

研究論文

향토문화의 디지털화에 기반을 둔 지역발전전략으로서의 창의도시 모형 연구*

전택수**

I. 서론	V. 결론
II. 창의성의 역할 증대	<참고문헌>
III. 창의성 원천으로서의 디지털향토문화와 기술의 결합	<국문요약>
IV. 디지털향토문화에 기반한 창의도시 모형	

I. 서론

국가발전의 원천은 시대의 변천에 따라 달라지며, 이를 활용하는 전략도 시대적인 환경에 맞게 달라져야 할 것이다. 농업시대에서는 농산물이 국부의 척도이었으며, 일기(日氣)가 천시(天時)이고, 비옥한 토지가 지리(地利)였다.¹⁾ 이에 따른 국가발전전략은 천시의 변화를 파악하고, 지리를 잘 활용하는 것이었다.

이러 다가온 산업시대에서는 제조상품이 국부를 구성하는 중요 요소가 되었으므로 선진국의 신기술이 한국경제에 천시가 되고, 근로자와 공업입지조건 그리고 시장 접근성 등이 지리가 되었다고 할 수 있다. 이 때의 발전전략은 선진기술을

도입하여 값싼 상품을 만들어 외국에 수출하는 것이었다. 그 결과 한국경제는 지난 40여 년간 양적인 측면에서 경제기적이라 일컬어질 정도로 대단한 성과를 달성하였다.

그러나 세계화와 정보화로 특징짓는 21세기는 그 동안 한국경제가 누려왔던 산업화 시대의 특성과는 전혀 다르다. 대표적으로 국내의 소비자들의 기호가 더욱 다양성을 추구하고 있으며, 소비자의 선택 기준도 인간의 편의를 증대시키는 상품의 기능에만 의존하지 않고 의미와 상징을 전달하는 상품의 소통자적(communicator) 역할을 중시하고 있다.²⁾ 이에 따라 상품이 내포하고 있는 상징성, 심미성, 의미성 그리고 이미지 등 정신적 욕구를 증대시키는 요인이 소비자의 선택기준이 될 수밖에 없다. 따라서 국가간의 경쟁이 치열한 오늘날 심미성, 상징성 그리고 의미성 등이 내포된 제조상품 및 문화상품이 국부의 중요한 구성요소가 되고 있다. 이 경우 외국의 첨단기술과 인터넷을 천시로, 그리고 상상력의 원천인 고유한 향토문화와 문화기반의 주거 공간 등을 지리로 활용해야 할 것으로 보인다.³⁾

따라서 오늘날에는 지금까지의 전략인 제조업 중심의 전통적 방식은 첨단기술의 부족과 경쟁국에 비해 높은 생산비 때문에 성공할 수 없음은 자명하다 하겠다. 그렇다고 수많은 분야에 요구되는 첨단기술들을 일거에 개발할 수도 없으며, 높은 임금이 생산비의 주요 부분을 차지하기 때문에 생산비를 경쟁국 수준으로 낮출 수도 없는 실정이다. 반면, 선진경제권의 문턱에서 10년 넘게 머물고 있는 한국경제가 앞으로 10여년 이내에 일인당 국민소득을 배가하자면 과거와는 전혀 다른 철학과 새로운 전략을 모색하고 실천할 수밖에 없다. 이에 따라 본 논문은 선진국에서 이미 활용되고 있는 창의도시(creative city) 개념과 우리의 고유한 향토문화를 접목하는 한국적 창의도시 모형을 새로운 지역발전 방안으로 제시하는 것을 주요 목적으로 삼는다.

먼저 II장에서는 생산성 경쟁에서 창의성의 역할 증대와 창출 과정을 규명한다.

* 이 논문은 2004년 정부(교육인적자원부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 수행된 연구임(KRF-2004-013-B00027).

** 한국학중앙연구원 교수, 경제학 전공(chunts@aks.ac.kr).

1) 유동윤, 『역사로 배우는 현대경영』(신세계, 1997).

2) M. Feather은 소비재 개념을 21세기에 맞도록 재정의하고, 이를 바탕으로 하여 소비자의 정체성 확립을 위한 재화의 의미화(signifying) 역할을 분석한 결과, 사람들은 포스트모던 문화의 영향으로 새로운 패션, 스타일, 감각, 그리고 체험을 추구할 것으로 보았다. Feather, Mike, *Consumer Culture and Postmodernism*(London: Sage Publications, 1991), chap. 5 and 6.

3) 향토문화와 문화예술을 기반으로 하는 생활공간이 상상력의 원천임을 2장에서 자세히 설명할 것이다.

III장에서는 첨단 IT 및 BT 기술이 급속히 발전하는 오늘날 창의성의 근원은 문화 예술 일반과 한국의 고유한 향토문화의 디지털화에 있음을 밝힌다. IV장에서는 지역발전전략으로서 선진국의 사례를 토대로 하여 문화예술에 기반한 한국적 창의도시 모형을 제시한다. 마지막 V장에서는 요약과 함께 결론을 제시한다.

II. 창의성의 역할 증대

Schumpeter가 일찍이 자본주의 진화과정을 창조적 파괴이라고 표현하면서, 개인, 기업, 시장, 국가 등 모든 조직의 발전에 창의성이 중요하다고 지적한 바 있다. 그러나 그의 주장은 1970년대 말까지 그렇게 호응을 받지 못한 것으로 보인다. 이는 대량생산을 위해 노동의 분업에만 의존하던 산업시대적 특성 때문일 것이다. 이 시대에는 각자가 자신이 맡은 일만 열심히 수행하면 충분했다. 즉 경영인은 경영하고, 기획가는 기획하고, 근로자는 맡은 바 직분만 충실히 수행하는 것이었다. 창의성은 그저 예술가와 일부의 과학자에게만 관심의 대상이 되었다.⁴⁾

그래서 심리학자인 Rogers는 교육, 여가, 과학, 산업, 그리고 일상생활에서 창의성의 결여가 일반적이었다고 보았다. 다시 말하면 창의성이 사회발전의 중심적인 역할을 하지 못하였다는 것이다. 그는 발전을 추구하려는 사회는 창의적인 개인들의 창의적 활동을 절대적으로 요구해야 한다고 하였다.⁵⁾

1980년대에 들어오면서 경제 환경이 변화무쌍하고 세계적 네트워크는 강화되면서, 시장의 변화 추세와 소비자의 취향을 예측할 수 없게 되었다. 기업은 생존을 위해 경영을 포함한 모든 분야에서 창의적인 해법을 제시해야만 했다. Florida의 통계자료에 의하면 창의성이 경제와 사회 발전에 결정적으로 영향을 미치기 시작한 시점은 1980년대 초반인 것으로 나타났다. 미국에서 창의적 직종에 종사하는 사람이 1980년대에 전체 노동력의 20%에 달하였으나, 2000년도에는 약 30%에

4) Schumpeter, Joseph, *Capitalism, Socialism and Democracy*(London: Unwin, 1942), pp. 82-85.
5) Rogers, Carl, *On Becoming a Person*(Boston: Houghton Mifflin Company, 1961), pp. 347-348. 사실 이 시대에는 창의성을 절실히 필요로 하는 기업들조차도 대량생산의 이점을 향유하면서 정형화와 전통적 방식에 안주하였다.

달하면서 전체 부의 창출비율은 47%에 달하고 있다.⁶⁾

1990년대 후반에 들어오면서 창의성은 기술이나 정보 보다 더 중요한 경제발전 동인으로 역할하고 있다. Murakami에 의하면 선진국들은 농업사회, 산업사회, 정보사회의 순서로 발전하고 있다. 이제는 창의성이 모든 분야에 영향을 미치는 창의사회에 도달하고 있다. 창의사회의 특징을 보면 생산수단은 아이디어, 개념, 그리고 노하우가 되고, 생산물의 형태는 다양하면서도 독특한 특성을 가지며, 그 가치는 네트워크에 의해 관리되고, 국력은 문화적 기반에서 나올 것이다(<표 1> 참조). 이러한 의미에서 우리 모두는 혁신이 지속적으로 유발되는 소위 창의시대(age of creativity)에 진입하고 있다고 말할 수 있다.⁷⁾

<표 1> 사회진화와 그 특성

사회형태	생산수단	생산형식	비교우위	경영방식	국력 원천
농업사회	토지	소품종소량	협조	협조	군사력
산업사회	기계	소품종대량	규모	표준화	정치력
정보사회	컴퓨터	다품종소량	범위	정보화	경제력
창의사회	아이디어	다양과 고유	창의	연결망	문화력

자료: Murakami, "Encouraging the Emergent Evolution of New Industries," *NRI Papers*(Nomura Research Institute, 2000, April)의 <Table 2>를 단순화한 것임

최근에 창의시대의 특성에 관해 많은 연구가 발표되었다. Caves는 문화 및 예술적 가치를 내포한 상품과 서비스를 다루는 산업을 창조산업이라 칭하고, 앞으로 급팽창할 것이라고 하였다.⁸⁾ Landry는 도시의 중요성이 점증함을 발견하고서 도시혁신을 다루는 창의도시이론을 확립하였다. 그는 인간을 도시의 중요한 자원이 라고 간주하고서, 문화 예술과 밀접히 관련되는 인간의 지혜, 욕망, 상상력, 그리고 창의성을 활용할 것을 제안하였다.⁹⁾ 다음으로 Howkins는 아이디어로부터 돈을

6) R. Florida는 창의적 직종에 건축업, 심미적 노동자, 엔지니어, 과학자, 예술가, 작가, 고위 관리직, 기획가, 분석가, 건강관련업, 금융, 그리고 법률전문가 등을 포함시켰다. Florida, R., *The Flight of the Creative Class*(New York: Harper Collins, 2005a), pp. 27-29.
7) *Ibid*, chap. 2; Murakami, Teruyasu, "Encouraging the Emergent Evolution of New Industries," *NRI Papers*(Nomura Research Institute, 2000, April).
8) Caves, Richard, *Creative Industries*(Cambridge, Harvard University Press, 2000).

버는 신경계 형태인 창의경제를 논하였고,¹⁰⁾ Florida는 경제활동의 중심세력을 형성할 창의계층인의 출현을 다루었다.¹¹⁾ 이처럼 2000년도를 전후에서 점증하는 창의성의 역할에 관한 연구물들이 쏟아져 나오고 있다.

그런데 창의성은 개인 혹은 집단이 당면한 문제의 해결에 대한 새로운 방법의 필요성을 느끼면서 형성되기 시작한다. 물론 새로운 방법에 대한 필요성은 현재의 문제를 과거의 유사한 체험과 비교하는 데에서 인식되기 마련이다. 여기에 인간 본래의 능력인 상상력이 가미됨으로써 새로운 아이디어, 즉 창의성이 창출하게 된다. 창의성의 정의에 의하면 두뇌의 백지 상태에서는 새로운 아이디어의 필요성을 느끼지 못하는 당연하다는 점에서 인간의 체험이 창의성 출현의 시발점이 된다고 볼 수 있다.

따라서 체험은 문제해결의 필요성을 제공하는 동시에 새로운 아이디어의 원천이 된다고 볼 수 있다. 체험은 기억될만한 사건으로서 각 시점에서 ‘지금 여기 (here and now)’의 현재 사건 혹은 현재 활동을 의미한다. 체험은 광범한 영역에서 발생하는 자연과 인간유기체 사이에 발생하는 상호작용과 이해로서 작업, 성취, 실패, 패배, 심미적 목상, 적극적인 개입 등의 내용으로 구성된다. 따라서 체험은 개인의 사적인 일과 집단적 인간사이며, 특히 집단적인 체험은 한 사회의 역사와 전통문화이라고 볼 수 있다. 이들 체험은 장소, 시간, 그리고 주체에 따라 내용을 달리하는데, 그 내용과 형식이 다양하고, 그 폭과 깊이는 풍부해야 오래 기억될 것이다. 그 결과 체험은 개인적 및 사회적 문제의식과 새로운 아이디어 원천을 제공할 것이다.

체험에는 개인의 직접 체험과 간접 체험으로 구분할 수 있고, 간접 체험에는 문화예술 활동에의 참여와 역사 및 전통문화의 영향을 들 수 있다. 개인의 직접 체험은 개인적 역사이면서 주변과의 소통이고, 그 풍부성 여부는 체험에 대한 개인의 참여도와 몰입도의 두 차원에 의존한다.¹²⁾ 참여도는 개인이 체험에 적극적으로

참여하느냐 아니면 소극적으로 참여하느냐이고, 몰입도는 개인이 체험의 내용에 폭 빠지느냐 아니면 체험의 내용을 주체적으로 흡수하느냐이다. 두 차원을 결합하면 네 종류의 체험 영역을 얻을 수 있다. 즉 체험으로부터 배우기를 원하는 학습형, 즐거움을 원하는 오락형, 그저 감상을 원하는 관조형, 그리고 직접 활동하기를 원하는 몰입형이다. 네 가지로 구성된 체험은 가장 풍부한 내용을 가지고 있다고 할 수 있다. 체험의 공급자는 개인의 기호를 잘 판단하여 어떠한 특성을 갖는 체험을 공급해야 할지를 결정해야 한다.

개인의 간접적인 체험은 문화예술가들의 직접 체험의 창조물인 예술작품을 즐기는 활동으로서 작가의 의도나 주관적 판단을 전달받는 과정이다. 문화산업도 마찬가지로 개인들에게는 중요한 체험이다. 문화산업은 예전에는 여가와 오락의 대상으로서 일종의 소비 대상에 불과했지만 오늘날에는 디지털 기술의 발달과 선진국 소비자 취향의 변화로 창의성의 원천으로 간주되고 있다.¹³⁾ 그리고 개인은 한 사회 혹은 집단에 속해 있기 때문에 집단적 체험을 얻게 되고, 개인의 상상력은 그가 살고 있는 시간 및 공간상의 위치에 의해 제약된다. 따라서 ‘지금 여기’를 나타내는 전통문화와 역사가 집단적 체험의 중요한 요소이라고 볼 수 있다. 문화와 역사는 오랜 기간 동안 축적된 것이기 때문에 그 구성원들에게 제일 풍부한 체험을 제공하는 역할을 한다. 마지막으로 교육도 개인에게 간접적 체험을 제공하며, 개인 자신의 이익을 위해 그 체험을 활용할 능력을 배양해 준다.

이상의 직접적 혹은 간접적 체험은 상상력의 도움으로 개인의 의식 속에서 과거와 미래로 확장된다. 상상력은 이미지, 판타지, 상징, 사고를 창출하는 기본적인 인간의 능력이면서, 우리의 사고가 비논리적인 길을 걸을 수 있도록 허용하는 자유이기도 하다.¹⁴⁾ 따라서 상상력은 인간 유기체를 위해 과거, 현재, 그리고 미래를 서로 연결시켜주는 능력을 가지고 있다. 또한 상상력은 더 이상 존재하지 않는 과거를 다시 끄집어내어 과거의 사건으로부터 발생하는 아이디어와 이념들을 아름답

9) Landry, Charles, *The Creative City*(London: Earthcan, 2000).

10) Howkins, John, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*(Allen Lane: Penguin Press, 2001).

11) Florida, R., *The Rise of the Creative Class*(New York: Basic Books, 2002).

12) Pine, B. Joseph and James H. Gilmore는 오늘날을 체험경제의 시대로 불렀고, 체험이 새로운 가치의 원천임을 강조하면서 이상의 네 가지 종류의 체험을 덮어썬 상품만이 시장가격을 상회한

프리미움을 받을 수 있게 한다고 하였다. Pine, B. Joseph and James H. Gilmore, *The Experience Economy*(MA: Harvard Business School Press, 1999).

13) 자세한 논거는 전택수, 「지식기반사회에서의 문화와 경제」, 한국문화경제학회(편), 『문화경제학만 나기』(김영사, 2001a), 17장을 참조할 수 있다.

14) 이러한 정의는 예일대학교 심리학교수인 Jerome L. Singer에 의해 정리되었다. <http://www.theinfinitemind.com/mind193.htm> 참조.

게 꾸미거나 아직 오지 않은 미래를 예언할 수 있게 한다.

인간 생활에서 상상력의 중요성을 지적한 주장은 다양한 분야에서 나타난다. 역시 문학 분야에서 많다. Mark Johnson은 상상력을 인지구조와 신체구조 사이의 연결체계로 간주함으로써 상상력이 없으면 세상의 어느 것도 의미를 갖지 못하며, 우리의 체함에 어떤 의미도 부여할 수 없게 된다고 하였다. Samuel T. Coleridge는 상상력이 수동적인 사물과 능동적인 정신을 결합시켜 준다고 하였다. 그리고 경제학을 탄생시킨 A. Smith는 상상력 때문에 우리는 우리 자신을 타인의 입장에 놓으며 타인과 완전히 동일한 고통을 느낄 수 있다고 하였다. 이러한 주장을 한 마디로 정리하면 상상력은 여러 체험의 요소들을 종합하고 조직해서 새로운 초월적 가치를 창조할 수 있는 능력이 된다. 풍부한 체험으로부터 오는 자극이 신경체계를 통해 자유스럽게 뇌에 전달되면 상상력의 발동을 통해 창의성을 유발시킨다.¹⁵⁾

그런데 창의성은 주변 환경의 성격에 따라 촉진되기도 하고 억제되기도 한다. 창의성을 촉발시키는 내재적 동력은 자아를 실현하고 자신의 잠재력을 활용하려는 인간의 경향성에서 나온다는 점을 Rogers는 정신병 상담의 오랜 경험을 통해 발견하였다.¹⁶⁾ 그에 의하면 평소에는 이러한 경향성이 몇 겹으로 쌓여져 있는 인간의 심리적 방어기체에 의해 숨겨져 있다가 적절한 환경이 주어지면 움직이기 시작한다. 이 경향성이 바로 창의성을 위한 동기가 된다. 역사적으로 볼 때 위대한 사회적 가치를 보인 발견이나 발명은 순전히 개인적 관심의 실천에서 나타났다는 점은 잘 알려져 있는 사실이다. 이러한 사실은 구성원들의 자발성에 의존하려는 지역발전 방안을 구축하는데 중요한 방향이 된다.

III. 창의성 원천으로서의 디지털향토문화와 기술의 결합

앞에서 우리는 각종 사회적 문제에 봉착하고 이를 해결하기 위한 새로운 아이디어를 얻도록 하는 것은 체험, 그 중에서도 집단적인 체험의 축적인 역사와 전통 문화이라고 지적하였다. 본 장에서는 각 지역의 전통문화인 향토문화가 각종 정보

15) 윤여탁, 「문학교육에서 상상력의 역할」(2002) <http://www.reportworld.co.kr/report>.

16) Rogers, Carl, *op. cit.*, p. 351.

기술과 결합하여 디지털화되면, 이는 다양한 형태의 첨단기술들을 생산기술로 전환하는데 요구되는 창의성의 원천이 됨을 밝히기로 하겠다.

우리나라는 232개의 기초 행정단위로 구성되어 있으며, 그 행정단위는 산과 강으로 일정한 테두리를 만들어온 역사적 체험의 산물이다. 교통이 발달한 산업화 이전까지만 해도 사람들은 이 공간 내에서 동일한 언어를 사용하면서 산과 강의 영향을 받아 나름대로의 생활문화를 형성해 왔다.¹⁷⁾ 우리나라는 고대 부족국가, 삼국시대, 통일신라시대, 고려시대 등을 거치면서 행정단위의 변화를 겪었지만 기본 골격은 그대로 유지되었다. 그 결과 각 지역에는 토속적인 샤머니즘, 외래의 원시유교, 불교 등이 경쟁과 융합을 통해 다소의 차별적인 문화공간을 만들어 내었다.

조선 500년과 그 이후를 볼 때 불교문화와 유교문화의 공존, 유교문화의 우월적 지위 정립, 서구문명의 유입과 이에 대한 대응, 한반도를 중심으로 한 열강들의 다툼, 일본의 제패 등과 같이 일련의 과정에서 보여주고 있는 지역문화의 변화 등은 다양성 그 자체이다. 여기에 해방 이후의 정치적 변화와 미국문화의 유입 및 지역문화와의 갈등 등은 문화적 다양성을 더욱 촉진시키고 있다.

민주주의와 시장경제는 미군정의 시작으로 본격적으로 도입된 새로운 제도였다. 이 양제도는 개인의 권리와 이익을 중시하는 개인주의적 철학에 바탕을 두고 있다. 그 동안 가족을 기본단위로 하는 집단주의 문화에 익숙해온 한국사회는 미국의 개인주의 문화를 접하고서는 철학 및 사상적 혼돈에 빠지게 되었다. 여기에 집단주의 문화의 변형인 사회주의 철학이 뛰어 들었으므로 더욱 극심한 사회적 혼돈을 유발하였고, 이어 1950년에는 6·25 동란을 촉발하였다. 이후 전후 복구를 추진하였으나, 사회적 혼란은 계속되어 1960년대 초까지 이어졌다.

1960년대 초 이후에는 물질적 빈곤의 타파가 중요한 사회적 아젠더로 등장하면서 한국사회는 성장을 중시하는 경제발전엔 전력하게 되고, 이를 위해 정치적 독재를 용인하게 되었고, 한편으로는 그 반작용으로 민주화 투쟁을 유발하였다. 30여년의 기간이 지나면서 물질적 풍요가 어느 정도 달성되면서 정치적 민주화가 정착되기 시작했다. 이어 국내외의 압력으로 대내적으로는 중앙집권에서 지방분권으로, 대외적으로는 급속한 경제개발을 추구하다가 IMF 경제위기를 맞이하였다. 이

17) 주영하, 「향토문화의 개념」, 『향토문화란 무엇인가』(한국정신문화연구원 2002).

제는 성장과 분배의 선택, 국제사회에서의 한국의 위치설정, 통일 방향 등을 두고 다시 한번 사회적 격랑에 직면하고 있다.

이상의 변화에 대해 전국의 232개 기초지방자치 지역은 서로 다른 반응을 보였고, 서로 다르게 적용하였을 것이다. 창의적인 사람들은 이상에서 나타나는 시간적 그리고 지역적 다양성에 해당 분야의 첨단 기술을 응용하여 결합시킬 때 전혀 새로운 아이디어를 도출하게 된다.¹⁸⁾ 과거의 한국인은 자연과 조화를 이루면서 의식주 문제를 해결하는 것을 미덕으로 삼아왔으므로 그 해법은 대부분 친환경적이면서 절약적이었던 장점을 가지고 있다.

이처럼 복잡한 향토문화를 연구자들에게 쉽게 전달하기 위해 이계학 등 18명의 학자들은 조선시대의 지리지와 읍지, 그리고 일제시대의 지방지, 해방 후의 향토지 등에서 나타난 분류체계를 분석하고, 이를 바탕으로 향토문화의 표준분류체계와 내용 체계를 “가칭 「민국여지승람」 편찬을 위한 기초연구”에서 정립하였다.¹⁹⁾ 이어 2001년의 문화관광부의 위탁 연구과제인 「한국향토문화전자대전 편찬 기초조사연구」에서는 이계학(외)의 모형을 디지털 환경에 부합되도록 수정하였다.²⁰⁾

18) 이러한 시도는 Peter Hall이 말하는 예술과 기술의 결혼(marriage of art and technology)을 시현하는 것이 되며, 구체적인 연구로는 예술, 과학, 그리고 기술의 결합을 연구한 Stephen Wilson, 정보기술과 예술의 결합을 통해 생산성 혁명을 극복하려는 National Research Council의 연구 등이 있다. Hall, Peter, “Creative Cities and Economic Development,” *Urban Studies*, Vol. 37, No.4(2000), pp. 639-649; National Research Council, *Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity*(Washington, D.C.: National Academies Press, 2003).

19) 이계학(외), 『가칭 민국여지승람 편찬을 위한 연구: 분류체계를 중심으로』(한국정신문화연구원, 1995); 이계학, 『가칭 민국여지승람 편찬을 위한 연구: 내용체계를 중심으로』(한국정신문화연구원, 1996).

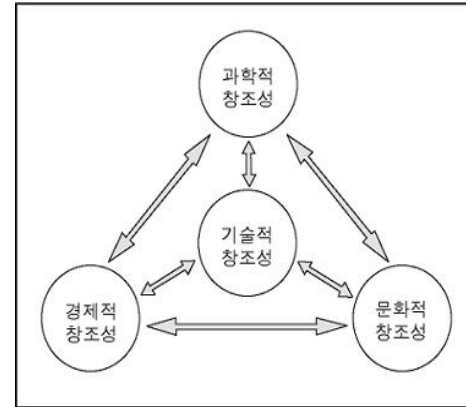
20) 전택수, 『「한국향토문화전자대전 편찬 기초조사 연구」』(한국학중앙연구원, 2001b). 한국향토문화전자대전의 편찬에 관한 연구는 필자가 IMF경제위기가 최고조에 도달한 1998년 3월에 한국학정보센터소장으로 부임하면서 시작되었다. 필자는 동년 4월에 장철수, 이계학, 박동준, 김병선, 허균, 정경란 등의 전문가들을 중심으로 연구팀을 결성하고, 그 해 9월 연구제안서를 완성하였다. 이를 바탕으로 하여 1999년에 기획예산처로부터 연구비를 지원받아 인터넷환경에 부흥하는 한국향토문화전자대전 표준분류체계에 대해 연구하였으며, 그 결과에 대한 공청회를 개최하였고, 2001년에는 문화관광부로부터 연구비를 받아 기초연구와 함께 파이롯트 사업을 실시하였다. 이러한 성과를 토대로 정부는 2004년에 인적자원개발회의에서 한국향토문화전자대전 편찬사업을 10년 계획의 국책사업으로 지정하였다. 현재 성남시를 비롯하여 5개 지역에 대한 편찬사업이 완료되었고, 12개 지역에 대한 사업은 진행 중이다. 이는 당초의 계획에 비해 대단히 부진한 성과인데, 그 이유는 정부 예산을 확보하는데 어려움이 따랐기 때문인 것으로 판단된다.

최종 연구결과는 대분류, 중분류, 그리고 소분류로 나누어 구조화하였다. 대분류는 ① 삶의 터전(자연과 지리), ② 삶의 내력(지방과 역사), ③ 삶의 자취(문화유산), ④ 삶의 주체(성씨와 인물), ⑤ 삶의 틀 I(정치와 경제), ⑥ 삶의 틀 II(경제와 산업), ⑦ 삶의 내용(종교와 문화), ⑧ 삶의 방식(생활과 민속), ⑨ 삶의 이야기(구비전승과 어문학) 등 9개 영역으로 구성되어 있다. 그 아래에 중분류가 있고, 각각의 중분류는 다시 소분류를 가지고 있다. 모두에게 관심의 대상인 향토문화의 내용은 소분류에 백과사전 형식의 항목과 순서로 담기게 된다.

전국의 각 시군구에 산재해 있는 향토문화는 역사적으로 장기간에 걸쳐 축적되어 있으며, 다양한 형태를 취하고 있으므로 다양한 욕구를 가진 사용자들에게 신속하게 서비스하는 데에는 첨단기술 뿐만 아니라 일상적인 기술을 필요로 할 것이다. 오늘날 활발하게 진행중인 인간과 컴퓨터의 상호작용을 다루는 연구가 여기에

해당된다.²¹⁾ 예를 들면 시각, 청각, 미각, 촉각, 감각 등을 명시적으로 구체화한 IT와 BT 기반의 기술 개발을 들 수 있다. 이들을 생산기술로 전환하여 향토문화에 접목하면 우리는 이로부터 국제시장에서 경쟁력 있는 창의적 아이디어를 얻을 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 역으로 과학기술이나 경제 등의 분야에서 내생적으로 발생하는 창의성은 다시 문화분야의 창의성으로 발전되기도 한다(<그림 1> 참조).

<그림 1> 영역별 창의성의 상호관계



자료: National Research Council, *Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity* (Washington, D.C.: National Academies Press, 2003). p. 22.

21) 특색 있는 연구 몇 가지만 소개한다. 글래스고우 대학의 열린 촉각에 의한 인간과 컴퓨터의 상호작용 세미나, 일리노이대학의 인간 경험에 대한 탐구를 통한 영역 초월적 창의성 발굴, 펜실바니아 대학의 컴퓨터 애니메이션, 아이오아 대학의 immersive projection technology, 카네기멜론 대학의 Entertainment Technology Center, 38만명의 전문가를 회원으로 갖는 IEEE의 세미나 등이 대표적이다.

지리정보시스템(GIS)은 지난 수년 사이에 인문학 연구자의 깊은 관심을 불러일으키고 있다. GIS는 지리적 자료에 시간요소를 통합시킬 수 있기 때문에 공간과 시간에서의 디지털자원을 통합하는 데에 이용된다. 그래서 연구자들은 특정 내용을 시간과 공간 축에 표시할 수 있게 되었고, 시간·공간 자료는 그래프 목적으로나 정보 검색 목적으로도 가공되고 분석될 수 있게 되었다. 역사적 GIS 자료는 오랜 기간 동안 지역의 사회 경제적 변화를 이해하는데 도움을 준다. 특히 웹 기반의 GIS 기술이 새로운 표준인 GML(Geography Markup Language), SVG(Scalable Vector Graphics) 등과 결합할 때 다양한 가능성을 보여줄 것이므로 이에 대한 추가적인 연구가 기대된다.

이외에도 ECAI의 Meta-data Clearinghouse, 표준서지 형식인 Dublin Core의 확장 등은 향토문화의 디지털화에 좋은 모델이 될 것이며, 다양한 자료를 여러 가지 경로로 검색할 수 있게 해주는 Knowledge-Base의 운영도 참고할만 하다. 특히 메타 데이터 연구, 디지털 이미징, 고고학 자료에 대한 디지털 아카이빙, 지도제작(Cartography) 등도 좋은 참고가 될 것이다.²²⁾

그런데 실제의 문서 작성에서는 XML이 이용되고 있다. XML의 활용은 내용과 형식의 분리, 다양한 의미(인명, 지명, 기관명, 서명 등)를 가지는 부분에 대한 구분, 다양한 형태의 콘텐츠의 네트워크화 등 많은 장점을 가진다. 특히 XML을 통한 자료의 하이퍼텍스트화는 하나의 소스를 다양한 곳에 이용하는 One-Source Multi-Use를 가능하게 한다. 이는 다양한 형태로 급속하게 개발되어 가는 모바일 기기의 사용가능성을 더욱 높여줄 것이다.²³⁾

온라인상에 기술될 이들 내용은 인물, 성씨, 기관 및 단체, 사건 및 행사, 물품 및 도구, 문헌, 작품, 그리고 유물 및 유적 등의 하나에 포함된다. 이것들은 전통적으로 인간 체험의 축적으로서 문화적 가치를 갖는 것이지만, 문화적 물이해와 지리적 격리 때문에 충분히 활용되지 못하였다. 그러나 인터넷망의 확산으로 정보 교환이 쉽게 이루어지고, 다양한 형태의 IT 및 BT의 발달로 디지털향토문화가 어

22) www.ecai.org 참조.

23) XML은 한국향토문화전자대전편찬에서 널리 활용되었는데, 그 과정에서 향토문화 자료의 특성상 다수의 문제점을 노출시켰다. 현재 이에 대한 합리적인 개선책이 연구되고 있다. 김현·임준근, 『향토문화 하이퍼텍스트 구현을 위한 XML 요소 처리 방안』, 한국학중앙연구원, 『문화콘텐츠와 지역문화』(2006), 188-219쪽.

디에서든지 자유자재로 활용될 수 있게 되었다. 특히 이들 내용은 중급기술, 고급기술, 첨단기술 등과 결합하여 농업, 제조업, 서비스업 등에 새로운 아이디어를 제공할 것이다.

우선 농업관련 분야에 바이오기술을 접목하는 것을 생각할 수 있다. 유전자 변형을 가한 농산물을 생각할 수 있으나 이는 아직도 대중의 인정을 받기에는 시기상조이다. 그러나 첨단 기술만이 활용되는 것은 아니다. 웰빙을 추구하는 소비자들의 기호를 충족시키기 위해 일본은 쌀눈을 깎아내지 않은 배아미인 하이가쌀을 출시했고, 한국의 해태는 갈슘이 9% 첨가된 갈슘 백세미를 개발하였다.²⁴⁾

전통적인 민방요법에 바이오기술을 접목하면 자연친화적인 의약품 및 건강 보조식품을 개발할 수 있을 것이다. 현재 서구 선진국에서도 동양의학이 대체의학으로 주목을 끌고 있으며 경제적인 중요성에서도 인정을 받고 있다. 문제는 동양의학이 안전하고, 효과적이면서 효율적임을 보이는 것이다. 이는 임상실험을 통해서 많이 진척되고 있다. 그 동안의 실적을 보면 전통적인 중국의학에서 11,810종의 식물에 대한 공식이 정립되었고, 이용가능성, 효과성, 그리고 신체기관과의 관계 및 처방이 표준화되었다. 기타 자연물에서는 전체 20,012종이 화학적으로 분석되어 데이터베이스로 정리되었다.²⁵⁾

디지털향토문화가 제조업 분야에 활용될 수 있는 영역은 역시 3D CAD/CAM의 소프트웨어와 각종 관련 자료를 모은 데이터베이스에 입각한 산업디자인일 것이다. 자동차에서부터 병따개에 이르기까지 모든 상품은 그 성공 여부가 디자인에 의존하고 있다. 이제 국산품은 외국의 거대시장을 중시해야하므로 이미지, 심미성, 그리고 상징성을 소비하는 세계적 추세를 고려할 때 인간을 향하는 것이면서 자연스러운 디자인을 가져야 한다. 이것은 바로 한국의 창의적 이야기를 담은 디자인 일 것이므로 향토문화에서 그 아이디어를 찾을 수 있을 것이다.

특히 가상현실(virtual reality) 기술은 현대적 예술의 발달에 널리 이용되고 있다. 가상현실은 컴퓨터를 이용해 가상의 환경을 만들고 그 환경 내에서 3차원의

24) 최근에는 Bill Gates 재단의 지원을 받은 Berkeley 대학의 화학과 Kiesling 교수가 썩으로부터 말라리아 치료제를 대량으로 복제하는 실험을 전개하고 있다. 『The Korea Times』, May 21, 2005.

25) TradiMed, http://www.tradimed.com/ 참조.

의사체험을 가능하게 하는 기술이다. 가상현실은 현실세계에서는 직접 체험하지 못하는 상상의 세계를 현실과 같이 만들어 내고 눈, 귀, 피부, 코 그리고 입 등 인간 감각계(sensory system)를 인위적으로 창조된 세계에 몰입시킴으로써 자신이 바로 그 곳에 있는 것처럼 느낄 수 있도록 만든다. 따라서 디지털향토문화는 이들 신기술과 결합하여 새로운 현대예술을 탄생시키는 아이디어의 원천이 될 수 있다.

컴퓨터기술은 기존 예술공간과 약기에 많은 변화를 가져왔다. 첨단기술을 이용한 사례로는 가상 공중기타, 가상 실로폰 등의 개발을 포함한 물리학 기반의 가상 악기 개발이 있다. VSTi를 이용한 사이버스튜디오는 많은 예술가들에 저렴한 창작공간을 제공할 수 있다. 낮은 수준의 창의적인 시도로는 미국의 음악가인 Jin Hi Kim이 거문고에 MIDI 컴퓨터 시스템을 결합시켜 최초로 전자거문고를 만든 사례가 있다. 이 전자거문고는 음의 폭과 깊이에서 혁신을 초래했고, 이것 때문에 그녀는 워싱턴의 스미소니안, 뉴욕의 아시아소사이어티 등으로부터 초청을 받아 공연을 하였다.

마지막 사례를 보면 각 지역의 문화자원 분포를 GIS 관련 기술로 표시하면 각 지역별 문화적 정체성을 정립할 수 있으면서 지역 특유의 중점 분야를 효율적으로 발굴할 수 있다. 또한 자연자원이나 문화재의 분포를 바탕으로 주변 지역과 연합하여 효율적인 지역개발 전략과 관광개발 정책을 모색하는데 필요한 아이디어를 얻을 수 있을 것이다.

IV. 디지털향토문화에 기반한 창의도시 모형

1. 창의도시의 구축과 향토문화

많은 연구자들은 성장하는 도시들과 쇠퇴하는 도시들의 차이가 무엇인지를 규명하는데 오래전부터 관심을 가져 왔다. Jane Jacobs는 도시 구성원 상호간에 사회경제적인 도움을 주는 복잡성과 다양성이 성공한 도시들이 갖추었던 조건임을 발견하였다. 그는 문화예술 활동으로 가득 찬 뉴욕의 Greenwich Village의 일상생활에서 다양성과 창의성의 발현을 목격하고서 창의적 공동체의 특성을 개별성, 차

별성, 그리고 얽은 사회적 연대감 등으로 정리하였다. 이어 그는 *The Economy of Cities*(1969)에서 대부분의 도시 경제활동도 예술과 과학처럼 창의적인 활동이면서 유능한 사람들이 서로 모여 사는 현상임을 발견하고서 인적자본의 외부성을 중시하기 시작하였다.²⁶⁾

인적자본과 창의성을 중시하는 이러한 생각은 P. Romer와 R. Lucas에 의해 경제발전이론에 체계적으로 접목되었다. Romer는 창의성을 구성하는 새로운 아이디어는 공동으로 사용될 수 있으므로 수확체증과 함께 장기적 성장을 가능하게 한다고 하였다.²⁷⁾ 이어 Lucas는 인적자본이 도시를 존재하게 하는 동시에 도시의 성장을 가능하게 한다는 모형을 제시하면서, 도시 사이에 존재하는 문화를 포함한 지식의 차이가 도시 사이의 발전 속도의 차이를 가져옴을 보였다.²⁸⁾

이러한 연구를 바탕으로 Landry는 변화에 잘 적응하는 도시들과 적응하지 못하는 도시들에 관심을 갖고서 창의도시(creative city) 개념을 창안하였다. 그는 성공하고 있는 도시들에서 상상력이 풍부한 개인, 창의적인 조직, 분명한 목적의식을 가진 정치문화 등을 발견하였다. 또한 창의도시에서 활동하는 중심 인물들은 열린 마음과 위험을 감수하려는 태도, 명확한 전략에 바탕을 둔 장기적 목표의 중시, 지역의 고유성을 활용하려는 능력, 타인의 의견에 귀를 기울이고 학습하려는 능력 등을 소유하고 있다는 점을 발견하였다. 그 결과 그는 사회적 응집력의 제고, 지역적 이미지 개선, 갈등의 축소, 지역적 환경에 대한 관심의 양양, 자기 신뢰감의 제고, 민간 영역의 협동정신 향상, 미래 비전과 정체성에 대한 탐색, 조직 능력의 제고, 그리고 독립심의 제고 등이 발생하게 된다고 보았다.²⁹⁾

이상의 창의도시 개념에는 문화가 무대의 중심에 서있다는 점을 Landry의 발견으로부터 알 수 있다. Landry는 창의도시 모형의 기본 철학은 문화를 가치관, 통찰력, 생활양식 및 창의적 표현양식으로 간주함으로써 문화를 창의성의 발아, 육

26) Jacobs, Jane, *The Death and Life of Great American Cities*(New York: Random House, 1961). pp. 14~35; Jacobs, Jane, *The Economy of Cities*(New York: Random House, 1969).
 27) Romer, Paul. "Increasing Returns and Long-Run Growth," *Journal of Political Economy*, vol. 94 no. 5(1986); Romer, Paul, "Ideas and Things," *The Economist*, Sept. 1993.
 28) Lucas, Robert. "On the Mechanics of Economic Development," *Journal of Monetary Economics*, 22(1988); Lucas, Robert, "Making a Miracle," *Econometrica*, Vol. 61, No. 2(1993).
 29) Landry, Charles, *op. cit.*, pp. 3~4.

성 그리고 활용을 위한 원천으로 보았다.³⁰⁾ 이것은 도시가 다양성, 차별성, 창의성, 그리고 혁신의 가마솥이라는 Jane Jacobs 지적의 현대적 실천이 된다.

기업은 도시에서의 생산비용이 농촌에서보다 높음에도 불구하고 도시로 몰려드는 것을 볼 수 있다. Florida는 그 이유를 지역성의 차이 때문이며 이러한 추세는 계속될 것이라고 주장한다.³¹⁾ Landry는 도시발전을 위해 “강력한 지역적 정체성의 육성”을 주장하였다.³²⁾ 세계화 시대에서 지역들이 동질화되어가는 추세 속에서 한 지역의 차별성을 내세우는 것은 다른 지역과 다르다는 것을 의미하므로 지역문화에 바탕을 둔 정체성 확립은 중요하기 그지없다. 지역성의 차이를 규명하는 데에는 한국학중앙연구원이 개발한 향토문화표준분류체계가 활용될 수 있다. 따라서 디지털향토문화는 창의성을 통해 부가가치를 창출한다는 점에서 지역간의 경쟁 결정요인이 되는 동시에 지역의 지속가능 발전을 가져오는 원천이 된다고 볼 수 있다.³³⁾

각 지역의 고유한 향토문화가 창의도시의 기초가 된다는 점을 장소감(sense of place)의 역할을 통해서 논증할 수도 있다. 도시재생과 지역발전에 중요한 문화정체성을 구성하는 중요한 요소 중의 하나는 장소감이다. 장소감을 지역거주자들이 지역성으로부터 느끼는 감정, 정서 그리고 애착이라고 정의한다면 장소감은 지역의 구성원들이 자연적 환경변화와 사회적 환경변화에 적응하는 반응으로 나타난다. 그래서 장소감은 예술, 문학, 음악, 역사 등에 담겨져 있거나 개인이나 집단의 기억의 일부이라고 말할 수 있다.

지역성의 모태인 장소는 일반적으로 그 지역의 역사를 통해 기억되므로 우리가 어디로 가야 하는지 즉 공동체의 미래 비전에 관한 것을 알려줄 수 있다.³⁴⁾ 장소는

30) Ibid. p. 173.

31) 도시발전에 관심을 가진 과거의 연구들은 기업과 산업이 지역발전에 가장 중요한 동인이므로 산업입지로서의 지역적 위치를 중시하였고, 최근에는 기업과 산업의 클러스터로서의 위치의 중요성을 강조한다. Florida, Richard, *op. cit.*(2005b), p. 27 참조. 이에 비해 Francis Cairncross는 디지털 혁명과 마이크로 칩의 계속되는 개선, 새로운 광섬유기술과 위성통신 등 때문에 지리, 국경, 시간 등의 영역이 중요하지 않다는 의미에서 거리의 소멸(death of distance)을 주장한 바 있다. Cairncross, Frances, *The Death of Distance*(Harvard Business School Press, 1997), p. 118.

32) Landry는 한 도시의 특성을 구성하는 유전자 부호에 창의성을 담아 넣기 위해서는 개인적 자질, 주민 의지와 지도력, 사회 및 인종적 다양성과 다양한 재능에 대한 접근성, 조직문화, 지역적 정체성, 도시공간과 시설, 그리고 역동성의 네트워크화 등의 기초조건이 요구된다고 하였다.

Landry, *op. cit.*(2000), chap. 5.

33) 이 주장의 논리적 추론은 앞의 3장에 충분히 설명되어 있다.

상태, 경제 그리고 사회가 만나는 교차점이므로 장소감은 우리가 사는 곳 즉 장소와 우리가 누구인가 즉 정체성을 연결시켜준다. 이것은 지역 공간에 대한 사람들의 인식과 지역 공간 내에서의 정체성을 탐구하도록 유도하는 유일한 도구이다.

장소감이 특정 지역의 물리적 속성과 비물리적 속성으로 구성되어 있다는 Alix Rhodes의 학설은 향토문화의 중요성을 더욱 명확하게 드러낸다. 그에 의하면 물리적 속성들은 인공적 환경, 자연 환경, 지리, 기후, 그리고 자연자원을 내포하고, 비물리적 속성은 이웃간의 관계, 향토역사, 문화유산 그리고 정신문화 등을 내포한다. 또한 장소감은 어느 지역을 다른 지역과 비교했을 때 독특하고 색다르게 보이도록 하게 하는 범상적 요소와 다른 지역과 유사한 일상적 요소 모두를 내포한다. 물리적, 비물리적, 일상적, 그리고 범상적 요소들은 상호간에 복잡하게 얽혀서 작용하는데 이러한 상호작용이 장소감을 창조하고 풍부하게 하며, 이것은 다시 공동체의 정체감과 소속감으로 연결된다. 따라서 장소감을 잘 이해하게 되면 한 지역에 대한 소속감과 정체성을 창조하는 사회적, 환경적 그리고 경제적 체계를 구축하는데 요구되는 아이디어를 얻을 수 있을 것이다.³⁵⁾

장소감은 스토리텔링(storytelling)에 의해 지속적으로 구축되고 강화되며 재생될 수 있기 때문에 강한 지역적 정체성을 발휘하기 위해서는 지역에 관한 스토리를 창작할 필요가 있다.³⁶⁾ 스토리는 그 지역의 문화적, 사회경제적, 그리고 환경적 역사를 통합하는 것이며, 지역적 지속가능성을 제고하는 잠재적 요소들에 대한 이해를 높여준다. 또한 스토리는 그 지역의 과거에 대한 이해를 높여주고, 지역의 미래를 위한 비전의 개발을 촉진시켜준다. 스토리는 각종 체험들에 대한 흥미유발적인 설명이므로, 장소에 관한 이야기, 구전역사, 지역적인 지식 등은 이야기꾼의 독특한 체험 및 관찰에 의해 미화되기도 한다.

34) Rhodes, Alix, *Investing Creatively in Sustainability*(MA.: Murdoch University, 2004), pp. 58~59 참조

35) Ibid, pp. 58~59 참조.

36) 스토리텔링은 현실 혹은 상상의 사건에서 발생한 것을 청중 앞에서 말, 이미지 혹은 소리를 통해 운문이나 산문의 형식으로 묘사하는 기술을 말한다. 이야기는 연설이나 제담으로 전달될 수도 있으며 음악기구, 사진 등에 운율을 붙여 노래로 불려질 수 있다. 이것의 주요 목적은 즐거움과 오락을 제공하는 것이다. Pellowski, A., *The World of Storytelling. Ex. & Rev. Ed.*(Bronx, N.Y.: The H.W. Wilson Company, 1990), p. 15.

스토리텔링은 공동체의 웰빙, 신뢰 그리고 지속성에 있어 매우 중요하다. 이것은 공동체로 하여금 자신들이 누구이며, 앞으로 어떤 사람이 되기를 원하는지를 지속적으로 재정의하면서 소속감, 응집력, 그리고 목적의식을 창조하고 유지하도록 한다. 스토리텔링은 공동체의 장소감, 정체의식, 소속감에 있어 매우 본질적이며, 스토리는 가족, 공동체, 지역을 단결시키는 힘을 가지고 있다. 따라서 사람들은 지역의 역사에 대한 스토리텔링을 통해 문화지식과 가치를 이해하고 전승시키면서 세대간을 소통시킨다.³⁷⁾

우리는 이상으로부터 지역이나 도시가 고부가가치를 생산하는 창의적 인재를 유인하기 위해서는 창의성을 끊임없이 제공하면서 풍부한 장소감을 표출하여야 한다는 것을 알게 되었다. 따라서 장소감과 장소감을 강화시켜주는 스토리텔링에 기반을 제공하는 것은 향토문화이므로 창작자들이 향토문화를 쉽게 활용할 수 있도록 향토문화의 디지털전자사전화가 우선적으로 이룩되어야 할 것이다.

2. 문화기반 창의도시의 선진국 사례

유럽, 북미, 호주, 일본 등의 선진국들은 공업의 쇠퇴로 도시경제의 침체를 공통적으로 체험하고 있다. 또한 산업화와 세계화의 영향으로 모든 도시들이 발전과정에서 유사한 경향을 보이면서 같은 느낌을 주고 있다. 그러나 창의시대를 인식한 각 도시들은 세계적인 인재를 유인하고 첨단투자를 유치하기 위해 독특한 모습과 환경을 제공하려고 노력하고 있는데, 우리는 이러한 노력을 창의도시의제(Creative City Initiative)이라고 부른다.³⁸⁾

창의도시의제는 도시발전을 위한 토대를 구축하는데 있어서 지역의 문화적 개성과 특별한 성질을 기초로 한다. 문화가 지역의 차별화를 가져온다는 점을 이미 지적하였지만 다시 한번 강조할 필요가 있다. 지역의 문화가 긍정적이든 부정적이든 구성원들의 창의성에 의해 생겨나서 축적된 것이며, 지역의 발전과정을 기억하고 있으므로 미래를 예상하는데 도움과 영감을 주면서 미래에 대한 자신감을 줄 수 있다. 어떤 문화는 내부지향적이고 방어적이고, 폐쇄적일 수 있으며, 다른 문화

는 개방적이고, 흡수적이기도 하다. 서로 모순되는 것처럼 보이는 문화들이 서로 중첩되어 시대적 환경에 따라 달리 나타날 수 있다. 문제는 새로운 시대와 환경에서 문화예술을 어떻게 잘 활용하느냐 이며, 그 사례를 다음에서 볼 수 있다.³⁹⁾

독일 최대의 석탄 및 철강 공업지역인 루르는 1990년대의 10년 동안 60만 명이 일자리를 잃고 황폐화되어 가고 있었다. 특히 그 중심부를 흐르는 엠서강은 극도로 오염되어 물고기도 살 수 없을 정도의 열린 하수구로 변했다. 지방정부는 생태와 문화를 기반으로 한 경제구조의 변화를 추구하기 위해 엠서강을 국제건축전시회(IBA)를 창안하게 되었다. 100개 이상의 프로젝트와 5개의 테마로 구성된 IBA는 기본적으로 도시에 대한 기억을 지우지 않으면서 문화적 변화를 추구하는 것을 기본 전제로 설정하였다. 그래서 기존의 광산, 제철소, 공장 등을 해체하지 않고 과학, 기술, 화랑 등의 새로운 용도로 전환하였다. 그 결과 120m 높이의 가스탱크를 전시장으로, 석탄광산의 관련시설을 공업디자인센터로, 낡은 보일러 하우스를 레스토랑으로, 철제건조물을 등산용 절벽으로 활용하고 있다. IBA는 이제 종료되었지만 이로부터 영감을 받은 루르지방 발전기본계획이 공업문화, 현대적 엔터테인먼트, 그리고 이색적인 문화이벤트의 조성을 중요 내용으로 하여 새롭게 출발하고 있다.

잉글랜드 북부에 위치한 하더스필드는 인구 13만명의 산업도시이다. 1980년대에 접어들면서 주생산물인 모직물, 엔지니어링, 그리고 화학제품이 쇠락하면서 대량실업과 경기후퇴를 맞이하였다. 하더스필드는 1997년에 창의고을의제(creative town initiative)을 입안하여 도시발전을 도모하고자 하였다. 지식자본인 창의성은 일상생활의 모든 분야에 존재하므로 이를 발굴하여 활용하는 것을 주요 목적으로 삼았다. 특히 예술 그 자체의 발전을 훨씬 뛰어넘어 예술을 사회발전과 경제발전의 잠재적 원동력으로 활용하였다. 이 도시는 다양성 존중, 고유성 유지, 그리고 창의성의 활용을 기본 원칙으로 삼았고, 2000년까지 2,000개의 혁신적인 프로젝트를 발굴하여 실천하였다. 그 결과 중앙정부도 이를 적극적으로 지원하고, 광역도의회도 창의고을의제(CTI)의 핵심적인 아이디어를 수용하는 등 하더스필드를 주변부의 중도시에서 중심부의 발전하는 도시로 변모시키고 있다.

37) Rhodes, Alix, *op. cit.*(2004), pp. 58~59.

38) Landry, Charles, *op. cit.*(2000), chap. 1.

39) 이하의 해외사례는 *ibid.*, chap. 4에 나온 것을 정리하였다.

한편, 겨울이 긴 핀란드는 어두움과 추위라는 자연적 약점을 속명으로 안고 있으면서, 이 속명을 국가의 전통으로 오랫동안 인식하여왔다. 최근에 헬싱키는 이 속명을 고유한 문화자원으로 전환시켜 빛과 어둠을 대칭시키는 빛의 축제인 “빛의 힘(Forges of Light)”를 창안하였다. 전구회사인 필립스가 이 축제를 지원하였고, 세계적인 조명아티스트들이 신형 조명을 들고 이 축제에 몰려들었으며, 이에 힘입어 헬싱키는 조명산업으로 유명하게 되었다. 그 결과 헬싱키는 겨울임에도 많은 관광객이 몰려들어 사계절의 도시라는 명성을 얻게 되었다.

이외에도 농업의 쇠퇴로 쓰러져가는 영국의 헤이온와이 마을이 있다. 인구 1,400명인 이 마을은 폐허의 성, 영화관, 소방서 등을 현책방으로 개조하는 등 마을 전체를 현책방으로 채웠다. 이에 따라 매년 11만 명 이상의 관광객이 방문하여 지역을 활성화시키고 있다. 현재는 국제적인 책마을 운동을 전개하여 세계로 확산시키고 있다. 오스트리아 빈에서는 한 예술가가 아파트를 지을 때 건물 전체를 살 아있는 예술작품으로 만들어 거주자의 기호에 맞도록 하였다. 이 성공에 힘입어 공공건물에 대해서도 같은 방식을 따르고 있다. 독일의 트위스텐은 지역의 전통이 승마임을 활용하여 문을 닫은 NATO의 탄약폐기장을 승마 훈련장과 버섯 재배장으로 활용하여 농업과 관광업을 발전시켰다.

미나타타병이라는 환경재앙을 체험한 구마모토현은 테크노폴리스와 아트폴리스의 두 정책으로 소니, NEC 등의 새로운 산업을 유치하여 재생하였다. 시는 공공건물의 경우 발주 때부터 혁명적인 디자인을 채택하도록 요구하여 67개 프로젝트를 성공적으로 마쳤다. 그 중 세이와마을은 조그만 농촌에 불과했으나 1990년 마을에서 내려오는 전통 인형극 “분리쿠”를 활용해 아트폴리스 프로젝트에 참여하였다. 이 마을은 전통적인 목조건축 양식의 공연장을 마련하여 마을 노인 17명으로 하여금 공연하게 하였다. 공연행사의 유명세에 힘입어 인근의 전통음식도 판매 명성을 얻으면서 매년 15만 명이 방문하는 성과를 거두었다.⁴⁰⁾

최근에는 Silicon Valley, Manhattan, Baltimore, Cincinnati, London, Vancouver,

40) 일본의 가나자와시는 1910년 이전에 설립되어 이제는 폐허가 된 방직공장을 예술공간으로 변화시켜 전통예술을 활용함으로써 도시전체를 컨벤션도시로 만들었다. 이외에도 오스트리아의 그라츠, 영국의 글라스고우 등이 유명한 사례가 되며, 공방을 현대적으로 계승한 이탈리아의 볼로냐 등은 많은 관광객을 유치하였다는 점에서 좋은 사례가 된다. 2006년 1월 1일부터 시작된 동아일보의 기획기사인 「도시, 미래로 미래로」 참조. 《동아일보》, 2006. 1. 1~3. 24.

Brisbane 등이 인구 감소, 경기 침체, 미래에 대한 대비 등의 이유로 창의도시화 정책을 추구하고 있다. 이 도시들은 전문가 혹은 대학에 의뢰해서 작성한 통합적인 연구보고서에 의존하고 있다. 그러면서 지역 경제발전의 기본인 R. Florida의 3T를 진흥시키려고 노력하고 있다.⁴¹⁾

먼저 미국의 경우 Silicon Valley는 지역의 경제사회적 미래를 위해 창의성과 참여적 문화를 연결하려는 계획을 구상하였다. 2001년에 작성된 *The Creative Community*에서 창의적 공동체를 확립하는 것이 중요하다고 주장하면서, 문화지수와 창의지수를 개발하려고 노력하고 있다. Lower Manhattan은 R. Florida가 지역 재건을 위해 2002년에 작성하였으며, Greenwich Village의 Soho와 Tribeca의 번성한 미술 및 음악 등의 예술과 수십년간 다양하게 활용된 값싼 사업지구를 활용하도록 제안하였다. Baltimore의 경우는 2000년의 인구가 1950년에 비해 1/3 줄어든 것을 극복하기 위해 2003년에 창의도시안을 마련하였다. 여기서 빈집을 소규모 예술전시관으로 활용하고, 영화산업을 육성하며, 식당과 예술을 결합하며, 공원에서 이웃간의 콘서트를 개최하도록 제안하였다. Cincinnati는 유능한 젊은이들이 지역을 떠나는 현상을 극복하기 위해 2003년에 창의도시의제를 작성하였고, 그 주요 내용으로는 개발된 도시, 특색 있는 도시, 이웃이 있는 도시로 변화하도록 제안하였으며, 이를 실천하기 위한 방안으로 10여개 분야의 문화예술 기반 도시발전 정책을 제안하였다.

미국 이외의 지역으로는 먼저 London/Manchester의 창의도시모형이 Landry에 의해 2001년에 만들어졌다. 그는 문화와 창의성의 관계를 중시하고서 문화정책을 도시발전 정책의 기초로 삼았다. 구체적으로는 런던의 경우 정책을 국가단위, 런던단위, 그리고 하부조직인 구단위로 나누어 프로젝트를 개발하도록, 그리고 빈 공장건물을 공연장 및 전시장 등으로 활용하도록 제안하였다. 그러면서 Landry는 비, 안개 등의 나쁜 기후조건을 문화와 연결시켜 문화자원으로 활용하는 방안을 강구하도록 제안하였다. 캐나다의 Vancouver/Toronto는 토론토가 광역도시로 전환한 1998년 직후에 양 도시는 창의도시 네트워크를 결성하기 시작하였다. 양 도시는 공동체 기반의 문화활동이 도시 복지의 기본이라 판단하고 전문예술가들을

41) 각 내용에 관한 자료 원천은 전택수, 「창의도시의 특성과 서울시의 발전방향」(시정개발연구원, 2003) 참조.

네트워크화 하였다.

이상의 창의도시계획은 공통적으로 문화를 경제, 사회, 환경, 그리고 인프라 등을 연결하는 핵심가치로 간주하였으며, 사람, 활동, 그리고 장소를 창의적 환경 (creative milieu)의 구성요소로 보았다. 나아가 문화적 지식, 상징물, 지속가능 성장을 위한 신사고 그리고 새로운 도시경영 방식을 추구하였다.

3. 한국적 창의도시모형 모색

정부는 급속한 경제발전으로 지역간 불균형이 발생하자 지역간 균형발전을 위한 다양한 형태의 정책 및 조치를 취하였다. 수도권인구를 억제하고 지방의 산업을 육성한다는 기조가 지속적으로 유지되었다. 지난 ‘국민의 정부’는 지역균형발전과 관련하여 제조업 위주의 신도시의 건설을 중심적인 내용으로 삼아왔다. IMF 사태로 지역경제가 급속히 침체하자 산업자원부는 지역산업의 진흥을 위해 섬유산업 중심의 대구 등 4개 도시에 각종 산업클러스터를 지정하였고, 이어 전국에 9개 지역을 추가로 지정하였다. 이외에 중소기업청의 지역특화산업 육성, 과학기술부의 지역협력센터육성, 농림부의 농촌특산단지육성, 문화관광부의 문화산업 육성 등의 노력이 있었다.⁴²⁾

그러나 2003년에 시작된 ‘참여정부’에 들어와서는 지역균형발전을 위해 특색 있는 도시를 만든다는 의미에서 전국에 계획도시를 만들고 있다. 특히 수도권의 인구 과밀과 경제적 집중을 해소한다는 명분 하에서 여러 가지 종류의 신도시가 진행 중에 있다. 서울의 수도 기능 일부를 이전하여 지방에 새로이 건설되는 행정 중심복합도시, 수도권 소재의 공공기관의 지방 이전에 기초한 11개의 혁신도시, 지방으로의 기업유치를 위한 6개의 기업도시, 여기에 주택문제 해결 차원의 수도권 신도시 등이 있다.

이상의 계획은 선진국의 사례와 비교할 때 창의도시 모형과는 거리가 멀다 하겠다. 그 이유는 지역적 특색을 보여줄 수 있는 지역의 향토문화를 고려하지 않았기 때문이다. 특히 기업도시는 산업교역형, 지식기반형, 관광레저형, 혁신거점형

등의 특성을 갖도록 법제화하고 있는데, 그 결과는 정부지원의 공장건설과 주택건설로 채워질 것이 분명하다. 따라서 현재 진행되고 있는 계획은 80년대까지 진행된 생산성을 중시하는 산업화시대의 철학을 벗어나지 못하고 있으며, 정보통신혁명이 지배하는 21세기에는 생산성을 넘어 창의성이 국제경쟁력을 좌우할 것이라는 점을 간과하고 있다. 선진국의 많은 보고서에 의하면 창의성에 기반을 둔 생산성 증대만이 국제경쟁에서 지속적으로 우위를 점하게 될 것이다.⁴³⁾

뿐만 아니라 이상의 전략은 창의성이 지역발전의 중심적 동인이 될 것이라는 점도 고려하지 않고 있다. 다시 말하지만 인간이 사는 도시는 억지로 만들어지는 것이 아니다. Jane Jacobs(1969)가 말하는 것처럼 각 도시는 그 지역의 자연, 역사, 문화적 특성에 기반을 두고 만들어지기 마련이므로, 그 지역적 특성이 반영된 도시발전 전략이 모색되어야 한다. 서울의 인구를 억지로 분산해서 될 일이 아니고, 각 지역이 서울의 생활비 및 환경 등을 고려하여 상대적으로 더 살기 좋은 곳으로 조성되어야 서울 사람들이 자연스럽게 지역으로 이동하게 될 것이다.⁴⁴⁾

정부는 늦게나마 도시의 핵심 요소가 문화성임을 인식하고서 ‘참여형 도시 만들기’ 프로젝트를 수립하고 있는 중이다.⁴⁵⁾ 이 프로젝트는 기본적으로 주민이 ‘살고 싶은 도시’를 만들어야 한다고 믿고서 도시 공간이 삶터, 일터, 그리고 놀이터의 기능을 제공도록 도시를 재생시킬 것을 제안하고 있다. 구체적인 실천 방안으로서 도시를 개발하는 과정에서 지방정부와 지역주민이 힘을 합쳐 지역 실정에 맞는 도시개발계획을 제출하면 정부는 이를 심사하여 자금을 지원하는 것으로 되어있다.

이것의 기본 취지는 그 동안 시행된 다양한 형태의 정부 시도와 비교해서 선진국의 창의도시모형에 가장 가깝다고 볼 수 있지만, 세 가지 기본적인 문제점을 내포하고 있다. 첫째, 각 지역의 향토문화가 정리되지 않은 상태에서 특색 있는 계획을 만들 수도 없을 뿐더러 정부가 이를 심사할 수 있는 능력을 가지고 있지 못하다 하겠다. 그 결과 모든 계획이 비슷한 내용으로 채워질 수도 있다. 준비과정으로서 한국학중앙연구원이 진행하고 있는 한국향토문화전자대전과 같은 사업이 우선

43) National Research Council, *op. cit.*(2003).

44) 수도권 주변에 신도시를 계속 건설하면서 어떻게 수도권 인구를 지역에 분산시킬 수 있는가? 정부는 이 모순을 알고서도 계속 수도권 주변에 신도시를 건설한다면 국민을 기만하는 것이고, 모르고서 신도시 건설과 지역균형발전을 동시에 추진한다면 무능한 것이라고 볼 수밖에 없다.

45) 《동아일보》, 2006. 1. 12/13 참조.

42) 한국지적재산관리재단, 『향토산업 육성을 위한 기초조사 보고서』(2003) 참조.

적으로 완료되어야 한다. 둘째, 주민참여 문화가 정립되지 않는 풍토에서 주민참여에 의존한 계획은 공허한 구호에 그칠 수 있다. 선진국의 경우에 비해 지방정부의 역할이 더 중시되어야 할 것이다. 이에 대한 좋은 사례는 구로구의 구로공단일 것으로 보인다.⁴⁶⁾ 마지막으로 각 지역이 지속가능 발전을 도모하기 위해서는 자연, 문화, 생태를 복합적으로 융합하여 경제적 역동성을 초래하도록 해야 한다.

이를 바탕으로 하여 분석단위를 서울특별시, 광역도시, 232개 기초자치단체로 나누어 접근함으로써 지역적 특성을 살리면서 인접 지역간의 네트워크도 기할 수 있을 것이다. 먼저 국가는 전국에 공통적으로 해당되는 교통, 정보통신, 위생, 교육 등에서 불편이 없도록 보완해야 한다. 특히 농어촌이 인근의 50만 명 이상의 대도시에서 1시간 이내에 도달하여 각종 문화 시설, 의료시설 그리고 교육시설을 활용할 수 있도록 도로시설이 완비되어야 한다. 물론 이들 50만명 이상의 도시들은 서울과 인재 경쟁을 벌이고 어느 정도는 국제적인 도시들과도 경쟁을 벌여야 하므로 자체적인 문화, 교육 및 위생 등의 기본 시설을 갖추도록 노력하여야 할 것이다.

먼저, 서울특별시는 대외적으로는 세계 일류도시들과 인재유치 경쟁을 벌이고, 대내적으로는 외국의 문물을 받아들이는 창구의 역할을 하면서 전국의 중소도시 및 농촌에 문화를 베푸는 역할을 해야 한다. 따라서 먼저 구 단위의 기초자치단체로 하여금 서로 경쟁하여 유능한 인재를 유치하도록 나름대로의 창의도시화를 추구하도록 한다. 이와 동시에 서울시 국제도시들과 경쟁하여 우위를 점하기 위해서는 각 지역을 아우르는 국가 차원의 발전전략을 제시해야 할 것이다. 서울을 제외한 광역도시들의 경우도 마찬가지로 구 단위의 기초자치단체로 하여금 주도적으로 계획을 수립하도록 하고, 광역시 전체 차원에서는 국내외의 고급 인재를 경쟁적으로 유치하는 전략을 수립해야 한다.

다음으로, 중소도시들은 재정규모가 허락하는 비교적 큰 규모의 지방자치단체이므로 독자적인 창의고을의제(creative town initiative)를 수립할 수 있을 것이다. 중소도시들은 제조업과 서비스업을 중심으로 하고 있으나 농촌의 특성도 어느 정

46) 저임금 기반의 제조업 경쟁력의 저하로 황폐화되었던 구로공단은 1990년대 정보기술에 기반한 디자인, 영화 등의 서비스업을 유치하여 재생하였다. 2001년 849개 업체에 비해 작년에는 4,996개 업체로 늘어났다. 이로 인해 일자리도 2001년에 3만 1,245명에서 지난해 6만 9,483명으로 급증했다.

도 내포하고 있어 지역의 독특한 문화도 가지고 있다. 9개 분류로 조사된 향토문화로부터 고을의 발전을 위한 창의적 아이디어를 얻을 수 있다. 중소도시들은 IT 및 BT 기반의 생산기술을 고유한 향토지적재산에 적용함으로써 일상생활에 활용될 경쟁력 있는 제품을 만들어 낼 수 있을 것이다. 여기에 필요한 기술은 일류 최첨단이 아니어도 된다. 농어촌의 특용작물의 품종개량, 생산 표준화 등을 위한 연구업무, 지역적 상징성이 가미된 일상 생활용품의 생산 등은 중소도시에서 경쟁력 있는 분야가 될 것이다.

농어촌은 특색 있는 농산물과 자체의 고유한 문화를 바탕으로 하는 창의마을의 제(creative village initiative)를 다음과 같은 내용으로 수립할 수 있다.

농어촌은 기본적으로 대도시에 의존하여 발전하여 왔으며, 그 추세는 현대에 오면서 더욱 심해지고 있다.⁴⁷⁾ 오히려 농촌이 도시의 수요를 충족시키지 못해 버림받고 있다고 볼 수도 있다. 농어촌이 발전하려면 지역의 고유한 장점을 활용하여 도시인들의 기호를 충족시켜야 한다. 도시인들 특히 그 중에서도 창의적인 사람들은 특이한 체함에 직접적으로 참여하기를 원한다고 앞에서 밝혔다. 따라서 각 지역은 농촌만이 가지는 다원적 기능과 가치를 고려하여 고유한 농산물의 생산 활동과 농촌관광의 결합을 제공하는데 초점을 두어야 할 것이다(<표 2> 참조).

<표 2> 농촌의 다원적 기능과 가치

경제적 기능	식량 제공	농산물 생산 및 제공
	자원 제공	생활자원 및 산업자원의 생산 및 공급
자연·환경적 기능	생태계 유지	생물서식 환경 제공
	홍수 예방	논밭의 지하수 함양
	환경 보전	대기정화, 수질개선, 폐기물처리
사회·문화적 기능	정서 함양	정서적 안정감, 농촌생활, 낭만, 조용함
	전통문화 계승	전통예절, 전통음악, 전통음식, 민속놀이
	휴양공간 제공	어메니티, 체험, 농촌관광, 휴식공간
	교육의 장	자연, 환경, 전통문화 체험

출처: 강신겸, 「농촌관광과 문화마케팅전략」, 『문화경제연구』, 8권 1호(2005), 84쪽 참조

47) Jacobs, Jane, *op. cit.*(1969), chap. 1.

현대의 농촌은 역시 농산물의 생산과 희귀한 동식물의 관찰 및 참여 등을 바탕으로 해서 도시인들에게 재미(entertainment)를 주어야 한다.⁴⁸⁾ IT 및 BT 기술을 특용작물의 생산에 결합시키고 자연친화적인 생산기법을 동원하면 도시인들이 선호하는 유기농산물을 생산하여 도시에 직판하기도 하면서 관광객을 유치할 수 있다. 유기농산물은 다품종소량생산방식의 전형으로서 웰빙을 추구하는 도시인들에게 높은 인기가 있어 경쟁력이 매우 높다. 이상의 창의도시의제가 성공적으로 이루어지면 부수적인 결과로 토지의 지속가능 사용, 환경보호, 농촌발전, 지역공동체의 문화유산화 등이 달성될 것이다.

농촌과 중소도시는 의료서비스, 고등교육서비스, 문화서비스 등에 관해서는 잘 정비된 대도시의 인프라에 의존할 수밖에 없을 것이다. 모든 지역이 골고루 발전해야 한다는 명제가 아무리 중요하다고 해도 농촌이나 중소도시에 대규모 초기자본이 소요되면서 많은 운영경비가 들어가는 첨단 의료시설이나 대규모 문화시설을 제공할 수 없을 것이다. 따라서 대도시를 중심으로 하는 지역네트워크를 형성하여 중소도시 그리고 농촌이 1시간 이내에 도달되도록 상호간에 유기적으로 연결되도록 해야 할 것이다. 네트워크는 장소감, 공간적 근접성 그리고 제도적 근접성을 고려하여야 할 것이다. 여기서 각 자치단체들이 자발적이고도 주도적으로 네트워크를 구성하고, 중앙정부는 필요한 인프라를 구축하면서 제도적 지원을 모색해주는 촉진자(facilitator)역할을 하여야 한다. 또한 중앙정부는 재정적 제약 때문에 동시에 전국의 창의도시 프로젝트를 지원할 수 없으므로 연도별 계획을 세워 지역적 고유성을 기초로 의욕과 능력을 보이는 지역을 경쟁원리에 입각하여 지원하도록 해야 할 것이다.

V. 결론

본 논문은 R. Florida(2005a)의 제안에 따라 모든 사람은 창의적일 수 있다는

48) 농촌에 참여함으로써 재미를 얻게 되는 현상을 농촌오락(agritainment)이라 부르면서 새로운 유망 비즈니스로 발전하고 있다. 가능한 업종을 살펴보면 농가숙식, 특용작물직판장, 축제, 캠프, 예술 캠프, 과수원 투어, 과일 피킹, 동물사육참여, 세미나장, 트레일, 농촌박물관, 사냥, 문화해설, 테마여행조직 등을 생각할 수 있다. <http://www.agecon.uga.edu/~caed/Agritainmentpdf.pdf> 참조.

가정 하에서 21세기를 창의시대이라는 Murakami(2000)의 정의를 수용하는 데에서부터 출발한다.

본 논문은 우선 창의성의 역할이 그 어느 때보다도 중시되고 있음을 심리학자인 Rogers(1961)의 논거에 따라 현대의 연구 결과를 정리하였다. 이 과정에서 누구에게나 숨겨져 있는 창의성이 충분히 발현될 수 있는 사회적 환경은 개방적 문화임을 밝혔다. 그러면서 창의성이 발현되는 과정은 각자가 다양한 체험을 겪고, 이에 상상력을 동원하는 것임을 주장하였다. 동시에 개인의 체험에는 직접적인 것과 집단적인 체험의 축적인 전통문화가 있음을 밝혔다.

다음으로는 창의성의 원천은 여러 가지가 있지만 가장 풍부한 것은 각 지역의 고유한 전통문화인 향토문화임을 밝히고, 향토문화가 누구나 쉽게 저비용으로 활용할 수 있도록 향토문화를 디지털화할 것을 제안하였다. 아울러 현재 한국학중앙연구원에서 이루어지고 있는 일부 지역의 향토문화 디지털화 작업을 소개하면서, 이 결과가 IT, BT, NT 등 첨단기술과의 결합을 통한 산업적 활용 가능성을 제시하였다.

셋째로는 정부는 실천적인 지역균형발전을 위해서 각 지역이 디지털향토문화에 기반한 창의도시 모형을 수립하는데 지원해야 함을 밝혔다. 20세기 후반부터 세계의 주요 도시들은 창의성을 발현하는 인재 즉 창의계층인의 유치를 위한 경쟁에 돌입하고, 그 주요 전략으로 문화 기반의 창의도시화를 추구하고 있다.⁴⁹⁾ 그러면서 창의계층인은 그 속성상 창의성의 원천을 찾고자 문화예술로 충만한 도시에서, 그리고 경쟁으로 생기는 스트레스를 해소하기 위해 참여적인 오락성으로 충만한 도시에서 살기를 원한다.⁵⁰⁾ 이에 따라 한국의 각 도시 규모와 특성에 맞는 창의도시를 구축하기 위해서는 디지털향토문화를 일차적으로 활용해야 할 것임을 밝혔다.

마지막으로 본 논문은 여러 가지 한계점을 내포하고 있지만 몇 가지 기대효과를 가져다 줄 것이다. 우선 창의도시 모형은 국내에서 잘 연구되지 않은 최신의 지역발전이론이지만, 지역발전정책은 경제학, 경영학, 문화예술, 지역학, 민속학, 도시계획학 등의 학제간 연구를 통해 수립될 것을 요구한다. 둘째로 본 연구의 창의도시모형은 각 지역의 향토문화를 기반으로 하기 때문에 각 지방자치정부로 하

49) 전택수, 앞의 책(2003).

50) Landry, Charles, *op. cit.*; Florida, R., *op. cit.*(2002).

여금 지역적 특성을 개발하도록 유도할 것이다. 셋째로 본 연구는 지역경제 활성화를 위한 아이디어를 제공하고, 장소감과 청년들의 기호에 맞는 직업의 종류를 밝혀줄 것이므로 청년들로 하여금 대도시를 벗어나서 중소도시로 이주하도록 유인하는 정책방안을 제시할 것이다.

참고문헌

《동아일보》

- 강신검, 「농촌관광과 문화마케팅전략」. 『문화경제연구』 8권 1호, 2005, 81~95쪽.
- 김현·임준근, 「향토문화 하이퍼텍스트 구현을 위한 XML 요소 처리 방안」. 한국학중앙연구원, 『문화콘텐츠와 지역문화』. 성남: 한국학중앙연구원, 2006, 188~219쪽.
- 윤여탁, 「문화교육에서 상상력의 역할」. 2002, <http://www.reportworld.co.kr/report>.
- 유동운, 『역사로 배우는 현대경영』. 서울, 신세대, 1997.
- 이계학(외), 『가칭 민국여지승람 편찬을 위한 연구: 분류체계를 중심으로』. 성남: 한국정신문화연구원, 1995.
- 이계학, 『가칭 민국여지승람 편찬을 위한 연구: 내용체계를 중심으로』. 성남: 한국정신문화연구원, 1996.
- 전택수, 『창의도시의 특성과 서울시의 발전방향』. 서울: 시정개발연구원, 2003.
- 전택수, 「지식기반사회에서의 문화와 경제」. 한국문화경제학회(편), 『문화경제학만나기』. 서울: 김영사, 2001a.
- 전택수, 『「한국향토문화전자대전」 편찬 기초조사 연구』. 성남: 한국정신문화연구원, 2001b.
- 주영하, 「향토문화의 개념」. 『향토문화란 무엇인가』. 성남: 한국정신문화연구원, 2002.
- 한국지적재산관리재단, 『향토산업 육성을 위한 기초조사 보고서』. 2003.

《The Korea Times》

- Cairncross, Frances, *The Death of Distance*. Cambridge: Harvard Business School Press, 1997.
- Caves, Richard, *Creative Industries*. Cambridge: Harvard University Press, 2000.
- Feather, Mike, *Consumer Culture and Postmodernism*. London: Sage Publications, 1992.
- Florida, R., *The Flight of the Creative Class*. New York: HarperCollins, 2005a.
- Florida, R., *Cities and Creative Class*. New York: Routledge, 2005b.

- Florida, R., *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books, 2002.
- Hall, Peter, "Creative Cities and Economic Development." *Urban Studies*, Vol. 37, No. 4, 2000, pp. 639~649.
- Howkins, John, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. Allen Lane: Penguin Press, 2001.
- Jacobs, Jane, *The Economy of Cities*. New York: Random House, 1969.
- Jacobs, Jane, *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House, 1961.
- Landry, Charles, *The Creative City*. London: Earthcan, 2000.
- Lucas, Robert, "On the Mechanics of Economic Development." *Journal of Monetary Economics*, 22, 1988.
- Lucas, Robert "Making a Miracle." *Econometrica*, Vol. 61, No. 2, 1993, pp. 251~272.
- Murakami, Teruyasu, "Encouraging the Emergent Evolution of New Industries." *NRI Papers*, Nomura Research Institute, 2000, April.
- National Research Council, *Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity*. Washington, D.C.: National Academies Press, 2003.
- Pellowski, A., *The World of Storytelling. Ex. & Rev. Ed. Bronx*. N.Y.: The H.W. Wilson Company, 1990.
- Pine, B. Joseph and James H. Gilmore, *The Experience Economy*. Cambridge: Harvard Business School Press, 1999.
- Rhodes, Alix, *Investing Creatively in Sustainability: Cultural Capital and the New Growth Stock of Sustainable Development*. Murdoch University, MA., 2004.
- Romer, Paul, "Increasing Returns and Long-Run Growth." *Journal of Political Economy*, vol. 94, no. 5, 1986.
- Romer, Paul, "Ideas and Things." *The Economist*, Sept. 1993.
- Rogers, Carl, *On Becoming a Person*. Boston: Houghton Mifflin Company, 1961.
- Schumpeter, Joseph, *Capitalism, Socialism and Democracy*. London: Unwin, 1942.
- Singer, Jerome, <http://www.theinfinitemind.com/mind193.htm>.
- TradiMed, <http://www.tradimed.com/>.
- www.ecai.org.

국문 요약

본 논문은 선진국에서 활용되고 있는 창의도시 개념과 우리의 고유한 향토문화를 접목하는 한국적 창의도시 모형을 제안하고, 이를 한국의 새로운 지역발전 방안으로 제시하는 것을 주요 목적으로 삼는다. 이 과정에서 확인된 주요 발견들을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 창의성이 충분히 발현되기 위해서는 개방적 문화를 가져야 하며, 창의성이 발현되는 과정은 각자가 다양한 체험을 겪고, 이에 상상력을 동원하는 것임을 주장하였다. 다음으로는 창의성의 원천은 여러 가지가 있지만 가장 풍부한 것은 각 지역의 고유한 전통문화인 향토문화이며, 향토문화가 누구나 쉽게 저비용으로 활용할 수 있도록 향토문화를 디지털화할 것을 제안하였다. 그러면서 디지털 향토문화와 IT, BT, NT 등 첨단기술의 결합을 다양한 산업에 활용할 수 있음을 보였다. 셋째로는 정부는 실천적인 지역균형발전을 위해서 각 지역이 디지털향토문화에 기반한 창의도시 모형을 수립하는데 지원해야 하며, 각 도시 규모와 특성에 맞는 창의도시를 구축하기 위해서는 디지털향토문화를 일차적으로 활용해야 할 것임을 밝혔다. 마지막으로 본 논문은 창의도시를 도입하는데 수반되는 몇 가지 한계점을 지적하면서 예상되는 기대효과도 제시하였다.

● 투고일 : 2007. 4. 16.

● 심사완료일 : 2007. 9. 4.

● 주제어(keyword) : 창의성(creativity), 창의시대(age of creativity), 문화예술(arts and culture), 향토문화(endogenous culture), 창의도시(creative city), 지역균형발전(balanced regional development).