

# 관광 활성화 전략으로서 미술문화공간 운영가이드라인 개발 프로세스 연구

정송이\*, 이명희\*\*

동서대학교 디자인 & IT전문대학원 석사과정\*,  
동서대학교 디자인 & IT전문대학원 교수\*\*

Jung song-yi\*, Lee myung-hee\*\*

Graduate of school Design & IT DSU\*,  
Graduate of school Design & IT DSU\*\*

## 요약

본 연구는 예술과 관광의 관계 설정을 통해 지역예술과 소프트 관광자원을 개발 할 수 있는 대안으로 미술문화공간 개발 프로세스를 제시하고자 한다. 1990년대 말부터 여러 단체의 미술진흥정책을 통해 창작을 지원하고자 하는 미술창작스튜디오를 중심으로 살펴보았으며, 프로세스 제안 부분은 서비스디자인 개념을 활용하여 미술문화공간에서 일어날 수 있는 다양한 터치 포인트를 구체화시킴으로써 효율적이고 실천적인 운영 프로세스를 개발하였다.

## Abstract

This study aims at providing developmental process for art and cultural space putting into an alternative in pursue of territorial arts and applicable tourist resources by bridging connectivity between arts and tourism. It overviews art promotional policies by a variety of associations since the end of 1990s, focusing on studios for art creation, while attempting to develop effective and practical operational process by analytically identifying in detail various touch points possibly occurrently in the field of arts and culture.

## I. 서론

### 1. 연구배경 및 목적

21세기 현대사회는 문화에 대한 관심과 함께 관광 및 레저의 수요가 증가하고 있다. 하지만 우리나라 기존의 관광은 주로 자연자원 위주의 하드웨어적 관광개발에 지나치게 치우쳐 있는 상태로 관광객을 끌어 들일 수 있는 새로운 형태의 매력적인 관광자원 개발이 부족하다. 본 연구는 '예술'과 '관광'의 관계 설정을 통해 지역의 예술을 발전시키고 소프트관광자원을 활성화 할 수 있는 대안으로서 미술문화공간 개발 프로세스를 제시하고자 한다.

### 2. 연구방법

본 연구는 미술문화공간의 한 부분으로 90년대 말부터 지방자치단체와 정부의 미술진흥정책을 통해 예술가들의 창작을 지원하고자 하는 미술창작스튜디오를 중심으로 살펴보았다. 연구방법으로는 선행연구 및 자료 분석을 위주로 진행되었으며 최근 현황과 동향을 파악하기 위해 실제 미술창작스튜디오를 방문, 관련 예술가와 운영자, 방문자를 통하여 현실적인 부분을 보충했다. 프로세스 제안 부분은 서비스 디자인 개념을 적극 활용하여 미술문화공간 환경에서 부분별로 일어날 수 있는 다양한 터치 포인트를 구체화시킴으로써 보다 효율적이고 실천적인 운영 프로세스를 개발하고자 하였다.

## II. 본론

### 1. 관광산업 현황

#### 1.1 관광동향

오늘날 산업사회의 발전과 복지사회의 진전에 따라 삶의 질과 함께 행복을 추구하려는 욕구는 점차 증대되고 있다. 여가 활동으로서의 관광은 인간의 질적인 삶과 행복추구의 중요수단으로 인식되고 있으며 이미 인간 생활의 일부분으로 보편화되고 있다. 관광 산업은 연 평균 12%의 성장, 세계고용의 약 10.5%를 차지하고 있고, 세계 관광기구(UNWTO)에서도 오는 2020년 세계관광 시장의 규모는 관광객 16억 명, 관광비용 2조 달러에 이를 것으로 예측하고 있다. 이러한 관광산업 활성화는 지역 경제에 활력을 강화하고 지역의 이미지를 긍정적인 방향으로 개선시킬 뿐 아니라 국가와 도시의 인지도를 제고하여 도시의 국제적 위상을 높일 수 있는 중요한 수단이 되고 있다.

#### 1.2 현대 관광형태의 변화

세계 관광기구(UNWTO)에 의하면, 21세기 관광환경은 세계화와 지역화의 가속화, 관광 네트워크 구축에 대한 정보통신 기술의 영향력 확대, 여행 수속의 간소화 및 신속화, 오지여행의 증가 및 우주관광 시대의 개막, 해외여행의 일상화, 3Es (Entertainment, Exitement, Education)를 결합한 테마별 관

광 상품의 부상 등의 특성을 보일 것이라고 한다.<sup>1)</sup>

[표 1] 산구 관광의 형태측면 비교

구 관광형태 특징 (근대적, 포드주의적)	신 관광형태 특징 (탈 근대적, 탈 포드주의적)
휴양형	새로운 것, 체험형
다른 대중에 따라 행동	스스로 행동함
즉물적	존재론적
대접받기를 선호	현지 상황을 이해
매력물을 선호	스포츠와 자연을 선호
조심스러움	모험적
호텔 식당에서 안락함 선호	현지인과 같은 전통식사 선호
동질적	혼성적(이질적 집합체의 혼재)
대량형	개별적
패키지형	개별형
S(sun, sea, sex)의 추구	T(travelling, trekking, trucking)
선댄족	의복 갖추
비실체(물고유성 추구)	실체(고유성 추구)
사회·문화·환경적 무책임	사회·문화·환경적 책임

\* 출처 : 부산관광현황과 문제점 개선방안, 부산발전연구원, 2006

예전의 관광은 대중관광, 표준화된 관광, 패키지화된 관광인데 반해 현대의 관광은 새로운 관광 상품 및 품질화 된 관광지를 선호하는 패러다임으로 점차 변화되어 가고 있다. [표 1]에서 보는 바와 같이 관광 환경을 비교해 보면, 관이었던 관광행위가 자신에게 맞는 실용적인 관광 형태로 변화하고 있다. 선진국에서는 이미 일반화 되어있는 Prosumer형태<sup>2)</sup>와 같이 자기중심적 여가활동이 증가하였음을 알 수 있다.

### 1.3 관광과 미술문화공간

현대관광은 대규모 소비 지향형에서 실리 소비형 관광 패턴으로 변화하고 있으며, 소수 엘리트층의 문화 독점이 붕괴되고 대중문화라는 문화가 생성되었다. 이와 더불어 대중은 기존의 자연관광에서 보다 진보된 문화적 욕구 충족을 위한 새로운 관광 양식으로 관광의 패러다임을 바꾸어 왔다. 이러한 문화예술관광의 추세는 여가 시간의 증대, 교육수준의 향상에 기인하며 관광객의 소비는 전시회, 음악회 등 이들의 체험형 문화적 상품이 중심이 되고 있다. 이러한 점에 비추어 보면 미술문화공간은 관광자원의 재화를 제공하는 공급처가 되며 관광객의 방문은 다시 예술창조 활동의 순환을 지원해주므로 상호 보완적인 관계가 된다. 그러므로 도심과 지역 속에 조성된 미술문화공간은 지역의 특화된 문화예술활동영역을 개발시키고 지역의 활성화를 견인하는 요소로 작용할 수 있을 것이다.

## 2. 서비스 디자인의 필요성

### 2.1 디자인 개념의 변화

1) 관광 산업의 진흥, 문화정책 백서, 문화관광부, 2003

2) 생산과 소비를 한 경제 주체가 수행, 관광 활동에 있어서는 개인이 정보수집, 여행 계획 수립, 여행참가를 스스로 이행하는 여가 활동 수행

오늘날의 디자인은 여러 패러다임을 거치면서 초기의 디자인 개념과는 많이 달라졌으며 특히, 정보화 사회로 접어들면서 그 개념은 더욱 빠르고 혁신적으로 변하고 있다. 지금까지의 디자인은 눈으로 보고 만질 수 있는 제품의 형태나 색상, 상품의 포장이나 외형 등을 말하는 유형의 디자인이 디자인의 전부로 인식되어 왔다. 하지만 오늘날은 고객이 제품을 구매하고 사용하고 폐기하기까지 긍정적인 경험을 할 수 있도록 전 과정을 계획하는 등 전 과정의 프로세스를 담당하는 중요한 핵심적 도구로도 활용되고 있다. 이제 디자인은 사물의 형태를 만들어 내는 시각적인 개념 뿐 아니라 무형의 요소까지 포함시키고 있다.

### 2.2 서비스와 서비스 디자인

우리의 산업은 서비스가 차지하는 규모나 중요성이 커짐에 따라 새로운 유형의 서비스가 탄생하고 경제의 구조도 빠르게 재편되고 있다. 이는 부와 여가시간 증대, 평균 수명 증가, 급속한 기술의 진보 등으로 점점 더 다차원적인 서비스에 대한 수요가 증가하고 있기 때문이다. 신종 서비스업이 등장하고 기업들도 본원적 기능 못지않게 보조 서비스 활동에 더 신경을 쓰는 등 서비스는 점점 더 전문화, 다양화 되고 있다. 하지만 제품과 비교해 볼 때 서비스의 기본 특성상 형태가 없기 때문에 그 가치를 파악하거나 평가하기가 어렵다.

서비스 디자인이란 이러한 서비스의 무형적 특성을 극복하려는 목적으로 쓰이기 시작한 개념으로 현재는 영국의 디자인 연구기관인 디자인 카운슬(Design Council)을 중심으로 연구가 계속 진행되고 있다. 또한 국내에서는 2008년 동서대학교에서 학부과정 및 대학원에 교과목을 개설하여 교육 및 연구가 시작되었다. 서비스 디자인은 '고객이 무형의 서비스를 구체적으로 경험하고 평가할 수 있도록 고객과 서비스가 접촉하는 모든 경로의 유·무형 요소를 창출하는 것'이다.<sup>3)</sup> 즉, 서비스 디자인이란 서비스의 가치를 창조하기 위해 필요한 개념이며 산업 구조의 변화에 따라 요구되면서 새롭게 부여된 새로운 개념이자 다양한 서비스의 복합성을 해석하고자 하는 프로세스이다.

## 3. 미술창작스튜디오 현황 분석

### 3.1 미술창작스튜디오 개념

문화예술 활동영역의 미술문화 공간으로서 미술창작스튜디오는 운영주체, 입주조건에 따라 차이가 있지만 일반적으로 작가들에게 무료 또는 실비로 창작 공간을 제공함으로써 작가들이 마음 놓고 창작활동을 할 수 있는 곳을 말한다. 미국의 AAC(The Alliance of Artists Communities, 창작실연합)는

3) 표현명 외, 서비스 디자인 시대, pp. 28, 안그라픽스, 2008

“일정한 기간 동안 작업실과 거주공간을 제공하며 예술가로 하여금 본래의 생활권을 떠나서 예술창작을 할 수 있도록 전문 인원이 조직되어 책임을 지고 운영하는 것”으로 정의하고 있다. 한자 문화권에서는 ‘예술촌(藝術村)’으로, 미국에서는 규모나 유형에 따라 ‘Artist Community’, ‘Art Colony’, ‘Art-in-Residence’ 3가지 용어로 사용되고 있으며, 한국에서는 ‘창작마을’, ‘미술스튜디오’, ‘예술인촌’, ‘아뜰리에’, ‘집단 창작촌’ 등으로 불리어 지고 있다.

3.2 미술창작스튜디오 조성과 목적

우리나라는 1991년 작가 이강소가 미국의 P.S.1 국제 스튜디오 프로그램<sup>4)</sup>에 참가한 계기로 관심을 갖기 시작했으며 본격적으로 정부가 조성사업을 추진한 것은, 문화예술진흥원이 충남 논산과 인천 강화 2곳에 폐교를 활용한 미술 창작실을 조성한 1997년부터이다. 현재는 전국적으로 국립창작스튜디오 2곳, 정부의 건립 지원으로 폐교를 활용한 창작스튜디오 29개소, 민간에서 운영하는 3곳이 있다.

미술창작스튜디오 목적은 다음과 같다.

첫째, 창작 공간 제공. 지역마다 차이는 있지만 대부분 창작 공간들은 무상 임대료를 원칙으로 하고 있다. 이는 창작 공간 확보 및 유지에 대한 작가들의 경제적 부담을 덜어주고 창작활동에 몰입할 수 있는 환경을 제공을 목적으로 한다.

둘째, 작가 간 교류. 미술창작스튜디오를 이용하는 작가들은 다양한 예술장르와의 만남을 통해서 보다 확장된 개념의 창작 활동을 할 수 있으며 이러한 환경 조성은 현대 미술의 전개와 국내 미술계를 활성화하는 역할을 하게 된다.

셋째, 미술제도와의 연계. 미술창작스튜디오는 창작커뮤니티 환경을 조성함으로써 제도 비평과 미술개념의 확장과 함께 미술계의 네트워킹 기회를 동시에 수행한다.

넷째, 지역문화센터로서의 역할. 지역 사회와의 문화적 교류를 통해 특성화 된 문화프로그램을 소개하고 함께 향유하는 기회를 제공함으로써 대중과의 문화적 교감 및 소통방식을 형성할 수 있다.











다섯째, 국제문화교류. 역량 있는 국내작가들이 확장된 미술 시장에 진출할 수 있는 기회의 장을 마련하고, 이질적인 문화를 경험하는 가운데 새로운 창작의지를 구현할 수 있다.

3.3 국내 · 외 사례

국내 미술창작스튜디오는 조성목적이나 운영내용에 차이가 있지만 아직 그 역사가 짧아 중앙정부와 지방자치단체, 민간재단, 기업 등 설립 및 운영주체별로 분류되어 있다. 외국의 경우

는 정부 및 공공기관이 설립하고 기획 운영으로 매우 다양한 재원을 조성하고 있으며 프로그램의 목적이 다양하고 특성화 되어 있다. [표 2] 는 기존 문헌에서 조사한 공통된 내용을 바탕으로 분류하여 대표적인 사례를 정리한 것이다.

[표 2] 국내외 미술창작스튜디오의 대표적 사례

구분	설립·운영 주체별	
국 내	국·공립 문화 관공부	
		
	창동 국립미술스튜디오	고양 국립미술스튜디오
	지방자치단체	
		
	양산동 미술창작스튜디오	팔각정 미술창작스튜디오
	사립 기업	
		
	가나 아뜰리에	경안 창작스튜디오
	개인	
		
하제 마을	문화예술촌 쟁이골	
국 외	설립·운영 주체별 특정적 프로그램 별 공장건물의 현대미술 수용	
		
	영국 - 델피나 스튜디오 (Delfina Studio Trust)	중국 - 798

4) 미국 뉴욕에 소재한 현대미술연구소(The Institute for Contemporary Art)가 주관하고 문화예술진흥원이 등 세계 15개국의 문화예술기관이 후원하는 국제 스튜디오 프로그램

국 외	역사성 보존	쾌적한 창작 환경
		
	일본 - 교토 아트센터	독일-솔로스 솔리튜드 아카데미 (Schloss Solitude Akademie)
	지역적 커뮤니티	국제 작가와의 소통
		
미국 - 버몬트 스튜디오 (Vermont Studio Center(VSC))	미국 - P.S.1 국제 스튜디오 (Project Studios one Contemporary Art Center)	

하게 세분화시켜야 한다. 장르별 현황을 보면 회화, 조각, 설치 등 전통적 장르가 76%로 대부분을 차지하고 있어 사진, 영상 등 균형 있는 장르의 프로그램 시도가 필요하다.

2) 운영내용

(1) 창작지원

가나아뜰리에는 1년 단위로 2년까지 입주 가능한 경우를 제외하면 입주 기간 면에서 기관 간에 차별성이 드러나지 않는다. 국립 창동스튜디오는 단기간의 작업실 제공에 국한되고 있고, 2005년부터 창작지원금 제도도 폐지시킨 상태이다. 미국 버몬트 스튜디오(Vermont Studio Center, VSC)의 경우, 작가들에게 모든 숙박비, 사용료, 항공료, 운송비, 장학금, 여행경비 등의 창작지원금을 지원하고 있다.

(2) 예술가 지원 프로그램(지역·국제교류지원)

지역문화교류 프로그램을 운영하는 기관(국립 2곳, 경안 창작스튜디오)은 입주예술가의 상황에 따라 비정기적으로 시행되고 있다. 전문 커리큘럼 하에 운영되는 교육프로그램과 적극적으로 지역문화교류지원의 역할을 수행하는 기관은 없는 것으로 나타났다. 선행연구의 분석결과에 의하면 국제문화교류 프로그램을 시행하고 있거나 프로그램의 필요성을 인식하고 운영을 계획하고 있는 것으로 나타났다. 창동 및 고양 창작스튜디오는 2005년부터 외국 예술가 입주의 확대, 상호교환 입주프로그램 시행, 아시아지역 예술가 초청 프로그램 시행 등으로 확대되어 가고 있다. 원활한 교류를 위해서 정보축적, 인력수급, 예산확보, 지원기관의 협조 등은 해결해야 할 과제로 남아있다.

4. 미술문화 공간 조성 프로세스 연구

4.1 현황 분석

전국 40여개의 창작스튜디오 중 정부, 자치단체, 기업, 민간 등 운영 주체별로 비교적 운영이 활성화 되어 있는 기관 각각 두 곳을 선정하여 전체적인 운영 실태를 파악하였다.

1) 운영체계

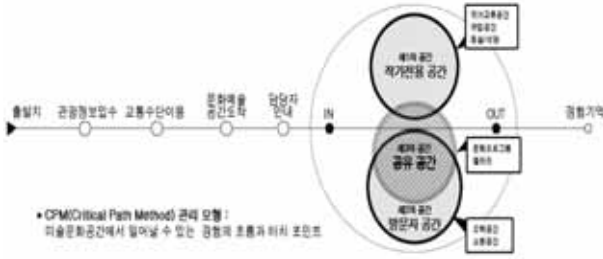
대부분의 기관은 행정인력을 중심으로 기획 하고 있어 전문인력의 고용이 필요하다. 우선적으로 구체적인 자격요건을 제시하고 안정적으로 근무할 수 있는 제도적인 여건을

먼저 마련해야 한다. 시설규모에서는 특정장르의 전문기자재를 구비하고 있는 기관은 두 기관(창동, 경안 창작스튜디오)만 존재하고 있어 전문기자재 구비하고 작업실의 규모도 다양

[표 5] TPSI 평가에 의한 근거한 계획 및 제안

		운영 체계	운영 내용	시설 및 공간	접근 및 홍보
서비스목표 (Theme)		예술문화공간의 설립 목적과 성격 규정	효율적인 창작 환경 및 운영 프로그램 제공	지속적인 작업 활동과 우수한 작품 창작을 위한 공간 및 전문 기자재 구비	지역 예술문화공간 알리기
업무자세 (Plan)		위치, 주위 환경을 고려하여 설립의 방향을 설정	운영자와 작가의 인식 조사를 통한 상호 간의 의견을 프로그램에 반영	편리한 동선과 이용자들이 쉽게 경험할 수 있는 공간 계획	방문자를 배려한 다양한 정보 마련
서비스 제공 시스템 (System)	스 텝	· 전문 인력에 대한 개념과 자격 요건, 근무제도 제시 · 업무별 세분화(창작지원, 지역 문화교류, 국제문화교류 팀 등) · 운영주체와 스튜디오가 물리적 거리가 있는 경우 기관 내 상주 인력 배치 · 운영 예산 확보, 지원 기관의 협조 조력	· 기관에 적합한 입주 프로그램(기간, 계약) · 특성 있는 예술가 모집(시장 가능성, 작품경향) · 회화, 조각 외에 영상, 공연, 음악 등 다양한 장르가 있는 총체적인 예술문화공간 · 지역 교류, 국제문화 교류 등 교류 네트워크 지원	· 작업실 규모의 다양화와 세분화 · 작업 내용에 맞는 공간 배치 및 공간 디자인 계획 · 각 예술 분야의 전문 시설 및 기자재 제공	· 일관된 디자인 홍보 컨셉 · 길 찾기 안내 및 사인, 교통편 확대 · 예술가 홍보 및 출판 프로그램 (인쇄물, 홈페이지) · 운영실태 또는 성과 내용 홍보 정기적으로 시행
	프 로 세스				
통합성 (Intergration)		타 예술문화공간과 구별되는 아이덴티티 확립	특성화 & 다양화	전문 스튜디오	다시 찾아 가고 싶은 곳 다시 보고 싶은 작품

4.2 서비스디자인 블루프린트 작성



▶▶ 그림 1. 미술문화공간의 블루프린트

미술문화 공간을 찾는 방문자의 관점에서 시간에 흐름에 따라 발생할 수 있는 경험의 흐름과 터치 포인트를 작성해 보면 창작스튜디오를 비롯한 미술문화공간은 기관마다 서로 다양한 양상을 띠고 있지만 공통적으로 작가들의 창작공간과 방문자들을 위한 공간, 작가와 함께 하는 공유공간으로 그 기능을 나눌 수 있다. 각각의 서비스 스케이프<sup>5)</sup>에 적당한 개념 정의가 이루어진다면 그 밖에도 공간, 사물, 활동에 대한 디자인 작업이 필요할 것이다.

1) 작가전용 공간

창작스튜디오는 우선적으로 작가의 창작공간을 제공하고 창작환경을 조성하는 본래의 목적에 충실해야 한다. 작가에게는 개인적인 공간을 넘어 예술창작의 사회적인 의미도 되므로 전용 공간의 특정적 의미 구분이 필요하다.

2) 방문자 공간

작품관람이나 예술 프로그램 등의 목적으로 방문한 지역 주민 또는 외부 방문자의 공간이다. 전시, 쇼핑, 오락공간이 있을 수 있고 여가 및 휴식, 레크리에이션을 위한 스튜디오 외부의 오픈된 공간도 고려되어야 한다.

3) 공유 공간

작가와 방문자의 참여와 소통을 통해 문화와 예술을 향유하고 교감할 수 있는 공간으로서 미술관 보다 적극적으로 문화·예술을 전달, 수용할 수 있다.

4.3 연구 프로토타이핑 구축 및 검증

연구 프로토타이핑은 미술문화공간조성에 필요한 장소, 방법, 인간, 장면과 같은 요소들의 초기 설정이며, 프로토타이핑의 검증은 미술 창작스튜디오와 관련된 작가, 운영자, 관람자 모두가 행복한 공간조성을 위한 서비스로서 직접 체험론을 통해

5) 서비스스케이프(Servicescape)는 정지 또는 풍경을 의미하는 스케이프(scape)라는 접미사와 서비스(service)를 합성한 용어로, 고객이 서비스를 경험하는 유·무형 공간을 나타낸다. 이것은 물리적 공간, 시간적 공간, 심리적 공간도 포함한다.

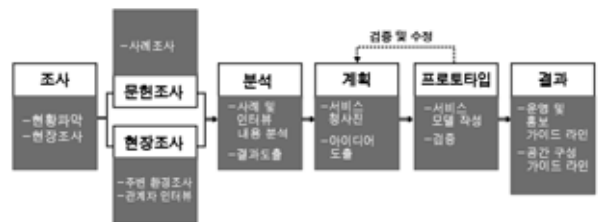
확인한다.

[표 3] 연구 프로토타입 및 검증

구분	Prototype 설정		검증 및 확인
운영 체계	창작 공간 지원	P1. 창작공간과 입주 프로그램을 동시 제공	A1. "스튜디오가 외진 곳에 있어 오랜 시간 머물 수 없다."
		P2. 작가 전용공간의 의미 구분이 필요하다.	A2. "프로그램 기간에는 작업에 집중하지 못하고 나중에는 입주를 포기하기 까지 하게 된다."
운영 내용	작가 선발	P3. 공정한 심사를 통한 작가 선발	A3. "자체 인맥을 통한 입주 시, 작업 활동 보다 회의의 자리가 된다."
	지원비	P4. 운영 예산 확보	A4. "예산 부족으로 지방에 있는 창작스튜디오는 활동의 어려움을 겪고 있다."
운영 시설	시설 및 공간	P5. 프로그램 수행에 적당한 건축설계와 시설이 갖춰져야 한다.	A5. "작은 보수공사가 현재는 스튜디오 운영 중단까지 이르렀다." A5-1. "냉·온방 시설이 미비해서 여름과 겨울은 활동을 거의 못한다."
접근성	교통	P6. 낮은 접근성의 문제	A6. "찾아오는 과정이 힘들고 정보가 부족하다."

4.4 분석 결과 및 프로세스 제안

전국에서 비교적 운영이 활성화되고 있다고 하는 창작스튜디오(김해 예술창작스튜디오)도 실제 방문 할 당시는 운영이 거의 중단 된 상태인 곳도 있었다. 여전히 시스템에는 많은 문제점이 있으며 동시에 운영활성화를 위한 프로세스가 시급하다는 것을 알 수 있었다. 운영 현황을 살펴보면 대체적으로 입주작가들의 창작지원이라는 본래의 목적과는 달리, 지역문화 시설로서의 기능과 관련된 부수적인 기능에 더 강조되고 있었다. 특히, 지방과 폐교를 활용한 창작스튜디오는 운영이 가능할지 의문시 되고, 지역문화프로그램은 재정적인 지원과 접근성이 가능한 곳에 한에서 가능할 것으로 보인다.



▶▶ 그림 2. 서비스디자인 프로세스 제안

III. 결론 및 이후 연구방향

미술문화공간으로서의 미술창작스튜디오는 문화와 예술의 차원에서 뿐만 아니라, 문화와 관광 인프라를 구축할 수 있는 사회적인 기능까지 중요한 의미를 갖고 있다. 하지만 현재와 같은 실적을 위한 행정 운영은 오히려 예술가들을 고립시키고

부정적 이미지를 낮게 하는 부작용을 초래하게 할 수 있으므로 예술가의 창작 지원이라는 본래의 취지와 함께 지역 사회와의 커뮤니케이션을 활성화시키기 위해서는 대상에 맞는 세심한 채널 설정이 필요하다. 본 연구에서는 이러한 무형의 목적을 달성하기 위한 접근 장치로서 서비스 디자인을 이용하여 각 주체 간에 경험하게 되는 경험을 구체화하고자 노력하였다. 그리고 국내 창작스튜디오 몇 곳을 직접 방문하여 만난 작가와 운영자, 방문자의 실제 경험은 이 프로세스를 현실화시키는데 큰 도움이 될 수 있었다. 향후 미술문화공간 운영가이드 프로세스를 적용, 운영하면서 생긴 문제점은 여러 중간 디자인 평가를 거치면서 지속적으로 관리해 나가야하고 디자인 프로세스를 더욱 구체화할 수 있는 전시방법, 표현매체와 같은 관련 연구도 이어서 진행되어야 할 것이다.

#### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 김동훈 "관광지 속성이 지각된 관광가치, 관광 만족 및 재방문 의도에 미치는 영향에 관한 연구", 제주대학교 경제대학과, pp.2-5, 2004.
- [2] 허윤선 "국내 미술창작스튜디오 현황 및 활성화 방안", 이화여자 대학교 대학원, pp.44-49, 2005.
- [3] 서동희 "도시 재생과 미술 문화 공간 설립에 관한 연구", 경희대학교 경영대학원, pp.7-11. 2004.
- [4] 이영주 "도시 관광 개발사례 연구", 강원발전연구원, 2006
- [5] 이명옥 "한국레지던시 프로그램의 현황과 활성화 방안 연구", 홍익대학교 대학원, 2004
- [6] 양건열 외 "미술창작스튜디오 운영활성화 방안", 2004
- [7] 표현명 외, 서비스 디자인 시대, pp. 28, 안그래픽스, 2008