

강원도형 창조관광 도입구상에 관한 연구

A study on the Introduction to the Gangwon-province type's Creative Tourism

| 전 영 철 |

강원발전연구원

RESEARCH INSTITUTE FOR GANGWON

RIG

국립중앙도서관 출판시도서목록(CIP)

강원도형 창조관광 도입구상에 관한 연구 : A Study on the
Introduction to the Gangwon-province type's Creative Tourism /
전영철

춘천 : 강원발전연구원, 2010

p. ; cm, - (공모과제 ; 10-02)

참고문헌 수록

ISBN : 978-89-5705-292-1 93320 : 비매품

관광[觀光]

강원도[江原道]

326.39-KDC5

338.4791-DDC21

CIP2010004827

목차

요약문

I. 서론	1
1. 연구배경	1
2. 연구 방법과 범위	4
1) 연구추진 배경	4
2) 연구방법	4
3) 연구의 내용과 범위	5
II. 창조관광의 이론적 배경	7
1. 창조도시의 이론적 배경	7
1) 창조도시의 개념	7
2) 유네스코(UNESCO) 창조도시 사례	8
2. 창조관광의 이론적 배경	10
1) 창조관광의 등장배경	10
2) 창조관광의 개념과 특성	11
3) 창조관광의 재개념화	13
3. 창조관광의 연구동향	13
III. 창조관광 해외 사례연구	17
1. 바르셀로나	17

2. 뉴질랜드의 창조관광	20
3. 러시아 상트페테르부르크	22
4. 일본 에치고 쓰마리의 대지예술제	23
1) 에치고 쓰마리의 개요	23
2) 대지의 예술제	24
3) 기본이념 「인간은 자연이다 내포된다」	24
4) 시골의 산촌과 예술	25
5) 독특한 거점 시설	26
6) 지역·세대·장르를 초월한 협동	27
7) 세계로 이어주는 연결 창구	28
8) 새로운 지역 만들기 모델	29
9) NPO 설립-제2단계로 도약	29
10) 2009년 제4회 대지의 예술제	29
11) 대지의 예술제의 다양한 관광활동	30
5. 나오시마와 세토우치국제예술제	34
1) 나오시마의 현황	34
2) 예술의 섬으로의 변모	35
3) 나오시마의 성과와 효과	36
4) 향후 계획	37
5) 시사점	38
6) 세토우치 국제예술제	39
6. 사례의 시사점	52
IV. 강원도형 창조관광도입 제언	53
1. 다양한 소재(what)의 활용	53
2. 창조관광의 도입 주체(who)	55
3. 창조관광의 도입 범위, 장소(when)	55
4. 창조관광의 도입 시기별 수준(when)	56

5. 창조관광 도입 방법 - 어떻게(how)	57
6. 창조관광 도입의 당위성 - 왜(why)	57
V. 결론	59
참고문헌	61
Abstract	63

표제목

<표 2-1> 유네스코 창조도시 지정현황	9
<표 3-1> 숙소들의 특징	33
<표 3-2> 음식의 특징	34
<표 3-3> 주요 유료관람 시설 및 요금	41
<표 3-4> 세토국제예술제 나오시마 프로젝트 참여 작가	43
<표 3-5> 세토국제예술제 나오시마 프로젝트 참여 작가	45
<표 3-6> 세토국제예술제 테시마 프로젝트 참여 작가	46
<표 3-7> 세토국제예술제 메기시마 프로젝트 참여 작가	47
<표 3-8> 세토국제예술제 오기시마 프로젝트 참여 작가	48
<표 3-9> 세토국제예술제 쇼도시마 프로젝트 참여 작가	49
<표 3-10> 세토내해국제예술제 쇼도시마 프로젝트 참여 작가	51
<표 4-1> 강원도 시 단위 지역의 창조관광 요소	53
<표 4-2> 강원도 군 단위 지역의 창조관광 요소	54

그림제목

<그림 2-1> 문화에서 창조관광으로의 전환 10

<그림 2-2> 관광에 있어 유형적자원에서 무형적 자원으로 변환 11

<그림 2-3> 창조관광 산타페 컨퍼런스 포스터 12

<그림 2-4> UNESCO 창조도시네트워크에서의 창조관광전략 보고서(2006) 13

<그림 2-5> 창조도시로의 전략 15

<그림 3-1> 바르셀로나 창조관광의 사례 18

<그림 3-2> 뉴질랜드의 창조관광의 사례 21

<그림 3-3> 일본 창조관광사례로서 대지예술제 이모저모 25

<그림 3-4> 나오시마 프로젝트 39

<그림 3-5> 세토우치 국제예술제 포스터와 홈페이지 40

<그림 3-6> 세토내해 위치도 41

<그림 3-7> 세토내해 예술제 주요 모습 42

<그림 3-8> 나오시마의 작품 43

<그림 3-9> 이누지마의 작품 45

요 약 문

강원관광에도 변화의 큰 흐름이 밀려오고 있다. 20세기는 패키지에 의존하는 타율적 관광시대에서 21세기의 자율적 관광시대로 변모하였고, 감상중시에서 오감을 활용하는 관광으로 나아가고 있다. 또한 춘천 서울 간 고속도로와 전철의 개통에서 보는 바와 같이 정주인구 중시에서 교류인구 중시로 나아가고 있다.

창조적인 환경을 정비하고 환경변화에 부응하여 차별화된 상품과 서비스로 관광객을 유치하는 이른바 창조관광(creative tourism)에 주목할 필요가 있다. 관광목적지들은 그들의 고유성을 살린 학습체험과 과정에 관광객들을 참여시킴으로서 창조적인 잠재력을 개발하는 기회를 제공하는 창조관광을 방문자들에게 제공하고 있는 것이다. 강원지역에서도 다양한 분야에서 창조관광의 잠재력이 보이고 있다.

본 연구에서는 그동안 강원도 관광의 단순한 패턴을 벗어나 지역의 고유성과 내재적 가치를 기반으로 한 강원관광의 고도화에 기여할 수 있을 것으로 보인다. 특히 학술적 측면에서는 국내에서 선도적인 연구와 창조관광의 선점을 통하여 강원관광의 브랜드제 고효과를 가져올 것으로 보인다. 또한 지역관광의 문제점으로 대두되는 지역밀착형 관광에 대한 해결방안과 하드웨어 중심 관광개발에서 가져온 문제점을 극복할 대안을 제시할 것이다.

창조관광에 대한 이론적 검토를 토대로 해외의 창조관광 사례로 바르셀로나, 뉴질랜드, 상트페테르부르크, 일본의 나오시마와 세토우치국제예술제 사례와 에츠고쓰마리의 대지예술제 사례를 살펴보았다.

이를 토대로 강원도에서의 창조관광 가능한 요소들을 제시하고 창조관광의 도입에 있어 고려해야 할 사항을 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 관광객의 급격한 변화와 그 다층구조를 분석하여 마케팅 전략을 수립해야 한다.

둘째, 여성화와 관광행동의 성숙화가 진행되어 일상화된 관광행동의 변화를 반영해야 한다.

셋째, 현지주민과 관광객의 융합되어 영역을 넓혀 간다.

넷째, 관광사업의 변화에 대응하기 위하여 창조적인 발상을 가진 젊은 사업자들을 확보하는 일이 중요하다. 강원 청년관광카리스마 수상제도를 도입한다든가 하는 것은 좋은 사례가 될 것이다.

다섯째, 문화유산을 활용하여 개성적인 관광을 창조하는 젊은 예술가들을 지원해야 할 것이다.

여섯째, 시민, 예술가, 사업자의 의식에 일관된 문화적인 컨셉이 있는 문화유산이 있어야만 창조관광의 자원이 될 수 있다.

일곱째, 꾸준히 새로운 시장을 개척해야 한다.

여덟 번째, 창조관광을 도입하는 것은 글로벌화 하는 국내 관광시장에 있어 새로운 기회를 제공할 것이다.

I. 서론

1. 연구배경

강원관광에도 변화의 큰 흐름이 밀려오고 있다. 20세기는 패키지에 의존하는 타율적 관광시대에서 21세기의 자율적 관광시대로 변모하였고, 감상중시에서 오감을 활용하는 관광으로 나아가고 있다. 또한 춘천 서울 간 고속도로와 전철의 개통에서 보는 바와 같이 정주인구 증시에서 교류인구 증시로 나아가고 있다.

특히 관광의 트렌드가 남성중심에서 여성으로 단체중심에서 개인으로 변화의 핵심어는 다양화, 심화, 일상화에 있다. 이러한 시기에 강원도는 특히 외래관광객을 유입시켜 경제적인 편익을 얻는 관광산업 의존도가 매우 높은 지역으로 관광정책 및 마케팅 차원에서 많은 노력을 기울이고 있다. 그렇지만 교통여건의 변화와 주5일근무제 시행으로 국내 지역 간 경쟁심화로 관광에 대한 패러다임 변화가 요구되고 있다. 남이섬의 성공사례에서 보듯이 창조적인 환경을 정비하고 환경변화에 부응하여 차별화된 상품과 서비스로 관광객을 유치하는 이른바 창조관광(creative tourism)에 주목할 필요가 있다.

관광목적지들은 그들의 고유성을 살린 학습체험과 과정에 관광객들을 참여시킴으로써 창조적인 잠재력을 개발하는 기회를 제공하는 창조관광을 방문자들에게 제공하고 있는 것이다. 강원지역에서도 다양한 분야에서 창조관광의 잠재력이 보이고 있다.

결국 관광은 사람을 끌어들이는 것이다. 지역에 관광객을 끌어들이는 힘의 원천이 자원과 입지, 시설과 인프라에서 창조성(creativity)으로 변화하고 있다. 여기와 저기가 똑

같고, 어제와 오늘이 변화가 없다면 관광객이 찾을 이유가 없다. 지역관광이 추구하는 차별화의 핵심은 상상력과 창조력이며, 결국은 문화이다. 이러한 치열한 관광객 유치경쟁과 환경변화에 대응하여 지역관광의 지향점을 설정하고 창조적 리더십으로 혁신적 성과를 이루어가야 한다.

축제에 있어서도 창조도시의 매개체로서 많은 논의가 있어 왔는데 피터 홀은 창조도시를 안정적인 장소가 아닌 오히려 기존 사회질서가 새롭고 창의적인 집단에 의해 끊임없이 위협받는 공간으로 보았다(Hall, 2009). 창조도시의 축제의 본질인 창의성과 전복성이 발휘될 수 있는 조건을 기본적으로 갖추고 있다. 일반적으로 축제는 도시 디자인 개선을 촉진시키고, 지역민들에게 자부심과 정체성을 심어주고, 전통유산을 계승하고 보존하는 수단과 계기가 되며, 도시재생사업, 일자리창출, 투자유치, 경제발전에 도움이 된다(Yeonman et al., 2004). 다른 측면에서 보면 다차원적인 네트워킹에 의해 구성원을 통합시키고, 기존의 예술형태와 장소성에 대해 과감한 재해석을 하기도 하며, 창조적인 인력의 외부로부터의 유입, 창조적인 공간의 마련 등 창조도시의 매개체로서 기능을 수행하고 있다.

최근 창조관광의 다양한 노력들이 부산, 제주, 하동, 전주 등에서 보이고 있는데 창조관광의 노력은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 자원과 인프라 중심의 개발에서 시장과 가치 중심의 개발로 전환해야 한다. 한마디로 양적 확충에서 질적 성장으로 변해야 한다. 눈에 보이는 것은 어느 지역이나 만들 수 있지만 눈에 보이지 않는 가치(value)에 주목하고 이를 구체화시켜야 한다. 토목적인 관광개발에서 과감히 탈피해 창의적이고 문화적인 소프트웨어와 콘텐츠, 사람 중심의 개발이 필요하다.

둘째, 지역산업과 연계하여 이른바 창조산업으로 육성하는 것이다. 지역 관광산업의 육성은 물론 지역 농림수산업, 제조업 등 1, 2차 산업에 관광이라는 3차 산업적 요소를 융복합함으로써 지역경제 활성화에 기여하게 된다. 물건이 팔리기 위해서는 시대의 요구와 변화를 읽고 끊임없는 혁신으로 관광 가치를 창조한다는 경영마인드가 필요하다. 또한 관광분야 신규 비즈니스의 발굴과 커뮤니티비즈니스를 활성화하여 일자리를 늘려가야 한다.

셋째, 지방자치단체의 마인드와 리더십이다. 단체장은 주민들의 의지를 바탕으로 부

문 간 벽을 뛰어 넘어 문화와 관광, 농업, 산업, 도시계획 등을 통합적으로 추진해야 한다. 지역관광이 활성화되기 위해서는 지역주민 스스로 성숙한 주인의식을 가지고 참여하는 주민자치가 뒷받침되어야 한다. 지방자치단체는 개방적이고 유연한 지역사회 참여 정책으로 지역관광의 역량을 키워야 한다.

지역관광의 경쟁력이 곧 한국관광의 경쟁력이다. 중앙정부는 지방에 좀 더 많은 권한과 자율성을 부여해 지방이 스스로 기획하고 추진할 수 있도록 조정력을 발휘할 필요가 있다.

지역은 지역 나름대로 부족한 자원과 인프라를 타할 것이 아니라 역발상으로 글로벌 관광마케팅에 나서야 한다. 창조는 지금까지 없었던 것을 새롭게 만들어내는 것이지만 또한 옛것을 새롭게 활용하는 것이기도 하다. 작지만 특색 있는 건물과 그 지역 사람들이 만들어가는 독특한 풍경과 문화가 관광객을 불러들인다. 에너지가 넘치는 마을, 그래서 관광객이 다시 찾는 지역을 만들 것인가 아니면 떠나는 지역을 만들 것인가는 주민과 리더의 선택에 달려 있다.

관광은 끊임없는 소비자의 욕구에 대응하여 진화하고 있다. 창조적인 관광을 독특하고 창조적인 경험을 어떻게 제공하느냐에 있다. 강원관광도 기존의 동계스포츠, 하계 해변, 산악 등의 자연경관 감상의 관광에서 벗어나 관광동력의 하나로 창조관광에 주목할 필요성이 있다.

창조관광은 사실상 새로운 개념은 아니다. 다만 기존의 관광을 창조적으로 해석하고 이를 관광활동으로서 창조성을 활용하고 관광의 배경으로서 창조성을 활용하는데 있다.

돌 문화 공예를 중심으로 공예부문 창조도시를 준비하고 있는 제주도의 사례와 음식을 중심으로 창조도시를 준비 중인 전주의 사례는 많은 시사점을 준다. 남이섬의 성공 사례도 자연과 문화가 융합하여 만든 새로운 창조적인 관광자원의 하나로 많은 시사점을 주고 있다.

이에 창조관광의 개념으로서 개념정립, 창조관광과 지역공동체, 창조관광과 지역개발, 창조관광과 장소성에 대해서 살펴 볼 필요가 있다. 또한 실제 창조관광의 도입사례로서 산타페, 바르셀로나 등등 기존의 유네스코 창조도시네트워크 도시들을 중심으로 살펴보고 우리나라의 창조관광의 사례를 살펴보고 강원도형 창조관광의 도입모델을 설정할 필요가 있다.

2. 연구 방법과 범위

1) 연구추진 배경

본 연구의 추진배경은 다음과 같이 세 가지로 제시할 수 있다.

첫째, 관광객의 수요의 다변화에 대비한 강원관광의 고품질 경쟁력 강화의 필요성 제기이다.

둘째, 국내외 관광환경의 경쟁력 강화 필요성의 제기이다.

셋째, 기존의 관광을 창조적으로 해석하고 이를 관광활동으로서 창조성을 활용하고 관광의 배경으로서 창조성을 활용해야 한다.

2) 연구방법

본 연구는 기본의 관광하드웨어 중심의 관광에서 벗어나 소프트웨어와 이벤트웨어, 네트워크웨어, 휴먼웨어에 주목하는 관광개발에 주목한다는데 있다. 또한 창조관광의 특성상 지역의 고유성과 내재적인 가치의 활용이라는 측면에서 지역개발과 지역경제에 미치는 효과를 극대화 할 수 있는 방안을 제시한다고 볼 수 있다.

본 연구의 방법은 크게 세 가지 연구방법을 통하여 강원도형 창조관광의 도입구상이라는 목적을 달성하고자 한다.

첫째, 문헌연구방법이다. 창조관광의 개념정립, 창조관광과 지역공동체, 창조관광과 지역개발, 창조관광과 장소성에 대한 선행연구를 살펴 볼 필요가 있다.

둘째, 사례조사이다. 실제 창조관광의 도입사례로서 산타페, 바르셀로나 등등 기존의 유네스코 창조도시네트워크 도시들을 중심으로 살펴보고자 한다.

셋째, 전문가 심층인터뷰 및 면접조사 방법이다. 우리나라의 창조관광의 사례에 대해서 문헌연구를 바탕으로 전문가집단 워크숍과 면접조사를 통해 강원도형 창조관광의 도입방법에 대한 정책적 시사점을 도출하고자 한다.

3) 연구의 내용과 범위

본 연구의 내용은 창조관광의 개념으로서 개념정립, 창조관광과 지역공동체, 창조관광과 지역개발, 창조관광과 장소성에 대해서 살펴 볼 필요가 있다. 또한 실제 창조관광의 도입사례로서 산타페, 바르셀로나 등등 기존의 유네스코 창조도시네트워크 도시들을 중심으로 살펴보고 우리나라의 창조관광의 사례를 살펴보고 강원도형 창조관광의 도입 모델을 설정하고자 한다.

주요 연구 내용

- 창조관광의 개념(용어) 정립
- 창조관광의 연구동향
- 창조관광의 해외 사례
- 강원도형 창조관광의 도입구상
- 시사점 도출 및 제언

본 연구는 그동안 강원도 관광의 단순한 패턴을 벗어나 지역의 고유성과 내재적 가치를 기반으로 한 강원관광의 고도화에 기여할 수 있을 것으로 보인다.

특히 학술적 측면에서는 국내에서 선도적인 연구와 창조관광의 선점을 통하여 강원관광의 브랜드제고효과를 가져올 것으로 보인다. 또한 지역관광의 문제점으로 대두되는 지역밀착형 관광에 대한 해결방안과 하드웨어 중심 관광개발에서 가져온 문제점을 극복할 대안을 제시할 것이다.

특히 네트워크웨어, 휴먼웨어, 소프트웨어, 공간전략, 이벤트 전략에 있어 시의적절한 대안을 제시할 것으로 기대된다.

II. 창조관광의 이론적 배경

1. 창조도시의 이론적 배경

1) 창조도시의 개념

창조적이라는 단어는 독창적, 혁신적이라는 의미와 그것에 관련된 생산적이라는 의미가 있다. 따라서 창조도시란 과학, 예술의 창조성과 기술혁신의 혁신성과 소기업의 집적화와 고효율성 등이 포함된 도시를 말한다.

창조도시라는 용어를 처음으로 사용한 사람은 미국의 여성 도시경제학자 제인 제이콥스로 알려져 있다(Jacobs, 1984). 그러나 창조도시의 부상이라는 거대한 시대적 흐름에 일찍부터 눈을 뜬 영국의 Chares Landry에 의하면, 창조도시라는 아이디어가 제기되기 시작한 것은 1980년대 말 무렵이고, 그것이 본격적으로 논의된 것은 1990년대 초다(Landry, 2005b, pp.43-44). 1990년대를 맞이하면서 유럽의 각 도시는 '좋은 도시'(good city)¹⁾를 건설해 가는데 장애요인이 무엇이고, 미래의 달성 가능한 도시의 모습이 어떠한 것인가를 종합적으로 논의하는 과정에서 창조도시라는 메타포가 탄생되었던 것이다.

이탈리아의 볼로냐, 스페인의 바르셀로나를 대표적으로 지칭하는 '창조도시'란, 도시의 구성원인 시민의 적극적이고 활발한 창조활동에 의하여 첨단 예술과 풍부한 생활문화

1) 당시의 좋은 도시란 지속가능한 도시, 균형 잡힌 도시, 생기가 넘치는 도시, 문명화된 도시, 생산적인 도시, 도시경영원리에 입각한 도시, 개방적인 도시 등이다. Landry et al.(1996), p.1.

가 길러지고, 더 나아가 혁신적인 산업의 발전으로까지 이어지는 창조적인 장소들이 풍부한 도시이다. 즉, 창조도시란 글로벌 혹은 로컬의 다양한 문제점들을 민간으로부터 해결하며, 결국 도시의 지속적인 발전의 힘으로 가득 찬 도시를 의미함. 이러한 의미에서 창조 도시란 없던 것을 새로 만들어 내는 'New'의 개념이며, '생산성(productivity)'을 초월한 개념이라고도 할 수 있다.

현대의 창조도시의 계보에 대하여 사사키 마사유키나 고토 카즈코 같은 일본학자들은 다음의 두 접근 방법을 언급하고 있다(고토, 2005; 마사유키, 2001).

창조도시 담론을 전개할 때 가장 먼저 직면하게 되는 어려움은 창조도시에 대한 정의가 분명치 않고, 보는 관점에 따라 다양하게 전개되고 있다는 것이다. 지금까지의 창조도시에 대한 정의를 학자에 따라 정리하면 다음과 같다.

- ① Jacobs의 창조도시: “포스트 포디즘(탈 대량생산) 시대를 맞이하여 유연하면서도 혁신적인 자기조절능력에 기반 한 도시경제 시스템을 갖춘 도시”(사사키 마사유키)
- ② Landry의 창조도시: “도시가 직면하는 각종 문제들을 창조적으로 해결할 수 있는 역량을 갖춘 도시”(임상오), “예술과 문화가 지닌 창조적인 힘에 착안하여 자유롭게 창조적인 문화 활동을 영위할 수 있도록 문화적 인프라가 갖추어진 도시”(이희연)
- ③ Florida의 창조도시: “창조계층이 원하는 환경을 체계적으로 갖춘 도시”(임상오)
- ④ Sasaki의 창조도시: “인간이 자유롭게 창조활동을 함으로써 문화와 산업의 창조성이 풍부한 동시에 탈 대량생산의 혁신적이면서도 유연한 도시경제시스템을 갖춘 도시”(사사키 마사유키)

2) 유네스코(UNESCO) 창조도시 사례

유네스코는 이미 2004년 10월 ‘창조도시 네트워크’를 출범시키고, 영국의 에딘버러를 비롯해 콜롬비아 포파얀, 이탈리아 볼로냐, 미국 산타페, 프랑스 리옹 등을 유네스코 창조도시로 선정한 바 있다. ‘창조도시 네트워크’는 문학, 디자인, 음악, 공예·민속예술, 음식, 영상, 미디어아트 등 7개 영역에서 세계 수준의 경험과 지식, 기술을 보유한 도시를 연결하는 사업이다. 아시아의 경우, 중국의 심천과 일본의 나고야, 고베가 디자인도시로 지정되고, 가나자와가 공예·민속예술도시로 지정되었다. 우리나라 역시 많은 도

시들이 유네스코 창조도시 지정을 꿈꾸는 상황이다.

유네스코(UNESCO) 창조도시 네트워크사업은 2002년 유네스코 문화다양성 협력망의 일환으로 논의되었으며, 2004년 10월 유네스코 170차 집행이사회에서 공식적으로 결의되었으며 도시들의 사회적, 경제적, 문화적 발전을 도모하는데 있으며, 네트워크 가입에 지원하는 도시들은 그 지역이 가지는 창의성을 개발하고, 유네스코가 강조하고 있는 문화 다양성 증진에 적극적 지향점을 두었다. 이러한 협력관계는 창조도시들이 '경험, 노하우, 사업능력과 기술'을 공유할 수 있도록 하여 네트워크 내의 도시들이 '창조적 공동체'를 발전시킬 수 있도록 도와준다.

유네스코 사무국은 창조도시를 선정하는 기준과 지침을 세우고 국제 NGO 단체의 전문가들로 구성된 자문위원회와 함께 신청서 평가하고 가입도시들의 향후 활동을 감독하고, 도시들 간의 네트워크 형성을 위한 컨퍼런스 개최한다. 유네스코 창조도시로 가입이 승인되면 '유네스코 ○○도시'라는 공식명칭을 사용하나 재정지원이나 행정적 도움은 지원되지 아니한다. 지금까지 지정받은 도시의 현황을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 2-1〉 유네스코 창조도시 지정현황

주제	지정도시 현황
디자인	베를린(독일), 부에노스 아이레스(아르헨티나), 몬트리올(캐나다), 고베, 나고야(일본), 신전(중국), 서울(한국)
민속예술	아스완(이집트), 산타페(미국), 이천(한국), 가나자와(일본)
문학	에딘버러(영국), 멜버른(호주), 아이오와 시티(미국)
미디어 예술	리옹(프랑스)
음악	볼로냐(이탈리아), 글래스고우(영국), 세비아(스페인), 겐트(벨기에)
음식	포파얀(콜롬비아)
영화	브래드포드(2009)

주) 2009년 11월 현재.

지정 도시의 시사점은 도시의 규모와 무관하며, 지원 분야에 대한 내재적 창조성의 역사적 발전 정도 및 현재 이 창조성의 구현 정도평가가 가입의 주요 요인이다. 또한 창조도시 지정 분야는 분야별로 할당되어 있거나, 분야별 순번을 정해 지정되는 것이

아니라 창조성을 갖춘 어느 도시라도 분야별로 지정이 가능하다.

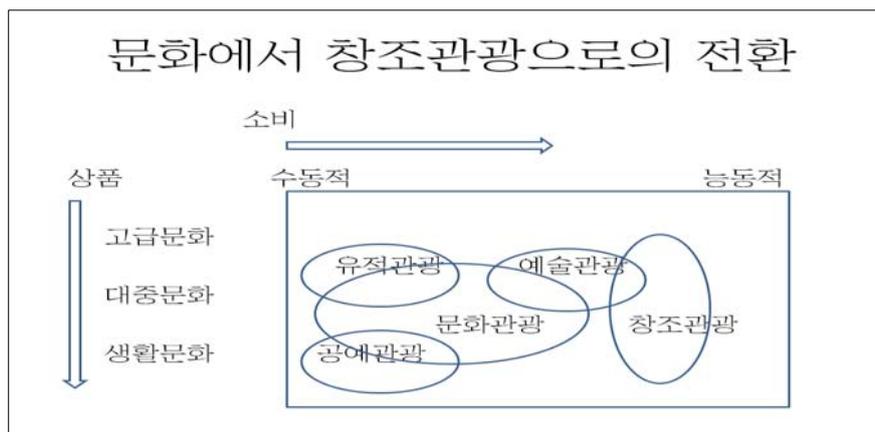
향후과제로는 가입도시들 간의 강한 결속과 협력을 통한 창조산업 발전기회의 확대는 네트워크로부터 얻을 수 있는 가장 바람직한 결과로 사업의 구조를 견고하게 하고 관련 지원을 확대하고 가입도시들은 네트워크 활동을 적극적으로 참여하고 재정확보 문제를 위해서는 지자체의 강한 책임감과 창조산업 발전에 대한 실천의지가 중요하다.

2. 창조관광의 이론적 배경

1) 창조관광의 등장배경

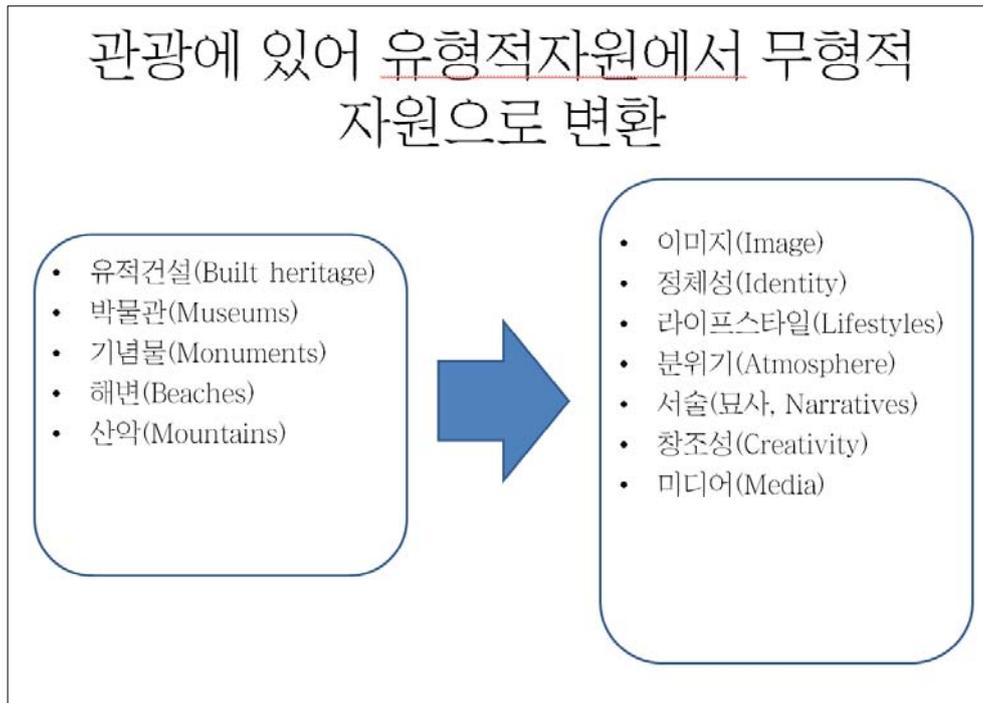
창조관광의 출현 배경은 창조계층의 출현과 밀접하며 창조경제가 출현하고 여성의 지위변화에 있으며 관광행동이 어떤 것으로부터의 떠남이 아니라 어떤 것을 향하는 시대에 도래했다는 것이다.

관광의 행태가 부유층의 여행에서 단체여행으로 그룹여행에서 개인 또는 소수의 여행으로 변화하고 있으며 목적지에서의 행동에도 걷는 여행으로 변화하고 있다. 따라서 상품도 고급문화에서 생활문화로 진화하고 있으며 소비활동도 수동적인 입장에서 능동적인 방향으로 진화하고 있다. 바로 문화에서 창조관광으로 변화하고 있는 것이다.



〈그림 2-1〉 문화에서 창조관광으로의 전환

관광에 있어 유인력을 지니는 자원도 유형적 자원에서 무형적 자원으로 변화하고 있다. 유적, 박물관, 기념물, 해변, 산악 등의 유형적 자원에서 이미지, 정체성, 라이프스타일, 분위기, 서술묘사, 창조성, 미디어 등이 유인력을 지니는 자원으로 변화하고 있다.



〈그림 2-2〉 관광에 있어 유형적자원에서 무형적 자원으로 변환

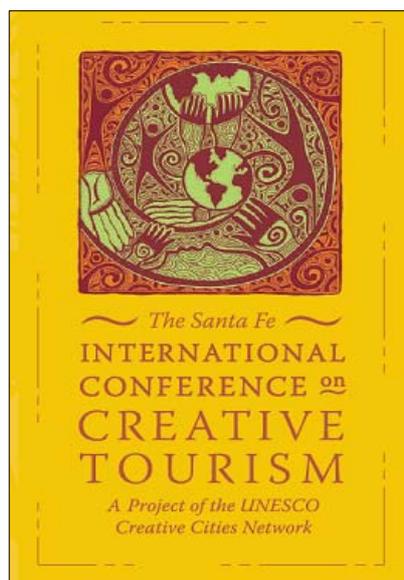
2) 창조관광의 개념과 특성

창조관광(Creative Tourism)이란 용어를 처음 사용한 것은 유네스코의 창조도시 네트워크에서 거론되었는데 2008년 16개국이 참여한 국제창조도시 컨퍼런스에서 였다.

Geoffrey Godbey는 관광의 새로운 트렌드로 창조관광을 지적하면서 창조관광의 출현배경에 대해서 창조계층의 출현, 체험경제의 출현, 여성의 지위 변화 등을 지적하며 관광행동은 어떤 것으로부터의 떠남이 아닌 어떤 것을 향한 움직임이라고 지적하였다.

창조관광은 관광객과 현지주민사이의 관여, 체험의 충족 등과 관련된 창조적인 결합

에 바탕을 둔 문화관광의 한 하부세부분야로 받아들여지고 있다. 관광분야에서 방문객들에게 그들이 방문하는 휴가목적지 특성에 기반을 둔 학습경험이나 과정에의 참여 등의 활동을 통하여 창조적인 잠재력을 개발시키는 것이다(Greg Richard & Crispin Raymond, 2000).



〈그림 2-3〉 창조관광 산타페 컨퍼런스 포스터

창조관광은 관광에 있어 혁신적인 아이디어로 공동창작과 관여, 도전을 통해 새로운 지식, 이해, 참여를 통한 다른 문화의 현상이나 형태에 대해 사회적 관계를 형성하는 작업이라 할 수 있다. 창조관광은 그런 의미에서 메시지의 발신을 수신하는 의미(meaning)를 획득하는 것이라 할 수 있다.

Richard Prentice는 글래스고우의 예를 들며 공동창작으로서의 축제소비의 예를 들며 창조관광의 참여는 힘든 작업이나 장소, 경관, 자연에 대한 공감이며, 예술형태에 대한 공감, 개인적인 취향의 반영, 어떤 장소에 대한 상징성 등을 반영한다고 하고 있다.

3) 창조관광의 재개념화

본 연구에서는 창조관광은 관광객과 현지주민사이의 관여, 체험의 충족 등과 관련된 창조적인 결합에 바탕을 둔 문화관광으로 방문객들에게 그들이 방문하는 휴가목적지 특성에 기반을 둔 학습경험이나 과정에의 참여 등의 활동을 통하여 창조적인 잠재력을 개발시키는 것으로 조작적으로 개념화 하고자 한다.

3. 창조관광의 연구동향

Greg Richards는 ‘관광, 창조성과 개발(Tourism, Creativity and Development)’에서 창조성은 관광의 틈새영역에 적용할 범위가 점점 증가하고 있다고 언급하면서 관광과 문화의 시너지효과가 기대되는 관광개념이라고 말하고 있다. 그는 또한 관광자원이 유형적인 것으로부터 무형적인 것으로 변환하고 있다고 지적하였다. 또한 창조관광개발의 사례로 창조관광네트워크 구축, 공간, 이벤트, 문화적인 일정, 창조적인 배경 등을 제시하였다.



〈그림 2-4〉 UNESCO 창조도시네트워크에서의 창조관광전략 보고서(2006)

Raymond(2007)는 튜터의 가정이나 공방에서 소규모 그룹과의 상호작용하는 워크숍의 예를 들면서 현지주민과 더 밀접하게 접촉하면서 방문객들은 창조성을 증진시킨다

고 하였다. 그 예로 뉴질랜드의 사례를 제시하였다.

Kaija lindroth & Jarmo R. & Tuouvi Soisalon-Soininen(2009)은 관광목적지 개발에 있어서의 창조관광이라는 주제아래 관광지의 경쟁이 치열해 짐에 따라 향후 관광객들의 욕구에 대응한 전략으로서 창조관광을 제시하였다.

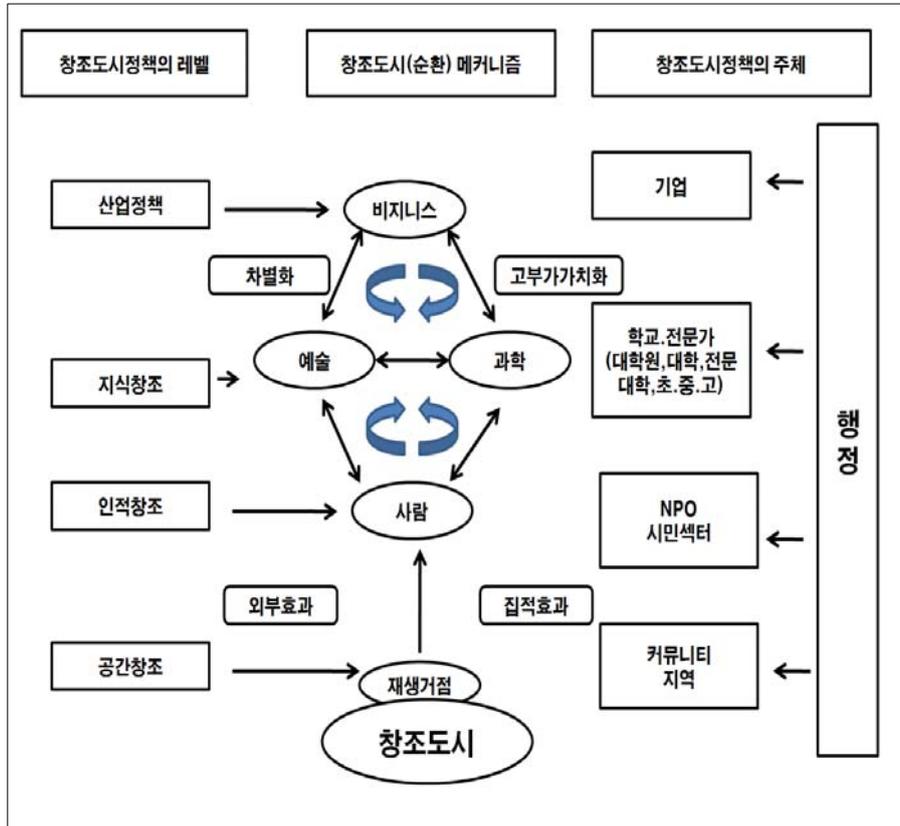
터키의 Ozen Kiran & Orhan Icoz(2010)는 회의시장 마케팅믹스와 회의관광에 있어 창조관광의 활용에 대한 모델을 제안하였다.

일본에서는 宗田好史(2009)가 창조도시를 위한 관광진흥이라는 주제로 작은 비즈니스를 육성시켜 관광도시를 창조도시로 바꾸어야 함을 교토와 몇 개의 사례를 들어 제시하였다.

鑑澤由典·佐·小長谷一之(2007)는 창조도시로의 전략(創造都市への戰略)에서 창조도시의 정책 수준을 산업정책, 지식창조, 인적창조, 공간창조 관점에서 제시하고 선 순환적 구조를 제시하였는데 창조도시의 주체로 기업, 학계, 시민영역, 커뮤니티 영역과 행정영역을 제시하였다.

국내에서는 창조관광에 대한 담론은 제시되었지만 창조도시의 매개체로서 축제에 대한 연구가 이와 관련 있다고 볼 수 있다. 김진혁·김선혁·김정화(2008)는 창조도시와 매개체로의 축제를 언급하면서 유럽의 문화수도로 지정된 린츠시가 아르스 일렉트로니카 페스티벌에 집중하면서 축제를 매개체로 하여 어떻게 창조도시로 나가게 되었는지를 고찰하였다.

이무용(2007)은 문화중심도시 광주를 위한 문화관광 전략을 제시하는 것을 목적으로 '화두, 관점, 전략, 생성, 전환, 과제'라는 여섯 가지의 키워드를 제시하고 각각의 핵심내용을 분석하고자 했다. '화두' 파트에서는 문화중심도시 광주의 컨셉과 전략 패러다임 및 도시문화관광지도, '관점' 파트에서는 도시문화관광지도의 생성 메커니즘을 이해하는 분석틀로서 관광의 문화정치학을 제시했다. '전략' 파트에서는 문화중심도시 광주의 관광비전으로서 창조관광을 제시하고, 대안적인 문화관광 콘텐츠 기획 광주 문화관광 7대 핵심유형, 창조관광 광주 5대 전략 등의 세부 전략을 제시하였다. '생성' 파트에서는 대안적 문화관광의 장소만들기를 위한 광주 장소마케팅 전략 수립 방법론을, '전환' 파트에서는 창조적 문화관광 주체 만들기 방안을 제시하였다. 마지막 '과제' 파트에서는 광주 창조관광 전략의 핵심 프로젝트로서, 4CT프로젝트를 제시하면서 결론을 맺었다.



자료 : 檻澤由典·小長谷一之 編著, 『創造都市への戰略』, 晃洋書房, 2007, p.30.

〈그림 2-5〉 창조도시로의 전략

임상오·전영철(2009)은 지역축제에 대한 재정지원은 그 규모가 작지 않은 것을 감안할 때 향후 재정지원과 축제과급효과와의 관련성을 규명할 필요성을 제기하면서 축제가 지니는 과정이나 네트워크적인 접근은 창조도시로의 여정과 동일하다는 측면에서, 지역축제를 새롭게 바라볼 필요성을 제기하면서, 창조성과 문화정책의 관점에서 도시와 산업 및 재정 시스템을 통합적으로 바라볼 필요성을 제기하였다.

신동호외 8인(2009)은 셰익스피어의 출생지인 영국 스트랫포드의 셰익스피어 축제, 반면 셰익스피어와 직접적 관련이 없으면서도 이를 테마로 성공을 거둔 미국 애슬랜드와 캐나다 스트랫포드, 명불허전 뉴욕 브로드웨이, 만화와 문화공연이라는 블루오션을 발

견한 프랑스 앙굴렘과 아비뇽, 쇠퇴하는 지역을 독창적인 지역 축제로 되살린 일본 나가하마와 유후인, 그리고 세계적으로도 손색이 없는 독창성을 가진 우리나라의 함평 나비축제와 보령 머드축제, 고령 대가야체험축제의 사례들을 통해 창조도시의 특징과 성공의 원동력은 무엇인지 짚어보고자 하였다.



창조관광 홈페이지
(<http://www.barcelonacreativa.info>)



관광객의 창조적인
활동참여



지역작가와의 만남



바르셀로나에서의 요리, 회화, 댄스
등의 강좌참여



축제참여



전시 참여

〈그림 3-1〉 바르셀로나 창조관광의 사례

바르셀로나에서는 2010년 12월 9일부터 10일까지 창조도시에 대한 국제학술회의를 개최하였으며 이때 다루어진 주제는 다음과 같다.

- Creative tourism development potential of Pula, Nataša Urošević., Juraj

- Dobriła University Pula (Croatia).
- Co-Creation of Creative Tourism in the Historic City: The opportunities for Veszpré, Hungary, Katalin Lorincz, Ánes Raffay and Alan Clarke, Katalin Lorincz, Ánes Raffay and Alan Clarke (Hungary).
 - The French Shore Historical Society in Newfoundland and Labrador, Canada and Pašman resort on Pašman island, Croatia: Creating New Cultural Visitor Experiences, John Hull and Urike Sassenberg, New Zealand Tourism Research Institute (AKL, New Zealand)/ THR International Tourism Consultants (BCN, Spain).
 - **Creativity in the (JoHari) window: An alternative model for creating tourism programmes**, Mátá Jusztin, Budapest Business School Department of Tourism (Hungary).
 - **Creative tourism in Saint-Petersburg: new tendencies and approaches**, Valery Gordin and Marina Matetskaya, State University - Higher School of Economics, Saint Petersburg (Russia).
 - **Boosting Potential Creative Tourism Resources: Looking at Siby (Mali)**, Léia Marques, CEMRI - Universidade Aberta, Lisboa (Portugal).
 - **Potential for Creative Tourism Experiences in East Asia**, Hilary du Cros, Departement of Cultural and Creative Arts Hong Kong Institute of Education (China).
 - **Destination development through values - a case study from Denmark**, Peter Kvistgaard and John Hird, Kvistgaard Consulting (Denmark).
 - **Creative education for creative tourism**, Janne Liburd and John Tribe, Centre for Tourism, Innovation and Culture, University of Southern Denmark/University of Surrey (Denmark/UK).
 - **Culture, Creative Industries and Tourism: Opportunities and Challenges - the IMOD Project**, Carla Melo, Elisa Pées Babo, JoséPortugal and Pedro Quintela, Quaternaire (Portugal).

- **Facing the Challenge? Creative Tourism in Croatia**, Daniela Jelinčić and Ana Žvela, Institute for International Relations, Zagreb (Croatia).
- **Ciudades y tematizació cultural: el diseñ como en el surgimiento de nuevos polos de interés turítico. Caso de Buenos Aires**, Ana Correa, Consultora en Branding de Ciudades, Comunicació y Relaciones Internacionales (Argentina).
- **Creative Tourism in Noord Brabant**, Kristel Zegers, COLIN (The Netherlands).

2. 뉴질랜드의 창조관광

뉴질랜드의 창조관광은 CTNZ라는 이름으로 공공차원과 민간차원에서 뉴질랜드가 가진 예술, 마오리족 문화, 미각과 자연 가치를 최대한 활용하여 다양하게 프로모션 되고 있다.

뉴질랜드의 사례로는 다음과 같은 요소들이 창조관광의 요소로 다루어지고 있다.

- 수채화, 파스텔, 유화 등의 시각아티스트(Visual artists for watercolor, pastel and oil painting)
- 조각가(Sculptors)
- 도공(Potters)
- 철공(Metalworkers)
- 보석가공(Jewellers)
- 가구 제작자(Furniture makers)
- 유리제작자(Glassmakers)
- 목공(Wood carvers)
- 자수, 직물, 뜨개질 장인(Craftspeople for knitting, textiles, weaving, embroidery)
- 맥주 만들기(Traditional Kentish crafts e.g. beer making, decorating with hops)
- 켄트지역에서의 굴, 홍합, 생선 등 식품생산(Chefs cooking with local Kent produce, e.g. oysters, mussels, fish, food foraged in the Kent countryside)
- 치즈생산, 사과 요리(Food producers for cheese making, cooking with apples etc).

2008년 UNESCO 창조도시네트워크에서는 뉴질랜드의 창조관광을 성공사례로 제시하였다.



트레일



뉴질랜드 창조관광
홈페이지(<http://www.creativetourism.at>)



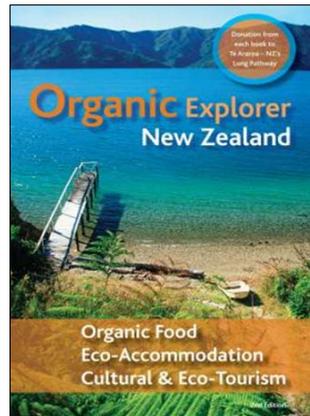
철공



보석가공



포도따기와 와인만들기 체험



뉴질랜드 마오리족 체험

〈그림 3-2〉 뉴질랜드의 창조관광의 사례

3. 러시아 상트페테르부르크

렘브란트와 마티스의 그림이 전시되어 있는 에르미타슈(Hermitage) 박물관, 말린스키(Marlinsky)의 고전 오페라와 발레 등은 상트페테르부르크를 상징하는 대표적인 문화 코드들이다. 이처럼 상트페테르부르크는 이미 문화적 강점을 지닌 도시로 세계에 인식되어 있으나, 투자나 수익과 같은 경제적 개념과는 약간 거리가 있는 것으로 조사되고 있다(Tacis, 2002).

상트페테르부르크에서는 1980~90년대를 거치면서 높은 실업률과 빈곤에 시달린 경험을 한 이후에야 도시 거주민의 삶의 질은 사회·경제적 재생 능력에 달린 것을 깨달았다. 문화는 단지 사치재의 성격을 갖는 대상이 아니라, 성장의 원천으로서 고용을 창출하고 도시의 정체성과 재생에 기여하는 특성을 갖는다는 점을 인식한 것이다. 특히 문화에 기반을 둔 소규모 기업들, 예를 들면 갤러리에술 카페공예품 전문점, 패션 용품 가게 등은 고용 효과가 크면서 도시 거주민뿐 아니라 외부인의 관광을 유도하는 결과를 가져오는 것을 경험했다.

상트페테르부르크의 공무원들은 진정으로 도시의 경쟁력이 커지기 위해서는 새로운 사회적경제적지정학적 조건에 걸맞은 도시재생 프로그램이 필요하다고 느끼고 이를 추진한다. 무엇보다 상트페테르부르크가 가진 문화적, 과학적, 산업적 강점을 자본화하는 것이 중요하다는 점을 분명히 했다. 이는 혁신을 이끌고 산업을 재편하며, 문화관광을 발전시키는 촉매 구실을 하는 것이다.

상트페테르부르크에서 창조산업이란 문화적 콘텐츠와 연계된 경제적 가치를 창출하는 기업가적 활동을 총칭한다. 이는 전통적인 강점을 갖는 고전적 문화 이외에 지식에 기반을 둔 전자커뮤니케이션 활동까지 포함한다. 상트페테르부르크 공무원들은 창조산업이 활성화하면서 혁신의 원천을 발견하고 도시의 경쟁력을 높이며 변화에 적응하는 능력을 갖게 된다고 주장한다.

그들은 상트페테르부르크가 가진 풍부한 문화유산과 고전 공연예술들은 세계적인 문화도시의 잠재력을 충분히 증명할 수 있는 것이지만, 상트페테르부르크에서 여전히 창조산업 부문이 발달하지 못했음을 자각하고 있었다. 아직 변화를 주도할 수 있는 창조산업의 잠재력이 가시화하지는 않았지만, 도시 당국을 중심으로 창조산업의 파급력과

중요성을 공감하면서 도시재생 프로그램을 추진하고 있다.

이러한 창조산업에서 파생하는 창의력은 오직 창조산업에만 머무르는 것이 아니라, 타 산업과 공조직 등의 혁신을 유발하는 점을 인식하면서 후기 산업사회의 주요한 동인으로서 디지털 미디어나 산업 클러스터에 대한 관심도 증폭하기 시작했다.

원래 상트페테르부르크에서는 군수산업이 발달했었는데, 동서 냉전이 종식된 뒤로는 산업구조의 전환이 필요했고, 이 과정에서 주로 소규모 기업들로 구성되었던 도시 산업들이 발 빠르게 적응했다. 그뿐만 아니라 문화자원을 활용한 관광산업은 2001년 기준으로 연간 100만 명을 웃도는 관광객을 끌어들이며 높은 수입을 올리고 있다.

또 관광으로 끝나는 것이 아니라 지역의 특성을 반영한 패션 용품, 갤러리, 기념품, 레스토랑과 바, 카페 등 관광객이 즐겁게 찾을 수 있는 다양한 상품과 서비스를 제공함으로써 도시의 이미지 제고에 일조하고 있다. 모두 개별적인 소규모 기업이 운영하는 것들로, 마치 도시의 인프라처럼 기능을 하면서 관광객이 더 머무르고 싶고 더 많이 지출하고 싶도록 욕구를 불러일으킨다.

4. 일본 에치고쓰마리의 대지예술제

1) 에치고쓰마리의 개요

니가타현 남단에 위치하는 에치고쓰마리는 도쿄에서 기차로 2시간 거리에 있는 일본에서도 손꼽히는 눈이 많이 내리는 지역으로 도카마치시, 쓰난마치의 2개 지방자치단체로 구성된다. (2005년 합병 전에는 도카마치시, 가와니시마치, 쓰난마치, 나카사토무라, 마쓰다이마치, 마쓰노야마마치 등 6개 지역). 면적은 760평방미터로 도쿄 23개구보다 넓지만 인구는 75000명에도 미치지 못하는 인구과소지역으로, 그 중 65세 이상 인구가 약 30%를 차지한다. 에치고쓰마리는 도시화에 따른 청년층의 이농, 과소화, 고령화, 정부의 농업정책 전환 등으로 선조로부터 물려받은 토지와 생활, 문화가 붕괴의 위기를 맞고 있다. 그러나 지난 1500년 동안 농업을 통해 대지와 소통해온 에치고 쓰마리의 경관과 생활, 커뮤니티는 사계절 다른 옷을 갈아입는 산천으로 대표되는 일본의 원시풍경, 마음의 고향인 전형적인 산촌으로 지금도 그 풍요로움을 자랑하고 있다.

2) 대지의 예술제

1996년 니카타현이 「뉴 니가타 마을 만들기 계획」을 시작하였다. 이 계획은 현 내에 있는 광역행정권이 독자적인 가치를 발신(發信)하여 지역을 만들기에 노력하는 것을 계획으로, 도카마치의 광역행정권이 참여하는 「에치고 쓰마리 아트 네크리스 정비사업」이 그 신호탄이 되었다. 이 사업의 취지는 니가타현과의 파트너십을 바탕으로 10년에 걸쳐 지역에 내재하는 다양한 가치를, 예술을 매개로 발굴하고, 그 매력을 갖고 닦아 전 세계에 전파하여 지역회생의 길을 구축해 나가자는 것이다. 「대지의 예술제 에치고 쓰마리 아트 트리엔날레」는 그 성과를 3년마다 발표하는 행사이다.

3) 기본이념 「인간은 자연에 내포된다.」

문명이 새로운 전환기를 맞이하고 있는 오늘날, 풍요로운 자연에 둘러싸여 있는 에치고쓰마리의 생활 = 시골의 산촌은 지구환경에 대한 인식을 바로 잡고, 환경파괴를 초래한 근대적 패러다임을 변화시키는 계기가 될 수 있다. 여기서 「인간은 자연에 내포된다.」라는 기본이념이 탄생한 것인데, 이 이념은 아트 네크리스 정비사업의 모든 프로그램에 내재되어 있다. 인간과 자연이 어떻게 소통하고 관계해 나갈 것인가라는 가능성을 보여주는 모델 지역이 되기 위해 에치고쓰마리의 지역 만들기 사업을 추진해 나가고 있다.



대지예술제 포스터



최후의 만찬



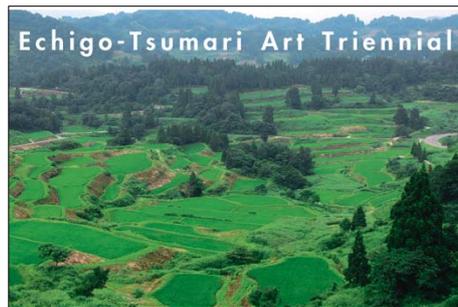
빈 집 프로젝트



논일을 하고 있는 모습을 형상화한
조형작품



후쿠다케 하우스 프로젝트



에치고 트리엔날레

〈그림 3-3〉 일본 창조관광사례로서 대지예술제 이모저모

4) 시골의 산촌과 예술

에치고쯔마리에서 아티스트들은 고향의 산촌과 자연 속에서 미술이 잃어버린 토지에 흐르는 시간을 표현하고, 함께 만드는 협동이라는 기쁨을 담아내고 있다.

대지의 예술제는 산과 강, 밭과 그림 같은 산간마을이 흩어져 있는 광대한 지역에 매 행사마다 수많은 작품이 전시되어 왔다. 작품을 한 곳에 집중 전시하는 것이 아니라 200개의 산간마을을 중심으로 분산 전시하며, 현대의 합리화, 효율화와 대비되는 철저한 비효율 화를 시도하고 있다. 고향 산촌의 아름다운 풍요로움을 부각시키고 그곳에 겹겹이 녹아있는 인간의 시간을 드러내는 작품을 돌아보면서 방문객들의 오감을 열게

하고 살아있다는 것의 아름다움을 온몸으로 느낄 수 있다.

5) 독특한 거점 시설

에치고쓰마리는 「아트 네크리스 정비사업」의 일환으로, 지역의 특성을 활용한 커뮤니티의 핵심과 교류 거점이 될 만한 시설들을 전 세계의 건축가와 아티스트들이 함께 만들어 왔다. 현재 그 시설에서 에치고쓰마리의 미래를 열어갈 다양한 활동들이 펼쳐지고 있다.

① 마쓰다이 설국 농경문화촌 센터 「농무대(農舞臺)」

2002년, 농(農)과 식(食)을 테마로 도시와 농촌의 교류를 도모하기 위해 개관되었다. 농무대는 호쿠호쿠선 마쓰다이역 남쪽에 펼쳐진 약 60ha의 산촌(시로야마)에 30점이 넘는 예술작품이 곳곳에 전시되어 있는 필드 뮤지엄의 중심이 되는 종합문화시설이다. 세계적으로 인기 있는 아티스트의 주민의 협동 작업으로 설계된 농무대에서는 전시회와 음악, 무용, 연극 등 다양한 공연이 연중 펼쳐지고 있다. 그 밖에도 버려진 채소밭 주인 찾아주기나 도쿄와의 지역산물 상호 판매산업, 전문가의 시점과 지혜를 빌려 농촌의 미래를 생각하는 세미나 시리즈 기획운영, 아티스트와의 공동 상품개발·판매 등 다양한 활동들이 이루어지고 있다.

② 에치고 마쓰노야마 ‘숲의 학교’ 교로로

풍요로운 숲에서 자연과 지역을 배우는 것을 테마로 2003년 개설된 자연과학관이다. 건축물은 경연대회에서 선발된 데즈카 다카하루+데츠카 유이가 설계한 것으로, 우주선이나 물, 소리 등의 자연을 감각으로 jag는 것을 테마로 한 5의 작품과 어우러져 있다. 「교로로」는 마쓰노야마를 대표하는 새인 호반새의 울음소리를 표현한 것으로, 공모를 통해 선정되었다. 우주물리학자인 이케우치 사토루씨를 고문으로 모시고 주민 모두가 과학자가 된다는 콘셉트하에 10년에 걸쳐 「젠마쓰노야마시」를 완성하는 것을 목표로 하고 있다. 특히 마을 뒷산의 살아있는 「교과서」를 바탕으로 한 자연탐험 프로그램은 인기가 높는데, 지역의 인재와 협동하면서 독특한 교육과 조사, 연구 활동 등을 제공하고 있다.

③ 에치고쓰마리 교류관 키나레

도카마치라는 이름의 유래가 된 친코로시를 이미지화하여 권역 전체의 인간·사물·정보가 교차하는 장으로 계획되었다. 눈이 많이 내리는 지역에서는 보기 드문 반이외의 복도가 멋스러운 건물은 교토역이나 삿포로 등으로 잘 알려진 건축가 하라히로시가 설계하였다. 2층에는 도카마치의 주요 산업인 「기모노」의 즐거움을 접할 수 있는 역사관과 체험공방, 전통의상 공예관 등의 전통공예 공간이 마련되어 있습니다. 또한 1층의 복도는 특색 있는 각종 장르를 수집하는 「라쿠이치 라쿠자」로 활용되어 기대를 모으고 있다.

④ 빈집 프로젝트

에치고쓰마리는 연구과소화와 고령화, 니카타현 주에쓰 대지진 등으로 지역문화의 결정체라고도 할 수 있는 민가가 주인을 잃으면서 커뮤니티의 중심인 학교가 폐교되고 있다. 대지의 예술제에서는 이런 민가나 폐교 등을 예술작품으로 탈바꿈하여 지역의 경관을 유지하고 추억과 지혜를 미래에 계승하는 실험을 하고 있다. 특히 제3회 예술제에서는 50채가 넘는 민 민가와 폐교가 작품화되었다. 「미술작품」으로서의 민가나 학교는 도시에 사는 개인과 학교, 문화기관, 기업으로 「통산」으로서의 미술작품을 개인이 구입하여 사유재산으로 보관하는 종래의 방식에서 벗어나. 「부동산」인 미술작품을 스폰서가 구입하고 일반에게 공개·활용한다는 새로운 형태의 지역·미술·스폰서 관계에 대한 가능성을 시사 하였다.

6) 지역·세대·장르를 초월한 협동

예술은 사람과 사람, 사람과 토지를 이어주는 힘을 가지고 있다. 에치고쓰마리에서는 예술을 매개로 지역·세대·장르가 다른 각계 각층의 사람들의 협동이 새로이 이루어지고 있다.

예술가들은 「타인의 토지」에서 무언가를 창조해야하고, 이를 위해 커뮤니케이션을 해야만 한다. 결국 예술가들의 이런 학습과 열정은 주민들을 움직이고, 주민들은 「관객」이 아닌 협력자로 작품에 참여하게 되었다.

대지의 예술제에는 수많은 도시의 젊은이들이 자원봉사자로 참가해 왔습니다. 이들은 「작은 뱀 대원」이라고 스스로 이름 짓고 다양한 활동을 펼치고 있다. 「인구과소지역의 농사를 지어 온 노년층」과 「도시에서 무엇을 하고 있는지 모르는 학생」과의 만남은 처음에는 충돌과 곤혹스러움이 가득했지만, 시간이 지나면서 이해와 협동으로 변화되고 지역은 젊은이들로 인해 열린사회로 변모되어 갔다.

예술가와 도시의 자원봉사자들은 2004년 주에쓰 대지진과 2년 연속 폭설이 이 지역을 강타했을 때 「대지의 도우미」라는 이름으로 복구 지원 활동과 제설 작업 등을 도왔다. 이런 협동의 과정에서 알게 된 점은 에치고쓰마리는 도시에 사는 이들에게 돌도 없는 「희망의 장소」라는 것이었다. 현재는 젊은이들뿐 아니라 중·장년층도 각자의 능력을 살려 「새로운 고향」만들기에 참여하기 시작했다.

7) 세계로 이어주는 연결 창구

전 세계적으로 그 유례를 찾아볼 수 없는 규모와 수준을 자랑하는 대지의 예술제는 「새로운 예술제의 모델」로서 지금까지 해외의 수많은 미디어에 소개되며 높은 평가를 받아왔다. 예술은 매개로 한 독특한 지역 만들기 방법은 「쓰마리 방식」으로 해외에서도 높은 관심을 불러일으키며 미국과 유럽, 아시아 등지의 큐레이터와 미술관계자, 지방자치단체의 시찰, 국제회의, 심포지엄 등에 거론되고 있다. 또 대지의 예술제에는 개인 아티스트뿐만 아니라 세계 각국의 문화예술기관이 참여하여 워크숍과 아트 프로젝트를 개최하는 등 국경을 초월한 협동이 이루어지고 있다. 제 3회 대지의 예술제에서는 홍콩대학 학생 15명이 2주간에 걸쳐 제작 자원봉사자로 참가하였고, 호주의 아시아 링크는 아티스트와 큐레이터를 파견하여 장기간 레지던시 프로그램을 열었다. 또 프랑스의 팔레 드 도교는 계고를 무대로 4개 그룹의 아티스트가 참여하여 전시회를 개최하였고, 영국의 그라이즈데일 아트(Grizedale Arts)는 「7인의 사무라이」와 같은 「7인의 아티스트」를 파견하여 깊은 산소 호시도계 부근 마을을 활성화하기 위해 한 달 이상 머물며 프로젝트를 실시하고 그 성과를 리버풀 비엔날레에 발표하기도 하였다. 2007년에는 마을 농민들이 그라이즈데일에 초대되어 농업지도와 요리 워크숍 등을 실시하는 등 현재 까지 교류를 계속하고 있다.

8) 새로운 지역 만들기 모델

예술은 매개로 지역·세대·장르를 초월한 사람들이 서로 협동하는 새로운 형태의 에치고쓰마리 지역 만들기 모델은 「고향 이벤트 대상(일본 총무 대신 표창)」 「도쿄 크리에이션 대상」 「지역 만들기 총무대신 표창」 등 미술의 범주를 초월한 평가를 받아왔다. 문화예술에 의한 창조도시(Creative City)에 대한 관심이 높아지고 있는 가운데, 에치고쓰마리에서의 지역 만들기는 도쿠시마, 이바라기, 니가타시, 오사카, 세토우치 등 일본의 여러 지방의 지역 만들기 사업에 영향을 주고 있다.

9) NPO 설립 - 제 2단계로 도약

2008년, 「대지의 예술제」에 관계하는 각계 각층의 협력자들이 뜻을 이어 그 성과를 구체적인 지역 만들기로 환원하는 「NPO법인 에치고쓰마리 사토야마 협동기구」가 설립되었다. 주요 사업은 ① 「대지의 예술제」 자립 지원 ② 쓰마리 팬의 확대 ③ 지역 활성화 기획 및 코디네이터를 3개의 큰 축으로 구성되어 있다. 세대와 장르를 초월한 지역 내외의 22명이 이사로 구성된 「최강의 NPO」가 탄생된 것이다. NPO의 설립으로 에치고쓰마리가 꿈과 희망의 지역으로 거듭나기 위한 제 2단계로 비상을 시작하게 되었다.

10) 2009년 제 4회 대지의 예술제

대지의 예술제는 에치고쓰마리 아트 네크리스 정비사업의 일환으로 3회에 걸쳐 개최된 후, 2006년, 사업이 종료되었다. 제 1회 예술제에는 16만 명, 제 2회에는 20만 명이 방문하였고, 제 3회 예술제에는 무려 35만 명이 다녀갔다. 제1회 예술제에서는 참가에 응한 마을이 2곳에 불과했지만, 제 3회에는 100곳에 가까운 마을이 아티스트들과 협동하여 예술제를 빛냈다. 그 결과 지역주민과 국내의 아티스트, 서포터의 뜨거운 요청에 힘입어 예술제를 계속 개최하기로 결정하였다. 제4회 대지의 예술제는 2009년 7월 25일(월)부터 9월 13일(일)까지 50일 동안 개최되었다. 에치고쓰마리 지역 내에 약 200여

곳의 마을 하나하나를 거점으로 지금까지 보다 더 많은 서포터의 협력과 민간 지원을 받으면서 개최준비에 박차를 가했다. 특히 2009년 예술제는 지난 회의 빈집 프로젝트에 이어 폐교 살리기가 하나의 중심 축이 되었다. 폐교를 이용한 창고 미술관이나 아티스트들의 공방 만들기 등 기존의 「있는 것」을 활용한 지역 자산 만들기를 펼쳐나갔다.

11) 대지의 예술제의 다양한 관광활동

① 농(農)과 식(食)에 의한 도시와 지역의 교류

- 요리 개발

에치고 쓰마리의 풍요로운 식문화를 활용하고 전문가의 조언을 구하면서 마쓰다이 「농무대」를 중심으로 지역 주부들이 음식을 개발하여 수도권 지역이 배달 서비스를 제공하고 있다. 2006년 예술제를 계기로 산간마을 주부들이 고안한 창작요리를 예술 도자기에 담아내는 「후부스나의 집」레스토랑도 개업했다.

- 논밭 탱크

주인을 잃은 논밭을 유지하기 위해 「논밭 양부모」를 공모하고 휴경지를 경작하는 사업이다. 일상적인 논밭 관리는 지역에서 운영하고, 운영자금과 농번기 작업을 지역 외의 「논밭 양부모」가 지원하는 시스템이다. 수확한 쌀은 「논밭 양부모」에게 배당된다.

- 크로스 컨트리

생산자와 소비자가 서로 얼굴을 보면서 관계를 맺고, 농산물을 통해 에치고 쓰마리와 도쿄를 연결하는 시스템이다. 현재 다이칸야마에서 정기적인 야채판매 외에 도내 유명 음식점에서도 야채를 유통하면서 사람과 사람간의 밀접한 교류가 이어지고 있다.

② 「배움의 고향」으로서의 발신(發信)

- 내일을 향한 포럼

에치고쓰마리에서는 대지의 예술제의 사상적 근간이 되는 지역 환경 세미나, 에치고 쓰마리 마쓰노야마 「숲의 학교」 교로로가 주관하는 「마을산 학회」, 마쓰다이 설국 농경 문화센터 「농무대」에 의한 「농악학원」등 다양한 세미나 활동이 펼쳐지고 있다. 이런 지식의 거점으로서의 에치고쓰마리를 새롭게 전개하기 위해 「내일을 향한 포럼」이 시작되었다. 이 포럼은 아이에서 어른까지 참가 할 수 있는 「산촌 시민 아카데미」로 구성된 것으로, 「夏耕冬讀(하경동독 : 하절기에는 일하고 동절기는 공부를 하다)」을 실천하는 배움의 장 운영과 연구 활동을 위한 첫걸음이 될 것으로 기대되고 있다. 2007년부터는 그 일환으로 일산의 교사들과 마을산에 대해 배우는 「어린이 여름캠프」가 개최되었다.

- 학교 연수 및 교육의 장

참교육에 대한 관심이 높아지고 있는 가운데, 에치고쓰마리에 교육의 장을 만들어 지금까지 전국 30개 이상의 대학과 전문학교가 수업과 교육활동의 일환으로 쓰마리의 교육산업에 관여하고 있고, 많은 미술·건축대학이 대지의 예술제에 서포터를 파견하고 있다. 농업과 지혜를 배우는 체험 프로그램을 도입한 수학여행과 합숙, 연수 등 「배움의 장」으로서의 쓰마리의 가능성에 주목하고 다양한 시도가 이루어지고 있다.

- 산촌 체험 프로그램

2005년부터 3년간 도카야치시 마쓰다야·마쓰노이아 지역은 일본 문부과학성의 「이과와 수학 즐기기 모델 지역」에 선정되어 8개의 초등학교와 중학교, 교로로, 농무대, 공민관이 서로 네트워크를 구축하면서 프로그램 개발에 나섰다. 여기서 발굴된 자연을 풍부하게 접하기 위한 지식과 기능을 가진 지역 전문가를 중심으로 지속적인 독특한 산촌체험 프로그램이 전개되어 많은 도시 아이들이 참가하고 있다.

- 조사·연구 대상으로

농업과 민속 등 각종 분야의 전문기관, 대학의 연구실 등이 쓰마리를 대상으로 한 조사·연구 활동을 펼치고 있다. 이런 성과를 정보화하여 쓰마리의 역사와 민속, 풍토를 다양한 각도에서 연구하는 「쓰마리학」의 구축을 목표로 하고 있다.

- 산촌 예술 관광

3회에 걸친 대지 예술제에서 제작된 작품 중 현재도 180점이 남아 있어 중요한 관광 자원으로 활용되고 있다. 특히 다시 찾는 관광객이 많은 것이 특징입니다. 계정 프로그램을 포함한 버스 투어도 다양한 형태로 제공되고 있다. 투어 가이드 분야에서도 작은 뱀 단원들이 활동하고 있는데, 특히 여성들이 활약이 두드러지고 있다. 단순한 해설자가 아니라 방문자와 예술, 산촌을 이어주는 매개자로 활약하는 그들의 존재로 인해 산촌 예술 관광이 더욱 매력을 발하고 있다. 또 아티스트들이 만든 숙박시설 「빛의관」과 「꿈의 집」은 해외에서도 숙박 신청이 있을 정도로 인기 관광지가 되고 있다.

③ 쓰마리 브랜드

- 상품 개발

집에 가져갈 수 있는 「대지의 예술제」를 콘셉트로 하여 지역의 소재와 자연을 활용한 다양한 상품을 개발하고 있다. 아티스트들이 참여하여 메시지와 즐거움을 가미한 상품은 과자에서 술, T-셔츠와 문방구, 액세서리에 이르기까지 그 종류도 다양하다.

- 쓰마리 토기

에치고쓰마리는 국보로도 지정된 조운시대 토기가 분포된 지역이기도 하다. 2006년 개최된 대지의 예술제에서는 새롭게 「쓰마리 토기」를 부흥시키려는 움직임이 시작되어 일본을 대표하는 각자의 8명의 도예가의 협동 하에 도카마치시 간뉴마을의 민가를 용기의 집으로 탈바꿈시킨 「무부스나의 집」이 완성되었다. 또 새롭게 도예센터도 설치되어 「쓰마리 토기」의 보급을 위한 움직임도 본격화되었다.

- 예술을 이정표로 한 산촌여행

전 세계 아티스트들이 참여한 16점의 작품을 이정표로 산촌 여행을 떠나보세요, 날이 저물어 찾아간 여관에서 제공된 우오누아산 고시히카리 쌀로 만든 맛있는 음식과 술, 온천은 여행의 피로를 깔끔히 씻어 줄 것이다. 지금까지 맛볼 수 없었던 마법 같은 신비로운 여행을 떠나보세요.라고 홍보하고 있다.

- 숙박시설 : 아티스트의 작품에서 숙박하기

〈표 3-1〉 숙소들의 특징

숙소명	내용
빛의 관	빛의 아티스트, 제임스 터렐의 「빛의 관」은 숙박하면서 그의 작품을 체험할 수 있는 세계 유일의 시설이다. 시시각각 변하는 공간의 색채를 느낄 수 있다.
꿈의 집	꿈의 집은 바쁜 현대일상 속에 「자기 자신과 마주하기 위해 꿈을 꾸면 좋겠다.」는 바람에서 탄생한 마리나 아브라모빅의 숙박체험시설이다. 특별히 제작된 옷을 입고 자면서 꾸는 꿈을 「꿈의 책」에 적고, 이어서 책은 꿈들이 작품의 일부가 됩니다. 주위에는 3명의 여류작가가 만든 빈집 작품도 있다.
재생의 집	니혼대학 예술학부 조각코스 모양이 2년에 걸쳐 천장과 벽, 바닥을 모두 조각칼로 하나하나 조각하고, 재생시킨 150년 된 인가를 빌려 농촌에서의 하룻밤을 즐길 수 있다.
후시구로시로 코테지	신진 건축가들이 세운 3개 동의 코테지 외에 방갈로와 취사장을 정비한 캠프장이 멋스럽다. 산책로 등에 설치된 예술작품을 감상하면서 간단한 야외활동을 즐길 수 있다.
산소지구 커뮤니티 시설	폐교가 된 목조건축 초등학교를 보수한 세미나 하우스로, 지역의 아주머니들이 만든 요리를 즐길 수 있다. 일반 숙박시설 외에도 세미나와 합숙 등 폭넓게 이용할 수 있다.
온천에서의 하룻밤	온천에서 땀을 흘리면 기분이 상쾌해지고 여행의 피로가 풀린다. 이 지역에는 일본 3대 약탕으로 알려진 미쓰노야마 온천을 비롯해 다양한 온천여관과 시설을 즐길 수 있다.

- 음식

〈표 3-2〉 음식의 특징

음식 제공 장소	내 용
마쓰다이 식당	마쓰다이 농무대 내에 있는 식당으로 잔=루크발무트가 디자인했다. 카바코프의 작품 「계단식 논」을 조망하면서 지역의 제철음식을 사용한 음식을 맛볼 수 있다.
우부스나의 집	용기 가마를 둘러싸고 도예가가 만든 그릇에 담긴 요리를 맛보는 품격있는 식사를 즐기실 수 있다. 산채 햄버거 등의 창작요리를 만끽할 수 있다.
코로로 식문화 체험관	숲의 학교 교로로 안에 있는 레스토랑이다. 안정된 분위기의 식당 벽면에는 미쓰노야마의 식물인 릴리프(가사하라 유키코 + 미야오리 하루나 작품)가 있다. 지역 아주머니들의 손맛을 즐길 수 있다.

5. 나오시마와 세토우치국제예술제

1) 나오시마의 현황

나오시마(直島)는 일본 혼슈(本州)와 시코쿠(四國) 사이에 떠있는 돌레가 약16km, 면적이 7.81km²에 불과한 3358명(2010. 8. 기준)이 거주하는 일본 시코쿠 가가와(香川)현 소재의 작은 시골 섬이다. 세토나이카이(瀬戸内海: 혼슈섬과 시코쿠섬, 규슈섬 사이의 좁은 바다) 동부에 위치한 3천여 개 섬들 중의 하나로 행정권은 카가와현이지만 생활권은 오카야마현에 있어 전기, 수도를 오카야마현에서 끌어 오고 있다. 또한, 세토나이카이 국립공원에 속해있으며, 白砂青松의 풍부한 자연을 지니고 있다. 옛날에는 수산(양식제외)과 해운, 제염의 섬이었으나, 농어업의 부진으로 재정난에 부딪쳐 1916년에 동제련소인 미쯔비시마테리아 (주)나오시마 제련소를 받아들여 기업마을로서 발전하였다. 그러나, 구리제련소에서 쏟아내는 폐기물은 섬을 황폐화시켰고 주민들을 떠나게 만들었다. 한때 ‘구리’가 이 섬을 먹여 살리긴 했지만 버려진 섬에 불과했던 이곳에서 현재는 미술에 의한 지역 활성화로 세계 각지에서 관광객이 몰려들고 있다. 호텔 예약은 3개월 이상 밀려 있고, 5년 전만 해도 2만~3만 명에 불과하던 관광객 수는 연간 36만 명이 넘어섰다.

2) 예술의 섬으로의 변모

이곳이 연간 50만 명이 찾는 ‘예술의 낙원’으로 변신하기 시작한 것은 20여 년 전 베넷세 그룹의 후쿠다케 소이치로 회장과 세계적인 건축가 안도 다다오가 의기투합하면서부터다. 이러한 변화는 갑작스러운 일이 아니라 8년에 걸친 ‘나오시마 프로젝트’의 결실이었다. 일본 최대의 출판·교육사업 그룹인 ‘베넷세’의 2대에 걸친 헌신적 투자가 있었기에 오늘날의 나오시마가 가능했다.

섬에 레저시설을 건설하였던 후쿠다관광이 경영난으로 나오시마로 부터 철수(1965년대 오일쇼크) 한 후, 황폐해진 시설을 마을이 증개하여 후쿠다케서점에게 양도하였고, 1989년 국제 어린이캠프장을 이곳에 설치한 뒤 1992년에는 현대 미술품 전시관과 숙박 기능을 복합한 ‘베넷세 하우스 뮤지엄’을 만들었다.

하지만 이러한 나오시마의 부흥은 미술관 몇 개의 건설로 가능했던 것은 아니다.

당초, 미술관에 대한 주민들의 관심은 약했으며, 베넷세는 섬전체를 사용한 현대 미술전(스탠다드전 : 2001년, 2006년)과 혼무라(本村)지구의 버려지다시피 있던 200년 지난 목조 민가들을 통째로 미술작품으로 복원하는 것을 시작으로 옛날민가를 사들여서 보존·재생해 현대 미술의 인스톨레이션(Installation art : 장소나 공간전체를 작품으로서 체험하는 예술)의 영구적인 전시장으로 하는 [집(家)프로젝트](옛날민가 재생 2건, 신축 1건, 노화한 신사(神社) 1건)등을 거듭해서, 서서히 활동이 마을 내의 이해를 얻을 수 있게 되고, 나오시마(直島)에서 밖에 볼 수 없는 프로젝트나 건축에는 국내외로 부터 주목을 모으게 되었다. 특히, 아티스트인 미야지마 다쓰오(宮島 達男)는 집 프로젝트 제1탄(1998년)에 [카도야(角屋)]를 만드는 데 있어서 마을주민 125명을 공모하여, 작품을 구성하는 125개의 디지털·카운터의 점멸속도를 한 사람 한 사람에게 세팅하게 해, 지역 주민 참가수법을 취하는 것으로, 현대 예술이라고 하는 이질적인 것이 보수적인 토지에 들어오는 것에 대한 섬주민의 반감, 저항을 불식시켰다.

즉, 전통과 현대미술이 동시에 숨 쉬게 하는 주민 참여형 섬 개발이었다. 외출이 없던 고령자들이 길을 청소하고 현관 앞에 꽃을 장식하는 운동도 자발적으로 일어났으며, 섬 전체로의 발상 전환으로 이어졌다.

또한, 일본이 자랑하는 세계적인 건축가 안도 다다오(安藤忠雄)를 끌어들이 베넷세는

2005년에는 건물을 땅속에 묻은 '지중 미술관'을 선보였고, 2010년에는 李禹煥미술관(한국예술가)이 개관되었다.

시골 섬 마을을 예술이 살아 숨 쉬는 '예술의 섬'으로 변신시켰으며, 현재, 나오시마초는 레저가 아닌 건강적이며 문화적인 리조트개발을 목표로 마을 활성화를 추진하고 있다.

그러한 가운데, 인근의 데시마(豊島) 산업 폐기물의 불법투기 문제가 발생, 1998년부터 Mitsubishi Material 나오시마(直島) 제련소 부지내에 데시마(豊島) 섬에서 나오는 산업 폐기물의 처리장 건설을 전격 수용했다. 이것을 계기로 산업 폐기물중간처리 시설에서 출산되는 비산재를 처리해, 금속 등의 자원으로 재생하는 산업폐기물처리 시설을 종합적으로 정비하는 「나오시마(直島) 환경 보호 타운 사업」 구상(에코 아일랜드 나오시마 플랜)이 시작되고, 2003년 가가와현(香川縣) 나오시마(直島) 환경 센터(도요시마(豊島) 산업 폐기물 등 중간처리 시설), 2004년 유가금속 재활용 시설/용융 비산재 재자원화 시설이 잇따라 가동하는 등 이와 같은 역발상 덕분인지 나오시마의 1인당 평균 소득은 올 3월 발표에서 가가와(香川)현 내 35개 지자체 중 1위로 올라섰다.

3) 나오시마의 성과와 효과

이러한 [예술의 섬]으로의 변신은 2009년 1년간에 36만 명의 관광객을 방문하게 하였고, 7·8년전에는 하나도 없던 음식점이나 민박(현재25개), 카페 등이 새로 생겨났다. 또한, 특산품(염제품 등)의 판매고가 급증(관광협회가 담당)하고 있으며, 금분소주, 금분김, 사누끼우동 등도 생산되는 등 경제효과, 산업진흥의 효과가 나오고 있다. 이러한 나오시마의 성공은 주변 지역으로도 확산되고 있다. 한센병 환자들의 요양섬으로 쓰였던 오시마(大島), 일본 최악의 산업폐기물 투기 사건이 발생했던 데시마(豊島), 제련소가 폐쇄되며 쇠락한 이누지마(犬島) 등에서도 [집(家) 프로젝트]와 같은 작업이 진행되거나, 폐쇄된 산업시설을 미술관으로 바꾸는 등 예술 섬으로 변모하고 있다.

나오시마, 데시마 등 세토나이카이 섬 7곳에서 2010년 7월부터 열리고 있는 '세토우치 국제예술제'는 당초 예술제 방문객은 40만 명 정도로 예상됐지만 10월초까지 벌써 60만 명이 넘는 인파가 몰렸다. 전시 작품의 관리와 작가 섭외는 베넷세그룹이, 예산

지원과 홍보는 가가와현이, 운영은 2,400명이 넘는 지역의 자원봉사자들이 맡는 등 정부와 기업, 민간의 역할 분담이 이상적으로 이뤄진 것이 성공요인으로 꼽힌다.

나오시마초는 예술제 실행위원회의 위원으로서 나오시마초 군수가 참가하고, 재정지원은 일체 없으며, 버스 운영, 허가관련 업무 등을 담당하고 있다. 나오시마초 청사 내에 실행위원회를 두어(건설경제과가 담당, 2명) 베넷세 및 타과 관계자들과 연계하여 업무를 담당하고 있다. 또한, 예술제 추진회를 두어 각과 과장 및 관계자들로 구성하여 실무를 담당하고 있다.

주민들 또한 주체적으로 방문객을 환대하는 사업(접대, 미화 등)을 실시(町는 보조금으로 비용의 반액을 지원)하여, 회화전, 차(茶)코너, 외국어(영어)통역 등 자원봉사를 하고 있다.

4) 향후 계획

나오시마는 경관(건축 등)에 관한 특별한 기준이 없으나, 현재까지는 기존 건축물을 이용하고 있기 때문에 큰 문제없이 경관을 유지 할 수 있었다. 또한, 공공시설은 이시이 카즈히로씨(건축가), 베넷세 관련시설은 안도 타다오씨(건축가)가 건축설계 담당을 담당하여 통일된 건축물 경관을 형성할 수 있었다. 향후 경관 등에 관한 기준을 점차적으로 만들어 갈 예정이다.

나오시마에서는 예술제(3년마다 개최 예정)의 중간지점에 스탠다드전과 같은 아트이벤트 실시 예정이며, 이웃 섬인 토노초가 중심이 되어 [세토우치 국제어린이 영화제]를 개최하려고 준비 중에 있다.

또한, 현재는 [환경과 아트의 섬]으로 주목을 받고 있으나, 일본내에서는 교육관계(유치원·보육원일원화/유·초·중 일관교육등)와 건축 관계로도 인지도가 높으며, 나오시마로서는 다각적 경제기반을 만들기 위해 미쯔비시마테리아르 (주)나오시마제련소, 베넷세 관계의 아트사업, 하마찌(마래미, 새끼 방어)/ 김등의 수산업, 관광객을 받아들이는 사업, 특산품의 개발/판매 등의 활성화 방안을 구상 중에 있다.

5) 시사점

‘예술의 섬’ 나오시마의 시도는 글로벌화, 균질화, 효율화의 물결 속에 인구가 감소하고 고령화되고 고유성을 잃어가던 섬들이 활력을 되찾아갈 수 있는 가능성을 보여주고 있으며, 섬 즉 장소·공간이 예술의 주역이 될 수 있음을 보여주고 있다.

나오시마에서 시작된 이러한 성공들은 섬 특유의 특성인 외부에 무관심하고 자신들의 삶에 회의적이었던 섬 주민들에게 자부심·자긍심을 심어주는 계기가 되었고, 이것은 관광객 증가, 수입 증대 등 외형적 성장보다도 더욱 의미 있는 변화라 할 수 있다.

한국은 국토전체의 관광수입이 감소하고, 한번 한국을 방문한 외국인(내국인도 포함)들은 재방문을 동기부여를 갖지 못하고 있다. 나오시마에서의 기업(베넛세)과 행정과 지역주민들의 의식의 통일과 조화의 마인드가 우리지방에도 절실히 필요할 것이다.

나오시마의 주역은 어디까지나 사람이며, 예술이 자연과 역사가 지닌 좋은 점을 이끌어내어 그것이 다시 사람을 움직여 감동시키는 감동의 순환을 만들어 내고 있다.



나오시마 섬의 설치작품



조형작품



훈무라프로젝트



베넛세아트미술관



옛집을 예술품으로



이이러브 유 목욕탕 프로젝트

〈그림 3-4〉 나오시마 프로젝트

6) 세토우치 국제예술제

① 개요

예부터 교통의 대동맥으로써 중요한 역할을 해 온 세토내해, 섬 사이를 오가던 배들이 전해준 새로운 문화와 양식을 통해, 섬 주민들의 삶과 아름다운 자연, 전통을 계승, 발전시켜왔다. 세토우치 국제예술제는 그 무대가 될 7개의 섬에 산재해 있는 예술작품을 길잡이로 삼아 마음을 씻어주는 세토내해의 풍경, 이곳에서 나고 자란 섬 문화, 주민들의 삶을 접해볼 수 있는 현대아트의 제전이다.

- 명칭 : 세토우치 국제예술제2010 「예술과 바다를 돌아보는 백일간의 탐험」
- 기간 : 2010년 7월19일(바다의날) 10월31일(일)
- 장소 : 나오시마, 데시마, 메기지마, 오기지마, 쇼도시마, 오시마, 이누지마, 다카마쓰
- 주최 : 세토우치 국제예술제 실행위원회회장 마나베 다케키 (가가와현 지사) 종합프로듀서 후쿠타케 소이치로(재단법인 나오시마후쿠타케미술관 재단이사장)종합디렉터 기타가와 후라무(아트 디렉터)



〈그림 3-5〉 세토우치 국제예술제 포스터와 홈페이지

② 주제- 바다의 부활

예부터 교통의 대동맥으로써 중요한 역할을 해 온 세토내해, 섬 사이를 오가던 배들을 통해 항상 새로운 문화와 생활양식을 도입해 왔다. 이는 세토내해 섬들의 고유문화와 어우러져 아름다운 자연, 전통풍습과 함께 계승, 발전되어 왔다. 지금 전 세계에서 이루어지는 글로벌화, 효율화, 균질화의 흐름을 따라 세토내해 지역에서도 섬 주민 감소, 고령화, 지역활력 저하 등의 문제가 심각해지고 있으며, 고유의 섬 문화도 잃어가고 있다. 이에 자연과 인간이 조화를 이루어 온 섬 지역에 활력을 불어넣고, 세토내해를 전 세계의 「희망의 바다」로 만들어 나가고자 세토우치 국제예술제를 열게 되었다. 현대아트 작가, 건축가, 지역주민들이 힘을 모아 탄생시킨 ‘아트’라는 결정체는 일상생활 속의 새로운 발견을 선사해 줄 것이며, 전 세계인들을 끌어들이, 지역과 세계가 소통하는 계기가 될 것이라라는 것을 내세웠다. 세토우치 국제예술제는 「민속, 예능, 축제, 풍토와 같은 통시성」과 「현대미술, 건축, 연극과 같은 공시성」을 동시에 담아, 세토내해의 매력을 전 세계에 전하기 위한 프로젝트이다.



〈그림 3-6〉 세토내해 위치도

〈표 3-3〉 주요 유료관람 시설 및 요금

	시설명	개수	단가(엔)	요금총액(엔)
나오시마	베네세하우스 뮤지엄	1	1,000	1,000
	이에 프로젝트	6	세트1,000	1,000
	지중미술관	1	2,000	2,000
	신규 프로젝트	1	1,000	1,000
데시마	신규 프로젝트	1	1,500	1,500
	신규 프로젝트	1	500	500
	빈집 작품	4	500	2,000
	빈집 작품	2	300	600
메기지마	신규 프로젝트	1	500	500
	빈집 작품	2	500	1,000
	빈집 작품	1	300	300
오기지마	빈집 작품	1	500	500
	빈집 작품	7	300	2,100
쇼도시마	빈집 작품	2	500	1,000
오시마	빈집 작품	1	300	300
犬島	이에 프로젝트	3	세트1,000	1,000
	「제련소」	1	1,500	1,500
다카마쓰항	구관리사무소 작품	1	500	500
합 계				18,500



오기지마 섬의 터미널



설치작품



꽃목길



후쿠다케 프로젝트2010



선박



온바 팩토리

〈그림 3-7〉 세토내해 예술제 주요 모습

③ 나오시마

크고 작은 27개 섬으로 이루어진 나오시마췌의 중심인 나오시마는 가가와현 다카마쓰시에서 북쪽 13Km, 오카야마현 다마노시에서 남쪽 3Km정도에 위치하며, 면적7.81 km², 인구3,400여명인 작은 섬이다. 헤이안시대 호겐의 난에서 패배한 스토쿠상황이 사누키에 유배되었을 때 이 섬에 들리게 되었는데 주민들의 순박함에 감동하여 「나오시

마」라 이름을 지었다 한다.

나오시마 주변은 예부터 해상교통의 요지였고, 전국시대에는 나오시마를 평정한 다카하라 가문이 수군을 중심으로 활약했으며, 에도시대 초기에는 많은 사람들이 선박업에 종사했다. 막부말기에서 메이지시대까지는 극문화가 성행하여 지금도 닌교쵸루리인 「나오시마 온나 분라쿠」가 전통을 잇고 있다.

전통산업으로는 방어, 김 양식이 있고, 섬 북부지역에서는 동을 비롯한 귀금속 제련을 통해 나오시마의 경제를 받쳐주고 있다. 최근에는 섬 남부지역에 미술관 등이 정비되어 현대아트의 성지로써 세계에 이름을 알리게 되었다.

실시사업은 베네세하우스, 이에 프로젝트, 지중미술관, 신미술관 정비 「(가칭) 이우환 프로젝트」, 나오시마센토 『I♥湯(유)』, 나오시마온나분라쿠 공연 등을 실시한다.

전개방법은 예술관련 시설, 높은 지명도를 활용해 예술제 무대인 7개 섬 중에서도 중심역할을 할 수 있도록 한다. 신미술관 정비, 전시작품 확충 등을 통해 미술자원을 내실화하고, 나오시마 대표 민속예능인 나오시마 온나 분라쿠 특별공연 등을 마련하였다.

주요 참여 작가는 아래와 같다.

〈표 3-4〉 세토국제예술제 나오시마 프로젝트 참여 작가

작가명, 프로젝트명	출신지	현재 활동거점
오타케 신로/graft	1955년 도쿄 출생	에히메/오사카
이우환/안도 타다오	1936년한국/1941년오사카출생	가나가와/오사카



sea of time



베네세하우스 작품



이우한 미술관



베네하우스뮤지엄



안내판도 작품



하늘정원

〈그림 3-8〉 나오시마의 작품

④ 이누지마(犬島)

오카야마현 오카야마시의 호덴항에서 남쪽으로 2.5km, 정기선으로는 약 8분 정도 거리에 위치한다. 면적은 약0.54km², 둘레3.6km. 6개의 섬으로 이루어진 이누지마제도 중 유일한 유인도이다. 이누지마제도 중 이누노시마에 개가 웅크리고 앉은 형상을 한 바위가 있어 이누지마라는 이름의 유래가 되었다. 양질의 화강암(이누지마 미카게)의 산지로도 유명하여, 에도성, 오사카성, 오카야마성의 성곽, 메이지이후의 오사카항 초석으로 쓰이는 등 전국 각지에서 사랑받아 왔다.

이누지마 제련소가 개설(1909년), 운영되면서 전성기였던 10여 년 동안은 섬 인구가 3천여 명에 이르렀으나 제련소가 폐쇄되고, 채석업도 쇠퇴하면서 인구는 50분의 1로 줄어들었다. 섬에는 해수욕장과 「자연의 집」등이 있으며, 사계절 내내 이누지마 특유의 자연을 즐길 수 있다.

전개방법은 경제산업성이 정하는 「근대화 산업유산군」 중 하나로 2007년에 이누지

마의 제련소 터가 선정되었다. 이를 보존하고 환경에 부담을 주지 않는 시설로 재건하는 등 이누지마 전체를 「건축, 현대아트, 환경」이라는 새로운 순환형사회 모델로 삼고자 「이누지마 아트 프로젝트」를 구상. 제1차 프로젝트인 「제련소」가 08년4월에 준공되었다. 제2차공사는 예술제가 개최되는 10년까지 정비할 예정. 그리고 이누지마 특유의 공간과 역사를 살린 연극도 개최할 예정이다.

실시사업은 「(가칭) 이누지마 아트 프로젝트 제2차공사」 (아트디렉터 하세가와 유코) 제련소, 연극 등을 실시한다.

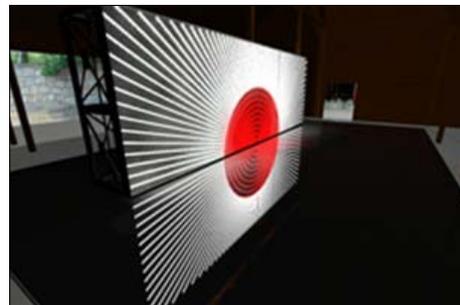
주요 참여 작가는 아래와 같다.

〈표 3-5〉 세토국제예술제 나오시마 프로젝트 참여 작가

작가명, 프로젝트명	출신지	현재 활동거점
야나기 유키노리/하세가와 유코/세지마 카즈요	1959년 후쿠오카/효고/1956년이바라키출생	히로시마/도쿄/도쿄
이싱하		오사카 *



제련소



집 프로젝트

〈그림 3-9〉 이누지마의 작품

⑤ 테시마(豊島)

나오시마와 쇼도시마 사이에 있고, 면적14.5km², 인구는 약 1,000명. 섬 최남단에는 일본 최고의 패총이 있어 9천여 년 전에 이미 사람이 살고 있었음을 알 수 있다. 세토내해 교역을 통해 번성했고, 천여 년 간 석재업이 기간산업이었다. 특산품인 테시마석은

교토 가쓰라리큐 궁의 석등에 쓰이는 등 서일본 각지에 확산되었다.

섬 중앙부에 위치한 단야마의 울창한 숲과 풍요로운 수자원으로 섬 지역에서는 보기 힘든 계단식 논도 볼 수 있다. 옛날에는 섬에서 자급하고 남은 쌀을 외부에 팔 정도로 벼농사가 활발했다. 젓소 사육도 활발하여 「밀크의 섬」이라고도 불렸다. 2차 대전 후 아동보호시설인 뉴지인이 개설되는 등 많은 복지시설이 정비된 「복지의 섬」이기도 하다. 일본최대의 산업폐기물 불법투기사건이 서부지역에서 발생해, 일본 환경문제의 최우선 과제로서 폐기물문제가 주목을 받게 되었고, 폐기물정책 수정의 계기가 되었다. 지금은 폐기물을 해상 수송하여, 나오시마에서 무해화 처리한다.

예술제의 전개방침은 아름다운 계단식 논을 배경으로 한 신미술관을 중심으로 3개의 취락, 해변 등에 작품을 설치할 예정. 외딴섬이면서도 쌀을 외부에 판매할 정도로 풍성한 수확하게 해 주었던 옥토와 지형을 보유한 데시마의 특성을 살려, 「음식」과 「아트」를 연결해 「자급자족」 「신토불이」라는 메시지를 통해 지역사회의 나아갈 방향을 제시코자 한다. 미술관을 거점으로 한 계단식 논의 재생, 빈집을 이용한 신토불이 레스토랑을 오픈하는 등 「농업과 음식」테마에 아트를 접목시켜 섬의 미래를 밝혀본다는데 있다.

실시사업으로는 신미술관정비 「데시마 아트 프로젝트」로 볼탕스키 프로젝트로 섬 각지에 인스토포레이션²⁾ 빈집 작품 프로젝트를 진행한다.

주요 참여 작가는 아래와 같다.

〈표 3-6〉 세토국제예술제 데시마 프로젝트 참여 작가

작가명	프로젝트명	출신지	현재 활동거점
아오키	노에	1958년 도쿄 출생	도쿄
올라퍼	엘리아슨	1967년 덴마크 출생	베를린 *
가와마타	타다시	1953년 홋카이도 출생	파리
크리스티앙	볼탕스키	1944년 프랑스 출생	프랑스
시오타	치하루	1972년 오사카 출생	베를린
도다카	치요코	1966년 미야자키 출생	미야자키
나이토	레/니시자와 류에	1961년 히로시마/1966년 가나가와 출생	도쿄/도쿄
후지	히로시	1960년 가고시마 출생	후쿠오카 *
모리	마리코	1967년 도쿄 출생	*
요코오	타다노리	1936년 효고 출생	*

2) 공간자체를 작품화하는 방법으로 장소의 형태, 주위의 벽, 건축, 지형 등도 조형의 일부로 보고 작품화하는 작업이다.

⑥ 메기지마(女木島)

다카마쓰에서 약 4km 떨어져 있고 면적2.66km², 둘레8.9km, 인구 약 200명. 메기항 주변에는 방풍·방파용으로 「오테」라고 하는 3,4미터 높이의 돌담이 쌓여 있어 섬 특유의 경관을 보여준다.

80여 년 전에 「모모타로」 전설에 등장하는 오니가시마와 메기지마를 접목한 이야기가 만들어져, 그 후로 와시가미네 산 정상에 있는 동굴은 도깨비 동굴이라 하여 관광지가 되었다. 이곳의 전망대에서는 세토내해를 조망할 수 있으며, 봄이면 수천그루의 벚나무가 섬을 핑크빛으로 수놓는다. 다카마쓰와 야시마를 향해 나 있는 해변은 수질이 좋아 환경성이 선정한 「쾌적한 해수욕장 백선」에도 뽑혔다. 여름이면 해수욕, 캠프, 낚시를 즐기려는 사람들로 북적인다.

여름에는 2년마다 스미요시신사 축제가 열리는데 다이코를 두드리는 아이들을 태운 많은 남자들이 바다에 들어가 바다 남자의 용맹을 보여주는 섬 최대의 축제이다.

예술제의 전개방침은 섬 자체의 아름다움을 살려, 섬 생활을 체험할 수 있는 작품을 선보일 예정. 바다, 파도, 바람, 나무, 빛 등을 테마로 오감을 통해 자연을 느낄 수 있는 작품, 휴교 중인 초등학교와 빈집 등 기존 시설을 이용한 작품을 통해 섬 생활을 환상적으로 표현하고자 하였다.

실시사업으로는 메기초교에 작품을 전시하는 「메기초교 뮤지엄」과 빈집 작품을 실시하여 섬 각지에 인스톨레이션 작업을 실시하였다.

주요 참여작가는 아래와 같다.

〈표 3-7〉 세토국제예술제 메기지마 프로젝트 참여 작가

작가명,	프로젝트명	출신지	현재 활동거점
아이치현립	예술대학		아이치 *
레안드로	에틀리히	1973년 아르헨티나 출생	부에노스아이레스 *
유쿠타케	하루미	1966년 도쿄 출생	도쿄
롤프	율리우스	1939년 독일 출생	독일

⑦ 오기지마(男木島)

메기지마 북쪽 1km에 위치, 면적1.37km², 둘레4.7km, 인구 약 200명. 평지가 거의

없어서 산자락에 민가가 밀집해 있으며, 그 사이로 좁은 길들이 나 있다. 지형상 논농사가 어려워 전쟁 직후만 해도 섬 외부에 소를 빌려주고 쌀을 대가로 받아서 생활했다.

높은 곳에 위치해 오기항에서도 보이는 도요타마히메 신사는 순산의 신을 모시는 것으로 유명해 각지에서 이곳을 찾아 순산을 기원한다. 북부의 오기지마 등대(1895년 설치)는 화강암으로 만들어졌는데 그 모습이 아름다워 일본등대 50선에 뽑혔고, 영화 「喜びも悲しみも幾歳月」(기쁨도 슬픔도 한 때) (1957년) 촬영지로 전국에 이름을 알리게 되었다. 등대 직원관사터는 등대자료관으로 보존, 활용하고 있다.

파블라반딧불 서식지여서 초여름에는 환상적인 반딧불의 향연을 볼 수 있다. 매년 자원봉사자들이 수선화를 심는 행사를 하여 1월말에는 수십만의 수선화를 감상할 수 있다.

예술제의 전개방침으로 섬 전통의 어촌생활을 접하고, 그 숨결을 느낄 수 있도록 작품을 전시할 예정이다. 경사면에 밀집한 오기지마 특유의 마을을 둘러보고, 체험할 수 있도록 돌담길에 작품을 전시하고, 어촌생활을 접할 수 있도록 민가 내부에도 작품을 전시했다.

실시사업으로는 오기교류관, 빈집 작품, 돌담길과 마을을 배경으로 한 인스톨레이션을 실시하였다.

주요 참여작가는 아래와 같다.

〈표 3-8〉 세토국제예술제 오기지마 프로젝트 참여작가

작가명,	프로젝트명	출신지	현재 활동거점
칠기	이에 프로젝트		가가와 *
오이와	오스칼	1965년 브라질 출생	뉴욕 *
온바	팩토리		가가와 *
가와시마	다케시와 드림프렌즈	1930년 가가와 출생	뉴욕, 가가와 *
섬마음의 의자	프로젝트그룹		가가와 *
자우메	플렌사	1955년 스페인 출생	파리, 바르셀로나
다니구치	토모코	1970년 나가사키 출생	도쿄 *
다니아마	교코	1972년 아이치 출생	도쿄 *
나카니시	나카이	1980년 가가와 출생 (그룹2명포함)	교토 *
니시보리	타카시	1973년 아이치 출생	방콕 *

⑧ 쇼도시마(小豆島)

면적153.33km² 로 세토내해에서는 아와지시마 다음으로 큰 섬. 도노쇼쵸, 쇼도시마쵸로 구성되어 있고, 인구는 약 32,000명으로 옛날에는 「아즈키시마」라고 불리어, 「고사기」에는 고지마 (오카야마현) 다음에 만들어진 섬으로 등장한다. 최고봉인 호시가조산은 세토내해의 섬 중에서 가장 높은 산으로, 섬 전체가 기복이 있어 자연경관이 아름답다. 도요토미 가문이 멸한 후 오사카성을 보수할 때 쇼도시마에서 채석한 돌이 사용되어, 지금도 그 터가 남아 있다.

에도시대에는 외부로의 판매를 목적으로 소금,간장, 소면 등을 생산하기 시작했는데 지금도 쇼도시마의 특산물이다. 이 무렵부터 가부키가 성행하여 전성기 때에는 30여개의 무대가 있었다고 한다. 지금도 농촌 가부키가 무대에서 매년 무대에 오른다.

쓰보이 사카에의 소설 「24개의 눈동자」의 무대로도 전국에 알려졌고, 100여 년 전에 처음으로 올리브 재배에 성공하여 올리브의 섬으로도 유명하다.

예술제의 전개방침은 관광자원이 풍부하며 「올리브」「소면」「간장」등 지역산업이 활성화 된 섬이다. 예술제에서는 이 지역의 전통 「마츠리」축제와 「농촌가부키」와 같은 주민들의 활동에 초점을 맞추어 전개한다. 히도야마와 나카야마지구를 중심으로 실시하였다.

실시사업으로는 히도야마, 나카야마지구에서 빈집 작품과 인스토틀레이션, 농촌가부키 공연, 채석장 터에서 이벤트 개최, 마을에서의 인스토틀레이션 등을 시도하였다.

주요 참여작가는 아래와 같다.

〈표 3-9〉 세토국제예술제 쇼도시마 프로젝트 참여 작가

작가명,	프로젝트명	출신지	현재 활동거점
기시모토	마사유키	1971년 도쿄 출생	도쿄 *
다당	크리스탄토	1957년 인도네시아 출생	시드니
도요후쿠	료	1976년 지바 출생	지바 *
왕웨이		1959년 대만 출생	대만 *
센스	아트 스튜디오		홍콩 *

⑨ 오시마(大島)

다카마쓰항에서 북동쪽으로 약8km에 위치하며, 면적0.62km², 둘레7.2km의 작은 섬이다. 원래 2개의 섬이었는데 사주가 연결되어 하나가 되었다. 겐페이전투의 무대이기도 했으며, 서해안 일대는 「야시마 전투」에 패한 헤이케 사람들을 묻은 곳에 심었다고 전해지는 노송 「묘표송」으로 울창한 소나무 숲이 남아있다.

1909년에 한센병 요양소가 세워졌고, 1946년에는 국립요양소 오시마세이쇼엔으로 이름을 바꾸었다. 한센병에 대한 사회적 편견과 차별, 국가의 잘못된 정책으로 입소자들이 강제 격리되어 왔었다. 1996년에 「나병예방법」이 폐지되었고, 2008년에는 「한센병 문제 기본법」이 제정되어, 지금은 요양소에서 입소자의 일상생활과 요양생활의 지원, 한센병에 대한 이해를 도모하기 위한 활동을 하고 있다.

예술제의 전개방침은 오시마는 한센병 요양시설인 국립요양소 오시마세이쇼엔이 위치해 있고, 백사장과 푸른 소나무가 아름다운 섬이다. 이곳에서는 지역주민과 방문객들의 교류 속에서 미술을 통한 지역과 사람간의 관계구축을 위해 「야사시이 미술 프로젝트」를 전개할 예정이다. 다른 섬들과는 다른 환경이라는 점에서 제작과정과 공개방법, 전시장소 등은 프로젝트 활동과정에서 검토할 방침이다.

실시사업은 아이치현에서 현재 주로 활동하는 야사시이 미술 프로젝트에서 나온 작품을 전시하고 공개하는데 주안점을 두었다.

⑩ 다카마쓰(高松)

다카마쓰시는 시코쿠 북동부에 위치하며, 가가와현의 중심부에 있는 인구 42만의 도시이다. 다카마쓰항 주변지역은 옛날에는 「노하라」라고 불리었고, 1588년에 도요토미 히데요시의 가신인 이코마 지카마사가 이 곳에 성을 짓고, 지명을 다카마쓰라 지었다. 다카마쓰성은 바다에 면하고 있으며, 해자에 바닷물을 끌어들이 일본에서는 보기 드문 수성이다.

1642년 마쓰다이라 요리시게(미토 미쓰쿠니의 형)가 다카마쓰의 한슈가 되어 「과도 위로 사누키 다카마쓰성이 보인다」는 시를 지었다 한다. 에도시대에는 성 주변의 마을인 죠카마치가 다카마쓰성을 중심으로 발전했다. 메이지시대 이후에는 다카마쓰항의 보수, 철도 부설 등을 통해 「시코쿠의 현관」으로 자리 잡았다. 많은 선박이 왕래하는 다

카마쓰항은 선박수가 전국에서 상위에 드는 골지의 여객항으로 세토내해와 이어주는 중요한 연결고리이다.

예술제의 전개방침은 다카마쓰항을 섬으로 나가기 위한 현관, 바다와의 만남의 장, 예술제 종합 스테이션으로 삼아 세토우치의 사람, 일, 물건이 모여드는 교류의 거점으로 만들어 갈 것이다.

다카마쓰항 주변지역에서는 작품전시, 이벤트뿐만 아니라 세토우치와 시코쿠의 산해진미, 특산물 등을 선보이는 해산물시장을 열어, 예술제 방문객들의 입을 즐겁게 할 것이다.

숙박시설 이용이 많을 것으로 보여 저녁시간에 거리나 항구에서 즐거운 한 때를 보낼 수 있는 프로그램, 방문객을 맞이하는 선박 퍼포먼스 등 쉬면서 즐길 수도 있는 거점으로 만들어 간다는 취지이다.

실시사업은 거점도시인 만큼 구다카마쓰항관리사무소에 작품전시, 라이트업, 제2선착장에서 입출항 선박 퍼포먼스로 다이코 연주 등을 선보이고 저녁시간대의 오픈카페, 해산물시장에서 현지의 산해진미와 특산물 판매, 예술제 관련 상품, 토산품 판매와 선박 이용객을 위한 토산품, 식음료 판매, 텍스 갤러리아에서 미니콘서트 등을 준비하였고 종합안내소를 설치하였다.

주요 참여 작가는 아래와 같다.

〈표 3-10〉 세토내해국제예술제 쇼도시마 프로젝트 참여 작가

작가명	프로젝트명	출신지	현재 활동거점
쓰바키	노보루	1953년 교토 출생	교토 *
오사카	예술대학		오사카 *
기노시타	스스무	1947년 도야마 출생	*
기무라	타카히토	1971년 아이치 출생	아마나시 *
사카모토	코세+오지카 유카리		교토 *
토비아스	레베르거	1966년 독일 출생	프랑크푸르트 *
나카무라	마사토	1963년 아키타 출생	*
후지모토	소스케	1971년 홋카이도 출생	도쿄 *
마카베	리쿠지	1971년 이시카와 출생	가나가와 *
후쿠타케하우스(세계의 갤러리)			*

6. 사례의 시사점

국내에서도 창조관광의 관점은 본인들이 미처 인식하지 못하고 있지만 곳곳에서 나타나고 있다. 아이디어를 도출한다는 차원에서 이상의 논의를 거쳐 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다.

조직위원회가 내세운 지역개발의 핵심개념은 현장조사를 통해 다음과 같은 요소로 축약됨을 알 수 있었다.

첫째, 아트와 건축을 그대로 살린다.

둘째, 민속은 지역과 시간을 담는 기제이다.

셋째, 생활로서 산촌이나 섬 지역에 사는 주민들과 특히 고령자의 활력에 주안점을 둔다.

넷째, 일본과 세계 각지의 사람들과 교류를 염두에 두고 프로젝트를 진행한다는 것이다.

다섯째, 세계의 지혜를 모은다.

여섯째, 차세대의 주역인 젊은이들에게 메시지를 보낸다.

일곱째, 인연을 만들어간다는 데 있다.

창조관광을 염두에 둔 프로젝트에서 얻은 시사점은 다음과 같다.

첫째, 지역주민의 절대적인 협력의 획득이다.

둘째, 빈집, 폐교 등 유휴자원을 최대한 활용하였다.

셋째, 지역의 먹거리, 민박 등 인적, 물적 자원을 결집시켰다.

넷째, 융합 콘텐츠형태이다.

다섯째, 선박편, 통용패스권 등 소프트웨어적인 부수적인 편의를 최대한 제공하였다.

IV. 강원도형 창조관광도입 제언

1. 다양한 소재(what)의 활용

강원도에서는 이미 창조관광을 도입해 활용하고 있는 개별단위는 존재하고 있으나 시너지효과를 높이기 위해 다음과 같이 발굴할 수 있는 소재를 제시해 보고자 한다.

〈표 4-1〉 강원도 시 단위 지역의 창조관광 요소

시 지역	창조관광 요소	비고
춘천시	- 요리 : 닭갈비, 막국수(체험박물관) - 마임 및 인형극제 - 박물관 투어 - 창조공간 탐방 : 춘천 남이섬 - 문학 : 김유정문학촌	
원주시	- 한지 및 옷칠기 공예 - 생명문화 탐방길 - 요리 : 순두부, 엿 만들기 - 문학 : 박경리 토지문학공원 - 대학을 활용한 한국어 학습	
강릉시	- 요리 : 순두부, 커피 - 미술 : 하슬라아트월드 - 문학 : 홍길동, 허난설헌 - 축제 : 강릉단오제 - 강릉 : 선교장을 활용한 한옥체험 - 정동진 해돋이	
동해시	- 캠핑 캐러버닝 - 동굴자원	
심척시	- 민속 : 해신당 - 동굴체험	
태백시	- 태백산눈꽃축제 - 콜시네마	
속초시	- 산악박물관 - 동북아 연계크루즈 선박 출항	

〈표 4-2〉 강원도 군 단위 지역의 창조관광 요소

군 지역	창조관광 요소
철원군	- DMZ 평화 순례 - 노동당사 등 - 군대문화
화천군	- 문학 : 이외수 - 평화 : 평화의 종 - 수변 레저활동(카누, 자전거 등등)
양구군	- 방산자기 - 평화생태 - 박수근 미술관 - 민들레
인제군	- 자동차야영장 - 공예 : 목공예 - 백담사 템플스테이
고성군	- 테디베어박물관 - DMZ박물관 - 왕곡민속마을
양양군	- 양양 전통 5일장 - 38선 숨길 - 미모테오 순례길
홍천군	- 무용 : 최승희 무용학교 - 하이트 맥주공장
횡성군	- 요리 : 한우요리, 김치담그기, 국순당 막걸리 와인(wine), 안흥찐빵 - 전통 : 회다지 소리 - 횡성 전통 5일장
영월군	- 박물관 투어 - 동굴탐험 - 단종애사
정선군	- 아리랑체험학교 - 폐광체험 - 정선 5일장 - 요리 : 정선 옥수수술
평창군	- 문학 : 이효석 문학관 - 대관령 바람마을 의아지 - 월정사 템플스테이

2. 창조관광의 도입 주체(who)

창조관광의 도입주체는 다양하게 거론될 수 있으나 해외사례를 토대로 제시해 보면 다음과 같이 거론될 수 있다.

- 투어오퍼레이터로서 도매업자나 소매업자, 상품기획자
- 관광분야의 사업자
- 외래방문객에게 예술아카데미 개방
- 아티스트 스튜디오의 소유자나 경영자, 예술가
- 관광목적지의 관리자, 도시 마케터 또는 플래너
- 방문객에 대하여 아트워크샵 그리고 특별한 문화체험을 제안하는 관광진흥사무소
- 문화조직자나 네트워크 멤버
- 참여형 축제의 운영자나 조직
- 관광에 있어 창조성의 이슈에 관심이 높은 학술적인 연구자
- 창조관광에 사업의 영역을 확장하고자 기업가
- 단체의 임원이나 개적인 창조관광자
- 언론인

창조관광의 리더를 양성하기 위해서는 한국관광공사와 같이 창조관광지원센터를 통해 1인 창조관광기업의 지원이나 청년 창조관광리더를 지원하는 방안도 강구 필요하다. 일본과 같이 혁신적인 창조관광리더를 관광카리스마 형태로 발굴하여 리더쉽이나 경영 노하우를 확산시키는 방안도 고려가 필요하다.

3. 창조관광의 도입 범위, 장소(when)

창조관광은 작은 소도읍, 도시, 지역이나 국가차원서도 가능하다. 특히 행정 간의 벽을 허물어야 성공할 수 있다. 최근에 호수관광권의 협력사례는 매우 바람직한 사례로 화천 평화의 종 탐방 - 양구 방산자기박물관 - 박수근 미술관으로 이어지는 창조관광 투어프로그램 진행 등도 제시할 수 있다.

양구군 같은 경우 양구군에 따르면 2010년 10월말까지 박수근 미술관을 방문한 관람객이 2만7,000여명에 달하는 등 매년 관람객이 늘어나는 추세를 보이고 있다. 특히 박수근 미술관은 유치원과 초등학생들을 대상으로 나도 박수근, 핸드프린팅 등 연중 미술체험교육을 하고 있는 가운데 지난 10월말까지 체험교육에 참가한 학생이 2,300명이 넘는 등 지난해보다 3배 이상 증가한 것으로 집계됐다. 이와 함께 박수근 화백의 작품을 모티브로 한 우표, 명함집, 손수건 등의 기념품 판매량도 10월말까지 6,000여만 원을 기록하는 등 매년 증가하고 있다.

이에 따라 양구군은 박수근 미술관 인근에 공예공방 3실과 전시판매장, 체험장 등을 갖춘 공예가들의 공예공방을 새롭게 설치할 예정이어서 박수근 미술관, 방산 자기박물관과 연계해 미술 테마관광지로 부상할 것으로 기대되고 있다.

따라서 양구군 전체를 창조관광도시로 도입하는 방안도 고려해야 할 것으로 보인다.

4. 창조관광의 도입 시기별 수준(when)

창조지역은 도시의 구조 및 내용을 전체적으로 혁신시키는 종합전력이다. 산업, 지식, 사람, 공간 등 도시를 형성하는 주요부문의 핵심주체들이 선순환적으로 네트워킹하고 혁신하는 도시시스템을 만드는 것이다.

이러한 차원에서 창조지역을 위한 필수적인 요소로 다음과 같은 내용을 제시하고자 한다.

1) 창의력

- 내재적 잠재력(자원) 파악을 통한 이슈화된 아이디어
- 대안을 통한 합의도출
- 사회문화적 공감대 형성

2) 차별성

- 최초의 가치 부여
- 아이디어의 가치

- 지역의 특성 해석

3) 경제성

- 도시의 경쟁력
- 도시의 마케팅
- 풍요로운 삶에 질

5. 창조관광 도입 방법 - 어떻게(how)

창조관광의 도입방법은 창조도시의 도입방법과 유사하게 해야 할 것으로 보인다. 우선 유네스코 창조도시 네트워크 도시들의 시도에서와 같이 네트워크를 구축해야 한다. 이 네트워크에서는 창조관광에 대한 아이디어를 교환하고 의견이나 정보교환, 컨퍼런스나 워크숍 지원, 공동홍보 등의 노력이 필요하다.

또한 시시각각 변화하는 관광객의 트렌드를 분석하고 융합형 창조관광상품 개발의 기회를 제공해야 한다.

6. 창조관광 도입의 당위성 - 왜(why)

강원관광에 있어 창조관광은 선택이 아닌 필수이다. 이는 변화하는 관광환경에 대응하고 계속해서 진화하는 창조관광객의 수용태세의 완비를 의미한다. 창조관광객은 창조적인 경험을 추구하기 위하여 목적지를 선정하고 성공여부는 진정성, 노하우, 마케팅에 좌우될 것이다.

V. 결 론

본 연구의 정책적 반영방안은 우선 창조관광은 창조적인 지역발전 개념과 맞물려 창조지역 도입구상의 시범적인 모범사례로 강원지역을 특화시킬 수 있을 것이다. 특히 관광마케팅 분야에서 강원도 지역의 창조관광 요소의 발굴과 활용방안 제시는 대안관광 상품으로서 기여할 것으로 보인다.

둘째, 연구의 활용방안은 본 연구는 이론적인 연구를 토대로 실무적인 창조관광의 가이드라인을 제시하는 것으로 강원관광 전반에 활용할 수 있을 것으로 보인다.

셋째, 연구결과의 확산 방법으로 향후 전문적인 학술지나 학회 발표 등을 통해 창조관광의 필요성을 확산시키고 강원도 창조관광의 사례로서 지역축제나 다양한 창조관광 모델을 보급시킬 수 있다. 또한 지역에 창조관광의 도입 필요성과 창조적인 아이디어를 제공할 것이다.

창조관광의 도입에 있어 고려해야 할 사항을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 관광객의 급격한 변화와 그 다층구조를 분석하여 마케팅 전략을 수립해야 한다.

둘째, 여성화와 관광행동의 성숙화가 진행되어 일상화된 관광행동의 변화를 반영해야 한다.

셋째, 현지주민과 관광객의 융합되어 영역을 넓혀 간다.

넷째, 관광사업의 변화에 대응하기 위하여 창조적인 발상을 가진 젊은 사업자들을 확보하는 일이 중요하다. 강원 청년관광카리스마 수상제도를 도입한다든가 하는 것은 좋은 사례가 될 것이다.

다섯째, 문화유산을 활용하여 개성적인 관광을 창조하는 젊은 예술가들을 지원해야

할 것이다.

여섯째, 시민, 예술가, 사업자의 의식에 일관된 문화적인 컨셉이 있는 문화유산이 있어야만 창조관광의 자원이 될 수 있다.

일곱째, 꾸준히 새로운 시장을 개척해야 한다.

여덟 번째, 창조관광을 도입하는 것은 글로벌화 하는 국내 관광시장에 있어 새로운 기회를 제공할 것이다.

■ 참고문헌

- 김진영·김선혁·김정화, 「창조도시와 매개체로의 축제 : 린츠시와 아르스 일렉트로니카 페스티벌을 중심으로」, 『문화예술과 도시발전』, 한국문화경제학회 2008 가을 정기학술대회, pp.325-342
- 사사키 마사유키(정원창 옮김)(2004), 『창조하는 도시: 사람, 문화, 산업의 미래』, 소화
- 신동호외 8인 공저(2009), 『축제로 만드는 창조도시』, 한울
- 유네스코한국위원회·문화체육관광부(2009), 『유네스코 창의도시 네트워크 포럼』
- 임상오·이보아·전영철(2007), 『박물관 창조도시 영월』, 해남
- 임상오·전영철(2009), 「창조도시 담론의 쟁점과 재정학적 시사점-재정적 기반사례로서 지역축제를 중심으로-」, 『재정정책논집』.
- 랜드리(최지영 옮김)(2009), 『크리에이티브 시티 메이킹』, 역사넷
- 塩澤由典佐·小長谷一之 編著, 『創造都市への戦略』, 晃洋書房, 2007, p.30.
- 文化廳, 文化廳長官表彰 文化藝術創造都市 受賞都市, 2009.
- 美術出版社(2010), Setouchi國際藝術祭2010.
- 北川フラム(2010), 『大地の藝術祭』, 角川學藝出版.
- 佐佐木雅幸(1996), 『創造都市の經濟學』, 勁草書房.
- 佐佐木雅幸(2001), 「<創造都市>研究の新動向と今後の課題」, 『文化經濟學』, 第2券第4號, pp.39-43
- 佐佐木雅幸·綜合研究開發機構(NIRA), 『創造都市への展望』, 學藝出版社, 2007
- 佐佐木雅幸·水内俊雄 編著(2009), 『創造都市と社會包攝』, 水曜社
- 宗田好史(2009), 『創造都市のための 觀光振興』, 學藝出版社.
- 池上 惇(2003), 『文化と固有價値の經濟學』, 岩波書店
- 塩澤由典佐·小長谷一之 編著(2007), 『創造都市への戦略』, 晃洋書房
- 後藤和子(2005), 『文化と都市の公共政策: 創造的産業と新しい都市政策の構想』, 有斐閣
- 後藤和子·福原義春 編(2005), 『市民活動論: 持續可能で創造的な社會に向けて』, 有

斐閣

- UNESCO CCN(2008), Towards Sustainable Strategies for Creative Tourism.
- Bianchini, F. and Ghilardi, S. L. (1997), Culture and Neighborhoods: A Comparative Report, Strasbourg: Council of Europe
- Florida, R.(이길태 옮김)(2002), 「Creative Class: 창조적 변화를 추구하는 사람들」, 전자신문사
- Florida, R.(2005a), Cities and The Creative Class, New York: Routledge (이원호·이종호·서민철 옮김, 『도시와 창조계급』, 푸른길, 2009)
- Hall, P.(1998), Cities in Civilization, Weidenfeld and Nicolson
- Hall, P. (2009), “Keynote Speech: Regions and Regional Policy: A Global View”, Reshaping Regional Policy: Co-prosperity and Competitiveness, July 8-9 2009, COEX, Seoul Korea, pp.17-48
- Jacobs, J.(1984), Cities and the Wealth of Nations: Principles of Economic Life, Random House
- Landry, C.(임상오 옮김)(2005a), 『창조도시』, 해남
- Rebecca W. T. A., Alex P. & Sabrina P.(2010), creative Tourism, Sun stone Press.
- Kaija lindroth & Jarmo R. & Tuouvi Soisalon-Soininen(2009),
- <http://www.noubutai.com>
- www.matsunoyama.com/kyororo
- <http://kinare.jp>
- <http://www.echigo-tsumari.jp>
- www.barcelonacreativa.info
- www.setouchi-artfest.jp

Abstract

A Study on the Introduction to the Gangwon–province type's Creative Tourism

Jeon Young Cheol

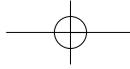
Creative tourism is a rapidly growing sub–segment of cultural tourism, based on creative collaboration between tourists and hosts to develop engaging, fulfilling experiences.

Creative tourism has existed since tourism began, but has only recently been given its own name. Its originators are Greg Richards and Crispin Raymond, who have defined 'creative tourism' as "learning a skill on holiday that is part of the culture of the country or community being visited. Creative tourists develop their creative potential, and get closer to local people, through informal participation in interactive workshops and learning experiences that draw on the culture of their holiday destinations".

We believe that Creative Tourism is a more sustainable form of tourism that can benefit the communities in which it is based, provide a new income source for tutors and inspire visitors. As tutors interact on a genuine and personal basis with workshop participants, a true cross–cultural understanding can take place.

Many tourists, they argue, now seem to want to become part of the local community and have direct contact with the everyday life of others. This lies at the very heart of what Creative Tourism Gangwon tries to promote.

Now Gangwon's tourism need to Emphasize innovation. Each participant should leave with new ideas and new ways of thinking.



공모과제 10-02

강원도형 창조관광 도입구상에 관한 연구

A study on the Introduction to the Gangwon-province type's Creative Tourism

2010년 12월 일 인쇄

2010년 12월 일 발행

발행인 : 김종민

발행처 : 강원발전연구원

(200-041) 강원도 춘천시 중앙로1가 9번지

전화 : (033)250-1310/20/30/40/70/90

FAX : (033)250-1319/1329

URL : <http://www.rig.re.kr>

※ 이 책에 실린 내용은 출처를 명시하는 한 자유로이 인용할 수 있으나 무단전재나 복사는 금합니다.

※ 이 연구는 본 연구원의 공식견해와 반드시 일치하는 것은 아닙니다.

