

문화창의산업에서 문화유산의 가치와 활성화 방안

장호수

한국전통문화대학교 수리복원학과 객원교수

국문초록

문화유산은 역사와 전통의 산물이며 위로부터 물려받아 다음 세대로 물려주어야 하는 승계의 대상으로서 문화유산을 보존하는 것이 국가의 책무로 되어 있다. 그러나 한편에서는 문화유산은 보존을 위한 보존이 아니라 문화유산을 적극 활용함으로써 보존의 당위성을 높이는 것이 필요하다는 인식이 널리 확산되고 있다. 현대사회는 산업사회에서 정보사회를 거쳐 감성을 중시하는 경험경제의 시대로 접어 들었고, 창의 산업을 활성화시키려는 정책담론들이 활발히 논의되고 있다. 이와 같은 상황에서 문화유산의 창의적 가치를 재발견하고 문화유산을 활용하여 지역을 발전시키려는 노력들이 활발히 전개되고 문화유산이 국가 발전 전략에서 중요한 부분을 차지하게 되었다. 문화유산을 발전의 원동력으로 인식하는 경향이 뚜렷이 나타나고 있으며, 문화유산은 특히 지역 특유의 양식을 담고 있다는 점에서 지역 문화자원으로 가치가 높다. 이 글에서는 문화창의산업에 대한 논의를 바탕으로 문화창의산업에서 문화유산의 가치를 확인하고 문화유산 창의산업을 활성화할 수 있는 방법론을 제시한다. 문화유산에 담긴 전통적 고유 가치를 원천자원으로 하여 현재적 가치를 증진할 수 있는 방안을 살펴 보면서 문화유산 창의생태계를 조성하고 창의지구를 설정하여 지역 발전의 원동력으로 문화유산이 적극 활용될 수 있는 방안을 모색하려는 것이다.

주제어 문화창의산업, 창의생태계, 문화유산 창의지구, 문화유산 창의 클러스터

투고일자 2015. 03. 27 • 심사일자 2015. 04. 20 • 게재확정일자 2015. 04. 29



I. 머리말

현대사회는 지식정보를 바탕으로 발전해 왔으나 이제는 감성과 스토리가 중심이 되는 새로운 단계로 접어들면서 경제적으로는 경험경제의 시대로 일컬어진다. 경험경제는 창의성과 경험을 바탕으로 하는 소프트파워를 중심으로 이루어진다. 이와 같은 사회경제적 상황 변화에 따라 정책적으로는 창조경제 담론이 활발하게 논의되고 있다. 창조경제는 예술, 문화 등 지적 자원을 핵심 요소로 하여 사회적 통합과 문화적 다양성 증진, 그리고 인적 개발을 촉진하는 것과 함께 경제 성장과 고용 창출에 기여하는 잠재력을 갖고 있다. 문화가 경제와 지역 발전에서 중요한 역할을 수행할 수 있다는 새로운 관점에서 문화는 지속성 있는 발전 정책의 중심에 놓이게 되었으며, 미래 발전 전략을 수립할 때 고려해야 하는 핵심 개발 의제로서 인권, 평등, 지속성, 문화를 꼽는다.¹

창의산업이라는 말은 비교적 최근에 들어와 2000년대 이후에 각국의 경제정책 수립 과정에 등장하고 있다. 창의산업과 유사한 용어들은 문화산업, 콘텐츠 기반산업, 저작권 산업, 문화생산 산업, 문화 경제 등 다양한 형태로 사용되고 있는데,² 용어의 사용예를 보면 '창의산업'은 본래 '문화산업'에서 출발하여 창의산업으로 발전하고 다시 '문화창의산업'으로 개념이 정리되어 가고 있다. 이 글에서는 문화창의산업의 개념과 범주를 정리하고 문화창의산업에서 문화유산의 지위와 역할에 대하여 살펴본 뒤, 문화유산 창의산업을 활성화하기 위한 방안을 제시하려고 한다.

II. 문화창의산업의 개념과 범주

1. 창의성의 의미와 창의산업

현대사회는 창의성에 바탕을 둔 경제활동을 기반으로 새로운 도약을 위한 준비 과정에서 정책 담론들이 활발히 논의되고 있다. 최근 논의되고 있는 창조경제라는 것도 이와 같은 추세를 반영하는 정책 기조로 나타난 현상이다. 창조경제는 창의적인 상품을 생산하고 교환과 사용이 이루어지는 체제를 말한다. 창조상품이란 창의성에서 비롯된 경제적 재화와 서비스, 경험 등이며 그 주된 가치는 창의성에 있다. 창조상품을 규정하는 특징은 창조활동에서 비롯되며 그 경제적 가치가 창의성에 기반을 둔다는 것이다.³ 여기에서 창의성은 새롭고 가치있는 것을 만들어내는 능력이다. 새로운 것을 만들어내는 행위는 창조적이기 위한 필요조건이기는 하지만 충분하지는 않다. 창의성이 인정을 받으려면 예술적, 기술적 창작성과 함께 사회적 필요와 조건에 맞게 생산해낼 수 있어야 비로써 창의적 가치를 발현한다. 따라서 창조적 아이디어를 가진 사람이 무한한 능력을 발휘하게 된다.

창의성은 자료(data)와 통찰력으로 물질과 결합하여 새로운 것을 창조하는 능력이다. 창의력은 창의성에서 비롯되는 능력으로 경제적 맥락에서 말하면 창의력은 새롭고 가치있는 생각과 행위, 또는 새로운 아이디어를 갖고 창조적 예술 작품, 문화 상품, 기능적 창조물, 과학적 발견, 기술 혁신 등을 이루어내는 것을 말한다.⁴

한편 창의성은 전통적으로 개인의 독특한 재능에서 비롯되는 것으로 알고 있었으나 현대사회는 오히려 집단 창의성(Mass Creativity)의 시대로 접어들었다고 할 수 있다.

1 Culture : key to Sustainable development. The Hangzhou Declaration Placing culture at the Heart of Sustainable Development Policies(Adopted in Hangzhou, China 2013).

2 United Nations Development Programme(UNDP), 2013, Creative Economy Report 2013 Special Edition, pp.19, Paris.

3 존 호킨스 지음, 김혜진 옮김, 2013, 『창조경제』, 에프케이아이 미디어(서울), pp.31.

4 Elena MARINOVA, 2013, Anca BORZA The Creative Industries and New Trends in the Economic World, *Economia, Seria Management* Volume 16, Issue 2, pp.327~328.

집단 창의성은 기술의 발전과 다양한 사물의 보급으로 가능해졌다. 인터넷이 널리 보급되어 집단 지성이 가능하고, 예술 행위를 위한 값싸고 품질 좋은 도구들이 대량 생산되었고, 극장, 갤러리 등 행위 장소를 어디에서나 찾을 수 있는 등 집단 창의성을 발휘할 수 있는 여건이 좋아지면서 나타난 현상이다.⁵

창의산업이라는 말은 영국에서 처음 쓰기 시작한 것으로 알고 있으며, 사회문화 이론의 개념으로서 라기 보다는 정책 담론에서 출발하였다. 영국은 철강, 자동차, 섬유 부문 등 전통산업이 몰락하면서 새로운 산업을 일으켜야 한다는 정책적 방향이 추구되었고, 예술과 미디어에 주목하고 디지털 기술 등 신기술을 접목하여 신성장동력으로 만들려는 전략을 수립하면서 창의산업이라는 말을 쓰기 시작했다. 창의산업은 창의성을 바탕으로 새로운 산업을 일으키는 활동이라고 정의를 내릴 수 있다.⁶

창의산업(Creative Industries)은 개인의 창의력과 기술 및 재능에서 비롯되는 지적 재산을 사용하여 부를 창조하고 일자리를 만들어내는 잠재력을 갖는 활동을 말한다. 창의산업은 문화에 대한 우리의 사고방식을 특히 공공 정책 분야에서 재구성할 것을 요구하며, 이는 정책적으로는 경제 정책과 예술 및 미디어 정책을 다시 정립하는 것과 같다.⁷ 창의산업은 창의성과 지적 자산을 주요 투입원으로 하여 생산하는 상품 또는 서비스를 창조, 생산, 유통하는 것이며, 지식에 기반을 둔 활동으로서 예술만이 아니라 거래와 지적 재산을 사용하여 잠정적으로 수익을 창출하는 것도 포함한다. 창의산업의 결과물은 유형의 생산물과 함께 무형의 지적, 예술적 서비스의 결과물로서 창조적 콘텐츠를 포함하고 있다. 따라서 창의산업의 핵심은 콘텐츠 산업으로 인식하며 콘텐츠 산업에 대한 여러나라의 인식과 범주는 아래와 같다(표 1).

표 1. 주요 국가들의 콘텐츠산업 관련 명칭과 범위⁸

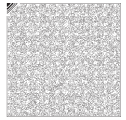
명칭	나라	산업 분야
창조산업 (creative industry)	영국, 홍콩, 호주, 싱가폴, 네덜란드, 덴마크	출판, 음악, 미술, 골동품, 공예품, 영화/비디오/라디오/텔레비전, 공연, 광고, 양방향레저 소프트웨어, 소프트웨어, 컴퓨터서비스, 디자인, 패션, 건축
저작권 산업 (copy right industry)	미국, 호주, 핀란드, 노르웨이	인쇄/출판, 음악, 공연, 라디오/텔레비전, 사진, 소프트웨어, 시각/그래픽아트, 광고, 레코드/테이프, 저작권신탁관리업
문화산업 (cultural industry)	프랑스, 캐나다, 독일, 이탈리아	출판(책, 신문, 잡지, 음반), 시청각활동(영화, 라디오, 전시, 텔레비전), 기타(출판대행, 멀티미디어, 광고)
	브라질	문화, 공예, 시각디자인, 음악, 영화/비디오, TV/라디오, 출판사, 소프트웨어, 컴퓨터, 건축, 디자인, 패션 광고와 이의 간접서비스
문화창조산업 (cultural and creative industry)	중국, 타이완	신문도서물, 음반제품, 전자출판물, TV, 영화, 예술공연, 문화공연관, 문물 및 문화보호, 박물관, 도서관, 군중문화서비스, 문화연구, 인터넷, 여행사서비스, 경치유람서비스, 실내오락, 유원지, PC방, 문화중개대리, 문화상품대여와 경매, 광고
콘텐츠산업 (content industry)	한국, 일본	영화, 음악, 만화, 애니, 컴퓨터게임, 연극, 문예, 사진

5 John Holden, Cultural and Creative Ecologies, Panel 1A : The Experts' Perspective, pp.31~32.

6 UN 지음, 이정규 · 김양동 · 이미경 옮김, 2013, 『창조경제 UN보고서』, 21세기 북스(서울), pp.54.

7 Terry Flew, 2012. *The Creative Industries – Culture and Policy*, SAGE Publications Ltd. London, pp.3~4.

8 김재범, 2013, 『영국 창조산업의 정책 흐름과 향후 방향』, 『창조산업과 콘텐츠』 2013-3, 한국콘텐츠진흥원, pp.18~22.



위 표에서 보는 바와 같이 ‘창의산업’과 유사한 용례로서 문화산업(Cultural Industries)이라는 말이 있었다.⁹ 창의산업과 문화산업은 서로 다른 범주의 것들을 말하기도 하지만 단순한 범위의 문제를 넘어 문화산업은 국가 정책 차원에 초점을 맞추고 있다면 창의산업은 글로벌 시장과 지역 경제의 교차점에서 바라 보아야 한다. 또한 창의산업은 디지털 기술과 융합을 원동력으로 하며, 그런 점에서 혁신과 성장의 새로운 경제 동력으로서 문화산업과는 근본적으로 다른 점이 있다.¹⁰

최근에는 창의산업과 문화산업을 구분하는 기준이 모호하고 서로 다른 관점에서 정의하는데 어려움이 따르면서 복합적 개념을 사용하는 것이 일반화되고 있다. 창의산업의 상품과 서비스는 창의력을 투입해서 나온 결과물이며, 그 안에는 문화 콘텐츠와 문화자산이 담겨 있다. 창의산업의 개념은 문화산업보다 더 넓은 범위를 포함하지만 그 범위를 일정한 기준에 따라 한정할 필요가 있다. 그런 까닭에 ‘문화창의산업’이라는 복합용어를 더 널리 사용한다.¹¹

2. 문화창의산업의 범위

문화창의산업(Culture-Creative Industries)은 문화산업의 범주와 창의산업의 개념이 복합적으로 연계되어 나타난 것으로 유네스코에서 주도적으로 사용하기 시작한 용어이다. 문화산업은 유네스코의 정의에 따르면 ‘무형적이고 문화적인 콘텐츠를 창조, 생산, 상업화하여 인쇄, 출판, 멀티미디어, 시청각자료, 사진, 영화 등을 만드는 것과 함께 공예와 디자인을 포함하는 것’을 말한다. 한편 창의산업은 문화산업과 함께 예술적, 창의적 노력이 수반되는 생산물과 서비스 그리고 건축, 광고 활동을 모두 포함한다.¹²

이와 같은 정의에는 창의산업이 문화산업보다 넓은 영역을 포괄하는데, 유네스코의 정의는 문화창의산업으로 이들 모두를 포함하는 개념으로 정리하고 있는 것을 알 수 있다. 문화창의산업의 범위는 유네스코에서 정기적으로 실시하는 문화통계 작업에서 다루는 문화영역과 관련 분야를 모두 아우르는 범주와 같다고 볼 수 있다(표 2).¹³

문화창의산업은 경제발전과 고용에서 중요한 동력으

표 2. 문화통계 영역의 구조와 문화창의산업의 범주

문화영역						관련분야	
A. 문화유산, 자연유산 • 박물관 • 고고유적 • 역사유적 • 문화경관 • 자연유산	B. 공연, 행사 • 공연예술 • 음악 • 축제 • 박람회 • 전시회	C. 시각예술, 공예 • 미술품 • 사진 • 공예품	D. 도서, 출판 • 책 • 신문잡지 • 인쇄물 • 도서관 • 도서 전시회	E. 시청각, 대화형미디어 • 영화 비디오 • TV 라디오 인터넷 방송 • 인터넷 팟 캐스팅 • 비디오 게임 • 온라인 게임	F. 디자인, 창조서비스 • 패션디자인 • 그래픽디자인 • 인테리어 • 경관디자인 • 건축서비스 • 광고서비스	G. 관광 • 전세 여행, 관광 서비스 • 접대, 숙박시설	H. 스포츠, 여가 • 스포츠 • 몸관리 • 테마파크 • 도박
↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓	↑↓
무형문화유산 (이야기 전승 및 표현, 의례, 언어, 사회 관습)						무형문화유산	
교육, 훈련						교육, 훈련	
기록, 보존						기록, 보존	
장비, 보조자료						장비, 보조자료	

9 ‘문화산업’이라는 말은 1930년대 프랑크푸르트 학파의 초기 저작물에서 처음 등장하였으며 음악, 미술, 문학, 패션과 디자인, 그리고 미디어 산업으로서 라디오, 출판, 영화, 텔레비전 상품 등을 포함한다.

10 Terry Flew, 2012, *ibid.*, pp.60-61.

11 Guntram Geser, Veronika Hornung-Prahauser and Andreas Strasser eds, 2014. *Handbook for Creative Cultural Heritage Cooperation Projects*, Salzburg, pp.9.

12 United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization(UNESCO), 2006. *Understanding Creative Industries : Cultural Statistics for Public Policy-making*, Paris.

13 UNESCO Institute for Statistics 2009, *The 2009 Unesco Framework for Cultural Statistics (FCS)*, Montreal, pp.23-24.

로 이해되고 있다. 문화와 창의력은 유럽 2020 전략의 핵심이 되어왔다.¹⁴ 유엔 통계에 따르면 문화창의산업은 오늘날 세계 경제규모(GDP)에서 7%를 차지하고 있으며 계속 증가하는 추세를 보이고 있다. 문화창의산업 보고서에는 예술 뿐 아니라 광고, 문화유산, 소프트웨어 등을 포함하여 관련 기업 및 기관의 활동 상황 등을 언급하고 있는데 문화유산의 역할이 점차 증대하고 있는 것을 볼 수 있다. 이와 같은 상황을 고려할 때 문화창의산업에서 문화유산의 가치와 역할에 대한 정확한 이해가 필요하다.

Ⅲ. 문화창의산업에서 문화유산의 의미

1. 문화유산의 가치와 인식 변화

문화유산은 국가 정책에서 기본적으로 원형 유지 보존을 원칙으로 한다. 문화유산 보존은 국민의 문화적 향유를 위하여 마땅히 필요하지만 그와 더불어 문화유산은 보존·관리·활용의 순환구조를 재인식하면서 문화유산에 내재된 가치를 증대시키고 새로운 가치를 찾아 다양한 부가 가치를 창출할 수 있어야 한다. 문화유산의 가치에 대한 평가와 국민들의 인식 수준은 당대의 사회경제적 상황과 맞물려 있으며, 그에 따라 정책의 방향과 질적 수준이 규정된다. 현 상황에서 우리는 문화유산의 가치와 인식 면에서 이제 겨우 산업경제시대 수준을 넘어 지식경제시대 수준에 머물고 있다(표 3).

표 3. 문화유산의 가치와 인식변화 단계

	문화유산의 가치	문화유산 관리 방식	문화유산에 대한 인식
산업경제시대	전통문화자원	전통계승, 원형유지	경제개발의 저해 요인
지식경제시대	지식자원	원형보존, 교육적 활용	정보의 보고
창조경제시대	원천자원	산업적 활용	고부가가치 창출

우리 사회는 이제 여러 분야에서 새로운 변화를 모색하고 있다. 사회 발전을 위한 새로운 동력으로서 문화적 창의성과 창조적 활동을 진흥해야 하며 그와 같은 목적을 이루기 위해서는 문화유산 분야에서도 창조적 활용과 새로운 가치 창출을 위하여 문화유산에 대한 전통적 인식과 관리 방식에서 벗어나 활용 방법에 대한 새로운 접근 방식을 필요로 한다.

2. 문화유산의 창의적 활용

문화유산의 창의적, 사회경제적 이용은 문화유산의 가치 증진 또는 자기 증식(Valorisation) 과정이며, 문화유산의 가치를 증진한다는 것은 실제 투자한 것보다 더 많은 것을 얻을 수 있다는 것으로 그것은 단지 경제적 이익만을 말하는 것이 아니다. 문화유산의 가치를 증진하기 위해서는 새로운 기술이 필요하고 전문화할 필요가 있다.¹⁵ 문화유산 분야에서 새로운 기술을 개발하고 적용하려면 수요자들의 요구 사항을 충분히 고려하고 관련 기업을 비롯한 다른 분야의 관계자들과 논의와 협력이 필요하며, 한편으로는 새로운 기술과 미디어의 효율성을 따져보면서 사회경제적 연관성을 미리 평가해 보아야 한다.

문화유산이 사회와 경제에 미치는 영향은 상업적 활동 및 고용을 창출하는 것과 함께 지역 재생, 기술 발전, 시민들의 문화적 참여 등 매우 다양하며, 더 나아가 관광, 레저를 비롯한 광범위한 분야에 이르기까지 지역 발전에 이바지할 수도 있다. 이와 같이 문화유산은 사회적·경제적으로 새로운 역할이 기대되며 문화창의산업 분야에서 그 가치와 역할이 증대되고 있다.

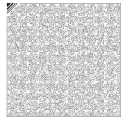
3. 문화창의산업에서 문화유산의 가치

1) 문화유산 활용과 경제적 가치 창출

문화유산 활용은 문화유산의 예술적 가치, 사회적 가치, 교육적 가치, 경제적 가치 등 다양한 속성을 살려 문화

14 유럽 2020 전략은 유럽연합이 주도하여 고용 증진, 생산성 향상, 그리고 사회적 결속력을 높이기 위하여 채택한 것으로 지식의 발전과 혁신을 통한 스마트화 전략이 핵심이라고 할 수 있다(<http://europa.eu>).

15 Guntram Geser, Veronika Hornung-Prahauser and Andreas Strasser eds, 2014, pp.10-11.



유산이 국가 경쟁력 제고에 중추적인 역할과 더불어 문화 국가 실현에 이바지할 수 있도록 하는 것이다. 문화유산의 예술적 활용은 문화유산에 담긴 예술적 가치를 보고 느끼며 창조적 상상력을 발현할 수 있는 재능을 재발견하는 것이다. 문화유산의 교육적 활용은 학교 현장에서 뿐만 아니라 사회 각계 각층에서 그 수요가 증가하고 있다.

문화유산 방문 교육과 체험 활동을 통한 참여 체험형 문화유산 교육은 특히 자라나는 어린이들에게 직업 체험의 기회를 제공하기도 한다. 초·중등 학생들에게 고고학 발굴 현장 체험교육은 가장 인기 있는 교육 프로그램으로 정착되어가고 있다. 이제 문화유산 교육은 생애주기별 교육 체계가 수립되고, 문화유산 창의적 체험 활동 및 방문 교육, 사회적 소외 계층에 대한 문화유산 교육 지원, 문화유산 교육 콘텐츠 개발 및 스마트 교육 등이 활발히 이루어지고 있다(표 4).¹⁶

그러나 문화유산 활용에서 가장 적극적인 형태는 문화유산의 경제적 가치를 창출하는 것이다. 문화유산을 자

원으로 활용하고 문화유산 산업을 다양화하여 경제적 가치를 창출할 수 있다. 문화유산 관광은 지역을 활성화하는데 큰 역할을 담당할 수 있다. 또한 문화유산의 예술적 가치와 첨단 기술을 결합하고 현대적으로 이어갈수 있는 방법으로 사라진 문화유산을 디지털로 복원하고 문화유산의 디지털체험 프로그램을 개발하며, 문화유산과 현대 기술을 접목하여 창의산업 기반을 구축할 수 있다.

2) 문화창의산업에서 문화유산의 위치

문화창의산업에서 문화유산은 문화의 가치사슬(value chain)에 따라 창조 - 생산 - 제조(재생산) - 분배의 순환과정에서 그 위치를 살펴볼 수 있다. 유엔에서 정기적으로 발간하는 창의산업보고서에서 창의산업이란 창조성과 지적 자산을 가장 먼저 투입하여 재화와 서비스를 창조, 생산, 분배하는 것으로 정의하고, 문화유산이 모든 형태의 예술과 문화창의산업에 영감을 주는 원형이 되는 것이라고 하였다. 따라서 문화유산은 문화창의산업에서 출발점이 된다. 여기에

표 4. 문화유산 방문교육, 체험학습 통계¹⁷

	2010	2011	2012	2013	2014
문화유산 방문교육	20개단체/ 532개교	20개단체/ 515개교	21개단체/ 507개교	22개단체/ 661학교	31개단체
문화유산 창의체험 학교운영	21개교	23개교	22개교	23개교	22개교
고고학 체험교실 운영지원		10개 단체	10개 단체	11개 단체	10개 단체
문화유산 교육콘텐츠 개발	영상콘텐츠제작, 세계유산애니메이션 제작	태블릿 PC, 디지털복제작	문화유산교육 활성화 연구	초·중등용 클레이애니메이션, 디지털 문화유산 콘텐츠보급	디지털 문화유산 콘텐츠 홍보용 USB 제작·보급

16 장호수, 2014, 「문화유산 보존활용과 창조경제적 가치 창출」 『행정포커스』, 11+12, 한국행정연구원, pp.13~15.

17 자료제공, 문화재청 정책총괄과.

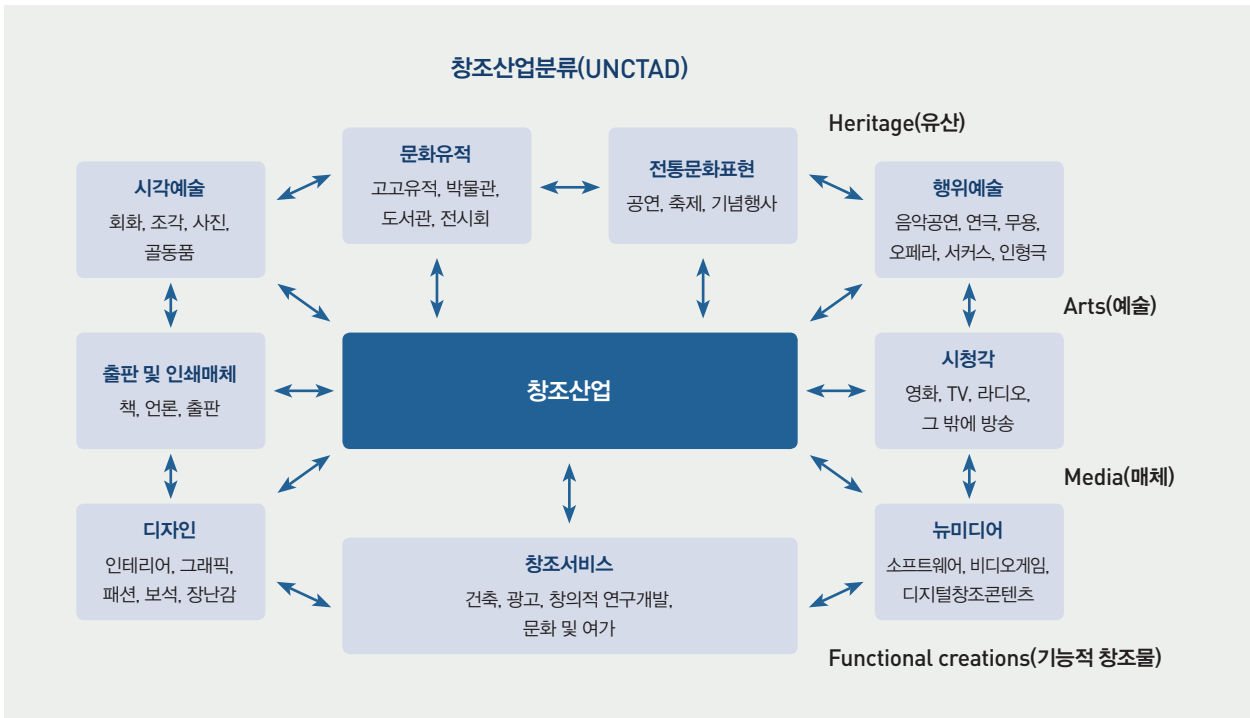


그림 1. 문화창의산업에서 문화유산의 위치

서 문화유산이란 문화유적, 박물관 소장품 등 유형의 것과 함께 공예 기술을 비롯한 전통문화의 표현 형식을 포괄하는 무형의 것들도 있다. 이와 같은 유·무형의 문화유산들은 예술의 원천 자료가 되며 뉴미디어와 결합하거나 새로운 디자인 감각에 의해 창의산업을 일으키는 원동력이 되는 것이다.¹⁸ 이와 같이 문화유산은 문화창의산업에서 점차 중요한 위치를 점유해 나가고 있으며 역할이 강화되는 추세이다.

4. 문화창의산업에서 문화유산의 역할

문화유산은 이제 문화창의산업을 활성화하는 데에서 보다 적극적인 역할을 해야 한다. 문화유산이 지역사회에서 발전의 중심에 설 수 있을 때 비로서 제 구실을 할 수 있게 된다. 문화유산은 지역 발전 정책에서 지역 경제의 실패를 해결하고 경제를 되살리는 역할을 하기도 한다. 그러나 그

런 경우는 매우 드문 사례이며 그러한 경우에도 문화유산 자체로서의 역할보다는 문화유산을 매개로 하여 지역의 명성을 높이고 이미지를 개선하는 간접적인 기능을 함으로써 지역 활성화에 이바지하고 있다.¹⁹

문화유산이 지역 발전의 원동력이 되려면 문화유산에 기반을 둔 지역재생사업이 필요하다. 지역의 역사문화자원을 발굴하고 활용하여 지역 단위 문제를 해결하고, 지역 거점을 중심으로 역사적 문화적 특성을 살리는 핵심 콘텐츠를 이용하여 관광과 산업을 활성화시키는 전략적 차원의 개념이다. 이를 통하여 지역의 정체성을 제고하고 지역 커뮤니티 형성을 강화하며 지역경제를 활성화 할 수도 있다. 이와 같은 관점에서 문화재청에서 계획하고 있는 문화재형 지역재생 사업은 새로운 정책 환경을 조성하는 것이며 그동안 추진해왔던 사업과 달리 몇 단계 진화된 개념이다.²⁰

18 United Nations Commission for Trade, Aid and Development(UNCTAD), 2008, Creative Economy Report, 2008, United Nations : Geneva, p.14.

19 B.Graham, G.H.Ashworth & J.E.Tunbridge, 2004, A Geography of Heritage : London, pp.176~177.

20 문화재청, 2013, 문화재형 지역재생 정책환경 조성연구.

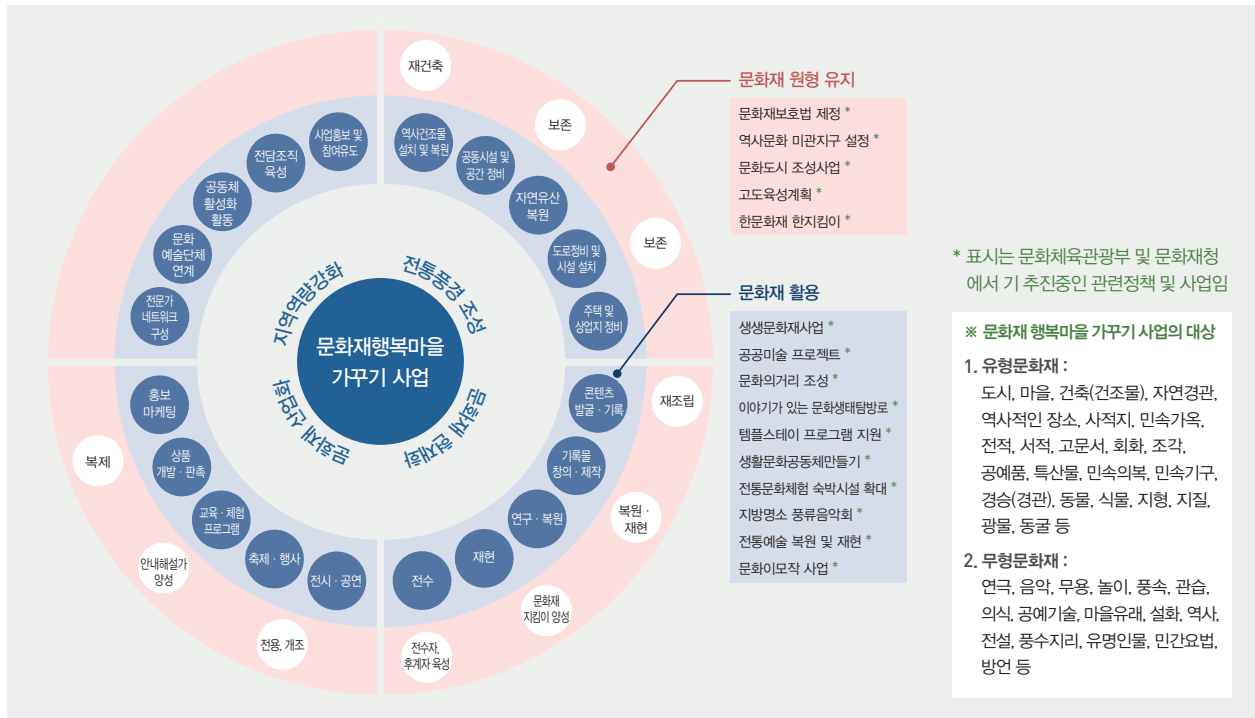


그림 2. 문화유산과 지역재생 개념도²¹

IV. 문화유산 창의산업 활성화 방안

1. 문화유산 창의생태계 조성

1) 창의생태계 조성의 과제

문화창의산업은 산업의 본질인 문화 콘텐츠를 기본 바탕으로 하여 첨단 기술과 상승작용을 일으킬 수 있도록 건전한 생태계를 조성하여 활성화를 이끌어야 한다. 창의 산업이 발전하려면 지식기반 경제의 핵심 메카니즘으로서 새로운 지식과 문화의 독자적 창조 역량, 기술혁신 역량, 신 기술, 신제품 개발 역량이 서로 균형을 이루며 상생을 이루는 것이 핵심이다. 창의생태계 구성 요소 간 공존 균형을 통한 시장 선순환구조 구축이 필요하며, 이해 관계자 사이의 공생 네트워크 촉진, 디지털생태계 환경 관리체계로서 거버넌스 구축, 시장 실패의 보완 조정 등이 필요하다.²²

따라서 문화창의산업 생태계를 조성하기 위하여 정책으로 풀어야 할 과제들은 먼저 정보와 커뮤니케이션 기술에 대한 접근성을 높이고 소규모 문화 전문 기업들을 적극 지원해야 한다. 그와 함께 문화 담당부서와 산업기술 분야 부서 간 통합적이고 유연한 공동 노력이 필요하며, 창작자들을 위해 저작권을 보호하고, 소규모 문화 생산자들이 함께 할 수 있는 창조 클러스터를 조성하여 원천자원을 공유하고 기반시설을 함께 쓸 수 있도록 유도해야 한다. 그와같은 생태계를 조성하기 위하여 인적자본에 대한 투자(교육, 기술, 훈련)와 글로벌 시장에 접근성을 높여야 한다.²³

한편 문화창의산업을 활성화시키기 위하여 지역 창의생태계 조성이 필요하다. 지역 단위로 하나의 창의생태계로 본다면 창의성을 매개로 순환 기능, 교류 기능, 진화 기능 등이 있어야 한다. 기술, 순수예술과 창의산업의 교류, 실

21 문화재청, 2013. 위의 책, pp.27~29.

22 이병민, 2013, 「창조생태계 모델로서 콘텐츠와 ICT의 상생」, 『창조산업과 콘텐츠』 2013-3, 한국콘텐츠진흥원, pp.27.

23 Terry Flew, 2012, ibid, pp.56~57.

협과 응용의 교류, 아마추어와 전문가의 교류 등 교류의 장이 마련되고, 쌍방향으로 상호 호혜적 교류를 통한 생태계의 순환과 진화 과정을 거쳐 비로소 생태계는 건전하고 미래지향적으로 발전할 수 있다.

문화유산 창의산업 분야는 특히 지역 생태계 조성이 필요하며 그와 함께 지역별 다양성과 특성화를 요구한다. 문화가 이끌어가는 지역 재개발 전략은 지역사회의 구조를 유지하면서 경제적 회수가 가능할때 경쟁력을 증가시킬 수 있다. 그러기 위해서는 문화유산의 다양성을 촉진하고 이에 기반한 지역 활성화와 지속성 있는 발전을 유도해야 한다. 지역산업이 부활하여 지역 재생이 가능하도록 하려면 지역에 소개하는 박물관, 도서관 등 문화전문기관이 창의 기반에 중요한 역할을 할 수 있도록 제도적 지원을 강화해야 한다. 창의산업은 지역의 정체성 형성에 이바지한다는 사실을 깨닫고 그에 걸맞는 장소는 중요한 성공 요소라는 것을 재인식할 필요가 있다.²⁴

한편 현대 소비자들은 새로운 형태의 생산물과 서비스를 요구하는 강한 경향성을 보인다. 따라서 문화유산 분야에서도 이와 같은 경향을 반영하여 문화유산 전문기관들은 경험적 가치를 현장에서 또는 온라인 상에서 제공할 수 있도록 준비해야 한다. 이것은 문화유산 현장이 단순히 여가를 즐기는 장소가 되어야 한다는 것은 아니며, 문화유산과 방문객들 사이에 새로운 소통 방식을 찾아 더 풍부한 내용을 전달해야 한다는 것을 의미한다. 소비자들이 경험적 가치를 서로 나누려는 이미 검증된 것들에 대한 신뢰도가 높기 때문이다. 문화유산의 경험을 공유하는 방식은 ICT 기술을 적극 활용하여 웹포탈, 모바일 가이드, 방문객들이 직접 만드는 콘텐츠(UCC), 쌍방향 기계장비 등을 활용할 수 있다.²⁵

2) 유럽연합의 사례

유럽연합은 유럽 공동의 문화유산 디지털 사이트(Europeana)를 구축하고 있으며 이는 유럽연합의 성장전략을 구성하는 7가지 핵심사업 가운데 하나이다. 유럽지역 모든 나라들이 공동으로 유럽문화 유산을 디지털 정보로 구축하여 유럽 모든 지역의 풍부하고 다양한 역사와 문화를 상호 교환할 수 있도록 하려는 것이다.²⁶ 유럽의 박물관, 도서관, 갤러리, 자료관, 그리고 음성 및 시각 자료관 등을 모두 망라하여 온라인으로 제공할 수 있도록 한다. 문화유산을 비롯하여 도서, 잡지, 영화필름, 지도, 사진, 음악 등 다양한 내용으로 구성되며, 누구나 사용할 수 있고 그에 따른 저작권을 인정한다. 이와 같은 일련의 작업은 정보산업에서 새로운 상품과 서비스를 창출하는데 필요한 정보를 제공한다는 점에서 문화창의산업 생태계 조성에 중요한 역할을 할 것이다.

‘유러피아나’는 문화유산의 세계에서 변화의 촉매제 역할을 할 것이며, 유럽 시민들이 유럽의 역사와 문화를 배우고, 이해하고, 해당 분야에서 사업을 할 때에도 새로운 방식을 만들어낼 수 있을 것이다. 또한 문화유산을 디지털 방식으로 개방함으로써 서로 아이디어를 교환하고 정보를 나누게 됨으로써 문화다양성을 이해하고 지식경제 번영에 이바지하게 될 것이다. ‘유러피아나재단’이 중심이 되어 2,200여 개의 유럽지역 문화기관들이 연결되고 정부기관 민간기관 등이 모두 참여하며 기술기업, 연구소 등도 함께 참여하는 정보 수집체계를 구축하고 있다(그림 3). ‘유러피아나’는 유럽 문화창의산업의 허브가 될 것으로 기대하고 있으며, 디지털화된 문화자원을 기반으로 경제활동을 원활히 할 수 있도록 할 것이다.

한편 유러피아나 창조유산(Europeana Creative)은 ‘문화유산과 창의산업이 만나는 곳’이라는 목표를 정하고

24 Department for culture, media and sport, 2008, *Creative Britain, New Talents for the New Economy*, 6, Supporting creative clusters.

25 Guntram Geser, Veronika Hornung-Prahauser and Andreas Strasser eds, 2014, *Handbook for Creative Cultural Heritage Cooperation Projects*, Salzburg, pp.18-19.

26 Europe 2020 : a strategy for European Union growth(www.europeana.eu).

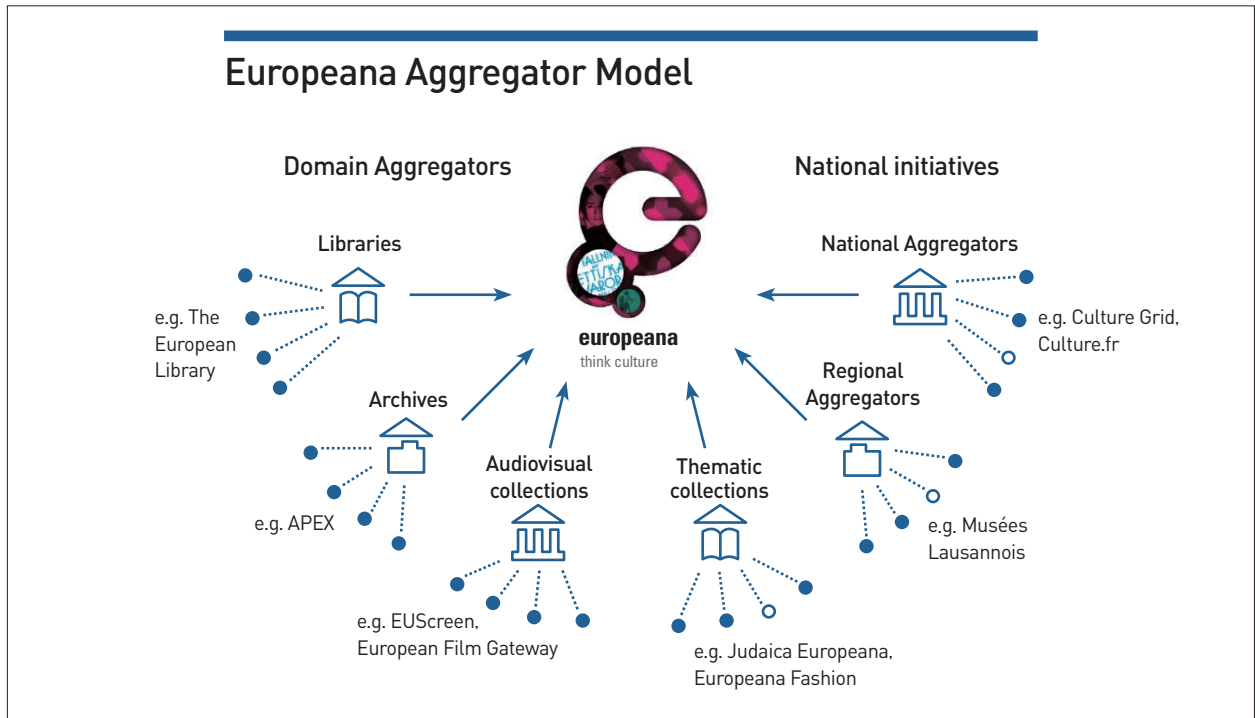
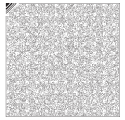


그림 3. 유러피아나 정보수집 체계²⁷

2013년부터 유럽 창의산업이 디지털화된 문화유산을 재할용할 수 있도록 파일럿 프로그램을 운영하고 있다. 프로그램은 자연사교육, 역사교육, 관광, 사회적 연결망 구축, 디자인 등 5개 분야로 이루어지며 분야별 전문가들이 공동 투자와 공동 개발 방식으로 이루어진다. 분야별 참여자들을 살펴보면 소프트웨어 개발자, 기업, 디자이너, 교육자, 큐레이터 등이며 이들이 협업을 하는 방식이다.

2. 문화유산 창의도시, 창의지구 설정

창의도시는 창의성을 가진 창조 인력이 많고 이들이 창의적 활동으로 연결될 수 있도록 여러 여건을 갖춘 도시를 말하며 지역적 창조 인프라 역할을 담당한다. 세계의 대도시들은 거의 모두 창의도시를 표방하고 있다. 창의도시는 '독자적인 예술 문화를 육성하고 지속적이며 내생적인 발전

을 통하여 새로운 산업을 창출할 수 있는 능력을 갖춘 도시, 인간이 자유롭고 창조적인 활동을 함으로써 문화와 산업의 창조성이 풍부하며 혁신적이고 유연한 도시경제 시스템을 갖춘 도시이다.²⁸ 한편 창의지구는 창의적 인력이 모이고 개방적이며 실험적인 문화를 가진 오프라인과 온라인 상 지역을 말한다. 도시 내 창의지구가 많아야 창의도시가 되며 창의지구에 연구 개발 및 기획 부문 인력과 기업이 모여들게 된다.

유네스코는 문화관련 산업을 진흥하고 문화적 생산물의 공급을 활발하게 하며 고용을 촉진하는 등 창의산업을 지속적으로 발전시키기 위하여 문화예술에 관한 세계 수준에서 경험이나 지식과 전문 기술을 가진 특색있는 도시로 창의도시를 선정한다.²⁹ 유네스코 창의도시는 문화예술 분야에서 지역 발전에 활력을 불어넣기 위한 정책 수단이 될 수 있다.

²⁷ www.europeana.eu

²⁸ 고정민, 2013, 「지역 균형발전시대, 창조도시와 클러스터 전략」, 『창조산업과 콘텐츠』, 2013-3, 한국콘텐츠진흥원, pp.29.

²⁹ 유네스코 창의 도시는 공예/미술, 디자인, 먹거리, 문학, 음악, 미디어 아트, 영화 등 7개 분야에서 선정하며 우리나라에서는 이천(공예/미술), 서울(디자인), 전주(먹거리) 등이 선정되었다.

문화에 기반한 창의적 도시개발은 도시에 새로운 활력을 불어넣기 위하여 매우 필요하다. 오래된 도시들은 특히 구도심 지역의 공동화 현상으로 경제적으로 뒤떨어지는 것 뿐만 아니라 생활환경이 나빠지는 현상도 나타난다. 그러나 이들 구도심 지역은 역사유산과 산업유산이 중요한 역사문화자산으로 남아있는 곳이 많다. 이와 같은 역사가 있는 도시와 역사지구들은 도시의 역사문화자산을 보존하기 위한 투자가 필요하며 투자한 만큼 가치는 상승하고 사회 경제적으로 보아도 보존하는 것이 필요하다.

문화유산 창의도시는 문화창의도시와 마찬가지로 창의기업을 육성하고 최첨단 인프라를 조성하여 창의기업을 유치하고 창의 클러스터를 조성하는 방식으로 조성할 수 있다. 문화유산 분야 창의기업은 소규모 기업 형태가 경쟁력이 있으며, 지역 전통을 간직한 공예 등 문화유산을 이어가는 전통 산업을 보호하고 육성할 필요가 있다. 문화유산 창의도시는 창의적으로 문화관광을 이끌어갈 동력이 될 수 있는 창의 문화 프로그램을 운영하며 방문객들이 오랫동안 머물 수 있도록 관광 인프라를 구축하고 프로그램을 개발해야 한다.

한편 창의도시를 활성화 시키기 위하여 창의산업 클러스터를 조성하게 되면 이는 상호 시너지 효과를 낼 수 있게 된다. 창의산업 클러스터는 도시의 산업 육성을 통해 일자리를 만들고 창의도시는 도시의 창조 인프라를 구축하여 창조인력을 영입, 서로 도움을 받을 수 있는 관계가 형성된다. 이를 통해 낙후된 도시를 재생하며 관광으로 연결할 수도 있다.

3. 문화유산 창의 클러스터 형성

문화창의산업 클러스터는 창의 업종이 서로 가까운 곳에 모여 연관 효과를 얻을 수 있도록 하는 것이다. 제조업이 쇠퇴한 선진국 몇몇 지역에서 대체산업을 일으켜 도

시 재생을 꾀하기 위한 목적으로 조성되기 시작하였다. 문화창의산업 클러스터는 잠정적으로 파트너로 활동할 수 있는 관련 전문가와 이해 관계자들을 모집하여 서로 이해를 넓히고, 창의성과 혁신을 발휘할 수 있도록 협업 분위기를 조성하며, 전문 기술자와 서비스를 제공하고 기업으로 발전할 수 있도록 지속적인 지원을 필요로 한다. 이와 같은 과정을 거쳐 클러스터가 조성되어야 하므로 문화유산분야에서 클러스터 조성은 쉽지 않다.

문화유산 분야에서 창의 클러스터 형성은 지역별 협동작업 공간 조성, 문화연결 통로 구축, 문화 관련 집단 연계 방식 등이 있다. 협동작업 공간은 지역 내 박물관과 갤러리, 미디어, 디자인 패션 관련 기업, 그밖에 관련기관들을 특정지역에 모아 놓는 방식으로 조성할 수 있다. 문화연결 통로는 문화유적과 역사도시와 같은 문화자원들을 하나의 주제로 엮어 가며 문화관광에 초점을 맞춰 여러 나라의 도시들을 연결하는 방식이다. 관련 집단의 연계는 문화기관, 행정기관, 개발부서 등 여러 기관들이 공동의 목표를 위해 연결되는 방식이다.³⁰

문화유산 창의 클러스터는 문화예술기관, 대학, 연구기관, 작업장 등 산학연 관련 기관들이 함께 모여 창의산업이 뿌리를 내리고 꽃필 수 있는 풍부한 기반을 만들어 나가야 한다. 특히 지역 전통문화에서 유래하는 문화유산 창의산업을 적극 육성하여 새로운 성장 동인으로 자리잡을 수 있도록 해야 한다. 우리나라에서는 문화창의산업 클러스터를 조성하기 위한 정부 정책은 없지만 문화산업기본법에서 1999년부터 문화산업 클러스터의 법적인 근거를 마련하여 문화산업단지, 문화산업진흥지구, 문화산업진흥시설을 조성할 수 있는 정책이 추진되고 있다.³¹

4. 문화유산 창의인력 육성

창의산업은 개인의 창의력으로부터 출발한다고 해도

30 Guntram Geser, Veronika Hornung-Prahauser and Andreas Strasser eds, 2014, pp.25-26.

31 「문화산업진흥 기본법」 법률 제12687호, 개정 2009. 2. 6.



지나친 말이 아니다. 따라서 창의경제의 변화를 유도하는 핵심 요인은 창의력을 갖춘 인력의 집합체로서 이들을 창의 계급이라는 새로운 사회 계층의 등장으로 설명하기도 한다. 창의계급은 새로운 가치관, 업무 스타일, 라이프 스타일을 가진 창의성의 공급자로서 기술자, 예술가, 크리에이터, 매니저, 전문가 등을 포함한다.³²

문화와 예술 교육을 통하여 창의성을 개발하고, 문화창의산업을 이끌어갈 창의인력을 육성하기 위하여 문화 교육은 필수적인 요소가 된다. 문화예술 교육은 자라나는 어린이들에게 문화적으로 균등한 기회를 제공하고, 일찍부터 재능을 키울 수 있도록 수준 높은 교육 과정을 마련하여 훌륭한 가르침을 받을 수 있도록 준비해야 한다. 창의성 개발은 어린이 교육으로부터 시작되어야 하기 때문이다. 영국에서 시행하는 “네 재능을 찾아라(Find your talent)” 교육 프로그램을 보면 어린이들이 예술적·문화적으로 다양한 방식의 경험을 통하여 창의적 재능을 발견하고 창의성을 발휘할 수 있도록 능력을 키우는데 중점을 두고 있다.³³

특히 자라나는 어린이들에게 지역의 역사와 전통과 문화를 바르게 인식하고, 이를 기반으로 독특한 가치를 발휘할 수 있다는 사실을 알 수 있도록 해야 한다. 문화유산 교육은 지역의 역사와 전통을 가르치는 중요한 수단이 될 수 있다. 문화유산 교육의 한 방법으로 지역사를 역사의 현장에서 가르치는 방법이 있다. 문화유적을 방문하는 교육 방식은 어린이들에게 그들이 살고 있는 지역에 대한 긍지를 느끼고 지역의 역사와 문화유산들이 국가 역사와 어떻게 연관되고 또 세계사적 차원으로까지 연결될 수 있다는 사실을 알 수 있도록 교육 프로그램을 구성하여 인식의 확대와 창의적 사고력을 키우도록 할 수도 있다.

V. 맺음말

문화창의산업은 영국을 비롯한 몇몇 나라에서 그들이 처한 후기 산업사회단계의 한계를 벗어나기 위한 새로운 개발 전략으로서 정책 담론으로 출발했지만 이제는 개발 도상국과 후진국에서 가난을 이겨내는 성장 동력으로 더욱 중요한 역할을 하게 되었다. 문화창의산업은 문화예술 분야의 창의력을 바탕으로 콘텐츠와 기술이 결합된 형태로 고부가가치를 생산해내는 것이다. 문화유산은 그동안 문화창의산업에서 일정 부분 역할을 수행해오고 있었지만 문화유산이 경제적 가치를 창출하는 것은 매우 제한된 영역에 머물고 있었다. 이제 문화유산이 경제사회 발전 과정에서 부정적 이미지를 벗어나 생산적인 역할을 모색해야 할 필요가 있다. 그런 점에서 문화유산을 중심으로 하는 지역 재생, 문화유산의 원천 가치를 활용하는 문화유산 산업을 활성화하는 것은 우리 시대의 중요한 과제로 등장하고 있다. 특히 지역사회에서 보유하고 있는 문화유산 자원의 전통적 가치를 현재적 가치로 전환할 수 있는 다양한 전략들을 모색하고 문화유산을 적극 활용하는 발전 전략은 단순한 부의 창출이 아니라 환경적으로 지속 가능성을 유지하고 사회계층간, 남녀 성별 간의 동등한 지위를 누릴 수 있는 요인으로 작용할 것이다.

32 고정민, 2013, 앞의글, pp.29.

33 Department for culture, media and sport, 2008, *Creative Britain, New Talents for the New Economy*, 1, Giving all children a creative education.

참고문헌

- 고정민, 2013, 「지역 균형발전시대, 창조도시와 클러스터 전략」 『창조산업과 콘텐츠』 2013-3, 한국콘텐츠진흥원
- 김재범, 2013, 「영국 창조산업의 정책 흐름과 향후 방향」 『창조산업과 콘텐츠』 2013-3, 한국콘텐츠진흥원
- 문화재청, 2013, 『문화유산 활용 종합계획 수립 및 제도 정비 방안 마련 연구』(인하대학교 산학협력단 : 연구책임자 : 장호수 · 정상우)
- 문화재청, 2013, 『문화재청 지역재생 정책환경 조성연구』(연구책임 : 최종희)
- 이병민, 2013, 「창조생태계 모델로서 콘텐츠와 ICT의 상생」 『창조산업과 콘텐츠』 2013-3, 한국콘텐츠진흥원
- 장호수, 2014, 「문화유산 보존활용과 창조경제적 가치 창출」 『행정포커스』 2014, 11+12, 한국행정연구원
- 존 호킨스 지음, 김혜진 옮김, 2013, 『창조경제』, 에프케이아이미디어
- B.Graham, G.H.Ashworth & J.E.Tunbridge, 2004, *A Geography of Heritage* : London
- David Throsby, *Arts, Cultural and Creative Ecologies*, Panel 1A : The Experts' Perspective
- Department for Culture Media & Sport, 2013, *Cultural Education A summary of programs and opportunities*
- Department for Culture Media & Sport, 2008, *Creative Britain, New Talents for the New Economy*
- Elena MARINOVA, 2013, Anca BORZA *The Creative Industries and New Trends in the Economic World, Economia, Serial Management* Volume 16, Issue 2
- Guntram Geser, Veronika Hornung-Prahauser and Andreas Strasser eds, 2014, *Handbook for Creative Cultural Heritage Cooperation Projects*, Salzburg
- John Holden, *Cultural and Creative Ecologies*, Panel 1A : The Experts' Perspective
- Terry Flew, 2012, *The Creative Industries—Culture and Policy*, SAGE Publications Ltd. London
- The Hangzhou Declaration Placing culture at the Heart of Sustainable Development Policies(Adopted in Hangzhou, China 2013)
- UN 지음, 이정규 · 김왕동 · 이미경 옮김, 2013, 『창조경제UN보고서』, 21세기북스
- UNESCO Institute for Statistics 2009, *The 2009 Unesco Framework for Cultural Statistics(FCS)*, Montreal
- United Nations Commission for Trade, Aid and Development(UNCTAD), 2008, *Creative Economy Report 2008*, United Nations : Geneva
- United Nations Development Programme(UNDP), 2013, *Creative Economy Report 2013 Special Edition*. Paris
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization(UNESCO), 2006, *Understanding Creative Industries : Cultural Statistics for Public policy-making*, Paris



Value of Cultural Heritage and its Role for the Culture-Creative Industries

Jang Ho-su

Visiting Professor, Korea National University of Cultural Heritage

* E-mail : janghosu@naver.com

Abstract

Cultural heritage contains traditional values and we have to conserve its intrinsic value. But in the other hands it is argued that it's no need to preserve heritage for its own sake, and nowadays we appreciate that active use of heritage is enhancing its value and making position secure in its society. It will need not only to protect heritage, but also to ensure its use, and its economic value are harnessed to the benefit of local communities. We are going to enter upon experience economy through information society and to have a creative economy policy discourse. The effects of globalisation on societies are manifested in the attrition of their values, identities of vernacular heritage. Therefore relationship between development and heritage must be examined. In this article I suggest the methodologies of vitalizing cultural heritage based creative industries, especially through making the creative ecosystem and optimising the performance of the cultural heritage based cluster.

Keyword culture-creative industries, creative ecosystem, creative heritage district, cultural heritage based cluster

Received 2015. 03. 27 • Revised 2015. 04. 20 • Accepted 2015. 04. 29