특별연구 2013-01

문화산업 정책역량 제고를 위한 교육방안 연구

– 〈문화산업 아카데미〉 설립 및 운영을 중심으로 –

김규찬

한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

연구책임 김 규 찬 (한국문화관광연구원 책임연구원)
공동연구 채 지 영 (한국문화관광연구원 책임연구원)
정 상 철 (한국문화관광연구원 책임연구원)
정 헌 일 (한국문화관광연구원 책임연구원)
이 용 관 (한국문화관광연구원 연구원)
연구보조 김 지 혜 (서울시립대 석사)

서 문

문화산업은 창조경제의 근간이 되는 콘텐츠산업의 핵심영역입니다. 정부는 일찍이 이러한 문화산업의 중요성을 자각하고, 문화산업이 우리 경제를 일으키고 국민 행복에 기여할 수 있도록 각종 정책을 시행해왔습니다. 이러한 노력의 주체는 중앙정부는 물론이고 지방자치단체와 그 산하단체까지 포함됩니다.

최근 문화산업 규모가 커지고 영역 또한 복잡 다양화됨에 따라 문화산업 정책 수립과 집행을 위한 전문성이 더욱 크게 요구되고 있습니다. 정책담당자의 창의적이고 유연한 사고, 현장과 트렌드에 대한 이해 또한 필수입니다. 하지만 지역 일선의 문화산업 정책 담당자의 업무 환경을 들여다보면, 개인의 노력과는 별개로 해당 분야의 전문성과 이해도를 제고하기 위한 구조적 여건이 잘 갖추어져 있지 않습니다. 순환보직제를 통해 업무를 부여받는 지방자치단체 공무원은 스스로 전문성을 함양하기 위한 시간이 부족합니다. 뿐만 아니라 공무원교육원 등에서 시행하는 연수프로그램에도 문화산업에 특화된 교육과정은 거의 존재하지 않습니다. 지역 문화산업진흥원 등 관련 기관 담당자 또한 신규 사업을 제안하고 예산확보를 해야 하는데 그 절차나 방법에서 많은 어려움을 겪고 있습니다.

이 연구는 지역 문화산업 담당자의 정책역량 제고를 위한 특별 교육과정이 필요함을 역설하고, 이를 위해 가칭 '문화산업 아카데미'를 설립하여 운영하는 방안을 담고 있습니다. 우리나라 문화산업 정책의 기초를 형성하는 지방자치단체와 지원기관 담당자의 정책 역량을 강화하는데 본 연구의 내용이 생산적으로 기여하길 소망합니다.

2013년 4월

한국문화관광연구원

원 장 **박 광 무**

연구개요

1. 연구 개요

가. 연구 배경 및 목적

○ 지역 문화산업 관련 정책 수요의 증가
- 한류 확산과 더불어 창조경제 시대를 견인할 핵심 분야로 문화산업의 중요성 확대
- 문화콘텐츠를 통한 지역개발 등 지방자치단체와 주민의 콘텐츠에 대한 관심 증가

○ 지역 문화산업 정책 담당자의 정책역량 강화 필요
- 정책적 중요성이 비해 문화산업 전담조직이나 전문 인력이 기본적으로 부족함
- 지자체 공무원은 순환 인사에 따른 보직 발령으로 문화산업 업무에 대한 이해와 전문성을 쌓을 기회와 시간이 부족함
- 지역 문화산업진흥원 등 관련 기관 종사자 또한 재교육을 통한 전문성 제고와 관계자 네트워킹에 대한 수요가 있음

○ 지역 문화산업 담당자 대상 특별 교육과정 마련
- 문화산업 정책 담당자 업무 현황 및 애로사항 파악
- 가칭 '문화산업 아카데미' 설립 필요성 및 운영계획 수립

나. 연구 방법

○ 문헌 연구 및 현황 조사
- 지역 문화산업정책 담당 조직 및 인력 현황
- 지역 문화산업 주요 추진과제 및 예산 현황

○ 수요 조사
- 설문 조사 : 지역 문화산업 담당 공무원 및 기관 종사자 124명
- 심층 인터뷰 : 지역 문화산업 정책 담당자 22명

○ 사례 조사
- 문화산업 분야 교육사례 : 관광아카데미(한국문화관광연구원), 한류아카데미(문화체육관광부), 콘텐츠아카데미(한국콘텐츠진흥원) 등
- 공무원 및 기관 종사자 대상 교육사례 : 중앙 및 지방 공무원교육원, 문화산업진흥원 등

2. 문화산업의 중요성과 지역정책 추진체계

가. 문화산업의 중요성과 지역

○ 문화산업은 지역과의 연계가 필수이며, 제조업에 비해 기반 형성이 용이하여 지역 경제를 효율적으로 육성할 수 있는 분야
- 지역 문화산업은 지방의 경쟁력 강화, 일자리 창출, 문화향유 확대 등에 기여
- 설비나 대형 자본을 필요로 하지 않으면서도 지역에 대한 마케팅 효과를 발휘하여 관광 및 연관 산업과 지역 이미지 창출에 기여

○ 도시재생사업과 지역경제 활성화에 기여하는 지역문화산업
- 제조업 쇠퇴로 인해 경제활동이 침체된 도시 지역에 활기를 부여하는 대체적 산업 활동 수단
- 문화산업 집적지(클러스터)를 통해 해당 지역에 경제적 부가가치를 제공함과 동시에 창조적 문화를 파급시키고 있음

○ 일국의 문화산업은 결국 각 지역에 위치한 문화산업의 총계이므로 지역문화산업의 발전이 한 나라의 문화산업 발전으로 이어지는 것은 자명함
- 정부의 지역발전정책은 기존 행정구역을 초월하여 지속가능한 경제성장, 지역간 공동발전, 실질적 지방분권이 조화를 이룬 창조적 지역발전을 추구
- 일자리와 삶이 보장되는 지역경쟁력 확보가 목적

나. 지역 문화산업 정책 추진체계

○ 지역문화산업 정책의 중요도 향상에도 불구하고 조직이나 담당 인력의 전문성은 이에 미치지 못함
- 전국 17개 광역 및 특별 자치단체에 문화산업 전담부서(문화산업과)가 설치된 경우는 서울, 경기, 대전, 충남 광주, 대구, 부산 7개에 그침
- 시군구 단위의 기초자치단체는 대부분 문화산업 전담부서가 없음
- 담당 인력 또한 일반직 공무원이 대부분이며 순환 인사에 따른 잦은 업무 인수인계로 전문성을 향상시킬 기회나 여건이 부족함

○ 관련 법령의 적합성 여부를 판단하는 타 정책 분야와 달리 문화산업은 기획력과 창의력이 중요함
- 효과적인 정책 추진을 위해서는 문화산업 분야 전반에 대한 이해와 전문성이 제고될 필요가 있음

  =〉 정책 담당자 대상 특별 교육과정이 필요

3. 교육 수요 조사

가. 설문조사

○ 기간 : 2013. 3. 11 ~ 4. 1

○ 대상 : 전국 지자체 및 산하 기관 문화산업 담당자 전원

○ 응답률 : 총 298명 중 124명 응답(41.6%)

○ 조사방법 : 온라인 서베이

나. 심층인터뷰

○ 기간 : 2013. 2. 5 ~ 3. 27

○ 대상 : 전국 지자체 및 산하 기관 문화산업 담당자 22명

○ 조사방법 : 현장 방문 대면인터뷰

다. 조사결과 및 시사점



4. 교육 사례 조사

가. 교육과정

○ 강의형을 기본으로 토론 및 세미나 형식의 참여형과 현장교육이 결합된 형태로 운영

○ 하지만 관광아카데미를 제외하고는 강의형이 주를 이루며, 참여형이나 현장교육은 다소 부족한 형편임

구분		강의형	참여형*	현장 교육
관광 아카데미	관광축제과정	0	0	0
	관광정책리더과정	0	0	0
	지속가능관광과정	0	0	0
	관광자원개발과정	0	0	0
	관광홍보마케팅과정	0	0	0
	관광산업투자유치과정	0	0	0
콘텐츠 아카데미	차세대 핵심인력 양성	0	0	
	산업계 직무 재교육	0	0	
	3D입체 콘텐츠 전문인력 양성	0	0	
	창의인재 양성사업	0	0	
	온라인 교육	0	0	
한류 아카데미	입문과정	0	0	0
	심화과정	0	0	0
공무원 교육원	문화산업전문가 과정(경북)	0		0
	문화콘텐츠산업육성 과정(광주)	0		0
	문화콘텐츠산업 과정(대구)	0		0
	영화 · 영상산업 과정(부산)	0		0
	문화콘텐츠산업과정(전남)	0		0
	문화관광활성화 과정(충북)	0		
	소프트콘텐츠산업 과정(충북)	0		0
	영상산업 과정(충북)	0		
문화산업 진흥원	콘텐츠 전문인력 양성사업(경기)	0		
	문화콘텐츠기업 역량강화(광주)	0		

나. 교육대상

○ 지역 문화산업 정책 담당자 교육은 지방공무원교육원에서 간헐적으로 이루어짐
- 지방공무원연수원 교육의 특성상 중앙정부의 정책기조 등을 공유하기 어렵고 강사섭외나 교육과정이 등에서 해당 지역에 편중되는 한계
- 아울러 공무원과 정책 협력관계에 있는 지자체 산하 혹은 관련 기관 종사자의 경우 교육기회를 부여받지 못함

○ 문화산업 관련 교육과정의 상당수는 관련 산업 종사자나 일반인을 대상으로 하므로 지역 문화산업 정책담당자의 업무역량 강화와는 거리가 있음

구분		지자체 공무원	기관 및 단체 담당자	문화산업 종사자*
관광 아카데미	관광축제과정	O	O	
	관광정책리더과정	O		
	지속가능관광과정	O	O	
	관광자원개발과정	O	O	
	관광홍보마케팅과정	O	O	
	관광산업투자유치과정	O	O	
콘텐츠 아카데미	차세대 핵심인력 양성			O
	산업계 직무 재교육			O
	3D입체 콘텐츠 전문인력 양성			O
	창의인재 양성사업		O	O
	온라인 교육		O	O
한류 아카데미	입문과정			O
	심화과정			O
공무원 교육원	문화산업전문가 과정(경북)	O		
	문화콘텐츠산업육성 과정(광주)	O		
	문화콘텐츠산업 과정(대구)	O		
	영화 · 영상산업 과정(부산)	O		
	문화콘텐츠산업과정(전남)	O		
	문화관광활성화 과정(충북)	O		
	소프트콘텐츠산업 과정(충북)	O		
	영상산업 과정(충북)	O		
문화산업 진흥원	콘텐츠 전문인력 양성사업(경기)			O
	문화콘텐츠기업 역량강화(광주)			O

* 관련 학과 졸업(예정)자, 관련분야 경력자(예비취업자) 포함

다. 교육내용

○ 문화산업 관련 교육내용은 기본소양과 직무(실무)교육, 정책기획 등으로 구성됨

○ 문화산업 분야 정책 전문성 향상을 위한 기획 교육과정은 관광아카데미와 지방공무원교육원에서 시행되고 있으나, 관광아카데미의 경우 관광정책에 초점이 맞춰져 있고 지방공무원교육원은 기본소양교육과의 병행으로 집중적인 교육이 이루어지기 어려움

○ 문화산업 분야 정책기획에 특화된 별도 교육과정이 필요

구분		기본 소양	직무(실무) 교육	정책 기획
관광 아카데미	관광축제과정			O
	관광정책리더과정			O
	지속가능관광과정			O
	관광자원개발과정			O
	관광홍보마케팅과정			O
	관광산업투자유치과정			O
콘텐츠 아카데미	차세대 핵심인력 양성		O	
	산업계 직무 재교육		O	
	3D입체 콘텐츠 전문인력 양성		O	
	창의인재 양성사업		O	
	온라인 교육	O	O	
한류 아카데미	입문과정		O	
	심화과정		O	
공무원 교육원	문화산업전문가 과정(경북)	O		O
	문화콘텐츠산업육성 과정(광주)	O		O
	문화콘텐츠산업 과정(대구)	O		O
	영화 · 영상산업 과정(부산)	O		O
	문화콘텐츠산업과정(전남)	O		O
	문화관광활성화 과정(충북)	O		O
	소프트콘텐츠산업 과정(충북)	O		O
	영상산업 과정(충북)	O		O
문화산업 진흥원	콘텐츠 전문인력 양성사업(경기)		O	
	문화콘텐츠기업 역량강화(광주)		O	

라. 소결 및 시사점

○ 문화산업 분야 특별 교육과정은 상당수는 일반인을 대상으로 하거나 직업 교육에 초점이 맞추어져 있음

○ 공무원연수원 등 교육기관 연수 프로그램 가운데 문화산업 정책에 특화한 과정은 찾아보기 힘들며 있는 경우에도 특정 시간과 장소에 매우 제한적으로 개설되고 있음

○ 문화산업 정책역량 강화에 특화된 교육 프로그램이 전국의 담당자를 대상으로 정기적으로 설립/시행될 필요가 있음



5. 문화산업 아카데미 설립 및 운영 방안

가. 문화산업 아카데미 필요성

○ 급변하는 문화산업 정책 환경에 능동적으로 대응

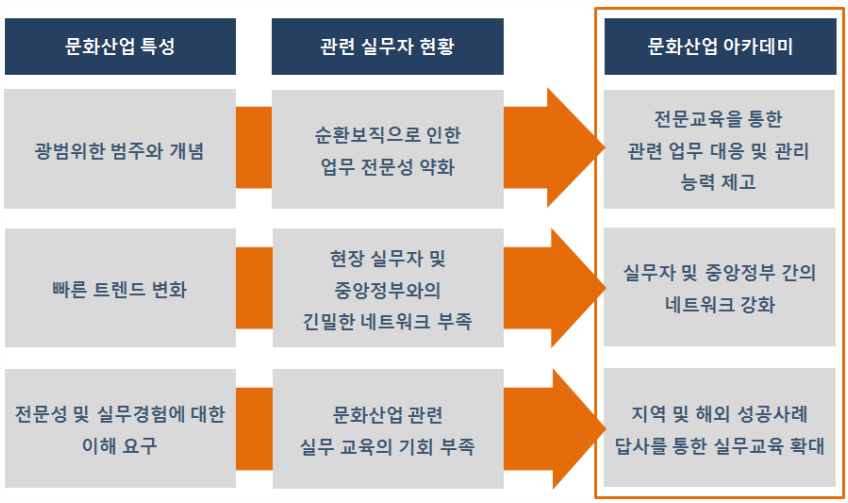
○ 문화산업 관련 업무는 지역사회에 미치는 영향이 크고 전문성이 필요한 분야이지만 교육 기회가 부족함

○ '문화산업 아카데미'의 설립

- 전문가의 교육과 정책 담당자 간의 토론, 지역 및 해외 성공사례 탐방을 통해 지역 문화산업 정책에 대한 이해와 논의의 장이 필요
- 지자체 문화산업 담당 공무원 및 산하 기관 종사자를 대상으로 하는 특별 교육 과정 설립 및 운영이 필요

○ 문화산업 전문 연구기관의 교육 운용이 필요

– 중앙 정부의 정책 기조와 지역 문화산업 환경에 대한 이해가 높으면서도 내부 연구역량이 축적된 전문 연구기관이 교육 과정을 개설하여 운영할 필요가 있음
– 연구 역량 축적에 따른 전문성과 더불어 교육 프로그램이 실효성 있게 운영되기 위해서는 해당 기관이 지자체 공무원 대상 교육 과정을 실제 운용한 경험이 있어야 함
– 문화산업 정책 연구기관 중 이러한 요구조건을 갖춘 기관은 한국문화관광연구원이 유일함



나. 문화산업 아카데미 프로그램 구성 및 운영

○ 교육목표

– 문화산업 기본지식 습득 및 정책 담당자로서 자긍심 배양
– 효과적인 사업 추진을 위한 현장 지식과 네트워크 확장
– 창조적 사고와 체험을 통한 미래 문화산업 비전 공유

=〉 “창조경제를 선도하는 기획실무형 문화산업 정책 전문가 육성”

○ 교육내용

– 문화산업에 대한 이해와 정부 정책 기조

- 효과적인 사업 기획 및 추진을 위한 실무지식과 네트워킹
- 문화산업 현장 방문 및 성공 사례 탐방

○ 일정 및 교육과정

- 교육기간 : 교육 수요자 여건에 맞추어 2가지로 구분 가능
  (1안) 4박 5일 : 강의/토론 교육 및 국내 산업 현장 탐방
  (2안) 7박 8일 : 강의/토론 교육 및 해외 산업 현장 탐방
- 교육내용 : 통합운영을 기본으로 하며, 필요시 한류/대중문화(영화, 드라마, 음악 등) 분야와 융복합/디지털콘텐츠(게임 등) 분야로 구분 가능
  (1안) 통합 운영
  (2안) 분리 운영 : 한류/대중문화 특화반, 융복합/디지털콘텐츠 특화반
- 사전조사 결과 국내외 문화산업 현장 방문은 교육 수요자가 가장 필요로 하므로 필수 배정

○ 운영위원회의 역할과 구성

- 운영위원회 역할 : 연간 교육방향 및 운영계획 수립, 세부 교육일정 및 커리큘럼 검토/조정, 강사 구성 및 섭외, 외부 위탁기관 선정 심의
- 운영위원회 구성(안)

구분	인원	소속 및 직위	비고
위원장	1	문화산업연구실장	당연직
위원	2	문화산업연구실 책임연구원/연구원	
	1	관광아카데미 운영위원	관광아카데미 추천
	1	문화산업 현장 전문가	외부위원

○ 사무국의 역할과 구성

- 사무국 역할 : 예산 수립 및 집행/정산, 교육생 모집 및 강사 섭외와 관련된 대내외 연락, 교육장소 섭외 및 외부 위탁업체 선정
- 사무국 구성
  (1안) 내부 협의를 거쳐 관광아카데미 사무국에서 업무 병행
  (2안) 문화산업연구실 정규직원 1인과 위촉직원 2~3인으로 별도 구성

제1장 서 론 ·····1

제1절 연구 배경 및 목적 ·····3
1. 연구 배경 ·····3
2. 연구 목적 ·····3

제2절 연구 범위 및 방법 ·····5
1. 연구 범위 ·····5
2. 연구 방법 ·····5

제2장 문화산업의 중요성과 지역 정책 추진체계 ·····7

제1절 문화산업의 중요성과 지역 정책 ·····9
1. 창조경제와 문화산업 ·····9
2. 문화산업의 중요성과 지역 ·····10

제2절 지역 문화산업 정책 추진체계 ·····12
1. 개요 ·····12
2. 지역 문화산업 정책 조직 및 사업 현황 ·····13
3. 시사점 ·····42

제3장 정책 담당자 교육 수요 조사 ·····45

제1절 설문조사 ·····47
1. 개요 및 방법 ·····47
2. 조사결과 ·····51

제2절 심층인터뷰 ·····64
1. 개요 및 방법 ·····64
2. 조사결과 ·····65

제3절 소결 및 시사점 ·····73
1. 소결 ·····73
2. 시사점 ·····74

제4장 문화산업 교육 사례 조사 ·····75

제1절 문화부 내 아카데미 ·····77
1. 개요 ·····77
2. 관광아카데미 ·····77
3. 콘텐츠아카데미 ·····85
4. 한류아카데미 ·····93

제2절 공무원교육원 및 문화산업진흥원 프로그램 ·····97
1. 개요 ·····97
2. 문화산업전문가 과정 ·····97
3. 문화콘텐츠산업육성 과정 ·····99
4. 문화콘텐츠산업 과정 ·····100
5. 영화/영상산업 과정 ·····101
6. 문화콘텐츠산업과정 ·····102
7. 문화관광활성화 과정 ·····103
8. 소프트콘텐츠산업 과정 ·····104
9. 영상산업 과정 ·····105
10. 콘텐츠 전문인력 양성사업 ·····106
11. 문화콘텐츠기업 역량강화 전문과정 ·····107

제3절 소결 및 시사점 ·····111
1. 소결 ·····111
2. 시사점 ·····114

제5장 문화산업 아카데미 설립 및 운영방안 ·····115

제1절 문화산업 아카데미 설립 필요성 및 운영주체 ·····117
1. 필요성 및 기대효과 ·····117
2. 운영 주체에 대한 고찰 ·····118

제2절 문화산업 아카데미 프로그램 구성 ·····121
1. 교육 목표 ·····121
2. 교육 내용 ·····121
3. 일정 및 교육과정 구성 ·····123

제3절 문화산업 아카데미 운영 ·····126
1. 교육생 모집 ·····126
2. 강사진 구성 및 교육 장소 ·····127
3. 운영위원회 및 사무국 ·····129
4. 운영 예산 및 재원조달 방안 ·····131

참고문헌 ·····134

ABSTRACT ·····135

제1장

서 론

제1절

연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

가. 지역 문화산업 관련 정책 수요의 증가

○ 한류 확산과 더불어 창조경제 시대를 견인할 핵심 분야로 문화산업의 중요성 확대

○ 문화콘텐츠를 통한 지역개발 등 지방자치단체와 주민의 콘텐츠에 대한 관심 증가

나. 지역 문화산업 정책 담당자의 정책역량 강화 필요

○ 중요성에 비해 문화산업 전담 조직이나 전문 인력이 기본적으로 부족함

○ 지자체 공무원은 순환 인사에 따른 보직 발령으로 문화산업 업무에 대한 이해와 전문성을 쌓을 기회가 부족함

○ 지역 문화산업진흥원 등 관련 기관 종사자 또한 재교육을 통한 전문성 제고와 관계자 네트워킹에 대한 수요가 있음

2. 연구 목적

가. 지역 문화산업정책 추진체계 및 담당자 교육 필요성 파악

○ 지역 문화산업정책 관련 부서 및 기관 인력 현황 파악

○ 정책 담당자의 전문성과 업무능력 향상을 위한 교육 프로그램 현황 조사

나. 지역 문화산업 정책 담당자 대성 특별 교육과정 운영 검토

○ 지역 문화산업정책 담당자의 교육 수요 조사

○ 문화콘텐츠와 문화산업에 대한 정책 이해도 제고 프로그램 구성

○ 가칭 ‘문화산업아카데미’ 설립 필요성 및 운영계획 수립

제2절

연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

○ 공간적 범위

– 전국 광역자치단체 문화산업 정책 담당자 현황 및 교육 프로그램

– 지역 문화정책 관련 기관 담당자 현황 및 전문성 제고 프로그램

○ 시간적 범위

– 최근 2~3년 간 지역 문화산업정책 담당자 또는 관련 프로그램

○ 내용적 범위

– 지역 문화산업정책 담당자 현황 및 교육 수요

– 공무원교육원 또는 문화산업 유관분야 인력 양성/재교육 프로그램

– '문화산업 아카데미' 설립 및 기본 운영 방안

2. 연구 방법

○ 문헌 연구 및 현황 조사

– 지역 문화산업정책 담당 조직 및 인력 현황

– 지역 문화산업 주요 추진과제 및 예산 현황

○ 수요 조사

– 설문 조사 : 지역 문화산업 정책 담당 공무원 및 기관 종사자 124명

– 심층 인터뷰 : 지역 문화산업 정책 담당자 22명

○ 사례 조사

– 문화산업 분야 교육사례 : 관광아카데미(한국문화관광연구원), 한류아카데미(문화체육관광부), 콘텐츠아카데미(한국콘텐츠진흥원) 등

– 공무원 및 기관 종사자 대상 교육사례 : 중앙 및 지방 공무원교육원, 문화산업진흥원 등

제2장

문화산업의 중요성과 지역 정책 추진체계

제1절

문화산업의 중요성과 지역 정책

1. 창조경제와 문화산업

○ 창조경제 개념은 Howkins(2001), Florida(2002) 등에 의해 제안
- 기업중심 시스템에서 새로운 아이디어와 혁신의 사람중심 시스템으로 후기 자본주의의 모습이 변형될 것으로 예상(이용관, 2013; Florida, 2002)

○ 인간의 창조성(Creativity)을 근원으로 하는 창조경제는 지식경제(knowledge economy)의 부상, ICTs의 지속적 성장, 아이디어・경험・이미지와 같은 상징적 재화(Symbolic goods)의 소비와 관련됨(Bilton & Leary, 2002)
- 과거에는 창조성의 개념이 심미적 감수성과 표현능력을 포괄하는 개인의 속성을 의미했지만, 후기자본주의와 결합되면서 지속 성장을 추구해야하는 계발의 대상이 됨(DCMS. 2008)
- ICT 기술을 매개로 지식경제와 인간의 창조성이 결합되면서 상징적 의미를 지닌 상징적 재화를 주고받으며 지적재산권, 응용 소프트웨어 등과 같은 새로운 형태의 경제가 탄생(Hartley, 2005)

○ 창조경제의 근원으로서의 문화산업(Caves, 2000; Hesmondalph, 2007)
- 20세기 대중문화와 후기자본주의의 관계에 대한 논의와 비판이 활발하게 이루어지면서 이를 접목하고자 하는 시도들이 등장
- 창조산업 관련 논의는 문화산업으로부터 시작되었으며 전 사회와 밀접하게 연결되어 영향력을 발휘하고 있는 문화, 문화산업과 창조산업을 분리해서 생각할 수 없음

○ 창조경제의 기반 요소인 문화산업은 창조경제를 강화하는 역할 수행(Throsby, 2001)
- 창조경제의 핵심요소인 창조인력과 상징적 재화, 이를 연결하는 ICT기술은

창조경제 뿐만 아니라 문화산업의 핵심요소와도 일치하기 때문에 창조경제를 견인하는 제반요소는 곧 문화산업을 견인하는 제반요소임

2. 문화산업의 중요성과 지역[1)]

가. 문화산업의 중요성과 지역정책

○ 문화산업은 21세기 신성장동력으로 선정된 바 있으며, 특히 박근혜 정부에서도 '창조경제'를 이끄는 주요 축으로 주목받고 있음

○ 문화산업은 지역과의 연계가 필수이며 제조업에 비해 기반 형성이 용이하여 지역 경제를 효율적으로 육성할 수 있는 분야
- 지역 문화산업은 지방의 경쟁력 강화, 일자리 창출, 문화향유 확대 등에 기여
- 설비나 대형 자본을 필요로 하지 않으면서도 지역에 대한 마케팅 효과를 발휘하여 관광 및 연관 산업과 지역 이미지 창출에 기여

○ 도시재생사업과 지역경제 활성화에 기여하는 지역문화산업
- 제조업 쇠퇴로 인해 경제활동이 침체된 도시 지역에 활기를 부여하는 대체적 산업 활동 수단
- 문화산업 집적지(클러스터)를 통해 해당 지역에 경제적 부가가치를 제공함과 동시에 창조적 문화를 파급시키고 있음

○ 한 나라의 문화산업은 결국 각 지역에 위치한 문화산업의 총계이므로 지역문화산업의 발전은 한 나라의 문화산업 발전으로 이어지게 되는 것은 자명함

나. 지역 문화산업정책의 중요성

○ 정부는 지역 문화산업을 활성화하고자 2000년부터 지방정부가 독자적으로 수행하기 어려운 인프라 구축 사업을 중심으로 지역문화산업정책을 추진해왔음

1) 정헌일(2011)을 참고하여 정리

- 기존 행정구역을 초월하여 지속가능한 경제성장, 지역 간 공동발전, 실질적 지방분권이 조화를 이룬 창조적 지역발전을 추구
- 일자리와 삶이 보장되는 지역경쟁력 확보가 목적

○ 지역경제의 성장을 주도하는 문화산업

- 지역기반 문화산업은 소수의 관광객과 지역 주민들을 대상으로 하는 비기반 산업으로 인식되어 왔으나 지역 내외 산업들과 연계되면서 지역 내부산업을 강화하고 지역수출을 장려해 경쟁력을 강화할 수 있는 기반산업으로 부상 (신윤창 · 송연신, 2005)
- 지역 문화산업은 지역의 산업적, 문화적 기반으로 대형자본의 소비없이 일자리 창출에 기여하고 지역경쟁력을 강화할 수 있는 고부가가치 산업임

○ 도시재생, 재개발, 재활성화에 기여하는 문화산업

- 지역 문화산업은 산업의 발달과 함께 경제활동이 침체된 지역에 활기를 부여하는 대체적 산업활동 수단
- 침체되고 낙후된 지역에 새로운 경제 · 문화적인 흐름을 마련해주는 기반이 됨

○ 지역주민의 문화활동 장려와 삶의 질 고양

- 문화산업은 경제적, 물질적 효과 외에도 사회적, 정신적 효과를 창출
- 지역의 고유성과 역사에 현대 미학적 요소를 결합하여 지역의 정체성을 강화하고 지역사회 통합에 기여

제2절

지역 문화산업 정책 추진체계

1. 개요

가. 기본구성

○ 지역 문화산업 정책은 문화산업과 등 지자체 전담조직과 이를 지원하는 진흥원의 이원구조로 추진됨

○ 지역 특성과 단체장의 의지에 따라 문화산업 정책 추진 부서의 규모나 위상, 지원기구의 성격이 차이를 보임

나. 조직 현황

구분	지자체 담당부서	지원조직
서울특별시	문화산업과	서울영상위원회(서울영상미디어센터)
		서울애니메이션센터
		서울게임콘텐츠센터
경기도	문화산업과	경기콘텐츠진흥원
		경기영상위원회(고양영상미디어센터)
인천광역시	문화예술과(문화산업시설팀)	인천정보산업진흥원
		인천영상위원회(주안영상미디어센터)
강원도	문화예술과(문화산업팀)	강원정보문화진흥원
대전광역시	문화산업과	대전문화산업진흥원
		대전영상위원회
충청남도	문화산업과	충남문화산업진흥원
충청북도	문화예술과(문화산업팀)	청주시문화산업진흥재단
		청풍영상위원회(제천영상미디어센터)

구분	지자체 담당부서	지원조직
대구광역시	문화산업과	대구디지털산업진흥원
		대구영상미디어센터
경상북도	문화예술과(문화정책팀)	경북문화콘텐츠진흥원
부산광역시	영상문화산업과	부산정보산업진흥원
		부산영상위원회
울산광역시	문화예술과(문화산업팀)	-
경상남도	문화예술과(문화산업팀)	경남문화콘텐츠진흥원
		경남영상위원회
광주광역시	문화산업과	광주정보문화산업진흥원
		광주영상위원회
전라남도	문화예술과(문화산업팀)	전남영상위원회
전라북도	문화예술과(문화콘텐츠팀)	전주정보영상진흥원
		전주영상위원회
제주특별자치도	문화정책과(문화정책팀)	제주지식산업진흥원
		제주영상위원회(제주영상미디어센터)
세종특별자치시	문화체육관광과(문화예술팀)	-

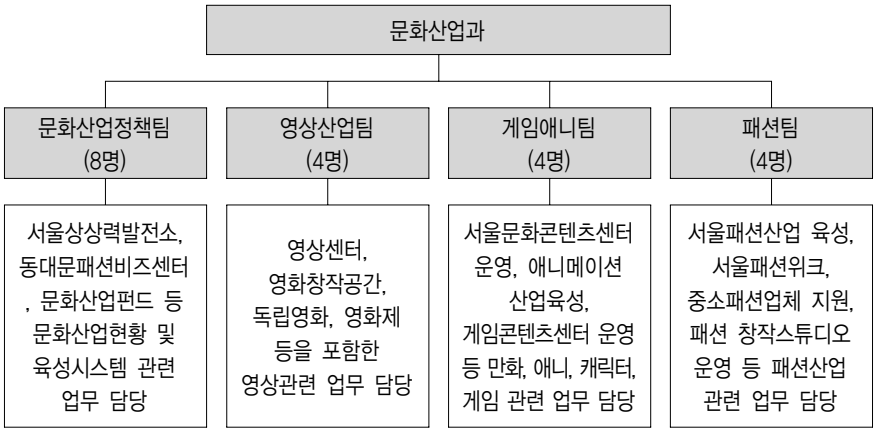
2. 지역 문화산업 정책 조직 및 사업 현황

가. 서울

1) 서울시 문화산업과

○ 직제 구조 및 인력

- 문화관광디자인본부 내 문화산업과 설치
- 문화산업정책팀, 영상산업팀, 게임애니팀, 패션팀 4팀 20명으로 운영
- 서울영상미디어센터, 서울애니메이션센터, 게임콘텐츠센터 등 전문 지원기구 관리 운영



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
문화산업 활성화를 위한 기반구축	패션산업 육성	패션지원센터 운영 및 봉제산업 육성	• 패션지원센터 운영 (동대문, 성동, 중랑) • 패션봉제아카데미 운영
		패션산업 글로벌마케팅 지원	• 해외패션전시회 참가 지원 • 글로벌 패션브랜드 육성지원 • 해외컬렉션 참가 지원
		패션산업 활성화 지원	• 패션산업 육성 시책추진 • 민간단체 뷰티 관련 행사지원 • 서울패션위크 개최 지원 • 동대문 패션상권 활성화
		패션산업 신진인력 양성	• 서울패션창작스튜디오 운영 • 서울모델리스터 콘테스트
		창신동 산업유산 관광자원화 연구용역	• 창신동 산업유산 관광자원화 연구용역
문화디지털 콘텐츠산업 육성	문화 디지털 콘텐츠 산업 육성지원	게임산업 육성지원	• 게임산업 육성 시책 추진 • 게임 마케팅 지원 • 게임 제작 지원 • 게임콘텐츠센터 운영
		만화/애니메이션/캐릭터 개발 및 제작 지원	• 캐릭터 제작지원 • 애니메이션 제작지원 • 만화제작지원
		만화/애니메이션/캐릭터 마케팅 지원	• SICAF행사 개최 • 10초 국제애니메이션 페스티벌 개최지원 • 만화 및 애니메이션 마케팅 • 캐릭터 마케팅 및 일자리창출 아카데미

목표	단위사업	세부사업	내용
		만화박물관 건립 및 만화의 거리 조성	• 만화박물관 건립, 만화의 거리 조성 및 사업
		서울상상력발전소 프로젝트 운영기반 조성	• 상상력발전소 기획 및 제작 시범사업 등
아시아 영상산업의 허브도시 육성	영상산업 지원	영상산업인프라 운영	• 서울영상진흥위원회 운영 등 • 영화창작공간 운영 • 충무로영상센터 운영
		우수 영상콘텐츠 제작지원	• 서울촬영 지원 • 해외영상물 서울로케이션 지원 • 서울배경 독립영화 제작지원
		영상문화의 다양성 제고 및 수요기반 확충	• 서울개최영화제 지원 • 좋은 영화 감상회 운영 • 서울드라마어워즈 지원

* 출처 : 2013 서울시 예산성과계획서

2) 서울영상위원회(서울영상미디어센터)

○ 주요사업

– 서울독립영화 제작지원

– 서울 촬영 로케이션 스카우팅 비용 지원

3) 서울애니메이션센터

○ 주요사업

– 만화, 애니메이션, 게임, 캐릭터 관련 제작 및 창작 지원

– 국내외 페스티벌 참가 및 마케팅 지원

– 문화콘텐츠 제작 지원을 위한 기술지원실 및 캐릭터원형제작실 운영

– 문화콘텐츠 전문교육 및 어린이、청소년 교육 실시

– 애니메이션 영화 상영 및 문화콘텐츠 관련 전시회 개최

– 문화콘텐츠 관련 자료를 갖춘 도서정보실 및 영상정보실 운영

4) 서울게임콘텐츠센터

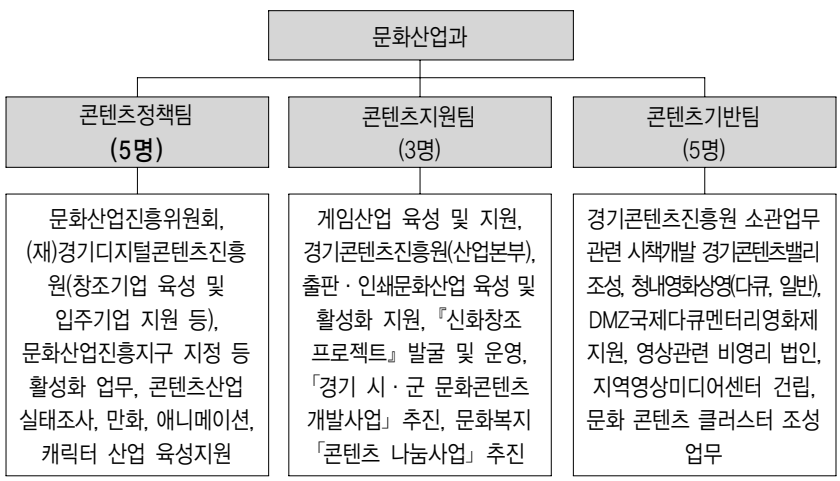
○ 주요사업

구분		내용
공용장비 지원	공용 OA 장비	– 프리미엄 디지털 복합기, 제본기 등 OA 장비 무상 제공
	게임개발 S/W	– 2D, 3D 등 그래픽 S/W 무상 제공(입주기간 내)
	전용 홈페이지	– SGCC 홈페이지를 통한 게임 동향 등 정보제공
맞춤형 지원 프로그램	입주사 평가 인센티브	– 입주사 연실적에 따라 인센티브를 차등 지원
	게임 테스트 서버	– 게임테스트 서버 장비 지원
	법률 · 특허	– 수출 계약 등에 필요한 법률 자문, 특허등록 상담
	금형 · 디자인	– 아케이드 및 보드게임 개발에 필요한 금형과 디자인 지원
	전문 개발자 교육/세미나	– 게임 개발능력 향상과 최신의 정보를 배우고 익힐 수 있는 교육의 장 지원
SBA사업	국내외 마케팅	– 텍스트 번역지원 – 국내외 유수의 퍼블리셔와 상담회 지원(연중 수시)
	게임 제작지원	– 모바일 · 웹게임 등 우수 게임개발 제작비 지원
	E-sports festival 프리미어	– E-sports Festival 개최 – B2B를 위한 마케팅 부스 설치 지원

나. 경기

1) 경기도 문화산업과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요산업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
고부가가치형 차세대 콘텐츠 산업 육성	문화콘텐츠 산업 육성	문화콘텐츠 기업환경 육성	• 청내 다큐영화상영회 운영 • 콘텐츠산업육성 추진 • DMZ국제다큐영화제, 기능성게임페스티벌 • 콘텐츠산업육성추진
		경기콘텐츠진흥원 운영	• 경기콘텐츠진흥원 운영
		스마트콘텐츠밸리 조성	• 스마트콘텐츠밸리 조성
		DMZ 영화제 우수작 상설상영	• DMZ 영화제 우수작 상설상영
		다양성영화 산업육성	• 다양성영화 산업육성
	문화콘텐츠 기반 조성	지역영상미디어센터 건립	• 수원영상미디어센터 건립
	문화콘텐츠 개발 지원	디지털 만화유통지원 플랫폼 구축	• 디지털 만화유통지원 플랫폼 구축
		만화규장각	• 만화규장각
		만화산업 개발	• 만화 · 애니 개발 • 부적국제 만화축제
		부천국제판타스틱 영화제	• 부천국제판타스틱 영화제

* 출처 : 2013 경기도 예산성과계획서

2) 경기콘텐츠진흥원

○ 주요사업

목표	세부사업
창조기업 일자리 창출	콘텐츠산업 인력양성 사업
	2013 스마트 콘텐츠 밸리 조성 사업
	부천 클러스터 육성사업
동반성장 콘텐츠 생태계 구축	경기 콘텐츠 수출지원 센터
	경기도 콘텐츠 정책연구
	출판 산업 활성화 사업
	2013 기능성게임 제작지원사업
	Good Game Show Korea 2013(구, 경기기능성 게임 페스티벌)
	2013 경기도 콘텐츠기업 컨설팅 지원사업
	2013 경기게임상용화지원센터(GTOS) 운영사업
	2013 경기콘텐츠기업협의회 운영
	콘텐츠기업 지원을 위한 특례보증 사업
	2013 모바일게임센터 운영사업
	동반성장 제작지원 사업
	2013 경기모바일앱센터 운영
영상산업 활성화	경기도 다큐제작 크라우드 펀드
	스마트 영상제
	우수영상물 외국어자막 상영회
	찾아가는 영화관
	DMZ국제다큐멘터리영화제
	경기 로케이션 지원 활성화
	G-씨네인센티브 제작지원 사업
	G-씨네마 한국영화 투자사업

* 출처 : 경기콘텐츠진흥원 홈페이지

3) 경기영상위원회

○ 주요사업

- DMZ 국제다큐멘터리 영화제
- 경기다양상영화 크라우드 펀드
- 한국영화 투자사업
- G인센티브 지원
- 로케이션 촬영지원

다. 인천광역시

1) 인천시 문화예술과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업

- 미술관 및 도서관 확충
- 문화산업진흥에 관한 종합계획 수립 및 조정, 영상위원회 운영 및 영상산업 육성 업무, 문화콘텐츠 산업육성 업무, 건축물 미술작품 심의, 인천아트플랫폼운영지원, 평화예술레지던스 구축, 트라이볼 운영지원, 음반・비디오물 및 게임물에 관한 업무

2) 인천정보산업진흥원

○ 주요사업(2012년 기준)

사업	내용
문화산업진흥지구 조성사업	지역 문화산업의 취약성 해소, 인천문화산업진흥지구를 문화콘텐츠산업의 중심지로 육성 및 집중화하여 원도심 활성화와 경제수도 인천 실현에 기여
지방문화산업기반 조성사업	디지털사이니지 콘텐츠 제작 및 구축사업, 스토리텔링 창작콘텐츠 개발

*인천정보산업진흥원 내 주요사업 중 문화산업관련 사업만 해당함
*출처 : 인천정보산업진흥원 홈페이지

3) 인천영상위원회

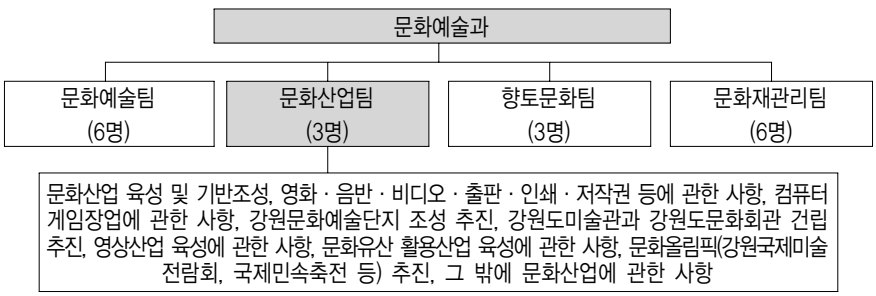
○ 주요사업

- 로케이션 지원사업
- 영상네트워크 구축
- 독립영화 제작지원
- 인천영상인력지원
- 시민영화학교
- 시민영화제 지원
- 인천영화 상영회
- 인천영상인프라 조사

라. 강원도

1) 강원도 문화예술과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
강원문화의 경쟁력 강화	강원 문화명품 육성	강원문화 명품 발굴 브랜드화	• 문화올림픽 실현 문예진흥정책단 운영 • 문화올림픽 실현 기본계획 수립
		공연예술 활성화	• 문화바우처 사업
		비엔날레 지원	• 강원국제미술전람회 개최
	첨단문화 산업 육성	첨단문화산업 기반조성	• 강원영상산업 지원
		문화산업 클러스터 활성화	• 3D콘텐츠 전문인력 양성

*문화예술과 주요 사업 중 문화산업관련 사업만 해당함

*출처 : 2013 강원도 예산성과계획서

2) 강원정보문화진흥원

○ 주요사업

구분		내용
GIMC 지원 프로그램	개발지원	숙소제공, 고정임금지급, 시설장비지원, 작업공간지원
	투자지원	직접투자, 펀드투자알선, 해외투자유치, 해외지원알선
	제작지원	프로젝트 참여, 제작 상 필요부분 진흥원 지원, 개인단위 참여
	마케팅지원	국내마케팅, 공동진행, 해외마케팅, 설비대행, 기타지원

*출처 : 강원정보문화진흥원 홈페이지

마. 대전광역시

1) 대전시 문화산업과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
문화산업 육성	문화산업 육성지원	문화산업 운영 지원	• 문화회의산업엑스포 육성추진 • (재)대전문화산업진흥원 운영
		영상산업지원육성	• 영상산업관련 홍보물제작 및 수용비 • 디지털 문화콘텐츠 사업지원 • 드라마, 영화 촬영 제작 지원 • 대전 첨단영상산업전 개최
		지방문화산업기반조성	• 첨단문화산업클러스터내 기업유치
		게임산업지원육성	• e-스포츠 한밭대전
		대전 액션 영상산업 특성화 육성	• 액션스쿨 운영사업
		패션산업지원육성	• 패션산업활성화 사업지원
회의산업 육성	컨벤션산업육성	컨벤션산업 운영지원	• 컨벤션센터 운영
엑스포 재창조	엑스포재창조 사업	엑스포재창조 사업지원	• 엑스포 재창조 업무추진
대전 도시경쟁력 확보	지역경제 및 문화활성화	대전마케팅공사 운영	• 대전무역전시관매입 원금상환 • '93대전엑스포 20주년 기념사업지원

* 출처 : 2013 대전시 예산성과계획서

2) 대전문화산업진흥원

○ 주요사업

- ACTS내 영상 스튜디오, 장비활용/수익모델 극대화
- 문화산업진흥지구 내 핵심기술 지원/네트워크
- 산 · 학 · 연 · 관 네트워크 구축
- 영상위원회 활용전략 구축
- 영상 제작지원 및 관련 협약

3) 대전영상위원회

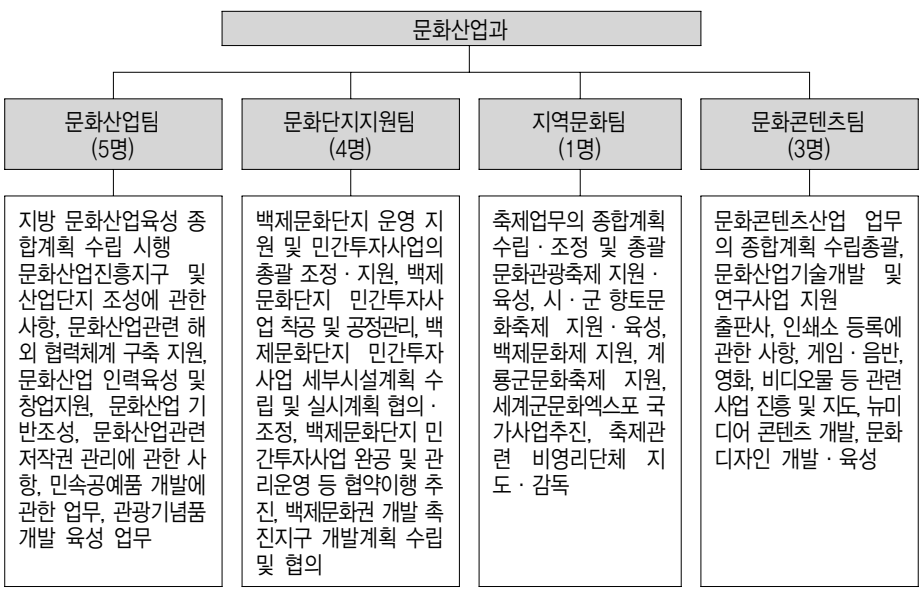
○ 주요사업

- 제작지원사업
- 로케이션 촬영 지원사업

바. 충청남도

1) 충청남도 문화산업과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
문화산업 진흥	문화산업 육성	민속공예산업육성	• 관광기념품공모전 운영 • 공예품대전 운영 • 충남인정문화상품 선정 및 컨설팅지원 • 충남문화산업 기반조사 • 우수문화상품 홍보 및 마케팅 지원 • 전통공예품 및 인정문화상품 개발지원
		문화콘텐츠 개발 및 육성	• 문화산업진흥원 운영 • 충남문화산업발전위원회 운영지원 • 역사문화인물 콘텐츠 개발 • 지역특화자원 기반 문화콘텐츠 개발 • 지역문화융합산업 생태계 조성
		대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회 유치	• 대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회 유치
지역축제 육성 기반조성	지역문화 축제 육성지원	문화관광축제지원	• 문화관광축제지원
		상설문화관광프로그램 운영지원	• 상설문화관광프로그램 지원
		지역향토문화축제육성 지원	• 축제육성위원회 및 축제멘토 수당 • 지역향토문화축제 지원
		군문화축제 개최지원	• 2013계룡군문화축제 지원
		백제문화제 지원	• 제59회 백제문화제 지원
		도청이전 기념사업 추진	• 내포문화대제전 • 내포2013코스튬플레이

* 출처 : 2013 충청남도 예산성과계획서

2) 충남문화산업진흥원

○ 주요사업

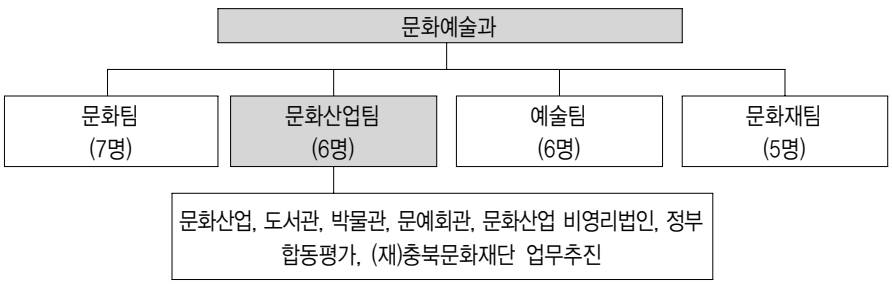
- 대표문화자원산업화 : 역사위인 콘텐츠 개발, 명인 · 명장 콘텐츠 개발, 지역특화자원 창작콘텐츠 및 브랜드 개발, 보령관광 활성화
- 문화융합균형발전 : 충남문화산업발전위원회 운영 · 지원, 지역 스마트콘텐츠센터 운영, 창조문화산업지원센터 운영, 천안시영상미디어센터 운영
- 지역수요형 산업생태계 : 스토리텔링 · 콘텐츠 아카데미 운영, 지역문화콘텐츠 홍보 및 마케팅 지원, 청년 CEO 500 프로젝트, 충남 탐방로 통합안내시스템 구축

– 지역핵심정책연계협력 : 농어촌 문화자원 스타콘텐츠 개발 육성 지원, 내포신도시 코스튬 플레이, 행복을 키우는 농어촌 문화콘텐츠 진흥사업

사. 충청북도

1) 충청북도 문화예술과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
문화 예술 창달	문화 인프라 구축 및 콘텐츠 육성	제천국제음악영화제 지원	• 제9회 제천국제음악영화제
		공공도서관 개관시간 연장운영	• 공공도서관 개관시간 연장운영
		공공도서관 자료구입	• 공공도서관 자료구입비
		직지금속활자 복원사업	• 직지금속활자 복원사업
		직지국제서예대전	• 제10회 직지국제서예대전
		e스포츠 대회 개최 및 참가	• 제5회 충북e-스포츠대회 개최 및 참가
		현대산업디자인 대상전	• 제10회 현대산업디자인 대상전
		아기와 함께하는 책사랑 운동	• 아기와 함께하는 책사랑 운동
		드라마 영화 제작지원	• 드라마 · 영화 시나리오작가 초청 팸투어
		근현대 인쇄전시관 건립	• 근형대 인쇄전시관 건립
		증평어린이도서관 건립	• 증평어린이도서관 건립
		청주시립미술관 건립	• 청주시립미술관 건립
		작은도서관 지원	• 작은도서관 도서구입비
		세계영상위원회 총회 개최	• 세계영상위원회 총회 개최
		제천교육문화센터 건립	• 제천교육문화센터 건립
		오창복합문화센터 건립	• 오창복합문화센터(도서관/미술관)건립
		영동복합문화예술회관 건립	• 영동복합문화예술회관 건립
		괴산문화예술회관 건립	• 괴산문화예술회관 건립
		조명희 문학관 건립	• 조명희 문학관 건립
		청주시민회관 시설개선	• 청주시민회관 시설개선

* 문화예술과 주요 사업 중 문화산업관련 사업만 해당함

* 출처 : 2013 충청북도 예산성과계획서

2) 청주시문화산업진흥재단

○ 주요사업

구분	주요사업
문화산업부	문화산업단지관리운영
	문화체험시설운영
	에듀테인먼트콘텐츠산업육성지원
	문화산업전문인력양성
	스토리텔링공모전
	꿈나무오케스트라
	나눔예술행복예감
	문화이슈페이퍼큐브

* 주요 사업 중 문화산업관련 사업만 해당함
* 출처 : 청주시문화산업진흥재단 홈페이지

3) 청풍영상위원회(제천영상미디어센터)

○ 주요사업

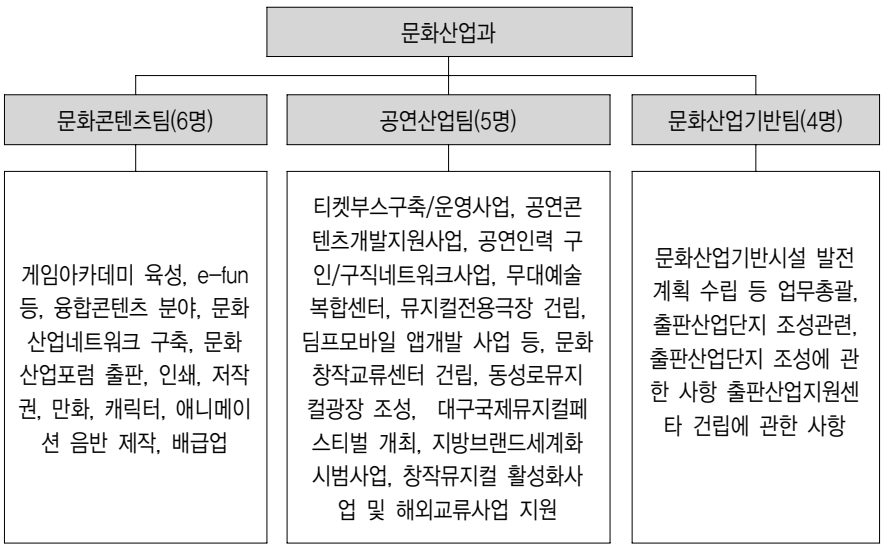
사업	주요사업	
교육	상설프로그램	– 일반시민을 대상으로 유 · 무료 진행하는 프로그램 – 영상제작에 대한 기초과정부터 고급과정 교육 진행 – 정회원 교육, 영상제작교실, 미디어센터 견학
	주문프로그램	– 영상교육을 받고자하는 단체를 대상으로 찾아가는 미디어 교육 – 학교 영상교육, 실업계 청소년 영상교육
	특화프로그램	– 지역 내 문화자원 및 인적 자원들을 활용하여 다양한 영상미디어교육을 진행 – 맑은바람 영상캠프, 교사 직무연수
	공익프로그램	– 사회의 소외층을 대상으로 한 찾아가는 교육 프로그램 – 미디어리터러시 및 미디어제작 교육 – 시네마 배달부, 엄마 절 잘있어요.
시설 및 장비 대여	시설대여	– 영화세트장, 전시장, 카페테리아, 다목적실, 편집실, 회의실, 스튜디오, 상영관, 강의실 등 시설 대여
	장비대여	– 촬영, 조명, 녹음, 편집, 음향 등 각종 영상장비 대여

* 출처 : 제천영상미디어센터 홈페이지

아. 대구광역시

1) 대구시 문화산업과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업 및 내용
문화산업 육성	문화산업 기반조성	문화산업포럼
		참살이 실습터 지원사업
		스마트콘텐츠상용화 지원센터 운영
		대구 가상스포츠 체험관 운영
		실감콘텐츠 문화기술 공동연구센터 지원
	공연산업 육성	대구국제뮤직컬페스티벌
		창작뮤지컬 기획공연
		대구공연예술 산업육성
		시립뮤지컬 전용극장 건립
	게임산업 육성	문화콘텐츠 해외마케팅 지원
		대구게임아카데미 운영
		게임콘텐츠 산업활성화
		문화콘텐츠 R&D지원

목표	단위사업	세부사업 및 내용
	영상애니메이션산업육성	대구단편영화제
		대구만화애니메이션공모전
		대구영상미디어센터 지원
		대구 다양성영화 제작지원
		국가인적자원개발 컨소시엄 사업
	출판산업육성	출판산업 지원센터 건립
		출판인쇄산업 경쟁력 강화

* 출처 : 2013 대구시 예산성과계획서

2) 대구디지털산업진흥원

○ 주요사업

주요사업	세부 전략
정책개발	IT · CT산업 육성 중장기발전계획 수립 및 신규사업 발굴
	대구지역 IT · CT산업 기반의 융복합 영역 대응방안 및 지원시책 수립
	대구지역 IT · CT산업 기반통계조사, 분석 사업
	IT · CT산업 기술, 시장, 선전기업의 전략 등 국내외 동향부석
기반조성	IT · CT산업의 중견기업과 창업기업이 공존하는 기업생태계 구축
	국내외 유수 교육기관 및 특화분야 R&D연구소 유치
	비즈니스 제작과 마케팅이 One-Stop으로 이루어질 수 있는 Business Flow 구축
인력양성	지역대학과의 연계를 통한 전문교육 프로그램 운영
	산업체 수요를 반영한 실무인력 양성
	산 · 학 연계를 통한 실습 프로그램 개발 및 운영
	산업체와 공동프로젝트 수행
마케팅 지원	해외 유관기관과의 협력 네트워크 구축을 통한 마켓채널 발굴
	해외전시회 및 국내전문전시회 참가지원
	글로벌 전략 세미나 개최 및 해외시장 정보제공
	마켓 채널과 지역기업을 연결한 1:1 비즈니스 상담지원
	기업 마케팅 프로모션 활동지원

* 출처 : 대구디지털산업진흥원 홈페이지

3) 대구영상미디어센터

○ 주요사업

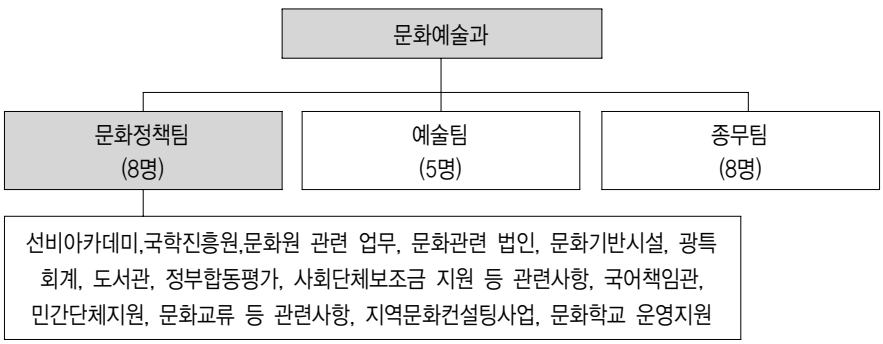
사업	주요사업	
미디어교육	정규강좌	– 일반시민 대상의 정기 개설 강좌 – 프리미어 프로, 애프터 이펙트, 파이널컷 프로, 시나리오 창작, 촬영, 영상제작 워크샵등
	기획강좌	– 영상문화콘텐츠산업 저변 확대를 위한 전문 교육프로그램 – 3D입체영상제작, 아이폰 영화제작 등
	공동체교육	– 미디어 소외계층, 비영리단체 등을 대상으로 한 참여형 미디어 교육 – 우리들의 이야기 만들기 등
	미디어체험	– 청소년 대상의 미디어 기초교육 – 청소년 미디어 체험교실, 청소년 영상제작 워크샵 등
대여	공간대여	– 디지털스튜디오, 음향녹음실, 영상편집실, 미디어변환실, 디지털 교육실, 강의실, 회의실 등
	장비대여	– 촬영, 조명, 녹음 등 영상장비
지원사업	대구다양성영화 제작지원 사업	– 지원대상 : 필름 및 디지털로 제작되는 모든 장르의 중 · 단편 실사영화로 대구에서 70%이상 촬영되는 영화 – 지원내용 : 사전제작, 제작, 후반제작

* 출처 : 대구영상미디어센터 홈페이지

자. 경상북도

1) 경상북도 문화예술과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
문화예술 산업진흥	문화 영상콘텐츠 지원	문화콘텐츠발굴육성	• 제11회경북영상콘텐츠시나리오전국공모전 지원 • 경북문화콘텐츠정책포럼운영지원 • 제15회경상북도전통문양디자인공모전지원 • 제9회경상북도캐릭터디자인공모전지원 • 대경권실감콘텐츠문화기술공동연구개발지원 • 제6회경상북도지사배아마추어e스포츠대회지원 • 경북영상물로케이션지원 • 일자리창출을위한문화콘텐츠아카데미운영 • 경북Best 스토리텔링자원 명품화 사업지원
		문화영상콘텐츠사업추진	• 문화영상콘텐츠사업추진
		경북문화콘텐츠진흥원 지원	• 경북문화콘텐츠진흥원 지원

* 문화예술과 주요 사업 중 문화산업관련 사업만 해당함
* 출처 : 2013 경상북도 예산성과계획서

2) 경북문화콘텐츠진흥원

○ 주요사업

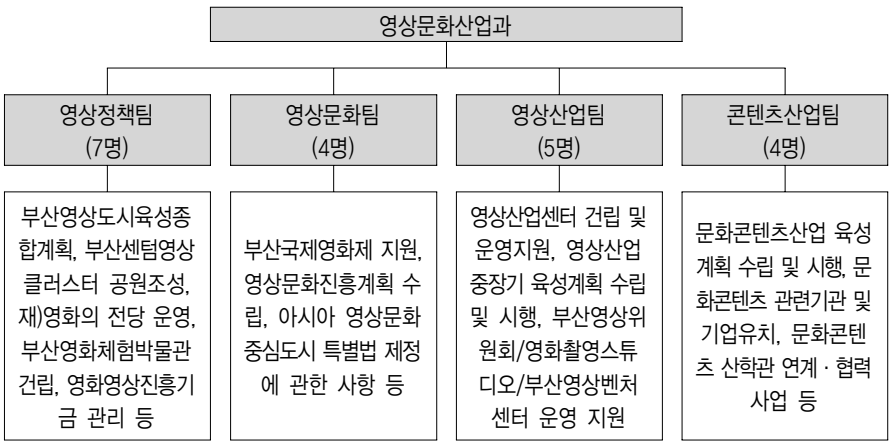
목표	사업
콘텐츠 산업 기반 조성	– 산학관연의 실무교육 활성화, 전문인재양성, ,스타기업 유치 및 관래기업 육성, 산업 클러스터 기반 구축
문화산업화 실현 단계	– 창작애니메이션 기반 축적, OSMU 콘텐츠 상품 제작, 해외 수요 확보, 차세대 문화관광 콘텐츠 개발
글로벌 시장 성공적 진출	– 장소성 콘텐츠 포지셔닝, 융합문화관광 메카 실현, 동아시아 콘텐츠 허브 구축 , 한류 3.0 선도하는 세계적 관광명소 선점

* 출처 : 경북문화콘텐츠진흥원 홈페이지

차. 부산광역시

1) 부산시 영상문화산업과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년)

목표	단위사업	세부사업
영상문화산업 육성을 통한 신성장 동력 창출	영상 콘텐츠 행사 지원	영화제 지원
		부산콘텐츠마켓 지원
		부산국제광고제 지원
		부산영상포럼 지원
		e스포츠 활성화 운영
		지스타 행사 운영
	영상문화산업 시설 지원 및 인력 양성	(재)영화의 전당 운영지원
		부산문화콘텐츠콤플렉스 운영지원
		영상산업센터 관리운영지원
		부산게임아카데미 운영
		부산영화촬영스튜디오 운영
		공공기관 이전
		3D 프로덕션센터 설립 및 운영
		부산영상기술교육 운영
		부산영상후반작업시설 조성
		융합 콘텐츠 인력양성 사업
		영상산업센터 건립
		창조캠퍼스 운영지원
	영상문화산업 지원	영상문화산업 활성화 지원
		부산문화콘텐츠 스타프로젝트 운영
		영상분야 선도기업 공동마케팅 지원

목표	단위사업	세부사업
		유네스코창의도시(영화) 지정 추진
		입체영상 문화기술 공동연구센터 운영
		부산입체영상 아카데미 운영
		영상문화산업분야 역외기업 유치 추진
		문화콘텐츠분야 역외기업 유치추진
		부산 영화영상기업 운영지원

2) 부산정보산업진흥원

○ 주요사업

– 성과목표 : 차세대 게임 제작 중심도시, 게임비즈니스 중심 도시, 게임문화 축제의 도시

– 전략사업 : 차세대 게임 제작 기반조성, 미래창의 인력 선도기술 확보, 게임 제작 활성화지원 및 유통환경 선진화, 게임문화 가치창조, 글로벌 시장 전략적 진출

3) 부산영상위원회

○ 주요사업

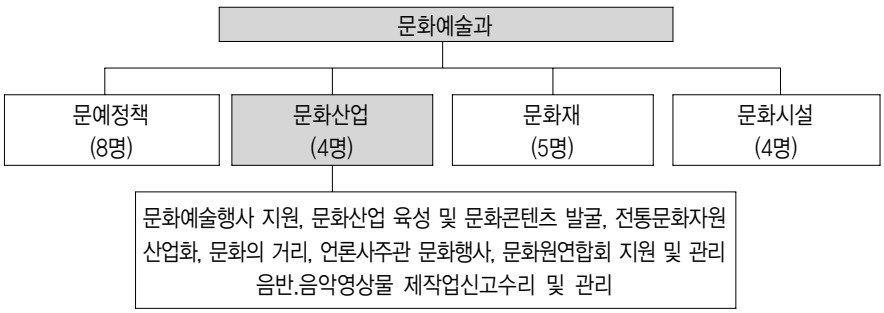
사업	내용
지원/대여	– 로케이션, 스튜디오, 촬영장비, 상상오피스, 부대시설 대관
제작지원	– 지원대상 : 국내외 장편극영화 및 영상물(TV드라마, 뮤직비디오, CF) 등 부산영상위원회에 소정의 로케이션지원신청서를 제출한 작품 (단, 단편영화의 지원은 부산지역의 제작사 작품에 한함) – 지원내용 : Pre-Production단계, Production단계, Post-Production단계 그리고 프로모션에 이르는 지원시스템
해외사업	– AFCNet : 아시아 지역 정부 및 지자체의 공식 인가를 받아 설립된 전문 영상위원회들간의 네트워크
로케이션인부산	– 부산 내 영상물 촬영 지원
BFC라운지	– 주택, 사무실, 상점 등 영화촬영 장소 협조
교육사업 (2013년 기준)	– 실무강좌 : 프로듀싱 워크숍, 기획 · 개발 워크숍, 시나리오 실습 워크숍, 영화 파이낸싱 · 투자유치 워크숍 – 대중강좌 : 9인의 한국영화 장인들, 명필름 영화학교 부산특강 II, 상상이 현실이 되다

* 출처 : 부산영상위원회 홈페이지

카. 울산광역시

1) 울산시 문화예술과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

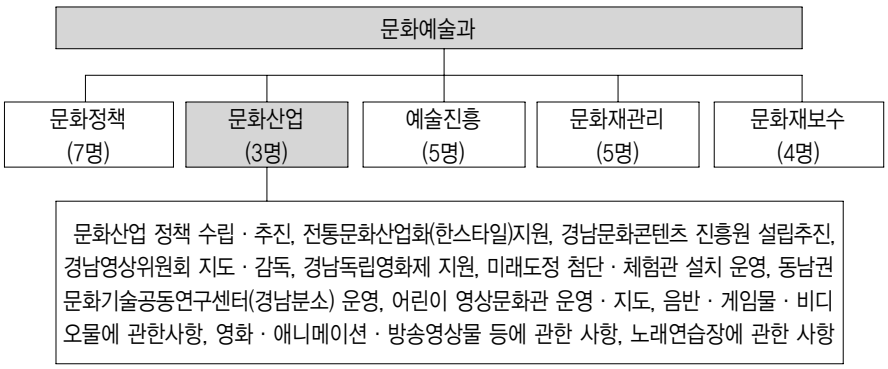
목표	단위사업	세부사업
삶의 품격이 높고 매력이 넘치는 문화도시 조성	공공도서관 확충 운영	공공도서관 확충운영
	문화예술 활성화	지역문화기반시설 확충
		전통문화 발굴 및 육성
		문화예술진흥
	문화예술 진흥	문화예술진흥 행정지원
		청사 시설물 정비
		다양한 기획공연
		시립예술단 운영
		시민과 소통하는 창의적인 기획전시
		무대시설물 정비 및 장비 현대화

* 출처 : 2013 울산시 예산성과계획서

타. 경상남도

1) 경상남도 문화예술과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
문화예술 진흥	문화산업 육성	경남문화콘텐츠산업 기반구축 및 활성화	경남문화콘텐츠진흥원 사무국 운영, 문화콘텐츠 기반조성, 전자출판산업 육성, 차세대 콘텐츠 개발, 동남권 문화기술공동연구센터사업
		문화산업 진흥 지원	경남 차사발 초대공모전 경남 만화 애니메이션 페스티벌 경남 비보이 대회 경남어린이 영상문화관 운영지원 대한민국 다향축전 전국분청도자 대전 한복장려 지원 의령 한지/병풍축제 지원
		영상산업기반 구축	경남영상위원회 운영지원
		코리아드라마페스티벌 지원	코리아드라마페스티벌 지원
		문화산업 운영지원	문화산업 활성화 업무추진

*문화예술과 주요 사업 중 문화산업관련 사업만 해당함

* 출처 : 2013 경상남도 예산성과계획서

2) 경남문화콘텐츠진흥원

○ 주요사업

주요사업	세부사업	내용
문화콘텐츠기반조성	문화콘텐츠 아카데미	실무형 커리큘럼 개발, 창작 콘텐츠 개발, 프로듀서형 인재 육성
	지역 특성화 콘텐츠 개발지원	문화콘텐츠를 활용, 지역(마을) 활성화에 도움이 되는 비즈니스 모델 발굴
전자출판 산업육성	국제도서전 참가	도내 전자출판 관련업체 선정, 참가업체 체재비 지원, 전시부스 임차, 번역, 홍보, 비즈니스 지원
	경상남도 우수전자책 공모전	경남 문화원형, 아동문학 소재 활용 우수전자책 선정 및 시상
차세대 콘텐츠 개발	융합형 첨단 프로 로봇 게임 개발	융합형 로봇게임대회 개최, 로봇콘텐츠 역량강화 포럼, 2013 경남e스포츠대회 개최
	문화원형 콘텐츠 개발	역사자원을 활용한 캐릭터, 영상 등 자체 콘텐츠 개발, 문화원형 콘텐츠 개발위원회 운영
콘텐츠 투자 환경 조성	콘텐츠 기획개발 인큐베이팅	〈사업성 분석〉 단계 예비창업인 저작권, 회계, 투자 교육
	경상남도 스토리 공모전	모바일, 온라인, 영상 등 콘텐츠 제작이 가능한 창작물 공모

* 출처 : 경남문화콘텐츠진흥원 홈페이지

3) 경남영상위원회

○ 주요사업

구분	사업	내용
촬영지원	촬영지원	– 지원대상 : 국내외 중 · 단편극영화, 드라마, 뮤직비디오 및 CF등 – 지원내용 : 도내 로케이션스카우팅의 온라인 및 오프라인, 도내 로케이션 촬영지 섭외 및 촬영허가
사업지원	인센티브 지원	– 지원분야 : 경상남도에서 촬영하는 국내외 영화 및 드라마 (영화 콘텐츠 제작 : 극장 개봉을 목적으로 하는 국내외 장편 영화, 드라마 콘텐츠 제작 : 지상파 및 CATV 등 방송 목적의 국내외 드라마) – 지원내용 : 영상물 촬영시 도내 소비액의 10% ~ 30% 범위 지원 – 지원예산 : 당해 사업예산으로 편성된 예산 – 지원규모 : 상반기 접수작품은 지원예산 범위내에서 지원금액 결정

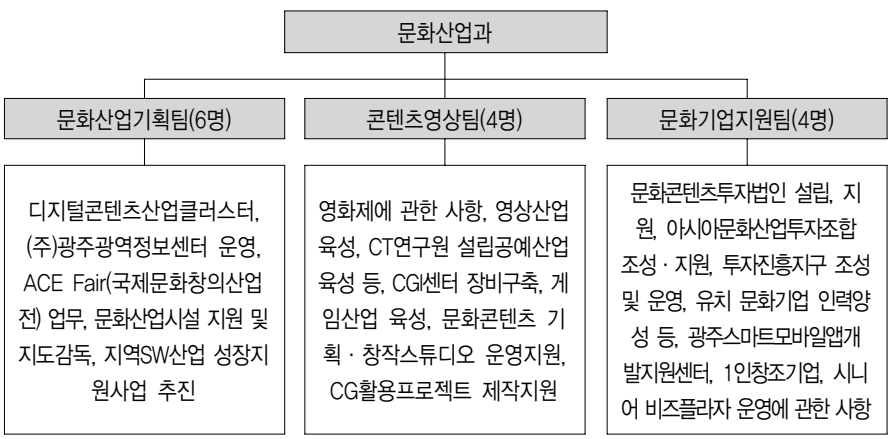
구분	사업	내용
	지역독립 영상물 지원	– 지원대상 : 경남지역에서 활동 중인 개인 독립영상물 창작자로 국한 – 지원분야 : 필름 및 DV(Digital Video)로 제작되는 독립영화 또는 다큐멘터리
	영상 네트워크 구축	– KFCN(한국영상위원회) 활동 – AFCNet(아시아영상위원회협의회) 활동 – 부산국제필름커미션 · 영화산업박람회 참가 – 촬영유치 IR활동사업 – 경남영화영상인의 밤 개최 – 경남영상산업 발전을 위한 실무자 워크숍 및 세미나 개최
	서포터즈 운영	– 사업대상 : 도내 거주 일반인, 도내 소재 대학생 등으로 구성 – 지원사항 : 활동인증서 부여, 단체복 지급, 우수서포터즈 시상
	팸투어 사업	– 사업대상 : 감독협회, 제작자협회, PD협회, 시나리오 작가협회 등 – 주요내용 : MBC 특별기획 드라마 '무신' 영상관광 코스(루트) 개발, 영상 · 영화감독, 시나리오 작가 등 초청 팸투어 등

* 출처 : 경남영상위원회 홈페이지

파. 광주광역시

1) 광주시 문화산업과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
창조적 문화 산업 집중 육성	문화산업 인프라 확충	문화산업육성	• 광주문화산업지표개발 및 조사연구 • 콘텐츠산업지원센터 운영 • 콘텐츠 창업보육센터 운영 • CGI센터 관리운영 • 영상복합문화관운영 • 주제영상관(빛분수)시설운영
		실감미디어콘텐츠센터건립	• 실감미디어콘텐츠센터 건립 업무추진
		투자진흥지구지정 운영	• 투자진흥지구기업체 유치 추진 • 스마트모바일앱개발지원센터 운영
		디지털콘텐츠산업클러스터	• 디지털콘텐츠문화산업클러스터 조성
	문화산업 콘텐츠 개발	국제문화창의산업전 (ACE Fair)	• ACE Fair2013 개최
		CG활용프로젝트 제작지원	• CG활용프로젝트 제작지원
		문화콘텐츠 기획 · 창작스튜디오 운영	• 문화콘텐츠 기획 · 창작스튜디오 운영
		문화콘텐츠상품개발	• 광융합형첨단문화상품발굴지원
		문화콘텐츠창작인 발굴 및 마케팅 지원	• WAF디지털애니메이션 공모전 개최지원 • 글로벌마케팅 지원 • e-스포츠대회 개최
		문화콘텐츠전문인력양성 및 취업지원	• 문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업 지원
		찾아가는 문화콘텐츠 전문가 특강	• 찾아가는 문화콘텐츠 전문가 특강
		산테마아사이아 문화스토리텔링 구축	• 산테마아사이아 문화스토리텔링 구축
	영상정보 산업진흥	지역소프트웨어산업진흥 지원	• 지역 SW기업성장지원 • 지역 SW융합지원 • 호남권품질역량센터지원
		브랜드게임파일럿제작지원	• 게임제작기반품질테스트지원
		광주국제영화제지원	• 광주국제영화제지원 • 광주여성영화제지원
	공예 및 관광산업 육성	공예관광기념품 품질 및 기술력 향상지원	• 관광기념품 상품화 지원 • 대한민국공예품대전시예선 출품작개발 보조 • 대학민국 공예품 대전시예선 • 대한민국 공예품 대전 참가 • 우수 민속공예품 개발보조 • 영호남전통공예품판매전 참가 • 서울시프트쇼 참가 • 공예체험행사 • 제16회 관광기념품시공모전
		수제공방육성지원	• 수제공방산업육성지원

2) 광주정보문화산업진흥원

○ 주요사업

구분	사업명
산업진흥본부	– CG활용 프로젝트 제작지원사업 – 게임제작기반 및 품질테스트 지원사업 – IT · SW국내외마케팅 지원사업 / IT · SW선도기업육성지원사업 – 기획창작스튜디오 제작 지원사업 – 1인창조기업비즈니스 센터 지원사업 – 광주 스마트 모바일 앱 개발지원센터 – 방통위, SMAC 지역거점센터 운영 – 지역스마트콘텐츠기업 성장거점구축지원사업 – CGI 아카데미 전문과정 – 문화콘텐츠 전문인력 직무역량 강화교육 – 지역대학 문화콘텐츠 실무 교육역량 강화지원 – 스토리텔링 전문인력 / IT · SW전문인력 / 2013문화콘텐츠인력 양성계획
전략사업본부	– 문화산업 투자진흥지구 지정 – 금융(투자 · 지원) 정책 – 광주 인프라기반 지원체계 – 문화콘텐츠 글로벌마케팅 지원사업

* 문화산업관련 사업만 해당함

* 출처 : 광주정보문화산업진흥원 홈페이지

하. 전라남도

1) 전라남도 문화예술과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업

– 문화콘텐츠사업 제작 및 지원

– 영상위원회 구성 및 운영

– 전통 문화상품 개발 육성 및 지원

– 음반 · 비디오 · 게임물 등 유통업 지도 및 감독

– 영화관련 업무추진 및 지원

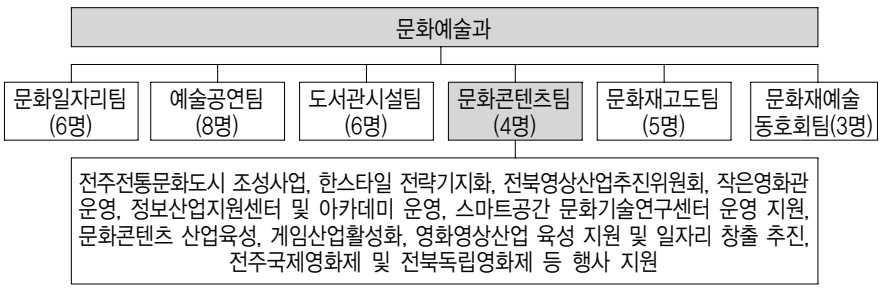
2) 전남영상위원회

○ 주요사업 : 로케이션 Production 지원

거. 전라북도

1) 전라북도 문화예술과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업
문화예술 지원 및 도민문화 향유 확대	문화 및 영상산업 활성화	스마트공간 문화기술 공동연구센터 운영
		지방대학활용 지역문화컨텔팅 사업
		게임 아카데미 운영
		천년한지문화산업권 조성사업
		한스타일 및 문화영상관련위원회 운영 및 행사지원
		전통문화 및 한스타일 특화육성
		영화영상제작 기지화
		전북 독립 영화제
		전주국제영화제 개최 지원
		정보산업지원센터 운영
		영화감독 창작공간 제공
		옹기종기 마실 극장
		문화기술지원 아카데미 운영
		문화를 통한 전통시장 활성화 지원
		문화콘텐츠 개발지원
		남원 한일 도예 브릿지 조성
		전통문화도시 조성사업
		단위사업 추진

*문화예술과 주요 사업 중 문화산업관련 사업만 해당함

* 출처 : 2013 전라북도 예산성과계획서

2) 전주정보영상진흥원

○ 주요사업

주요사업	세부사업	내용
기업성장 지원	선도기업	• 지역 기업의 특허 등의 보유기술, 기 개발된 기술 및 제품의 사업화 및 매출 증대를 목표로 하는 국내/외마케팅을 위한 자금 지원
	기업컨설팅	• 재무, 회계, 인사, 관리, 마케팅, 기술 등 전문가 연계 지원
	국내외마케팅	• 해외 유수의 전시회 참가 및 해외 비즈니스 상담회 참가를 통하여 지역 기업들의 해외시장 진출 초석 마련 및 신규 시장개척 지원
	품질경쟁력	• 국내외 우수기술 인증지원, 산업재산권 취득 지원
	통계조사	• 지역 IT/SW산업 현황 조사 연구, 지역 IT/SW업체의 발전 현황 조사, 지역 IT/SW산업 통계내용에 대한 분석 보고서 발간
	SW품질역량센터	• SW제품 경쟁력 강화를 위한 품질테스트지원
창업지원	창업활성화	• SW사업 활성화를 위한 전문가 교육, 자문, 컨설팅
	1인창조기업 비즈니스센터	• 1인창조기업비즈니스센터 구축 및 운영
전문인력 양성	SW전문인력	• 모바일 플랫폼 전문교육, 임베디드 개발자 전문교육
	기업역량강화	• 기업 재직자 전문교육, 중급개발자 역량강화 교육, 기업체 맞춤형 실무교육 지원
	지역맞춤형일자리 창출	• 스마트 콘텐츠(Android) 전문개발자 양성과정, 스마트폰 UX/UI 콘텐츠 전문가 양성과정
문화콘텐츠산업육성	영화영상후반제작	• 전주영화제작소 시설 및 장비 운영관리, 디지털 영화영상물 후반제작지원 사업
	음향마스터링스튜디오	• 음향마스터링 스튜디오 시설 및 장비 관리, 디지털 영화영상산업 발전 세미나 개최, 디지털 영상 · 음향기술 전문인력 양성교육, 디지털 음향 기술 세미나 개최
	스마트융합콘텐츠 성장 기반	• 스마트 콘텐츠 우수 프로젝트 발굴 · 지원, 스마트 콘텐츠 프로젝트팀 운영 · 지원
	지역스마트콘텐츠 기업성장 거점	• 스마트 콘텐츠 기업 강소화 프로그램 운영
스마트 융합산업 기반	미래산업기획단	• 전략산업과 융합하는 지역 IT · CT산업의 미래 전략 구상 및 미래산업 연구 · 국책사업 발굴
	스마트전주포럼	• IT · CT산업 New-Trend 공유 및 지역 IT · CT기업의 오피니언 그룹들과의 혁신 네트워크 구축

* 출처 : 전주정보영상진흥원 홈페이지

3) 전주영상위원회

○ 주요사업

구분	사업명	
제작지원	지원대상	– 국 · 내외 장편극영화 및 영상물
	지원내용	– Pre-Production – 촬영제작지원 – Production
전주영화종합촬영소	– 실내 스튜디오, 야외세트장 대여	

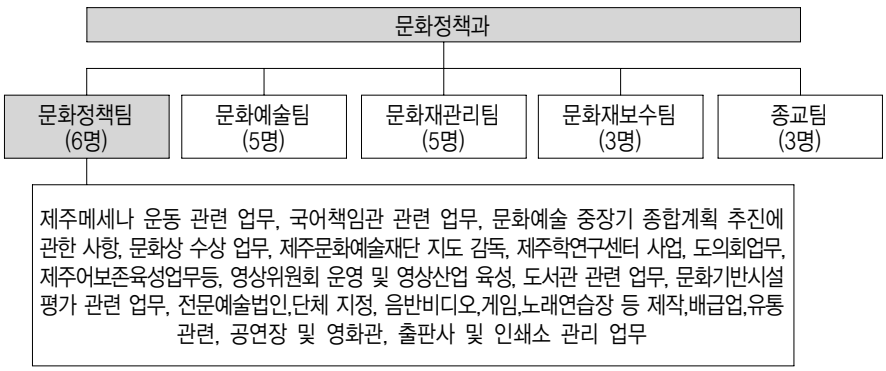
* 문화예술과 주요 사업 중 문화산업관련 사업만 해당함

* 출처 : 광주정보문화산업진흥원 홈페이지

너. 제주도

1) 제주도 문화정책과

○ 직제 구조 및 인력



○ 주요사업(2013년 기준)

목표	단위사업	세부사업	내용
독특한 문화예술의 창조	문화예술 인프라 역량강화	문화산업(영상문화) 육성	• 제주문화기반 콘텐츠 제작 지원 • 문화프로그램을 이용한 도시재생사업 • 제주로케이션 영상물제작 지원(투자) • 영상기획개발 레지던스 프로그램 운영 • 문화원형활용 전국 영상콘텐츠 공모전 • 제주영상위원회 운영

* 문화예술과 주요 사업 중 문화산업관련 사업만 해당함

* 출처 : 2013 제주도 예산성과계획서

2) 제주지식산업진흥원

○ 주요사업

- 1차 산업 기반 IT 테스트베드
- 통방융합 테스트베드 조성
- 관광융합형 테스트베드 조성
- 그린IT테스트베드 조성
- 인재양성사업
- 사회인프라 조성 테스트베드

3) 제주영상위원회(제주영상미디어센터)

○ 주요사업

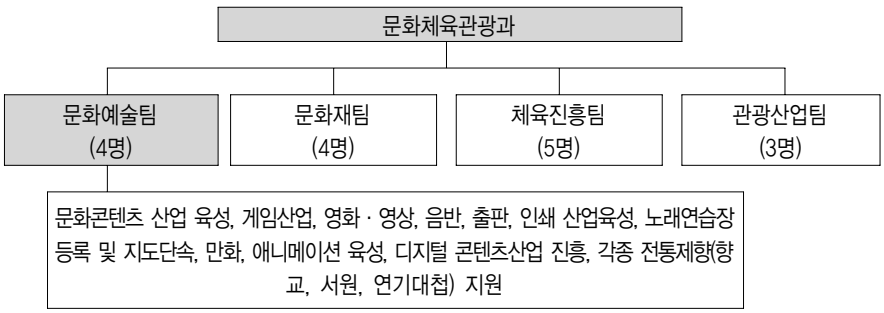
구분	사업명	
미디어교육	영상제작 · 미디어교육 사업	– 사업목적 : 미디어읽기 및 제작 능력 교육을 통한 리터러시 능력 함양, 영상미디어 시대에 제작능력을 지닌 영상미디어 매니어 양성, 미디어교육에 대한 인식 증진 – 교육 프로그램 : 분야별 영상제작 프로그램, 후반작업 교육 프로그램, 단계별 영상제작 과정 프로그램
	퍼블릭 액세스 활성화 사업	– 사업목적 : 지역 내 고급 영상제작 교육시설에 대한 욕구 충족, 영상전문인력양성을 통한 지역 내 영상인력 인프라 형성, 지역 내 독립영화 제작자의 창작지원 – 교육프로그램 : 영상미디어 전문가 강좌, 촬영 및 조명 고급 교육, 독립영화 제작과정
	지역 영상문화 활성화 사업	– 사업목적 : 지역 영상문화의 베이스캠프로서의 영상미디어센터 기능, 각종 상영회 및 이벤트를 통한 영상문화 분위기 고양 – 교육프로그램 : 어린이, 청소년 및 주부 등을 대상으로 한 영상미디어체험, 지역 내 학교, 시민단체와 연계한 맞춤형 교육프로그램
	기타 프로그램	– 전용 상영관을 통한 예술 및 독립영화상영 프로그램 정례화 – 각종 제작과정을 통해 생산된 제작물 상영회 – 각 분야 전문가를 시민들이 직접 만날 수 있는 각종 강연회 – 영상관련 자료를 열람할 수 있는 영상자료실 운영 – 지역 영상산업과 관련된 단체, 기업을 위한 로케이션 활동 지원
시설장비대여	장비	– 특수장비, 조명장비, 녹음장비, 촬영장비, 기타장비 등
	시설	– 편집실, 회의실, 예술극장, 갤러리, 스튜디오, 강의실 등

* 출처 : 제주영상미디어센터 홈페이지

더. 세종특별자치시

1) 세종시 문화체육관광과

○ 직제 구조 및 인력



○ 2013년 주요사업

목표	단위사업	세부사업
문화예술	문화예술진흥	문화산업지원
	문화예술경쟁력강화	지방문화예술역량제고
		전통문화예술 활성화
		문화산업육성

3. 시사점

○ 지역문화산업의 정책적 중요성에 비해 문화산업 전담 부처 및 지원 조직 부족
- 전국 17개 광역 및 특별 자치단체에 문화산업 전담부서(문화산업과)가 설치된 경우는 서울, 경기, 대전, 충남 광주, 대구, 부산 7개에 그침
- 시군구 단위의 기초자치단체는 대부분 문화산업 전담부서가 없음
- 지역별로 문화산업 정책 자원의 격차 존재 : 수도권은 예산 및 지원부서가 대체로 양호한 편이나 강원, 충청 등의 지역은 예산이나 조직 면에서 정책 추진 여건이 좋지 않음

○ 문화산업 정책 추진인력은 공무원과 지원기관 담당자로 이원화

- 지자체 담당자의 경우 일반직 공무원이 대부분이며 순환 인사에 따른 잦은 업무 인수인계로 전문성을 향상시킬 기회나 여건이 부족함
- 관련 법령의 적합성 여부를 판단하는 타 정책 분야에 비해 문화산업은 기획력과 창의력이 중요

○ 문화산업 정책 역량 강화를 위한 담당자 수요조사와 현재 시행되고 있는 교육과정에 대한 조사가 필요

제3장

정책 담당자 교육 수요 조사

제1절

설문조사

1. 개요 및 방법

가. 조사개요

○ 기간 : 2013. 3. 11 ~ 4. 1
  – 본 조사 전 2주간 사전조사(pilot test) 수행 후 설문 문항 최종 확정

○ 대상 : 전국 지자체 및 산하 기관 문화산업 담당자 전원
  – 지자체 : 전국 17개 광역지자체 홈페이지에 게시된 조직도와 직원 업무분장 기준으로 선정(서울은 기초지자체 포함)
  – 진흥원 : 문화산업진흥원 등 지역 문화산업 정책 집행 및 지원기관 홈페이지에 게시된 조직도와 직원 업무 분장 기준

○ 응답률 : 총 298명 중 124명 응답(41.6%)
  – 지자체 담당자 : 226명 중 88명 응답(38.9%)
  – 진흥원 담당자 : 72명 중 35명 응답(48.6%)

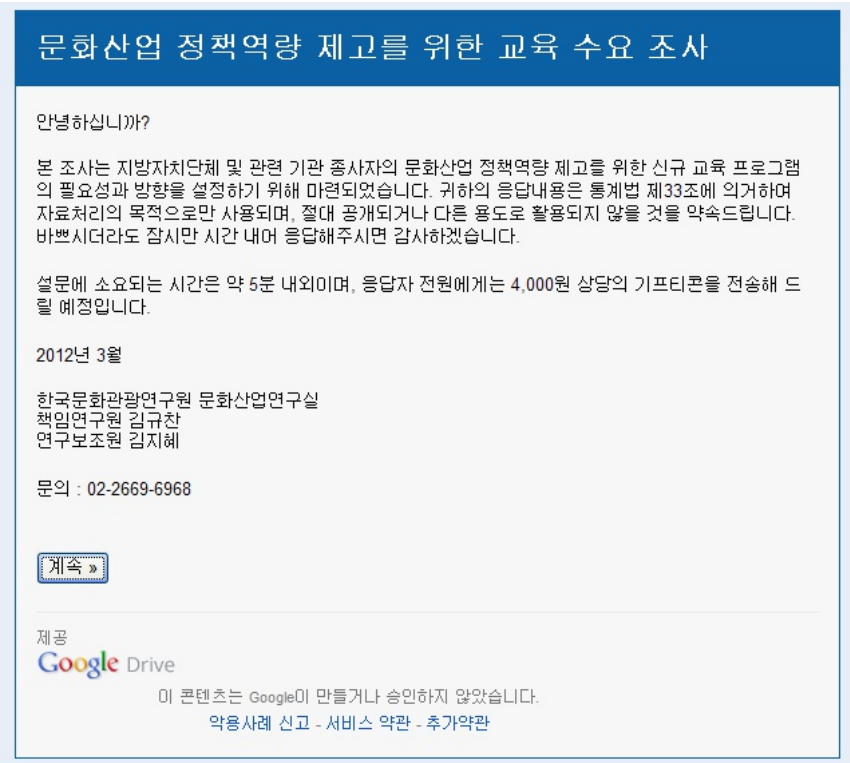
나. 조사방법 : 온라인 서베이

○ 전화 또는 기관 홈페이지 검색을 통해 조사대상자 이메일 주소 확보 후 해당 기관 협조를 거쳐 설문조사 안내 및 응답 링크가 담긴 이메일 송부
  – 이메일 공개를 거부하거나 설문 불응 의사를 나타낸 지자체 및 기관은 불가피하게 대상에서 제외함

○ 조사 대상자가 직접 온라인을 통해 설문조사 페이지에 접속 후 응답
  – 내부 보안 등의 사유로 접속이 불가한 경우 한글파일에 직접 기입하거나 출력 후 우편으로 송부

- 응답 누락 문항이 있는 경우 전화 또는 이메일로 재응답 요구
- 응답이 없는 경우 이틀 간격으로 최대 3회까지 안내 메일 발송
- 조사대상자가 응답을 성실히 완료한 경우 설문조사 사례 기프티콘 전송

○ 설문조사는 예산관계 상 외부기관에 위탁하지 않고 연구원 내부 인력으로 직접 수행함


문화산업 정책역량 제고를 위한 교육 수요 조사

안녕하십니까?

본 조사는 지방자치단체 및 관련 기관 종사자의 문화산업 정책역량 제고를 위한 신규 교육 프로그램의 필요성과 방향을 설정하기 위해 마련되었습니다. 귀하의 응답내용은 통계법 제33조에 의거하여 자료처리의 목적으로만 사용되며, 절대 공개되거나 다른 용도로 활용되지 않을 것을 약속드립니다. 바쁘시더라도 잠시만 시간 내어 응답해주시면 감사하겠습니다.

설문에 소요되는 시간은 약 5분 내외이며, 응답자 전원에게는 4,000원 상당의 기프티콘을 전송해 드릴 예정입니다.

2012년 3월

한국문화관광연구원 문화산업연구실
책임연구원 김규찬
연구보조원 김지혜

문의 : 02-2669-6968

계속 »

제공 Google Drive

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다.

악용사례 신고 - 서비스 약관 - 추가약관

[그림 3-1] 온라인 서베이 응답창

다. 주요 설문문항

○ 직무 분야 및 기간
- 문화산업 내 담당 분야 및 장르
- 현재 또는 과거 문화산업 업무 수행시간

○ 직무 수행 난이도 및 만족도

- 직무 수행 어려움 여부
- 직무 수행이 어렵거나 어렵지 않은 이유
- 직무 수행 만족도 여부
- 직무 수행에 만족하거나 만족하지 않는 이유
- 중앙정부의 정책기조 또는 타 지역/해외 성공사례 인지 여부
- 조직 내 문화산업 부서나 업무의 위상

○ 교육 필요성 및 내용, 수요

- 공공기관 주최 특별 연수프로그램 또는 문화산업 전담교육 경험
- 직무수행 교육의 충분 여부
- 문화산업 정책역량 강화 프로그램 수록 내용
- 문화산업 정책역량 강화 프로그램 참여 의향
- 문화산업 정책역량 강화 프로그램 희망 기간

라. 응답자의 기본속성

○ 지역

- 응답자의 지역적 분포는 수도권-영남-강원충청-호남 순
- 호남은 전남이 설문응답에 불응하여 지자체 인원 비중이 낮음
- 제주도와 세종시는 문화산업 정책 담당자가 1명 내외로 설문대상에서 제외함

구분	지자체	진흥원	전체
수도권	38 (42.7%)	11 (31.4%)	49 (39.5%)
강원충청	16 (18.0%)	6 (17.1%)	22 (17.7%)
영남	25 (28.1%)	11 (31.4%)	36 (29.0%)
호남	10 (11.2%)	7 (20.0%)	17 (13.7%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

○ 직급

- 지자체 담당자는 일반직 공무원 6~7급, 진흥원은 대리급이 가장 많은 응답 비율을 보임

– 이는 해당 조직의 직급 구조를 반영한 결과로 해석됨

구분		빈도	비율
지자체	일반직 5급 이상	19	15.3%
	일반직 6급 이하	63	50.8%
	계약직/전문직	6	4.8%
진흥원	부장급 이상	4	3.2%
	과장급	12	9.7%
	대리급 이하	20	16.1%
합계		124	100.0%

○ 성별

– 응답자의 전체 성별 분포는 남성(62.1%)이 여성(37.9%)보다 높음

– 지자체 공무원의 경우 여성(41.6%)의 비중이 상대적으로 높았음

구분	지자체	진흥원	전체
남성	52 (58.4%)	25 (71.4%)	77 (62.1%)
여성	37 (41.6%)	10 (28.6%)	47 (37.9%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

○ 평균 연령 및 재직연수

– 지자체 응답자는 평균 40대 중반에 16년 정도 재직

– 진흥원 응답자는 평균 30대 중반에 5년 정도 재직

구분	지자체	진흥원	전체
평균연령	43.81	34.46	39.13
재직연수	16.38	5.31	10.85

2. 조사결과

가. 직무 분야 및 기간

○ 문화산업 분야

– 현재 담당 업무로는 '기관 운영지원 및 평가'가 1순위였고, '행사기획 및 주최'가 2순위로 나타남

– 진흥원의 경우 투융자 등을 통한 '기업운영 지원'이 1순위로 나타나, 지자체와 진흥원 간의 업무 분야의 차이를 알 수 있음

구분	지자체	진흥원	전체
시설 관리	23 (25.8%)	4 (11.4%)	27 (21.8%)
행사 기획 및 주최	**29** **(32.6%)**	9 (25.7%)	**38** **(30.6%)**
기관 운영 및 평가	**43** **(48.3%)**	**11** **(31.4%)**	**54** **(43.5%)**
투융자 등 재정 및 기업 운영 지원	6 (6.7%)	**15** **(42.9%)**	21 (16.9%)
인력양성	10 (11.2%)	8 (22.9%)	18 (14.5%)
기타	11 (12.4%)	2 (5.8%)	13 (10.5%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

* 2개까지 복수응답 허용, 빈도 및 비율은 응답자 수 기준

○ 문화산업 장르

– 현재 담당 장르로는 '게임/디지털/융복합콘텐츠'가 가장 높은 비율(43.5%)을 차지하여 해당 분야의 정책적 관심과 지원이 많음을 알 수 있음. 특히 지역 진흥원의 경우 상당수가 이러한 장르에 특화되어 있음을 주지할 필요가 있음

– 지자체의 경우 영화/비디오, 드라마/방송영상, 음악/공연에 대한 업무가 상당한 비중을 차지함

구분	지자체	진흥원	전체
영화/비디오	20 (22.5%)	4 (11.4%)	24 (19.4%)
드라마/방송영상	19 (21.3%)	4 (11.4%)	23 (18.5%)
출판/인쇄	4 (4.5%)	3 (8.6%)	7 (5.6%)
음악/공연	21 (23.6%)	2 (5.7%)	23 (18.5%)
만화/애니/캐릭터	9 (10.1%)	15 (42.9%)	24 (19.4%)
게임/디지털/융복합콘텐츠	**26 (29.2%)**	**28 (80.0%)**	**54 (43.5%)**
패션/디자인	12 (13.5%)	0 (0.0%)	12 (9.7%)
문화재	4 (4.5%)	0 (0.0%)	4 (3.2%)
기타	14 (15.8%)	0 (0.0%)	14 (11.3%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

* 2개까지 복수응답 허용, 빈도 및 비율은 응답자 수 기준

○ 문화산업 업무 수행기간

– 지자체 공무원의 절반은 업무 수행기간이 1년 미만이었으나, 진흥원 담당자의 경우 2/3 이상이 업무 수행기간 2년 이상으로 차이를 보임

– 진흥원과 달리 공무원은 순환보직제로 업무 전문성을 쌓을 기회가 상대적으로 부족함

구분	지자체	진흥원	전체
6월 미만	**22 (24.7%)**	2 (5.7%)	24 (19.4%)
6월~1년	**22 (24.7%)**	3 (8.6%)	25 (20.2%)
1년~1년 6월	16 (18.0%)	4 (11.4%)	20 (16.1%)
1년 6월~2년	10 (11.2%)	2 (5.7%)	12 (9.7%)
2년 이상	19 (21.3%)	**24 (68.6%)**	43 (34.7%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

$X^2(df=4)=25.6,\ p<.001$

○ 과거 문화산업 관련 업무 수행기간

– 더불어 지자체 공무원의 65%는 과거에 문화산업 관련 업무를 수행한 경험이 없어 처음 문화산업 업무를 담당하는 비율이 상당히 높은 것으로 나타남

– 반면 진흥원 담당자의 경우 66%가 이전에도 문화산업 관련 업무를 담당했으며, 그 중 절반 이상은 2년 이상 업무를 담당한 바 있음

구분		지자체	진흥원	전체
없다		**58 (65.2%)**	12 (34.3%)	70 (56.5%)
있다	2년 미만	15 (16.9%)	7 (20.0%)	22 (17.8%)
	2년 이상	16 (18.0%)	**16 (45.7%)**	32 (25.8%)
합계		89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

$X^2(df=3)=19.1,\ p<.001$

나. 직무수행 난이도 및 만족도

○ 문화산업 직무 수행 난이도

– 문화산업 정책 담당자 2/3는 현재 직무 수행에 대해 어렵다고 생각

– 지자체와 진흥원 담당자 간 인식의 차이는 없으며, 매우 어렵다는 응답도 10% 이상을 차지함

구분	어렵지 않다		어렵다	
	전혀	별로	조금	매우
지자체	30 (33.7%)		59 (66.3%)	
	4 (4.5%)	26 (29.2%)	49 (55.1%)	10 (11.2%)
진흥원	12 (34.3%)		23 (65.7%)	
	0 (0.0%)	12 (34.3%)	19 (54.3%)	4 (11.4%)
전체	42 (33.9%)		82 (66.1%)	
	4 (3.2%)	38 (30.6%)	68 (54.8%)	14 (11.3%)

$X^2(df=3)=1.79,\ p>.05$

○ 문화산업 직무가 어려운 이유 (5점 척도)

– 현재 직무에 어려움을 느낀다고 대답한 응답자 가운데, 지자체 담당자의 경우 기존에 유사 업무를 맡아본 경험이 없거나 관련된 직무 교육을 이수하지 않은 것이 큰 요인이었던 반면, 진흥원 담당자는 지원시스템이 잘 마련되어 있지 않거나 관련 법령과 규정이 명확하지 않은 경우 어려움을 느끼는 경우가 큰 것으로 나타나 서로 다른 특성을 보임

– 이들 항목에 대한 지자체 공무원과 진흥원 담당자 간의 인식은 통계적으로 유의미한 차이를 보임

구분	지자체	진흥원	t
기존에 유사업무를 맡아본 적이 없어서	**3.41**	2.48	3.03**
관련된 직무 교육을 이수하지 않아서	**3.42**	2.70	2.31*
학부나 대학원 전공과 거리가 멀어서	3.14	2.39	2.39*
인수인계를 잘 받지 못해서	2.32	2.78	−1.80
전문지식을 요구해서	3.37	3.22	.56
지원시스템이 잘 마련되어 있지 않아서	3.20	**3.96**	−3.09**
관련 법령과 규정이 명확하지 않아서	2.86	**3.43**	−2.09*

* p<.05, ** p<.01

○ 문화산업 직무가 어렵지 않은 이유 (5점 척도)

– 현재 직무가 어렵지 않다고 대답한 응답자에게 이유를 물어본 결과, 기존에 유사업무를 맡아본 경험이 있어서란 응답이 지자체, 진흥원 담당자 모두에게 높게 나옴

– 특히 진흥원 담당자의 경우 관련 직무교육을 이수했거나 학부, 대학원 전공과 유사한 경우 지자체 담당자에 비해 현재 직무에 어려움을 느끼지 않는 정도가 유의미하게 큰 것으로 나타남

구분	지자체	진흥원	t
기존에 유사업무를 맡아본 적이 있어서	**3.07**	**3.58**	−1.05
관련된 직무 교육을 이수해서	2.10	**3.00**	−2.34*
학부나 대학원 전공과 유사해서	2.07	2.83	−2.45*
인수인계를 잘 받아서	2.23	1.83	.96
전문지식을 요구하지 않아서	2.53	2.17	1.06
지원시스템이 잘 마련되어 있어서	**2.93**	2.83	.37
관련 법령과 규정이 명확해서	2.87	2.75	.41

* p<.05

○ 문화산업 직무수행 만족도

- 문화산업 정책 담당자의 약 85%는 현재 직무에 만족하고 있으며, 진흥원 담당자의 만족도가 지자체 담당자에 비해 좀 더 크게 나타나지만 통계적으로 구분될 정도는 아님
- 그럼에도 불구하고 현재 직무에 만족하지 않는다는 응답이 지자체 담당자의 경우 17%에 이르러 원인을 분석할 필요가 있음

구분	만족하지 않는다		만족한다	
	전혀	별로	조금	매우
지자체	15 (16.9%)		74 (83.1%)	
	1 (1.1%)	14 (15.7%)	66 (74.2%)	8 (9.0%)
진흥원	4 (11.4%)		31 (88.6%)	
	0 (0.0%)	4 (11.4%)	23 (65.7%)	8 (22.9%)
전체	19 (15.3%)		105 (84.7%)	
	1 (0.8%)	18 (14.5%)	89 (71.8%)	16 (12.9%)

$X^2(df=3)=4.71,\ p>.05$

○ 문화산업 직무에 만족하는 이유 (5점 척도)

– 현재 직무에 만족하는 이유로는 지자체 공무원의 경우 시도민에게 유용한 정책이라고 생각되거나 성과에 대한 보람을 느끼는 경우가 가장 높게 나타남

– 진흥원 담당자의 경우 개인적 관심사가 맞을 때 가장 높은 만족도를 보였고, 이는 지자체 공무원과 유의미한 차이를 보임. 시도민에게 유용한 정책도 진흥원 담당자 직무 만족에 영향을 주는 요인임

구분	지자체	진흥원	t
인사고과나 승진에 유리해서	2.13	2.03	.53
인력과 예산이 풍부해서	1.96	1.87	.54
부서나 업무의 위상이 높아서	2.35	2.23	.61
성과에 대한 보람이 있어서	**3.55**	3.74	−.86
시 · 도민에게 유용한 정책이라서	**3.65**	**3.81**	−.81
시 · 도 역점 추진사업이라서	3.21	3.29	−.37
개인적 관심사와 맞아서	3.40	**3.97**	−2.65**

** p<.01

○ 문화산업 직무에 만족하지 않는 이유 (5점 척도)

– 인력과 예산 부족이 지자체와 진흥원 담당자가 공통으로 지적하는 직무 불만족 이유로 나타남

– 성과에 대한 보람이 없는 경우도 현재 직무에 불만을 느끼는 주요한 원인인바, 정책 담당자가 업무의 보람을 찾을 수 있는 환경을 구축하는 것이 중요한 것으로 파악됨

– 부서나 업무의 위상이 낮은 것도 비교적 높은 점수를 보여, 이 또한 직무 만족도에 상당한 영향을 주는 것으로 나타남

구분	지자체	진흥원	t
인사고과나 승진에 불리해서	2.71	3.00	−.56
인력과 예산이 부족해서	**3.71**	**3.75**	−.06
부서나 업무의 위상이 낮아서	3.07	**3.50**	−.59
성과에 대한 보람이 없어서	**3.21**	**3.50**	−.46
시 · 도민에게 유용한 정책이 아니라서	2.29	2.25	.07
시 · 도 역점 추진사업이 아니라서	2.50	2.25	.44
개인적 관심사와 멀어서	3.14	2.50	1.00

○ 중앙정부 문화산업정책 기조와 신규사업 내용 인지도

– 응답자의 절반 정도는 중앙정부의 문화산업 정책 기조나 신규 사업에 대해 잘 알지도 잘 모르지도 않는 보통 수준이라 대답함

– 비율로는 안다는 비율(29.8%)이 모른다는 비율(20.9%)보다 앞서며, 진흥원 담당자가 지자체 공무원보다 인지도가 높은 편이지만 통계적인 차이는 없음

구분	지자체	진흥원	전체
전혀 모른다	4 (4.5%)	2 (5.7%)	6 (4.8%)
잘 모르는 편이다	15 (16.9%)	5 (14.3%)	20 (16.1%)
보통이다	45 (50.6%)	16 (45.7%)	61 (49.2%)
잘 아는 편이다	25 (28.1%)	11 (31.4%)	36 (29.0%)
매우 잘 안다	0 (0.0%)	1 (2.9%)	1 (0.8%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)
평균(5점 척도)	3.02	3.11	3.05
	t(df=122)=−.56, p>.05		

○ 타 지역/해외 문화산업 정책 성공사례 인지도

– 타 지역이나 해외 정책 성공사례에 대해서도 응답자의 절반 정도는 보통 수준으로 인식했으나, 진흥원 담당자의 경우 잘 아는 편이라고 대답한 비율이 지자체 공무원에 비해 유의미하게 높음

– 특히 지자체 공무원은 정책 성공사례에 대해 아는 편이라 대답한 비율이 5% 미만으로 이에 대한 교육이 필요함을 시사

구분	지자체	진흥원	전체
전혀 모른다	7 (7.9%)	2 (5.7%)	9 (7.3%)
잘 모르는 편이다	28 (31.5%)	10 (28.6%)	38 (30.6%)
보통이다	50 (56.2%)	11 (31.4%)	61 (49.2%)
잘 아는 편이다	4 (4.5%)	12 (34.3%)	16 (12.9%)
매우 잘 안다	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)
평균(5점 척도)	2.57	2.94	2.68
	t(df=122)=–2.39, p<.05		

○ 조직 내 문화산업 관련 부서 및 업무의 위상

– 문화산업 부서 및 업무의 위상에 대해서도 보통이 가장 높은 비율을 보였으나, 전체적으로 높은 편이란 응답(29.8%)이 낮은 편(22.6%)이란 응답보다 근소하게 많음

– 통계적으로 유의미하진 않지만, 지자체 공무원의 경우 진흥원 담당자에 비해 업무 위상이 낮다고 인식하는 비율이 높음

– 이에 따른 제도 개선과 인식 전환이 필요함

구분	지자체	진흥원	전체
매우 낮다	1 (1.1%)	3 (8.6%)	4 (3.2%)
낮은 편이다	20 (22.5%)	4 (11.4%)	24 (19.4%)
보통이다	42 (47.2%)	17 (48.6%)	59 (47.6%)
높은 편이다	24 (27.0%)	11 (31.4%)	35 (28.2%)
매우 높다	2 (2.2%)	0 (0.0%)	2 (1.6%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)
평균(5점 척도)	3.07	3.03	3.06
	t(df=122)=.24, p>.05		

다. 교육 필요성 및 내용, 수요

○ 공공기관 연수 경험

– 응답자의 57%가 최근 3년 간 공무원교육원 등 공공기관이 실시하는 연수에 참가한 경험 없음

– 참가 경험이 있는 경우 지자체 공무원은 3회 이상 참여한 비율이 13.5%인 반면 진흥원 담당자는 22.9%가 1회에 그쳐, 진흥원 담당자의 교육기회 확충이 필요함을 암시

구분	지자체	진흥원	전체
없다	**53 (59.6%)**	**18 (51.4%)**	**71 (57.3%)**
1회	16 (18.0%)	8 (22.9%)	24 (19.4%)
2회	8 (9.0%)	6 (17.1%)	14 (11.3%)
3회 이상	12 (13.5%)	3 (8.6%)	15 (12.1%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

○ 문화산업 관련 연수 경험

– 공공기관 연수 경험이 있는 경우라 하더라도 2/3는 문화산업과 직접적 관련이 없음

– 따라서 문화산업 분야에 특화된 교육이 필요함을 시사

구분	지자체	진흥원	전체
없다	**24 (66.7%)**	**11 (64.7%)**	**35 (66.0%)**
1회	8 (22.2%)	1 (5.9%)	9 (17.0%)
2회	2 (5.6%)	2 (11.8%)	4 (7.5%)
3회 이상	2 (5.6%)	3 (17.6%)	5 (9.4%)
합계	36 (100%)	17 (100%)	53 (100%)

○ 문화산업 일반강좌 참석 경험

– 공공기관의 정규 연수 프로그램 이외에 세미나 등 문화산업과 관련된 일반 강좌에 참여한 경험이 지자체 공무원은 절반 이상이 없는 반면, 진흥원 담당자는 절반 이상이 5회 이상 참여하여 상당한 차이를 보임

– 업무 성격 상 최신 트렌드에 민감한 진흥원 담당자가 더 큰 교육 수요를 느낌을 알 수 있음

구분	지자체	진흥원	전체
없다	**46 (51.7%)**	7 (20.0%)	53 (42.7%)
1회	11 (12.4%)	2 (5.7%)	13 (10.5%)
2회	16 (18.0%)	6 (17.1%)	22 (17.7%)
3회	6 (6.7%)	1 (2.9%)	7 (5.6%)
4회	6 (6.7%)	1 (2.9%)	7 (5.6%)
5회 이상	4 (4.5%)	**18 (51.4%)**	22 (17.7%)
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

○ 직무 교육 경험

– 전체 응답자의 85%는 현재 또는 과거에 직무와 관련된 특별교육을 충분히 받지 못했다고 생각함

– 이에 대해 지자체 공무원과 진흥원 담당자 간의 인식 차이는 없음

구분	지자체	진흥원	전체
충분히 받은 편이다	11 (12.4%)	8 (22.9%)	19 (15.3%)
충분히 받지 못한 편이다	**78** **(87.6%)**	**27** **(77.1%)**	**105** **(84.7%)**
합계	89 (100%)	35 (100%)	124 (100%)

$X^2(df=1)=2.13,\ p>.05$

○ 직무 교육 경험의 부족 이유

– 직무 교육이 충분하지 못했다고 생각하는 경우, '업무가 바빠서'란 응답이 지자체 공무원과 진흥원 담당자에게 가장 높게 나타남

– 두 번째 이유로는 지자체 공무원의 경우 '상사 또는 동료 눈치가 보여서'란 응답이 2순위인 반면, 진흥원 담당자는 '교육내용이 그다지 유용하지 않아서'란 응답이 2순위로 인식의 차이를 보임

– 교육계획 수립 시 이러한 이유를 보완할 방안을 마련해야 함

구분	지자체	진흥원	t
부서 내 허락을 구하기가 어려워서	2.63	2.52	.47
직급 등의 이유로 후순위로 밀려서	2.31	2.26	.23
업무가 바빠서	**3.55**	**3.93**	−1.71
교육장소가 멀어서	3.01	3.19	−.66
교육 내용이 그다지 유용하지 않아서	2.47	**3.22**	−3.10**
참가 비용이 부담스러워서	2.35	3.19	−3.35**
상사 또는 동료 눈치가 보여서	**3.04**	2.74	1.10
교육 이수에 관심이 없어서	2.12	2.04	.40

** $p<.01$

○ 문화산업 정책역량 강화를 위한 프로그램 희망 내용

– 지역 문화산업 정책 담당자를 위한 특별 프로그램이 마련될 경우 가장 필요로 하는 교육과정으로는 '해외 문화산업 성공사례 탐방'과 '문화산업 현장 트렌드와 실무 지식'이 지자체 공무원과 진흥원 담당자 공히 1, 2순위로 나타남

– 지자체 공무원은 타 지역 문화산업 성공사례 탐방에 관심이 높은 반면, 진흥원 담당자는 업계 현장 담당자 간 네트워크에 대한 관심이 높음

– 신규 사업 기획 및 예산 획득 방안에 대한 교육 또한 공통적으로 필요성이 높게 나타남

구분	지자체	진흥원	t
문화산업 관련 법령과 제도 이해	3.57	3.63	−.33
중앙 정부의 정책 기조와 비전 공유	3.96	3.86	.63
신규 사업 기획 및 예산 획득 방안	**4.12**	**4.09**	.22
지역 정책 실무자 간 네트워크	4.01	3.89	.70
업계 현장 담당자 간 네트워크	4.06	**4.20**	−.82
문화산업에 관한 이론적 지식	3.80	3.34	2.62*
문화산업 현장 트렌드와 실무 지식	**4.28**	**4.20**	.59
타 지역 문화산업 성공사례 탐방	**4.13**	3.97	1.03
해외 문화산업 성공사례 탐방	**4.28**	**4.40**	−.81

* p<.05

○ 특별 연수 프로그램 참가 의향

– 응답자의 95%는 문화산업 분야에 특화된 특별 연수 프로그램에 참가할 의향이 있음

– 다만 앞서 타 연수 프로그램 미참가 이유에서 나타난 상사 및 동료 눈치나 내실 있는 교육 과정 운영이 참가율을 높이는 관건임

구분	지자체	진흥원	전체
있다	**84 (95.5%)**	**33 (94.3%)**	**117 (95.1%)**
없다	4 (4.5%)	2 (5.7%)	6 (4.9%)
합계	88 (100%)	35 (100%)	123 (100%)

$X^2(df=1)=.74,\ p>.05$

○ 특별 연수 프로그램 교육 기간

- 교육 기간은 2~3일 또는 1주일을 선호하는 응답이 가장 많음
- 지자체 공무원은 1주일을 택한 비중이 높은 반면, 진흥원은 2~3일을 더 선호하여 업무 환경의 차이를 인식한 교육 기간을 설정할 필요가 있을 것으로 판단됨

구분	지자체	진흥원	전체
1일	3 (3.4%)	4 (11.4%)	7 (5.6%)
2~3일	**33** **(37.1%)**	**17** **(48.6%)**	**50** **(40.3%)**
1주	**43** **(48.3%)**	**9** **(25.7%)**	**52** **(41.9%)**
2주 이상	10 (11.2%)	4 (11.4%)	14 (11.3%)
합계	89 (100%)	34 (100%)	123 (100%)

제2절

심층인터뷰

1. 개요 및 방법

가. 조사개요

○ 기간 : 2013. 2. 5 ~ 3. 27

○ 방법 : 현장 방문 대면인터뷰

○ 인터뷰 대상

구분		이름	소속	직위
수도권	A	백○○	지자체	과장
	B	서○○	지자체	팀장
	C	최○○	지자체	팀장
	D	김○○	지자체	팀장
	E	이○○	지자체	주무관
	F	장○○	지자체	주무관
충청권	A	장○○	지자체	과장
	B	박○○	지자체	팀장
	C	조○○	지자체	팀장
	D	민○○	지자체	주무관
	E	신○○	지자체	주무관
영남권	A	이○○	지자체	팀장
	B	윤○○	지자체	주무관
	C	김○○	지자체	주무관
	D	서○○	지자체	팀장
	E	전○○	지자체	팀장
	F	이○○	산하기관	부장
	G	윤○○	산하기관	과장
	H	정○○	산하기관	실장
	I	윤○○	산하기관	과장
	J	오○○	산하기관	실장
	K	남○○	산하기관	대표

나. 주요 질문문항

○ 지역 내 문화산업 진흥정책 및 인력 현황
- 직제 및 인력구조
- 2013년 주요 사업 및 정책
- 담당 직무의 내용 및 위상

○ 문화산업 정책추진 애로사항 및 교육 수요
- 특별교육 필요성 및 희망내용
- 교육 운영 방식 및 참여 여건
- 문화산업 아카데미 계획 수립 시 고려사항

2. 조사결과

가. 담당 직무의 내용 및 위상

○ 근속 기간은 지자체별로 차이를 보이나 평균 2년 정도임
- “일반적으로 평균 1년 정도 근속한다고 보면 된다.”(수도권 A)
- “근속한도제는 4년(과 단위)이지만 4년까지 있는 경우는 많지 않다. 평균 2년~3년 정도라고 본다.”(영남권 C)
- “근속기간은 평균 2년 미만이다. 보통 1~2년 사이에 순환보직된다.” (영남권 E)
- “문화산업은 근속주기가 평균보다 빠른 경향을 보이는데, 이는 승진에 있어 문화예술과가 타 부서보다 불리한 여건이기 때문이다.”(충청권 C)

○ 문화산업과의 업무 위상은 지자체별로 차이를 보임
- “업무를 진행하면서 지역이나 문화에 대해 많이 접하고 배울 수 있어서 문화 관련 업무에 대한 선도가 높은 편이다.”(영남권 A)
- “문화관련 부서가 승진에 유리한 편이다. 도청 내 부서 뿐 아니라 문화예술 단체에 대한 지원에도 호의적인 편이다. 문화예술과는 인사부서 다음으로

선호하는 부서이다."(영남권 A)

- "도지사께서 항상 문화를 언급하는 것만 봐도 문화를 중요시한다는 것을 알 수 있으며 업무 위상은 높다고 느낀다."(영남권 C)
- "행사 진행이 많은 편인 반면 담당자의 문화활동은 지원되지 않아 문화산업과를 선호하는 편은 아닌 것 같다."(영남권 D)
- "문화산업분야는 필수적이거나 절대적으로 필요한 업무 분야는 아니기 때문에 우선순위가 뒤로 밀리고 비중이 높지 않다."(영남권 E)

○ 문화산업 분야의 명확한 포지션 설정의 어려움

- "본부 내 문화 · 체육 · 관광 · 디자인 등을 모두 포괄하여 총 12명의 과장이 있다. 매우 범위가 넓다."(수도권 A)
- "〈문화〉, 〈콘텐츠〉만 들어가면 본인에게로 업무가 온다. 3년 간 근무했지만 업무의 영역이나 개념 · 범주에 대한 설명이 어렵다."(영남권 B)
- "게임, 출판, 디지털 등 지역 내 잘 하고 있는 산업을 중심으로 단위 사업 업무를 진행하고 있으나 사실 어디까지가 문화산업분야이며, 구체적으로 무엇을 말하는 것인지 잘 모르겠다."(영남권 D)

○ 부서 내 전문 인력은 적은 편이며, 전문 정보는 관련 전문가 및 단체와 연계하여 도움을 받음

- "업무 진행에 있어 전문적인 지식 및 정보가 필요할 때에는 영상위원회, 디자인 재단 등 분야별 전문기관에 협조를 구한다."(수도권 A)
- "부서 내 전문 인력을 늘리기 위해 노력하나 아직은 일부일 뿐이고, 전문계약직 형식으로 각 팀별 1명씩 정도 있다고 보면 된다."(수도권 A)
- "영상이나 애니 등 분야별 별도의 전문기관이 존재한다. 각 기관에서 전문 인력들이 실질적 진행을 하고, 우리는 행정적인 지원 역할을 수행하는 것으로 보면 된다."(수도권 B)
- "문화예술과에 문화콘텐츠 담당 전문인력(계약 다급, 미학박사)을 채용하여 운용 중이나, 타 지자체나 기관에서도 전문 교육을 받은 콘텐츠 전담 인력 1~2명 정도는 확보할 필요가 있다."(영남권 G)

나. 특별교육 필요성 및 희망내용

○ 순환보직체계 내 담당자들의 전문성 보완 필요

– “직원의 인사이동 및 순환보직 때문에 문화산업 분야 직무교육은 필요하다. 도청 자체적으로도 공무원연수원과 협의하여 교육과정을 추가하곤 했다.” (영남권 C)

○ 자체적인 문화산업관련 전문 교육프로그램 운영의 어려움

– “지방이다 보니 서울지역 교수 및 유명 강사진을 지방으로 초청하여 강의를 구성하는 것은 시간과 비용 측면에서 매우 불리하다. 그런 점에서 문화산업 아카데미 과정은 필요하다고 생각한다.”(영남권 A)

– “콘텐츠 및 문화관련 교육은 운영의 내실적인 측면 및 지속성 측면에서도 중앙주도가 훨씬 유리할 것으로 본다. 또한 연구원이 주체가 되어 진행한다면 기존 공무원연수원에서의 천편일률적 교육과는 차별화될 것이라 생각한다.”(영남권 C)

– “지역에는 전문가가 부족하고 교육 인프라가 갖추어져 있지 못하므로 서울에서 문화산업 전문연구 기관이 직무와 연관된 교육을 시행한다면 수요가 높을 것이다.”(영남권 G)

– “지역의 문화산업 정책역량 강화를 위해 고민은 하지만 이를 뒷받침할 별도의 교육과정은 운영하기는 어려운 입장이다.”(영남권 J)

○ 문화산업분야의 개념과 범주, 특성에 관한 이론적 지식에 대한 교육

– “문화산업관련 사업을 진행하는 데 역할 · 권한 · 재원의 배분이 잘 이루어지지 않아서 어려움이 크다. 문화산업 내 각 분야의 역할 및 담당 주체 등을 명확히 하거나 사업의 자본 및 예산이 조달되는 곳 등을 명확히 짚어주는 등의 실무적인 강의가 필요하다.”(수도권 B)

– “문화산업은 현재 업무분야가 넓어져 담당자로서 용어부터 생소한 경우가 많다. 문화산업 분야의 개념과 각 분야의 업무 범위, 용어의 이해를 위한 교육이 필요하다. 예를 들어 문화산업 관련 업무 진행 시 어느 정도까지 다루어야 하는지에 대한 가이드가 있었으면 한다.”(영남권 A)

- "문화산업 내 유통이나 생산과정 등 일련의 체인을 중심으로 교육이 이루어졌으면 한다. 일부 단계만을 언급하는 것이 아니라 문화산업 내 종합적인 맥락을 짚어주길 바란다. 예를 들어 게임이 생산/유통되는 전 과정에서 시의 역할이나 지원 등을 언급해줄 필요가 있다."(영남권 D)
- "문화산업 특정 분야 및 전문성에 대한 교육보다 문화산업 전반적인 분야를 포괄하는 교육이 이루어졌으면 좋겠다."(충청권 D)

○ 중장 정부의 정책 기조와 비전 공유

- "국가정책, 문화부 정책, 향후 전망, 지자체사업의 방향 등 전체적인 문화산업의 체계 속에서 흐름을 잡아주는 교육이 필요하다."(영남권 F)
- "지경부 등 IT 기반 사업에 익숙한 지역 디지털진흥기관에서는 문화부의 입장이나 분위기를 익힐 기회가 있으면 좋겠다."(영남권 H)
- "문화부 차원에서 진행하는 사업방향 및 내용, 정책 등에 대한 정리를 통해 문화산업의 큰 그림을 제시해주길 바란다. 이를 통해 국가 문화산업의 정책방향에 따른 지자체의 준비사항 및 고려사항 등이 제시되었으면 좋겠다."(충청권 B)
- "지자체 내부 간의 협조체계보다는 중앙정부화의 관계가 보다 중요하다. 콘텐츠진흥원 및 영화진흥위원회 등에서 진행하는 사업내용에 대한 정보가 원활히 유통되어야 한다."(충청권 B)
- "중앙정부와 지방정부의 사업이 연계되어야 하고 이를 위해 긴밀한 협조관계를 형성할 필요가 있다."(충청권 A)

○ 문화산업분야의 발전방향 및 전망 제시

- "문화산업의 발전방향 및 전망을 제시하는 교육프로그램이 필요하다."(영남권 A)
- "2013 문화트랜드 등 정부정책 및 비전 제시에 대한 내용을 접하는 것이 수월하지 않은데 이에 대한 정보 제공이 필요하다."(충청권 A)

○ 문화산업 현장 트렌드와 실무지식

- "최근 미디어, 인터넷에서의 변화 속도는 점점 더 빨라지고 있는데 반해 문화법은 이를 따라가지 못하는 실정이어여 실무진으로서 어려움이 크다."

(영남권 B)

- “문화산업분야의 정책적 측면도 중요하지만 실제 사업 집행을 위한 생태계 변화 및 트렌드 파악에 대한 정보가 필요하다.”(영남권 D)
- “문화산업 분야에 대한 구체적인 지원 내용 및 범위 등 비즈니스 모델에 대한 사례, 트렌드, 산업 전반에 대한 교육이 필요하다. 즉, 필드에서 바로 활용가능하고 빠르게 변화하는 문화산업을 파악할 수 있는 교육과정이 필요하다. 원론적인 내용의 교육과정은 불필요하다.”(영남권 F)
- “예산배정, 신규 사업의 진행 및 기업 지원 등의 과정에서 전문성과 실무 경험을 요구하는데 실무 정책 담당자가 이러한 능력을 배양할 제도적 지원은 미비하다.”(영남권 I)

○ 신규 사업 기획 및 예산 획득 방안

- “지역자원을 활용한 활성화 사업을 기획할 수 있도록 유도하는 교육프로그램을 구성하면 좋을 것 같다.”(영남권 D)
- “기업육성 기관의 경우 기업입주 등 기업 관리에 대한 노하우를 쌓는 교육도 매우 도움이 될 것이다. 또한, 기획을 위한 발상연습, 우수 사업 기획 사례 등을 볼 수 있는 교육과정이 필요하다.”(영남권 F)
- “예산 확보 등 실제 사업화 과정에서의 어려움 때문에 전문인력이 채용된 경우라 하더라도 산업과 연관된 실무 교육은 필요하다.”(영남권 G)
- “아이디어와 기획력은 있지만 이를 구현할 대표적인 수단인 예산이 부족하며, 성과 확산에도 한계가 있어 문화부 등 중앙정부의 예산 지원이 절실하다.”(영남권 H)
- “사업 실행을 뒷받침할 수 있는 예산 확보 방안에 대한 교육이나 정보 공유가 절실하다.”(영남권 H)
- “지역 문화산업진흥원은 지방정부와 협력하여 중앙정부(문화부, 한국콘텐츠진흥원)로부터 예산을 획득하는 것이 주된 역할이다.”(영남권 I)
- “문화산업은 지역에서 직접 아이디어를 내고 세부 사업계획까지 구상해야 하는 상황에서 기획서 작성 능력이 요구되기 때문에 교육과정에 이러한 내용을 반드시 다루어지길 바란다.”(영남권 I)

○ 문화산업 관련자 간 네트워크 형성
- "다른 지자체에서는 무슨 일을 하고 무슨 고민을 하는지 상호 공유하고 교류할 필요가 있다."(영남권 G)
- "정부 담당자는 물론 기업과의 연계도 필요하다."(영남권 I)
- "지역 문화산업 진흥을 위해 중앙 연구기관과의 긴밀한 협조가 이루어지기를 바란다."(영남권 J)
- "문화산업 분야는 문화예술과 밀접히 관련되어 있으므로 실무 담당자의 현장 감각과 정책 구상 및 집행 능력 강화가 필요하다."(영남권 K)

○ 인문학 연계 교육
- "EBS의 〈e-지식여행〉과 같이 상식 및 응용지식을 제시하는 프로그램이 사업기획과 관련된 생각을 유도하는 데 유용했다."(수도권 A)
- "인문학 기반의 교육도 잘 된 콘텐츠를 분석하는 능력을 고양하는 데 도움이 될 것이다."(영남권 F)

다. 교육 운영 방식

○ 사례 중심의 교육 내용 구성
- "사례 위주의 교육이 제일 중요하다. 기존 사례들은 도시재생과 관련된 사례가 중심이고, 문화산업관련 사례는 없는 편이다."(수도권 A)
- "타 지역에서 진행 중인 사업에 대한 사례도 검토할 수 있는 프로그램이었으면 좋겠다."(영남권 A)
- "문화산업분야 관련 실제 사례를 중심으로 구성된 교육이면 좋겠다."(영남권 D)
- "유사사례에 대한 성공과 실패사례를 분석하고 이를 통한 시사점을 배울 수 있는 교육이 필요하다. 또한 과업지시서를 작성하는 담당자 입장에서 사례에 대한 구체적인 분석내용은 매우 중요하다."(충청권 A)
- "현재 공무원 연수원에서는 주로 공무원 역량강화위주이며, 문화산업분야의 실무 소양을 갖춘 강사진이 뒷받침될 필요가 있다."(충청권 B)

○ 참여형 프로그램 구성

– “사례중심의 교육이 중요한데, 단순히 사례만 보여주는 것이 아니라 견학 등 참여형 프로그램으로 구성되면 좋겠다.”(영남권 B)

– “재미와 흥미를 유발할 수 있는 쌍방향 교육으로 이루어져야 한다.”(영남권 F)

– “해외답사 프로그램 과정은 업계 네트워크를 형성하는 데도 도움이 되고, 현지 기관과의 연계에도 도움이 된다.”(영남권 D)

– “예전에 〈국사역사바로잡기〉라는 교육에 참여했었는데, 이는 단순 이론 전달이 아닌 실감나는 스토리 전개를 바탕으로 한 참여형 교육이어서 매우 인상 깊었다. 또한 축제 등 실제 행사 주최측과 연계하여 홍보효과도 기대할 수 있는 현장형 수업도 좋을 것이다.”(충청권 C)

○ 타깃에 따른 커리큘럼 적용

– “문화산업은 장르별로 다르게 적용되는 부분이 많기 때문에 장르별에 따라 교육 커리큘럼을 차별화하면 타깃의 명확한 공략이 될 수 있을 것이다.”(영남권 D)

– “기관별로 그룹을 짓고, 각 그룹의 특징에 따라 차별화된 커리큘럼을 적용하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다.”(영남권 F)

○ 교육 대상의 확대

– “문화관광부에서 하는 일을 모두 문화산업으로 보는 것과 같이, 문화예술과에서도 문화산업이외의 분야도 모두 문화산업으로 보고 교육 대상을 확대할 필요가 있다.”(충청권 B)

○ 1~2주 정도의 교육 기간

– “교육은 1주일 정도는 부담이 없다. 어차피 공무원 자체 교육 이수시간을 채우기도 해야 하기 때문이다.”(영남권 A)

– “1주일 과정 교육 참여는 할 수는 있으나, 다소 눈치보일수도 있다.”(영남권 D)

– “시간적 제약이나 부서 내 눈치를 봐야하는 상황 등 교육 참여에 있어 어려움은 있을 듯하다. 때문에 현업에 직접적으로 관련 있는 교육이어야 이러한 어려움이 감소될 수 있다.”(영남권 F)

○ 업무의 시간적 여유를 고려한 교육 시기

– “업무적으로 비교적 시간적 여유가 있는 시기인 5~6월과 8~9월쯤에 교육 과정이 개설되는 것이 참여하기에 좋을 것 같다.”(영남권 F)

라. 기타

○ 전국문화산업진흥원협의회와 협조 가능

– “전국문화산업진흥원협회의 회장을 현 부산정보산업진흥원장이 맡고 있고, 간사 역할을 콘텐츠사업부가 담당하고 있는데, 아카데미 설립과정 및 수강생 유치단계에서 필요하다면 직접 도움을 줄 수 있을 것이다.”(영남권 I)

○ 교육 참여의 유도

– “공문 등을 통해 교육대상자를 명시한다면 보다 많은 참여를 유도할 수 있을 것이다. 예를 들어 〈시 · 도 교육인 00명〉을 지정하는 등 구체적인 명시를 통해 다소 강제성이 느껴지도록 하여 현실적인 참여율을 높일 수 있다.”(충청권 B)

– “연구원과 문화체육관광부가 공동주관 · 주최한다면 참여 의지가 더욱 높아질 것이다.”(충청권 D)

제3절

소결 및 시사점

1. 소결

○ 직무분야 및 기간
- 문화산업 정책 담당 부서의 주요 업무로는 지자체의 경우 '산하 또는 관련 기관 운영 및 평가', 진흥원은 '재정 및 기업운영 지원'으로 나타남
- 더불어 '행사기획 및 주최' 또한 지역 문화산업 정책의 주요 업무임
- 담당 업무 장르로는 '게임/디지털/융복합'이 높은 비중을 차지하였지만, 영화/비디오, 드라마/방송영상, 음악/공연 등에 대한 업무도 상당한 비중을 보임
- 지자체 공무원의 경우 응답자의 절반 이상이 1년 미만의 직무 수행 경험을 지니고 있으며, 과거에도 상당수가 관련 업무 수행 경험이 적어 처음 문화산업 업무를 담당하는 경우가 많음

○ 직무수행 난이도 및 만족도
- 문화산업 업무에 대해서는 대체로 어렵다고 평가했으며, 그 이유로는 기존에 유사 업무를 맡아본 경험이 없고 관련 직무교육의 부족을 언급
- 그럼에도 불구하고 문화산업 관련 업무 만족도는 대체로 양호한 편으로 나타나 직무수행의 어려움만 극복하면 정책담당자의 업무 만족도가 크게 증가할 것으로 예상

○ 직무교육 필요성 및 수요
- 지자체 공무원과 진흥원 담당자 공히 문화산업 정책 관련 직무 교육을 필요로 하고 있음
- 기존 교육/연수 프로그램에 참여할 기회가 부족하고, 참가하더라도 문화산업 관련 교육 기회가 드문 것으로 인식
- 문화산업 전문 프로그램이 마련되는 경우 95% 이상 참가의향 있음

2. 시사점

○ 지자체 공무원의 경우, 순환보직제로 업무수행기간이 짧거나 과거 업무경험이 전무한 경우가 많아, 전문적 정책수립 및 기획에 어려움을 겪고 있음

○ 문화산업 업무 및 부서에 대한 위상 및 만족도는 높은 반면, 직무수행에는 어려움을 겪고 있음

○ 문화산업 관련 연수 경험이 없거나 일반소양교육에 한정되어 있으며, 문화산업 관련 특별 연수 프로그램에 대한 참여의사가 높게 나타남

=〉 문화산업 정책 담당자의 전문성 및 실무역량 제고를 위한 교육 필요



제4장

문화산업 교육 사례 조사

제1절

문화부 내 아카데미

1. 개요

구분	과정명	주관기관	대상
관광 아카데미	관광축제과정	한국문화관광 연구원	지자체 관광 정책 공무원 공공기관 및 단체 관련업무 담당자
	관광정책리더과정		
	지속가능관광과정		
	관광자원개발과정		
	관광홍보마케팅과정		
	관광산업투자유치과정		
콘텐츠 아카데미	차세대 핵심인력 양성	한국콘텐츠 진흥원	콘텐츠산업 종사자 및 일반인
	산업계 직무 재교육		
	3D입체 콘텐츠 전문인력 양성		
	창의인재 양성사업		
	온라인 교육		
한류 아카데미	입문과정	문화체육관광부	콘텐츠산업 종사자
	심화과정		

2. 관광아카데미

가. 목적

○ 체계적인 관광 실무교육 실시 및 중앙·지역 간 관광정보 교류 체계 구축

○ 급변하는 관광패러다임의 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 지역관광 핵심 인재 육성

○ 지역관광 문제해결을 위한 인큐베이터(연구원 역할: 전문가 멘토링, 코칭, 컨설팅 추진)

○ 유기적 관광산업 인적네트워크 활성화



[그림 4-1] 관광아카데미 목표

나. 운영주체 및 주관

○ 설립 : 2005년 5월 (관광개발과정 제1기)

○ 주최/주관 : 문화체육관광부/한국문화관광연구원

다. 교육과정 구성

○ 국내 강의교육 : 정책, 이론, 전략, 사례분석, 시장분석

○ 액션러닝 프로그램 : 지정과제 수행 및 전문가 멘토링(발표 및 시상)

○ 국외 현장교육 : 국외 우수사례 현장교육(기관방문 브리핑, 현장강의 등을 통한 우수사례 벤치마킹, 현장 지정과제 수행 등)

라. 교육인원 및 모집

○ 교육인원 : 연간 6개 과정 180명 내외
  – 1개 과정 당 32명 내외
  – 관광정책리더과정은 20명 내외

○ 모집방법
  – 광역시도 및 시군구에 연간 교육계획 알림
  – 한국문화관광연구원 홈페이지 및 관광아카데미 홈페이지 공고

마. 교육 대상 및 기간

○ 교육대상
  – 관광 정책 분야 공무원, 공공기관 및 단체 관련업무 담당자
  – 광역 및 기초자치단체 단체장

○ 교육기간 : 과정당 5~6일 (2012년 7~8일)

○ 참가비 : 60만원
  – 국외 현장 교육 시 왕복 항공료 및 기타 경비는 교육 주관기관 지원
  – 관광정책리더과정은 별도 기준에 따름

바. 운영 예산 : 458,000,000원 (2013년 기준)

○ 국고보조금 : 350,000,000원

○ 수강생 교육 참가비 : 108,000,000원 (예정)

사. 교육 과정

○ 개요

과 정 명	운영내용	운영목표
관광축제과정	관광축제담당자를 대상으로 한 관광 축제 기획 및 실무 전문지식 함양을 위한 교육과정	관광축제 담당 인력의 전문성 확보 및 축제 관련 업무 수행의 효율성 제고
관광정책 리더과정	자치단체장을 대상으로 관광마인드 제고를 위한 교육과정 운영(전문가 동행 국외 워크숍 등)	지자체 최고경영자의 관광마인드 제고를 통한 지역 관광 경쟁력 제고
지속가능 관광과정	유휴자원 및 정주공간 활용 등 지속가능관광에 대한 전문지식 학습	공정관광·생태·친환경, 저탄소 녹색성장을 통한 국제적인 관광산업 경쟁력 제고
관광자원 개발과정	민관협력 지역관광개발 이론 및 실무 전문지식 학습을 위한 교육과정 운영	지역관광개발 관련 전문가 양성 및 지역관광 산업 경쟁력 제고
관광홍보 마케팅과정	관광홍보마케팅 담당자를 대상으로 현장참여를 통한 관광홍보 마케팅 이론 및 실무 전문지식에 대한 교육운영	지역 관광홍보 마케팅 담당 인력의 전문성 확보 및 지역 관광 경쟁력 제고
관광산업 투자유치과정	투자유치 전담인력을 대상으로 투자유치 실무 및 전략, 사례를 통한 교육과정 운영	관광산업부문 투자유치를 담당하는 인력의 전문성 확보 및 투자유치 관련 업무 수행의 효율성 제고

○ 관광축제과정

– 2013년 커리큘럼

구 분	일 정	강의 주제(안)
국 내 강의교육	1~3일차	정부 문화관광축제 진흥 및 운영 방향
		국내외 문화관광축제 사례 및 분석
		축제 기획 및 프로그램 운영 전략
		SNS를 활용한 지역 축제홍보 및 운영 실무
		지역사회 기반형 축제 활성화 방안
		액션러닝 프로그램 : 프로젝트 수행
국 외 현장교육	3~6일차	국 * 축제 참가 및 현장 팀 프로젝트 수행(발표, 시상)

– 2012년 커리큘럼

구분	일정	주제
강의교육	1일차	1. 축제의 정체성과 변화과정
		2. 축제 프로그램 개발을 위한 창의력 업그레이드
	2일차	3. 축제기획 및 프로그램 개발전략
		4. 국내외 문화관광축제 사례
		5. 축제발전을 위한 그린이벤트 전략
	3일차	6. 4대강 살리기 사업의 관광적 활용
		7. 관광축제 상품화 전략
		8. 관광축제 이미지 형성과 브랜드 전략
지방현장교육	4-5일차	강릉 단오제
해외현장교육	6-8일차	일본

○ 관광정책리더과정

– 2013년 커리큘럼

구 분	일 정	강의 주제(안)
국내 강의교육	1~2일	전문가 특강 및 세미나
국외 현장교육	2~5일	홍콩, 마카오

– 2012년 커리큘럼

구분	일정	주제
강의교육	1일차	1. 관광산업과 국가경쟁력 강화
		2. 문화유산을 활용한 지역관광 활성화 전략
		3. 소통의 장
	2일차	4. 관광마케팅 전략과 성공사례
		5. 트랜드 변화와 관광정책의 방향
해외현장교육	2-5일차	일본

○ 지속가능관광과정

– 2013년 커리큘럼

구 분	일 정	강의 주제(안)
국 내 강의교육	1~3일	지속가능관광의 트랜드와 여건 변화
		유휴자원을 활용한 재생관광 사례
		생태관광 개발 전략
		정주공간의 관광재생 전략 : 커뮤니티 개발 사례를 중심으로
		관광자원의 재생전략(개념을 중심으로)
		액션러닝 프로그램 : 프로젝트 수행
국 외 현장교육	3~6일	일 본 * 현장 팀 프로젝트 수행(발표, 시상)

– 2012년 커리큘럼

구분	일정	주제
강의교육	1일차	1. 저탄소 녹색성장 개념 및 국내외 논의
		2. 관광산업별 녹색성장 적용방안
	2일차	3. 친환경 관광인증제도에 대한 국가인센티브 사례 분석
		4. 녹색성장시대의 지역관광 개발전략
		5. 강변 문화관광자원 활성화 전략
		6. 국내 생태관광 현황 및 정책 동향
	3일차	7. 친환경 생태탐방로 동향 및 개발 전략
		8. 지역과 관련한 공정관광 사례
지방현장교육	4-5일차	국내 우수 사례지역 방문
해외현장교육	6-8일차	일본

○ 관광자원개발과정

– 2013년 커리큘럼

구 분	일 정	강의주제(안)
국 내 강의교육	1~3일	관광자원개발사업의 정책방향 : 공급자 측면을 중심으로(제도, 예산, 광특회계사업 등)
		관광개발 프로젝트 기획 및 관리 실무
		문화유산의 관광자원화 전략
		관광트랜드 변화와 새로운 관광자원개발 : 수요자 측면을 중심으로
		창조경제 시대의 관광개발 전략
		액션러닝 프로그램 : 프로젝트 수행
국 외 현장교육	3~6일	중 국 * 현장 팀 프로젝트 수행(발표, 시상)

– 2012년 커리큘럼

구분	일정	주제
강의교육	1일차	1. 관광개발에서의 주체간 협력방안
		2. 자자체 관광개발사업 추진관리 전략
	2일차	3. 문화체육관광부 관광자원개발 정책방향
		4. 지역관광개발 담당자의 리더쉽
		5. 강변 문화관광자원 활성화 전략
	3일차	6. 관광지 재생 성공사례와 요인
		7. 문화를 활용한 도시관광 활성화 전략
		8. 녹색성장시대의 지역관광개발 전략
지방현장교육	4–5일차	부안(새만금)
해외현장교육	6–8일차	일본

○ 관광홍보마케팅과정

– 2013년 커리큘럼

구 분	일정	강의주제(안)
국 내 강의교육	1~3일	지역관광 홍보 기획 및 실무전략
		SNS를 활용한 지역관광 홍보・마케팅 전략
		관광브랜드 마케팅
		해외 홍보마케팅 전략 : 이미지 광고에서 프로그램 광고로
		지역 홍보마케팅 성공사례
		액션러닝 프로그램 : 프로젝트 수행
국 외 현장교육	3~6일	싱가포르 : 현장 팀 프로젝트 수행(발표, 시상)

– 2012년 커리큘럼

구분	일정	주제
강의교육	1일차	1. 관광홍보마케팅 이론의 최신경향 및 이슈
		2. 지역관광 홍보마케팅 추진전략실무
	2일차	3. 한국 관광 홍보 광고의 방향
		4. 녹색성장과 그린 마케팅
		5. 지자체 홍보 및 브랜드 전략 해외사례
		6. 관광브랜드 PR사례
	3일차	7. 지역 관광상품 개발 및 브랜드화 전략
		8. 마케팅 포지셔닝 노하우
지방현장교육	4–5일차	강원도 화천(토고미 마을)
해외현장교육	6–8일차	일본

○ 관광산업투자유치과정

– 2013년 커리큘럼

구 분	일 정	강의주제(안)
국 내 강의교육	1~3일	관광산업 투자 동향 : 여건변화와 전망
		복합리조트 개발 사례
		투자유치 재원조달 파이낸싱
		관광사업 타당성 분석 실무
		관광사업 투자유치 프로모션 전략
		액션러닝 프로그램 : 프로젝트 수행
국 외 현장교육	3~6일	싱가포르 * 현장 팀 프로젝트 수행(발표, 시상)

– 2012년 커리큘럼

구분	일정	주제
강의교육	1일차	1. 투자대상으로서 관광의 의의
		2. 투자유치 협상 전략과 과제
	2일차	3. 관광산업 투자 유치 프로세스
		4. 관광산업 프로젝트 파이낸싱을 위한 지자체 대응방안
		5. 관광산업 외자유지 촉진방안
	3일차	6. 녹색성장과 그린마케팅
		7. 관광산업투자유치 해외성공사례–싱가포르 MICE투자유치전략/국내성공사례–유니버설 스튜디오 중심으로
		8. 4대강 살리기 사업
지방현장교육	4–5일차	인천경제자유구역/ 인천 아트플랫폼
해외현장교육	6–10일차	중국

3. 콘텐츠아카데미

가. 운영 및 특성

○ 한국콘텐츠진흥원 운영

○ 기존 〈방송아카데미〉, 〈기획창작아카데미〉, 〈게임아카데미〉를 하나로 통합한 온·오프라인 콘텐츠 전문 교육기관

나. 목표 및 계획

○ 창조경제를 선도하는 글로벌 콘텐츠 차세대 리더 양성

○ 세부목표 및 추진계획

구분	내용
목표	융합형 콘텐츠 신시장 창출
	대한민국 대중음악 글로벌화
	세계5대 캐릭터 강국
	2012년 3대 게임강국 진입
	2012 디지털 방송영상 BIG6진입
	세계 애니메이션 강국 실현
	세계시장을 선도하는 한국만화
추진계획	글로벌 시장 및 투융자 확대지원
	전문인력 양성 및 일자리 창출
	미래 융합콘텐츠 육성지원 정책지원강화
	CT역량강화 지원
	건전한 콘텐츠 이용 문화조성

다. 교육 과정

○ 개요

구분	차세대 핵심 인력양성	산업계 직무재교육	3D 입체콘텐츠 전문인력 양성	창의인재 양성사업	사이버아카데미 (온라인교육)
목적	창작기술 전문가 양성 및 취업 지원	재교육을 통한 융합콘텐츠 창작기술 능력 제고	3D 입체영상 제작 전문가 양성	청년 일자리 창출	직무능력 향상 및 인력양성 저변 확대
대상	콘텐츠분야 예비취업자, 경력자	현업 종사자	콘텐츠산업 종사자 예비 취업자	예비 취업자	종사자 학생, 일반인
과정	방송영상, 기획창작, 게임, 비즈니스, 3D 입체영상		3D 제작기술	인턴쉽 실무교육	방송영상 게임개발 문화콘텐츠
기간	6~10개월	1~10일	5일~1월(종사자) 10개월(미취업자)	10개월	1개월
교육비	무료	무료	무료	무료	무료
특전	월 장학금 지급			인턴쉽 비용 지급	
기타					개인 튜터제
인원	15~20명	5~10명			5~20명

○ 차세대 핵심인력 양성

과정명		교육일정	기간	인원
방송 · 영상	VFX (특수영상)	3월~12월	9개월	15명
	모션 그래픽	3월~12월	9개월	15명
	디지털 영상편집	3월~8월	6개월	30명
	디지털 음향제작	3월~8월	6개월	10명
게임	게임 디자인(기획)	3월~12월	10개월	12명
	게임 프로그램	3월~12월	10개월	18명
	게임 그래픽	3월~12월	10개월	15명
	게임 프로젝트	3월~12월	10개월	30명
기획 · 창작	콘텐츠 기획창작	3월~12월	10개월	20명
비즈니스	국제콘텐츠 비즈니스	3월~11월	9개월	15명
3D입체영상	Pre-Production(기획/연출)	3월~12월	10개월	10명
	Production(촬영)	3월~12월	10개월	15명
	st-Production(편집/VFX)	3월~12월	10개월	20명

○ 산업계 직무 재교육

분야	과정명	기간	인원
국가인적 자원개발 중소기업 컨소시엄 직무과정 (노동부)	Final Cut Pro과정	'12.01.09~01.13	5
	iPhone 제작과정	'12.01.09~01.13	15
	콘텐츠 기획서 작성 전략 과정	'12.02.20~2.21	15
	비즈니스 스킬업 과정	'12.02.1~2.2	5
	Protools 강사과정	'12.02.13~02.17	5
	디지털미디어 워크플로우 과정	'12.03.12~03.14	5
	레벨 디자인 방법론 과정	'12.04.4~04.6	10
	콘텐츠기획(영화,드라마,웹툰,애니,공연) 과정	'12.05.8~05.10	10
	Avid MC 101과정	'12.02.6~2.10	5
	Final Cut Pro과정	'12.02.20~2.24	5
	상표권, 저작권, 라이센싱 계약 사례 과정	'12.06.11~06.15	10
	합 계		90
문화 콘텐츠 직무과정	창의적 콘텐츠 소재발견을 위한 세미나	'12.05.16~05.17	15
	다문화 콘텐츠 제작의 이해	5월 중	15
	국제다큐멘터리 공동제작 가이드	'12.06.19~06.20	20
	OSMU를 위한 앱 창작과정	'12.09.3~10.12	10
	공연예술, 기획에서 수출까지	'12.10.16~10.17	20
	청소년을 위한 창의과정 해피미디어 세상	10월 중	15
	합 계		95

○ 3D 입체 콘텐츠 전문인력 양성

분야	과정명	교육기간	인원
S3D 프로그램 제작과정	S3D 프로그램 제작과정 (10개 과정)	3월~2월	100명
3D입체 제작기술 인재양성 과정 (38과정)	3ALITY 리그 테크니션 과정 1차	04.04~04.06	10명
	Smoke를 활용한 3D입체 제작 과정 1차	04.16~04.20	10명
	Avid를 활용한 3D입체 제작 과정 1차	04.23~04.27	10명
	스테레오그래퍼 과정 1차	04.23~04.27	10명
	3D입체 특수촬영 과정	05.14~05.18	10명
	Avid를 활용한 3D입체 제작 과정 2차	05.21~05.25	10명
	P+S Technik 리그 테크니션 과정 1차	05.29~05.31	10명
	3D입체 Quasar 리그 테크니션 1차	06.11~06.15	10명
	Cinema4D를 활용한 3D입체 제작 과정 1차	06.18~06.22	10명

분야	과정명	교육기간	인원
	3D입체 수중촬영 과정	06.25~06.29	10명
	Avid를 활용한 3D입체 제작 과정 3차	06.28~07.06	10명
	3D입체 교수워크숍	07.04~07.06	10명
	3ALITY 리그 테크니션 과정 2차	07.09~07.13	10명
	Smoke를 활용한 3D입체 제작 과정 2차	07.16~07.20	10명
	3D입체 Quasar 리그 테크니션 2차	07.16~07.20	10명
	Nuke를 활용한 3D입체 컴포지팅 과정 1차	07.23~07.27	10명
	Avid를 활용한 3D입체 제작 과정 4차	07.30~08.03	10명
	Nuke를 활용한 3D입체 컴포지팅 과정 2차	08.06~08.10	10명
	DSLR을 활용한 3D입체 촬영 과정	08.20~08.24	10명
	Avid를 활용한 3D입체 제작 과정 5차	08.27~08.31	10명
	After Effect를 활용한 3D입체 모션그래픽 1차	09.03~09.07	10명
	Nuke를 활용한 3D입체 컴포지팅 과정 3차	09.10~09.14	10명
	스테레오그래퍼 과정 2차	09.17~09.21	10명
	스테디캠 촬영 과정	09.24~09.28	10명
	3D입체 드라마 제작 과정	09.26~09.28	10명
	3D입체 영화 제작 과정 3차	10.08~10.12	10명
	3D입체 다큐멘터리 제작 과정	10.08~10.12	10명
	Nuke를 활용한 3D입체 컴포지팅 과정 4차	10.07~10.14	10명
	해외 워크샵 – 뉴질랜드 WETA(반지의제왕3D)	10.15~10.19	10명
	Smoke를 활용한 3D입체 제작 과정 3차	10.22~10.26	10명
	3D입체 항공 촬영 과정	10.29~10.31	10명
	P+S Technik리그 테크니션 2차	10.29~10.31	10명
	After Effect를 활용한 3D입체 모션그래픽 2차	10.29~10.31	10명
	3D입체 촬영 과정	11.07~11.9	10명
	Nuke를 활용한 3D입체 컴포지팅 과정 5차	11.12~11.16	10명
	Avid를 활용한 3D입체 제작 과정 6차	11.19~11.23	10명
	Frame Forge를 활용한 3D입체 제작 과정	12.03~12.07	10명
	Avid를 활용한 3D입체 제작 과정 7차	12.17~12.21	10명
S3D 엘리트 인재양성 과정 (3개 과정)	S3D Pre-Production 과정	3월~12월	10명
	S3D Production 과정	3월~12월	15명
	S3D Post-Production 과정	3월~12월	20명
해외초청 워크숍 (3회)	서울국제3D페어입체가이드라인세미나/비즈매칭	05.15~05.18	100명
	VFX슈퍼바이저초청워크숍	09.10~09.14	100명
	3D DIRECTOR워크숍	11.05~11.09	20명
지역연계 교육과정	지역 대학 및 진흥원 연계 교육(10회)	7월~9월 12월~2월	200명

○ 창의인재 양성사업

구분	내용
창의숙성 과정	– 콘텐츠분야 창의숙성과정 운영이 가능한 학교와 기업을 '플랫폼기관'으로 선정 – 현장 경력 10년 이상의 전문가를 창의숙성과정 '멘토'로 발굴 개별 교육 실시 – 플랫폼기관 선정 → 멘토 확정 → 교육생 모집 및 선정 → 프로젝트 교육 진행 (10개월 내외) ※ 교육생 모집은 플랫폼기관을 통해 이루어지며, 모집일정은 진흥원 홈페이지와 아카데미 홈페이지 공고 (3~4월) – 선정 교육생 대상으로 프로젝트 기간 중 인턴십 비용 지급
온라인커뮤니티 '스마트월드' 구축 및 교육운영	– 창의숙성과정에 참여하는 멘토 및 교육생 DB구축 및 커뮤니티 공간 마련 – 사업참여자 이력, 포트폴리오, 결과물의 효율적 관리 및 정기 교육 실시 등의 사업지원 시스템 구축

○ 사이버아카데미(온라인 교육)

– 방송영상 분야

구분	교육과정	학습차시
기획	TV 다큐멘터리 글쓰기	10
	글쓰기를 위한 창조적 사고	5
	다큐멘터리 트레일러 만들기와 피칭전략	15
	디지털미디어 스토리텔링	20
	방송영상 콘텐츠기획	16
	방송콘텐츠 스토리텔링	15
	블로그에서 책까지, 글쓰기 실습	5
	영상미학	10
	정재형의 영화로 보는 영상미학	10
	통하는 글쓰기 기본	15
제작	3D 영상제작개론	12
	3D 입체촬영실무	15
	3D 입체편집	12
	Adobe Premiere Pro CS5	23
	After Effect CS5	17
	Autodesk Maya를 이용한 입체영상 제작	15
	Avid Media Composer Advanced	17
	Final cut Pro의 Motion 제작 실무	15
	TV다큐멘터리의 이론과 실제_new	15
	디지털 영상 색 보정	15
	디지털 포맷과 워크플로어	15
	방송아나운싱	15
	방송음향 기초	15

구분	교육과정	학습차시
	방송제작 실무	12
	스튜디오프로그램제작	17
	영상 창작의 기본 - 조명	13
	영상제작전문가특강(연출론)_new	12
	영상제작전문가특강(영상론)_new	10
	영상촬영 기본	16
	영상촬영의 이해	15
	촬영에서 편집까지 비주얼 스토리텔링	17
	파이널컷프로	15
경영지원	미디어속의 양성평등	10
	방송콘텐츠 유통과 마케팅	15
	성공기업의 성공 CEO [01-10]	10
	콘텐츠 비즈니스와 투자전략의 이론과 실제	10

– 게임개발 분야

구분	교육과정	학습차시
기획	게임 기획 및 그래픽 실무자를 위한 게임기술 이해	15
	게임산업연구	14
	기초 게임시나리오 창작실습	14
	기획자가 알아야 할 2D 게임그래픽	14
	기획자가 알아야 할 3D 게임그래픽	14
	네트워크 이론	14
	사례를 통한 게임마케팅 연구	14
	스토리보드	14
	아이디어발상_new	14
	알고리즘	14
	자료구조	14
제작	3D Data Exporting Techniques	10
	3D 게임 텍스처 기초	14
	3D 공간구조프로그래밍	14
	3D 엔진프로그래밍	14
	3D 프로그래밍 기초	14
	C#	14
	DirectX 2D 프로그래밍	14
	DirectX10	14
	MAX를 이용한 3D그래픽 실습	14
	MOD 게임제작 및 활용	14
	UDK 활용 방법(스크립트)	15
	UDK 활용 방법(툴)	15
	게임 배경그래픽 기초	14
	게임디자인 기초	14

구분	교육과정	학습차시
	게임수학	14
	게임캐릭터디자인1	14
	게임캐릭터디자인2	14
	아이폰 및 아이패드용 게임 제작(기초)	16
	아이폰 및 아이패드용 게임 제작(실무)	10
	안드로이드 게임 제작(기초)	15
	안드로이드 게임 제작(실무)	15
	애니메이션개론	14
	재미이론	14
	포트폴리오 구성과 제작	14
	프로그래밍 이론	14
	현장 중심의 3D 게임레벨디자인-MMORPG, FPS, 레이싱 게임	14
유통	온라인 게임의 해외진출 전략	7

– 문화콘텐츠 분야

구분	교육과정	학습차시
기획	11가지 법칙으로 끝내는 스토리텔링	11
	OSMU를 위한 창조적 발상	15
	[입문] 문화콘텐츠와 스토리디자인	13
	[입문] 유비쿼터스사회와 문화콘텐츠	14
	감독과 배우가 이야기하는 나의 영화인생	11
	글로컬문화콘텐츠의 이해와 사례	15
	대중문화분석	28
	대중음악콘텐츠기획과 해외진출	13
	모바일 앱 비즈니스 기획부터 프로모션까지	14
	문화계 거장들의 인생 이야기	14
	문화콘텐츠 상품기획	17
	문화콘텐츠 성공사례	30
	문화콘텐츠 스토리텔링 사례	15
	문화콘텐츠론	20
	문화콘텐츠연출론	14
	미국 영화	15
	세계의 애니메이션 역사와 사례	7
	쉽게 배우는 전시기획	13
	스마트폰과 문화	15

구분	교육과정	학습차시
	스토리텔링 개론	15
	스토리텔링의 이해	28
	시간 속의 만화와 캐릭터	9
	아시아 영화	15
	에듀테인먼트 사례	15
	영화산업의 사례연구	10
	원천스토리로서의 만화 읽기	10
	전문가의 명사특강	10
	재미있는 TV 읽기	7
	재미있는 광고 읽기	7
	재미있는 디자인 읽기	7
	재미있는 영화읽기	10
	프로듀서가 이야기하는 우리 프로그램 이렇게 만들었다	15
	첨단기술 애니메이션	15
	축제기획과 문화콘텐츠	15
	헐리우드 애니메이션 스토리텔링 전략	7
	헐리웃에서 이야기하는 컨셉 디자인	4
제작	음반제작워크숍	10
유통	분야별로 배우는 콘텐츠 마케팅	15
	사례로 알아보는 소셜네트워크	15
	해외진출전략	26
경영지원	간단하게 배우는 문화콘텐츠 법률	7
	공연기획과 홍보마케팅 실무	15
	대중문화예술인과 인권	15
	대중문화예술인의 법적권리	15
	대중문화예술인의 이해	15
	디자인과 상표(저작권심화)	20
	사례로 보는 SNS 비즈니스 전략	14
	예술경영의 실무	15
	저작권(저작권기본)	20
	트렌드 워칭 – 스마트 환경에서의 콘텐츠 비즈니스	11

4. 한류아카데미

가. 개요

○ 설립 목적 : 방송, 영화, 디지털콘텐츠 등 콘텐츠 산업분야 창작자 대상으로 전통예술 교육을 제공하여 새로운 한류콘텐츠 제작을 돕기 위해 마련

○ 사업주관 : 문화체육관광부 예술정책과

○ 교육운영 : 예술경영지원센터, 국립중앙박물관, 국립국악원, 국립민속박물관, 한국공예디자인문화진흥원 등

나. 교육 대상 및 기간

○ 수강대상자 : 방송, 영화, 디지털콘텐츠 등 콘텐츠산업 분야 창작자

○ 교육기간 : 약 2개월

○ 참가비 : 무료

다. 교육 과정

○ 개요 (2012년 3차 과정 기준)

구분		교육일수	주요내용	정원
입학식			황병기의 '해설이 있는 국악콘서트'	전체 수강생
입문 과정	1회차	3일	회화, 궁궐 건축, 음식/술, 음악관련 강의,체험 〈주관: 예술경영지원센터〉	40
	2회차	3일		40
심화 과정 (멘토링 워크샵)	고고학 및 미술사	10일	암각화, 불화, 조선회화, 초상화, 토기, 도자기 관련 강의, 체험 *울산, 경주, 강진, 목포, 광주 답사포함〈주관: 국립중앙박물관〉	25
	국악	7일	국악역사, 왕실음악, 안숙선 명창 대담, 국악기, 전통연희, 민속악 관련 강의, 체험 * 영동, 예산, 진도 답사 포함 〈주관: 국립국악원〉	25
	민속	10일	전통 스포츠, 놀이, 가옥, 개항기 역사, 다문화 등 관련 강의, 체험 *강화도, 서울성곽, 충북 옥천 민속마을 답사 포함〈주관: 국립민속박물관〉	25

구분		교육일수	주요내용	정원
	공예	7일	공예와 디자인, 옻칠, 금박, 규방공예 등 강의, 체험 *공예도시 통영 답사 포함 〈주관: 한국공예, 디자인문화진흥원〉	25
졸업식			심화과정별 결과 발표, 수료증 수여	

○ 입문과정 : 예술경영지원센터 주관

– 1회차(총 3일, 수강인원 40명)

구분	과정	내용
1일차	고전문학의 보편적 이야기 구조	세계인의 마음을 사로잡는 이야기의 힘(강의)
	한류 콘텐츠의 이해	한국문화를 대표하는 열 가지 키워드(강의)
	한국의 술과 문화	한국의 술, 이야기로 빚다(강의•체험)
2일차	조선시대의 풍속화	일상의 발견과 근대의 시작(강의•관람)
	한국인의 살아있는 전통	한국인의 신기(神氣)와 문기(文氣)(강의)
	조선의 정궁, 경복궁	새로운 조선의 꿈과 이상(강의•관람)
3일차	우리 전통연희의 명인을 찾아가는 길	로드음악 다큐멘터리 '땡큐 마스터김'을 중심으로(강의•관람)
	한국의 신화와 종교	역사 이전의 역사를 찾아가는 시간(강의)
	전통문화 한류콘텐츠 발전 방향	한류콘텐츠 성공VS실패 키워드(강의 및 네트워킹)

– 2회차(총 3일, 수강인원 40명)

구분	과정	내용
1일차	한국인의 살아있는 전통	한국인의 신기(神氣)와 문기(文氣)(강의)
	한류 콘텐츠의 이해	한국문화를 대표하는 열 가지 키워드(강의)
	조선시대의 풍속화	일상의 발견과 근대의 시작(강의•관람)
2일차	고전문학의 보편적 이야기 구조	세계인의 마음을 사로잡는 이야기의 힘(강의)
	한국의 음식문화	수라간 문을 열고, 장금이를 만나다(강의•체험)
	조선의 정궁, 경복궁	새로운 조선의 꿈과 이상(강의•관람)
3일차	한국 명인의 삶과 예술혼	한국 춤의 노름마치를 찾아서(강의•관람)
	한국의 신화와 종교	역사 이전의 역사를 찾아가는 시간(강의)
	전통문화 한류콘텐츠 발전 방향	한류콘텐츠 성공VS실패 키워드(강의 및 네트워킹)

○ 심화과정

– 고고학、미술사 교육과정(국립중앙박물관 주관, 총 10일)

과정	내용
선사시대 그림을 찾아서	–울주 반구대•천전리 바위그림 답사(답사) –선사•고대 유물 속 그림 이야기(강의) –국립경주박물관 전시실(관람) –고대 토기를 재현하다(신라요 방문)(체험)
염원의 상징, 불화	–국립중앙박물관 불교 회화실 관람(강의 · 관람)
그림으로 본 조선시대 사람들의 삶과 예술	–국립중앙박물관 회화관 관람(강의 · 관람)
그림 속 옛 사람들	–조선시대 초상화(강의) –전통 한국화(초상화) 그리기(체험)
흙 · 물 · 불의 조화! 선사인들의 삶과 예술	–중앙박물관 선사관 관람(강의 · 관람) –선사 토기를 재현하다(체험)
역사를 담은 토기, 고대인들의 삶과 예술	–기획전 '천하제일 비색청자'관람(강의 · 관람) –청자를 재현하다(체험)
청자마을 여행	–강진청자박물관 관람(고려청자) 및 전문가 대담 –국립해양문화재연구소 관람(중국청자) 및 전문가 대담 –국립광주박물관 관람(신안청자) 및 전문가 대담

– 국악 교육과정(국립국악원 주관, 총7일)

과정	내용
국악역사 및 원리	–기록속의 국악, 기억속의 국악(강의) –국악과 국악기의 숨은 원리를 찾아서(렉쳐콘서트)
왕실음악	–창경궁의 아침: 제왕도 부럽지 않은 아침(공연관람) –왕실과 선비의 음악, 아정하고 우아한 음악(강의)
예인의 집을 찾아서•삶과 예술세계	–명창의 생활 속으로: 생활과 예술(답사) –명창이 들려주는 소리꾼의 삶과 예술(대담)
악기장과 악기제작 체험	–단소, 현악기, 타악기 제작(체험) –한국악기 상징과 소리의 비밀(강의) –우리나라 3대 악성 '박연의 삶과 예술'(답사)
놀이를 예술로	–상모•버나 돌리기(체험) –자연의 소리, 악기의 울림: 사물놀이(강의) –작은 음악회(관람)
진도의 소리	–삶의 소리를 간직한 '소포리':진도북춤 등(답사) –강강술래, 아리랑 배우기(체험) –우리음악의 이해: 남도 소리의 진멋 속으로(강의)

– 민속 교육과정(국립민속박물관 주관, 총 10일)

과정	내용
한국역사문화 어떻게 읽을 것인가(강의)	–다문화–결혼 이민 전 관람 –한국 전통 매듭 실습 인문
우리 역사 문화 유적 답사	–우리 역사 문화 유적 답사
문화로서의 전통스포츠	–타쿠미의 한국여행 특별전 관람 –다문화꾸러미
우리의 탈춤과 민속콘텐츠의 활용	–일본인의 일생 –한국 지역 민속 문화(전북)와 콘텐츠
우리의 전래민속놀이 이론 및 실제	–불교미술 도상 속에 보이는 우리민속이야기
역사 민속 문화의 다큐멘터리	–영화 속에 나타난 한국의 전통가옥 –역사적 인물의 신격화
한국의 민속페스티발	–우리 민속 문화를 어떻게 활용할 것인가 –북촌한옥마을 및 서울 옛 성곽 답사
민속마을 탐방(1박2일)	–충북민속마을의 이해(강의) –농촌 체험과 세시풍속(체험)
한국인의 얼굴과 미술	–전승공예대전 특별전 관람 –옛 그림의 상징과 이해

– 공예 교육과정(한국공예디자인문화진흥원 주관, 총 7일)

과정	내용
전통공예와 디자인	–문화디자인네트워크(강의) –공예문화와 디자인의 관계, 각 나라의 스타일은 어떻게 결정되는가(강의) –전통문화 속의 공예(강의) –영상으로 거듭난 공예 디자인의 세계(강의)
경공방북촌이야기: 금박&염색	–경공방북촌프로젝트, 현장 답사 공방스토리(답사) –전통금박의 세계(체험) –물빛 염색 체험–오방색의 과학(체험)
생활 공예: 소목&옻칠&규방	–소목장, 소반의 미학과 기술(강의•체험) –옻칠, 옻나무–재료부터 테크닉(강의•체험) –규방(침선)공예–규방문화의 범위와 한국적 특성(강의•체험)
생활 공예: 한지&은장도&매듭	–한지의 현대적 재해석(강의) –장도의 세계–은장도에서 낙죽장도까지(강의) –전통매듭의 세계(강의)
공예도시 투어: 공예도시 통영의 꿈과 비전	–한산도 이충무공의 자급자족 창조적 리더쉽(강의) –무형문화재 전수관(염장, 나전장, 두석장 등)(답사) –김성수 옻칠미술관, 옻칠–오브제로서의 가능성(답사)
공예의 미래	–공예를 바라보는 시선(강의) –공예산업화를 위한 제언(강의) –공예, 창조적 상상력과의 만남(토론)

제2절

공무원교육원 및 문화산업진흥원 프로그램

1. 개요

○ 지방공무원교육원의 산업정책 교육과정

구분	과정명	교육형태
경상북도지방공무원교육원	문화산업전문가	집합교육
광주광역시지방공무원교육원	문화콘텐츠산업육성	집합교육
대구광역시공무원교육원	문화콘텐츠산업	집합교육
부산광역시인재개발원	영화/영상산업과정	집합교육
전라남도지방공무원교육원	문화콘텐츠산업과정	집합교육
충청남도지방공무원교육원	문화예술콘텐츠과정	집합교육
충청북도자치연수원	문화관광활성화	집합교육
	소프트콘텐츠산업	집합교육
	영상산업	집합교육

○ 문화산업진흥원 내 산업정책 교육과정

기관	교육프로그램 운영
경기콘텐츠 진흥원	콘텐츠 전문인력 양성사업
광주정보문화산업진흥원	문화콘텐츠기업 역량강화 전문과정

2. 문화산업전문가 과정(경상북도지방공무원교육원)

○ 목표

– 문화콘텐츠산업 경쟁력 강화로 일자리 창출 및 지역경제 활성화에 기여

– 스토리개발과 캐릭터 발굴로 경북의 문화산업 이미지 제고

○ 운영계획

구분	대상	연인원	기간	횟수	일정
내용	5급 이하	30명	4주	1회	제1기(04. 09 ~ 05. 04)

○ 교과편성

구분	계	소양분야	직무분야	교육행정
시간	140	12	126	2
비율	100	8.6	90	1.4

○ 교과 내용

구분	세부내용	시간			
		계	강의	참여	기타
계		**140**	**68**	**70**	**2**
소양분야	일반 소양 등	12	12		
직무분야	경북 문화관광콘텐츠산업의 이해	4	4		
	문화 크리에이브	8	8		
	왜 문화콘텐츠인가	10	10		
	디즈니메이션과 저패니메이션의 영상전략	2	2		
	문화콘텐츠 패러다임과 전략의 이해	4	4		
	애니메이션의 이해	4	4		
	영상 및 미디어콘텐츠	6	6		
	캐릭터발굴의 이해	6	6		
	스토리텔링이란	12	12		
	현장학습 –콘텐츠진흥원 탐방(Kocca, 경기디지털진흥원, 강원영상진흥원, 뽀로로 · 뿌까제작회상 등) –문화유산 및 관광지 등 답사(제주도, 남이섬, 하회마을, 소수서원, 양동마을, 남산, 문경새재 등) –우수 문화콘텐츠개발지역 탐방(인사동, 고궁박물관, 현대미술관 등)	70		70	
교육행정	입 · 수료식 및 설문조사	2			2

3. 문화콘텐츠산업육성 과정 (광주광역시지방공무원교육원)

○ 교육 목표

– 문화산업(CGI, 3D융합산업 등)에 대한 맞춤식 문화 창조 교육을 통하여전문지식 습득 및 지역문화 산업 발전에 기여

○ 교육 대상 : 전직원

○ 교육 인원

구분	연간 총인원	횟 수	기 당 인 원
내용	60명	2회	30명

○ 교육 기간

구분	기간
제1기	2013. 02. 13 ~ 02. 15 (3일 / 비합숙)
제2기	2013. 12. 02 ~ 12. 04 (3일 / 비합숙)

○ 교과 편성

구 분	계	소양	직무분야	행정
시간	21	3	16	2
비 율(%)	100	14	76	10

○ 교과목 편성

구분	교과목	교과내용	계	강의	참여	행정
합 계			21	11	8	2
기본소양	뉴 거버넌스 행정	–뉴 거버넌스 행정의 이해	2	2		
	정신・소양교육	–민생현장 종사자 초빙	1	1		
직무분야	행정법 총론		4	3	1	
	3D융합산업	–3D융합산업 이해 및 육성	2	1	1	
	생산적 문화산업 육성 정책	–생산적 문화산업 이해 및 육성 정책	2	1	1	
	문화산업과 공무원의 의식	–문화산업을 위한 공무원의 의식과 역할	2	2		
	생산적 문화산업 성공 사례	–생산적 문화산업 성공적 육성 사례	2	1	1	
	현장체험	–CGI, 3D융합 산업 등 현장 체험	4		4	
행정	입교, 설문, 수료		2			2

4. 문화콘텐츠산업 과정 (대구광역시공무원교육원)

○ 교육 목표

– 문화콘텐츠산업의 현실과 전망 이해

– 지역문화콘텐츠산업의 육성방안 모색

○ 과정개요

– 기 간 : 2012. 11. 7(수) ~ 11. 9(금) / 3일간

– 장 소 : 1503호 강의실(15층)

– 인 원 : 30명(전직원)

○ 교육시간표

<table>
<tr><th>구 분</th><th>11. 7(수)</th><th>11. 8(목)</th><th>11. 9(금)</th></tr>
<tr><td>1
09:30 ~ 10:20</td><td rowspan="3">문화콘텐츠산업의 이해
(대구디지털산업진흥원
장 채종규)</td><td rowspan="7">현장학습
(G스타–
부산 벡스코)</td><td rowspan="3">문화콘텐츠 마케팅
전략수립과 사례
(한양대학교
문화콘텐츠학과
교수 김영재)</td></tr>
<tr><td>2
10:30 ~ 11:20</td></tr>
<tr><td>3
11:30 ~ 12:20</td></tr>
<tr><td>12:30 ~ 13:20</td><td>중식</td><td>중식</td></tr>
<tr><td>4
13:30 ~ 14:20</td><td rowspan="2">테마파크산업과
스토리텔링
(테마파크파라다이스
대표 김혁)</td><td rowspan="2">에니메이션 산업의
현황과 전망,
그리고 뽀로로 성공스토리
(스튜디오게일 대표 신창
환)</td></tr>
<tr><td>5
14:30 ~ 15:20</td></tr>
<tr><td>6
15:30 ~ 16:20</td><td rowspan="2">음악 · 공연 · 영화
산업 현황과 전망
(계명대학교 뮤직프로덕
션과 학과장 이에스더)</td><td rowspan="2">문화콘텐츠산업 정책 방향
(문화체육관광부 문화산
업정책과장 황준석)</td></tr>
<tr><td>7
16:30 ~ 17:20</td><td>설문조사</td></tr>
</table>

5. 영화/영상산업 과정 (부산광역시인재개발원)

○ 교육 목표

– 아시아 영상문화 중심도시로 발전을 위한 관련분야 전문가 양성

– 부산지역 영상문화산업 기반 조성 및 영화·영상산업 활성화

○ 교육 기간 : 4. 30 ~ 5. 2 (3일)

○ 교육 대상 및 인원 : 5급 이하 30명

○ 교과편성

구분	계	직무분야	소양분야	행정 및 기타
교육 시간	21	16	4	1
비율	100	76	19	5

○ 교육내용

교과목	교과내용	시간배정		
		계	강의	참여
합계(직무분야)		21	16	5
영상문화산업이해와 전망	· 국내외 영상문화산업 동향 · 부산영상문화산업 정책방향	16	12	4
지역 영화영상산업의 현황 및 육성 방안	· 지역영화영상산업의 현황 · 후반작업 등 산업활성화 방안	2	2	
문화콘텐츠를 활용한 영화영상산업 육성	· 문화콘텐츠의 이해 및 활용 · 콘텐츠마켓 등 육성전략	3	3	
부산국제영화제와 영상산업 마케팅 전략	· 부산국제영화제 현황 등 · 영상산업 마케팅 전략	3	3	
현대영화의 이해	· 현대영화의 출현 및 흐름 · 세계영화사 기행	2	2	
현장학습	· 영화의 전당 등 현장방문	2	2	
(소양분야)		4		4
건강관리, 문화예술 등	· 직장인의 건강관리	4	4	
소양교육	· 오페라의 이해	2	2	
(행정 및 기타)		2	2	
과정안내, 설문 및 수료		1		1
		1		1

6. 문화콘텐츠산업과정 (전라남도지방공무원교육원)

○ 교육 개요

– 문화콘텐츠 생산에 중요한 기법인 스토리텔링에 관해서 집중적으로 학습하고, 스토리텔링기법을 활용하여 지역문화를 홍보하고 지역축제를 기획함

○ 교육 목표

– 문화콘텐츠산업에 대한 집중적인 학습
– 스토리텔링을 활용한 문화콘텐츠개발

○ 교육 대상

– 전 공무원 / 기수별 40명(총 80명)

○ 교육 일정

– 1기 : 2.25~2.28 / 2기 : 10.29~11.1 / 4일(비합숙)

○ 교육 내용

구분	교육내용	강의	참여	현장	기타
교과편성	총 교육 : 28시간	9	11	7	1
공통소양 [2h/7%]	소양교육 표준과목	1	1		
본 학습 [25h/89%]	전남의 문화콘텐츠 현황	1	1		
	콘텐츠 산업의 트렌드와 스토리텔링	1	2		
	문화콘텐츠 상품개발과 육성	1	1		
	지적재산권의 이해	1	1		
	분야별 콘텐츠 산업의 우수사례	1	1		
	지역콘텐츠 발굴을 위한 창의성	1	1		
	문화콘텐츠 홍보 및 마케팅 전략	1	2		
	지자체 브랜드의 분쟁사례 및 대응전략	1	1		
	현장체험학습			7	
교육행정 [1h/4%]	등록, 입교, 교육만족도 평가, 수료				1

7. 문화관광활성화 과정 (충청북도자치연수원)

○ 교육 목표

– 21세기 문화관광산업의 중요성 및 문화에 대한 기본 인식 제고

– 문화관광 활성화를 위한 지방행정 실무역량 제고

○ 중점 교육방향

– 문화관광 산업에 대한 기본적인 이해와 성공전략 학습

– 지역 특성과 연계한 관광정책과 자원개발, 마케팅 전략 교육

○ 교육운영 계획

– 대　　상 : 5급 이하 공무원

– 기간 및 횟수 : 3일 비합숙, 3회

– 인　　원 : 120명(1기 40명)

기별	일　　정	인원
제1기	3.12.~3.14.	40명
제2기	6.18.~6.20.	40명
제3기	10.8.~10.10.	40명

○ 교과목 내역

교　과　목		교　육　시　간			
		계	강의	참여	기타
합　계		21	17	2	2
소양 과목	소　계	3	3		
	“소양교육 표준교과목에 따름”	3	3		
직무 과목	소　계	16	14	2	
	○ 문화관광의 기본 및 이해	3	3		
	○ 테마가 있는 관광축제 개발	2	2		
	○ 관광문화 마케팅	4	2	2	
	○ 문화산업의 이해와 발전방안	2	2		
	○ 지역문화 행사의 기획	3	3		
	○ 지역 문화행사 성공사례	2	2		
행정 · 기타	소　계	2			2
	○ 과정안내	1			1
	○ 설문 및 수료	1			1

8. 소프트콘텐츠산업 과정 (충청북도자치연수원)

○ 교육 목표

– 소프트웨어 및 콘텐츠산업 전반에 대한 이해력 증진

– 충북의 소프트 콘텐츠산업 육성 및 발전을 위한 실무역량 강화

○ 중점 교육방향

– 소프트 콘텐츠 산업에 대한 현황, 흐름, 문제점 등 개관 이해

– 전략산업으로서 소프트·콘텐츠산업 육성 및 지역산업과 연계방안 모색

○ 교육운영 계획

– 대　　상 : 5급 이하 공무원

– 기간 및 횟수 : 3일 비합숙, 2회

– 인　　원 : 80명(1기 40명)

기별	일　　정	인원
제1기	5.21~5.23	40명
제2기	10.8~10.10	40명

○ 교과목 내역

교　과　목		교　육　시　간			
		계	강의	참여	기타
합　계		21	15	4	2
소양과목	소　계	2	2		
	“소양교육 표준교과목에 따름”	2	2		
직무과목	소　계	17	13	4	
	○ 소프트·콘텐츠산업 이해	2	2		
	○ 소프트산업의 현주소, 문제점 진단	3	3		
	○ 소프트·콘텐츠산업 흐름, 나아갈 길	3	3		
	○ 소프트·콘텐츠산업의 전략 육성 방안	3	3		
	○ 소프트산업의 산업 접목 방안	2	2		
	○ 현장학습	4		4	
행정·기타	소　계	2			2
	○ 과정안내	1			1
	○ 설문 및 수료	1			1

9. 영상산업 과정 (충청북도자치연수원)

○ 교육 목표

– 문화콘텐츠와 영상산업에 대한 이해 및 육성전략 모색

– 영상문화산업 다양한 정보 습득 및 비교 분석을 통한 영상문화산업의 활성화 기반 조성

○ 중점 교육방향

– 영상문화산업의 현황 및 과제, 중요성 이해

– 영상문화산업 정책 발전전략 및 육성방안

○ 교육운영 계획

– 대　　상 : 5급 이하 공무원

– 기간 및 횟수 : 3일 비합숙, 2회

– 인　　원 : 80명(1기 40명)

기별	일　　정	인원
제1기	3.26.~3.28.	40명
제2기	9.24.~9.26.	40명

○ 교과목 내역

구분			교과목			
			계	강의	참여	기타
합계			21	15	4	2
소양 분야		"소양교육 표준교과목에 따름"	2	2	0	0
직무분야	직무공통	○ 문화콘텐츠 이해와 활용	2	2	0	0
		○ 문화콘텐츠를 활용한 영상문화산업 육성	3	3	0	0
		○ 지역 영상산업 정책비교	3	1	2	0
		○ 문화콘텐츠 라이센스의 중요성	3	3	0	0
		○ 3D 입체영상산업 발전 전략	3	3	0	0
		○ 충북 첨단영상도시 육성 방안	3	1	2	0
기타		○ 과정안내	1	0	0	1
		○ 설문 및 수료	1	0	0	1

10. 콘텐츠 전문인력 양성사업(경기콘텐츠진흥원)

○ 목적

– 취업 연계 가능한 실질적 지원을 통해 도내 청년 일자리 창출

– 도내 콘텐츠 기업에 인재 매칭을 통한 우수 전문인력 확보

– 경기도내 콘텐츠 현장인력 재교육을 통한 산업 활성화

– 경기도 콘텐츠 산업 현장실무자 역량 강화

○ 사업의 필요성

– 도내 대학과 도내 기업의 취업 매칭 프로그램 필요

– 콘텐츠 기획에서 개발까지 기업과 학교의 산학 프로젝트 개발을 통한 취업 연계 프로그램으로 콘텐츠 기업과 관련 학과의 수요 불일치 해소

– 도내 콘텐츠 기업의 인력난 해소 및 구직자에게 실질적 취업기회 제공

– 지속적인 산업 융·복합을 통한 인력구조의 질적 다각화 요구

○ 사업내용

<table>
<tr><th>사업</th><th colspan="3">내용</th></tr>
<tr><td>1. 콘텐츠 취업 멘토 지원 프로그램 운영</td><td colspan="3">· 도내 콘텐츠기업 대표 및 실무자로 구성
· 콘텐츠 프로젝트 개발을 통한 멘토링(취업 멘토단 운영)
· 취업 멘토링 후 멘토와 멘티의 취업연계 모색</td></tr>
<tr><td rowspan="3">2. 취업역량 강화 프로그램 운영(취업 특강/포트폴리오 크리닉/취업 리쿠르팅)</td><td>취업상담</td><td colspan="2">· 상담을 통한 개인 진로설정/취업전략 수립</td></tr>
<tr><td>취업역량강화 기본교육</td><td colspan="2">· 취업률 향상을 위한 경력관리 및 실행 지원
· 맞춤형 입사서류 작성클리닉
· 면접 및 이미지 클리닉, 포트폴리오 크리닉</td></tr>
<tr><td>취업알선</td><td colspan="2">· 취업 컨설팅 / 리쿠르팅, 취업알선 및 사후관리</td></tr>
<tr><td>3. 창조콘서트 운영</td><td colspan="3">국내외 콘텐츠 분야 저명인사 초청 특강</td></tr>
<tr><td rowspan="3">4. 멀티미디어 앱북 기획자 양성과정 운영</td><td rowspan="2">기 본</td><td>마케팅과정
(Marketing Course)</td><td>멀티미디어 앱북 제작을 위한 기획프로세스 및 스마트미디어 콘텐츠 마케팅 습득</td></tr>
<tr><td>제작과정
(Project Course)</td><td>멀티미디어 앱북 제작실습
(기획안작성 및 제작실무)</td></tr>
<tr><td>심 화</td><td>멘토링과정
(Mentoring Course)</td><td>멀티미디어 앱북 기획 제작의 경험 노하우 제공</td></tr>
</table>

11. 문화콘텐츠기업 역량강화 전문과정(광주정보문화산업진흥원)

가. 개요

목표	과정	내용
전문인력 양성 선순환 체계 확립	현장수요 인력양성	· 영화VFX과정 · 애니메이션 과정 · 모바일게임 전문인력양성
	재직자 역량강화	· 영상합성, 방송 · 영상 전문과정 · 콘텐츠 기획 및 기초 강화 과정 · 디지털 미디어 워크플로우 과정
	문화콘텐츠 저변확대	· 찾아가는 전문가 강연 등 · 스토리텔링 과정 · 지역 대학역량 강화 지원
	특화 전문인력양성 등	· 통합 인적자원관리체계 구축 · 인력양성 산학관 협의회 구성 · 운영 · 혁신도시 연계 IT 인력양성

나. CGI 아카데미 전문과정

○ 목적

– 문화콘텐츠 산업성장에 맞춤 고급 현장수요 인력 양성

○ 사업 개요

– 예산: 2.6억원

– 담당: 산업진흥본부 인력양성팀

○ 교육 운영

– ㈜와이디온라인 등 업계 실무자들을 강사진으로 구성, 현장 노하우 전달

– 팀별 프로젝트 수행

– 우수 교육생 인턴십 기회 제공 및 창업 기회 부여

– 각 과정별 우수 수료생 3명에게 미국 연수 기회 부여

○ 교육 대상 및 기간

– 대상: 과정별 재능과 관심을 가진 관련분야 졸업예정자 및 미취업자 등

– 기간: 2013.01.21. ~ 07.08.

○ 교육 내용

– 모바일 게임개발, 모발일 게임 그래픽, 모션 그래픽 등

과정명	인원	시간
모바일 게임 개발과정	15	660
모바일 게임 그래픽과정	15	660
모션 그래픽 과정	15	600
게임 CS/QA 전문과정(노동부)	20	120
3D애니메이션 가정(노동부)	15	420
영화 VFX 제작 과정(노동부)	15	420
애니메이션 제작과정(인력개발원)	20	720
영화VFX제작과정	20	720

다. 문화콘텐츠 전문인력 직무역량 강화 교육

○ 목적

– 문화콘텐츠 기획 · 제작 인력의 전문성 향상 및 기업 경쟁력 강화

○ 사업 개요

– 예산: 1억 원

– 담당: 산업진흥본부 인력양성팀

○ 교육 운영

– 산업현장 전문가로 강사 구성하여 체계화된 교육프로그램 설계 및 수요자 중심 교육 실시

– 강사와 교육생 간 상호작용적 교육 참여방식 채택

○ 교육 대상 및 기간

– 대상: 지역 문화콘텐츠 기업 재직자, 지역 중 · 고교 교원 등

– 기간: 2013.01 ~ 2013.12 (예정)

○ 교육 내용

– 기업 재직자 역량강화 프로그램 운영

– 중 · 고교 교원대상 연수프로그램 운영

– 고급 기술교육(방송영상, 전문저작률 등) 운영

라. 지역대학 문화콘텐츠 실무 교육역량 강화지원

○ 목적

– 현장 전문인력 강사지원으로 지역 대학 문화콘텐츠 교육역량 강화

○ 사업 개요

– 예산: 0.89억 원

– 담당: 산업진흥본부 인력양성팀

○ 사업 운영

– 사업공고(진흥원 홈페이지) → 신청서 접수(진흥원) → 서류검토 → 선정평가(평가위원회 구성) → 선정통보 → 협약체결 및 강의진행

○ 지원 대상 및 시기

– 대상: 지역소재 문화콘텐츠 관련학과(고교)

– 분야: 애니메이션, 영화VFX, 게임, 제작 및 기획 등

– 시기: 2013.03 ~ 2014.02(예정)

○ 지원내용

– 문화콘텐츠 관련학과 커리큘럼 및 프로젝트 관리지도 강사 파견

– 문화콘텐츠 제작 실무 교육 지원

마. 스토리텔링 전문인력양성

○ 목적

– 스토리텔링 기획 및 창작 전문 창의인재 양성

○ 사업 개요

– 예산: 1억 원

– 담당: 산업진흥본부 인력양성팀

○ 과정 운영
- 단계별(초 · 중 · 고) 교육과정 운영
- 스토리텔링 관련학과 교수 및 작가, 지역문화 전문가 등으로 강사 구성
- 창작 실기역량 강화를 위한 멘토 프로그램 운영
- 우수 창작 결과물 진흥원 사업과 연계 활용 등

○ 교육 대상 및 기간
- 대상: 문화콘텐츠 기업 종사자, 작가 지망생, 대학생 등(30명 내외)
- 시기: 2013.02 ~ 2013.10

○ 교육 내용

바. IT/SW 전문인력 양성

○ 목적
- IT/SW전문인력 전문성 확보 및 지역 IT기술 향상

○ 사업 개요
- 예산: 0.9억 원
- 담당: 산업진흥본부 인력양성팀

○ 교육 운영
- 산업현장 전문가로 강사 구성, 현장수요 맞춤형 인력양성
- 나주 혁신도시 이전기관 연계 교육
- 지역 기업 재직자 역량강화 교육
- IT/SW 미취업자교육 1개과정 + IT/SW 기업 재직자교육 3개 과정

○ 교육 대상 및 기간
- 대상: 지역 IT/SW 기업 취업 희망자 및 재직자 등
- 시기: 2013.01 ~ 2013.11

제3절

소결 및 시사점

1. 소결

가. 교육과정

○ 대부분 강의형을 기본으로 토론 및 세미나 형식의 참여형과 현장교육이 결합된 형태로 운영

○ 하지만 관광아카데미를 제외하고는 강의형이 주를 이루며, 참여형이나 현장교육은 다소 부족한 형편임

구분		강의형	참여형*	현장교육
관광 아카데미	관광축제과정	O	O	O
	관광정책리더과정	O	O	O
	지속가능관광과정	O	O	O
	관광자원개발과정	O	O	O
	관광홍보마케팅과정	O	O	O
	관광산업투자유치과정	O	O	O
콘텐츠 아카데미	차세대 핵심인력 양성	O	O	
	산업계 직무 재교육	O	O	
	3D입체 콘텐츠 전문인력 양성	O	O	
	창의인재 양성사업	O	O	
	온라인 교육	O	O	
한류 아카데미	입문과정	O	O	O
	심화과정	O	O	O
공무원 교육원	문화산업전문가 과정(경북)	O		O
	문화콘텐츠산업육성 과정(광주)	O		O
	문화콘텐츠산업 과정(대구)	O		O
	영화 · 영상산업 과정(부산)	O		O
	문화콘텐츠산업과정(전남)	O		O
	문화관광활성화 과정(충북)	O		
	소프트콘텐츠산업 과정(충북)	O		O
	영상산업 과정(충북)	O		
문화산업 진흥원	콘텐츠 전문인력 양성사업(경기)	O		
	문화콘텐츠기업 역량강화(광주)	O		

나. 교육대상

○ 지역 문화산업 정책 담당자 교육은 지방공무원교육원에서 간헐적으로 이루어짐
- 지방공무원연수원 교육의 특성상 중앙정부의 정책기조 등을 공유하기 어렵고 강사섭외나 교육과정이 등에서 해당 지역에 편중되는 한계
- 아울러 공무원과 정책 협력관계에 있는 지자체 산하 혹은 관련 기관 종사자의 경우 교육기회를 부여받지 못함

○ 문화산업 관련 교육과정의 상당수는 관련 산업 종사자나 일반인을 대상으로 하므로 지역 문화산업 정책담당자의 업무역량 강화와는 거리가 있음

구분		지자체 공무원	기관 및 단체 담당자	문화산업 종사자*
관광 아카데미	관광축제과정	O	O	
	관광정책리더과정	O		
	지속가능관광과정	O	O	
	관광자원개발과정	O	O	
	관광홍보마케팅과정	O	O	
	관광산업투자유치과정	O	O	
콘텐츠 아카데미	차세대 핵심인력 양성			O
	산업계 직무 재교육			O
	3D입체 콘텐츠 전문인력 양성			O
	창의인재 양성사업		O	O
	온라인 교육		O	O
한류 아카데미	입문과정			O
	심화과정			O
공무원 교육원	문화산업전문가 과정(경북)	O		
	문화콘텐츠산업육성 과정(광주)	O		
	문화콘텐츠산업 과정(대구)	O		
	영화 · 영상산업 과정(부산)	O		
	문화콘텐츠산업과정(전남)	O		
	문화관광활성화 과정(충북)	O		
	소프트콘텐츠산업 과정(충북)	O		
	영상산업 과정(충북)	O		
문화산업 진흥원	콘텐츠 전문인력 양성사업(경기)			O
	문화콘텐츠기업 역량강화(광주)			O

* 관련 학과 졸업(예정)자, 관련분야 경력자(예비취업자) 포함

다. 교육내용

○ 문화산업 관련 교육내용은 기본소양과 직무(실무)교육, 정책기획 등으로 구성됨

○ 문화산업 분야 정책 전문성 향상을 위한 기획 교육과정은 관광아카데미와 지방공무원교육원에서 시행되고 있으나, 관광아카데미의 경우 관광정책에 초점이 맞춰져 있고 지방공무원교육원은 기본소양교육과의 병행으로 집중적인 교육이 이루어지기 어려움

○ 문화산업 분야 정책기획에 특화된 별도 교육과정이 필요

구분		기본 소양	직무(실무) 교육	정책 기획
관광 아카데미	관광축제과정			O
	관광정책리더과정			O
	지속가능관광과정			O
	관광자원개발과정			O
	관광홍보마케팅과정			O
	관광산업투자유치과정			O
콘텐츠 아카데미	차세대 핵심인력 양성		O	
	산업계 직무 재교육		O	
	3D입체 콘텐츠 전문인력 양성		O	
	창의인재 양성사업		O	
	온라인 교육	O	O	
한류 아카데미	입문과정		O	
	심화과정		O	
공무원 교육원	문화산업전문가 과정(경북)	O		O
	문화콘텐츠산업육성 과정(광주)	O		O
	문화콘텐츠산업 과정(대구)	O		O
	영화 · 영상산업 과정(부산)	O		O
	문화콘텐츠산업과정(전남)	O		O
	문화관광활성화 과정(충북)	O		O
	소프트콘텐츠산업 과정(충북)	O		O
	영상산업 과정(충북)	O		O
문화산업 진흥원	콘텐츠 전문인력 양성사업(경기)		O	
	문화콘텐츠기업 역량강화(광주)		O	

2. 시사점

○ 문화산업 분야 특별 교육과정은 상당수는 일반인을 대상으로 하거나 직업교육에 초점이 맞추어져 있음

○ 공무원연수원 등 교육기관 연수 프로그램 가운데 문화산업 정책에 특화한 과정은 찾아보기 힘들며 있는 경우에도 특정 시간과 장소에 매우 제한적으로 개설되고 있음

○ 문화산업 정책역량 강화에 특화된 교육 프로그램이 전국의 담당자를 대상으로 정기적으로 설립/시행될 필요가 있음

제5장

문화산업 아카데미 설립 및 운영방안

제1절

문화산업 아카데미 설립 필요성 및 운영주체

1. 필요성 및 기대효과

가. '문화산업 아카데미' 설립 필요성

○ 급변하는 문화산업 정책 환경에 능동적으로 대응
- 지역 문화산업 정책은 중앙 정부 및 해외 트렌드에 대한 담당자의 이해와 체계적 대응이 필요
- 이를 위해서는 정책 담당자에 대한 전문 교육이 뒷받침되어야 함

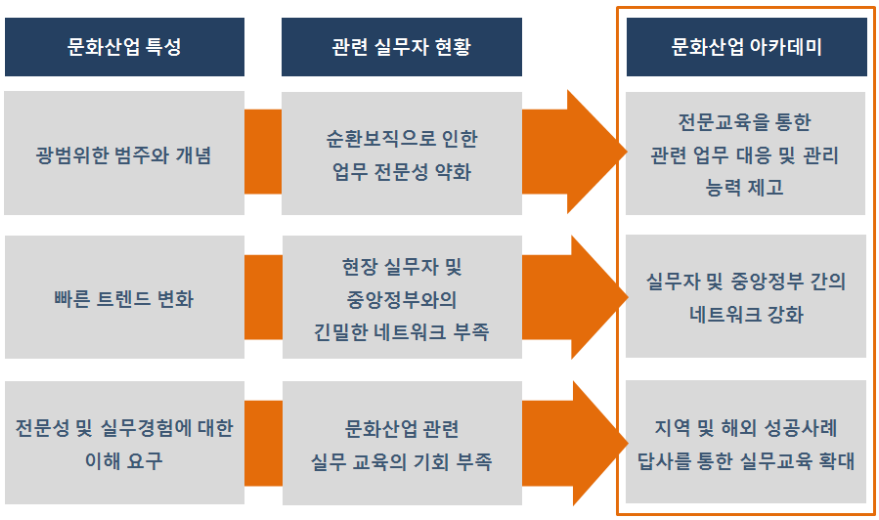
○ 문화산업 관련 업무는 지역사회에 미치는 영향이 크고 전문성이 필요한 분야이지만 교육 기회가 부족함
- 문화산업 분야의 특성상 전문 교육 없이는 일반 행정 담당자가 관련 업무에 대응 및 관리 감독하기가 어려움
- 국내에는 문화산업 분야 정책 담당자를 위한 전문 교육 프로그램이 부족하며, 지역 정책 담당자가 참여할 수 있는 교육 기회를 찾기도 어려움

○ 가칭 '문화산업 아카데미'의 설립
- 전문가의 교육과 정책 담당자 간의 토론, 지역 및 해외 성공사례 탐방을 통해 지역 문화산업 정책에 대한 이해와 논의의 장이 필요
- 현안 문제 해결을 지원하고 올바른 지역 문화산업 정책 수립 및 지원 체계를 갖출 수 있는 차별화된 교육에 대한 수요 존재
- 지자체 문화산업 담당 공무원 및 산하 기관 종사자를 대상으로 하는 특별 교육 과정 설립 및 운영이 필요

나. 기대 효과

○ 지역 문화산업을 선도하는 정책 핵심인력 양성

○ 궁극적으로 지역 인력 간의 네트워크 구축과 정보교류를 통해 국내 문화산업 발전에 기여



2. 운영 주체에 대한 고찰

가. 기존 교육 운영주체의 한계

○ 중앙 및 지방공무원교육원

– 연간 교육계획 수립 및 강사 확보, 예산 운용이 안정적임

– 특정 분야의 전문성을 강화하기보다 공무원의 일반 소양과 업무 스킬을 배양하는 프로그램이 대부분

– 문화산업 정책 분야에 특화된 교육 프로그램은 현장 수요에 비해 매우 부족하며, 기존 인력 및 운용 방식으로는 실효성 있는 신규 프로그램을 개설하기 어려운 상황

– 더불어 우리나라 문화산업 정책 수립 및 집행 과정에서 중요 역할을 담당하

는 지역 산하기관 담당자는 교육에서 배제됨

○ 문화산업 관련 진흥원
- 전국 각지에 문화산업진흥원, 디지털산업진흥원, 정보산업진흥원 등의 명칭으로 존재하며, 문화산업 또는 인접 IT 산업 진흥업무를 병행함
- 현장 인력과의 연계 및 트렌드 분석에 강하고 일반인 대상 교육 프로그램 운영 경험이 있음
- 그러나 내부 연구역량이 축적되지 못해 외부 인력이 중심이 되는 위탁형 교육과정이 대부분이고, 운영 기관 입장에서도 단순 예산 사업의 일부로 운용
- 따라서 문화산업에 대한 깊이 있는 이해와 지역 정책 담당자의 수요를 반영한 교육을 운영하기에 한계가 있음

○ 문화산업 전문 연구기관의 교육 운용이 필요
- 중앙 정부의 정책 기조와 지역 문화산업 환경에 대한 이해가 높으면서도 내부 연구역량이 축적된 전문 연구기관이 교육 과정을 개설하여 운영할 필요가 있음
- 연구 역량 축적에 따른 전문성과 더불어 교육 프로그램이 실효성 있게 운영되기 위해서는 해당 기관이 지자체 공무원 대상 교육 과정을 실제 운용한 경험이 있어야 함
- 문화산업 정책 연구기관 중 이러한 요구조건을 갖춘 기관은 한국문화관광연구원이 유일함

나. 한국문화관광연구원의 특성 및 역량

○ 문화체육관광부 산하의 유일한 정책 전문 연구기관
- 한국문화관광연구원은 오랜 기간 우리나라 문화예술과 문화산업, 관광 분야 정책 개발을 주도해 왔으며 지자체가 수행하는 각종 문화사업 및 정책에도 다양한 방식으로 참여하고 지원해왔음
- 이를 통해 중앙 정부의 문화 정책에 대한 충분한 이해를 갖추고, 특히 지역 문화산업 정책에 대한 지식과 정보 또한 꾸준히 축적해왔음

○ 관광아카데미 운영 경험

– 한국문화관광연구원은 1996년 문화행정실무자 56명을 대상으로 한 '문화행정공무원 전문교육' 과정을 시작으로 관광분야 공무원 교육을 수행한 바 있으며, 2005년 5월 관광개발과정 1기를 시작으로 관광아카데미를 연간 사업으로 추진하고 있음

– 관광아카데미는 2010년 관광전문인력 교육기관 고객만족도 평가 1위를 달성하는 등 대외적으로도 좋은 평가를 받고 있으며, 아카데미 운영 전담 인력과 조직, 노하우를 갖추고 있음

– 따라서 한국문화관광연구원이 문화산업 아카데미를 개설할 경우 그간의 연구역량과 운영경험을 토대로 내실있고 효과적인 운영 가능

다. 연구원의 기대효과

○ 문화산업 정책 담당자 대상 교육과정 운영으로 연구원 위상 제고

○ 지자체 문화산업 정책 담당자와의 네트워크 구축



제2절

문화산업 아카데미 프로그램 구성

1. 교육 목표

○ 문화산업 기본지식 습득 및 정책 담당자로서 자긍심 배양
○ 효과적인 사업 추진을 위한 현장 지식과 네트워크 확장
○ 창조적 사고와 체험을 통한 미래 문화산업 비전 공유
=〉 "창조경제를 선도하는 기획실무형 문화산업 정책 전문가 육성"

2. 교육 내용

가. 문화산업에 대한 이해와 정부 정책 기조

○ 문화산업 기본 지식 및 중요성 이해
  – 문화산업의 정의 및 범주, 관련 개념의 학습
  – 창조경제와 문화융성 시기 문화산업의 중요성 이해

○ 문화산업 정책에 대한 이해
  – 문화산업기본법, 콘텐츠산업진흥법 등 문화산업 진흥법령 이해
  – 문화부 조직 및 주요 정책 결정과정에 대한 이해
  – 콘텐츠진흥원 등 문화부 산하 지원기관의 구성과 임무 이해

○ 중앙정부 문화산업 정책기조 및 주요 추진사업 이해
  – 문화부 콘텐츠 분야 추진 과제 및 예산
  – 콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회 지원 사업 분야 및 예산

○ (분야별) 문화산업 최신 트렌드 및 전망 분석
  – 국내 문화산업 이슈 및 환경 이해

– 해외 문화산업 동향 및 전망 이해

나. 효과적인 사업 기획 및 추진을 위한 실무지식과 네트워킹

○ 신규 사업 구상 및 추진 방법
– 창의적으로 사고하기 연습 (발상법)
– 주목받는 사업 기획서 작성 요령
– 사업 추진을 위한 예산 확보 및 획득 방안

○ (분야별) 정책 담당자 및 업계 현장 실무자 간 네트워크 구축
– 지역 문화산업 정책 담당자 간 네트워크 구축
– 분야별 문화산업 현장 전문가 초청 특강

다. 문화산업 현장 방문 및 성공 사례 탐방

○ (분야별) 국내 문화산업 현장 및 성공 사례 탐방
– 드라마 및 대중음악 산업현장 탐방
예) 방송제작 현장 또는 연예매니지먼트사 사업 다각화 사례 견학

SM Ent.	JYP Ent.	키이스트 Ent.
		
한식당 e.table, 포도나무	한식당 KRISTALBELLY	한식당 고시레(高矢禮)
		
여행사 SM타운 트래블	드라마 드림하이1,2	한식 브랜드 고시례(高矢禮)

– 게임, 캐릭터, 디지털콘텐츠 산업현장 탐방
예) 테마파크, NHN 그린팩토리 등

○ 해외 문화산업 현장 및 성공 사례 탐방
- 문화산업/콘텐츠를 중심으로 지역 재건에 성공한 사례 탐방
  예) 일본 토마스랜드, 미국 실리콘밸리 및 할리우드

3. 일정 및 교육과정 구성

가. 사전 고려사항

○ 교육기간 : 교육 수요자 여건에 맞추어 2가지로 구분 가능
- (1안) 4박 5일 : 강의/토론 교육 및 국내 산업 현장 탐방
- (2안) 7박 8일 : 강의/토론 교육 및 해외 산업 현장 탐방

○ 교육내용 : 통합운영을 기본으로 하며, 필요시 한류/대중문화(영화, 드라마, 음악 등) 분야와 융복합/디지털콘텐츠(게임 등) 분야로 구분 가능
- (1안) 통합 운영
- (2안) 분리 운영 : 한류/대중문화 특화반, 융복합/디지털콘텐츠 특화반

○ 사전조사 결과 국내외 문화산업 현장 방문은 교육 수요자가 가장 필요로 하므로 필수 배정

나. 4박 5일 과정

○ 교육 내용
- 입소식/수료식(4H)
- 강의 및 토론(12H) : 문화산업 기본지식 및 중요성 이해, 중앙정부 문화산업정책기조, 문화산업 지원기관 및 주요사업 소개, 사업 기획서 작성 요령, 국내외 문화 산업 트렌드 이해
- 초청 특강(2H) : 현장 전문가 네트워킹
- 액션 러닝(6H) : 창의적으로 사고하기, 지역 사례 발표 및 사업 기획
- 현장 학습(8H) : 국내 문화산업 현장 방문/성공사례 견학

○ 세부 일정(안)

구분		1일차	2일차	3일차	4일차	5일차
오전	1교시 (2H)	입소	문화산업 기본지식 및 중요성 이해 (강의/토론)	국내 문화산업 현장 방문/ 성공사례 견학* (현장 학습)	국내 문화 산업 트렌드 이해* (강의/토론)	문화산업 지원기관 사업 소개* (강의/토론)
	2교시 (2H)		중앙정부 문화산업 정책기조 (강의/토론)		해외 문화 산업 트렌드 이해* (강의/토론)	평가/시상 수료식
오후	3교시 (2H)	입소식 오리엔테이션	창의적으로 사고하기 (액션러닝)		지역 사례 발표 및 사업 기획 연습 (액션러닝)	퇴소
	4교시 (2H)	현장 전문가 네트워킹* (초청 특강)	사업 기획서 작성 요령 (강의/토론)			

* 필요시 한류/대중문화 특화반과 융복합/디지털콘텐츠 특화반으로 분리운영 가능 과정

다. 7박 8일 과정

○ 교육 내용

- 입소식/수료식(4H)
- 강의 및 토론(12H) : 문화산업 기본지식 및 중요성 이해, 중앙정부 문화산업정책기조, 문화산업 지원기관 및 주요사업 소개, 사업 기획서 작성 요령, 국내외 문화 산업 트렌드 이해
- 초청 특강(2H) : 현장 전문가 네트워킹
- 액션 러닝(6H) : 창의적으로 사고하기, 지역 사례 발표 및 사업 기획
- 현장 학습(34H) : 국내(8H) 및 해외(26H) 문화산업 현장 방문/성공사례 견학

○ 세부 일정(안)

<table>
<tr><th colspan="2">구분</th><th>1일차</th><th>2일차</th><th>3일차</th><th>4일차</th><th>5~7일차</th><th>8일차</th></tr>
<tr><td rowspan="2">오전</td><td>1교시
(2H)</td><td rowspan="2">입소</td><td>문화산업
기본지식 및
중요성
(강의/토론)</td><td rowspan="3">국내
문화산업
현장 방문/
성공사례
견학*
(현장 학습)</td><td>국내 문화
산업 트렌드
이해*
(강의/토론)</td><td rowspan="3">해외
문화산업
현장 방문/
성공사례
견학*
(현장 학습)</td><td></td></tr>
<tr><td>2교시
(2H)</td><td>중앙정부
문화산업
정책기조
(강의/토론)</td><td>해외 문화
산업 트렌드
이해*
(강의/토론)</td><td>평가/시상
수료식</td></tr>
<tr><td rowspan="2">오후</td><td>3교시
(2H)</td><td>입소식
오리엔테이션</td><td>창의적으로
사고하기
(액션러닝)</td><td rowspan="2">지역 사례
발표 및
사업 기획
연습
(액션러닝)</td><td rowspan="2">퇴소</td></tr>
<tr><td>4교시
(2H)</td><td>현장
전문가
네트워킹*
(초청 특강)</td><td>사업 기획서
작성 요령
(강의/토론)</td></tr>
</table>

* 필요시 한류/대중문화 특화반과 융복합/디지털콘텐츠 특화반으로 분리운영 가능 과정

제3절

문화산업 아카데미 운영

1. 교육생 모집

가. 대상 및 인원

○ 대상

– 17개 광역자치단체 문화산업 정책 담당자 및 관련 진흥원 담당자

– 정책 실무자 교육이라는 설립 목적을 고려하여 공무원은 팀장급(5급) 이하, 진흥원은 부장급 이하를 기본 교육 대상으로 설정

– 향후 지자체 과장급 이상과 진흥원 본부장급 이상을 대상으로 하는 '문화산업 정책리더 과정', 기초자치단체 문화산업 담당자 대상 '문화산업 풀뿌리 과정' 추가 설치 검토

○ 인원

– 기수별 30명 내외 : 교육 효율성 및 현장학습 이동성 고려

– 지자체 공무원과 진흥원 인원 비율은 약 2:1로 하며, 지역 안배를 통해 각 지역 사례 및 정책 담당자 간 네트워크가 원활히 이루어지도록 함

– 예상 인원 배분(명)

구분	지자체	진흥원	합계
수도권	5	3	8
충청권	4	2	6
영남권	5	2	7
호남권	4	2	6
강원/제주	2	1	3
합계	20	10	30

나. 모집 및 일정

○ 홍보 및 모집

- 문화부 협조를 통해 전국 광역지자체에 교육생 모집 홍보 공문 배포 : 시도 및 기관별 최소 할당 인원 공지 후 교육 대상자 추천 요청
- 한국문화관광연구원 홈페이지 및 관련 채널, 향후 구축될 문화산업 아카데미 홈페이지에 교육 계획 공고 및 접수
- 보도자료 배포 및 취재 지원을 통한 언론사 협조 유도

○ 시기 및 일정

- 신규 사업 기획 및 예산수립 일정을 고려하여 연 2회(5월, 9월) 개최
- 업무 조정 등 사전 준비를 위해 교육 실시 40일 전 대상자 확정 통보
- 확정 통보 시 예비자 명단을 확보하여 교육 실시 10일 전까지 불참자 발생 시 즉각 충원
- 예상 일정(연 2회 기준)

구분	공고 및 모집	확정	교육 실시
1기	3월 중순	3월 말	5월 중순
2기	7월 중순	7월 말	9월 중순

2. 강사진 구성 및 교육 장소

가. 기본 원칙

○ 연구원 고유의 특성과 장점을 최대한 활용하고 구성원의 역량 제고를 위해 가능한 원내 인원으로 강사진 구성

○ 외부 인원은 문화부 또는 지원기관 정책 담당자에 한하며, 초청 특강은 저명한 현장 전문가로 섭외

○ 교육과정의 효율적 운영을 위해 해외 현장학습은 외부 기관(여행사 등)에 위탁 가능

○ 예산 절감 및 관련 기관과의 협조를 위해 필요시 연구원과 MOU를 체결한 대학 또는 기관과 연계하여 강사진과 교육장소 선정 검토

나. 강사 구성 및 섭외

구분	세부내용	담당	비고
문화산업의 이해	문화산업의 중요성 및 기본 지식	내부	원장 또는 문화산업연구실장
	문화산업 정책에 대한 이해	내부	문산실
	중앙정부 문화산업 정책기조 및 추진사업	외부	문화부 문화산업정책과장
	문화산업 최신 트렌드 및 전망	내부/외부	
사업기획 및 네트워킹	신규 사업 구상 및 추진 방법	외부	액션 미팅 전문가
	현장 전문가 실무자 간 네트워크 구축	내부/외부	특강은 외부 인사
현장 탐방	국내 문화산업 현장 및 성공 사례 탐방	내부/외부	
	해외 문화산업 현장 및 성공 사례 탐방	내부/외부	필요시 외부 위탁

다. 교육장소

○ 고려사항

- 비용 : 예산상의 한계는 물론 외부시선을 의식하여 과도하면 안 됨
- 교통 : 지방 교육생 및 서울 시내 강사진의 접근이 용이해야 함
- 시설 : 강의실과 숙소, 식당이 가까이 있어야 함

○ 1안 : 호텔

- 장점 : 교통이 편리하여 교육생 및 강사진의 접근이 쉬움, 강의실 확보 및 숙식 제공이 용이
- 단점 : 과도한 비용 지출, 공무원 및 공공기관 직원 교육장소로 부적절할 수 있다는 외부 평가

○ 2안 : MOU 체결 대학

- 장점 : 비용이 저렴, 해당 학교와의 관계 제고 및 강사 협조가 용이, 공공교육을 위한 장소로 의미가 있고 외부 시선으로부터 자유로움
- 단점 : 호텔에 비해 접근성 낮음, 학기 중에는 강의실 및 숙식시설 확보가 어려울 수 있음

3. 운영위원회 및 사무국

가. 운영위원회의 역할

○ 연간 교육방향 및 운영계획 수립

○ 세부 교육일정 및 커리큘럼 검토/조정

○ 강사 구성 및 섭외

○ 외부 위탁기관 선정 심의

나. 운영위원회의 구성

○ 문화산업연구실장이 당연직 위원장이 되며, 5인 이내의 운영위원을 구성할 권한을 지님

- 관광아카데미와의 원활한 업무 교류를 위해 관광아카데미 운영위원 중 1인을 운영위원으로 위촉함
- 외부 강사 섭외 및 협조를 위해 문화산업 현장 전문가 1인을 운영위원으로 위촉함

○ 운영위원회 구성(안)

구분	인원	소속 및 직위	비고
위원장	1	문화산업연구실장	당연직
위원	2	문화산업연구실 책임연구원/연구원	
	1	관광아카데미 운영위원	관광아카데미 추천
	1	문화산업 현장 전문가	외부위원

다. 사무국의 역할과 구성

○ 사무국 역할

- 예산 수립 및 집행, 정산
- 교육생 모집 및 강사 섭외와 관련된 대내외 연락
- 교육장소 섭외 및 외부 위탁업체 선정

○ 사무국 구성

- 1안 : 내부 협의를 거쳐 관광아카데미 사무국에서 업무 병행
- 2안 : 문화산업연구실 정규직원 1인과 위촉직원 2~3인으로 별도 구성

○ 사무국 일정

- 2월부터 11월까지 약 10개월 간 한시적 운영
- 사무국 운영 일정(안)

일정	내용	비고
4월~5월	1기 교육계획 수립 및 교육 실시	
6월~7월	1기 교육평가 및 2기 운영계획 수립 및 공고	
8월~9월	2기 교육계획 수립 및 교육 실시	
10월~11월	2기 교육평가 및 연간 보고서 작성	

4. 운영 예산 및 재원조달 방안

가. 소요 예산 추정

○ 4박 5일 교육과정 (사무국 별도 운영, 호텔 숙식 기준)

구분		산출내역	금액(천원)
교육운영비	강사사례비(외부)	40만원*5강좌*2회	4,000
	강사사례비(내부)	20만원*4강좌*2회	1,600
	액션러닝사례비	50만원*2강좌*2회	2,000
	자료제작비	60만원*2회	1,200
	초청장 등 홍보비	200만원*2회	4,000
	강의장 임차료	300만원(기자재 포함)*2회	6,000
	숙박비(조식 포함)	10만원*30인*4일*2회	24,000
	식비	1만원*30인*2식*4일*2회	4,800
	현수막 및 소모품	100만원*2회	2,000
	보고서 제작비	200만원(150쪽 300부)*2회	4,000
	소계		**53,600**
여비	차량 임차료	30만원(45인승 버스)*1일*2회	600
	섭외 및 자문회의	50만원*2회	1,000
	소계		**1,600**
운영위원회 및 사무국	운영위원 사례비	20만원*2인(외부)*4회	1,600
	운영위원 회의비	2만원*5인*8회	800
	홈페이지 관리비	20만원*10월	2,000
	사무국 인건비	위촉연구원 1인+연구보조원 2인	50,000
	사무국 업무추진비	10만원*10월	1,000
	사무국 출장비	20만원*10월	2,000
	공과금 및 소모품비	50만원*10월	5,000
	소계		**62,400**
총계			**117,600**

○ 7박 8일 교육과정 (사무국 별도 운영, 호텔 숙식 기준)

구분		산출내역	금액(천원)
교육운영비	강사사례비(외부)	40만원*5강좌*2회	4,000
	강사사례비(내부)	20만원*4강좌*2회	1,600
	액션러닝사례비	50만원*2강좌*2회	2,000
	자료제작비	60만원*2회	1,200
	초청장 등 홍보비	200만원*2회	4,000
	강의장 임차료	300만원(기자재 포함)*2회	6,000
	숙박비(조식 포함)	10만원*30인*4일*2회	24,000
	식비	1만원*30인*2식*4일*2회	4,800
	현수막 및 소모품	100만원*2회	2,000
	보고서 제작비	200만원(150쪽 300부)*2회	4,000
	소계		**53,600**
여비	차량 임차료	30만원(45인승 버스)*2일*2회	1,200
	섭외 및 자문회의	50만원*2회	1,000
	해외 항공 및 이동	100만원(동아시아 기준)*30인*2회	60,000
	해외 체제비	30만원*30인*3박*2회	54,000
	소계		**116,200**
운영위원회 및 사무국	운영위원 사례비	20만원*2인(외부)*4회	1,600
	운영위원 회의비	2만원*5인*8회	800
	홈페이지 관리비	20만원*10월	2,000
	사무국 인건비	위촉연구원 1인+연구보조원 2인	50,000
	사무국 업무추진비	10만원*10월	1,000
	사무국 출장비	20만원*10월	2,000
	공과금 및 소모품비	50만원*10월	5,000
	소계		**62,400**
총계			**232,200**

* 해외 현장교육 비용은 장소 및 위탁업체 입찰 등으로 인해 유동적임

나. 재원 조달 방안

○ 1안 : 전액 국고지원

- 지역 문화산업 정책 담당자의 업무역량 제고를 위한 교육훈련비
- 연초에 문화부 일반회계 또는 관련 기금으로 편성

○ 2안 : 국고지원+참가비

- 국고에서 기본 경비를 지원하고 참가자 개인 또는 소속 지자체나 기관에서 추가 비용을 부담하는 방안
- 현행 관광아카데미와 동일한 참가비(60만원) 기준 국고지원 필요액

구분	4박 5일 과정	7박 8일 과정
연간 총 운영 경비	117,600,000원	232,200,000원
- 개인 참가비	36,000,000원	36,000,000원
- 국고지원 필요액	81,600,000원	196,200,000원

○ 제안 : 기존 제도와의 형평성 차원에서 2안(국고지원+참가비)을 제안함

○ 행정사항 : 문화산업 아카데미 운영비의 국고지원을 위해 문화부 및 관계 기관의 협조 필요

다. 예산 절감 방안

○ 연구원 내 관광아카데미 사무국과 통합 운영

- 위촉연구원 1인만 추가 고용하여 연간 2,000만원 절감 가능

○ MOU 체결 대학 장소 활용

- 강의장 임차료 및 숙박비 등에서 연간 2,000만원 절감 가능

○ 관광아카데미와의 연계를 통해 추가 예산 절감 방안 모색

참고문헌

김현주 · 김향자(2005). 〈관광개발아카데미 운영방안〉. 한국문화관광정책연구원.

신윤창 · 송영신(2005). 문화전략이론의 관점에서 본 지역발전과 문화산업. 〈한국행정과 정책연구〉. 제3권 2호. 1~29.

이용관(2013). 〈창조경제의 개념과 문화의 역할〉. 한국문화관광연구원 정책리포트.

정헌일(2011). 〈지역문화산업정책의 변천과 발전방향〉. 한국문화관광연구원.

Bilton, C. & Leary, R. (2002). What Can Mamage Do for Creativity? Brokering Creativity in the Creative Industries. *International Journal of Cultural Policy, 8*(1), 49-64.

Caves, R. (2000). *Creative Industries : Contract between Art and Commerce*. Harvard University Press.

DCMS (2008). *Creative Britain, New Talents for the New Economy.*

Florida, R. L. (2002). *The Rise of the Creative Class : and How it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Basic Books.

Hartley, J. (2005). *Creative Industries*. Blackwell Publishers.

Hesmondhalgh, D. (2007). *The Cultural Industries (2nd Ed)*. Sage.

Howkins, J. (2001). *How people make Money from ideas*. Penguin.

Throsby, D. (2001). *Economic and Culture*. 성제환 역(2008). 〈문화경제학〉. 한울아카데미.

ABSTRACT

A Study for training system to improve policy management ability in cultural industries
– Establishment of the *Cultural Industries Academy* –

This research proposes the establishment of a Cultural Industries Academy to improve the policy management ability of local public service. Cultural industry is a key area of content industry and on this account the government has carried out many policies related to cultural industries for the development of many aspects economy and society. Recently, cultural industries have grown in size and have become increasingly complex in structure. It is important for policy makers to attain professional knowledge, understanding of industrial settings and trends, and cultivate creative, flexible thinking abilities.

Despite this need, the working conditions of local public service employees does not allow for the accumulation of professional ability and understanding in relevant fields. Due to the task rotation system, public service employee have little time to invest towards building specialized experience in their careers. Furthermore, there are few official courses specialized in cultural industry available in the existing training curriculum of such employees. For these reasons, parties working with local public service employees have difficulties making new proposals and launching projects related to development of local cultural industries.

Key Words : Cultural Industry, Local, Policy makers, Cultural Industry Academy

참여 연구진

연구책임자

김 규 찬(한국문화관광연구원 책임연구원)

공동연구

채 지 영(한국문화관광연구원 책임연구원)

정 상 철(한국문화관광연구원 책임연구원)

정 헌 일(한국문화관광연구원 책임연구원)

이 용 관(한국문화관광연구원 연구원)

연구보조

김 지 혜(서울시립대 석사)

문화산업 정책역량 제고를 위한 교육방안 연구
- 〈문화산업 아카데미〉 설립 및 운영을 중심으로 -

발 행 인 박 광 무

발 행 처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금낭화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
http://www.kcti.re.kr

인 쇄 일 2013년 4월

발 행 일 2013년 4월

인 쇄 인 (주)계문사

ISBN : 978-89-6035-398-5 93300