

GWANGJU JEONNAM
RESEARCH INSTITUTE



광주광역시 광산구 소촌로 152번길 53-27 광주시공무원교육원 4층
TEL. 062-940-0500 FAX.062-940-0523



기초연구 2015-14

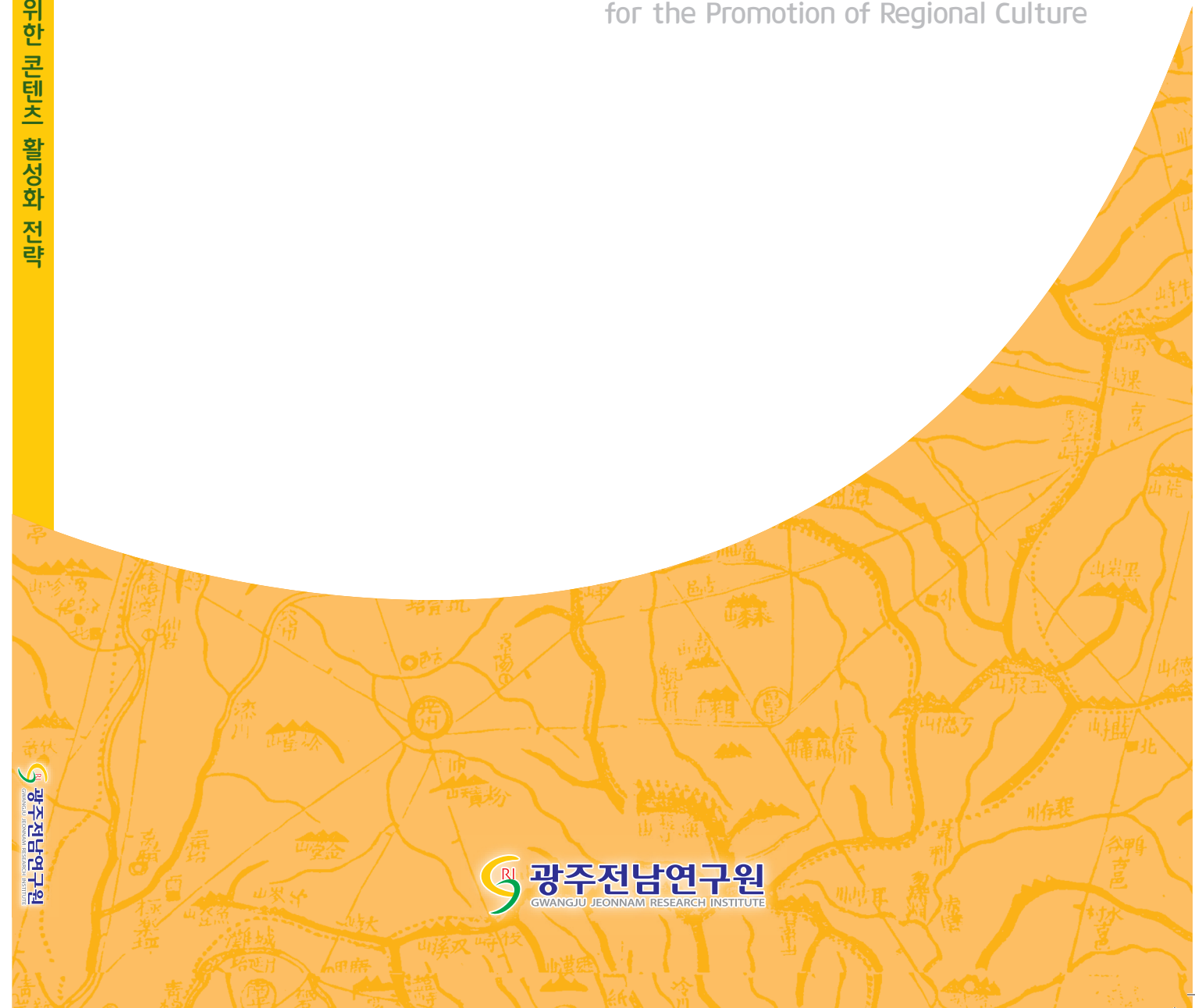
지역문화진흥을 위한 콘텐츠 활성화 전략

GJERI

기본연구 2015-14

지역문화진흥을 위한 콘텐츠 활성화 전략

Strategies for Employing Cultural Resources
for the Promotion of Regional Culture



지역문화진흥을 위한 콘텐츠 활성화 전략

Strategies for Employing Cultural Resources
for the Promotion of Regional Culture

민 인 철 (책임연구위원)

노 시 훈 (전남대학교 문화전문대학원 교수)



광주전남연구원
GWANGJU JEONNAM RESEARCH INSTITUTE



CONTENTS

목 차

I. 서론	1
1. 연구 필요성 및 목적	1
2. 연구내용 및 방법	2
3. 연구 기대효과	3
4. 연구순서	3
II. 관련정책 현황	4
1. 국내 지역특화자원 콘텐츠화 사업 현황	4
2. 정부정책 현황	6
3. 광주지역 지역특화 자원 활용 콘텐츠 사업 현황 및 개선점	11
4. 지역 특화자원 소재 콘텐츠 제작 현황	15
III. 국내외 지역 특화자원 활용 사례 분석	19
1. 지역특화자원 소재 활용 국내·외 사례	19
2. 시사점	71
IV. 전문가 자문 및 콘텐츠업체 의견조사	73
1. 전문가 자문	73
2. 지역 콘텐츠 업체 의견조사	76
V. 지역특화 문화콘텐츠 활성화 정책방향	100
1. 지역특화 문화콘텐츠 제작 활성화를 위한 정책방향	100
참고문헌	119
부록 1 정책수요조사 질문지	121



CONTENTS

그림 목 차

<그림 1> 이야기산업 가치사슬	6
<그림 2> 이야기산업 SWOT 분석	7
<그림 3> 이야기산업 육성 추진계획	8
<그림 4> 『화려한 휴가』 (2007)	17
<그림 5> 『26년』 (2012)	17
<그림 6> 노트르담 대성당	19
<그림 7> 『파리의 노트르담』 원고 1쪽	19
<그림 8> 1956년 영화 『파리의 노트르담』 에서의 카지모도와 에스메랄다	22
<그림 9> 애니메이션 『노트르담의 꼽추』 (1996)의 포스터	22
<그림 10> 뮤지컬 『노트르담 드 파리』 (1998) 영어판 CD 커버	22
<그림 11> 1984년 유네스코 세계문화유산으로 등재된 알함브라 궁전의 모습	23
<그림 12> 알함브라 궁전의 사자 정원	25
<그림 13> 1829년 워싱턴 어빙이 머물며 『알함브라 이야기』 를 썼던 알함브라 궁전의 방에 만들어진 기념 명판	26
<그림 14> 리버풀 페니 레인의 이발소가 있던 건물	33
<그림 15> 리버풀 스탠리 가에 있는 엘리너 리그비의 조각상	33
<그림 16> 리버풀 비틀즈박물관	33
<그림 17> 브르타뉴 지방 카르나크의 선돌 유적	41
<그림 18> 『골족의 영웅, 아스테릭스』 의 표지	41
<그림 19> 영화 『아스테릭스』 (1999)의 포스터	42
<그림 20> 테마파크 아스테릭스 공원	42
<그림 21> 만화 『탱탱』 에 재현된 생 나제르 항구 (1)	44



CONTENTS

그림목차

<그림 22> 만화 『탱탱』에 재현된 생 나제르 항구 (2)	44
<그림 23> 만화 『탱탱』에 재현된 생 나제르 항구 (3)	44
<그림 24> 41화 갯김치 (1)	49
<그림 25> 41화 갯김치 (2)	49
<그림 26> 50화 정어리쌈 (1)	50
<그림 27> 50화 정어리쌈 (2)	50
<그림 28> 110화 갯장어	50
<그림 29> 1부 저승편	51
<그림 30> 2부 이승편	51
<그림 31> 3부 신화편	52
<그림 32> 『애니홀』 (1977)의 포스터	54
<그림 33> 『비열한 거리』 (1973)의 포스터	54
<그림 34> 『똑바로 살아라』 (1989)의 포스터	54
<그림 35> 『8월의 크리스마스』 (1998)의 포스터	56
<그림 36> 영화의 배경이 된 초원사진관은 군산의 현 창고를 촬영을 위해 개조한 것임	56
<그림 37> 『라디오 스타』 (2006)의 한 장면	57
<그림 38> 『바이킹』 (1977)	61
<그림 39> 『유령새들의 무도회』 (2003)	61
<그림 40> 『창의 비밀』 (2010)	61
<그림 41> 『인상유삼조』 (2003)	63
<그림 42> 『인상려강』 (2006)	63
<그림 43> 1900년대의 니스 카니발	65



CONTENTS

그림 목 차

〈그림 44〉 꽃들의 전쟁(2007)	65
〈그림 45〉 『80일간의 세계일주』(1872)를 주제로 열린 2013년의 망통 레몬축제	67
〈그림 46〉 2006년 망통 레몬축제의 과일 장식	67
〈그림 47〉 축제 기간 중 모자란 레몬을 보충하는 모습	68
〈그림 48〉 2008년 아르마다 축제	70
〈그림 49〉 2013년 아르마다 축제	70
〈그림 50〉 귀스타브 플로베르 다리를 지나는 프랑스 범선 벨렘 호	70
〈그림 51〉 이탈리아 범선 아메리고 베스푸치(Amerigo Vespucci)	70
〈그림 52〉 『불을 찾아서』(1981)위키피디어	102
〈그림 53〉 『10,000 BC』(2008)위키피디어	102
〈그림 54〉 면의 기원과 전파의 경로(武部善人, 1989: 67)	103



CONTENTS

표 목 차

〈표 1〉 광주광역시 문화재 현황	11
〈표 2〉 광주광역시 국가지정 문화재	12
〈표 3〉 광주광역시의 문화자원	13
〈표 4〉 광주광역시의 자연·생태자원	13
〈표 5〉 광주 소재 영화 목록	17
〈표 6〉 나주셋골나이 목화문화자원의 구성	106
〈표 7〉 광주·전남의 과정별 관련 지역 및 자원 내용	107
〈표 8〉 광주광역시 지역특화 문화콘텐츠 활성화 정책과제	118

요 약

□ 연구목적 및 방법

- 광주시는 2006년부터 지역 문화 원천소재를 활용한 콘텐츠 제작을 위해 문화콘텐츠 특성화 발굴 지원사업 등을 추진해오고 있음
- 그러나 기존의 문화 원천소재 활용 사업은 단발성 프로젝트의 한계, 기획단계에서 인문학과 문화콘텐츠 제작자들과의 충분한 소통 및 사업 협력체계 부족, 단기적 성과 위주 사업 추진 등으로 인해 인큐베이팅 사업으로 마무리 되는 경우가 많아 한계를 드러냄
- 본 연구를 통해 기존의 지역의 문화 원천소재 활용 사업을 비판적으로 검토하고, 국내외 사례조사를 통해 정책적 시사점을 얻고자 함
- 지역 문화 원천소재 관련 전문가 자문 및 지역 콘텐츠 업체 의견조사를 통해 지역특화 문화콘텐츠 제작 활성화를 위한 정책과제를 제시하고자함

□ 지역콘텐츠 업체 의견조사결과 시사점

- 시설과 장비 지원을 통해 콘텐츠 업체의 제작비 부담을 완화시켜야 함
- 원천소스 기초DB 구축
- 지원대상 업체가 자생할 수 있게 성장 프로그램 마련
- 콘텐츠 제작업체가 지역의 인프라를 활용할 수 있게 연계 시스템 마련
- 개발된 콘텐츠 수익모델 마련을 위해 관련기관들과 협력 및 연계체계 구축

- 콘텐츠 유통을 위한 전문 유통 채널 확보를 위한 정책 지원 필요
- 융합콘텐츠 및 스마트 콘텐츠 개발을 위한 지원사업 확대 필요
- 일회성 지원사업으로 끝나지 않고 사업의 수익성이 확보될 수 있게 장기적으로 정책이 추진되어야 함

□ 지역특화 문화콘텐츠 활성화 정책 방향

- 기존 지역특화 문화콘텐츠 창조적 재활용 방안
- 새롭게 발굴 가능한 지역특화 문화자원 발굴 및 활용 방안
- 지역특화 문화콘텐츠 제작 활성화를 위한 문화생태계 조성 정책
- 지역 이야기산업진흥조례 제정 등 법·제도적 지원방안 등

□ 광주광역시 지역특화 문화콘텐츠 활성화 정책과제

추진과제	추진단계	
	단 기	중장기
콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 이야기데이터베이스 구축	○	
콘텐츠 유통 및 마케팅을 위한 파트너십 구축	○	
개발된 콘텐츠 수익모델 마련을 위한 관련기관간 협력 체계 구축		○
융합콘텐츠 및 스마트 콘텐츠 개발을 위한 지원사업 확대		○
아시아문화전당 연계 지역 문화원형 사업 추진		○
콘텐츠 제작인력 수급 애로 해소를 위한 산학연계 체계 등 강화	○	
콘텐츠 소재 발굴을 위한 교육, 연수 기회 확대	○	
지역 콘텐츠 제작 인프라 연계		○
원천소재를 특정 지역에 한정하는 정책 지양	○	
박선홍「광주 1백년」, 김정호「광주산책」 등을 지역 원천소재 DB로 우선 구축	○	
원로 문화예술인들에 대한 구술 채록	○	
지원대상 업체가 장기적으로 자생할 수 있게 단계별 지원정책 필요	○	
인력양성, 스토리DB 구축 등의 세부실행계획 연구		○
지역 이야기산업 진흥 조례 제정 등 법·제도적 지원		○

제1장 서론

1. 연구 필요성 및 목적

- 지역의 문화자원은 모두 이야기를 담고 있고, 그 속에 내재된 이야기들이 콘텐츠로 활용되는 기준점이 된다는 점에서 지역의 원천소재를 체계적으로 DB화하고 이를 창조적인 콘텐츠로 활용하는 것이 무엇보다 중요함
- 국내외의 여러 성공 사례에서 볼 수 있듯이 지역문화자원은 문학작품, 만화, 영화, 공연, 축제 등의 소재로 활용되어 지역의 경제 및 관광산업 활성화와 도시의 이미지를 제고하는데 중요한 역할을 하고 있음
- 지역을 기반으로 하는 소재는 소소한 것이라도 지역의 고유한 특성을 담고 있을 때 다양한 콘텐츠로 변용이 가능하며, 세계 시장에서 경쟁할 수 있는 글로벌 콘텐츠로 발돋움 할 수 있음
- 특히 최근 지역특화 문화자원 소재 콘텐츠 개발에 대한 정부의 지원정책 강화로 창작자 지원을 위한 생태계 형성에 크게 기여할 수 있을 것으로 기대됨
- 정부는 ‘이야기산업 육성 추진계획’을 통해 원천소스 발굴, 창작에서 각색, 번역, 마케팅까지 전(全) 주기를 지원할 계획임
- 정부의 지역특화 문화콘텐츠 제작사업 지원 확대 정책에 따라 지역의 문화 원천소재를 구축하고 활용하기 위한 세부적인 정책방안 마련이 요구됨
- 특히 지역특화자원 소재 콘텐츠 제작 및 활용을 통해 지역의 정체성, 고유성, 상징성을 제고할 수 있는 정책 마련 필요
 - 지역특화 콘텐츠 : 지역의 전통성, 대표성, 상징성, 정체성을 담고

있는(인물, 역사, 전설, 설화, 건축물(전통유산), 풍속놀이, 음악, 춤, 생활사 등) 지역 스토리 기반 콘텐츠

- 광주시는 2006년부터 지역 문화 원천소재를 활용한 콘텐츠 제작을 위해 문화콘텐츠 특성화 발굴 지원사업 등을 추진해오고 있음
- 그러나 기존의 문화 원천소재 활용 사업은 단발성 프로젝트의 한계, 기획단계에서 인문학과 문화콘텐츠 제작자들과의 충분한 소통 및 사업 협력체계 부족, 단기적 성과 위주 사업 추진 등으로 인해 인큐베이팅 사업으로 마무리 되는 경우가 많아 한계를 드러냄
- 본 연구를 통해 기존의 지역의 원천소재 활용 사업을 비판적으로 검토하고, 국내외 사례조사를 통해 정책적 시사점을 얻고자 함
- 지역 문화 원천소재 관련 전문가 자문 및 지역 콘텐츠 업체 의견조사를 통해 지역 특화 콘텐츠 제작 활성화를 위한 정책방향을 제시하고자함
- 끝으로 지역특화자원 발굴 및 활용을 위한 사업(안)을 예시적으로 제시하고자함

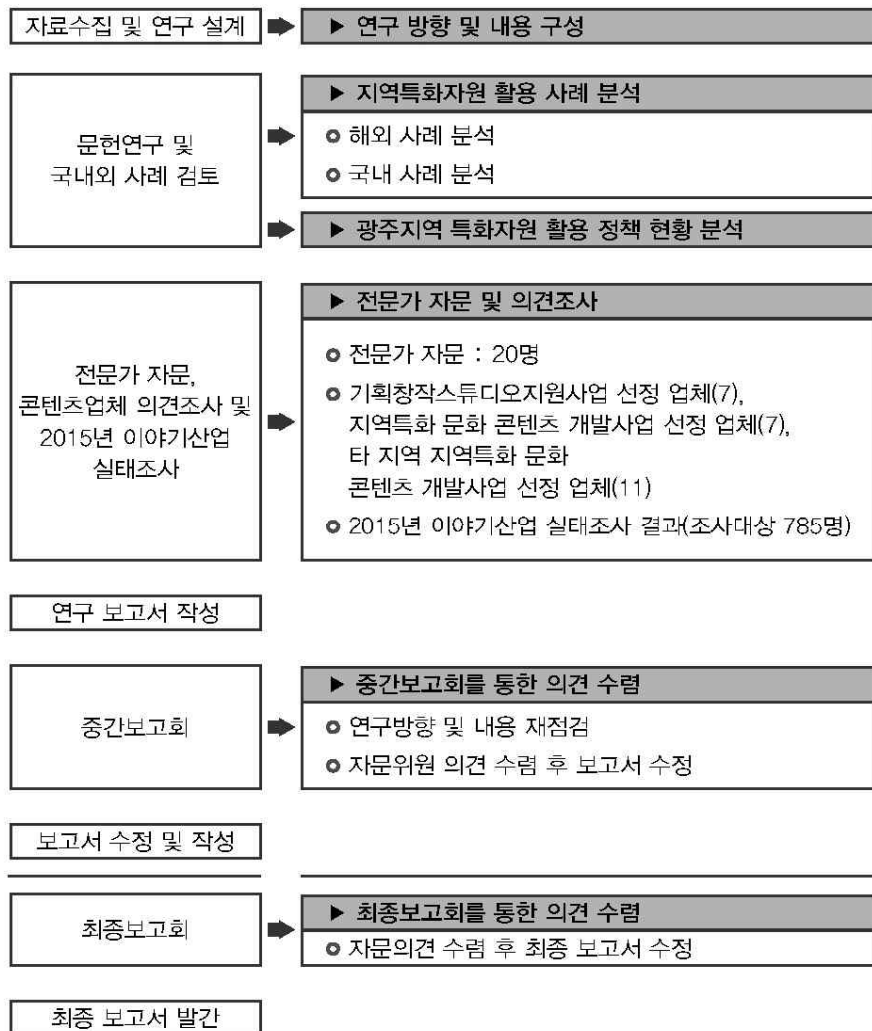
2. 연구내용 및 방법

- 지역특화자원관련 국내 지원정책 분석
- 지역특화자원 활용 국내·외 사례 분석
- 전문가 자문 및 지역 콘텐츠 업체 의견조사
- 지역특화 콘텐츠 활성화 정책 제시

3. 연구 기대효과

- 지역 콘텐츠 활용을 통한 지역 문화생태계 정책 수립에 기여
- 지역 콘텐츠 활용을 통해 문화브랜드 제고 방안 마련에 활용

4. 연구순서



II. 관련정책 현황

1. 국내 지역특화자원 콘텐츠화 사업 현황

- 문화원형이란 유·무형의 문화유산, 기록문화유산을 아우르는 ‘민족정체성을 구성하고 있는 집단적 무의식의 내용물이 구체화된 보편적 표상이나 결과물로서의 민족문화’(함한희 & 박순철, 2006)라고 정의될 수 있음
- 문화적 요소가 체화된 전통문화, 문화예술, 생활양식, 이야기 등의 문화원형을 소재로 그 내용을 재분석하고 의미를 다시 부여하여 디지털 신기술을 적용시켜, 다양한 매체에서 활용될 수 있게 변환되어 부가가치가 구현될 수 있는 콘텐츠를 문화원형 콘텐츠라고 함
- 문화원형은 유·무형의 문화자산으로 역사적 사실에 대한 스토리텔링 및 문화콘텐츠 제작의 원천소스로 활용됨. 하나의 원소스를 여러 방법으로 활용하는 산업 전략을 OSMU(One-Source Multi-Use)라고 일컬음
- OSMU의 가장 큰 특징은 각 개별 문화콘텐츠산업 부문 간의 유기적 연관을 가능케 한다는 것임. 문화원형은 창의성, 상상력, 감성이 덧입혀져 디지털콘텐츠화 되어 애니메이션, 캐릭터, 만화, 공연, 음악, 모바일 콘텐츠, 게임, 영화, 방송, 에듀테인먼트 형태로 상품화될 수 있음
- 한국콘텐츠진흥원에서는 2002년부터 2010년까지 문화원형 디지털콘텐츠화 사업을 추진해 왔음. 한국콘텐츠진흥원은 ‘문화원형 창작소재개발사업’을 통해 2002년부터 역사, 민속, 신화, 건축, 예술 분야 등에서 문화원형 창작소재를 발굴해 제공했음
- 한국콘텐츠진흥원에서는 문화원형 창작소재를 이야기형 소재(신화,

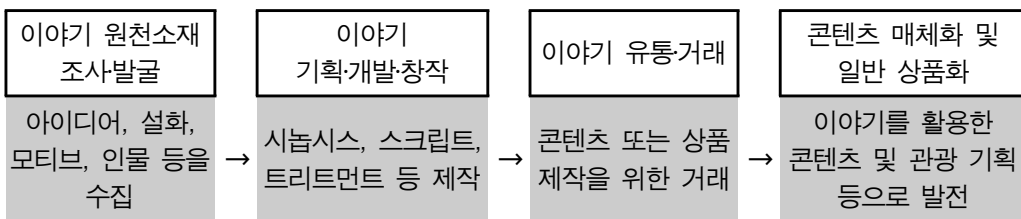
전설, 민담, 역사, 문학 등), 예술형 소재(회화, 서예, 복식, 문양, 음악, 춤 등), 경영 및 전략형 소재(전투, 놀이, 외교, 교역 등) 그리고 기술형 소재(건축, 지도, 농사, 어로, 음식, 의학 등)로 구분하여 개발했음

- 고려시대 전통복식 문화원형 디자인 개발 및 3D 제작을 통한 디지털 복원, 우리음악의 원형 산조 이야기, 부적의 디지털 콘텐츠 개발, 게임·만화·애니메이션 및 아동 출판물 창작소재로서의 암행어사 기록 복원 및 콘텐츠 제작, 한국 신화 원형의 개발, 조선시대 기녀문화의 디지털 콘텐츠 개발 등이 이루어졌음
- 이밖에 전통놀이 문화원형 디지털 콘텐츠 개발, 고려 팔관회의 박람회 요소를 소재로 한 디지털 콘텐츠 개발, 조선후기 상인활동에 나타난 문화원형 요소의 시각콘텐츠 구현, 화성의궤 이야기, 애니메이션 요소 및 배경을 위한 전통건축물 구성요소를 추출하여 라이브러리로 개발하고 조선시대 조리서에 나타난 식문화원형을 활용한 것이 그간 추진된 문화원형 창작소재 주요 사례임
- 최근에는 문화원형 복원을 위해 CT기술을 활용하는 추세가 확대되고 있음. 지금까지의 단순 복원 형태에서 더 나아가 문화콘텐츠에 지역성, 역사성, 예술성 및 실감성을 접목해 이용자와 상호작용 가능한 다차원 실감 인터페이스 디지털 콘텐츠 제작이 부각 되고 있음
- 정부도 문화원형 복원 및 아카이빙 구축에 치중된 문화원형 사업을 산업적으로 활용될 수 있게 하는데 지원을 강화할 계획임
- 이를 위해 중장기적 지원을 통해 관련 기술을 개발하고 ‘가상형 석굴암’등과 같은 랜드마크적 문화원형 콘텐츠 개발을 지원할 계획임. 이와 함께 2015년부터 지역특화 문화콘텐츠 제작 지원사업을 추진하고 있음

- 그동안 문화원형 사업들은 국가의 지원으로 DB가 구축 되었으나 사업 추진에 있어 한계도 드러냄. 무엇보다 문화원형 사업이 공공기관을 제외하면 관련 시장이 매우 제한적이라는 점과 표준화된 방식이 없어 각 기관들이 서로 다른 형태의 텍스트 가공 및 검색 기준을 만든다는 점임
- 또한 관련 기관들간에 자료 공유의 어려움 및 전산화된 자료에 대한 저작권 규정이 불명확해 지적재산권 분쟁의 소지도 안고 있음 (민인철, 2014)

2. 정부정책 현황

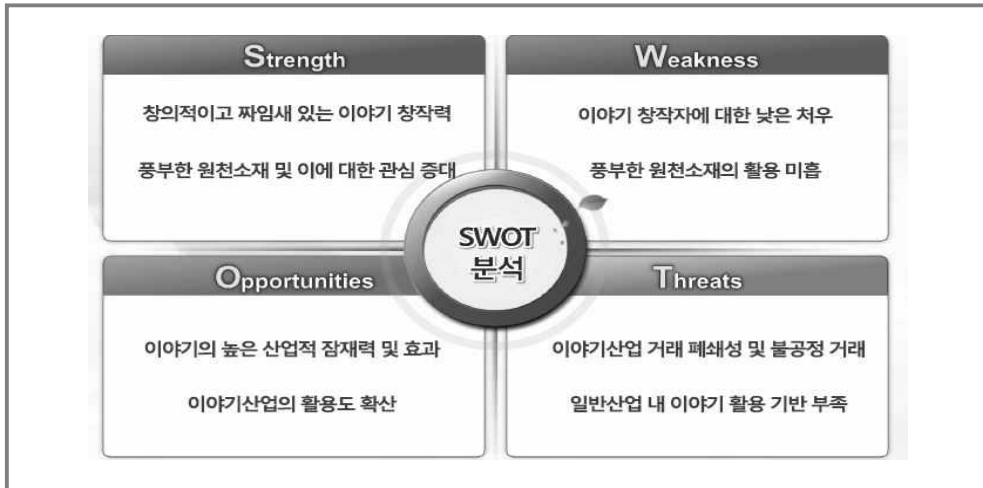
- 정부는 올해 8월 ‘이야기산업 육성 추진계획¹⁾’ 발표를 통해 ‘20년까지 산업규모 5조원으로 시장을 확대할 계획임
- 이야기산업 : 이야기 원천소재의 조사·발굴, 이야기의 창작·기획·개발·제작·유통·소비 및 이에 관련된 서비스를 행하는 산업을 일컫음



<그림 1> 이야기산업 가치사슬

1) 2015년 관계부처 합동 ‘창조경제의 신성장동력 이야기산업 육성 추진계획’ 발표자료 인용

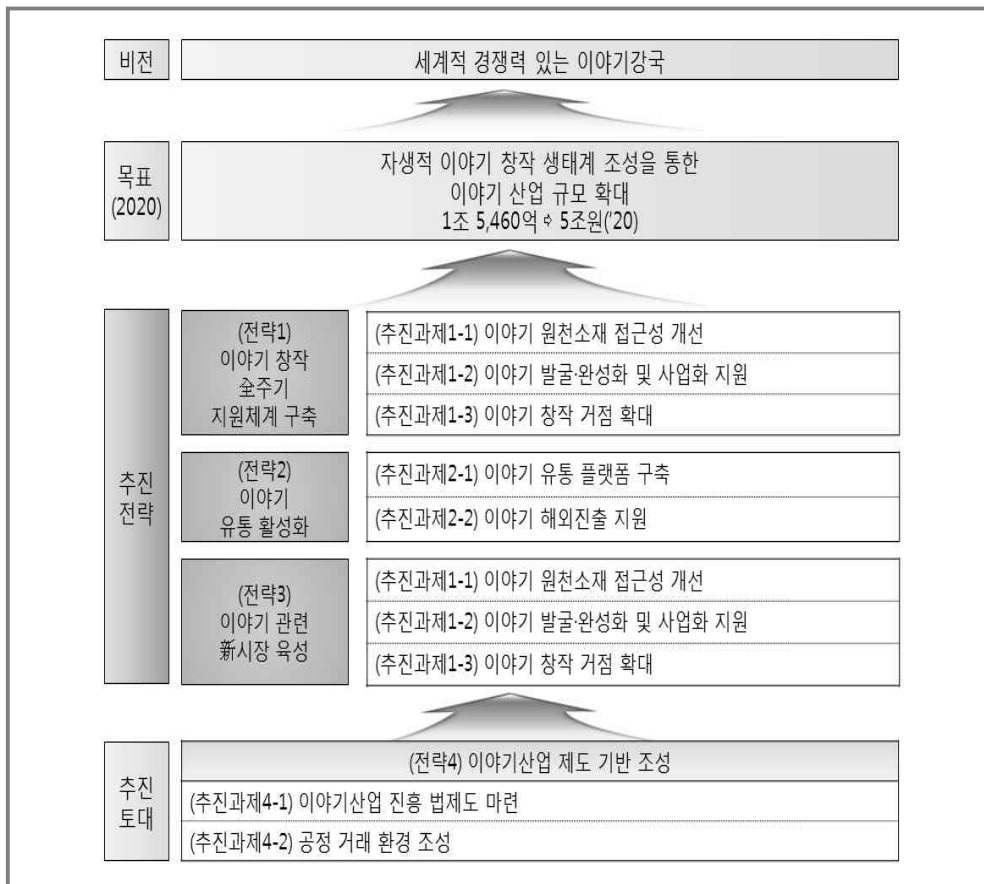
- 국내 이야기산업 SWOT 분석



〈그림 2〉 이야기산업 SWOT 분석

- 정부의 이야기산업 육성 추진계획 목표 및 추진전략
 - 정부는 이야기산업 육성을 위한 비전으로 세계적 경쟁력 있는 이야기 강국으로 설정
 - 추진 목표로 자생적 이야기 창작 생태계 조성을 통한 이야기 산업 규모 확대에 정함
- 전략 1 : 이야기 창작 전주기 지원체계 구축
 - 추진과제 1-1 : 이야기 원천소재 접근성 개선
 - 유관기관 아카이브 연계 이야기 원천소재 검색 사이트 ‘컬처링 (www.culturing.kr)’ 확대를 통한 전국 이야기 원천소재 통합 시스템마련
 - (스토리 테마파크) 선조들의 일기류를 이야기 원천소재로 가공하여 서비스 하는 「스토리테마파크」 확대를 통한 우리 역사 소재 발굴 확대

- (아시아 스토리 백과사전) 아시아문화전당이 보유한 2,000여개 원천스토리 중 콘텐츠 활용성이 높은 참신한 이야기를 네이버「아시아스토리 백과사전」을 통해 검색할 수 있는 서비스 제공
- 추진과제 1-2 : 이야기 발굴, 완성화 및 맞춤형 사업화 지원
- (이야기 발굴 및 개발) 각 지역 이야기 원천소재를 활용한 우수한 이야기의 전국적 발굴 기회 제공 및 개발 통로 부여
- (이야기 완성화 지원) 작가로 활동 중이나 크레딧이 없는 작가의 데뷔 기회 제공 프로그램 운영 및 이야기 닥터링(doctoring) 지원



<그림 3> 이야기산업 육성 추진계획

- (맞춤형 사업화 지원) 기존 완성된 이야기의 사업화 제작 지원이 별개로 진행되던 것에서 벗어나, 작품별 맞춤형 원스톱 제작 지원 추진
- 추진과제 1-3 : 이야기 창작 거점 확대
 - (스토리 창작센터) 창작환경이 불안한 이야기 창작자의 교육 창작을 위한 중앙 거점인 스토리 창작센터를 통해 단계별 복합 교육 추진
 - (지역 스토리 거점) 권역별 지역 스토리 랩 확대 지원 및 무한상상실 활용을 통해 지역 이야기 창작자 육성 및 스토리텔링 문화 기반 강화
 - (콘텐츠 멀티 유즈 랩) 이야기를 바탕으로 콘텐츠를 다각화하는 콘텐츠 멀티 유즈랩 조성을 통해 콘텐츠산업에 이야기 활용 활성화

○ 전략 2 : 이야기 유통 활성화

- 추진과제 2-1 : 이야기 유통 플랫폼 구축
 - 공신력 있는 이야기 유통 창구로서, 공정한 이야기 유통의 표본 제시를 통해 시장의 불공정 관행 타파 및 역량 있는 신인작가에게 기회 제공
 - 이용 활성화를 통한 이야기 아카이브 및 이야기 거래를 통한 사업화 기능 동시에 제공
- 추진과제 2-2 : 이야기 해외진출 지원
 - 해외 전략지역의 현지 기획사·제작사·투자사 대상 프로젝트 소개 및 비즈매칭 지원을 통한 국내 이야기의 해외 판로 개척
 - 이야기를 원천 소스로 하는 해외 진출 콘텐츠산업 장르별·수출 권역별 맞춤형 지원
 - 상품·공간의 부가가치를 높이는 전문 스토리텔러 육성

○ 전략 3 : 이야기 관련 신시장 육성

- 추진과제 3-1 : 이야기를 활용하는 신직업 육성
 - 이야기 창작 분업구조 체계화를 통한 전문 직업군 세분화

- 신인작가를 발굴·육성하고 이야기가 콘텐츠로 제작될 수 있는 기획·매니지먼트까지 담당하는 전문 에이전시 발굴 및 활동 기반 조성
- 추진과제 3-2 : 일반기업의 이야기 전담 투자 기반 마련
 - 일반기업의 이야기 전담부서가 세제혜택 등을 통한 정부지원 등을 받을 수 있도록 관련 규정 정비
 - K-스토리 위성계정(KSSA)을 마련, 이야기 산업 동향을 세부적으로 분석하여 기업의 이야기 산업에 대한 투자 기반 마련
 - 일반 기업 대상 이야기 발굴의 필요성, 스토리텔링의 효과 및 우수사례에 대한 교육 프로그램 운영 및 관련 지식 공유
- 추진과제 3-3 : 이야기 연계 융복합 콘텐츠 발굴
 - 이야기 연계 융복합 콘텐츠 발굴을 위한 이야기 창작 지원 문화기술포럼
 - 이야기 연계 융복합 콘텐츠 스타트업 육성
 - 신산업에 이야기를 융합하여 고부가가치 창출

○ 전략 4 : 이야기산업 제도 기반 조성

- 추진과제 4-1 : 이야기산업 진흥 법제도 마련
 - 콘텐츠산업과 일반산업을 포괄하면서 이야기산업에 특화된 생태계 기반을 조성할 수 있는 별도의 법제도 마련 필요
 - 소재산업으로서 이야기산업의 특수성과 일반산업을 포괄하는 부분을 반영하여 이야기산업진흥법 제정 추진('15.2월 발의, 4월 상정)
- 추진과제 4-2 : 공정거래 환경 조성
 - 분야별 표준계약서 제정 및 활용 활성화
 - 창작자의 권리를 보호하는 최소한의 장치 마련

3. 광주지역 지역특화 자원 활용 콘텐츠 사업 현황 및 개선점

1. 광주광역시 특화자원 현황

1) 광주광역시 문화재 현황

○ 2015년 9월 현재 광주광역시의 문화재 현황은 다음의 <표 1>과 같음

<표 1> 광주광역시 문화재 현황

구분	총계	국가지정								시지정						등록 문화재
		소계	국보	보물	사적	명승	천연 기념 물	중요 무형 문화 재	중요 민속 자료	소계	유형	무형 (보유 자별)	기념 물	민속 문화 재	문화 재 자료	
계	143	18	1	8	2	1	2	1	3	112	29	22	24	7	30	13
동구	26	6		5			1			15	6	2	3		4	5
서구	11									11	4	2	1		4	
남구	36	2		1				1		31	7	9	6	3	6	3
북구	44	9	1	2	1	1	1		3	31	9	7	7	3	5	4
광산 구	26	1			1					24	3	2	7	1	11	1

○ 위 문화재 가운데 국가지정 문화재의 내용은 아래의 <표 2>와 같음

<표 2> 광주광역시 국가지정 문화재

종별	지정 번호	명칭	소재지	지정 일자	소유자 (관리자)	비고
국보	103호	광양 중흥산성 쌍사자 석등	북구 하서로 110	62.12.20	국립광주 박물관	
보물	109호	(전) 광주 성거사지 오층석탑	남구 구동 16-2	63.1.21	남구청	
	110호	광주 지산동 오층석탑	동구 지산동 448-4	63.1.21	동구청	
	131호	증심사 철조비로자나 불좌상	동구 증심사길 177	63.1.21	증심사	
	311호	노인 금계일기	동구 무등로 374	63.1.21	노준채	
	336호	정지장군 환삼	북구 서하로 48-25	63.1.21	시립민속 박물관	
	600호	광주 약사암 석조 여래좌상	동구 증심사길160번길 89	76.8.4	약사암	
	1507호	광주 자운사 목조아미 타불좌상 및 복장유물	동구 지호로106번길 12-1	06.12.29	자운사	
	1874호	순천 매곡동 석탑 청동 불감 및 금동아미타여 래삼존좌상	북구 하서로 110	15.04.22	국립광주 박물관	불감1점, 불상3구, 발원문8매
사적	141호	광주 충효동 도요지	북구 금곡동 179-5 번지 외 82필지	64.8.29	북구청	57,626㎡
	375호	광주 신창동 유적	광산구 신창동 1027-3 번지 외 387필지	92.9.9	광산구청	확대지정 '00.9.16 260,715㎡
명승	107호	광주 환벽당 일원	북. 충효동 387번지 외 18필지	13.11.6	북구청	18필지 26,832㎡
천연 기념 물	465호	무등산 주상절리대	동구 용연동 산 354-1 (서석대), 화순군 이서면 영평리 산 96 (입석대)	05.12.16	광주광역시 (동구), 전남 화순군	78,400㎡ 29,400㎡ 총107,800㎡
	539호	광주 충효동 왕버들군	북구 충효동 911외	12.10.5	북구청	

종별	지정 번호	명칭	소재지	지정 일자	소유자 (관리자)	비고
중요 무형 문화 재	33호	광주칠석고싸움놀이	남구 고싸움로 2	70.7.22	고싸움놀이 보존회	명칭변경 '05.9.23 보유자해제 '08.12.23
중요 민속 문화 재	111호	김덕령장군 의복	북구 하서로 110	80.4.1	국립광주 박물관	8점 15.03.04 관리자전환
	112호	장흥임씨묘 출토복식	북구 서하로 48-25	80.4.1	시립민속 박물관	23점 명칭변경 04.9.25
	239호	고운묘 출토유물	북구 서하로 48-25	01.6.26	시립민속 박물관	43점

2) 광주광역시 문화자원 현황

- 문화재보다 광의의 개념인 문화자원의 차원에서 볼 때 광주광역시
는 문화재(143개)보다 훨씬 많은 문화자원(312개)을 보유하고 있으
며, 자연·생태자원(31개)까지 포함시키면 그 수는 더 늘어남(국가균
형발전위원회, 2004: 13)

<표 3> 광주광역시의 문화자원

인물	축제· 의식	민속· 풍속	마을	유적지· 사적지	건축	조각	회화· 서예	서적· 활자· 기기	공예·자 기	소계
53	11	77	0	28	103	18	5	12	5	312

<표 4> 광주광역시의 자연·생태자원

동식물	보호구역	산악 및 평지자원	수변 및 해양자원	경승지	소계
2	0	17	11	1	31

- 광주광역시의 대표적인 전통문화자원으로는 다음 여섯 가지 범주의 문화자원을 들 수 있음(광주광역시, 2004: 34)
 - 선사농경문화자원 : BC 1세기경 동양 최대 복합 농경유적지로 역사적 고도를 입증(신창동 유적지)
 - 불교문화자원 : 통일신라부터 조선시대까지 이어지는 문화유산으로 현존사찰과 다수의 폐사지(증심사 철조비로자나불좌상, 석조여래좌상, 광주서5층석탑, 광주동5층석탑)
 - 유교문화자원 : 조선시대 호남사림의 선비문화중심지(광주향교, 포충사 등)
 - 생활문화자원 : 고려말 청자, 조선전기 최고의 분청사기, 백자 도요지 분포(충효동 도요지)
 - 시가문화자원 : 지역사림들의 학문과 문학의 산실이었던 광주호와 인접한 정자와 누정분포(소쇄원, 석계정 등)
 - 민족운동유산자원 : 임란의병에서 동학혁명, 구한말의병, 광주학생운동까지 이어지는 항쟁의 역사(김덕령장군 의복, 너릿재, 안중근 의사 유묵, 광주일고, 전남여고 등)
- 위의 문화자원 가운데 선사농경문화자원을 제외하고 불교문화자원, 유교문화자원, 생활문화자원, 시가문화자원, 민족운동유산자원은 주로 무등산을 중심으로 분포되어 있어서 광주광역시의 문화자원에 있어 무등산이 차지하는 비중이 매우 큼을 확인할 수 있음
- 이러한 전통문화자원에 양림동을 중심으로 한 종교문화자원, 전남·일신방직을 중심으로 한 산업문화자원, 5·18광주민주화운동 관련 문화자원(구 전남도청 등) 등 현대문화자원이 더하여져 광주광역시의 다채로운 문화자원이 형성됨

4. 지역 특화자원 소재 콘텐츠 제작 현황

1) 광주광역시 지원 콘텐츠 제작 현황과 문제점

- 광주시는 지역 문화원형을 활용한 문화콘텐츠 제작을 위해 2006년부터 문화콘텐츠 특성화 상품 발굴 지원사업 및 문화콘텐츠 창작 활성화를 위한 스토리텔링 교육을 진행해 왔음
- 지금까지 이루어진 호남지역의 문화원형 활용 콘텐츠 사업은 다음과 같음
 - 천년불탑의 신비와 일어서지 못하는 와불의 한 운주사 스토리뱅크(2005) 사업, 설화 기반 체험형 온라인 테마파크 구축(2009), 문화노마드의 길, 시공유예의 신오딧세이(2007), 산테마 아시아문화 스토리텔링 구축방안(2010~), 영화, 뮤지컬 화려한 휴가(5·18 문화콘텐츠 개발, 2007~) 등이 있었음
- 광주광역시 문화콘텐츠 기획창작스튜디오 운영지원사업
 - 창의적인 문화콘텐츠 아이디어 발굴 및 지원을 통한 광주 문화산업 창작기반 조성
 - 문화콘텐츠 창업성장지원을 통한 산업화 모델 발굴
- 2015년 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원사업
 - 지역특화 콘텐츠 발굴·육성과 지역콘텐츠산업 성장 지원 목적
 - 광주 빛고을 영웅전(게임), 이야기 배달부 동개비(애니메이션), 전남 2015 올댓 레시피(융복합콘텐츠), 어린이 뮤지컬 「얼씨구나 와불 와불」
- 2014년 호남 문화자원 기반 스토리 창조 랩 프로그램
 - 홍어삼합(공연), 마당극 ‘달머리 사람들’ (공연), 얼씨구나 별떡, 와

- 불와불(공연), 다이노-여정의 시작(웹툰), 벌어진 상처, 깨매어진 입술(영상), 판소리에 美치다(영상), 맛있는 바다(영상), 시무지기로 간수달(동화), 배가오다(애니메이션), 일곱 색깔 칠지도(애니메이션)
- 2012, 2013년 문화콘텐츠 기획창작스튜디오 운영지원사업(제작지원 각각 6개 업체, 공동프로젝트 지원 각각 3개 작품)
 - 전남지역의 설화·전통, 사실에 기반한 콘텐츠 제작 사업
 - 역사적 사실 기반 공연물 신안군 ‘홍어장수 문순득 표류기’, 설화 및 전설에 기반한 캐릭터 및 문화상품 진도군 ‘뽕 할머니 이야기’, 곡성군 ‘섬진강 도깨비 이야기’, 무안군 창작마당극 ‘달머리 사람들’, 함평군 ‘파충류’ 캐릭터 및 관광상품, 강진군 ‘청자박물관’ 교육용 콘텐츠 등
 - 산업 분야에서 지원 사업을 통하지 않고 광주광역시의 지역문화자원을 소재로 문화 콘텐츠를 제작하는 경우는 거의 영화산업으로 제한되어 있으며 그 사례도 많지 않음. 다음은 전체적으로 또는 부분적으로 광주를 소재로 한 상업영화의 목록임

<표 5> 광주 소재 영화 목록

제목	연도	감독	비고
꽃잎	1996	장선우	소설원작영화
박하사탕	1999	이창동	
무등산타잔, 박홍숙	2005	박우상	
오래된 정원	2006	임상수	소설원작영화
스카우트	2007	김현석	
화려한 휴가	2007	김지훈	
26년	2012	조근현	만화원작영화



<그림 4> 『화려한 휴가』 (2007)

<그림 5> 『26년』 (2012)

- 위의 영화들 가운데 『무등산타잔, 박홍숙』을 제외하고는 모두 ‘5·18 광주민주화운동’을 소재로 다루고 있는 영화들이어서 소재로 사용된 지역문화자원의 폭이 매우 협소함을 볼 수 있음

- 이 영화들 외에 로케이션을 통해 광주의 모습을 영상에 담은 영화들이 많이 있으나『화려한 휴가』나『26년』처럼 광주가 주 배경이 되는 경우는 거의 없으며, 더욱이 군산시를 배경으로 촬영된『8월의 크리스마스』처럼 도시 전체의 분위기, 이미지를 담은 사례는 거의 찾을 수 없음
- 따라서 영화산업 이외의 분야에서도 광주의 풍부한 지역문화자원이 폭넓게 활용될 수 있도록 홍보를 강화하고 다양한 지원 정책을 마련하여야 함. 또한 광주의 지역 문화자원을 활용하는 문화콘텐츠가 도시 전체를 그 대상으로 삼도록 함으로써 도시 이미지 제고에 기여하도록 유도할 필요가 있음
- 그동안 이루어진 사업들이 사회적 활용 가능한 콘텐츠 제작에 이르지 못한 경우가 많음
- 특히 지역적 연고에 기대어 인큐베이팅 사업으로 마무리되는 경우가 많아 유통에 한계를 보임

Ⅲ. 국내·외 지역특화자원 활용 사례 분석

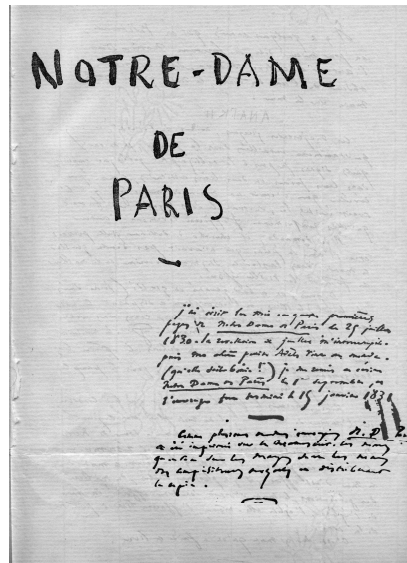
1. 지역특화자원 소재 활용 국내·외 사례

1) 지역문화자원과 문학

(1) 노트르담 대성당과 『파리의 노트르담』²⁾



<그림 6> 노트르담 대성당



<그림 7> 『파리의 노트르담』 원고
1쪽

2) III장에서 인용한 사진 가운데 ‘저자 촬영’과 같이 출처 언급이 있는 경우와 만화 『식객』, 『신과 함께』의 경우를 제외하고 모두 위키피디아(Wikipedia)에서 인용한 것임

- 파리 중심부로서 이 도시의 시발점이 된 시테 섬(Île de la Cité)에 위치한 노트르담 대성당(Cathédrale Notre-Dame de Paris)은 1163년에 지어지기 시작하여 1345년에 완공된 대표적인 고딕 양식의 성당으로 1804년 나폴레옹의 대관식, 1944년 파리 해방 감사 예배 등 많은 역사적 사건의 무대가 된 곳임
- 대성당은 완성 이후 수세기에 걸쳐 훼손되다가 18세기 말 프랑스 대혁명 때 크게 파손되어 19세기 초에는 철거를 고려할 정도로 황폐한 상태였는데, 프랑스의 대문호로 그 찬미자였던 빅토르 위고(Victor Hugo, 1802-1885)는 1831년 이 성당에 대한 관심을 불러일으키기 위해 성당을 중심으로 파리를 배경으로 한 소설 『파리의 노트르담(Notre-Dame de Paris)』을 발표함
- 이 소설은 엄청난 성공과 함께 큰 반향을 불러일으켜 결국 1845년부터 대성당의 복원이 시작됨으로써 현재는 대성당이 파리에서 가장 중요한 관광 명소 가운데 한 곳이 되었음
- 노트르담 대성당이 이와 같이 세계적인 관광 콘텐츠로서 명성을 얻게 된 데에는 위고의 소설의 섬세한 묘사와 소설로부터 파생된 다양한 콘텐츠를 통한 스토리텔링의 재생산이 크게 기여하였다고 할 수 있음
- 위고는 『파리의 노트르담』에서 15세기 말을 배경으로 대성당의 건축물과 조각을 섬세하게 재현하고 파리의 건물과 골목을 상세하게 그려냄으로써 노트르담 대성당과 파리를 매력적인 장소로 만들어내는 데 성공하였음
- 『파리의 노트르담』은 출판 이후 오페라, 발레, 영화, 만화, TV드라마, 뮤지컬, 애니메이션, 연극으로 각색되어 공연·상영·출판·방영·상연됨으로써 원작의 스토리텔링이 끊임없이 재생산되고 있으며, 이를 통해 노트르담 대성당과 파리의 장소성이 지속적으로 강화되고 있음

- 영화화된 작품 가운데 널리 알려진 것으로는 1939년 윌리엄 디터리(William Dieterle)가 감독하고 찰스 로튼(Charles Laughton)이 주연한 미국 영화 『노틀담의 꼽추(*The Hunchback of Notre Dame*)』와 1956년 장 들라누와(Jean Delannoy)가 감독하고 앤소니 퀸(Anthony Quinn)과 지나 롤로브리지다(Gina Lollobrigida)가 주연한 프랑스-이탈리아 합작 영화 『노틀담의 꼽추(*Notre-Dame de Paris*)』가 있음
- 1996년에는 게리 트러스데일(Gary Trousdale)·커크 와이즈(Kirk Wise) 감독이 위고의 소설을 토대로 스토리를 재구성한 34번째 월트 디즈니 장편 애니메이션 『노틀담의 꼽추(*The Hunchback of Notre Dame*)』를 발표하였는데 원작을 너무 변형시키고 이야기를 빈약하게 만들었다는 비판을 받음
- 영화와 애니메이션 외에 주목할 만한 파생 콘텐츠로는 1998년 질 마외(Gilles Maheu)가 연출하고 뤽 플라몽동(Luc Plamondon)이 각본·가사를, 리카르도 코키안테(Riccardo Cocciante)가 음악을 맡아 제작한 프랑스 뮤지컬 『노트르담 드 파리(*Notre-Dame de Paris*)』를 들 수 있는데, 이 작품은 위고의 원작에 비교적 충실하면서도 예술적이고 현대적인 무대 연출에 성공함으로써 세계적인 화제를 불러일으켰음. 이 뮤지컬은 1998년 파리 초연 이후 16년 동안 전 세계에서 공연되어 1,200만 명의 관객을 동원하였고 현재도 그 공연이 세계 곳곳에서 이루어지고 있음



<그림 8> 1956년 영화 『파리의 노트르담』에서의
카지모도(Quasimodo, 앤소니 퀸)와
에스메랄다(Esmeralda, 지나 롤로브리지다)



<그림 9> 애니메이션
『노틀담의 꼽추』(1996)의
포스터



<그림 10> 뮤지컬 『노트르담 드
파리』(1998) 영어판 CD 커버

- 위고의 작품『파리의 노트르담』은 소설 한 편이 귀중한 문화유산을 철거 위기로부터 구해내어 그것이 위치한 지역을 세계적 명소로 거듭나게 하는 힘을 가질 수 있음을 보여준 대표적 사례라 할 수 있음. 또한 이 소설을 통해 잘 만들어진 문학작품은 영화, 애니메이션, 뮤지컬 등 다양한 콘텐츠의 원천으로서 끊임없이 재생산될 수 있음을 알 수 있음

(2) 알함브라 궁전과 『알함브라 이야기』



<그림 11> 1984년 유네스코 세계문화유산으로 등재된
알함브라 궁전의 모습

- 위와 유사한 사례로서 스페인 남쪽 안달루시아(Andalusia) 지방의 도시 그라나다(Granada)에 있는 알함브라(Alhambra) 궁전과 이를 소재로 미국의 작가 워싱턴 어빙(Washington Irving, 1783-1859)이 쓴 에세이 『알함브라 이야기(*Tales of the Alhambra*)』(1832)를 들 수 있음
- 그라나다는 원래 아랍인들이 세운 도시로 이곳을 중심으로 무하마드 이븐 나스르(Muhammad ibn Nasr)가 나스르 왕조(1238-1492)를 열어 그라나다왕국을 건설하면서 번창하였는데, 궁전은 이 왕조가 들어선 1238년부터 14세기까지 대부분 건설됨. 그러나 이베리아반도에 남아있던 마지막 이슬람 세력이었던 그라나다왕국이 1492년 마지막 왕인 보압딜(Boabdil) 왕 때 기독교 군주인 페르디난도(Fernando)와 여왕 이사벨라(Isabella)에게 항복함으로써 700년 이상 계속된 이슬람의 반도 점령이 끝나게 되었고, 궁전은 수세기 동안 훼손·방치되기에 이름
- 단편소설 「슬리피 할로의 전설(The Legend of Sleepy Hollow)」, 「립 밴 윙클(Rip Van Winkle)」이 실린 『스케치북(*The Sketch Book of Geoffrey Crayon, Gent*)』(1819)으로 유명한 미국 작가 워싱턴 어빙은 유럽을 두루 여행하다가 그라나다에 매료되어 이곳에 머물며 궁전을 건설한 이슬람인들의 신비스러운 전설을 듣게 되는데, 그가 이 전설과 궁전에 대한 에세이를 한 데 엮어 발간한 책이 바로 『알함브라 이야기』임
- 그의 책은 큰 성공을 거둬 전 세계에 알함브라를 알리는 역할을 하였고 그의 책을 읽고 이곳을 찾는 사람들이 계속해서 늘어나게 됨. 이는 오랫동안 훼손·방치되었던 궁전을 복원하게 만드는 계기가 되었고, 그 덕분에 알함브라 궁전은 오늘날 해마다 200만 명이 넘는 관광객을 유치하는 스페인의 대표 관광지가 되었음

- 알함브라 궁전은 많은 문학작품과 음악의 소재가 되었는데, 어빙의 『알함브라 이야기』 만큼 널리 알려진 콘텐츠로는 19세기 후반 스페인을 대표하는 작곡가이자 기타리스트인 프란시스코 타레가(Francisco Tarrega, 1852-1909)의 기타곡 『알함브라 궁전의 추억(Recuerdos de la Alhambra)』(1896)을 들 수 있음. 이 곡은 타레가가 그라나다를 방문했을 때 알함브라 궁전을 보고 받은 감동을 기타로 옮긴 것으로, 그가 완성한 트레몰로(tremolo) 주법이 자아내는 분위기로 인해 알함브라를 가장 잘 표현한 음악으로 평가되고 있음



<그림 12> 알함브라 궁전의 사자 정원(Court of the Lions)



<그림 13> 1829년 워싱턴 어빙이 머물며 『알함브라 이야기』를 썼던 알함브라 궁전의 방에 만들어진 기념 명판

- 어빙의 『알함브라 이야기』는 한 편의 문학작품이 방치된 문화유산을 망각으로부터 구해내어 세계인이 찾는 명소로 변모시키는 힘을 가질 수 있음을 보여준다는 점에서 위고의 『파리의 노트르담』과 유사한데, 저자가 그곳에 들렀다 매료된 이방인이었다는 점에서 차이가 있음. 또한 타레가의 『알함브라 궁전의 추억』을 통해 매력적인 지역문화자원은 매체가 달라지더라도 얼마든지 감동적인 콘텐츠가 될 수 있다는 것을 알 수 있음

(3) 리버풀과 비틀즈의 「엘리너 리그비」, 「페니 레인」

- 비틀즈(Beatles) 곡의 새로움은 그 구성원이 영국 문화의 변방, 전통 문화의 외곽인 리버풀 출신이자 미국 팝 문화를 추종하는 노동계급 출신이었기 때문이다. 특히 폴 매카트니(Paul McCartney)는 존 레논(John Lennon)이 꿈의 세계에 살며 이상 세계를 노래하였다면 「노웨어 맨(Nowhere Man)」(1965), 「스트로베리 필즈 포에버(Strawberry Fields Forever)」(1967) 상식의 세계에 기거하며 현실 풍경을 노래함으로써 리버풀과 이 도시 사람들의 삶이 곡에 깊이 있게 표현되도록 하였음. 그가 작곡한 「엘리너 리그비(Eleanor Rigby)」(1966)는 치유 불가능한 상처(세계 대전이 남긴 허무와 폐허)를 안고 살아가는 고향 사람들에 대한 위로를 담았고, 「페니 레인(Penny Lane)」(1967)은 리버풀의 거리 풍경 스케치를 통해 그곳 사람들의 일상을 노래하고 있음(김경화, 2015)

Eleanor Rigby

Ah, look at all the lonely people,
Ah, look at all the lonely people.

Eleanor Rigby,
Picks up the rice in the church where a wedding has been
Lives in a dream
Waits at the window
Wearing the face that she keeps in a jar by the door
Who is it for?

All the lonely people,
Where do they all come from?
All the lonely people,
Where do they all belong?

Father McKenzie,
Writing the words of a sermon that no one will hear
No one comes near
Look at him working
Darning his socks in the night when there's nobody there
What does he care?

All the lonely people,
Where do they all come from?
All the lonely people,
Where do they all belong?

Ah, look at all the lonely people
Ah, look at all the lonely people

Eleanor Rigby,
Died in the church and was buried along with her name
Nobody came.

Father McKenzie,
Wiping the dirt from his hands as he walks from the grave
No one was saved.

All the lonely people (Ah, look at all the lonely people),
Where do they all come from?
All the lonely people (Ah, look at all the lonely people),
Where do they all belong?

아, 저 외로운 사람들을 봐요
아, 저 외로운 사람들을 봐요

엘리너 리그비는 결혼식이 끝난 교회에서 쌀알을 줍고 있지요.
꿈에 빠져 살며
창가에서 기다리고 있어요.
문가 향아리에 묻어두었던 것 같은 얼굴로.
누구를 기다리는 걸까요?
저 외로운 사람들은
다 어디서 왔을까요?
저 외로운 사람들은
다 어디서 왔을까요?

아무도 듣지 않을 설교문을 쓰고 있는
멕켄지 신부님
그 옆엔 아무도 없네요.
아무도 없는 밤엔 구멍 난 양말을 짚는 신부님에게
무슨 고민이 있을까요?

저 외로운 사람들은
다 어디서 왔을까요?
저 외로운 사람들은
다 어디서 왔을까요?

아, 저 외로운 사람들을 봐요
아, 저 외로운 사람들을 봐요

엘리너는
교회에서 죽어 자신의 이름 아래 묻혔어요.
끝내 아무도 찾아오지 않았지요.
무덤에서 돌아온 멕켄지 신부님은
손부터 닦았지요.
아무도 구원받지 못했어요.

저 외로운 사람들은 (아, 저 외로운 사람들을 봐요)
다 어디서 왔을까요?
저 외로운 사람들은 (아, 저 외로운 사람들을 봐요)
다 어디서 왔을까요?

(김경화 역)

Penny Lane

In Penny Lane there is a barber showing photographs
Of every head he's had the pleasure to have known.
And all the people that come and go
Stop and say hello.

On the corner is a banker with a motorcar,
And little children laugh at him behind his back.
And the banker never wears a mac
In the pouring rain, very strange.

Penny Lane is in my ears and in my eyes.
There beneath the blue suburban skies
I sit, and meanwhile back

In penny Lane there is a fireman with an hourglass
And in his pocket is a portrait of the Queen.

He likes to keep his fire engine clean,
It's a clean machine.

Penny Lane is in my ears and in my eyes.
A four of fish and finger pies
In summer, meanwhile back

Behind the shelter in the middle of the roundabout
The pretty nurse is selling poppies from a tray
And though she feels as if she's in a play
She is anyway.

In Penny Lane the barber shaves another customer,
We see the banker sitting waiting for a trim.
And then the fireman rushes in
From the pouring rain, very strange.

Penny lane is in my ears and in my eyes.
There beneath the blue suburban skies
I sit, and meanwhile back.
Penny lane is in my ears and in my eyes.
There beneath the blue suburban skies,
Penny Lane.

페니 레인에
손님들 머리 사진 즐비한 이발소가 있어요.
지나가는 사람마다 잠깐 들러
이발사에게 인사를 건네기도 해요.

코너를 돌면 자동차 굴리는 은행원이 있는데
아이들이 따라오며 놀리고 있네요.
비가 억수로 내려도 비옷을 절대
안 입거든요, 참 이상하죠.

페니 레인은 내 귀에 내 눈에 있어요.
 푸른 하늘 아래 앉아
 난 잠시 옛날을 추억합니다.
 페니 레인에는 모래시계를 아끼는 소방대원이 있지요.
 호주머니 속에 여왕 초상화를 가지고 다니고
 소방차 청소를 아주 좋아하지요.
 덕분에 아주 깨끗한 소방차.

페니 레인은 내 귀에 내 눈에 있어요.
 피시 앤드 칩스 네 접시와 핑거 파이.
 여름이 되면 난 잠시 옛날을 추억합니다.

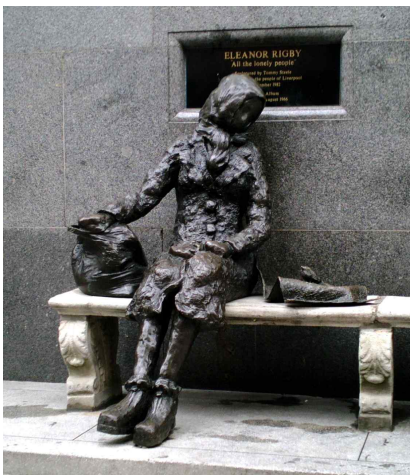
로터리 중간 정류장 뒤에는
 예쁜 간호사가 양귀비꽃을 팔고 있네요.
 연극을 하고 있다고 느끼는 것 같아요.
 어쨌거나

페니 레인, 이발사는 이제 다른 손님 면도 중이고
 은행원도 머리 손질하려고 기다리고 있어요.
 소방대원도 비를 피해
 뛰어 들어오고, 참 이상하죠.
 페니 레인은 내 귀에 내 눈에 있어요.
 푸른 하늘 아래 앉아
 난 잠시 옛날을 추억합니다.
 페니 레인은 내 귀에 내 눈에 있어요.
 [페니 레인은
 푸른 하늘 아래 있어요.]

(김경화 역)



<그림 14> 리버풀 페니 레인의 이발소가 있던 건물



<그림 15> 리버풀 스탠리 가 (Stanley Street)에 있는 엘리너 리그비의 조각상



<그림 16> 리버풀 비틀즈박물관

- 리버풀은 비틀즈와 그 곡들 덕분에 오늘날 그 숭배자들의 순례 장소가 되어 알버트 독(Albert Dock)에 있는 비틀즈박물관(Beatles Story)을 비롯한 관련 거리·장소가 이 도시의 대표적 관광 상품이 되었음. 이곳들이 인기 있는 상품이 된 것은 비틀즈가 리버풀에서 결성되어 이 도시가 그 활동 무대가 된 때문이기도 하지만 「엘리너 리그비」, 「페니 레인」과 같은 이 밴드의 곡에 리버풀의 풍경과 이 도시 사람들의 삶이 진하게 배게 한 덕분이라고 할 수 있음. 이를 통해, 지역문화 진흥을 위해 활용할 콘텐츠의 소재가 반드시 노트르담 대성당이나 알함브라 궁전처럼 화려하고 웅장하며 오랜 역사를 지닌 문화유산이어야 하는 것은 아니며, 지역의 일상적인 공간과 지역민의 평범한 삶도 얼마든지 소재가 될 수 있음을 알 수 있음
- 특정 도시를 소재로 한 국내 인기 가요로는 「목포의 눈물」(문일석 작사, 손목인 작곡, 이난영 노래, 1935), 「돌아와요 부산항에」(황선우 작사·작곡, 조용필 노래, 1972) 등을 들 수 있는데, 이 곡들은 구체적인 장소와 풍경을 담음으로써 목포와 부산의 분위기를 느끼게 해주는 반면 「여기가 어디냐」(서판석 작사, 박인호 작곡, 인순이 노래, 1984), 「서울 서울 서울」(양인자 작사, 조용필 작곡·노래, 1988) 등은 광주와 서울이라는 도시명 이외에는 두 도시라고 인식하게 해주는 아무런 특징을 포함하고 있지 않아서 앞의 두 곡만큼의 성공을 거두지 못하였음. 따라서 가요 콘텐츠로 어떤 도시를 효과적으로 표현하기 위해서는 구체성을 갖게 하는 것이 매우 중요하다고 할 수 있음

목포의 눈물

사공의 뱃노래 가물거리며
삼학도 파도 깊이 스며드는데

부두의 새악시 아롱 젖은 옷자락
이별의 눈물이나 목포의 설움

삼백 년 원한 품은 노적봉 밑에
님 자취 완연하다 애달픈 정조

유달산 바람도 영산강을 안으니
항구의 뱃은 절개 목포의 설움

돌아와요 부산항에

꽃피는 동백섬에 봄이 왔건만
형제 떠난 부산항에 갈매기만 슬피우네
오륙도 돌아가는 연락선마다
목 메여 불러 봐도 대답 없는 내 형제여
돌아와요 부산항에 그리운 내 형제여

가고파 목이 메여 부르던 이 거리는
그리워서 헤메이던 긴긴날의 꿈이었지
언제나 말이 없는 저 물결들도 부딪혀
슬퍼하며 가는 길을 막았었지
돌아왔다 부산항에 그리운 내 형제여

여기가 어디냐

여기가 어디냐 꿈속에 그리던 곳
 꿈을 버리고 무엇을 찾아 나 여기 떠났던가
 정든 내 땅 다시 보자 눈물이 앞을 가리네
 나 떠난 뒤에 누가 너를 이렇게 아껴주었나
 여기가 어디냐 추억이 숨 쉬는 곳
 정을 버리고 누구를 따라 나 여기 떠났던가
 정든 내 땅 다시 보자 너도 많이 달라졌구나
 나 떠난 뒤에 누가 너를 이렇게 아껴주었나

여기가 어디냐 어머니 계시던 곳
 정이 그리워 꿈이 그리워 나 여기 다시 또 왔네
 광주 광주 다시 보자 내 어찌 너를 잊으랴
 나 떠난 뒤에 누가 너를 이렇게 아껴 주었나
 광주 광주 다시 보자 내 어찌 너를 잊으랴
 나 떠난 뒤에 누가 너를 이렇게 아껴 주었나

서울 서울 서울

해질 무렵 거리에 나가 차를 마시면
 내 가슴에 아름다운 넷물이 흐르네
 이별이란 헤어짐이 아니었구나
 추억 속에서 다시 만나는 그대
 베고니아 화분이 놓인 우체국 계단
 어딘가에 엽서를 쓰던 그녀의 고운 손
 그 언제쯤 나를 볼까 마음이 서두네
 나의 사랑을 가져가 버린 그대

서울 서울 서울 아름다운 이 거리

서울 서울 서울 그리움이 남는 곳
 서울 서울 서울 사랑으로 남으리
 오오오 never forget of my lover 서울

이별을 알면서도 사랑에 빠지고
 차 한 잔을 함께 마셔도 기쁨에 떨렸네
 내 인생에 영원히 남을 화려한 축제여
 눈물 속에서 멀어져 가는 그대여

서울 서울 서울 아름다운 이 거리
 서울 서울 서울 그리움이 남는 곳
 서울 서울 서울 사랑으로 남으리
 오오오 never forget of my lover 서울

서울 서울 서울 아름다운 이 거리
 서울 서울 서울 그리움이 남는 곳
 서울 서울 서울 사랑으로 남으리
 오오오 never forget of my lover 서울

2) 지역문화자원과 만화

(1) 브르타뉴와 『아스테릭스』

- 프랑스를 대표하는 만화인 『아스테릭스(Astérix)』(1961-2013)는 작가인 르네 고시니(René Goscinny, 1926-1977)와 만화가인 알베르 위테르조(Albert Uderzo, 1927-)가 공동 창작한 것으로, 1959년 고시니가 창간한 잡지 『필로트(Pilote)』에 처음으로 발표되었는데, 현재까지 시리즈로 35권이 출판됨

1. 『골족(族)의 영웅, 아스테릭스(Astérix le Gaulois)』 (1961)
2. 『아스테릭스, 황금 낫을 찾아라(La Serpe d'or)』 (1962)
3. 『아스테릭스, 고트족(族) 국경을 넘다(Astérix et les Goths)』 (1963)
4. 『글래디에이터가 된 아스테릭스(Astérix gladiateur)』 (1964)
5. 『아스테릭스와 골의 12보물(Le Tour de Gaule d'Astérix)』 (1965)
6. 『아스테릭스, 클레오파트라를 만나다(Astérix et Cléopâtre)』 (1965)
7. 『아스테릭스, 마을의 대결투(Le Combat des Chefs)』 (1966)
8. 『아스테릭스, 영국에 가다(Astérix chez les Bretons)』 (1966)
9. 『아스테릭스, 바이킹을 물리치다(Astérix et les Normands)』 (1967)
10. 『로마군(軍)이 된 아스테릭스(Astérix légionnaire)』 (1967)
11. 『아스테릭스와 무적의 방패(Le Bouclier arverne)』 (1968)
12. 『아스테릭스, 올림픽에 나가다(Astérix aux Jeux olympiques)』 (1968)
13. 『아스테릭스, 술단지를 채워라(Astérix et le Chaudron)』 (1969)
14. 『아스테릭스, 스페인에 가다(Astérix en Hispanie)』 (1969)
15. 『아스테릭스와 로마군 스파이(La Zizanie)』 (1970)
16. 『아스테릭스, 스위스에 가다(Astérix chez les Helvètes)』 (1970)
17. 『아스테릭스와 신(神)들의 전당(Le Domaine des Dieux)』 (1971)
18. 『아스테릭스와 카이사르의 월계관(Les Lauriers de César)』 (1972)
19. 『아스테릭스와 예언자(Le Devin)』 (1972)
20. 『아스테릭스, 코르시카에 가다(Astérix en Corse)』 (1973)
21. 『아스테릭스와 카이사르의 선물(Le Cadeau de César)』 (1974)
22. 『아스테릭스, 신대륙을 발견하다(La Grande Traversée)』 (1975)
23. 『오벨릭스 선돌 판매 회사(Obélix et Compagnie)』 (1976)
24. 『아스테릭스, 벨기에에 가다(Astérix chez les Belges)』 (1979)
25. 『아스테릭스와 두 쪽 난 마을(Le Grand Fossé)』 (1980)
26. 『아스테릭스의 오디세이아(L'Odyssée d'Astérix)』 (1981)
27. 『아스테릭스의 아기(Le Fils d'Astérix)』 (1983)
28. 『아스테릭스, 라하자드 왕국에 가다(Astérix chez Rahazade)』 (1987)
29. 『장미와 검(劍)(La Rose et le Glaive)』 (1991)
30. 『오벨릭스의 수난(La Galère d'Obélix)』 (1996)
31. 『아스테릭스와 라 트라비아타(Astérix et Latraviata)』 (2001)
32. 『아스테릭스, 골 마을의 개학(Astérix et la Rentrée gauloise)』 (1993, 2003)
33. 『아스테릭스, 하늘이 무너지다(Le ciel lui tombe sur la tête)』 (2005)
34. 『아스테릭스, 생일 축하해!(L'Anniversaire d'Astérix et Obélix - Le Livre d'or)』 (2009)
35. 『아스테릭스, 스코틀랜드에 가다(Astérix chez les Pictes)』 (2013)

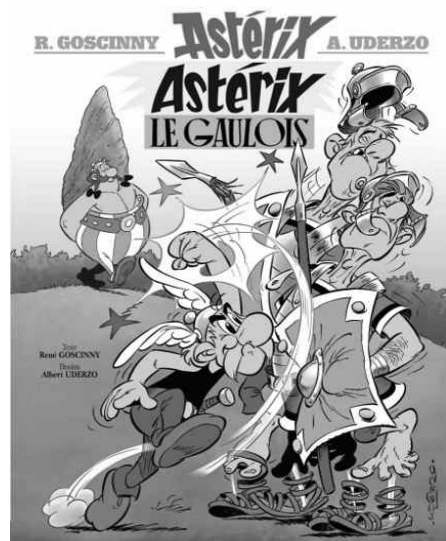
- 이 만화의 내용은 카이사르(Gaius Julius Caesar, BC 100-BC 44)가 지금의 프랑스에 해당하는 지역인 골[Gaule, 고대 로마인은 이곳을 ‘갈리아(Gallia)’라 부름]을 점령한 기원전 50년, 체구는 작지만 꾀보인 아스테릭스와 덩치는 크지만 우둔하고 착한 오벨릭스(Obélix)라는 골 사람이 제사장인 파노라믹스(Panoramix)가 만든 ‘마법의 물약(potion magique)’의 힘으로 카이사르와 로마군을 골탕 먹이고 전 유럽(무대가 유럽이 아닌 다른 대륙이 되기도 함)을 여행하며 모험을 펼친다는 것임
- 특히 이 만화는 카이사르의 골 점령 직후인 기원전 50년을 배경으로 하고 있어 프랑스인들이 자신들의 선조로 생각하는 골인[Gaulois, 켈트족(Celtes)으로 기원전 6세기부터 골에 거주]의 문화와 고대 유럽 문화를 이해하는 데에도 도움이 되지만 이후의 프랑스·유럽 문화를 패러디를 통해 광범위하게 언급하고 있어서 근·현대 프랑스·유럽 문화를 이해하는 데 큰 도움을 주며 이 때문에 프랑스와 유럽의 대중들로부터 큰 사랑을 받는 데 그치지 않고 역사·지리·언어 등에 관련된 인문학적 교양을 쌓게 해주는 학습서의 역할을 함
- 지금까지 발간된 『아스테릭스』 시리즈에는 도시·지방별로 다음과 같은 사항들이 나타나있음(괄호 안의 숫자는 앞서 정리한 시리즈의 권수를 나타냄)
 - 파리(Paris) : 패션의 중심지(29), 출세를 위한 장소(2, 9), 찬양의 대상(3, 4, 12, 29)
 - 오베르뉴(Auvergne) : 온천[비시(Vichy), 라부르블(La Bourboule)], 휴화산[퐁트돔(Puy de Dôme)], 미술랭[클레르몽페랑(Clermont-Ferrand)], 요리(포테, 소시지), 부레춤, 발음법(2, 11)
 - 프로방스(Provence) : 과장, 부이야베스, 페탕크[마르세유(Marseille)] (5)

- 코르시카(Corse) : 산, 떡갈나무·밤나무·잡목 숲, 마을풍경, 나폴레옹 1세(Napoléon 1er), 씨족 간 불화와 친족에 의한 복수(vendetta), 자존심, 여성의 지위, 게으름(낮잠 등)(20)
 - 브르타뉴(Bretagne) : 만화의 배경 아르모리크(Armorique)(1-35), 선돌, 상송과 춤(27)
 - 노르망디(Normandie) : 노르만족, 노르망디상륙작전, 루앙(Rouen), 음식문화(5, 9)
 - 르망(Le Mans) : 소달구지 경주(2)
 - 니스(Nice) : 종려나무, 샬러드
 - 보르도(Bordeaux) : 포도주, 굴, 캥콩스광장(Place des Quinconces)
 - 바스크 지방(Pays basque) : 바카이족(Vaccéen, 안내자), 바스크닭요리
 - 리옹(Lyon) : 로마에 대한 저항과 레지스탕스의 중심지, 리옹식 골목길(traboule)
 - 툴루즈(Toulouse) : 소시지(5)
 - 아쟁(Agen) : 자두(5)
 - 캉브레(Cambrai) : 캉브레 사탕(5)
 - 랭스(Reims) : 발포성 포도주(5)
- 위의 장소들 가운데서 특히 브르타뉴는 만화의 배경으로서 시리즈의 모든 작품에 나오며, 카르나크(Carnac)의 돌 유물들에서 볼 수 있는 바와 같이 발달한 거석문화가 만화에서 이 지방의 특성으로 제시되고 있음. 오벨릭스가 선돌을 제조·배달하는 일을 하는 사람으로 나오는 것이 그 예인데, 이는 시리즈의 첫 번째 앨범인 『골족의 영웅, 아스테릭스』의 표지(<그림 13>)에서부터 확인할 수 있음

- 『아스테릭스』는 1967-2014년 사이에 9번에 걸쳐 애니메이션으로 만들어졌고, 다음과 같은 네 편의 작품으로 영화화되기도 하였음 :
『아스테릭스(Astérix et Obélix contre César)』(1999), 『아스테릭스 : 미션 클레오파트라(Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre)』(2002), 『아스테릭스 : 미션 올림픽게임(Astérix aux Jeux Olympiques)』(2008), 『아스테릭스 앤드 오벨릭스 : 갓 세이프 브리타니아(Astérix et Obélix : Au service de sa Majesté)』(2012). 또한 1989년 이 만화를 소재로 파리에서 약 30km 떨어진 곳에 테마파크인 아스테릭스 파크(Parc Astérix)가 만들어져 2014년에만 180만 명이 방문하였음
- 이 만화는 시리즈 출판을 통해 브르타뉴를 비롯한 프랑스의 다양한 지방·도시의 문화를 알림으로써 만화를 통한 지역문화 소개와 학습의 훌륭한 모델을 제시하고 있음



<그림 17> 브르타뉴 지방
카르나크의 선돌 유적



<그림 18> 『골족의 영웅,
아스테릭스』의 표지



<그림 19> 영화
『아스테릭스』(1999)의 포스터



<그림 20> 테마파크 아스테릭스
공원

(2) 생나제르와 『탱탱』

- 벨기에를 대표하는 만화인 『탱탱의 모험(*Les Aventures de Tintin*)』(1930-1986, 줄여서 『탱탱』이라 함)은 벨기에의 만화가 에르제(Hergé, 1907-1983)의 만화 앨범 시리즈로, 1929년 1월 10일부터 벨기에 신문인 『20세기(*Le Vingtième Siècle*)』의 청소년용 부록인 『소년 20세기(*Le Petit Vingtième*)』에 연재된 만화를 출판한 것인데, 유일하게 흑백으로 남아있는 첫 번째 작품 『소비에트에 간 탱탱(*Tintin au pays des Soviets*)』(1930)부터 마지막 작품인 『맹꽁과 알파아트(*Tintin et l'Alph-art*)』(1986)까지 총 24권이 출판되고 50개 이상의 언어로 번역되어 전 세계에서 2억 부 이상이 판매된 것으로 알려져 있음

1. 『소비에트에 간 땡땡(*Tintin au pays des soviets*)』 (1930)
2. 『콩고에 간 땡땡(*Tintin au Congo*)』 (1931)
3. 『미국에 간 땡땡(*Tintin en Amérique*)』 (1932)
4. 『파라오의 시가(*Les Cigares du pharaon*)』 (1934)
5. 『푸른 연꽃(*Le Lotus bleu*)』 (1936)
6. 『부러진 귀(*L'Oreille cassée*)』 (1937)
7. 『검은 섬(*L'île noire*)』 (1938)
8. 『오토카 왕국의 지휘봉(*Le Sceptre d'Ottokar*)』 (1939)
9. 『황금 집게발 달린 게(*Le Crabe aux pinces d'or*)』 (1941)
10. 『신기한 별뿔별(*L'Etoile mystérieuse*)』 (1942)
11. 『유니콘호의 비밀(*Le Secret de la Licorne*)』 (1943)
12. 『라캄의 보물(*Le Trésor de Rackham le Rouge*)』 (1944)
13. 『일곱개의 수정구슬(*Les 7 boules de cristal*)』 (1948)
14. 『태양의 신전(*Le Temple du soleil*)』 (1949)
15. 『검은 황금의 나라(*Tintin au pays des l'or noir*)』 (1950)
16. 『달 탐험 계획(*Objectif lune*)』 (1953)
17. 『달 나라에 간 땡땡(*On a marché sur la lune*)』 (1954)
18. 『해바라기 사건(*L'Affaire Tournesol*)』 (1956)
19. 『노예선(*Coke en stock*)』 (1958)
20. 『티베트에 간 땡땡(*Tintin au Tibet*)』 (1960)
21. 『카스타피오레의 보석(*Les Bijoux de la Castafiore*)』 (1963)
22. 『시드니행 714편(*Vol 714 pour Sydney*)』 (1968)
23. 『땡땡과 카니발 작전(*Tintin et les Picaros*)』 (1976)
24. 『땡땡과 알파아트(*Tintin et l'Alph-art*)』 (1986)

- 이 만화의 내용은 소년 특파원 땡땡과 그의 개 밀루(Milou)가 전 세계를 돌아다니며 모험을 벌인다는 것인데, 이 과정에서 세계의 다양한 지역·나라·도시가 배경으로 등장하는 것을 볼 수 있음
- 이렇게 배경이 된 도시들 가운데 특히 프랑스의 항구도시인 생나제르(Saint-Nazaire)는 『일곱 개의 수정 구슬』(1948)의 56쪽과 58쪽에 몇 장면의 그림으로 묘사된 항구의 모습을 대형 패널에 인쇄하여

실제 장소에 전시함으로써 만화를 관광자원화한 사례를 보여줌. 이는 아주 작은 콘텐츠라도 활용에 따라 큰 문화자원이 될 수 있음을 잘 보여주는 사례라고 할 수 있음



<그림 21> 만화 『탱탱』에 재현된 생 나제르 항구 (1)
(노시훈 촬영)



<그림 22> 만화 『탱탱』에 재현된 생 나제르 항구 (2) (노시훈 촬영)



<그림 23> 만화 『탱탱』에 재현된 생 나제르 항구 (3) (노시훈 촬영)

(3) 여수와 『식객』

- 『식객(食客)』은 만화가 허영만(1947-)이 2002년 9월 2일부터 2010년 3월 9일까지 『동아일보』(1,438회)와 쿡 인터넷존에 연재한, 총 135화로 이루어진 만화로, 발표 이후 김영사에서 총 27권의 단행본으로 출판됨. 이 만화는 요리사인 성찬과 잡지사 기자인 진수를 중심으로 우리나라의 다양한 음식을 두고 벌어지는 사건과 요리 대결을 내용으로 하고 있는데 각 화가 다루고 있는 소재는 다음과 같음 (권수는 단행본의 권수를 나타냄)

- 1화 어머니의 쌀 **1권**
- 2화 고추장 굴비
- 3화 가을 전어 맛은 깨가 서 말
- 4화 36.2.0.60
- 5화 밥상의 주인
- 6화 부대찌개 **2권**
- 7화 Thanks Pa
- 8화 대령숙수
- 9화 아버지와 아들
- 10화 고구마
- 11화 아롱사태 편 **3권**
- 12화 숯불구이 편
- 13화 대분할 정형 편
- 14화 소매 상품 만들기 편
- 15화 비육우 편
- 16화 청국장 **4권**
- 17화 소금 이야기
- 18화 콩국수
- 19화 천렵
- 20화 삼계탕
- 21화 반딧불이 **5권**
- 22화 매생이의 계절
- 23화 식사의 고통
- 24화 탁주

- 25화 청주의 마음
- 26화 마지막 김장 **6권**
- 27화 구룡포 이야기
- 28화 여기는 8000m
- 29화 빙어 이야기
- 30화 대게 승부
- 31화 남새와 푸새 **7권**
- 32화 1년에 딱 3일
- 33화 요리하는 남자
- 34화 식객여행
- 35화 봄이 오는 소리
- 36화 죽음과 맞바꾸는 맛 **8권**
- 37화 과하주
- 38화 애드 리브
- 39화 제호탕
- 40화 1+1+1+1
- 41화 갓김치 **9권**
- 42화 홍어를 찾아서
- 43화 한과
- 44화 미역국
- 45화 참새구이
- 46화 자반고등어 **10권**
- 47화 요리사의 사랑
- 48화 콩나물을 닮은 여인
- 49화 콩나물 국밥
- 50화 정어리쌈
- 51화 24시간의 승부 **11권**
- 52화 장마
- 53화 도시의 수도승
- 54화 가족
- 55화 식탁 위의 정물화
- 56화 빈대떡 **12권**
- 57화 완벽한 음식
- 58화 진수 성찬 옥자
- 59화 연어
- 60화 메밀묵
- 61화 소 내장에 대하여 **13권**
- 62화 궁중떡볶이

- 63화 겨울 피라미
- 64화 식혜
- 65화 만두
- 66화 대구 **14권**
- 67화 김치찌개
- 68화 김
- 69화 우럭젓국
- 70화 닭강정
- 71화 두당 **15권**
- 72화 족발
- 73화 순대일기
- 74화 돼지머리
- 75화 돼지국밥
- 76화 오미자 화채 **16권**
- 77화 송편
- 78화 망둥어
- 79화 집단 가출
- 80화 두부의 모든 것
- 81화 어리굴젓 **17권**
- 82화 두 번째 식객 여행
- 83화 대장간의 하루
- 84화 마산 아귀집
- 85화 봄,봄,봄
- 86화 말날 **18권**
- 87화 닭 한마리
- 88화 미나리
- 89화 불고기 그리고 와인
- 90화 아버지와 바다
- 91화 면의 세계 **19권**
- 92화 잔치국수
- 93화 올챙이국수
- 94화 막국수
- 95화 자장 3대
- 96화 어머니의 동동주 **20권**
- 97화 설락주
- 98화 소주의 눈물
- 99화 국민주
- 100화 할아버지의 금고

- 101화 설날 떡국 **21권**
 102화 호떡
 103화 가자미 식해
 104화 황태
 105화 아, 서해안!
 106화 병원의 만찬 **22권**
 107화 올갱이국
 108화 은어 수방 향기
 109화 보리밥, 열무김치
110화 갯장어
 111화 꿀 1kg은 꽃 560만 송이 **23권**
 112화 향포묵
 113회 비빔밥 또는 비빔밥
 114회 양식 광어
 115회 돼지껍데기
 116화 학공치(『동아일보』 연재 종료) **24권**
 117화 김치찜(국 인터넷존 연재 복귀)
 118화 엿
 119화 소갈비
 120화 동래파전
 121화 키조개 **25권**
 122화 팔칼국수
 123화 1122
 124화 이바지
 125화 소금의 계절
 126화 뼈다귀 해장국 **26권**
 127화 민어
 128화 은행
 129화 하루 세 가지 맛
 130화 세 번째 식객 여행, 집들이
 131화 냉면 여행기 - 진주냉면 편 **27권**
 132화 냉면 여행기 - 승소(僧笑) 냉면 편
 133화 냉면 여행기 - 평양냉면 편
 134화 냉면 여행기 - 함흥냉면 편
 135화 밀면(완결)

- 이 만화의 의미는 우리나라 각 지역의 특색 있는 제철 음식과 요리 방법이 본격적으로 소개되었다는 것인데, 만화 덕분에 다양한 지역 음식들에 대한 대중의 관심이 크게 높아졌음. 위의 내용들 가운데 굵은 글씨로 표시한 41화(‘갯김치’), 50화(‘정어리쌈’), 110화(‘갯장어’)는 허영만의 고향인 여수의 고유 음식을 소재로 한 것인데, 만화 발표 이후 생나제르가 『탱탱』을 활용한 것처럼 여수가 『식객』을 활용하지 못한 것은 아쉬운 점이라 할 수 있음. 특히 만화에는 <그림 24>에서 볼 수 있는 것처럼 사진과 실물을 토대로 한 그림이 많이 사용되었는데, 이를 적극 활용할 필요가 있음
- 『식객』은 두 편의 영화[『식객』(2007, 전윤수 감독), 『식객 : 김치전쟁』(2010, 백동훈·김길형 감독)]와 한 편의 TV드라마[『식객』(2008. 6. 17-9. 9, SBS, 최종수 연출, 총 24화)]로도 제작되어 만화가 가진 원작으로서의 확장력을 다시 한 번 보여줌. 다만 영화와 TV드라마에서는 매체의 특성 때문에 극적 효과를 위해 음식 대결에만 초점을 맞춘 점이 아쉽다고 할 수 있음

허영만의 식객<477>41화 갯김치(1)

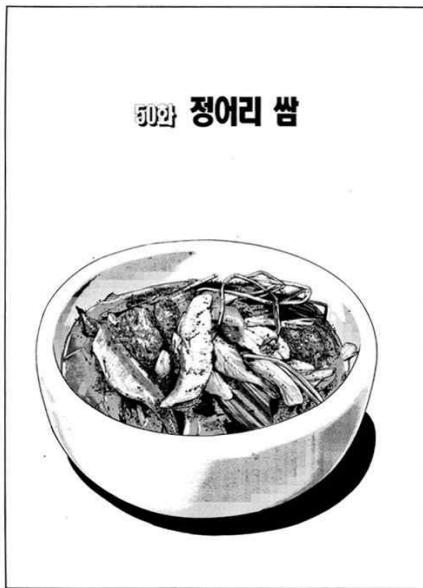


<그림 24> 41화 갯김치

허영만의 식객<480>41화 갯김치(4)



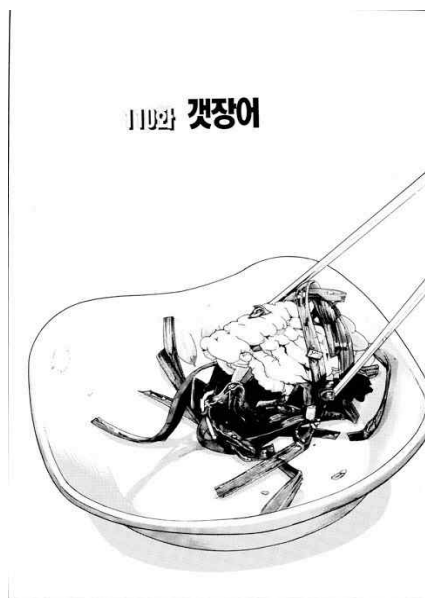
<그림 25> 41화 갯김치 (2)



<그림 26> 50화 정어리쌈 (1)



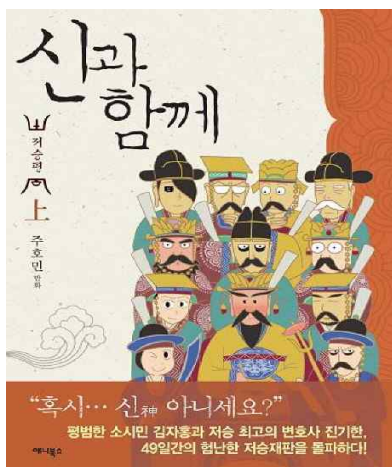
<그림 27> 50화 정어리쌈 (2)



<그림 28> 110화 갯장어

(4) 제주의 민속신앙과 『신과 함께』

- 『신과 함께』는 만화가 주호민(1981-)이 2010년 1월 8일부터 2012년 8월 29일까지 네이버에 연재한 웹툰으로 한국의 민속신들에 대한 이야기를 현대적 감각으로 재해석한 작품임. 만화는 39살로 세상을 떠난 김자홍이 저승에서의 여정에서 역경을 헤쳐 나가는 내용을 그린 1부 ‘저승편’ (78화), 가택신들을 중심으로 펼쳐지는 사건을 그린 2부 ‘이승편’ (68화), 다양한 민속신들의 이야기를 다룬 3부 ‘신화편’ (66화)으로 나누어지는데, 단행본으로는 8권(1부 3권, 2부 2권, 3부 3권)으로 출판됨. 현재 영화와 드라마로 제작되고 있으며, 일본에서 리메이크되어 연재됨
- 『신과 함께』의 의미는 우리 문화임에도 잘 알지 못하고 쉽게 낯은 것으로 여기는 민속 문화를 누구나 쉽게 접근할 수 있는 웹툰이라는 매체를 통해 현대적으로 변형시킴으로써 우리의 전통 문화도 얼마든지 인기 있는 소재가 될 수 있음을 보여준 데 있음. 특히 이 작품은 소재를 제주 민속 문화에서 가져옴으로써 지역문화자원이 문화콘텐츠의 보고임을 일깨워줌



<그림 29> 1부 저승편



<그림 30> 2부 이승편



<그림 31> 3부 신화편

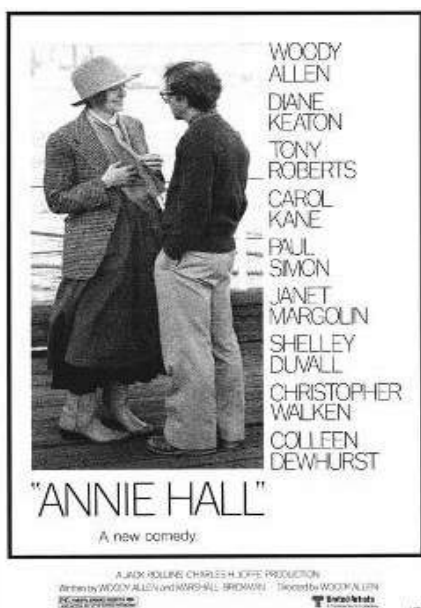
3) 지역문화자원과 영화

(1) 뉴욕과 『애니홀』, 『비열한 거리』, 『똑바로 살아라』

- 뉴욕영화의 다양성은 자본주의가 만들어낸 최대의 인공도시 뉴욕이 미국적 도시라기보다 다양한 복합문화를 지닌 국적불명의 거대도시인 데서 기인하며, 완벽한 드라마 구조, 스타 시스템, 액션과 스펙터클, 오락영화와 공상과학영화, 메이저 영화사들로 대표되는 할리우드 영화와는 달리 다양한 실험성과 주제의식으로 영화를 개인의 표현매체로 활용하는 독립영화인들, 음울하고 사회비판적인 영화의 분위기, 소규모 독립영화사들로 표현되는 뉴욕영화는 반할리우드의 상징이라 할 수 있음. 전자를 대표하는 감독으로 프란시스 코폴라(Francis Ford Coppola, 1939-), 조지 루카스(George Lucas, 1944-), 스티븐 스필버그(Steven Allan Spielberg, 1946-)를 든다면, 후자를 대표하는 감

독으로 우디 알렌(Woody Allen, 1935-), 마틴 스콜세지(Martin Charles Scorsese, 1942-), 스파이크 리(Spike Lee, 1957-)를 들 수 있는데, 후자의 감독들은 유대계, 이탈리아계, 아프리카계의 소수민족 출신임(이상인, 1999)

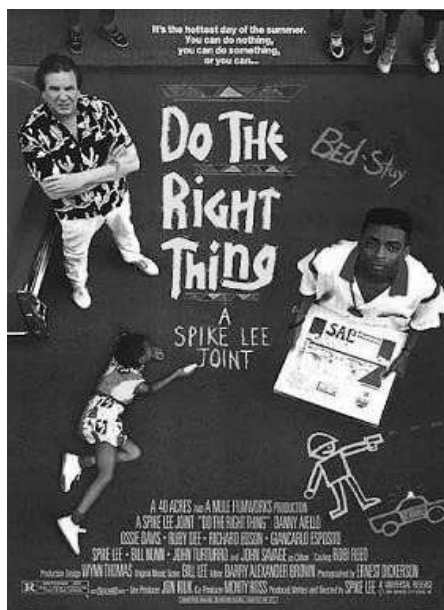
- 강박적 신경증과 염세적 인생관을 지니고 있으며 LA를 싫어하는 빠른 말투의 유대인 앨비 싱어(우디 알렌)와 나이트클럽 가수인 애니 홀[다이안 키튼(Diane Keaton)]의 이야기인 우디 알렌의 『애니 홀(Annie Hall)』(1977)은 뉴욕(주공간은 맨해튼)이라는 도시를 자신의 소우주로 만들어 살아가는 사람들의 관계를 탐구함. 맨해튼의 리틀 이탈리아를 배경으로 삼촌의 고리대금업을 도와주는 열렬한 가톨릭 신자 찰리[하비 키이텔(Harvey Keitel)]와 쓰레기 같은 삶을 살며 매번 문제를 일으키는 자니 보이[로버트 드 니로(Robert De Niro)]의 비극적 종말을 그린 마틴 스콜세지의 『비열한 거리(Mean Streets)』(1973)는 뉴욕 변두리 이탈리아 이민자들의 문제에 집중함. 무더운 여름날 흑인, 이탈리아계, 푸에르토리코계, 한국계가 모여 사는 브루클린의 한 지역을 배경으로 24시간 동안 벌어지는 인종전쟁을 다룬 『꼭바로 살아라(Do the Right Thing)』(1989)는 백인 위주의 미국 사회에서 억압당하는 고통에 대한 분노를 표출하며, 스파이크 리가 뉴욕을 인종차별이 지배하는 미국 자본주의의 모순의 현장으로 인식함을 알려줌(이상인, 1999)



<그림 32> 『애니홀』 (1977)의 포스터



<그림 33> 『비열한 거리』 (1973)의 포스터



<그림 34> 『똑바로 살아라』 (1989)의 포스터

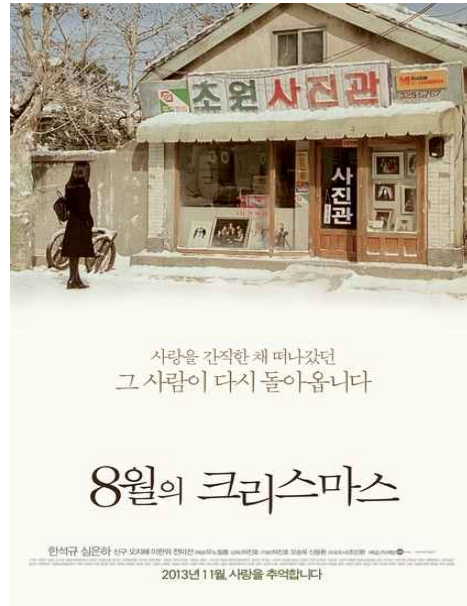
- 우디 알렌, 마틴 스콜세지, 스파이크 리의 세 작품은 한 지역이 영화 속에서 만든 이에 따라 어떻게 다른 의미를 가질 수 있는가를 보여줌. 또한 이 작품들을 통해 영화를 매개로 창조되는 한 지역의 이미지가 감독의 시각에 따라 긍정적이 되기도 하고 부정적이 되기도 함을 알 수 있음

(2) 군산과 『8월의 크리스마스』

- 허진호 감독의 1998년작 『8월의 크리스마스』는 변두리 사진관에서 시한부 인생을 살고 있는 노총각 정원(한석규)이 담담하게 가족·친구들과의 이별을 준비하던 중 만난 스무 살의 주차단속요원 다림(심은하)과의 사랑을 그린 영화로, 원작은 허수정이 PC통신에 연재한 동명의 사이버 소설이지만 우리나라 최고의 로맨스영화라는 찬사를 받고 있는 영화가 훨씬 더 높이 평가되고 있음. 2005년에는 일본에서 나가사키 순이치(長崎俊一) 감독이 리메이크하여 동명의 영화를 개봉하기도 하였음
- 『8월의 크리스마스』는 대부분의 장면을 군산에서 로케이션하였는데, 이주봉(2013)은 이 영화를 통해 배경이 된 군산의 여러 공간들이 미개발되고 낙후된 부정적 이미지가 아니라 푸근하고 정겨운 긍정적인 도시 공간 이미지로 자리하게 됨으로써 실제 군산의 지역문화 형성을 위한 자극이 될 수 있다고 분석함. 이와 같은 사례는 도시 이미지 형성과 재생에 영화가 크게 기여할 수 있음을 알려주기 때문에 지역자치단체는 로케이션을 비롯한 영화 제작 지원에 적극적으로 나설 필요가 있음



<그림 35> 『8월의 크리스마스』
(1998)의 포스터
(한국영화데이터베이스)



<그림 36>영화의 배경이 된
초원사진관은 군산의 현 창고를
촬영을 위해 개조한 것임
(한국영화데이터베이스)

(3) 영월과 『라디오 스타』

- 2006년 개봉한 이준익 감독의 『라디오 스타』는 가수왕을 했던 왕년의 스타 최곤(박중훈)이 사고를 치고 어쩔 수 없이 매니저 박민수(안성기)와 강원도 영월에 내려가 라디오 DJ를 하다가 점차 주민들의 호응을 얻고 다시 인기를 얻게 된다는 내용을 담고 있음
- 영화의 촬영은 실제로 영월에서 주로 이루어짐. 배경이 된 방송국 사옥은 실제 KBS 영월방송국 사옥이며, 실제 영월 주민들이 단역으로 많이 출연하였음. 신광철·장해라(2006)는 『라디오 스타』가 특정한 역사적 시점의 재현을 통해 영월의 지역문화와 영상의 결합을

이루어내고 있을 뿐만 아니라 실제 지역 주민들과 더불어 이야기를 이끌어나간 점 때문에 지역문화와 관련하여 매우 주목할 만한 콘텐츠로 평가하고 있음. 이 사례를 통해, 지역문화를 효과적으로 반영하여 성공적인 콘텐츠를 만들고 이것이 지역 관광 활성화에 기여하도록 하기 위해서는 지역이 단순히 영화 로케이션 장소가 되도록 하는 데 그치지 않고 치밀한 전략을 통해 영화 속에 지역이 온전히 스며들도록 하는 것이 필요하다는 것을 알 수 있음



<그림 37> 『라디오 스타』(2006)의 한 장면(한국영화데이터베이스)

4) 지역문화자원과 공연

(1) 뫼뒤푸와 『시네세니』

- 뫼뒤푸(Puy du Fou)는 프랑스 파리에서 서쪽으로 약 350km 떨어져 있는 페이드루아르(Pays de la Loire) 지방, 방데(Vendée) 도의 레제페스(Les Epesses)에 위치한 역사테마파크임. 이곳은 이 지역에서 발생한 방데전쟁(Guerre de Vendée, 1793-1796)*을 소재로 창작한

야외 서사극 『시네세니(*Cinésénie*)』** 상연을 목적으로 1978년도에 건립한 역사마을로부터 시작되었는데, 현재 연평균 방문객이 150만 명(2011년 기준)에 이를 정도로 세계적인 테마파크로 성장함

* 방데전쟁은 프랑스혁명기인 1793-1796년 프랑스 서부 지역에서 여러 번에 걸쳐 치러진, 왕당파 반혁명군과 공화파 혁명군 사이의 전쟁을 일컫는 것으로, ‘방데 반혁명 반란’이라고도 함. 방데는 신앙심이 두터운 지역으로 대혁명이 큰 호응을 얻지 못하였는데, 공화파가 가톨릭교회를 엄격히 통제하고 국왕을 처형하고 징집법을 발표하자 농민들을 중심으로 폭동이 발생하였고, 이들과 다른 지역의 반혁명군이 연합하면서 프랑스 서부 지역을 전장으로 한 전쟁으로 확대됨. 이 전쟁에서는 처참한 살육이 벌어진 것으로 알려져 있는데, 이때 사망한 사람이 약 20만 명으로 추정되고 있음

** 이 공연은 1916년 화자로서 방랑음유시인인 한 늙은 박물관수가 방데전쟁에 참전하였다 전사한 농부 자크 모필리에(Jacques Maupillier)라는 실존 인물의 방데 토박이 집안 내력을 중심으로 중세부터 제1차 세계대전에 이르는 방데 지방의 역사를 추적하는 내용으로 이루어져 있음

- 시네세니 외에도 휘뒤푸에서는 매우 다양한 공연이 이루어지고 있는데, 대형 공연으로는 축제 중인 마을을 습격한 바이킹과 주민의 싸움을 다룬 『바이킹(*Les Vikings*)』(1977)***, 맹금류 사육장으로 유명했던 휘뒤푸 고성(古城)의 자연을 토대로 150마리의 새들이 음악에 맞춰 춤을 추며 공연을 펼치는 『유령새들의 무도회(*Le Bal des Oiseaux Fantômes*)』(2003), 18세기를 배경으로 칼싸움, 플라멩코춤, 마상극에 공연이 벌어지는 『리슐리외의 삼총사(*Mousquetaire de Richelieu*)』(2006), 15세기 영국의 침략을 받은 한 마을의 목동이 초

자연적인 힘을 가진 창을 잔 다르크(Jeanne d'Arc)로부터 받으면서 벌어지는 이야기를 그린 『창의 비밀(*Le Secret de la Lance*)』(2010), 서기 300년 10여명의 그리스도교 죄수가 살아남기 위해 서커스 경기에서 승리해야 하는 내용을 다룬 『승리의 신호(*Le Signe du Triomphe*)』(2011)가 있음. 이외에도 1편의 야간 공연과 10편의 주간 공연이 있음

*** 괄호 안의 연도는 공연의 개설연도를 나타냄

- 뒤뮈르의 사례는 두 가지 점에서 큰 의미를 가짐(노시훈, 2014). 먼저, 뒤뮈르는 프랑스대혁명 당시 반혁명 폭동의 진원지였다는 이유로 이곳 주민들이 ‘조국을 배반한 죄인들’, ‘반혁명세력’으로 낙인찍혀 오랫동안 냉대를 받아온 소외 지역이었으며, 특별한 문화자원을 보유하지 않은 평범한 농촌마을이었기 때문에 그동안 어떤 주목도 받지 못하여왔는데(송희영, 2012), 이처럼 불리한 여건에서, 그것도 큰 논란거리가 될 수도 있는 민감한 소재를 가지고 테마파크를 개발하여 세계적인 문화관광도시로 발전한 것은 큰 의미가 있음
- 다음으로, 뒤뮈르는 네 가지 가치를 실현하고 있다는 점에서 큰 의미를 가짐. 첫째, 사회적 갈등의 해소와 공동체의 통합에 기여하는 사회적 가치를 뒤뮈르에서 확인할 수 있음. 프랑스혁명 당시 혁명파와 반혁명파의 이념적 갈등이 폭발하였던 이곳을 배경으로 한 가족의 내력을 통해 방데의 역사를 서술하는 시네세니는 혁명군에 의해 처참하게 살해당한 방데의 조상들을 추모·기억하고, 국가가 주도하는 공식 역사에 대비되는 서사를 제시함으로써 역사와 기억의 대립이라는 갈등을 해소하며, 민감한 소재를 공론의 장으로 끌어냄으로써 사회 구성원들이 서로를 이해하는(특히 소외된 집단과 지역에 대해 알게 되는) 계기를 만듦
- 둘째, 뒤뮈르가 이러한 갈등 해소와 통합을 단순한 기념제나 추모제가 아닌 예술 형식을 빌려 이루고 있다는 점에서 문화적 가치를

확인할 수 있음. 시네세니는 역사적 이야기를 사건의 실제 공간이었던 뤼뒤푸 고성을 배경으로 한 야외공연장에서 최첨단 디지털 기술을 동원하여 재생함으로써 작품 자체의 예술적 가치를 충분히 인정받고 있음. 특히 그 성공에는 어디에서도 들을 수 없는 그 지역만의 고유한 서사가 큰 역할을 하고 있음을 알 수 있는데, 이는 지역문화자원을 부단히 발굴하고 이를 활용한 다양한 형태의 공연과 예술 창작에 지속적인 노력과 투자를 한 결과라고 할 수 있음

- 셋째, 뤼뒤푸의 이러한 성공이 지역경제 활성화와 지역민의 생활향상에 큰 도움이 되고 있다는 점도 주목할 부분임(2012년 뤼뒤푸의 매출액은 46,356,000유로, 한화로 약 619억 원이지만 보이지 않은 경제적 효과까지 감안하면 그 경제적 기여는 훨씬 클 것으로 보임). 지역이 가진 특별한 소재는 활용하기에 따라 지역에 큰 경제적 혜택을 줄 수 있음을 뤼뒤푸의 사례가 보여주고 있음
- 넷째, 뤼뒤푸의 성공은 지역문화의 교육에도 큰 기여를 함을 확인할 수 있음. 뤼뒤푸의 주니어 아카데미(Académie Junior)는 24개의 학교를 통해 8-25세의 지역 청소년들에게 지역의 전통 문화·예술·기능을 전수하는 역할을 하는데, 이를 통해 지역문화 교육이 자연스럽게 이루어질 수 있을 뿐만 아니라 이곳에서 이루어지는 공연·이벤트·공방 운영을 담당할 인력과 자원봉사자가 육성됨. 특히 시네세니 등의 공연에는 뤼폴레(Puyfolais)라는 자원봉사단이 참여하고 있는데(시네세니 공연에만 3,400여 명의 자원봉사자들이 전원 무보수로 참여함), 이 과정에서 특히 젊은 봉사자들은 지역에서 일어났던 역사적 사건들과 자신들이 사는 지역에 대해 깊이 이해하게 됨. 이를 통해 공동체의 새로운 구성원들이 자연스럽게 자신들의 고유한 문화를 계승하고 발전시키는 과정이 만들어짐



<그림 38> 『바이킹』 (1977)



<그림 39> 『유령새들의
무도회』 (2003)



<그림 40> 『창의비밀』 (2010)

(2) 중국의 명소와 『인상계열』

- 장예모(张艺谋) 감독의 『인상계열(印象系列)』은 그가 왕조가(王潮歌), 번약(樊跃)과 함께 공동 연출한 중국 대형 실경공연 시리즈를 말하는데, 빼어난 자연경관을 공연의 무대로 삼고, 지역성을 가진 공간을 공연과 유기적으로 결합한 것이 그 특징임
- 『인상계열』에 속하는 작품과 그 무대는 다음과 같음 : 『인상유삼조(印象·刘三姐)』[2003, 광시좡족자치구구이린시양취현(广西壮族自治区桂林市阳朔县)], 『인상려강(印象·丽江)』[2006, 윈난성리장시(云南省丽江市)], 『인상서호(印象·西湖)』[2007, 저장성항저우시(浙江省杭州市)], 『인상해남도(印象·海南岛)』[2009, 하이난성(海南省)], 『인상대홍포(印象·大红袍)』[2010, 푸젠성우이산(福建省武夷山)], 『인상보타(印象·普陀)』[2011, 저장성저우산시푸튀구푸튀산(浙江省舟山市普陀区普陀山)], 『인상무룡(印象·武隆)』[2011, 충칭시우룽현(重庆市武隆县)]
- 안창현(2010)은 『인상계열』이 문화산업 측면에서 주목받는 이유로 다음의 네 가지를 들고 있음. 첫째, 대형실경 공연 기획단계에서 ‘장소신화 전략’(계림, 리장고성, 항저우 서호와 같이 중국에서 오랜 시간 지명도를 축적해온 지역들을 기획·공연 장소로 선택)과 ‘창작자 브랜드 전략’(제작자 장예모의 연출력과 명성 이용)을 효과적으로 활용한 점. 둘째, 예술적 창조성(창조적 발상을 통해 자연을 공연공간으로 활용, 강렬한 시각효과를 위한 야간 시간의 활용, 전통 스토리와 생활의 현대적 재창조, 지역 주민 참여가 만들어내는 공연의 진정성, 대규모 퍼포먼스와 음악의 조화, 친환경적 공연시설). 셋째, 경제적 가치[정부투자와 민영 문화기업(북경인상창신예술발전유한공사)의 결합, 공연수익(공연 관객수 매일 1만 명 이상, 관객 수

입 200만 위안)과 파급효과(참여자들의 소득 향상, 지역 경제 활성화, 다른 지역에 유사 실경공연의 기획·제작 유발)]. 넷째, 세계화의 성과

- 『인상계열』이 지역문화와 관련하여 중요한 점은 지역의 이야기를 공연 모티브로 삼아 지역성을 강화하지만 필요한 경우 현대적으로 변형하여 공연의 대중성을 높이는 것임. 예를 들어, 장예모는 『인상유삼조』에서 계림 지역에 내려오는 ‘유씨네 셋째 딸’ 이야기를 노동에 대한 예찬으로 변환시켰고, 『인상서호』에서는 공연의 토대가 되는 이야기로 민간전설인 「백사전」을 활용하지만 인간과 사랑에 빠진 뱀을 학으로 바꾸어 표현함



<그림 41> 『인상유삼조』(2003)



<그림 42> 『인상려강』(2006)

5) 지역문화자원과 축제

(1) 니스와 니스 카니발

- 니스(Nice)는 프랑스 프로방스알프코트다쥐르 지방의 도시(인구 약 35만 명, 연평균 기온은 15℃)인데, 이 도시에서는 700년 이상의 역사를 가진 니스 카니발(Carnaval de Nice)이 해마다 개최되고 있음. 카니발은 원래 디오니소스 숭배 축제였으나 기독교의 영향으로 사순절의 금욕기에 들어가기 전 ‘허락된 일탈’이 가능한 마지막 축제가 됨
- 니스 카니발의 유래와 발전 :
 - 13세기 말 앙주 공작인 샤를 2세가 사육제 기간을 보내려고 니스에 체류하게 되면서 번성하기 시작
 - 1873년 국내외 방문객을 끌어들이기 위해 ‘축제위원회’ 결성
 - 1875년 ‘라타피냐타’(Ratapignata, 박쥐들의 마차) 등장
 - 1876년 ‘꽃들의 전쟁’(bataille de fleurs, 꽃으로 장식한 마차들의 행렬) 시작
 - 1921년부터 인근 지역의 유명한 인물이나 사건을 주제로 한 테마 축제가 됨
- 행사 내용은 우스꽝스런 옷을 입은 병정들을 동반한 카니발의 왕의 등장과 화형(2월 중 17일간). 마차 퍼레이드(20여대의 마차와 240종류의 거인 모형들)와 꽃들의 전쟁(20대의 마차)으로 이루어짐. 카르나발리에(carnavalier)는 150여 명의 카니발 준비위원으로 구체적인 행사 내용을 고안·창조하는 역할을 함
- 2002년 입장권 수익은 약 20억 원, 전체 수입은 약 46억 원, 관광객 수는 약 120만 명임

- 오정숙(2003)에 따르면 니스 카니발의 성공요인은 다음의 네 가지 점에서 찾을 수 있음. 첫째, 오랜 전통을 바탕으로 독자적 프로그램 개발에 성공한 점. 둘째, 정신성과 예술성이 살아있는 점. 셋째, 카니발을 학술 연구의 대상으로 삼아 니스 카니발의 총체적 발전을 도모한 점. 넷째, 카니발이 국제문화교류의 생생한 장이 된 점
- 니스 카니발에서 특히 주목해야 할 점은 해마다 유명한 인물이나 사건을 주제로 선정하고 이를 바탕으로 거대한 왕을 만들어 행진·화형의 행사를 하고 있는 점임. 이를 통해 이 카니발은 다른 카니발과 차별화할 수 있으며, 행사의 반복으로 인한 진부함에서 벗어날 수 있음



<그림 43> 1900년대의 니스 카니발



<그림 44> 꽃들의 전쟁(2007)

(2) 망통과 레몬축제

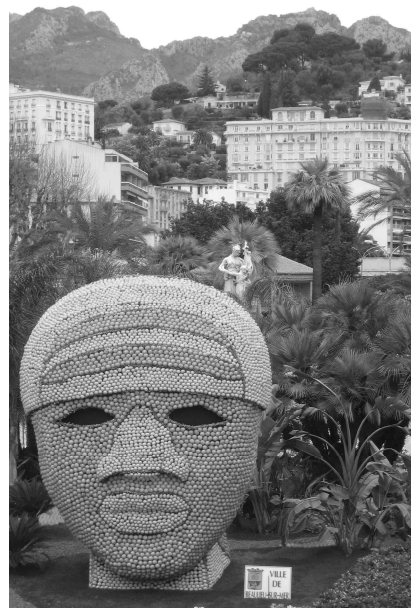
- 망통(Menton)은 지중해성(아열대성) 기후를 특징으로 하는 프랑스 프로방스알프코트다쥐르 지방의 도시(인구 약 3만 명)로 한때 프랑스 레몬·오렌지의 90%를 생산하였음. 이러한 지역적 특성을 살려 망통은 해마다 레몬축제(Fête du Citron)를 개최하고 있음
- 축제의 기원과 발전 :
 - 1895년 겨울의 침체된 도시 분위기를 생기 있게 하기 위해 망통 카니발 시작
 - 1929년 리비에라 호텔에서 꽃과 레몬 전시회 개최
 - 1930년 레몬과 오렌지로 장식한 마차 퍼레이드
 - 1934년 레몬축제 탄생
- 축제는 매년 2월 사육제 기간의 17일 동안 열림. 축제 내용은 어린이들의 가장무도회, 레몬·오렌지로 만든 대형 전시물 전시(해마다 하나의 주제 표현), 레몬·오렌지로 만든 대형 마차와 전통 의상을 입은 망통 주민들의 퍼레이드, 불꽃놀이, 난초축제, 수공예품 전시회 및 특산품 판매로 이루어짐
- 2001년 관광객은 약 40만 명, 유료 입장객은 20만 명, 입장료 수입 약 17억 원이었음
- 오정숙(2003)에 따르면 망통 레몬축제의 성공요인은 다음의 네 가지 점에서 찾을 수 있음. 첫째, 특산물 축제를 ‘이야기가 있는 테마 축제’로 승격시키는 데 성공한 점. 둘째, 축제를 통해 ‘레몬의 도시’라는 망통 시의 정체성을 전 세계에 알리는 데 성공한 점. 셋째, 니스, 칸, 모나코에 인접한 천혜의 휴양 지구인 지중해변에 위치해있다는 지정학적 유리함을 활용한 점. 넷째, 유럽의 전통인 사육제 기간에 개최하여 민속축제와 연결할 뿐만 아니라 비슷한 기간에 열리는 인

근 지역의 국제 규모의 축제(몬테카를로 국제서커스축제, 니스 카니발, 칸 국제마임축제)와 연결한 점

- 망통 레몬축제에서 특히 주목해야 할 점은 해마다 서로 다른 이야기를 주제로 선정하여 축제에 적용함으로써 반복으로 인한 지루함에서 벗어난 점임. 또한 축제를 통해 도시의 이미지를 레몬으로 통일하여 지역의 정체성을 강화한 점도 눈여겨보아야 할 부분임



<그림 45> 『80일간의 세계일주
(Le tour du monde en 80
jours)』(1872)를 주제로 열린
2013년의 망통 레몬축제



<그림 46> 2006년 망통
레몬축제의 과일 장식



〈그림 47〉 축제 기간 중 모자란
레몬을 보충하는 모습

(3) 루앙과 아르마다축제

- 루앙(Rouen)은 프랑스 노르망디 지방의 도시(인구 약 11만 명)로 파리 북서쪽으로 약 100km 떨어진 센 강 하구 만곡 지역에 위치한 해항(海港)이자 하항(河港)임. 이러한 지리적 특성을 토대로 루앙은 1989년부터 범선과 군함의 축제인 아르마다축제(Armada de Rouen)를 개최하고 있음
- 축제는 4-5년을 주기로 개최되어 왔는데 지금까지 여섯 번 개최된 축제의 정식 이름과 개최연월일, 참여 선박수와 관광객수를 정리하면 다음과 같음. 7회는 2019년 개최 예정인 축제를 나타냄

회수	연도	축제명	개최일	선박수	관광객수
1회	1989	자유의 범선(Les Voiles de la Liberté)	7. 9. - 7. 16.	21	400만
2회	1994	자유의 아르마다(l'Armada de la Liberté)	7. 10. - 7. 17.	45	600만
3회	1999	세기의 아르마다(l'Armada du Siècle)	7. 9. - 7. 18.	50	800만
4회	2003	아르마다루앙2003(l'Armada Rouen 2003)	6. 28. - 7. 6.	44	900만
5회	2008	아르마다루앙2008(L'Armada Rouen 2008)	7. 5. - 7. 14.	40	1,100만
6회	2013	아르마다2008(Armada 2008)	6. 6. - 6. 16.	48	400-600만
7회	2019	아르마다2019(Armada 2019)	6. 6. - 6. 16.		

- 축제의 내용은 개막식 전 배들의 행진, 선원·승무원들의 행진·경주, 관객들의 승선 및 관람, ‘센 강 퍼레이드’(Parade en Seine : 행사 마지막 날 배들이 루앙에서 바다에 이르는 센 강을 따라 120km를 행진하는 행사), 부대 행사(무료 음악회, 불꽃놀이)로 구성됨
- 노시훈(2008)에 따르면, 루앙 아르마다축제의 성공요인으로는 다음의 네 가지를 들 수 있음. 첫째, 세계 최고의 범선들의 참여. 둘째, 무료 행사 참여(참가 선박 승선 및 관람, 주차, 부대 행사 참여 포함). 셋째, 행사 장소의 쾌적성(루앙을 관통하는 센 강 좌·우안의 부두 약 10km를 정비하여 행사 장소로 사용하기 때문에 하루에 수십만 명의 관광객을 동시에 수용 가능). 넷째, 축제의 흥을 돋우는 다양한 프로그램[매일 밤 열리는 유명 가수들의 공연과 불꽃놀이, 10여 척의 배로 범선들을 여러 각도에서 관찰하는 프로그램, 루앙 시 곳곳에서 열리는 음악회와 전람회, 소형보트 경주, 승무원들의 행진, 아르마다 아가씨(Demoiselle de l'Armada) 선발대회, 선원들의 경주, 장애인을 위한 특별 프로그램, 센 강 퍼레이드 등]
- 아르마다 축제가 의미 있는 것은 2008년 축제의 경우 인구가 겨우 11만 명인 도시가 관광객 1,100만 명을 유치함으로써 기획하기에 따라 지역문화축제가 막대한 관광객을 유인할 수 있다는 것을 증명

한 데 있음. 또한 축제를 4-5년을 주기로 개최하여 준비 기간을 충분히 두으로써 준비에 만전을 기한 점도 벤치마킹해야할 부분임



<그림 48> 2008년 아르마다 축제



<그림 49> 2013년 아르마다 축제



<그림 50> 귀스타브 플로베르 다리를 지나는 프랑스 범선 벨렘(Belem) 호



<그림 51> 이탈리아 범선 아메리고 베스푸치(Amerigo Vespucci) 호(2008)

2. 시사점

- 지역문화자원 가운데 반드시 화려하고 규모가 있고 오랜 역사를 가진 것만 콘텐츠의 소재가 되는 것은 아님. 비틀즈의 곡「엘리너 리그비」, 「페니 레인」의 사례에서 볼 수 있는 것처럼 일상적이고 사소한 것, 휘뚜루부뚜루의 『시네세니』 사례에서 볼 수 있는 것처럼 심지어 부끄러운 역사적 사건까지도 나름의 고유성만 있으면 훌륭한 소재가 될 수 있음. 따라서 콘텐츠 개발 시 대상이 될 지역문화자원만의 고유한 특성을 세심하게 평가할 필요가 있음
- 앞의 사례들에서 위고의 『파리의 노트르담』처럼 하나의 잘 만들어진 콘텐츠가 다른 여러 콘텐츠들로 파생되는 경우를 많이 볼 수 있었는데, 이는 지역문화자원을 토대로 한 콘텐츠의 경우도 기획 단계에서부터 OSMU(One source Multi Use)를 고려할 필요가 있음을 알려줌
- 축제를 제외하고 앞의 사례들은 어빙의 『알함브라 이야기』처럼 예술가가 자발적으로 창작한 것들이 대부분임. 따라서 지역문화자원의 성공적인 콘텐츠화를 위해서는 지역의 유관 기관에서 주제를 미리 정하여 창작이 이루어지도록 지원하는 것보다는 예술가가 지역에 체류하면서 자유롭게 지역문화자원과 매체를 선정하여 새로운 콘텐츠를 만들어낼 수 있도록 환경을 조성하는 것이 더 바람직함
- 『아스테릭스』의 사례에서 볼 수 있는 것처럼 지역문화자원을 토대로 만들어진 콘텐츠는 지역문화 교육을 위한 학습서의 역할을 할 수 있으므로 기획 단계에서 무엇을 담을지를 이 관점에서 고려할 필요가 있음

- 한 지역은 『애니홀』, 『비열한 거리』, 『똑바로 살아라』와 같은 뉴욕 영화들에서 볼 수 있는 것처럼 작가에 따라 완전히 다른 콘텐츠로 표현될 수 있고 이처럼 서로 다른 콘텐츠들이 지역에 대한 풍성한 이미지를 만들 수 있으므로 이러한 다양한 시각이 유지되도록 하는 콘텐츠 창작 지원 정책을 마련하여야 함
- 『라디오 스타』에서 볼 수 있듯이 지역문화를 효과적으로 반영하여 성공적인 콘텐츠를 만들고 이것이 지역 관광 활성화에 실제로 기여하도록 하기 위해서는 지역이 단순한 배경으로 그치지 않고 치밀한 전략을 통해 콘텐츠 속에 지역이 온전히 스며들도록 하는 것이 필요함
- 『인상계열』의 경우처럼 지역적 소재를 모티브로 삼아 지역성을 강화하되 콘텐츠의 대중성을 높이거나 새로운 방향의 콘텐츠를 만들어내기 위해 소재를 변형 또는 재창조하는 것을 고려할 필요가 있음. 축제에서도 니스 카니발과 망통 레몬축제처럼 동일한 행사의 반복으로 인한 진부함을 없애기 위해 해마다 주제를 달리하는 등의 새로움을 도입할 필요가 있음

IV. 전문가 자문 및 콘텐츠업체 의견조사

1. 전문가 자문

성명	직책	자문의견
노시훈	전남대 교수	<ul style="list-style-type: none"> 문화자원 유형화 및 분야 범주화(지역문화자원 영역, 시기) 무등산 자원 활용. 양림동 종교관련 문화자원 활용. 광주전남 문화자원 아카이브 안됨(목포 목화 재배지. 일제 강점기 전남 방직, 일신방직 면 생산)
김향득	사진작가	<ul style="list-style-type: none"> 5월 관련 인물 발굴. 지역 인물사 필요. 지역 원로 문화예술인, 시민사회활동가, 젊은 시절 이야기 끌어내기 어려움. 기세훈(민주화 운동). 지역 예술인 등 채록자료 시급
강주희	광주시립극단 기획자	<ul style="list-style-type: none"> 오방 최흥종 목사 공연 제작. 텍스트, 사진, 유적지 등 기초조사. 콘텐츠 제작을 위해 광주 1백년 참고. 이야기가 관객에게 울림을 줄 수 있게 작가의 기획 및 재미적 요소 가미. 정율성 공연을 통해 항일운동, 인간적 갈등 등을 다룸 임방울, 김현승 근·현대 광주 인물 소재로 활용 필요 광주 1백년에서 인물과 관련된 사건, 공간에 대한 자료 확보. 무등산 타잔 소재 공연물 구상. 양동시장 초기 상인계 이야기(영상, 사진자료 확보 어려움) 설화 2D 캐릭터, 동영상 제작 콘텐츠 활용을 위해 스토리텔링이 중요하며 재미적 요소 가미 및 감성에 호소 필요 양림동 공간을 인물과 맵핑, 표식화 작업 가능. 경양방죽 매립 반대 이야기 인물, 잊혀진 공간, 에피소드를 소재로 콘텐츠 제작
김지원	광주문화재단 팀장	<ul style="list-style-type: none"> 지역 인물, 공간, 이야기 소재 활용을 위해 시기를 정할 필요(인물, 활동 공간 연결, 활동 공간을 맵핑하는 작업 가능)

성명	직책	자문의견
조광철	광주시립민속 박물관 학예사	<ul style="list-style-type: none"> · 근·현대 인물, 사회운동가 적음(최흥종(개신교), 조아라). 총장로 4, 5가 한복점, 양복점, 포목점, 보석 세공 특화된 전시관 설치 · 광주지역 문인, 화가, 음악가 활동 공간, 시설(장소성). 광주 권번 양성소 건물 존재. 양림파출소 녹성상회(문화클럽 활동 장소, 에스페란토 초록색 별 부조(평화, 희망 상징). 박선희 총장으로 채록 아카이브 · 영산강과 호남선철도 시대를 초월 공통 공유 요소 발굴 필요(에피소드 등 원천 아이템 발굴 및 활용). 근·현대 목포(일본색 강함, 근·대문화 유적, 인물). 광주 80년 이후 에피소드. 청년시대 작가 활용. 김진균(나주), 박화성 여류작가(무안 고향). 광주, 나주, 목포 인물 활용 연계성 연구 필요
윤여정	나주시청 과장	<ul style="list-style-type: none"> · 일제 강점기 소설 인물 공간과 연결. 일제 강점기 광주 배경 소설, 영산포, 목포 배경 소설(박화성). 곡성 심청, 장성 홍길동 캐릭터 확장 안됨. 관 지원 도전적 내용 담지 못함(장보고(해적), 바다를 지키는 이순신) · 문순태(농민운동), 영산강 홍수 이야기, 정자 인물이야기, 광주 학생운동 나주역 사건(재미난 이야기 가미 필요) 소재로 활용
이은미	전남문예재단 팀장	<ul style="list-style-type: none"> · 예술인물 아카이브 구축. 지역문화자원 활용을 위한 기초자료 구축. 목포 극단 갯돌 지역인물, 지역설화 활용 공연물 제작. 지역 예술인 추모문학제(김남주)
홍미희	목포문화관 학예사	<ul style="list-style-type: none"> · 목포인물 김우진, 박화성 콘텐츠화. 인물스토리 관련 거리공연, 김남주 시인 선양 지원사업
최성환	목포대 연구교수	<ul style="list-style-type: none"> · 천사섬 신안 섬사람 이야기(대표인물 스토리, 해양 영웅 이야기 등 스토리텔링). 문순득 표류기 극단 갯돌에서 뮤지컬로 제작 · 전남 유배인물 활용. 목포 거주 일본인 해양 네트워크. 인물을 관광자원으로 활용
안영재	갯돌 기획실장	<ul style="list-style-type: none"> · 예술 역사적 근거 인물 위주 개발 작품화. 장기적 준비를 통해 작품을 올림. 남도사람들의 생활사 활용 필요
정종진	담양 누림극단 대표	<ul style="list-style-type: none"> · 설화 전우치 지역문화콘텐츠로 활용. 담양 전씨 시조묘 담양에 있음. 장소성, 실존인물 활용. 관광객 탐방 문화상품으로 우치로(둘레길) 조성. 소극장형 뮤지컬 상설공연 계획

성명	직책	자문의견
이현숙	광산구청 문화관광과	<ul style="list-style-type: none"> · 윤상원 열사 소재 '님을 위한 행진곡' 제작. 시민 배우 모집해 제작. 윤상원 열사 생가주변 정비(민주주의 작은도서관 건립) · 용아문학제 개최. 청소년 세대와 함께 볼 수 있게 소프트한 공연 제작. 광주대표 상품화 어려움(자치구 예산 열악. 장기적, 대규모 공연 제작 애로)
임정호	광주정보문화 산업진흥원 선임	<ul style="list-style-type: none"> · 기존 지역특화자원 활용 공공성 위주 사업임 · 특화자원 활용 수익화 강조 필요 · 글로벌 콘텐츠 제작 경쟁력 제고 · 초광역 컨소시엄 형성 사업 추진 필요
정주호	경북문화 콘텐츠진흥원 선임	<ul style="list-style-type: none"> · 지역문화, 전설 활용 엄마 까투리 애니메이션, 제비원 이야기 웹툰 제작 · 기획방향 설정을 위해 작가, 만화전문가 자문회의 · 작품의 질적 요소 중요하며 재미적 요소가 가미될 필요 - 제비원 이야기(스토리 DB 구축, 웹툰, 공연제작 지원). 원천 콘텐츠 소스 활용 방식(웹툰, 애니메이션 표현 등 방식에 제약 없는 매체 선정)
고광신	광주정보문화 산업진흥원 팀장	<ul style="list-style-type: none"> · 스토리랩 사업화 4팀(목포 MBC 맛 방송, 무안 바닷가 갯벌 달 머리 사람 공연, 무등산 수달 소재 동화책, 해남 공룡 소재 웹툰) · 사업비가 적음, 시간 촉박, 빠른 사업화로 단기 성과 추구 · 전남사업 실생활 연결(방송, 공연), 광주(동화, 웹툰) 컨소시엄 형태 사업 추진 필요
윤준호	광주시립국 극단 기획자	<ul style="list-style-type: none"> · 무등산 국립공원 지정 계기 창극 제작 예정 · 광주 대표브랜드 작품화 · 지역간 화합 춘향전 대구와 합동 공연
이동순	조선대 교수	<ul style="list-style-type: none"> · 인물, 공간 기초 작업(광주 출신 한정 활동 영역 포괄, 드라마틱 소재 방송으로 제작) · 광주전남의 인물 네트워크(활동 영역)
지형원	문화통 편집장	<ul style="list-style-type: none"> · 문화예술 DB 구축 후 에피소드 발굴 활용 필요 · 평전 수준이 아닌 구체적 이야기 소재 발굴될 때 콘텐츠화 필요
최한석	전남도립대 교수	<ul style="list-style-type: none"> · 고흥군 설화 집대성을 통해 고전문학을 현대적 시각에서 콘텐츠 활용 필요 · 중국, 일본 등 선진사례 참조 필요
오경문	전남문화산업 진흥원 선임	<ul style="list-style-type: none"> · 지역 특화자원 활용 사업 과정 기획단계 워킹 그룹 조직 컨설팅 필요

1) 정책 방향





- 기존 특화콘텐츠 창조적 재활용 방안
- 새롭게 발굴 가능한 지역특화 문화자원 및 활용 방안
- 지역특화 문화콘텐츠 제작 활성화를 위한 문화생태계 조성 정책
- 지역 이야기산업 진흥 조례 제정 등 법·제도적 지원방안

2. 지역 콘텐츠 업체 의견조사

- 지역 콘텐츠 업체를 대상으로 애로점 및 지원이 필요한 부문 등을 파악해 지역특화자원 활용 정책을 마련하는데 활용

1) 기획창작스튜디오 운영지원사업 선정 업체 대상 의견조사

(1) 조사설계

구 분	조사설계																
가. 조사대상	<div>  광주광역시 기획창작스튜디오사업 선정업체 </div> <table> <tr> <th>개인 및 기관명</th><th>종업원수</th></tr> <tr> <td>모아이</td><td></td></tr> <tr> <td>(주) 스튜디오 버튼</td><td>7</td></tr> <tr> <td>스튜디오 록스</td><td>3</td></tr> <tr> <td>(주)펠렉스스튜디오</td><td>12</td></tr> <tr> <td>(주)몽구스스튜디오</td><td>1</td></tr> <tr> <td>(주)스튜디오 피시하이커</td><td>1</td></tr> <tr> <td>링크하우스 광주스쿨</td><td>1</td></tr> </table>	개인 및 기관명	종업원수	모아이		(주) 스튜디오 버튼	7	스튜디오 록스	3	(주)펠렉스스튜디오	12	(주)몽구스스튜디오	1	(주)스튜디오 피시하이커	1	링크하우스 광주스쿨	1
개인 및 기관명	종업원수																
모아이																	
(주) 스튜디오 버튼	7																
스튜디오 록스	3																
(주)펠렉스스튜디오	12																
(주)몽구스스튜디오	1																
(주)스튜디오 피시하이커	1																
링크하우스 광주스쿨	1																
나. 조사방법	<div>  집중인터뷰 (In-depth Interview) </div>																
다. 유효표본	<div>  총 15명 </div>																
라. 조사기간	<div>  '15년 6월 </div>																

(2) 주요 조사내용

조사 내용
① 업체 현황
△ 업체명
△ 종업원 수
△ 업무내용
△ 응답자 성명
△ 응답자 연락처
② 애로점 및 정책 수요
△ 지원사업 참여 계기
△ 사업추진 애로점
△ 우선적으로 지원이 필요한 부분
△ 콘텐츠 제작기업 육성 정책

(3) 조사결과

① 기획창작스튜디오 운영지원사업 추진 애로점

- 현재 기획창작스튜디오 지원사업체들이 겪고 있는 애로사항으로, ‘소재 지역소재로 한정 짓는 것 개선 필요’, ‘운영지원사업이 단기간으로 지원대상 업체가 장기적으로 자생할 수 있는 방안 필요’, ‘제작참여 인원과 지원금 확대’, ‘작품제작에 활용할 수 있는 이야기 데이터베이스 구축 필요’ 등에 대한 의견이 많았음
- 지역소재 한정

- 창작자의 능력에 따라 전국적인 작품이 될 수도 있고, 소재의 대중성이 낮아 실패할 수 있지만 소재를 선택하는 것은 창작자의 몫임
- 지역소재로 한정하는 것은 정책적으로 개선이 요구됨
- 작가의 캐릭터는 공간, 사상 등의 제약을 받지 않아야 됨

○ 지원대상 기업 자생구조 마련 필요

- 기획창작스튜디오 운영지원사업은 1년이라는 단기성 사업 한계를 갖고 있어 지원업체가 자생할 수 있는 방안 강화 필요
- 반편 및 전편을 제작할 수 있는 지원시스템 및 판로를 연계해주는 지원 시스템 필요
- 파일럿 콘텐츠 사업화 및 마케팅 부분 지원 강화 필요

○ 전문인력 풀 부족

- 외주를 할 경우 광주에 인력 풀이 부족해 사업 추진 애로
- 수도권에 인력이 집중되어 있어 제작인력 수급에 어려움

○ 이야기 데이터베이스 구축 필요

- 지역소재 설화 및 인문에 대한 구체적 자료 구축 필요
- 이야기 소재를 손쉽게 찾을 수 있게 국내외 이야기데이터베이스 구축 필요
- 소재를 발견해 새롭게 아이디어를 만들 수 있는 신선한 발상과 창의력을 돕는 교육 및 강의 기회 확대 필요

② 애로사항을 해결할 수 있는 방안 및 지원필요 부분

- 현재 지원사업을 추진하면서 겪고 있는 애로사항을 해결하기 위해 필요한 부분으로 ‘전문적인 정보제공’, ‘지역 전문인력 확보’ 등에 대한 의견이 많았음

○ 전문적인 정보제공 및 현장 경험 확대

- 전문적인 정보(과학, 철학, 역사 등) 접근 중요
- 다양한 강의와 현장경험 기회 확대 필요

○ 지역전문인력 확보

- 인력 풀이 보강될 수 있게 전공 관련 대학졸업자들에 대한 전문가 양성 과정 교육 확대
- 구인에 어려움이 많아 인턴을 통해 취업할 수 있게 연계 체계 구축 필요
- 지역인력 DB 구축해 인력리스트 제공 시스템 마련
- 지역업체를 홍보할 수 있는 기회 확대 필요

○ 제작 S/W지원 및 세제 혜택 제공

- 워크스테이션 및 제작 S/W지원 강화 필요
- 투자진흥지구 유치기업뿐만 아니라 지역내 창업기업에 대한 세제 혜택 적용 등

③ 콘텐츠 제작 기업을 위해 필요한 정책

○ 소재발굴사업

- 다양한 소재 발굴될 수 있게 지역스토리 인력지원
- 지역소재만이 아닌 세계시장을 목표로 소재 발굴 기획지원사업 필요
- 지역소재에 관한 체계적인 데이터베이스 구축
- 아시아문화전당과 연계 문화원형 자료 아카이빙
- 지역소재 스토리 작가들과 지역콘텐츠사업체 연계

○ 콘텐츠개발지원사업

- 기획창작스튜디오 지원사업 규모 확대
- TV시리즈 지원사업 지원 확대 및 광주 입주 업체 지원 확대
- 파일럿 제작지원사업 이후 지원사업에 대한 평가를 통해 패키지 형태의 지원사업추진
- 지역에서 지원금 및 투자 펀드를 조성 제작할 수 있는 시스템 구축 필요

○ 인프라관련

- 애니메이션 제작관련 Open Lab 운영
- 진흥원 아카데미 활성화를 통해 인적자원 확충
- 콘텐츠 개발에 심도 있는 기술력 있는 인재 육성 및 활용할 수 있는 기반 마련

○ 유통·투자

- 서울권에 편중된 창업투자사와 긴밀한 협조관계 구축을 위한 지자체 지원 필요
- 다양한 콘텐츠 장르의 발전을 위한 각 영역별 지원 및 투자 확대를 위한 정책 변화 필요

○ 콘텐츠개발인력

- 지역대학과 산학협력 활성화를 위한 인턴십 과정
- 인턴십을 통해 실제 작업참여 유도 필요

(3) 조사결과 시사점

- 소재를 지역에 한정하는 정책 지양
- 지원대상 업체가 장기적으로 자생할 수 있게 지원정책 추진 필요
- 콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 이야기데이터베이스 구축
- 콘텐츠 제작인력 수급의 어려움 해소를 위한 산학 연계 체계 강화
- 지역 관련 인력 DB 구축
- 콘텐츠 소재 발굴을 위한 교육 등 기회 확대
- 아시아문화전당과 연계 문화원형 자료 아카이빙 추진
- 산학협력 활성화를 위한 인턴십 과정 확대 등

2) 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원사업 선정 업체 의견조사

(1) 조사설계

구 분	조사설계																
가. 조사대상	<div> <div> </div> <div>광주전남 지역특화 문화콘텐츠 개발사업 선정 업체</div> </div> <table> <tr> <th>개인 및 기관명</th><th>종업원수</th></tr> <tr> <td>(주)나디아소프트</td><td>4</td></tr> <tr> <td>(주) 퓨처테크날리지</td><td>4</td></tr> <tr> <td>(주)에프앤씨 글로벌</td><td>6</td></tr> <tr> <td>(주)여수문화방송</td><td>46</td></tr> <tr> <td>(주)목포MBC</td><td>62</td></tr> <tr> <td>(주)크레편</td><td>5</td></tr> <tr> <td>(주)휴먼 퍼스트</td><td>3</td></tr> </table>	개인 및 기관명	종업원수	(주)나디아소프트	4	(주) 퓨처테크날리지	4	(주)에프앤씨 글로벌	6	(주)여수문화방송	46	(주)목포MBC	62	(주)크레편	5	(주)휴먼 퍼스트	3
개인 및 기관명	종업원수																
(주)나디아소프트	4																
(주) 퓨처테크날리지	4																
(주)에프앤씨 글로벌	6																
(주)여수문화방송	46																
(주)목포MBC	62																
(주)크레편	5																
(주)휴먼 퍼스트	3																
나. 조사방법	<div> <div> </div> <div>이메일 의견조사</div> </div>																
다. 유효표본	<div> <div> </div> <div>총 7명</div> </div>																
라. 조사기간	<div> <div> </div> <div>'15년 7-8월</div> </div>																

(2) 주요 조사내용

조사 내용
① 업체 현황
△ 업체명
△ 종업원 수
△ 업무내용
△ 응답자 성명
△ 응답자 연락처
② 애로점 및 정책 수요
△ 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원사업 참여 계기
△ 콘텐츠 제작사업을 위해 우선적으로 지원이 필요한 부분
△ 지역특화 문화콘텐츠 개발지원 사업 수익성 확보 방안
△ 콘텐츠 제작업체 육성을 위한 지자체 지원정책

(3) 조사결과

① 콘텐츠 제작사업을 위해 우선적으로 지원이 필요한 부분

- 현재 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원사업에 참여하고 있는 업체들은 ‘자금 및 시설과 장비 지원’, ‘인력수급’, ‘마케팅 파트너십’, ‘원천소스에 대한 기초자료 구축 필요’ 등에 대한 지원을 원하고 있는 것으로 나타남
- 사업 자금 지원 확대
 - 스타트업, 중소기업이 제작비용을 충당할 수 있게 금융대출 지원이 필요함

- 부족한 예산으로 기업활동과 창작활동을 동시에 하게 되어 작품 이야기의 완성도와 몰입도가 낮아 제작기간 길어짐

○ 인력수급

- 서울과 경기도에 인력이 몰려 있어 인력 수급에 어려움 있음
- 체계적이고 전문화된 교육을 통해 인력 양성 필요
- 지역 스타기업을 키워 지역 인력들이 일할 수 있는 여건 조성 필요
- 지역의 원천소스를 발굴하기 위한 인력 확대
- 지역 소재를 활용한 콘텐츠 제작사업 진행을 위해 인력 확보 지원 및 관련 파트너 등과 협조 체계 구축 필요

○ 원천소스 기초자료 구축.

- 원천소스에 대한 기초자료가 부족함
- 지역의 경쟁력 있는, 가능성 있는 원천소스 체계적 발굴 필요(기초자료 리스트업 등)
- 콘텐츠 제작사업에서 가장 중요한 요소인 원천소스 발굴에 비중을 두어야 하며, 이를 위해 인력과 파트너지원 필요

② 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원 사업 수익성 확보 방안

- 현재 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원사업의 수익성 확보를 위해 개선이 필요한 내용으로 ‘지원사업의 단발성 지양’, ‘유관 단체 및 기관들과의 협력 관계 형성’, ‘전문적인 마케팅 컨설팅’ 지원 등에 대한 의견이 많았음

○ 지원사업의 단발성 지양

- 1년 차에서 괄목할 성과를 보인 프로젝트에 대한 지속적인 지원 필요
- 성장 가능성이 보이는 사업에 대한 지속적인 사업지원 및 성장 프로그램 마련 필요

○ 유관 단체 및 기관들과의 협력 관계 형성 필요

- 교육청과 연계된 지역콘텐츠 활용을 위한 지원 필요
- 지역간 전문업체 콘소시엄 강화
- 업체 콘소시엄 지원의 개선 필요

○ 전문적인 마케팅 지원

- 글로벌 마켓으로 진출할 수 있게 지원 필요
- 콘텐츠 업체의 취약한 마케팅 개선을 위한 컨설팅
- 웹 메이드 콘텐츠가 판로를 확보할 수 있게 상품 판로 개척 지원

③ 콘텐츠 업체 육성을 위한 지원정책

○ 소재발굴사업

- 체계적인 고증자료 DB화 작업 필요
- 전설 및 설화에 대한 자료조사 및 DB화 작업
- 지역소재의 스토리텔링 강화
- 전문 희귀 자료에 대한 전자책 아카이빙 구축
- 지역작가 및 지역 콘텐츠 제작업체의 활발한 창작 활동을 위한 소재성을 강조한 다양한 지원사업 확대

○ 콘텐츠개발지원사업

- 체계적이고 합리적인 자금지원
- 개발된 지역특화 콘텐츠 DB공개와 공유 지원
- 콘텐츠의 특성상 upgrade가 필요하므로 이를 위한 지속적 지원사업 필요

- 지속적인 지원사업 시행으로 다양한 참여 기회 제공
- 내실 있는 아이템 선정 및 콘텐츠 개발을 위한 지속적인 재원 투입 필요
- 현실적인 컨소시엄과 콘텐츠 지원사업을 통한 개발 확대

○ 인프라관련

- 관련학과 졸업인력 DB 공유
- 관련학과 졸업생 대상으로 취업 박람회
- 광주정보문화산업진흥원에 의한 교육인력 양성
- 고가의 장비가 들어가는 설비 부분 구성

○ 유통·투자

- 경영 컨설팅과 투자기관 소개
- 글로벌 마켓 진출 유통 구조 소개
- 중국&일본 전문 퍼블리셔 업체 DB리스트 확보
- 성공적인 프로젝트에 대한 연계 자금지원
- 해외 전시회에 참가해 콘텐츠를 홍보하고 투자를 유치 할 수 있는 지원 필요
- 지역 특산물의 2차 가공 상품 개발을 위한 지원
- 마케팅 자문 및 지원
- 글로벌 콘텐츠의 지속적인 발굴과 창작 작품 발표에 대한 부분을 지역에서 조성(전용 상영관 등)

○ 콘텐츠개발인력

- 광주진흥원에서의 관련 교육을 통한 인력 양성

- 관련학과에서의 기업형 인력 양성 교육 및 졸업생 연계
- 채용인력에 대한 국고보조금 지원
- 회사에서 필요한 인력에 대해 사전교육을 시킬 수 있는 제도적 지원 필요
- 콘텐츠 개발인력 풀(pool) 데이터 제공
- 지역의 콘텐츠 개발 인력이 머물 수 있게 프로젝트가 지속적으로 진행될 필요

(3) 조사결과 시사점

- 시설과 장비 지원을 통해 콘텐츠 업체의 제작비 부담을 완화시켜야 함
- 콘텐츠 유통 및 마케팅을 위한 파트너십 구축 필요
- 원천소스 기초DB 구축
- 지원대상 업체가 자생할 수 있게 성장 프로그램 마련
- 제작된 콘텐츠 판로 개척 지원

3) 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원사업 타지역 업체 의견조사

(1) 조사설계

구 분	조사설계
가. 조사대상	<div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> </div>
	나. 조사방법
	다. 유효표본
	라. 조사기간

(2) 주요 조사내용

조사 내용
<div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> </div>
<div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> <div> </div> </div>

(3) 조사결과

① 지역 원천소스를 활용한 콘텐츠 제작사업을 위해 우선적으로 지원이 필요한 부분

○ 기존 지역 인프라 활용 전략 필요

- 지역 관련 기관 또는 관공서와 연계된 네트워킹 및 협력체계 구축
- 지역업체와의 컨소시엄이 필요할 경우 사전에 참여업체가 컨소시엄 업체를 충분히 검증할 수 있는 프로세스 필요
- 컨설팅 업체 지원의 경우 현업 사업가 또는 유사 업종의 파트너로 선정해 자문의 깊이를 높여야함
- 완성도 있는 성과물 제작을 위해 협업이나 외부 위탁 제한 완화 필요
- 제작비용을 줄이기 위한 제작 장비 지원 및 시설지원 등 필요
- 원소스를 활용한 다양한 콘텐츠 제작을 위한 ICT 업체와의 교류
- 인적자원을 끌어들이 수 있는 관련 인프라 구축 필요
- 지자체에서 콘텐츠 제작에 필요한 적합한 인재를 매칭 시켜줄 필요가 있음
- 수도권에 비해 인력 및 장비 부족(인력과 장비활용을 위한 지원 필요)
- 행정적(서류작성과 계약업무 등 법적인 절차) 부문에 도움을 줄 수 있는 전문가를 활용한 교육 등이 필요

② 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원 사업 수익성 확보 방안

○ 콘텐츠 제작 지원 단발성 사업 지양

- 콘텐츠 개발 기업이 안정적으로 사업을 수행하고 운영해 수익과

연계된 사업 진행이 될 수 있게 지속적 단계적 지원 필요

- 국내뿐 아니라 해외 판매를 목표로 사업이 수익을 낼 수 있게 단발성 사업을 지양

○ 전문 유통 채널 확보 지원 필요

- 콘텐츠 홍보 방식의 다양화를 뒷받침하는 정책지원 필요
- 콘텐츠 판매를 위해 소재의 특정 환경 및 지역 한정 지양 필요

○ 원천소스의 지역적 한계 극복 필요

- 대한민국 전체를 대상으로 소재 발굴 및 이를 통한 콘텐츠 제작과 수익성 확보 노력 필요
- 지역 원천소스의 중요 부분은 유지한 채 글로벌 추세에 맞게 내용을 변형해 가공하는 열린 마인드 필요
- 특정 지역에 한정된 콘텐츠 제작은 수익성 및 작품의 경쟁력에 한계를 가져올 수 있어 소재의 특정 지역 한정 정책 개선 고려

○ 지역 특화 문화콘텐츠 수익성 확보 방안

- 재미적 요소를 담을 수 있는 스토리텔링 및 엔터테인 시킬 수 있는 연출 필요
- 3년 정도 기간 동안 기업체가 안정적으로 사업을 수행할 수 있게 자금, 인력, 인프라 등이 준비되어 수익과 연계될 수 있게 지원이 되어야 함
- 개발된 콘텐츠를 활용 수익을 창출할 수 있는 수익모델 마련을 위해 지자체 관련기관의 협력 필요
- 제작업체 부담금을 늘리고 지방비 매칭을 없애 사업 자체가 소극적으로 바뀌는 것 방지

③ 콘텐츠 업체 육성을 위한 지원정책

○ 소재발굴사업

- 사업화 및 소재 발굴을 위한 적정성 평가 및 컨설팅 사업 사전 진행
- 지역의 많은 콘텐츠 소재에 대한 자료 지원
- 지역의 소재 발굴을 위한 정보 제공 지원 필요
- 지역 소재에 대한 정보 공개 및 고증을 통한 정확한 정보의 전달 필요
- 지역색을 버리고 재창조를 할 수 있는 방향으로 보다 다양한 시각에서 소재를 바라볼 필요가 있음

○ 콘텐츠개발지원사업

- 융합콘텐츠 및 차별화된 스마트 콘텐츠 발굴 및 개발에 대한 지원 사업 확대 필요
- 단발성 지원이 아닌 지속적이고 체계적인 지원 필요. 콘텐츠를 시장에 선보이기 위해 해외 마케팅 지원 등 필요
- 개발된 콘텐츠가 판매, 수익모델로서 타당성이 있는지 검토 필요. 콘텐츠가 자연스럽게 녹아들어갈 수 있는 소스로서 가치를 갖고 있는지가 더 중요
- 콘텐츠의 1차 개발에 머물지 말고 이를 활용한 2차, 3차 콘텐츠로 연계 될 수 있게 장기 프로젝트로 진행 필요
- 개발지원사업에서 예산의 목이 한정적이기 때문에 위탁사업비로 예산 대부분이 소요됨

○ 인프라관련

- 지역내 유사업체와의 co-work를 원활히 할 수 있는 기반 필요

- 국내뿐 아니라 해외에 보유하고 있는 인프라를 자유롭게 저비용으로 활용할 수 있는 지원 필요
- 콘텐츠업체의 마켓과 전시회 지속적 참여를 위한 지원 확대

○ 유통투자

- 콘텐츠산업의 해외투자 동향 업데이트 및 공유
- 단기간에 많은 금액을 투자하기보다 사업을 인큐베이팅 하는 개념의 지역투자 지원 필요
- 지역업체의 해외 마켓 참가 지원을 통해 유통 및 투자 창구 마련할 수 있게 해야함
- 지원을 통해 개발된 콘텐츠가 유통 및 마케팅 투자사업과 연계되어야함

○ 콘텐츠개발인력

- 지역 고용 및 협력사 네트워크 구축
- 지역 콘텐츠 개발인력에 대한 꾸준한 교육 및 외부 전문기관의 자문 또는 개발지원 프로그램 검토
- 좋은 인재들을 확충할 수 있는 지원 필요
- 콘텐츠 교육시설, 센터 등에서 육성한 개발 인력을 지역업체와 연결시켜주는 지원 시스템 필요
- 산학연 연계를 통해 개발인력 충원 가능하게 지원 필요
- 지역 콘텐츠 인력 부족은 지역 내 생태계 조성이 되어 있지 않기 때문임. 지역 생태계 활성화를 위한 단계적 지원정책 추진
- 인력(인건비)에 대한 확실한 투자가 필요함

○ 기타

- 콘소시엄 업체와 업체의 연결보다 인력 파견 형식으로 참여기관이 콘소시엄 업체의 특정 인력을 파견 형식으로 지원받아 운영하는 TF형식에 대한 도입 검토
- 전담부서 지정 및 사업과 연계되는 지자체 단위사업 시행
- 콘텐츠를 보는 시선이 장기적으로 보고 지속적인 투자 필요. 단기적 결과만 보지 말고 앞을 내다볼 수 있는 견해를 가지고 바라보고 지원과 투자를 할 필요가 있음
- 너무 성과 위주로 사업이 진행되면 단순한 지원사업으로 전락할 수 있음. 단순한 지원사업이 아닌 진정한 지역의 콘텐츠가 발굴되어 사업의 수익성이 확보되는 과정으로 발전되도록 정책이 추진되어야 함

(3) 조사결과 시사점

- 콘텐츠 제작업체가 지역의 인프라를 활용할 수 있게 연계 시스템 마련
- 개발된 콘텐츠 수익모델 마련을 위해 관련기관들과 협력 및 연계 체계 구축
- 콘텐츠 유통을 위한 전문 유통 채널 확보를 위한 정책 지원 필요
- 융합콘텐츠 및 스마트 콘텐츠 개발을 위한 지원사업 확대 필요
- 일회성 지원사업으로 끝나지 않고 사업의 수익성이 확보될 수 있게 장기적으로 정책이 추진되어야 함

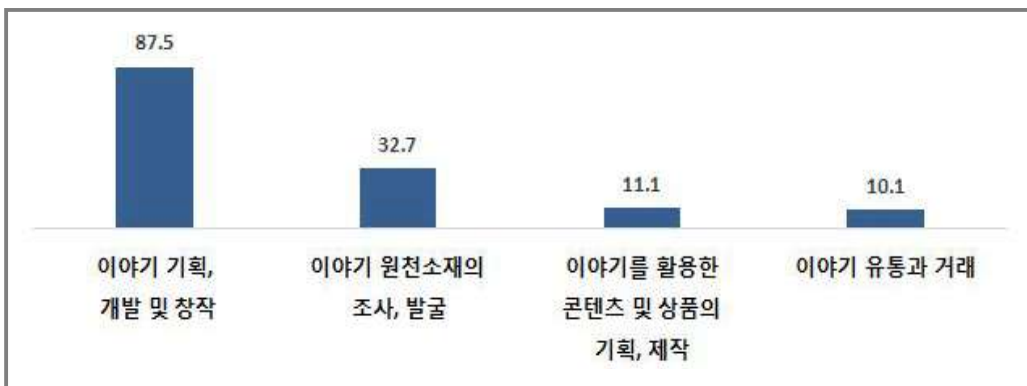
4) 2015년 이야기산업 실태조사결과³⁾

(1) 조사설계

- 조사지역 : 16개 광역시·도
- 조사대상 : 이야기 창작자, 이야기관련 협회 회원 등 785명
- 조사내용 : 이야기산업 분야, 기획/개발/창작, 이야기 유통과 거래, 요구 정책 등
- 조사방법 : 온라인 서베이

(2) 주요 조사결과

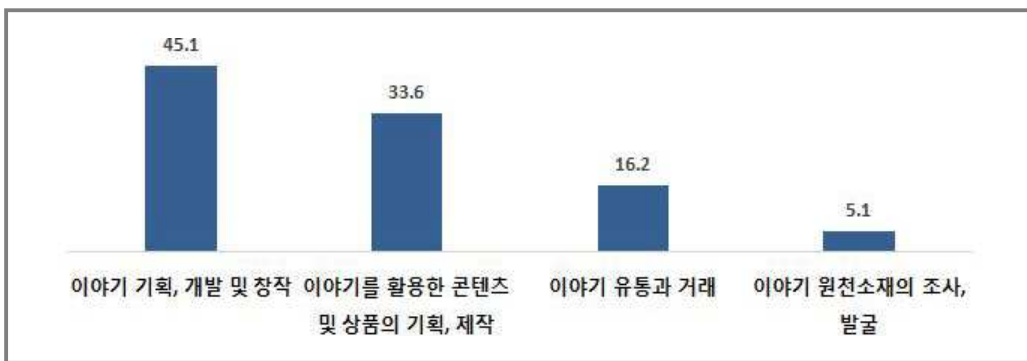
- 이야기산업 활동 분야
 - 이야기 기획, 개발 및 창작이 87.5%로 가장 높은 비율을 차지했으며, 이야기 원천소재의 조사, 발굴(32.7%), 이야기를 활용한 콘텐츠 및 상품의 기획, 제작(11.1%), 이야기 유통과 거래(10.1%) 순으로 나타남



3) 2015년 이야기산업 실태조사결과 인용(2015, 한국콘텐츠진흥원)

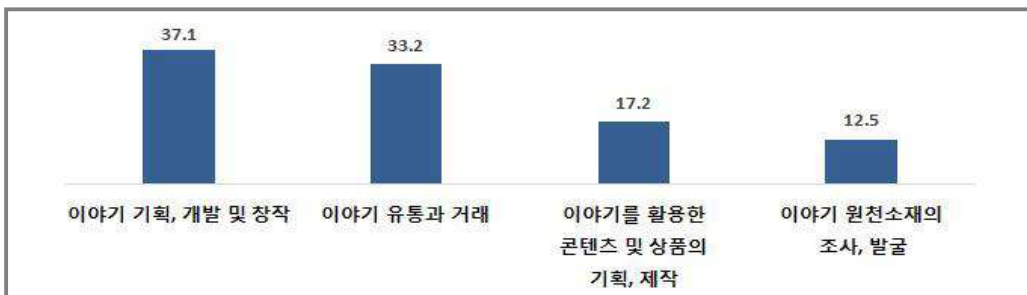
○ 이야기산업 분야 중 가장 활발히 이루어지는 단계

- 이야기산업 분야 중 가장 활발한 단계는 이야기 기획, 개발 및 창작(45.1%), 이야기를 활용한 콘텐츠 및 상품의 기획, 제작(33.6%), 이야기 유통과 거래(16.2%), 이야기 원천소재의 조사, 발굴(5.1%) 순으로 조사됨



○ 이야기산업 가치사슬에서 가장 어려움을 겪는 단계

- 응답자들은 이야기산업 가치사슬에서 가장 어려움을 겪고 있는 단계로 이야기 기획, 개발 및 창작(37.1%)을 가장 많이 꼽았고, 이야기 유통과 거래(33.2%), 이야기를 활용한 콘텐츠 및 상품의 기획, 제작(17.2%), 이야기 원천소재의 조사, 발굴(12.5%) 순으로 나타나 기획 및 창작, 이야기 유통에 있어 많은 애로를 겪고 있는 것을 보여줌



○ 원천소재에 대한 낮은 접근성

- 응답자들은 콘텐츠 제작을 위한 원천소재에 대한 접근성에 어려움을 겪고 있는 것(52.5%)으로 조사되어 이야기 원천소재 DB구축이 필요함을 보여주고 있음



○ 콘텐츠/상품 유통 거래 어려움

- 응답자들은 콘텐츠/상품 유통 거래 어려움으로 낮은 고료로 인한 어려움(81.4%)이라는 응답이 가장 많았고, 부가판권 등 제작사에게 유리한 일방적 계약의 어려움(70.2%) 등의 순으로 답함



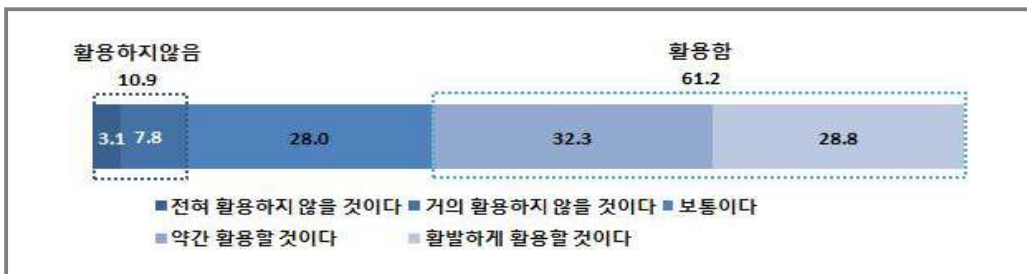
○ 창작활동에 있어서 애로사항

- 응답자들은 창작활동에 있어 애로점으로 작품 유통의 어려움(78.0%)을 가장 많이 꼽았고, 작품활동에 대한 홍보의 어려움(77.9%), 생계유지의 어려움(71.3%) 등을 꼽음



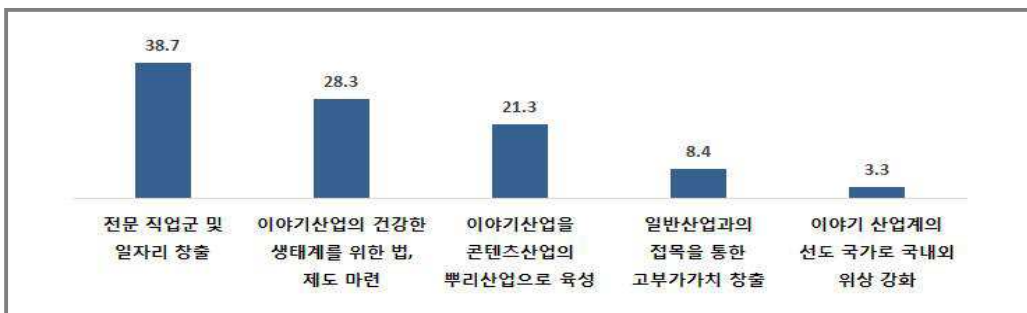
○ 이야기 유통 플랫폼 활용 정도

- 이야기 유통 플랫폼이 구축되면 활용하겠다는 응답이 61.2%에 달해 유통의 필요성에 대한 갈증이 높음을 알 수 있음



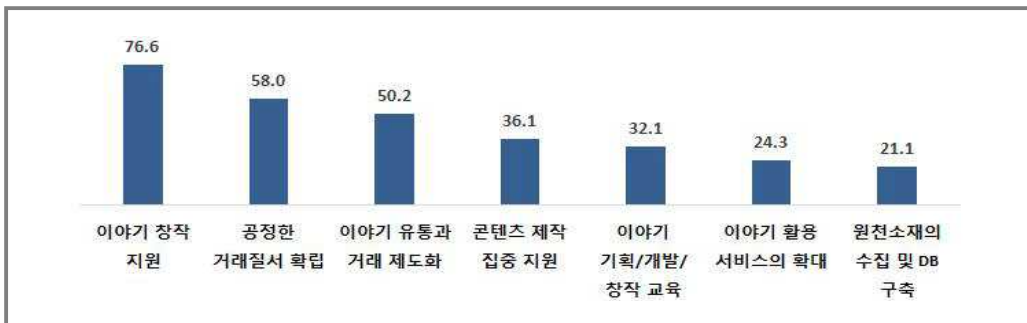
○ 이야기산업의 정책방향에 대한 인식

- 응답자들은 이야기산업의 정책방향에 대한 인식에 있어 전문직업군 및 일자리 창출(38.7%)이라는 응답이 가장 높았으며, 이야기산업의 건강한 생태계를 위한 법, 제도 마련(28.3%), 이야기산업을 콘텐츠산업의 뿌리산업으로 육성(21.3%) 등의 순으로 나타남



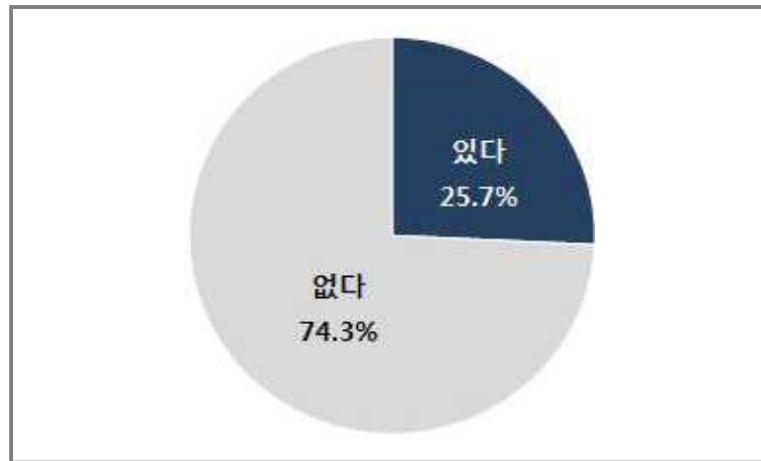
○ 이야기산업 활성화 지원 필요 분야

- 이야기산업 활성화를 위해 지원이 필요한 분야로 이야기 창작 지원(76.6%)이 가장 높았고, 공정한 거래질서 확립(58.0%), 이야기 유통과 거래 제도화(50.2%), 콘텐츠 제작 집중 지원(36.1%), 이야기 기획/개발/창작 교육(32.1%), 이야기 활용 서비스의 확대(24.3%), 원천소재의 수집 및 DB 구축(21.1%) 등의 순으로 조사됨



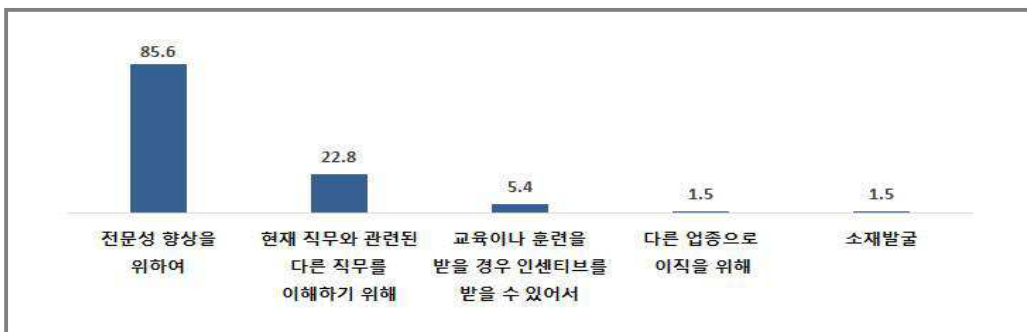
○ 이야기산업 관련 교육 훈련 경험 여부

- 이야기산업 관련 교육 훈련 경험은 74.3%가 없다고 답해 체계적인 교육 등이 이루어질 필요가 있음을 알 수 있음



○ 교육동기

- 교육이나 훈련을 받은 동기에 대해 85.6%가 전문성 향상을 위하여 라고 답했으며, 현재 직무와 관련된 다른 직무를 이해하기 위해 등의 순으로 답해 이야기산업 종사자들이 자신의 역량 제고에 관심이 많음을 보여줌



(4) 조사결과 시사점

- 이야기산업 인력양성 필요
 - 이야기 기획 및 창작 활성화를 위한 전문인력 양성 필요
 - 지자체와 공동으로 이야기산업 기획자 양성 등 추진
- 원천소재 DB 구축 및 접근성 향상
 - 지역의 기존에 발굴된 이야기 및 추가 발굴을 통해 이야기 데이터 베이스 구축
 - 원천소재에 대한 접근성 향상을 위한 시스템 구축
- 콘텐츠 유통 거래 애로 해소
 - 이야기 유통 플랫폼 구축을 통해 공정 거래 시스템 확립
- 이야기 창작 지원 강화
 - 이야기산업 종사자 대상 교육, 연수 등 기회 제공

V. 지역특화 문화콘텐츠 활성화 정책방향

1. 지역특화 문화콘텐츠 제작 활성화를 위한 정책방향

1) 새로운 지역 특화 문화자원의 발굴과 활용

- 지금까지 광주 지역문화자원의 활용은 무등산을 중심으로 한 전통문화자원과, 양림동, 5·18광주민주화운동 관련 문화자원에 집중되고 신창동을 중심으로 한 선사농경문화자원이나 전남·일신방직을 중심으로 한 산업문화자원 등은 활용의 대상이 되지 못하였음. 또한 광주는 ‘의향’ (義鄉), ‘예향’ (藝鄉)뿐만 아니라 ‘미향’ (味鄉)으로 일컬어지는 곳인데 그 음식문화자원이 활용되지 못한 점도 문제라고 할 수 있음
- 현재 동일한 소재의 반복 활용으로 인해 광주의 이미지를 제고할 수 있는 콘텐츠가 생산되지 못하고 있으므로 새로운 소재를 발굴하여 이를 적극 활용할 필요가 있음
- 아래에서는 지금까지 잘 활용되지 않았던 광주의 선사농경문화자원, 산업문화자원, 음식문화자원을 예로 들어 문화콘텐츠로의 활용가능성을 논의하고자 함

(1) 신창동 유적과 영화애니메이션 · TV드라마

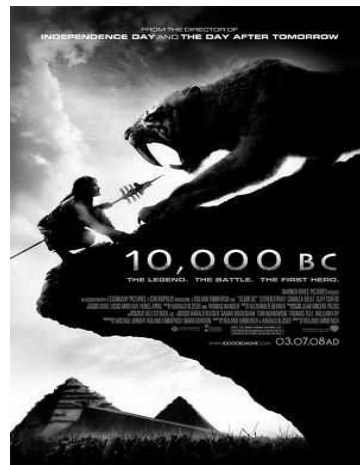
- 사적 제375호인 광주 신창동 유적(光州 新昌洞 遺蹟)은 광주 광산구 신창동에 있는 철기시대의 유적인데 문화재청은 이 유적을 다음과 같이 설명하고 있음⁴⁾
 - 광주광역시 광산구 신창동 영산강 유역 낮은 평야지대에 자리한 초기 철기시대의 늪과 못터, 토기가마터, 배수시설, 독무덤(옹관묘) 등 고대 농경문화와 생활유적이 있는 곳
 - 독무덤은 53기가 발견되었고, 그 안에서 토기와 철기류 유물이 출토됨. 이 지역 독무덤은 영산강 유역 삼국시대 독무덤 계보가 선사시대까지 올라가는 것을 보여주는 것으로 그 가치가 큼
 - 늪과 못터에서 토기, 목제, 석기 등의 유물이 나왔는데, 특히 빗, 팽이, 나무 뚜껑과 같은 목제유물들은 당시 생활모습을 알려 준다는 점에서 가치가 큼. 이와 함께 불탄쌀, 볍씨, 살구씨와 같이 농경문화를 짐작할 수 있는 것들도 발견되었고, 터에서는 토기 제작기술의 발전된 모습을 확인할 수 있음. 움집터에서는 바닥 가운데에 타원형 화덕을 설치함
 - 이 유적은 초기 철기시대 생활문화연구와 농경생활의 흔적을 찾아볼 수 있고 목제 유물을 통해 당시 생활상을 엿볼 수 있어 중요함
- 우리나라에서 기원전 시대를 배경으로 당시 문화를 본격적으로 다룬 영화·애니메이션은 없다고 할 수 있으며, TV 사극 가운데서도 BC 1세기 고구려 건국 시기를 다룬 『주몽(朱蒙)』(MBC, 2006)이 유일함. 이와 같이 사례를 찾아보기 힘든 것은 기원전의 문화를 재현하는 데 도움을 줄 수 있는 자료가 부족하기 때문이라고 할 수 있음

4) http://www.cha.go.kr/korea/heritage/search/Culresult_Db_View.jsp?mc=NS_04_03_01&VdkVgwKey=13.03750000,24&flag=Y

- 외국 영화에서는 장 자크 아노(Jean-Jacques Annaud) 감독의 『불을 찾아서(La guerre du feu)』(1981)나 보다 최근작인 롤랜드 에머리히(Roland Emmerich) 감독의 『10,000 BC』(2008)와 같이 선사시대의 문화를 다룬 사례들을 많이 찾아볼 수 있음
- 신창동 유적은 발굴 유적을 통해 초기 철기시대의 농경문화와 생활상을 알려주기 때문에 이를 토대로 기원전의 시대를 다룬 영화나 애니메이션, TV드라마의 제작이 가능함. 예를 들어 국립광주박물관에서는 ‘불을 찾아서’라는 제목의 전시(2015. 09. 01.~ 2015. 11. 22.)를 개최, 신창동 유적에서 출토된 발화도구를 통해 ‘선사시대의 발화기술과 불의 역사’를 조명하고 있는데, 이는 바로, 앞에서 예로 든 프랑스-캐나다 합작영화『불을 찾아서』의 소재이기 때문에 이와 같은 출토 유물이 영화·애니메이션·TV드라마의 원천 자료로 쓰일 수 있음을 알 수 있음. 특히 신창동 유적은 농경문화자원이 주를 이루므로 여기에 초점을 맞추어 콘텐츠를 제작하는 것이 알맞으며, 애니메이션으로 제작하는 경우에는 프랑스 만화『아스테릭스』의 경우처럼 향후 관련 테마파크 개발을 염두에 둔 기획을 할 수 있음



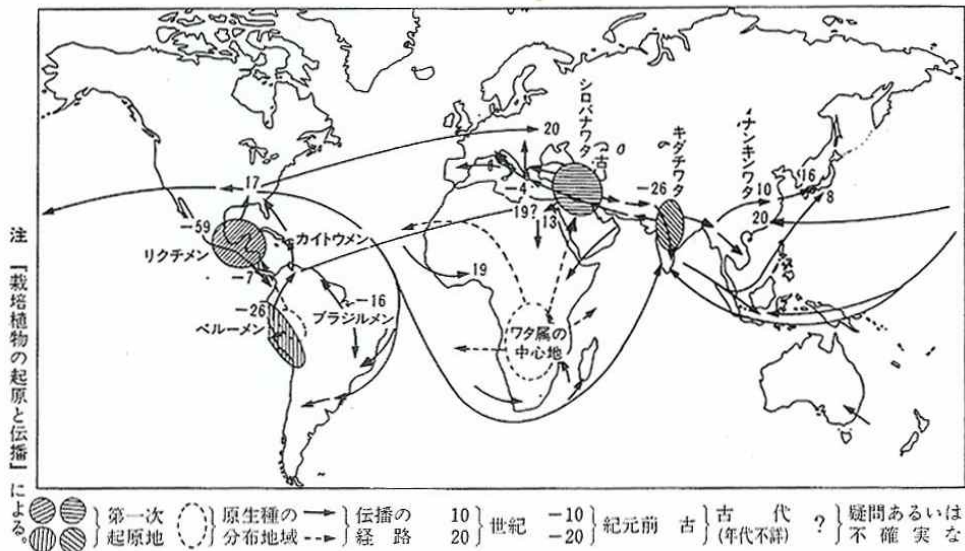
<그림 52> 『불을 찾아서』(1981)
위키피디아



<그림 53> 『10,000 BC』(2008)
위키피디아

(2) 코튼로드(Cotton Road)와 다큐멘터리

- 광주의 대표적 산업문화자원으로 면(綿, cotton)과 관련 산업을 들 수 있는데 그것이 광주에 끼친 영향은 지대하다고 할 수 있음. 따라서 현재 방치되어 있는 이 자원의 수집·보존이 시급하며, 문화콘텐츠로 활용·개발하여 광주에서 이 자원이 갖는 의미를 널리 알릴 필요가 있음(노시훈, 2011)
- 목화에서 생산된 면은 비단·양모보다 높은 경제성으로 인해 지난 수 천 년간 인류 의복의 2/3의 원료로 사용되었고 산업혁명을 불러일으킬 정도로 인류 문화 발전에 큰 공헌을 했으나 문화사에 있어 비단만큼 큰 주목을 받지 못함



<그림 54> 면의 기원과 전파의 경로(武部善人, 1989: 67)

- 특히 아시아에서는 기원전부터 남아시아의 인도에서 재배·생산한 목화와 면직물이 서남·중앙·동남·동북아시아 전 권역으로 육로와 해로를 통해 전파됨으로써 코튼로드와 면문화권이 형성되었고, 현재에도

- 중국, 인도, 파키스탄, 우즈베키스탄, 터키 등 아시아 여러 지역이 목화 생산에 있어 세계적으로 큰 비중을 차지하고 있음에도 이에 대한 조명이 이루어지지 않고 있음
- 우리나라에서는 중국을 통해 전해져 의생활 혁명을 가져온 인도면(印度棉, *Gossypium arboreum*)을 재배하다가 1904년부터 일본을 통해 들어온 육지면(陸地棉, *Gossypium hirsutum*)을 재배하였음
 - 광주·전남은 현재 목화를 거의 재배하고 있지 않으나 조선시대까지 재래종의 생산이 가장 활발한 지역이었고, 육지면이 들어온 후에는 목화 재배와 면직물 생산의 중심지였음
 - 특히 광주·전남 지역 현대 백년 역사 속에서 목화는 단순한 의복 원료에 그치지 않고 문화, 산업, 도시 발전 등 여러 분야와 밀접한 관계를 맺어 왔음. 특히 광주의 성장과 발전은 목화와 밀접한 관련을 맺고 있는 방직산업과 직·간접적으로 연결되어 있음. 따라서 목화는 지난 한 세기 동안 광주·전남을 대표하는 주요 문화상징 가운데 하나였다고 할 수 있음
 - 이와 같이 목화는 아시아 전역에서 널리 재배·활용되어 아시아인이 공유하는 생활문화를 형성하였고, 광주·전남지역에서는 목화 재배와 면방직이 사양화하기 전까지 산업·문화의 발전을 견인하였다는 중요한 의의를 가지고 있음
 - 따라서 광주·전남을 중심으로 면문화권이 형성·발전·쇠퇴하는 과정을 추적하고 목화가 전래된 중국과 인도로 거슬러 올라가 두 나라의 면문화와 우리 지역의 관계를 살피는 작업이 필요하며, 그 결과를 ‘코튼로드’ 다큐멘터리 제작에 활용할 수 있음. 비슷한 예로는 일본 NHK에서 1980년부터 1989년까지 총 3부(1부 12회, 2부 18회, 3부 12회)로 나누어 방영하여 큰 반향을 불러일으킨 『실크로드(シルクロード)』를 들 수 있음

- 이러한 다큐멘터리 제작의 의미는 하나의 의복 소재가 어떻게 인류의 문화를 바꾸었는가를 조명함으로써 우리의 삶의 조건을 되돌아보게 하는 데 있음
- 또한 이는 사라져가고 있는 목화문화자원을 찾아 영상에 담음으로써 소중한 지역문화를 되살리고, 코튼로드를 따라 면문화의 시원을 찾아감으로써 아시아를 관통하여 공유했던 생활문화를 재발견한다는 의미를 가지고 있음
- 이 다큐멘터리의 목적은 학술적으로 엄격하게 인도로부터 중국을 거쳐 우리나라의 광주·전남에 이르는 목화의 전파 경로와 시기를 규명하는 데 있는 것이 아니라 목화가 전파된 곳에서 그것이 주민, 특히 기층 민중의 삶에 어떤 영향을 미치고 어떤 모습으로 문화를 꽃피웠는가를 보여주는 데 있음. 따라서 이 다큐멘터리의 소재는 우리나라의 광주·전남, 중국, 인도의 면문화가 됨
- 우리나라의 경우 광주·전남으로 대상 지역을 한정된 것처럼 중국, 인도의 경우에도 ‘문화’의 측면에서 특히 소재가 풍부한 대표 지역을 선정하여 주요 문화자원 중심으로 내용을 구성할 수 있음
- 이 다큐멘터리 구성의 특징은 세 나라의 면문화를 다룸에 있어 그것과 관련된 모든 과정과 문화자원을 조명의 대상으로 한다는 데 있음
- 과정은 재배·수확, 방적, 직조, 염색, 유통의 다섯 단계로 나누어 각 지역의 가장 특징적인 단계를 집중 조명함
- 목화문화자원은 세부 문화자원들로 나뉘 주요 자원을 집중 조명하는데 나주셋골나이를 예로 들면 다음과 같은 자원들로부터 소재를 발굴할 수 있음

〈표 6〉 나주쌔골나이 목화문화자원의 구성

구분		구성요소	내용	관련 객체
문화 자원 세트	본 자 원	행위	- 나주쌔골나이의 전통적 방식의 ① 목화 재배수확, ② 방적, ③ 직조 행위 관련 자원	- 텍스트, 사진, 동영상 등 행위 재현에 필요한 관련 기록
		사람	- 행위 재현 시행 주체인 장인(중요무형문화재 제28호 노진남 등)전문가종사자 관련 자원	- 나주쌔골나이 계승 정보 - 구술기록, 영상기록, 녹취록
		공간	- 나주시 다시면 쌔골 등 행위가 이뤄지는 장소(지역, 마을, 가옥 등) 관련 자원	- 관련 보고서 및 서적 - 사진, 동영상 등
		도구	- 나주쌔골나이 실행에 사용되는 도구 관련 자원	- (방적) 씨아, 솜활, 물레, 바디 등 - (직조) 베틀, 북 등(아래 그림 참조) - 직접 수집보다 사진, 동영상 기록물 생산
		기원(유래)	- 나주쌔골나이의 시간적·공간적 유래(지명 등) 설명 자원	- 고문헌 등 관련 해설물, 사진
		대상	- 나주쌔골나이 실행의 결과물 관련 자원	- 목화, 솜, 무명실, 무명베, 무명옷 등 - 직접 수집보다 사진, 동영상 기록물 생산
	과정 자원	실행 전 단계	- 나주쌔골나이 실행의 주제, 목표, 형태 등을 명시하거나 그 과정·방법을 설명·교육하는 자원	- 구술기록, 사진, 동영상 - 실용 서적
		실행 후 단계	- 수행자의 후기, 향유자의 반응 및 다양한 주체의 평가와 관련된 자원	- 수행자 / 향유자 후기, 인터뷰, 웹페이지 등 - 평가 관련 보고서 등
	서사 자원	스토리텔링 자원	- 나주쌔골나이 관련 구전 설화, 민요(특히 노동요) 등 관련 이야기 자원	- 구전 설화 기록물 - 민요 녹취록
		관련고문헌	- 나주쌔골나이 관련 이야기를 포함하고 있는 고문헌 자원	- 관련 고문헌 자료
	연관 자원	콘텐츠	- 나주쌔골나이를 활용한 문화콘텐츠(미디어 콘텐츠, 문화상품 등) 관련 자원	- 다큐멘터리, TV 프로그램, 공예품 등
		행사	- 축제 등 나주쌔골나이 관련 행사 자원	- 행사 프로그램 - 행사 무대 기록 영상물
	해석 적 자원	학술자료	- 단행본을 제외한, 나주쌔골나이에 대한 조사연구 관련 학술 자원	- 논문, 세미나 등 학술행사 자료 - 학술 목적으로 생산된 기존 사진, 동영상 자료
		단행본	- 나주쌔골나이에 대한 조사연구 관련 출판 학술 자원	- 관련 서적
		홍보물	- 나주쌔골나이 관련 홍보 자원	- 보도자료, 리플렛, 포스터 등

- 광주·전남의 면문화에 대해서는 다음과 같은 내용을 다룰 수 있음
 - 삼국시대 면직물 이용 가능성
 - 문익점에 의한 목화 전래[고려시대 1363년(공민왕 12년)]의 영향
 - 조선시대 광주·전남 중심의 ‘재래면’ 재배
 - 1904년 일본영사 와카마쓰(若松兎太郎)의 육지면 시험 재배 성공[목포 고하도(高下島)]과 광주·전남의 목화 재배/관련 산업 중심지로의 변모
 - 일제강점기 목화 최대 반출항으로서의 목포항
 - 종연방적(鍾淵紡績) 설립과 광주의 변화(섬유도시로 성장, 도시 경관 변모 등)
 - 목화 재배와 면직업의 쇠퇴
- 광주·전남의 관련 지역을 다섯 단계의 과정과 연결하여 자원 내용을 정리하면 <표 7>과 같음

<표 7> 광주·전남의 과정별 관련 지역 및 자원 내용

과정	관련 지역	자원 내용
목화의 재배·수확	곡성	전통 방식의 목화 재배·수확, 목화축제
	나주	전통 방식의 목화 재배·수확
	목포	최초의 육지면 재배 과정
방적	광주	현대적 방적 과정과 방식, 광주 방적산업의 역사
	나주	전통 방식의 무명실 제조 과정과 방식
직조	광주	현대적 직조 과정과 방식, 광주 직조산업의 역사
	나주	전통 방식의 무명베 제조 과정과 방식(삿골나이)
염색	나주	전통 염색 과정과 방식
유통	광주	충장로의 면제품 유통(특히 광주 최대의 포목점이었던 남창상회, 공익상회를 중심으로 함)
	목포	일제강점기의 목화면제품 유통과 반출

(3) 광주 음식문화와 만화

- 광주의 특산물로 ‘무등산수박’과 ‘춘설차’를 드는 데는 이견이 없으나 광주를 대표하는 요리에 대해서는 의견이 엇갈릴 수 있음. 박선희는 광주의 명물로 오랫동안 이 고장 상류사회의 여름철 보양식이었다가 일제 강점기에 대중화된 새끼돼지 요리 ‘애저’를 들고 있으나(박선희, 2014: 174-177) 현재 이 요리를 하는 곳을 거의 찾아볼 수 없기 때문에 광주의 대표 요리라고 보기 어려움. ‘광주5미’로 ‘광주 한정식’, ‘무등산 보리밥’, ‘광주 김치’, ‘광주 오리탕’, ‘송정떡갈비’를 들고 있는데, 이 가운데 대표적인 요리를 고르는 데 있어서는 의견이 다를 수 있음
- 광주는 산, 들, 바다 모두를 가지고 있어 매우 다양한 음식이 나는 전남으로부터 음식이 모여드는 곳이었기 때문에 ‘전주비빔밥’이나 ‘남원추어탕’과 같이 특별한 요리가 발달하기보다 산·들·바다의 다양한 제철 음식이 모여 조화를 이루는 음식상이 만들어지는 곳이라고 할 수 있음. 이러한 관점에서는 광주의 ‘한정식’ 또는 ‘백반’이 광주를 대표하는 요리에 가장 가깝다고 할 수 있으며, 전남의 매우 다양한 음식이 이를 구성한다고 할 수 있음
- 음식과 요리는 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 매우 각광받는 소재가 되고 있는데, 『식객』의 사례에서 볼 수 있는 바와 같이 만화가 특히 그 원천 콘텐츠의 역할을 하고 있음. 일본 만화로는 『맛의 달인(美味しんぼ)』(1983-), 『미스터 초밥왕(将太の寿司)』(1992-1997), 『신 중화일미(中華一番!)』(1995-1997), 『고독한 미식가(孤独のグルメ)』(2004-), 『신의 물방울(神の雫)』(2004-2014), 『심야식당(深夜食堂)』(2006-) 등 헤아리기 어려울 정도로 수많은 예를 볼 수 있는데, 대부분의 경우 이 만화들은 다시 애니메이션이나 TV드라마, 영화로 제작되었음
- 광주의 음식문화가 문화콘텐츠의 본격적인 소재가 된 경우는 없다

고 할 수 있으며, 만화를 원작으로 많은 부분을 광주에서 촬영한 영화 『식객 : 김치전쟁』(2010)에서 광주세계김치축제가 다루어진 것이 가장 가까운 사례라고 할 수 있음. 그러나 광주는 전남 음식의 집산지로서 그 요리에는 매우 다양한 전남 음식이 포함되어 조화를 이루어왔으므로 광주 음식문화는 충분히 요리 만화의 좋은 소재가 될 수 있으며, 만화로부터 출발하여 다른 콘텐츠로 확대하는 것도 가능할 것으로 판단됨

(4) 광주읍성 흔적 등 활용 관광자원화 사업

- 역사문화자원 발굴 및 복원은 광주의 역사적 정체성 확보, 시민들의 자긍심 고취 및 관광자원으로 활용 가능하다는 점에서 꼭 필요한 작업임
- 특히 광주는 전통건축물 등 현재 남아 있는 유무형의 역사문화자원이 희소해 역사 문화자원 복원을 위한 지원이 필요함
- 유무형의 역사문화자원의 복원을 통한 지역의 역사성 확보 및 콘텐츠화를 통해 지역 문화관광의 소재로 발굴하는 노력이 필요함
- 예향의 도시를 자랑하는 광주이지만 현존하는 문화예술 관련 유적이 희소하여 사실상 문화도시를 내세우는 문화자원의 측면에서 한계가 드러나고 있음
- 특히 2015년 문화전당 개관 이후 광주를 찾는 방문객들에게 볼거리를 제공할 필요가 있으며, 이를 위해 광주 읍성 등과 같은 역사문화 자원을 관광 콘텐츠로 활용하기 위한 정책 마련 필요
- 광주읍성에 대한 기록은 세종실록지리지에 ‘읍성은 돌로 쌓았고, 둘레가 972보이다’라고 기록되어있으며 축조시기, 건물의 특성 등에 대한 구체적인 정보는 찾기 어려움

- 대한제국과 함께 광주의 과거의 모습은 사라져가기 시작했으며 광주 읍성 내에 들어섰던 관아건물들은 우체국이나 병원 등으로 사용됨⁵⁾
- 남아 있는 유물
 - 재명석등 : 구 전남도청 내에 있던 8각 석등으로 광주광역시 유형 문화재 제5호로 지정되어 있음
 - 동문장승 : 광주읍성의 동문에 있어 ‘동문밖 장승’으로 불리는 한 쌍의 장승으로 전남여고 후문 인근에 있었다고 알려지고 있음
 - 진남비 : 광주읍성 남문 밖인 전남대 의대병원 느티나무 아래 목사 신익적의 선정비가 있음
 - 십신사지 석비 : 광주시립민속박물관 뜰에 서 있는 석불과 석비는 유림숲이 시작되는 곳에 있어 광주의 북쪽을 지키는 수문장 역할을 했다고 전해짐
 - 공북루 석인상 : 210cm 높이의 상은 1994년 광주일고 수위실 옆에 서 담장공사를 하던 중 발견됨
 - 성거사지 오층석탑 : 현재 광주공원에 있으며 모양이 머리를 북쪽으로 향하고 있는 거북을 닮아 성구강이라고도 함
 - 지산동 오층석탑 : 지산동에 위치하고 있으며, 과거 백천사가 위치해 있던 것으로 추정됨
- 광주공원에 희경루 중건 기본계획(2010)이 수립되었지만 추진되지 못함
 - 옛 광주목의 관아 내에 있었던 누각으로 한말 개항기~일제 초기 광주 읍성이 철거 되면서 함께 소멸된 것으로 추정됨
 - 단계적으로 광주 읍성과 관련된 역사자원을 복원하는 방안 고려

5) 2015 사이버광주읍성 구축사업 자료 인용

- 음성관련 소스를 문화전당 아시아문화정보원에서 아카이빙해 콘텐츠 제작을 위해 활용
- 아시아문화정보원의 문화원형 구축 사업에 음성을 포함시켜 이를 소재로 Digital Heritage 복원 등의 사업이 가능할 것으로 판단됨
- 이와 함께 음성의 민속 등을 복원해 전통콘텐츠 제작 소재로 활용할 수 있을 것임
- 역사문화자원의 복원이 어려울 경우 장소를 알릴 수 있는 표식화 작업을 할 수 있을 것임
 - 성황단, 여단 등 광주읍성에 위치했던 관아 및 읍성길 등에 대한 정확한 장소를 파악해 표식화 하는 작업을 할 수 있을 것임
- 표식화 작업을 확대해 근대문화유적 및 문화재적 가치가 있는 지역이나 공간에 대해 표지판, 안내판 등 표식화 작업 추진

(5) 문화인물 표식화를 통해 도시브랜드 제고

- 광주의 문화자원 개발에 있어 다양한 문화원형을 활용한 콘텐츠 제작이 시도되고 있는 가운데 상대적으로 관심이 소홀한 분야인 지역의 문화인물을 활용하는 전략 필요⁶⁾
- 지역 문화인물의 생가, 활동공간, 자주 다녔던 장소 등의 대표공간에 대한 표식화 과정을 통해 콘텐츠를 적극 발굴하고 지역주민이나 관광객 등에게 이를 홍보함으로써 문화도시 광주의 상대적 차별화를 시도할 수 있음
- 문화공간 표식화 전략

6) 광주지역 문화인물 관련 표찰화 연구(광주발전연구원, 2013)

- 문화인물 관련 대표공간의 표식화는 표지판을 붙이거나 입간판을 세울 수 있으며 관련 작품들을 전시하는 등 다양한 시각화 전략을 고려할 수 있을 것임

○ 광주지역 문화인물 표식화 가능 인물과 대표공간⁷⁾

- 문학 분야의 인물

- ▶ 김남주(1946~1994) : 광주일고 자퇴, 전남대 제적, 광주비엔날레동산 시비
- ▶ 김현승(1913~1975) : 남구 양림동 78번지 생가, 광신대학교 시비, 조선대 교수, 무등산 시비, 양림교회 고갯길 산책로, 1951년 ‘신문학’ 발행, 충장로 제일극장 옆 신성다방
- ▶ 박봉우(1934~1990) : 학동, 서석초, 서중, 전남대, 사직공원 시비, 충장로 제일극장 옆 신성다방
- ▶ 박용철(1904~1938) : 광산구 소촌동 363-1 생가, 정지용 김영랑 등과 1930년 ‘시문학’ 창간, 송정공원 시비
- ▶ 박화성(1903~1988) : 최초 여류소설가, 북문밖교회 부녀야학 교사
- ▶ 서정주(1915~2000) : 1952~53년 수피아여고 교사
- ▶ 신석정(1907~1974) : 1969년 광주 Y살롱에서 시화전
- ▶ 이수복(1924~1996) : 조선대 국문과, 방림동 생가, 수피아여중고 교사, 광주일고 교사

- 음악 분야의 인물

- ▶ 정율성(1914~1976) : 생가 히딩크호텔 옆, 양림동 휴먼시아아파트 입구 골목

7) 여기서 제시된 인물과 공간은 지표조사 차원에서 수집한 것으로 문화인물 표찰화를 위한 타당성 여부는 검토된 바 없음

- ▶ 정 추(1923~) : 광주 출신 카자흐스탄 망명음악가, 1941년 공주고 보(일고)
- ▶ 이장순(~2012) : 광주 통기타 1세대, 사직골 음악거리
- 연극 분야의 인물
 - ▶ 손성권(~1996) : 광주 북동 출신, 전남고, 모노드라마, 1981년 광주 YWCA에서 ‘빨간 피터의 고백’
 - ▶ 차범석(1924~2006) : 1938 광주고등보통(광주서중) 입학, 1944 광주 사범 입학
- 무용 분야의 인물
 - ▶ 최승희(1911~1969) : 1937.11.11 광주 동방극장 공연
- 방송드라마 작가
 - ▶ 조소혜(1956-2006) : 광주출생, 주말드라마 첫사랑(50%시청률), 소설가 문순태와 담을 나란히 하고 살았음
- 판소리 분야의 인물
 - ▶ 임방울(1905~1961) : 광산구 송정1동 동곡면 수성마을, 임방울국악제, 송정공원 임방울 소리비, 광주 박재실 창극단에서 3년 공부
- 한국화 분야의 인물
 - ▶ 허백련(1891~1977) : 연진회관 현 광주천 덕인페이퍼 자리 신축, 증심사, 의재미술관
 - ▶ 천경자(1924~) : 전남여고 교사, 53년 발표한 ‘생태’ 과부방 빌려 작업
- 서양화 분야의 인물
 - ▶ 강용운(1921~2006) : 1947년 전남여고 교사, 1950년 4월 광주 미문화원 추상전시회, 동구 장동 55번지 일본식 적산가옥 ‘도깨비대학’,

- 1941년 당시 광주역장 이중섭의 매형 소개로 이중섭과 광주에서 교우
- ▶ 양수아(1920~1972) : 1948년 광주 미공보원 첫 비구상개인전 국내 최초 소개, 1956년 광주사범 교편
 - ▶ 오지호(1905~1982) : 조선대 교수, 동구 지산동 초가에 목재 화실, 산책로
 - ▶ 임직순(1921~1996) : 1961년 조선대 교수(14년간)
- 조각 분야의 인물
- ▶ 탁연하(1932~) : 광주 상무대 을지문덕상, 중앙초등학교 앞 적산가옥 거주, 금동 최부자집 창고(구 남도극장 자리)에서 제작, 광주공원 어린이헌장탑
 - ▶ 김영중(1926~2005) : 1943 광주농고 조각부 활동
- 도예 분야의 인물
- ▶ 조기정(1937~2007) : 서구 월산동 출생, 광산구 연산동 무등도요, 고려청자 재현

2) 지역특화 문화콘텐츠 제작 활성화를 위한 생태계 조성 정책 방향

○ 지역 콘텐츠 제작 인프라 연계

- 콘텐츠 업체들이 지역에 소재한 인프라를 손쉽게 사용할 수 있게 인프라 연계 시스템 구축
- 녹음실 등 특화된 시설 구축을 통해 제작비 경감

○ 콘텐츠 유통 및 마케팅을 위한 파트너십 구축

- 콘텐츠 유통을 위한 전문 유통채널 확보
- 해외 투자경향 및 관련 업체 DB 정보 제공
- 원작 쇼케이스 개최를 통한 유통기반 확대

- 이야기 소재가 콘텐츠화 될 수 있게 기획·매니지먼트 담당 전문 에이전시 발굴⁸⁾
- 개발된 콘텐츠 수익모델 마련을 위한 관련기관간 협력 체계 구축
 - 콘텐츠 마케팅 투자 확대
 - 개발된 콘텐츠 수요처 개발을 위한 교육청 등과 연계사업 추진
 - 제작된 콘텐츠 판로 개척을 위한 산학연관 연계 체계 구축
 - 원천소재 활용 기획단계에서 OSMU 전략 고려
- 융합콘텐츠 및 스마트 콘텐츠 개발을 위한 지원사업 확대
 - ICT융합 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원 확대
 - 융합콘텐츠 제작 활성화를 위한 지역 전문업체간 컨소시엄 강화
 - 지역축제와 연계한 융복합형 콘텐츠 개발을 통해 지역 정체성 및 브랜드 제고에 활용
- 지원대상 업체가 장기적으로 자생할 수 있게 단계별 지원정책 추진 필요
 - 일회성 지원사업으로 끝나지 않고 사업의 수익성이 확보될 수 있게 장기적인 지원 정책 추진 필요
 - 성과 위주의 단발적 지원보다 업체의 자생력 확보를 위한 단계적 지원 필요
 - 콘텐츠의 1차 개발에서 더 나아가 2차, 3차 파생 콘텐츠 제작을 위한 장기 프로젝트 지원
- 콘텐츠 제작인력 수급 애로 해소를 위한 산학 연계 체계 등 강화

8) 창조경제의 신성장동력 이야기산업 육성 추진계획(2015, 관계부처 합동)

- 타지역 인력 흡수를 위한 콘텐츠산업 인프라 구축
- 콘텐츠 교육시설 등에서 육성한 콘텐츠 개발 우수인력을 지역업체와 연계하는 시스템 마련 필요
- 산학협력 활성화를 위한 인턴십 과정 확대
- 관련학과 기업협력 인력양성 교육 및 졸업생과 지역업체 연계 개발인력 충원
- 혁신도시 이전 한국콘텐츠진흥원 등과 공동 인력양성 사업 추진
- 콘텐츠 소재 발굴을 위한 교육, 연수 기회 확대
 - 다양한 시각을 갖게 워크숍, coaching 프로그램 강화
 - 국내외 박람회 등 참여 지원
 - 창작자 역량 강화를 위한 교육 기회 확대 및 현장 전문가 컨설팅 강화
- 콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 이야기데이터베이스 구축
 - 지역 원천소재 발굴 인력 확대
 - 아카이빙된 자료를 쉽게 검색할 수 있는 시스템 마련 및 자료 접근성 강화
- 원천소재를 특정 지역에 한정하는 정책 지양
 - 원천소재 중요 부분은 유지하되 글로벌콘텐츠로 소구하기 위한 내용으로 변형
- 아시아문화전당 연계 지역 문화원형 사업 추진
 - 문화전당의 아시아문화정보원에 호남대표 문화원형 구축

- 시장, 정원, 신앙, 인물, 신화, 음식, 국악소재, 전통놀이, 유흥문화 공간 등으로 유형화해 정보원에 구축 고려
- 박선흥 「광주 1백년」, 김정호 「광주산책」 등을 지역 원천소재 DB로 구축
 - 광주 1백년, 광주산책에 제시된 원천소재를 유형화해 DB로 구축
- 원로 문화예술인들에 대한 구술 채록
 - 지역 문화예술 인물 대상 활동, 숨은 이야기 등 채록
- 지역 이야기산업 진흥조례 제정 등 법·제도적 지원
 - 정부의 이야기산업 진흥에 관한 법률 제정 대비 지역 이야기산업 진흥 조례 제정 등 제도적 지원 정책 마련 필요
 - 가칭 ‘광주광역시 이야기산업 진흥조례’를 제정
 - 지역이야기산업 진흥 종합계획 수립
 - 지역이야기데이터베이스 구축
 - 이야기산업 통계자료 구축
 - 전문인력 양성
 - 이야기산업 진흥을 위한 전담기관 지정
 - 이야기 소재 유통 활성화 및 공정 거래 질서 확립을 위한 지원 센터 설치
- 본 연구를 바탕으로 인력양성, 스토리DB 구축 등의 세부 실행계획이 담긴 후속 연구 필요
 - 지역특화 콘텐츠 제작을 위한 중장기계획 수립 등 추진

〈표 8〉 광주광역시 지역특화 문화콘텐츠 활성화 정책과제

추진과제	추진단계	
	단 기	중장기
콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 이야기데이터베이스 구축	○	
콘텐츠 유통 및 마케팅을 위한 파트너십 구축	○	
개발된 콘텐츠 수익모델 마련을 위한 관련기관간 협력 체계 구축		○
융합콘텐츠 및 스마트 콘텐츠 개발을 위한 지원사업 확대		○
아시아문화전당 연계 지역 문화원형 사업 추진		○
콘텐츠 제작인력 수급 애로 해소를 위한 산학연계 체계 등 강화	○	
콘텐츠 소재 발굴을 위한 교육, 연수 기회 확대	○	
지역 콘텐츠 제작 인프라 연계		○
원천소재를 특정 지역에 한정하는 정책 지양	○	
박선홍 「광주 1백년」, 김정호 「광주산책」 등을 지역 원천소재 DB로 우선 구축	○	
원로 문화예술인들에 대한 구술 채록	○	
지원대상 업체가 장기적으로 자생할 수 있게 단계별 지원정책 필요	○	
인력양성, 스토리DB 구축 등의 세부실행계획 연구		○
지역 이야기산업 진흥 조례 제정 등 법·제도적 지원		○

참고문헌

- 광주광역시, 『광주문화수도 육성을 위한 문화환경연구』, 광주광역시, 2004.
- 국가균형발전위원회, 『문화관광 자원을 활용한 자립형 지역개발 방안 초안』, 국가균형발전위원회, 2004.
- 김경화, 「리버풀, 비틀즈의 흔적을 찾아서」, 이다, 『문학도시를 사유하는 쾌감』, 가람기획, 2015, pp. 38-71.
- 김춘식·남치호, 『세계 축제경영』, 김영사, 2002.
- 노시훈 외, 『전남에서 문화다양성의 길을 묻다』, 전남문화예술재단, 2014.
- 노시훈, 「광역 문화자원의 수집과 기록 : 아시아 목화문화자원을 중심으로」, 『기록학연구』, 제28집, 한국기록학회, 2011, pp. 123-153.
- 노시훈, 「루앙 아르마다 축제의 사례 분석을 통한 여수 거북선축제의 활성화 방안에 관한 연구」, 『프랑스학연구』, 제44집, 프랑스학회, 2008, pp. 161-184.
- _____, 「만화 『탱탱과 밀루의 모험(*Les aventures de Tintin et Milou*)』의 해양문학적 특성」, 『프랑스어문교육』, 제25집, 한국프랑스어문교육학회, 2007, pp. 217-233.
- _____, 「만화를 통한 프랑스 문화 교육: 『아스테릭스 *Astérix*』의 경우」, 『용봉논총』, 제31집, 전남대학교 인문학연구소, 2002, pp. 3-20.
- 민인철, 「국립아시아문화전당의 아시아문화정보원 문화원형 사업에 대한 정책 제언」, 『광주연구』, 제24-1호, 광주발전연구원, 2014.
- 박선흥, 『광주 1백년 : 개화기 이후 광주의 삶과 풍속』, 2권, 광주문

- 화재단, 2014(1994).
- 송희영, 「지역의 역사문화자원을 활용한 문화콘텐츠기획 연구 : 프랑스의 ‘퐁뒤푸’ 사례를 중심으로」, 『예술경영연구』, 제24집, 한국예술경영학회, 2012, pp. 73-96.
 - 신광철·장해라, 「영상 콘텐츠 속의 지역공간과 지역문화」, 『인문콘텐츠』, 제8호, 인문콘텐츠학회, 2006, pp. 83-107.
 - 안창현, 「중국 대형실경공연(實景公演) : 임프레션 시리즈(印象系列)의 문화산업적 가치연구」, 『인문콘텐츠』, 제19호, 인문콘텐츠학회, 2010, pp. 87-112.
 - 오정숙, 「문화상품으로서의 지역축제 : 니스 카니발과 망퐁 레몬축제를 중심으로」, 류정아 외, 『유럽의 축제문화』, 연세대학교 출판부, 2003, pp. 47-78.
 - 이상인, 「국적 없는 다양성의 상징, 뉴욕영화」, 구동희 편, 『영화 속의 도시』, 한울, 1999, pp. 21-30.
 - 이주봉, 「영화에 나타난 공간이미지와 지역문화의 가능성 : 〈8월의 크리스마스〉에 나타난 군산이미지를 중심으로」, 『인문콘텐츠』, 제29호, 인문콘텐츠학회, 2013, pp. 103-124.
 - 정수희, 「전통문화콘텐츠의 현대적 활용 : 웹툰 〈신과 함께-이승편〉을 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』, 제2호, 2012, pp. 69-98.
 - 함한희·박순철, 「디지털 아카이브의 문제점과 방향 - 문화원형 콘텐츠를 중심으로」, 한국비블리아학회지 17(2), pp. 23-42.
 - 武部善人, 『綿と木綿の歴史』, 東京 : 御茶の水書房, 1989.

부록 1 정책수요조사 질문지

‘지역문화진흥을 위한 콘텐츠 활성화 전략’ 추진을 위한
콘텐츠업체 정책수요조사 질문

귀하 및 귀기관의 무궁한 발전을 기원합니다.

안녕하세요? 광주발전을 위한 지식과 정책을 생산하는 싱크탱크인 「광주발전연구원」(www.gji.re.kr) 입니다.

이번에 「광주발전연구원」에서는 2015년 정책과제인 ‘지역문화진흥을 위한 콘텐츠 활성화 전략’ 추진을 위해 콘텐츠업체를 대상으로 애로점 및 지원이 필요한 부문 등을 알아보기 위해 의견조사를 하고 있습니다.

본 조사결과는 콘텐츠업체 육성 및 지원정책을 마련하는데 큰 도움이 될 것입니다. 향후 정책추진을 위한 기초자료로 활용되는 만큼, 귀하의 다양한 견해와 사례를 자유롭게 제시해 주시길 바랍니다.

응답하신 내용이나 조사과정에서 알려진 모든 사실은 **통계법 제33조 [비밀의 보호]** 조항에 의거 철저히 비밀로 보장되고 오직 통계적 목적으로만 사용됩니다.

바쁘시더라도 잠시만 시간을 내어 조사에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2015년 6월

▷ 광주발전연구원 문화사회정책연구실 민인철 박사
 - 전 화) 062-940-0519 - 팩 스) 062-940-0524
 - 이메일) icmin@gji.re.kr

1 업체 현황

업체	업체명		
	종업원 수		
	업무내용		
	응답자 성명, 연락처		

문 1. 어떤 계기로 기획창작스튜디오운영지원사업에 참여하게 되었습니까.

문 2. 귀 업체의 콘텐츠 제작사업 참여 경험사례가 있다면 구체적으로 말씀해 주세요.

문 3. 지역의 원천소스(이야기 소재) 혹은 전국적 이야기 소재를 활용한 콘텐츠 제작 사업(기획창작스튜디오운영지원사업 포함)을 추진하면서 겪고 있는 애로점은 무엇입니까?

문 4. 귀하께서는 콘텐츠 제작사업을 하면서 겪고 있는 애로사항 해결을 위해 우선적으로 지원이 필요한 부분은 무엇이라고 생각하십니까? 구체적으로 말씀 주세요.
(인력, 파트너, 시설, 장비, 소프트웨어, 정책 등)

문 5. 앞으로 광주시에서 콘텐츠 제작기업 육성을 위해 어떤 정책들이 이루어져야 한다고 보십니까? 자유롭게 의견을 제시해 주세요.

소재발굴사업	
콘텐츠개발지원사업	
인프라관련	
유통투자	
콘텐츠 개발인력	

◀ 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다 ▶

‘지역문화진흥을 위한 콘텐츠 활성화 전략’ 정책과제 추진을 위한 콘텐츠업체 정책수요조사 질문

귀하 및 귀기관의 무궁한 발전을 기원합니다.

안녕하세요? 광주전남발전을 위한 지식과 정책을 생산하는 싱크탱크인 「광주전남연구원」(www.gji.re.kr)입니다.

이번에 「광주전남연구원」에서는 2015년 정책과제인 ‘지역문화진흥을 위한 콘텐츠 활성화 전략’ 추진을 위해 콘텐츠업체를 대상으로 애로점 및 지원이 필요한 부문 등을 파악하기 위해 콘텐츠업체 담당자를 대상으로 의견조사를 하고 있습니다.

본 조사결과는 콘텐츠업체 육성 및 지원정책을 마련하는데 큰 도움이 될 것입니다. 향후 정책추진을 위한 기초자료로 활용되는 만큼, 귀하의 다양한 견해와 사례를 자유롭게 제시해 주시길 바랍니다.

응답하신 내용이나 조사과정에서 알려진 모든 사실은 **통계법 제33조 [비밀의 보호]** 조항에 의거 철저히 비밀로 보장되고 오직 연구 목적으로만 사용됩니다.

바쁘시더라도 잠시만 시간을 내어 질문에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2015년 10월

▷ 광주전남연구원 문화관광연구실 민인철 박사

· 전 화) 062-940-0519

· 팩 스) 062-940-0524

· 이메일) icmin@gji.re.kr

1 업체 현황

업체	업체명		
	종업원 수		
	업무내용		
	응답자 성명, 연락처		

문 1. 어떤 계기로 지역특화 문화콘텐츠 개발 지원사업에 참여하게 되었는지 말씀해주세요.

문 2. 지역의 원천소스(이야기 소재)를 활용한 콘텐츠 제작사업을 추진하는데 있어 우선적으로 지원이 필요한 부분은 무엇이라고 생각하십니까? 구체적으로 말씀 주세요.

(인력, 파트너, 시설, 장비 활용, 소프트웨어, 정책 등)

문 3. 지역특화 문화콘텐츠 개발지원 사업이 수익성을 확보하기 위해 앞으로 개선이 필요한 부분이 있다면 무엇이라고 보시는지 말씀해주세요.(예, 소재의 특정 지역 한정, 단발성 사업 지양, 지역간 업체 컨소시엄 강화, 지역전통 소재 발굴사업 지원 등)

문 4. 앞으로 콘텐츠 제작업체 육성을 위해 지역에서 지원을 더 해줬으면 하는 부분이 있다면 무엇이라고 생각하십니까? 자유롭게 의견을 적어 주세요.

소재발굴사업	
콘텐츠개발지원사업	
인프라관련	
유통투자	
콘텐츠 개발인력	
기타	

◀ 끝까지 응답해 주셔서 감사합니다 ▶

지역문화진흥을 위한 콘텐츠 활성화 전략

Strategies for Employing Cultural Resources
for the Promotion of Regional Culture

- **인쇄일** 2016년 3월 • **발행일** 2016년 3월
- **발행인** 박성수(광주전남연구원장)
- **발행처** 광주전남연구원 [<http://www.gjeri.kr>]
광주광역시 광산구 소촌로 152번길 53-27
TEL. 062) 940-0500 / FAX. 062) 940-0523
- **인쇄처** 푸른커뮤니케이션 (062-434-8615)
- **ISBN** 9791187272038 93300

- 이 보고서의 내용은 본 연구원의 공식견해와 반드시 일치하는 것은 아닙니다.
- 이 책에 실린 내용은 출처를 명시하는 한 자유로이 인용할 수 있으나 무단전재나 복사는 금합니다.