

2023년도 행정사무감사

행정문화위원회 회의록

충청남도의회사무처

피감사기관 충남정보문화산업진흥원

일 시 2023년 11월 9일(목) 14시

장 소 행정문화위원회 회의실

(15시 30분 감사개시)

○ 위원장 김옥수 의석을 정돈하여 주시기 바랍니다.

지금부터 지방자치법 제49조와 충청남도의회 행정사무감사 및 조사에 관한 조례에 따라 충남정보문화산업진흥원 소관에 대한 2023년도 행정사무감사 실시를 선언합니다.

김창수 충남정보문화산업진흥원장님을 비롯한 임직원 여러분!

반갑습니다.

충남의 정보문화산업 발전을 위해 애쓰고 계신 여러분의 노고에 깊이 감사드리며 오늘 행정사무감사 수감 준비에 수고 많으셨습니다.

오늘 행정사무감사는 충남정보문화산업진흥원의 전반적인 업무 추진 상황 점검을 통한 효율적인 업무 수행을 위한 것으로 위원님들께서 지적하신 사항들은 업무에 적극 반영하여 주실 것을 당부드리면서 감사를 시작하겠습니다.

먼저 선서의 취지와 처벌 규정 등에 대하여 말씀드리겠습니다.

충청남도의회 행정사무감사 및 조사에 관한 조례 제9조의3 및 제17조에 따라 선서를 하는 이유는 충청남도의회가 행

정사무감사를 실시함에 있어 증인으로 부터 양심에 따라 거짓 없이 사실대로 증언을 하겠다는 서약을 받기 위한 것입니다.

만약 증인이 허위 증언을 하였을 때에는 고발할 수 있고 선서와 증언·진술을 거부하는 때에는 300만 원 이하의 과태료를 부과할 수 있음을 알려드립니다.

김창수 원장님은 발언대로 나오시고 다른 증인께서는 자리에서 일어나 선서에 임하여 주시기 바랍니다.

(일동기립)

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 선서!

본인은 충청남도의회 2023년도 행정사무감사와 관련하여 행정문화위원회에서 증인으로서 증언을 함에 있어 지방자치법 제49조와 같은 법 시행령 제46조 및 충청남도의회 행정사무감사 및 조사에 관한 조례와 양심에 따라 숨김과 보탬이 없이 사실 그대로를 말하고 만일 거짓말이 있으면 위증의 벌을 받기로 맹세하고 이에 선서합니다.

2023년 11월 9일

김창수

(선서문 위원장에게 제출)

○ **위원장 김옥수** 모두 자리에 앉아주시기 바랍니다.

(일동착석)

다음은 업무보고 순서입니다.

김창수 원장님은 나오셔서 업무보고를 하여 주시기 바랍니다.

○ **총남정보문화산업진흥원장 김창수** 안녕하십니까.

총남정보문화산업진흥원장 김창수입니다.

존경하는 행정문화위원회 김옥수 위원장님 그리고 행정문화위원회 위원님들께 올 한 해 우리 진흥원 사업에 보내주신 관심에 깊은 감사를 드립니다.

업무보고에 앞서서 총남정보문화산업진흥원 간부 직원들을 소개해 드리도록 하겠습니다.

먼저 윤필구 경영기획실장입니다.

김상혁 융합콘텐츠본부장입니다.

이지연 실감클러스터본부장직무대행입니다.

송현제 영화드라마사업국장입니다.

박준형 문화도시사무국장입니다.

김동규 스타트업사업단장입니다.

(인 사)

마침 오늘이 18년 전에, 즉 2005년에 저희 기관이 창립한 날입니다.

18년의 역사를 가지고 있는 저희 기관의 주요 업무 계획을 유인물을 토대로 주요 사안 위주로 보고드리도록 하겠습니다.

보고 순서는 기본 현황과 주요 업무 추진 상황 그리고 도의회 관련 사항 처리 상황입니다.

314페이지 기본 현황입니다.

저희 총남정보문화산업진흥원은 2005년 충청남도를 정보통신과 문화콘텐츠 등 첨단 고부가가치산업의 중심 도로 육성하고 지역의 정보문화산업을 진흥하기

위한 목적으로 설립되었습니다.

현재 1실 2본부 1국으로 기본 재산은 92억 원이며 인원은 일반직 및 무기직 42명, 기간제 계약직 14명을 포함하여 총 56명이 근무하고 있습니다.

올해 예산 규모는 302억 8600만 원입니다.

이 중 도비는 113억 1900만원으로 약 37% 가량의 비중을 차지하고 있습니다.

315페이지 부서별 주요 기능입니다.

저희 기관은 중장기 사업 계획과 대외 협력, 예산편성, 재무회계를 담당하는 경영기획실이 있고요, 정보문화산업 분야 창업지원 및 인력양성, 지역 콘텐츠 확산을 위한 융합콘텐츠본부, 콘텐츠기업 육성과 실감콘텐츠산업 진흥을 위한 실감클러스터본부, 지역 영상산업 육성을 위한 영화드라마사업국으로 구성되어 있습니다.

그 외에 수탁사업으로 문화도시 천안을 조성하는 문화도시사무국, 중소벤처기업부 복합형 스타트업 파크 인프라를 조성하고 있는 스타트업타운사업단이 있습니다.

317쪽입니다.

저희 원의 주요 업무 추진 상황입니다.

지속 가능한 충남의 정보문화산업 발전을 위해 인프라를 강화시키고자 노력해 왔으며 콘텐츠 산업의 거점 인프라인 콘텐츠기업지원센터, 글로벌게임센터, 콘텐츠코리아랩 등을 안정적으로 운영하고 있습니다.

특히 올해는 충청남도 민선 8기 공약사업인 e스포츠 메카조성과 디지털·게임산업기업 육성에 박차를 가하고 있습니다.

그간 얻은 주요 성과로는 지역균형 발전을 위한 지역소멸 대응형 공모사업에 참여하여 성과를 거두었습니다.

국토교통부에서 실시한 공모사업이었는데요, 태안군과 함께 강소형 스마트시티 조성사업에 참여기관으로 참가를 하여 120억 원의 국비를 확보했습니다.

올해 120억이고 연차 사업이니까 240억입니다.

또한 제1호 개인투자조합을 결성하여 실질적인 입주기업 투자유치를 활성화할 수 있는 조건을 갖추게 되었습니다.

마지막으로 2년 연속 문화관광체육부의 성과 우수도시로 천안 문화도시사무국이 선정되었습니다.

또한 전년도에 우리 원이 제안하여 선정된 민선 8기 도지사 공약 사업인 e스포츠 메카조성을 위해 건립 타당성 조사 연구용역을 완료하였고 이어서 올해 지난 7월에는 경기장 건립을 위한 지방재정투자심사 조건부 승인을 받았습니다.

다만 콘텐츠기업지원센터, 글로벌게임센터, VR·AR제작거점센터 사업과 관련하여 2023년 아산시비가 전액 삭감되어 사업이 축소되고 입주기업 지원규모가 현저히 감소되었다는 점은 참 아쉬운 점으로 남습니다.

같은 우를 반복하지 않기 위해서 아산시와 지속적인 협의와 여러 창구를 통해서 예산 확보를 위해서 노력하고 있습니다.

남은 기간 열심히 노력해서 최선의 결과를 끌어내도록 하겠습니다.

우리 원은 11월에 충남 e스포츠 상설 경기장 설계에 들어갑니다.

이후 내년 6월에 착공을 계획하고 있으며 2025년 10월에 완공을 목표로 하고 있습니다.

또한 내년에는 2024 전국 대통령배 e스포츠대회를 유치하였고 성공적인 개최를 위해서 힘쓰고 있습니다.

이러한 중점 사업을 통해 민선 8기 도

지사 공약 사업인 충남 e스포츠 메카조성 및 디지털·게임기업 육성으로 충남의 미래먹거리를 발굴하고 관련 사업을 선도하는 데 앞장서도록 하겠습니다.

위원님들께서도 많은 관심과 격려, 지지 부탁드립니다.

318쪽입니다.

이제부터는 분야별 추진 실적 및 계획을 보고드리겠습니다.

먼저 미래 산업 경쟁력을 확보하기 위해 강소 콘텐츠기업을 육성하여 미래가치 콘텐츠를 진행하고자 노력하고 있습니다.

충남콘텐츠기업지원센터 운영은 총 11억 6500만 원으로 지역 콘텐츠기업을 육성하고 콘텐츠 분야 일자리 창출을 위해 노력하고 있습니다.

현재 27개사가 입주해 있으며 올해 3분기 기준으로 매출액은 101억, 새로운 일자리 창출은 45명에 달하고 있습니다.

사업 종료 시에는 더 우수한 성과가 기대되고 있습니다.

글로벌게임센터는 지역기반 게임산업 생태계 조성을 위한 강소기업 육성 및 일자리 창출, 글로벌 시장 진출 등을 지원하고 있습니다.

추가적으로 말씀드리면 글로벌게임센터의 경우 2019년 12월 개소 이래 매해 지속적인 성장 추세를 보이고 있으며 3년 연속 A등급을 달성하여 총 16억 원의 인센티브를 확보한 바 있습니다.

현재는 21개 기업이 입주해 있으며 올해 현재까지는 46억 원의 매출을 달성중인데 11월에는 지스타 참가 등을 통해 더 많은 수익 창출이 기대되고 있습니다.

319페이지입니다.

충남 VR·AR거점센터 운영입니다.

충남 VR·AR제작거점센터는 과학기술정보통신부 국비사업으로 XR 기술 저변

확대와 지역특화산업의 디지털 전환 등을 지원하고 있습니다.

지역 메타버스 인재 양성 그리고 저변 확산, 플랫폼 제작기업 지원을 통해 올해 실증사업 5건 그리고 26명 일자리 창출 등의 성과를 올렸습니다.

앞으로 충청권 메타버스 인프라 협의회 운영을 통해서 실무 중심의 사업을 더욱 가열차게 펼쳐나가겠습니다.

민선 8기 도지사 공약 사업인 충남 e스포츠 메카조성 및 디지털·게임산업 관련입니다.

우리 원은 e스포츠 메카조성을 바탕으로 충남을 디지털 수도로 완성시키고자 합니다.

올해는 e스포츠 생태계 활성화를 위한 대회 운영을 통해 도민을 대상으로 e스포츠 대중화와 더불어 인식 개선을 실시한 바 있고 전국 아마추어 e스포츠 대회 충남 대표 선발 및 결선 참가를 통해 3개 종목 11명을 선발하기도 하였습니다.

또한 직장인, 청소년 아마추어 대회도 개최한 바 있습니다.

'24년, 내년에는 전국 대통령 대회 충남 유치를 확정하였습니다.

320쪽입니다.

충남 e스포츠 상설경기장 건립입니다.

경기장은 500석 규모의 다목적 경기장과 100석 규모의 보조 경기장으로 나누어 설계할 예정이며 국비 40억 원 유치 및 건립 부지 매입 등이 올해 확정되었습니다.

11월에는 설계 제안 공모를 추진하고자 하며 12월에는 설계 착수 및 기본설계를 실시할 예정입니다.

충남 디지털·게임 육성 관련입니다.

스타트업 성장 지원을 통해 디지털·게임 산업을 충남의 미래 신성장동력으로 육성하고자 이 사업을 진행하고 있습니다.

다.

충남형 TIPS R&D자금 지원을 통해 수도권에 존재하고 있는 우수 콘텐츠 기업 2개사를 유치한 실적이 있습니다.

앞으로 도 지방재정투자사업 타당성 및 투자심사 등을 추진하여 도비 90억, 모태펀드(국비) 80억 이상, 민간자본 20억 이상을 유치하고자 합니다.

321쪽입니다.

창의인재 양성 및 콘텐츠 창업·창작 생태계 조성입니다.

충남콘텐츠코리아랩 운영을 통해 도 내 콘텐츠 인력양성 및 창작·창업 지원을 통한 스타트업 발굴을 목적으로 하고 있습니다.

올해는 지역균형 발전을 위해 충남 15개 시군을 대상으로 소외지역 창작 활동을 확산한 바 있으며 예비창업자를 대상으로 초기 창업기업 대상 비즈니스 코칭 103건을 실시하기도 하였습니다.

앞으로도 도 내 콘텐츠 창작 활동 확산을 통한 실무인력 양성에 더욱 매진하도록 하겠습니다.

충남음악창작소 운영 관련입니다.

충남음악창작소는 합주와 밴드 공연이 가능한 131석 규모의 음악 공연장, 녹음실, 연습실과 편집실을 운영하고 있습니다.

신인 음악 인재를 발굴하고 음악 콘텐츠 사업화를 지원합니다.

올해도 지역 뮤지션 발굴 및 제작 지원 5개 팀, 대회 공연 지원 10개 팀 등 여러 가지 사업을 진행한 바 있습니다.

특히 전국적으로 호평을 받고 있는 사업 중에 하나가 배리어프리 공연인데요, 올해 2회째 실시하였는데 이는 한국 콘텐츠산업진흥원이 제시하고 있는 ESG 경영 부분의 대표적인 사례로 꾸준히 언급되고 있는 공연입니다.

앞으로도 더욱 확대 발전시키고자 하오니 위원님들의 많은 관심 부탁드립니다.

322쪽입니다.

충남 웹툰산업 육성 및 활성화입니다.

지역 웹툰 인재양성 및 창작기반을 활성화하고 지역 창작자를 대상으로 작품 컨설팅 및 제작 지원을 하고 있습니다.

충남 웹툰 상담소를 통해 도민을 대상으로 웹툰 분야 전문상담을 지원하고 있으며 20개 팀이 참가한 웹툰 캠프를 통해 우수작을 발굴하고 제작 지원을 실시하였습니다.

수시로 다양한 웹툰 교육프로그램을 운영 중이며 11월에는 약 11개 대학이 참여하는 공동 웹툰 작품전시회를 운영할 예정입니다.

콘텐츠원캠퍼스 운영입니다.

대학 학점 인정과 연계해서 산·학·연·관 연계 실무형 콘텐츠 창의인재를 양성하기 위한 융복합 교육프로젝트입니다.

프로젝트 개발을 위해서 관련 16개 교육과정을 운영 중이며 기업 현장실습 과정도 운영하고 있습니다.

정규과정은 상명대학교와 2023년도 2학기 내 4개 과목을 개설하여 운영 중입니다.

323쪽입니다.

지역 자원을 활용한 콘텐츠 제작 지원입니다.

지역 콘텐츠기업을 대상으로 신규 IP 확보 및 사업화 지원 등을 실시하고 있습니다.

충남의 특화 자원과 소재를 활용한 신규 콘텐츠를 3건 개발하는 사업을 공모하여 지원하고 있으며 문체부 지정 콘텐츠산업 충남 지역거점기관으로 선정되어 운영 중입니다.

다음으로 충남 영상·영화산업 육성입

니다.

지역 경제 및 관광 활성화에 기여하고 도민의 영상문화 향유 기회를 넓히고자 노력하고 있습니다.

현재 촬영장소 섭외 및 인허가 지원 149건, 충남 당진 로케이션 인센티브 및 독립예술영화 제작 3편 지원, 버추얼 로케이션 아카이브 신규 15개소 구축 중입니다.

누적 구축 수는 아카이브가 약 121개소에 달합니다.

이와 관련해서 근래에 충남문화관광재단과 업무 협의를 통해서 서로 공유하기로 논의한 바 있습니다.

11월 23일에는 도내 8개 대학 영상·영화학과 연합 상영회가 예정돼 있으니 관심 있으신 위원님들께서는 참석해 주시면 매우 감사하겠습니다.

다음으로 324쪽입니다.

ICT·비대면 플랫폼 등 융복합 산업 육성 관련입니다.

충남ICT융합센터는 데이터 분석, ICT를 기반으로 하는 사업화지원 및 인력양성 사업의 한 축을 담당하고 있습니다.

올해는 정책 및 이슈 등을 주제로 데이터 분석 3건을 완료하였고 빅데이터, 챗GPT 등 인력양성 프로그램에 172명의 수강생이 참여하여 교육을 성료했습니다.

특히 ICT 부분은 미래산업의 핵심적인 역할을 하는 만큼 보다 집중해서 성장시킬 수 있도록 하겠습니다.

백제 관련 유물 디지털 콘텐츠 제작 사업에서는 쇠모루, 예산 석조사면불상을 3D 데이터로 만들었습니다.

또한 3D 데이터를 활용한 모형품 및 디지털 콘텐츠 6건을 제작한 바 있으며 이러한 결과물은 백제역사문화관 전시콘텐츠 연출에 활용될 예정입니다.

325쪽입니다.

그린스타트업타운 조성 및 운영 관련
입니다.

올해 이노스트타워가 착공되었으며 작
년에 개소한 어울림센터에서는 스타트업
맞춤형 육성 프로그램을 운영하고 있습
니다.

현재는 초기 운영 단계이며 국토부 도
시재생혁신지구사업과 연계하여 설계 변
경 및 실시설계가 진행 중입니다.

오랫동안 충남의 미래먹거리를 담당하
게 될 사업인 만큼 보다 내실 있게 준비
하여 운영하도록 노력하겠습니다.

326쪽입니다.

도민 문화향유 및 문화거점 조성 관련
입니다.

천안 문화도시사무국은 문화산업을 특
화산업으로 하여 소득이 창출되는 문화
생태계 조성을 위해 힘쓰고 있습니다.

시민공모사업 40건, 문화독립학교 10
건, 유희시설을 문화공간으로 변화시키는
문화공간 25건을 발굴하거나 지원한 바
있으며 천안 문화도시 페스타를 추진하
여 많은 도민과 시민의 호응을 이끌어냈
습니다.

12월에는 충청권 문화도시 교류회 및
성과공유회가 마련되어 있으니 관심 있
으신 분들께서 적극적인 참여 부탁드립니다.

326쪽입니다.

마지막으로 인디 뮤직페스티벌 운영입
니다.

지역 청소년 5팀, 기존에 저희 충남 음
악창작소를 통해 발굴한 뮤지션과 국내
유명 뮤지션 16팀이 참가하여 함께 공연
하였는데 약 7000명 이상의 도민이 관람
하였습니다.

한국음악레이블산업협회와의 협업을 통
해 뮤직마켓을 운영하였고 비즈니스 매
칭 20건을 추진하여 프로젝트 계약 1건

을 완료하기도 하였습니다.

향후 추적 관리를 통해서 매칭 성과를
보다 더 유효성 있게 창출하도록 노력하
겠습니다.

이상으로 주요 업무 추진 상황 보고를
마치며 2022년도에 행정사무감사 처분요
구 사항 처리 상황에 대해서 말씀드리겠
습니다.

전년도 행정사무감사 시 시정요구는
없었으며 처리요구 1건, 제안 사항 5건으
로 총 6건이 있었습니다.

이 중에 완료 사항은 처리요구 1건, 제
안사항 3건으로 총 4건입니다.

구체적으로 소개해드리겠습니다.

콘텐츠 개발 지원사업에서 특정업체가
3년 연속 선정되는 것에 따른 보완 요청
사항입니다.

우리 원은 콘텐츠 지원 과제 선정을
위해 전원 외부위원으로 구성된 심사위
원단을 통해 두 차례에 걸쳐 평가위원회를
개최하고 콘텐츠 지원사업 관리 평가
지침에 의거하여 객관적이고 공정한 심
사에 만전을 기하고 있습니다.

또한 지역특화 콘텐츠개발 지원사업에
서 최근 3년간 특정 기업이 두 번 연속
선정된 사례는 없습니다.

앞으로도 투명하고 공정한 평가가 될
수 있도록 더욱 노력하겠습니다.

다음으로 완료한 제안 사항입니다.

첫째, 지역대학과의 협업을 통한 인력
양성 노력 필요입니다.

글로벌게임센터에서는 디지털·게임 창
조캠퍼스 사업을 통해 논산의 건양대, 서
산의 한서대, 당진의 세한대와 연계하여
명사 특강을 운영한 바 있으며 호서대,
순천향대 게임 관련 학과와 학점연계형
과목 개설을 통해 실무형 인재양성 프로
그램을 2학기 과목으로 운영 중에 있습
니다.

또한 앞서 추진 상황에서 보고드린 콘텐츠원캠퍼스 구축 사업은 상명대와의 컨소시엄 협업을 구성하여 운영 중입니다.

앞으로도 충남도의 무궁무진한 지역대학의 인재풀을 활용하여 펼칠 수 있는 다양한 사업을 구상하고 실현하도록 노력하겠습니다.

다음으로 국비확보 노력 부분입니다.

2023년도에는 문체부의 콘텐츠원캠퍼스 구축 운영 3000만 원, 국토부 2023년 강소형 스마트시티 조성 120억, 문체부 e스포츠 상설경기장 구축 10억 원의 국비를 확보했습니다.

내년에도 국비확보를 위해 더욱 노력하겠습니다.

웹툰산업의 적극적인 홍보가 필요하다는 제안에 대해서는 2023년도에 웹툰 캠프 고도화 지원 20건을 달성하였고 웹툰상담소 운영을 통해 20건의 상담지원을 실시하였습니다.

웹툰창작체험관에 165명 이상이 교육에 참여 중이며 앞으로 최소 3개 이상 지역대학이 참여하는 웹툰작품 전시회를 운영할 예정입니다.

329쪽입니다.

다음은 추진 중인 제안 사항입니다.

특정 지역에 편중된 사업 추진 개선이 필요하다는 제안에 대해 올해는 태안군과 협업하여 국토교통부에 2023 강소형 스마트시티 조성 사업에 함께하여 선정되는 영광을 누리게 되었습니다.

국비와 지방비를 합쳐 연차 사업으로 240억 원에 이르는 대규모 사업으로 실질적인 성과를 달성한 만큼 앞으로도 이와 같은 소외지역을 대상으로 한 다양한 사업의 공모에 적극적으로 응하여 선정되기까지 열심히 노력하겠습니다.

마지막으로 무기직 결원 시 정규직으

로 채용하는 방안에 대한 내용입니다.

위원님께서 요구하신 바와 같이 현재 4명의 무기직 결원분을 일반직으로 전환하여 채용하고자 주무 부서와 협의를 거쳤고 무기직 결원 채용 후 통합 추진하는 방향으로 합의하였습니다.

이에 따라 11월 중순 무기직 채용 공고를 예정하고 있습니다.

지속적으로 주무 부서 및 예산담당관실과 협의하여 추진하도록 하겠습니다.

앞으로 우리 원은 충남의 정보문화산업 발전을 위해 사업 발굴과 기업 육성에 매진하여 콘텐츠 ICT 산업 육성 동반자로서 도민의 기대에 부응할 수 있도록 열과 성을 다해 노력하겠다는 각오의 말씀을 드립니다.

항상 따뜻한 응원을 보내주시고 격려해 주시는 위원님들의 애정에 깊이 감사드리며 많은 지도를 부탁드립니다.

감사합니다.

부록 1. 업무보고(충남정보문화산업진흥원)

○ **위원장 김옥수** 김창수 원장님 수고하셨습니다.

다음은 행정사무감사에 대한 질의 답변을 진행하겠습니다.

원활한 감사 진행을 위해 질의 답변은 일문일답으로 진행하겠습니다.

질의하실 위원님?

박정수 위원님 질의하여 주시기 바랍니다.

○ **박정수 위원** 천안 출신 박정수 위원입니다.

지금 진흥원 입주 관련해서 제가 자료를 보니까 입주 기업은 100개네요.

그게 만약에 호실로 따졌을 때 총 얼마만큼의 기업이 입주했는지 혹시 그거를 %나 이렇게 구분할 수 있습니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 정확한 숫자를 원하시는 거면 자료를 보고 천천히 말씀드릴 건데요, 공실률을 말씀하시는 거라면 약 90% 이상이 지금 다…….

○ **박정수 위원** 그 호실이 지금 총 몇 개나 되는 거죠?

콘텐츠기업지원센터, 충남글로벌게임센터, 창조문화산업지원센터, 도시재생어울림센터도 있고요.

이게 총 120개 됩니까?

이게 전혀 파악이 안 되셨나요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니요, 그러니까 수탁사업으로 진행하고 있는 것까지 계속 넣어서 제가 보고를 받기 때문에 지금 헛갈려서 그런데요.

○ **박정수 위원** 원장님 제가 이거를 자료 요청을 한 거거든요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 죄송합니다.

제가…….

○ **박정수 위원** 자료 요청했는데 자료 보시면 아는 거 아닙니까?

제가 자료 보고 지금 여쭙보고 있는데요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 제가 착각했습니다.

죄송합니다.

○ **박정수 위원** 제가 받은 자료는 입주 기업이 100개로 되어 있어요.

콘텐츠기업지원센터 26개, 글로벌게임센터 24개, 창조문화지원센터 17개, 도시재생어울림센터 33개, 100개로 되어 있는데 총 몇 개 중에 100개라는 건지 궁금해서 여쭙보는 겁니다.

그거는 따로 파악이 안 되셨나요?

원장님이 이걸 모르시면 어떡합니까, 이게?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니, 100개라고 하시니까 제가 지금 헛갈

려서 그러는데요, 저희 실감클러스터본부 아산 분원에 있는 거는 약 50개 조금 넘거든요.

그런데 100개라고 하시니 50개인데 나머지는 어디를 50개를…… 스타트업타운을 포함하면 100개가 넘습니다만…….

○ **박정수 위원** 제가 지금 질문드린 것 중에 콘텐츠기업지원센터, 충남글로벌게임센터, 창조문화산업지원센터, 도시재생어울림센터.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 그렇게 하면 100개가 넘습니다.

○ **박정수 위원** 100개가 넘습니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 지금 말씀하신 걸로 하면, 그리고 이게 사무실 종류가 좀 복잡해서 그런데요, 어울림센터 같은 경우, 스타트업타운 같은 경우는 임대사무실도 있고 공유오피스도 있고…….

○ **박정수 위원** 그러니까 왜 진흥원에서 이게 정확하게 파악이 안 돼 있을까요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 그건 제가 파악을 못 하고 있을 뿐, 부서장님들은 정확히 파악하고 있는데요.

○ **박정수 위원** 부서장님, 혹시 알고 계신 분 계십니까?

아무도 모르세요?

지금 전체 호실이 몇 개고 전체 입주업체가 몇 개인지 정확히 모르시는 겁니까, 이거?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니, 부분 부분 알고 있을 것 같습니다.

일단 스타트업타운 관련해서 김동규 사업단장님께 요청해도 되겠습니까, 위원장님?

○ **위원장 김옥수** 담당자분께서는 발언대로 나오셔서 소속과 성명을 말씀하시고 답변해 주시기 바라겠습니다.

○ **스타트업타운사업단장 김동규** 스타트

업타운사업단장 김동규입니다.

현재 도시재생어울림센터 안에 그린스 타트업타운이 들어서 있고 입주 기업이 입주할 수 있는 호실은 총 33개고 입주 기업은 28개가 입주가 돼 있습니다.

그런 차이가 나는 이유는 입주 호실을 3개 또는 2개 쓰는 기업들이 서너 개 정도가 상존하고 있기 때문에 호실은 33개 인데 입주 기업은 28개고요, 공유오피스에는 48개의 기업이 현재 등록을 완료한 상태입니다.

○ 박정수 위원 호실도 48개인가요, 그러면?

○ 스타트업타운사업단장 김동규 공유오피스 같은 경우는 핫데스크라고 해서 칸막이가 없이 책상이 이렇게 나열이 돼 있는 그런 오피스를 얘기하는 것입니다.

○ 박정수 위원 방금 전에 말씀해 주셨듯이 그러면 한 업체가 2개, 3개 이렇게 쓰는 경우도 있다는 말씀이네요.

○ 스타트업타운사업단장 김동규 맞습니다.

○ 박정수 위원 임대료는 똑같이 내고 있으신가요, 아니면 다른 특혜를 받으시나요?

○ 스타트업타운사업단장 김동규 m²당 1180원 동일하게 적용이 되고요.

관리비는 m²당 1320원 이렇게 동일하게 적용이 되고 있습니다.

그리고 그렇게 2개, 3개 쓰는 이유는 처음에는 한 4명 정도가 입주했다가 기업이 성장하면서 추가 고용 해가지고 호실이 모자란 경우 추가로 배정을 해드리고 있습니다.

○ 박정수 위원 그러면 어찌 됐든 진흥원 입주 시설과 관련해서 100여 개 업체가 들어와 있는 거네요.

들어가셔도 좋습니다.

그러면 현재 진흥원과 관련해서 입주

해서 근무하시는 분들이 한 몇 분 정도나 되실까요, 총근로자분들이요?

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 한 575명으로 알고 있습니다.

○ 박정수 위원 570여 명 정도, 그러니까 한 550여 명 정도가 다 거기 계시죠?

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 예.

○ 박정수 위원 다 출근하시죠?

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 출근이요?

○ 박정수 위원 그거 다 계신 거죠?

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 그것까지는, 상시…….

○ 박정수 위원 제가 왜 이 질문을 드리냐면 입주 기업 리스트를 받아봤어요.

그래서 명단을 쭉 보다 보니까 주소는 진흥원에 있는데, 어느 정도 중소·대기업들도 들어와 있더라고요.

그런데 이분들 본사는 진흥원인데 서울에서 다 근무를 하시네요, 큰 업체 같은 경우 몇십 명씩 되시는 분들.

그러니까 여기 없는 거예요, 지금.

지금 여기 지금 숫자가 잘못됐다는 얘기에요.

여기에 근무를 안 하시는 분들이예요, 파악하고 계신 게.

그분들은 실질적으로 여기서 근무를 안 하고 서울에서 지금 몇십 명이 근무하고 계신 거예요.

지금 원장님 말씀대로 이렇게 입주를 해서 근무를 한다면 정말 버글버글합니다, 그쪽에서 열심히 일하시는 분들도 많고.

그런데 제가 가끔 가보기도 하지만 없어요, 사람이 없어요.

도대체 이분들 다 어디 가셨을까 궁금은 했습니다.

그래서 제가 이 자료를 한번 받아봤던 겁니다.

그래서 정말 이분들이 여기 천안 또 아산 진흥원에 입주하고 계신지, 입주했다면 규모는 어느 정도 회사들이 들어와 있는지 확인을 해 보니까 주소만 여기 되어 있고 서울에서 근무를 하시고 또 서울에서 모집을 하는 것 같아요, 채용을요.

주소는 여기로 돼 있는데 채용공고 뜨는 걸 보면 서울에서 채용공고를 하고 서울에서 근무하는 조건으로 되어 있어요, 다 보면.

도대체 여기에 그러면 누가 있는지 나는 그게 궁금했습니다.

그래서 여쭙보는 겁니다.

이거 한번 원장님 답변해 보십시오.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 지금 하신 말씀을 일반화할 수는 없을 것 같고요, 모든 회사가 그렇다 이거 아닌 것 같고요, 수도권에서 오는 회사 같은 경우는 그런 식으로 하는 곳도 있다고 제가 -우리뿐만 아니라 다른 진흥원들이 그런 경우가 제일 폐해다- 그런 얘기는 많이 듣고 있고, 그러니까 여러 지원을 받으려면 수도권은 경쟁이 치열하고요, 지방으로 올수록, 지방 같은 경우는 오히려 기업들이 부족하니까 이런 조건들을 위해서 여러 지원 조건들을, -뭐라 그러냐- 하여튼 지원 조건들이 많이 나서 입주한 다음에 실질적으로는 사실 여기가 지사지만 본사가 여기 있어야만 지원이 되니 본사의 타이틀은 여기에 두고 지사는 수도권에 두는 경우가 많더라는 얘기는 익히 들어서 알고 있었습니다.

그렇지만 위원님 말씀대로 모든 입주업체가 그런 건 아닌 것 같고요.

○ **박정수 위원** 본 위원이 정확하지는 않을 수 있지만 파악해 본 결과 어느 정도 입주 기업체 대비 인원들이 얼마나

있을까, 원장님께서도 한 570여 명이 있다고 하는데 제가 봤을 때는 100여 명~200여 명이 안 될 것 같습니다.

그리고 나머지 분들은 어찌 됐든 여기에 없다는 겁니다.

그런 생각이 들었습니다.

그리고 제가 자료 요청한 것 중에 얼마나 일을 열심히 하셨는지 -제가 연초에도 계속해서- 공모사업이라든지 이런 추진 실적을 확인해 보고 싶었고 기대도 많이 했습니다, 얼마만큼 열심히 일하시나.

올해 올린 추진 실적을 제가 보다 보니까 2023년 웹툰창작체험관 조성 및 운영 2000만 원, 강소형 스마트시티 조성사업 120억, 이거 강소형 스마트시티 조성사업 진흥원에서 하신 거 맞아요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아닙니다.

○ **박정수 위원** 이거 정확하게 말씀하셔야 돼요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **박정수 위원** 아까 분명히 제가, 강소형 스마트시티 조성사업에 진흥원 직원 누구 1명이 참여해서 정말 땀 흘려서 같이 공모사업에 참여하신 거예요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아닙니다.

○ **박정수 위원** 아니죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **박정수 위원** 그런데 왜 추진 실적에 올리셨어요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 그렇지만 여기에 참여하는 것 자체는 저희들이 결정한 겁니다.

즉, 제안이 왔었습니다.

태안군으로부터 이런 사업을 하는데 공모에 공공기관이 참여를 해야 되니 저희가 참여하는 게 어떨겠느냐 그래서 어

떤 사업인지 좀 알고 싶다, 저희들이 만약에 페이지워크를 하는 거라면 글씨 여력이 있을지 모르겠다.

그리고 거기에 특화된 인력이 있는지도 잘 모르겠으니 좀 얘기를 하다 보면 저희들이 할 수 있고 가능한 일인지, 아니면 저희들은 별로 도움도 안 되고 할 수도 없는 일인지…….

○ 박정수 위원 원장님!

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 예.

○ 박정수 위원 보니까 2021년 같은 경우는 5~6건 정도의 실적도 있으시고 2022년도 아까 말씀드렸던 웹툰창작체험관 이거 1건, 올해도 마찬가지로 1건이네요.

말 그대로 공모사업 추진 실적이 하나도 없다는 거예요, 지금 어떻게 보면.

제가 봤을 때 이 강소형 스마트시티는 태안군이 국토부에 직접 참여한 거고 진흥원은 땀을 흘려서 누가 직원이 공모사업에 정말 참여하고 머리를 맞대서 같이 했다고 볼 수 없는데요?

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 아니요, 그건 좀 특수한 상황이었습시다.

저도 태안군한테 진짜 이 내용을 알아야 제가 결정한다, 그런데 태안군은 저희들의 출연금을 1억이나 낸 특수한 상황이라서 하여튼 참가하는 걸로 하겠다.

우리 롤은 뭐냐라고 얘기했을 때 공모 당시 전국적으로 경쟁이 너무 치열해서 “정확히 아이템으로 어떤 걸 내는지는 대외비다”라고 그래서 저희들이 참여할 수가 없었습니다.

그게 팩트입니다.

○ 박정수 위원 그러니까 정확하게 제가 여쭙고 싶은 거는 직원 중에 누가 여기 참여를 같이 하신 거예요?

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 그 부분은 우리 융합콘텐츠본부장님이 참여

를 하셨죠.

○ 박정수 위원 참여를 한번…….

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 내용적으로…….

○ 박정수 위원 본부장님, 이 상황 좀 설명 가능하십니까?

이걸 정확하게 설명해 주십시오.

나오셔서.

○ 위원장 김옥수 답변석으로 나오셔서 소속과 성명을 말씀하시고 답변해 주시기 바라겠습니다.

○ 융합콘텐츠본부장 김상혁 융합콘텐츠본부장 김상혁입니다.

본 사업은 국토부에서 주관하는 사업인데요, 이 사업은 대학이나 공공기관들이 함께 참여를 하는 그런 조건이 있습니다.

태안군은 저희가 출연도 했던 기관이고요, 저희가 제안을 받고 나서 지금 갖고 있는 큰 역할은 아무래도 공공기관에 있다 보니까 저희가 정부 지원 사업에 대한 경험들이라든가 예산 집행의 투명성 이런 것들로 인정을 받고 있어서 전체적인 사업에 대한 관리 그리고 전체적인 예산 집행에 대한 관리 이런 역할들을 맡게 됐습니다.

그래서 저희는 주로 전체적인 사업 관리에 대한 부분으로 현재 사업을 추진하게 된 상황입니다

○ 박정수 위원 그러니까요, 엄밀히 따지면 이게 공모사업 추진 실적은 아니지 않습니까?

그런데 이걸 실적으로 올리십니까?

○ 충남정보문화산업진흥원장 김창수 위원님 죄송한 말씀이지만 여기에 참여하는 것 여부도 저희들의 인력, 하여튼 역량을 쪼개는 거라서 제가 전남 정보산업진흥원에 가서 -그전에 거기가 진행한 사례가 있어서요- 그 사례도 알아보고

이것 참여할까 말까 결정하는 데만 우리 내부적으로 많은 논의도 있었고 그래서 이걸 우리 사업이라고 생각해서 이렇게 얘기한 겁니다.

○ **융합콘텐츠본부장 김상혁** 위원님, 첨언을 좀 더 드리면…….

○ **박정수** 위원 예, 설명해 보십시오.

○ **융합콘텐츠본부장 김상혁** 현재 저희가 사업 관리 부분도 있지만 추가적으로 데이터 허브를 구축하고 통신망을 구축하는 것들도 있습니다.

그 부분도 현재 저희 원에서 담당을 해서 진행하는 것이 논의가 되고 있다고 말씀을 드리겠습니다.

○ **박정수** 위원 예, 들어가셔도 좋습니다.

본 위원이 파악하기로는 어찌 됐든 실적이 너무 대비된다는 거예요, 2021년, 2022년, 2023년.

그러니까 정말로 이게 실적이 있는 건지, 2000만 원짜리 이것도 정부 공모사업인데 이렇게 차이가 나나 그런 생각이 들었습니다.

그래서 다른 타 시도 정보문화산업진흥원은 어떤가 제가 한번 서치를 해 봤는데 다른 데 같은 경우는 또 수출도 하대요.

실적을 보면 이런 기술 같은 경우 수출하는 경우도 있고 그런데 지금 충남정보문화산업진흥원 같은 경우는 전혀 이게 눈에 띄지 않는다는 거예요.

너무 기대를 해서 그랬는지 모르지만 너무 좀 미약합니다.

그래서 좀 안타깝다는 생각이 들고 아까 서두에 제가 말씀드렸듯이 저희가 파악하고 있는 입주 시설과 또 인원들 이런 것들이 너무 현실적으로 안 맞는 것 같고 현장에서 확인해 봤을 때 도대체 무슨 문제일까, 근본적으로 문제가 있다,

이대로 방치할 수는 없다 그런 생각이 들었습니다.

본 위원은 이런 문제를 이대로 방치하고 그냥 묵인해야 되는가 아니면 뭔가 특단의 조치가 필요한가 그런 생각을 좀 많이 했거든요.

그래서 그런 문제는 이후에 내년도 예산 심사와 관련해서 그런 상황들이 있을 때 심도 있게 고민을 해야 될 것 같고 본 위원은 어찌 됐든 이런 문제를 그냥 가볍게 행정감사로 끝나지 않고 여러 가지 방안을 한번 찾아볼 생각입니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 전자와 관련해서는 하여튼 뼈아픈 지적이시고요, 기대만큼 부응하지 못해서 진짜 죄송합니다, 더 했어야 되는데.

후자와 관련해서는 갑자기 입주 기업 상주 인원을 전수조사 한다거나 이런 것보다는 좀 더 여유를 가지고 권유 공문도 보내고 또 일정한 기한도 주고 이렇게 해서 점차 개선될 수 있도록, 상주 인원이 좀 더 많아질 수 있도록 내지는 계속 이런 식으로 허위라기보다 하여튼 이런 식이라면 입주에 불이익을 주는 방향으로 계도를 하고 계도기간을 준 다음에 일정 시기부터 계속 지키지 못할 경우는 퇴실이라는 제도를 마련할 수 있도록 제도적으로…….

○ **박정수** 위원 본 위원은 다른 기준은 없습니다.

어찌 됐든 충남 도민이 내는 세금으로 운영되는 진흥원입니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **박정수** 위원 그런데 이대로 뭔가…… 진흥원의 지금 운영 형태가 정상적이라고 생각되지는 않습니다.

그리고 경영과 관련해서도요, 이런 상태를 저희가 지금 안 이상 이거를 방관할 수는 없다, 어떤 식으로든 대책이 됐

든 방안이 됐든 뭔가 마련해야 된다는 생각은 변함이 없습니다.

그리고 그거에 대해 이후에 제가 자료 라든지 이런 과정들 또 아니면 그런 문제를 해결하는 방안들을 한번 찾아볼 생각입니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 저희들도 나름대로 자구책을 찾아서 위원님한테 보고드릴 건 보고드리고 협의드릴 건 협의드리도록 하겠습니다.

○ **박정수 위원** 이상 질문 마치겠습니다.

○ **위원장 김옥수** 박정수 위원님 수고하셨습니다.

다음에 질의하실 위원님?

이현숙 위원님 질의하여 주시기 바랍니다.

○ **이현숙 위원** 천안 출신 이현숙 위원입니다.

우리 존경하는 박정수 위원님께서 질문을 해 주셔서 저도 이어서 조금 질문을 해보겠습니다.

저도 거기에 대한 자료를 요청했었기 때문에 질문을 드리겠습니다.

연도별 국비 지원 현황을 제가 찾아봤습니다.

자료 보고 계시죠?

국비 현황을 보면 '21년도, '22년도, '23년도에 계속적으로 사업비가 줄었죠?

우리 원장님은 언제?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** '22년 4월에 왔습니다.

○ **이현숙 위원** '22년 4월에 오셨습니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 작년 4월입니다.

○ **이현숙 위원** '22년 4월에 왔으면 '22년 사업비는 개입을 하셨던 거네요, 4월 쯤에 초기라고 볼 수 있는데?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 국비 공모사업이 연간 뜨는 경우, 물론 연

초에 많이 뜁니다만 내년 국비 공모가 올해부터 뜨는 경우도 있고요, 당해 연도에 뜨기도 합니다.

○ **이현숙 위원** 그러면 '22년도 사업비에도 관여를 안 하셨다는 말씀이신가요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 일부는 관여한 게 있고 일부는 안 한…….

○ **이현숙 위원** 일부는 관여하셨고.

그러면 '23년도에는 박정수 위원님께서 말씀하신 걸 듣는다면 1건이 있었습니다, 120억짜리.

이거 1건마저 뺀다면 '23년도에는 정말 전무하다고 생각이 들어요.

그래서 이게 왜 이렇게 됐는지 설명을 자세히 들었으면 했는데 지금 대충 설명을 하셨고요, 그다음에 또 하나를 보면 중앙 부처 국가공공기관 공모사업에 대한 응모 현황을 전체적으로 한번 말씀해 보세요.

중앙 부처에서 공모사업이 몇 개나 있었는지, 우리가 도대체 왜 이렇게 못했는지, 뭐 때문에 못했는지 그 현황을 한번 말씀해 보세요.

'23년도에 이렇게 전무한 이유가 뭔지 그게 정말 알고 싶어요.

우리 정보문화진흥원은 솔직히 말씀드리면 국비를 따오는 게 우선 목적이예요.

그리고 원장님의 업무라고 생각을 해요.

그런데 이게 전혀 이루어지지 않았다면 원장님은 왜, 이유가 있었을 것이다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 제가 지금은 정확히 기억나지는 않습니다만 연초에, 올해만 제한해서 말씀드리겠습니다.

연초에 중앙정부에서 공모사업 리스트를 쭉 받았는데요, 저희 조직이랑 정합성 있는 게 일단 저는 별로 없다고 판단을 했었고요.

○ **이현숙 위원** 중앙정부에서 나온 대안이?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니, 공모사업 중에.

○ **이현숙 위원** 공모사업이?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 첫째가 공모사업이 저희들이랑 정합성 있는 게 별로 없다 이렇게 판단을 해서 두 번째가 올해 공모사업으로 e스포츠클ubs 경기장을 짓는 걸로 돼 있었고요, 그 국비 사업을 따 놓았을 때 그에 걸맞게 곧바로 인원이 배치되는 형식은 아닙니다.

그러니까 2024년 어떤 국비 사업을 따내고 그럴 때 따자마자 인력이 필요한데 그 사업에 대해 전력을 해야 될 그런 인력이 곧바로 따라오는 구조는 아닙니다.

그래서 제가 저희 조직의 어떤 현황을 정리할 때는 국비를 많이 따는 것만이 능사는 아니라는 판단도 있었습니다.

○ **이현숙 위원** 원장님!

저희가 생각하는 거는 원장님하고 좀 많이 다르네요.

우리가 국비 사업을 선정해서 따서 선점을 해서 우리 도에 어떡어떡한 직원, 청년이라든가 어떤 기업들이라든가 이런 분들에게 할애를 해서 사업을 해야만 문화진흥원의 역할을 하는 거라고 생각을 하는데, 그러면 우리 도와도 지금 안 맞는 사업이 나왔다, 그래서 안 하셨다 이 건 이유가 안 됩니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니, 그러니까 부서도 좀 다르고요, 이렇게 할 때 우리 정보문화산업진흥원하고 딱 맞는 내지는 우리가 하는 게 좀 적절한 내지는 여타 출연기관이 하는 것보다는 강점을 갖는 그런 사업들이 없다고 제가 판단을 했었거든요.

○ **이현숙 위원** 그래서 공모를 안 하셨

다?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아닙니다.

○ **이현숙 위원** 못 하셨다?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 공모를 안 한 건 아니고 저는 그렇게 판단했던 거고요, 각 사업 부서에서는 또 각 사업 부서대로 일이 바빠서, 만약 공모사업이 있으면 적극적으로 응하는 건 있습니다, 보고도 오고요.

그런 게 지속된…….

○ **이현숙 위원** 그러면 앞으로 남은 기간 동안 공모할 계획은 있으십니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 그러니까 공모 리스트가 뜨면.

○ **이현숙 위원** 공모 리스트가 뜬 건 있나요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니요, 아직은.

○ **이현숙 위원** 아직은 없어요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 지금은 내년…….

○ **이현숙 위원** 그것 보세요, 기다리니까 우리한테 맞는 게 없잖아요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니, 내년…….

○ **이현숙 위원** 그러면 그걸 해서 우리가 맞춰가는 방법도 있잖아요.

그런데 그런 게 안 돼 있어서 공모사업이 전무하다면 원장님의 역할을 제대로 못 하신 거 맞죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** …….

○ **이현숙 위원** 인정이 안 되시는군요.

인정이 안 되시면, 사실은 그걸 인정하지 못하신다고 하면 저희하고 일하기가 좀 어려울 것 같은데요.

우리가 공모사업을 해 달라고 해서 원장님을 모셨는데 그걸 못 해 주신다고 하면 저희는 어떻게 대응을 해야 될까

요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 위원님 말씀을 제가 인정한다 안 한다 이런 차원이 아니고요, 2021년 예산이 편성되고 업무가 개시되고 나서 공모사업이 1월 1일 자면 리스트가 짝 뜨는 게 아닙니다.

각 부서별로…….

○ **이현숙 위원** 예, 알고 있습니다.

공모사업이 한 날에, 한 달에 한 번에 짝 뜨는 게 아니죠.

그러면 지금 '22년도 4월 달에 오셨다고 했잖아요.

지금 2년이 거의 다 됐습니다.

그런데 그 2년 동안 우리 원장님하고 맞는 공모사업이 없었다는 게 이유가 됩니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아님, 제가 주로 하려고 했던 내지는 공모사업 관련해서 시도했던 것들은 잘 안된 게 있고요.

○ **이현숙 위원** 왜 안 됐다고 생각하세요?

안 된 이유도 있을 거예요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 여러 가지 조건이 좀 안 맞았다고 생각합니다.

예를 들어서 내년에도 예산안에 반영이 되어 있는데 이 예산…… 예를 들겠습니다.

영상 스튜디오 건설 사업 관련해서 문화부 예산이 내년엔 125억이 반영돼 있더라고요.

그러면 이게 이미 특정 지역을 주려고 한 건지 아니면 공모를 하려고 하는 건지 잘 모르는데 저는 준비를 미리 한단 말이에요.

저는 왜냐하면 충남에 영상 제작 스튜디오가 있었으면 좋겠다가 제 오랜 저거

니까 그거 하나는 좀 만들고 싶다는, 그래서 이렇게 하다가 예산을 저희들이 - 뭐라고 그러죠- 공모사업인지 뭔지 우리가 계획을 좀 내야 공모할 수 있는 자격이랄까 이런 게 갖춰지는데 여러 가지로 해서 우여곡절 끝에 잘 안되는 이런 것도 좀 겪었다는 거죠.

제가…….

○ **이현숙 위원** 나름 우리 원장님께서도 어려움을 겪으셨다고 말씀하시고 싶은 거잖아요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 그러니까…….

○ **이현숙 위원** 어쨌든 결론은 공모사업이 없었다는 거 인정하시죠?

공모사업에 응시를 많이 못 했고 받아온 게 없었다는 거.

우리 충청남도에서…….

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 공모사업에서 딱 건 별로 없다라는 건 인정합니다.

○ **이현숙 위원** 예, 거기에 대한 책임도 지세요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 숫자로는 분명하니까요.

○ **이현숙 위원** 다음 질문 드려보겠습니다.

우리 충남에 e스포츠 상설경기장 구축 사업으로 사업비가 얼마 들어가나요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 현재 한 275억 정도.

○ **이현숙 위원** 국비보다 도비가 훨씬 많이 들어가죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이현숙 위원** 그런데 여기 부지 매입에 있어서 하실 말씀 없으신가요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 부지 매입요?

○ **이현숙 위원** 예.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 부지 매입 같은 경우도 여러 가지 조건들을 검토한 결과 내린 선택 사항이라고 생각합니다.

그러니까 부지를 아산시가 낼 경우 부지는 아산시 공공 소유, 그 위에 건물 짓는 건 저희 민간 뭐 이렇게 하면 이게 복잡해진다고 하더라고요.

약 세 가지 정도 경우의 수가 있었는데요, 그 경우의 수를 다 고려해서 부지 매입은 도청이 하고 또 건물은 저희가 짓고 이런, 정확히 지금 기억이 안 납니다만 세 가지 경우의 수가 있었는데 그 중에 가장 속도감 있게 그리고 짓는 데 좀 빨리 하기에는 지금 방식이 제일 좋다고 그래서 결정한 걸로 알고 있습니다.

부지 매입비도 저희한테 줘서 저희가 부지 매입을 하고 건물은…….

○ **이현숙 위원** 제가 이거를 여쭙보는 이유는요, 우리 충남도지사님하고 박경귀 아산시장님께서 면담 자리에서 부지는 아산에서 제공하겠다고 말씀을 하신 적이 있었죠?

여기 기사를 제가 가지고 있습니다.

“부지를 제공하겠습니다”라고 했었습니다.

그런데 아산시의회에서 이게 통과되지 못해서 부지가 불발됐어요.

그래서 제가 지난번에도 여쭙봤는데, 이 부지를 그러면 어떻게 할 겁니까?

부지 매입비가 74억이에요.

그러면 이걸 도비에서 쓰겠다고 얘기를 했어요.

그래서 “아니, 우리 행정에서는 누가 주겠다고 해서 안 되면 그냥 도비 쓰면, 아주 간단한 답을 가지고 오셨네요” 제가 말씀드렸었거든요.

그랬더니 전 국장님께서 말씀하시기를 “어떻게 해서든 아산시하고 협의를 하겠

습니다”라고 했어요.

그런데 그다음에 똑같이 부지는 74억을 도비로 쓰겠다고 했습니다.

그래서 이렇게 간단한 답을 왜 머리를 앓고 있었냐 저는 그렇게 생각하고 싶어요.

지금 진흥원장님께서도 여기에 대한 답을 알고 계셨을 겁니다.

그런데 다른 대안을 한번 생각해 보셨습니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 제가 듣기로는, 무책임한 말일 수도 있겠습니다만 그렇게 내밀한 저거는 몰랐고요, 건설 과정상의 어떤 복잡함 이런 것들을 없애는 대신에 -그러니까 도비로 매입을 해서 짓는 대신에- 향후 운영에 필요한 운영비는 아산시가 좀 내줬으면 좋겠다 이런 식으로…….

○ **이현숙 위원** 그것도 거부당하셨잖아요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 마무리가 된 걸로 알고 있거든요.

○ **이현숙 위원** 운영비도 거부당하신 거 아니었어요?

그건 아니에요?

그러면 아시는 분 설명해 주세요.

운영비도 거부당하신 거 아니었어요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 그건 저는 거부당했다는 얘기는 못 들었습니다.

○ **이현숙 위원** 어쨌거나 이 부지 비용에 대해서 제가 그때 말씀드린 이유는 왜 플랜B라는 게 없었냐, 만약에 부지를 주신다고 했는데 거부를 했을 경우 그러면 우리는 도비를 쓰면 된다고 생각하는 자체가 잘못됐다 내지는 여기에 대한 대안이 왜 없었느냐, 그 대안을 가져오라고 했더니 결국엔 도비를 쓰겠다고 그러어요.

우리 도비 74억이면요, 이 돈으로 우리 도민을 위해서 엄청난 사업을 할 수도 있습니다.

그런데 무조건 “안 되면 우리는 도비를 쓰겠습니다”라고 하면 우리는 통과시켜 줘야 됩니까?

이런 대책이 어디 있습니까, 이런 대책이?

그래서 e스포츠가 사실은 여기 계신 위원님들이 모두 다 기대를 하고 걱정도 하고 있는 상황입니다.

지난번에 부산에서의 e스포츠 사건도 알고 계시죠?

그런 사건도 염려가 되지만 처음부터 이렇게 빼그덕거리고 있으면 어떻게 될 건지 이게 염려스럽고 이걸 그냥 무조건 “우리는 도비를 쓰겠습니다” 하는 여러분들도 참 안타깝습니다.

일을 정말 하고 있는지 아니면 아주 쉽게 세상을 살려고 하는 건지 그게 걱정돼서 드리는 말씀입니다.

○**충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니요, 그렇게 쉽게 쉽게 결정한 건 아니고요, 하여튼 아산에 2019년에 글로벌게임센터가 개소를 했는데 불과 2~3년 만에 빠르게 성장을 했고 그 게임 산업지원센터라는 형식으로 들어와 있으니 천안·아산 지역을 게임과 디지털 수도 혹은 디지털산업의 메카로 만든다고 할 때 하나의 어떤 필요조건인 -충분조건은 아닙니다- e스포츠 경기장이 들어서면 건 무조건 좋으니 그리고 이왕 짓기로 한 거 일단 시기적으로 빨리 해야 -자재 상승이랄까 이런 걸- 할 수 있으니 빨리 실현되는 과정, 그 길을 찾는 과정에서 내려진 결정이지 위원님의 지적 사항이나 이런 것들을 무시했다거나 이런 건 아닙니다.

○**이현숙 위원** 무시했다는 게 아닙니다.

저희를 무시했다는 게 아니고 여러분들께서 이런 대안을 제대로 가져오지 못했다는 말씀을 드리는 거고요, e스포츠에 관해서는 또 다른 분들도 혹시 질문을 하실지 모르겠지만 우리가 염려하는, 그리고 우리가 엄청나게 투자를 많이 하고 있지만 정말 그대로 그때 제 시간에 오픈이 될는지 이게 염려스러우니까 준비를 좀 잘해 주시면 좋겠고요, 다음 질문 드려보겠습니다.

업무보고서 236쪽에 인디 뮤직페스티벌 운영 이번에 하셨죠?

○**충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.
○**이현숙 위원** 여름에 더운 날 고생 많이 하셨습니까.

페스티벌 성과 보고를 좀 해 주십시오.
○**충남정보문화산업진흥원장 김창수** 하여튼 위원님도 그날 나오셔서 너무 고마웠고요.

일단 저희들이 정확한 추계는 아닙니다만 사전 QR코드나 이런 걸로 해서 확인된 인원이 약 7000명 정도가 입장한 걸로 알고 있고요, 그래서 QR 코드나 이런 거 없이 엄마 아빠 손잡고, 그러니까 핸드폰이 없는 사람들까지 입장한 걸 생각하면 약 한 1만여 명 정도이지 않았을까 이렇게 추산하고 있고요.

또 실질적으로 거기서 노래를 불렀던 사람들이 단순히 다른 여타 지자체에서 하는, 서울의 어떤 유명세를 이미 가지고 있는 가수들을 초청해서 한 게 아니라 우리 충남음악창작소에서 배출한 음악인들과 지역 음악인들과 서울의 어떤 음악인들, 인지도 있는 음악인들을 섞어서 골고루 배치함으로써 지역 뮤지션들에 대한 관심도를 증폭시켰다는 것, 더욱이 또 음반레이블협회라는 거는 가수들의 어떤 등용문이거든요, 계약도 할 수 있고.

그 사람들을 약 한 15개인가 불러가지

고 한번 보고 우리 지역 뮤지션들이 과연 상품화, 산업화할 수 있는지 좀 봐달라, 그리고 어떤 게 부족한지 좀 비즈 매칭을 해서 코치도 좀 해주고 이렇게 해라 이런 과정이 있었습니다.

그것 자체가 성과고 아마 거기 오셨던 대다수 분들 -물론 관계자들이죠- 그리고 고관심층들의 얘기로는 이런 축제 좀 자주 했으면 좋겠다, 그러니까 일회성이 아니라 이런 행사를 거듭하면 거듭할수록 천안의 혹은 충남의 뮤지션의 층이 두터워지는 것이기 때문에 그게 저는 성과라고 생각합니다.

○ **이현숙 위원** 이게 물론 도비, 시비가 반반 된 거지만 1억 8000이면 가히 적은 돈은 아닙니다.

이 돈으로 어떤 성과를 냈는지, 그 후에 어떤 성과가 있었는지 그걸 묻고 있는 겁니다.

그 후에 그 사람들이 어떻게 활동을 하고 있는지, 계약 조건이라도 있는지 이런 성과를 말씀드리는 겁니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 계약은 1건 계약을 했고요.

○ **이현숙 위원** 어떤 1건이었나요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 음반레이블협회와 어딘지는 저도 구체적으로는…….

○ **이현숙 위원** 그러면 이게 우리 천안에서 키운 친구들이 된 건가요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 저희 천안음악창작소에서 배출한 ‘오모’라는 클럽이 록스타뮤직앤라이브라는 회사랑 전속 계약을 한 걸로 이렇게 보고를 받았습시다.

○ **이현숙 위원** 지금 우리 음악창작소에서 발굴한 친구들이 몇 분 정도 되죠?

몇 팀 정도 되나요?

음악창작소에서 이렇게 발굴한 팀들이

몇 팀 정도 되나요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 누적요?

○ **이현숙 위원** 예.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 35팀이요.

그러니까 그것도 청소년, 일반 이렇게 좀 나뉘져 있는데요, 총 합하면 35팀 정도가 있고 아까 대외 활동을 한다고 그랬었잖아요.

서울에서 무슨 페스티벌 같은 게 있으면 저희들이 배출한 이 친구들을 그쪽에 “이 친구도 가도 되겠느냐” 해서 참가도 시키고 이런 후속 작업은 합니다.

그런데 그 후속 작업이 아까 이현숙 위원님께서 말씀하신 1억 8000을 인풋했을 때 아웃풋이 얼마나 이거는 당장 산술적으로 하기에는 좀 무리가 있습니다만 좋은 평가는 받은 것 같습니다.

○ **이현숙 위원** 그런데 이 인디 페스티벌이라고 그래서 저도 굉장히 기대를 하고 5분 발언도 했던 부분이기 때문에 제가 관심을 많이 가지는 거고요.

우리 충남에 그냥 묵고 있는 뮤지션들을 발굴하기 위해서 이런 사업을 했다고 생각을 합니다.

그래서 저는 마음이 급하기도 하고 어떤 효과가 있었는지, 어떤 대안이 있는지, 좋은 점은 뭐였는지, 장단점이 나왔는지 그래서 여쭙보는 겁니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 하여튼 위원님이 관심 가져주시는 것 너무 고맙고요, 어디라고 특정하지는 못하겠지만 일상적으로 지자체들이 서울의 유명 가수 불러서 몇 명이 왔다는 성과로 얘기를 한다면 저희는 좀 그거랑 달리 이 유명세를 이용해서 그때까지는 관심을 못 받는 지역의 여러 뮤지션들을 관심 받게 만드는 이런 식으로 좀 약간 다른

방식의 페스티벌을 준비했다, 그게 성과다.

그리고 전반적으로 고관여층이라고 제안하게 했으면 이 사람들 평이 좋다는 거는 내년, 후년 이렇게 하다 보면 아주 좋은 사례를 만들 수 있을 것 같다는 판단 때문에 그렇게 말씀드렸던 겁니다.

○ **이현숙 위원** 예, 알겠습니다.

설명 감사합니다.

이상입니다.

○ **위원장 김옥수** 이현숙 위원님 수고하셨습니다.

이상근 위원님 질의하여 주시기 바랍니다.

○ **이상근 위원** 충남의 수도 홍성 출신 이상근 위원입니다.

우리 원장님 고생 많으십니다.

오래간만에 뵙니다.

제가 어제 감사위원회에 행정사무감사할 때 충남정보문화산업진흥원장에 대해서 또 충남정보문화산업진흥원에 대해서 감사를 실시하고 있느냐 이렇게 질의를 드렸습니다.

지금 감사 중에 있다는 얘기를 들었습니다.

제가 이 내용물이, 감사가 아마 여러 꼭지로 진행이 되는 것 같습니다.

그래서 한 꼭지라고 저는 생각을 하는데 제가 좀 읽어드릴게요.

“충남정보문화산업진흥원장 도의회 대응 부적정 관련” 이렇게 쓰여 있습니다.

아마 그러니까 충남정보문화산업진흥원장 도의회 대응 부적정 관련 감사가 되겠죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이상근 위원** 저는 그렇게 생각을 합니다.

잠깐 읽어드리면 감사의 개요가 되겠습니다.

“2022년 7월 18일 충남정보문화산업진흥원 도의회 업무보고 시 이상근 의원이 천안·아산을 제외한 지역에 업무 실적 없는 점을 지적하였을 때 진흥원장이 공주·홍성에 분소 만드는 것을 검토 중이라고 답변했는데 진행 사항에 대한 조사 결과는” 이렇게 돼 있습니다.

저는 일단 ‘왜 이거를 조사해야 되지?’ 이런 생각을 가졌어요.

또 계속 말씀을 드릴게요.

“업무보고 당시 진흥원장의 답변은 도감독 부서와 사전 협의 없이 진흥원장 혼자만의 판단으로 도의원에게 발언한 사항으로 조사 당시까지 공식적으로 진행되고 있는 사항은 없는 것으로 확인되었습니다.”

이게 아마 감사 부서에서 답변을 주신 것 같아요, 그렇죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이상근 위원** 그리고 또 밑에는 뭐라고 쓰여 있냐면 “당시에는 홍성과 공주에 방문하여 진행하려 하였다고 주장하였으나” 이걸 원장님의 답변인 것 같아요, 그렇죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니요.

○ **이상근 위원** 아닌가요?

당시에는…….

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** “주장하였으나” 하면 제3자가 얘기하는 거죠.

○ **이상근 위원** “당시에는 홍성과 공주에 방문하여 진행하려 하였다고 주장하였으나.”

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 주장한 건 저 맞습니다.

○ **이상근 위원** 예, 그렇죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이상근 위원** 그래서 감사 부서에서

“홍성군과 공주시에 확인해 본 결과 홍성군에서는 진흥원장이 2022년 8월 1일 홍성군수와 충남정보문화산업진흥원의 역할과 자문, 콘텐츠 활용 등에 대하여 면담을 하였으나 정보문화산업진흥원 분소와 관련된 제안서 등 일체 서류 없이 면담한 사실을 공문으로 회신하였으며”, 그러니까 홍성군에서 공문으로 회신했다는 거겠죠?

방금 읽어드린 내용을, 그렇죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.
○ **이상근 위원** 그리고 “공주시에서는 진흥원장이 2022년 8월 18일 13시 30분 경 공주시장과 면담을 하기는 하였으나 별도의 정보문화산업진흥원 분소와 관련된 제안서 등 일체 서류 없이 진흥원장의 이력서를 공주시장에게 제시하면서 정보문화산업진흥원 공주시 이전 및 시 지원 요청에 대하여 구두로 설명하였다고 공문으로 회신하였습니다.”

이 부분은 공주시에서 우리 감사위원회에 회신을 한 거겠죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.
○ **이상근 위원** “이후 조사일 현재까지 홍성군이나 공주시에 정보문화산업진흥원 분소 설치와 관련하여 공식적으로 진행된 것은 없는 것으로 확인되었습니다.”

이게 지금 제가 가지고 있는 자료인데 저는 사실관계는 분명히 해야 된다는 차원에서 제가 말씀을 드리는 겁니다.

그래서 예를 들어서 이 내용을 보니까 원장님께서 ‘홍성이나 공주에 분소를 설치하겠다’ 이렇게 만약에 우리 임시회나 행정사무감사에서 답변하셨으면 안 한 거에 대해서 이렇게 질책할 수 있을 것 같아요.

감사할 수 있을 것 같아요.

왜?

허위 발언이니까, 그렇죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.
○ **이상근 위원** 그런데 제가 속기록을 살펴봤어요.

제가 맨 먼저 읽어드린 것이 아까 2022년 7월 18일이라고 말씀했잖아요.

제가 속기록을 살펴보니깐, 2022년 7월 18일 제339회 임시회의 속기록이에요.

그러니까 이 내용인 것 같습니다.

뭐라고 돼 있냐면 조금 길어도 읽어드릴게요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.
○ **이상근 위원** “이상근 위원, 뭐뭐뭐뭐 하고 그러면에도 불구하고 거듭 말씀드리지만 17년 동안의 충청남도 정보문화산업진흥원이 서해안 쪽이라든지 기타 등등 천안·아산을 제외한 지역에 전혀 실적이 없고 업적이 없었다는 것을 어떤 말씀으로도 변명이 안 될 거라고 저는 생각합니다.

앞으로 불균형 해소를 위해서 어떻게 하실 겁니까?

아까 지자체 재선 이상 단체장을 만나서 대화도 했다 이렇게 말씀하셨지만 대화로 끝나면 되겠습니까?” 이렇게 제가 질의를 드렸습니다.

그러니까 “충청남도 정보문화산업진흥원장 김창수, 아니요, 후속 조치가 있어야겠지요.”

이건 뭘 얘기인지 모르겠는데 “거친 생각으로는 우리 직원들과 얘기를 좀 나눈 게 있는데요, 공주 혹은 공주와 홍성 정도에는 분소나 이런 것들이 좀 있어야 되지 않을까” 이렇게까지만 답변을 하셨어요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.
○ **이상근 위원** 그러면 제가 생각할 때는 “분소를 설치하겠다”도 아니고 “분소나 이런 것들이 좀 있어야 되지 않을까” 이 발언 가지고는 누가 이 부분에 대해

서 감사를 요청한지는 모르겠지만 저는 이거는 감사의 대상은 아니라고 생각을 합니다.

그래서 분명하게 이 자리에서 말씀을 드리는 거고 지금 그 뒤에 우리 문화정책과 이성일 과장님이 배석하셨습니다.

이 부분에 대해서 혹시 문화정책과에서 감사를 의뢰한 겁니까?

○ **문화정책과장 이성일**(집행부석에서) 그건 아닙니다.

○ **이상근 위원** 아십니까?

예, 그러면 됐습니다.

그래서 누가 감사 요청을 했는지 모르겠지만 제가 감사 부서에서 온 자료와 속기록을 비교해 봤을 때 이 부분에 대해서는 공주나 흥성의 분소에 대해서는 우리 원장님의 책임이라든지 감사할 대상이 아니다.

제가 이 자리에서 분명하게 말씀을 드리겠습니다.

혹시 하실 말씀 있으시면 말씀하세요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아니요, 감사 관련이기 때문에 아끼겠습니다.

○ **이상근 위원** 아니, 감사도 감사할 것을 해야지 분소를 “설치해야 하지 않을까”라고 하는 말에 대해서 진행이 안 됐다고 해서 감사를 한다는 것은 저는 참으로 부적절하다 이렇게 말씀을 드리고, 나머지 다른 꼭지에 대한 감사도 있는 것 같습니다.

그 부분에 대해서는 제가 정확히 모르는 부분이기 때문에 더 이상 언급은 하지 않겠습니다.

이 부분은 여기까지만 말씀을 드리고요.

뭐 잘한 거는 잘한 거고 못한 거는 못한 거고 감사를 받을 부분이 있으면 당연히 감사를 받아야 된다고 저는 생각을

합니다.

그래서 이 정보문화산업진흥원이 왜 이렇게 구설수에 오르는가 좀 살펴봤어요.

특별한 자료는 없습니다.

그래서 얼마 전에 온 충청남도 '23년 기관평가, 우리 출자·출연기관의 모든 '23년도 평가한 자료를 받았거든요.

제가 한번 쪽 살펴봤어요.

그런데 결론적으로 말씀드리면 우리 정보문화산업진흥원 잘하셨더라고요.

제가 좀 읽어드릴게요.

70점 백점인데 “충남신용보증재단 63.24점, 충남일자리진흥원 56점, 충남테크노파크 62.68점, 충남인재육성재단 53.06점, 충남평생교육원 58.51점, 충남과학기술진흥원 49.83점, 충남교통연수원 57.20점, 충남청소년진흥원 59.36점, 충남문화재단 62.27점, 백제문화재단 44.57점, 충남사회서비스원 62.54점, 충남관광재단 41.2점.”

제가 지금 말씀드리는 핵심은 그러면 우리 정보문화산업진흥원은 몇 점이냐.

61.41점이에요.

제가 쪽 불러드린 이 출자·출연기관 중에서 상위 다섯 번째 안에 드는 경영평가를 받으셨거든요.

그러면에도 불구하고 왜 이렇게 정보문화산업진흥원이 구설수에 오르는지, 어쨌든 잘한 것은 어떤 경영평가, 기관평가는 잘 받았다 이렇게 말씀을 드리고 나머지 부분에 대해서는 감사위원회의 감사 결과에 나오는 대로 조치를 하시면 될 것 같습니다.

하실 말씀 있으십니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아휴, 고맙습니다.

○ **이상근 위원** 저는 사실에 입각해서 있는 거는 있는 대로 말씀을 드려야 될 것 같고 아닌 건 아니라고 말씀드려야

될 것 같아서 이렇게 말씀을 드리는 겁니다.

그리고 업무에 대해서 두 가지만 말씀을 드려볼게요.

'22년 행정사무감사 처분요구 사항에 있어서 의원의 제안 사항이 있었습니다.

어떤 제안 사항이냐면 “지역대학과의 협업을 통한 인재양성의 노력이 필요하다” 이렇게 행정사무감사에서 제안을 했던 것이 처리요구서에 실려 있습니다.

원장님 답변이 뭐라고 말씀하셨냐면 “23년에는 기업과 지역대학이 협업한 콘텐츠 분야 관련 디지털·게임 창조캠퍼스를 개소하겠다” 이렇게 말씀을 하셨어요.

그리고 이지연 책임께서 장성각 본부장님을 대신해서 답변을 하셨어요.

원장님께서 이 부분에 대해서는 잘 모르겠다고 말씀하시면서 뭐라고 말씀하셨냐면 “우리 진흥원의 기존 사업을 15개 시군의 확대를 첫 번째 목표로 삼고 도내 대학에 디지털·게임 관련 과목을 개설하고 대기업 실무자들을 강사진으로 초청을 해서 이 캠퍼스를 운영하겠다” 이렇게 답변의 말씀을 주셨어요.

그러면 오늘 이 자리에서 이 부분에 대해서 어떻게 '23년도에 진행이 됐는지에 대해서 답변을 해 주시기 바랍니다.

예를 들어서 충청남도 어느 대학에 게임 관련된 과목을 개소하고 강의를 했는지에 대해서 좀 답변을 주시기 바랍니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 게임 관련이요?

○ **이상근 위원** 예, 그렇게 돼 있습니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 죄송하지만 이것도 제가 구체적인 것은 오늘 이지연…….

○ **이상근 위원** 예, 이지연 책임이십니까?

위원장님.

○ **위원장 김옥수** 담당자분께서 발언대로 나오셔서 소속과 설명을 말씀하신 후에 답변해 주시기 바라겠습니다.

○ **실감클러스터본부장직무대행 이지연** 안녕하세요.

실감클러스터본부 본부장직무대행을 맡고 있는 이지연입니다.

말씀해 주셨던 캠퍼스는 잘 운영이 되고 있습니다.

2개 대학에 저희가 실제로 3학점짜리 게임 관련된 과목을 개설하였고요.

지금 중간고사를 지나서 거의 마무리 시점에 다가가고 있습니다.

2개 과목에서는 오히려, 저희가 3학점을 부여할 수 있는 인원이 있는데요.

그것들을 넘어서서 청강을 하는 일이 일어나고 있고요, 왜냐하면 말씀드렸듯이 대기업에 소속되어져 있는 실무자들이 와서 강의를 하다 보니 대학생들이 평소에 듣지 못하는 현장의 이야기라고 소문이 나서 인기가 많은 과목이 개설되었습니다.

또 그 외에 15개 시군으로 저희가 확대하고자 했던 것들은 당장 과목으로 개설하지는 못했습니다.

그러나 학교와 협업을 하여서 2개의 학교에서 개설하고 있는 과목에서 인기가 가장 많은 강사진들을 초청하여서 특강의 형태로 계속 학교마다 매주 나가서 지금 진행을 하고 있는 상황입니다.

○ **이상근 위원** 어느 대학입니까?

○ **실감클러스터본부장직무대행 이지연** 한서대 그리고 제가 이제 학교까지는 정확하게 다…….

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 논산의 건양대, 죄송합니다.

○ **실감클러스터본부장직무대행 이지연** 지역마다…….

○ **위원장 김옥수** 원장님, 답변해 주십시오.

오.

○ **이상근 위원** 한서대학교와…….

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 논산의 건양대, 서산의 한서대, 당진의 세한대.

명사 특강이 그렇게고요.

호서대, 순천향대…….

○ **실감클러스터본부장직무대행 이지연** 그게 명사 특강, 특강의 형태로는 저렇게 되어가고 있고요.

○ **이상근 위원** 지난번에 말씀해 주신 내용에는 과목 개설도 하고 명사 초청도 들어 있습니다.

그 부분은 맞습니다.

○ **실감클러스터본부장직무대행 이지연** 예, 맞습니다.

○ **이상근 위원** 아니, 그러면 지역대학과의 협업을 통한 인재양성 노력이 필요하다, 이런 것을 해 달라고 한 거는 충남 흥성 출신 이상근 의원인데 흥성의 청운대학교라든지 해전대학교에는 하나도 개설을 안 하시고 왜 나머지 대학만 개설하신 겁니까?

○ **실감클러스터본부장직무대행 이지연** 위원님, 꼭 다음 학기에 제가 흥성에 있는 학교에 과목 개설하도록 하겠습니다.

사실은 학교의 문들을 다 두드렸는데요, 그 학교가 그 과목을 만들어주시려면 기존의 과목들을 좀 가지고 계셔야 연결을 할 수 있는 학교의 상황들, 교육부의 과목을 등록하는 과정들이 있었습니다.

저희가 그 산을 다 넘지 못했습니다.

그래서 일단은 두 개에서 시범으로 운영을 했고요.

그게 어떻게 하면 교육부를, 학교를 그 과목을 개설할 때 통과할 수 있는지를 저희가 이번 학기에 잘 알았습니다.

다음 학기에 꼭 그렇게 해서 흥성과 더 많은 지역에 있는 학교에 과목을 개

설하도록 하겠습니다.

○ **이상근 위원** 어쨌든 그 두 개 대학에 창조캠퍼스를 개설한 것은 우리 도의회에서 “디지털·게임 창조캠퍼스를 개설 좀 하세요”, “하겠다” 이렇게 한 이후에 개설한 과목이죠?

○ **실감클러스터본부장직무대행 이지연** 예, 맞습니다.

○ **이상근 위원** 예, 됐습니다.

잘 하셨습니다.

들어가셔도 되겠습니다.

확인 차원에서 제가 말씀을 드렸습니다.

다음은 존경하는 우리 이현숙 위원님께서 e스포츠 경기장 건립에 대해서 간략하게 말씀을 해 주셨습니다.

이 e스포츠 경기장 건립이 '24년 5월에 착공 예정이고 '25년 12월에 준공 예정입니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 현재 계획으로는 그렇습니다, 일정상으로는.

○ **이상근 위원** 이 경기장 운영은 향후 정보문화산업진흥원에서 운영을 할 것으로 지금 계획이 돼 있는 거죠?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이상근 위원** 그런데 외부에서 볼 때는 정보문화산업진흥원이 좀 뭐라 그럴까요, 굉장히 안정되지 못한 상태에서 “과연 이 경기장 운영을 정보문화산업진흥원에 맡길 수 있을까”라고 하는 또 우려가 되기도 하는데 지금 원장님 공공형, 그러니까 이 광역정부라든지 기초단체라든지 예산이 투입된 공공형 e스포츠 경기장이 지금 대전, 부산, 서울에 운영 중입니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 대전, 부산, 광주 그리고 진주가 지금은 예산은 받았는데요, 지금 짓고 있는지는 잘

모르겠습니다.

○ **이상근 위원** 그러면 향후에 이 정보 문화산업진흥원이 아산에 건립될 e스포츠 경기장 운영을 맡아서 할 생각을 가지고 있었다고 하면 지금부터는 어떻게 운영을 할까 이런 부분도 대전이나 부산이나 광주에 공공형 e스포츠 관련 행정을 하는 분들과 좀 대화를 해 보셨어요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 세 군데 다 가봤고요, 특히 대전과는 교감을 많이 하고 있습니다.

○ **이상근 위원** 그러면 현재 공공 e스포츠 경기장의 운영 상태가 어떻습니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 되게 다 많이 혼나고 있죠.

그러니까 예산…….

○ **이상근 위원** 아니, 그냥 이렇게 막연하게 “잘 되고 있습니다” 이게 아니라 예를 들어서 우리가 우려하는 부분들이 e스포츠 경기장을 짓게 된다고 하더라도 운영상으로 굉장히 힘들 것이다, 그러니까 일부분은 복합 문화 공간으로 같이 함께 가겠다, 이런 복안을 가지고 지금 e스포츠 경기장을 건립하는 게 아니겠습니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이상근 위원** 그러면 원장님께서 대전이나 부산이나 광주의 공공형 e스포츠 경기장에 대해서 들여다보고 그분들과 대화를 했으면 가장 먼저 물어봐야 될 부분이 e스포츠 경기장을 운영하면서 어떤 예산상의 어려움이라든지, 수익이라든지, 지출이라든지 이런 부분에 대해서 제가 볼 때는 아마 물어보셨을 것 같아요.

여기에 대해서 좀 상세하게 답변 좀 해 주시기 바랍니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 양태가 다 달라서 일률적으로 말씀드리기 참 힘듭니다.

부산 같은 경우는 백화점 같은 건물에 CGV도 같이 있고 이렇게 해서 하는데 거기는 기본적으로 부산 시내 서면에 도심지에 있기 때문에 모객이라는 건 진짜 문제가 없습니다.

지나가는 사람이 올 수 있고 그리고 부산이 하여튼 서울을 제외하고는 게임으로는 가장 일찍 발을 댄 도시라서 일종의 상징성도 있고 일본도 많이 오고 그래서 그렇게 많은 게임대회를 유치함에도 불구하고 정작 시의회로부터는 많은 지적을 당하는 혹은 이런 상황이고요.

대전 같은 경우는 좀 오랫동안 휴관했던 시설을 리모델링을 해서 운영 중인데요, 저희보다 먼저 했기 때문에 거기도 나름 저희들이 볼 때는 “야 참 부럽다”, 저렇게 빨리 진행하고 있음에도 불구하고 연간 문화부로부터 지원받는 게 인건비, 운영비가 한 3억 정도 되는데 실제 한 15억 정도가 들어간다고 해요, 공히.

부산이든 대전이든 광주든.

그런데 부산도 그렇게 어떤 수익을, 그러니까 톡톡을 맞추기는 힘든 상황이라고 얘기를 해요.

광주는 좀 더 다른 특수한 경우라서요, 조선대 내의 강당을 리모델링해서 운영하고 있기 때문에 게임대회 기간을 설정할 때 학교 측의 요청이 있으면 그 기간을 변경해야 되는, 학교가 우선인 이런 상황이기 때문에 이 세 군데는 참고 사항은 될지언정 저희들이 선택할 사항은 아닙니다.

즉 거기는 거의 다 기존에 있던 시설들을 리모델링해서 운영하고 있고 또 대부분은 방송 장비를 갖추고 있는 데에 비해서 저희들은 신규고 사실 작년에 완공 예정이었던 성남이 이렇게 신규로 건설해서 할 생각이 있었는데 이걸 없애버렸거든요.

그래서 참고할 사항들은 우리 국내에는 좀 없는 편입니다, 리모델링이 아니라 신축이기 때문에.

○ **이상근 위원** 그런 부분은 그렇다치고요, 제가 질의드리는 핵심은 경영상으로 수입과 지출이라든지 아니면 e스포츠 경기장의 수입이 얼마인데 이것이 어려우니까 문화공간으로 활용을 했더니 문화 공간에서 얼마의 수익이 생기더라, 저는 이런 관점에서 질의를 드리는 거거든요.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 제가 말씀을 잘못 드린 거고요, 지금 주무부서가 글로벌게임센터를 계속하고 있는데 그것과는 다른 차원에서 좀 교차 확인을 위해서 다른 파트한테 충남 e스포츠 혹은 충남 게임 산업의 어떤 특성화 전략 같은 걸로 한번 토론을 해 보자라고 제안한 상태고요, 그 특성화 전략 중에 그쪽에서 얘기하는 경우는 하여튼 좀 아랍권을 끌어들이자는 제안도 있고요, 또 적극적으로 다문화가정들이 활용할 수 있도록 하자, 장애인 e스포츠를 하자 이런 여러 가지 제안들이 있습니다.

또 충남 북부권에는 실업들이 많으니 실업 리그라든지 이런 여러 가지가 있는데 정제된 방식으로 이런 이런 걸 하면 효용 대비 비용을 좀 맞출 수 있는 이런 단계까지는 아니고요, 지금은 그냥 아이디어를 수집하고 좀…….

○ **이상근 위원** 말씀을 들어보면 종합적으로 “e스포츠 경기장 운영이 녹록지 않다” 저는 지금 그렇게 들리고요, 어려우시더라도 대전 그다음에 부산, 광주 공공형 e스포츠 경기장을 운영하는 지자체에 우리 관련된 분들과 한번 운영의 지출이라든지, 수입이라든지 이런 부분을 자료를 좀 확보하시가지고 저한테 자료를 주시기 바랍니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 알겠습니다.

○ **이상근 위원** 꼭 부탁드립니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이상근 위원** 원장님, 성남시 판교에 건립 예정이었던 e스포츠 경기장이 백지화된 거 알고 계세요?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이상근 위원** 왜 백지화됐습니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 아마 작년에 지방정권이 교체되면서 좀 판단이 달랐던 것 같습니다, 기존 시장과 현 시장님이.

일단 제가 주변에서 듣기로는 그게 제일 컸다고 얘기를 하고, 판단이니깐요.

그리고 판교는 게임업체들이 많이 집적돼 있는 게임의 메카, 우리나라에서는 테헤란로 말고도 하여튼 돼 있어서 많은 기대를 했음에도 불구하고, 하여튼 좀 많이 진척이 됐었는데 백지화가 된 걸로 알고 있습니다.

그리고 이면으로도 많이 좀 들은 얘기는 있는데 그거는 오피셜이 아니라서, 그러니까 거기 관여했던 사람들의 공식적인 입장을 확인한 건 아니라서 이 자리에서 더 말씀드리기는 좀 곤란한…….

○ **이상근 위원** 맞습니다.

경기도 공모사업에 성남시가 판교에 e스포츠 경기장을 하겠다고 응모를 해서 선정이 됐습니다.

선정이 돼서 결국은 현 시장이 들어서면서 이게 백지화가 됐습니다.

그러니까 백지화된 이유는 성남시 쪽에서는 시정조정위원회 심의 결과 e스포츠 산업의 환경변화에 의해서 2019년 이후에 e스포츠 산업의 규모가 감소하고 또 주요 케이블 게임방송국이 폐국을 하고 일부 인기 종목에 편중된 경기 개최 때문에 e스포츠 경기장을 지어도 운영하

기가 굉장히 어렵다고 하는 판단에서 성남시는 e스포츠 경기장을 백지화했고 또 조금 아까 정치적인 그런 부분이 있었다고 언급을 하신 부분이라고 저는 생각을 하는데 또 일부 의원님께서 “이거는 정치적인 백지화지 어떤 e스포츠 경기장의 운영을 놓고 어려워 백지화한 게 아니다, 다시 하자” 이런 논란은 지금 있는 것 같아요.

그렇지만 저는 원장님도 아시다시피 e스포츠 경기장이 시대에 맞기는 하지만 우리가 그렇게 큰 예산을 투입해서 짓고 운영을 했을 때 운영하기가 녹록지가 않을 것이다 계속 우려를 나타냈지 않겠습니까?

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예.

○ **이상근 위원** 그러니까 성남 판교에 건립 예정이던 e스포츠 경기장 백지화에 대해서 성남시 쪽과 관계되는 분들과 연계를 해가지고 실질적으로 어떤 분석에 의해서 백지화가 됐는지에 대해서도 원장님께서 한번 분석을 하셔서 자료를 좀 주시기 바랍니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 알겠습니다.

○ **이상근 위원** 수고하셨습니다.

이상입니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 위원님, 추가로 좀 더 말씀드릴 게 있는데요.

○ **이상근 위원** 예, 말씀하십시오.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** e스포츠 경기장 운영이랄지 또 수익구조를 맞춘달지 이런 건 참 힘든 건 사실이고 오히려 공공 e스포츠 경기장 운영에서 성공사례를 찾기가 난감한 건 사실입니다만, 사실 또 게임문화는 우리 청소년들뿐 아니라 성인들한테도 너무나 깊숙하게 들어와 있는 일상 중의 하나입니다.

그래서 그렇게 꼭 공공이 운영하는 것만큼 수익모델에만 맞출 게 아니라 우리의 일상을 지배하고 있는 하나의 문화현상으로서의 게임을 어떻게 좀 건전하게 가져가고 또 히키코모리 같은 경우가 사회문제가 되고 있는데 이걸 치유하는 하나의 수단으로도 활용할 수 있는지, 게임문화를 어떻게 좀 잘 활용해서 충남이 하나의 모범을 만들어낼 수 있을지도 고민해 주시면 좋을 것 같고요, 또 하나가 이번에 항저우 아시안게임에서 공식종목으로 지정됐지 않습니까?

향후에는 아마 또 올림픽 공식종목으로 지정되기 위한 노력들을 게임업계는 계속할 겁니다.

그리고 그런 게임업계, 영화업계는 다 이렇게 라이프사이클이 있는 만큼 지금은 쇠퇴기가 분명합니다만 앞으로 오는 상승기, 고조기가 있으리라고 생각을 하고요.

그래서 저는 2027년에 충청권에서 유니버시아드 대회 개최가 예정돼 있는데 우리 이상근 위원님이 걱정하시는 것도 좋지만 새롭게 '25년에 열 충남 e스포츠 경기장에서 유니버시아드 대회를 기회로 번외경기라도 대학생 게임대회 같은 걸 충남 e스포츠 센터에서 유치할 수 있도록 우리 위원님이 좀 힘을 써주신다면…….

○ **이상근 위원** 그런 계획은 당연한 거고요, 제가 거듭 말씀드리지만 제가 우려하는 부분은 물론 아까도 시대의 흐름에 따라서 e스포츠는 필요하다 이렇게 말씀을 드렸지만 우리는 공공의 재원을 들어서 밀 빠진 독에 물 붓기 식으로 계속 이런 형국으로 e스포츠 경기장이 운영이 될 수도 있지 않겠느냐 하는 우려의 관점에서 의원으로서의 적극적 우려를 표명하는 겁니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 맞습니다.

○ **이상근 위원** 저도 e스포츠는 아이들이 가장 많이 하는 스포츠이기 때문에 지지를 하죠.

그리고 또 우리가 인터넷 강국이기 때문에 많은 학생들이, 청년들이 e스포츠는 얼마든지 인터넷 통해서 게임을 통해서 할 수가 있습니다.

그러면에도 불구하고 이렇게 대형으로 시대가 가면서 점점 어려워지는 e스포츠 경기장의 운영 상태를 보게 되면 의원으로서 지적하지 않을 수가 없습니다.

그렇게 말씀드립니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 맞습니다.

○ **이상근 위원** 이상입니다.

○ **위원장 김옥수** 이상근 위원님 수고하셨습니다.

오인환 위원님 질의하여 주시기 바랍니다.

○ **오인환 위원** 다른 감사는 다른 위원님들이 질의를 촘촘하게 해 주신 걸로 대신하고요, 근무와 관련된 감사만 진행하도록 하겠습니다.

제가 자료를 요청해서 받았는데요.

초과근무 내역과 휴가 일정 관련된 자료를 제출해 달라고 요청을 했는데 우리 산하기관들, 충청남도의 출자·출연기관들에 대해서 꼭 다 같이 받아봤는데, 유독 정보문화산업진흥원의 특징이 어떤 곳이나 하면 엑셀시트로 해서 다 정리를 해서 받아보았는데 시트가 다른 기관보다 좀 양이 많습니다, 시트 수가.

다른 기관은 초과근무를 하면서 어떤 사유로 어떤 업무 내용들로 초과근무를 했다 기재가 많이 되어 있어서 시트가 긴데 우리 진흥원은 상대적으로 지침, 조퇴, 연차, 반차, 공가, 병가 이런 내용들

이 상대 비교를 했을 때 가장 눈에 띄는 특징이에요.

그래서 원장님이 일일이 근태관리에 대해서 매일은 아니어도 직원들하고 업무를 같이 하면서 그런 불편함을 느끼시지 않았나요?

누구를 찾았는데 “오늘 연가예요”, “병가예요”, “조퇴했습니다” 이런 경험이 없으셨나요?

워낙 많아서, 제가 날짜별로 보면 2022년 12월 15일에는 박땡땡 조퇴, 박땡땡 병가, 신땡땡 조퇴부터 시작해서 같은 날에 8명~10명 이런 것들이 반복되는 날들이 굉장히 허다하게 많이 있는데 필요에 의해서 조퇴를 할 수도 있고 병가 -몸이 아프면 당연히 치료해야 되고- 휴가도 있고 연차는 법적으로 보장돼서 써야 되는 것인데 과연 이렇게 되어 있는데 업무에 지장이 없을까, 다른 기관들은 급여가 부족하다면서 초과근무수당도 받아가실 텐데 우리 직원들은 그런 부분에 대해서 별로 신경을 안 쓰시는 건가 이런 생각이 들기도 하고 이 업무 자체가 관리가 안 되고 있나 이런 저 나름대로의 우려가 있었는데, 핑계든 사정이든 내용이 있었을 텐데 제가 개별 사안을 지적하는 것보다 전반적인 내용을 지적하는 것입니다.

근태 관리에 만전을 기해야 되겠다, 이 정도라면 해이한 측면이 너무 많아 보인다 -자료상으로- 라는 부분을 지적하면서 원장님이 꼼꼼하게 관리를 해 주실 것을 요청합니다.

이상입니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 저기…….

○ **오인환 위원** 제가 답변을 요구하는 건 아니에요.

그 내용에 있어서 데이터로 나타나는

것을 얘기했고 하나하나 누가 무슨 문제다 이런 지적은 하지 않았으니까요, 이 부분에 대해서 좀 받아안고 원장님이 관리를 잘해 주실 것을 요청합니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 알겠습니다.

○ **오인환 위원** 이상입니다.

○ **위원장 김옥수** 오인환 위원님 수고하셨습니다.

혹시 추가 질의 하실 위원님 계십니까?

(「대답없음」)

그러면 더 이상 질의 하실 위원님이 안 계시므로 질의 답변을 마치고자 하는데 위원님 여러분!

이의가 없으십니까?

(「없습니다」 하는 위원 있음)

이의가 없으므로 충남정보문화산업진흥원 소관에 대한 행정사무감사 질의 답변을 마치겠습니다.

김창수 원장님을 비롯한 임직원 여러분!

행정사무감사 자료와 답변 준비에 수고 많으셨습니다.

충남정보문화산업진흥원에서는 행정사무감사를 통해 위원님들께서 지적하신 사항들에 대해 면밀히 검토하여 도정에 반영될 수 있도록 노력하여 주시기 바랍니다.

다음은 충남정보문화산업진흥원 소관에 대한 행정사무감사를 마치면서 김창수 원장님의 의견을 듣도록 하겠습니다.

김창수 원장님 의견을 말씀하여 주시기 바랍니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 좋은 말씀 감사드리고요, 후속 추가 조치 요구하신 자료 이걸 작성하는 과정에서 많은 공부도 되고 또 마음도 다잡을 수 있을 것 같습니다.

박정수 위원님, 이현숙 위원님, 아까 지적한 사항 뼈아프게 새기면서 다시 한번 자구책을 세우기 위해서 노력할 거고요, 그리고 오인환 위원님이 말씀하신 것은 좀 특수성이 있긴 한데 그러면서도 불구하고 총괄적으로 말씀하셨기 때문에 제가 특별히 챙기겠습니다.

오늘 특별히 고마운 건 이상근 위원님입니다.

제가 말씀 못 드렸던 거…….

○ **이상근 위원** 사실을 말씀드린 겁니다.

○ **충남정보문화산업진흥원장 김창수** 예, 특별히 고마웠고 또 그건 그거대로 또 고마웠다라고 말씀드리는 게 e스포츠 관련해서 그렇게 자료화되면 향후에도 필요 없는 논란은 좀 적어질 것 같습니다.

그래서 자료 충실히 준비하고요, 그리고 말씀 새기면서 차근차근 준비하도록 하겠습니다.

마지막으로 원활하게 회의 진행해 주신 우리 위원장님께도 깊은 감사 말씀드립니다.

고맙습니다.

○ **위원장 김옥수** 김창수 원장님 수고하셨습니다.

위원장님 여러분!

그리고 김창수 충남정보문화산업진흥원장님을 비롯한 임직원 여러분!

수고 많으셨습니다.

이상으로 2023년도 충남정보문화산업진흥원 소관에 대한 행정사무감사를 마치겠습니다.

감사 종료를 선언합니다.

(17시03분 감사종료)

○ **출석감사위원(8인)**

김옥수	이상근	박기영	박정수
안장현	오인환	이현숙	최광희

○ 출석전문위원

수석전문위원 이상의

○ 피감사기관참석자

〈충남정보문화산업진흥원〉

원장	김창수
경영기획실장	윤필구
융합콘텐츠본부장	김상혁
실감클러스터본부장직무대행	이지연
영화드라마사업국장	송헌제
문화도시사무국장	박준형
스타트업타운사업단장	김동규

○ 기타참석자

〈문화체육관광국〉

문화정책과장 이성일

○ 속기공무원

조은채 지점순