

장소성을 바탕으로 한 컬처노믹스 구현에 관한 연구**

A Study on Implementation of Culturenomics based on Placeness

Author 정원욱 Jung, Won-Wook / 정회원, 국민대학교 대학원 공간디자인학과 석사과정
김개천 Kim, Kai-Chun / 정회원, 국민대학교 조형대학 실내디자인학과 부교수*

Abstract The study is motivated by methodological approach on how to apply the existing traditional placeness to the present age. Moreover, its purpose lies in establishment of character of place that not only embraces the existing meaning of place but also reflects on the new paradigm of space through culturenomics which embraces the core indexes of modern values such as economics, culture, and everything. Culture has a potential to create various values through its convergence with other fields, one of which is place. Place is essentially an original center of human existence. Culture is no more separated from daily life and people's way of life becomes a culture. In the a culture-oriented social system, design of place will be developed in a multi-dimensional way that accepts diversity and centers on relation. At our places experiencing placelessness through uniformity and modernization, this study has a significant meaning since it shows culturenomics may offer a solution to the direction of growth in the future.

Keywords 컬처노믹스, 장소성, 장소상실, 에드워드 렐프
Culturenomics, Placeness, Placelessness, Edward Relph

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

현대사회는 개인의 체험과 상상력, 창의성, 이미지와 같은 지적자본이 사회의 중요한 동력이 된다. 이러한 지식기반사회에서는 부의 창출과정도 물질 자본이 아닌 창조와 상상력으로부터 새롭게 생성된다. 예를 들면 창의성, 이야기와 감성 등의 '공감 가능한 개념'이 고부가가치 창출의 원천으로 작용 한다는 것이다. 경험에 대한 관계를 맺는 '공감'이 중요시 되며, 이를 끌어내는 저변의 개념과 아이디어, 그리고 문화가 생산의 중추를 이루게 된다. 문화적 경험이나 문화적 자원이 중요가치로 인식되며, 문화융합이 새로운 가치 창출의 힘으로 부각 된다.¹⁾ 문화(culture)와 경제(economics)의 합성어인 컬처노믹스(culturenomics)²⁾는 처음의 의미는 '타국에 진출하는 기업이 성공하기 위해서는 그 해당 국가의 문화에 대한 이해가 필요하다'는 뜻에서 사용 되었다. 2000년대에 들어

서는 컬처노믹스 전략이 새로운 기호창출의 효과적인 수단으로 이해되고 있다. 문화는 타 분야와의 융합과정을 거쳐 다양한 가치 창출 가능성을 보이고 있으며, 장소에서도 그 가능성을 찾을 수 있다. 문화와 경제의 긴밀한 관계는 특정한 장소와 결합했을 때 서로의 가치를 높일 수 있다.³⁾ 문화가 가지고 있는 융화와 촉매적 기능은 지역의 사회, 경제, 문화를 활성화시켜 장소의 경쟁력을 높일 수 있게 할 것이다.

근대건축의 국제주의적 양식, 현대사회의 미디어 조장은 획일적이고 진정성이 없는 '인간적 장소의 상실'로 이어지게 되었다. 슈츠(Christian Norberg-Schultz)와 렐프(Edward Relph)는 경험 주체로서의 자아를 중요시 하며 장소를 인간과 환경의 상호작용의 결과로 보았다. 즉, 장소는 고정적이지 않은 역동적이고 무한히 변화하며 삶

* 교신저자(Corresponding Author); kck@kookmin.ac.kr

** 이 논문은 2013년도 국민대학교 교내연구비를 지원받아 수행된 연구 논문이며, 또한 2008년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 수행된 연구임. (KRF-2008-411-J05001)

1) 권영걸 외 40인, 공간디자인의 언어, 날마다, 2011, pp.170-171

2) 덴마크 코펜하겐 대학 피터 듀룬트(Peter Duelund)가 그의 저술 「The Nordic Cultural Model」에서 제기하였다. 넓은 의미에서는 문화마케팅도 이 범주에 속하지만, 단순히 문화를 마케팅에 이용하는 데서 그치는 것이 아니라 문화 그 자체의 부가 가치를 경제와 접목시킨다는 점에서 차이가 있다.

3) 김인선, 컬처노믹스가 적용된 도시재생의 유형에 관한 연구, 국민대학교 박사논문, 2012, p.15

그 자체의 의미를 담고 있다. 슬츠는 장소를 ‘우리 존재가 의미 있는 사건을 경험하는 초점’이라고 정의⁴⁾하며, 인간의 문화와 목적에 따라 장소는 새로운 해석에 의해 재창조된다고 보았다. 장소는 사회·경제·문화적 관점에 따라 변화하는 의미체계로 문화는 일상과 구분 되지 않으며, ‘인간의 삶’의 방식이 곧 문화가 된다. 켈처노믹스는 물리적 구축에 의한 경제적 효과 창출 외에 거주민의 문화적 욕구 충족, 타 지역의 방문객과 의미작용 등의 문화를 통한 인간의 삶의 질적 향상에 있어 많은 가능성을 내포하고 있다. 이번 연구는 기존의 전통적 장소성이 현시대에서 어떻게 적용되어야 하는지에 대한 방법적 모색에서 시작 하였고, 현대가치의 핵심 지표인 경제 그리고 인간 삶의 방식인 문화, 모두를 수용하는 켈처노믹스를 통하여 기존의 장소적 의미를 수용하면서도 새로운 공간 패더라임을 반영할 수 있는 장소적 특성을 확립함에 그 목적이 있다.

1.2. 연구 방법 및 범위

이번 연구는 우선 켈처노믹스 이론과 그 효과 및 공간과의 융합, 그리고 도출된 특성을 바탕으로 장소성을 통하여 켈처노믹스가 구현되는 일련의 과정을 분석한다. 분석을 위해서는 켈처노믹스와 장소성에 대한 이해가 선행되어야 하며 총 네 단계의 분석 과정을 거친다.

첫째, 켈처노믹스가 각광 받기 시작한 시대적 배경 및 타 분야와의 융합을 통한 효과를 조사한다. 둘째, 전통적 장소성에서 켈처노믹스 효과의 적용 방식을 통한 새로운 특성을 도출을 시도한다. 셋째, 켈처노믹스가 적용된 2000년대 이후의 공공공간의 사례 분석을 통해 어떠한 방식으로 켈처노믹스가 장소에서 구현되는지에 대한 요소별 표현 특성을 유형화한다. 넷째, 앞서 진행된 연구를 종합하여 최종적 결론을 도출한다.

2. 켈처노믹스의 융합

2.1. 문화시대의 도래

문화는 이용하는 사람에 의한 다양성을 갖는다. 문화는 성장 과정에서 습득하게 되며 언어, 예술, 생활면에서 문화적 특성을 공유하여 한 세대에서 멈추는 것이 아닌 다음 세대로 전달되어지고 또 다시 축적되어 지는 과정의 반복을 통한 영향을 주고받으며 지속적으로 복제된다. 역사성, 시간성, 공존성, 변이성 등의 다양한 속성을 통하여 재창조되며 개인화의 과정을 통하여 소비되고 다시 사회로 환원된다. 포괄적인 개념에서 문화는 역사를 반영하고 있으며 인간의 문화적 사고의 집합체이자 인간

의 생활방식이라 할 수 있다.⁵⁾ 문화의 의미는 보통 ‘경작하다(cultivate)’에서 그 기원을 찾을 수 있다. 경작이라는 것은 토지에 결부된 것으로 그 지방의 지역적 특성과 밀접한 관련을 가진다. 즉, 문화는 지방적인 것으로 그 토지에서만 생명을 유지할 수 있는 무엇을 의미한다. 특정한 문화가 많은 사람들과 공유하며 의미를 갖기 위해서는 ‘공감을 위한 보편성’과 그 장소에서만 경험할 수 있는 ‘비일상적 특별함⁶⁾’이 필요하다.

일반적으로 문화는 생활양식, 지적 활동, 예술적 활동, 상징체계로 등으로 구분하여 이해되어 왔다. 20세기까 문화와 일상을 구분 하던 시기였다면 이제는 ‘생활양식’ 자체가 창작활동이나 문화산업의 중요한 원천이 되고 있다. 그리고 이를 기반으로 한 정신적, 예술적 활동은 지적 재산을 확장시킴으로써 새로운 경제적 생산체계를 수립하고 있다. 상징적 의미의 창출과 표상의 정립은 문화를 공유하는 과정을 근본적으로 변화시키고 있으며, 문화정체성을 구축하여 수익을 내는 문화산업으로 연계되고 있다. 문화비평가 기 소르망(Guy Sorman)은 “강력한 문화 없이는 훌륭한 국가도 발전도 불가하다.”고 말하고 있으며, 이제는 문화가 국가 간의 경쟁력에 있어 대단히 중요한 시대에 살고 있음을 지적하고 있다.

지식기반 사회의 진전과 더불어 21세기를 ‘문화의 시대’라고 말하듯 기업이나 국가의 경쟁력 확보에 무형의 인프라로 문화의 중요성이 강조⁷⁾되며 새로운 가치 창출의 힘으로 부각되고 있다. 제러미 러프킨(Jeremy Rifkin)⁸⁾이 그의 저서 「소유의 종말(The Age of Access)」에서 지적한 것처럼 현대사회는 더 이상 소유의 시대가 아니며, 개인의 체험과 상상력, 창의성, 이미지와 같은 지적자본이 사회의 중요한 동력이 되고 있다. 사회는 소유의 시대에서 네트워크 시대, 접속의 시대로 전환되어 왔으며, 부(富)의 창출과정도 물질 자본이 아닌 창조와 상상력으로부터 새롭게 생성되고 있다. 따라서 이러한 ‘문화의 시대’에는 생산도 문화생산으로 전환되며 ‘문화적 경험’이나 ‘문화적 자원’이 중요가치로 부각된다.⁹⁾

2.2. 켈처노믹스의 대두

켈처노믹스는 문화와 경제의 합성어로 덴마크 코펜하

4) 손세관, 도시주거지역에서의 장소형성의 특성에 관한 연구(1), 대한건축학회논문집 5권 3호 통권23호, 1989.6, p.30

5) 배기형, 문화경제의 이해, 두남, 2009, p.7

6) 본 단락에서 비일상적 특별함은 일상적으로 쉽게 경험할 수 없는 가치가 있지만 공간이 가능한 문화적 정서를 뜻한다.

7) 안영규·임배근, 켈처노믹스를 활용한 도시경쟁력 확보전략, 문화산업연구 제9권 제2호, 2009.12, p.6

8) 미국의 세계적인 경제학자이자 문명비평가로, 1989년 기계적 세계관에 근거한 현대문명을 비판하고, 에너지 낭비가 가져올 인류의 재앙을 경고한 저서 「엔트로피(Entropy)」로 세계적인 이름을 얻었다. 2000년에는 인터넷 접속으로 상징되는 정보화 시대에 사람들이 어떻게 살아갈 것인지 의문을 제기한 「소유의 종말(The Age of Access)」을 발표하였다.

9) 권영걸 외 40인, 공간디자인의 언어, 날마다, 2011, p.170

겐 대학 피터 듀룬트(Peter Duelund)가 그의 저술 「The Nordic Cultural Model」에서 사용하였다. 처음엔 ‘타국에 진출하는 기업이 성공하기 위해서는 그 해당 국가의 문화에 대한 이해가 필요하다’는 뜻에서 사용되었다. 1990년대 초반 글로벌기업의 화두는 현지화였다. 국가별로 국민성, 소비성향, 사고방식 등이 다르므로 상이한 현지문화에 맞춘 해당 국가의 이해가 필요했다. 블록화(NEFTA, ASEAN 등)가 강조되는 시점에서 현지의 문화를 이해하는 기업만이 성공할 수 있다는 인식이 강하게 퍼져나갔고 현지인을 고용하거나 현지브랜드를 개발하는 등의 문화를 통한 경제 및 경영 활동의 현지화 방식으로써 부가가치를 창출한다는 의미를 내포하고 있다.¹⁰⁾ 즉, 이렇듯 문화를 경제적으로 활용하는 현상을 뜻하기도 하지만 2000년대 접어들며 그 의미는 보다 확장되어 문화와 경제의 창조적 융합, 문화의 상품화, 문화를 통한 창의적 차별화로써 현재는 문화를 통해 고(高)부가가치를 창출하는 개념으로 이해되고 있다. 넓은 의미에서는 문화마케팅도 이 범주에 속하지만, 단순히 문화를 마케팅에 이용하는 데서 그치는 것이 아니라 문화 그 자체의 부가가치를 경제와 접목시킨다는 점에서 컬처노믹스와 차이가 있다. 그리고 무엇보다 중요한 사실은 문화가 경제에 활용되는 것을 넘어 문화가 새로운 가치를 창출하며 경제 성장의 전면에 등장했다는 사실이다.¹¹⁾

20세기 후반에 들어서면서 세계 각국에서는 ‘산업도시’ 대신 ‘문화도시’를 표방하며 막대한 자원 투자를 통한 문화상품개발과 지역이미지 개선작업에 주력하고 있다. 최근 들어 이러한 현상은 더욱 두드러져 문화와 경제를 서로 결합시키려는 노력을 자주 찾아볼 수 있다. 문화와 예술은 타산업의 발전을 유발할 수 있는 자본재로 인식되고 있다.¹²⁾

2.3. 컬처노믹스와 도시 융합의 효과

세계의 석학들은 이구동성으로 21세기 성장 동력은 문화예술에 있음을 강조하고 있다. 실제문화산업은 그 어떤 산업보다도 높은 성장률을 보이고 있으며 고용과 생산유발효과가 높다는 것이 입증되고 있다.¹³⁾ 세계관광기구의 2010년 통계에 따르면 문화시설과 공연을 찾는 일명 ‘문화관광’은 전체 관광의 37%를 차지하고 있으며, 그 수요는 매년 15%씩 성장할 것으로 추산되고 있다. 런던(London)은 ‘세계문화수도 런던’으로의 브랜드화를 목표

로 수월성, 창의성, 접근성, 가치의 4대 전략적 목표를 두고 다양한 문화적 공간을 개발하여 주민의 접근성을 높이고 더 높은 문화적 가치를 유도한다. 도시 문화발전의 주체를 도시 구성원, 즉 시민들로 이해하고 이들의 자발적 활동의 환경 조성을 힘쓰고 있다. 중국과 인도 등에 국제창의센터를 설치하여 ‘네트워킹을 통한 기회의 창출’에 주력하고 있다. 이와 같은 노력은 1997-2004년 사이 연 5%의 창조산업 성장률을 보였다. 2004-2006년 사이에는 런던을 찾는 해외 관광객 수는 꾸준히 증가하여 1,500만 명을 넘어섰으며 총 72억 파운드의 비용을 지출하였다.¹⁴⁾ 미국 뉴욕(NewYork)은 ‘창의 뉴욕 건설’이라는 목표 아래 문화에 대한 경제투자자를 강화하여 연간 4천만 명의 관광객을 유치함과 동시에 215억 달러의 경제효과를 달성하여 무려 16만여개의 일자리를 창출해냈다.¹⁵⁾ 스페인의 빌바오(Bilbao)는 산업 구조조정 이후 지역경제 몰락의 위기에 놓이게 되었다. 하지만 구겐하임 미술관이 들어서며 도시 전체가 문화도시로 탈바꿈하였고 4만 5천여개의 고용창출과 연 1,760억 원의 지역 경제효과를 누리며 지난 10년간 천만 명의 관람객이 방문함으로써 약 2조원의 경제 수익을 창출했다. 파리 보부르(Beaubourg)가는 우범지역이며 유흥가의 밀집으로 인한 슬럼화로 부정적 장소 이미지를 가지고 있었다. 조르주 폼피두 프랑스 대통령은 보부르 가에 예술진흥과 사회교육을 위한 ‘문화생산공장’ 개념의 문화 예술센터를 세우는 계획을 선언하였다. 폼피두 센터의 방문객 수는 하루 평균 3만 여명을 상회하며 매년 8백만 여명의 방문객이 다녀간다. 외국인 방문객의 비율도 25%수준으로 성공적인 컬처노믹스 사례로 평가된다.¹⁶⁾

<표 1> 컬처노믹스의 효과

컬처노믹스의 효과				
삶의 질과 장소의 질	도시재생 및 활성화	경제적 효과	공동체의 정체성 강화	공동체의 긍정적 변화
↑ ↓				
삶의 질을 향상시키는 시민 유대와 접근성 강화	전통과 지역 역사의 재활성화	직접적인 경제적 이익의 창출	공동체의 화합을 위한 동기 부여 및 사회적 결속력 강화	문화, 예술, 장인 등 강한 정체성에 기초한 공동체 창출

컬처노믹스의 효과¹⁷⁾는 크게 다섯 가지 범주로 나뉘 볼 수 있다. 컬처노믹스의 효과는 경제적 가치 창출에서만 그치는 것이 아닌 지역의 활성화, 도시의 재생, 해당 장소의 유·무형의 문화자원의 개발은 물론 고유한 장소의 이미지와 정체성을 형성하는 것에도 효과를 얻을 수

10) 오신환, 서울시 컬처노믹스 문화정책에 관한 연구, 고려대학교 석사논문, 2009, p.24
 11) 성균관대학교 인문과학연구소, 시티 컬처 노믹스, 세미, 2010, pp.17~18
 12) 안영규, 문화인프라 구축을 통한 도시활성화 성공사례, 문화산업연구 제8권 제2호, 2008.12, p.24
 13) 서울공식블로그 서울마니아, 서울시정 개발연구원, 서울시 <http://blog.seoul.go.kr/525> 참조

14) 박운정, 기업의 문화예술지원 활성화를 위한 지역문화정책 연구, 한국예술종합학교 석사논문, 2009, pp.20-21
 15) 성균관대학교 인문과학연구소, op. cit., 2010, p.20
 16) 안소민, 도시마케팅 전략에 있어 디자인 혁신이 도시브랜드 재고에 미치는 영향에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문, 2007, pp.44-47
 17) 박현구, 유흥산업시설을 활용한 창작스튜디오 실내공간계획, 홍익대학교 석사논문, 2011, pp.9-10, 재인용

있다. 지역의 독특한 장소성은 산업과 관광객들을 유치하여 지역 경제 활성화에 큰 역할을 하며 대내적으로는 주민들의 자부심과 단결력을 강화시키는 사회적 공간이 되어 준다.¹⁸⁾ 세계화(globalization)로 지리(geography)가 더 이상 큰 의미를 갖지 못할 것이라는 예상은 빛나가고, 오히려 그 어느 때 보다 상대적으로 문화적 공간 개념인 지역의 장소성이 중요시되고 있다.

3. 컬처노믹스적 장소로의 패러다임 변화

3.1. 장소상실의 관한 논의

(1) 건축적 획일화에 의한 장소상실

20세기 초 근대건축이 주장했던 유토피아의 지향과 가능성의 추구는 인간의 환경 전반을 획일적으로 만들었다는 비판을 받고 있다. 즉 근대건축이 추구했던 공간 이념은 지역과 장소를 생각하지 않는 데카르트적 균질공간이었으며, 그 결과는 환경의 다양성과 장소성의 상실로 이어졌다.¹⁹⁾ 렐프는 산업 시대 이전의 지방색, 다양한 장소, 경관은 사라지고 있으며 이미 소멸되었다고 말한다. 근대화 과정을 거치면서 건축은 시·공간적 독자성의 부재와 규격화, 획일화, 장소성 결핍 등의 문제를 야기하기 시작했다. 현대의 광범위한 스케일의 무장소적 획일화 현상은 문화와 장소가 각 지역적 상황에 적응하면서 토착화 하는 과정의 부재를 가져왔다. 이러한 현상은 장소경험의 빈약함과 지역 간의 '다름'의 차이를 어렵게 만들고 있으며 '밋밋한 경관(flatscape)²⁰⁾'이 되어가고 있음을 뜻한다.

(2) 미디어에 의한 장소상실

렐프는 매스컴·대중문화·대기업·중앙권력·경제체제 등의 매체는 장소들의 모습, 느낌, 경험을 획일화 하고 있다고 말한다. 이러한 무장소적 조장을 통해 장소 고유의 진정성이 사라지게 되는 것이다. 이들은 모두 어떤 방식으로든 기술 중심적 가치관과 연결되고 있다. 마누엘 카스텔(Manuel Castells)은 현대 사회를 전자와 통신의 혁신에 의해 변형된 '흐름의 공간(space of flows)'에서 작동하는 네트워크 사회라고 묘사하였다. 그는 이러한 '흐름의 공간'이 소비재와 이미지 그리고 생활양식의 래퍼토리들을 전 세계적으로 표준화 하는 중추라고 주장한다.²¹⁾ 위 논의들은 현대사회의 초근대적이고 가속적으로 글로벌화되는 사회정후에 대한 지칭이라 할 수 있다.

현대사회는 환경과 인간의 관계를 새롭게 구축하는 시대적 요구에 적합한 새로운 장소개념이 필요하다. 장소를 인식하는 주체는 언제나 인간이며, 인간의 인식 체계 속에서 장소감은 형성되므로 시대의 변화나 장소의 성격이 변화함에 따라 분명 장소의 정의는 달라질 수밖에 없다.²²⁾ 전통적 범주의 장소성을 오늘날의 공간 특성에 대입하여 유효 여부를 규정하기는 분명 어려움이 따른다. 그러므로 현대 사회에 부합하는 장소성에 논의를 위해서는 우선 선행되었던 전통적 범주 안의 장소성 분석이 필요하다. 각 요소의 적용가능성과 변화 요인을 도출하고, 기존의 장소성 형성 요소를 따르면서도 현대건축공간의 패러다임에 적용 가능한 새로운 공간적 특성의 확립이 사료되어진다.

3.2. '컬처노믹스적 장소'²³⁾의 구성 요소 분석

장소란 현상학적 관점으로 볼 때, 문화적 개체로서의 인간의 작용이 가해져서 만들어낸 어떤 '한정된 공간'을 의미한다.²⁴⁾ 장소란 결코 인간과의 관계를 고려하지 않고서는 존재할 수 없으며 주관적으로 경험되는 것으로, 경험하는 맥락적 상황에 따라 장소 경험의 특성들은 달라진다.

<표 2> 장소 형성 요소의 선행 연구 분석

연구자	물리적 요소	활동적 요소	의미적 요소
루커만	위치성, 통합성, 획일화	연결접속, 역사·문화적 변화	인간 의식 속 의미 내포
렐프	물리적 환경	인간의 활동	의미, 장소의 혼
와그너	장소, 시간	인간의 행위	문화적·상징적 요소
본타	물리적 요인	물리적 요인에서 인간의 활동	문화적 실제 (물리적 실제의 의미)

선행된 장소 형성요인의 논의를 종합해보면 장소성을 형성하는 요인으로서는 특정한 행위를 유발하거나 제한하는 '물리적 요소', 그 안에서 사건의 발생과 특정한 목적을 수용하는 '활동적 요소,' 이러한 경험과 체험을 통해 가치를 부여하는 '의미적 요소'를 기본으로 구성되어 있음을 알 수 있다. 이번 절에서는 기존의 장소 형성 요소를 바탕으로 컬처노믹스적 장소에서 나타나는 현시대적 현상을 반영하여 분석을 시도한다.

(1) 물리적 요소

물리적 환경은 자연 환경과 인간이 창조한 건축물이나 환경으로 구성되며, 이들 각각은 독특한 경험을 제공한다. 물리적 환경은 인간 활동의 표면적이고 관찰 가능한 배경이 되며, 서로 상보적인 관계에 있다.²⁵⁾

18) 권영길 외 40인, op. cit., 2011, p.193

19) 안우진·경집문, 공간스퀼스로 살펴본 알도 로시 건축의 장소성 규명에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제15권 6호 통권59호, 2006.12, p.35, 수정인용

20) 밋밋한 경관은 의도적인 깊이가 결여되고 평범하고 평균적인 경험의 가능성만을 제공한다. Edward Relph, op. cit., 2005, p.177

21) David Atkinson 외 3인, 현대 문화지리학, 이영민 외 4인 옮김, 논형, 2011, pp.101-102

22) 유진이, 도시의 장소성 구축을 위한 공간디자인 연구, 이화여자대학교 석사논문, 2009, p.16

23) 본 연구에서는 컬처노믹스 효과가 적용되었거나 컬처노믹스 효과가 구현되는 장소를 일컬어 '컬처노믹스적 장소' 지칭한다.

24) 박경윤, 렐프의 장소론을 기반으로 한 현대 가로 경관 장소성에 관한 현상학적 연구, 대구대학교 박사논문, 2010, p.20

25) Edward Relph, op. cit., 2005, p.112

세계지역화가 가속화 되면서 오히려 위치의 개념으로 한정되는 절대적 공간보다는 사회·경제·문화적 관점에 따라 변화하는 상대적이고 문화적 공간 개념인 지역적 장소성이 중요성이 강조되고 있다. 켈처노믹스는 낙후된 공간의 재생과 지역 토착적 문화의 정체성 확보 등에 있어 탁월한 효과를 보였다. 버려지거나 낙후된 공간이라도 빈 공간이상의 상징적 의미와 가치를 담고 있다. 공간에 담겨 있는 삶과 기억은 과거와 현재를 이어주는 문화적 매개체 역할을 할 수 있다. 켈처노믹스적 장소는 기존 물리적 요소와 더불어 재생적 가치, 역사적 가치를 자연스럽게 이해하고 경험하게 됨으로써 삶속에 새로운 의미로 다가 올 수 있다.

<표 3> 켈처노믹스적 장소의 물리적 요소 변화

기존의 물리적 요소 지정학적 위치와 표면적인 배경 구축된 공간과 환경으로 구성 관찰 가능한 일상적 공간	⇒	새로운 물리적 요소의 생성 상대적이며 문화적인 배경 낙후되고 버려진 공간의 재생 비물리적 접근 가능성의 제공
--	---	---

(2) 활동적 요소

활동은 물리적 장소를 배경으로 이루어지는 총체적 행위로서, 시공간적 맥락에 따라 사용자와 공간의 다양한 형태의 상호작용을 유발하고 새로운 의미를 생산한다. 활동은 장소의 문화적 특성과도 밀접하게 연결되어 있는데, 장소에서 이루어지는 행위의 결과는 생활양식과 역사·문화·제도에 큰 영향을 미친다. 즉 활동은 인간이 공간과의 상호작용을 통해 만들어내는 무형의 틀이다.²⁶⁾

통신 기술의 발달과 미디어의 발달은 장소상실이란 부정적 측면 외에 새로운 커뮤니케이션 네트워크 활동을 형성 하였다. 물리적 공간의 한계를 극복하기 위한 문화적 네트워크 공간이 확장되고 있으며, 문화를 바탕으로 새로운 활동을 통한 체험이 지속적으로 개발되고 있다. 과거의 공간이 기본적으로 물리적, 시간적이고 지표중심의 평면적 공간이었다면 현재의 공간은 통신과 네트워크의 발전으로 인한 시간성과 거리를 극복하는 입체적 공간으로 확장 되었으며²⁷⁾ 장소에서 인간의 활동 범주 또한 확장되었다. 켈처노믹스는 장소에서 다양한 문화적 활동을 촉진시킴으로써 장소를 문화적인 공간과 무대로 연출하는 작용을 한다. 문화적, 예술적, 산업적 활동 등이 이루어지며, 다양한 축제와 이벤트, 독립적이고 실험적인 예술과 문화적 활동이 존재한다.

<표 4> 켈처노믹스적 장소의 활동적 요소 변화

기존의 활동적 요소 물리적이며 시간성에 제한 지표중심의 평면적 영역 활동	⇒	새로운 활동적 요소의 생성 비물리적이며 초시간적 네트워크적인 입체적 영역 이벤트 및 독립적이고 실험적 활동
--	---	--

26) 백현희·이찬, 도시공간의 정보플랫폼화에 의한 장소성 표현 특성 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 4호 통권87호, 2011.08, p.146
27) 권영걸 외 40인, op. cit., 2011, p.220

(3) 의미적 요소

렐프는 “인간답다는 것은 의미 있는 장소로 가득한 세상에서 산다는 것이다. 인간답다는 말은 곧 자신의 장소를 가지고 있으며 그 장소를 잘 알고 있는 것이다.”고 했다. 장소는 과거의 거주하는 곳에서 삶을 구현 하는 곳으로 그 의미가 변화되고 있다. 장소의 의미는 ‘개인의 그 장소에 대한 의도’와 관계된다. 의도라는 것은 그 장소에 개인이 부여한 가치와 관계되며, 특정한 흥미·경험·관점을 반영하는 개인적이고 문화적인 다양성을 포함한다. 의미는 장소가 가지는 고유성이라기보다는 체험자의 경험에서 나오는 조건으로 그 장소에 갖는 태도이다. 통신기술발달에 의한 커뮤니케이션의 활성화는 장소의 문화를 변화시켰다. 문화는 이용하는 사람에 의하여 다양한 의미로 개인변이 되며 새로운 커뮤니케이션 네트워크로 서로 공감 가능한 문화를 기반으로 하여 개인과 집단이 혼재된 성격을 갖는다. 다양한 의미가 혼재된 장소에서는 인간 삶의 다양성을 수용하고 보편적 공감을 끌어내는 문화적 포용과 참여가 요구될 것이다. 문화는 개인과 공동체의 정체성을 확립함은 물론 문화향유의 주체로써 감성적 즐거움과 정신적 풍요로움을 줄 것이다. 켈처노믹스적 장소의 핵심적 의미는 바로 장소의 주체인 인간의 삶과 꿈, 희망이 반영된 ‘삶의 질 향상’에 있다.²⁸⁾

<표 5> 켈처노믹스적 장소의 의미적 요소 변화

기존의 의미적 요소 개인의 장소에 대한 의도 체험자의 경험에서 나오는 조건 장소에서 소극적인 의미 추구	⇒	새로운 의미적 요소의 생성 문화를 매개로 한 집단 결속력 강화 장소의 문화에서 정체성 확립 장소에서 삶의 질 향상의 적극 추구
--	---	---

3.3. 소결

장소이론에서 장소성 형성 요소인 물리적, 활동적, 의미적 영역의 현대적 해석을 통하여 켈처노믹스적 장소의 영역별 특징을 분석하였고 <표 6>과 같이 각 영역에서 총 아홉 가지의 특성을 도출하였다. 이에 본 연구는 기존 장소 이론의 장소성 형성 요인을 수용하면서 시대의 변화에 따른 켈처노믹스적 장소의 특징적 요소를 포괄하는 새로운 장소적 의미의 수립을 시도한다.

<표 6> 켈처노믹스적 장소의 특성 요소

물리적 요소	접근성	재생성	맥락성
	문화의 의미 창출로 장소 접근 유도	기존의 장소를 재활성화	역사 맥락의 문화적 유지
활동적 요소	비물리성	네트워크성	연출성
	비물리적 장소에서의 활동	시간과 거리를 극복하는 활동	문화·예술 활동 연출
의미적 요소	공동체 창출	공동체 결속력 강화	비일상성
	장소에서 다양한 문화 집단 생성	문화를 매개로 집단의 결속 강화	일상에서 경험할 수 없는 장소 경험

28) 성균관대학교 인문과학연구소, op. cit., 2010, p.32, 수정인용

4. 장소의 컬처노믹스 구현

4.1. 사례 선정

이번 연구에서는 앞의 표에서 나열한 다섯 가지 범주의 컬처노믹스 효과 중 세분화 된 다섯 가지 요소를 중점으로 하여 연구를 진행한다. 분석에 앞서 2장에서 도출된 컬처노믹스의 효과가 적용된 2000년대 이후에 계획되거나 준공된 공공공간을 사례로 선정하여 연구를 진행한다. 사례의 세부항목은 <표 7>과 같다.

<표 7> 컬처노믹스의 효과가 나타난 장소의 사례

사례 선정		이미지
삶의 질을 향상시키는 시민 유대와 접근성 강화		
1. Paris Plages		
지역	프랑스 파리(Paris)	
대상	세네 강(Seine)의 자동차 전용 강변 도로	
효과	독특한 한시적 이벤트로 삶의 질 향상	
방식	여름에만 일시적으로 인공 해안 조성	
직접적인 경제적 이익의 창출		
2. Tate Modern Gallery		
지역	런던 템즈강 사우스워크(Southwark)	
대상	1981년 문을 닫은 뱅크사이드화력발전소	
효과	문화산업의 상징, 런던의 문화중심지 도약	
방식	공간적 하드웨어와 문화적 소프트웨어 접목	
문화, 예술, 장인 등 강한 정체성에 기초한 공동체 창출		
3-A. Gc Prosth Museum Research Center		
지역	일본 아이치(Aichi) 현 가스가이(Kasugai) 시	
대상	치도리(cidori)	
효과	한 분야의 장인과 전통, 문화가 건축으로 융합	
방식	치도리의 방식으로 건축	
3-B. Blur Building		
지역	스위스 이베르동-레-방(Yverdon-les-Bains)	
대상	호수 위의 인공 안개	
효과	감성적 커뮤니티를 통한 새로운 장소적 소통	
방식	호수 위에 건물물 인공 구름으로 둘러 씌움	
공동체의 화합을 위한 동기 부여 및 사회적 결속력 강화		
4. High Line		
지역	미국 뉴욕 맨하탄(Manhattan)	
대상	방치된 기차 철길	
효과	시민단체와 정부의 협력과 장소의 재생	
방식	친환경적 보행, 문화 광장으로 변모	
전통과 지역 역사의 재활성화		
5-A. The Round Tower		
지역	영국의 글로스터셔(Gloucestershire)	
대상	18세기에 지어진 탑	
효과	과거의 유산과 현대의 공존	
방식	18세기의 탑을 주택으로 리모델링	
5-B. Sunken Pedestrian Bridge		
지역	네덜란드 포트 드 루베르(Fort de Roovere)	
대상	웨스트 브라반트 워터라인(The West Brabant)	
효과	장소의 역사와 숨겨진 의미의 색다른 경험	
방식	수면 아래로 다리를 숨김	

4.2. 사례 분석

<표 8> 장소성을 바탕으로 한 컬처노믹스 구현 특성

삶의 질을 향상시키는 시민 유대와 접근성 강화	
1. Paris Plages	

요소별 장소 특성									
물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소			
여름에만 일시적으로 나타나는 파리의 세네 강 한켠에 나타나는 인공해변	접근	재생	맥락	비물리	네트웍	연출	공동체	결속	비밀상
무료 도서관, 음악회, 연극, 전시회, 영화 시사회 등 다양한 문화적 체험을 통하여 파리의 여름을 즐기며 휴식한다.									
파리를 찾는 수많은 관광객과 시민에게 도시에서 느낄 수 없는 비일상적 장소로서 특별한함과 즐거움을 주고 있다									

장소 분석
파리는 지리적으로 바다에서 약 200km정도 떨어져 위치해 있다. 열악한 경제 사정, 바쁜 도시 생활 등 여러 가지 이유로 휴가를 떠나지 못하는 파리 시민들을 위로하고 대부분의 상점과 공공시설들이 문을 닫는 휴가철 파리를 방문한 관광객들에게 색다른 즐거움을 주기 위해 마련된 행사이다. 파리 해변이라는 뜻의 프랑스어 '파리 플라주(Paris Plages)'로 불린다.²⁹⁾

장소에서의 컬처노믹스 효과
3000톤의 모래, 야자수, 야외 데크의 설치 및 음악회, 전시회, 영화 시사회 등의 다양한 문화행사를 지원하며 모든 시민들이 쉽게 즐길 수 있는 공공 행사와 프로그램을 창출하였다. 한 해 약 3백만명의 관광객이 찾는 파리의 새로운 명소가 되고 있다. 여러 국가의 벤치마킹 대상이 될 정도로 성공적인 프로젝트로 평가 받는다.

직접적인 경제적 이익의 창출								
2. Tate Modern Gallery								

요소별 장소 특성									
물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소			
외관의 모습을 그대로 유지하며 내부는 영국 최대 규모의 현대식 미술관으로 재창조 하였다. 공간적 하드웨어에 미술적 소프트웨어 접목시켰다.	접근	재생	맥락	비물리	네트웍	연출	공동체	결속	비밀상
예술교육위원회의 운영으로 지역 시민들의 문화적 참여 및 교류를 최우선시 하며 문화-예술의 적극성을 도모하여 현대미술의 대중화에 기여하였다.									
테이트 재단과 런던 시정부 그리고 국립 복권으로 발행 등의 공동체적 활동을 통해 완공 되었으며 지역주민이 이익의 수혜자가 될 수 있도록 지원한다.									

장소 분석
1950년에 지어진 사우스워크의 뱅크사이드화력 발전소는 산업화 시기 후 폐허로 남게 되었다. 21세기를 앞두고 런던 시정부는 문화전략의 일환으로 '밀레니엄 프로젝트'를 발표했다. 템즈강 남쪽 지역의 재활성화를 위한 프로젝트로 테이트 모던이 가장 성공적인 사업으로 평가받고 있다.

장소에서의 컬처노믹스 효과
테이트 모던은 도태될 수 밖에 없는 산업유산을 적극적으로 활용함으로써 과거와 미래를 이어주는 교두보 역할을 하였다. 2천 4백여 개의 고용창출과 매년 4백만 이상의 방문객을 끌어들이므로써 1억4천만 유로의 경제적 이익을 창출하였다.

삶의 질을 향상시키는 시민 유대와 접근성 강화	
3-A. Gc Prosth Museum Research Center	

요소별 장소 특성									
물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소			
GC 프로스토 뮤지엄 연구 센터는 일본의 오래된 장난감 치도리에서 영감을 얻어 만들어졌다.	접근	재생	맥락	비물리	네트웍	연출	공동체	결속	비밀상
일본 오랜 전통의 장난감인 치도리는 나무 막대들을 조합하는 방식의 장난감이다.									
전통을 이어가고 있는 장인에게는 이 사소한 장난감이 평생을 바친 작품이 되기도 한다. 장인과 건축의 독특한 융합은 장소에 특별한 정체성을 부여한다.									

장소 분석
치도리는 독특한 모양의 관절부에 이어진 나무 막대들을 조합하는 장난감으로 못이나 금속 고정 장치 없이 막대로 형태를 만든다. 6천개의 삼나무 막대들은 치도리로 조립되어 50cm 간격의 격자 그리드를 형성한다. 치도리는 3차원 공간의 9m 높이를 가진 거대한 격자의 건물이 되었다.

장소에서의 컬처노믹스 효과

건축가 쿠마 켄고(Kengo Kuma)는 치도리의 전통을 이어오고 있는 장인과 구조 엔지니어와의 협업으로 전통 문화의 작은 요소와 건축의 융합을 시도하였다. 문화유산의 적극적 활용은 지역문화의 정체성 수립과 지역민에게 자긍심을 부여하는 등의 공동체적 지역사회의 통합 역할을 한다.³⁰⁾

3-B. Blur Building



요소별 장소 특성

물리적 요소	활동적 요소	의미적 요소
건물의 외부에 3만1500개의 고압 노즐로 미세한 물방울을 뿌려 인공 안개를 만들었다. 건물은 호수 위 물안개 속에 떠 있는 듯한 몽환적 분위기를 만들어냈다.	방문객은 비옷을 입고, 램프를 따라 건물로 진입한다. 내부에는 바와 스크린 등이 있고, 구름 속을 떠돌던 사람들이 만날 때 마다 센서가 달린 비옷의 색깔이 변하여, 서로 얼마나 친밀한지를 표시한다.	건축과 예술의 융합을 통한 프로젝트이다. 외부와 내부가 없는 단지 장소의 경험만이 존재한다. 인간의 활동과 물방울 입자들의 구성이 서로 상호관입하며 감성적 커뮤니티 장소를 만들어낸다.
접근	재생	맥락
	비물리	네트워
	연출	공동체
	결속	비일상

장소 분석

2002 스위스 엑스포에 전시된 '블러빌딩(Blur building)'은 컴퓨터로 조정되는 3만개의 노즐을 이용해서 스위스의 호수 위에 인공의 구름으로 둘러싸인 건물을 만든다. 호수의 물을 이용한 이 구름 건물은 호수 위를 떠다니며 다양한 형태의 구름으로 계속 변화한다.

장소에서의 컬처노믹스 효과

딜러 앤드 스킵피디오는 건축가그룹은 건축에 미디어 설치, 시각예술, 행위예술, 테크놀로지 등 다양한 분야를 접목해 '예술과 건축의 새로운 소통'을 만들어 내었다. 블러빌딩은 다양한 분야가 서로 상호작용하며 사회·문화적 구조를 형성하여 장소의 물리적 구축을 넘은 특정한 의미의 '문화네트워크 창출'³¹⁾의 가능성을 보여주었다.

공동체의 화합을 위한 동기 부여 및 사회적 결속력 강화

4-A. High Line



요소별 장소 특성

물리적 요소	활동적 요소	의미적 요소
고철로의 일괄적 공원화가 아닌 철로의 기본 골격을 그대로 두면서 아파트, 상가, 갤러리, 강변 등의 주변 장소와 관계를 맺으며 구역마다의 개성을 살렸다.	단순히 조경의 차원을 넘은 공원과 도시의 장소적 연계로 일광욕, 전망, 휴식, 여가 등 다양한 행위와 감성이 발생한다.	시민과 정부의 협력, 그리고 디자인 공모에 의한 건축, 조경, 보안, 공공예술 등의 전문가가 팀을 이루어 장소의 재생을 진행하였다.
접근	재생	맥락
	비물리	네트워
	연출	공동체
	결속	비일상

장소 분석

뉴욕 맨하탄(Manhattan)의 '하이라인(High Line)'은 1930년대 물자 운송을 위해 건설된 철로로 1980년대 마지막 운행 이후 운송이 중단되어 방치된 상태였다. 사람의 발길이 끊어진 후 야생화, 모국 등도심에서 볼 수 없는 자연생태계의 모습을 보이게 된다. 하이라인은 맨하탄 곳곳의 장소를 유기적으로 연결한다. 최소한의 변형을 통한 철로 고유의 곡선은 다양한 조경과 예술작품 등 다양한 문화적 요소와 어울려 장소의 의미를 새롭게 변화 시킨다.

장소에서의 컬처노믹스 효과

정부의 고가 철거 계획에 반해 시민들은 '하이라인 친구들(Friends of the High Line)'을 결성하여 이를 보존하고 공공을 위한 공간으로 재사용하도록 하는 운동을 벌였다. 정치, 문화, 예술인 등 다양한 공동체의 협력 아래 뉴욕의 새로운 장소로 재생되었으며, 공동체 화합의 동기를 부여함으로써 사회적 결속력을 강화하였다. 미국 내 대표적인 잠정인 '트래블&레저'가 세계의 랜드 마크 10위로 선정했을 만큼 시민의 호응 또한 크다. 시민을 위한 공원과 문화공간으로 추진되었다.³²⁾

29) 파리시청, <http://www.paris.fr> 참조

30) 정지성, Small Buildings II, CA현대건축사, 2012, p.329

31) 문화네트워크란 다양한 문화적 자원을 하나의 연결세트로 공유함으로써 종합적인 문화서비스 제공 및 문화자원 활용을 극대화하는

전통과 지역 역사의 재발성화

5. The Round Tower



요소별 장소 특성

물리적 요소	활동적 요소	의미적 요소
18세기에 지어진 오래된 탑과 지하 공간을 중심으로 주택은 지상에 모습을 드러내지 않으며, 지하로의 수직적 확장만을 통하여 탑 본연의 영역에 머무른다.	탑은 전망대 역할은 물론 활동에 따라 다양한 요소로 활용될 수 있으며 지하 주택과 연결되어 있다.	일부에서만 장소를 조망해보면 탑은 그저 들판에서 있을 뿐이다. 이미 자연, 풍경과 하나가 된 건물을 해치지 않는다.
접근	재생	맥락
	비물리	네트워
	연출	공동체
	결속	비일상

장소 분석

기존의 탑은 'Grade II Listed'³³⁾의 등급으로 분류되었고, 화재와 방치로 건물은 소실되어 가고 있었다. 런던을 기반으로 하는 studio 'De Matos Ryan'은 18세기에 만들어진 기존의 탑을 중심으로 지하의 확장을 통해 새로운 주택인 '라운드 타워(The Round Tower)'를 건축했다. 지하 주택은 기존의 탑과 주변 농업지역과의 경계에 열린 관계로 접근하여 장소의 의미를 유지하도록 디자인되었다.

장소에서의 컬처노믹스 효과

18세기에 지어진 탑은 그 존재만으로 장소의 역사의 경험을 읽을 수 있는 중요한 가치를 지닌다. 과거와 현대의 경계선 속에 있는 문화적 유산을 사용하여 생활 속으로 끌어들이는 유용한 활용을 보여준다. 전통적인 풍경과 현대의 주거가 잘 조합된 곳으로 지역 주민의 관심을 받고 있다.

5-B. Sunken Pedestrian Bridge



요소별 장소 특성

물리적 요소	활동적 요소	의미적 요소
전쟁에 대비해 만든 요새의 방어진인 웨스트 브리 라프트 워터라인을 수면 밑으로 가로지르는 다리	다리는 기존의 다리들과 다르게 강을 더 가까이 체험하게 한다. 수면 아래로 감춰진 다리는 물속을 걷는 듯한 기분을 경험하게 한다.	걸어서는 깊고 배로 가기엔 얇은 수면의 높기와 방어진의 장소적 의미는 다리의 비밀상적 디자인에 중요한 영감이 되었다.
접근	재생	맥락
	비물리	네트워
	연출	공동체
	결속	비일상

장소 분석

'Sunken Pedestrian Bridge', 일명 모세의 다리는 17세기 외국과의 전쟁에 대비해 만든 방어진요새와 해자의 의미를 살려 건축되었다. 친환경 목재인 아코야우드(Accoywood)를 이용해서 만들어진 다리는 물의 침투와 부패를 방지하는 처리를 하여 강한 내구성을 보여준다.

장소에서의 컬처노믹스 효과

다리는 기존 주변의 경관과 지역적 의미를 해치지 않는 형태로 제작 되었으며, 특별한 양식으로 혁신적인 다리를 디자인했다. 다리는 건너는 보행자에게 시각적 특별함과 함께 독특한 경험을 준다. 다른 곳에서는 볼 수 없는 이 다리는 포리스트 지역에 랜드마크가 되었으며 Dutch Design Award 2011에서 대상을 받았다.

종합 분석의 결과 물리적 요소에서는 버려지거나 낙후된 지역의 재생을 통한 접근성의 구현이 눈에 띄었고 활동적 요소에서는 장소를 문화적인 공간으로 연출하여 이벤트를 체험하는 등의 배경적 현상이 가장 두드러지게

것으로, 문화의 발전과 '삶의 질'을 향상시키는 기반을 말한다

32) 하이라인 친구들과 하이라인 공식 웹사이트

<http://www.thehighline.org> 참조

33) 영국에서 역사·문화적 가치가 있는 건물이나 구조물에 지정하는 등급이다. 이곳에 등록이 되면 지방당국의 허가 없이 철거, 확장, 개조 등을 할 수 없다.

<표 9> 사례의 종합 분석

구분	물리적 요소			활동적 요소			의미적 요소		
	접근	재생	맥락	비물리	네트웍	연출	공동체	결속	비일상
1									
2									
3-A									
3-B									
4									
5-A									
5-B									

나타났다. 의미적 요소에서는 문화를 매개로 한 공동체의 창출과 다양한 공동체의 결속이 문화를 통하여 이루어짐을 발견할 수 있다.

5. 결론

컬처노믹스는 문화적 포용과 참여의 공간으로 노후한 환경 개선과 인프라 정비로 삶의 질을 향상시키고 고용을 창출하는 등의 긍정적인 효과가 있다. 세계화와 지역화의 동시 발생적 상황 속에 문화, 특히 지역문화의 특수 가치에 대한 비중이 높아지고 있음을 인식할 수 있다. 앞의 연구에서 보듯 컬처노믹스는 지역문화 구축에 의한 경제적 효과 창출 외에 거주민의 문화적 욕구 충족, 타 지역의 방문객과 의미작용, 문화적 정체성 확립 등의 문화를 통한 인간의 삶의 질적 향상에 있어 많은 가능성을 내포하고 있다. 이번 연구는 기존의 전통적 장소성이 현대에서 어떻게 적용되어야 하는지에 대한 방법적 모색에서 시작 하였다. 그리고 문화가 새로운 가치로 각광받는 문화의 시대를 배경으로 장소성 형성 과정을 통하여 기존의 장소 요소와 새로운 장소 특성의 구현을 분석하였다. 본 연구를 통한 컬처노믹스적 장소성 구현에 관한 특성은 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 장소상실의 시대에서 장소성을 확립하기 위해서는 문화의 역할이 중요하다는 것이다. 장소는 사회·경제·문화적 관점에 따라 변화하는 의미체계이다. 특히 문화는 일상과 구분 되지 않으며, ‘인간의 삶’의 방식이 곧 문화가 된다. 문화는 인간의 삶과 동떨어져 있지 않으며 다양한 방식으로 복제되고 구현되어지며 장소와 결합했을 때 그 가치는 더해진다.

둘째, 현대 공간의 장소성은 접근성, 재생성, 맥락성을 포함하는 ‘물리적 요소’와 비물리성, 네트워크성, 연출성의 성향을 지니는 ‘활동적 요소’ 그리고 공동체를 창출하며 창출된 공동체를 문화로써 결속하고 평소에 경험하지 못하는 ‘비일상적’ 체험의 속성을 지닌 ‘의미적 요소’로 구분된다. 각 특성들은 전통적 장소성 형성 구성을 수용하면서도 컬처노믹스적 장소를 구현할 수 있는 새로운 의미로 적용 가능할 것이다.

셋째, 현대가치의 핵심 지표인 경제 그리고 인간 삶의 방식인 문화, 이 모두를 수용하는 컬처노믹스를 통하여

기존의 장소적 의미를 수용하면서도 새로운 공간 패러다임을 반영할 수 있는 장소적 특성을 확립할 수 있는 가능성의 발견이다. 예측할 수 없는 급변의 사회 속에 삶의 질적 향상을 도모하는 다양한 문화는 아직 그 가치를 드러내지 않은 채 특정한 장소에서 구현되길 기다리고 있을 것이다. 세계 곳곳에서는 창의력과 문화, 예술을 통하여 장소가 지닌 문화자원 활용 및 연계를 통하여 장소를 발전시키고자 하는 컬처노믹스적 전략을 보이고 있다. 문화는 쉽게 보편화할 수 있고 세계가 공유할 수 있는 의미의 공감이다. 획일화와 근대화로 인한 장소의 상실을 겪고 있는 우리의 장소에서 컬처노믹스적 장소로 하나의 해결책을 제시 할 수 있음에 본 연구의 의의가 있다고 할 수 있다. 문화란 광범위의 다양성과 방대한 규모의 분포를 보이고 있음으로 앞으로의 연구에서는 더욱 더 세밀화된 전략수립과 다각적 연구의 방법론이 사료되어진다.

참고문헌

1. 권영걸 외 40인, 공간디자인의 언어, 날마다, 2011
2. 배기형, 문화경제의 이해, 두남, 2009
3. 성균관대학교 인문과학연구소, 시티 컬처 노믹스, 세미, 2010
4. 정지성, Small Buildings II, CA현대건축사, 2012
5. Edward Relph, 장소와 장소상실, 김덕현 외 2인 옮김, 논형, 2005
6. David Atkinson 외 3인, 현대 문화지리학, 이영민 외 4인 옮김, 논형, 2011
7. 김인선, 컬처노믹스가 적용된 도시재생의 유형에 관한 연구, 국민대학교 박사논문, 2012
8. 박경윤, 램프의 장소론을 기반으로 한 현대 가로 경관 장소성에 관한 현상학적 연구, 대구대학교 박사논문, 2010
9. 박현규, 유희산업시설을 활용한 창작스튜디오 실내공간계획, 홍익대학교 석사논문, 2011
10. 박윤정, 기업의 문화예술지원 활성화를 위한 지역문화정책 연구, 한국예술종합학교 석사논문, 2009
11. 안소민, 도시마케팅 전략에 있어 디자인 혁신이 도시브랜드 재고에 미치는 영향에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문, 2007
12. 안영규, 문화인프라 구축을 통한 도시활성화 성공사례, 문화산업연구 제8권 제2호, 2008.12
13. 오신환, 서울시 컬처노믹스 문화정책에 관한 연구, 고려대학교 석사논문, 2009
14. 유진아, 도시의 장소성 구축을 위한 공간디자인 연구, 이화여자대학교 석사논문, 2009
15. 백현희·이찬, 도시공간의 정보플랫폼화에 의한 장소성 표현 특성연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 4호 통권87호, 2011.08
16. 손세관, 도시주거지역에서의 장소형성의 특성에 관한 연구(1), 대한건축학회논문집 5권 3호 통권 23호, 1989.6
17. 안영규·임배근, 컬처노믹스를 활용한 도시경쟁력 확보전략, 문화산업연구 제9권 제2호, 2009.12
18. 안우진·정집문, 공간시퀀스로 살펴본 알도 로시 건축의 장소성 규명에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제15권 6호 통권59호, 2006.12
19. OfArch, OfArch No.123, Milano : Design Diffusion Edizioni s.r.l, 1991, 2012.10
20. <http://blog.seoul.go.kr/525>
21. <http://www.paris.fr>
22. <http://www.thehighline.org>

[논문접수 : 2013. 02. 12]
 [1차 심사 : 2013. 03. 19]
 [2차 심사 : 2013. 04. 03]
 [게재확정 : 2013. 04. 12]