도적 장치가 마련되지 못하고 있음
- 충북을 포함한 지역문화예술의 전반적 문화환경은 공연장(국·공립, 민간 모두), 공연단체, 지역축제 등에서 전문인력의 일정한 수요가 있으나 인증된 전문인력을 이들에 매개하는 장치는 전무한 실정임
- 충청북도 '문화예술경영 전문인력 지원사업'을 통해 적정한 예산을 확보하고 전개함으로써 지역 내 공연장, 공연단체, 축제 등의 매개자 역할을 수행하며, 장기적으로는 중앙사업의 지역이관 등에 대응할 필요가 있음

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2014년
- 투자계획 : 680백만원
- 사업내용
 - 공모사업 형태로 충청북도 문화예술경영전문인력지원사업을 전개 함
 - 인력과 사용처를 매개하는 인력매개 사업으로 인증된 인력의 선정과 도내 공연장, 공연단체, 지역축제 등의 경영전문인력을 매개하는 사업임

(3) 추진 계획

- 2009년 : 제도 연구 및 공청회 개최, 공모계획 완료
- 2010년 3월 : 2009 충북문화예술경영전문인력인력사업 공모
- 2010년 4월 : 인력심의
- 2010년 5월 : 선발인력 공연장 공연단체 축제 1~3차 매개
- 2010년 8월 : 충북경영전문인력 하계 수련회 개최
- 2011년 4월 : 사업평가 진행. 인력의 계속 근무, 사용처의 계속 고용 여부 조정 기간
- 2011년 하반기 ~ 2014년 : 사업 검토 및 지속적 추진

(4) 기대 효과

- 충북문화예술진흥의 필수요소인 인력의 체계적 부양
- 문예진흥을 위한 간접지원사업을 통한 문화예술생태계의 복원 기대
- 1인 당 인건비 표준액은 100만 ~ 200만원 규모로 고려할 경우, 100백만원 투자로 도내 70곳 이상의 사용처에 인력을 매개할 수 있으며, 간접사업으로 투자대비 다양한 효과를 기대할 수 있는 사업임

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년
계	680	10	100	110	110	150	200
국비	200	-	-	-	50	50	100
지방비	480	10	100	110	60	150	100

3.10 주민참여형 문화공간 네트워크 구축

사업목표

- 충북 내 주민참여형 향수공간 시설 네트워크의 구성
- 네트워크를 구성, 시설축제 학술회의 등 느슨한 네트워크로 대응
- 우량사례를 공유하고 프로그램 체계 확보를 위한 공동의 노력을 유도함
- 양질의 문화서비스를 제공하도록 민간 네트워크를 구성, 가동함

(1) 추진 배경(필요성)

- 문화시설의 민간 네트워크를 통한 자생적 공동의 과제를 도출, 자구적 운영활성화 방안 마련이 필요
- 생활문화와 주민친화적 매개공간의 효율적인 민간 네트워크를 구성하고 이를 통하여 질적 제고를 꾀함
- 기존 문화의 집의 경우 진천, 증평 등은 운영인원이 부족하며 새롭게 조성되는 문화의 집의 경우에도 효율적 운영을 위한 운영가이드라인을 제시할 필요 있음
- 비공공영역에 위치한 사설 공연장, 박물관, 미술관 등 소규모 기반시설의 중요도를 제고하여 민간 시설의 가치를 제고하고 충청북도가 이 영역에 대해 정책적 의지를 가지고 있음을 운영주체에게 확인시켜 줄 필요가 있음

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2010년 ~ 2018년
- 투자계획 : 440백만원
- 사업내용
 - 충청북도의 문화의 집, 미술관, 사설박물관, 생활친화적문화환경 시설, 민간도서관 등 생활근거지 주민밀착형 시설 운영주체 네트워크 구축

- 네트워크를 통하여 프로그램과 운영노하우 공유, 연 1회 네트워크 축제, 공동학술회의, 기반시설 운영평가제도 운영 등을 시행하여 도민 문화향수서비스 체계를 확보하도록 유도, 질적 발전을 도모
- 최소 운영비를 도비로 지원하여 양질의 문화서비스를 도민에게 제공할 수 있는 토대를 구축(연간 10,000 천 원 지원, 단계적 증액)

(3) 추진 계획

- 2010년 상반기 내 : 자율적 구성, 네트워크 사무국 구성
- 2010년 : 정기 학술회의, 시설네트워크 축제 등 사업운영 지원
- 2011년 이후 : 단계적 사업 확장, 지원증액으로 대응

(4) 기대 효과

- 민간 자율적 기구운영을 통한 느슨한 네트워크를 유지하여 우량한 운영 노하우를 공유, 도민 대상 양질의 문화서비스를 제공토록 유도할 수 있음
- 전국단위 네트워크의 활성화 이면에 지역단위 네트워크의 부재로 인해 지역을 중심에 놓고 활동하도록 유도할 필요가 있음
- 저예산으로 큰 사업효과를 기대할 수 있음

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	440	-	40	50	50	50	250
국비	-	-	-	-	-	-	-
지방비	440	-	40	50	50	50	250

3.11 찾아가는 문화활동 및 문화나눔사업의 강화

사업목표

- 대표적 문화향수 사업인 찾아가는 문화활동사업과 문화나눔사업을 강화함
- 예술의 사회적 기능을 강화하고 계층별, 지역별 소외극복 문화사업을 강화하여 주민문화향수증진에 기여함
- 기존 사업의 효율을 강화하고 장점을 견인하여 실질적인 문화소외극복에 기여하도록 함

(1) 추진 배경(필요성)

- 충청북도 도민 전체가 공유하는 기초적인 문화향수 사업으로 현재의 한계를 극복하여 단계적 강화가 필요함
- 2007년 기준 328,514천 원을 국·도비 매치방식 공모사업으로, 심의위원을 선정, 지원 사업을 결정하고 지원영역을 정하여 민간단체에 이전하여 추진
- 국·도비 1:1 매치방식의 예산 운영을 하고 있는 형편으로 충청북도 문화예술 사업 전체의 파급효과와 비중에 비하여 예산 점유율은 낮음
- 최근 타광역 단위에서(경기 인천 등 수도권과 대구) 국·도비 매치와는 별도의 예산을 추가 확보하여 사업을 강화하는 전례가 확산되고 있는 추세임
- 문화향수확산 확대 차원에서 중요도 있는 사업으로, 사업의 규모와 방식을 단계적으로 현실화하고 지역특성화사업을 개발하여 장점을 강화할 필요가 있음

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2012년
- 투자계획 : 3,248백만원

○ 사업내용

- ‘찾아가는 문화예술활동, 문화나눔사업’을 문화향수개념 확장에 따라 내용을 보강, 사회와 예술환경 패러다임의 변화 요청을 반영하여 확장
- 공모방식으로 선정된 ‘찾아가는 공연 방식’을 우선 강화하고, 찾아가는 공연사업 외에 생활예술확산 공동체문화 확산을 위한 기획형 사업으로서 문화공간구성, 공공미술프로젝트, 문화로 가꾸기 사업 등 다양한 형태의 문화향수사업을 포괄
- 계층 소외 극복 프로그램인 군부대 및 교정시설 등의 특화사업 반영
- 2009 ~ 2012년 현행 연간 3억 규모에서 6억 규모로 증액 필요
- 2013년 이후 2018년까지 연간 10억 규모로 증액
- 국비확대 계획이 기 존재함

(3) 추진 계획

- 2009년 : 시범사업 개시 전문가 평가 및 주민참여형 평가제도 도입
- 2010년 이후 : 매년 국비 3억, 지방비 3억으로 사업 확대

(4) 기대 효과

- 충청북도의 계층·지역 문화소의 극복의 실질적 효과 기대
- 충북예술의 사회적 역할 강화와 도민전체를 대상으로 하는 문화예술활동 강화에 기여

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총사업비	기투자	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	3,248	320	328	600	1,000	1,000	-	-
국비	1,624	160	164	300	500	500	지속투자	지속
지방비	1,624	160	164	300	500	500	대응투자	지속대응

3.12 문화소의 극복을 위한 문화상품권 사업 강화

사업목표

- 전액 국비 사업인 문화바우처 사업의 단계적 강화
- 충청북도 지역소의 계층소의 극복 사업의 효율 확대
- 문화사업을 통한 도민의 행복지수와 삶의 질 향상
- 중앙-지역의 협치 강화, 문화향수프로그램의 강화

(1) 추진 배경(필요성)

- 문화상품권(문화바우처) 사업은 문화를 통해 계층과 지역 문화소외를 극복하는 사업으로 도민전체가 신나고 즐거운 문화생활을 영위하도록 하는 데 그 목적이 있음
- 전체 국비(전액 복권기금) 지원사업으로 충청북도의 정책 개입의 여지가 없이 주어진 기금만으로 운영되는 영세성을 지니고 있음
- 특히 일회성 행사를 직접 지원하는 방식보다는 수요자 맞춤형 지원 방식과 생활보호대상자와 차상위 계층, 또는 읍 단위 미만의 소외지역 거주민만을 한정하여 추진하는 소외극복 특화사업으로 사업 확대의 필요성이 제기됨
- 도민 모두에게 문화적 혜택을 준다는 의미에서 강화가 필요함

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2018년
- 투자계획 : 1,246백만원
- 사업계획
 - 문화향유 수요자 특성에 따른 문화상품권(문화바우처)사업 기획 지원사업 강화
 - 문화수요자 그룹의 욕구에 맞는 맞춤형 사업 강화
 - 순회사업을 추진하는 도내 문화예술단체의 전문역량강화

3.13 소출력 공동체라디오방송국 개국 지원

사업목표

- 다양한 근거의 소출력 공동체라디오 FM방송국의 개국 지원
- 청주, 충주, 제천, 진천, 옥천, 영동에 단계적 개국
- 지역 미디어 활동의 터전 구축

(1) 추진 배경(필요성)

- 풀뿌리 미디어에 대한 중요성이 확대됨에 따라 지역 공동체를 중심으로 한 풀뿌리 미디어 활동이 다양한 양상을 보이는 추세에 있음
- 소수자 문화를 반영하는 변화된 문화환경에 부응하기 위한 다양한 시설들이 요구됨
- 특히 소출력공동체라디오는 이용이 손쉽고 매체활용도가 높기 때문에 지역문화와 공동체의 삶과 밀접한 주민친화적인 미디어 공론의 장을 형성할 수 있음
- 선언적인 의미를 지닌 충청북도 내 결혼이주민, 외국인노동자를 대상으로 하는 소출력 공동체 라디오 방송국의 개설이 필요함
- 2006년 10월 법적 근거를 확보한 이후 방송발전위 기금을 지원받아 현재 8개소에서 방송을 송출하고 있으며, 최근 방송법 개정으로 출력 10W 승압, 광고 허용, 방송주체의 법적지위 인정 등 제도가 강화됨
- 2008년 강원 태백이 마지막 시범사업으로 선정, 개국이 진행 중. 향후 사업은 광역으로 이관되어 자율적인 개국 방식으로 진행될 예정

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2010 ~ 2018년
- 투자계획 : 1,200백만원
- 사업내용
 - 청주·청원, 충북북부, 충북남부 등에 총3개 소출력공동체라디오 FM 방송국 개설 단계적 지원

- 2011 ~ 2015년 개소당 1억 8천, 총 5.4억 시설비 단계적 투자
(도비 200,000천 원, 시·군비 200,000천 원, 민자 1.4억)
- 2015 ~ 2018년 청주·청원, 충주, 제천, 진천, 보은, 영동 총6개 방송국 개국
- 운영비 개소당 연 간 20백만원 규모, 시군비 10백만원 일부 보조
민간운영비 10백만원 확보

(3) 추진 계획

- 2010년 3월 : 계획 완료, 예산반영 등 행정 진행
- 2011년 내 : 시범사업 선정 구성, 방송 송출
- 2013 ~ 2015년 : 2개소 단계적 구성
- 2018년 이후 : 도내 총6개소 개국, 소출력공동체라디오 충북 전역 네트워크 활동

(4) 기대 효과

- 공동체라디오 미디어운동은 지역성과 밀접한 특징을 가지고 있기 때문에 지역자치단체의 지원과 독립적 운영을 통해 지역 사회의 미디어로서의 중요한 역할을 감당할 수 있음
- 현재 우리 사회의 지역 내 미디어 관련 정책은 전무한 실정으로 ‘앞서가는 신선한 도전’이라는 선행 사업으로의 의미를 기대할 수 있음

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년 이후
계	1,200	-	200	10	10	200	780
국비	-	-	-	-	-	-	-
지방비	1,200	-	200	10	10	200	780

3.14 여성문화예술 활동 강화 및 지표개발

사업목표

- 문화향수관점의 성인지적 지역문화정책의 강화를 통해 여성문화예술활동을 강화 함
- 여성문화예술활동 강화를 위한 지속적인 지표 개발과 이를 토대로 한 데이터베이스 구축

(1) 추진 배경(필요성)

- 21세기 문화복지 사회를 능동적으로 맞이하고 진정한 문화민주주의를 실현하기 위한 여성문화활동의 정책적 지원을 적극적으로 고려 할 필요가 있음
- 지역문화예술 전반에 있어 성인지적 혹은 성 평등적인 문화정책의 도입이 부재한 상황에서, 여성의 문화예술창조활동에 대한 기초자료구축 등의 필요성이 여성문화계를 중심으로 제기되고 있음
- 따라서 정확한 현상 파악을 위한 여성예술활동의 실태조사가 필요하며 이를 토대로 한 지표개발과 자료구축 등이 필요함

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2014년
- 투자계획 : 460백만원
- 사업내용
 - 여성 참여 문화활동의 보장을 위한 ‘충청북도 여성참여문화활동 종합계획’의 수립 및 ‘여성참여문화활동실태 파악조사’ 실시
 - 충청북도 문화예술 주요사업 중 성인지적 문화예술활동지표조사 사업을 확장하여, “여성참여가 일정한 수준으로 보장되는가?”, “여성을 우선하거나 우대하는 심사원칙이 적용되는가?”, “여성의 심사위원 적정수 유지의 권고사항은 지켜지는가?” 등의 3개

지표를 포함한 성인지적 지표의 개발 및 확대를 추진하고, 이를 지표화, DB화하는 사업을 전개 함

- 각종 여성예술활동관련 인원 및 단체 등을 파악하여 지표화함

(3) 추진 계획

- 2009년 : 충청북도 여성참여 문화 활동 사업계획 수립
- 2010년 : 성인지적 문화예술활동 지표조사 사업 실시
- 2011년 : 성인지적 문화예술활동 타당성 검증. 충청북도 문화 예술정책 시행에 반영
- 2012 ~ 2014년 : 수정계획 수립 및 지속 추진

(4) 기대 효과

- 여성참여 문화활동의 제도화와 보장을 통한 여성문화활동의 강화
- 성인지적인 관점을 지닌 참여하는 지역문화의 창출을 견인

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년
계	460	-	10	50	100	100	200
국 비	200	-	-	-	50	50	100
지방비	260	-	10	50	50	50	100

제5장 문화콘텐츠산업의 육성

1. 여건변화 및 현황

1.1 여건변화

(1) 우리나라 문화콘텐츠산업의 비중 증대

- 『2007 문화산업통계보고서』에 따르면, 2004년 50조 601억 원이었던 문화콘텐츠산업(10개 장르) 매출액 규모가 2005년 53조 9,481억원, 2006년 57조 9,385억원으로 매년 약 7%씩 증가하였음
- 2006년 문화콘텐츠산업 수출액은 13억 7,315만 달러로 2005년에 비해 11.1% 증가하여 수출성장세를 기록하였으며, 수출 증가를 주도한 산업은 광고, 만화, 게임, 캐릭터, 방송 산업인 것으로 나타남
- 이와 같은 성장률은, 2004년에서 2006년까지 우리나라 평균 경제 성장률이 4~5%인 것을 감안할 때, 매우 높은 것으로 우리나라 문화콘텐츠산업이 급속히 성장하고 있음을 보여줌

(2) 감성과 문화가 있는 콘텐츠

- 21세기는 사회경제여건과 경제구조의 변화로 인해 주도기술과 중심가치가 콘텐츠와 감성·문화중심으로 변화되었음
 - 기술이 발달하면서 사회는 디지털화가 급속하게 진행되어 왔음
 - 하지만 디지털화가 진행되면 될수록 사람들은 오히려 아날로그적 감상을 그리워하고 인간미를 추구하는 경향이 있으며, 이는 곧 콘텐츠의 아날로그화로 이어지고 있음
- 시각적 만족에만 그치던 콘텐츠 소비가 촉감으로 진화하였고 나아가 후각과 청각, 미각을 모두 만족시킬 수 있는 오감콘텐츠로 진화하고 있음. 이는 비단 개인형 콘텐츠 소비뿐만 아니라 복합문화공간으로까지 확장되고 있는 추세임

(3) 多문화 사회의 도래

- 가정과 사회로의 외국 문화 유입 가속화
 - 외국인 근로자와 국제결혼의 급증으로 2007년 외국인등록인구는 765,429명에 달함
 - 2007년 혼인한 농림어업 종사 남자의 40.0%인 3,172명이 외국 여자와 혼인
 - 전국적으로 60여개 이상의 외국인 집단거주지역이 형성되면서 한국에 미치는 문화적 영향력도 증대
- 지식정보기반사회의 도래로 인한 국가라는 테두리의 약화
 - 인터넷, 케이블 TV 방송 등을 통해 해외문화 콘텐츠 유입이 급증하고 젊은 계층의 해외 경험이 늘어나면서 타문화 접촉 기회가 확대
 - 국경을 초월해 다양한 문화콘텐츠를 즐기는 것이 자연스러운 라이프스타일로 자리 잡음
 - 과거에는 융합될 수 없을 것으로 여겨지던 상이한 문화와 가치관이 결합되면서 새로운 경쟁력을 창출할 수 있는 기회가 확대

(4) One-Source Multi-Use & Digital Convergence

- 미디어 선도기업들은 문화산업 비즈니스의 황금률(golden rule)이라고 할 수 있는 '원소스 멀티유스(one-source multi-use)'의 극대화 전략을 예외 없이 중시하고 있으며 이를 통해 좋은 성과를 거두고 있음
- 또한 제휴와 협력을 통한 '디지털 컨버전스(digital convergence)'의 완성이라고 하는 공통적인 행보를 보이고 있음
 - 이는 날로 변화무쌍하게 진전되고 있는 디지털 기술의 흐름과 콘텐츠 개발 및 배급의 추세가 서로 일체화되고 수렴돼 가는 현상으로 특히 디지털콘텐츠 분야의 구체적인 수익모델과 연결되어 아주 중요한 전략적 가치로 인정받고 있음

(5) 시장 및 산업간 영역 파괴

- 기존 산업, 기술, 유통과 시장의 경계에 구애받지 않는 새로운 형태의 경쟁양상이 전개
 - 제품의 융·복합화로 인한 시장영역 파괴
- 디지털 컨버전스 제품의 출현으로 종래 이질적이었던 시장이 중첩
 - 소비자 니즈(needs)에 부합하는 기능을 추가해 규모가 큰 시장으로 침투
 - 단순히 기능뿐만 아니라 콘텐츠의 복합화를 통해 시장영역을 확장
 - 자사의 강점이 있는 제품서비스를 앞세워 다른 영역을 적극 공략
- 미래 생존을 위한 주체 간 콘텐츠 확보 경쟁 심화

(6) 콘텐츠간 이종결합을 통한 새로운 콘텐츠 생성

- 소재 고갈과 제작기법 등의 단순화를 극복하기 위해 이종장르 간 결합이 가속화되고 있음
 - 기계(machine), 영화(cinema), 애니메이션(animation)의 합성어로 게임을 통해 만들어진 영상을 통틀어 일컫는 머시니마(machinima)라는 새로운 콘텐츠를 생성함
- 실험적인 형태에 그쳤던 이종결합 콘텐츠들이 전문화되고 대중화 되면서 또 다른 수익모델을 창출하고 있음
 - 실제로 있었던 어떤 사건을 극적인 허구성이 없이 그 전개에 따라 사실적으로 보여주는 다큐멘터리와 재미를 위해 허구로 만들어진 드라마가 결합하여 다큐드라마라는 새로운 콘텐츠를 만들어 가는 추세에 있음
- 이러한 콘텐츠들의 이종결합은 더욱 확산될 것으로 전망되며, 향후 지속적으로 다양한 분야와 결합이 시도될 것으로 기대됨

(7) 콘텐츠의 수요·공급 영역이 사라짐

- 웹2.0의 출현으로 인해 유저들이 스스로 즐기고 소통할 수 있는 UCC(user created contents)공간과 포럼 게시판에 RSS(really simple syndication)와 같은 자신이 정보의 수요자이면서 또 다른 정보의 공급자가 되는 새로운 콘텐츠 비즈니스 모델이 출현하게 됨
 - 웹2.0에서는 수용자의 참여와 공유를 통해 정보를 무한하게 확산시킬 수 있음
- 체험지향 소비자 성향의 심화
 - 문화콘텐츠 소비자이며 동시에 생산자인 C세대의 본격적인 등장과 제작자와 소비자가 공존하는 신콘텐츠조류들이 생겨나면서 경험과 감성 구매를 중요시하는 체험지향 소비자 성향이 중요한 사회 트렌드가 되고 있음

<표 II-5-1> 문화콘텐츠산업의 정의

용어	정의
문화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화의 사전적 의미는 자연 상태에서 벗어나 일정한 목적 또는 생활 이상을 실현하고자 사회 구성원에 의하여 습득, 공유, 전달되는 행동 양식이나 생활양식의 과정 및 그 과정에서 이뤄 낸 물질적·정신적 소득을 통틀어 이르는 말이며 의식주를 비롯하여 언어, 풍습, 종교, 학문, 예술, 제도 따위를 말함
콘텐츠 (contents)	<ul style="list-style-type: none"> ○ contents는 본래 문서·연설 등의 내용이나 목차·요지를 뜻하는 말이었으나 정보통신 기술이 빠르게 발달하면서 너무 다양한 뜻을 가지게 되어 한마디로 정의를 내리기 어려움 ○ 문화산업진흥기본법에 의하면 콘텐츠라 함은 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보 ○ 국립국어원에서는 콘텐츠를 순 우리말로 ‘꾸림 정보’라는 말로 다듬었음 <ul style="list-style-type: none"> - ‘꾸리다’는 ‘집이나 자리, 이야기 따위를 손질하여 모양이 나게 하다’라는 뜻을 지니고 있으므로 ‘정보를 잘 다듬어서 보기 좋게 꾸며 놓은 것’을 가리키는 말로 ‘꾸림 정보’를 이해한다면 ‘콘텐츠’를 충분히 대신할 수 있을 것으로 기대함
문화콘텐츠와 콘텐츠산업	<ul style="list-style-type: none"> ○ ‘문화콘텐츠 인력양성 종합계획’에서는 문화콘텐츠를 창의력·상상력을 원천으로 ‘문화적 요소’가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품으로 정의 ○ 또한, 문화콘텐츠 산업은 문화콘텐츠의 개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 산업으로 정의함

1.2 현황 및 문제점

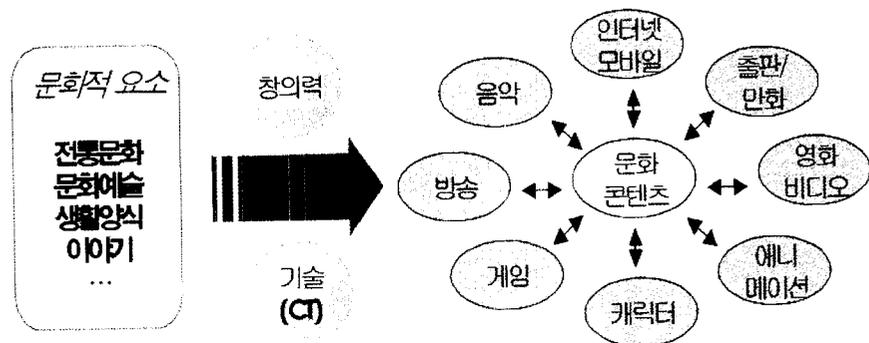
(1) 국내 문화콘텐츠산업

□ 문화콘텐츠산업의 시장규모

- 『2007 문화산업통계보고서』 조사에 따르면 2006년 기준 10개 문화콘텐츠산업 부문의 총매출 규모는 57조 9,385억원, 수출은 13억 달러, 수입은 32억 달러, 종사자 수는 436,685명으로 조사됨
- 2006년 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트 등 10개 문화콘텐츠산업 부문의 총 매출규모는 전년 대비 7.4% 증가함
- 산업별로 살펴보면 출판산업이 전체 매출규모의 34.3%를 차지하고 있으며, 다음으로 방송산업 16.8%, 광고산업 15.7%, 게임산업 12.9% 등의 순으로 나왔음
- 문화콘텐츠산업 매출액의 추이를 보면 지속적인 증가를 보이고 있음
- 특히 고부가가치문화 산업성장을 주도할 수 있는 영화, 방송, 음반, 게임 등 부문의 성장이 주목됨
- 문화콘텐츠산업의 부가가치율을 살펴보면 게임 분야 49.1%, 영화 분야 48.4%, 방송 분야 40.9%, 광고 분야 36.7% 순으로 높은 부가가치율을 보임
- 2006년 문화콘텐츠 산업의 매출액은 57조 9,385억원으로 나타났으며, 2005년 53조 9,381억원에 비해 7.4% 성장한 것으로 나타남
 - 2006년 경제성장률이 5%임을 감안할 때 문화산업의 성장률은 주목할 만한 수준임
 - 2006년의 분야별 가장 큰 비중인 출판 분야는 19조 8,792억원의 매출을 올리며 문화콘텐츠 산업 전체 매출액 중 34.3%를 차지함

- 2006년 캐릭터분야의 매출액 증감은 119.2%로 가장 많이 증가하였기에 새로운 고부가가치 산업으로의 성장이 가능한 분야로 여겨짐
- 영화, 음악, 게임, 방송, 광고 분야의 증가율이 경제성장률을 상회하며 고부가가치 문화콘텐츠로서의 중요성과 함께 해당 분야의 정책적 육성방안의 필요성이 제기됨
- 게임 분야의 매출액이 전년도에 비해 14.2% 감소함
 - 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하고, 2006년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경, 온라인정보 분류를 제외하고 유통분야를 추가 조사 실시하여 전년도와의 매출액 차이가 크게 발생함
- 2006년도 문화콘텐츠산업 수출액은 13억 7,315만 달러이고, 수입액은 32억 7,828만 달러로 나타나 수입액이 수출액보다 약 두 배 많음
 - 매년 수출액이 증가하는 만큼 수입액도 증가하고 있음

<그림 II-5-1> 문화콘텐츠 산업의 정의



자료 : 문화관광부 · 한국문화콘텐츠진흥원, '문화콘텐츠 인력양성 종합계획',

<표 II-5-2> 국내 문화콘텐츠산업 현황¹⁾

구 분	업체수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천\$)	수입액 (천\$)
출 판	30,353	218,377	19,879,255	6,337,507	31.88	184,867	307,184
만 화	10,796	12,818 ²⁾	730,072 ³⁾	264,505	36.23	3,917	3,965
음 악	37,108	65,431	2,401,309	765,297	31.87	16,666	8,347
게 임	32,802	32,714	7,448,900	3,655,175	49.07	671,994	207,556
영 화	8,663 ⁴⁾	25,769	3,683,627	1,781,814	48.37	24,515	45,813
애니메이션	260	3,412	288,564	70,333 ⁵⁾	30.96	66,834	5,095
방 송	534	29,308	9,719,862	3,972,844	40.87	133,917	72,563
광 고	4,735	27,487	9,118,059	3,343,592	36.67	75,981	2,415,540
캐릭터 ⁶⁾	1,379	19,889	4,550,932	1,238,309	27.21	189,451	211,909
에듀테인 먼트 ⁷⁾	185	1,480	117,989	40,411	34.25	5,016	316
합계	1,268,115	436,685	57,938,569	21,469,787	37.06 ⁸⁾	1,373,158	3,278,288

주 : 1) 한 사업체가 여러개 산업을 영위할 경우 업체수는 중복 산출하였으나, 매출액과 종사자수 등 추정수치는 중복계상되지 않았으며 한 사업체가 여러개 업종을 영위할 경우 비율로 적용

2) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 종사자

3) 2006년 매출액은 아동·학습만화 포함 매출규모

4) 영화진흥위원회 등록업체를 기준으로 제작, 배급, 수입, 상영업을 적용

5) 극장매출액 및 방송사수출액 제외한 부가가치액

6) 캐릭터상품도소매업 포함

7) 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하고, 2006년도 기준조사 시 에듀테인먼트산업으로 변경, 온라인정보 분류 제외 및 유통분야 추가하여 조사 실시함

8) 평균값임

자료 : 문화관광부, '2007년 문화산업통계보고서', 2008

<표 II-5-3> 국내 문화콘텐츠산업 매출액

(단위 : 백만원, %)

구 분	2004	2005	2006	구성비	증감률
출판 ¹⁾	18,921,018	19,392,156	19,879,255	34.3	2.5
만화	505,867	436,235	730,072 ²⁾	1.3	67.4
음악 ³⁾	2,133,155	1,789,875	2,401,309	4.1	34.2
게임	4,315,600	8,679,800	7,448,900	12.9	-14.2
영화	3,022,403	3,294,820	3,683,627	6.4	11.8
애니메이션 ⁴⁾	265,015	233,855	288,564	0.5	23.4
방송	7,772,805	8,635,200	9,719,862	16.8	12.6
광고	8,026,040	8,417,779	9,118,059	15.7	8.3
캐릭터 ⁵⁾	4,219,258	2,075,893	4,550,932	7.8	119.2
에듀테인먼트 ⁶⁾	878,973	992,488	117,989	0.2	-88.1
합계	50,060,134	53,948,101	57,938,569	100.0	7.4%

주 : 1) 2006년 기준조사 출판은 인쇄업(3,684,698백만원)포함

2) 2006년 종사자는 아동·학습만화 포함 매출규모 포함

3) 2006년 기준조사 음악은 노래연습장(1,232,095백만원), 음악행사매출, 음악공연 및 인터넷음반, 음반도매업, 인터넷/모바일 음악콘텐츠제작 및 제공업(CP)매출포함

4) 2005년 애니메이션은 극장매출액(61,099백만원), 방송사수출액(292백만원)포함, 2005년기준조사시에는 서울관객수만을 계상하였으나, 2006년기준조사에서는 전국관객수를 계상하였음

5) 2005년 기준조사에서는 캐릭터 상품 도소매업 매출규모가 제외되었으나, 2006년 기준조사에는 이를 포함시켰음 2006년 기준조사에서도 캐릭터 상품 도소매업 중 온라인도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액은 포함되지 않았음

6) 디지털교육 및 정보산업은 2005년도 기준조사까지 실시하였고, 2006년도 기준조사시 에듀테인먼트산업으로 변경하고, 정보산업을 분류에서 제외시켰음

자료 : 문화관광부, '2007년 문화산업통계보고서', 2008. 2.

□ 온라인 및 디지털 문화콘텐츠부문 현황

- 2006년 기준조사, 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모를 살펴보면, 총 매출 규모는 5조 3,834억원으로 전년도 4조 816억원에 비하여 31.9% 증가하였음
- 게임산업은 2조 8,796억원으로 전체 매출액의 53.5%를 차지하고 있으며, 다음으로 광고산업은 7,809억원(14.5%), 출판산업은 6,764억원(12.6%) 순이었음

- 출판, 만화, 음악, 게임, 방송, 광고 분야들의 매출은 모두 증가한 반면, 영화는 1,468억원에서 903억원으로 약 38.5% 감소한 것으로 나타남
- 문화콘텐츠산업 전체 매출규모 대비 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모는 약 9.29%를 차지하는 것으로 나타남

<표 II-5-4> 온라인 및 디지털 문화콘텐츠 매출 규모 현황

(단위 : 백만원, %)

년도	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	에듀테인먼트	합계
2005	136,785	31,903	267,245	2,855,100	146,820	-	368,900	274,892	-	4,081,645
2006	676,405 ¹⁾	75,587 ²⁾	368,293	2,879,600	90,350	7,795	484,962	780,996	19,463	5,383,451
구성비	12.6	1.4	6.8	53.5	1.7	0.1	9.0	14.5	0.4	100.0
증감	394.5	136.9	37.8	0.9	-38.5	-	31.5	184.1	-	31.9

주 : 1) 인터넷서점(만화제외)매출액 포함

2) 인터넷서점(만화부문)매출액 포함

자료 : 문화관광부, '2007년 문화산업통계보고서', 2008. 2.

(2) 충북의 문화콘텐츠산업

□ 충북 문화콘텐츠 자원현황

① 문화재 현황

- 문화재는 지역의 정체성을 나타내는 가장 일차적인 자원으로 외래방문객의 일차적인 관심대상이 됨
- 충북지역의 문화재뿐만 아니라, 전국적으로도 문화유산활용에 있어 새로운 차원의 접근방법이 요구되고 있음
- 특히, 충북지역은 지정문화재 빈약과 문화유산 활용도 및 인지도 미흡이 가장 큰 문제점으로 나타남
 - 충북의 지정문화재 수(559개)가 다른 시·도에 비해 상대적으로 빈약(전국 대비 6.1%)

② 문화축제 현황

- 충북지역에서는 매년 57개의 지역축제가 개최 되고 있음
 - 충북의 문화관광부 지정축제인 난계국악축제(영동), 생거진천화랑축제(진천), 전국음성품바축제(음성), 청결고추축제(괴산), 충주세계무술축제(충주)의 입장객 수는 전국 대비 3.6%에 불과하며 경제효과는 전국대비 3.8%에 불과함
- 이제까지 지역문화축제의 발전을 위한 다양한 의견이 개진되어 왔으나 의견 수용을 통한 발전정도는 미흡하였음
 - 가장 큰 문제점으로 전국적 경쟁력과 지역특성을 반영한 대표 축제로의 브랜드 인지도 취약을 꼽고 있음
- 가장 현실적인 대안으로는 지역문화가 살아 있는 대표적 축제의 육성과 부가가치생산이 가능한 프로그램의 개발임

③ 3명 자원 현황

- 3명 자원(명인·명품·명소)은 중앙정부에서 지역의 부가가치 자원을 발굴하고, 이를 중심으로 지역의 정체성을 확보하는 한편, 문화관광산업과 연계한 자원개발을 목적으로 추진됨

<표 II-5-5> 충북 3명 자원 현황

구분	이름
명인	원호, 숙종조 의학자 박수검선생, 근세유학의 중창자 권상하, 홍사구, 유인석, 이영남, 정철, 임연, 이상설, 김유신, 조현, 육영수, 정지용, 김순구, 전식, 송시열, 대동법을 실시한 김육, 한말후기 위병장 정운경
명품	용암사쌍석탑, 괴산청결고추, 묘목, 포도, 상산 자석벼루, 진천 용몽리 농요, 도리뱅뱅이, 성종사 범종, 오티별신제, 의림지 겨울축제, 청풍호반 벚꽃축제, 제천국제음악영화제, 제천의병제, 소두머니용신놀이, 생거진천화랑제, 청마리탐신제당, 용암사마애불, 짚불공예
명소	도담삼봉, 탁사정(계곡), 옥순봉, 용두사지철당간, 상당산성, 용암사, 화양동 계곡, 쌍곡계곡, 수옥정관광지, 도담삼봉, 월악산국립공원(제천시), 장용산자연휴양림, 김유신장군탄생지, 장계국민관광지, 시인 정지용생가, 금수산(제천시), 청풍문화재단지, 진천농교(농다리), 박달재, 의림지, 배론성지, 충북알프스, 동학농민혁명기념공원, 진천중박물관, 옥천천주교회, 금강유원지, 배티성지, 이상설선생생가, 정송강사, 연곡리사지, 길상사, 한지마을

자료 : 한국관광공사 홈페이지(www.visitkorea.or.kr)

④ 충북의 자연자원

- 충북은 청풍명월의 고장답게 우수한 자연자원을 많이 보유
 - 계곡폭포 자원은 도내 42개가 있으며 강·호수 자원은 36개, 강·호수 자원을 이용한 낚시터 69개, 동굴자원은 10개가 소재하고 있음
 - 계곡, 강, 동굴 등과 같은 자연자원의 산업화 : 관광문화산업으로 육성 산업화하고 있는 자연자원은 관광지 지정 19개, 유원지 관광농원 30개, 휴양림 9개소, 온천 약수터는 13개소가 있음
- 산, 계곡, 호수 등의 자연형 문화자원은 16개 광역 시·도중 8번째로 많이 보유하고 있지만 특화된 산업자원으로 육성되고 있지는 못함

<표 II-5-6> 충북 자연 자원 현황

구 분	자연 자원							
	분포 현황				산업화된 자원 현황			
	계곡 폭포	강	호수	동굴	관광지	유원지 관광농원	휴양림	온천 /약수
낚시터								
계	42	36	69	10	19	29	9	13
청주시	1	1	-	-	-	1	-	1
충주시	5	2	-	-	4	4	2	3
제천시	17	2	26	1	4	2	1	-
청원군	-	2	-	-	-	-	1	1
보은군	3	14	2	1	1	-	1	2
옥천군	-	7	3	-	1	2	1	-
영동군	5	-	2	1	1	-	1	-
진천군	1	4	3	1	1	2	-	1
괴산/증평	6	1	9	-	1	7	1	4
음성군	1	2	24	1	2	2	1	-
단양군	3	1	-	5	4	9	-	1

자료 : 충청북도, '충북 문화산업 육성전략 연구', 2007. 6.

□ 충북 문화콘텐츠산업 현황

① 충북 문화콘텐츠산업 규모

- 충청북도 출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트 분야의 문화콘텐츠산업은 전국 대비 비중이 미흡한 수준임
- 충북의 문화콘텐츠산업 중 캐릭터 산업의 매출이 812억원으로 가장 많았으며, 출판 산업 705억원, 영화 372억원, 음악 121억원, 만화 62억원, 에듀테인먼트 28억원, 애니메이션 26억원의 순임
- 충북의 전국 대비 매출 비중 중 출판 산업이 0.4%로 가장 낮았으며, 에듀테인먼트가 2.4%로 가장 높았음
- 충북 문화산업의 구조 중에서 지역의 환경적인 특성상 문화콘텐츠산업 성장의 중심을 이루고 있는 디지털콘텐츠, 영화·영상 제조 및 서비스업의 첨단문화산업분야의 성장이 다양한 노력에도 불구하고 거의 발달하지 못함

<표 II-5-7> 충북 문화콘텐츠산업 규모

구분		매출액(백만원)	구성비(%)	종사자수(명)	구성비(%)
출판	전국	15,295,299	100.0	94,655	100.0
	충북	70,508	0.4	1,411	1.5
만화	전국	701,827	100.0	12,545	100.0
	충북	6,285	0.9	196	1.5
음악	전국	1,157,112	100.0	8,566	100.0
	충북	12,158	1.1	116	1.4
영화	전국	3,683,627	100.0	25,769	100.0
	충북	37,270	1.0	205	0.8
애니메이션	전국	227,173	100.0	3,412	100.0
	충북	2,659	1.2	53	1.5
캐릭터	전국	4,550,932	100.0	19,889	100.0
	충북	81,287	1.8	365	1.8
에듀테인먼트	전국	117,989	100.0	1,480	100.0
	충북	2,827	2.4	66	4.5
합계	전국	25,733,959	100.0	166,316	100.0
	충북	212,994	0.8	2,412	1.5

자료 : 문화관광부, '2007년 문화산업통계보고서', 2008. 2.

② 충북 문화콘텐츠산업관련 전문시설현황

- 충북지역의 문화콘텐츠산업관련 시설은 중앙정부의 정책적인 지원을 받고 있는 청주문화산업단지가 가장 활발하게 추진되고 있으며, 제천시의 제천영상미디어센터가 선정되어 있음

<표 II-5-8> 충청북도 문화콘텐츠산업관련 전문시설현황

구분	내용
청주문화 산업단지	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 문화의 도시 청주를 살린 교육 콘텐츠의 활성화, 게임 디자인, 캐릭터상품시장 등 세분화된 포지셔닝의 필요성이 크다고 예견됨에 따라 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 청주시문화산업진흥재단이 관리·운영하고, 전체 84,683㎡ 부지에 건물면적이 82,645㎡이며 청주시가 2002~2006년 까지 총사업비 1,340억원(국비 200, 시비 664, 민자 476)을 들여 조성 ○ 도내 전지역에 산재되어 있는 기존 문화콘텐츠산업 요소를 다양한 기준에 부합하는 클러스터로 묶는 동시에 “문화콘텐츠산업 중심”로 육성시키고 있음
제천영상 미디어센터	<ul style="list-style-type: none"> ○ ‘2006 ~ 2007년 지역영상미디어센터 설립지원대상’으로 천안, 안동과 함께 선정 ○ 오는 8월 ‘2008 제천국제음악영화제’ 개막전에 개관을 목표 <ul style="list-style-type: none"> - 장 소 : 제천시 청전동 (구)시청 - 1층(748㎡) : 영화촬영 세트장, 전시실, 카페 등 - 2층(771㎡) : 공동체라디오방송국, 스튜디오, 편집실 등 - 3층(771㎡) : 소규모 공연장, 영상자료실, 동아리방 조성 공사 중

③ 충북 문화콘텐츠 관련 정책 현황

- 현재까지는 콘텐츠산업 육성 정책의 수립 및 운영 수준이 미미함
 - 콘텐츠산업은 보통 문화산업 관련 정책에서 함께 다루어지고 있는 만큼 문화산업과 관련이 깊음
- 상위계획상 문화산업관련 사업은 문화관광산업 차원에서 접근되고 계획되어지고 있으며, 문화산업육성의 방향도 첨단문화산업보다는 지역문화자원의 발굴과 개발을 통한 발전 쪽으로 나아가고 있음

- 충북차원의 계획에서는, 제3차 도종합계획의 수정계획에서 중원문화권과 지역문화자원의 발굴이 구체화되고 있으며, 최근 에 수립된 충북문화산업육성 전략에서도 지역밀착형 문화산업과 부가가치형 문화상품, 지속 가능한 문화기반의 구축을 제시하고 있음
- 그러나 현실적으로 지역차원에서 문화산업의 접근에 대한 구체적인 시행지침이 합의되지 못함으로써 문화산업과 관광산업 등에 대한 부서 간 사업방향이 중복되는 경향이 있음
- 문화산업과 관광산업의 연계성을 고려하더라도 추진체계의 효율성을 위한 역할분담이 필요함

<표 II-5-9> 충북 문화관련 정책

구분	기본목표
제4차 국토종합계획 수정계획 (2006~2020년)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 첨단바이오산업의 핵심지역 ○ 국토 발전축의 중심지역 ○ 삶의 질이 보장되는 웰빙지역
제3차 충청북도 종합계획 수정계획 (2005~2020년)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 중원문화권의 위상 제고와 정체성 확립, 문화예술의 창조력 제고와 향유, 문화자원 활용과 문화산업 육성 등을 통한 전통과 현대가 살아 숨쉬는 충북문화 혁신 ○ 충북 관광자원의 다양성 활용을 극대화하고 미래 지향적 관광 트렌드의 수용 가능성을 충분히 활용하며, 대표적 관광자원을 발굴하여 취약한 관광 인프라가 가진 약점을 극소화하고 최고의 관광자원 개발을 통해 특화된 관광 중복을 구현하여 인간중심의 관광개발, 지역발전을 위한 관광개발의 목표를 실현함
충북문화산업 육성전략 (2007~2011년)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 충북문화산업발전 정책추진기반의 구축 ○ 충북문화자원의 상품화 및 사업화 ○ 충북문화콘텐츠의 발굴 및 특성화 ○ 특화된 문화산업 클러스터의 조성

자료 : 각 보고서 재구성

2. 종합분석 및 전략과제 도출

2.1 종합분석(SWOT)

<ul style="list-style-type: none"> · 자연과 문화가 조화된 자원특성 · 전문시설인프라 확보 : 문화산업 단지 · 지역차원의 지속적 문화정책 반영 · 산업화가 가능한 미발굴 문화콘텐츠 보유 · IT기반의 산업단지 인접으로 콘텐츠산업화 용이 	<ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠자원개발 관련 전문인력 부족 · 지역사회 선도적, 창의적 개발 의지 미흡 · 문화콘텐츠 인식부족에 따른 문화산업 소외 · 관광산업에 치우친 문화콘텐츠의 부가가치 하락
강 점	약 점
기 회	위 험
<ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠에 대한 관심과 개발의지 높음 · ‘감성’과 ‘이미지’의 문화경제체제 진입 · 컨버전스에 의한 콘텐츠 가치 극대화 · 지역 콘텐츠의 세계화 가능성 증대 	<ul style="list-style-type: none"> · 지역간, 국가간 경쟁 강화 · 차별적 문화콘텐츠자원개발의 한계 · 급변하는 문화콘텐츠시장에의 적응 · 국가적, 세계적 콘텐츠자원의 상대적 부족

2.2 기본목표 및 추진전략

목표	미래창조와 첨단기술이 결합된 문화콘텐츠산업의 육성	
추진전략 및 세부과제	콘텐츠산업의 육성기반마련	<ul style="list-style-type: none"> · 공공부문 콘텐츠 바로알기 교육사업 · 콘텐츠 발굴 및 육성체계 구축 · 충북 스토리보드 2.0
	문화자원의 콘텐츠화 사업 추진	<ul style="list-style-type: none"> · 호서제일관문 설치 · 충청북도 디지털 문화대전 편찬 사업 · 충청북도 공인 슬로시티 선정사업 · 김수현 드라마센터 설립 검토 · 촬영장소 콘텐츠 개발 · 다문화 체험센터 설립사업 · 충북의 고갯마루 명소화 사업 · 문화의 거리 조성사업
	특성화된 콘텐츠산업 육성	<ul style="list-style-type: none"> · 에듀테인먼트 지원 사업 · 제천국제음악영화제 육성 · 인삼중심도시 증평 · 신경림 시문학관 건립 검토 · 대청호 문화콘텐츠타운 조성 · 속리산 도깨비콘텐츠 육성 · 전통 선비마을 조성 지원 사업 · 나제전적지 국가사적화 사업

3. 세부추진사업

3.1 공공부문 콘텐츠 바로알기 교육사업

사업목표

- 공공부문 인력들에게 콘텐츠에 대한 이해를 높이어 콘텐츠 발굴 및 개발을 지원하는 능력을 제고함으로써 도내 콘텐츠 산업에 긍정적인 효과를 유도

(1) 추진 배경(필요성)

- 콘텐츠 시장의 산업간 영역이 파괴되는 등 급변화하는 환경 속에서 미래 생존을 위한 주체 간 콘텐츠 확보 경쟁이 심화되고 있음
- 하지만, 도내 공공부문 인력들의 콘텐츠에 대한 이해력이 부족하여 콘텐츠 관련 민간기업과 단체에 대한 지원이 부족하고, 차별적 콘텐츠를 방치하는 현실을 극복해야 함
- 콘텐츠의 개념과 콘텐츠 발굴 및 개발에 대한 교육을 통해 콘텐츠를 이해시키고 사업화시킬 수 있는 능력 배양이 요구 됨

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 사업방법 : 콘텐츠 관련 전문 교육 기관을 통한 교육 용역
- 교육대상 : 도내 공공부문 인력 (공무원, 공공단체 인력 등)
- 투자계획 : 200백만원(연간 50백만원)
- 사업내용
 - 콘텐츠 관련 전문가 자문
 - 콘텐츠 교육 프로그램 구성
 - 공공부문 인력 교육

(3) 추진 계획

- 2009년 : 사업추진계획수립, 콘텐츠 관련 전문가 자문위원 구성
- 2010년 : 콘텐츠 바로알기 프로그램 개발, 공공부문 인력대상 교육시행
- 2011년 이후 : 공공부문 인력대상 심화교육시행

(4) 기대 효과

- 공공부문 인력들의 콘텐츠 교육을 통해 도내 콘텐츠자원을 효율적으로 발굴 및 개발할 수 있는 전문 인력 확보
- 콘텐츠 관련 민간기업과 단체에 대한 지원 기반 마련

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	200	-	50	50	50	50
국 비	-	-	-	-	-	-
지방비	200	-	50	50	50	50

3.2 콘텐츠 발굴 및 육성체계 구축

사업목표

- 공공기관 내 콘텐츠 전문 조직을 구성하여 콘텐츠 발굴 및 육성체계를 구축하고, 콘텐츠 산업 관련 민간기업(단체)과 공공기관의 교두보 역할을 담당하게 함

(1) 추진 배경(필요성)

- 지역 고유 자원의 콘텐츠 발굴 육성 필요
- 체계화된 콘텐츠 산업 발굴 및 육성 시스템 마련이 시급
- 콘텐츠 산업 관련 민간기업(단체)에 대한 지원시스템 구축

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2010년
- 투자계획 : 30백만원
- 사업내용
 - 콘텐츠 전문 조직 구성 타당성 연구
 - 콘텐츠 전문 조직 구성

(3) 추진 계획

- 2009년 : 기초 자료 수집 및 사업 타당성 검토
- 2010년 : 콘텐츠 육성체계 관련 연구 용역 발주

(4) 기대 효과

- 시스템 구축을 통한 콘텐츠 산업 관련 민간기업(단체)에 대한 효율적인 행정지원
- 다른 지역에 없는 콘텐츠 전문 조직 구성으로 콘텐츠 산업 경쟁력 강화
- 효율적으로 콘텐츠 자원을 개발하고 상품화하여 산업화시킬 수 있는 토대 마련

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	30	-	30	-	-	-
국비	-	-	-	-	-	-
지방비	30	-	30	-	-	-

3.3 충북 스토리보드 2.0

사업목표

- 홈페이지를 통한 도민과 함께 만들어가는 충북 이야기
- 충북 문화를 이용한 과거·현재·미래가 있는 스토리텔링으로 콘텐츠를 발굴

(1) 추진 배경(필요성)

- 충북 문화콘텐츠 자원을 적극 활용하는 것이 필요함
- 이제까지의 스토리텔링은 과거의 이야기에 한해 이루어져 왔음
- 웹2.0의 출현을 통해 누구나 콘텐츠의 제공자가 될 수 있으며 동시에 소비자가 될 수 있음
- 도민 누구나 참여하여 이야기를 만들어 가면서 방대한 자료 수집과 콘텐츠화 사업 동시 전개

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 투자계획 : 50백만원
- 사업내용
 - 함께 만들어가는 충북 이야기 홈페이지 구축
 - 과거·현재·미래의 테마로 분류하여 이야기 및 관련 자료 업데이트
 - ※ 과거 테마 : 전래되는 이야기를 이용한 스토리텔링 공간
 - 현재 테마 : 현재의 충북을 담고 있는 스토리텔링 공간
 - 미래 테마 : 충북의 미래를 보여 주는 스토리텔링 공간
 - 정보 자료의 콘텐츠 사업 전개

(3) 추진 계획

- 2009년 : 관련 자료 수집 및 정책 입안
- 2010년 : “(가칭)충북 스토리보드 2.0” 홈페이지 구축
- 2011년 : 홈페이지 홍보 및 관리·운영
- 2012년 : 정보 자료의 콘텐츠 사업 전개

(4) 기대 효과

- 도민이 참여하는 문화콘텐츠 자원 발굴 및 육성 시스템 마련
- 타지역과 차별화 도모
- 충북 문화콘텐츠 자원을 개발 활용하여 부가가치를 창출하는 산업으로 육성
- 콘텐츠의 저작권 라이선싱을 통한 사업화

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	50	-	35	5	5	5
국비	-	-	-	-	-	-
지방비	50	-	35	5	5	5

3.4 호서제일관문 설치

사업목표

- 호서제일관문을 설치하여 충청북도의 랜드마크로 조성
- 충청북도의 랜드마크로서 콘텐츠화하여 충청북도의 대표적인 브랜드로 가치 제고

(1) 추진 배경(필요성)

- 타도에 비하여 상대적으로 낮은 충청북도에 대한 이미지 인지도와 충청북도를 대표할 수 있는 콘텐츠의 부족
- 충청북도를 대표할 수 있는 랜드마크로서 호서제일관문을 설치하여 문화적 경관을 조성하고 지역주민들의 문화적 욕구를 충족
- 더불어 호서제일관문을 콘텐츠화하여 충청북도의 대표적인 브랜드로서 가치 제고

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 투자계획 : 800백만원
- 사업내용
 - 호서제일관문 설치 및 문화적 경관 조성
 - 호서제일관문 콘텐츠화 사업
 - 콘텐츠의 브랜드화 사업

(3) 추진 계획

- 2009년 : 유사 사례와 관련된 자료 수집 및 검토
- 2010년 : 사업 타당성 조사 및 조성부지 선정
- 2011년 : 호서제일관문 조성 및 콘텐츠화 사업 전개
- 2013년 : 콘텐츠를 활용, 호서제일관문을 충청북도 대표 브랜드로 육성

(4) 기대 효과

- 호서제일관문 설치를 통해 문화적 경관을 조성함으로써 지역 주민들의 문화적 욕구 충족 및 문화공간 확충
- 충청북도의 대표적인 랜드마크로서 브랜드화하여 충청북도의 이미지 제고 및 관련 산업 활성화

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	800	-	100	500	100	100
국비	-	-	-	-	-	-
지방비	800	-	100	500	100	100

3.5 충청북도 디지털 문화대전 편찬 사업

사업목표

- 충청북도의 풍부한 문화유산과 오랜 역사를 널리 알리고 도민 누구나 손쉽게 접할 수 있는 디지털 문화대전을 편찬하고자 함
- 충북의 역사, 문화, 정치, 경제 등의 다양한 변천사와 발전상 등을 집대성하여 중부권 중심도시로서의 위상을 정립함

(1) 추진 배경(필요성)

- 유구한 역사와 문화 그리고 정치, 경제 등 충북을 널리 알리고 누구나 손쉽게 충북의 문화정보를 활용할 수 있는 ‘디지털 문화대전’의 필요성이 대두됨
- 다른 지역에 뒤지지 않는 훌륭한 문화유산과 특색 있는 생활 문화를 지닌 충북의 이미지 홍보에 있어 문화대전의 편찬은 그 역할을 훌륭히 수행할 수 있는 하나의 자원임
- 젊은 세대와 쉽게 접근 가능한 ‘디지털 문화대전’은 젊은 세대에게 우리문화를 친근하게 다가서고 손쉽게 알 수 있는 문화 매개체가 될 것이며 문화를 재창조하는 문화공간이 될 것임

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2010년 ~ 2012년
- 투자계획 : 1,000백만원
- 사업내용
 - 충청북도의 다양한 콘텐츠 발굴 및 DB구축
 - 보급과 활용이 자유로운 웹상의 자료공간 확보 및 구축
 - 충청북도 ‘디지털 문화대전’ 편찬 및 홍보활동

(3) 추진 계획

- 2010년 : 시·군별 ‘디지털 문화대전 편찬’을 위한 콘텐츠 공모 및 기초조사
- 2011년 : 자료 DB구축, 콘텐츠 제작 및 모듈개발 완료
- 2012년 : ‘충청북도 디지털 문화대전 편찬’ 완료 및 홍보체계 구축

(4) 기대 효과

- ‘디지털 문화대전’을 통해 문화선진도로의 진입을 홍보하고 지역민의 자긍심을 고취시키는데 기여
- 교육 및 홍보 자료로 활용되어 세대간 문화매개체의 역할 기대
- 지역문화를 보다 손쉽게 접근할 수 있어 도민의 문화욕구 충족 및 문화행정서비스에 기여

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	1,000	-	200	500	300	-
국 비	-	-	-	-	-	-
지방비	1,000	-	200	500	300	-

3.6 충청북도 공인 슬로시티 선정사업

사업목표

- 충청북도 공인 슬로시티 선정을 통해 지역주민과 도시민에게 여유로운 삶의 기회 제공
- 슬로시티국제연맹의 슬로시티 인증 토대 마련

(1) 추진 배경(필요성)

- 초고속으로 대변되는 현대 사회에서 변화의 속도에 대응하기 위해 현대인들은 삶의 여유 없이 피곤한 삶을 유지하고 있음
- 지역주민에게 서두르지 않고 생태, 환경, 맛, 전통, 문화 등의 가치를 유지하면서 여유롭게 살아갈 수 있는 환경 조성
- 또한, 속도전의 사회에서 도시민들에게는 자연과 옛 문화를 느끼며 몸과 마음의 여유와 재충전의 기회를 제공할 수 있는 공간 마련

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2010년 ~ 2013년
- 투자계획 : 1,000백만원
- 사업내용
 - 충청북도 공인 슬로시티 선정
 - 선정된 지역 정보의 콘텐츠화 및 도시민 타겟 홍보사업
 - 슬로시티국제연맹의 슬로시티 인증 추진 사업

(3) 추진 계획

- 2010년 : 충청북도 공인 슬로시티 선정 홍보
- 2011년 : 충청북도 공인 슬로시티 선정
- 2012년 : 선정 지역 정보의 콘텐츠화 및 도시민들에게 홍보
- 2013년 : 슬로시티국제연맹의 슬로시티 인증 추진

(4) 기대 효과

- 슬로시티 선정을 통해 전통이 잘 보존되고 전통 산업과 아름다운 자연경관 등을 갖춘, 느낌의 철학을 바탕으로 하여 앞으로 그 모습이 유지될 수 있는 지역 분위기 확산
- 대규모 예산을 필요로 하는 지역 관광개발을 지양하고 지역이 가진 자연과 전통문화를 활용하여 현대인들에게 삶의 여유와 본질을 되찾게 해줌
- 슬로시티국제연맹의 슬로시티 인증을 통해 충청북도의 이미지 제고

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	1,000	-	100	100	500	300
국비	550	-	-	-	350	200
지방비	450	-	100	100	150	100

3.7 김수현 드라마센터 설립 검토

사업목표

- 청주출신 드라마 작가 김수현의 브랜드 파워를 활용한 신산업 도입
- 세계적인 드라마 작가나 영화 시나리오 작가를 배출할 수 있는 교육시스템 운영 토대 마련

(1) 추진 배경(필요성)

- 영화·드라마의 매력에 지속적으로 성장하고 있으나, 지역사회의 여건상 산업육성에 어려움이 있음
- 청주출신의 대표적인 드라마 작가인 김수현의 브랜드 파워를 적극적으로 활용하여 드라마센터를 설립
- 드라마센터 설립을 통해 영화·드라마 작가를 발굴 양성하는 장을 마련하고 취약한 지역 미디어 콘텐츠 산업 기반을 향후 뉴미디어 콘텐츠 시장의 중심으로 이끌 토대를 마련하기 위함

(2) 사업 개요

- 위치 : 청주시 일원
- 사업기간 : 2010년
- 투자계획 : 100백만원
- 사업내용
 - 김수현 드라마센터 설립 타당성 연구

(3) 추진 계획

- 2009년 : 김수현 작가와의 협의 및 사례 검토
- 2010년 : 김수현 드라마센터 설립 타당성 연구 용역 발주
- 2011년 이후 : 김수현 드라마센터 설립 검토 및 심사

(4) 기대 효과

- 충청북도의 영화·드라마 관련 콘텐츠산업의 전국 대비 포지션을 파악하고 관련 산업 육성 정책 마련
- 향후 뉴미디어 콘텐츠 시장 선도를 위한 토대 마련

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	100	-	100	-	-	-
국비	-	-	-	-	-	-
지방비	100	-	100	-	-	-

3.8 촬영장소 콘텐츠 개발

사업목표

- 기존의 촬영 세트장을 청소년을 위한 에듀테인먼트 체험의 장소로 활용
- 충북에서 각종 촬영이 가능한 장소를 수집 및 체계화하고 원형 정보를 디지털 콘텐츠화하여 효율적으로 관리

(1) 추진 배경(필요성)

- 무분별한 촬영 세트장 건립으로 인하여 차별성이 없어지고 경쟁이 심화되어 수익 창출의 어려움과 향후 촬영 세트장 관리의 어려움
- 충북의 촬영 가능한 장소 조사 및 디지털화로 문화 콘텐츠 개발의 소재로 활용
- 촬영 가능한 장소를 수집 및 체계화하고 원형 정보를 디지털 콘텐츠화하여 향후 수익모델과 연결

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 투자계획 : 200백만원
- 사업내용
 - 기존 촬영 세트장을 활용한 에듀테인먼트 프로그램 개발
 - 충북의 촬영 가능한 장소 조사 수집 및 디지털 콘텐츠화
 - 디지털 콘텐츠화 되어진 촬영장소를 활용하여 다양하고 창의적인 콘텐츠사업 전개

(3) 추진 계획

- 2009년 : 기초자료 수집 및 검토
- 2010년 : 에듀테인먼트 기본 계획 수립 및 프로그램 개발
- 2011년 : 수집 정보 디지털 콘텐츠시스템 구축

- 2012년 : 디지털 콘텐츠개발 및 가공을 통한 수익모델 창출

(4) 기대 효과

- 영화나 드라마의 촬영이 끝나 방만하게 운영되어진 기존 촬영 세트장의 활성화 도모
- 충북의 독특한 자원이 소재가 됨으로써 타지역과의 차별화 도모
- 촬영장소 체계화 및 원형 정보 콘텐츠화를 통한 새로운 콘텐츠 산업 수익모델 창출

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	200	-	50	50	50	50
국 비	-	-	-	-	-	-
지방비	200	-	50	50	50	50

3.9 다문화 체험센터 설립사업

사업목표

- 이주민들에게 충북의 문화 콘텐츠를 알리어 정착에 도움을 주고 도민들을 위한 다문화 콘텐츠체험 프로그램을 운영하여 서로의 문화를 이해하는 장을 마련
- 국제교류행사를 통한 충북 문화 콘텐츠 홍보

(1) 추진 배경(필요성)

- 국제결혼의 급증과 정보통신 발달로 인한 해외문화 콘텐츠 유입이 급증
- 다문화사회의 도래에 따른 다문화 이해의 장 필요
- 다문화 콘텐츠 체험 프로그램을 통한 충북 내 체험형 문화 콘텐츠산업의 거점으로 활용

(2) 사업 개요

- 위치 : 보은군, 옥천군 등 도내 일원
- 사업기간 : 2009 ~ 2011년
- 투자계획 : 1,200백만원
- 사업내용
 - 다문화 체험센터 설립으로 서로의 문화를 이해하는 장 마련
 - 충북 문화 콘텐츠 및 다문화 콘텐츠체험 프로그램 개발 및 운영
 - 문화 콘텐츠 분야 국제교류 프로그램 개발 및 운영

(3) 추진 계획

- 2009년 : 다문화 체험센터 설립 타당성에 대한 정책적 검토
- 2010년 : 다문화체험 및 국제교류 프로그램 개발
- 2011년 : 다문화 체험센터 조성

(4) 기대 효과

- 문화 콘텐츠 체험을 통한 서로의 문화이해 증대
- 타문화 콘텐츠 접촉의 기회 확대로 상이한 문화와 가치관의 결합을 통해 새로운 경쟁력을 창출
- 국제교류행사를 통한 충북 문화 콘텐츠 홍보

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	1,200	-	150	1,050	-	-
국 비	500	-	50	450	-	-
지방비	700	-	100	600	-	-

3.10 충북의 고갯마루 명소화 사업

사업목표

- 충청북도 고갯마루 자원의 발굴 및 육성
- 고갯마루 콘텐츠를 고갯마루를 지나는 방문객에게 제공함으로써 충청북도의 인지도 제고

(1) 추진 배경(필요성)

- 충청북도는 국토의 중심부에 위치하고 있어 교통의 중심지이지만 동남쪽으로 소백산맥, 북서로는 차령산맥이 지나고 있어 박달재와 추풍령, 말티재와 같은 여러 고갯마루가 발달되어 있음
- 고갯마루의 주변 정리와 함께 고개가 가지고 있는 전설과 같은 정보를 콘텐츠화하여 충청북도의 고갯마루를 지나는 방문객들에게 터널방송이나 도로그림 등과 같은 다양한 방법을 통해 제공함으로써 충청북도의 인지도 제고

(2) 사업 개요

- 사업기간 : 2010~ 2013년
- 투자계획 : 3,400백만원
- 사업내용
 - 충청북도 고갯마루 자원발굴 및 환경정비
 - 콘텐츠 제공 방안 연구
 - 충청북도 고갯마루 콘텐츠화 사업

(3) 추진 계획

- 2010년 : 기본 사업계획 용역 발주
- 2011년 : 충청북도 고갯마루 자원발굴 및 환경정비
- 2012년 : 콘텐츠 제공 방안 연구 및 선정
- 2013년 : 충청북도 고갯마루 콘텐츠화 사업 추진

(4) 기대 효과

- 충청북도의 고갯마루 콘텐츠를 고개를 지나가는 방문객들에게 색다른 방법으로 제공함으로써 충청북도의 이미지와 인지도 제고

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	3,400	-	200	2,000	200	1,000
국비	1,500	-	-	1,500	-	-
지방비	1,900	-	200	500	200	1,000

3.11 문화의 거리 조성사업

사업목표

- 지역이미지를 고양하고 지역 경쟁력 향상을 위해 지역이 가지고 있는 역사·문화적 특성과 예술적 프로그램을 담은 거리를 조성함
- 도 전지역의 시군에 조성하여 도민전체가 즐길수 있는 문화의 거리를 조성하여 문화적 삶의 질 향상에 기여토록 함

(1) 추진 배경(필요성)

- 역사와 문화적 자원이 풍부한 충북지역은 타지역과 구분되는 다양한 소재가 산재해 있음. 이러한 소재를 활용한 다양한 거리문화를 창조하고 이를 수용하여 지역민의 문화욕구를 충족할 필요가 있음
- 다양한 문화공간으로서 거리는 걸으면서, 휴식하면서, 관람하면서, 쇼핑도 하며, 문화와 역사를 함께 느낄 수 있도록 조성되어 지역민의 문화공간으로 자리매김할 수 있도록 함
- 누구나 향유할 수 있는 친근한 거리조성으로 지역이미지 향상과 함께 도민전체의 행복한 삶 추구에 기여토록 함

(2) 사업 개요

- 위치 : 충북 12개 시·군
- 사업기간 : 2009 ~ 2010년
- 투자계획 : 4,800백만원
- 사업내용
 - 시·군의신청을 받아 심사 후 사업비 지원(50%)
 - 시·군 문화예술의 거리 조성 조례 제정
 - 특정테마를 중심으로 건물, 광고판 등을 미적으로 리모델링
 - 거리문화축제가 일상적으로 열릴 수 있는 상설공연장 조성
 - 영화관, 화랑, 예술센터 등 문화예술시설 집중화 유도
 - 문화예술인을 배치하여 관리·운영 총괄
 - 문화예술 관련업종 육성관련 인센티브 부여

(3) 추진 계획

- 2009년 : 계획추진에 따라 이미 거리조성 및 운영 조례제정을 추진한 5개 시·군(청주, 충주, 옥천, 음성, 단양)에 대한 거리 기반시설 조성 추진
- 2010년 : 미지정 시·군에 대한 조례제정 유도 및 7개 시·군 선정 추진 및 거리기반 시설 조성추진

(4) 기대 효과

- 지역민의 문화편차 극복을 해소하고 도민 전체가 문화향수의 기회를 손쉽게 접할 수 있는 공간조성 효과
- 지역이미지 강화로 지역활성화 효과

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	4,800	2,000	2,800	-	-	-
국비	-	-	-	-	-	-
지방비	4,800	2,000	2,800	-	-	-

3.12 에듀테인먼트 지원 사업

사업목표

- 에듀테인먼트로 특성화된 청주문화산업단지 활성화 촉진
- (재)청주문화산업지원센터와 연계를 통한 교육문화의 도시 청주의 위상을 강화

(1) 추진 배경(필요성)

- 청주시는 예로부터 교육문화의 도시이자, 직지가 나온 창조
의 고장으로, 최근에 청주의 지역특화산업으로 에듀테인먼트
부문이 균형발전위원회에서 거론되었음
- 청주문화산업단지는 주요 유치업종으로 에듀테인먼트부문을
강화하고 있으며, 스토리텔링과 게임문화콘텐츠분야에서 소
기의 성과를 거두고 있음
- 에듀테인먼트분야는 CT(Culture Technology)를 활용한 고부
가가치 전략산업으로 충청북도 첨단문화산업의 발전을 위한
중요한 부분으로 발전시켜나갈 필요가 있음

(2) 사업 개요

- 위치 : 청주문화산업단지(청주시 내덕동 201-31)
- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 투자계획 : 10,000백만원
- 사업내용
 - 전문인력양성사업
 - 전문업체유치사업
 - 스타기업지원사업
 - 유관기관유치사업
 - CT클러스터 구축사업(문화콘텐츠, 과학기술, 예술과 인문학 분야)

(3) 추진 계획

- 2009년 3월 : 충북 CT클러스터 조성 기본계획 수립, 충북 CT클러스터 추진위원회 발족
- 2010년 3월 : 충북 CT클러스터 사무국 개소, 전문인력양성 추진
- 2011년 3월 : 충북 CT클러스터 조성 추진, 전문업체 및 유관 기관 유치
- 2013년 3월 : 충북 CT클러스터 조성 완료 및 계속 추진, 스타기업 지원

(4) 기대 효과

- 미래지향적 첨단문화사업의 기반 구축을 통한 고부가가치 창출
- 중부권 문화산업의 거점으로서 위상 강화

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	10,000	150	350	3,000	3,000	3,500
국비	5,000	-	100	1,500	1,500	1,900
지방비	5,000	150	250	1,500	1,500	1,600

3.13 제천국제음악영화제 육성

사업목표

- 영화와 음악 그리고 제천의 아름답고 맑은 자연 속에서 함께 어우러지는 세계적인 한국 3대 영화제로의 도약
- 세계적인 음악영화제에 걸맞은 프로그램 개발 및 인프라시설 구축

(1) 추진 배경(필요성)

- 제천국제음악영화제는 전문성을 갖춘, 영화와 음악의 예술적 결합을 조명하고 아우르는 아시아 지역 최대인 동시에 국내 최초의 음악영화제이자 휴양영화제로서의 특성화와 차별성을 지님
- 세계적인 영화제로서의 위상을 확보하기 위해서는 차별화된 프로그램의 개발과 아울러 국제적 수준의 상영장, 공연장 등의 인프라시설 구축이 필요함

(2) 사업 개요

- 위치 : 제천시 일원(TTC복합상영관, 제천미디어센터, 청풍호 반무대, 수상아트홀, 문화의 거리, JIMFF 스테이지, 의림지 등)
- 사업기간 : 2009 ~ 2012년(영화제는 매년)
- 투자계획 : 3,900백만원
- 사업내용
 - 영화제 운영프로그램 개발
 - 영화음악 상설전시관 및 공연장 조성
 - 영화음악학교 건립

(3) 추진 계획

- 2009년 : 제5회 제천국제음악영화제 개최
- 2010년 : 영화음악 상설전시관 및 공연장 운영
- 2011년 이후 : 상설 영화음악학교 운영

(4) 기대 효과

- 제천국제음악영화제를 통한 생태·문화·관광도시로서의 제천 이미지 제고
- 국제적인 영화제로 발전시킴으로써 지역주민의 자긍심 고취뿐만 아니라 지역경제의 활성화와 국내 영화·음악산업의 진흥에 기여

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	3,900	900	1,500	700	800	-
국비	1,350	250	500	300	300	-
지방비	2,550	650	1,000	400	500	-

3.14 인삼중심도시 증평

사업목표

- 글로벌 인삼중심도시로서의 증평의 위상을 확립하고, 지역특화 자원으로서의 인삼가치 제고
- 인삼과 문화관광산업의 융합을 통한 지역의 발전 도모

(1) 추진 배경(필요성)

- 증평은 예로부터 인삼 재배의 최적지로서 우리나라를 대표하는 고려인삼의 주산지라는 정체성을 지니고 있음
- 현재 증평인삼의 규모와 생산량이 타지역의 인삼과 비교하여 현저히 적지만, 증평이 충북지역에서 인삼유통의 거점으로 성장하고 있으며 청주국제공항과의 인접성으로 증평인삼은 문화관광자원으로서의 부가가치를 높일 수 있는 경쟁력을 보유하고 있음
- 이러한 측면에서 증평을 중부내륙 백두대간권역 인삼의 유통 물류거점으로 성장시킴과 동시에, 인삼가공산업의 지속적인 유치와 성장기반을 제공하고, 21세기 성장산업인 문화관광산업과의 융합을 통한 인삼중심도시로서의 위상 확보가 필요함

(2) 사업 개요

- 위치 : 증평군 일원
- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 투자계획 : 4,500백만원
- 사업내용
 - 충북인삼유통센터 건립 : 19억원(충북도)
 - 인삼가공산업육성(특구 조성 등)
 - 인삼문화명소 조성(인삼문화터미널)
 - 인삼문화축제 육성
 - 관광연계 프로그램 개발(한국인삼문화체험프로그램 등)

(3) 추진 계획

- 2009년 5월 : 충북인삼유통센터 건립, 인삼가공산업특구 신청, 관광연계 프로그램 개발
- 2010년 4월 : 인삼문화축제 육성
- 2011년 12월 : 인삼문화명소 조성(인삼문화터미널)
- 2012 ~ 2013년 : 인삼가공산업특구 확장 및 운영

(4) 기대 효과

- 글로벌 인삼중심도시 중평의 기반을 구축하고, 이를 통한 지역발전 촉진
- 중평인삼과 지역문화관광산업의 융합을 통한 다양한 부가가치 창출

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	4,500	1,900	400	1,400	400	400
국비	-	-	-	-	-	-
지방비	4,500	1,900	400	1,400	400	400

3.15 신경림 시문학관 건립 검토

사업목표

- 충주 출신 민족시인 신경림을 기념하는 시문학관 건립
- 지역 문화환경 수준 제고를 통한 지역주민 문화 욕구 충족

(1) 추진 배경(필요성)

- ‘농무’와 ‘목계장터’ 등의 시를 발표한 충주 출신 민족시인 신경림의 문화적, 예술적 가치 향유를 통한 문화창달과 한국문학의 역사성과 우수성을 알리는 토대 마련
- 시 ‘목계장터’의 배경이 되는 충주 목계나루터 인근에 시문학관을 건립함으로써 지역주민에게는 자부심과 문화적 욕구충족을 느끼게 해주며 방문객들에게는 신경림의 작품을 더욱 뜻 깊게 느낄 수 있는 기회 제공
- 현재 충주에서 추진하고 있는 ‘목계 문화·역사마을 가꾸기’ 사업과 연계함으로써 효율 극대화

(2) 사업 개요

- 위치 : 충주시 엄정면 일원
- 사업기간 : 2009 ~ 2011년
- 투자계획 : 60백만원
- 사업내용
 - 신경림 시문학관 건립 타당성 연구

(3) 추진 계획

- 2009년 : 신경림 시인과 협의 및 유사 사례 검토
- 2010년 : 신경림 시문학관 건립 타당성 연구 용역 발주
- 2011년 : 신경림 시문학관 건립 검토 및 심사

(4) 기대 효과

- 타당성 연구 조사를 통한 충청북도 시문학의 현주소 파악
- 신경림 시문학관 건립을 통해 지역주민의 문화향수의 질적 제고

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	60	-	50	10	-	-
국비	-	-	-	-	-	-
지방비	60	-	50	10	-	-

3.16 대청호 문화콘텐츠타운 조성

사업목표

- 대청호 인근의 문화 인프라 정보를 종합하여 콘텐츠화
- 대청호 문화콘텐츠타운을 조성하여 콘텐츠를 방문객에게 제공, 대청호 인근 문화 인프라 방문 유도

(1) 추진 배경(필요성)

- 전국에서 3번째 규모의 호수인 대청호는 옛 대통령 별장인 청남대가 위치하고 있을 정도로 수려한 경관과 빼어난 경치를 자랑함
- 또한, 대청호의 인근에는 문의문화재단지와 물문화관, 벌랏한지마을, 마동창작마을, 장계관광지 등과 같은 문화 인프라가 잘 갖추어져 있음
- 이렇게 다양한 문화 인프라 정보를 종합하고 콘텐츠화하여 방문객과 문화 인프라를 유기적으로 이어주는 네트워크 시스템의 필요성 인식

(2) 사업 개요

- 위치 : 청원군 일원
- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 투자계획 : 7,200백만원
- 사업내용
 - 대청호 인근 문화 인프라 정보 콘텐츠화
 - 대청호 문화콘텐츠타운 조성
 - 대청호 문화콘텐츠타운 운영

(3) 추진 계획

- 2009년 : 관련 자료 수집 및 사례 분석
- 2010년 : 대청호 인근 문화 인프라 정보 콘텐츠화 작업 및 문화콘텐츠타운 조성지 선정
- 2011년 : 대청호 문화콘텐츠타운 조성
- 2013년 : 대청호 문화콘텐츠타운 운영

(4) 기대 효과

- 대청호 문화콘텐츠타운을 조성하여 방문객에게 대청호 인근 문화 인프라의 콘텐츠를 제공함으로써 문화 인프라 방문을 유도하여 문화관광 활성화

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	7,200	-	100	3,100	2,000	2,000
국비	3,600	-	-	1,600	1,000	1,000
지방비	3,600	-	100	1,500	1,000	1,000

3.17 속리산 도깨비콘텐츠 육성

사업목표

- 도깨비 관련 콘텐츠를 발굴하고 활용하여 속리산 향토문화의 이미지 및 인지도 제고

(1) 추진 배경(필요성)

- 속리산은 충청북도 보은군 내속리면과 괴산군, 경상북도 상주시 화북면에 걸쳐 있는 국립공원으로서 많은 문화재와 천연기념물은 물론 설화를 가지고 있음
- 특히, 시대를 뛰어넘어, 보는 사람의 마음에 따라 울고 웃는 희로애락이 스며있는 도깨비 설화는 차별화된 콘텐츠 자원이 될 수 있음
- 속리산의 민속설화 중 도깨비와 관련된 문화콘텐츠를 창출해 현대인들의 감성을 두드려 속리산의 인지도 및 지명도 제고

(2) 사업 개요

- 위치 : 보은군 속리산 일대
- 사업기간 : 2009 ~ 2013년
- 투자계획 : 1,100백만원
- 사업내용
 - 도깨비 설화의 발굴 및 콘텐츠 작업
 - 도깨비 브랜드 연구 개발 사업
 - 도깨비 박물관과 민속촌 설립 타당성 연구 및 검토
 - 속리산 도깨비축제 활성화 지원

(3) 추진 계획

- 2009년 : 도깨비 설화의 발굴 및 콘텐츠작업, 속리산 도깨비 축제 활성화 지원
- 2010년 : 도깨비 브랜드 연구 개발 사업
- 2011년 : 도깨비 박물관과 민속촌 설립 타당성 연구 및 검토

(4) 기대 효과

- 도깨비의 해학적이고 후덕한 심성의 이미지를 활용하여 속리산의 향토문화 창달
- 낙후일로의 속리산 관광산업의 활성화 촉진

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	1,100	100	200	200	300	300
국 비	-	-	-	-	-	-
지방비	1,100	100	200	200	300	300

3.18 전통 선비마을 조성 지원 사업

사업목표

- 현대적 관점에서 선비문화를 재조명함으로써 정신문화 유산의 창조적 계승과 정신문화콘텐츠 개발 및 육성 통한 지역의 신 성장동력 창출
- 유교 성리학의 현대화·대중화를 통한 문화관광자원화

(1) 추진 배경(필요성)

- 충북은 선비의 고장, 충효의 지역으로서 정신사적 특성을 지니고 있음
- 괴산군은 호서사림의 본고장 괴산군의 위상을 강화할 수 있도록 전통성을 계승하며, 생활하면서 학문수양과 심신단련이 가능한 전통선비마을을 조성하여 지역의 독자성과 전통성을 살리고 바람직한 교육환경을 제공하는 사업을 계획함
- 괴산지역 전통 선비마을을 중심으로 유교 성리학을 테마로 한 문화관광산업을 발굴하고 육성할 필요성이 제기

(2) 사업 개요

- 위치 : 괴산군 청안면 조천리 일원
- 사업기간 : 2009 ~ 2012년
- 투자계획 : 3,500백만원
- 사업내용
 - 전통 선비마을 조성사업 지원
 - 충북 선비문화 연구개발 및 콘텐츠화
 - 충북 선비문화 체험 및 교육콘텐츠 창출
 - 유교 성리학 정신문화콘텐츠지원센터 조성

(3) 추진 계획

- 2009년 : 전통 선비마을 조성사업 계획 입안
- 2010년 : 유교 성리학 정신문화콘텐츠지원센터 조성
- 2011년 : 충북 선비문화 연구개발 및 콘텐츠화
- 2012년 : 충북 선비문화 체험 및 교육콘텐츠 창출

(4) 기대 효과

- 유교 성리학 정신문화의 중심지로서의 괴산 지역이미지 제고
- 유교 성리학의 정신문화를 현대적으로 재조명함으로써 우리나라 전통 정신문화 유산의 창조적 계승과 이를 통한 부가가치 창출

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	3,500	-	1,000	1,200	1,300	-
국비	1,700	-	500	600	600	-
지방비	1,800	-	500	600	700	-

3.19 나제전적지 국가사적화 사업

사업목표

- 나제전적지 국가사적화 사업을 통해 중원문화권의 정체성 확립
- 국가사적화 사업으로 중원문화권 역사의 산 교육장화

(1) 추진 배경(필요성)

- 충청북도는 국토의 중심부에 위치한 중원문화권으로서 인류 문화의 시원지였으며 삼국시대에는 한반도의 패권을 차지하려는 삼국의 치열한 각축장이었음
- 이중 충청북도의 남부지역은 백제와 신라의 뺏고 빼앗기는 쟁탈전이 있었던 사통팔달의 전략·전술적 요지였음
- 하지만 현재는 지역사회의 관심과 인지도가 낮으며 중원문화권으로서의 위상 또한 낮은 상황으로 이를 극복하기 위한 방안 마련 필요

(2) 사업 개요

- 위치 : 옥천군 일원
- 사업기간 : 2009 ~ 2012년
- 투자계획 : 1,900백만원
- 사업내용
 - 나제전적지 기초조사
 - 나제전적지 대상 학술 연구 조사 용역
 - 나제전적지 주변 환경정비 사업
 - 나제전적지 국가사적지 지정 추진

(3) 추진 계획

- 2009년 : 국내외 관련 자료 수집 및 사례 분석
- 2010년 : 나제전적지 기초조사, 학술 연구 조사 및 대상지 검토
- 2011년 : 나제전적지 주변 환경정비
- 2012년 : 나제전적지 국가사적지 지정 추진

(4) 기대 효과

- 지역 문화의 역사적 증원문화권 정체성 확립
- 충청북도 남부지역의 지리적 위상 재조명

(5) 투자 계획

(단위 : 백만원)

재원별	총계	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년
계	1,900	-	300	1,500	100	-
국 비	1,000	-	-	1,000	-	-
지방비	900	-	300	500	100	-

