

Jeonbuk Development Institute  
20150904 vol.142

# ISSUE BRIEFING

---

## 국정 2기 문화융성 계획과 전라북도의 대응

장세길\_ 전북발전연구원 문화관광연구부 부연구위원



C O N T E N T S

# Issue Briefing

이슈브리핑 2015년 9월 04일 vol.142 발행인 강현직 발행처 전북발전연구원 주소 전북 전주시 완산구 콩쥐팍쥐로 1696  
TEL : 063)280-7100 FAX : 063)286-9206

※이슈브리핑에 수록된 내용은 연구진의 견해로서 전라북도의 정책과는 다를 수 있습니다.

※지난 호 이슈브리핑을 홈페이지 ([www.jthink.kr](http://www.jthink.kr))에서도 볼 수 있습니다.

## 국정 2기 문화융성 계획과 전라북도의 대응

1. 문제제기 .....	04
2. '국정 2기 문화융성 계획' 의 개요 .....	04
1) 문화융성 계획의 전개과정 .....	04
2) 국정 2기 문화융성 계획의 주요내용 .....	05
3) 국정 2기 문화융성 계획의 한계와 과제 .....	07
3. 추진방향별 전북의 경쟁력과 대응 .....	09
1) '전통문화유산과 보유자산 세계화' 분야 .....	09
2) '문화융성과 창조경제의 시너지 창출' 분야 .....	11
3) '국민들의 문화향유 확대' 분야 .....	13
4. 사업 추진을 위한 제언 .....	16

## 국정 2기 문화융성 계획과 전라북도의 대응

### ■ ‘국정 2기, 문화융성 계획’ (2015.08.18.)의 개요

- 문화체육관광부는 ‘국정 2기, 문화융성의 방향과 추진계획’을 발표했다
- 이번 계획에 포함된 대규모 투자사업은 대부분 수도권에 집중되어 문화융성의 지역 간 불균형이 우려됨 또한 기존 사업을 중심으로 재구성된 계획으로 새로운 융합전략이 부족함. 지역에서 적극적으로 사업을 발굴해 국가사업으로 제안해야함
- 이번 계획은 전통문화의 창조적 활용, 문화콘텐츠산업 육성, 국민의 문화향유라는 3대 추진방향이 수립되어 있는데, 이는 전북이 경쟁력을 갖춘 분야이자 핵심전략 분야라는 점에서 적극적이고 선제적인 대응이 필요함

### ■ 전북의 대응 ① : 전통문화유산과 보유자산 세계화 분야

- 전북이 제안한 ‘K-FOOD 콤플렉스’, ‘한국소리창조클러스터’ 사업이 ‘음식관광 창조타운’ (서부내륙권광역관광권개발계획, ‘소리창조클러스터’ (메타사업)라는 이름으로 추진 중임. K-FOOD, K-SOUND에 이어 새로운 전통문화 융합분야를 선정해 국책사업으로 제안해야 함. 예를 들어 영성문화를 ICT와 연계한 ‘영성산업(일명 K-SOUL)클러스터’, ‘전통주(일명 K-WINE)산업화단지’ 등을 구상할 수 있음
- 판소리, 농악은 아리랑 이상의 가치를 가지고 있으나, 문화융성 계획에는 특화되어 있지 않음. 판소리와 농악의 세계화 사업을 적극적으로 발굴해 아리랑 수준으로 사업이 추진되도록 요구해야 함
- ‘세계무형유산 활용 관광콘텐츠 개발’, ‘한식세계화 신규 사업’, ‘이야기가 있는 지역문화콘텐츠 관광자원화’ 등 확대되거나 새롭게 추진되는 사업에 대해 지역 차원에서 적극적으로 사업을 발굴해 국가사업에 반영되도록 해야 함

### ■ 전북의 대응 ② : 문화융성과 창조경제의 시너지 창출 분야

- 이야기산업이 집중 육성될 것으로 보임. 전북의 경쟁력인 무형유산을 특화한 ‘무형유산 스토리 창작클러스터’, 무형유산에서 발굴된 이야기를 융합한 ‘글로벌게임산업클러스터’, 우리나라 디지털콘텐츠를 체험할 수 있는 종합 실증화 & 체험거점으로서 (가칭)K-DICON WORLD 등을 국가사업으로 제안해야 함
- ‘영상물 촬영 유치활동 촉진 위한 정부·지자체 협력사업’, ‘지역대표 콘텐츠기업 발굴 및 육성’, ‘융합벨트-혁신센터 플래그십 프로젝트’ 등의 계획에도 적극적으로 대응해 전북 사업을 포함시켜야 함

### ■ 전북의 대응 ③ : 국민들의 문화향유 확대 분야

- 실버세대 문화향유사업과 ‘지역문화진흥 기본계획’에 적극 대응해야 함
- ‘어린이 창조놀이터 개발 및 확산’, ‘인문·정신문화 분야 예술강사 확대’, ‘실버세대 문화프로그램·동호회 지원’, ‘지역 원로예술인 공연단 구성 및 활동 지원’, ‘노인복지관·경로당의 문화공간화’ 등의 사업을 구상해 정부계획에 반영시켜야 함

### ■ 전문가 참여 TF 구성해 추진방향별 국가사업 발굴 및 제안

- 추진방향별로 전문가 참여 TF팀을 구성해 정부계획에 부합하는 국가사업을 발굴해야 함. 특히 전통문화유산과 콘텐츠산업의 융합분야에 집중할 필요가 있음

# 국정 2기 문화융성 계획과 전라북도의 대응

## 1. 문제제기

- 문화체육관광부는 2015년 8월 18일 '국정 2기, 문화융성의 방향과 추진계획'을 발표했음. 이 계획에는 박근혜대통령의 대국민 담화(2015.8.6)와 광복절 경축사(2015.8.15)에서 강조된 '문화융성'의 추진방향과 실행방안이 담겨 있음
- 이번에 발표한 문화융성 계획은 정부가 남은 임기 동안 강력하게 추진할 문화융성의 방향을 담고 있어 지역의 관련 사업에 영향을 미칠 것으로 보임
- 특히 이번 계획은 전통문화의 창조적 활용, 문화콘텐츠산업 육성, 국민의 문화향유라는 3대 추진방향이 수립돼 있는데, 이는 전북이 경쟁력을 갖춘 분야이자 핵심전략 분야라는 점에서 적극적이고 선제적인 대응이 필요함
  - 이번 계획에는 2016년 새롭게 추진할 과제가 포함되어 있는데, 정부의 사업 확정 일정이 촉박하기 때문에 시급하게 사업을 발굴해 국가사업으로 제안해야 함
- 이 글에서는 국정 2기 문화융성 계획의 주요내용과 문제점을 살펴보고, 문화융성 추진 방향별로 전북의 경쟁력과 과제를 점검하며, 추진방향별 전북의 대응전략 및 향후 추진 방안을 제언하고자 함

## 2. '국정 2기 문화융성 계획'의 개요

### 1) 문화융성 계획의 전개과정

#### □ 국정과제: 5개 영역, 7대 과제 선정

- 문화체육관광부의 국정과제(10개) 중 문화융성 관련 과제는 '문화융성 기반구축 및 국제교류 활성화', '문화적 삶의 질 향상', '순수예술의 진흥', '한국문화의 진흥', '문화콘텐츠산업의 육성' 등과 관련된 7개 과제임
  - 국정과제 : 문화재정 2% 달성 및 문화기본법 제정(108), 문화참여 기회확대와 문화격차 해소(109), 문화다양성 증진과 문화교류·협력 확대(110), 예술인 창작안전망 구축 및 지원 강화(112), 문화유산 보존 강화 및 활용 확대(113), 인문·정신문화의 진흥(114), '한국 스타일' 콘텐츠산업 육성(115)
- 기반구축 외에 '문화향유', '예술진흥', '전통문화', '콘텐츠산업' 등 4개 분야를 중심으로 과제가 선정됐으며, 국민의 문화향유를 통한 문화적 삶의 질이 우선시되었음

## □ 2013년 문화체육관광부 업무계획: 국정과제 반영, 문화향유 강조

- 국정과제를 반영한 문화체육관광부의 2013년 업무계획에서 우선시되는 것은 생애주기별 맞춤형 문화복지임. 이어 예술인 창작지원과 안전망 구축을 통한 예술진흥이 주요 과제로 계획되었음
- 2013년 업무계획은 새정부가 출범하기 이전에 계획되어있던 과제와 국정과제를 함께 반영한 것임. 따라서 정부가 강조하는 문화융성의 방향은 문화융성위원회가 발표(2013.10.25)한 '문화융성 8대 과제'에서 구체화되었음

## □ 문화융성위원회의 8대 과제: 인문정신 및 전통문화 강조

- 문화융성위원회의 '문화융성 8대 과제'를 보면 이전 계획과 달리 인문·정신문화 및 전통문화유산 분야가 우선시되어 있음. 국민의 문화향유에 앞서 한국(전통)문화의 보존과 가치 재발견이 강조되었음을 의미함
- 또한 한국(전통)문화의 융합을 통한 창조경제 모델을 발굴해 세계화하는 전략이 주요 과제로 도출되었으며, 이와 관련해 '아리랑'이 부각되었음
- 즉, 문화융성 계획의 강조점이 '문화의 융성'에서 '문화를 통한 융성'(문화의 융합을 통한 창조경제 활성화)으로 전환되었으며, '전통문화의 가치 재발견과 창조적 활용'이 핵심전략이 되었음

## 2) 국정 2기 문화융성 계획의 주요내용

### □ 전통문화의 새로운 가치창출과 한류·문화콘텐츠산업 육성 강조

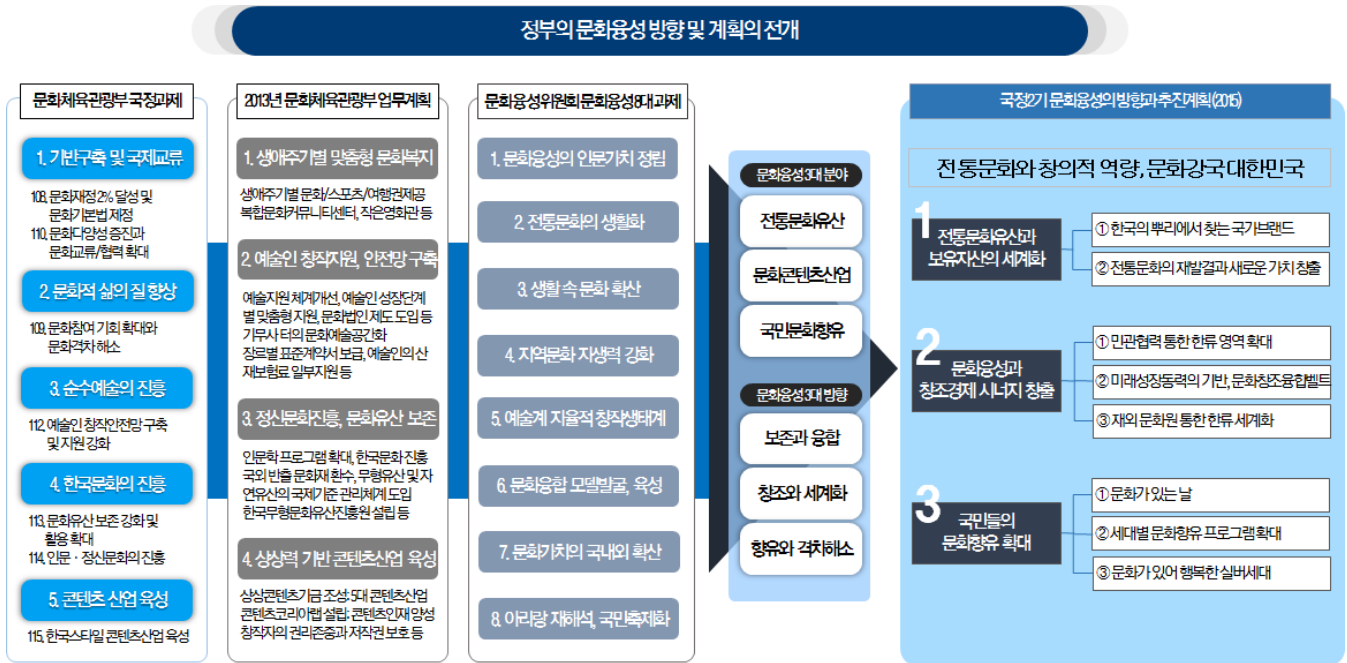
- 문화체육관광부는 "우수한 전통문화의 재발견 및 새로운 가치 창출을 문체부의 핵심정책으로 설정하고 향후 문화정책의 토대로 삼을 계획"이라고 밝힘. 전통문화의 보존을 뛰어넘어 전통문화의 창조적 가치창출을 핵심전략으로 삼은 것임
- 새롭게 발견된 전통문화의 가치를 융합해 한류를 비롯한 5대 킬러콘텐츠를 집중적으로 육성하겠다는 것을 또 다른 핵심전략으로 내세움
- 기존 계획은 콘텐츠산업 육성에 집중된 반면, 국정 2기 전략에서는 콘텐츠 및 한류 등을 종합적으로 체험할 수 있는 공간(문화창조벤처단지, 한국형 첨단문화콘텐츠 콤플렉스, K-Experience, K-POP공연장)을 조성하는 계획이 강조됨

### □ 한국문화(전통문화유산, 한류, 문화콘텐츠)의 세계화를 강조

- 국가브랜드 제고를 비롯해 한류·킬러콘텐츠·전통문화유산 등을 세계적으로 확산하는 전략이 보다 강조됨. 이러한 세계화 전략이 기존 계획에서는 부차적인 목표로 설정되었던 반면, 이번 계획에서는 핵심 전략으로 위상이 높아짐

## □ 문화가 있는 날, 실버세대 프로그램 강조

- 국민의 문화향유와 관련하여서는 현 정부의 대표정책인 ‘문화의 날’ 이 보다 강조되었다는 점, 세대별 문화복지에서 ‘실버세대’ 가 특화되었다는 점이 특징임
- 유아·아동, 청소년, 청·장년층 정책은 기존 사업을 확대하는 방향으로 계획됨



(그림 1) 정부의 문화융성 추진방향과 계획의 전개과정 (필자 재구성)

(표 1) '국정 2기 문화융성의 방향과 추진계획'의 주요내용

3대 방향	8대 전략	세부계획
전통문화 유산과 보유자산의 세계화	① 한국인의 뿌리에서 찾는 국가브랜드	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 핵심가치 대표하는 국가브랜드 확정               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국가브랜드 공모전, 한국 대표인물의 릴레이영상·사진 제작 및 온라인 확산 등</li> </ul> </li> </ul>
	② 전통문화의 재발견과 새로운 가치 창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인문학·전통문화에 대한 국민공감대 형성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 금속활자·고전작품, 아리랑·무형유산, 한글 등의 재조명 및 콘텐츠 개발, 세계화 등</li> </ul> </li> <li>• 우리 전통문화의 가치복원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고유기술(은돌, 구들장, 황토방)의 자원화, 전통문화예술의 재조명, 세시풍속의 콘텐츠화·상품화 등</li> </ul> </li> </ul>
문화융성과 창조경제의 시너지 창출	③ 민간협력을 통한 한류 영역 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한류의 지속적인 해외확산 촉진               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신홍시장 진출, 한류와 상품수출 연계 가치 창출</li> </ul> </li> <li>• 영화·드라마 국내촬영 활성화, 관광자원화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 외국 영상물 국내촬영 시 현금보조사업 확대, 국내 제작 영상물 제작비 일부 세제 감면 등</li> </ul> </li> <li>• 한류기획단 활동 강화를 통한 한류 융·복합 확산               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5개 분야의 융합한류 아이디어 공모전 등</li> </ul> </li> </ul>

문화융성과 창조경제의 시너지 창출	④ 미래성장동력의 기반, 문화창조융합벨트	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화창조벤처단지, 융합벨트 본격 가동 <ul style="list-style-type: none"> <li>구 관광공사 건물 활용 한류기반 창조관광 허브공간 조성, 상징브랜드 'cel' 론칭, 문화창조아카데미</li> </ul> </li> <li>한국형 첨단문화콘텐츠 콤플렉스 조성 <ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 고양에 한류기반의 콘텐츠(미디어)파크, 융복합공연장, 상업·숙박시설 조성 등</li> </ul> </li> <li>문화창조융합벨트의 신규 거점 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>대한항공 송현동 부지에 K-Experience 조성, 체조경기장 리모델링 통해 K-POP공연장 조성</li> </ul> </li> <li>문화창조융합벨트와 창조경제혁신센터 연계 <ul style="list-style-type: none"> <li>협력프로젝트 추진, 지역특화기업 육성 등</li> </ul> </li> </ul>
	⑤ 재외 문화원을 통한 한류 세계화	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국문화 세계화의 전진기지화 <ul style="list-style-type: none"> <li>재외문화원 확충, 문화원 건물 국유화 등</li> </ul> </li> <li>수요자 맞춤형 다양한 콘텐츠 제공 <ul style="list-style-type: none"> <li>주재국 여건과 문화수요 기초한 맞춤형 프로그램, ICT활용 문화재콘텐츠의 해외순회전시, 전통문화·대중문화의 해외 체험프로그램 운영 등</li> </ul> </li> </ul>
국민들의 문화향유 확대	⑥ 문화가 있는 날	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화가 있는 날 프로그램 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 확대 및 자발적 문화활동 지원, 기업·학교 통한 협력 강화, 대학의 문화가 있는 날 MOU 등</li> </ul> </li> <li>문화가 있는 날 확산 <ul style="list-style-type: none"> <li>문화가 있는 날 플러스 시행, 참여기관 인센티브</li> </ul> </li> </ul>
	⑦ 세대별 문화향유 프로그램 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>(유아·어린이) 창의력·감수성증진 기반 강화 <ul style="list-style-type: none"> <li>특성별 프로그램, 이야기할머니사업, 창조놀이터 개발</li> </ul> </li> <li>(청소년) 문화예술교육 및 참여기회 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>예술강사 파견확대, 문화예술교육 시수 확대 등</li> </ul> </li> <li>(청·장년층) 일상 속 문화향유 기회 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>문화기반시설 활용 주민 문화교실 운영 확대</li> </ul> </li> </ul>
	⑧ 문화가 있어 행복한 실버세대	<ul style="list-style-type: none"> <li>실버세대의 문화향유 지원 <ul style="list-style-type: none"> <li>실버세대 맞춤형 프로그램 치 동호회 지원 확대</li> </ul> </li> <li>실버세대의 지혜와 '흥'을 전 세대가 나눔 <ul style="list-style-type: none"> <li>인생나눔교실, 문화예술 명예강사, 지역원로예술인 공연단 구성 및 활동지원, 복고클럽 문화봉사단 등</li> </ul> </li> <li>실버세대가 즐길 수 있는 문화여건 조성 <ul style="list-style-type: none"> <li>실버문화·여가박람회, 노인시설의 문화공간화 등</li> </ul> </li> </ul>

### 3) 국정 2기 문화융성 계획의 한계와 과제

#### ① 기존 사업으로 재구성된 계획, 새로운 융합전략 필요

- 국정 2기 문화융성 계획이라고 하지만, 대부분의 사업이 기존에 수립되었거나 이미 추진되고 있는 사업을 중심으로 재구성함
  - 예) 고유기술(온돌, 구들장, 황토방)과 한식·한옥·한복의 과학화 통한 해외진출은 이미 오래 전부터 상당한 부분이 진척되어 왔으며(유럽을 중심으로 온돌이 깔린 한국형 아파트가 인기리에 건립, 한지를 활용한 한지사 개발), 민간 영역에서도 다양한 연구개발이 진행되고 있음

- 기존에 추진되어왔던 사업의 확대나 지원의 강화 등은 환영하나, 문화융합이라는 측면에서 새로운 문화자원의 발굴과 융합전략이 마련되어야 함
  - 한옥, 한복, 한식 등 독자적인 영역 내에서 융합이 아니라, 한국의 전통적 가치와 기존 사업과의 융합 전략이 필요함. 예를 들어 한국적 치유문화와 현대의학의 결합, 한국의 정신문화와 현대치유산업 및 제조업의 융합 등과 같은 새로운 접근이 필요함

## ② 수도권에 집중된 대규모 투자사업, 지역은 배제

- 대규모 국가예산이 투자되거나 문화융성을 상징하는 역점사업의 경우 대상지역이 수도권에 집중되어 있음
  - 지역의 역사, 세시풍속, 절기를 문화·관광콘텐츠화 하는 사업처럼 소규모 예산사업은 지역을 대상으로 추진되나, 문화창조벤처단지(구 관광공사 건물), 한국형 첨단문화콘텐츠 콤플렉스(고양시 K-Culture Valley), 문화창조융합벨트의 신규거점으로서 K-Experience(대 한항공 송현동 부지), K-POP공연장(체조경기장) 등과 같은 거점 조성 및 대규모 투자사업은 수도권에 집중됨
- 콘텐츠산업의 매출액은 수도권에 86.5%(2012)가 집중될 정도로 지역 간 불균형이 극심함에도 불구하고, 문화융성 계획은 문화창조융합벨트라는 말이 무색할 정도로 수도권에 집중되어 있어 빈익빈부익부 현상이 심화될 것임
- 수도권에 인력, 기업이 집중되어 있는 것은 사실이나, 글로벌게임센터, 콘텐츠코리아랩 조성 등을 통해 우수한 기업들이 지역으로 이전해 활동하고 있으므로 문화콘텐츠산업이 지역으로 확산되어 전국적인 문화창조융합벨트가 구축되도록 세부전략이 마련되어야 함

## ③ 세계화할 무형유산은 아리랑뿐?

- 문화융성위원회의 문화융성 8대 과제에 포함되었던 '아리랑의 세계화'는 이번 문화융성 계획에도 특화되어 포함되었음. 기존과 달리 금속활자, 고전작품 등이 함께 포함되어 있으나, 세계적으로 확산할 세계무형문화유산에 특정 종목만이 한정되어 있어 유산별 불균등 발전이 우려됨
  - 유네스코 등재 인류무형문화유산에는 아리랑 외에도 '판소리', '농악', '종묘제례 및 종묘제례악', '강릉단오제', '강강술래', '남사당놀이', '영산제', '처용무', '가곡', '대목장', '매사냥', '줄타기', '택견', '한산모시짜기' 등이 있음
- 고유의 무형문화유산을 세계화하기 위해서는 유네스코 등재유산을 비롯해, 비지정 유산까지 포함해 종합적인 전략을 수립해 추진할 필요가 있음. 특히 세계화 가능성이 높은 판소리, 농악 등에 대해서 아리랑과 같은 계획이 필요함

## ④ 문화융성의 근간인 '예술진흥'과 '지역문화'가 제외

- 국정과제에 예술진흥과 지역문화진흥을 위한 내용이 포함되어 있으며, 문화체육관광부 업무계획, 문화융성위원회의 8대 과제에도 주요과제로 수립돼 있음. 이에 반해 국정 2기 문화융성 계획에는 예술진흥과 지역문화진흥 영역이 제외되어 있음. 두 영역은 국민의 문화향유를 위한 기반이라는 점에서 포함되었어야 함



- 특히 지역문화진흥법에 의해 '지역문화진흥 기본계획 2020'이 수립되어 있으나 국민의 문화향유와 관련한 계획에는 이와 관련된 내용이 포함되어 있지 않거나, 지역문화진흥 기본계획이 내세우는 문화자치의 가치가 담겨져 있지 않음
- 문화융성은 전통문화를 포함한 지역문화, 순수예술, 대중문화 등이 진흥되고, 이를 기반으로 문화콘텐츠산업이 육성될 때 가능함. 따라서 예술진흥과 지역문화진흥 분야가 국정 2기 문화융성 계획에 포함되어야 함

### 3. 추진방향별 전북의 경쟁력과 대응

#### 1) '전통문화유산과 보유자산 세계화' 분야

##### ■ 전북의 경쟁력과 과제

- 전주 전통문화도시 조성사업 이후 전북은 전통문화의 대표지역으로 자리매김함. 국립무형유산원과 유네스코 아태무형문화유산센터가 유치되면서 정부계획에서 강조되고 있는 무형문화유산의 보존과 활용에 있어 거점이 되고 있음
- 전북 전통문화의 특징은 원형의 보존에 있지 않지 않고, 다양한 문화가 혼종되면서 새로운 가치를 창출하는 창조적 활용에 있음. 대표 사례가 전주한옥마을임
- 전북은 관광 중심 전통문화 활용에서 한 단계 진전된 전통문화의 창조적 산업화를 위한 '한문화창조거점 조성' 전략을 전국에서 최초로 수립해 추진하고 있음
- 다만, 전북의 전통문화의 활용전략이 '관광' 중심에 머물러 있어 정부계획처럼 새로운 가치를 창출할 수 있는 산업화 전략을 적극적으로 추진할 필요가 있음

##### ■ 정부계획에 대한 대응방안

#### ① K-FOOD, K-SOUND에 이은 새로운 특화전략 구상

- 전북은 '한문화창조거점 조성'의 일환으로 'K-FOOD 콤플렉스' (한식), '한국소리(K-SOUND)창조클러스터' (한국음악) 조성을 제안했고, 현재 서부내륙권 광역관광권 개발계획(음식관광 창조타운)과 문화부 예타대상사업으로 추진되고 있음
  - 음식관광 창조타운(K-FOOD) : 서부내륙권 광역관광권 개발계획의 선도사업. 500여억원(국비 200여억원) 규모
  - 소리창조 클러스터(K-SOUND) : 2016년 문화체육관광부 예타대상사업. 1,540억원(국비 1,130억원) 규모
- 전북이 경쟁력을 갖는 새로운 분야와 첨단기술을 융합한 새로운 전통문화 창조산업 분야를 선정해 국책사업화를 추진해야 함

- 예를 들어 전북은 4대 종교의 성지이자, 전통적 영성문화의 중심지이므로 이를 ICT 및 제조업과 연계한 '영성산업(일명 K-SOUL)클러스터'를 제안할 수 있을 것임. 또한, 전북은 우리나라 전통주 연구기관인 농촌진흥청과 한국식품연구원이 위치한 지역으로, '전통주(일명 K-WINE)산업화단지' 등도 경쟁력이 있음

## ② 아리랑 수준의 판소리 및 농악의 세계화 전략 제안

- 판소리, 농악은 아리랑 이상의 전통적 가치를 보유하고 있으나, 문화융성 전략에서는 제외되어 있음. 특히 판소리와 농악은 전북이 타지역에 비해 높은 경쟁력을 갖는 분야이므로 아리랑 수준의 세계화 전략을 적극적으로 제안해야 함
- 판소리, 농악 등 전통음악 발신지이자 세계화 거점으로서 가치 '한민족 국악의 성지'를 국가차원에서 조성하도록 제안하고, 판소리와 농악의 세계화를 위한 재외문화원 내 홍보관 설치, 판소리 및 농악 홍보단 구성 및 운영, 판소리와 농악 융합한 글로벌 페스티벌(전주세계소리축제 연계) 개최 등을 생각할 수 있음

## ③ 문화융성 계획의 주요과제별 신규사업 발굴 및 제안

- 문화융성 계획에 따르면 2017년까지 다양한 사업이 확대될 것으로 보임. 특히 몇몇 사업의 경우 기존 사업을 확대하거나 신규로 개발할 계획으로, 전북 차원에서 사업을 발굴해 국가사업화되도록 적극적으로 대응해야 함
- 확대 또는 신규 발굴 사업 대응<sup>1)</sup>

문화융성 계획의 주요과제	대응방향 및 사업예시 <sup>1)</sup>
고전작품 현대화 및 세계화	지역작품 또는 지역이야기를 소재로 한 작품을 발굴해 선정되도록 제안
세계무형유산 활용 관광콘텐츠 개발	전북의 무형유산(농악, 매사냥, 판소리)을 활용한 관광콘텐츠를 선제적으로 개발해 정부에 제안
전통꽃 관광상품 개발, 3D·홀로그램 등 콘텐츠화, 친환경건축기술 등	전통꽃 및 야생화특구 조성, 친환경 건축기술 실증화단지 등을 제안
문화부·농림부의 한식세계화 정책협의를 통한 한식 가치 확산	테이크아웃비빔밥(믹스밥) 해외진출, 한식치유상품 개발 및 세계화, 세계발효마을네트워크(창의도시네트워크 유형) 설립, 한식놀이 콘텐츠 개발 등
한옥보존지구 설정	계획 확인 필요, 신규 지정 시 전주 외 지역 참여
이야기 있는 문화·관광·콘텐츠자원 발굴, 지역문화콘텐츠 관광자원화	기존 사업을 확대하는 계획, 경쟁력 있는 전북지역 이야기와 장소를 발굴해 제안

1) 여기에서 제안되는 사업은 연구자가 아이디어 차원에서 제시한 것임.

## 2) '문화융성과 창조경제의 시너지 창출' 분야

### ■ 전북의 경쟁력과 과제

- 전북은 국정과제로 추진 중인 '지역 기반 게임산업 육성' 과 '지역기반형 콘텐츠 코리아 랩 조성' 사업을 연이어 유치하면서 디지털콘텐츠산업의 새로운 중심으로 발전하고 있음. 두 사업으로 5년 간 330억원(국비 170억원)이 투입됨
- 2014년에는 '스토리랩' 을 유치해 1조 5460억원(2012, 한국콘텐츠진흥원 추산)에 달하는 이야기산업에 첫발을 땀. 스토리랩 유치와 함께 무형문화유산의 대표지역이라는 경쟁력을 활용할 경우 스토리산업의 거점으로 성장할 것으로 기대됨
  - 문화체육관광부는 이야기산업 규모 5조원을 달성하기 위한 '이야기산업 육성 추진계획 (16~20)' 을 발표함. 추진과제는 ▲창작 전(全)주기 지원체계 구축, ▲공정하고 경쟁력 있는 이야기 유통, ▲이야기 신규시장 창출, ▲이야기산업 제도 기반 마련 등임
- 전북은 게임(기능성게임)산업과 무형문화유산이 경쟁력을 갖고 있으므로 무형문화유산을 활용한 이야기산업과 이를 기반으로 하는 콘텐츠(게임)산업을 특화전략으로 추진하고, 관련 사업을 발굴해 국가사업화해야 함

### ■ 정부계획에 대한 대응방안

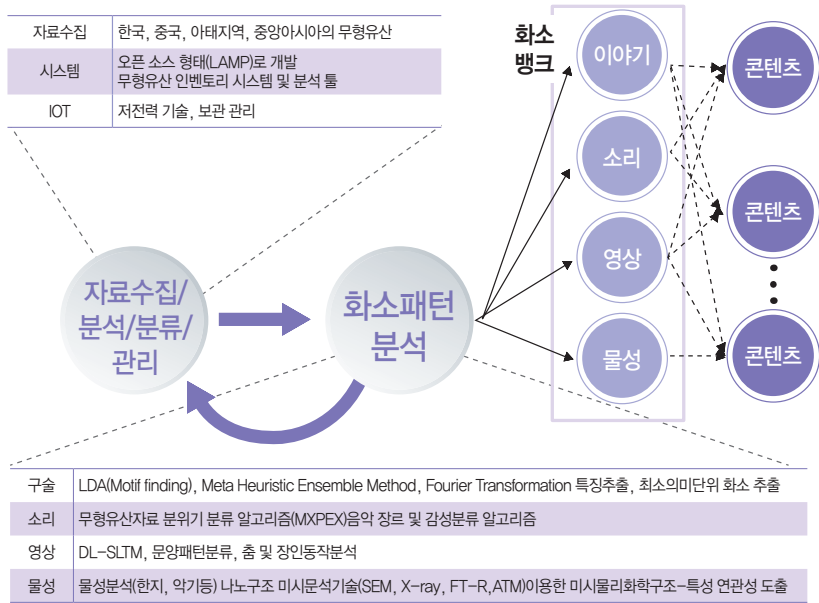
#### ① '무형유산 스토리 창작클러스터' 조성 제안

- 문화체육관광부는 '이야기산업 육성 추진계획' 으로 이야기의 원천소재 접근성 개선과 함께 지역스토리랩, 창작 클러스터, 창작센터, 멀티유즈랩, 무한상상실 등 '이야기 창작 거점 확대' 를 주요과제로 계획함
- 무형유산에는 무궁무진한 이야기가 담겨 있으나 이야기산업에 적용할 수 있는 원천소재로의 발굴과 이야기화가 미진한 상태임. 무형유산의 거점인 전북에 무형유산을 융합한 스토리발굴 및 창작거점을 조성해 새로운 이야기 원천소재 발굴과 콘텐츠화를 이끄는 도록 국가사업으로 제안함



〈그림 2〉 국립무형유산원 전경

- 첫째, 전북을 비롯해 우리나라 무형유산의 전수조사를 통해 아카이브를 구축하고, 둘째, 다양한 스토리 소재를 자동으로 추출해주는 ICT 융합 화소분석 시스템을 개발하여, 셋째, 무형유산을 활용한 스토리 콘텐츠 개발자 및 기업을 지원하는 무형유산 활용 스토리 창작 클러스터를 조성함
  - 국립무형유산원, 유네스코 아태무형문화유산센터 등과 공동추진. 한국으로 국한하지 않고 아시아태평양의 무형문화유산으로 범위를 확대해 스토리를 발굴



〈그림 3〉 무형유산 화소패턴 분석 및 활용 체계도 <sup>2)</sup>

## ② ‘(가칭)글로벌게임산업클러스터’ 또는 (가칭) ‘K-DICON WORLD’ 제안

- 전북은 글로벌게임센터와 콘텐츠코리아랩을 유치하고, 게임과 관련한 국내외 유수의 기업이 입주해 활동하고 있음. 특히 완주에 우리나라에서 유일한 게임과학고를 위치하고 있을 정도로 게임산업에 대한 인프라가 갖춰져 있음
- 개별적으로 추진되고 있는 게임산업 육성에 대해 종합적인 전략을 마련하고, 우리나라 게임산업의 창조거점을 조성하고, 한편으로 5대 킬러콘텐츠 중 디지털콘텐츠와 관련하여 실증화단지 및 종합체험공간을 조성할 필요가 있음
- 글로벌게임센터 & 콘텐츠코리아랩, 스토리랩, 게임기업이 입주해 있는 전주신시가지와 게임과학고가 있는 완주군을 기능적으로 연계한 (가칭)글로벌게임산업클러스터를 제안하고, 우리나라 디지털콘텐츠를 체험할 수 있는 종합 실증화 & 체험거점으로서 (가칭) K-DICON WORLD 등을 국가사업으로 제안함

2) 전북대학교 CRC 공모사업 제안서  
“세계무형유산 차세대 창조 플랫폼  
구축” 참조

### ③ 문화융성 계획의 주요과제별 신규사업 발굴 및 제안

- 문화융성 계획에 따르면 확정된 사업이 많고 한류와 관련한 과제가 많아 새롭게 발굴하거나 기존 사업을 확대하는 과제가 적음. 그렇다고 하더라도 지역에서 선제적으로 사업을 발굴해 국가사업으로 제안할 수 있는 계획이 포함돼 있음

#### ● 확대 또는 신규 발굴 사업 대응(안)

문화융성 계획의 주요과제	대응방향 및 사업예시
지자체의 영상물 촬영 유치활동 촉진을 위한 정부·지자체 협력사업	전북도·전주영상위가 구상 중인 전통공예장인 연계한 영화소품제작 및 지원사업 등 제안
문화창조벤처단지의 추가 조성	글로벌게임센터, 콘텐츠코리아랩 등과 연계하여 수도권 외 지역의 신규 문화창조벤처단지(전통문화 특화) 조성 요청
지역대표 콘텐츠기업 발굴 및 육성	창조경제혁신센터 연계사업으로 문화부 지원 가능, 한지 소재 활용한 콘텐츠 개발, 농생명과 전통문화 연계한 콘텐츠 개발 및 관광상품화 사업 발굴
융합벨트-혁신센터 플래그십 프로젝트 추진	지역고유자원 융복합 콘텐츠 개발 사업, 국가사업으로 제안한 한문화치유사업, 또는 종교자원 연계 영상콘텐츠사업 등을 플래그십 프로젝트로 제안
지역 특화기업 육성	창조경제혁신센터 지원예산과 지원범위 확대 요구
국외 대상의 한국전통문화 및 대중문화 체험 프로그램 운영	전북 전통문화 중심의 프로그램 개발 요청. 또는 선제적으로 자체 프로그램(예, 전북문화 월드투어) 개발해 문체부의 지원 요청

## 3) ‘국민들의 문화향유 확대’ 분야

### ■ 전북의 경쟁력과 과제

- 전북은 2012년부터 삶의질정책을 추진하면서 생활밀착형 문화시설인 ‘작은공간시리즈 (작은도서관, 작은영화관 등)’를 조성하는 등 국민의 문화향유 분야에서 선도적인 역할을 해오고 있음. 지역문화진흥 시행계획 또한 타 지역에서 비해 앞서 수립해 시행하고 있어 지역문화진흥정책에 있어서도 좋은 평가를 받음
- 국정과제로 추진 중인 생활문화센터도 10개 지역이 선정돼 조성 중이며, 문화체육관광부가 강조하는 문화동호회 지원사업 역시 네트워크를 구축해 지방비를 지원하는 등 선도적인 정책을 이끌고 있음
- 문화융성 계획에서는 실버세대의 문화향유가 강조되고 있는 만큼 기존의 전북정책 중에서 실버세대를 특화해서 추진할 수 있는 정책을 선정해 계획을 수립하고, 한편으로 지역문화진흥 기본계획의 주요과제 중에서 공모 또는 시범사업에 선제적으로 대응해 유치할 수 있도록 해야 할 것임
  - (예) 지역문화진흥 기본계획에 포함된 ‘지역문화전문인력 양성기관 지정’에 전북이 최종 선정됨

## ■ 정부 계획에 대한 대응방안

### ① 실버세대 문화향유사업과 '지역문화진흥 기본계획'에 적극 대응

- 문화융성 기본계획에 포함된 사업(문화가 있는 날, 생애주기별 문화복지, 문화가 있는 행복한 실버세대)에 적극적으로 대응할 필요가 있음. 기존의 실버세대 문화향유 사업이 실버세대를 단순한 문화관람자로 설정해 있다면 문화융성 기본계획은 실버세대 스스로 문화를 향유하고 창조하는 대상으로 설정하고 있음
- 전북의 여건 상 실버세대 대상의 문화향유 증진에 보다 많은 관심이 필요하며, 정부의 실버세대 대상사업의 기초 변화에 맞는 사업구상이 요구됨. 또한, 문화융성 기본계획 외 '지역문화진흥 기본계획 2020'에 포함되어 있는 주요사업(선도사업, 공모사업, 시범사업)에 적극적으로 대응할 필요가 있음

〈표 3〉지역문화진흥 기본계획 중 공모사업 및 시범사업

구분	사업명
공모사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역문화 전문인력 양성기관 지정 및 지원: 전북 최종선정(2015~2016)</li> <li>· 생활문화센터 조성 및 운영활성화 공모: 2016년 4개소 선정</li> <li>· 공연예술제 관광자원화</li> <li>· 지역 문화소외계층 공연 활성화 지원: 15년도 기초 지자체 대상 20개 단체 선정</li> <li>· 동아시아 문화도시, 문화도시 지정, 문화마을 지정.</li> <li>· 지역문화브랜드 선정</li> </ul>
시범사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역 정착 문화기초 활성화 위한 시범사업 (공모사업으로 추진)</li> <li>· 생활문화공동체 지원 시범사업 확대</li> <li>· 지역문화 창조플랫폼 시범 운영 사업 지원</li> <li>· 지역문화기반시설 시범기관 선정(지역별 10개 내외), 프로그램 연계 지원</li> <li>· 절기별 세시 풍속을 지키는 마을 선정 및 관광자원화: 전북 주도의 국가사업화</li> <li>· 지역문화 공공콘텐츠 우선 활용 시범사업</li> </ul>

### ② 문화융성 계획의 주요과제별 신규사업 발굴 및 제안

- 기존 사업을 확대하거나 일부 신규 사업을 추진하는데, 대부분 공모사업으로 진행되므로 사업별 공모참여를 위한 선제적 사업기획이 필요함
- 확대 또는 신규 발굴 사업 대응(안)

문화융성 계획의 주요과제	대응방향 및 사업예시
어린이 '창조놀이터' 개발 및 확산	추진계획 파악, 2016년 공모사업에 적극 참여, 전북형 창조 놀이터 사업으로서 전통놀이 콘텐츠 개발 및 (가칭) 전통놀이창조원 설립추진
인문·정신문화 분야 예술강사 확대, 토요문화학교 확대	시범사업 추진할 경우 적극 대응, 추가 공모사업에 지자체·기관 연계 적극 참여
실버세대 문화프로그램·동호회 지원	공모사업에 참여할 수 있도록 기관 및 단체, 동호회 등의 적극적인 발굴과 공모제안서 작성 지원
지역 원로예술인 공연단 구성 및 활동 지원	예산 매칭 가능한 지자체를 중심으로 적극 참여
실버 문화·여가박람회 개최	개최 장소 미정 시 전북 유치 검토
노인복지관·경로당의 문화공간화	시범사업 등 추진 시 선제적 대응으로 유치

## 4. 사업 추진을 위한 제언

### ■ 추진방향별 사업 발굴: TF 구성, 국가사업 제안

- 현 정부의 남은 임기를 앞두고 문화융성 계획이 강력하게 추진될 것으로 예상됨. 이로 인해 문화체육관광부는 새로운 사업을 적극적으로 발굴하고 있음
- 추진방향별로 전문가 참여하는 TF팀을 구성해 정부 계획에 부합하는 국가사업을 발굴하거나, 확대되는 기존 사업에 맞는 사업계획을 선제적으로 마련해야 함
- 문화체육관광부는 전문가들의 자문 등을 통해 2016년 신규 사업을 제안받고 있는 것으로 알려지고 있음. 신속한 사업발굴과 국가사업 제안이 필요함
  - (예) '한식세계화 정책협의회를 통한 한식 가치 확산' 과제를 위해 문화체육관광부에서는 여러 전문가를 통해 사업안을 제안 받고 있음
  - 2016년 신규 사업으로 반영되지 않더라도 문화융성 계획은 현 정부 임기동안 강력하게 추진되기 때문에 계획을 구체화해 2017년 신규 사업으로 제안해야 함

### ■ 전통문화유산과 디지털콘텐츠 분야의 전면적인 융합전략 수립

- 국정 2기 문화융성 계획의 핵심인 전통문화유산과 콘텐츠산업과 관련한 전북의 경쟁력이 높음. 하지만 두 분야의 사업이 독립적으로 추진되는 경향이 있음
- 전통문화유산과 콘텐츠산업이 전면적으로 융합해 새로운 가치를 창출할 수 있도록 종합계획을 수립하고, 문화융성에 부합하는 대규모 국책사업을 발굴해야 함

### ■ 총선, 대선 공약에 적극적으로 반영

- 전통문화 융합 콘텐츠산업은 다음 정부에서도 역점적으로 추진할 것으로 예상되는 분야임. 따라서 이번 계획을 계기로 중장기적인 국책사업을 발굴해 총선 및 대선공약에 반영시켜야 함



**전북발전연구원**

(55068) 전라북도 전주시 완산구 콩쥐팍쥐로 1696(효자동3가 1052-1)  
Tel.063-280-7100 Fax.063-286-9206

[www.jthink.kr](http://www.jthink.kr)