



Culture and Development
Roundtable Series

2012
문화와 발전 제1차 라운드테이블
자료집

일시: 2012년 6월 22일
장소: 밀레니엄 서울 힐튼

유네스코한국위원회 문화커뮤니케이션팀

전화: 02) 6958-4160

팩스: 02) 6958-4252

이메일: culture.sd@unesco.or.kr

웹사이트: www.unesco.or.kr/cd

주최:



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

후원:



KOICA 한국국제협력단
Korea International
Cooperation Agency



Culture and Development
Roundtable Series

2012
문화와 발전 제1차 라운드테이블
행사 자료집

일시 | 2012년 6월 22일(금) 14:00-18:00

장소 | 밀레니엄 서울 힐튼 3F 코랄룸

주최 | 유네스코한국위원회, 문화체육관광부

제 1차 문화와 발전 라운드테이블 일정

구분	시 간		주 요 내 용
	13:40 ~ 14:00	등록	
	14:00 ~ 14:10	인사	참석자 소개 및 전문가 패널 30인 인사 (강상규 유네스코한국위원회 문화커뮤니케이션팀장)
	14:10 ~ 14:15	개회사	전택수 유네스코한국위원회 사무총장
	14:15 ~ 14:25	브리핑	문화와 발전 의제의 국제적 흐름 (김유진 유네스코한국위원회 문화와 발전 담당자)
1부	I. 문화다양성의 관점에서 본 지속가능발전		
	14:25 ~ 14:55	기조강연	이어령 (초대 문화부 장관)
	14:55 ~ 15:05	휴식	
2부	II. 문화를 활용한 지역 발전의 여러 사례 ※ 진행: 유승호(강원대 영상문화학과 교수)		
	15:05 ~ 15:35	주제1	○ 발표 : 문화 자산의 지역발전 적용 사례 (류정아, 한국문화관광연구원 연구위원) ○ 토론 : 기량 (국립민속박물관 전시운영과장)
	15:35 ~ 16:05	주제2	○ 발표 : 문화예술이 지역 발전에 미치는 영향 (라도삼, 서울시정개발연구원 연구위원) ○ 토론 : 이선철 (용인대 문화콘텐츠학과 교수)
	16:05 ~ 16:35	주제3	○ 발표 : 개도국의 발전을 위한 문화유산과 고유문화의 역할 (김철원, 경희대 호텔관광대학 컨벤션경영학과 교수) ○ 토론 : 강경환 (문화재청 문화재정책국장)
	16:35 ~ 16:55	질의응답	참석자 전원
	16:55 ~ 17:05	휴식	
3부	III. 문화다양성과 지역 문화의 활용 ※ 진행: 오명석 (서울대 인류학과 교수)		
	17:05 ~ 18:00	종합토론	전문가 패널 30인
폐회	18:00 ~	폐회사	향후 일정안내

※2부 구성: 주제 별로 발표 20분, 토론 10분.

목 차

1. 2012 문화와 발전 라운드테이블 소개	7
2. 전문가패널 30인 프로필	9
3. 1부 기조강연: 문화다양성의 관점에서 본 지속가능발전 이어령 초대 문화부 장관	15
4. 2부 주제 발표·토론: 문화를 활용한 지역 발전의 여러 사례	
주제 1: 문화자산을 활용한 지역 발전 전략 및 사례	
발표_류정아 한국문화관광연구원 연구위원	19
토론_기량 국립민속박물관 전시운영과장	33
주제 2: 문화 예술이 지역 발전에 미치는 영향	
발표_라도삼 서울시정개발연구원 연구위원	36
토론_이선철 용인대 문화콘텐츠학과 교수	49
주제 3: 개도국의 발전을 위한 문화유산과 고유문화의 역할	
발표_김철원 경희대 호텔관광대학 컨벤션경영학과 교수	54
토론_강경환 문화재청 문화재정책국장	65

2012 문화와 발전 라운드테이블 소개

□ 문화와 발전 의제 설명

세계 문화다양성 선언(2001)과 문화적 표현의 다양성 보호와 증진을 위한 협약(2005)은 “문화는 지속가능발전의 필수 요건”이라고 밝히고 있습니다.

‘문화’는 2000년 채택된 새천년개발목표(MDGs)에서는 사실상 배제되었지만 최근 다시 중요한 화두로 떠오르고 있습니다. 2010년과 2011년 유엔 총회에서 '문화와 발전' 의제가 연달아 주요 결의안으로 채택되었습니다. 유엔은 결의안에서 문화의 관점에서 지속가능한 발전 대안을 마련하기 위한 연구와 정보 공유, 정책 개발, 국가 및 지역 내 협력 강화 등을 촉구하고, 2015년경 유엔 주도의 ‘문화와 발전’ 국제 회의를 개최할 것을 제안했습니다.

‘문화와 발전’ 의제는 산업화나 국민소득의 증가와 같은 단순한 경제성장의 차원을 넘어서서 발전의 의미를 되돌아보게 합니다. 특히 세계화로 인해 심화된 양극화와 환경 파괴, 지역 공동체 훼손 등의 문제를 해결하기 위해 기존의 발전 방식을 성찰하고 인권과 민주주의 존중, 문화다양성의 실현 등 보편적 가치들에 관심을 기울입니다.

□ 라운드테이블 소개

라운드테이블은 그동안 국내에서 진행되어 온 ‘문화와 발전’ 논의를 한 자리에 모으고 국제적 수준의 의 설정에 기여하기 위해 마련된 자리입니다. 라운드테이블을 이끄는 전문가 패널은 문화인류학, 경제학, 사회학, 국제관계학, 문화예술, 문화정책, 예술경영 등 여러 분야의 학자들과 공공 및 민간 영역에서 정책을 개발하고 실행하는 실무자들을 망라하고 있습니다.

○ 제 1차 문화와 발전 라운드테이블

일시/장소: 6월22일/밀레니엄 서울힐튼

주제: 지속가능발전을 위한 문화다양성의 역할

<p><제 1부: 기초강연> 문화다양성 관점에서 본 지속가능발전 (이여령 초대 문화부 장관)</p>
<p><제 2부: 문화를 활용한 지역발전의 여러 사례> 문화 자산의 지역 발전 적용 사례 문화예술이 지역 발전에 미치는 영향 개도국 발전과 문화유산 및 고유문화의 역할</p>
<p><제 3부: 종합라운드테이블> 문화다양성과 지역 문화의 활용</p>

○ 제 2차 문화와 발전 라운드테이블

일시/장소: 9월21일/유네스코한국위원회 11층

주제: 한국 국제개발협력의 문화적 성찰과 대안

<p><제 1부: 기초발제> 문화권 관점에서 본 한국의 국제개발협력</p>
<p><제 2부: 한국의 문화 분야 국제개발협력> 한국 문화ODA, 현황과 전망 문화 분야 국제개발협력의 새로운 흐름</p>
<p><제 3부: 종합라운드테이블> 한국의 국제개발협력을 말한다: 문화를 중심으로</p>

○ 제 3차 문화와 발전 라운드테이블

(국제 심포지엄)

일시/장소: 12월7일/국립중앙박물관 대강당

주제: Post-MDGs에서의 문화의 역할 제고

<p><제 1부: 기초발제> Post-MDGs에서의 문화의 기여 문화를 활용한 국제개발 사례</p>
<p><제 2부: 2012 연구사업 발표 및 토론></p>
<p><제 3부: 종합라운드테이블> 지속가능발전목표(SDGs) 이행을 위한 문화의 주류화 방안 한국의 지속가능발전을 위한 문화의 역할과 전망</p>

전문가 패널 30인 프로필

강경환

문화재청 문화재정책국장으로 재직 중이다. 1998년 문화재관리국 근무를 시작한 이래 문화재청 국제교류과장·문화재활용과장·보존정책과장 등을 지냈다. 문화재에 관한 정책을 개발, 실행하면서 특히 지속가능성과 주민 참여를 통해 보전과 개발 사이의 딜레마를 해결하는 문제에 관심을 갖고 있다. 고려대학교에서 행정학을 전공하고, 미국 조지아 주립대학교에서 문화유산 보존 전공으로 석사 학위를, 목원대학교 대학원에서 건축계획 전공으로 공학박사 학위를 취득했다. 역서로는 ‘역사도시 투어리즘(공역, 2012)’이 있다.

강주홍

국무총리실 개발협력기획과장으로 재직하며 국제개발협력 정책의 총괄·조정 및 기획·평가 수행을 담당하고 있다. 정보통신부, 금융감독위원회 등을 거쳐 국무총리실 교육정책과장, 국무조정실 산업정책과장 등을 역임했다. 서울대학교에서 정치학을 전공했고, 연세대학교 행정대학원에서 정책학 석사와 박사과정을 수료했다. 현재 한국형 ODA 모델 개발, ODA 통합평가 등과 관련된 활동과 연구를 펼치고 있다.

곽재성

경희대학교 국제대학원 교수로 동대학원 학과장 및 국제학연구원장으로 재직 중이다. 연구 분야는 다자간 국제개발협력, 지속가능한 발전, 중남미 정치경제. 미주개발은행(IDB)과 아시아개발은행(ADB), 유엔중남미경제위원회(CEPAL) 등에서 컨설턴트를 지냈다. 저서로는 ‘한국의 대중남미투자자와 진출전략연구(공저)’, ‘라틴아메리카 신자유주의 경제개혁의 정치경제학(공저)’ 등이 있다. 서울대학교에서 서어서문학을 전공했고, 영국 리버풀대학교에서 중남미지역학 석사 및 국제정치학 박사를 취득했다.

구문모

한라대학교 미디어콘텐츠학과 교수이고 관심 분야는 문화산업과 문화경제론이다. 한국문화경제학회 회장, 문화관광부 문화산업지구 심사위원 등을 역임했고, 문화콘텐츠나 창조산업에 관한 다수의 정책 보고서를 집필했다. 고려대학교에서 영문학을 전공했고, 동대학원에서 경제학 석사를, 미국 아이오와주립대에서 경제학 박사 학위를 취득했다.

기량

국립민속박물관 전시운영과장으로 재직 중이며 주생활과 전시기획 분야에 관심을 갖고 있다. 1992년 국립민속박물관 근무를 시작한 이래 인천 차이나타운 자장면박물관 운영자문위원, 국립민속박물관 유물수집 총괄 등을 지냈고, 특별전 ‘한복의 세계화 이미지’, 기획전 ‘추억의 세기에서 꿈의 세기로(20세기 문명전)’, ‘한강’ 등을 기획했다. 홍익대학교에

서 건축학을 전공하고 동대학원 건축학과에서 박사과정을 수료했다.

김은경

한국여성정책연구원 국제개발협력팀 팀장 겸 연구위원으로 재직 중이다. 연구 분야는 젠더와 개발, 여성정책, 제3세계 여성정책. KDI 국제정책대학원 및 KOICA 연수 프로그램 강사로도 활동 중이며, 참여연대 국제연대위원회 실행위원, 한국여성유권자연맹 기획위원 등을 역임했다. 주요 논문 및 저서로는 ‘우리안의 아시아 우리가 꿈꾸는 아시아(공저)’, ‘한국 NGO의 젠더이슈관련 국제개발협력 사업의 분석과 전망’(대표저자), ‘개발도상국의 양성평등을 위한 공공서비스 책임성 제고와 ‘좋은 거버넌스(공저)’ 등이 있다. 연세대학교 대학원에서 정치학 박사학위를 취득했다.

김철원

경희대학교 호텔관광대학 학장(컨벤션경영학과 교수)으로 재직 중이다. UNWTO(세계관광기구) Asia Pacific Newsletter 편집위원장, OECD Tourism Committee 한국대표 및 컨설턴트, 한국관광공사 남북관광협력 자문위원 등을 역임했고 최근에는 G20 정상회의 행사자문위원으로 활동했다. 주요 논문으로는 ‘관광학원론’, ‘컨벤션참가동기와 개최지의 브랜드 개성이 만족도와 사후반응에 미치는 영향’, ‘국제회의 성과측정지표개발에 관한 연구’ 등이 있다. 연세대학교 대학원에서 경제학 석사와 미국 조지워싱턴대학 경영대학원을 졸업했으며, 미국 텍사스 A&M 대학원에서 여가 및 관광학 박사학위를 취득했다.

노명우

아주대학교 사회학과 교수이며, 문화사회학에 관한 연구와 저술 활동을 하고 있다. 주요 저서로는 ‘호모 루텐스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다’, ‘발터 벤야민. 모더니티와 도시’, ‘불확실한 세상’ 등이 있고, 학술 논문으로는 ‘에쓰노그래피와 문화연구방법론’, ‘경기도 문화지표체계 개발연구’, ‘OECD 주요국가의 문화경쟁력 분석’, ‘문화영향평가 지표개발 및 법제화 방안연구’, ‘다문화정책의 방향과 문화적 지원방안연구’ 등이 있다. 서강대학교 사회학과를 졸업하고 동대학원에서 사회학 석사학위를 취득했고, 베를린 자유대학에서 사회학 박사학위를 받았다.

라도삼

서울시정개발연구원 창의시정연구본부 연구위원이다. 서울대학교 환경계획연구소 객원연구원과 서울시정개발연구원 문화연구센터장 등을 역임하였다. 주요 연구 분야는 문화정책과 도시문화이며 ‘세계 주요도시의 문화전략과 서울 걸쳐노믹스 연구’, ‘예술을 활용한 마을 만들기’ ‘문화도시와 문화전략’ 등 다수의 논문과 보고서를 집필했다. 중앙대학교에서 언론학 박사 학위를 취득했다.

류정아

한국문화관광연구원 문화예술연구실 연구위원 및 한국외국어대학교 겸임교수로 재직 중이다. 인문콘텐츠학회 학술연구위원장과 대통령직속 지역발전위원회 창조지역특별위원회 위원 등을 역임했다. 주요 연구 분야는 지역축제와 지역문화이며 저서로는 '전통성의 현대적 발견', '축제인류학' 등이 있다. 서울대학교 인류학과를 졸업하고 동대학원에서 인류학 석사 학위를 취득했으며 프랑스 파리 사회과학고등연구원(EHESS)에서 사회인류학 박사 학위를 취득했다.

박경태

성공회대학교 사회학부 교수이며, 소수자 연구 분야에 많은 관심을 갖고 연구와 저술활동을 하고 있다. 저서로는 '한국의 다문화공간(공저)', '다문화사회연구(공저)', '소수자와 한국사회: 이주노동자, 화교, 혼혈인' 등이 있다. '다문화사회와 소수자: 인종·민족 갈등', '한국에서의 소수자 차별의 사회적 원인' 등 다문화사회 및 소수자에 관련한 다수의 논문을 집필했다. 연세대학교에서 사회학을 전공했고, 미국 텍사스 주립대(오스틴)에서 사회학 석사 및 박사 학위를 취득했다.

박양우

중앙대학교 예술대학원 예술경영학과장으로 재직 중이다. 1979년 공직에 입문, 문화관광부 문화산업국장, 관광국장, 주뉴욕한국문화원장을 거쳐 문화관광부 차관을 지냈다. 현재 2012 광주 ACE Fair 추진위원장, 한국영상산업협회장, 문화체육관광부 정책평가위원장, 한국예술경영학회장과 한국호텔외식경영학회 부회장, 한국컨벤션학회 부회장, 한국지식재산포럼 부회장 등 다양한 활동을 펼치고 있다.

배병수

외교통상부 공공외교정책과장

변웅

고려대학교 국제대학원 세계지역연구소 연구교수이다. 동 대학원에서 CAMPUS Asia 프로그램 운영 담당교수, KIEP GPAS 유럽-아프리카 연구회 공동간사 등을 지냈다. 저서로는 '서중아프리카연구(공저)'가 있다. 고려대학교 철학과를 졸업하고 파리정치학대학(시앙스포)에서 정치학 석사, 파리고등사범학교(ENS)-파리고등사회과학원(EHESS)에서 국제관계(역사) 박사학위를 취득했다.

서진석

1999년 국내 미술계 최초의 대안공간인 '루프'를 설립하고 현재까지 많은 한국의 젊은 작가들을 발굴 및 지원하고 있다. 2004년부터 비디오아트 페스티벌-Move on Asia를 기

획하여 160여명의 아시아 작가들과 전세계 순회전시를 하고 있으며, 2010년부터는 A3 아시아현대미술상과 아시아아트포럼 등을 통해 아시아미술의 새로운 담론 생산에 주력하고 있다. 2010년 리버풀비엔날레 등 여러 국제 비엔날레 기획에 참여 하였고 쿤스트할레 뒤셀도르프, 센트럴이스탄블, 카사아시아 등의 기관들과 함께 프로젝트를 진행하며 한국 미술을 세계에 알리고 있다.

손경년

부천문화재단 문화예술본부장으로 재직 중이다. 한국예술종합학교 무용원 예술경영학과 강사와 단국대학교 대중문화예술대학원 겸임교수 등을 지냈고, 한국대표, 문화관광부 문화중심도시조성추진기획단 조사연구팀장·도시조성실장 등을 역임했다. 주요 저서 및 논문으로는 '저성장시대의 도시정책(공저)' 등이 있으며, '서울시 청소년 창의지수 연구' '문화도시 만들기' 등이 있다. 고려대학교 사회학과를 졸업했고, 영국 런던 시티대학교에서 문화정책 및 예술경영학과 박사과정을 수료했다.

오명석

서울대학교 인류학과 교수이며 사회과학연구원장을 맡고 있다. 연구 분야는 경제인류학, 역사인류학 및 동남아시아 지역연구. 한국문화인류학회 부회장, 한국동남아학회 학회장, 서울대학교 비교문화연구소 소장 등을 역임했다. 저서로는 '우리 안의 외국문화(공저)', '동남아의 지역주의와 종족갈등(편저)' '처음 만나는 문화인류학(공저)' 등이 있다. 서울대학교 대학원에서 인류학 박사과정을 수료한 뒤 호주 모나쉬대학교에서 인류학 박사학위를 취득했다.

유승호

강원대학교 영상문화학과 교수 및 카이스트 문화기술대학원 겸직교수로 재직 중이다. 한국문화경제학회 부회장, '문화경제연구' 편집위원장, 대통령실 정책자문위원, 창의도시포럼 대표 등을 역임했다. 저서로는 '당신은 소셜한가?', '디지털시대와 문화콘텐츠', '문화도시: 지역발전의 새로운 패러다임', '작은 파리에서 일주일', '에든버러에서 일주일' 등 문화산업과 창의도시 분야에서 다수의 연구와 저술활동을 하고 있다.

윤금진

한국국제교류재단 문화예술교류부장

이선철

연세대 사회학과와 영국 런던 시티대학교 문화경영학과를 졸업하고, 김덕수패사물놀이의 기획실장과 음반/공연전문 벤처기업 폴리미디어 대표이사를 지냈다. 단국대와 숙명여대 겸임교수를 거쳐 현재는 용인대학교 문화콘텐츠학과 교수로 재직 중이다. 강원도 평창의

폐교를 개조한 복합문화공간 <감자꽃스튜디오>를 운영하고 있기도 하며, 문화부와 농림부 그리고 여러 지자체의 문화정책 자문과 연구 그리고 교육사업 등에 참여하고 있다.

이어령

초대 문화부 장관(1990~91)을 지냈으며 현재 대한민국 예술원 회원이자 이화여대 명예 석좌교수이다. 1934년 충남 온양에서 출생, 서울대학교 문리대과대학 및 동 대학원에서 문학박사학위를 취득했다. 1967년부터 30년 이상 이화여대에서 교수로 재직하며 후학을 배출했다. 1956년 한국일보에 '우상의 파괴'를 발표해 문학평론가로 등단했고, 조선일보, 중앙일보, 경향신문 등 여러 신문의 논설위원을 역임하기도 했다. 대표 저서로는 에세이 집인 '흙 속에 저 바람 속에' '축소 지향의 일본인' '지성에서 영성으로', 소설 '장군의 수염' 평론집 '저항의 문학' '젊음의 탄생' 등이 있다.

이원재

한겨레경제연구소에서 소장으로 재직 중이다. 삼성경제연구소 수석연구원 및 한겨레신문사 경제부 기사를 역임했다. 저서로는 '이상한 나라의 경제학', '한국경제 하이에나를 죽여라', '전략적 윤리경영의 발견' 등이 있다. 기업의 사회공헌과 사회적 기업 등을 주제로 기고, 강연 등 여러 활동을 하고 있다. 연세대학교 경제학과를 졸업하고 미국 매사추세츠 공대(MIT) 경영대학원에서 경영학석사(MBA)를 취득했다.

이태주

한성대학교 인류학과 교수

장은주

영산대학교 법과대학 교수로 재직 중이며 '시민과 세계' 편집주간으로 활동하고 있다. 독일 프랑크푸르트 요한 볼프강 괴테 대학교에서 철학박사학위를 취득했다. 저서로는 '생존에서 존엄으로', '인권의 철학', '정치의 이동', 논문으로는 '유교적 근대성과 근대적 정체성', '한국 비판적 자유주의 전통의 민주적-공화주의적 재구성' 등이 있다.

정재왈

(재)예술경영지원센터 대표이자 성균관대학교 대학원 예술학협동과정 초빙교수이다. 2006년 설립된 예술경영지원센터는 문화예술관련 조사 및 연구, 컨설팅 및 공연예술과 시각예술 분야 국제사업을 주관하는 비영리재단이다. 10여년 동안 중앙일보 문화부에서 공연예술과 영화, 출판, 학술, 방송/미디어 분야를 취재했고, 이후 LG아트센터에서 운영부장, (재)서울예술단 이사장 및 예술감독을 역임했다. 저서로는 '세계 지식인 지도', '뮤지컬-기획 제작 공연의 모든 것(역서)' 등이 있다. 한국연극평론가협회 평론가, 한국문화예술경영학회 이사, 한국발레협회 자문위원, 중앙일보 칼럼니스트로 활동하고 있다.

정정숙

한국문화관광연구원 문화예술정책실 연구위원이다. 관심 분야는 지역문화, 문화교류, 국가브랜드 등이며, 동아시아포럼 위원, 미래전략연구원 사회문화분과 연구위원, 동북아시아대위원회 사회문화협력분과 전문위원 등을 역임했다. 주요 논문 및 보고서로는 ‘문화분야 공적개발원조(ODA) 사업개발 연구’, ‘지방대활용 지역문화컨설팅사업 평가 및 개선방안 연구’, ‘고령화시대를 대비한 문화예술정책 개발 연구’, ‘아시아문화수도의 도입에 대한 기초연구’ 등이 있다. 이화여자대학교 영문학과를 졸업하고 동 대학원에서 정치학 석사와 박사학위를 받았다.

최준호

한국예술종합학교에서 연극원 교수이며 2007년부터 2011년까지 주프랑스한국문화원 원장을 지냈다. 연극연출가로 활동하였고 문화부 한류문화진흥자문위원, 한국문화예술위원회 국제교류소위원회 등을 역임했다. 저서로는 ‘우리시대의 프랑스 연극(공저)’, ‘공연예술 시장연구’ 등이 있으며 ‘프랑스, 한국 문화와 예술에 눈 뜨다’, ‘국제문화교류를 통한 국가 이미지 제고에 대한 고찰’ 등의 논문을 저술하였다. 성균관대학교 불어불문학과와 동 대학원 석사과정을 졸업하고, 파리 제3대학에서 연극학 박사학위를 취득했다.

최혁진

한국사회적기업진흥원 기반조성본부장

허인정

문화예술사회공헌네트워크 이사장 및 조선일보 더나은미래 대표이사로 재직 중이다. 문화예술사회공헌네트워크는 기업의 문화나눔 활성화를 위해 사회공헌 컨설팅과 캠페인, 문화예술교육 전문인력양성 사업을 수행하는 비영리 사단법인이다. 10여년간 조선일보에서 기자로 일한 뒤, CJ그룹 CSR팀장과 CJ나눔재단 사무국장을 역임했다. 서울대학교 언론정보학과와 동 대학원 석사과정을 졸업했고, 홍익대학교에서 문화예술경영을 공부했다.

황원규

강릉원주대학교 국제통상학과 교수이며 사회과학대학 학장으로 재직 중이다. 주요 연구 분야는 국제지역경제론, 국제경제관계론, 아태경제론, 아프리카 지역. 국무총리실 국제개발협력위원회 위원, 국제개발협력학회회장, 르완다 대통령실 정책자문관, 캄보디아 통상산업부 정책 컨설턴트, 「동아시아관광포럼(EATOF)」 창립간사 등을 역임했다. 영국 버밍엄대학에서 개발재정학 석사, 텍사스 주립대(오스틴)에서 경제학 박사 학위를 취득했다.

1부 기조강연

“문화다양성의 관점에서 본 지속가능발전”



이어령 (초대 문화부 장관)

2부 주제 발표 · 토론

“문화를 활용한 지역 발전의 여러 사례”

주제 1: 문화자산을 활용한 지역 발전 전략 및 사례

| 발표_류정아 한국문화관광연구원 연구위원

| 토론_기량 국립민속박물관 전시운영과장

주제 2: 문화 예술이 지역 발전에 미치는 영향

| 발표_라도삼 서울시정개발연구원 연구위원

| 토론_이선철 용인대 문화콘텐츠학과 교수

주제 3: 개도국의 발전을 위한 문화유산과 고유문화의 역할

| 발표_김철원 경희대 호텔관광대학 교수 (컨벤션경영학과)

| 토론_강경환 문화재청 문화재정책국장

문화자산을 활용한 지역발전 전략 및 사례

I. 사회적 패러다임의 변화 : 지식기반사회에서 창조사회로

70~80년대의 산업경제는 90년대의 지식경제로 변하였다가 최근의 글로벌 금융위기를 겪으면서 창조경제로 변화하고 있다. 경제를 이끄는 것은 더 이상 하드웨어 중심의 건설 분야가 아니다. 인터넷 정보망의 발달로 인해 특정 소수에게 정보가 집중되어 있지 않게 되면서 누구에게나 접할 수 있는 주변의 다양한 자원에 새로운 발상을 부여하고 기존의 편견을 극복한 기발한 상상력이 가미된 소프트콘텐츠에 의한 경제적 자원창출이라는 창조경제에 이미 들어서고 있다.

산업경제가 토지, 노동, 자본을 성장동력으로 하고 있었다면, 지식경제에서는 지식과 정보였고, 창조경제에서는 상상력과 창의성이 가장 중요한 요인이 된다. 따라서 서비스나 예술콘텐츠를 활용한 창조산업이 발전하고 이것이 바로 창조의 원동력으로서 지역발전에서 중요한 역할을 할 수 있음이 여러 가지 사례들을 통해서 입증되고 있다. UN은 창의 산업이 현재 세계 GDP의 7%를 차지하고 있다고 하고 향후 10%씩 증가할 것으로 예상하고 있다.(UN, 2004:3) 국제연합무역개발회의(UNCTAD)에서는 창조산업을 4개 분야의 9개 산업군으로 분류하고 있다.

첫째, 문화유산과 관련된 것으로 미술 공예품이나 축제와 같은 전통 문화적 표현 양식과, 고고학적 사적지, 박물관, 도서관, 전시장 등과 같은 문화적 장소와 관련된 산업군이 있다. 둘째, 예술과 관계된 분야로 라이브 음악, 연극, 무용, 오페라, 서커스 등을 포함하는 공연예술과 회화, 조각, 사진 및 고미술품을 포함하는 시각예술 등이다. 셋째, 미디어와 관련된 분야로서 영화, TV, 라디오, 기타 방송 영역의 시청각 분야, 도서, 신문, 출판, 소프트웨어, 비디오게임, 디지털 창작콘텐츠 등이다. 마지막으로 기능적 창작물 분야에는 인테리어, 그래픽, 패션, 보석, 완구 등에 대한 디자인 분야와 광고, 건축, 창조적 R&D, 레크리에이션과 같은 문화서비스 분야 등을 하나로 묶고 있다.(UN, 2004:4~5) 영국은 이미 90년대 말부터 창조산업을 국가적인 차원에서 육성하고 있다.(DCMS, 1998:3)

유네스코는 “창조도시 네트워크”를 구성하고 7개 아이템(문학, 음악, 공예/민속예술, 디자인, 미디어예술, 음식, 영상 등) 정해 이러한 아이템을 창조적으로 활용하여 그것이 지역과 도시발전의 원동력으로 활용되고 다시 지역의 문화예술 발전에 기여하여 궁극적으로 지역민들의 삶의 질을 향상시키는데 기여하고 있는 도시들을 선정하여 상호간 협조체계를 구성하는데 지원하고 있다.(유네스코한국위원회·문화체육관광부, 2009; 전병태,

2008:18~19) 유네스코는 2004년 10월부터 ‘창의도시 네트워크 사업’을 시행하여 2012년 현재까지 세계 32개 도시가 창조도시로 선정되었다. 문화예술자원의 보존과 활용=> 문화자원의 창조적 개발=> 문화자원의 산업적 가치 극대화=> 지역경제 활성화=> 지역민의 삶의 질 향상=> 문화예술자원의 보존과 활용이라는 선순환구조가 지속적으로 이루어지면서 지역의 창조적 역량 강화와 지역민의 삶의 질 향상이 동시에 이루어지도록 사회구조적인 시스템을 개선하는 것이 창조도시 네트워크 사업의 목적이라고 볼 수 있다.

<표2>유네스코 창조도시네트워크 지정도시 현황(2012년 현재)(총 32개 도시)

영역	지정도시	선정기준	지정도시 특징
문 학 (5)	에딘버러(영국, 04) 멜버른(호주, 08) 아이오와시티(미국, 08) 더블린(아이슬랜드, 10) Reykjavik(아이슬랜드, 11)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 편집의 독창력 ▪ 출판사의 질적·양적 다양성 ▪ 문학적 도시환경 및 축제개최 ▪ 도서관, 서점, 문화센터 보존 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 문학위인 거주지 보유 ▪ 출판산업 활성화 ▪ 국제도서 축제 개최 ▪ 도서관, 작가박물관 등 다수
디 지 인 (10)	베를린(독일, 05) 부에노스아이레스(아르헨티나, 05) 몬트리올(캐나다, 06), 나고야(일본, 08), 고베(일본, 08) 신천(중국, 08) 서울(한국, 10), 상하이(중국, 10), 생테티엔느(프랑스, 10) 그리즈(오스트리아, 11)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 디자인산업(건축, 인테리어, 패션 등) ▪ 디자인학교, 연구센터 ▪ 디자이너 활동범위 ▪ 디자인박람회, 이벤트 개최경험 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 디자인산업 지역경제 촉 ▪ 혁신적 거주환경조성 ▪ 국제디자인 워크숍 개최 ▪ 클러스터 조성
음 악 (5)	볼로냐(이태리, 06) 세비야(스페인, 06) 글래스고(영국, 08) 켄트(벨기에, 09) 보고타(콜롬비아, 12)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음악창조 활동공간 조성 ▪ 전문 음악학교, 예술학교 유무 ▪ 국제적 음악축제 및 행사 개최 ▪ 독특한 장르의 음악 및 음악산업 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 풍부한 음악적 전통 소유 ▪ 인종 언어차별 커뮤니케이션 ▪ 국제적 협력망 구축 ▪ 음악 원자료 확보
공예와 민 속 예술 (5)	이스탄(이집트, 05) 신티페(미국, 05) 가나자와(일본, 09) 이천(한국, 10) 항주(중국, 12)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 독특하고 전통있는 민속예술 공예 ▪ 공예작가와 지역예술인 확보 ▪ 예술인 양성센터 ▪ 축제, 전시회, 박람회, 시장 ▪ 박물관, 수공예품상점 등 기반시설 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전통기술 일성적 예술품작업 ▪ 공예, 보석전통춤 등 문화유산 ▪ 조각박물관, 수공업 교육센터 ▪ 지역축제 개최
음 식 (4)	포파얀(콜롬비아, 05) Chend du(중국, 10) Östersund(스웨덴, 10) 전주(한국, 12)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 미식학관련 분야별 전문가, 학자 요리사 등 미식학 커뮤니티 형성 ▪ 전통지역요리 노하우 및 요리실습 ▪ 전통음식시장 활성화 ▪ 전통음식 산업개발 및 음식축제 ▪ 생물다양성 보전계획 포함 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 음식산업 개발 ▪ 음식에 대한 연혁정리 ▪ 음식거리 조성 ▪ 전통음식 개발 ▪ 음식 페스티벌, 이벤트 개최
미 디 어 아 트 (1)	리옹(프랑스, 08)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 디지털기술의 창조산업화 ▪ 주민참여, 삶의 질 향상 미디어아트 ▪ 미디어 아티스트 연수프로그램 ▪ IT와 디지털 대중매체 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 활발한 민간 디지털 게임산업 ▪ 문화예산의 20% 우선 배정 ▪ 활발한 국제적 네트워크
영 화 (2)	브래드포드(영국, 09) 시드니(호주, 10)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 영화촬영소, 영화세트장 ▪ 영화인 양성센터 등 기반시설 ▪ 영화제작, 배포, 상업화 연결 ▪ 축제, 이벤트 개최 ▪ 기록보관소, 박물관, 신작발표회 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 영화산업의 발상지 ▪ 다양한 영화산업 분야 발달 ▪ 풍부한 영화관련 시설

유네스코 창조도시로 선정된 도시들은 대표적인 아이টে을 중심으로 유서 깊은 역사를 가지고 있거나 중요한 사업들을 벌이고, 이와 관련된 직종에 종사하는 많은 사람들이 거주하고 있다.

창조사회로 이전하게 되면서 다양한 변화가 수반된다. 무엇보다도 지방자치단체는 물론이고 중앙정부의 지역발전정책 패러다임에 전면적인 수정이 일어날 수밖에 없게 되었다. 창조적 지역발전 전략에서 궁극적으로 추구하고자 하는 바는 지역발전의 "선순환적 연계 구축"일 것이다. 이에 따라 지역의 창의성을 바탕으로 한 부가가치를 창출하고 지역경쟁력을 향상시키며 변화를 능동적으로 포용하는 창조적 발전전략을 수립하고 추진하는 것이 지역의 미래를 결정짓는 중요한 동인이 된다. 이러한 것이 대단히 빠른 속도로 변화하는 시대적 요구에 능동적으로 대응하며, 지역발전정책을 획일적으로 답습하는 관행을 극복하게 하고 지자체의 자구적·창조적 노력을 점화하는데 긍정적인 영향을 미치게 될 것이다.

그런데 여기서 말하는 지역발전이란, 단기적인 소득창출의 정도로만 평가되는 것이 아니라 장기적이고 상생적인 지역주의로 지속가능한 효과를 내는 것을 말한다. 지방 정주시대를 대비하여 지역의 자존심과 정체성을 고양하여, 살고 싶은 욕구가 생겨나게 하는 감성적인 콘텐츠 개발이 지역의 창조적 발전의 관건이 되고 있기 때문이다. 물질적·양적 성장에서 정신적·삶의 질 향상으로의 방향변화가 대단히 빠른 속도로 일어나고 있으며 앞으로 그 속도에는 가속이 붙게 될 것으로 판단된다.

지역발전위원회에서 창조지역 사업을 "창조성을 기반으로 다른 지역과 차별성이 있는 사업을 통해 지역의 잠재능력과 정체성을 찾고, 경제적·사회적·문화적 가치를 새롭게 창출하는 지역사업"이라고¹⁾ 정의내리고 있는 바와 같이, 지역의 고유한 특성이 고려된 차별적 부가가치를 도출하기 위해서도 창조적 지역발전 전략의 도입은 필수적이다. 창의성은 감성과 상상력에 기반한 창조적 능력을 말한다.

여기서 감성은 공동선의 정서적 토대를 제공하고, 상상력은 사회적 갈등의 해결책을 제시하는 역할을 담당한다. 찰스 랜드리(2005:15)는 창의성을, "본질적으로 다루기 어렵고, 예상하지 못한 비일상적인 문제나 상황을 해결하기 위한 방법을 평가하고 발견하는 능력을 가진 다면적이고 재치가 풍부한 어떤 종류의 것"이라고 정의한다. 그가 말하는 창의성은 종착역이 아닌 여정이고 결과가 아닌 프로세스라는 말이다. 즉 창의성이란 발견과 그 후의 잠재력을 이끌어내게 하는 프로세스, 이 과정에서 지성, 혁신, 학습과 같은 특성을 활용하는 능력이 상상력에 부가된다. 창의적이라는 것은 대부분 예술가, 또는 과학자와 관련이 있지만 문제를 다루는 방식이 대단히 창의적인 사람은 사회·경제·정치 분야에

1) 대통령직속 지역발전위원회의 「창조지역특별위원회 2010년 상반기 내부 회의자료」의 내용 참고, 재정리

서도 충분히 나타나고 있다. 그 결과 창의성과 혁신적인 행동의 범위는 지속적으로 확대되어 가고 있는 추세라고 봐야 할 것이다.

II. 지역문화의 역할과 위상 강화

지역의 미래지향적 발전정책의 핵심전략으로서 문화를 강조하는 경향은 날로 높아지고 있다. 2000년대 초기까지만 해도 지역을 활성화하기 위해 문화를 강조하는 것은 단순한 구호에 불과한 경향이 높았으나, 최근에는 실질적인 효과가 부상함으로써 이에 대한 보다 구체적인 방안들이 모색되고 있는 상황이다.

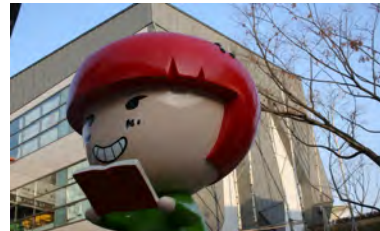
이제 지역발전 전략은 토건적 방법보다 예술, 전통, 민속, 생활방식 등의 포괄적인 지역 문화자원의 가치 극대화로 전환되고 있으며, ‘생활 속 예술확대’가 문화예술지원정책의 새 패러다임으로 부각되면서 예술가 지원보다 일반인의 행복을 추구하는 ‘생활밀착형’ 문화정책으로 빠르게 변화하고 있다. 이와 관련된 사례들을 몇 가지 제시하면 다음과 같다. 경기도 파주 출판단지 인근에 조성된 영어마을, 딸기마을, 헤이리 마을의 갤러리와 스튜디오, 인근 지역의 예술인들 입주주택촌은 거주와 문화와 학부모의 수요가 충족되는 거대 종합생활문화지역의 한 사례이다. ‘도심재생 프로젝트’의 사례로 문화와 산업이 어우러지고²⁾ 이로 인해 외부적 홍보와 관광지역으로의 성공을 가져온 사례라고 볼 수 있을 것이다.



[그림 1] 헤이리마을 전경



[그림 2] 북카페



[그림 3] 딸기마을

석수재래시장을 거점으로 한 석수아트프로젝트는 지역주민과 소통하면서 주민을 소비와 유통의 주체로 참여시키고자 하는 대표적 사례이다. 안양지역의 공공예술프로젝트와 맞물려 최근 해외작가 레지던시 등 프로젝트 형태가 커지고 있다.

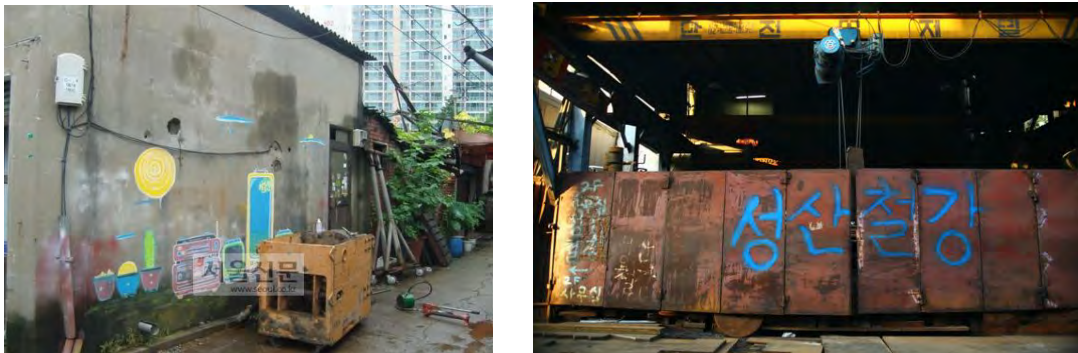


[그림 4] 석수아트프로젝트

2) 한국문화관광연구원(2009). 지역문화정책 포럼 자료집. 26p.

이러한 지역민에 의한 자발적 지역문화 활성화 운동이 자연스럽게 펼쳐지면서 개별 지역이 보유하고 있는 지역문화자원의 차별성과 활용가능성을 강조하고자 하게 되었다. 지역의 특성을 고려한 지역발전을 통해서 자발적이며 지속가능한 지역 활성화 전략은 지역민의 삶의 질 향상에 기여하는 방향으로 추진된다. 지역의 고유한 문화자원의 차별성을 강조하고 다양한 전략으로 활용도를 높이고 부가가치를 극대화하고자 한다. 지역의 고유한 역사·문화적 자원을 통해 지역민의 적극적인 호응을 유도하고, 지역의 특수성을 획득하고자 하는 움직임은 앞으로도 더욱 확장되어 나타나게 될 것은 분명해 보인다.

세계적인 사례는 물론이고, 우리나라에서도 유희공간이나 폐공간을 새로운 예술지구나 문화공간으로 탈바꿈하고 있다. 이것은 지역예술과 문화자원의 개발과 장기적 대책수립으로 지역민이 이를 유지할 수 있는 자립책을 마련하거나, 지속적으로 관리하는 체계에 대한 수요³⁾를 반영하는 것이기도 하다. 평소에 시선을 끌지 못하거나 버려진 산업지구, 우범지대에 예술가의 투입으로 새로운 문화·예술 창조공간으로 재창출하여 효용성있는 개발을 추진하고, 이를 체계적으로 관리할 경우 그 부가가치는 상당한 정도 발생 가능하다. 서울 문래동 철공소 마을은 예술가들의 공공예술프로젝트로 창작마을로 변환한 대표적인 사례이다. 마을미술공동체, 예술가 레지던시 정책과 지원은 예술가와 문화지구를 동시에 지원하는 결과를 보여준다.



[그림 5] 낡은 산업지를 문화지구로 변환하는데 성공한 문래동 철공소 마을

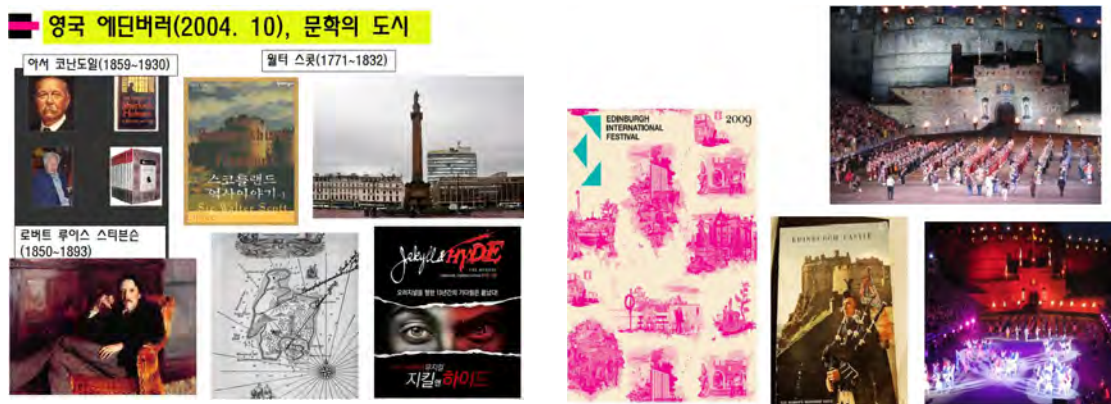
III. 문화예술자원을 활용한 지역활성화 사례

1. 문화적 예술성과 대중성의 결합

영국 스코틀랜드 지역의 에딘버러 시는 에딘버러페스티벌로 세계적인 유명세는 타고 있지만, 사실은 ‘문학’을 지역의 창조적 역량을 키우는 주요자원으로 적극 활용하는 곳이다. 에딘버러는 2004년 10월 문학으로 유네스코 창조도시 네트워크에 선정되었다. 에딘버러 시는 아서 코난 도일(『셜록홈즈』), 월터 스콧 경(『아이반호』, 『로브 로이』), 로버트 루이스 스티븐슨(『지킬과 하이드』, 『보물섬』) 등의 유명 작가를 배출한 도시이다.

3) 지방분권특별법 제 3조, 법률 제07060호

문학축제인 “The International Book Festival”은 시의 문학적 특성과 효과성을 상승시키기 위해서 공공의 영역과 상업적 영역이 공동파트너로 참여하는 행사이다. 이 축제는 세계에서 가장 규모가 큰 책축제로 1983년부터 시작되어 매년 8월에 15일 간 열린다. 700여개가 넘는 이벤트가 펼쳐지며 800여 명의 작가들을 비롯해서 45개국에서 20만 명 정도가 축제에 참여한다. 에딘버러세계책축제는 에딘버러 페스티벌과 동시에 개최되고 스코틀랜드 문학의 쇼케이스로서의 면모를 과시한다. 에딘버러시는 창의도시 네트워크 가입을 통해 주요 신규 축제, 행사 그리고 국제회의 개최를 통한 수입, 고품격 관광 및 서적 판매 등을 통해 매년 약 2백2십만 파운드(약 40억원) 정도 수입을 올리는 것으로 평가되고 있다.⁴⁾



[그림 7] 에딘버러 관련 문학과 에딘버러 페스티벌 사진

에딘버러시가 문학이라는 예술적 장르를 활용한다면 이탈리아의 볼로냐는 음악을 주요 자원으로 활용한다. 2006년 음악을 중요 아이টে으로 유네스코 창의도시로 선정된 볼로냐는 예술가 및 과학자가 자유롭게 창조하고, 노동자와 기능인이 능력을 발휘하여 생산하는 자기혁신 능력이 충만한 도시경제 시스템을 갖춘 도시를 지향한다.(사사키 마사유키, 2004:115~116) 또한 볼로냐는 도시의 과학과 예술 창조성을 지탱하는 연구기관과 문화 시설이 정비되어 있고, 중소기업·기능인기업의 권리를 옹호하고, 신규 창업이 용이하며, 각종 협동조합 및 협회 등 비영리부문이 충실하여 ‘창조여건’이 풍부한 도시이다.

전세계 전통음악 교류의 장인 '세계의 소리', 볼로냐 록 음악 밴드들의 공연인 ‘스칸데텔라 페스티벌’, 5월에서 6월에 걸쳐 열리는 클래식음악 페스티벌인 ‘볼로냐 음악 페스티벌’, 1994년부터 시작된 ‘국제 작곡대회’ 등 다양한 음악관련 행사들이 연중 개최된다. 특히 계절별로 다양한 페스티벌이 벌어지는데, 예를 들어서 “2 Agosto” (August 2nd)는 1980년 볼로냐철도역 학살사건⁵⁾의 희생자들을 기억하기 위한 국제적인 작곡경연대회가

4) 현재 스코틀랜드 출판산업을 통해 벌어들이는 수입은 약 2억4천5백만 파운드로서 이는 약 2,000개의 일자리를 창출할 수 있는 규모다. (2001-2002년 60명의 스코틀랜드 출판업자 대상의 통계조사)
 5) 볼로냐 기차역이 폭탄테러 공격을 받아 거의 1백 명의 볼로냐 시민들이 숨지는 사건이 발생하기도 했다. 이 사건은

며, 유럽재즈페스티벌, 그리고 고전·바로크·현대음악 등이 모두 한 자리에 모이는 볼로냐 페스티벌, "Angelica"라는 국제현대음악페스티벌, 그리고 아이들의 합창음악축제인 "Zecchino d'Oro Festival" 등이 개최된다.



[그림 8] 볼로냐출신 음악가(로시니, 도니체티, 베르디)와 볼로냐시 전경과 마조르광장

예술성과 대중성을 결합시켜 지역활성화 시너지 효과를 높이는 사례로 우리나라의 장성군의 사례를 들 수 있다. 이곳은 홍길동이라는 인물캐릭터와 소설의 내용을 창조적 지역활성화 소재로 활용하고 있는 곳이다. 과거 소설의 인물과 내용에 현대적이고 대중적인 생명력을 불어넣음으로써 전통과 역사가 현대 사회 속에서 새로운 옷을 입고 새로운 가치를 창출해 낸다. 장성은 과거 역사적 경험과 사실에 기초한 전통과 문화라는 매력을 홍길동이라는 요소에 적용하여 지역 상징화하고, 이에 대한 스토리텔링 및 이를 기반으로 한 상품화 작업 과정을 진행하고 있다.

예로부터 장성군은 조선의 유림 중 뛰어난 인중의 하나인 하서 김인후의 필암서원으로 상징되는 ‘선비의 고장’으로 알려져 왔고, 동학군의 활동에서 중요한 전기가 마련된 황룡강 전투지역과 한말 의병의 중요한 근거지였다고 하는 역사적 사실로 인해 근래에 ‘의향’으로 정립되어 온 지역이다. 이와 더불어 최근에는 『홍길동전』의 주인공인 홍길동의 생가로 추정되는 곳이 발굴되면서 홍길동을 지역상징으로 재구성하여 지역 활성화를 꾀하고 있으며, 이 중심에 ‘홍길동축제’가 자리하고 있다.(추명희, 2003:577) 장성군의 홍길동축제는 소설 속의 인물인 홍길동을 매개로 하여 1999년부터 개최되고 있는 이 지역의 대표적인 지역축제로서 지역이미지 제고와 경쟁력 확보방안을 위해 추진 중인 핵심적인 지역 활성화 전략 중 하나이다. 장성군은 <홍길동축제>의 모티브를 강조하기 위하여 황룡면 아치실 344번지 홍성두씨 집 부근에 홍길동 생가터를 복원했으며, 여기에서 200미터 내려간 곳에서 ‘길동샘’을 발굴하였다.

볼로냐 시민들을 공포에 몰아넣어 협박하기 위한 우파 파시스트들의 테러사건이었다.
[출처] “유럽의 좌파들은 왜 강한가?”(작성자 윤희용)



[그림 9] 홍길동 테마역



[그림 10] 길동샘



[그림 11] 홍길동 테마파크

1998년부터 연차적으로 진행된 홍길동 테마파크는 현재 일반인들에게 개방되고 있다. 테마파크는 홍길동 생가를 복원하여 홍길동 관련 유품 및 관련 자료를 종합 전시하고 있으며, 일반인들이 캠핑장으로 활용할 수 있는 공간을 조성하여 주말이나 휴가철에 가족단위의 캠핑이 이루어지고 있다. 또 홍길동 캐릭터를 응용한 다양한 상품과 달력 및 홈페이지를 제작하고, 홍길동 애니메이션 제작 및 공모를 통해서 문화산업적 부가가치를 창출하고 있다.

장성균은 2005년부터 제1기 농림부 신활력 사업으로 국비 60억원을 지원받아 (주)디아이스페이스와 공동으로 균을 대표하는 문화콘텐츠로 육성하는 10개년 계획사업인 ‘홍길동 문화콘텐츠사업’을 추진하였다. 또한 홍길동 캐릭터를 활용하여 TV애니메이션과 아케이드게임, 모바일게임, OST 및 쇼핑몰 구축 등의 9개 사업을 다각화사업(OSMU) 방식으로 동시에 추진하고 있다. ‘홍길동 문화콘텐츠사업’은 행정자치부가 국가균형발전위원회, 농림부와 공동으로 추진한 2단계 신활력사업으로 선정되어 2008~10년까지 연 24억씩 3년간 72억원을 지원받았으며, 홍길동 입체영화, 어린이 뮤지컬, 마당극 제작 및 홍길동 관광 스토리텔링개발, U-뮤지엄 관광안내시스템 개발계획을 수립하여 추진중이다.



[그림 12] 장성의 홍길동 관련 자원 정보 및 OSMU 내용

2. 민속전통과 공예기술의 결합

민속유산과 전통적 공예기술은 더 이상 파괴되지 않도록 하거나 잊혀지지 않도록 보존하는 정도의 관심만 받아왔었으나, 최근에는 창조적 지역활성화의 주요 소재로 활용되고 있는 경우가 많다. 이러한 전략이 성공적으로 이루어질 경우 지역민의 자გი지역 문화정체성을 재정립할 수 있는 기회가 되기도 한다. 미국의 산타페시, 일본의 가나자와시, 그리고 한국의 이천시를 살펴보기로 하자.

2006년 공예 및 민속을 중심 아이템으로 유네스코 창조도시로 선정된 산타페는 푸에블로 인디안과 멕시코 원주민이 참가했던 교역 박람회인 캄비오레알에서부터 오늘날의 ‘산타페 디자인 주간’과 ‘국제 민속예술 시장’에 이르기까지 예술가, 창조가, 기업가 그리고 수많은 방문자들이 풍부하고 독특한 미적 전통에 참여하여 영감을 받는 곳이다. 산타페의 민속예술 전통은 리오그란데 강 유역의 푸에블로 인디안 문화 및 16세기 스페인 식민지시대의 문화 등에 근거하고 있으며 도자기 공예, 직물, 바구니 세공, 구슬공예, 보석, 목각 그리고 주석세공 분야 등 다양한 분야의 공예산업이 발달한 곳이다. 전 세계 6개 대륙 100여 개 국가에서 수집한 130,000여 점의 민속 공예 작품이 전시되어 있는 세계에서 가장 커다란 국제 민속예술 박물관, 매년 7월에 개최되는 ‘산타페 국제 민속예술 시장’, 민속예술의 영향을 받은 다양하고 독창적인 디자인 육성을 위해 마련된 ‘산타페 디자인 주간’, 지속 가능한 디자인 기념물 보존, 재생 가능한 에너지, 물 보존 등을 주제로 하는 ‘녹색 디자인 도시 산타페’ 등의 행사들이 연중 개최되고 있다.

매년 7월 개최되는 “Santa Fe International Folk Art Market”에는 34개 나라에서 95명의 예술가들이 참여하여 자신의 민속예술품을 전시하고 판매하며 여기서 판매되는 금액은 약 20억원 정도로 집계된다. 약 17,000명 정도 되는 사람들이 이 아트마켓에 참여하며, 510명의 자원봉사자가 산타페 전역에 걸쳐서 참여하여 에너지, 창조성, 열정을 발산한다.



[그림 13] 산타페 전경과 산타페국제민속예술시장 홈페이지 사진

공예와 민속예술로 2009년에 창조도시로 선정된 일본의 가나자와시는 지역민이 주체가 되어 지역의 전통산업과 문화예술적 자원을 지역 발전의 원동력으로 활용하고 있다. 가나자와시는 인구 45만의 해안도시로 전형적인 일본의 중세도시이다. 제2차 세계대전 중 공습을 받지 않아 전통도시의 원형을 유지할 수 있었으며, 인구 유출이 적고 공간구조의 원형이 거의 그대로 남아있다. 낮은 방적공장의 벽돌 창고를 “하루 24시간, 일 년 365일” 시민이 자유롭게 예술 활동에 참여할 수 있는 획기적인 참여형 문화시설인 ‘시민예술촌’으로 바꾸었다. 폐업한 공장터를 사들인 시는 시민들이 요구하는 연극, 음악, 세미나 등을 위한 공간을 마련했다. 4동의 창고는 드라마, 음악, 에코 라이프, 아트 공방으로 모습을 바꾸었고, 연습과 공연이 가능한 시설로 리모델링 하였다. 특히 일반 시민을 책임자로 선정하여 시설이용 활성화, 사업 기획 및 입안, 이용자간 조정 등을 자율적으로 운영하는 시민참여형 문화시설이 탄생한 것이다.

시가 생성되기 시작한 이래로 420년 동안 가나자와는 자연적인 재앙이나 전쟁의 상처를 받지 않고 발전되어 오면서 유일한 사무라이 문화와 생활방식에 근거한 뛰어난 공예기술을 발전시켜 올 수 있었다. 특히나 가나자와시의 장인들은 전통적인 공예기술뿐만 아니라 다양한 영역에서 높은 부가가치를 창조해내는 새로운 산업적 혁신을 끊임없이 지속해왔다. 가나자와는 대표적인 22개의 중요한 전통 공예유형을 가지고 있으며, 일본 전체에서 중요무형문화재적 자질을 가진 것으로 정부에서 지정되어 있는 장인을 인구 수 대비 가장 많이 보유하고 있는 곳이기도 하다.

공예와 관련된 이벤트로 대표적인 것들로는, “World Craft Triennial”이 있는데, 이것은 1989년부터 시작된 행사로 국내외 저명한 공예인들이 모이는 행사이다. 또한 “Kanazawa Life & Fashion Week”는 2006년부터 10월에 열리는 행사로 공공영역과 민간영역에 있는 사람들이 공동으로 참여하는 것으로 가나자와의 전통적인 공예품의 기술과 문화적 심미성을 기초로 하여 현대적인 삶의 양식에 적합하게 새롭게 만들어진 생산물을 제작 전시하는 행사이다.

가나자와에는 전통 공예산업과 관련된 가내수공업체가 약 900개 정도 있는데, 이것은 시 전체 업체의 20%를 차지한다. 여기에는 3,000명 정도가 고용되어 있으며, 이는 전체 인구의 6%에 해당하는 수이다.



[그림 14] 가나자와 예술촌 전경과 예술공예학교 내외부 모습

경기도 이천시는 2010년에 유네스코 창조도시 네트워크에 민속예술공예품을 중심으로 한 창조도시 활성화의 대표적인 도시의 하나로 선정되었다. 이천시는 무엇보다도 인근 지역인 여주시와 광주시와 더불어 도자기축제로 유명한 곳이기는 하지만, 여주나 광주시와는 다르게 도자기 자체에 머물지 않고 여기에 예술적 가치를 부여하고, 도자기 관련 기관의 설립이나 업체활성화, 그리고 도자기 관련 전문인력의 유입을 지속적으로 독려하여 도자기를 통한 지역활성화와 이미지 쇄신에 노력을 기울였다.

이천시 사음동, 신문면 수광리 일대에 약 300여 도예업체가 모여 형성된 도예촌이 있으며, 40여개의 요장이 집중적으로 분포되어 있으면서 다양한 도자기를 생산하고 있다. 이천시는 여주나 광주보다 도자기 도시로서의 역사성은 오래되지 않았으나 1950년대 이후부터 전통예술도자 발전의 흐름을 주도하고, 여기에 현대적인 감각까지 살피 한국 도자 예술의 중심지 역할을 하고 있다. 도자기체험교실을 운영하고, 도자기문화체험관광은 도자기요장 견학, 전시장 견학, 실습과정을 거쳐, 이천도자기문화센터나 해강도자기문화연구소를 견학하는 프로그램으로 구성되어 있다. 이천시 소재 도자기와 관련한 기관으로는, 이천세계도자센터, 이천도자전시판매관, 한국세라믹(요업)기술원 이천분원, 이천도자기사업협동조합, 한국도예고등학교 등이 있다.

도자기축제로 도자판매와 기타 관람객지출비용수입이 생겨나는 것이 일차적인 경제적인 소득이라면 도자기 및 지역특산물의 부가가치가 상승하고 이에 지역브랜드가치가 높아지는 것이 간접적이며 장기적인 효과라고 볼 수 있을 것이다. 도자비엔날레가 치러지는 해

의 이천도자기축제 기간에는 약 한달 동안 100만명이 넘는 관람객이 방문하는 것으로 집계되어 경제적 파급효과가 대단히 높은 것으로 나타나고 있다. 특히 도자기축제장을 방문하는 사람들은 지출하는 비용이 타축제보다도 월등이 높은 것으로 나타났다.



[그림 15] 이천시 도예촌, 도예전시장, 도자기판매장, 도자관련 기관 사진

이상에서는 지역의 문화인력을 중심으로 다양한 네트워크 망과 지역의 고유한 자원을 활용하여 지역을 활성화시키면서 문화관광적 부가가치를 산출하는 사례들을 살펴보면서 커뮤니티 비즈니스가 실질적으로 지역 내에서 강하게 요구되고 있으며, 부분적으로 실천되고 있는 사례들을 살펴보았다. 다음에는 문화관광분야 커뮤니티 비즈니스의 가장 최근 사례로 급부상 하고 있는 문화예술관광분야 사회적기업의 현황과 사례, 그리고 활성화방안에 대해 논의해 보도록 할 것이다.

IV. 글을 나오며

창조성의 발현은 창의적 문화환경이라는 조건의 존재 여부와 긴밀한 관련을 가진다. 무엇보다도 문화는 사회적 통합력을 강화하고, 개인적 자신감을 증진시키고, 생활기능을 향상시키고, 사람의 정신적, 육체적 웰빙을 향상시키는 기능을 한다. 누구나 창의적인 사고를 할 수 있고 다양한 사고들을 관용적으로 수용할 수 있는 문화적 여건이 구비되어 있을 때에 비로소 관성과 타성에서 벗어난 자유로운 상상력과 다양한 창조성이 꽃필 수 있게 되는 것이다.

지역을 창조적으로 발전시키는 것도 이러한 창조성의 기본원칙을 토대로 함은 물론이고, 여기서 지역의 문화예술적 잠재력이 창조성 발현의 기초이자 원동력이 된다. 지역이 가진 광범위한 의미의 문화적 자원이 가지는 가치를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 상징적 의미와 가치를 가진다. 지역문화는 지역민의 일상적인 삶의 질을 결정하는 중요한 요소로서, 지역과 지역민의 문화정체성 형성의 원천이 되며, 지역의 고유한 본원적 가치, 지역적 특성의 대표적인 표현기제로 기능한다.

둘째, 사회경제적 의미와 가치를 가진다. 즉 공간성과 공동체성을 동시에 함유하고 있고, 지역에 대한 지역민의 자긍심 유도하고, 지역사회 발전의 원동력, 문화자원의 콘텐츠화로 지역 활성화에 기여할 수 있다.

셋째, 국가 정책적 의미와 가치를 가진다. 글로벌한 세계에서 지역의 가치를 국가적 차원의 성장동력으로 활용할 수 있으며, 지역문화자원이 지역 간, 지방과 중앙 간의 소통과 교류의 매개로 기능한다. 창조적 지역문화는 국가적 범주를 넘어서서 세계적 가치를 창출하는 것이기 때문에 국가정책의 적극적인 대상이 된다.

세계화가 빠른 속도로 진행되는 가운데 지역문화는 글로벌화의 가장 취약점인 획일화의 문제를 해결해 주면서 세계성과 지역성을 동시에 발현할 수 있는 매개물이 된다. 따라서 중앙정부를 거치지 않고 지역의 자발성과 적극성만으로도 세계와 직접 만나는데 지역이 가진 고유한 문화예술자원만큼 효과적인 수단을 없다고 해도 과언이 아닐 것이다.

지역의 문화자원의 가치를 지역의 핵심역량으로 심각하게 고려할 때임을 잊지 말아야 할 것이다. 주먹구구식 문화자원 활용 사업의 남발은 이제 더 이상 통하지 않는다. 효율적인 경영마인드와 합리적인 이윤 창출이 문화예술적 창의성과 결합하여 상호간 시너지 효과를 발휘할 수 있게 해야 한다. 그리고 이것이 다시 지역을 활성화시켜 지역민의 삶의 질을 근본적으로 향상시킬 수 있게 해야 한다.

<참고자료>

- 광주일보사 (1983). 『전남의 전통문화』 하권.
- 김병인 (2004). "지역축제에 활용된 역사적 소재에 관한 재검토". 『지방사와 지방문화』 7(2). 역사문화학회.
- 노준석 (2009). "영국창조산업의 사례분석 및 벤치마킹 방안" 「한국콘텐츠진흥원 포커스」 09-01 (통권 1호) 참조.
- 대통령직속 지역발전위원회. 「창조지역특별위원회 2010년 상반기 내부 회의자료.
- 류정아 책임집필. (2008). 『한국의 지역문화』. 한국문화관광연구원 편. 대왕사.
- 류정아 (2007). 『지역축제 평가 및 지원체계 연구』. 한국문화관광연구원.
- 사사키 마사유키 (2004). 『창조하는 도시-사람·문화·산업의 미래』 (정원창 역) 소화.
- 설성경 (1997). "실존인물 홍길동의 생애 재구성(I)-출생과 성장, 국내 활동부분을 중심으로". 『東方學志』 96집. 연세대 국학연구원.
- 유네스코한국위원회·문화체육관광부 (2009). 『유네스코 창의도시 네트워크 포럼 자료집.』
- 이천시 (2009). 『제23회 이천도자기축제 평가보고서』.

- 이철호(2010), 유네스코 창의도시 네트워크와 지역발전, 유네스코칼럼. <http://www.unesco.or.kr>
- 이환행 (2004). “나비축제가 일구어 낸 함평의 오늘날 모습”. 『경영정보』 15(2). 전남대학교 기업경영연구소.
- 전병태 (2008). 『유네스코 창조도시 국내도시지정 지원방안 연구』. 한국문화관광연구원.
- 전진성 (2010). “창의도시 네트워크사업 및 주요 참여도시 운영사례 연구”. 유네스코한국위원회. 지방분권특별법 제 3조. 법률 제07060호
- 지역발전위원회 (2010). 『창조지역 가이드북』.
- 추명희 (2003). “지역축제를 이용한 지역상징의 문화적 재구성 과 정체성”. 『한국지역지리학회지』 9(4). 한국지역지리학회.
- 한국문화관광연구원(2009). “지역문화정책 포럼 자료집”. 26p.
- DCMS, 1998, Creative Industries Mapping Document, Department of Culture, Media and Sport, London, UK.
- Landry, C., (임상오 역). 2005. 『창조도시』. 해냄.
- UN, 4 Juny 2004, Sao Paulo, “Creative Industries and Development” (TD(XI)/BP/13), United Nations Conference on Trade and Development.
- UNESCO, How to apply to UNESCO's Creative Cities Network.

지역발전, 무엇과 누구를 위한 것이어야 하는가?

‘문화와 발전’. 함께 갈 수 없던 것처럼 보이는 두 단어가 이제 낯설지 않게 된 것은 문화가 특정 지역의 발전을 이끄는 사례를 자주 목격할 수 있기 때문입니다. 그런데 아쉽게도 여기에서의 문화란 대개 주류 문화를 지칭하게 됩니다. 발표문에서 제시한 2004년 10월 시행의 「유네스코 창조도시 네트워크 사업」도 여기에서 크게 벗어나지 않는다고 봅니다. 이 사업의 목적은 “문화예술자원의 보존과 활용→문화자원의 창조적 개발→문화자원의 산업적 가치 극대화→지역경제 활성화→지역민의 삶의 질 향상→문화예술자원의 보존과 활용이라는 선순환구조가 지속적으로 이루어지면서 지역의 창조적 역량 강화와 지역민의 삶의 질 향상이 동시에 이루어지도록 사회구조적인 시스템을 개선하는 것”입니다.

그러나 우리 사회가 관심을 가지고 있는 것은 ‘지역경제 활성화’ 혹은 ‘문화자원의 산업적 가치 극대화’라고 생각됩니다. 이미 많은 지자체에서 문화자원의 산업적 가치 극대화를 통해 지역경제 활성화를 이룬 사례가 자주 등장하면서 지자체에서는 ‘문화’가 지역경제를 살리는 데 큰 역할을 담당한다고 믿게 되었습니다. 그 결과 몇 년 사이에 국립박물관 같은 문화 시설은 수적으로 괄목할 만한 성장을 하였습니다. 하지만 건립 과정이나 이후 운영 과정을 살펴보면 지역민들의 삶의 질 향상이 아니라 ‘문화예술자원’을 통한 ‘지역경제 활성화’에 목표를 두는 듯합니다. 그런데 지역경제 활성화에 성공한 사례들도 대개는 이 사업에 참여한 외지인들의 경제적 향상을 가져오지만 지역민의 삶의 질 향상과 연계되지 못합니다. 사업 목적이 지역의 창조적 역량 강화와 지역민의 삶의 질 향상이 동시에 이루어지도록 사회구조적인 시스템을 개선하는 것이라고 했지만 과연 창조도시를 포함한 여러 지역 활성화 사업들이 과연 그렇게 되었는지 단정하기 어렵습니다.

발표자께서는 “지역발전이란, 단기적인 소득창출의 정도로만 평가되는 것이 아니라 장기적이고 상생적인 지역주의로 지속가능한 효과를 내는 것을 말한다. 지방 정주시대를 대비하여 지역의 자존심과 정체성을 고양하여, 살고 싶은 욕구가 생겨나게 하는 감성적인 콘텐츠 개발이 지역의 창조적 발전의 관건이 되고 있기 때문이다. 물질적·양적 성장에서 정신적·삶의 질 향상으로의 방향변화가 대단히 빠른 속도로 일어나고 있으며 앞으로 그 속도에는 가속이 붙게 될 것으로 판단된다.”고 말씀하셨습니다. 전적으로 동의합니다. 문화와 문화자산은 ‘행복하고 풍요로운 삶’에 이바지해야 합니다. 이것은 무엇보다도 지역민의 삶의 질을 향상시키면서 그들이 행복하고, 결과적으로 우리 모두의 삶의 질을 향상시켜 모두가 행복하게 되는 것이어야 하기 때문입니다. 유네스코 창조도시 네트워크

사업뿐만 아니라 다른 문화 사업들도 경제적 가치 창출이 아니라 풍요로운 삶을 위한 것에 목표를 둔다면 ‘(지역)문화예술자원의 보존과 활용’이 첫출발점이 되어야 합니다. 지역 발전에 있어서 문화자산이 필수 요건이며, 이를 위해 자원의 보존이 선행되어야 함에도 불구하고 대개의 경우 ‘보존’보다 ‘활용’을 중시하거나, ‘보존’ 필요성을 느끼지 못하고 심지어 장애물로 인식되기까지 합니다. 그렇다 보니 이후 전개되는 양상은 불안하고, 지속성을 갖기 어렵습니다. 따라서 ‘활용’은 ‘보존’이 선행되고 난 이후에 시작되어야 할 것입니다. 보존이 이루어졌을 때 문화자산의 창조적 개발도 이루어지고, 문화자산의 산업적 가치 극대화를 통한 지역경제 활성화도 달성되며, 지역민의 삶의 질 향상이 따를 수 있기 때문입니다. 또한 (지역)문화예술자원의 보존과 활용을 통해, 우리가 바라는 문화다양성을 이룰 수 있게 될 것입니다. 하지만 지금까지 ‘경제성’이라는 잣대로 경제성이 없는 ‘소수’문화는 보존 가치도 없고, 활용할 수도 없는 무용지물이고 심지어 걸림돌로 인식되기에 이르렀습니다.

문화의 전국적 획일화가 심각한 상황에서 지역문화 혹은 문화자산은 지역발전이나 문화다양성 측면에서 매우 중요합니다. 주류 문화만이 아니라 지역적이고 비주류적인 문화 소수자들이 새로운 문화·예술 생산 및 향유를 자극하면서 변화를 이끄는 힘이 되는 사회이어야 할 것입니다. 하지만 현실은 이상과 일치하지 않습니다. 문화와 문화자산에 대한 국가 정책 사업은 추진에 한계를 가질 수밖에 없습니다. 그런 점에서 지자체를 비롯하여 지역 스스로 지역(문화·문화자산)에 대한 관심과 투자가 필요하지만 지자체에서는 경제적인 타당성이 있을 때에만 투자하고, 투자할 수 있으며 그때에만 사업을 추진합니다. 국가나 지자체, 그리고 기업은 경제성 논리로만 문화를 바라보고 있는 것입니다. 그나마 대도시가 아닌 곳에서 오랜 시간 박물관·미술관 같은 문화기관·단체를 꾸려온 개인들의 열정과 노력으로 그나마 다양한 문화가 보존되고 가꾸어짐을 알 수 있습니다.

그런데 지난 연말, 몇년에 걸쳐 지역 문화자산의 수집과 소개에 노력을 기울여오던 강원·전북 소재 사립박물관 관장님 두 분으로부터 박물관 문을 닫고 싶다는 이야기를 각각 들었습니다. 훌륭한 기획과 자료로서 작은 규모이지만 지역과 지역민에 기반해 지역 문화 활동을 해오면서 지역민에게 자긍심을 주고 삶의 가치를 높여준 분들인데, 몇 년간의 노력에도 불구하고 지역(박물관이 속한 마을이 아닌 해당 군과 도)에서 외면 받는 현실의 벽에 한계를 느낀 듯 했습니다. 그들(박물관)이 잘 되어야 그것을 본받고, 그것에 힘받아 더 많은 박물관·미술관이 생겨남을 알기에 착잡했습니다. 특히 한 박물관은 지역에서 공동체박물관 역할을 담당했으며, 개인적으로 그분들의 오랜 노력을 알고 있기에 더욱 그랬습니다. 국립박물관에 몸담으면서 비록 풍족하지는 않아도 큰 부족함 없이 사업을 진행하는 큐레이터로서 그 순간 들었던 미안함이 오늘 이 자리에 서게 만들었습니다. 문화다양성과 그 지속성을 위해 우리가 무엇을, 어떻게 해야 하는가 깊은 고민을 하게 되었습니다.

발표자께서는 문화와 관광 분야에 많은 연구와 정책 제언을 해 온 전문가로서 각국의 다양한 사례 제시를 통해 전문적 식견을 잘 보여 주셨습니다. 그 내용에 전반적으로 동의하면서 ‘문화와 발전’을 주제로 하는 첫 출발답게 다음과 같은 질문을 드립니다.

첫번째 질문은 ‘문화와 (지역)발전은 과연 무엇과 누구를 위한 것이어야 하는가’입니다.

우리는 지금까지 문화자산을 통한 지역발전이 지역활성화를 통해 지역민들에게 이익이 돌아가는 것에 많은 관심을 가져왔습니다. 그 이익은 주로 경제적인 것으로 지금까지의 많은 사업들이 여기에서 크게 벗어나지 않았습니다. 하지만 우리가 목표로 삼고 있는 것처럼 문화자산을 통한 지역발전은 지역민들의 삶의 질 향상에 기여해야 할 것입니다. 문화자산을 통해 지역민들의 삶의 질 향상에 이바지한 사례를 듣고 싶습니다.

두번째 질문은 ‘지역의 문화자산에 예술성과 대중성, 창조성을 결합시키는 것이 오히려 지역에 기반한 고유의 문화자산을 왜곡시키고, 결과적으로 지속성을 갖지 못하면서 고사(枯死)할 우려는 없는가’입니다.

발표자는 “예술성과 대중성을 결합시켜 지역활성화 시너지 효과를 높이고”, “민속유산과 전통적 공예기술은 더 이상 파괴되지 않도록 하거나 잊혀지지 않도록 보존하는 정도의 관심만 받아왔었으나, 최근에는 창조적 지역활성화의 주요 소재로 활용되고 있는” 경우로 장성군과 이천시의 예를 들었습니다. 문화자산을 통한 지역 활성화 측면에서 좋은 예일 수 있으나, 발표 내용처럼 “지역문화는 지역민의 일상적인 삶의 질을 결정하는 중요한 요소”인데 자칫하면 지역문화나 문화자산이 창조적 활용을 통한 경제적 가치 창출의 도구로 되거나 ‘문화콘텐츠’라는 말로 포장되면서 새로운 창작물의 벤치마킹 사례가 되지 않을까 우려됩니다. 발표자께서도 “효율적인 경영마인드와 합리적인 이윤 창출이 문화예술적 창의성과 결합하여 상호간 시너지 효과를 발휘할 수 있게 해야 한다.”고 지적하고 있기 때문입니다.

세번째 질문은 ‘무형의 문화자산(무형유산)’의 보존과 활용에 대한 방안입니다.

지역문화의 획일화는 점점 심화되고 있습니다. 이들 지역문화가 ‘모두 하나 되는 그날’ 이전에 기록, 보존하는 것이 시급합니다. 그래도 문화재로 지정된 유·무형 문화자산은 큰 틀에서 보존이 되겠지만 현대를 숨 가쁘게 살아온 시대의 ‘평범한 사람’들의 기억과 경험은 지금 추세라면 몇 십 년 내에 사라질 것입니다. 평범한 사람들의 기억과 경험이야말로 시대와 지역을 잘 나타내는 문화자산의 기본 자료로서, 지역문화의 획일화를 탈피하면서 우리 문화를 풍성하게 하는 역할을 할 수 있습니다. 그러므로 이러한 것들이 흔적 없이 사라지고 다음 세대에 지식이 전승되지 않는다는 것은 안타까운 현상이고 큰 손실입니다. 따라서 무형의 문화자산을 기록·보존함으로써, 지역발전의 기반이 되게 할 필요가 있다고 봅니다. ‘평범한 일반인’들의 ‘무형의 문화자산(무형유산)’ 보존과 활용 방안이 있다면 말씀해 주시기 바랍니다.

문화예술이 지역발전에 미치는 영향

1. 모든 사업은 지역발전에 영향을 미친다. 돈을 들였는데 아무런 영향을 미치지 않았다면 적당한 사업이라 할 수 없다. 다만 다음과 같은 가정 하에서 우린 논란이 될 뿐이다. 첫째, 사업이 끼친 ‘영향의 종류’는 무엇인가? 쉽게 말해 어떤 영향인가? 그 영향의 종류에 따라 사업은 달라질 수 있다. 영향의 종류에 따라, 다시 말해 어떤 영향을 미칠 것이냐에 따라 사업의 종류는 달라지고 내용과 성격 또한 달라진다.

둘째는 그 영향이 적절했는가 하는 것이다. 사업이 끼치는 영향이 다른 사업을 했을 때의 효율성과 비교해 봤을 때 어느 정도인가가 두 번째 질문이다. 영향의 종류는 똑같은데 다른 사업에 비해 영향의 정도는 미미했다면, 적절한 사업이 아니라고 할 수 있다. 예컨대 한 마을을 발전시키는데 다리를 놓거나 혹은 말 그대로 마을을 문화적으로 개선할 수도 있다. 그런데 마을발전이라는 기준에서 보았을 때 무엇이 더 영향이 높을까? 여기에 사업타당성 조사를 하게 되고 ‘경제적 편익’의 문제를 따지게 된다. 전자가 후자에 비해 크다면 당연히 전자의 사업을 해야 한다. 그런데 후자의 사업을 했다면? 이는 적절한 사업이 아니다. 바로 이렇듯 그 영향이 적절한가를 따져 사업적절성 여부를 측정하는 게 두 번째 중요한 논쟁거리라 할 수 있다.

세 번째 종류는 그 영향으로 인해 나타난 효과-결과성에 대한 문제다. 예컨대 문화적으로 무슨 일을 했든간에 지역이 활성화되었다고 가정하자. 분명 지역에는 어떤 변화가 있을 것이다. 지가의 변동, 임대료의 상승, 주민들과의 관계변화, 지역 내의 정서 등 변화는 매우 다양하고 복잡하다. 때로는 지역 자체가 변하는 ‘젠트리피케이션(gentrification)’ 현상이 일어나기도 한다. 문제는 과연 이를 어떻게 처리했느냐는 것이다. 원래 이를 목적으로 했다면 별 문제는 아니다. 그런데 그게 아니라 현 거주민의 더 나은 삶과 복지를 생각해서 했다면 그것은 문제다. 과연 그 결과를 어떻게 처리했는가? 우리는 변화와 관련하여 이 세 가지 점을 주목해서 보아야 한다.

2. 문화를 통한 지역재생 사업은 정말로 다양하게 추진되고 있다. 사업주체도 너무도 다양하다. 우선 중앙정부 차원에선 문화체육관광부와 국토해양부, 중소기업청, 지식경제부, 행정안전부 및 산하 지역진흥재단 등 여러 부서에서 추진하고 있다. 사업의 목적은 각각 다르지만 ‘문화’를 매개체로 활용하고 지역활성화를 꿈꾼다는 점에 있어선 동업자적인 의식을 갖고 있다. 2000년 초중반부터 이른바 ‘창조지역과 도시재생’이라는 큰 흐름이 나

타난 현실에서, 또한 4대강을 비롯한 건축·토목분야에서 남다른 노하우와 의지를 갖고 있는 정권의 특성상 이러한 사업은 매우 적극적이고 정부주도적으로 추진되고 있다.

[표 4-3-17] 국내 지역대상 문화사업 정책의 특징

주관부처	사업명	정책목표 및 특징	지원/사업대상	사업의 특징
문화체육관광부	문전성시 시범사업	시장문화 활성화 공동체문화 활성화 서민경제 활성화	전통시장	대상지 공모 후 주관단체(PM) 중심 실행, 컨설팅단(자문) 및 사무국의 지원
	생활문화공동체 만들기 시범사업	주민의 예술창작 주체화 공동체회복	지역주민	기관/단체 공모 후 공동체적 예술작품 창작 및 지역예술가 연계 동아리 형성
	마을미술 프로젝트	공공미술 활용 문화예술공간화	마을 소규모 거점지역	대상(지) 공모 후 미술감독 중심 실행
	지역문화 아카데미	문화예술인력 재교육	공무원, 기획인력	연수과정별 전문가 튜터제도
중소기업청	문화관광형시장 육성사업	전통시장과 문화관광자원 연계	전통시장 상점가	중앙의 추진단에서 추진하며 사업시행자(PC)가 사업시행, 컨설팅단 운영
	상권활성화 지원사업	시장과 상권을 연계 활성화 지역 커뮤니티 공간 창출	시장, 상업지역	기반인프라 구축 및 경영개선 중심 지원
행정안전부	희망마을 만들기	생활구심점인 복합공간 창출	영세민 밀집지역	지자체 중심 공모 및 추진 주민협의체 구성
	생활형 지역 공공디자인 시범사업	공공디자인을 통한 공간조성	주거지역	지자체 대상 공모 후 지역주민협의체 구성, 지역공공디자인 포럼위원의 점검 및 자문
한국지역진흥재단	지역인적자원역량 강화	지역리더 양성 브랜드마케팅 전문역량 강화	공무원, 관계자	세미나, 워크숍, 현장체험 등의 프로그램 진행
국토해양부	도시활력증진지역 개발사업	지역의 경제, 사회, 문화적 활력 증진 지역 커뮤니티 복원	도시, 지역	도시활력증진지역에 대해 '살고싶은 도시만들기'등 16개 사업을 묶어 포괄적으로 지원, 지역 거버넌스 구축

문화를 통한 지역재생이란 테마를 가지고 간단하나마 그 역사를 살펴보면 다음과 같다. 가장 첫 번째 단계는 '공공미술 단계'라 볼 수 있다. 2000년대 초반 관성적인 나눠주기 식 예술지원 사업에서 벗어나 의도적-목적지향적으로 국민들의 삶의 질이나 지역의 환경을 개선하는 등의 사업수혜 혜택을 보편화하자는 측면에서 제기되기 시작한 '공공예술' 사업은 2004년 로또기금이 <문화예술진흥기금>에 유입되면서 지역과 마을을 대상으로 한 예술사업으로 펼쳐지기 시작한다. 지역과 예술을 결합하는 이른바 <Art in City 프로젝트>의 사업명칭은 '소외지역 생활환경 개선을 위한 공공미술사업'이다. 이 사업을 통해 △사회양극화 해소를 위한 문화나눔을 실행, △쾌적하고 문화적인 환경에서 생활할 권리

를 구현 △공공미술의 새로운 모델을 개발 하는 것이 사업목적이었다. 2006년부터 시행 되기 시작한 이 사업은 전국 각지를 대상으로 폭넓게 펼쳐진다. 2006년에서 2007년도까지 총27개 지역을 대상으로 사업이 펼쳐진다.

유사한 사업이 서울시가 추진한 <도시갤러리>사업이다. 이 사업 또한 ‘도시가 작품이다 (city is oeuvre)’라는 슬로건 하에 도시의 공공장소를 미술적으로 바꾸고, 지역의 이야기를 예술화하거나 지역의 상징을 만들어 가는 사업으로 추진된다.

그런데 이들 사업은 ‘예술이 도구화된다’는 비판과 더불어, 과연 이러한 프로젝트가 지역 사회에 도움이 되는가라는 비판을 받게 된다. 이와 관련하여 프랑스 파리8대학 조형학부 교수인 Phillip Nyy교수는 관련하여 매우 재미있고 의미있는 이야기를 한다. 그가 보기에 조정적인 문제는 크게 3단계를 거쳐 진행되어왔다. 그는 그리는 예술과 건축, 도시 내에서 문화가 갖는 미학의 문제를 ‘피쳐레스크(picturesque)’라는 개념으로 풀어내는데, 이는 아름다움과 흥함 사이에 드러나는 ‘그림 같은 경관’이란 의미다.

그에 따르면, 역사적으로 경관의 발전은 이 아름다움과 흥함 사이에서 이것을 어떻게 관계짓느냐에 따라 이루어져 왔다고 본다. 초기인 근대 르네상스 시기에 있어 이 ‘그림같은 경관’은 거대한 자연 자체를 인공적으로 조정하는데서 나타난다. 자연 자체가 갖는 지저분함, 어지러움을 인공적인 미로 체계화하고 정리해왔다는 것이다. 거대한 영국식 정원의 탄생, 오스만의 파리계획 등은 바로 이런 초기 단계의 ‘피쳐레스크’를 보여준다. 그는 이 시기를 ‘미의 드러내기’ 시대라 부른다.

두 번째 단계는 근대 공업화가 진행된 이후, 점차 흥함을 드러내는 도시 속에서 나타난다. 공업의 발전을 도시를 엄청나게 훼손시켰다. 오죽했으며, 1920년대 보스턴에서는 지나치게 더러워지는 도시를 보고, 예술적 시설물을 건물마다 장식해 도시의 미관을 높이자는 얘기가 나왔겠는가?6) 그 결과 당시의 미학, ‘피쳐레스크’는 ‘흥함을 감추는 수단’으로서 활용된다. 건축물에 대한 장식, 조경을 통한 가리기 등이 그와 같은 예 중 하나다.

그리고 이어진 마지막 단계에서 Phillip Nyy 교수는 현대에 와서 이 흐름은 ‘공존의 방식’으로 바뀌었다고 주장한다. 즉, 흥함을 버리거나 감추는 것이 아니라 그대로 드러나도록 함으로써 오히려 그 자체가 독특한 경관-미학을 갖도록 하는 것이 오늘날의 방식이라는 것이다.

6) 이 주장은, 아시다시피, 1950년대 프랑스에서 받아들여져 건축물 미술장식품제도로 등장하였고, 현재는 많은 국가와 도시에서 ‘건축물 1%법’이라는 닉네임으로 시행되고 있는 상태다. 우리 또한 이 제도를 시행하고 있다.

<표 3-2> picturesque의 개념과 거리예술

	근대 이전	근대산업도시	탈산업주의 도시
picturesque	-미의 드러내기	-홍합의 감추기	-공존과 공생하기
주요기능	-자연에 드러낸 미학 -미학적 건물과 예술적 장식물의 조형	-도시의 더러움을 감추는 수단으로서 예술	-산업폐기물의 미관화 -폐허된 도심 복원통로
예술적 형태	-기념물, 정원	-건축물 장식	-공간예술, 도시 재생
대표사례	-Blenheim Castle and Park Woodstock (U.K.)	- Humphry Repton의 <Red Book> - 환경조형물	- Manchester City의 Center Master Plan - Barcelona시 Southeast Coastal Park

Nyy교수는 이러한 적절한 사례로 ‘엠셔파크’를 든다. 제철소를 리모델링한 이 공원은, 제철소 당시 사용했던 모든 시설물들을 그대로 존치시켰다. 조경 또한 제철소의 건물을 넘거나 그것을 가리는 형태로 조성하지 않았다. 모두가 그 건물을 드러내도록 그보다 작게 설계되었다. 또한 환경계획이나 프로그램 운영계획도 제시하지 않았다. 그것은 자연환경이 그것을 스스로 어떻게 치유해가며 복원해가는가를 관찰하도록 했고, 사람들이 주어진 있는 그대로의 시설을 사용하는 방법을 ‘스스로’ 알아가도록 했다. 모두가 시간의 경과를 통해 ‘스스로’ 새로운 미학을 창출해가도록 한 것이 ‘엠셔파크’ 사례가 주는 시사점이다. 이를 통해 Nyy교수는 현대적인 조형이 추구해야 할 전략으로서 ‘공존’을 제시했고, 그를 통해 지역사회가 스스로 변해갈 수 있는 환경을 조성해야 한다고 주장했다.

바로 이런 측면에서 보았을 때 <Art in City 프로젝트>나 <도시갤러리> 사업 등은 모두 ‘가림’의 형태에 해당하는 사업이다. 그 추구의 목적은 분명 ‘공존’의 방식에 있으나, 그 실행의 방식은 예술을 통한 ‘가림’에 있었고, 커뮤니티 전략으로 나아가지 못한 채 ‘공공장소’ 내에 예술을 배치하는 데 한계를 드러내야 했다. 공동체 복원의 대상으로서 주민 혹은 지역 속에서의 가능성과 잠재된 자원을 발굴하는 것이 아니라, ‘예술적 대상’ 혹은 ‘지역발전을 위한 전략’으로서 예술이 채택되었던 것이다.

이러한 문제를 극복하기 위해 2008년 시도되었던 것은 ‘문화를 통한 전통시장 활성화 사업’, 이른바 <문전성시>사업이다. 물론 이 사업은 문화적인 계획 문화사업의 발전구조 속에서 탄생하진 않았다. 그것은 ‘재래시장 활성화’라는 전(全) 정부적 정책추진에 대한 대응의 한 방편으로 추진된 사업이었다. 그럼에도 <문전성시>사업이 갖고 있는 차별화된 측면은 이전 공공미술 사업과 달리 단지 ‘가림’의 사업이 아니라 지역사회를 활성화하는 전략 속에 펼쳐진 사업이었다는 점이다. 쉽게 말해 시장이라는 공간을 활성화시키는데, 그 하나의 전략적 단위로서 ‘문화(예술)’⁷⁾가 개입된 셈이고, 문화는 이제 본격적으로 지역재생이나 활성화의 전략으로 차용되기 시작한다.

7) 엄밀히 따져 그것은 예술의 개입이다. 그러나 ‘예술의 개입을 통해 시장이 갖고 있는 문화를 활성화시킨다’는 점에서 여기서는 차별하지 않고 개념을 사용하기로 한다.

이어진 <생활문화공동체> 사업(2009)은 그런 점에서 <Art in City>를 이어받는 동시에, <문전성시>사업이 갖고 있는 지역활성화-커뮤니티 구성 등의 과제를 안게 된다. 그리고 이어 <마을미술프로젝트> 등과 같은 여러 가지 프로젝트들이 이전 사업을 이어받거나 신규로 개발되어 추진되게 되고, 2010년부터 본격적으로 문화체육관광부 외의 다른 부서에서 <문전성시> 사업 등의 영향을 받아 문화사업들을 과감하게 채택하면서 문화는 지역활성화의 촉매제이자 중요한 하나의 사업수단으로 등장한다.

3. 그럼 대체 문화를 통한 지역활성화 사업은 어떤 효과가 있을까? 이미 여러 도시 및 지역에서 다양한 사례의 성공요인과 효과에 대해서 논의한 적이 있다. 이미 1990년대 후반 이후, 아니 정확히는 70년대 공업단지를 문화(산업)단지로 바꾸었던 시절부터 지속되었던 얘기다. 다만 90년대 이후 프로젝트는 공업단지 지역이 아닌 도심지역을 중심으로 한 지역재생모델로 전환하면서 프로젝트 자체가 이전에 비해 문화성이 강화됐고, 사업목적 또한 문화산업 등과 같은 문화의 발전이 아니라 지역발전을 목적으로 했기에 이전보다 더 다양한 논의가 나왔다.

가장 많이 이야기 된 것은 유희시설을 활용해 문화시설로 리모델링한 사례다. 영국 런던의 ‘테이트 모던’은 발전소를 리모델링해 현대미술관으로 바꾼 것인데, 인근에 세익스피어 극장을 유입하는 한편, 템즈강을 따라 서덕지역 자체를 리모델링한 효과를 창출함으로써 ‘테이트 효과’(Tate Effect)라는 이름으로 명명되었다. 자료에 따르면 테이트 모던 주변 반경 20마일 이내에서는 경제성장률이 8%, 반경 70마일 이내에서는 3%를 기록한 것으로 나타났다. 인근 지역 115명의 상인을 대상으로 한 인터뷰 조사에서도 개관 이전에 비해 거래량은 5%, 판매량은 20% 정도 증가한 것으로 나타났다.⁸⁾

이밖에도 ‘테이트 모던’은 지역 관광객 증진, 고용증가, 지역 이미지 개선 등의 효과를 거둔 것으로 조사되었다. 개관 첫 해인 1993년 조사에 따르면 이 지역에 연간 7만명의 관광객을 유입시켰고 이중 65%는 런던을 처음 방문한 여행자였다. 더불어 BBC에 따르면 50~70만 파운드의 경제적 효과와 3,000여개의 일자리를 만드는 것으로 나타났으며⁹⁾, 영국 미술관 박물관의 관람객을 20% 이상 증가시킨 것으로 나타났다.¹⁰⁾

‘테이트 모던’과 더불어 많이 회자되는 곳은 영국 북부의 작은 도시 ‘게이츠 헤드(Gateshead)’다. ‘게이츠헤드’는 본래 뉴캐슬에 붙어 있는 작은 도시로 원래 인구 20만의 탄광촌이었다. 19세기 말 타 지역으로의 공장이전과 1960년대 공황을 겪으면서 지역경제가 붕괴되었고, 도시는 그 존재감 자체를 잃어버렸다.

8) Landry et al, 1996, The Art or Regeneration - Urban Renewal through Cultural Activity, Da Costa Print, London

9) BBC News, 2003. 5. 12. 방송

10) <Emars>, 2005, 영국 현대예술의 자존심, Tate Modern Gallery(e-Book)

이 도시가 오늘날 지역재생에 성공하며 ‘창조도시’로 급부상한데는 1990년 ‘국제가든페스티벌’과 1996년 ‘시각예술의 해’ 사업이 성공하고 나서부터다. 이 사업의 성공으로, 과거 광산도시가 남긴 황폐한 토양 위에 꽃과 빛의 향연을 펼쳐보이자며 도시의 아이콘으로 ‘북쪽의 천사’(곰리)라는 조각상을 세우며, 게이츠 헤드는 도시재생을 위한 본격적 사업에 뛰어든다.

프로젝트는 세 가지다. 그 하나는 오래된 발전소를 리모델링 해서 미술관으로 만드는 ‘발틱미술관’ 건립과 ‘세이지음악당’ 조성, 그리고 이를 잇는 다리인 ‘윙클 아이 브리지’를 건립하는 것이다. 이 사업을 통해 게이츠 헤드는 연 관광객 100만명이 찾는 도시가 되었고, 연간 230억원(1,200만 파운드)의 경제적 효과를 창출하는 도시가 되었다.

더불어 지역 내 파급효과가 옥 커져서 관광 일자리 2,815개(2004년 기준)가 만들어졌고, 뉴캐슬과 게이츠헤드 지역에 3,700개의 창조적 일자리가 만들어진 것으로 조사되었다. 무엇보다 문화르네상스가 성공적으로 이루어지며, 2000년 ‘뉴캐슬-게이츠헤드 창의기구(NGI)’가 만들어졌다는 점은 지속가능성의 관점에서 큰 성과라 할 수 있다.¹¹⁾

한편 문화시설을 건립, 입주시켜 지역을 활성화 한 사례도 많다. 그 중 대표적인 도시는 스페인 북부의 빌바오(Bilbao)이다. 스페인은 마드리드를 중심으로 한 ‘카스티야 지방’과 바르셀로나를 중심으로 한 ‘카탈루냐 지방’, 그리고 북부 탄광지역을 중심으로 한 ‘바스크 지방’으로 분류된다. 그 결과 이 지역은 바스크지방 독립을 위한 분리주의자들의 테러가 들끓어들이면서 테러로 유명해지고, 여기에 탄광산업이 맥을 끊기면서 도시의 핵심이었던 철강, 조선 등이 붕괴, 실업률이 무려 25%에 치달는 ‘쇠락의 도시’로 변질된다.¹²⁾

이 도시를 살린 것은 1997년 구겐하임이 건립되면서부터다. 건축가 프랑크 게리(Frank O. Gehry)의 작품으로 더 유명한 빌바오 구겐하임 미술관은 건립되자마자 엄청난 관광객을 끌어들이는다. 자료에 따르면 구겐하임 미술관 개관이후 한 달 평균 관광객의 차이는 약 3만명이었고, 특히 외국인 방문객은 약 1만명 정도 차이가 나는 것으로 조사되었다.¹³⁾ 특히 1박 이상 체류자는 4만명 이상 증가된 것으로 나타났고, 호텔 점유율은 8% 증가하였다.

가장 크게는 지역이미지 변화였다. 미국 네바다 주 주민들을 대상으로 설문조사 한 결과, 1991년에는 85% 이상의 시민이 빌바오를 바스크분리주의자들의 테러도시라 응답했으나,

11) Culture & Creativity Clusters Centre for Cultural Policy Research, HKU, 2007, Consultancy Service for the Study on the Relationship between Museum and Performing Arts, and Creative Industries for the West Kowloon Cultural District Development in Hong Kong

12) Bratriz Plaza, 2000, Evaluating the Influence of a large Cultural Artifact in the Attraction of Tourism : The Guggenheim Museum Bilbao Case", Urban Affairs Review, Vol 36., No.2.

13) 위의 글

빌바오 건립 이후에는 대다수가 ‘예술의 도시’라고 응답한 것으로 나타났다.¹⁴⁾

2003년 한 해를 기준으로 빌바오 구겐하임이 벌어들인 경제적 효과를 살펴보면 1억 5400만 유로(약 2천억원) 이상으로 나타났다. 1997년 이후 2003년까지 6년 동안 경제적 효과를 추정하면 10억7천만 유로(약 1조5천억원)에 이르는 것으로 나타나, 미술관 건립에 소요된 비용 5억 달러에 비해 부가가치는 무려 3배에 달하는 것으로 조사되었다.¹⁵⁾

4. 그 밖에도 여러 사례는 많다. 그러나 그 많은 사례를 분석해 본다는 것은 불가능하다. 다만, 여러 사례에서 제시된 문화가 지역활성화에 미친 영향을 종합해 보면, 다음과 같다.

첫째, ‘경제적 효과’에 대한 것이다. 문화시설을 건립하거나 문화적인 지역이 형성되면 지역경제권이 활성화 된다는 것이다. 여기에는 지역이미지 개선을 통한 관광객의 증가, 그로 인한 지역 일자리의 창출 등이 주요한 효과로 지적된다.

둘째, 지역의 재생, 환경개선 효과다. 문화시설이나 문화적인 지역이 조성됨으로써 지역 환경이 개선되고, 장소의 질이 좋아지는 한편, 범죄율 하락 등과 같은 개선효과가 있다는 것이다.

셋째, 삶의 질 개선효과다. 예술에 대한 접근성이 강화되고, 지역 내 여가 및 생활을 위한 인프라가 확대되며, 정신적 빈곤이 해소된다는 것이다. 그에 따른 지역만족감 및 행복감 증가 또한 같이 얘기되는 항목 중 하나다.

넷째, 공동체 강화효과다. 지역민에 소속감이 강화되고, 정주성이 강화되며, 이로 인해 주민 간 관계가 개선되고, 주민 사이 활동이 늘어난다는 것이다.

마지막으로는 지역이미지 개선효과다. 지역환경이 개선되고, 브랜드가 생겨나면, 해당 브랜드를 중심으로 지역의 이미지가 형성되어 지역 자체에 대한 하나의 기호가 형성, 정체화된 문화와 이미지를 갖게 된다는 것이다.

이와 같은 여러 사례를 보여주는 보고서는 아래의 표와 같다.¹⁶⁾

<표> 다양한 사례에서 나타난 문화환경이 지역가치에 미치는 영향

사례	지역효과
캐나다 창의도시 네트워크	▷경제적 효과 ▷도시재생과 활성화 ▷공동체 강화 ▷지역에 대한 긍지 ▷삶의 질 개선 ▷장소의 질 ▷사회적 발달

14) Prytherch D. & Huntoon L., 2005, Entrepreneurial Regionalist Planning in a Rescaled Spain : The Cases of Bilbao and Valencia, GeoJournal 62. 동 보고서에 따르면, 빌바오 거주 주민들 사이에서 또한 지역에 대한 자긍심이 높아진 것으로 나타났는데, 2002년 조사결과 97% 이상의 주민이 지역에 대해 자랑스럽다라고 응답한 것으로 나타났다.

15) 한국경제신문, 2004. 11. 29.

16) 자세한 내용은 라도삼, 2006, <문화환경이 지역가치에 미치는 영향 연구>, 서울시정개발연구원, 참조

예술을 위한 1%	▷장소화 효과 ▷예술감상 기회 제공 ▷지역 정체성 강화 ▷이미지 가치제고 ▷경제적 효과 ▷공동체의 유대와 강화
도시르네상스	▷경제적 효과 ▷환경개선 ▷주민참여 유도 ▷공동체 강화 ▷지역정체성 제고
공공미술위원회(한국)	▷정신적 빈곤의 해소 ▷지역개발 효과 ▷문화민주주의 실현에 기여 ▷지역정체성 강화 ▷주민 간 사회적 융합의 강화 ▷삶의 질 향상
뉴욕사례 (매킨지 컨설팅)	▷경제적 효과 ▷지역이미지 개선 ▷문화예술 접근성 강화 ▷개인창의성 강화 ▷공동체의 회복 및 주민 간 관계 형성
빌바오 구겐하임	▷고용효과 ▷지역경제 활성화 ▷관광객 증대 ▷지역 이미지 개선 ▷지역에 대한 긍지
테이트 모던	▷경제적 효과 ▷고용효과 ▷관광객 증대 ▷지역경제 활성화 ▷지역이미지 개선 ▷예술향수권 제고 ▷공동체 강화 ▷지역에 대한 자긍심 강화
에던버러	▷관광객 증가 ▷지역경제 활성화 ▷지역이미지 개선
YBC프로젝트	▷관광객 증가 ▷지역경제활성화 ▷지역이미지 개선
헤이타운	▷관광객 증가 ▷지역이미지 형성
골목길 프로젝트	▷주민 간 관계개선 ▷지역사회에 대한 참여 ▷소속감 부여
폐컴 도서관	▷지역이미지 개선 ▷문화접근성 증대
덱백스 지역	▷지역활성화 ▷예술에 대한 관심 증대 ▷지역재생
볼티모어	▷관광객 증가 ▷도시이미지 변화 ▷범죄율 하락(지역환경 개선) ▷정주성 강화
시드니	▷관광효과 ▷지역이미지 창출

그러나 이는 어쩌면 문화사업이란 이런 효과를 목표로 해야 한다는 것을 오히려 역설적으로 설명하는 것과 같다. 다시 말해서 문화사업 시행 시의 목표는 △지역경제의 활성화 △지역환경의 개선 △삶의 질 개선 △공동체의 강화 △지역이미지 개선 등으로 잡고, 목표체계 달성을 위해 합목적적인 형태로 구성되어야 한다는 것이다. 그런 점에서 앞으로의 문화사업은 이러한 목표를 적절히 달성했는가를 중심으로 평가할 수 있다. 즉, 앞서 제시한 문제1 ‘사업의 영향은 적절하였는가’에 대한 대답을 여기서 구할 수 있다.

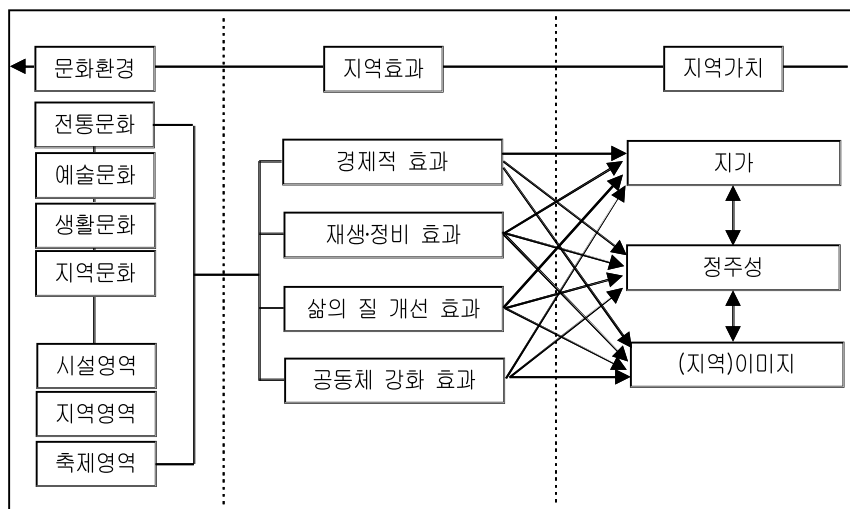
5. 실제 그와 같은 성과가 창출되었는지는 의문이다. 이에 본 발표자는 2006년도에 이와 같은 효과가 나타났는지를 측정하기 위한 연구를 시도한 바 있다.¹⁷⁾

연구의 모형은 다음과 같이 구성하였다. 우선 다양한 문화적 지역재생 사례를 바탕으로 문화가 창출할 수 있는 효과를 △경제적 효과 △재생 및 정비효과 △삶의 질 개선효과 △공동체 강화 효과로 넣었다. 이를 통해 지역 자체가 변하리라는 것이 연구의 가정이었는데, 이를 측정하기 위해 ‘지역가치’라는 항목을 별도로 두고, △지가 △정주성 △지역 이미지 등에 어떤 영향을 미치는지 조사하고자 하였다. 즉 문화사업이 어떤 효과를 가지

17) 라도삼, 2006, 위의 책

고 있으며, 그 결과 지역의 가치는 어떻게 달라지는가가 연구의 주요한 목적이었다.

이를 위해 문화사업-문화환경의 영역을 전통문화와 예술문화, 생활문화, 지역문화 등으로 나누고, 이를 다시 시설과 지역, 축제영역 등으로 분류, 각 사업의 특성을 고려하여 6가지 대상을 추출하였다. <광진나루아트센터>(문화시설 건립), <상암월드컵경기장>(지역재생), <명륜동 접는미술관 프로젝트>(지역문화환경조성), <북촌>(지역보전), <서울 숲>(생활여가) 등이 그것이다. 즉, 이 6가지 대상을 기초로, 각 사업이 창출한 효과를 살펴보고, 그로 인한 지역의 가치가 어떻게 변했는지를 측정하는 것이 연구목적이었다.



<그림> 문화환경이 지역가치에 미치는 영향에 대한 연구모델

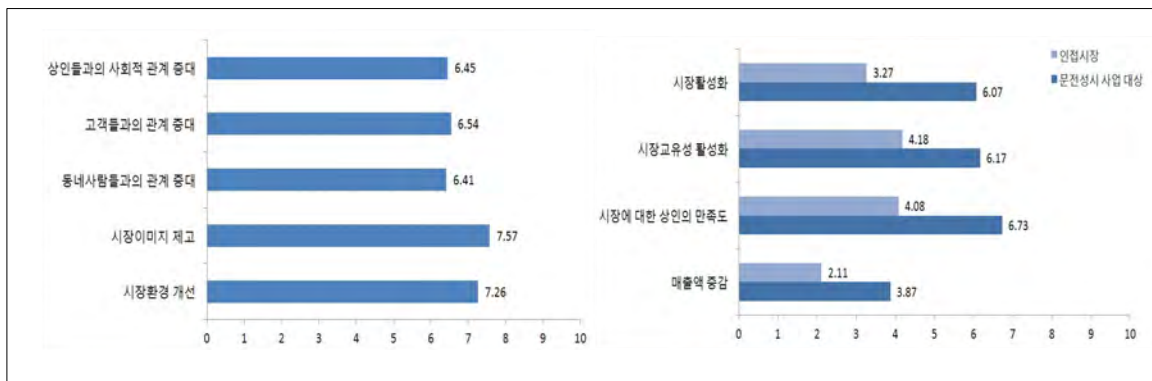
연구는 결론적으로 말해 그다지 성공적이지 못했다. 너무나 많은 대상을 정했다는 점, 변인이 지나치게 복잡하고, 분석방법 또한 정확하지 못했다는 점 등 여러 가지 요인이 있지만, 연구자가 충분히 학습되지 못한 상태에서 연구했다는 점이 가장 주요한 요인 중 하나다. 그럼에도 부족하지만 분석결과를 제시하면, 문화사업은 <지역환경 개선효과><삶의 질 개선효과><공동체 강화효과><경제적 효과> 등의 순으로 그 효과를 창출하는 것으로 나타났다. 즉, 지역재생을 통한 환경개선효과가 크게 나타난 반면 경제적 효과는 가장 낮은 것으로 조사되었다. 한편 지역가치 분석 결과, 문화사업은 <지역이미지 개선효과><정주성 강화><지가상승> 순으로 지역에 영향을 미치는 것으로 조사되었다.

문화환경 조성으로 지역가치가 가장 크게 변화한 곳은 서울 숲이었다. 그 다음은 월드컵 경기장 건립과 대학로 문화지구 지정이었다. 그런데 중요한 사실은 조성비가 많다고 해서 그로 인한 효과가 높은 것은 아니라는 점이다. 663억원의 조성비가 투입된 서울 숲의 경우, 2,059억원이 투입된 상암월드컵경기장보다 지역가치가 높게 나왔고, 1천만원이 투입된 명륜동 접는미술관 프로젝트의 경우, 서울숲이나 상암동 월드컵경기장 등과 비슷한 정도의 지역가치 상승효과를 기록, 투입 대비 지역활성화 효과는 매우 큰 것으로 나타났

다. 문화사업의 경우, 그것을 어떻게 구성하느냐에 따라 결과가 달라진다는 것으로 연구 과제 2번, 즉 다른 사업과 비교하여 그 효과가 큰 것인가를 설명하는 것이다.

한편, 이와 유사한 연구방법으로 <문화를 통한 전통시장 활성화>사업을 모니터링한 적 있다.¹⁸⁾ 문전성시 사업이 이루어진 총19개 시장을 대상으로 시장활성화에 어떤 영향을 미쳤는지를 살펴본 이 연구는 사업성과의 결과를 △시장의 경제적 활성화 △시장의 이미지 개선 △공동체적 관계개선 △시장의 환경개선 등으로 나누고 10점 만점으로 상인과 방문객을 대상으로 조사 그 성과를 측정하는 방식으로 이루어졌다.

조사의 객관성을 위해 조사는 사업을 실시하지 않은 인접시장과 비교하는 방식으로 이루어졌다. 조사 결과 가장 성공적인 요소는 ‘시장의 이미지 개선’이었다. 이어 <시장환경 개선>공동체적 관계개선 등의 순으로 나타났다. 경제적 활성화 측면에선 기대한 바의 성과가 나타나지 못했다. 매출액 증감의 경우 10점 만점에 3.87로 변화에 대한 체감도가 매우 낮은 것으로 나타났다. 다만 시장에 대한 상인의 만족도>시장고유성의 활성화 정도>시장자체의 활성화 등은 일어난 것으로 조사됐다. 인상적인 것은 사업을 하지 않은 시장과의 비교인데, 거의 대부분의 값에서 사업하지 않은 시장에 비해 높은 점수를 보여서 문전성시 사업이 시장의 활성화, 이미지 개선, 시장에 대한 상인들의 만족도를 제고하는데 일정정도 기여한 것으로 나타났다.



6. 이처럼 문화사업은 여러 측면에서 다양한 효과를 창출한다. 아직은 분석기법이 정밀하지 못하고 그 시스템 또한 다른 부처나 기관이 인정할 정도로 과학적인 것이 아니어서 크게 주목받고 있지 못하지만, 분명 다른 어떤 분야에 비해 높은 사업성과가 있는 것만은 분명한 사실이다. 더구나 문화에 대한 중요성과 관심이 점점 늘어나고 있기에 사업에 대한 동의정도가 늘어날 수밖에 없어 사업에 대한 동의도 및 효과에 대한 체감도 높아져 사업의 효과성은 더욱 더 늘어나리라 본다.

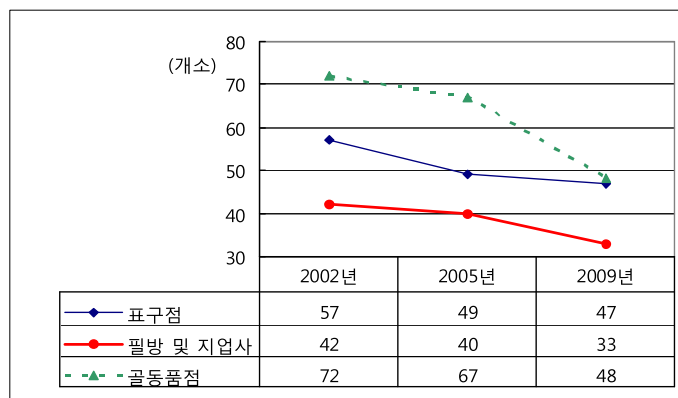
18) 조경진·라도삼, <문전성시 사업의 성과분석 및 향후 발전방향 수립 연구>, 서울대 환경계획연구소, 문화체육관광부 시장과문화컨설팅단, 2011

이제 이 시점에서 우리가 답하고 주목해야 할 것은 세 번째 문제, 즉 ‘변화로 인한 영향이 어떠한가? 그리고 그에 어떻게 대응해야 할 것인가?’이다. 이른바 ‘젠트리피케이션’에 대한 대응의 문제다.

이러한 현상을 가장 잘 보여주는 것은 인사동과 그 주변지역이다. 인사동과 그 주변지역, 특히 인사동 지역은 전통예술의 생성 창구보전 차원에서 2002년 서울시에 의해 문화지구로 지정되었다. 인사동이 지니고 있는 전통예술의 생성성, 즉 고미술과 골동품을 중심으로 한 전통예술의 생성과 유통창구로서의 역할을 강화하고 또한 이를 일부 활용해 관광 활성화를 기하고자 인사동을 문화지구로 지정한 것이다.

문화지구 지정 결과, 인사동을 방문하는 방문객 수는 크게 늘었다. 2008년 평가결과 1일 방문객 수는 무려 10만 명에 가깝다. 인사동 거리가 폭 10m에 690m인 점을 감안하면 얼마나 많은 인구가 이곳에 집중되는지 알 수 있다. 서울관광객 중 대부분은 이곳을 지나가고, 매년 발행되는 관광통계에서 보면 항상 5위 내에는 포함되어 있다.

관광객의 증가는 인사동 자체를 크게 바꿔 놓았다. 우선 보전하고 유지해야 할 시설인 전통예술 생성과 유통관련 시설은 크게 줄었다. 골동품점, 필방/지업사, 표구점 등은 거의 반토막 났다. 그 자리를 차지한 것은 공예(품)점이다. 말이 공예품이지 그건 기념품에 지나지 않는다. 대부분 관광객을 상대하다보니 싼 값은 기념품을 팔 수밖에 없고, 그 결과 인사동 전체가 저급해지는 현상이 나타나기 시작한 것이다. 변화는 초기 순응적 적응으로 나타난다. 기존 공예품점 등이 기념품을 파는 가게로 점점 바뀌는 것이다. 그러다가 적대적 적응 단계로 나타난다. 기존 업소가 떠나고 그 자리에 기념품 업소가 등장하는 매우 적대적 형태의 반응이 나타난 것이다. 인사동은 여기서 한 걸음 더 나아간다. 건물이 리모델링되고, 그 자리에 커피숍 등과 같은 현대적 형태가 등장한다. 거리 자체가 전통의 거리에서 점차 관광상가 형태로 변질되는 형질변환의 위기에 처한 것이다. 2008년도에 나타난 현상은 본격적인 젠트리피케이션 현상이다.¹⁹⁾



<그림21> 인사동 전통업종 업소의 증감현황

인접한 삼청동 또한 말할 것이 없다. 한옥경관 보전사업으로 추진된 북촌마을 만들기 결과 삼청동은 파스타집, 다시 말해 우리의 전통이 아니라 유럽 전통(?)의 음식점 거리가 되었다. 우리의 전통보다는 유럽이 가지는 전통을 더 존중하고 소비를 통해 유럽적 문화를 흡입하고 싶어하는 우리의 태도로 인해 삼청동은 어이없게도 유럽의 전통에 우리의 전통을 내어주는 결과를 나왔던 것이다.

이런 젠트리피케이션 현상은 북경의 다산쯔와 같은 사회주의 국가에서도 일어난다. 토지에 대한 소유권은 인정하지 않지만 사용권을 인정함으로써 사회주의 국가인 중국의 북경 내에서도 젠트리피케이션이 일어나고 있으며, 이를 통해 지역의 형질이 변화하는 현상이 여기저기서 나타나고 있다.

과거와 다른 점은 과거에는 뉴타운 형태의 이른바 재개발, 재건축 방식이었다면, 오늘날은 외관은 보관하되 내부는 달리한다는 것이다. 이는 계급론적 입장에서도 그대로 쓰이는 말이다. 다시 말해 외관, 즉 건물은 놓아두되 내부에서 활동하는 업소와 그와 관련된 계층들은 완전히 바꾼다는 얘기다. 이 현상은 지금 우리 현실 속에 만연되어 있다.

문제는 이로부터 싸울 무기가 많지 않다는 것이다. ‘문화지구’란 제도는 본래 그와 같은 젠트리피케이션 현상을 막기 위해 만들어졌으나, 결과적으로 오히려 젠트리피케이션을 부추하는 것으로 귀결되었다. 오늘날 인천의 근대 개항지를 보면, 그것은 거의 중국집 거리다. 파주 헤이리는 관광지로 변해, 이젠 갤러리나 아뜰리에 거리에서 벗어난 상태다. 과연 이를 어떻게 받아들여야 할까.

7. 문화사업으로 인한 지역의 변화는 매우 역동적이고 분명한 코드를 갖고 있다. ‘쓰레기장을 깨끗이 하려면 미술가를 영입시켜라’라 란 말이 있듯이 예술은 지역을 매우 미학적으로 변형시킨다. 건축이나 도시계획가의 행동이 깨끗함, 정비 등을 이뤄낸다면, 예술가는 거기에 존재하는 그것들이 새로운 의미를 갖고 존재하도록 하는 특별한 재주를 갖고 있다. 이것이 공존과 공생, 재생의 전략이다.

그런데 이 재생의 결과로 나타나는 것은 ‘쫓겨남’이다. 외부는 그대로 둔 채 내부를 변질시켜버리는 젠트리피케이션 현상으로 인해 정작 그곳을 만드는 ‘그’는 타인이 되어 거기를 떠나는 것이다. 그런 점에서 예술을 통한 지역활성화는 늘 같은 문제를 제기한다. 과연 어느 점에서 이걸 끝내야 하는 것이냐는!

불행히도 변화의 출발은 그것을 멈추도록 만들지 않는다. 변화는 탄력을 받는 시점부터 매우 빨라진다. 그 변화를 멈추는 유일한 것은 ‘중간계’를 갖는 것이다. 개발될 수도, 그

19) 라도삼, 2008, <인사동 문화지구 외부평가 연구>, 종로구청

렇지 않을 수도 있는 그런 지역을 갖는 것!

문래동은 또 다른 측면에서 그런 가능성을 가진 지역이다. 영등포구 철공단지인 이 곳은 준공업지역으로 늘 소음과 분진으로 문제가 되는 곳이다. 때문에 지역에서는 늘 개발되길 원했고, 남아있는 철공소들은 그나마 유일한 수익창출로 지속적으로 영업을 한다. 바로 이 곳에 예술가들이 입주해 살기 시작했다. 지금은 약 300명 정도의 작가들이 이 지역에서 작품활동을 하는 것으로 보고되고 있다.

이 지역이 만약 재개발이 완전히 철회되었다면, 분명 내부개발 방식으로 개별건물별 임대료가 올라 작가들이 쫓겨나는 방식으로 젠트리피케이션의 길을 걸었을 것이다. 현재는 산업뉴타운 지구로 지정되어 있다. 이는 개발된다는 것이다. 문제는 돈이다. 부동산 시장이 위축된 지금, 도시계획 상 개발은 허용되었어도 개발은 이루어지지 않는다. 그 결과 이 지역은 가장 안정적인 자리에 놓여 있다. 외부의 개발도, 내부의 개발도 이루어지지 않는, 폭풍전야 속의 고요상태!

도시 전부가 이럴 수는 없다. 그러나 중장기적인 측면에서 이러한 전략을 어떻게 사용할 것인가 하는 것은 고민해 볼 필요가 있다. 다른 한편으로 중요한 것은 지역 사회 내에서 그 가치를 인정받는 방식이다. 주민들 속에서 그것(예술)이 있는 가치를 인정받고, 스로 보전토록 노력하도록 하는 방식인데, 아직 도시 내에서 이런 사례가 없어 이상론에 가깝기는 하다. 하지만 폐쇄된 근대적 장소들이 예술에 의해 점유, 점거되어 재사용되는 예를 보면서 우리는 그런 꿈을 꾸기도 한다. 예술이 공간을 점유하고, 점거하는... 그것이 일순간의 신기루같은 오아시스일지라도.

문화예술을 통한 지역발전과 공동체회복

1. 들어가기

지방화 시대를 맞아 지역의 살길이 다양한 방법으로 모색되고 있다. 각종 개발 사업이나 공공기관의 유치 또는 중요 행사의 개최 등 많은 방안들이 고민되고 시행되고 있다. 그 중 최근 가장 관심이 되고 그 중요성이 강조되고 있는 부분이 문화를 활용한 지역의 활성화 시도라 할 수 있다. 각 지역을 거점으로 하는 문화공간의 조성과 문화기관의 증가 그리고 전문 인력과 재원의 확충으로 인하여 양적으로나 질적으로 문화의 역할과 위상이 높아지고 있으며, 특히 최근 이른바 지역재생이라 하여 지역의 유희시설을 활용하거나 생활 속의 문화복지 프로그램을 활용한 공동체 회복의 경향이 뚜렷이 나타나고 있어서 이에 대한 전략과 성과에 대한 공유가 활발해지고 있다.

그러나 때에 따라서는 전략의 부재나 현실성의 결여 그리고 운영 방식에 있어서 전문성의 부족으로 인하여 한계를 드러내거나 실패하는 경우도 많이 보게 된다. 이에 지역의 현실에 부합하며 주민과 방문객에게 다 같이 도움이 되고, 지역의 정체성과 문화성 그리고 나아가 경제적·사회적 부가가치까지도 창출할 수 있는 문화의 활용 방안을 10가지 영역으로 나누어 고민해 볼 수 있다.

2. 문화예술의 활용 영역

1) 문화공간

문화공간은 모든 문화 활동의 물리적 기반이다. 최근에는 농어촌지역에도 여느 도시의 문화공간 못지않은 훌륭한 문화시설들이 늘어나고 있다. 대부분의 시, 군마다 문화예술회관이 들어서고 있으며, 각종 박물관이나 미술관 그리고 지역의 유희시설을 활용한 대안적인 문화공간들도 많아지고 있다. 또한 주민센터나 복지시설 그리고 마을회관 등 일반 시설에서도 문화 프로그램을 활발히 제공함으로써 이른바 ‘문화적 공간’이 확대되고 있는 것도 바람직한 일이라 할 수 있다. 이러한 공간들은 가장 기본적인 문화 창작과 향유를 담는 그릇과 같은 것으로 단지 부동산적인 자산적 가치만이 아니라 지역의 자원으로서의 인식이 필요하다.

그러나 시설 자체가 곧 문화행위를 유도하는 것은 아니며 적절한 소프트웨어가 장착되어야 실질적인 그 기능을 발휘할 수 있다. 지역의 수많은 시설들이 지역의 특성과 역량, 사업성 등을 고려하지 않은 채 우후죽순처럼 지어졌다가 운영난으로 방치되거나 애물단지로 전략하는 것도 보게 된다. 따라서 문화공간은 지역의 현실에 맞게 효과적으로 조성

되고, 프로그램과 운영에도 적절한 투자가 이루어져 다양한 계층의 지역주민들이 용도에 맞게 효율적으로 활용되도록 하는 것이 중요하다.

2) 문화예술교육

문화예술교육은 과거의 기능적인 예능교육이 아니고 체험과 과정을 중시하는 관객 및 주민 교육으로서의 영역을 이야기한다. 특히 문화향유의 경험이 별로 없는 농어촌의 특성상 일방적인 문화 프로그램의 제공과 수동적 향유를 넘어 주민들의 문화 향유력을 키우고 문화를 일상화하기 위해서는 문화예술교육의 활용이 절대적이다. 문화예술을 도구로 활용하는 전반적인 인성 교육과 창의력 증진이 목적이니 만큼 어릴 적부터의 문화예술교육이 중요하다.

출중한 재능을 가진 인재도 배려하며 다양한 진로를 모색해보는 방안으로 문화예술교육을 활용할 수 있으며 특히 학생들의 학교생활의 만족도와 집중도를 높이기 위한 방편으로도 효과적이다. 아울러 최근 관심의 대상이 되고 있는 농촌유학의 한 방편으로도 가능하며 주5일제 수업으로 인한 창의적 체험활동의 확대는 문화예술교육의 역할을 더욱 증대시키는 좋은 계기를 마련하게 된다. 또한 사회 각 분야의 구성원들이 그들의 창의력과 생산성을 높일 수 있는 방편으로서 문화예술교육의 활용은 더욱 중요하다.

3) 문화복지로의 활용

문화가 더 이상 경제적 사회적 여유가 있는 사람들의 전유물이거나 전문적인 안목과 식견이 있는 애호가만의 것이 아니라, 사회의 보편적인 구성원들이 문화를 삶의 도구로 활용하게 하는 것이 중요하다. 특히 사회 취약계층들의 삶의 질도 고려하는 선진적 사회에서 문화는 더욱 도움을 줄 수 있다. 상대적으로 일반인들에 비해 그 기회가 제한되거나 소외되기 쉬운 취약계층 이웃들을 위해서 더욱 그러하다. 대표적인 대상인 장애인, 저소득층, 노인, 다문화가정, 노인, 저소득층 아동 등을 위한 문화 복지 프로그램이 확대되고 있는 것은 이런 맥락에서 라고 할 수 있다.

특히 농어촌 지역의 특성상 다문화 가정이나 고령화 인구, 그리고 저소득층 아동들에게는 문화의 필요성이 더욱 강조된다. 그러나 같은 대상에게 여러 기관들이 중복해서 제공하는 것이나 단순한 시혜의 대상으로만 보는 인식, 일회성 이벤트로 끝나는 행사 등은 오히려 소외감과 박탈감을 줄 수도 있으므로 대상의 특성을 잘 고려하고 복지 전문가와의 협업이 반드시 필요하다.

4) 인력양성의 계기

지역의 문화를 책임질 문화 전문 인력의 양성이 필요하다. 지역에 대해 애정과 사명감을 가지고 문화 정책과 사업을 수행할 전문가들은 하루아침에 길러지는 것이 아니다. 문화 분야의 특성상 전문가와 주민 그리고 행정의 협력이 함께 해야 그 결실을 맺을 수 있으므로, 각자의 영역에서 전문성을 강화하고 전문적인 매개자로서의 지역문화기획 인력을 양성하

는 것이 필요하다. 중고등학생 시절부터 적성과 관심을 파악하여 진로를 지도하고 지역 내 잠재적 인력에게 교육 프로그램을 제공하며, 귀촌자나 이주자들의 전문 경력이 지역에서 충분히 발휘할 수 있도록 기회를 확대해 나가야 한다.

5) 지역축제

지역을 기반으로 하는 축제가 최근 기하급수적으로 늘어나고 있다. 수십억의 예산이 드는 대규모의 관광축제나 전문적인 장르를 기반으로 하는 예술축제도 있지만 점차 소규모 마을단위의 농촌축제들도 늘어나고 있다. 그러나 농촌 마을축제가 자칫 단순한 농산물 판촉행사나 연예인 초청 주민위문 공연 또는 마을사람들끼리의 잔치로 끝나는 현실도 있다. 마을의 주민들이 참여하기는커녕 외부의 전문 업체에게 일괄 의뢰함으로써 주민들은 구경꾼으로 전락하는 경우도 보게 된다.

마을의 축제는 지역의 정체성을 잘 드러내며, 주민들이 주체적으로 참여하여 스스로 즐기고, 도농의 교류와 소통의 계기도 되며, 장기적으로 마을의 부가가치를 창출하려는 이유 때문에 열리는 것이다. 따라서 지역의 마을축제에 문화가 효과적으로 접목되는 것이 중요하다. 이를 위해서는 평소 문화에 대한 투자가 얼마나 이루어졌는가가 중요하며 이를 응집력 있게 발휘될 수 있는 것이 축제인 것이다.

6) 지역관광

농촌에서의 소득 창출의 원천으로는 영농과 가공 그리고 관광으로 나누어 볼 수 있다. 특히 관광의 경우 과거 집단 여행이나 시설관광 위주의 행태에서 벗어나 관광객들이 적극적으로 참여하고 체험하는 유형으로 바뀌고 있으며 특히 관광의 프로그램에 생태적 환경과 함께 문화적인 요소가 반드시 포함되어 있어야 체류의 시간이나 질이 높아지는 경향을 보이고 있다. 특히 점차 증가하는 외국인 관광객이나 젊은 층들에게는 문화적인 요소는 절대적인 흡인요인이 되고 있다. 따라서 지역의 문화계는 이제 지역관광의 영역과 적극적으로 손을 잡고 때로는 관광의 도구로 또는 관광의 목적으로 역할을 해야 한다.

7) 전통예술

지역마다 내려오는 고유한 전통문화, 문화재 그리고 유무형의 문화자원들은 지역에 주도적으로 보존하고 계승하려는 노력이 중요하다. 국가단위의 문화재들은 정부의 몫이라 하지만 지역단위의 활동은 가장 애착을 가지고 있는 지역에서 주도적으로 해야 하는 것이다. 특히 주민들의 생활 속에 계승되어 내려오는 민요나 농악, 연희 등의 보존과 콘텐츠화는 지역의 관심과 노력이 없으면 헛사리 끊어지게 되는 지역의 전통과 예술을 지키는 하나의 방법이다. 따라서 지역의 지적 문화적 자산의 관리와 활용이라는 측면에서 지역전통예술의 체계적 보존과 활용에 지역문화계가 적극적으로 나서야 한다.

8) 생활문화공동체

지역의 다양한 생활문화의 발굴과 콘텐츠로의 개발 그리고 이의 활용은 자칫 일상에서 묻혀 버리기 쉬운 자원들의 가치와 역할을 새롭게 조명하게 한다. 특히 음식이나 주거방식, 생활양식, 디자인, 주민들의 정서적 기질 등 우리 주위의 모든 분야가 문화의 영역이자 자원이다. 따라서 이를 활용한 각종 프로그램과 콘텐츠 제작 및 주민들의 일상생활 속에 살아있는 문화요소의 활용은 주민 자신들의 자존감과 삶의 질의 고취 그리고 대외 교류의 일차적인 도구로서 대단히 중요하다.

주민들의 공동체 활성화와 회복의 매개가 되는 것이 또한 문화이다. 지역의 주민들은 언뜻 단순해 보이나 사실 그 기저에는 대단히 복잡계의 성격을 띠고 있다. 혈연, 지연, 학연 이외에도 각종 사회단체의 참여나 이익집단의 소속, 그리고 다양한 공식 비공식적인 계모임을 통해 거미줄 같은 관계망 속에서 공동체가 유지된다. 이러한 공동체의 속성과 공동체 의식을 강화하고 새로운 방법과 세대가 맞는 매개체가 또한 문화이다.

9) 지역예술가

지역을 기반으로 하는 많은 예술가들이 더욱 존중받고 안정적인 환경에서 창작활동을 할 수 있기 위해서는 레지던스나 창작, 그리고 마케팅 등을 위한 정책과 지원이 필요하다. 특히 시장의 취약함을 공공의 구매나 지역에서의 활용으로 보완하여야 하며, 젊은 예술가들이 지역을 기반으로 활동하거나 외부의 예술가가 지역으로 이주하는 경우 정주성을 높여주는 전략이 필요하다. 지역의 예술가들 또한 단지 고전적인 의미의 창작활동 외에도 지역에서의 문화예술교육, 체험프로그램의 공급, 지역 경제활동의 지원 등 다양한 영역에 참여할 수 있고 이를 위해 지역의 예술가 네트워크를 통해 공동의 과제를 해결해 가는 것도 필요하다.

10) 지역산업

지역에서의 영농이나 가공 또는 각종 주민이 하는 경제 활동상의 매출증대나 전통시장의 활성화 그리고 각종 소득 증대에 문화적인 방법이 도움이 될 수 있다. 이를 통해 문화에 지역에서는 문화에 대한 호의와 신뢰를 가지게 되며 장기적으로 고부가가치를 창출하는 도구로서 문화에 대한 인식이 강화될 것이다. 이는 디자인, 마케팅, 홍보, 도농교류 등의 분야에 적용될 수 있으며 축제나 관광 등과 연계하여 활용될 수도 있다. 특히 지역의 생산품이나 서비스가 고부가가치를 창출하기 위해서는 콘텐츠의 높은 품질도 전제되어야 하지만 문화적 감성을 건드릴 수 있는 방안과 체계가 시급하다.

3. 맺기

문화예술은 이제 지역의 전통과 역사의 보존에서 예술의 창작과 주민의 향유, 취약계층을 위한 복지의 수단, 그리고 나아가 지역개발과 산업 그리고 국제교류에 이르기까지 가장 중요한 동력이자 효과적인 도구가 되고 있다. 문화는 효과가 단기간에 나타나는 판촉

과 같은 것은 아니나, 한번 인식에 자리 잡으면 비교적 강력하고 지속적으로 그 가치를 발휘할 수 있다는 장점이 있다. 이를 위해서 지역의 잠재적 유무형 자원에 대한 개발과 창의적 가공 그리고 지역의 특색에 맞는 운영체계와 적극적인 교류협력 등에 대한 중요성이 함께 인식되어, 전방위적인 문화의 활용 방안이 끊임없이 연구되고 수행되어야 한다. 이는 공동체 활성화나 도심재생에 있어서 가장 필수적인 노력의 총체들이다. 이를 위해서 하드웨어의 조성과 소프트웨어의 장착 그리고 이를 운영할 휴먼웨어의 구축 등 거시적이며 통합적인 전략이 필요하다. 또한 정책과 사업 그리고 운영에 있어서 행정과 전문가 및 주민간의 협업도 절대적이다. 지역의 다양한 관계 주체들이 각자의 역할을 중시하며 서로 협업하고 소통하려는 체제가 필요하다. 이를 위한 인적 자원의 개발과 전문 인력의 양성이 가장 중요하다.

개도국의 발전을 위한 문화유산과 고유문화의 역할 : 지속가능 관점

1. 지속가능한 문화관광의 개요

- 관광에 있어서 가장 탁월한 매력은 이문화(異文化)적 체험이며(MacCannell, 1973), 타 문화를 체험하고자 하는 문화탐구는 오랫동안 지속적으로 행해져 온 여행형태이다.
- 21세기 들어 그 추세는 더욱 증가하여 유럽은 국제관광객의 35-70%가 문화관광객으로 나타났으며(Mckercher & Cros, 2002), 미국의 국내관광객 81%는 문화유산관광자로 1997년에 비해 30%이상 증가하였고(The U.S. Department of Commerce, 2005), 우리나라 역시 방한 외래관광객의 유치 유형 중 문화관광이 가장 많은 비중(41%)을 차지하고 있고, 가장 빠른 속도로 증가하고 있는 실정이다(한국일반여행업협회, 2010).
- 현대의 관광객은 과거처럼 단순한 호기심이나 일상생활에서의 도피를 위하여 관광상품을 구입하는 물질적·양적 차원에서 다양한 정신적·심리적·문화적 욕구를 추구하는 질적 차원의 소비자로 전환되고 있다.
- 따라서 최근의 국제관광 추세는 관광의 목적이나 동기의 큰 비중을 색다른 생활방식이나 문물을 경험하는 문화적 요인에 두는 경향이 강해지고 있다.
- 문화관광은 특정 지역의 문화유적, 민속예술, 전통생활, 종교, 현대문화 시설 등을 기반으로 하고 있기 때문에 지역적 특성이 강하게 나타난다.
- 따라서 한 나라의 문화관광상품은 그 나라의 문화와 정신세계를 상징하는 매개체로서, 나아가 그 나라의 사회·문화의 가치체계와 이데올로기를 제시하는 역할을 한다고 할 수 있다. 즉 문화관광상품은 관광지의 문화요소의 총체이며, 한 나라의 문화·역사·예술의 구체적 소산으로서 고도의 상징성(symbolism)과 고유성(authenticity)을 지닌다고 할 수 있다.
- 개발도상국들에게는 문화의 관광상품화가 자국의 정체성 확보와 관광을 통한 경제적 효과를 달성할 수 있으며, 또한 문화관광은 환경친화적이고 지속가능한 관광이기 때문에 개도국의 잠재적 가능성과 발전가능성을 동시에 보여 준다고 할 수 있다.

- 그러므로 치열한 국제관광시장에서 개도국은 강력한 국제경쟁력을 확보하기 위해 문화 관광상품 개발이 중요하다.

2. 지속가능한 문화관광 사례

- 현재 세계 각국은 교통·통신의 발달로 더욱 가까워지고, 지역간 여행을 통한 이동이 어느 때보다 많아졌다. 또한 관광동기가 과거 자연경관 감상위주에서 문화관광으로 전이됨에 따라 세계 각국은 자국 문화의 관광상품화에 전력을 다하고 있다.

- ‘세계문화전쟁’ 또는 ‘토속문화의 르네상스 시대(Renaissance of native culture)’라는 용어가 이를 뒷받침한다. 이러한 맥락에서 훈지커와 크라프트(Hunziker & Kraft)는 “문화가 없는 곳에는 관광도 없다(without culture, there is no tourism)”라는 말로서 관광의 문화적 성격을 단적으로 표현하고 있다.

- 문화적 체험은 그 나라의 정치·사회·문화·예술 등의 사회 전반에 관한 폭 넓은 식견과 상호이해의 바탕을 구축하는 데 매우 유용한 수단이 되고 있다는 점에서 관광과 문화의 밀접한 상관성을 알아 볼 수 있다.

- 일부 학자들은 관광문화산업에서 지속가능한 발전요인을 구체적으로 제시하기 시작하였다. 이를 테면, 관광문화산업에서의 지속가능한 발전은 초기의 환경보존과 경제성장의 대립구도가 아닌, 사회전반의 균형화된 발전 가능성을 모색하는 가치추구와 관계있음을 주장한다.

- 이러한 지속가능성을 보여준 국내외 문화관광 사례를 살펴보면 다음과 같다.

1) 팔만대장경 축제

- 팔만대장경축제는 우리나라 국보 제 32호이며 유네스코 세계기록유산으로 지정되어 있는 해인사의 팔만대장경을 기념하기 위해 2001년부터 경상남도 합천군 해인사 일대에서 매년 4월에 개최되어 온 불교문화행사이다. 2011년에는 고려대장경의 조판 천년을 기념하여 이전에 개최되었던 팔만대장경축제를 행사규모와 축제의 의의 측면에서 대폭 확대하여 ‘2011 대장경 천년 세계문화축전’이라는 이름하에 대규모 축제행사로 개최하였다.

- ‘2011 대장경 천년 세계문화축전’은 대장경 조판 천년을 기념하기 위해 개최된 첫 행사인 만큼 큰 의미를 담아 대장경의 진본을 공개, 전시하였다. 대장경 진본의 파손을 막고 보존하기 위해 행사이후 100년 간 진본을 공개하지 않겠다는 공식적인 선언(강인범,

2011)에 따라 축제를 방문하는 관광객들이 축제를 통해 문화적 진정성을 인식하고 경험을 통해 가지게 되는 참가가치(value of participation)를 찾으려는 성향이 그 어느 문화 축제보다 강하게 나타났다.

- 즉, 팔만대장경에 대한 문화적 진정성 인식이 축제 참가 팔와 만족도에 중요한 의미를 줄 수 있음을 나타낸다.

- 문화재가 중심이 된 축제행사에 대한 참가자의 진정성 인식이 행사 만족도에 중요한 영향을 주는 것은 문화재에서 참가자들의 진정성 인식이 행사를 구성하는 프로그램보다 중요함을 시사한다.

- 문화관광 프로그램의 진정성은 행사의 질과 만족을 높일 수 있을 뿐만 아니라 지속가능한 축제로 자리매김하는데 중요한 단초가 될 수 있음을 나타낸다.



[그림 1] 2011 대장경 천년 세계문화축전

2) 연천군 구석기 축제

- 한반도 최고의 구석기 문명 발상지인 연천군은 전체면적의 30%(6개면 25개리)가 남방한계선 이남으로부터 민간인출입통제선(CACL: Civilian Access Control Line)까지의 지역인 ‘민통선 이북지역’에 속해 있으며(통상 ‘민북지역’), 전체 98%가 군사보호시설구역으로 지정돼 비무장지대(DMZ: Demilitarized Zone) 접경지역중에서도 가장 높은 비율을 차지하고 있다. 이렇듯 연천군 전면적이 군사시설 보호구역, 개발제한구역 등 각종 규제로 묶여 지역개발 둔화, 상업, 교육 및 문화 관련시설의 열악한 환경으로 말미암아, 지속적으로 인구감소를 겪고 있는 실정이다(연천군 통계연보, 2007). 이와 같은 각종 중첩규제로 산업도시로 발전하는 데는 한계가 있다고 판단하고 연천군은 지역개발 및 경제 활성화를 위해 정책적으로 문화·관광산업 육성에 박차를 가하고 있다(연천사랑, 10월호).

- 매년 축제가 개최되는 연천군전곡리 선사유적지는 우리나라의 구석기 유적을 대표하는

유적지로 1978년 미군병사 그렉보웬이 4점의 석기를 우연히 발견하여 서울대 고 김원용 교수와 영남대 정영화 교수에게 알림으로써 세계적으로 주목받는 유적지가 되었으며, 다음해인 1979년 10월 2일 국가사적 제 268호로 지정되었다(지정면적: 778,296㎡). 전곡리 선사유적지의 발굴은 임진·한탄강 유역 및 기타 지역의 구석기 연구에 있어 한 획을 그었고, 우리나라 고고학의 학문적 발달에 큰 기여를 하게 되었다. 현재 전곡리 선사유적지는 고고학뿐만 아니라 지질학적인 측면에서도 지속적인 관심을 모으고 있는 연구의 장이 되고 있다(연천사랑, 2008년 5월호).

◦ 한편 연천전곡리구석축제는 1993년 제1회가 개최된 이래부터 2006년 ‘유망축제’ 지정에 이어 2007년과 2008년 2년 연속 문화체육관광부 ‘우수축제’로 선정되었으며, 움집짓기, 가상발굴, 석기만들기 등 다양한 체험을 할 수 있는 선사체험마을을 상시 운영할 뿐만 아니라 지속적인 교육 콘텐츠 개발로 방문객이 해마다 증가하고 있다. 2012년에는 95만에 육박한 방문객이 찾을 정도로 전곡리선사유적지의 가치와 연천전곡리구석기축제는 한국 대표 축제로 자리매김해 나가고 있다.



[그림 2] 연천전곡리 구석기 축제

◦ 이러한 축제로 인해 연천군은 경제적 효과뿐만 아니라 지역민의 화합과, 지역의 이미지 제고, 환경보존 노력 등 사회·문화·환경적 측면에 있어서도 매우 긍정적인 효과를 얻고 있으며, 해를 거듭할수록 행사 프로그램 내용의 다양화와 질적 발전을 통하여 축제 참가자 증대와 참가자의 만족도에 기여하고 있다.

◦ 이처럼 연천군의 풍부한 역사·문화 자원과 안보·생태자원 등은 지속가능한 관광도시로의 자리매김에 좋은 매개가 되고 있다.

3) Temple Stay

◦ 템플스테이란 전통사찰에서 기획한 법회, 참선, 다례 등과 같은 프로그램이나 예불, 발우공양 등과 같이 계획되지 않은 일상적인 사찰 활동에 참여하기 위하여 장·단기적으로 사찰에서 머무는 것을 말하며(한국문화관광연구원, 2004), 사찰의 문화체험을 통한 종합

문화 생활체험이자, 절에 머물면서 불교에 대한 체험과 숙박 그리고 전반적 생활양식에 대한 이해를 하는 불교문화체험이라고 할 수 있다(김철원·윤혜진, 2008).

- 템플스테이의 전통사찰의 위치나 자연환경적인 요소 및 그 프로그램의 성격의 비추어 볼 때, 자연적 환경요소들의 개발을 통하지 않고 전통사찰에 대한 문화와 체험을 추구함으로써 환경파괴가 되지 않는 지속가능한 관광의 형태로 간주된다.

- 템플스테이는 2002년 월드컵을 계기로 시범 운영되어진 이후 2004년부터 빠르게 확산되어, 내외국인의 호평을 받으며 급속도의 성장 및 경쟁력 있는 문화관광자원의 하나로 자리매김 되고 있으며(문화체육관광부, 2010), 여기에는 템플스테이에 대한 긍정적인 인식 형성과 새로운 문화에 대한 체험 욕구 증가가 주요 요인으로 파악된다.

- 우리나라의 전통사찰은 935개소의 전통사찰을 보유하고 있으며, 이 중에서 템플스테이를 운영하는 사찰로는 서울 10개소, 부산 4개소, 인천 2개소, 대구 3개소, 광주 2개소, 경기 11개소, 강원 10개소, 충북 4개소, 충남 9개소, 전북 6개소, 전남 16개소, 경북 11개소, 경남 9개소, 제주 3개소를 포함하여 총 100개소의 템플스테이 운영사찰을 보유하고 있으며, 우리나라 전통사찰 935개 소 중 100개소를 운영하고 있어 그 운영비율은 약 10.7%에 달하고 있다(신현규·신흥철, 2011).

- 한편, OECD(2009) 보고서에 의하면 호주의 포트 아서 유적지(Port Arthur Historic Site) 오스트리아의 브라리베르그(Vorarlberg) 지방 관광전략, 멕시코의 마초아칸(Michoacan)州 관광전략, 폴란드 실레지안(Silesian) 지방 유적지 도로와 함께 우리나라의 템플스테이를 문화와 관광의 성공적인 결합사례로 언급하였다(대한불교진흥원: www.kbpf.org).

- 이 보고서에는 템플스테이를 창조적·혁신적 발상에 의해 개발된 관광상품으로서 정부와 민간의 합동 추진이 돋보이는 작품이라고 설명하고 있다. 또한 세계경제포럼(WEF: World Economic Forum)의 2009년 관광경쟁력 보고서(The Travel & Tourism Competitiveness Report 2009)에 따르면 우리나라의 관광경쟁력 순위는 31위로 2007년 42위에 비해 상승하였고 특히 ‘인적·문화적·자연적 자원부문’은 2007년 73위였지만 2009년 조사에서는 26위로 큰 폭으로 상승하였다(World Economic Forum, 2009). 이는 템플스테이 등의 우리나라 전통문화를 활용한 관광상품화와 한류열풍 등이 원인이 된 것으로 판단할 수 있다(문화일보, 2009).

- 결국 사찰이 가진 전통방식 온돌에서의 숙박제공과 함께 발우공양과 같은 친환경적 체험은 저탄소 녹색성장에도 부합되는 요소라는 점에서 템플스테이는 미래관광콘텐츠로서

의 성장가능성이 충분하고(한국문화관광연구원 2009), 템플스테이의 프로그램들은 좋은 테마형 관광의 사례로서 지역사회의 매력도와 경쟁력을 상승시키는 문화관광자원이라고 할 수 있다(OECD, 2009).

- 한국적인 자연환경과 전통불교 문화가 어우러진 템플스테이는 영적이고, 절제된 생활, 그리고 자연과 생명체와의 공존을 강조하고 있는 불교 정신을 접할 수 있는 기회를 제공한다. 특히 바쁜 일상을 뒤로한 산사에서 체험은 삶에 찌든 현대인들에게 자연과의 교감, 전통문화에 대한 배움, 정신적 수양 등을 통해 자신의 내면을 들여다 볼 수 있는 기회와 여유, 심신의 휴식을 제공해 주고 있어 새로운 차원의 여가체험 기회를 제공하고 있다(정윤조·전병길, 2011).
- 이러한 측면에서 템플스테이도 우리의 전통문화를 적용한 지속가능성을 제시하고 있는 성공적인 사례로 자리매김한다.



[그림 3] Temple Stay

4) 역사문화 유적지 경주

- 경주는 우리나라를 대표하는 국제적 경쟁력이 제고되는 문화관광도시이다.
- 천년동안 한 국가의 수도로서 오랫동안 기능할 수 있었던 도시는 아마도 세계에서도 유례를 찾아 볼 수 없을 만큼 신라의 수도로 천년이나 유지되는 동안 찬란한 불교문화를 꽃 피웠으며, 지금도 시내 도처에는 당시의 문화재가 산재해 있어 지붕없는 박물관으로 불리우고 있다.
- 경주에는 국가 또는 경상북도 지정 문화재가 300건으로 국보급 문화재만 하더라도 전국 대비 10.1%를 점하고 있으며, 우리나라 전체의 세계문화유산 7건 중 2건이 경주의 문화유산이다.
- 경주는 찬란했던 신라문화 유적을 바탕으로 1971년 경주관광종합개발사업의 수립 시

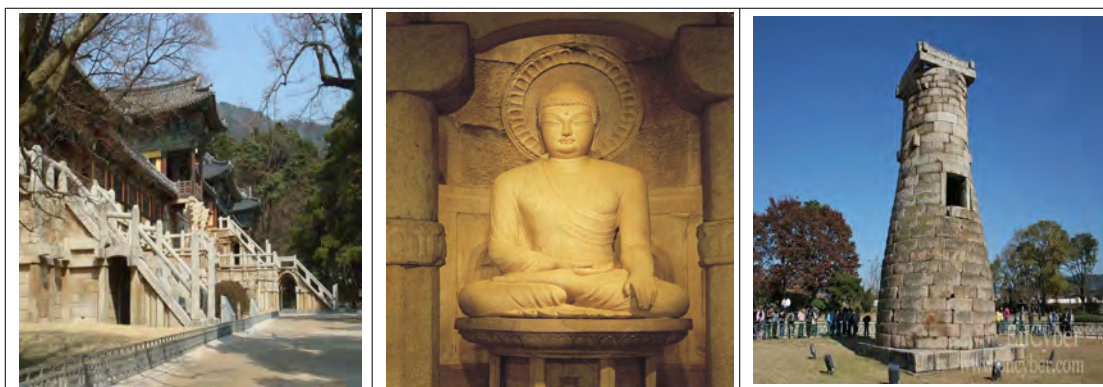
행 이후 한국을 대표하는 유적도시이자 관광도시로 그 명성을 떨치고 있다.

◦ 이러한 경주는 현재 통일국가의 수도, 문화유산의 보고, 불교문화의 정수로서의 세계사적 의의를 찾아볼 수 있다.

고도 (古都) 경주의 세계사적 의의	
실크로드의 동단	<ul style="list-style-type: none"> 고대 동서문명교류사의 기착점 <ul style="list-style-type: none"> - 사마르칸트 아프리카시암궁전벽화, 돈황200호 석굴벽화
국제교류 도시	<ul style="list-style-type: none"> 신라문화의 국제성 <ul style="list-style-type: none"> - 서역인상(괘릉), 로마글라스, 이슬람과의 교류, 정창원 비단
통일국가의 수도	<ul style="list-style-type: none"> 한반도 최초 통일국가의 수도
문화유산의 보고	<ul style="list-style-type: none"> 노천박물관, 지붕 없는 박물관 <ul style="list-style-type: none"> - 지정문화재 297점, 세계문화유산 2건
불교문화의 정수	<ul style="list-style-type: none"> 불국토 남산, 불국사, 석굴암, 황룡사지

◦ 경주의 문화관광은 기존의 전통대중관광(CMT: Conventional Mass Tourism)이 가지고 있는 대량관광개발 및 대량소비에 의한 환경파괴, 주민과의 마찰, 방문객의 만족도 저하 등 많은 문제점을 해결할 수 있어 환경친화적이고 지속가능한 관광이라 할 수 있다.

◦ 특히 경주는 지속가능한 문화유적도시로서 그 매력이 높이 평가되고 있어 좋은 사례로서 자리매김을 한다.



[그림 4] 경주 역사유적지

5) 전통 친환경 체지기술(Ethnic Village Shi Qiao, China)

◦ 중국의 Guizhou의 Dan Zhai에 위치한 Shi Qiao 마을은 1,500여명의 241 가구가 살고

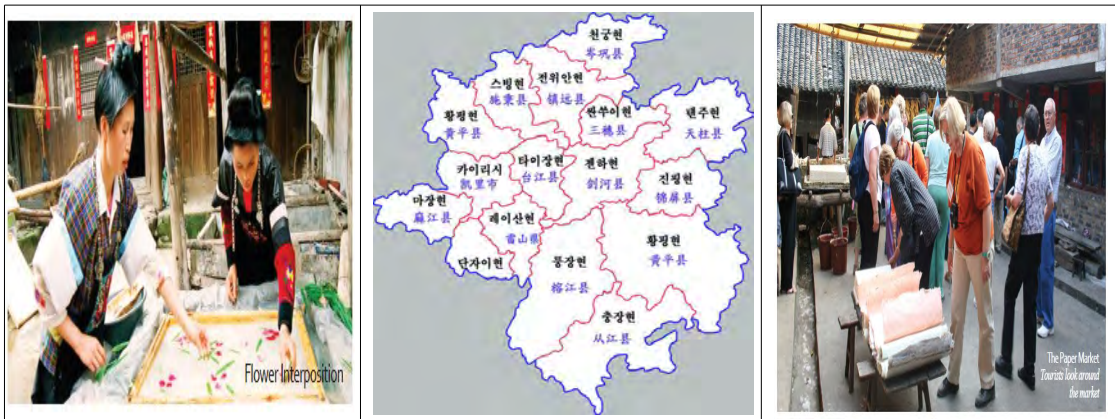
있는 작은 마을로서 전통적인 먀오족(Miao) 복장과 전통적인 먀오족-스타일 목조 주택에 살고 있다.

- 주민들은 자연적 환경으로 인해 농업에 주로 의존하며, 조상으로부터 배운 전통적인 제지기술을 오늘까지 계승시키고 있다.

- 이 마을의 전통적인 제지기술이 틈새 관광시장의 매력이 될 수 있음에 기반하여 2005년 이후 전통적인 제지기술을 기반으로 하는 농촌관광을 시작하였으며 관광은 마을의 주요 소득원천이 되었다.

- 이곳의 제지 원료 및 기술은 다른 마을과 차별화가 되었으며, 이로 인해 2006년 국가 차원에서 무형 문화유산으로 지정되었다.

- 제지 과정에서 나무껍질, 뿌리, 꽃과 같은 재료는 종이 제품의 품질 향상뿐 만 아니라 패턴을 다변화 하였으며, 친환경 재료를 보호하기 위해 환경 보호 규정이 제정되었고, 이러한 친환경 천연소재 사용과 핸드메이드 공정은 환경 보호 측면에서 경쟁력 제고 요인이 되었다.



[그림 5] Village Shi Qiao, China 전통 제지기술

- 무형 문화유산으로 지정된 이후 마을은 널리 홍보되었으며, 이 마을의 인지도는 높아졌고, 급기야 다양한 홍보 활동으로 2005년 3,124명이던 해외관광객이 2008년에는 4,500명이 방문하였다.

- 이 마을 주민들의 소득 또한 증가하였으며, 일자리 증가 등 주민들의 역할은 커졌으며, 나아가 지역주민이 농촌관광 산업에 참여함으로써, 자신의 문화적 가치와 정체성을 찾는 등의 삶의 질이 높아지는 양상이 나타났다.

- 이처럼 민속고유의 문화로 틈새시장을 공략함으로써 경쟁력은 제고되었고, 이 마을의 지속가능한 성공의 토대가 마련된 사례이다.

		
<p>계곡주변 풀밭에 종이를 말리는 공정</p>	<p>압지(壓紙)공정</p>	<p>초지(抄紙)공정</p>
		
<p>게지(揭紙)공정</p>	<p>공정과정</p>	<p>공정과정</p>

4. 개도국의 문화관광사업 추진을 위한 협력 방안

◦ 개도국은 유구한 역사와 문화를 통해 사람들에게 감동과 경외감을 줄 수 있는 유적 자원, 천연 자원, 사회문화적 풍습 및 생활양식 등이 풍부하며, 또한 비교적 오염되지 않은 원형 그대로의 자연 자원, 민속 자원 등이 보존되어 있어 관광 사업을 수행할 때에는 원형 훼손과 오염이 이루어지지 않도록 보호 정책이 필요하다.

◦ 하지만 개도국의 정부는 오랜 관료주의, 각종 규제, 비효율적인 행정 등으로 인하여 관광 사업의 장애요인이 되고 있으므로 이러한 지역 정부의 역량 및 기술 강화를 통해서 효율적이고 합리적인 행정기관으로의 역할을 수행함으로써 관광사업 시에 시너지효과를 제공할 수 있는 역할과 기반이 되어야 한다.

◦ 또한 개도국에서는 관광개발 및 관광사업을 위한 마스터 플랜을 수립하는 능력이 미흡하기 때문에 개발도상국가의 환경적, 사회적, 문화적 요인 등을 고려한 최적의 관광계획을 수립할 수 있도록 연구 및 전문가 등의 지원을 받아야 한다.

◦ 따라서 개발도상국은 선진국 또는 국제기구, 전문 기관과의 네트워크를 구축하고 공동 연구 및 파트너십을 통한 사업을 전개할 수 있도록 모색해야 한다.

◦ 세부적으로는 개도국들의 관광협력은 국제기구를 통해서 형성하는 경우와 선진국과 직접 관광협력을 형성하는 경우로 가정할 수 있으며, 구체적인 내용으로는 사업내용 분야별, 사업형태별로 협력을 맺을 수 있다.

- 사업 분야별 : 관광교육 /관광상품 개발 /관광행정 /관광제도 /관광산업 육성
- 사업형태별 : 전문인력 초청 /프로젝트 /물자수혜 / NGO

◦ 문화관광은 독특성을 지니고 생명력이 강하다. 그것은 각 지역이 그 나름대로의 독특하고 고유한 문화를 지니면서 다른 지역의 문화와는 이질적인 문화유형을 갖기 때문이다. 관광객이 추구하는 것이 바로 이러한 독특한 현지문화인 것이다. 이는 다른 관광자원에 비교할 수 없는 것으로, 여기에서 현지문화의 요소 중 어떠한 측면을 활성화하고 복원화하는가에 대한 중요한 문제를 야기시킨다.

◦ 따라서 개도국은 자국만의 독특한 문화를 전달할 수 있는 접근이 필요하며, ST-EP 뿐만 아니라, 해외 선진 기관 및 전문 기관이 공동 연구, 네트워크 구축, 공동 투자 및 사업 활동 등을 전개한다면 그 시너지 효과 및 효율성이 제고될 수 있을 것이다.

<참고문헌>

- 강인범(2011). 1000년 전 대장경 판각은 동아시아의 대사건. 조선일보, 9월 29일 기사.
- 김철원·윤혜진(2008). 대안관광으로서 템플스테이에 관한 연구. 호텔관광연구, 9, 130-148. 대한불교진흥원(www.kbpf.org).
- 문화체육관광부(2010). 2009 관광동향에 관한 연차보고서.
- 신현규·신흥철(2011). 저탄소 녹색성장을 위한 템플스테이 활성화방안. 한국콘텐츠학회논문지, 11(8), 438-447.
- 정윤조·전병길(2009). 템플스테이 체험의 여가심리학적 모형. 관광학연구, 33(2), 99~122.
- 연천군(2007). 통계연보.
- 연천군(2008). 연천사랑, 5월호.
- 연천군(2008). 연천사랑, 10월호.
- 허상현(2005). 템플스테이 사찰의 외부환경에 관한 연구. 사찰조경연구, 11, 51-65.
- 한국문화관광연구원(2004). 전통숙박시설육성방안 .
- 한국문화관광연구원(2009). 『템플스테이 평가 및 운영 활성화 방안』 .

- 한국불교문화사업단(2005). 『템플스테이활성화를위한사찰수용태세개선전략수립연구』 .
- 한국일보(2011). 템플스테이 국제적 브랜드로... 참가자 70만명 돌파 6월9일자 기사.
- MacCannell, D. (1973). Staged Authenticity: Arrangement of Social Space in Tourist Settings. *The American Journal of Sociology*, 79(3), 589- 603.
- Mckercher, B. H. & Cros, H. D. (2002). *Cultural Tourism: The Partnership and Cultural Heritage Management*.

개도국의 발전을 위한 문화유산과 고유문화의 역할

개도국의 발전전략은 선진국의 물질적 풍요, 경제적 번영과 같은 단순한 서구화, 근대화와는 차별화되는 방안의 강구가 필요함. 개도국이 단순히 서구의 발전전략을 맹목적으로 추종하는 방식으로는 소기의 경제적 편익을 얻는다 하더라도 이는 고유의 유무형적 자산의 파괴와 훼손을 초래하고 복구하기 어려운 문화적, 환경적 가치를 희생하는 경우가 발생할 수 있다.

개도국의 발전은 개별 국가가 가지고 있는 독특한 고유문화와 유형적, 무형적 문화유산, 문화적 다양성과 정체성에 기반하여 발전전략을 구상하는 것이 중요하며, 이 과정에서 자국의 문화유산과 고유문화의 가치에 대한 인식과 이해, 활용은 상당히 중요한 의미가 있다. 특히, 캄보디아의 앙코르와트, 짐바브웨의 그레이트 짐바브웨 유적 등 중요한 유적은 그 국가의 정체성과 동일시하거나 국민의 일체감과 자긍심의 원천이 되고 있어 이러한 문화유산의 보존과 활용이 가지는 정책적 임팩트는 상당하다고 하겠다.

그 동안 많은 개도국은 정치 불안, 경제적 어려움, 사회적 여건 부재 등으로 문화유산의 보존에 관심이 없거나 인적, 물적 자원 부족, 제도적 장치 부재 등으로 문화유산의 보존과 정비 등에 역량을 투입할 여건이 되지 못하였다. 1972년 유네스코 세계유산협약 제정 이후 인류보편적 가치를 지닌 탁월한 유산을 국제적으로 보호하는 시스템이 도입된 이후 많은 개도국들이 유산 보호에 대한 관심이 증가하게 되었고 유산 보호를 위한 법과 관리기구를 만들고, 관리계획을 수립하는 등의 성과가 있었다. 세계유산 제도가 가지는 성과에도 불구하고 세계유산 등재 시스템은 기본적으로 서구의 문화적 자산의 등재에 유리하게 되어있는 한계가 있었다.

호주 버라 현장, 호이안 프로토콜, 문화다양성 협약, 세계무형유산 협약 등 서구적 시각의 편중에서 벗어나 제3세계 국가의 유산의 가치를 인정하고 보호하려는 다양한 노력들이 나타남.

유산의 보호에 있어서 최근의 중요한 패러다임으로 자리잡은 것이 지속가능성임. 특히 개도국들이 자국 유산의 가치를 온전히 지키기 위한 스스로의 노력들이 중요함. 지역공동체(Community)의 역할이 중요함. 스스로 유산의 가치를 이해하고, 찾아내고, 보호하고, 발전시켜나가는 기능 수행이 필요함. 단순히 정부나 외부인이 인적, 물적 자원을

투입하여 보호해주는 것이 아닌 주체로서 유산을 보호, 발전시켜 나가는 것이 중요함. 그렇게 해야만이 유산의 세대간 전송, 발전이 가능함. (하롱베이의 floating museum, 베트남의 무형문화재 보호시스템 도입 등 사례)

발제는 개도국의 문화유산을 활용한 발전 방안으로 문화관광을 중심으로 제시함. 관광의 의미와 효과 측면에서 지속가능한 관광이 개도국의 지역경제 활성화 등에 기여하는 측면이 높은 긍정적인 효과가 큼. 그러나 개도국이 경쟁적으로 세계유산 등재에 노력하는 목적은 관광수입 증대 등 경제적 효과가 우선하고 있어 오히려 보존에 부정적 효과로 작용하기도 함(네팔 카투만드 벨리, 라오스 루앙프라방 등)

유네스코 세계유산센터에 보고된 관광관련 문제로 피해를 입은 세계유산은 개발압력 다음으로 많은 피해상황이 보고되고 있는 사안임. 결국 무분별한 관광 활용은 문화유산의 가치를 훼손시키고 미래의 활용 가치를 잠식시키는 것임. 개도국의 문화유산의 지속가능한 활용은 1)진정성(authenticity)에 기반을 두어야 함, 2)개발보다는 보존방식의 관광이 우선되어야 함. 3)지역주민의 자발적 참여와 협력이 선행되어야 함. 또한 1999년 제정된 문화관광현장의 원칙이 준수되고 적용되도록 노력해야 함.(몰타 성곽도시 읍디나, 터키 안탈리아 등 사례)

개도국의 발전을 위한 문화유산과 고유문화는 관광자원으로서 의미가 있지만 그것이 전부는 아니라고 봄. 문화유산과 고유문화가 서구화, 근대화의 물결속에서 가치인식없이 소멸되고 있는 상황임. 개도국의 독특하고 다양한 전통문화의 가치를 주민들이 스스로 깨닫고 이해하도록 하는 것이 중요함. 지역 주민들이 고유의 전통문화의 소중함을 느끼게 된다면 자발적인 보존으로 연계되고 지속가능한 관광으로 연계될수 있을 것임(베트남 호이안 고대도시, 중국 평야오 고대도시 사례 등)

개도국의 문화 정체성의 근간인 유무형의 문화유산에 대한 보존과 활용은 지속가능한 발전의 가장 중요한 원천이 될 것임. 우리나라의 ODA 정책도 도로, 학교 등 기반 인프라 건설 방식 지원도 중요하지만 그들의 문화적 자긍심인 문화유산의 보존과 활용에 대한 지원 확대는 작은 비용으로도 우리나라에 대한 인식을 바꿔나갈 수 있는 투자대비 효과가 높은 사업이 될 수 있을 것임(라오스, 캄보디아, 베트남 사례 등)

2012 제 1차 문화와 발전 라운드테이블 행사 자료집

피 낸 날 | 2012년 6월 22일

피 낸 곳 | 유네스코한국위원회 문화커뮤니케이션팀

피 낸 이 | 전택수

엮 은 이 | 강상규 · 김유진 · 손상희

주 소 | 서울시 중구 명동길(유네스코길) 26 유네스코한국위원회

전 화 | 02-6958-4160

팩 스 | 02-6958-4252

전자우편 | culture.sd@unesco.or.kr

홈페이지 | <http://www.unesco.or.kr/cd>

한위간행물등록번호 | CL/2012/DI/1