

외국의 창조도시 특성과 시사점

I. 머리말(왜 창조도시 인가?)

20세기가 국가주의의 시대라면 21세기는 도시주의의 시대이다. 세계화는 이미 지방화의 다른 표현이 됐고 국경은 흔적도 없이 사라진지 오래다. 세계화시대 국가발전은 도시의 경쟁력에 달려 있으므로 많은 선도도시들은 자신들의 도시를 재창조하고 있다. 이들 도시들은 창조성을 기반으로 자신들의 운명을 바꾸고 있다.

창조도시는 독자적인 예술문화를 육성하고 지속적으로 새로운 산업을 창조할 수 있는 능력을 갖춘 도시, 또한 사람이 자유롭게 창조적 활동을 함으로써 문화와 산업의 창조성이 풍부하고 혁신적이고 유연한 새로운 문화 생산시스템을 갖춘 도시라고 정의하고 있다.

또한, 창조도시는 창조계급 즉, 과학자, 기술자, 건축가, 디자이너, 작가, 예술가, 음악가 그밖에 창조성을 중요한 업무요소를 활용하고 있는 사람들이며, 이들은 일상적인 복장과 정형화된 공간과 시간의 억압과 속박에 저항한다. 따라서 창조적인 도시는 거주 시민의 창의력을 얼마나 자유롭게 발

휘할 수 있도록 여건을 갖추느냐가 무엇보다 중요하다고 볼 수 있다.

최근 대전시는 2008년을 창조도시의 원년으로 선포한다는 포부를 밝힌바 있다. 창조도시가 강조하는 것 가운데 하나는 무엇보다도, 우리가 생각을 바꿀 때에야 비로소 도시의 가능성을 새롭게 바라볼 수 있는 의지, 책임감, 에너지를 낳을 수 있다는 것이다. 이러한 관점에서 외국의 창조도시가 어떻게 생각을 바꾸고 지속적인 도시발전을 이룩하고 있는가를 살펴봄으로써 대전시가 추구하는 창조도시 발전에 시사점을 주고자 한다.

II. 외국의 창조도시 사례

1. 지역성을 담은 창조도시 가나자와시

1) 가나자와에 관한 일반 개요

가나자와는 전통예능과 전통공예를 바탕으로 생활문화를 영위하며 풍부한 자연환경에 독자적인 경제기반을 갖춘 도시로 인구 45만의 휴먼스케일의 도시이며, 문화와 경제가 균형을 이룬 내발적 발전의 창조도

시로서 국제적 모델이 되고 있다.

‘도시의 세기’가 시작되면서 뉴욕이나 동경만이 아니라 많은 동아시아의 도시가 세계도시, 국제도시를 스스로의 도시상으로서 선택하게 되었고 제조업 쇠퇴, 청년실업의 증가, 재정위기에 직면한 복지국가 시스템에 대한 재검토가 요구되면서 산업과 문화의 고유전통위에서 과학과 예술문화가 가진 창조적 힘을 살려 사회적 잠재력을 끌어 내려는 도시들의 시도가 생겨났다.

2) 가나자와의 내발적 문화생산

독자적 도시경제구조를 가지고 있는 가나자와는 장인기질이 풍부하고 이노베이션을 좋아하는 다수의 중견기업군과 영세한 사업소군으로 구성된 경제구조로 되어 있다. 명치중기(明治中期)이후 현재까지 약 100년에 걸쳐 섬유공업과 섬유기계공업이 2대 기간공업으로서(섬유공업이 섬유기계공업의 수요를 낳았고 섬유기계공업이 섬유공업에 생산수단을 제공한다는 형태) 지역 내에서 상호 연관 발전을 하고 있으며, 기계공업에서 전형적으로 볼 수 있는 것처럼 지역 산 원상사(元商社)를 중심으로 하는 독자적 산지 시스템을 형성해서 섬유산업의 제조 기능만이 아니라 판매 유통 기능, 그리고 그것을 기본으로 한 금융기능이 지역 내에서 발전함으로써 2차 산업과 3차 산업의 밸런스가 잡힌 도시경제를 구축하였다.

가나자와의 최대 성장비결은 독자적인

도시경제구조가 부가가치를 증대하고 나아가 지역 내에서 산출된 소득 중에서 이윤부분을 지역 밖으로의 “누출”을 철저히 방지한 것, 즉 내발적·순환적 문화생산 추구이다, 왜냐하면 이렇게 축적된 지역이윤은 중견기업의 끊임없는 리노베이션을 가능하게 했고 정보산업이나 각종 서비스 산업을 발전시켰다. 나아가 대학과 전문학교 그리고 다수의 박물관이나 자료관 등 학술문화 집적을 가져와서 독자적인 질 높은 도시문화의 집적을 자랑할 수 있게 하였다. 다시말해 산업경제의 잉여부분이 도시 내 순환에 의해서 ‘생활문화의 질’을 높이며 유지시키는 동력이 된 것이다. 지역 내발형 기업의 긴밀하고도 유기적인 산업연관구조를 구축하고, 지역 외에서 얻어 들인 소득이 지역 내에서 순환함과 동시에 이것을 새로이 문화적 지출과 문화적 소비로 향하게 하며, 문화적 지출로 도시의 문화적 집적을 고도화함으로써 문화적 생산의 담당자가 되는 하이테크·하이터치의 인재를 양성하고 지역에 정착을 유도하고 있다. 이것은 문화적 소비가 문화성·예술성이 풍부한 재나 서비스를 향유할 수 있는 능력을 가진 생활자를 길러내서 지역 소비시장을 고질화하고 문화적 생산에의 수요를 환기하게 하는 생산과 소비의 시스템을 구축하는 것을 목표로 하고 있다.

가나자와 도시는 조화와 공생과 비판의 문화전통이 공리와 타산을 우선으로 하는

물질문명에의 비판정신을 발휘하면서도 그 문명의 발전과 공생을 하는 도시목표와 전략을 가지고 있다. 나와 타인과의 상반되는 이해의 '공생'을 스스로 '억제 함으로써 보다 높은 차원의 '조화'라는 형태로 실현시키려고 하는 기업풍토 조성하고 경제와 문화 피상적으로 이율배반의 관계에 있을 수 있는 가치가 도시구조와 동화되면서 꾸밈없이 조화 공생하고 400년에 걸쳐 연면하게 계승해 온 개성을 유지·발전시켜서 스스로의 역사에 대한 책임을 다함과 동시에 지구 사회가 당면하고 있는 새로운 과제에 과감히 부딪히기면서 그것에 의해서 '세계도시 가나자와'로 강화시키고 지구적인 규모로 작아도 스스로 주장할 수 있는 독특한 빛을 발하는 도시 등에 뜻을 두었다.

이것을 실현하기 위한 실천전략으로 동해 국토 축의 중추기간도시로서의 위치를 굳게 하기 위하여 신간선·고속도로·국제공항 등의 광역 교통기반, 텔레콤 센터등의 고도 정보 통신 체계를 갖춘 고차원 도시기능을 정비, 도시가 가지고 있는 뛰어난 개성인 자연과 역사를 잘 간직하고 전통문화의 고양, 매력 있는 도시 경관의 형성, 신문화의 창조, 자발·미래형 산업의 육성, 그리고 복지모델 도시로서의 가나자와 고유의 시스템을 확립하고 커뮤니티의 재생으로 시민분위의 살기 좋은 환경 만들기 등을 수립하여 지역민과 상공인, 행정관청이 함께 실천하였다.

3) 가나자와 시민예술촌

거대한 방적 공장을 예술공간으로 만든 '시민예술촌'은 이 공간으로 인해 시민의 3분의1에 해당하는 숫자가 아마추어 예술가가 되었다. 예술촌에 예술가와 지역주민이 같이 창작을 하고 발표를 하면서 누구나 예술가가 될 수 있다는 것인데, 이는 단순히 아마추어 예술가가 많아졌다는 사실에서 끝나는 것이 아니다. 주민들이 창작을 하면서 실제로 그 교육적 효과가 그들 삶의 질을 높이고, 사회적으로도 성숙한 시민의식을 갖도록 하는데 일정한 작용을 한다는 점에 주목해야 할 것이다.

가나자와 시민예술촌의 주요 시설은 연극, 무도, 음악, 미술 등 다양한 창작활동을 위하여 자신과 집단을 연마하는 시설인 멀티공방(Multi Factory), 새로운 연극을 창조하려는 사람들을 위한 도전하는 장소로서, 새로운 꿈의 세계를 만들어 가는 장소 역할을 하는 드라마공방(Drama Factory)이 있는데 이곳은 객석도 무대도 존재하지 않으나 연극을 하는 사람들이 그 내용에 맞추어서 객석이나 무대를 자유롭게 만들 수 있다.

오픈 스페이스는 옥외의 수상 스테이지와 계단모양을 옥내시설이 있으며, 옥내시설의 배경은 전차가 달리고 있는 풍경이고 연극이나 음악의 발표의 장으로서, 무도나 전통예술을 보여주는 장으로서 여러 가지 전시의 장으로서 이용 가능하다. 그 외에

뮤직공방(Music Factory)은 젊은이들을 중심으로 다양한 창작활동을 통하여 새로운 문화육성을 하기 위한 시설이고 아트공방(Art Factory)은 예술에 관한 즐거움을 일상생활에서 살리고 싶을 때, 기존의 틀에 구애받지 않고 마음 놓고 현대를 표현하고 싶을 때, 아트공방은 장르와 연령에 구애됨이 없이 아마추어에서 예술가까지 누구나 자유롭게 사용할 수 있는 공간이다.

사토야마 하우스(SATOYAMA House)는 시민들 간의 교류를 위한 시설로서 전통 가옥을 개조하여 만든 시설로서 교류와 창작, 시민들 간의 다목적 문화 활동 등 다양한 목적에 따라서 다양하게 이용 가능하다.

시민들이 휴식하는 공간으로 레크레이션 등의 활동을 하는 장소 다이와마치 광장(DAIWAMACHI Square)이 있고, 가나자와 직인 대학교는 가나자와의 전통기술을 배우고 익히며 전승, 다른 업종과의 교류를 통한 새로운 기술을 창조하는 교류의 장이다. 또한 기술을 후세에 전승하는 역할도 하고 있다.

2. 문화예술 창조도시를 지향하는 요코하마시

1) 전환기의 요코하마

훈슈의 태평양 연안에 위치한 도쿄 만 서쪽 연안에 자리잡은 요코하마는 원래 조그만 어촌이었으며, 1859년 이웃한 가나가

와가 외국인의 거주와 교역이 가능한 항구로 선정되면서 발전하기 시작하였다. 이처럼 요코하마시는 경관이 빼어난 아름다운 항구도시이다. 특히, 요코하마 도심부는 고용창출을 위한 중심적인 존재였고, 요코하마 경제를 이끌어 나가는 원동력으로서의 역할을 수행해 왔다.

하지만, 2000년도 들어와서 기업체들이 대거 수도 도쿄로 회귀함에 따라, 30만명이 가까운 취업자가 시외로 유출되었고, 이후 5년간 요코하마 도심부에서의 취업자수가 2만명 이상의 감소를 경험하였다.

이처럼 도쿄로의 도시기능 집중, 생활양식과 사회시스템의 변화에 따른 문제를 간파하고, 요코하마시는 직장과 주거공간이 일치하는 자립도시의 실현이라는 정책목표를 설정하고, 업무와, 상업부문이 주체가 되어 기능 강화를 꾀하고 동시에 문화예술, 관광이라는 새로운 관점에서 도심의 마을만들기를 추진하기로 시도하였다.

2004년 1월에는 시장의 자문기구인 ‘문화예술, 관광 진흥에 의한 도시 활성화 검토위원회’가 ‘문화예술 창조도시(Creativity Yokohama) 형성을 위한 제언’을 발표하여, 시민의 주체적인 참가를 통해 창조 활동의 핵심인 예술가들의 결집을 촉구하고, 문화예술 창조도시 브랜드를 확립하고, 동시에 이것을 통해 경제활동, 지역자원에 근거한 도시만들기를 연계해 전개하는 것이 바람직하다는 견해를 밝혔다.

2) Creative 요코하마

문화예술 분야에서 더욱 더 두각을 나타내는 인간의 창조력은 몸을 둘러싸고 있는 불인과 곤란, 거기에 환경, 평화, 공존 등 글로벌한 과제에 대처해 가고 있다. 요코하마와 같은 도시에 있어서 문화예술은 시민 생활을 충실하게 하는 것만이 아닌, 도시의 활성화, 좀 더 나아가 국제적 경쟁력에 있어서 커다란 효과를 가져온다고 생각하고 있다. 시민생활의 풍부함을 추구하면서 도시의 자립적 발전을 목표로 하기 위해서는 요코하마 최대의 장점인 항만을 둘러싼 자립의 역사와 문화를 활용하며, 예술과 문화가 갖는 '창조성'을 살리어 도시의 새로운 가치와 매력을 창출해 내는 도시조성을 진행하는 것이 적합하다. 즉, 문화예술, 경제의 진흥과 요코하마다운 매력적인 도시공간 형성이라고 하는 소프트와 하드의 시책을 융합시킨 새로운 도시비전, 그것이 문화예술창조도시- Creative 요코하마이다.

3) 도시비전과 문화예술창조도시 (Creative City Yokohama)

요코하마가 창조도시(Creative City)가 추구하는 목표는 예술가, 크리에이터가 살고 싶어지는 창조환경의 실현, 창조산업의 집적클러스터의 형성에 의한 경제 활성화, 매력있는 지역자원의 활용과 시민이 주도하는 문화예술창조도시 조성이다.

실제로 요코하마시가 추구하는 도시상

은 “시민의 힘과 창조력에 의한 새로운 요코하마 창출”로 교류거점도시, 활력창조도시, 생활쾌적도시, 환경행동도시, 그리고 안전안심도시를 기본방침으로 설정하고 있다. 특히 요코하마 도심비전은 문화예술을 바탕으로한 “예술창조특구 요코하마”이며, 여기에는 감동하는 엔터테인먼트, 만들어내는 요코하마문화, 움트는 사업기회, 질 높은 도시디자인을 목표로 제시하고 있다.

이와 같이 도심부의 활성화를 위해 문화예술을 선택한 이유로는 문화예술이 요코하마 도심의 독자적 질을 높이는 것이 가능하고, 시민과 기업이 도시의 문화예술을 지원하므로써 도시의 활동이 활발해지고, 그리고 요코하마 도심부의 역사적·문화적 토양을 살리는 것이 가능했기 때문이다.

요코하마시가 문화예술 창조도시 형성을 위해서 도입한 새로운 정책은 문화예술 진흥, 경제진흥, 도시만들기의 각 분야의 정책을 융합하고 이를 실천하기 위해서 2004년 4월부터 시장 산하 조직으로 문화예술도시창조사업본부를 만들어, 문화예술에 의한 도시 활성화를 본격적으로 추진하였다.

요코하마시가 추구하는 창조도시의 기본목표로는 시가 가지고 있는 힘을 활용하고, 질 높은 매력적인 공간을 갖추고, 예술 및 창조적인 활동을 만들어내어, 시민 및 산업의 새로운 활동을 일으키는 것으로, 창조성을 바탕으로 문화예술진흥, 경제진흥과

요코하마다운 매력적인 도심형성이 핵심전략이다.

4) 창조적도시 실현을 위한 주요 프로젝트

가. 요코하마시의 BankART 1929

BankART 1929라는 이름은 1929년에 원래 은행건물로 지어진 구 제일은행과 구 후지은행 건물을 예술문화로 이용한다는 의미를 담아 만든 역사성 있는 건물로도시의 개성적인 분위기를 형성시키고 있다.

요코하마시에서는 이러한 역사적 건축물을 문화예술, 관광진흥의 관점에서 활용하고, 도심부의 활성화에 기여하기 위한 방법을 검토하여, 구체적인 조치로써 문화/예술분야에서 활약하는 '시민'과의 협동과 예술 관련 비영리민간단체(Art NPOs)들의 아이디어, 활동력, 창조성을 활용에 의한 실험사업을 실시하였다.

도심부 역사적 건축물의 문화예술활용 실험사업으로써 BankART 1929라는 이름으로 2003년도부터 추진하였으며, 사업의 일환으로써, 'Creative City Center 사업'이라 칭하고, 전문가 등의 의견을 받아들이면서 문화·예술분야에서 활약하는 시민, Art NPOs 등과 협동하여 구체적 시설운영의 실험을 진행하고 있다.

나. 요코하마 National Art Park

요코하마시는 도심임해부를 지금보다

더 시민에게 친숙한 공간으로 만들고, 개항 도시로써의 역사 및 문화 등의 자원을 살리면서, 문화예술활동을 적극적으로 유도하여, 그 창조성을 살린 새로운 산업육성 및 관광자원을 발굴하기 위해서 Creative YOKOHAMA 프로젝트의 일환으로 'National Art Park 구상' 하였다.

공간의 관점에서 접근하는 'National Art Park 구상'은 요코하마 도심부의 워터프론트에서 요코하마 독자적인 매력이나 기존의 창고 등의 지역자원을 활용해 문화예술 활동을 연결하고, 질 높은 도시공간과 국제적인 문화예술활동의 거점을 정비함으로써 시민들에게 가까워질 수 있는 장소가 되게 하는 동시에 도시의 매력을 높여 궁극적으로 도시의 매력을 높이고, 도시의 활성화 및 요코하마의 경제발전을 도모하고자 하였다.

다. 영상문화도시

창조적 산업가운데서도 향후 성장이 기대되는 영상, 콘텐츠 계통의 산업집적을 시도하는 것에 의해 새로운 사업의 창출과 고용의 확대라는 경제의 활성화를 목표로 한다. 또 아시아의 영상작품 소개, 정보통신 등을 통하여 아시아의 영상거점을 목표로 한다. 거기에다 창조적 인재의 육성을 진행하기 위하여 영상문화시설의 정비와 동경예술전문대학대학원 영상연구과 등의 유치를 실시하는 한편, 엔터테인먼트 시설의 집적을 시도하는 것에 의해 새로운 관광객자

원을 발굴하고 도시의 번영을 창출한다.

라. 요코하마 트리엔날레

일본을 대표하는 국제현대미술전인 요코하마 트리엔날레를 3년에 1회 실시하는 것에 의해 문화예술창조도시를 목적으로 하는 요코하마의 노력을 국내외에 어필한다. 또 시민과 협동하면서 요코하마다운 트리엔날레를 지속적으로 개최하는 것과 함께 중간년은 볼란티어나젊은 예술가의 육성을 시도하여 요코하마발 예술을 발신하는 등 거리의 매력을 높이고 있다. 요코하마 트리엔날레는 79일간 열린다.

이와 같이 요코하마시는 기존의 도시개발 패턴인 신규시설 설치를 통한 문화예술진흥의 패턴을 극복하고자, 도시내 역사문화자원을 활용하여 그 가치를 높이고, 아울러 지역주민과 방문객의 문화예술활동 공간으로 활용하는 정책을 추진하고 있다. 여기에 문화예술 관련 활동 및 민간단체를 선정하여 근대건축물이 제공하는 공간을 운영 및 관리하도록 하여 기존의 공통문제였던 운영관리 주체의 지속성 문제를 해결하였다.

이와 같이 요코하마시의 사례를 통해 역사적 건축물을 보전하고 활용하는 것은 공간적으로는 도시의 경관수준을 높이는 일이며, 살기좋은 공간으로 만들어가는 하나의 수단이라 할 수 있다. 또한, 문화예술창조도시의 실현을 위하여 신진 예술가의 육성을 시작으로 다양한 창조적인 활동을 담당

하는 폭넓은 인재를 육성함과 함께 NPO 등 중간지원기능의 강화를 도모하고 있다. 이는 지역의 새로운 문화를 창조하여 지역활성화에 연결하고 있을 뿐만 아니라, 지역내 역사적 가치가 있는 것을 자원으로 인식하여 지역의 경관형성에 기여하도록 한 것은 우리에게 많은 시사점을 주고 있다고 할 수 있다.

3. 노스캐롤라이나 랄리시

1) 개요

미국 동부 노스캐롤라이나주의 혁신 클러스트인 '리서치 트라이앵글 파크(RTP)'에는 세계 굴지의 기업들이 자리잡고 있다.

대서양 연안 미 동부지역 노스캐롤라이나주의 주도인 랄리(Raleigh)시, 애틀랜타 국제공항에서 다시 한시간 비행기로 이동하면 랄리드럼공항이 나온다. 이 공항을 중심으로 랄리와 드럼(Durham) 그리고 채플힐(Chapel Hill) 세 도시의 꼭짓점을 연결한 지역을 삼각형에 빗대 '드라이앵글(Triangle)'이라고 한다. 이곳은 '미국 동부의 실리콘 밸리'라 불리는 '리서치 트라이앵글 파크(Research Triangle Park: RTP)'가 있어 '리서치 트라이앵글 파크'라고도 한다. 지자체와 기업 그리고 지역 대학이 협력해 지역혁신에 성공한 RTP 권역은 지금 각국의 벤치마킹 대상이 되고 있다.

RTP 권역에는 랄리 32만 명을 포함에

3개 도시에 약 90만 명이 산다. RTP의 면적은 약 7000 에이커(약 850만 평)로 이 안에 IBM을 비롯해 130여 개의 세계 첨단기업 및 연구기관이 자리잡고 있다. 종사자수는 약 4만 명. 그런데 RTP의 생산력은 노스캐롤라이나주의 연구 개발 고용인력의 53%를 차지할 정도다.

50년대 말 미국 50개 주 가운데서 경제력이 48위로 거의 꼴찌였던 노스캐롤라이나주가 90년대 초엔 30위로 도약했고, 2002년에는 미국 첨단과학기술 잠재력 평가에서 17위를 차지할 정도로 일취월장했다. 미국 언론에 소개된 오늘의 RTP 권역은 '살면서 근무하기 좋은 곳 1위', '교육환경 1위', '사업과 취업 여건 3위' 등 미국에서 가장 살기 좋은 도시로 각광을 받고 있다.

2) 헝그리 정신의 RTP 입주 벤처기업들

연수단이 맨 먼저 찾은 곳은 RTP에서 혁신을 주도하고 있는 '퍼스트 플라이트 벤처센터(FFVC)'였다. 공원 속의 작은 연구실 같은 느낌이 든 FFVC는 RTP의 창업보육센터로 벤처기업에 사무실과 연구 공간을 임대해주고 있었다. 이 센터의 존 C. 드래퍼 대표는 "지난 83년 창립해 지난 91년 이곳으로 이전한 FFVC의 입주율은 96%로 흑자를 기록하고 있다"고 말했다. 변리사 출신인 그는 FFVC의 경우 외부 자금을 거의 받지 않고 철저히 '헝그리 정신'으로 일관하고 있다고 덧붙였다. 이곳에는 모두 37개

회사가 입주해 있는데 인력은 180명 정도밖에 되지 않는다고 한다. 그런데도 뉴욕, 캘리포니아는 물론 캐나다에 있던 회사까지 이곳으로 몰리고 있는 이유는 무엇일까.

드래퍼 대표는 "유연한 공간과 임대기간, 자본과 기술 접근의 용이성, 서비스 및 강력한 기술 지원, 현장 비즈니스 지원 및 지도, 서비스 공급자와의 네트워킹, 입주 및 졸업 기준의 엄격성 등에 기인해 경쟁력 제고에 주력할 수 있기 때문"이라고 말했다. 불과 몇명으로 시작한 벤처기업을 종업원 1000명, 연 매출액 수천만 달러에 이르는 중견기업으로 성장시킨 것만도 지금까지 100여개나 된다는 것이다. 그런데 이러한 FFVC의 모든 결정은 드래퍼 대표가 권한을 전적으로 위임받아 신속하고 종합적으로 판단할 수 있기 때문에 가능하다고 했다.

주와 TRP의 재정적 후원 및 산학협동 프로그램은 지난 94년부터 비영리단체인 '리서치트라이앵글 지역파트너십(RTRP)'이 맡고 있다. RTRP 테드 아버나티 운영부위원장은 "가구 섬유 담배 등 전통적 제조업이 60년대 이후 침체에 빠져 지역의 주요 대학 졸업생들이 타지로 빠져나가자 인재유출 문제를 극복하기 위해 지역 내 기업과 대학 그리고 지방정부가 머리를 맞대고 생각해낸 것이 RTP 조성이었는데 10년 전부터는 가시적인 성과가 나오고 있다"고 말했다.

3) 지역혁신의 중심은 대학

RTP의 중심에는 지역대학이 있었다. 랄리에는 노스캐롤라이나주립대학(NCSU: 2만9000명), 드럼에는 듀크대학(6000명), 채플힐에는 노스캐롤라이나대학(UNCC: 2만6000명) 등 지역 명문대학이 있었다. 이들 3개 대학은 RTP의 입주기업과 20분 이내 거리에 있다. 이들 대학은 맞춤형 고급 인력 양성과 연구 개발 및 기술 이전을 통해 지역 기업과 끈끈한 유대를 맺고 있다.

랄리의 NCSU는 20년 전부터 개교 100주년을 기념해 센티널 캠퍼스를 조성 중이다. 기존의 NCSU와 별도로 160만 평 규모의 산학협동연구 캠퍼스이다. 현재 100여 개의 중소 벤처기업, 연구소, 정부기관이 입주해 있는데 이곳 입주업체는 기존의 NCSU의 교수나 학생과 마찬가지로 도서관을 비롯해 캠퍼스의 모든 시설을 이용하는 것은 물론 필요시 강의도 들을 수 있다.

4) 연구 개발 인력을 흡입하는 쾌적한 도시 환경

노스캐롤라이나주의 주도 랄리는 각종 박물관, 아이맥스영화관은 물론 쇼핑을 즐길 수 있는 곳이다. 그러면서도 대도시에선 느낄 수 없는 시골같은 푸근함이 있다고 자랑한다. RTP권역은 교육 문화 환경적 요인이 뛰어나다. 랄리는 미국의 '가든 디자인 매거진'에서 미국 8대 정원도시에 선정됐을 정도다. 랄리시를 상징적으로 나타내는 말

이 'Trees, Tees, Ph D's'인데 이는 숲과 골프장과 박사학위가 많은 도시라는 뜻에서 나온 것이라고 한다. 숲이 많은 도시인 랄리는 '오크(떡갈나무)의 도시'라고도 한다. 랄리의 공원 면적은 500만 평이 넘는다. 숲길만 120km로 크고 작은 150여 개 공원들이 사방팔방 연결돼 있다. 공원을 비롯한 박물관 등 문화시설이 대부분 무료입장이다. 그래서 실리콘 밸리에서 연봉 10만 달러 받는 것보다 RTP의 5만 달러가 더 낫다는 이야기도 나올 정도이다.

RTP는 기업하기 좋은 곳이면서도 환경규제는 엄격하다. RTP의 환경문제에 대해선 RTP소유자및입주자협회(RTPOTA)가 지난 2002년 구성한 RTP서비스자문위원회를 통해 행해지는데 이 위원회에는 경관디자인위원회와 환경소위원회가 있다. RTP의 경관형성 가이드라인에 따르면 RTP내의 부지는 최소한 약 1만 평 이상 매입해야 하며, 경관 형성을 위해 건물 설계도 반드시 위원회의 심사를 통과해야만 한다는 것이다.

RTP는 지역사회에 미치는 환경문제를 최소화하고 최소 비용으로 효율적 환경관리를 위해 권역내의 공기 물 쓰레기 그리고 야생동물 서식지 보호와 환경교육에 특히 중점을 두고 있다. 지난달 27일 RTP의 트라이앵글 생명과학센터 주차장에선 '중고전자제품 리사이클의 날' 행사가 열렸다. RTP 입주업체를 대상으로 불필요한 휴대폰, 스

테레오, PC 등 전자제품을 모아 자선기관에 기증하는 행사였다.

이곳 입주자들은 '스마트 대안 통근제'에도 적극 참여하고 있다. 출퇴근시 대중교통을 이용할 경우 교통이용 쿠폰을 20% 할인 받는 것으로 지난 7월부터 실시되고 있다고 한다. 또 랄리드럼공항에서 RTP 권역간에는 승용차를 주차하고 대중교통을 이용하는 것을 유도하는 '파크 앤 라이드제'가 시행되고 있다.

RTP에서는 에어컨 냉각탑의 물이나 옥외 분수물도 재활용하고 화장실 물 절수 등을 이끌어내고 있다. RTP에서는 특히 야생동물 보호에도 신경을 쓰고 있는데 전체 RTP 부지 850만여 평 중 55만여 평 정도는 입주가 완료된다고 해도 자연보전지구로 남긴다는 방침이다.

III. 시사점

앞에서 살펴본 바와 같이 많은 창조도시에서 드러난 공통점은 다음과 같다. 도시의 역사성과 전통적인 도시 양식을 보존하면서 쾌적한 도시 공간으로 리모델링하여 격조 높은 문화 도시로 가꾸고 도시경관 보존을 활성화시키고 있다. 문화와 산업을 조화롭게 발전시키고 그 지역의 전통공예·예능·산업 및 특장산업기술을 새로운 도시형 산업, 하이테크 시대의 장인적 생산으로 발전시켜 고부가가치산업으로 육성하며 다품

종 소량의 맞춤 서비스로 포스트 포디즘형 문화적 생산으로 전환하였다.

요코하마시의 경우 시민 참여형 문화시설과 조직을 활성화하여 주민이 문화·산업·복지·환경 등 비영리 영역에서 자발적으로 참여토록 하여 도시 역량을 창조적으로 발전시키고 시민·지역산업체·자치단체를 네트워크로 연결, 경쟁력을 강화하고 정보센터를 제3섹터방식으로 운영하는 생각을 바꾸었다.

이와 같이 창조도시의 핵심은 내발적 발전에 있다. 이와 달리 세계도시는 세계경제의 의사결정지이며 세계자본이 집중되고 축적되는 장소이다. 세계도시로의 지향과 창조도시로의 지향은 분명 다른 길이다. 초국적 자본의 흐름과 같이 하면서 도시경제의 저변이 좁아지고 불안정한 구조를 지니게 되는 세계도시로 갈 것인가, 아니면 내적 활력을 바탕으로 창의적인 문화가 꽃피는 창조도시로 갈 것인가? 한 가지 분명한 사실은 제조업에 기반을 두었던 선진도시들이 산업 구조의 재편에 따라 창조도시로 탈바꿈하였다는 사실이다

지식기반사회의 도시의 경쟁력을 높여주는 요소로 도시가 가지고 있는 문화예술 자원, 도시경관, 도시 인프라, 도시경제 등 기본인자와 이들을 통해 연계 되는 도시의 활력, 창조력, 심미성, 생산성 등을 들 수 있다. 문화적인 도시에 문화적 욕구가 높은 사람들이 몰리는 현상은 세계적인 추세이

다. 따라서 정주중심의 도시, 쾌적한 환경을 지닌 도시, 안전한 도시, 걷기 좋은 도시, 다양한 커뮤니티가 있는 도시, 아름다운 경관을 지닌 매력적인 도시를 만들어가는 계획과 구상들은 필연적이다.

Charles Landry는 창조도시가 갖추어야 할 요소로 창조적인 개인, 리더십, 다양성, 조직문화, 지역의 정체성, 도시의 공간과 시설, 그리고 역동적인 네트워크 등을 제시하였다. 우리나라의 과학기술의 수도를 추구하고 대덕연구개발특구를 세계적인 클러스터를 형성시키려는 대전은 과연 창조도시의 요소를 얼마나 충족하고 있는가 현실점에 냉철히 곱씹어 볼 필요가 있다.

또한, 지금까지 지향하고 있는 '과학행정도시', '환경도시', '문화도시'를 아우를 수 있는 창조도시에 대한 철학과 가치를 도시구성들이 얼마나 공유하고 있는가와 지식기반사회의 가치인 개방성, 창조성, 자주적 참여성, 협력정신 등을 수용하고 있는가를 진단할 필요가 있다.

참고문헌

CHARLES LANDRY 지음, 임상오 옮김, 창조도시, 해남, 2005.
구문모, “창조산업의 경제적 기여와 서울시의 정책적 함의”, 서울도시연구, 제6권 제4호, 2005.
대전광역시, 창조도시 대전만들기 기본구상안, 2007.

대전발전연구원, Creative city(창조도시 학습자료), 2008.

부산문화방송, 창사 48주년 특별생방송 창조도시 부산

사사키 마사유키 지음, 정원창 옮김, 창조하는 도시, 소화, 2004.

요코하마시, 국제항만도시 요코하마의 도시만들기, 2002.

임상호, “창조형 경제시대의 도래와 창조도심”, 살기좋은 지역 만들기의 비전과 이론, 전여옥, “新문화도시 전략과 시사점, Issue Paper, 삼성경제연구소, 2006.

충남발전연구원 옮김, 도시와 농촌이 공생하는 도시만들기, 한울아카데미, 2006.

한국토지공사, 세계의 혁신도시를 가다, 2005.

<http://www.cupu.net>