| 이상호 · 임윤택 | 한밭대학교 도시공학과 |

City of Blue Ocean : 창조도시의 특성과 유형

City of Blue Ocean : The Characteristics and Types Creative City

Ⅰ. 창조도시의 개념

1. 창조도시의 정의

도시의 창조성이 도시의 미래경쟁력을 좌우할 것이라며, 최근 창조적 도시에 대한 논의가 활발해지고 있다. Landry(2005)는 창조성을 '독특한 방식으로 세상을 경험하거나 색다른 생각을 표현함으로써 우리의 문명을 변화시키는 것' 으로 정의하고 창조성을 이루는 세 가지 요소로서 영역, 현장, 개인을 제시하였다. 영역은 일련의 상징적 규칙과 절차, 문명이라는 특수한 공동체 또는 인류 전체의 지식 등을 의미한다. 현장은 새로운 아이디어나 창작물 등을 그 영역에 포함시킬지 결정하는 것이며, 개인은 영역의 상징을 사용하여 새로운 사고 또는 양식을 발전시키거나 새로운 영역을 만들어 내는 것이다.

창조성은 광범위하게 응용되고 개념 정의 된다. 창조성은 새로운 생산물이나, 새로운 아이디어, 새로운 서비스 등 이전에 없던 것을 만들어내는 새로운(New)의 개념이다. 창조성은 문화와 예술의 만남, 공간과 문화의 만남, 정보통신기술과 공간의 만남 등 현재 존재하는 것들을 연결시키고 통합시키는 등의 연결(link)의 개념도 포함하고 있다. 따라서 창조는 명사적 개념이라기보다 형용사적 개념이며, 정태적인 개념이라기보다는 동태적인 개념이다. 최근에는 창조성은 창조계층(Creative Class), 창조산업(Creative Industries), 창조경제(Creative Economies) 등으로 표현되며, 경쟁력에서 생산성을 초월하는 개념으로 조명받고 있다.

창조도시는 창조계층(Creative Class), 창조산업(Creative Industries), 창조경제(Creative Economies)을 포함하며, 창조공간이라는 차별성도 갖는다. "창조도시의 연원은 창조성을 도시의 주요 기능으로 인식한 Jacobs(1961, 1969)에서 찾아야 할 것이다. Jacobs(1961)는 문화 예술 활동으로 활발한 뉴욕 그린위치빌리지(Greenwich Village)에서 개별성, 차별성, 엷은 사회적 연대감 등으로 창조적 공동체의 특성을 발견하였다. 또한 Jacobs(1969)는 도시의 유능하고 창조적인 사람들이 모여 사는 현상을 발견하고, 창조도시에서 인적자본의 외부성을 중시하였다."(전택수, 2004).

창조도시의 목표는 도시의 경쟁력 강화와 도시민의 삶의 질 확보이다. 이상호(2005)는 도시경쟁력을 도시의 경제와 산업의 경쟁력, 도시의 경제와 사업을 지원하는 경쟁력, 도시의 삶의 질과 시민의 경쟁력, 도시의 인재, 기업, 생활환경, 비즈니스 경쟁력의 네 가지로 구분하고, 결론적으로 "도시경쟁력은 인구와 자본을 유치하기 위한 비교우위와 유인력"이라고 정의하였다. 창조성은 이러한 도시의 경쟁력과 삶의 질의 블루오션(Blue Ocean)을 만들며, 이를 강화시키기 위한 새로운 차원의 핵심 요소이다.

II. 창조도시의 특성

1. 혁신(Innovation) 지향

창조도시는 혁신(Innovation)을 진행하고 있다. 슘페터가 경제발전의 원동력을 기존 경제순환의 창조적 파괴라고 혁신(innovation)을 주창한 이후, 기존 관념을 뛰어넘는 혁신은 창조의 과정이 되고 있다. 혁신은 기본적으로 개인 또는 사회구성원의 창의력을 계발하여 사회의 발전을 추구한다. 혁신은 시스템적 상호작용을 통하여 창조로 나아간다. "도시를 둘러싼 여건은 끊임없이 변화한다. 이러한 변화에 탄력적으로 대응하지 못하면 도시는 노화하고 경쟁력을 잃는다. 창업의 다이나믹스가 저하되고, 입지자산에 대한 투자가 저조하며, 외부의 변화에 대한 적응력이 떨어지면, 도시는 쇠퇴한다"(이상호, 2005). 창조도시는 지속적인 경쟁과 변화를 진두지휘하는 혁신성을 통하여 도시의 경쟁력을 강화하고 있다.

캠브리지 테크노폴과 시스타 사이언스 파크는 혁신을 통한 창조도시의 대표적인 사례이다. 캠브리지 테크노폴은 캠브리지 대학 및 인근 대학을 중심으로 민간 컨설턴트, 대학연구소, 민간기업의 연구개발조직을 연계하여 아이디어를 사업화 할 수 있는 제반 여건을 구축하여 세계 최고의 혁신 클러스터를 구축하였다. 또한 시스타 사이언스 파크는 당초 주거 위주의 베드타운들이 외면당한다는 사실에서 출발하여 지방정부가 직장과 문화공간, 주택이 공존하는 자족형 주거단지를 개발한 후 선도산업 역할을 수행하는 대기업을 유치하고 이를 뒷받침하는 각종 지원정책을 구체화하여 도시의 경쟁력을 강화시켰다.

2. 지식기반사회 지향

창조도시는 지식기반사회(Knowledge Based Society)이다. 산업사회에서 탈산업사회로 이행하면서 지식은 자원·자본·노동과 함께 생산의 핵심적 요소로 등장되고, 부가가치를 창조하는 주요 원천이 되었다. 탈산업사회에서는 규격화된 재화와 용역보다는, 개인의 수요에 부응하는 차별화된 재화와 용역의 수요가 증가한다. 차별화된 제품·환경친화적 제품·기술집약적 첨단제품의 상용화가 촉진되면서, 지식집약적 기

술혁신과 창의적 아이디어를 중시하는 새로운 기업환경이 요구된다. 고숙련 · 하이테크 서비스에 기반한 생산체제가 필요하다. 창조도시는 이러한 시대적 수요와 무한 경쟁에 승리하기 위하여 지식 창출을 위한 과학기술 연구에 대한 투자를 급격히 증가시키고, 기업도 R&D 투자도 증가하여 기술혁신이 가속화시키고 있다. 창조도시는 새로운 것을 창출하기 위한 지식 기반을 점차 확장해 가고 있다.

우리나라에서는 지식기반경제의 정착을 위하여 산업과 교육의 상호작용을 통한 시너지효과의 창조를 서두르고 있다. 항상 학습하는 분위기 조성을 통해 개인을 포함한 경제주체들의 학습능력을 향상시키고 기회를 확대해 가고 있다. 교육부에서는 평생학습도시의 지정을 통해 중소도시들의 학습기반 구축 및 경쟁력확보를 지원하고 있으며, 지역대학이나 연구소 등 고등교육기관과 연계한 실무 재교육과정도 지역의 교육수준 향상을 위해 노력하고 있다.

3. 정보통신기반사회 지향

창조도시는 정보통신기반(Information Communication Technology)과 결합을 시도하고 있다. 1990년대 미국경제의 고속성장의 시발지이면서 중심적인 역할을 한 실리콘밸리를 포함한 샌프란시스코 베이에어리어(San Francisco Bay Area)는 정보통신에 기반한 창조도시의 대표적인 사례이다. 이 지역은 창조 계층이 거주하면서, 정보통신기술의 개발과 활용을 통하여 세계적인 기업을 태동시키고, 기술혁신과 첨단기업을 통하여 세계 경제의 영향력을 강화시키고 있다.

정보통신기술이 급격히 발전하면서 정보의 가공과 처리에 드는 비용을 급격하게 감소시켰다. 1955 년과 1999 년 사이에 컴퓨터 정보처리 비용이 1/10,000로 축소되었는데 이것은 한 가지 예에 불과하다. 시 · 공간을 넘는 교류의 확장으로 인해 가용 지식 · 정보량이 폭발적으로 증가하였고, 이로 인해 정보 지식자체를 상품으로 하는 정보산업이 급성장하게 되었다. 이 같은 정보 · 통신 혁명은 지식기반사회를 촉진하는 요인이 되고 있다.

창조도시는 유비쿼터스 컴퓨팅(Ubiquitous Computing)이라는 새로운 개념을 통하여 도시를 지능화시키고, 이를 통하여 언제, 어디서나, 어떤 디바이스를 통하여, 시민 누구나에게나 모든 맞춤 서비스를 제공 받을 수 있다. 도시시설물은 자동적으로 센싱(Sensing)되어 시설물의 상태나 안전도 등이 자동적으로 점검되며, 문제가 발생되었을 때 자동적으로 보고 · 조치되는 등의 효율적인 도시관리가 가능하다. 도시는 이러한 창조적인 개념을 통하여 빠르고 안전하며, 쾌적하고 효율적인 서비스를 제공할 수 있으며, 도시의 경쟁력과 삶의 질을 높이고 있다.

4. 복합화 지향

창조도시는 복합화하고 있다. 지식을 네트워킹하여 새로운 지식을 만들고, 예술과 문화가 공간안에서 복합화되고 있다. 공간에 예술이 연출되고, 공간이 P술이고, 예술이 공간이 되고 잇다. 부문간 · 용도간 · 공간간 복합이 이루어지고 있다. 도시는 이러한 복합화를 통하여 새로운 도시를 창조하고, 시민에게 편익과 쾌적성 그리고 효율성을 제공하고 있다. 입체복합개발, 연계와 효율에 입각한 직녹주(職綠住) · 직주근접 · 직주균형 개발은 복합화를 통한 새로운 공간 창조 기법들이다.

복합 · 입체 개발 방식은 교통비용 절감, 고효율, 편리성 확대 등을 지향하는 도시성장관리 방식이다. 복합개발은 토지용도간 혼합과 건물의 용도을 의미하며, 입체도시개발은 건물과 건물 입체화, 건물과 교통수단의 입체화, 교통수단(도로, 철도) · 건물 · 공원의 입체화, 보행공간 · 건물 · 공원의 입체화 등을 의미한다. 이러한 입체 · 복합화는 직주근접 및 직주균형의 토지이용, 업무 · 상업과 상점가(Street Mall)의 복합 연계 개발, 커뮤니티의 특성을 감안한 차별화된 복합개발과 연계 통합되고 있다.

최근 행정중심복합도시는 복합커뮤니티를 활성화하고자 하는 계획안들이 활발히 제시되고 있다. 이 중에서 복합문화센터, 학교 등을 이용한 복합커뮤니티는 국내에서도 다양한 사례가 제시되고 있다. 부천 복사골 문화센터는 시민의 커뮤니티 활성화, 지역활동의 중심, 향토문화 계승과 문화예술 창달을 목적으로 설립되었는데 그 안에 어린이회관, 여성회관, 청소년수련과, PiFan 조직위 등이 입주해 있다. 연면적 약 9,000평(B2/6F)의 시설에서 계층별로 다양한 문화복지 프로그램을 제공하여 효율성을 극대화함으로써 1일 최대 약 6,000명이 이용하고 있다.

5. 창조도시의 작동체계

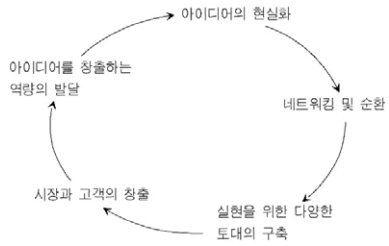
창조도시는 '창조적 업적을 가능하게 하는 사회적 배경', '도시의 잠재력, 예술성, 다양성', '조직의 유연성', 그리고 창조 시스템의 구축 등을 통하여 성공적으로 작동된다. 첫째, 창조적 업적을 가능하게 하는 사회적 배경은 사회의 교육, 주위의 기대감, 창조성을 실현할 수 있게 하는 자원, 창조적 성과에 대한 인정, 사회적인 바람, 창조성에 접근할 수 있는 기회, 적절한 보상과 실패에 대한 관용 등이다. 창조도시는 창조를 장려하고, 창조를 시행할 때 발생하는 실패에 대한 개인 · 사회경제적 리스크를 줄이고 있다.

둘째, 창조도시가 원활히 작동하기 위해서는 도시의 잠재력, 예술성, 다양성 등도 요구된다(Gertler 외, 2002). 창조도시를 평가하는 고등교육과 같은 잠재력 지수(Talent Index), 예술 종사자등을 통한 보헤미안 지수(Bohemian Index), 인종적,

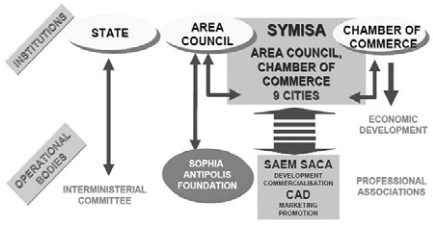
문화적 다양성을 포함한 다양성 지수(Mosaic Index) 등이 높아야, 창조도시를 이루어가기 위한 필요 조건을 충족했다고 할 수 있다. 궁극적으로 창조적인 도시는 창조계층을 수용하기 위한 높은 삶의 질과 이들의 개성을 포용하는 사회 문화적 다양성을 수용하고 있다.

셋째, 창조도시는 조직의 유연성(Flexibility)을 유지하고 있다. 창조성을 실현하기 위해서는 조직적 유연성이 요구된다. 조직적 유연성은 조직의 구성과 운영에 관한 정부 및 지방자치단체의 권한을 의미하며, 사안에 따라서 내부 조직 간의 협력, 외부 조직과의 협동을 이끌어 낼 수 있어야 한다. 조직의 유연한 사고와 학습 그리고 단체장의 리더쉽과 의지는 창조도시를 이루어가는 조직의 접근방향이다. 소피아앙티폴리스는 균형발전을 이루기 위한 연구단지를 만들면서, 중앙정부와 지방자치단체, 그리고 민간 조직간의 유연성을 토대로 성공적인 창조도시를 만들었다.

네째, 창조도시에서는 창조성의 순환 사이클을 수용하는 창조 시스템이 구축되고 있다. 창조성의 순환 사이클은 '창조적 아이디어를 창출할 수 있는 역량의 강화(Enhancing the idea-generation capacity of the town)-아이디어의 현실화(Turning ideas into reality)-아이디어의 네트워킹과 순환(Networking and circulation ideas)-아이디어 확산 기반의 구축(Providing platforms for delivery)-시장과 고객의 창출(Building audiences and markets)-아이디어를 창출할 수 있는 역량의 강화'와 같은 형태이다. 창조도시의 창조시스템은 이러한 순환 사이클이 원활하게 작동될 수 있는 사회·경제·문화적 기반을 갖추고 있다.



〈그림 1-1〉 창조도시 작동체계
자료 : Landry(2005), p. 326



〈그림 1-2〉 소피아 앙띠폴리스의 조직 유연성
자료 : 국토연구원 세계도시정보

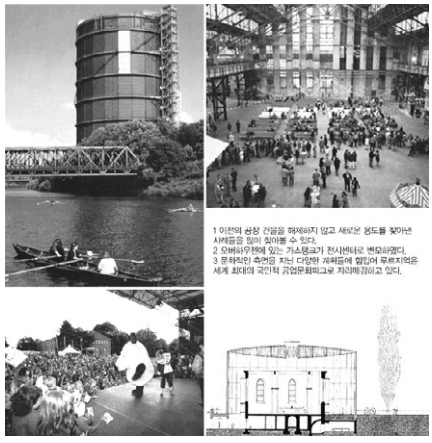
III. 창조도시의 유형

1. 도시재생형 창조도시

도시의 외연적 확산에 따른 도심 공동화와 국내외의 빠른 변화에 대응하지 못한 도시들은 쇠퇴하고 있다. 최근에 이러한 도시를 다시 살리려는 다양한 시도가 도시재생이란 이름으로 진행되어 왔고, 창조적인 아

이디어를 통하여 쇠퇴해가는 도시를 살려낸 도시재생형 창조도시로는 독일의 엠셔파크 개발 프로젝트와 영국 헤이온와이 헌책방마을, 그리고 일본 구라시키의 아이비스퀘어 등이 손꼽힌다.

엠셔파크는 독일 최대의 공업지역인 루르지역의 생태적 · 사회적 · 경제적 · 문화적 재생을 위한 아이디어의 총집결체로써, 세계건축박람회(IBA) 개최와 각종 공업용 건물의 문화시설화 등을 이끌어냄으로써 자연경관을 회복하고, 관광중심지로서 다시 살아나는 계기가 되었다. 특히, 엠셔파크의 많은 혁신적인 프로젝트들은 통합을 지향하였는데, 거의 모든 프로젝트가 문화적인 측면을 포함하고 있으며 생태환경적인 요소로서 신소재의 사용, 건축방법, 자원의 리사이클링을 강조하고 있으며, 나아가 프로젝트 그 자체가 훈련 및 고용창출을 위한 시도였다(김문환, 2006).

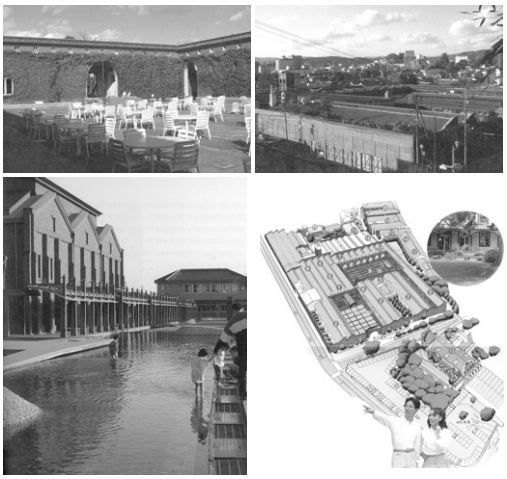


〈그림 3-1〉 독일 엠셔파크 오버하우젠 외
자료 : 김문환(2006)

영국 헤이온와이의 헌책방 마을은 쇠락한 탄광도시에 리처드 부스가 헌책방을 열고부터 시작되었는데, 이후 마을 전체가 헌책방을 주제로 관광지화 하였다. 헤이온와이는 이후 독립국가 선포와 같은 이벤트, 세계적 문화축제로 자리잡은 헤이페스티벌 등 새로운 아이디어를 통하여 유럽 각국에 헌책방마을을 전파시키기도 하였다.

〈그림 3-2〉 영국 헤이온와이의 헌책방거리와 양심책방
자료 : http://cafe.naver.com/treasureislands/2

일본 구라시키의 아이비 스퀘어는 공장을 재생한 사례이다. 지역산업으로 방직산업의 흔적을 남기고 지역문화의 일부분으로 보존하기 위한 노력으로 쿠라시키 방직공장을 재활용한 사례이다. 방적공장의 특징을 살려 지역전통산업을 전수하고 전시하는 모체로 활용하고, 관광객을 모으기 위한 문화, 휴양, 숙박, 판매, 식음기능 등을 포함한 창조도시의 사례이다. 공장의 기본구조와 재료를 최대한 활용하고, 일부공장을 철거하여 중정과 진입광장을 확보하고, 화재에 대비하여 숙박동은 공장 1층부를 2개 층으로 분리하여 철근 콘크리트구조로 보강하였다. 중정과 진입광장에서 확보된 상태가 양호한 목재 · 석판 · 유리 · 타일 등은 다른 공간에 모두 재활용 하였다.



〈그림 3-3〉 일본 쿠라시키 아이비스퀘어

2. 문화친화형 창조도시

21세기에서 문화는 도시민들의 삶의 질 향상의 기본요소이며, 도시의 정체성확립의 수단이 될 뿐 아니라 도시 경쟁력 제고를 위한 필수 수단이다(김정호, 2001). 문화는 역사문화, 자연환경, 생태문화 등을 모두 아우르는 개념으로, 도시의 경쟁력 강화 차원에서는 외부인들보다 주민들이 참여하고 즐기는 문화적 요인을 통하여 문화적 자부심을 가지는 것으로부터 창조도시는 시작된다. 도시 고유의 전통문화는 타 국가, 타 도시에서 볼 수 없는 중요한 자원으로써 문화의 보존 자체가 무형의 자본이 되며, 유형문화재의 보존 뿐 아니라 무형문화재의 전승 또한 중요한 전통문화재의 보존이다. 전주의 한옥마을과 영주의 선비촌은 이러한 도시의 문화재를 재산으로 창조된 사례이다.

〈그림 3-4〉 전통문화의 보존과 활용(전주 한옥마을과 영주 선비촌)

창조도시는 문화이벤트의 활성화를 통해서도 구축되고 있다. 문화이벤트는 그 하나만을 가지고 지방의 중소도시가 유명해지며, 주민들이 문화적 자긍심을 가질 수 있는 요소이기 때문이다. 오스트리아 브리겐츠의 뮤직 페스티벌이나 독일 바이로이트의 바그너 축제(BAYREUTH FESTIVAL), 프랑스 칸 영화제 등은 작은 소도시로 전 세계인을 해마다 불러 모으고 있는 좋은 사례이다. 우리나라의 경우에도 부천의 만화영화제, 판타스틱영화제, 애니메이션 페스티벌과 춘천의 인형극제, 국제연극제, 마임축제 등이 이미 자리를 잡아 도시이미지 형성과 마케팅에 큰 역할을 수행하고 있다

〈그림 3-5〉 오스트리아 브리겐츠 뮤직 페스티벌

창조도시는 새로운 문화인프라의 도입을 통하여 가능하며, 가장 대표적인 것이 스페인 빌바오의 구겐하임 미술관이다. 구겐하임미술관은 세계적 건축가인 프랭크 게

리가 설계한 건축물로 인해 매년 전세계에서 1백만명에 달하는 관광객이 찾아들고 있다. 빌바오 구겐하임미술관의 용역을 받아한 컨설팅업체가 최근 분석한 자료에 따르면 개관 이후 6년 동안 빌바오시에 약 1조5천억원(10억7천만유로)에 이르는 경제적 효과를 유발한 것으로 나타났다.

〈그림 3-6〉 스페인 빌바오 구겐하임미술관

3. 예술친화형 창조도시

미술과 건축, 예술과 공간의 융합을 시도한 대표적인 유형이 예술친화형 창조도시이다. 공간이나 건축물 자체가 하나의 창조도시로 형성된 기존의 유형과 달리, 색채, 형태 등 예술적 가치를 공간이나 건축물에 접목하여 새로운 개념의 도시를 창조한 사례이다. 오스트리아 비엔나와 오사카에 훈데르트바서(Hundertwasser)가 설계한 훈데르트바서하우스 및 소각장, 레저타운 등은 그 기능을 떠나 새로운 도시의 창조라는 신선한 충격을 주는 사례이다.

훈데르트바서하우스는 다양한 색채와 다양한 크기의 창, 그리고 자연과 함께한 집합주택이다. 창을 통하여 바라보는 세계의 다양성과 곡선을 통한 내외부의 동선 및 공간처리가 예술친화형 창조도시의 전형을 보여준다. 특히 훈데르트바서하우스는 고급주택이 아니라 서민을 위한 주택이라는 점에서 창조성을 파괴를 보여준다.

〈그림 3-7〉 오스트리아 비엔나 훈데르트바서 하우스와 휴양지

오스트리아 비엔나와 오사카에 소재한 훈데르트바서의 쓰레기소각장은 쓰레기소각장을 예술과 건물과 그리고 자연을 융합하여 관광 명소로 탈바꿈시킨 창조성에 빛나는 작품이다. 님비(NIMBY)시설인 쓰레기소각장을 색채와 곡선으로 이루어진 건축양식과 건물에 나무가 심어진 자연 건축을 창조한 쓰레기 소각장 같지 않은 예술친화형 창조도시의 전형이다. 여기에 도시내 소각장과 주택난방을 연계한 에너지 재생이라는 측면에서도, 기능적으로 새롭게 개념화한 창조도시이다.

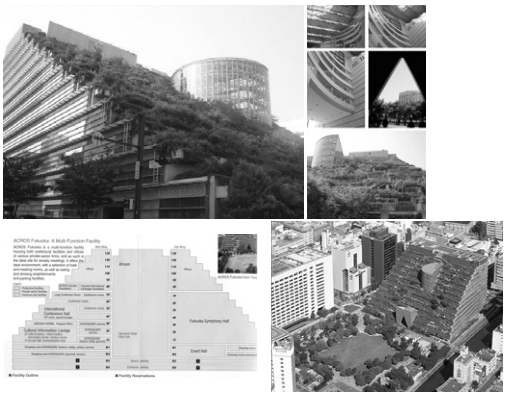
〈그림 3-8〉 오스트리아 비엔나 훈데르트바서 하우스와 휴양지

4. 자연친화형 창조도시

자연을 테마로 하거나 속가능한 도시의 모습으로서 자연친화형 창조도시가 제시되고 있다. 평면적으로 단지 전체를 연결하는 Green Way를 조성하거나, 도보나 자전거 등 녹색 교통을 활성화 시키고, 단지내 정온화 지향하는 방법은 일반화되고 있다. 숲이 토지이용 블록별로 완충효과와 경관효과를 최대한 발휘할 수 있도록 하고, 기능적으로 연결되도록 공원과 녹지를 집중적으로 조성하는 것도 일반적인 자연친화형도시이다.

자연친화형 창조도시는 입체적인 숲과 공원을 조성하고 있다. 평면적인 공원녹지 조성의 한계를 극복하고자, 입체적으로 공원과 녹지를 조성하는 발상의 전환이다. 건물에 테라스 공원, 옥상공원 등 입체적 건물숲과 산을 조성하여, 단지경관을 자연형으로 조성하고 있다. 일본의 후쿠오카 아크로스(ACROS Fukuoka, Asian Crossroads Over the Sea Fukuoka), 오사카의 남바시티, 구리고 최근에 대전12산업단지 재정비 계획에서 제시된 대전12 PARKS[1]가 대표적인 자연친화형 창조도시의 유형이다.

후쿠오카 아크로스는 '환경과의 공생', '따뜻한 공간만들기'라는 발상으로 '후쿠오카거리와의 교감'을 주요 개념으로 하고 있다. 건물의 북쪽 정면은 일반건물과 같은 입면을 가지고 있지만 건물 남측 입면은 테라스식으로 건물 층고를 낮추어 옥상정원이 부지 남쪽의 공원까지 연결된다. 총 면적 5천4백㎡의 옥상정원 안에는 75종 3만7천여 그루의 나무와 5종의 덩굴성 식물을 식재하여 마치 산처럼 경관을 연출하고 있다.



〈그림 3-9〉 일본 후쿠오카 아크로스

오사카 남바시티는 21세기 남바를 상징하는 새로운 개념의 공간 창조와 랜드마크를 중심 개념으로 하고 있다. 도심빌딩 3,022평에 녹음의 숲과 공원을 조성하여, 친환경공간 구조물 건설과 환경부하 절감 및 자원순환을 통한 생태계 회복을 목표로 한다. 하수를 1차 처리하여 화장실 정화수나 공원에 이용하고 산책로의 포장재 역시 재활용품을 사용하고 있다. 옥상정원의 야외무대, 춤추는 분수를 도입하고, 주거, 상업, 문화, 업무 등의 기능 복합화를 시도하고 있다. 형태적으로도 내부 공간과 외부공간의 결합에 의한 자연스런 동선과 경관을 연출하고, 평면적 분리와 입체적 연결에 의한 평면 입체 복합화를 창조하고 있다.

1) 대전12산업단지 재정비 방안에서 제시된 대전 12PARKS는 대외비 상태이므로 본 연구에서는 사례 소개를 제외하였음

〈그림 3-10〉 일본 오사카 남바시티

참고문헌

교육인적자원부(2004), '04년도 평생학습도시 조성사업 기본계획 공고

김문환(2006) 문화공원이 된 공업지대, 독일 에센과 루르지방, 파라다이스그룹 사외보, Vol.185.

김정호(2001) 지방중소도시의 문화개발에 있어서 문제점과 개선방안 - 상주시를 사례로 -, 한국정부학회 2001 춘계학술대회 논문집, pp. 95-117

이상호(2005), "도시성장관리와 도시경쟁력", 도시성장관리와 도시개발, 대한국토도시계획학회 · 대한주택공사, pp. 2-15

전택수(2004), 향토문화전자대전의 산업적 활용과 창조조시 발전전략, 한국정신문화연구원, 한국향토사연구전국협의회 공동심포지움.

Landry, C.(2005), 임상오 역, 창조도시, 도서출판 해남

Gertler, Meric S., Richard Florida, Gary Gates and Tara Vinodrai(2002), Competing on Creativity - Placing Ontario's Cities in North American Context, A report for the Ontario Ministry of Enterprise, Opportunity and Innovation

Jacobs Jane(1961), The Death and Life of Great American Cities, New York: Random House

Jacobs Jane(1969), The Economy of Cities, New York: Random House

Markusen, Ann(2006), "Urban Development and the Politics of a Creative Class: Evidence from the Study of Artists," Environment and Planning A

Wood, Phil(2004), The Cycle of Urban Creativity, unpublished

인터넷 사이트

1. 국토연구원 세계도시정보(http://ubin.krihs.re.kr)

2. http://cafe.naver.com/treasurelslands/2

3. http://tong.nate.com/youngspeed/31133216