연구보고 R639 | 2011. 11.

# 농촌 문화산업의 실태와 육성 방안

김 광 선 부 연 구 위 원
이 규 천 선임연구위원
홍 준 표 부 연 구 위 원

한국농촌경제연구원

**연구 담당**

| | | |
|---|---|---|
| 김 광 선 | 부 연 구 위 원 | 연구총괄, 제1장, 제2장, 제3장, 제4장, 제5장, 제6장 집필 |
| 이 규 천 | 선임연구위원 | 제3장, 제4장 집필 |
| 홍 준 표 | 부 연 구 위 원 | 제3장, 제4장 집필 |

**조사 협조기관**

설문조사 (주)리서치 앤 리서치(Research & Research)

# 머 리 말

침체된 농촌지역경제의 활성화를 위해 그간 다양한 정책 사업들이 추진되어 왔다. 이들 사업 중 2000년대 이후 추진된 주요 사업들의 특성은 농촌에 존재하는 문화자원의 산업화를 도모함으로써 농촌의 내생적 발전을 추구한다는 공통점을 지닌다. 이들 사업의 내용은 산업적으로는 농촌의 전통 및 향토 식품 부문, 전통공예 부문, 전통문화·예술축제 및 전통소재에 기반한 공연 부문, 문화유적에 기반한 농촌관광 부문, 농촌체험관광 부문 등으로 구분되는데 이들은 후방연계나 전방연계 시 부문 간 융합에 의해 다양한 시너지 효과를 발휘한다.

이에 본 연구는 이들 부문을 농촌 문화산업이라는 하나의 산업부문으로 통합하고 그 실태와 발전 방안을 제시하는 것을 목적으로 수행되었다. 농촌 문화산업은 국가적 수준에서는 아직 미약한 규모이지만 개별 농촌 시·군의 입장에서는 주요 기반산업의 하나로 성장하고 있다. 특히 농촌에서 지역경제의 순환구조를 구축하여 보다 지속가능한 경제발전의 가능성을 높이고 있다. 또 농촌지역 내에서 자생적으로 성장하는 기업 활동을 창출하는 효과를 초래하고 있다.

본 연구는 농촌 문화산업의 실태를 분석하기 위해 다양한 방법을 활용하였다. 먼저 전국 139개 농촌 시·군 전체를 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 농촌 문화산업의 하위 부문별 사례 심층조사와 지역사례 심층조사를 실시하였다. 이러한 조사·분석 결과를 바탕으로 농촌 문화산업 육성 정책의 방향을 제시하였다. 또 중앙정부 차원과 지자체 차원으로 나누어 농촌 문화산업 육성 방안을 제시하였다. 모쪼록 이번 연구가 우리 농촌의 문화산업을 이해하고 관련 정책을 추진하는 데 기초자료로 활용되기를 바란다.

마지막으로 연구에 적극 협조하여 주신 지자체 공무원과 기업 대표, 농촌 주민들께 감사드리며 연구진의 노고를 치하한다.

2011. 11.

한국농촌경제연구원장 **이 동 필**

# 요 약

## 연구 목적과 주요 내용

이 연구는 농촌 문화산업의 실태를 분석하고 발전 방안을 제시하는 목적으로 추진되었다. 점점 더 쇠퇴해 가는 우리 농촌의 지역경제를 활성화하고자 하는 정책적 노력들이 지속되어 왔지만 농가의 농외소득 증대 수단에 그치거나 외생적 발전전략의 한계로 인해 그 효과가 크지 못했다. 하지만 2000년대 들어 농촌지역경제의 활성화 전략이 내생적 발전전략으로 선회하였다. 그 일환으로 신활력사업, 향토산업육성사업, 특화품목육성사업, 향토지적재산육성사업, 전통음식관광자원화사업, 녹색농촌체험마을, 농촌전통테마마을, 문화·역사마을, 농촌장수건강마을, 신문화공간조성 등과 같은 사업들이 추진되었다.

이들 사업은 그 내용의 면면을 살펴보면 농촌의 전통 및 향토 식품 부문, 전통공예 부문, 전통문화·예술축제 및 전통소재에 기반한 공연 부문, 문화유적에 기반한 농촌관광 부문, 농촌체험관광 부문 등으로 구분이 가능하다. 그런데 이들 부문은 사업추진의 전략적 관점이나 사업의 내용적 측면에서 많은 공통점과 산업적 연관성을 지니고 있다. 첫째, 농촌지역경제의 활성화를 위해 내생적 발전전략을 기반으로 농촌에 존재하는 문화자원의 산업화를 추구한다는 전략적 공통점을 지닌다. 둘째, 이들 사업의 내용과 추진 과정에서 후방연계를 통한 부문 간 통합과 전방연계를 통한 시장에서의 융합을 통해 부가가치를 보다 증대하고 있다. 그러나 이러한 특성에도 불구하고 이들 사업은 정책적으로 하나의 산업적 관점에서 접근되지 못하고 개별 단위사업 관점에서 접근되었다.

이들 부문은 사업 내용과 추진전략의 공통성, 그리고 산업적 연관성의 특성으로 인해 정책의 통합적 관점에서 하나의 산업부문으로 분류될 수 있다. 또 그럴 때 다음과 같은 정책적 효과를 초래할 수 있다. 첫째, 이들 부문은 많은 경우 자원과 소재를 공유하며, 또는 한 하위 부문의 생산물이

다른 부문의 원료 또는 소재로 투입되어 시너지를 창출한다. 둘째, 자원 및 소재의 공유 외에도 시장에서 하위 부문들 간에 결합이 있을 때 시장성이 증대되고 부가가치 창출이 촉진될 수 있다. 셋째, 자원의 공유와 시장의 결합은 이들 부문의 생산과정에 있어 지역 내에서 발생하는 투입·산출 과정의 단계 또는 가치체인의 단계(roundaboutness)를 증대시켜 다양한 부가적 경제활동과 부가가치를 창출함은 물론 지역경제의 순환구조 구축과 내생적 지역발전을 촉진한다.

본 연구에서는 이들 부문들을 정책적 관점에서 '농촌 문화산업'으로 통합하여 접근함으로써 농촌 문화산업의 현황과 특성, 농촌지역경제 활성화에 대한 기여 실태, 애로점과 정책 수요 등을 분석하여 "농촌 문화산업의 실태를 분석하고 육성 방안을 제시"하는 것을 목적으로 한다.

본 연구의 주요 내용으로 제2장에서는 농촌 문화산업의 개념을 정의하고 범위 설정을 위해 하위 부문을 구성하였다. 제3장에서는 농촌 문화산업의 부문별 현황과 실태를 분석하였다. 제4장에서는 농촌 문화산업의 부문별 사례와 사례지역의 농촌 문화산업 발전 사례를 심층 분석하여 부문적 또는 지역적 차원에서 정책적 함의를 도출하였다. 제5장에서는 농촌 문화산업 육성정책의 실태와 문제를 분석하였다. 끝으로, 제6장에서는 이들 분석을 토대로 농촌 문화산업의 발전 방안을 제시하였다.

## 농촌 문화산업의 개념과 범위

농촌 문화산업에 대한 기존 연구가 거의 없는 상황하에 본 연구는 농촌의 문화자원을 정의한 후 동 자원의 산업화를 연구한 선행연구를 검토함으로써 농촌 문화산업의 개념과 범위를 설정하였다. 범위의 설정은 동 산업의 주요 하위 부문을 구성하는 방식으로 대체하였다. 그 결과 농촌 문화산업의 개념을 "이윤추구를 위해 농촌의 문화유산을 상업화하는 생산체계 또는 경제활동체계"로 정의하였다. 여기서 문화유산이란 문화유적에 한정하던 과거의 관행을 넘어, '현재까지 전해 내려오는 살아 있는 문화로서 과거의 모든 것'이라는 광의의 의미를 지닌다. 이러한 개념정의를 기반으로

농촌 문화산업의 하위 부문을 아래 표와 같이 주요 5개 부문과 기타 부문으로 구성하였다.

<농촌 문화산업의 하위 부문과 개념>

| 구분 | 개념 |
|---|---|
| 전통 및 향토 식품 부문 | - 해당 지방에서 생산되는 재료를 그 지방의 조리법으로 조리하는 음식으로 예로부터 지금까지 그 지방에서 전해오는 음식의 상업화<br>- 예로부터 조상들이 즐겨먹던 음식으로 특정 지역만의 전통은 아니지만 현재 해당 지역에 그 전통이 남아 있는 음식의 상업화 |
| 전통공예 부문 | - 금속, 도자, 목칠, 유리, 섬유 등의 소재와 장인기술을 바탕으로 실용적인 물건이나 예술적인 조형물을 만드는 것(섬유공예, 목공예, 나전칠기공예, 도자공예, 석공예, 보석공예, 금속공예, 초자공예, 죽세공예, 초경공예, 모피공예, 종이공예 등) |
| 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연 부문 | - 예로부터 해당 지역에 전해 내려오는 민속행사(놀이, 굿, 제의, 축제 등)와 전통예술(소리, 춤사위) 등을 상업화하거나, 전통적 소재를 현대적 공연으로 상업화한 경우 |
| 문화유적 기반 농촌관광 부문 | - 건축물, 기념비, 풍경, 기록물, 예술품, 기타 문화·역사적 인공물(물리적 문화재)을 보존하면서 이를 관광자원으로 활용하는 경제활동. 물리적 문화재란,<br>· 역사·문화 유적이 있는 장소<br>· 역사·문화 유물을 전시하는 전시·박물관 |
| 농촌체험관광 부문 | - 농촌의 자연·생태적, 사회·경제적, 문화적 특성을 농촌 방문객이 자발적으로 참여하여 체험하는 관광형태. 대안여행 형태의 체험관광과 정부지원에 의한 체험마을사업 형태의 체험관광, 그리고 정부지원 없이도 마을단위로 추진하고 있는 농촌체험 사업 포함 |
| 기타 부문 | - 기타 농촌 문화산업의 지적재산권화, 문화콘텐츠산업화 등 |

## 농촌 문화산업의 현황과 실태

전국의 139개 농촌 시·군을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 농촌 문화산업의 대체적인 현황을 추정할 수 있었다. 동 산업의 국내시장 규모는 약 1조7천억원으로 농어촌 시·군 평균 121.4억원 정도로 나타났다. 농촌 문화산업 종사 기업의 수는 12,503개소로 추정되며, 이를 통해 117,672개의 일자리가 유지되고 있는 것으로 파악된다. 이는 각 농어촌 시·군 평균으로 사업체 90.0개소, 그리고 종사자 846.6명임을 의미한다. 또 사업체당 평균 종사자 수는 9.4명이다. 농촌 문화산업이 비록 사업체나 종사자 규모에 있어 매우 소규모인 것은 사실이지만, 우리 농촌에서 농업부문의 일자리가 감소하고 이를 상쇄할 만한 2·3차 산업에서의 새로운 일자리 창출이 부족한 상황을 고려하면 농촌 문화산업의 규모는 결코 무시할 만한 것이 아니다.

그러나 농촌 문화산업을 육성하기 위한 기존의 정책지원은 주로 단편적인 사업지원에 그쳐왔다. 산업의 가치체인 특성에 따른 단계별 육성정책을 체계적으로 시행하기보다는 품목 중심의 지원사업이 대부분을 차지하고 있다. 이는 그간 농촌 문화산업에 대한 통합적 접근이 부재해왔기 때문이다. 이러한 이유로 대부분 하위 부문의 분야별 경쟁력 평가에 있어 전반적인 기획 역량 부족, 대학·연구소 등 전문기관과의 네트워크 부족, 관련 산업부문과의 연계 부족, 관련 파생상품 창출 부족 등의 문제가 노출되고 있다. 또 홍보·마케팅 역량이나 관련 인프라 등의 부족 역시 문제로 나타나고 있다.

## 농촌 문화산업의 부문별 사례와 지역사례 분석의 시사점

농촌 문화산업의 특성을 보다 자세히 밝히기 위해 하위 부문별로 주요 사례를 조사·분석하였다. 전통 및 향토 식품산업 부문은 강릉시의 전통한과산업, 전통 공예산업 부문은 인제군의 전통 목공예산업, 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업은 영동군의 난계국악축제, 문화유적 기반 농촌관광은 영월군의 박물관 산업, 그리고 농촌체험관광은 임실군 치즈마을을

사례로 조사하였다. 사례별 주요 분석 내용은 개괄적인 현황, 산업구조의 실태와 전반적인 운영 상황, 공공의 지원 실태와 지역경제에 대한 파급효과, 정책 수요 등으로 구성되었다.

이 외에도 지역적 관점에서 농촌 문화산업의 전체적인 구조와 실태, 발전 방안 등을 예시적으로 분석하기 위해 사례지역 심층조사를 실시하였다. 사례지역으로는 도농복합시인 경상북도 안동시를 선택하였다. 그 이유는 안동시의 경우 앞서 제시한 농촌 문화산업의 5개 하위 부문이 모두 비교적 잘 발달되어 있어 농촌 문화산업의 지역실태를 전체적으로 살펴볼 수 있으며, 같은 이유에서 농촌지역 문화산업의 향후 발전 방안을 예시할 수 있기 때문이다.

사례분석을 통해 농촌 문화산업의 농촌지역경제에 대한 사회·경제적 파급효과를 다음과 같이 도출할 수 있었다. 첫째, 농촌 문화산업은 산업규모는 작지만 농촌 기업가들에게 중요한 적소시장(niche market)을 제공한다. 둘째, 농촌 문화산업은 지역경제의 순환구조를 구축하여 농촌의 내생적 지역발전을 촉진함으로써 지역경제의 지속가능성을 높인다. 셋째, 농촌 문화산업은 하위 부문간 연계성이 매우 높다. 즉 전통 공예산업이나 전통 및 향토 식품산업의 경우 농촌체험관광의 소재를 제공하는 중요한 기능을 하며, 또 지역의 축제와 결합되어 상품의 판매를 촉진하기도 한다. 넷째, 농촌 문화산업은 지역 주민의 삶의 질을 적극적으로 향상시키며 문화 활동에 대한 참여와 함께 이와 관련된 일자리를 창출하는 역할을 한다. 다섯째, 이러한 파급효과를 종합해 볼 때 농촌 문화산업은 산업 내적인 또는 하위 부문간 경제적 시너지 창출 효과가 매우 높다.

### 농촌 문화산업 육성정책 실태와 정책 수요

농촌 문화산업은 농촌의 전통식품, 전통놀이, 향토자원, 향토문화축제, 문화예술공연·전시, 전통문화를 활용한 관광 등의 내용으로 다양한 법률에서 육성 근거를 마련하고 있었다. 그러나 이들은 해당 법률 내에서 개별적인 단위 사업으로 고려되고 있을 뿐, 농촌 문화산업에 대한 보다 통합적이

고 체계적인 육성정책의 틀을 갖추지 못하고 있다.

한편 관계 부처에서 추진하는 지원사업의 내용을 설문조사를 통해 분석한 결과 농촌 문화산업 육성과 관련된 지원사업은 주로 향토음식, 향토산업, 전통발효식품, 전통공예, 공예관광상품, 문화관광축제, 지역축제 컨설팅, 문화관광자원, 지역문화예술, 농촌관광, 낙농체험, 문화재, 전통사찰 등을 핵심 용어로 포함하고 있다. 그러나 이들 지원사업의 대부분은 산업적 관점의 지원이기보다는 사업차원의 지원 성격을 갖는다. 정책적으로 다양한 하위 부문을 통합적으로 지원할 수 있는 산업육성정책의 특성을 갖추지 못하고 있다.

농촌 문화산업에 종사하는 기업들을 인터뷰 방식으로 조사한 결과 이들이 관련 지원을 받는 데 느끼는 가장 큰 문제는 한마디로 “어떤 지원이 있는지 알지 못하며, 알더라도 절차가 너무 복잡할 뿐만 아니라, 원하는 지원이 없거나 지원받아도 규모가 작아 효과가 없다”는 것으로 요약되고 있다. 반면 필요한 정책 지원으로는 ‘안정적인 시장(판로) 지원’과 ‘유통(전시·판매)시설 지원’, ‘홍보·마케팅 지원’에 대한 응답비중이 높았다. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연 부문, 문화유적 기반 농촌관광 부문, 농촌체험관광 부문의 경우는 ‘숙박·교통 등 관광인프라 구축 지원’에 대한 수요 역시 높게 나타나고 있다.

## 농촌 문화산업 육성 방안

연구 결과를 토대로 농촌 문화산업 육성의 기본 방향을 5가지로 제시하였다. 첫째, 농촌 문화산업 육성을 위한 법제도를 정비해야 한다. 즉 농촌 문화산업 육성정책의 근거법을 마련하고 농촌 문화산업과 관련한 진흥계획의 수립과 시행이 필요하다. 둘째, 농촌 문화산업 진흥을 위한 협력체계 구성이 중앙정부 차원과 지자체 차원에서 구축·운용되어야 한다. 셋째, 산업의 현대화 및 전문인력 양성이 필요하다. 넷째, 농촌 문화상품 소비의 저변 확대가 필요하다. 다섯째, 농촌 문화자원의 적극적이고 체계적인 발굴과 상업화가 추진되어야 한다.

농촌 문화산업 육성 방안을 중앙정부 차원과 지자체 차원으로 구분하여 제시하였다. 먼저 중앙정부 차원에서는 첫째, (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」을 제정한다. 둘째, 동 법에 근거해 (가칭)‘농촌 문화산업 진흥계획’을 수립한다. 셋째, 농촌 문화산업의 진흥을 위해 범부처 차원이 협의체인 (가칭) ‘농촌 문화산업 발전 협의회’를 구성·운영한다. 넷째, 농촌 문화산업 종사 기업들의 가장 큰 애로점이 ‘정보의 부족’인 만큼 (가칭)‘농촌 문화산업 정보지원센터’를 설치하여 이들 기업과 지자체가 필요로 하는 관련 정보를 수집·제공하는 기능을 하도록 한다. 다섯째, 초등교육 교과과정과 지역별 주요 대학의 평생교육 과정을 활용하여 국민들 또는 소비자들로 하여금 농촌 문화산업에 대한 이해를 증진하고 농촌 문화상품 소비 촉진을 위한 문화적 자본 축적을 촉진한다.

지자체 차원의 육성 방안으로는 첫째, 각 지역의 문화자원 분포를 조사하고 지역실정에 맞는 농촌 문화산업 진흥계획을 수립·시행한다. 둘째, 동종 기업들의 집단화를 통해 개별 기업이나 사업조직이 달성하기 힘든 생산, 유통 분야에서의 경쟁력을 제고할 수 있도록 지원한다. 셋째, 지역에 특화되어 있는 농촌 문화산업 하위 부문을 중심으로 전문인력 및 후계자 양성을 지원한다. 넷째, 지자체 차원에서 농촌 문화산업 발전을 위한 협력체계 구축을 지원한다.

## ABSTRACT

# A Study on Promoting Rural Cultural Industries

Endogenous development strategy is becoming more important in vitalizing declining rural areas. The key point of endogenous development strategy is to establish localized production systems in which goods and services are produced based on mobilization of local intrinsic resources. In the 2000s, a variety of policies to exploit local intrinsic resources and vitalize rural areas have been implemented based on endogenous development strategy. Still, most of such policies had limitations in planning and implementing related policy programs because of the lack of integrated perspective on industrial systems or industrial policies. Under such a situation, this study tries to conceptualize exploitation and industrialization of local intrinsic resources in rural areas as rural cultural industries. And this study includes analyses of the conditions and characteristics of rural cultural industries, and policy directions to promote the industries as well.

To conceptualize and categorize rural cultural industries, we reviewed a variety of previous studies on industrialization of local intrinsic resources in rural areas. We carried out a survey targeting 139 rural areas (Sis and Guns) to investigate the conditions and characteristics of the industries. We also investigated the systematic traits of the industries such as production systems through in-depth interviews with related public officials and business CEOs. In addition, we conducted an in-depth case study on a local area to analyze industrial structures, local conditions, industrial policy directions of rural cultural industries from a territorial perspective. Lastly, we reviewed critically the existing laws and policies related with supporting rural cultural industries to suggest policy recommendations.

In this study, we defined rural cultural industries as production systems in which cultural heritages in rural areas are commercialized for the pursuit of profits. We also suggested that rural cultural industries are com-

posed of 5 sub-sectors: local and traditional food industry, traditional crafts industry, traditional art festival and performance, rural tourism based on cultural remains, and agri-tourism. Even though rural cultural industries have a relatively small national market size, they are of great importance to local economic growth of each rural area. In 2010, 12,503 firms were belonged to rural cultural industries hiring 117,672 people. Their total sales amount is presumed to be about 1,700 billion won in the same year.

Rural cultural industries have positive socioeconomic effects on rural areas. First, the industries offer niche markets for rural entrepreneurs. Second, the industries help to establish sustainable local economic systems. Third, the industries promote industrial development in rural areas by backward and forward linkages among sub-sectors. And lastly, the industries enhance the quality of lives of rural residents.

In this study, we suggested some policy directions to promote rural cultural industries. First, enactment of relevant laws is sought after and policy programs must be planned to promote the industries. Second, cooperative networks need to be established among main related authorities in local governments, as well as in the central government. Third, to increase productivity of the firms in the industries, central and local governments should help to modernize production facilities and cultivate talented persons. Fourth, the buying public must be expanded by promoting consumers' understanding of the value of rural cultural industries and their goods and services. Lastly, for the development of rural cultural industries, local governments and their residents must exploit their own cultural attractions and resources.

Researchers: Kwang-Sun Kim, Gyu-Cheon Lee, and Jun-Pyo Hong
Research Period: 2011.1～2011.10
E-mail Address: yeskskim@krei.re.kr

# 차 례

**제1장 서 론**

1. 연구의 배경과 목적 ····· 1
2. 연구의 주요 내용과 방법 ····· 5

**제2장 농촌 문화산업의 개념과 범위**

1. 기존 문화산업의 개념과 한계 ····· 9
2. 농촌 문환사업의 개념과 주요 부문 ····· 12
3. 농촌 문화산업의 정책적 의의와 특성 ····· 21

**제3장 농촌 문화산업의 현황과 특성**

1. 농촌 문화산업 실태조사 방법 ····· 27
2. 농촌 문화산업의 주요 부문별 현황과 실태 ····· 30
3. 농촌 문화산업의 현황과 실태 소결 ····· 48

**제4장 농촌 문화산업의 주요 사례와 특성**

1. 농촌 문화산업 사례분석 개요 ····· 51
2. 농촌 문화산업의 주요 부문별 사례와 특성 ····· 52
3. 안동 농촌 문화산업의 사례 ····· 77
4. 농촌 문화산업 사례분석의 시사점 ····· 97

**제5장 농촌 문화산업 육성정책의 실태와 정책 수요**

1. 농촌 문화산업 육성정책 실태 ····· 101
2. 농촌 문화산업 육성을 위한 주요 시책 ····· 108
3. 농촌 문화산업 육성을 위한 정책 수요 ····· 110

## 제6장 농촌 문화산업 육성 방안

1. 농촌 문화산업 육성의 기본 방향 ····· 117
2. 농촌 문화산업 육성 방안 ····· 121

부록1: 2011년 문환관광축제 선정 내역(시·도별) ····· 127
부록2: 농촌 문화산업 실태와 육성방안을 위한 설문조사 ····· 128
부록3: 안동시 농촌 문화산업 육성방안 마련을 위한 설문조사 ····· 145

참고 문헌 ····· 152

# 표 차례

## 제2장

표 2- 1. 문화유산의 유형과 소재 ····· 15
표 2- 2. 산업화된 농촌 문화유산의 유형 ····· 19
표 2- 3. 농촌 문화산업의 하위 부문과 개념 ····· 20
표 2- 4. 도시와 농촌의 문화산업 특성 비교 ····· 24

## 제3장

표 3- 1. 전통 및 향토 식품산업 현황 ····· 32
표 3- 2. 전통 및 향토 식품산업 지원정책사업 현황 ····· 32
표 3- 3. 전통 및 향토 식품산업의 분야별 경쟁력 평가 ····· 33
표 3- 4. 전통 공예산업 현황 ····· 35
표 3- 5. 종사자 기준 전통 공예산업 상위 10위 지역 ····· 36
표 3- 6. 전통 공예산업 하위 부문별 주요 지원정책사업 현황 ····· 37
표 3- 7. 전통 공예산업의 분야별 경쟁력 평가 ····· 38
표 3- 8. 농촌의 지역 축제 현황 ····· 39
표 3- 9. 종사자 기준 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 상위 5위 지역 ···· 40
표 3-10. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 현황 ····· 40
표 3-11. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업의 분야별 경쟁력 평가 ·· 41
표 3-12. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 지원정책사업 현황 ····· 42
표 3-13. 문화유적 기반 농촌관광산업 현황 ····· 43
표 3-14. 문화유적 기반 농촌관광산업 지원정책사업 현황 ····· 44
표 3-15. 문화유적 기반 농촌관광산업의 분야별 경쟁력 평가 ····· 45
표 3-16. 농촌체험관광산업 현황 ····· 46
표 3-17. 농촌체험관광 지원정책사업 현황 ····· 47
표 3-18. 농촌체험관광산업의 분야별 경쟁력 평가 ····· 48

표 3-19. 농촌 문화산업의 추정 규모 ····· 49
표 3-20. 농촌 문화산업의 경쟁력 취약 분야 ····· 50

**제4장**

표 4- 1. 난계국악축제의 프로그램 ····· 63
표 4- 2. 영월군 주요 박물관 연간 관광객 수(2010년) ····· 70
표 4- 3. 안동시 문화재 지정 현황 ····· 79
표 4- 4. 안동시 주요 문화유적지 및 유물전시관 현황(2010년) ····· 86
표 4- 5. 안동시 지역·경제발전을 위한 농촌 문화산업의 기여 분야 ·· 90
표 4- 6. 안동시의 지역발전에 기여하는 농촌 문화산업 ····· 91
표 4- 7. 집중 육성해야 할 농촌 문화산업 품목 ····· 93
표 4- 8. 농촌 문화산업 부문별 발전요소 ····· 94
표 4- 9. 하위 부문 간 연계 육성 필요성 ····· 95

**제5장**

표 5- 1. 농촌 문화산업 육성 관련 법 ····· 106
표 5- 2. 농촌 문화산업 지원시책 ····· 109
표 5- 3. 전통 및 향토 식품산업의 정책 수요 ····· 111
표 5- 4. 전통 공예산업의 정책 수요 ····· 112
표 5- 5. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업의 정책 수요 ···· 113
표 5- 6. 문화유적 기반 농촌관광산업의 정책 수요 ····· 113
표 5- 7. 농촌체험관광산업의 정책 수요 ····· 114
표 5- 8. 중소기업 관련 지원 예시 항목 ····· 115

# 그림 차례

## 제1장

그림 1- 1. 연구의 주요 내용 ····· 7

## 제2장

그림 2- 1. 농촌 문화산업의 범위 ····· 18
그림 2- 2. 기존 문화산업과 농촌 문화산업의 정책적 의의 ····· 22

## 제3장

그림 3- 1. 산업의 가치체인 일반모형 ····· 28
그림 3- 2. 전통 및 향토 식품산업 품목수별 시·군 분포 ····· 31
그림 3- 3. 전통 공예산업 부문별 시·군 분포 ····· 34

## 제4장

그림 4- 1. 강릉 전통 한과산업의 생산체계 ····· 55
그림 4- 2. 인제 목공예산업의 생산체계 ····· 60
그림 4- 3. 영동 난계국악축제를 중심으로 한 국악산업 체계 ····· 66
그림 4- 4. 영월 박물관산업의 지역 파급 구조 ····· 71
그림 4- 5. 임실치즈마을 농촌체험관광산업의 구조 ····· 76
그림 4- 6. 경제활동별 지역내 총생산 비교 ····· 78

## 제5장

그림 5- 1. 문화산업 육성 관련 근거법 현황 ····· 103

# 제1장 서 론

## 1. 연구의 배경과 목적

우리나라에서 산업화정책이 본격적으로 시작된 1960년대 이래로 지난 수십년 동안 농촌은 인구의 급속한 감소와 고령화, 산업기반의 약화와 일자리 감소, 지역사회의 활력 감소 등의 문제를 지속적으로 경험하고 있다. 산업화정책이 다름 아닌 도시화와 공업화를 의미하다 보니 농촌의 젊은이들은 공장에서 산업노동자로 일하기 위해 대부분 도시로 몰려갔다. 농촌에서는 농업생산 인력이 감소하고 농촌사회에 전승되던 다양한 산업이 점차 사라지게 되었다. 젊은층의 감소로 농촌에 전해지던 전통문화의 전승 또한 위기에 처했다.

농촌경제에서 농업이 차지하는 비중이 감소하는 것과 함께 장인생산이 몰락하고 지역의 전통문화 전승이 위기에 처한 것은 우리 농촌의 사회·경제적 조건에 치명적인 악영향을 줄 수밖에 없었다. 이는 농촌에서 자생적이고 내생적인 발전의 단초를 제공할 자원이 사라지고 있다는 사실을 의미하기 때문이다. 그러는 동안 농촌에 내재했던 소중한 자원들은 도시화와 공업화의 바람에 사라지고 수십년의 시간 속에 묻혀갔다.

그간 농촌경제의 쇠퇴를 만회하고 재활성화하기 위해 수많은 정책적 노력이 농촌에 투입되었다. 새로운 산업을 육성하고 일자리를 창출하기 위해 농어촌 부업단지(특산단지), 관광농원, 농공단지 조성, 외부기업 유치 등이 추진되었다. 그러나 산업육성보다는 농가의 농외소득 증대 수단에 그치거

나 외생적 발전전략의 한계 등으로 그 효과가 크지 못했다. 특히 외생적 발전전략에 기반한 제조업 및 서비스산업 유치는 농업부문의 축소를 상쇄하기에는 턱없이 부족했으며, 이에 더해 농촌경제를 외부환경 변화에 취약하게 만들었고 주로 단순 일자리의 제공으로 인해 농촌 주민들은 산업생산에서 점점 더 탈숙련화(de-skilled)되어 갔다.

반면 2000년대 들어 농촌경제의 활성화 전략이 내생적 발전전략으로 선회하였다. 신활력사업, 향토산업육성사업, 특화품목육성사업, 향토지적재산육성사업, 전통음식관광자원화사업, 녹색농촌체험마을, 농촌전통테마마을, 문화·역사마을, 농촌장수건강마을, 신문화공간조성 등과 같은 사업들이 추진되었다. 이들 사업은 농촌지역사회의 혁신역량을 강화하고 농촌의 고유한 지역자원을 산업화하여 내생적 발전을 도모한다는 전략적 공통성을 지닌다. 또 인적자본의 개발과 역량강화, 지역자원을 활용한 새로운 사업 분야 창출, 마을기업·농어촌공동체회사 등 농촌사업조직의 육성, 지역경제의 순환체계 구축 등에 상당한 기여를 했다고 평가할 수 있다.

이들 정책 사업은 그 내용의 면면을 살펴보면 농촌의 전통 및 향토 식품부문, 전통공예 부문, 전통문화·예술축제 및 전통소재에 기반한 공연 부문, 문화유적에 기반한 농촌관광 부문, 농촌체험관광 부문 등으로 구분이 가능하다. 그런데 이들 부문은 사업추진의 전략적 관점이나 사업의 내용적 측면에서 많은 공통점과 산업적 연관성을 지니고 있다. 첫째, 농촌지역경제의 활성화를 위해 내생적 발전전략을 기반으로 “농촌의 오래된 미래(농촌지역의 문화자원)를 통해 농촌경제의 활성화”를 추구한다는 전략적 공통점을 지닌다. 둘째, 이들 사업의 내용과 추진 과정에서 후방연계를 통한 부문 간 통합과 전방연계를 통한 시장에서의 융합에 의해 부가가치를 보다 증대하고 있다. 그러나 이러한 특성에도 불구하고 이들 사업은 정책적으로 하나의 산업적 관점에서 접근되지 못하고 개별 단위사업 관점에서 접근되었다.

산업육성정책의 대상은 다양하게 구분되는데, 가장 넓게는 최종 생산물의 생산방식에 따라 농업, 임업, 수산업, 제조업, 서비스업 등으로 분류되기도 하며, 생산물의 품목에 따라 (예를 들면 제조업 내에서도) 음식료품 제조업, 자동차 제조업, 의류 제조업, 가구 제조업, 컴퓨터 제조업 등으로

구분되기도 한다. 이들 산업은 각각의 분류 기준에 따라 구분되며 정책적 의도에 따라 그 구분 경계를 넘나들며 산업정책의 대상이 되어 왔다. 그러나 기존의 산업분류는 제조업 중심의 경제환경에 적합한 구분으로 최근의 산업환경 변화를 제대로 반영하지 못한다는 비판과 함께 이른바 특수분류에 의한 구분을 통해 현실을 보다 잘 반영하려는 노력으로 이어지고 있다.

우리나라에서 산업 특수분류의 대표적인 사례가 문화산업 특수분류이다.[1] 문화산업은 영화, 애니메이션, 게임, 음악, 방송, 출판 부문 등으로 구성된다. 이들 부문을 정책적으로 하나의 산업, 즉 '문화산업'이라는 통합적 관점에서 접근하게 된 이유는 이들간 기술적 융합성과 윈도우 효과 등을 통한 시장에서의 호환성 등에 기반하고 있다. 이들을 하나의 산업으로서 통합적으로 접근하여 육성할 때 바로 기술적 융합을 통한 새로운 상품의 생산과 윈도우 효과 등을 통한 시장에서의 부가가치 증대라는 정책적 효과를 얻을 수 있기 때문이다.

기존의 문화산업과 같은 특수분류에 적용된 논리는 앞서 제시한 농촌의 5가지 부문에도 적용될 수 있다. 즉, 이들 부문은 사업 내용과 추진전략의 공통성, 그리고 산업적 연관성의 특성으로 인해 정책의 통합적 관점에서 하나의 산업부문으로 분류될 수 있다. 또 그럴 때 다음과 같은 정책적 효과를 초래할 수 있다. 첫째, 이들 부문은 많은 경우 자원과 소재를 공유하며, 또는 한 하위 부문의 생산물이 다른 부문의 원료 또는 소재로 투입되어 시너지를 창출한다. 둘째, 자원 및 소재의 공유 외에도 시장에서 하위 부문들 간에 결합이 있을 때 시장성이 증대되고 부가가치 창출이 촉진될 수 있다. 셋째, 자원의 공유와 시장의 결합은 이들 부문의 생산과정에 있어 지역 내에서 발생하는 투입-산출 과정의 단계 또는 가치체인의 단계(roundaboutness)를 증대시켜 다양한 부가적 경제활동과 부가가치를 창출함은 물론 지역경제의 순환구조 구축과 내생적 지역발전을 촉진한다.

이와 같은 논리로 앞서 제시한 다양한 농촌활성화 사업들, 그리고 이들을 사업 내용이나 대상에 따라 일반화해 분류한 농촌의 전통 및 향토 식품

---

1 현재는 콘텐츠산업 특수분류로 개정된 상태이다.

부문, 전통공예 부문, 전통문화·예술축제 및 전통소재에 기반한 공연 부문, 문화유적에 기반한 농촌관광 부문, 농촌체험관광 부문 등은 정책적으로 통합적인 관점에서 하나의 산업으로 접근될 수 있으며 그럴 때 보다 큰 정책적 효과를 기대할 수 있다. 본 연구에서는 이들 부문을 정책적 관점에서 '농촌 문화산업'으로 통합하고자 한다. 이들 부문이 공통적으로 농촌성을 지니는 농촌의 문화자원을 기반으로 산업화되고 있기 때문이다.

본 연구는 2000년대 이후 농촌지역경제의 활성화를 위해 추진되었던 다양한 내생적 발전전략의 사업들을 농촌 문화산업으로 통합하여, 농촌 문화산업의 현황과 특성, 농촌지역경제 활성화에 대한 기여 실태, 애로점과 정책 수요 등을 분석하여 "농촌 문화산업의 실태를 분석하고 육성 방안을 제시"하는 것을 목적으로 한다. 연구목적을 보다 세분화하면 다음과 같다.

첫째, 농촌 문화산업의 개념을 정의하고 범위 설정을 위해 하위 부문을 구성한다.

둘째, 농촌 문화산업의 부문별 현황과 실태를 분석한다.

셋째, 농촌 문화산업의 부문별 사례와 사례지역에 대한 심층 분석을 통해 농촌 문화산업 육성을 위한 정책적 함의를 도출한다.

넷째, 농촌 문화산업 육성정책의 실태와 문제를 분석한다.

끝으로, 이들 분석을 토대로 농촌 문화산업의 발전 방안을 제시한다.

산업육성정책 분야의 연구는 분석 대상이 되는 산업이 이미 국가적 차원에서 중요하게 인식될 정도로 성장한 후에야 실시되는 것이 일반적이다. 기존의 문화산업이 그 예인데, 문화산업은 영화, 애니메이션, 게임, 음악, 출판 등 하위 부문들이 이미 상당한 성장 수준에 도달하여 국가적 차원에서 주요 산업부문으로 인식된 후에야 문화산업이라는 통합적 관점에서 접근되었다. 정부에서는 기존의 표준산업분류를 바탕으로 특수분류를 만들어 공표함으로써 현황파악을 위한 통계의 구축도 가능하게 되었다.

그러나 본 연구의 대상이 되는 농촌 문화산업은 그 하위 부문들이 국가적 차원에서 중요한 부문으로 인식될 정도로 성장하지는 못하였다. 반대로 국가경제에 미치는 영향은 매우 미미할 수도 있다. 그럼에도 불구하고 본 연구에서 이들 부문을 농촌 문화산업으로 통합하여 접근하려는 이유는 농

촌지역경제의 발전전략으로서의 당위성에 근거한다. 즉, 지역경제의 쇠퇴를 지속적으로 경험하고 있는 우리 농촌의 경제적 활성화를 도모하고 지속가능한 발전을 이루기 위해서는 농촌에 분포하는 문화자원을 산업화하여 내생적 발전을 도모해야 한다는 당위성이 본 연구를 추진하도록 하였다.

## 2. 연구의 주요 내용과 방법

앞서 연구의 세부 목적으로 제시된 5가지 분석 내용은 본 연구의 각 장을 구성하는 주요 연구 내용이다. 즉, 제2장에서는 농촌 문화산업의 개념과 범위를 설정한다. 농촌 문화산업에 대한 기존 연구가 매우 부족한 상황에서 본 연구는 농촌의 문화자원을 정의한 후 동 자원의 산업화를 연구한 선행연구를 검토함으로써 농촌 문화산업의 개념과 범위를 설정하였다. 범위의 설정은 동 산업의 주요 하위 부문을 구성하는 방식으로 대체하였다. 이와 함께 기존 문화산업과 농촌 문화산업의 특성을 비교 분석하여 농촌 문화산업의 개념과 특성에 대한 이해를 도모하였다.

제3장에서는 농촌 문화산업의 부문별 현황과 실태를 분석하였다. 이를 위해 전국 139개 농촌 시·군(도농복합시 및 군) 전체에 대한 설문조사를 실시하였다. 농촌 문화산업을 구성하는 하위 부문별 지자체 담당 공무원들을 대상으로(지자체당 4~6명) 각 지자체의 부문별 현황과 실태를 조사하였다. 이를 통해 우리나라 농촌 문화산업의 전반적인 현황과 특성을 파악할 수 있었다. 그러나 농촌 문화산업에 대한 공식적인 통계가 전혀 없는 상황에서 설문조사 결과만으로 제시한 농촌 문화산업 현황은 공식적으로 사용되기에는 한계가 많은 추정치로 이해해야 할 것이다.

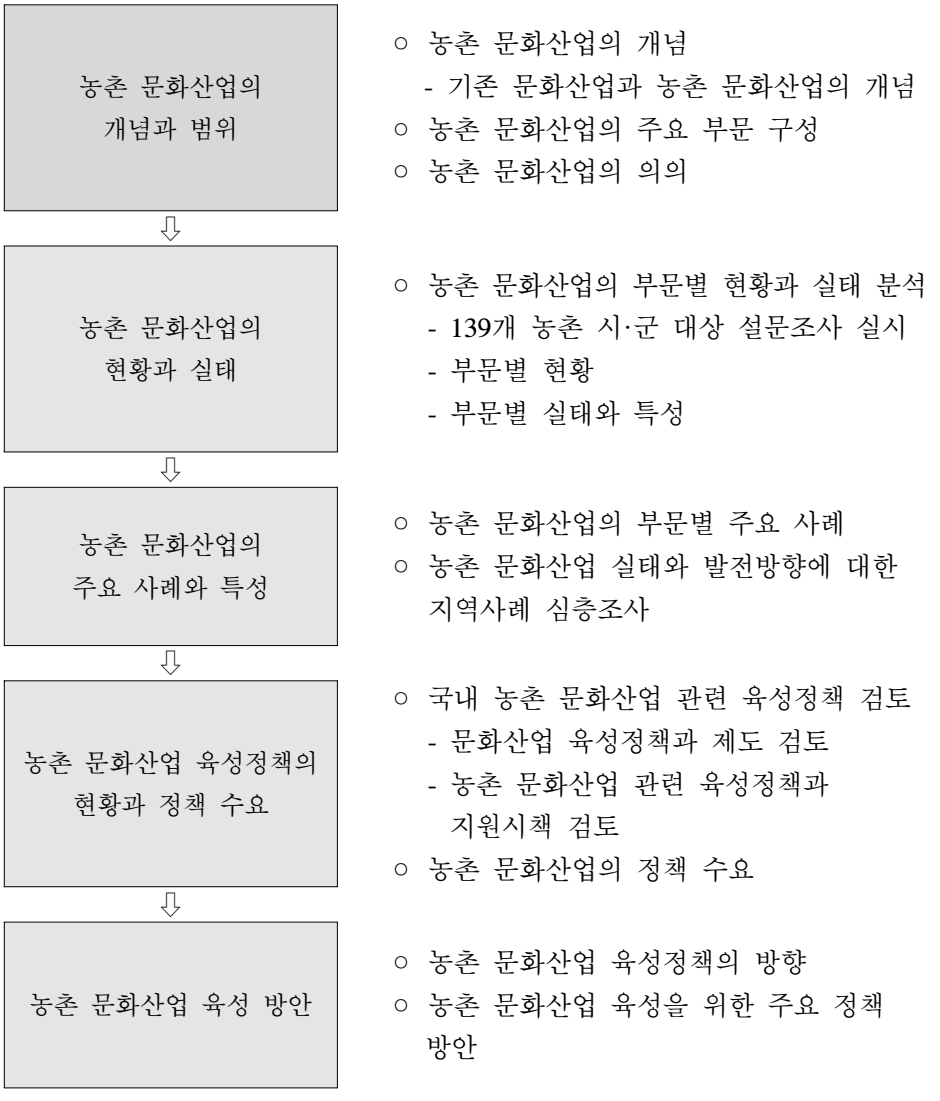
제4장에서는 농촌 문화산업의 하위 부문별 사례에 대한 심층조사를 실시하여 부문별 특성과 문제, 농촌지역경제 활성화에 대한 기여, 정책 수요 등을 분석하였다. 또 도농복합시인 안동시에 대한 사례지역 심층조사를 실시하여, 지역적 관점에서 농촌 문화산업의 전체적인 구조와 실태, 발전 방

안 등을 예시적으로 분석하였다. 부문별 사례조사는 현장방문을 통한 인터뷰 방식으로 수행하였으며, 사례지역 심층조사는 인터뷰 조사와 설문조사를 병행하였다. 인터뷰 조사 대상은 주로 기업 대표 및 간부직원, 관련 공무원 등이며, 설문조사는 안동시청의 공무원과 읍·면사무소 공무원, 그리고 면지역 이장들을 대상으로 실시하였다.

제5장에서는 선행연구 검토와 관련 법률 검토를 통해 농촌 문화산업 육성정책의 실태를 법적·제도적 관점에서 분석하였다. 또 전국 농어촌 시·군을 대상으로 실시된 설문조사를 통해 농촌 문화산업 기업들의 정책 수요를 분석하였다.

끝으로 제6장에서는 농촌 문화산업 육성의 기본 방향을 제시하고 이를 기반으로 농촌 문화산업 육성 방안을 제시하였다. 농촌 문화산업 육성 방안은 중앙정부 차원의 육성 방안과 지자체 차원의 육성 방안으로 구분하였다.

그림 1-1. 연구의 주요 내용



# 농촌 문화산업의 개념과 범위

제2장

## 1. 기존 문화산업의 개념과 한계

### 1.1. 문화산업의 개념

문화산업(cultural industries)이라는 용어가 학술적으로 탄생한 지는 그리 오래 전이 아니다. 1940년대 나치의 박해로 미국으로 망명한 독일 프랑크푸르트학파의 학자인 호르크하이머(Max Horkheimer)와 아도르노(Theodor Wiesengrund Adorno)는 뉴욕과 같은 대도시에서 관찰되는 대중문화에 대한 충격을 문화산업(culture industry)이라는 용어로 표현하였다. 이들에게 문화산업은 대중문화(mass culture)나 대중예술(popular art)을 파괴하는, 그래서 이러한 개념과는 극단적으로 구분되어야 하는 예술형태의 제조를 비난하기 하기 위해 선택한 개념이었다(Adorno, 1991).[2]

호르크하이머와 아도르노가 '예술을 위한 예술'이 배제되고 상업적으로 문화를 생산하는 문화산업을 비판한 이후 문화산업에 대한 학문적, 사회적 관심은 대중문화가 끼치는 사회적 영향에 집중되었다. 즉 문화산업에 대한

2 호르크하이머와 아도르노는 자본주의 대도시의 문화산업을 나치정권 하의 전체주의보다 더 전체주의적이라고 비난하고 있다. 그래서 이들은 문화산업의 영어표현을 cultural industries가 아닌 다양성과 독창성, 예술성이 사라진 전체주의의 산물인 culture industry(단수 표현)로 표기하고 있다.

경제적 관심보다는 사회적 관심에 집중되었던 것이다. 그러나 대량생산과 대량소비에 기반한 자본주의 발전의 황금시기가 끝나고 서구 자본주의 사회가 세계적인 경제재구조화와 장기적인 경기침체에 직면하자 대기업들은 국가가 독점하던 미디어 분야를 중심으로 한 문화산업을 새로운 투자처로 인식하게 되었다. 이에 따라 방송 등에 대한 규제 완화와 기업의 투자 촉진에 대한 요구가 증대하였고, 이를 바탕으로 기업들은 문화산업에 집중적으로 투자하기 시작했다(Hesmondhalgh, 2002).

제도적 변화에 대한 요구와 함께 이를 뒷받침할 만한 기술적 진보 역시 급속도로 이루어졌다. 새로운 미디어가 생겨나고 정보통신 기술과 디지털 기술 역시 급성장하였다. 또 세계화의 심화와 함께 대중문화를 기반으로 한 문화산업의 시장이 전 세계적으로 급속히 확대되었다. 영화, 애니메이션, 게임, 방송, 음악, 출판, 광고, 캐릭터 등 콘텐츠산업을 중심으로 한 문화산업은 전통적인 제조업을 대체하고 기술 진보와 함께 새로운 핵심 산업의 하나로 자리매김하게 되었다.

이처럼 문화산업은 규제완화와 같은 제도적 환경과 기술진보와 같은 경제적 환경의 변화와 맞물려 발전하여 왔다. 따라서 제도적·경제적 환경에 따라 문화산업의 개념과 범위 역시 국가마다 다양하게 설정되고 있다. 영국에서는 문화산업이라는 말보다는 창조산업(creative industries)이라는 말이 정책과 관련해 보다 공식적으로 사용되고 있다. 미국에서는 엔터테인먼트산업이라는 용어와 함께 저작권 산업(copyright industries)이라는 명칭이 문화산업보다 낯익은 말이 되어 있다. 호주도 최근 창조산업이라는 말을 사용하고 있지만 미국처럼 주로 저작권 산업이라는 용어로 문화산업을 대신하고 있다. 일본에서는 국제적 경쟁력을 지니는 자국의 애니메이션, 게임산업 등을 중심으로 문화산업보다는 콘텐츠산업이라는 용어를 선호한다(임상오 외, 2004).

개념과 범위가 다양한 가운데 UNESCO는 문화산업을 “본질적으로 무형적이고 문화적인 내용물(contents)의 창작(creation)과 생산, 그리고 상업화를 결합시키는 산업들”로 정의한다. 또 “이들 내용물은 전형적으로 저작권에 의해 보호되며, 재화 또는 서비스의 형태를 띨 수 있다”고 설명하고 있다.[3]

문화산업을 연구하는 학자들 역시 다양한 관점에서 문화산업을 정의한다. Throsby(1994, 2004)는 전통적인 예술분야를 특히 강조하고 있는 반면, O'Connor(1999, 2002)는 문화산업을 콘텐츠, 미디어 중심의 '표준적 문화산업(classical cultural industries)'과 '전통예술(traditional arts)'로 구분하고 있다. Scott(1999)은 미디어 및 콘텐츠산업에 더해 공예, 패션, 엔터테인먼트, 그리고 관련 서비스산업들을 포함한다. 전체적으로 보아 문화산업은 초기에는 예술의 경제적 가치를, 그 후에는 레저와 오락적 요소를, 최근에는 전자적 또는 디지털 형태의 기술을 강조하고 있다(Pratt, 2002). 따라서 산업생산에 있어 경제적 측면 외에도 기술적 측면이 강조되고 있다(김재범, 2005).

이상의 논의를 종합해 보면, 문화산업의 개념은 예술성, 심미성, 상징성, 오락성 등의 문화적 가치를 지니는 콘텐츠와 이를 전달하는 미디어의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 관련된 산업부문으로 (점점 더) 수렴되고 있다. 우리나라에서도 「문화산업진흥기본법」을 바탕으로 문화산업에 문화재와 관련된 산업, 전통의상·식품 등 전통문화 자원을 활용하는 산업 등을 포함하고 있지만 실제 정책적으로는 콘텐츠와 미디어에 집중하는 경향을 보이고 있다.[4]

## 1.2. 농촌 관점에서 본 기존 문화산업 개념의 한계

콘텐츠와 미디어를 중심으로 한 문화산업은 국내외를 막론하고 글로벌 도시 또는 국가적 중심도시를 중심으로 산업군집을 형성하는 확연한 도시

---

3 유네스코 홈페이지 참조. (Cultural Industries → 25 questions and answers) http://portal.unesco.org/culure/en/ev.php-URL_ID=18668&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

4 단적인 예로 문화체육관광부에서 매년 발간하는 '문화산업통계'는 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트 분야에 한정해 실태조사를 다루고 있다.

적 현상으로 나타나고 있다. 이는 이들 문화산업의 극단적 시장 불확실성(ambiguity), 창조적 인력 및 이들의 노동 스타일, 노동력과 일자리의 대규모 공간적 매칭, 생산과정의 프로젝트화, 혁신창출 특성 등의 이유 때문이다(김광선, 2007).

문화산업의 발전 조건과 맥을 같이하는 논의로 Florida(2002, 2003, 2005)의 창조계급론과 창조도시론을 들 수 있는데, 이에 의하면 지역의 성장을 위해서는 창조산업이 필요로 하는 이른바 3Ts(technology, talent, tolerance) 모두를 빠짐없이 갖추어야 한다. 특히 지역발전을 위해서는 창조적 인재들이 추구하거나 원하는 입지요소를 갖추어야 하는데 두터운 지역 노동시장, 자유로운 라이프 스타일과 이를 지원할 수 있는 다양한 생활기반, 어떤 라이프 스타일도 수용하는 지역사회의 개방성 등이 그러한 입지요소에 해당한다.

이들 논의, 즉 문화산업의 대도시 지향적 산업군집 경향과 창조산업의 입지조건을 고려하면 콘텐츠 및 미디어 중심의 문화산업이 농촌에서 발전하는 상황은 기대하기 어렵다. 농촌지역 중 수도권이나 대도시 인근 지역을 제외하면 콘텐츠·미디어 중심의 문화산업 발전은 쉽지 않다. 따라서 최근 일부 국내 농촌 지자체에서 문화산업 육성에 관심을 보이고 있지만 문화산업 부가가치 창출의 핵심적인 생산단계를 유치하는 것보다는 촬영지나 촬영세트를 제공하거나 후반작업 정도를 지원하는 데 그칠 수밖에 없다.

## 2. 농촌 문화산업의 개념과 주요 부문

### 2.1. 농촌 문화산업의 접근 관점과 개념

기존의 문화산업 개념은 1940년대 뉴욕과 같은 대도시의 대중문화에서 형성된 것이기 때문에 농촌에 그대로 적용하기 힘들다. 앞서 지적한 산업적 특성, 입지적 특성 등으로 인해 농촌에서 발전하기 어렵기 때문이다. 따

라서 농촌에서는 '농촌 문화산업'에 대한 새로운 관점과 개념의 정립, 분석적 접근을 위한 범위(하위 부문) 구성 등이 필요하다. 이를 위해 문화의 개념을 다시 되짚어 본다.

본래 문화란 인간이 사회를 통해 집합적으로 자연과 상호작용하면서 형성한 다양한 유·무형의 문화유산(heritages)과 같은 의미이다(Papageorgiou, 2007). 따라서 문화의 개념은 16세기까지 경작하다(to cultivate) 또는 땅을 일구다(to till the soil)라는 뜻의 라틴어 콜레레(colere)로 인식되었다. 이후 16세기부터 19세기까지 그 경작하고 일구는 대상을 주로 사람의 정신과 마음으로 보고 사람의 정신세계를 세련되게 하는 것을 문화로 간주하였다. 물론 문화의 어원에 기반하여 농촌의 문화유산이 곧 농촌문화라는 논리는 일정 정도 확대 해석이라 할 수 있지만, 분명한 것은 농촌의 문화유산이 농촌사회가 사회적 상호작용과 지적·예술적 활동을 통해 형성한 문화적 결과라는 점이다.

한편 문화유산이라 함은 과거에는 전적으로 기념비적인 문화 유물·유적만을 의미했지만 점차 새로운 범주의 요소들을 포괄하게 되었다(UNESCO, 2001). 이제 문화유산의 개념은 무형유산, 민속지유산, 산업유산뿐만 아니라 자연유산까지도 포괄하고 있다. 따라서 문화유산은 과거의 문화뿐만 아니라 현재 살아 있는 문화까지도 포함하고 있다. 이에 따라 농촌의 문화유산은 신앙, 건축, 언어, 민속, 향토 및 전통 음식, 의복, 전통기술, 음악, 춤, 스토리 등을 저장하고 있는 보고(寶庫)로서 지역의 차별성을 만들며 지역의 경제·사회·문화적 발전을 위한 필수요소로 작용하고 있다(Schwimmer, 2001).

도시의 문화산업이 프랑크푸르트학파의 비판처럼 문화의 본래적인 의미에 반하는 방향으로 발전한 결과물이라면, 농촌의 문화산업은 문화의 본래적 의미, 그리고 그 결과로서 농촌에 존재하는 다양한 문화유산의 경제적 활용의 관점에서 접근해야 할 것이다. 문화의 개념 또한 농촌의 관점에서 문화유산과 동의어로 인식되며, 문화유산을 문화유적에 한정하던 과거 관행을 넘어, "현재까지 전해 내려오는 살아 있는 문화로서 과거의 모든 것"(Papagergiou, 2007)을 반영하도록 개방적으로 해석해야 할 것이다.

문화와 문화유산에 대한 이러한 재해석은 농촌 문화산업의 개념 정의에 방향을 제공한다. 즉, 농촌 문화산업은 “이윤추구를 위해 농촌의 문화유산을 상업화하는 생산체계 또는 경제활동체계”라 정의할 수 있을 것이다. 문화유산이 특정 사회 또는 그 내의 특정 집단이 오랫동안 자연과 또는 사회적으로 상호작용하는 과정에서 형성되고 그 구성원들에게 집합적으로 체화된 결과로 나타나는 만큼, 문화유산을 상업화한 농촌 문화상품은 전통성(역사성)·지역성(향토성·고유성)을 기반으로 기존의 문화상품과 마찬가지로 심미적·상징적·오락적 가치를 경제적 가치로 실현한다.

## 2.2. 농촌 문화산업의 주요 부문

농촌의 관점에서 문화와 문화유산을 동의어로 인식한 바, 농촌 문화산업의 주요 부문을 구분하기 위해서는 적어도 문화유산의 유형을 검토할 필요가 있다. 문화유산의 유형과 특성에 따라 농촌 문화산업의 유형과 특성 또한 달라질 수 있기 때문이다. 우리나라의 경우 문화유산을 문화재의 유형에 따라서 유적건조물, 유물, 기록유산, 무형유산, 자연유산으로 구분하고 <표 2-1>과 같이 관련 소재를 세분하고 있다.

이들 문화유산이 모두 상업화를 통해 농촌 문화산업의 대상이 되는 것은 아니며 그러한 가능성 역시 각기 상이하다.[5] 농촌 문화유산의 어떤 것들이 주로 상업화되고 있으며, 대체로 어떤 하위 부문으로 구분될 수 있는지를 분석하기 위해서는 우선 관련 선행연구에 대한 검토가 필요하다. 이하에서는 농촌 문화유산의 산업화와 관련된 몇몇 연구를 검토한다.

먼저 박석두·이태연(2004)은 농촌 지연산업 활성화 방안 연구를 통해 지연산업의 분류기준으로 ① 지역 내 업체 입지의 집단성, ② 원료·노동력·기술·자본 등 공급체계의 지역성, ③ 지역 내 사회적 분업체계, ④ 중소기

5 또 이들 중 천연적인 자연경관인 일부 자연유산은 본 연구에서 제외한다.

표 2-1. 문화유산의 유형과 소재

| 유형 | 세부유형 | 문화유산의 소재 |
|---|---|---|
| 유적 건조물 | 주거생활 | 주거지, 주거건축, 조경건축, 근대주거 |
| | 정치국방 | 궁궐, 관아, 성, 전적지, 근대정치국방 |
| | 교통·통신 | 교통, 통신, 근대교통, 통신시설 |
| | 교육문화 | 교육기관, 근대교육문화 |
| | 유물분포지·유적산포지 | 육상유물산포지, 수중유물산포지, 유적분포지 |
| | 무덤 | 무덤, 왕실무덤, 근대무덤 |
| | 산업생산 | 농업, 어업·염업, 제조업, 요업, 광업, 근대산업생산 |
| | 종교신앙 | 불교, 천주교, 개신교, 민족종교, 민간신앙 |
| | 인물사건 | 인물기념, 근대인물 |
| 유물 | 일반회화 | 산수화, 인물화, 풍속화, 기록화, 영모화조화, 사군자, 근대회화 |
| | 불교회화 | 괘불화, 탱화, 판화, 사경화, 벽화 |
| | 기타 종교회화 | 유교회화, 무속화 |
| | 일반조각 | 암벽조각, 능묘조각, 근대조각 |
| | 불교조각 | 석조, 금속조, 목조, 건칠조, 소조 |
| | 기타 종교조각 | 유교조각, 민간신앙조각 |
| | 생활공예 | 목공예, 칠공예, 화각장공예, 초고공예, 지공예, 토·도자공예, 금속공예, 옥속공예, 복식공예, 근대공예 |
| | 불교공예 | 의식법구, 공양구, 장엄구, 사리장치, 복장품, 기타 |
| | 기타 종교공예 | 유교공예 |
| | 과학기술 | 선사유물, 자연과학유물, 생업기술용구, 천문지리기구, 계측교역기용구, 이동운송기술, 공예기술용구, 음식제조용구, 인쇄기술용구, 놀이·유희용구, 무기병기류 |
| 기록 유산 | 전적류 | 필사본, 목판본, 활자본 |
| | 문서류 | 국왕문서, 관부문석, 민간문서, 사찰문서, 서원향교문서 |
| | 서간류 | 서예, 간독류, 시고류, 탁본류, 근대서간류 |
| | 서각류 | 목판각류, 금석각류, 근대서각류 |
| | 근대매체 | 시청각류 |
| 무형 유산 | 전통연행 | 음악, 무용, 연희, 놀이, 의식, 무예 |
| | 공예기술 | 도자공예, 금속공예, 목칠공예, 섬유공예, 피모공예, 지공예, 석공예 |
| | 음식제조 | 궁중음식, 의례음식, 민가음식 |
| 자연 유산 | 천연기념물 | 문화역사기념물, 생물과학기념물, 지구과학기념물 |
| | 천연보호구역 | 문화 및 자연 결합성, 자연과학성 |
| | 명승 | 문화경관, 자연경관 |

자료: 문화재청 홈페이지 참조(http://www.cha.go.kr/korea/heritage/sub_heritage.jsp?mc=NS_04_00).

업 이하의 규모를 제시한다. 이 연구는 전국 33개 시·군에서 찐빵·인삼가공·구기자가공·장류·한과·복분자·녹차 등 음·식료품 9개 품목과 도자기·화문석·석제품·목공예·죽세공예·한지공예 등 공예품 6개 품목, 인견·모시·삼베·합성섬유·실크·섬유·대나무산업 등 기타 7개 품목을 우리 농촌의 지연산업으로 규정하고 있다.

엄대호(2004)는 농촌지역 향토산업 육성방안 연구를 통해 향토산업을 일정한 지역사회에서 특성 있는 향토자원을 개발 또는 활용하여 부가가치를 창출하는 산업으로 규정한다. 여기서 향토산업은 1차, 2차, 3차 산업 모두에 걸쳐 나타나며 자원의 활용 형태별로 ① 안동간고등어·황칠·장생도라지와 같은 전통(구전)지식 복원·활용형, ② 보령머드·보은황토와 같은 부존자원 활용형, 그리고 ③ 한산모시·담양대나무 등의 전통산업 발전형으로 구분되고 있다. 향토산업과 관련하여 농림수산식품부의 발표(2010.12월)에 의하면 정부는 향토산업육성사업을 통해 2007년부터 2013년까지 200개의 향토자원을 발굴하여 1~3년간 산업화 지원을 추진하고 있다. 현재 2012년 지원 대상까지 모두 171개 향토산업이 선정된 상태이다.[6]

김현호·한표환(2004)은 지역발전을 위한 향토자원의 개발 및 활용방안 연구에서 전통성과 고유성을 지닌 자원, 부가가치를 창출할 수 있는 차별성과 상품성을 지닌 자원인 향토자원을 영역 기반적 발전전략의 핵심 자원으로 제시하고 있다. 이 연구는 향토자원을 산업적 자원, 역사·문화적 자원, 생태·자연적 자원으로 구분하고 이들 자원의 산업화 유형을 원형자원 관광화형, 축제·이벤트형, 관광·산업 복합화형, 산업화형으로 제시하였다.

이인배 외(2005)와 이인배(2006)는 농촌체험관광에 대한 실태분석과 활성화 방안 연구에서 농촌체험관광을 도시민들이 농촌다움이 보존된 농촌에 머물면서 그곳의 생활을 체험하고 여가를 즐기는 것으로 정의하고, 농촌체험관광이 활성화되기 위해서는 농촌관광자원의 개발도 중요하지만, 무엇보다도 농촌 생활을 체험할 수 있는 프로그램의 발굴·육성이 중요한 과

6 지원기간이 종료된 사업을 제외한 61개 사업을 기준으로 분야별 구성을 보면 체험·관광 39.3%, 가공식품 27.9%, 기능성식품 13.1%, 방향제·화장품·의약 8.2%, 전통음식 3.3%, 차류 3.3%, 섬유·염료 3.3%, 김치류 1.6%이다.

제임을 주장한다.[7] 그리고 농촌체험관광의 주요 프로그램을 농사체험, 생활체험, 공예체험, 요리체험, 생태체험, 건강체험 등으로 구분하고 있다.

DCNR *et al.*(2001)은 문화유적기반의 관광(heritage tourism)을 과거에 대해 보다 많은 것을 배우고자 역사적, 문화적, 자연적, 오락적, 경관적 매력대상을 방문하는 목적의 여가여행(leisure trip)으로 정의한다. 이 연구는 문화유적 기반의 농촌관광이 농촌지역 삶의 질을 증대하고 경제적 성장의 기회를 부여한다고 강조하고 있다. 이와 관련하여 「2010 국민여행실태조사」에 의하면 우리 경우도 국내여행지 주요 활동의 유형 14가지 항목 중 '역사유적지 방문'이 4위(4.6%)를 차지하고 있다(문화관광체육부, 2011). 또 최근에는 이동 가능한 유물을 전시하는 '농촌 박물관'이 농촌 문화자원 활용의 중요한 형태로 확대되고 있기도 하다(Papageorgiou, 2007).

김선기(2003)는 향토자산을 활용하여 개성 있는 지역 이미지와 매력을 창출함으로써 지역의 정체성을 확립함은 물론 지역 내 부존자원의 가치를 높여 새로운 소득원을 창출하는 주요 전략의 하나로서 장소마케팅 전략을 강조한다. 그리고 그러한 장소마케팅의 대표적인 형태로 지역축제의 발전방안을 제시하고 있다. 이와 관련해 문화체육관광부에 의하면 2011년 단일 농어촌 시·군 단위에서 개최하기로 확정된 지역축제는 모두 489건으로 이 중 41.7%(204건)가 지역전통문화예술축제(문화예술축제, 역사문화축제, 전통민속축제, 전통역사축제 등)에 해당하고 있다. 특히 최근에는 축제 개최에 더해 해당 지역의 역사와 문화, 민속 등을 스토리텔링화하여 그 지역의 실경(實景)을 배경(무대)으로 공연예술을 펼치는 실경뮤지컬 등이 개발되어 농촌의 주요 문화상품으로 발전하고 있기도 하다.

이 밖에 이동필·최경은(2007)의 향토음식산업 육성 방안 연구, 김재철(2001)의 전통문화산업 진흥방안 연구, 남치호 등(2000)의 향토지적재산권

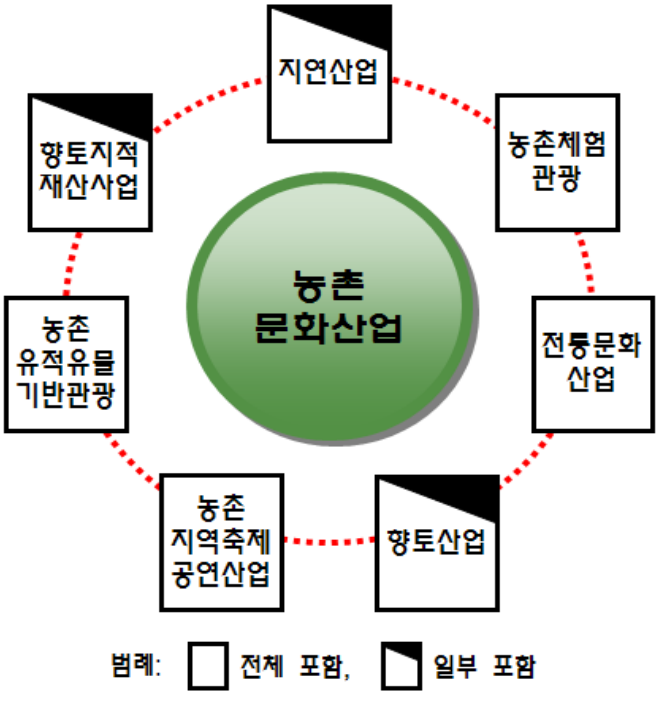
---

7 농촌체험관광과 유사어로 녹색관광이 자주 거론되고 있다. 프랑스의 경우 해안에서의 관광을 청색관광(blue tourism), 눈 덮인 산악지역 관광을 백색관광(white tourism), 전원지역 관광을 녹색관광(green tourism)이라고 한다. 즉, 녹색관광은 농촌문화와 관련 없는 자연환경을 구경하는 관광이 아니라 전원지역에서의 환경친화적 체험관광을 의미한다(강신겸, 2002).

을 활용한 지역경제 활성화 방안 연구, 이한기 등(2002)의 전통문화 및 전통지식을 활용한 농촌의 내생적 발전방안 연구 등이 포괄적 의미에서 농촌 문화유산의 산업화 즉, 농촌 문화산업의 활성화와 관련된 선행연구라 할 수 있다.

이상의 선행연구들을 검토한 결과, 농촌 문화산업은 <그림 2-1>과 같은 관련 분야를 포괄한다고 볼 수 있다. 이들 관련 분야 중 일부는 본 연구의 농촌 문화산업 개념에서 벗어나는 상품의 생산을 포함하는 경우도 있다. 지연산업의 경우 단순히 지역특화도가 높은 품목, 향토산업의 경우 1차 산업, 또 지적재산사업의 경우 전통기술의 보호나 저작권의 보호, 디자인의 보호 외에 단순 상표등록이나 상호 등 농촌 문화상품에 직접적인 질적 영향을 주지 않는 경우 등이 이에 해당하며, 이들은 본 연구의 대상에서 제외한다.

그림 2-1. 농촌 문화산업의 범위



농촌 문화유산의 산업화와 관련된 기존 논의들은 특정 목적에 따라 이미 산업부문으로 개념화된 경우가 있다. 향토산업, 지연산업, 전통문화산업이 이에 해당한다. 또 다른 한편에서는 아직 산업부문으로 개념화되지 않았지만 농촌 문화유산의 몇몇 소재를 공통적으로 아우르는 범주화된 유형도 있다. 농촌유적·유물 기반 관광, 농촌체험관광, 농촌지역 축제·공연이 이에 해당할 것이다(표 2-2. 참조). 농촌 문화유산의 산업화와 관련된 기존 논의의 수준이 이렇듯 혼재된 까닭에, 농촌 문화산업의 하위 부문을 구성하기 위해서는 기존 논의의 두 수준 사이에서 적당한 개념화 수준을 선택해야 한다. 본 연구에서는 향토산업, 지연산업 등 이미 산업부문의 개념화를 도입한 기존 연구와의 차별성을 유지하면서도 이들 개념을 포괄하기 위해 문화유산의 공통된 소재들을 농촌 문화산업의 하위 부문으로 묶어내는 방식을 선택하고자 한다.

표 2-2. 산업화된 농촌 문화유산의 유형

| 기존 논의 구분 | 산업화된 농촌 문화유산 소재 |
|---|---|
| 향토산업 | - 음식제조(식품가공), 공예기술, 자연경관 등 |
| 지연산업 | - 음식제조(식품가공), 공예기술 등 |
| 전통문화산업 | - 음식제조(식품가공), 공예기술, 주거생활 등 |
| 농촌유적기반 관광 | - 주거생활, 무덤, 정치국방, 산업생산, 종교신앙, 유물분포지 등의 유적건조물<br>- 회화, 조각, 생활공예, 과학기술 등의 유물 |
| 농촌체험관광 | - 음식제조, 공예기술, 자연경관, 주거생활 등 |
| 농촌지역축제 | - 음식제조(식품가공), 공예기술, 전통연행, 자연경관 등 |
| 향토지적재산사업 | - 기타 |

이에 따라 본 연구에서는 개별 문화유산 소재의 내용이나 기술적 특성, 국내외 선행연구의 논의 등을 기반으로 <표 2-3>과 같이 농촌 문화산업의 하위 부문을 구성하였다. 향토산업, 지연산업, 전통문화산업은 구체적인 내

용이 보다 세분화되어 전통 및 향토 식품 부문과 전통 공예산업 부문, 농촌체험관광 부문 등에 포함되었다. 농촌유적기반 관광, 농촌체험관광, 농촌지역축제는 각각 내용을 유지하되 선행 연구의 논의를 기반으로 관련 요소들을 추가하였다. 특히 농촌지역축제의 경우 농·특산물 판매를 촉진하기 위한 보조역할 성격의 축제는 제외하고 주로 지역의 역사·민속·예술 등을 주제로 한 지역전통문화예술축제에 한정하였다.

표 2-3. 농촌 문화산업의 하위 부문과 개념

| 구분 | 개념 |
|---|---|
| 전통 및 향토 식품 부문 | - 해당 지방에서 생산되는 재료를 그 지방의 조리법으로 조리하는 음식으로 예로부터 지금까지 그 지방에서 전해오는 음식의 상업화<br>- 예로부터 조상들이 즐겨 먹던 음식으로 특정 지역만의 전통은 아니지만 현재 해당 지역에 그 전통이 남아 있는 음식의 상업화 |
| 전통공예 부문 | - 금속, 도자, 목칠, 유리, 섬유 등의 소재와 장인기술을 바탕으로 실용적인 물건이나 예술적인 조형물을 만드는 것(섬유공예, 목공예, 나전칠기공예, 도자공예, 석공예, 보석공예, 금속공예, 초자공예, 죽세공예, 초경공예, 모피공예, 종이공예 등) |
| 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연 부문 | - 예로부터 해당 지역에 전해 내려오는 민속행사(놀이, 굿, 제의, 축제 등)와 전통예술(소리, 춤사위) 등을 상업화하거나, 전통적 소재를 현대적 공연으로 상업화한 경우 |
| 문화유적 기반 농촌관광 부문 | - 건축물, 기념비, 풍경, 기록물, 예술품, 기타 문화·역사적 인공물(물리적 문화재)을 보존하면서 이를 관광자원으로 활용하는 경제활동. 물리적 문화재란,<br>· 역사·문화 유적이 있는 장소<br>· 역사·문화 유물을 전시하는 전시·박물관 |
| 농촌체험관광 부문 | - 농촌의 자연·생태적, 사회·경제적, 문화적 특성을 농촌 방문객이 자발적으로 참여하여 체험하는 관광형태. 대안여행 형태의 체험관광과 정부지원에 의한 체험마을사업 형태의 체험관광, 그리고 정부지원 없이도 마을단위로 추진하고 있는 농촌체험 사업 포함 |
| 기타 부문 | - 기타 농촌 문화산업의 지적재산권화, 문화콘텐츠산업화 등 |

# 3. 농촌 문화산업의 정책적 의의와 특성

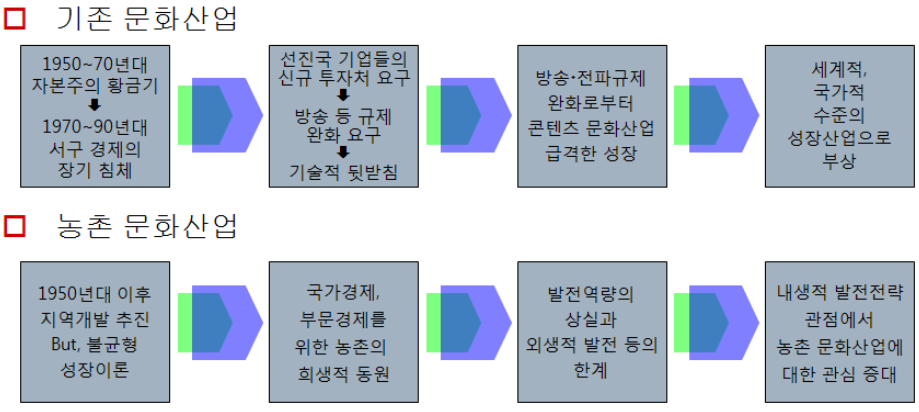
## 3.1. 기존 문화산업과 비교한 농촌 문화산업의 의의

콘텐츠와 미디어를 중심으로 하는 기존 문화산업은 1970~90년대에 서구 선진국 경제가 지속적이고 격심한 침체기를 겪으면서 기업들이 정부에 신규 투자처로서 방송 등 미디어 분야에 대한 규제 완화와 민간투자 촉진을 요구하면서 발전하였다. 이러한 제도적 변화와 함께 세계화와 문화생산의 지리적 확산, 포스트모더니즘이라는 인식론적 변화, 디지털·ICT(정보통신기술) 등 기술 발전에 의해 문화산업의 발전이 촉진되었다. 특히 기존의 문화산업은 신경제의 핵심 산업분야인 디지털 및 ICT 산업의 발전과 전 세계적인 배급망을 기반으로, 그것도 대도시 중심으로 발전되어 왔다.

이와 달리 농촌 문화산업은 앞서 검토한 선행연구에서 볼 수 있듯이 지역 내 문화자원인 문화유산을 기반으로 내생적 발전을 도모하는 발전수단으로 인식되고 있다. 기존의 미디어·콘텐츠 중심의 문화산업은 국가적 차원에서 새로운 성장산업으로 의의를 지니기에 부문정책(sectoral policy)의 대상이었던 반면, 농촌 문화산업은 국가경제의 차원에서 그 규모가 매우 작지만, 지역개발정책(local development policy)의 관점에서 개별 농촌지역의 내생적 발전을 실현하기 위한 전략적 수단이라는 의의를 지니고 있다(그림 2-2. 참조).

농촌 문화산업의 개념과 특성을 이론화하는 것은 정책적으로도 통합적 접근을 가능하게 한다. 즉, 향토산업, 지연산업, 전통식품산업, 전통공예산업, 농촌체험관광 등 농촌 문화유산의 산업화 및 농촌의 내생적 발전전략에 대해 분절적으로 접근했던 기존의 관점에 비해 농촌 문화산업이라는 개념과 접근은 이에 대한 보다 통합적인 정책 관점 및 육성방안 등을 제시할 수 있도록 한다.

그림 2-2. 기존 문화산업과 농촌 문화산업의 정책적 의의




그렇다면 이러한 농촌 문화산업에 대한 통합적 접근을 가능하게 하는 요소는 무엇일까? 기존의 문화산업이라는 개념이 다양한 하위 부문을 아우르는 통합적 접근을 갖출 수 있게 된 요소는 무엇이며 농촌 문화산업은 이와 어떤 측면에서 다른가?

먼저 기존의 문화산업은 앞서 설명한 대로 콘텐츠와 미디어를 중심으로 발달하였다. 이에는 영화, 애니메이션, 방송, 게임, 음악, 출판 등의 하위 부문이 포함된다. 그런데 이들 하위 부문이 문화산업으로, 특히 문화콘텐츠 산업으로 통합적으로 접근될 수 있는 근거는 기술적 융합과 시장에서의 윈도우 효과(window effect) 때문이다. 예를 들어 만화출판에 의해 콘텐츠가 생산되어 상업적으로 성공하게 되면 이는 다시 영화나 애니메이션으로 제작되어 또 다른 상품으로 생산되며, 이는 방송을 통해 재상영된다. 또 영화는 극장 개봉과 항공기 내 상영, DVD 제작, TV 방송 등을 통해 지속적으로 부가가치를 창출하고 관련된 캐릭터 또한 부가가치를 재창출한다.

디지털 기술 발전에 따라서는 게임 제작의 기술이 영화와 애니메이션 제작과 융합되며 관련 전문 인력 또한 노동시장을 공유한다. 음악산업 역시 영화나 애니메이션, 게임, 방송 등과 분리하여 생각할 수 없을 정도로 전문 인력과 기술, 시장을 공유한다. 또 이들 콘텐츠는 동일한 정보통신 기술과

플랫폼 기술을 공유하며 소비의 네트워크화를 통해 부가가치를 지속적으로 창출한다. 하나의 콘텐츠를 다양한 문화산업 하위 부문에서 네트워크화하여 부가가치를 증대하고 있는 것이다. 이러한 특성이 바로 영화, 애니메이션, 게임, 방송, 음악, 출판 등을 문화산업이라는 공통된 개념으로 접근 가능하도록 한다.

이유야 다르지만 농촌 문화산업 역시 그 하위 부문들을 하나의 통합된 접근이 가능하도록 하는 산업적, 정책적 특성을 지닌다. 농촌의 경제가 어려워지면서 많은 논의들이 농촌의 내생적 발전전략을 중요시하며 그 구체적인 방안으로 농촌 고유의 자원을 활용한 복합산업화를 제시하고 있다. 우리 농촌에서 전통 및 향토 식품은 식품산업에 머물지 않는다. 이는 농촌 지역축제의 중심 소재가 되어 축제산업으로 발전하기도 하며 지역축제와 시너지 효과를 창출하는 주요 산업부문이 되기도 한다. 이는 전통 공예산업 부문에서도 마찬가지이다. 2000년대 들어 붐을 일으켰고 우리 농촌활성화의 대안 중 하나가 되기도 한 농촌체험관광 역시 전통 및 향토 식품, 전통 공예, 전통 공연 등과 분리하여 생각할 수 없다. 이들이 곧 농촌체험관광의 주요 내용이기 때문이다.

농촌 문화산업은 기존의 문화산업처럼 기술적 융합이나 윈도우 효과를 초래하는 데 한계가 있다. 그렇지만 내생적 발전전략의 관점에서 농촌지역의 고유자원을 활용한 산업화과정의 특성과 이에 따른 복합산업화의 당위성(imperativeness)은 앞서 제시한 농촌 문화산업의 각 하위 부문을 '농촌 문화산업'이라는 통합적 관점에서 접근할 수 있도록, 또 접근하도록 하고 있다. "농사가 지금처럼 1차 산업에 머물러서는 재미가 없다. 가공품을 생산하거나 … 2차 산업화하면 재미가 난다. … 3차 산업화하면 신명이 나지 않을 수 없다"(현의송, 2009). 농촌 활성화의 신명은 이러한 복합산업화에 있으며 그 전략이 농촌의 내생적 발전전략에 기반하고 그 핵심이 농촌자원의 산업화에 있다면, 기존의 분절적 접근은 하나의 관점에서 통합되어야 하며 이것이 바로 '농촌 문화산업'의 관점이다.

## 3.2. 기존 문화산업과 비교한 농촌 문화산업의 특성

농촌의 내생적 발전전략의 주요 수단으로서 농촌 문화산업은 도시 중심의 콘텐츠·미디어 문화산업과 비교할 때 다양한 측면에서 공통점 못지않게 많은 차이점을 지닌다. 문화적 자본의 가치, 경제적 접근 방법, 자원의 동원 방법, 산업화 기반, 산업화 형태, 산업의 주요 특성, 공간경제적 특성 등에서 비교할 때 양자간에는 <표 2-4>와 같이 유사성 및 차별성을 지니다.

표 2-4. 도시와 농촌의 문화산업 특성 비교

| 구분 | 도시의 문화산업 | 농촌의 문화산업 |
|---|---|---|
| 문화적 자본의 가치 | 심미적·상징적·오락적 가치 | 전통성(역사성)·지역성(향토성·고유성)을 기반으로 한 심미적·상징적·오락적 가치 |
| 경제적 접근 방법 | 부문적(sectoral) 접근 | 지역적(local) 접근 |
| 자원의 동원 | 외생적(exogenous) 동원 | 내생적(endogenous) 동원 |
| 산업화 기반 | 콘텐츠, ICT/Digital, 인적 자본 | 광의의 문화유산, 인적 자본 |
| 산업화 형태 | 출판, 음반, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 게임 등 | 전통·향토 식품, 전통공예, 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연, 지역문화축제, 농촌체험관광 등 |
| 산업의 주요 특성 | 극단적 시장 불확실성(ambiguity), 창조적 인력 및 노동스타일, 노동력과 일자리의 대규모 공간적 매칭, 교체에 의한 학습과 혁신, 네트워크효과 및 윈도우효과 등 | 시장수요·가격경쟁 등의 불확실성(uncertainty), 장인 중심의 생산과정, 소규모성, 지속적 실행과 상호작용에 의한 학습 및 혁신창출 등 |
| 공간경제적 특성 | 산업군집(cluster)의 형성 | 지역 네트워크(local network)의 형성 |

먼저, 시장에서 부가가치를 실현하도록 하는 문화적 자본의 가치는 심미적·상징적·오락적 가치라는 공통성을 지닌다. 그러나 농촌 문화산업의 경우는 이러한 문화적 가치가 전통성(역사성)과 지역성(향토성 및 고유성)에 기

반한 가치라는 데 차이점이 있다.

둘째, 경제적 접근 방법에서 기존의 문화산업은 부문적 접근을 취한다. 콘텐츠 및 미디어에 기반한 경제적 접근은 지역성에 얽매이지 않는 기술적 발전에 의존하며 투입되는 자원이나 노동력 역시 지역의 경계는 물론 국가의 경계에도 한정되지 않는다. 반면, 농촌 문화산업에 대한 경제적 접근은 한식의 세계화와 같은 일부 예외를 제외하고는 자원의 동원, 기술과 노동력의 투입 등에 있어 다분히 지역적 특성을 지닌다. 이는 자원의 동원이 전자의 경우 외생적 동원에, 그리고 후자의 경우 내생적 동원에 의존함을 뜻한다.

셋째, 산업화 기반에 있어 기존의 문화산업은 ICT 및 디지털 기술과 같은 최첨단 기술에 의존하며 이에 따라 창조적 기술인력이 집중적으로 투입된다. 물론 농촌 문화산업 역시 이러한 기술과 창조적 인력의 투입을 배제해서는 안 되겠지만, 지역의 자원으로서 다양한 문화유산과 지역의 전통산업, 전통기술 등에 익숙한 인적자원이야말로 농촌 문화산업의 산업화 기반이 된다.

넷째, 문화적 자본의 가치, 경제적 접근 방법, 자원의 동원 특성, 산업화 기반의 차이 등으로 도시와 농촌의 문화산업은 그 산업화 형태가 확연히 달리 나타난다. 전자의 경우는 미디어와 콘텐츠를 중심으로 하는 영화, 애니메이션, 게임, 방송, 음악, 출판 등이 핵심적인 산업부문을 구성하고 있다. 반면 농촌 문화산업은 지역의 자원을 활용한 산업화를 추구하므로 주로 전통 및 향토 식품산업 부문, 전통 공예산업 부문, 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연, 농촌체험관광, 문화유적에 기반한 농촌관광과 같은 형태를 지니게 된다.

다섯째, 도시를 중심으로 형성되는 문화산업은 산업의 주요 특성으로서 극단적인 시장 불확실성(ambiguity), 창조적 인력의 노동스타일, 노동력과 일자리 간 대규모 공간적 매칭의 필요, 교체에 의한 학습과 혁신창출, 윈도우 효과 등의 특성을 지닌다. 이에 따라 산업형성의 공간적 특성은 대도시를 중심으로 한 산업군집 형성으로 나타난다. 반면, 농촌 문화산업은 시장의 불확실성(uncertainty), 장인 중심의 생산과정, 생산과 시장의 소규모성, 지속적 실행과 상호작용에 의한 학습 및 혁신창출의 특성을 지닌다. 이로 인해

산업형성의 공간적 특성은 지역 네트워크 형성으로 나타난다.[8]

위에서 기존 문화산업과 비교한 농촌 문화산업은 내생적 지역발전을 실현하기 위한 주요 전략적 수단으로서 농촌의 사회·경제적 활성화에 다음과 같은 효과를 초래할 수 있다. 첫째, 농업 외 제조업과 서비스업 분야의 지역 내 기업활동 촉진과 산업구조의 다양성을 증대한다. 둘째, 지역 주민을 위한 교육·훈련 및 취업의 기회 제공과 삶의 질 향상을 실현하는 데 기여한다. 셋째, 지역 이미지 제고 등으로 인한 지역민의 자긍심을 고양시킨다. 넷째, 관련 분야 간 융합을 통해 부문 간 시너지 효과를 창출한다. 다섯째, 자원 및 투자의 지역 내 순환구조 구축을 통해 지속가능한 지역경제 구축에 기여한다. 이하 제3장과 제4장에서는 이상에서 논의한 농촌 문화산업의 실태와 농촌 활성화에 대한 기여 실태를 실증연구를 통해 제시한다.

8 다섯 번째 특성 비교에 대한 보다 자세한 논의는 김광선(2007) 참조.

# 제3장 농촌 문화산업의 현황과 특성

## 1. 농촌 문화산업 실태조사 방법

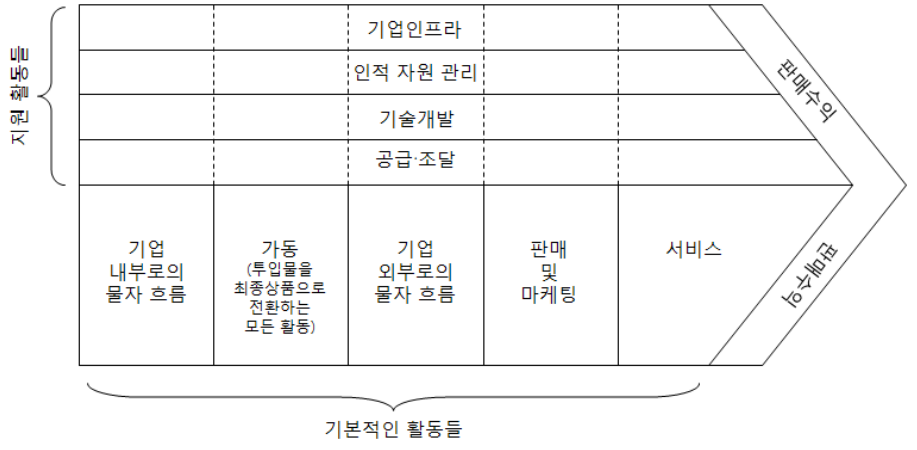
일반적으로 특정 품목의 생산과 관련된 가치체인 상에서 어느 특정 단계를 다루는 기업이 한두 개 생겼다고 관련 산업이 형성되었다고 볼 수는 없다. 산업이 형성·발전하기 위해서는 <그림 3-1>과 같이 가치체인으로 연결된 생산체계 형성이 필요하다. 이러한 가치체인을 재화의 생산을 기준으로 보면 원·부자재 및 중간재의 투입과 완제품을 생산하는 공정, 완제품의 공급·조달 등 외부로의 물자 흐름, 판매 및 마케팅, 관련 서비스의 수행 등 '기본활동'과 이를 지원하는 '지원활동'으로 구성된다. 이 외에도 '제도적 환경'이 가치체인의 형성과 발전에 영향을 주는 주요 요소로 작용한다.

시장의 불확실성이 높아지고 경쟁이 심화될수록 가치체인상의 기본활동들과 지원활동들은 수직적·수평적 분화(vertical/horizontal disintegration)를 통해 생산과정에 수많은 소규모 주체들을 형성하고 공간적으로 연계된다(Scott, 1988). 이 과정에서 분화된 생산체계를 조정하는 핵심 역할의 주체를 컨트롤 타워(control tower)라 하는데, 기존 문화산업의 경우 컨트롤 타워가 세계도시나 국가적 핵심도시에 분포하면서 공간적으로 산업의 특성을 규정한다.

이들 논의에 의하면, 농촌 문화산업 역시 '산업'으로서 인식되기 위해서는 산업의 가치체인 일반모형과 같이 기본활동과 지원활동이 생산체계로서 작동하고 있어야 하며, 로컬 수준에서의 산업체계로서 인정되기 위해서는

생산체계를 구성하는 가치체인상의 중요 단계 활동들이 해당 지역에 분포해야 한다. 그러나 산업의 형성과 구조를 위와 같이 개념화한다 하더라도 실제 특정 산업의 분석에 적용하기는 쉽지 않다. 여러 산업부문간 교차적으로 형성되기 마련인 가치체인 속에서 어떤 단계의 어떤 활동을 선정할 것인지, 그리고 로컬 수준에서 어떤 활동들이 어느 정도로 입지하고 있어야 지역산업이 형성된 것으로 인식해야 하는지에 대한 기준이 없기 때문이다.

그림 3-1. 산업의 가치체인 일반모형




출처: Porter, 1990.

이러한 이유로 특정 산업에 대한 연구는 대부분 해당 산업부문이 상당 정도로 형성·발전되거나 경제적 파급효과가 큰 경우, 또는 그러한 가능성이 향후 높다고 인정될 경우에 이루어져 왔다. 이 경우 기존의 문화산업, ICT산업, 바이오산업, 스포츠산업 등과 같이 표준산업분류를 기초로 특수분류를 구성하여 현황을 파악하고, 산업구조 등의 특성은 사례분석을 통해 수행하는 것이 일반적이다.

농촌 문화산업은 이와 같은 연구의 한계가 보다 심한 경우이다. 기존의 개념 정립이나 산업체계 관점에서의 연구가 거의 없었기 때문이다. 즉 향토산업 지원사업, 신활력사업, 지역특화품목 육성사업, 농촌체험관광 관련 마을사업 등 산업체계의 관점보다는 개별 정책사업의 관점에서 접근되어

왔다. 예외가 있다면 박석두·김태연(2004)의 지연산업 연구 정도이다. 동 연구는 지연산업을 지역생산체계의 관점에서 접근하고, 해당 산업의 현황을 자치단체 인터넷 홈페이지 정보를 수집한 후 한 품목의 생산과 관련된 사업체가 10개 이상인 경우를 지연산업의 범주에 포함시키고 있다. 그러나 동 연구도 산업특성 분석은 사례연구를 통해 추진했다.

본 연구에서는 산업 연구, 특히 기존 연구가 거의 없는 농촌 문화산업에 대한 한계를 인정하면서 다음과 같은 기준으로 농촌 문화산업의 현황을 파악하였다.

첫째, 전통 및 향토 식품산업 부문과 전통 공예산업 부문의 경우 특정 품목의 생산에 관련된 사업체가 해당 기초자치단체에 복수(2개 이상)인 경우에 한정하였다. 복수의 업체가 특정 지역에 공동 입지한 경우에는 적어도 지역 내에서 시장경쟁이 심화되고 있음을 의미하며 이는 수직적·수평적 분화를 촉진하고 앞서 제시한 가치체인 일반모형의 각 단계와 요소들을 조직화하고 활성화하는 효과를 지니기 때문이다.

둘째, 앞의 두 부문의 경우 해당 기초자치단체 내에 단일 사업체만이 분포하고 있을지라도 해당 품목 육성이 정부 및 지자체의 제도적 환경에 직접적인 영향을 받고 있는 경우는 본 연구의 농촌 문화산업 대상으로 포함하였다. 해당 품목이 중앙행정기관의 정책사업 대상인 경우와 지자체의 자체지원사업의 대상인 경우가 이에 해당한다.

셋째, 축제와 문화유적 기반 농촌관광은 대개 지자체가 추진 및 육성 주체가 되므로 사업체 기준은 적용하지 않으며, 해당 지자체에서 제시하는 자료를 근거로 연구진에서 내용적 근거를 검토하여 포함 여부를 판단하였다.

넷째, 농촌체험관광은 현재 주로 마을 단위로 추진됨을 고려하여 사업체 수 기준을 적용하지 않았으며, 관련 정책사업의 지원을 받았거나, 마을 자체적으로 추진하여 해당 지자체가 농촌체험관광마을로 인식하고 있는 경우는 연구 대상에 포함하였다.

농촌 문화산업은 기존에 여러 부처에서 관련 정책사업에 의해 분절적으로 접근하던 것을 동일한 범주의 산업으로 개념화한 것으로 앞의 기준으로도 그 현황을 파악할 수 있는 방법이 매우 제한적이다. 본 연구에서는 산업형성

의 중요 요소 중 제도적 환경 요소도 함께 고려할 수 있도록 농촌 지자체의 관련 공무원들을 통해 각 지역의 농촌 문화산업 현황을 조사하였다.

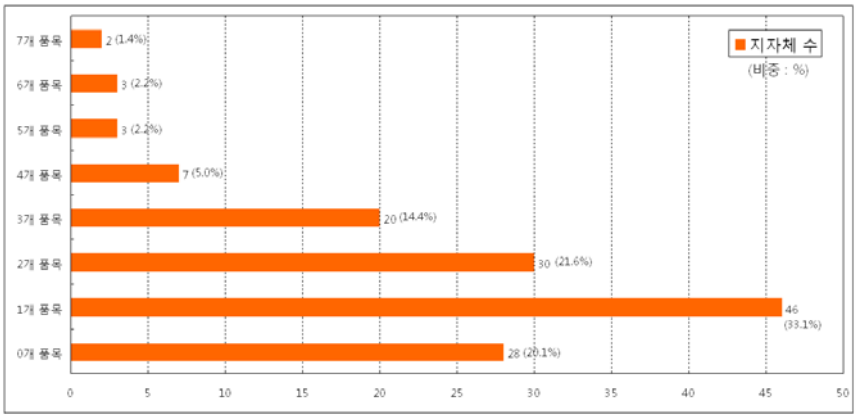
전통 및 향토 식품산업, 전통공예산업, 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업, 문화유적 기반의 농촌관광, 농촌체험관광과 가장 가까운 업무를 담당하는 각 지자체(139개 농촌 시·군) 공무원들(지자체별 4~6명)을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문조사에는 하위 부문별 현황조사와 함께 농촌 문화산업의 특성 분석을 위해 각 하위 부문의 가치체인을 구성하는 주요 분야별 해당 지자체의 경쟁력, 주요 산업 인프라, 공공의 지원 현황, 지원정책 수요 등의 조사를 포함하였다.

## 2. 농촌 문화산업의 주요 부문별 현황과 실태

### 2.1. 전통 및 향토 식품산업

전국 139개 농촌 시·군에 대한 조사 결과 79.9%에 해당하는 111개 지역에서 전통 및 향토 식품산업이 형성되어 있다. <그림 3-2>와 같이 139개 시·군 중 20.1%(28곳)에 동 식품산업이 형성되어 있지 않으며, 1개 품목이 산업화된 곳은 33.1%(46곳), 2개 품목이 산업화된 곳은 21.6%(30곳), 3개 품목이 산업화된 곳은 14.4%(20곳), 그리고 4개 품목 이상이 산업화된 곳은 10.8%(15곳)로 나타났다.

그림 3-2. 전통 및 향토 식품산업 품목수별 시·군 분포




1개 이상의 품목이 전통 및 향토 식품산업으로 형성된 111개 지역 중 사업체와 종사자에 대한 정보를 모두 제공한 108개 시·군의 현황, 그리고 이에 더해 매출액 정보까지 모두 제공한 88개 시·군(184개 품목)의 전통 및 향토 음식산업 현황은 <표 3-1>과 같다. 111개 농촌 시·군에는 전체 241개 품목(시·군당 평균 2.2개 품목)이 전통 및 향토 식품산업을 형성하고 있으며, 이 중 108개 시·군에 3,978개 업체(시·군당 평균 36.8개소)가 분포하며 28,650명(시·군당 평균 265.3명)이 종사하고 있다. 또 108개 시·군의 전통 및 향토 식품산업 연간 총매출액은 9천2백8십3억원 정도(시·군당 약 86억원)로 추정되고 있다.

이러한 현황 분석 결과는 전통 및 향토 식품산업이 기업과 일자리 창출 규모, 매출 규모 등에서 농촌지역경제에 적지 않은 영향을 주고 있음을 시사한다. 그러나 동 부문의 기업들은 업체당 평균 종사자 수가 7.2명, 업체당 연간 매출액이 2억1천9백만원, 종사자 1인당 연간 매출액이 2천9백만원 정도에 그치는 매우 영세한 곳이 대부분이라는 점도 피할 수 없는 현실로 나타나고 있다. 또 동 부문은 연 3개월 이상 근무하는 상용근로자의 비율이 평균 48.6%로 전체 고용자의 절반에도 못 미치고 있어 고용 안정성도 높지 않은 것으로 나타나고 있다.

표 3-1. 전통 및 향토 식품산업 현황

| 구분 | 품목수: 개 (111개 시·군) | 사업체 수(개소) | 종사자 수(명) | 연간 매출액(백만원) |
|---|---|---|---|---|
| | | 108개 시·군 기준 | | |
| 총합계 | 241 | 3,978 | 28,650 | 928,291.9* |
| 시·군 평균 | 2.2 | 36.8 | 265.3 | 8,595.3 |

주: 연간 매출액*은 88개 시·군의 응답결과의 평균을 108개 시·군의 연간 매출액으로 추정한 결과임.

1개 이상 품목의 전통 및 향토 식품산업이 형성된 111개 시·군에는 모두 241개 품목이 분포하고 있다. 이들에 대한 중앙정부 및 지자체의 지원사업(비예산 정책사업 포함) 현황을 검토한 결과, 품목당 평균 1가지 정책사업의 지원이 있었다. 1가지 정책사업의 지원이 있는 품목이 전체 68.0%로 가장 많으며, 정책사업의 지원이 전혀 없는 품목이 17.4%로 그 다음을 차지하고 있다. 2가지 이상의 정책사업 지원을 받은 품목은 12.0%, 3가지 이상의 정책사업 지원이 있는 품목은 2.5%로 나타났다.

표 3-2. 전통 및 향토 식품산업 지원정책사업 현황

| 지원정책사업 | 응답 빈도(회) | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 시·군 자체사업 | 60 | 24.6 |
| 시·도 자체사업 | 39 | 16.0 |
| 향토음식 자원화 사업 | 34 | 13.9 |
| 농촌 자원 복합산업화 지원 (향토산업 육성사업 포함) | 34 | 13.9 |
| 지역특화발전특구지정 | 21 | 8.6 |
| 전통발효식품육성 | 14 | 5.7 |
| 향토지적재산육성사업 | 12 | 4.9 |
| 농촌여성일감갖기사업 | 5 | 2.0 |
| 향토음식맥잇기 | 5 | 2.0 |
| 기타 지원사업 | 20 | 8.2 |
| 총합계 | 244 | 100.0 |

주: 복수 응답을 허용한 조사 결과임. 기타 지원사업에는 농촌여성 손맛사업화 지원사업, 지역농업특성화사업, 전문인력육성, 지역전략식품산업육성, 특화품목육성, 한식세계화 지원사업 등이 포함됨.

동 부문의 사업체들이 2000년도 이후부터 지금까지 지원받은 정책사업은 모두 24가지였으며 지원 건수는 244건이었다. 이 중 시·군 자체사업의 지원을 받은 건수가 전체의 24.6%로 가장 많았으며, 다음으로는 시·도 자체사업 16.0%, 향토음식자원화사업 13.9%, 향토산업육성사업을 포함한 농촌자원 복합산업화 지원 13.9%, 지역특화발전특구지정 8.6%, 전통발효식품육성 5.7%, 향토지적재산육성사업 4.9% 등의 순으로 지원정책사업 비중이 나타나고 있다.

전통 및 향토 식품산업의 분야별 경쟁력을 설문조사를 통해 검토한 결과, 원료(자원) 확보 분야의 경쟁력이 가장 높게 평가된 반면, 유통(전시·판매)시설 확보, 대학·연구소 등 전문기관 네트워크, 관련 산업부문과의 연계(시너지), 홍보·마케팅 역량 등의 경쟁력은 다소 약한 것으로 나타났다. 특히 전문기관과의 네트워크에 대한 경쟁력이 가장 낮게 나타난 점은 농촌지역에 고유한 전통 및 향토 식품의 발굴과 상업화, 그리고 이와 관련된 기술개발 등에 이제까지 관심이 상대적으로 적었던 것으로 해석할 수 있을 것이다.

표 3-3. 전통 및 향토 식품산업의 분야별 경쟁력 평가

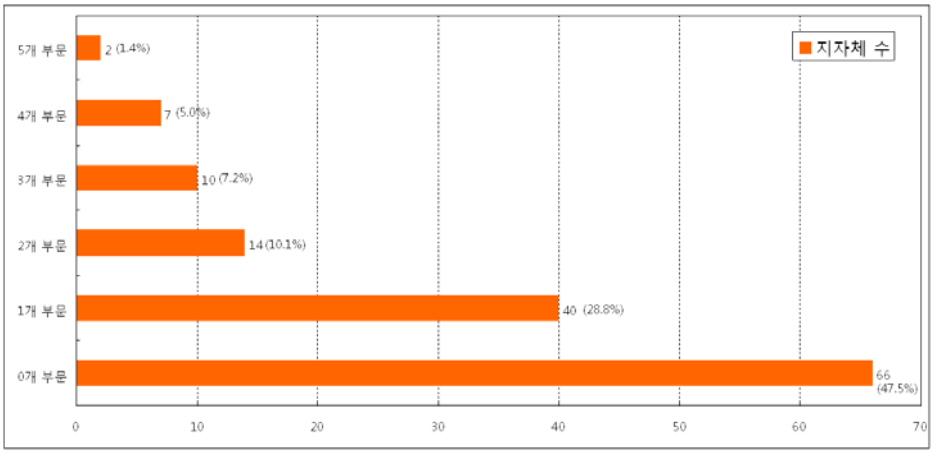
| 경쟁력 분야 | 응답 비중(%) | | | | | 5점 척도 평균 점수 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 | |
| 생산기반(시설인프라) 확보 | 6.3 | 22.3 | 44.6 | 20.5 | 6.3 | 3.018 |
| 원료(자원) 확보 | 13.4 | 44.6 | 29.5 | 11.6 | 0.9 | 3.580 |
| 전문 인력 | 4.5 | 29.5 | 47.3 | 15.2 | 3.6 | 3.161 |
| 시장(판매처·거래선) 확보 | 3.6 | 25.0 | 50.0 | 17.9 | 3.6 | 3.071 |
| 전반적인 기획 역량 | 3.6 | 20.5 | 50.0 | 21.4 | 4.5 | 2.973 |
| 유통(전시·판매)시설 확보 | 0.0 | 21.4 | 42.0 | 31.3 | 5.4 | 2.795 |
| 홍보·마케팅 역량 | 1.8 | 21.4 | 48.2 | 24.1 | 4.5 | 2.920 |
| 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | 4.5 | 18.8 | 28.6 | 34.8 | 13.4 | 2.661 |
| 관련 산업부문과의 연계(시너지) | 0.9 | 21.4 | 35.7 | 32.1 | 9.8 | 2.714 |
| 지자체의 육성 지원 | 4.5 | 36.6 | 43.8 | 12.5 | 2.7 | 3.277 |
| 지역 주민들의 관심과 호응 | 7.1 | 40.2 | 36.6 | 14.3 | 1.8 | 3.366 |

주: 총 112개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 매우 높음은 5점, 높음은 4점, 보통은 3점, 약함은 2점, 매우 약함은 1점으로 평가하였음.

## 2.2. 전통 공예산업

일반적으로 공예산업은 하위 부문을 소재별로 구분한다. 본 연구에서는 이를 섬유공예, 목공예(목공예 및 죽세공예), 나전칠기공예, 도자공예, 석공예, 금속공예(금속공예 및 보석공예), 종이공예, 초자공예, 기타공예의 9개 하위 부문으로 구분하였다. 또 기계화·자동화에 의한 대규모 생산방식이 아닌 장인생산방식의 공예산업을 전통 공예산업으로 인식하여 본 연구의 대상으로 한정하였다. 우리 농촌의 139개 시·군 중에서는 이러한 전통 공예산업의 어느 하위 부문이라도 발달되어 있는 곳이 73개 시·군(52.5%)에 그치고 있다. 특히 2개 부문 이상의 전통 공예산업이 발달된 곳은 33개 시·군(23.7%)에 불과해 농촌지역에 전통 공예산업의 전체적인 발달이나 다양성이 매우 취약한 것으로 나타났다.

그림 3-3. 전통 공예산업 부문별 시·군 분포




전통 공예산업 중 1개 이상의 하위 부문이 발달된 농촌 시·군은 모두 73개 지역이다. 이들 지역에는 평균 1.9개의 전통 공예산업 부문이 형성되어 있으며, 전체 사업체는 1,908개소이다. 73개 시·군당 평균 26.1개 업체와 65.3명의 종사자가 분포하고 있다. 이들은 평균 고용자 수가 2.5명에 불과

한 매우 영세한 규모의 사업체가 대부분이며 1인 기업이나 가족기업이 많아 상근고용자 비율은 84.3%로 높은 편이다. 73개 시·군의 연간 총매출액은 1천9백3십9억원 정도, 시·군당 연평균 매출액은 2십6억5천6백만원, 그리고 사업체당 연평균 매출액은 1억원, 종사자당 연평균 매출액은 3천9백만원 정도로 나타났다.

표 3-4. 전통 공예산업 현황

| 구분 | 사업체 수(개소) | 종사자 수(명) | 연간 매출액(백만원) |
|---|---|---|---|
| 총합계 | 1,908 | 4,764 | 193,876.1* |
| 시·군 평균 | 26.1 | 65.3 | 2,655.8 |

주: 연간 매출액*은 49개 시·군의 응답결과의 평균을 73개 시·군의 연간 매출액으로 추정한 결과임.

전통 공예산업이 가장 발달한 상위 농어촌 시·군 10곳을 조사한 결과 <표 3-5>와 같이 나타났다. 전통 공예산업이 가장 발달한 익산시의 경우는 보석공예와 석공예를 중심으로 345개 업체가 분포하고 있으며 종사자는 1,388명에 이르고 있어 지역의 기간산업으로 자리 잡고 있다. 이천시의 도자공예 역시 348개 사업체에 714명이 종사하는 주요 지역산업이 되고 있다. 이 밖에도 남원시의 목공예, 경주시의 도자공예, 남양주시의 나전칠기공예, 강화군의 초경공예(화문석 및 왕골공예) 등도 농촌지역 내 기업 및 일자리 창출에 중요한 역할을 하고 있다.

하위 부문별로는 도자공예가 사업체 834개소(43.7%), 종사자 1,689명(36.2%)으로 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 석공예는 사업체 276개소(14.5%)와 종사자 1,033명(22.2%), 목공예는 사업체 285개소(14.9%)와 종사자 658명(14.1%)의 산업규모를 나타내고 있다. 반면 매출액 비중으로는 목공예가 전체 연평균 매출액의 28.2%를 차지하고 있으며, 도자공예(27.6%)와 기타공예(11.7%), 종이공예(8.6%), 섬유공예(7.4%), 금속공예(6.1%), 석공예(5.5%) 등의 순으로 그 뒤를 잇고 있다.

표 3-5. 종사자 기준 전통 공예산업 상위 10위 지역

| 지역 | 사업체 | 종사자 | 주요 공예산업 부문 |
|---|---|---|---|
| 익산시 | 345 | 1,388 | 금속(보석)공예, 석공예 |
| 이천시 | 348 | 714 | 도자공예 |
| 남원시 | 91 | 381 | 목공예 |
| 경주시 | 150 | 350 | 도자공예 |
| 남양주시 | 96 | 288 | 나전칠기공예 |
| 강화군 | 117 | 171 | 기타공예(초경공예: 화문석 및 왕골공예품) |
| 함양군 | 7 | 126 | 도자공예, 목공예, 석공예, 초자공예, 섬유공예 |
| 문경시 | 36 | 108 | 도자공예, 종이공예 |
| 보령시 | 43 | 104 | 석공예 |
| 진천군 | 30 | 73 | 도자공예, 종이공예, 금속공예 |

주: 시·군별 응답률의 차이로 경기도 광주, 여주 등 일부 지역은 불가피하게 제외함.

전통 공예산업의 기업들이 그동안 받은 공공의 지원은 하위 부문별로 대동소이하다. 주로 전통공예 육성 지원사업, 공예관광상품 개발사업, 시·군 및 시·도 자체사업이 가장 공통된 공공의 지원정책사업으로 나타났다. 이 밖에 일부 하위 부문의 기업들이 지역문화예술 지원사업이나 문화재활용 프로그램 개발사업을 통해 공공의 지원을 받아왔다. 또 드문 경우지만 영동군은 지역의 목공예산업 육성에 신활력사업을 활용하였다. 전통 공예산업에 대한 공공의 지원은 전체적으로 산업체계의 육성보다는 단편적인 단위사업(프로그램) 지원의 성격을 지니는 한계가 있다고 할 수 있다.

전통 공예산업 육성을 위한 공공의 지원정책사업이 투입된 시·군 중 구체적인 지원규모가 파악된 곳은 모두 46개 지역으로(약 909억원), 2000년 이후 시·군별 평균 지원금은 19억7천6백만원 정도이다. 이들 지역 중 울주군이 도자공예 분야를 중심으로 300억원 이상 지원받아 가장 많은 정부 지원을 받은 것으로 나타났다. 뒤를 이어 원주시가 종이공예와 목공예를 중심으로 291억원, 인제군이 목공예를 중심으로 51억원, 삼척시가 초자공예를 중심으로 50억원, 횡성군이 도자공예를 중심으로 43억원가량을 지원받아 왔다. 이 밖에 문경시, 이천시, 영암군이 앞서 언급한 시·군별 평균 지원금 이상을 지원받은 것으로 나타났다.

표 3-6. 전통 공예산업 하위 부문별 주요 지원정책사업 현황

| 부문 | 주요 지원정책사업 |
|---|---|
| 도자공예 | 전통공예 육성 지원사업, 공예관광상품 개발사업, 문화재활용 프로그램 개발사업, 지역문화예술 지원사업, 시·군 자체사업, 시·자체사업 등 |
| 목공예 | 전통공예 육성 지원사업, 지역문화예술 지원사업, 공예관광상품 개발사업, 신활력사업, 시·군 자체사업, 시·도 자체사업 등 |
| 금속공예 | 전통공예 육성 지원사업, 전문인력 육성지원, 공예관광상품 개발사업, 시·군 자체사업, 시·자체사업 등 |
| 나전칠기공예 | 전통공예 육성 지원사업, 문화재활용 프로그램 개발사업, 시·군 자체사업 등 |
| 석공예 | 전통공예 육성 지원사업, 지역문화예술 지원사업, 지역문화 컨설팅 지원사업, 공예관광상품 개발사업, 시·도 자체사업 등 |
| 섬유공예 | 전통공예 육성 지원사업, 지역문화 컨설팅 지원사업, 공예관광상품 개발사업, 시·도 자체사업 등 |
| 종이공예 | 전통공예 육성 지원사업, 지역문화예술 지원사업, 공예관광상품 개발사업, 시·군 자체사업, 시·도 자체사업 등 |
| 초자공예 | 시·군 자체사업, 시·도 자체사업 |
| 기타공예 | 전통공예 육성 지원사업, 공예관광상품 개발사업, 시·군 자체사업, 시·도 자체사업 등 |

2000년도 이후 현재까지의 공공의 지원금이 파악된 46개 시·군의 전통공예산업 중 부문별로는 도자공예에 절반에 가까운 49.5%의 정책 지원금이 집중되고 있다. 그 다음으로는 종이공예(20.6%), 목공예(20.3%), 초자공예(5.5%) 등이 뒤를 잇고 있다. 그러나 사업체당 지원금의 규모는 종이공예가 6억9천3백만원 정도로 가장 크며, 초자공예가 업체당 3억5천9백만원, 목공예가 업체당 8천8백만원, 섬유공예가 업체당 6천8백만원, 도자공예가 업체당 5천8백만원 정도인 것으로 나타났다. 나전칠기 분야의 업체들은 평균 4백만원, 석공예는 평균 1천만원 정도로 공공의 지원금이 가장 낮은 수준으로 투입된 것으로 나타났다.

전통 공예산업의 경쟁력을 관련 업무를 담당하는 지자체 공무원들에게 평가하도록 한 결과 대체적으로 낮게 나타나고 있다. 시장 확보, 전반적인

기획역량, 유통시설 확보, 홍보·마케팅 역량, 지자체의 육성 지원 등 산업 발전을 위한 전반적인 분야에서 경쟁력이 취약한 것으로 나타났다. 대학·연구소 등 전문 기관 네트워크와 관련 산업부문과의 연계 측면에서의 경쟁력은 더욱 낮은 것으로 평가되고 있다. 이는 전통 공예산업의 새로운 상품 개발이나 혁신, 그리고 고부가가치화를 위한 기반이 취약함을 의미한다.

표 3-7. 전통 공예산업의 분야별 경쟁력 평가

| 경쟁력 분야 | 응답 비중(%) | | | | | 5점 척도 평균 점수 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 | |
| 생산기반(시설인프라) 확보 | 9.6 | 23.3 | 34.2 | 24.7 | 8.2 | 3.014 |
| 원료(자원) 확보 | 5.5 | 30.1 | 47.9 | 12.3 | 4.1 | 3.205 |
| 전문 인력 | 11.0 | 32.9 | 30.1 | 20.5 | 5.5 | 3.233 |
| 시장(판매처·거래선) 확보 | 1.4 | 12.3 | 45.2 | 35.6 | 5.5 | 2.685 |
| 전반적인 기획 역량 | 2.7 | 21.9 | 41.1 | 27.4 | 6.8 | 2.863 |
| 유통(전시·판매)시설 확보 | 2.7 | 15.1 | 42.5 | 30.1 | 9.6 | 2.712 |
| 홍보·마케팅 역량 | 0.0 | 15.1 | 45.2 | 27.4 | 12.3 | 2.630 |
| 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | 0.0 | 6.8 | 30.1 | 38.4 | 24.7 | 2.192 |
| 관련 산업부문과의 연계(시너지) | 0.0 | 9.6 | 34.2 | 39.7 | 16.4 | 2.370 |
| 지자체의 육성 지원 | 6.8 | 19.2 | 43.8 | 24.7 | 5.5 | 2.973 |
| 지역 주민들의 관심과 호응 | 4.1 | 26.0 | 42.5 | 26.0 | 1.4 | 3.055 |

주: 총 73개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 매우 높음은 5점, 높음은 4점, 보통은 3점, 약함은 2점, 매우 약함은 1점으로 평가하였음.

## 2.3. 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업

문화체육관광부가 집계한 2011년도 농촌의 지역축제 및 문화관광축제는 538건이며 이 중 본 연구의 주요 대상이라 할 수 있는 전통역사 및 전통민속 축제, 문화예술 축제, 예술제 등의 비중이 절반에 가까운 44.8%이다. 나머지 유형 중 큰 비중을 차지하는 것은 지역특산물 및 관광특산(34.9%)과 생태자연(9.9%)으로서 이는 농촌의 자연 자원을 활용하기는 하지만 전통문화 자원에 특화된 축제와는 거리가 있다.

표 3-8. 농촌의 지역 축제 현황

| 유 형 | 지역축제 | 비중(%) | 유 형 | 지역축제 | 비중(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 전통역사 및 전통민속 | 89 | 16.5 | 경연산업 및 스포츠 | 11 | 2 |
| 지역특산물 및 관광특산 | 188 | 34.9 | 예술제 | 3 | 0.6 |
| 문화예술 | 149 | 27.7 | 기타 | 45 | 8.4 |
| 생태자연 | 53 | 9.9 | 합 계 | 538 | 100.0 |

자료: 문화체육관광부.「2011년도 지역축제 현황」

전통문화·예술축제 및 전통소재 공연에 대한 조사에는 모두 104개 시·군에서 응답하였다. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연이 가장 많은 상위 5개 시·군은 울산광역시 울주군(19개), 제주도 서귀포시(11개), 전라북도 군산시(8개), 전라남도 보성군(8개) 및 경상북도 영주시(7개) 등이다. 그러나 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연이 많다고 하더라도 이것이 지역 내 해당 산업의 규모를 결정짓는 것은 아니다. <표 3-9>에서 보더라도 종사자 기준으로 구분한 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연 관련 산업이 발달한 상위 5개 지역은 축제나 공연이 많은 지역과 일치하지 않는다.

표 3-9. 종사자 기준 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연 산업 상위 5위 지역

| 지역 | 총종사자 (명) | 사업체 (개소) | 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연 |
|---|---|---|---|
| 해남군 | 3,205 | 50 | 명량대첩축제 |
| 안동시 | 904 | 303 | 국제탈춤축제, 안동한지축제, 왕의나라, 안동국제탈춤페스티벌 2010 |
| 고흥군 | 830 | 40 | 소록도불꽃축제 |
| 장성군 | 750 | 80 | 홍길동축제, 백양단풍축제, 축령산 산소축제 |
| 경주시 | 655 | 297 | 봉황 뮤직스케어, 떡과 술잔치, 보문 야외 국악공연, 신라문화제, 한여름 꽃 축제, 세계문화엑스포 |

전통문화·예술축제 및 전통소재 공연 관련 산업의 전국적인 규모는 설문조사에 유효 응답을 제시한 104개 시·군을 대상으로 집계해 볼 수 있는데, 축제 관련 사업체 및 사업조직 2,453개소, 종사자 12,925명, 연간 관람객 4,068만 명 정도로 나타났다. 사업체 및 사업조직 수가 가장 많은 것으로 조사된 곳은 경상북도 안동시(303개)와 경주시(297개)로 나타났다. 이 두 지역은 총종사자의 수도 많아 이 부문 상위 5위 안에 들고 있다(표 3-9).

설문조사에 응답한 104개 시·군의 축제 관련 사업체 및 사업조직 수와 종사자 수는 각각 1개 시·군당 평균 23.6개소 및 124.3명으로 조사되었다. 또한 축제나 공연의 일시성 때문에 상용근로자의 비중이 32.3%에 그치고 있는 것으로 조사되었다.

표 3-10. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 현황

| 구 분 | 축제 관련 사업체 수 | 종사자 수(명) | | | 연간방문객 (백명) |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 총종사자 | 상용근로자 | 일일고용 | |
| 총 계 | 2,453 | 12,925 | 3,359 (26.0%) | 9,566 (74.0%) | 406,771 |
| 시·군 평균 | 23.6 | 124.3 | 32.3 | 92.0 | 3911.3 |

주: 설문조사에 응답한 104개 시·군의 현황임.

분야별 경쟁력과 관련해 전반적으로 지자체의 육성 지원, 지역 주민의 관심·호응, 기획 역량, 홍보·마케팅 역량, 소재의 질 등은 경쟁력이 있는 것으로 평가되고 있지만 축제와 공연을 지원할 인프라(무대·설비, 음식·숙박, 교통)가 취약하고 문화·예술 전문 인력이나 전문 기관과의 네트워크, 파생 상품 창출 등에서 경쟁력이 낮은 것으로 조사되었다(표 3-11).

표 3-11. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업의 분야별 경쟁력 평가

| 경쟁력 분야 | 응답 비중(%) | | | | | 5점 척도 평균 점수 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 | |
| 무대·장치·설비 등 물리적 인프라 | 4.9 | 24.3 | 33.0 | 32.0 | 5.8 | 2.903 |
| 숙박·음식점 인프라 | 3.9 | 19.4 | 44.7 | 27.2 | 4.8 | 2.903 |
| 교통 인프라 | 6.8 | 32.0 | 36.9 | 19.4 | 4.9 | 3.165 |
| 전반적인 기획 역량 | 9.7 | 34.0 | 39.8 | 13.6 | 2.9 | 3.340 |
| 홍보·마케팅 역량 | 4.9 | 32.0 | 44.7 | 16.5 | 1.9 | 3.214 |
| 축제·공연 소재의 질 | 13.6 | 36.9 | 37.9 | 10.7 | 0.9 | 3.515 |
| 문화·예술 전문 인력 | 1.9 | 20.4 | 45.6 | 27.2 | 4.9 | 2.864 |
| 대학연구소 등 전문기관과의 네트워크 | 1.0 | 17.5 | 27.2 | 43.7 | 10.6 | 2.534 |
| 관련 파생 상품 창출 | 2.9 | 20.4 | 35.9 | 30.1 | 10.7 | 2.748 |
| 지자체의 육성 지원 | 8.7 | 49.5 | 34.0 | 5.8 | 2.0 | 3.573 |
| 지역 주민들의 관심과 호응 | 6.8 | 51.5 | 33.0 | 5.8 | 2.9 | 3.524 |

주: 총 104개 농촌 시군에서 응답한 결과이며, 매우 높음은 5점, 높음은 4점, 보통은 3점, 약함은 2점, 매우 약함은 1점으로 평가하였음.

농어촌 지자체에서 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연과 관련해 지원을 받은 해당 정책사업은 주로 '지역문화예술지원사업(66.3%)'이나 '문화관광축제지원사업(84.6%)'으로 확인되고 있다(표 3-12). '지역문화예술지원사업'은 문화체육관광부에서 주관하는 사업으로서 광역자치단체에 보조하는 국가보조사업이다. 이 사업은 1984년부터 시작되었으며 2010년도에 '지역문화예술기반조성사업'과 '지역문화예술지원사업'을 통합하여 시행해 오고 있다. 사업의 내용은 광역자치단체와의 매칭 예산을 통하여 지역의 각종 문화예술활동을 지원하는 것이다.

표 3-12. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 지원정책사업 현황

| 지원정책 사업 | 응답 빈도(회) | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 지역문화예술지원사업 | 69 | 30.0 |
| 문화관광축제지원사업 | 88 | 38.3 |
| 상설문화관광프로그램사업 | 7 | 3.0 |
| 문화재활용프로그램개발사업 | 3 | 1.3 |
| 시·도자체사업 | 10 | 4.3 |
| 시·군자체사업 | 30 | 13.0 |
| 문화재생성사업 | 1 | 0.4 |
| 전수인력육성사업 | 1 | 0.4 |
| 지원전혀없음 | 11 | 4.8 |
| 특별한 지원 정책은 없으나 지원금은 있음 | 10 | 4.3 |
| 총합계 | 230 | 100.0 |

주: 복수 응답을 허용한 조사 결과임.

문화관광축제지원사업 역시 문화체육관광부가 주로 담당하는 사업으로서 광역자치단체와 기초자치단체의 지역 축제 중 경쟁력있는 축제를 문화관광축제로 선정하여 지원하고 있다. 2011년 전국적으로 44개의 문화관광축제를 선정하여 대표축제는 8억원, 최우수축제는 3억원, 우수축제는 1억 5천만원, 유망축제는 5천 2백만원의 지원금을 지원하였다(부록 1).

## 2.4. 문화유적 기반의 농촌관광산업

문화유적을 기반으로 하는 농촌관광은 크게 두 가지 형태로 구분될 수 있다. 하나는 역사·문화적인 장소와 건축물 등이 관광의 대상이 되는 고전적인 형태와 다른 하나는 이동 가능한 역사·문화적 유물을 수집하여 전시하는 형태이다. 특히 후자는 박물관, 전시관 형태의 매개공간을 통해 관광행위가 이루어지는데, 기존에 이런 시설들은 주로 도시에서나 찾을 수 있는 것이었다. 그러나 최근에는 농어촌 지역에서도 장소판촉(place marketing)의 전략

으로, 특히 장소형성(place making)의 수단으로 중요성이 더해가고 있다.

본 연구에서는 이러한 두 가지 형태의 농촌관광을 모두 조사하여 139개 농촌 시·군 중 93개 지역에서 관련 정보를 수집할 수 있었다. 이들 지역에 분포하는 문화유적 즉, 대표적인 관광지로서의 역사·문화적 장소, 건축물과 박물관, 전시관 등의 관광 매개장소는 모두 232개소이다. 이는 시·군 당 평균 2.6개소의 분포를 의미한다. 이들과 직접 관련된 사업체는 모두 298개소로 나타났으며 종사자는 모두 2,566명이다. 해당 93개 시·군을 방문한 연간 방문객 수는 약 5,958만명에 이르는 것으로 파악되었다. 시·군별 평균은 64만명 정도이다. 2010년 한 해 동안의 주요 관광지 방문객 집계를 참고하면, 농촌 시·군별 평균 방문객 수는 427만명 정도로 나타난다.[9] 따라서 전체 관광객 대비 문화유적 기반 농촌관광의 방문객 비율은 개별 시·군 평균 15.0% 정도를 나타내고 있다. 입장료 및 관람료를 기준으로 본 연간 매출액은 93개 시·군 평균이 2억원이 조금 넘는 수준이다.

표 3-13. 문화유적 기반 농촌관광산업 현황

| 구분 | 문화유적 수 (개소) | 사업체 수 (개소) | 종사자 수 (명) | 연간 방문객 수 (천명) | 연간 매출액 (백만원) |
|---|---|---|---|---|---|
| 총합계 | 232 | 298 | 2,566 | 59,584 | 20,133.7 |
| 시·군 평균 | 2.6 | 3.2 | 27.6 | 640.7 | 216.5 |

주: 설문조사에 응답한 93개 시·군의 현황임. 연간 매출액은 연간 입장료 및 관람료 수입을 의미.

문화유적 기반 농촌관광산업의 육성을 위해 공공에서 시행해온 지원정책 사업은 주로 관련 관광자원의 개발에 집중되고 있다. 2000년도 이후 이제까지 지원을 제공받은 공공의 관련 지원정책사업에 대해 89개 시·군에서 응답

9 관광객 집계는 광관지마다 중복 집계되는 특성이 있다. 해당 통계는 관광지식정보시스템 참조(http://www.tour.go.kr/).

을 받은 결과 ‘문화관광자원개발’에 대한 응답 비중이 가장 높았다. 그 뒤를 ‘문화유산관광자원개발’과 ‘전통사찰보존지원’이 잇고 있다. 역량증대와 관련된 ‘문화관광해설사 육성’도 관련 지원정책사업으로 높은 비중의 응답을 기록하고 있다. 다만 문화유적 기반 농촌관광의 콘텐츠 개발과 관련된 ‘문화재활용프로그램개발’에 대한 응답 비중은 가장 낮게 나타나고 있다.

표 3-14. 문화유적 기반 농촌관광산업 지원정책사업 현황

| 지원정책사업 | 응답 빈도(회) | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 문화관광자원개발 | 45 | 16.5 |
| 문화관광해설사 육성 | 31 | 11.4 |
| 문화유산관광자원개발 | 37 | 13.6 |
| 문화재활용프로그램개발 | 16 | 5.9 |
| 시·군 자체사업 | 25 | 9.2 |
| 시·도 자체사업 | 25 | 9.2 |
| 유교문화관광자원화 | 22 | 8.1 |
| 전통사찰보존지원 | 32 | 11.8 |
| 지역문화예술지원 | 20 | 7.4 |
| 기타 | 19 | 7.0 |
| 총합계 | 272 | 100.0 |

주: 복수 응답을 허용한 조사 결과임.

문화유적 기반 농촌관광산업과 관련된 분야별 경쟁력을 각 지자체의 담당 공무원들에게 평가하도록 한 결과 96개 시·군에서 <표 3-15>와 같은 결과를 얻을 수 있었다. 관련 분야 중 ‘지자체의 육성 지원’이 동 부문의 산업발전을 위해 가장 높은 경쟁력을 갖춘 것으로 평가되고 있는 가운데 ‘문화재 정비·관리 시스템’ ‘해설사·학예사 등 전문 인력’ ‘관광 프로그램의 내용과 질’ ‘관광 안내 시스템’ ‘주민들의 관심과 호응’ ‘전반적인 기획역량’ ‘홍보·마케팅 역량’ ‘교통 인프라’ 등이 순서대로 ‘보통(3점)’ 이상의 경쟁력을 갖춘 것으로 자체 평가되고 있다.

그러나 ‘관련 파생상품 창출(시너지)’ ‘대학·연구소 등 전문기관 네트워크’ ‘숙박·음식점 인프라’ 분야에서는 경쟁력이 보통 이하로 취약한 것으로 평가되었다. 특히 ‘관련 파생상품 창출’ 분야의 경쟁력이 가장 취약한 것으로 나타나는데, 이는 ‘대학·연구소 등 전문기관 네트워크’를 보다 활용해 문화유적 기반 농촌관광의 지역경제 파급효과를 높일 수 있는 방안과 파생상품 개발에 힘을 기울여야 함을 의미한다. 또 ‘숙박·음식점 인프라’의 취약함은 다양한 형태의 농촌숙박, 그리고 해당 문화유적의 콘텐츠와 어울리는 향토음식점의 개발 등과 연계되어 해결해야 할 것이다.

표 3-15. 문화유적 기반 농촌관광산업의 분야별 경쟁력 평가

| 분야 | 응답 비중(%) | | | | | 5점 척도 평균 점수 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 | |
| 문화재 정비·관리 시스템 | 5.2 | 38.5 | 39.6 | 13.5 | 3.1 | 3.292 |
| 관광 프로그램의 내용과 질 | 2.1 | 36.5 | 47.9 | 10.4 | 3.1 | 3.240 |
| 관광 안내 시스템 | 2.1 | 36.5 | 45.8 | 13.5 | 2.1 | 3.229 |
| 숙박·음식점 인프라 | 1.0 | 19.8 | 41.7 | 32.3 | 5.2 | 2.792 |
| 교통 인프라 | 2.1 | 31.3 | 43.8 | 18.8 | 4.2 | 3.083 |
| 전반적인 기획 역량 | 2.1 | 34.4 | 43.8 | 15.6 | 4.2 | 3.146 |
| 홍보·마케팅 역량 | 2.1 | 29.2 | 50.0 | 14.6 | 4.2 | 3.104 |
| 해설사·학예사 등 전문 인력 | 6.3 | 38.5 | 33.3 | 20.8 | 1.0 | 3.281 |
| 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | 0.0 | 8.3 | 47.9 | 36.5 | 7.3 | 2.573 |
| 관련 파생상품 창출(시너지) | 0.0 | 7.3 | 47.9 | 31.3 | 13.5 | 2.490 |
| 지자체의 육성 지원 | 2.1 | 43.8 | 39.6 | 11.5 | 3.1 | 3.302 |
| 지역 주민들의 관심과 호응 | 1.0 | 40.6 | 41.7 | 13.5 | 3.1 | 3.229 |

주: 총 96개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 매우 높음은 5점, 높음은 4점, 보통은 3점, 약함은 2점, 매우 약함은 1점으로 평가하였음.

## 2.5. 농촌체험관광산업

농촌체험관광산업에 대한 전국적 통계나 구체적인 현황에 대한 조사는 이루어지지 않고 있다. 마을단위의 체험관광사업, 지방자치단체의 관광산업화 등과 같이 개별적으로 이루어지기 때문에 방문객 수, 사업체 수 및 관광산업 매출액 등 농촌체험 관련 산업에 관한 통계자료를 수집하여 축적하여야 하지만 아직은 구축되어 있지 않다. 단지 지방자치단체가 주관이 되어 개최하는 축제 등에 관한 자체 자료가 전부라고 해도 과언이 아니다. 이 연구에서는 139개 농촌지역으로 분류되는 시·군에 대한 전수조사를 통해서 기업체 수, 총종사자, 연방문객 수, 연매출액, 정부지원금 총액 등을 설문조사를 통해 수집된 자료의 분석에 의존할 수밖에 없는 실정이다.

설문조사에 응답한 122개 시·군의 농촌체험마을 수는 총 761개 마을이며 총 51,124명의 주민이 농촌체험관광 사업에 참여하고 있다. 연간 총방문객 수는 7,010천명에 이르며 연간 매출액도 852억원 정도로 조사되었다. 시·군마다 평균 6.2개 마을에서 419명의 주민이 해당 사업에 참여하고 있으며, 각 시·군에 연간 57,462명(마을당 9,212명)의 방문객이 찾아 시·군별로 연간 7억원가량의 매출(마을당 약 1억1천2백만원)을 올리고 있다(표 3-16). 경기도 양평군의 경우는 17개 마을에서 9,180명의 주민이 농촌체험관광 사업에 참여하고 있고 연간 방문객 수는 1,113천명 가량(마을당 6만5천명)에 이르며 연간 매출액도 167억원 정도(마을당 9억8천만원)로 전국 최고에 달한다.

표 3-16. 농촌체험관광산업 현황

단위: 개소, 명, 백만원

| 구분 | 농촌체험 마을 | 체험사업 참여 주민 | 연간 방문객 | 연간 매출액 | 지원금 총액 |
|---|---|---|---|---|---|
| 총합계 | 761 | 51,124 | 7,010,332 | 85,232 | 282,663 |
| 시·군 평균 | 6.2 | 419.0 | 57,461.7 | 698.6 | 2,316.9 |

주: 설문조사에 응답한 122개 시·군의 현황임.

농촌체험관광 지원 정책사업은 중복사업을 포함하여 중앙정부로부터 농촌관광마을사업으로 110개 시·군, 농어촌휴양사업으로 17개 시·군이 지원을 받았고, 시·도나 시·군 자체사업으로 26개 시·군이 지원을 받았다(표 3-17).

표 3-17. 농촌체험관광산업 지원정책사업 현황

| 정책지원사업 내용 | 응답 빈도(회) | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 문화 관광자원개발 | 4 | 2.3 |
| 농촌관광마을사업 | 110 | 62.9 |
| 한국형 생태녹색관광 육성사업 | 5 | 2.9 |
| 시·군 자체사업 | 14 | 8.0 |
| 농어촌 휴양사업 | 17 | 9.7 |
| 신활력사업 | 1 | 0.6 |
| 지역특화발전특구 | 1 | 0.6 |
| 낙농체험관광 | 1 | 0.6 |
| 슬로시티관광자원화 | 3 | 1.7 |
| 시·도 자체사업 | 12 | 6.9 |
| 지역공동체 일자리사업 희망 프로젝트 | 1 | 0.6 |
| 정보화마을 | 1 | 0.6 |
| 국내 관광활성화 및 지역관광 개선지원 | 1 | 0.6 |
| 지원정책 없음 | 4 | 2.3 |
| 총합계 | 175 | 100.0 |

주: 복수 응답을 허용한 조사 결과임.

농촌체험관광산업의 경쟁력에 관한 각 시·군의 자체평가 결과는 대부분의 분야에서 보통 정도로 평가되고 있다. 보통 이하로 평가한 분야로는 숙박·음식점 인프라, 관광 안내시스템, 해설사 등 전문인력, 전문기관과의 네트워크, 관련 파생상품 창출 등으로 나타나고 있다(표 3-18). 해당 산업발전을 위한 주요 기반의 양적·질적 개선이 요구되고 있는 것으로 해석된다.

표 3-18. 농촌체험관광산업의 분야별 경쟁력 평가

| 경쟁력 분야 | 응답 비중(%) | | | | | 5점 척도 평균 점수 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 | |
| 지역 내 체험관광 자원 발굴 | 1.6 | 17.1 | 44.7 | 30.1 | 6.5 | 3.23 |
| 체험관광 프로그램의 내용과 차별성 | 1.6 | 18.7 | 45.5 | 30.1 | 4.1 | 3.16 |
| 관광 안내 시스템 | 2.4 | 21.1 | 53.7 | 20.3 | 2.4 | 2.99 |
| 숙박·음식점 인프라 | 3.3 | 26.0 | 46.3 | 22.0 | 2.4 | 2.94 |
| 교통 인프라 | 2.5 | 23.8 | 36.9 | 27.9 | 9.0 | 3.17 |
| 전반적인 기획 역량 | 1.6 | 20.3 | 43.9 | 30.9 | 3.3 | 3.14 |
| 홍보·마케팅 역량 | 4.1 | 16.4 | 51.6 | 25.4 | 2.5 | 3.06 |
| 해설사·학예사 등 전문 인력 | 5.8 | 41.3 | 28.9 | 20.7 | 3.3 | 2.74 |
| 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | 9.8 | 41.8 | 36.1 | 9.8 | 2.5 | 2.53 |
| 관련 파생 상품 창출(시너지) | 5.8 | 34.7 | 35.5 | 19.8 | 4.1 | 2.82 |
| 지자체의 육성 지원 | 1.6 | 5.7 | 48.0 | 35.8 | 8.9 | 3.45 |
| 지역 주민들의 관심과 호응 | 4.1 | 8.9 | 41.5 | 42.3 | 3.3 | 3.32 |

주: 총 123개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 매우 높음은 5점, 높음은 4점, 보통은 3점, 약함은 2점, 매우 약함은 1점으로 평가하였음.

## 3. 농촌 문화산업의 현황과 실태 소결

농촌 문화산업의 현황과 실태를 139개 농어촌 시·군을 대상으로 실시한 설문조사를 통해 개략적으로나마 파악하였다. 우선 산업규모에 대한 개략적인 조사 결과는 <표 3-19>와 같이 제시할 수 있다. 물론 하위 부문별, 그리고 세부 질문사항별로 모두 139개 시·군의 응답을 받지는 못했지만 구득한 자료를 활용해 139개 시·군에 대한 추정치를 제시한 것이다. 즉 하위 부문별로 응답한 시·군의 평균을 139개 지역에 적용하여 추정한 결과이다.

표 3-19. 농촌 문화산업의 추정 규모

| 하위 부문 | 사업체(개소) | 종사자(명) | 방문객(천명) | 매출액(백만원) |
|---|---|---|---|---|
| 전통 및 향토 식품산업 | 5,115 | 36,877 | - | 1,194,747 |
| 전통 공예산업 | 3,628 | 9,077 | - | 369,156 |
| 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 | 2,453 | 12,926 | 40,677 | - |
| 문화유적 기반 농촌 관광산업 | 445 | 3,836 | 89,057 | 30,094 |
| 농촌체험관광 | 862 | 54,956 | 3,454 | 93,746 |
| 총합계 | 12,503 | 117,672 | 133,188 | 1,687,743 |
| 시·군 평균 | 90.0 | 846.6 | 958.2 | 12,142.0 |

주: 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 부문의 매출액은 설문조사 응답의 부족으로 추정에서 제외

산업규모에 대한 추정치를 보면 농촌 문화산업은 국가경제 차원에서 그 규모가 크지 않음을 알 수 있다. 기존의 문화산업의 연간 매출규모가 2008년 기준으로 약 59조9천억원에 달하는 반면(문화체육관광부, 2009), 농촌 문화산업은 약 1조7천억원에 그치고 있다. 이는 139개 농어촌 시·군 평균 매출규모가 121.4억원 정도임을 의미한다. 그러나 소규모 농어촌 시·군의 연간 총예산이 일반적으로 3천억원대 또는 4천억원대인 것과 비교하면 이러한 매출규모가 지역별로는 결코 작은 것이 아님을 알 수 있다.

농촌 문화산업의 사업체는 농어촌 시·군 전체에 12,503개소로 추정되며, 이를 통해 117,672개의 일자리가 유지되고 있는 것으로 파악된다. 이는 각 농어촌 시·군 평균으로 사업체 90.0개소, 그리고 종사자 846.6명임을 의미한다. 또 사업체당 평균 종사자 수는 9.4명이다. 농촌 문화산업이 비록 사업체나 종사자 규모에 있어 매우 소규모인 것은 사실이지만, 우리 농촌에서 농업부문의 일자리가 감소하고 이를 상쇄할 만한 2·3차 산업에서의 새로운 일자리 창출이 부족한 상황을 고려하면 농촌 문화산업의 규모는 결코 무시할 만한 것이 아니다.

그러나 농촌 문화산업을 육성하기 위한 기존의 정책지원은 주로 단편적인 사업지원에 그쳐왔다. 앞서 설명한 산업의 가치체인 특성에 따른 각 단

계별 체계적인 육성정책을 시행하기보다는 품목 중심의 지원사업이 대부분을 차지하고 있다. 이는 그간 농촌 문화산업에 대한 통합적 접근이 부재해왔기 때문이다. 이러한 이유로 대부분 하위 부문의 분야별 경쟁력 평가에 있어 전반적인 기획 역량 부족, 대학·연구소 등 전문기관과의 네트워크 부족, 관련 산업부문과의 연계 부족, 관련 파생상품 창출 부족 등의 문제가 노출되고 있다. 또 홍보·마케팅 역량이나 관련 인프라 등의 부족 역시 문제로 나타나고 있다.

이러한 점들을 고려할 때 향후 관련 정부부처나 각 지자체에서는 농촌 문화산업이 농촌 활성화에 기여할 수 있는 가능성을 인식하고 보다 체계적인 지원 방안을 마련할 필요가 있다. 특히 지원 방안이 품목 중심의 단편적인 사업지원보다는 체계적인 산업육성정책의 틀 내에서 이루어져야 할 것이다. 이를 위해서는 산업체계 또는 산업 가치체인의 구조와 특성을 이해하고 이에 적절한 지원을 제공하려는 보다 체계적인 연구가 필요한 실정이다.

표 3-20. 농촌 문화산업의 경쟁력 취약 분야

| 하위 부문 | 경쟁력 취약 분야 |
|---|---|
| 전통 및 향토 식품산업 | 전반적인 기획 역량, 유통(전시·판매)시설 확보, 홍보·마케팅 역량, 대학·연구소 등 전문기관 네트워크, 관련 산업부문과의 연계(시너지) |
| 전통 공예산업 | 시장(판매처·거래선) 확보, 전반적인 기획 역량, 유통(전시·판매)시설 확보, 홍보·마케팅 역량, 대학·연구소 등 전문기관 네트워크, 관련 산업부문과의 연계(시너지), 지자체의 육성 지원 |
| 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 | 무대·장치·설비 등 물리적 인프라, 숙박·음식점 인프라, 문화·예술 전문 인력, 대학·연구소 등 전문기관 네트워크, 관련 파생상품 창출(시너지) |
| 문화유적 기반 농촌 관광산업 | 숙박·음식점 인프라, 대학·연구소 등 전문기관 네트워크, 관련 파생상품 창출(시너지) |
| 농촌체험관광산업 | 관광 안내 시스템, 숙박·음식점 인프라, 해설사·학예사 등 전문 인력, 대학·연구소 등 전문기관 네트워크, 관련 파생 상품 창출(시너지) |

# 농촌 문화산업 주요 사례와 특성

제4장

## 1. 농촌 문화산업 사례분석 개요

농촌 문화산업의 부문별 현황과 실태에 대해 검토하였지만, 실제 각 부문별로 농촌지역 내에서 어떻게 산업이 구성되고 운영되며 어떤 파급효과를 초래하는지는 알 수 없었다. 각 산업의 특성을 보다 자세히 밝혀내기 위해서는 앞서 제시했던 산업의 가치체인 구조 즉, 산업체계와 가치체인 단계별 특성을 분석해야 할 것이다. 제4장에서는 이러한 분석을 위해 농촌 문화산업 하위 부문별로 심층사례조사를 실시하였다.

전통 및 향토 식품산업 부문은 강릉시의 전통한과산업, 전통 공예산업 부문은 인제군의 전통 목공예산업, 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업은 영동군의 난계국악축제, 문화유적 기반 농촌관광산업은 영월군의 박물관 산업, 그리고 농촌체험관광산업은 임실군 치즈마을을 사례로 분석하였다. 하위 부문별 사례조사는 연구진의 직접 방문을 통해 관련 업무를 담당하는 지자체의 공무원과 사업체 대표 및 간부 등에 대한 면접조사 방식으로 이루어졌다. 조사 내용은 주로 해당 사례의 개괄적인 현황과 산업구조의 특성, 전반적인 운영 상황, 공공의 지원 실태, 지역경제에 대한 파급효과, 정책 수요 등으로 구성되었다.

농촌 문화산업의 하위 부문별 사례조사 외에도 본 연구는 지역적 관점에서 농촌 문화산업의 전체적인 구조와 실태, 발전 방안 등을 예시적으로 분석하기 위해 사례지역 심층조사를 실시하였다. 사례지역으로는 도농복합시

인 경상북도 안동시를 선택하였다. 그 이유는 안동시의 경우 앞서 제시한 농촌 문화산업의 5개 하위 부문이 모두 비교적 잘 발달되어 있어 농촌 문화산업의 지역실태를 전체적으로 살펴볼 수 있으며, 같은 이유에서 농촌문화산업의 향후 발전 방안을 지역적 관점에서 예시할 수 있기 때문이다.

안동시에 대한 지역사례 심층조사는 설문조사와 면접조사를 병행하였다. 설문조사는 안동시청 및 각 읍·면사무소에 근무하는 공무원과 면지역 이장들을 대상으로 실시하였다. 또 농촌 문화산업의 하위 부문별로 관련 사업체 및 생산자 단체 등을 방문하여 면접조사를 통해 정책수요 등을 조사하였다.

# 2. 농촌 문화산업의 주요 부문별 사례와 특성

## 2.1. 강릉 전통 한과산업

### 2.1.1. 주요 현황

한과는 우리나라 어느 지역에서나 만들어 먹던 전통 음식 중 하나이지만, 1960년대 식량 부족으로 정부에서 쌀 가공식품 생산을 전면 금지한 것과 함께, 서양과자의 확산과 음식문화의 변화로 명맥이 거의 끊기게 되었다. 그러나 최근 우리 전통문화와 웰빙에 대한 관심 증대로 한과 소비가 다시 증가하기 시작했으며, 전국적으로도 한과 생산업체가 증가하는 추세에 있다. 이에 따라 전국 한과 생산업체는 2007년 2월 170개소에서 2010년 1월 400개소로 증가한 것으로 나타난다.

강릉은 사천면을 중심으로 전통 생산 방식을 고수하며 한과를 생산하는 업체가 집적되어 있는 대표적인 사례이다. 강릉 내 한과 생산업체는 2000년 26개 업체, 종사자 104명에서 2010년에는 57개 업체, 종사자 255명으로 증가하였다. 이 중 52개 업체가 사천면에 입지하고 있다.

강릉에 전통 한과산업이 발전하게 된 것은 2008년부터 한과산업의 규모

화, 대외경쟁력 제고 등을 위해 지자체 차원에서 지원이 이루어진 것이 계기가 되었다. 즉, 강릉시의 도움을 통해 전통 한과생산 업체들이 영농조합법인을 결성해 집단화하고 판매시설과 유통망에 대한 지원도 받게 되었다. 이러한 시 차원의 지원을 통해 사천면의 45개 한과생산업체가 '강릉 한과영농조합법인'을 결성하게 되었다.[10]

강릉 한과영농조합법인 업체들이 출하하는 한과는 2009년 지리적 표시제 신청 당시 기준으로 연간 90톤에 달하며, 매출액 기준으로는 약 200억원 정도이다. 영농조합법인을 통한 출하는 연 2회(추석, 설)이며 2010년 기준으로 보면 약 2톤 정도 될 것으로 파악된다. 즉, 대부분은 개별 업체별로 판매하고 있는 상황이다. 규모가 작은 업체는 연간 7천~8천만원, 규모가 비교적 큰 업체는 15억원 정도의 매출을 올리고 있다. 그러나 일반적으로 농사를 겸하고 있는 소규모 업체들도 한과매출이 농업생산액을 상회할 정도로 운영되고 있다.[11]

강릉 전통 한과산업 육성을 위해서 그간 농림수산식품부, 행정안전부, 중소기업청, 강릉시 등으로부터 다양한 지원이 있어 왔다. 먼저 농림수산식품부는 사천면 모래내 한과마을(노동리)을 1989년 전통식품보존마을로 지정하였으며 1999년에는 사천면 내에 엿(조청)공장 건립을 지원하였다. 행정안전부는 한과체험관 건립을 지원하였으며, 강원도 중소기업청에서는 브랜드 개발과 한과생산 업체의 홈페이지 제작 등을 지원하였다.

강릉시에서는 한과체험관의 체험프로그램 재료비 40%를 지원하고 있으며 한과축제에 국비 2천만원, 시비 2천7백만원 등을 지원하고 있다. 향후 강릉시는 한과산업 지원에 있어 건물·장비 등은 40% 이상의 자부담을, 축제는 50% 이상의 자부담을 전제로 지원할 예정이다.

---

10 동 영농조합의 조합원이 되기 위해서는 3년 이상의 경력을 갖추고 기존 조합원 과반수의 동의를 얻어야 하기 때문에 사천면 내 나머지 7개 업체는 현재 비조합원으로 남아 있는 상태이다.

11 대부분의 업체에서 전수자를 확보하고 있을 정도로 수익을 창출하고 있으며, 대규모 업체는 주문량을 공급하기 위해 농업생산을 포기하고 한과생산에만 매진하고 있다.

이 외에도 강릉한과는 농림수산식품부 국립농산물 품질관리원의 지리적 표시 등록, 특허청의 지리적 표시 단체표장 등록을 지원받았다. 이를 통해 2011년 2월에 지리적 표시 단체표장을 등록했으며, 동년 3월에는 지리적 표시 등록(찹쌀 강정과 찹쌀 과줄)을 마친 상태이다.

### 2.1.2. 산업 구조와 주요 특성

강릉 전통 한과산업의 특성은 생산체계의 구성이 거의 지역 내에서, 특히 사천면 내에서 이루어져 있는 점이다. 전통 한과 생산업체가 사천면 내에 집중적으로 입지하고 있을 뿐만 아니라 한과 생산과정에 필요한 생산기반 역시 대부분 사천면 내에 공동 입지하고 있다. 조청공장과 뻥튀기 고물공장, 한과 포장박스 공장 등이 모두 사천면 내에 있다.

생산에 필요한 원료투입 역시 90% 이상 사천면 및 강릉시 내에서 이루어지고 있다. 한과의 주요 원료는 찹쌀, 백미(이상 사천농협이 제공), 종실류, 엿 및 조청, 과일, 식용류 등인데 이들 원료의 대부분을 사천면 또는 강릉시에서 생산하는 농산물을 이용하고 있으며, 종전까지 수입 옥수수를 이용해 만든 조청을 사용하였지만 향후에는 조청 원료를 사천면 내에서 생산하는 오대미로 대체할 계획이다. 다만 주요 원료 중 깨는 수입산을 사용하고 있다.

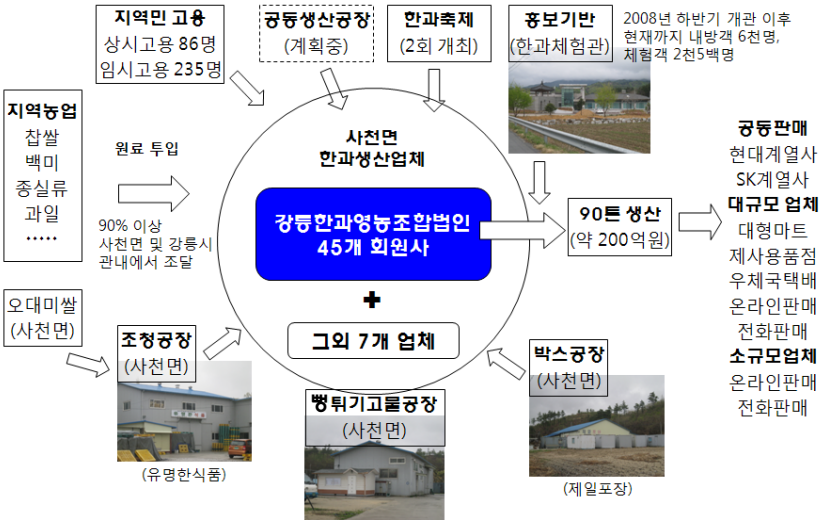
한과 생산에 필요한 인력 역시 대부분 강릉시 내에서 투입하여 지역 주민을 위한 일자리 창출에도 기여하고 있다. 그러나 한과의 소비 특성상 대부분의 생산업체에서는 한과 생산을 특정 계절에 집중하고 있어 70% 이상의 생산인력이 일시적으로 고용되고 있다. 소규모 업체의 경우는 상시 고용 인력이 주로 대표 본인과 가족·친지로 구성되며, 대규모 업체는 다수의 지역 주민을 상시 고용 인력으로 채용하고 있다. 일시적 고용자들은 숙련도 등의 문제로 주로 한과 담기, 포장 등의 단순작업을 담당한다.

강릉 전통 한과산업의 전시·홍보기반으로는 한과체험관이 있다. 한과체험관은 행정안전부의 지원으로 건립되었다. 2008년 하반기 개관 이후 2011년 5월까지 6천명 정도의 방문객이 다녀갔으며, 이 중 한과생산 체험

을 한 방문객은 2천5백명 정도이다.

한과의 유통은 강릉 한과영농조합법인을 통한 유통과 개별 업체별 유통으로 구분된다. 강릉 한과영농조합법인을 통해서는 추석 및 설과 같은 명절에 현대 건설, 현대 엔지니어링, SK의 4개 계열사(SK 텔레콤, SK 건설 등)에 공동 판매하고 있다. 반면, 개별 업체별로는 기존 단골 거래선, 온라인 판매, 네이버 등 포털 링크를 통한 판매, G마켓과 같은 쇼핑몰을 활용하고 있다. 이 중 단골손님에 대한 전화주문 판매와 온라인 판매가 주요 유통수단이 되고 있다.

그림 4-1. 강릉 전통 한과산업의 생산체계




이렇듯 강릉의 전통 한과산업은 동종 업체가 사천면이라는 특정 공간에 집중적으로 분포하고 있고 원료의 생산과 투입, 노동력의 투입, 생산과정의 각 단계가 대부분 사천면이나 강릉시 내에서 이루어지고 있다. 즉 <그림 4-1>과 같이 한과 생산에 필요한 전후방 연계가 국지화되어 한과산업 클러스터가 형성되어 있다. 이로 인해 지역 주민에 대한 고용 효과는 물론, 후방연계를 통한 농업부문에 대한 시너지 효과, 관련 사업체 발생에 따른 경제활동 증대 등의 시너지 효과가 발생하고 있다.

### 2.1.3. 애로점과 정책 수요

강릉의 전통 한과산업은 연간 매출액이 200억원에 이를 정도로 지역 내 기간산업으로 자리잡고 있다. 그러나 생산성 향상을 위한 생산과정의 개선, 영농조합법인을 통한 공동생산 및 공동유통 등을 위한 품질관리의 개선, 연중 생산과 판매를 위한 기술적 보완 등의 문제가 남아 있다.

먼저 강릉 한과영농조합법인에 의해 공동으로 등록된 지리적 표시제에 걸맞게 각 생산업체가 공동으로 따라야 하는 생산기준과 품질관리가 마련되어야 한다. 주요 명절 시 공동 출하되는 상품에 대해서는 생산업체마다의 품질 차이로 인한 문제가 이미 영농조합법인 내부에서부터 제기되고 있는 실정이다. 이러한 문제의 해결을 위해서는 향후 영농조합법인의 공동생산공장의 설립, 품질관리기준 마련 등이 지원될 필요가 있다.[12]

둘째, 생산성 향상과 연중 생산·판매를 위한 생산공정의 자동화 및 시설 구축이 필요한 상황이다. 강릉 전통한과 생산업체들은 타지역의 한과생산업체들과 달리 전통 생산 방식을 고집하고 있어 대규모 생산체계 구축에 매우 소극적인 상황이다. 대부분의 생산업체가 장인 생산방식에 따른 생산기술의 노출을 꺼려하고 있기 때문이다. 이 역시 공동생산과 이에 따른 품질관리제도를 적극적으로 도입하도록 지원하는 방향으로 해결해야 할 문제일 것이다.

셋째, 보다 적극적이고 체계적인 홍보를 통해 강릉 전통한과에 대한 수요를 증대하고 체험관광 등의 연계산업 발전을 촉진할 필요가 있다. 2008년 하반기에 한과체험관이 개관되었지만 아직까지 방문객이 많지 않은 상황이며, 무엇보다도 강릉한과에 대한 소비자들의 인지도가 높지 않은 상황이다. 강릉 전통한과에 대한 영농조합법인 차원의 적극적 홍보도 필요하겠지만, 강릉시 차원에서도 주요 지역산업의 하나로 강릉 전통한과를 적극적으로 홍보하는 지원이 필요하다.

---

12 이의 일환으로 강릉 한과영농조합법인이 운영하는 공동생산공장이 2012년 착공될 예정이지만 아직 구체적인 공장설립 방안 마련이 미진한 상황이다.

넷째, 강릉 전통한과는 소규모 생산업체들조차 농업생산액보다 한과매출액이 더 클 정도로 발전 잠재력이 있다. 그러나 보관 및 포장기술의 부족으로 대부분의 소규모 생산업체에서는 추석과 설 전후에 집중적으로 한과를 생산·판매하고 있는 실정이다. 향후 강릉 전통 한과산업의 성장을 위해서는 연중 생산·판매가 가능하도록 관련 기술과 시설에 대한 지원이 요구되고 있다.

## 2.2. 인제 전통 목공예산업

### 2.2.1. 주요 현황

우리나라 공예산업 전체 매출 중에서 목공예가 차지하는 비중은 도자공예에 이어 두 번째로 크며, 2008년 기준으로 국내 시장규모가 1천 4백억원에 이르는 것으로 추정되고 있다(한국공예문화진흥원, 2008). 목공예 부문 종사자는 3,556명으로 전체 공예산업의 12.8%를 차지하고 있다.

강원도 인제군은 서울의 2.7배에 달하는 면적에 산림 비율이 89.7%인 전형적인 산림지역으로, 좋은 목재가 풍부하여 오래 전부터 목기 등을 생산하는 목공예가 발전했다. 남원이 제기 중심의 목공예라면, 인제는 생활목기 및 농사용품 중심의 목공예산업이 발달한 특징을 가지고 있다. '조선왕조실록'의 기록에 의하면 궁궐 건축에 쓰이는 목재를 인제에서 구했으며, 조선총독부에서 발간한 '조선의 물산'(1927)에 따르면 인제지역은 남원목기와 함께 목기의 2대 명산지로 이남박, 함지 등 17종에 이르는 서민들의 생활목기를 생산하여 전국 각지로 공급하였다는 기록이 남아 있을 정도로 인제는 전통적인 목공예 중심지였다.[13]

그러나 1990년대 중반부터 목공예에 대한 수요 감소로 인제 목공예산업

13 1940년대까지만 하더라도 인제는 17종에 달하는 목기를 연간 4만여개 생산하여 전국 각지로 공급하였으며, 방동리 방태산 주변 대학동, 아침가리, 곁가리 일대는 목기를 전문적으로 만드는 '갈이산판꾼'들로 성황을 이루었다.

도 쇠퇴하였다. 소비자 제품 선호도 변화, 디자인 개념의 보편화, 수공예품의 비싼 가격과 운반·휴대의 어려움, 한정된 생산량, 주거공간의 서구화에 따른 조형적 부조화 등의 이유로 목공예품에 대한 수요가 급감하였기 때문이다. 따라서 인제 목공예산업은 1990년대 중반부터 2000년대 중반까지 쇠퇴를 거듭하였다.

인제 목공예산업이 다시 활기를 찾게 된 것은 2005년부터 시작된 정부의 신활력사업과 인제군의 명품화 지원사업이 계기가 되었다. 특히 신활력사업과 함께 인제군의 본격적인 목공예산업 육성이 시작되면서 2005년 7월에 18개 업체(목공예 14, 석공예 4)가 모여 '하늘내린인제목공예영농조합'(현재 16개 업체)을 설립하였다. 신활력사업을 계기로 조합의 결성, 전용 전시·판매장의 건설, 공동작업장(공동생산공장)의 구축, 최신 설비의 도입 등이 이루어져 공예업체들이 조직화되고 생산 및 판매 기반이 구축되었다.

인제군 자체적으로도 목공예산업 육성을 위해 연간 1억 3천만원을 투입하여 인제 목공예 명품화 사업을 추진하고 있다. 이에 따라 전국 목기제작 경진대회 개최(2011년 말 예정)를 통한 상품개발, 전통목기 생산시설 보강을 위한 '옻칠실' 신축, 관내 장인들의 각종 전국 경진대회 참여 지원 등을 추진하고 있다. 이 밖에 2011년 행정안전부에서 추진하고 있는 '향토핵심자원 사업화 시범사업'에 선정되어 향후 3년간 인제 목공예산업 육성을 위해 5억원의 정부지원을 받을 수 있게 되었다.

### 2.2.2. 산업 구조와 주요 특성

인제 목공예산업의 생산체계 특성은 무엇보다 원료투입에서 제작, 판매에 이르는 거의 전 과정이 지역 내에서 이루어지고 있는 점이다. 좋은 원료와 기술을 바탕으로 지역 내에 생산체계가 구축되어 있으며, 군의 지원에 의해 하드웨어적인 인프라와 인력양성체계 등의 소프트웨어적 인프라를 갖추어 나가고 있다. 특히 1400년간 목기제작을 이어온 인제의 목공예산업의 가장 큰 장점은 목공예의 전통을 이어온 기술인력이 풍부하다는 점일 것이다.

그러나 대부분의 목공예 업체가 대표 1인에 의해 운영되는 영세업체로 상품개발 및 디자인 개발, 판로 확보, 마케팅 등에 매우 취약한 형편이다. 이렇다 보니 지역적으로 목공예 기술에 대한 경쟁력은 높지만 기업경영을 위한 기업가적 역량은 부족한 상황이다. 다행히 최근 신활력사업 추진 과정에서 이들 목공예업체 대표들이 예술성 못지않게 상품성이 중요하다는 점에 눈뜨면서 상품의 실용화와 다양화를 추구하기 시작하였다.

인제 목공예산업의 상품생산과 유통·판매는 개별 공방의 주문 생산과 공동 전시·판매를 위한 생산이라는 두 가지 방법이 병행되고 있다. 과거에는 개별 공방에 의한 주문 생산·판매가 전부였지만, 신활력사업 추진 이후 공동 전시·판매를 통한 공동 홍보와 판촉이 이루어질 수 있게 되었다. 신활력사업 지원으로 2005년 총사업비 24억여원을 투입하여 '목공예 전시 유통관'이 건립되었기 때문이다.[14] 신활력사업 지원 외에도 인제군은 한강수계기금을 활용해 20여억원을 투입하여 최신설비를 구비한 '공동작업장'(북면 한계1리)을 마련하여 생산기반을 구축했다. 공동작업장에는 레이저 조각기 등 고가의 장비를 구비하여 규모가 큰 작품을 만들거나 개인 공방에서 갖추기 힘든 설비가 필요할 때 주로 이용되고 있다.

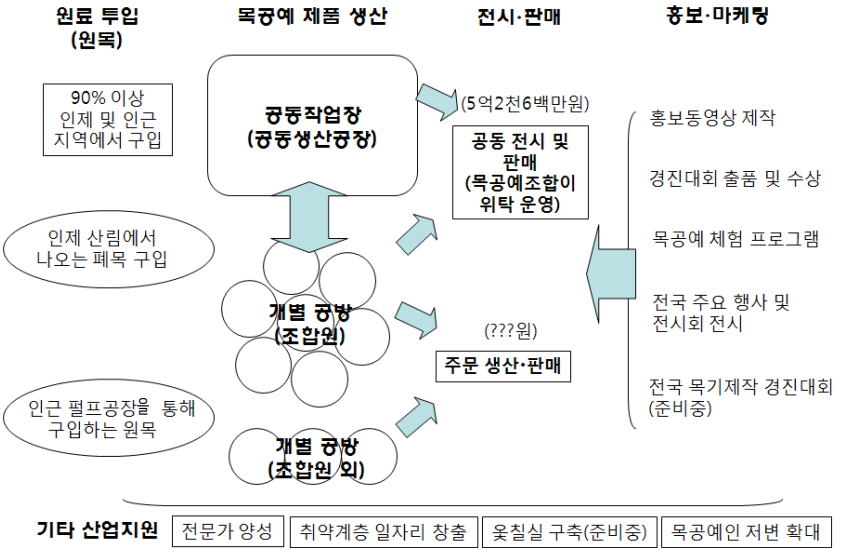
인제군은 또한 산·학·관 협력조직인 '인제군목공예산업연구회'를 통해 전문적인 목공예 기술인력을 육성하고 있다. 동 연구회를 통해 전문 분야별 고급 목공예기술 심화학습을 추진하는 한편, 디자인 자문 및 기술개발 교육 실시, 기능경기대회 출전선수단 집중 육성 등을 추진하고 있다. 이를 통해 최근에는 목공예 기능사 12명이 배출되기도 하였다. 이 외에도 지역 자활센터의 자활사업과 연계해 자립을 준비하는 자활참여자들에게 목공예를 가르치고 이들을 관내 목공예 업체에 고용될 수 있도록 하는 연계사업을 추진하고 있다.[15]

---

14 인제 목공예 전시·판매장은 지상 2층에 849㎡(약 260평) 규모로 조성되었으며, 목공예 전시·판매장, 작업공방, 다목적실, 소규모 판매시설, 편의시설, 사무실 등을 갖추고 있다. 현재 하늘내린인제목공예영농조합 회원사의 목공예품 약 5천여 점이 전시되어 있다.

15 이들이 훈련을 받은 후에는 장인들을 돕는 비교적 단순한 작업에 투입될 예정

그림 4-2. 인제 목공예산업의 생산체계




### 2.2.3. 애로점과 정책 수요

인제 목공예산업의 경우 최근 정부의 지원과 인제군의 육성시책으로 목공예업체가 증가하고 이들의 조직화가 이루어졌다. 그리고 최근 3년간(2007~2010)의 매출액도 51.6% 증가하였다. 그러나 보다 체계적인 산업의 모습을 갖추기 위해서는 해결해야 할 문제들이 많으며, 이에 따라 공공의 지원에 대한 정책수요 역시 적지 않다.

먼저 전통 목공예 문화를 전승하면서도 생산성을 높일 수 있는 방안 마련이 필요하다. 지금처럼 1인 기업의 영세한 생산방식으로는 산업발전에 한계가 있을 수밖에 없다. 지역 내부에서도 전통적인 생산방식에 따른 제품 차별성을 유지하면서 일부 공정의 개선을 통해 대량생산체계를 도입할

---

이다. 이러한 계획이 현실화되면 현재보다 높은 수준의 생산성을 갖출 수 있게 될 것이다.

필요성이 제기되고 있다. 대량생산체계를 구축하는 방식은 크게 두 가지로 구분될 수 있는데, 하나는 기계화 및 자동화를 통해 대량생산체계를 구축하는 것이다. 또 다른 한 방법은 전통적인 장인 생산방식을 유지하면서도 세분화된 분업체계를 구축하여 생산성 향상 및 대량생산을 실현하는 것이다. 인제 목공예산업의 경우 후자의 방식을 택하는 것이 좋을 것인데 일본 와지마시의 전통 옻칠기 공예산업의 사례가 참고가 될 수 있을 것이다 (Box 참조).

둘째, 지역 내 생산체계의 보완을 통해 산업구조를 개선할 필요가 있다. 즉 현재는 폐목을 주로 사용하여 소규모 생산에 한정된 생산체계를 구축하고 있다. 또 지역 내 옻칠 생산 기반이 없어 제품의 부가가치 증대에 어려움을 겪고 있다. 이러한 원료의 투입구조나 가치체인 단계에 대한 인프라 구축 등은 일정 정도 공공의 지원이 필요한 사항일 것이다.

셋째, 제품 혁신과 판로 또는 시장개척이 필요하다. 인제의 목공예는 전통적으로 서민 생활의 투박함을 지니고 있다. 따라서 기존의 목공예 제품은 세련된 디자인과 제품을 원하는 현대인의 라이프스타일에 적합하지 않은 경우가 적지 않다. 전통적인 목공예 제품을 현대적인 감각에 맞게 소형화하거나 새로운 디자인을 도입하고 새로운 용도의 목공예 제품을 개발할 필요가 있다. 이를 위해 다양한 시장조사와 디자인 개발, 제품 개발, 전문 인력의 양성 등에 대한 공공의 지원 역시 필요하다.

### ▢ 해외 사례: 일본 와지마시의 전통 옻칠기 공예산업

○ 와지마시(輪島市)는 일본 혼슈의 동해 연안에 있는 이시가와현(石川縣) 북쪽의 작은 항구도시로 세계 최대의 칠기공예산업지역임.
- 옻칠공예의 전통을 1400년간 이어오고 있으며 여전히 전통방식으로 칠기를 생산

○ 인구 3만4천8백명의 작은 농촌지역에 칠기산업과 관련된 사업체가 모두 640개. 이 중 80%가 넘는 500여 업체가 '와지마칠기상공업협동조합'(이하 조합)에 소속. 업체들이 소규모 공방 수준으로 지역 내 칠기 종사자는 1천749명임

○ 칠기제작에는 100가지가 넘는 과정이 필요한데 이를 단순화하면 첫째, 나무로 그릇 형태 만들기, 둘째, 흙과 칠 바르기, 셋째, 칠기를 부드럽게 다듬어 광택을 내거나 색을 칠하거나 금가루를 입히는 과정으로 구분

○ 640개 업체 각각이 모두 이 3가지 제작과정 어느 하나에 전문화하여 철저한 분업시스템 구축. 유통과 판매는 조합에서 전문적으로 수행

○ 전통칠기가 저가의 중국산에 밀리면서 위기를 겪고 있지만 전통제작방식과 철저한 분업시스템으로 이를 극복해나가고 있음

*자료: 옥천신문 2009년 11월 20일자 기사.

(a) '칠의 마을'을 알리는 조형물

(b) 철저한 분업에 의한 작업과정(형태 제작)

## 2.3. 영동 난계국악축제산업

### 2.3.1. 주요 현황

난계국악축제는 우리나라 3대 악성 중의 한 분인 난계 박연 선생의 얼을 기리고 영동을 국악의 고장으로 자리매김하고자 1965년부터 개최하여 2011년 현재 44회를 맞이하는 국악축제이다. 영동군은 2011년부터 난계국악축제를 와인축제와 동시에 개최하여 성격이 다른 두 축제를 연계함으로써 지역경제 파급효과 증대를 도모하고 있다. 2011년의 제44회 난계국악축제는 10월 6일(목)부터 9일(일)까지 4일간 진행되었으며 대표적인 프로그램으로는 군민행사, 공연행사, 체험행사, 경연행사 및 부대행사 등으로 구성되었다.

표 4-1. 난계국악축제의 프로그램

| 구분 | 세부 프로그램 |
|---|---|
| 군민행사 | 숭모제, 국악인 어울마당, 국악난장공연 |
| 공연행사 | 개막식, 난계국악단공연, 서울시청소년국악관현악단공연, Rock&국악 페스티벌, 미국재즈 초청공연('The Earth String Band'), 제8회 추풍령가요제, 퓨전국악공연(연리지, 가야금앙상블280, 풍류 등), 난타퍼포먼스(드럼캣, 신명풍무악, 푸리, 굿 등), 부활콘서트(김태원, 정동하, 백청강, 이태권 등), 초청가수 공연(브라운아이드걸스, 백지영, 현숙, 이예린 바운스키즈, 치치, T-angel, 루비 등), 풍물놀이, 탈춤, 민요, 무용, 마당극, 오카리나 공연 등 |
| 체험행사 | 국악기주제관(팔음공방), 국악기 제작체험 및 연주체험, 미니어처국악기제작체험, 국악기무료수리공방, 국악기깜짝경매, 무형문화재 장인과 함께 하는 국악기 연주 및 제작시연, 난계국악단과 함께하는 국악기 연주 및 제작시연, 난계국악단과 함께하는 국악교실, 청소년 체험문화존운영, 각종 공예체험 등 |
| 경연행사 | 제37회 전국난계국악경연대회(이전에 기실시), 제44회 전국남여시조경창대회, 제2회 영동아마추어바비큐대회, 민속씨름대회 |
| 부대행사 | 난계국악학술대회, 와인판매장 운영, 산사음악회, 야생화·수석·서예 등 전시, 농특산물 전시 및 판매, 먹거리 장터 등 |

자료: 영동군청. 제44회 난계국악축제 프로그램 홍보물.

영동군의 국악과 관련한 정부 및 지자체 지원은 크게 난계국악축제에 지원되는 문화체육관광부의 우수축제지원, 국악상품 상품화 지원 사업과 국악 대중화 지원 사업 등에 적용되는 신활력사업, 국악체험촌 건립 사업과 관련된 국악기 개량 사업 지원 등으로 구분할 수 있다.

난계국악축제는 2007년부터 5년 연속 문화체육관광부 지정 우수축제로 선정되어 매년 7억여원 정도를 지원받고 있으며, 이 중에서 중앙정부로부터 지원받는 금액은 1억5천만원, 충청북도로부터 지원받는 금액 역시 1억5천만원이고 나머지 금액은 영동군청에서 지원받고 있다. 2011년의 총지원 금액은 7억2천만원이다. 문화체육관광부로부터 지원받을 수 있는 지원금의 규모는 정해져 있고 다른 지자체의 축제도 업그레이드를 통해서 유망축제가 우수축제로 선정되기 위해 노력하고 있는 실정을 고려한다면 영동의 난계국악축제가 5년 동안 우수축제에 머물러 있는 것은 군의 입장에서 보면 상당한 위기 상황이다. 따라서 현재의 우수축제에서 최우수축제로 발돋움하기 위해 축제 프로그램을 다양화하는 노력을 기울이고 있다.

난계국악기제작촌 건립 지원을 위해 사용되는 지원비는 총 272억원(국비 45억원/지방비 168억원/민자 69억원)으로서 이 중에서 국악기 개량사업을 위해 지원되는 금액은 총 3천7백여만원이다. 주요 지원 사업으로는 장단장구 및 사물놀이 울림판 연구를 위해 난계국악기제작촌 타악기공방의 이석제 씨에게 지급된 2천만원과 난계국악기제작촌 공유재산 임대료 지원(현악기공방: 1천2백만원, 타악기공방: 5백만원) 등이다.

### 2.3.2. 산업 구조와 주요 특성

영동군은 전국에서 유일하게 국악과 관련한 시설물(박물관, 전수관 등)과 난계국악기제작촌이 밀집되어 있는 지역으로 국악축제뿐만 아니라 국악을 일반인에 전파하는 데에 강점을 지니고 있는 지역이다. 영동군의 국악 관련 시설은 난계국악단, 난계국악기체험전수관, 난계국악기제작촌 및 국악기전시관, 난계국악박물관, 국립국악원 악기연구소, 국악체험촌(건립예정) 등이며 이들은 난계국악단을 제외하고는 모두 영동군 심천면 고당리

에 모여 있어 한곳에서 국악과 관련한 체험 및 전시관람을 할 수 있다.

난계국악기체험전수관은 전통국악기를 직접 다루어 볼 수 있는 국악기 체험과 숙박 및 공연이 가능한 시설로서 2006년 3월 15일 건립되었다. 시설규모는 지상 3층 지하 1층으로 136석의 공연장, 체험전수실, 개인연습실, 영상세미나실, 숙박실, 식당 등으로 구성되어 있다. 체험을 할 수 있는 국악기로는 가야금을 비롯한 현악기 거문고 외 40종, 관악기 대금 외 73종, 타악기 장구 외 195종, 상모 10종, 채상 10종, 북상 10종 등이며, 이와 함께 전통국악 홍주의 의상을 입어볼 수 있다.

난계국악기제작촌 및 국악기전시장은 우리나라 전통국악기를 영동군과 국악기제작 전문업체와의 협약을 통하여 생산 및 판매함으로써 향토지적 재산을 활용한 난계국악기의 명품 브랜드화를 시도하기 위해 2001년 9월 22일 건립되었다. 대표적인 시설로는 현악기공방과 타악기공방 등이 있다. 현악기공방에서는 가야금, 거문고, 해금 등의 현악기와 대금, 피리 등의 관악기를 생산하여 판매하고 있다. 타악기공방에서는 장구, 대고, 북 등의 타악기와 미니어처 국악기 등을 생산 및 판매하고 있다. 최근에는 악기장인 이석제 씨가 세계 최대 북인 천고(대북)를 제작하여 일반인에게 상시 개방하고 특별기획 공연 및 각종 행사시에 활용하는 등 국악 홍보에 노력하고 있다.

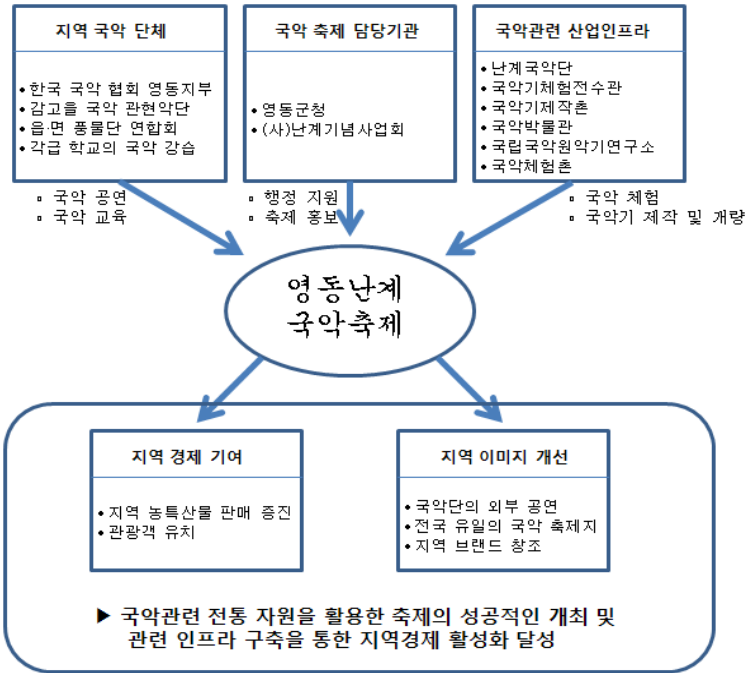
난계국악박물관은 국악연구의 저변을 확대하여 국악에 대한 이해와 교육을 위해 국악교육장으로 활용하는 것을 목적으로 2000년 9월 22일에 지하 1층, 지상 2층의 전시실 및 영상실을 갖춘 규모로 건립되었다. 이곳에는 난계박연선생의 자료를 포함한 국악의 역사자료, 현악기, 타악기, 관악기 등이 전시되고 있다. 또 악기연구소는 국립국악원과 영동군이 국악기 연구 및 제작 등의 공동사업 추진을 통하여 국악기 산업의 활성화를 목적으로 2010년 5월 13일 창설하였으며 국립국악원 국악연구실 소속 악기제작연구원 5명이 근무하고 있다.

국악체험촌은 국악의 대중화 보급을 위하여 국악 인프라 구축이 필요하다는 공감대 아래 충북 영동군 심천면 고당리 일원에 75,956㎡의 규모로 총사업비 273.8억원(국비4,500/지방비16,880/민자6,000)을 투입하여 2015

년 건립 예정이다. 주요 시설로는 난계관, 체험관, 연구소, 국악기공방, 공연장 등이 있으며 이들 시설에서 퓨전국악 및 난타퍼포먼스, 국악난장페스티벌, 전통국악기 연주 및 제작 체험, 국악기 미니어처 제작 체험 등을 할 수 있다. 난계국악기제작촌의 건립으로 예상되는 기대효과로는 국악 기반 시설 인프라 간 상호작용과 시너지 효과 증대, 5도 2촌 시대에 대응하는 체류·체험형 관광 거점 구축, 차별화된 지역자원을 토대로 하는 장소판촉(place marketing)의 강화 등이다.

난계국악축제는 국악의 고장 영동의 국악을 산업화하는 선구적 역할을 하고 있다. 축제를 통해 영동의 지역 이미지를 장소마케팅 차원에서 고양하고 이를 바탕으로 국악기 제작산업, 교육산업, 축제산업, 공연산업 등의 활성화를 도모하고 있다. 난계국악축제를 중심으로 한 이러한 관련 산업부문의 연계는 실제 <그림 4-3>과 같이 나타나고 있다.

그림 4-3. 영동 난계국악축제를 중심으로 한 국악산업 체계



난계국악축제는 이러한 관련 산업부문과의 연계를 통해 다양한 지역경제 파급효과를 창출하고 있다. 영동군의 「제43회 영동난계국악축제 평가보고서」에 따르면 제43회 영동난계국악축제의 전체 방문객 수는 약 312,000명으로 집계되었으며 이 중 외지인은 244,608명(78.4%)으로 추정되고 있다. 이를 근거로 계산한 제43회 영동난계국악축제의 직접 경제효과는 총 136억원 정도에 이르고 있다.

### 2.3.3. 애로점과 정책 수요

영동에서는 난계국악축제에 걸맞게 난계선생 선양 사업이 활발하게 이루어지고 있으며, 국악을 소재로 한 축제의 독특하고 차별적인 프로그램들이 비교적 잘 갖추어져 있다. 전통국악뿐만 아니라 퓨전국악과의 공존과 다양화를 시도함으로써 국악축제의 세계화 가능성을 엿볼 수 있는 점은 국악을 활용하는 난계국악축제의 차별성이자 장점이라 할 수 있다.

또한 국악기 제작 체험 프로그램을 인터넷에 알리고 사전에 체험 참가 희망자를 예약받아 진행하여 방문객이 자기 악기를 직접 완성시켜서 연주법을 배우고 가져가는 프로그램을 선보이고 있다. 이를 통해 비교적 고가의 체험비용이 드는 가야금, 장고, 북 등의 국악기 제작 체험에 많은 방문객이 참여하도록 유도함으로써 축제의 자생 가능성을 높이고 있다. 아울러 국악기 제작 체험에 참여한 방문객들에게 수료증을 발부함으로써 축제 참여에 대한 의의를 높여주었다. 이 외에도 방문객들이 현장에서 즉석에서 국악기 제작에 대한 설명을 듣고 직접 만들어보고 연주해보는 국악체험프로그램도 준비함으로써 방문객들에게 난계국악축제의 좋은 이미지를 심어주었다.

그러나 국악기 외에도 국악에 대한 이해를 높여주는 노력이 필요하며 이런 차원에서 국악을 정악과 민속악으로 구분하고 연주 형태에 따라 다양화해서 대중들에게 다가갈 수 있는 여지를 많이 만드는 것이 필요하다. 축제 자체에 대한 개선점으로는 축제장이 명실상부한 축제라는 것을 느낄 수 있도록 군내 곳곳에서 국악이 울려 퍼지는 전체적인 분위기 고조가 필요하

다. 또한, 축제 지원 업무인 주차안내, 교통안내 진행요원들이 축제 안내수첩을 제작하여 지참하고 숙지하도록 하고 틈나는 대로 방문객들에게 축제 리플렛을 배부하거나 축제에 대한 간단한 안내를 능동적으로 할 수 있도록 할 필요가 있다.

영동군은 국악을 활용하여 축제를 여는 데에 필요한 산업 인프라가 비교적 잘 갖추어져 있는 지역이다. 그러한 인프라는 국악기제작촌, 전수관 및 박물관 등으로서 영동군 심천면 고당리에 밀집해 있는데 이러한 클러스터화가 관련 산업의 발전에 긍정적인 작용을 할 것으로 예상되며 2015년에 준공될 예정인 국악체험촌이 들어서면 기존의 시설들과 함께 국악의 체험 및 국악기의 판매 등으로 지역 경제 활성화에 도움을 줄 것으로 예상되고 있다. 다만, 축제가 지금까지 용두공원에서 열리고 있는 점은 관내에 적당한 장소가 없기 때문이므로 축제까지 국악체험촌에서 열 수 있는 방향이 난계국악축제의 발전과 영동군의 국악 관련 산업의 발전에 도움을 줄 수 있으리라 판단된다.

## 2.4. 영월 박물관산업

### 2.4.1. 주요 현황

강원도 영월군은 1960~70년대 세계적인 텅스텐 생산지로 발전하였다. 그러나 1980년대 후반 석탄합리화 정책과 함께 폐광지역이 되어 지역경제가 피폐화되었다. 그러한 가운데 지역경제의 회생을 위해 영월군은 1999년부터 '문화로 세상을 바꾸자'는 목표로 박물관고을 사업을 추진해오고 있다.

영월군은 장소판촉(place making & marketing)이라는 지역발전의 문화전략을 선택한 이후 2005년부터 시행된 신활력사업을 계기로 본격적인 박물관고을 사업을 추진하고 있다. 영월군은 2기 신활력사업 기간에도 박물관고을 사업을 지속적으로 추진하고 있는데, 제1기 신활력사업 기간(2005~2007)에는 주체역량 강화, 박물관 활성화, 산업연계 강화, 지역연계 강화의

4개 사업부문에 걸쳐 20개 세부사업을 추진하였다. 이를 통해 군 행정과 개별 박물관들이 연합해 사업을 주도하면서 역할모델 만들기에 주력하는 한편, 박물관고을 홍보·마케팅 기반 구축과 박물관 테마마을 육성과 관련된 사업을 추진하였다.

제2기 기간(2008~2010)에는 박물관 활성화, 소득연계 사업, 지역역량 강화, 전략적 네트워킹, 신활력사업의 계획 및 관리의 5개 사업부문에 걸쳐 18개 세부사업을 추진하였다. 이를 통해 주민의 참여 활성화를 유도하면서 박물관과 지역의 융합에 주력하였으며 그 일환으로 개방형 박물관 육성, 지역민 소득 향상, 외부 네트워킹과 관련된 사업을 추진하였다.

이러한 정부의 지원과 영월군의 군정을 통해 2005년 신활력사업 시행 직전 8개에 불과하던 박물관이 2011년 현재는 24개로 증가하였다.[16] 박물관은 폐교와 미활용 복지관 건물 등 지역의 유휴자원을 최대한 활용하여 건립하였으며 건물과 부지는 군에서 무상으로 제공하고 리모델링 비용으로 평균 3억원을 지원하였다. 이후 2008년에는 지식경제부로부터 '박물관 특구'로 지정되어 일부 규제에 대한 특례를 보장받고 관련 사업을 추진하고 있다.

### 2.4.2. 산업 구조와 주요 특성

영월 박물관산업의 주요 특성은 지역의 문화유산(문화재) 자원을 발굴하고 벨트화하여 지역의 문화 수준과 발전 수준을 한층 높여 지역 활성화를 도모한 것이다. 이를 위해 영월군은 지역의 고유 자원을 발굴하고 이를 박물관 건립으로 연계했으며, 현대적이고 이색적이면서도 경쟁력 있는 박물관 역시 선별적으로 유치하여 왔다.

---

16 묵산미술박물관, 강원도탄광문화촌, 조선민화박물관, 영월아프리카미술박물관, 국제현대미술관, 영월동굴생태관, 영월곤충박물관, 영월종교미술박물관, 동강사진박물관, 난고김삿갓문학관, 쾌연재 도자미술관, 별마로천문대, 청전전각박물관,단종역사관(단종장릉), 천문과학교육관, 호야지리박물관, 베어가 곰인형박물관, 영월화석박물관, 만봉불화 박물관, 영월서강미술관, 동강생태정보센터, 세계민속악기박물관, 동강생태박물관, 호안다구박물관.

박물관 유치를 통해 낙후지역인 영월군은 다양한 문화유산을 유치하고 경제적 자원으로 활용함으로써 2010년 기준으로 연간 유료 입장객이 1백만 명에 육박하고 있으며, 입장료 수입만도 20억원 정도로 추정되고 있다. 지역주민에 대한 고용 증가에도 기여하고 있다. 매년 집계하는 '전국사업체조사'의 2009년도 기준 자료에 의하면 영월군 내 박물관 운영업(천문관, 과학관, 미술관, 예술품 전시관, 역사박물관) 사업체는 16개소이며 종사자는 48명으로 나타난다. 이를 근거로 2011년 현재 영월의 박물관 고을 사업의 대상인 박물관 24개소의 총종사자를 계산하면 60~70명에 이를 것으로 추정되고 있다. 이 외에도 2002년 지역 내 문화해설사가 1명이었지만 2011년 현재 지역 내 문화해설사가 19명으로 증가하였다. 이에 더해 박물관장으로 대사, 고위공무원, 대학교수, 교장, 사업가 등의 직업에 근무했던 외부의 창조적 인력들을 지역에 유치하는 역할도 하고 있다.

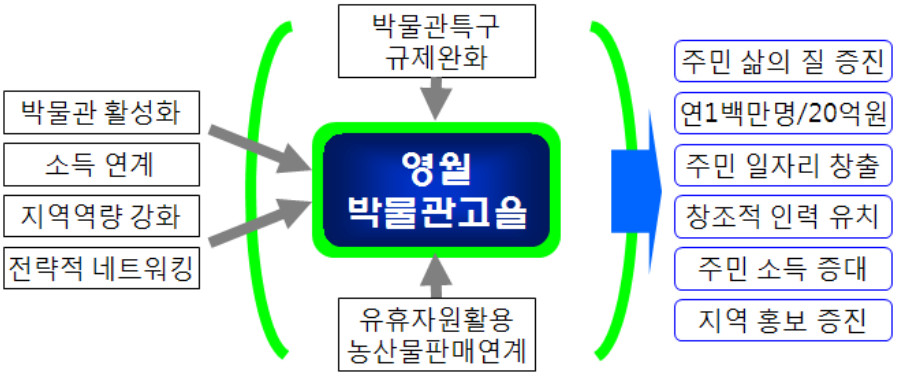
표 4-2. 영월군 주요 박물관 연간 관광객 수(2010년)

| 순번 | 박물관 등 | 방문객(명) | 순번 | 박물관 등 | 방문객(명) |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 묵산미술박물관 | 12,871 | 14 | 강원도탄광문화촌 | 51,205 |
| 2 | 조선민화박물관 | 31,063 | 15 | 영월아프리카미술박물관 | 12,538 |
| 3 | 국제현대미술관 | 31,798 | 16 | 영월동굴생태관 | 28,418 |
| 4 | 영월곤충박물관 | 34,105 | 17 | 영월종교미술박물관 | 3,492 |
| 5 | 동강사진박물관 | 44,946 | 이상(1~17)소계 | | 866,005 |
| 6 | 난고김삿갓문학관 | 192,879 | 18 | 쾌연재 도자미술관 | |
| 7 | 별마로천문대 | 82,256 | 19 | 청전전각박물관 | |
| 8 | 단종역사관(단종장릉) | 290,148 | 20 | 천문과학교육관 | |
| 9 | 호야지리박물관 | 14,790 | 21 | 베어가 곰인형박물관 | |
| 10 | 영월화석박물관 | 15,748 | 22 | 만봉불화 박물관 | |
| 11 | 영월서강미술관 | 12,863 | 23 | 동강생태정보센터 | |
| 12 | 세계민속악기박물관 | 5,950 | 24 | 동강생태박물관 | |
| 13 | 호안다구박물관 | 935 | | | |

자료: 한국문화관광연구원 관광지식정보시스템(http://www.tour.go.kr/).

박물관산업으로 인한 간접적인 파급효과 또한 작지 않다. 우선 장소판촉의 과정에서 주민의 문화적 자긍심을 높였을 뿐만 아니라, 문화공간에 대한 접근성을 높임으로써 주민들에게 직접적인 문화 혜택이 주어지게 되었다. 지역 농가의 소득 증대에도 간접적으로 기여하고 있다. 2009년부터 5개 박물관에서 농민장터와 연계하여 '그린컬처사업'을 추진하고 있는데, 이를 통해 당해 연도에 4억 2천만원의 농산물 판매 실적을 올리기도 하였다. 이상의 영월 박물관산업 육성현황을 검토한 결과 박물관산업을 통해 지역 내외의 자원을 동원해 투입하고 관련 활동을 전개하는 구조를 <그림 4-4>와 같이 나타낼 수 있을 것이다.

그림 4-4. 영월 박물관산업의 지역 파급 구조




### 2.4.3. 애로점과 정책 수요

영월군은 박물관산업 육성을 통해 폐광지역으로서 낙후된 지역 이미지를 개선하고 역사·문화적인 유적과 유물을 자원으로 활용하여 산업화하는 독특한 전략을 추진하여 지역발전을 도모하였다. 이를 통해 직접적인 경제적 파급효과를 창출하고 있을 뿐만 아니라 농촌에서는 유치하기 힘든 창조인력들 역시 남달리 많이 유치할 수 있었다. 그러나 박물관산업이 단순히 지역 이미지 개선이나 주민의 삶의 질 향상 수단으로 그치지 않고 박물관

이 실질적인 지역의 문화산업으로 육성되기에는 여전히 부족한 산업인프라의 문제가 남아 있다.

먼저 전시·수장품을 구입하거나 유치하는 것을 거의 전적으로 박물관 운영자의 몫으로 남겨놓고 있다. 예를 들어 우리나라에서 유일한 민화박물관인 조선민화박물관의 경우 박물관장이 사재를 모두 박물관 운영에 투자하고 여전히 많은 빚을 얻어 수많은 민화들을 수집하고 있는데 이에 대한 공공의 지원은 턱없이 부족한 실정이다. 수장고 시설의 문제도 마찬가지이다. 소중한 문화재를 구입했다 하더라도 이를 적절한 조건에서 보관할 수 있는 전문적인 수장고를 갖추지 못하고 있다.

이러한 실정은 영월 내 많은 박물관에서 다르지 않은 상황이다. 개별 박물관에서 이러한 문제를 각자 해결하기에는 너무도 많은 비용이 필요하다. 따라서 박물관과 전시품의 특성을 유형화하고 유형별로 적절한 공동 수장고나 관련 시설들의 구축을 공공부문에서 적절히 지원할 필요가 있다. 또 영월군이 박물관사업을 지역의 주요 산업으로 육성하고자 한다면 작품 수집 및 관리에 있어서도 군의 다양한 지원과 정부의 지원연계를 추진해야 할 것이다.

지역 내 박물관을 연계하는 프로그램의 개발 역시 필요하다. 현재 20여개의 박물관은 개별적으로 전시를 기획하고 운영하는 형편이다. 소규모의 다양한 박물관이 영월군에 집중 분포하고 있는 만큼 이들을 연계한 프로그램의 기획과 추진은 지역경제에 보다 큰 파급효과를 창출하게 될 것이다.

관련 산업과의 연계도 필요하다. 박물관은 단순한 전시공간을 넘어 교육공간, 문화공간, 상업공간의 특성을 동시에 지닌다. 각 박물관의 특성을 살린 교육 프로그램의 개발은 더 많은 사람들이 영월의 박물관을 찾도록 촉진할 수 있으며 전문적인 분야의 교육산업을 육성하는 계기가 될 수 있다. 또 각 박물관의 대표적이고 대중적인 전시물을 캐릭터산업으로 연계하여 새로운 사업활동을 창출할 수도 있다. 또한 영월에 아직 박물관 축제가 없는 상황을 고려하면 향후 20여개의 박물관을 연계한 '박물관고을 축제'(가칭)의 주기적인 개최도 고려할 만하다.

## 2.5. 임실 치즈마을의 농촌체험관광산업

### 2.5.1. 주요 현황

치즈마을은 처음에는 느티마을로 불리다가 마을 총회를 거쳐 마을명을 치즈마을로 변경하였으며, 대표적인 체험관광마을이 되기까지 오랜 동안 노력이 있어왔다. 1964년에 지정환(본명 디디에 세스테벤스) 벨기에 신부가 임실성당에 부임하여, 풀밖에 없는 산에 시간이 남아도는 마을 사람들을 이끌고 양을 사육하기 시작하고 이를 자원으로 하여 1967년 한국 최초의 치즈를 탄생시켰으며 이로부터 치즈마을이 탄생되었다. 1983년부터는 환경농업을 시작하였고 이를 바탕으로 1991년 바른농사실천 농민회가 출범하였다. 2000년대에 들어와 영농회사법인 숲골 유가공을 설립하고 2003년에 농림부 지정 녹색농촌체험마을, 농협중앙회 지정 팜스테이 마을, 2005년 전라북도 지정 팸 투어 마을, 임실군 지정 치즈 체험마을로 선정되면서 본격적으로 치즈라는 지역상품을 기반으로 농촌체험관광을 추진하게 되었다.

치즈마을은 임실읍 금성리의 74가구, 주민 수 183명, 경작지 약 170ha의 사회·경제구조를 지니고 있다. 인구구조의 측면에서 다른 농촌지역과 달리 젊은 층이 상대적으로 많아(20대 이하 38명, 20~30대 15명, 40~50대 44명, 60대 이상 86명) 비교적 활력이 넘치는 마을이다.

치즈마을은 치즈생산과 체험관광이 어우러져 있기 때문에 조직도 정교하게 구성되어 있다. 주요 조직은 치즈마을 운영위원회(18농가 35명 참여), 새댁모임(30대 8명), 느티쌀 작목반(19 농가), 예가원영농조합법인(6농가)이 있다. 치즈마을에서 가장 중요한 기관은 운영위원회이며, 위원장의 임기는 2년이고 임기가 끝나면 이사로 활동하게 된다. 각 이사가 부문별로 책임을 지고 운영하고 있어 조직의 안정성이 비교적 높다. 부문별 이사의 주관으로 사업을 수행하고 위원장은 조언자 역할을 한다. 2011년부터 위원장 수당을 월 50만원씩 지급하고 이사는 회의 참석수당으로 월 10만원씩 지급한다. 회비는 일인당 5천원을 각출한다.

치즈마을은 농촌체험관광의 사업화를 통해 상시 고용인력 8명을 채용하

고 있는데, 이 중 4명은 마을주민을, 다른 4명은 외부 전문인력을 채용하였다. 이 외에도 주민 50여명이 경운기 운행, 식당도우미, 풀매기 등과 같은 경제활동을 할 수 있게 되었다. 경운기는 60대 이상의 노인만 참여하며 1회 운행에 1만원씩 치즈마을에서 지급하고, 식당도우미로 일하는 주민도 하루 35천원을 받고 있다. 치즈마을의 또 하나의 특징은 마을 주민이 자신의 영농활동을 하면서 지역공동체로서 치즈마을 체험관광을 하고 있기 때문에 운영위원들은 대부분 약간의 수당을 받는 정도이고 지역주민 중에서 사무직, 판매원을 고용하고, 인적자원이 부족하여 외부에서 직원을 충원하고 있다.

치즈마을은 2010년 기준으로 총매출이 15억원에 이르고 있으며 이 중 체험관광 수입이 10억원, 치즈 등의 판매액이 5억원 정도를 차지한다. 체험관광객은 해마다 크게 증가하여 2009년 약 3만7천명에서 2010년에는 5만7천명으로 증가하였다. 체험관광객의 지역적 분포도 다양하여 사업의 지속성을 담보할 수 있는 터전이 마련되었다. 그러나 숙박을 하는 체험관광객은 연 1,000명 정도에 그치고 있다. 이는 마을에 숙박시설이 갖춰지지 않아 많은 인원을 유치할 수 없어 당일 체험관광이 주로 이루어지고 있기 때문이다.

임실 치즈마을의 마을사업은 주민을 위한 고용과 소득 창출에만 머물지 않는다. 수익금을 해당 사업에 재투자하는 것은 물론 마을의 발전과 복지증진, 인재 양성 등과 같은 사회적 목적에 사용된다. 2010년 임실 치즈마을의 잉여금은 총 1억5천만원 정도인데, 이 중 30% 정도가 마을 노인의 복지 증진, 지역사회 기부, 인재양성을 위한 장학금, 마을 발전기금 등으로 사용되고 있다. 이른바 커뮤니티 비즈니스로 발전해 가면서 경제적 활성화 못지않게 지역 주민의 삶의 질 향상에 관심을 기울이고 있는 것이다.

임실 치즈마을은 그간 농림수산식품부의 녹색농촌체험마을, 행정안전부의 정보화마을 등으로 지정되어 지원받았으며, 전라북도와 임실군으로부터도 관련 시설 조성이나 체험비 보조 등의 명목으로 지원을 받았다. 그러나 임실 치즈마을은 정부나 지자체의 지원에 의존하기보다는 마을 사업의 자생력과 지속가능성을 증대시키기 위해 그간 군으로부터 지원받던 체험비

에 대한 일부 보조도 자발적으로 받지 않고 있다.

### 2.5.2. 산업 구조와 주요 특성

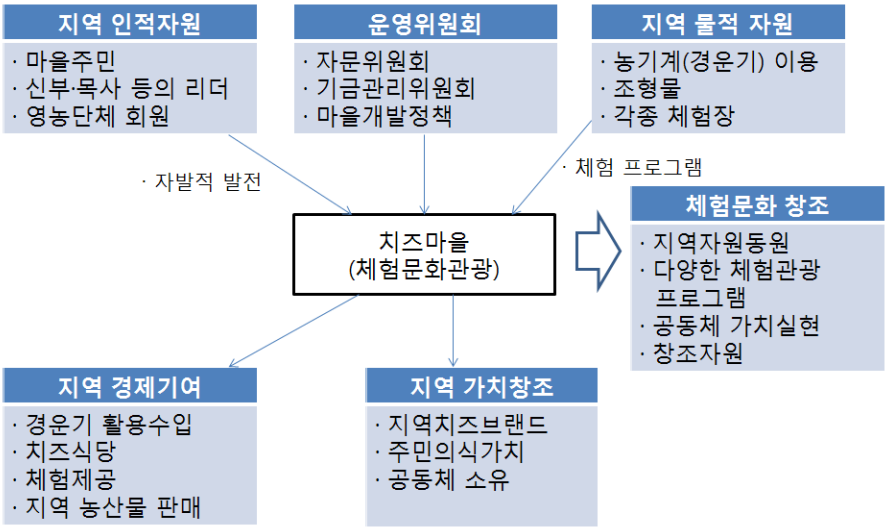
치즈마을의 체험관광은 비교적 체계적으로 구성되어 있다. 농촌체험관광 프로그램은 '방문자센터에서 마을 소개 ⇒ 경운기로 숲골 유가공으로 이동 ⇒ 치즈 가공 견학 및 체험 ⇒ 방문자센터에서 식사체험(치즈 돈가스, 라이스 치즈) ⇒ 낙농체험(초지 썰매타기, 송아지 우유주기, 꼴 뜯어 먹이기 등) ⇒ 숙박체험'의 형태가 핵심이고, 기타 볏짚가공체험, 산양체험, 비누만들기 체험, 농사체험 등으로 구성되어 있다. 치즈마을에서는 농촌에 존재하는 평범한 것들이 새로운 가치를 창출할 수 있는 창조적 자원으로 활용되고 있는 것이다.

이 외에도 마을 주민들이 주체가 되어 시냇가에서 음악제를 개최하는 작은 음악회, 정월대보름행사, 우렁이 입식행사, 추수감사제 등 다양한 행사를 통해 방문객을 유치하고, 농업을 통하여 생산활동과 체험관광을 묶고, 문화콘텐츠사업(작은 도서관)을 확대하여 치즈마을의 농촌체험관광을 문화산업화하였다. <그림 4-5>는 치즈마을의 체험관광 산업구조를 보여준다.

임실 치즈마을의 농촌체험관광은 숙박인프라를 제외하면 대부분의 가치체인 단계별 산업기반이 고루 갖추어져 있다. 주요 시설은 다음과 같다.

- 느티나무 가로수와 치즈의 문(상징조형물)
- 방문자센터: 마을회관, 정보센터, 단체숙박시설 및 교육장, 가족방, 단체방
- 치즈마을 어린이전당: 어린이도서관, 객실 등
- 식당, 판매장, 사무실
- 치즈만들기 체험장, 방앗간(방앗간 체험), 야외 체험장
- 기타 팔각정, 주차장, 하천풀장 등

그림 4-5. 임실치즈마을 농촌체험관광산업의 구조




임실 치즈마을은 농촌체험관광을 중심으로 지역의 사회·경제적 활성화를 더욱 도모하기 위해 다음과 같은 다양한 사업들을 계획하고 있다.

- 130만평 치즈마을의 지속가능한 농업, 농촌 마을 만들기
- 사업계획 수립을 통한 투자의 효율성과 원활한 사업진행으로 마을공동체 형성
- 마을발전 전망에 대한 인식공유로 회원 간의 단합과 협력 증대
- 자연생태적 농업, 농촌활성화로 찾고 싶은 도시민의 휴양, 문화 공간 조성
- 귀농·귀촌학교 설립
- 노인복지 타운 건설
- 프랜차이즈 치즈요리 개발
- 다양한 테마별 관광콘텐츠 개발과 최적의 관광여건 조성

이러한 목표를 달성하기 위해 구체적으로 첫째, 치즈체험 업그레이드, 치즈 공동 숙성실 체험, 햄 및 소시지 체험, 음식문화 확산 등 다양한 프로그램 개발을 통한 내실화로 치즈체험을 발전시켜 나가고 있다. 둘째, 초지조성, 목가적 농장조성, 산지자원화(둘레길 조성, 집안 정원 만들기) 등 생태마을 정비사업 등 환경을 조성하고 있다. 셋째, 교육에 대한 투자를 통해 인력육성 교육, 지역공동체문화 교육, 산촌유학센터와 도서관을 건립하는 등 지속가능한 마을을 만들어 가고 있다.

#### 2.5.3. 애로점과 정책 수요

현재는 외부의 지원 없이 주민의 힘만으로 큰 어려움 없이 치즈마을을 운영하고 있다. 하지만 늘어나는 수요에 비해 공급이 부족한데도 숙박체험을 확대하지 못하는 점과 보다 쾌적하고 아름다운 마을을 만드는 데 미흡한 점이 애로사항이다. 또한, 옛날 형태의 마을 모습을 유지하면서 마을 가꾸기를 통해 정원과 담장을 가꾸어 방문객에게 한층 새로운 체험을 할 수 있도록 해야 한다. 이를 위해 농림수산식품부의 마을 가꾸기 사업에 대한 수요와 문광부가 추진하는 체험관광 숙박시설 지원에 대한 수요가 있다.

## 3. 안동 농촌 문화산업의 사례

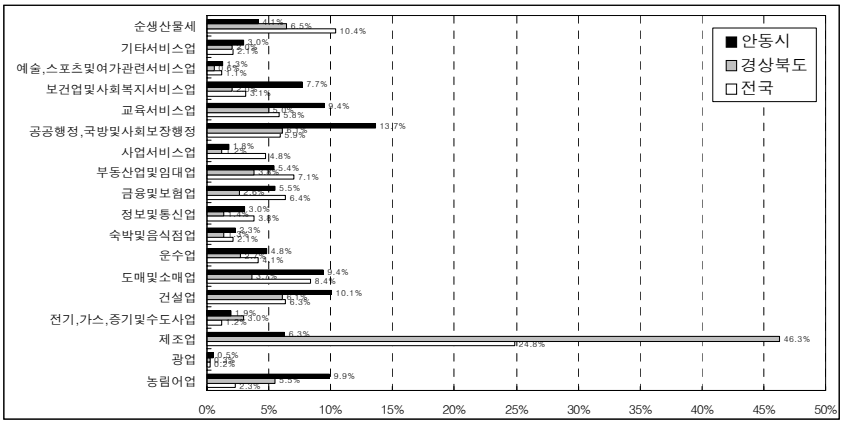
### 3.1. 안동시의 지역 현황

안동시는 서울 면적의 2.5배에 달하는 넓은 지역에 169,323명(2010년 말)이 거주하고 있는 경북지역의 중소도시이자, 1읍 13면 10동으로 구성된 도농복합시이다. 인구는 1991년 20만 명에서 2008년 167,300명까지 지속적으로 감소하다 2009년부터 증가세로 돌아서 안정 추세를 보이고 있다. 반면 65세 이상 고령인구 비율이 17.8%에 이르고 있는데 이는 1992년

9.0%에 비해 20년간 고령인구 비율이 두 배 가까이 증가한 것이다.

안동은 지역내 총생산이 2,123억원으로 전국의 0.2%, 경상북도의 3.2%를 차지하는, 경제규모가 그리 크지 않은 지역이다. 특히 농림어업 부문이 차지하는 비중이 상대적으로 매우 높고, 일반적인 서비스업 부문과 사회·행정서비스업 부문 역시 높은 비중을 차지하고 있다. 반면, 제조업 부문의 비중이 특히 낮고, 고차 서비스업 부문의 비중 역시 낮은 편이다.

그림 4-6. 경제활동별 지역내 총생산 비교




주: 2008년 당해년 가격 기준임.

## 3.2. 안동시 농촌 문화산업의 현황과 실태

### 3.2.1. 안동 문화의 특성과 주요 문화자원

안동은 정신문화의 수도, 전통문화의 보고로서 불교문화와 유교문화, 무속 및 민속문화에 이르는 다양한 전통문화가 융성하였고 이들 문화가 가장 잘 보존된 지역이다. 후삼국시대 후반 안동의 호족들(金氏, 權氏, 張氏)이 왕건을 도와 후삼국을 통일하여 고려가 건국된 이래 조선시대에도 지속적으로 중앙정치와 매우 밀접한 연관을 맺으면서 불교 및 유교 문화가 융성

하였다. 사찰, 석탑, 불상, 향교, 서원, 사당 등 불교 및 유교와 관련된 수많은 고건축물과 유적지가 분포하고 있으며, 민요, 구비문학, 민속놀이 등도 비교적 잘 보전되어 전승되고 있다. 이에 따라 국가 지정 문화재, 도 지정 문화재, 문화재 자료 등 총 402점이 문화재로 지정되어(2011.2월 기준), 농어촌 시·군 중에서는 지정 문화재가 가장 많은 지역이기도 하다.

표 4-3. 안동시 문화재 지정 현황

| 종목 | 국보 | 등록 문화재 | 명승 | 문화재 자료 | 보물 | 사적 | 시도 기념물 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 요약 | 4 | 1 | 1 | 74 | 67 | 2 | 17 |
| 종목 | 시도 무형 문화재 | 시도민속 자료 | 시도 유형 문화재 | 중요민속 자료 | 천연 기념물 | 총 합계 | |
| 요약 | 5 | 80 | 63 | 81 | 7 | 402 | |

안동은 중산간지역 특성에 의해 밭농사 비중이 높고, 내륙지방에 위치하여 어패류가 귀한 점 등이 식생활에 큰 영향을 미쳐 안동만의 독특한 음식문화가 잘 발달되어 있다. 젓갈이나 명태 등 오래 보관할 수 있는 음식이 발달하고 특히 간고등어는 오늘날에도 지역 특산물로 발전하였다. 밭농사의 주요 품목인 콩을 이용한 음식이 발달하였는데 거름장, 시금장, 장떡, 된장으로 무친 나물무침, 콩가루국, 안동국시 등이 이에 해당한다. 특히 오랜 동안 통혼권(通婚圈)이 안동문화권인 반경 20~40km 내로 유지되면서 안동의 음식문화는 부녀자들 간 대를 이어 보전되어 왔다.

의례문화와 연결된 음식문화 및 새로운 향토음식의 개발도 안동문화의 한 특성이다. 특히 잔치와 손님맞이, 의식 등을 위한 의례음식으로 안동식혜, 안동소주, 닭계장, 개장국 등이 발달되었으며, 반면에 안동찜닭, 헛제삿밥 등은 안동의 새로운 향토음식으로 개발되어 널리 상업화되었다.

안동의 기후와 토양은 지역의 길쌈문화를 창출하였으며 이의 전승은 오늘날까지도 안동포를 우리나라의 대표적인 삼베로 인식될 수 있도록 하였다. 안동은 삼이 잘 자라는 기온, 토질, 강수량, 바람의 세기 등 기후 조건

을 갖추었기에 삼베 생산의 적지이다. 안동을 제외한 여타 지역에서는 익냉이로 삼베길쌈을 하는 것과 달리, 안동에서는 이러한 천혜의 조건을 바탕으로 생냉이 위주로 삼베길쌈을 해왔으며, 예로부터 생냉이 삼베만을 안동포로 인정하고 있다. 익냉이 삼베가 주로 서민들의 작업복, 고쟁이, 홑이불 등에 쓰였던 반면, 안동포는 양반들이 격식을 차리기 위한 도포나 여름 외출복, 수의 등에 쓰여왔다.

이 밖에도 안동에는 다양한 민속예술과 민속놀이가 전승되고 있다. 하회별신굿 탈춤, 놋다리밟기, 차전놀이 등 다양한 민속신앙과 향토오락이 복원·전승되고 있다. 이 중에 하회 별신굿 탈춤은 산업화가 활발히 진행된 대표적인 민속예술의 하나이다.

이렇듯 안동은 안동만의 특성 있는 다양한 문화를 비교적 잘 보존하고 있으며, 또 대표적인 농촌 문화산업이라 할 수 있는 유형의 상업화된 문화활동도 활발히 전개되고 있다. 오늘날 이것이 가능하게 된 것은 다음과 같이 네 단계를 거치면서 지역 주민들이 안동 문화를 재창조하고 산업화 기반을 구축하려는 노력의 결실이라 할 수 있다.[17]

1960년대와 70년대의 안동문화는 문중 복원 운동과 민속문화에 대한 새로운 인식으로 특징지어진다. 이 시기에는 한국전쟁 후 파괴된 문화재와 안동댐 건설로 수몰된 문화재를 복원하려는 노력이 문중 복원 움직임과 맞물려 화수회(花樹會)를 중심으로 추진되었다. 이러한 노력의 결실로 태사묘 등이 자발적 모금에 의해 복구되기도 하였다. 또 전국민속예술경연대회(1958년)를 통해 하회별신굿 탈춤이 전국에 알려진 것을 계기로 하회별신굿 탈춤뿐만 아니라 놋다리밟기, 차전놀이 등 안동의 전통적인 민속놀이 및 민속예술의 복원과 전승에 대한 관심이 증대되기도 하였다.

1980년대는 토착 엘리트에 의한 지역 정체성 확보 운동과 행정 관료에 의한 민속의 재창조 시기라 할 수 있다. 이때부터는 주로 영남학파 청·장년층 중심의 지역 토착세력들이 향교 복원, 양반문화의 전승, 안동출신 독립운동가 추모대회 등을 추진하였다. 동시에 행정 관료들에 의해 안동민속

17 이상현(2004)의 글과 안동시 관계자들과의 인터뷰를 근거로 정리한 내용이다.

촌, 안동민속박물관 건립 등 모형문화 형성이 본격적으로 이루어졌다.[18]

1990년대는 문화관광지로서 안동의 재창조 시기라 할 수 있다. 이 시기에는 안동국시(건진국수), 안동식혜, 헛제삿밥, 안동찜닭, 안동간고등어 등 다양한 전통음식 및 향토음식의 상업화가 활발히 이루어졌다. 또 영국여왕 방문을 계기로 하회마을 정비, 하회국제탈춤페스티벌 육성 등이 추진되었다.

2000년대는 안동문화의 체험과 전통 콘텐츠의 현대화가 이루어진 시기라 할 수 있다. 문화재 기반 유람·관람형 문화관광에서 안동의 문화를 체험하는 체험관광으로의 전환이 이루어져 고택체험과 같은 형태의 체험관광이 활성화되었다. 또 전통 콘텐츠의 개발과 현대적 공연산업으로의 발전이 이루어져 '락-나라를 아느냐'(순국한 안동의 독립운동가 김락 열사의 이야기), '사모-450년 사랑'(퇴계 이황과 기생의 사랑 이야기), '왕의 나라'(공민왕과 노국공주 이야기), '부용지애'(류성룡과 류운룡의 형재애, 허도령과 김씨 처녀의 전설)와 같은 다양한 실경뮤지컬이 공연되고 있다. 이 외에도 안동지역에 구전되는 이야기를 작가를 통해 '엄마까투리'의 시나리오로 각색하고 애니메이션 영화로 제작하여 개봉하기도 하였다.

### 3.2.2. 농촌 문화산업의 주요 현황과 실태

안동시 농촌 문화산업의 주요 현황을 앞서 제3장에서 제시한 전국 139개 농어촌 시·군 대상 설문조사 결과를 바탕으로 작성하였다. 동 조사결과에 의하면 안동의 경우 전통 및 향토 식품산업은 총 6개 품목, 전통 공예산업은 2개 품목, 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업은 3개 항목, 문화유적 기반의 농촌관광 대상은 총 10개 항목, 농촌체험관광의 대상은 총 8개 마을로 나타났다.

---

18 모형문화란 모델화되어 재현된 문화를 의미한다. 모형문화는 관광지 주민들의 일상생활이 방해받지 않으면서도 관광객의 편의도 도모할 수 있도록 진짜와 비슷한 공간을 만든 것이다. 즉, 모형문화는 관광객과 주민의 만남을 의도적으로 조절하는 목적을 지닌다.

## 가. 전통 및 향토 식품산업

안동의 상업화된 전통 및 향토식품은 헛제사밥, 안동간고등어, 안동찜닭, 안동식혜, 버버리(벙어리)찰떡, 안동소주 등 6개 품목이다. 여기에는 헛제사밥 전문점 2개 업체, 안동간고등어 생산자협회 회원사 10개 업체와 전문점 1개 업체, 안동찜닭 전문점 25개 업체, 안동식혜 제조 2개 업체, 버버리(벙어리)찰떡 2개 업체, 안동소주 제조 4개 업체 등이 포함된다.

이들 6개 품목 전체의 종사자 수는 정확히 파악되지 않고 있다. 다만 안동간고등어의 경우 생산자협회 회원사 중 생산업체 10개사의 연간 매출액은 380억원(2010년), 종사자 수는 300여명으로 조사되었다. 또 안동의 간고등어 생산업체 15개사의 전체 매출액은 1,200억원으로 추정되고 있다.[19] 안동시의 연간 본예산 규모가 6천7백억원 정도인 점과 비교할 때 안동 간고등어는 농촌 문화산업의 단일 품목으로 지역경제 활성화에 상당한 기여를 하고 있다고 볼 수 있다. 그러나 안동간고등어산업이 안동의 기반산업으로서 보다 높은 수준의 경쟁력을 갖추기 위해서는 여전히 해결되어야 할 정책 수요가 많은 것으로 조사되었다(Box 참조).

안동시는 그간 이들 전통 및 향토 식품산업을 주로 시 자체사업(특수사업)으로 지원해 왔으며, 헛제사밥 품목 육성을 위해 6천만원, 안동간고등어 육성을 위해 6천만원 등을 지원하였다. 전통 및 향토 식품산업과 관련된 산업인프라로는 지역 특산품 판매장이 유일한 것으로 조사되었다.

---

19 안동간고등어 생산자협회 홍보팀장과의 인터뷰 내용을 근거로 작성하였다. 결국 규모가 상대적으로 큰 일부 업체들은 안동간고동어 생산자협회에 가입하지 않고 있음을 알 수 있다.

### ▢ 정책지원 현황 및 정책 수요 사례: 안동간고등어 생산자협회

○ 안동간고등어 생산업체의 사회·경제적 지위향상과 지역 특산품으로서의 생산기반을 공고히 하고 간고등어의 품질 및 생산성 향상과 회원사의 권익보호 등을 목적으로 2007년 설립되었음
- 현재 10개의 간고등어 생산업체와 2개의 유통업체가 회원사로 가입되어 있으며, 10개 생산업체의 연매출은 2010년 380억원에 달하고 있음
- 전국의 간고등어 생산업체는 60여개이며 이 중 25% 정도인 15개 업체가 안동에 입지하고 있음

○ 업체조사 결과 안동간고등어 생산업체들은 중앙정부 또는 지자체로부터 주로 경영·운전자금, 디자인 개발, 홍보·마케팅 분야의 지원을 받은 것으로 나타남
- 지원의 효과성 또한 경영·운전자금 지원과 디자인 개발 지원이 가장 높은 것으로 조사됨

○ 공공의 지원이 절실히 필요한 분야 역시 경영·운전자금 지원, 유통·판로 지원, 직원의 교육·훈련 지원으로 조사됨
- 그러나 이러한 정책 수요에도 불구하고 지원이 너무 소규모라 그 효과가 부족한 점과 정부 및 지자체의 육성의지가 부족한 점이 정책지원을 받는 데 따르는 가장 큰 애로점으로 지적되고 있음

○ 안동간고등어산업의 경쟁력 강화를 위해서는 생산업체들이 공동 입지할 수 있는 공단조성이 필요함
- 공단조성에 의한 공동 입지는 개별 기업들의 생산단가를 낮추고 인력 및 시설 운용의 효율성을 증대시킬 수 있음
- 공단조성과 함께 물류, 냉동처리(냉동창고), 오수처리 등을 집단화할 수 있는 시설지원이 필요함. 특히 냉동처리의 경우 안동의 생산업체들은 현재 부산에서 냉동창고를 임대해 사용하여 연간 6천만원의 임대료를 지불해야 하는 상황이어서 정책지원에 대한 수요가 매우 높은 것으로 조사됨

## 나. 전통 공예산업

안동시의 대표적인 전통 공예산업 품목은 전통 한지와 안동포이다. 이 두 품목의 생산업체 또는 생산조직은 전통 한지공장과 안동포타운뿐이다. 전통 한지공장의 경우 경상북도 자체사업으로 1억원의 정책자금이 지원되었으며 현재 30명의 종사자를 고용하고 있다. 관련 산업인프라로는 한지제작공장과 한지전시·판매장, 안동한지전시관, 안동한지공예관, 심우체험작품관, 안동공예문화전시관 등이 있다.

전통 한지산업은 향토산업육성사업(2009~2011)에 의해 지원되고 있으며 가톨릭 상지대가 향토산업 육성사업단을 맡아 안동 한지산업의 마케팅, 홍보, 신제품 개발을 지원하고 있다. 현재 한지산업과 관련해서는 9개 회원으로 구성된 한지공예영농조합법인과 8개의 회원으로 구성된 천연염색 영농조합법인이 운영 중에 있다. 전통 한지산업의 육성을 위해서는 관련 업체들을 집단화하여 제작과 전시, 체험, 판매, 교육 등의 기능을 공간적으로 집적시킬 필요가 있다. 그 적지로는 안동댐 뒤쪽의 부지가 언급되고 있기도 하다.

안동포타운은 안동포의 홍보를 위해 2007년 건립된 전시관으로 2명의 직원이 근무하고 있다. 안동포의 원료인 대마는 현재 서후면, 북후면, 임하면에서 재배되고 있으며 재배면적, 재배농가, 생산량은 각각 20.0ha, 57농가, 98.3톤이다. 현재 안동포를 짜는 인력은 30~40명 정도로 파악된다. 관련 산업인프라로는 안동포전시관, 안동포짜기 시연장, 안동포공예관 등이 있다. 최근 안동포는 값싼 중국산의 유입으로 점점 경쟁력을 상실하고 있다.

현재 안동포는 대마 재배면적의 감소와 안동포 제작 인력의 감소, 값싼 중국산 삼베의 유입, 소비자들의 수요 변화 등으로 산업적 지속 가능성이 위협받고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 안동포 직조 과정 중 일부에라도 기계화·자동화가 도입되어야 하며, 안동에서 재배하는 대마를 활용한 새로운 섬유제품의 개발 등 지속적인 혁신창출의 노력이 필요하다는 의견이 제기되고 있다. 예를 들어 이탈리아의 경우 현대식 공정을 도입하여 삼베의류를 개발하였는데, 최근 안동의 경우에도 섬유제조업체 '유림'

과 함께 대마를 혼합한 새로운 섬유를 제조하려는 시도를 하고 있다. 안동의 소중한 문화유산인 안동포를 계승하고 이의 혁신적 상품화를 달성하기 위해서는 보다 체계적인 산업화 육성지원이 필요하다.

### 다. 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업

안동시의 대표적인 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연은 안동한지축제, 왕의 나라(실경뮤지컬), 안동국제탈춤페스티벌 등 3개 항목이다. 이 중 안동한지축제, 왕의 나라는 각각 1개 업체가 전담하여 축제 및 공연을 추진한다. 반면, 안동국제탈춤페스티벌의 경우는 약 300개 업체가 축제진행을 담당하며 축제를 위한 고용창출 역시 상용근로자(3개월 이상 지속 근무)가 11명, 일일고용자가 322명에 이르고 있다.

상기 3개 축제 및 공연은 각각 연간 1회 개최하며 연간 방문객 수는 총 216만명에 이르고 연간 입장료·관람료 수입은 7억3천만원 정도이다. 이들 3개 항목에 대해서는 정책지원금이 총 54억원 정도 투입되었으며, 어떤 지원시책이 동원되었는지 모두 파악되지는 않고 있지만 안동국제탈춤페스티벌의 경우는 문화관광체육부의 문화관광축제지원 시책을 통해 지원받은 바 있다.

실경뮤지컬은 안동시가 2009년부터 준비하여 새로운 콘텐츠로 기획 후 내놓은 문화상품이다. '락-나라를 아느냐', '사모-450년 사랑', '왕의 나라'는 안동영상미디어센터가 기획한 문화상품이며, '부용지애'는 안동MBC가 기획·공연을 맡고 있다. 이들 실경뮤지컬은 아직 무료로 공연하고 있지만, 부용지애만 하더라도 5회 공연에 10만명이 관람한 것을 고려하면 향후 시장성 있는 안동만의 문화산업으로 성장할 가능성이 높게 점쳐지고 있다.

### 라. 문화유적 기반의 농촌관광산업

안동시의 주요 문화유적지 및 유물전시관은 하회마을, 도산서원, 봉정사, 시립민속박물관, 안동한지박물관, 전통문화콘텐츠박물관, 산림과학박물관,

한국국학진흥원, 하회동탈박물관, 학가산온천 등 10곳으로 조사되었다. 이들 10곳을 다녀간 연간 관광객의 수는 총 3,205,114명(2010년)으로, 한국문화관광연구원의 '관광지식정보시스템'에 집계된 2010년 안동시 주요 관광지 총방문객 5,343,620명의 60.0%를 차지하고 있다. 즉 안동의 관광산업에서 문화유적 기반의 농촌관광이 차지하는 비중이 매우 높음을 알 수 있다.

표 4-4. 안동시 주요 문화유적지 및 유물전시관 현황(2010년)

| 문화유적명 | 총 종사자 | 상용 | 일일 및 파트 | 연간 방문객 | 연간 입장료·관람료 (백만원) | 지원정책사업 | 지원금 (백만원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 하회마을 | 20 | 15 | 5 | 1,396,743 | 850 | 지역문화예술지원, 문화관광자원개발, 문화유산관광자원개발 | 300 |
| 도산서원 | 13 | 10 | 3 | 280,119 | | | |
| 봉정사 | | | | 81,447 | | | |
| 시립민속박물관 | 16 | 14 | 2 | 214,520 | | | |
| 안동한지박물관 | 9 | 6 | 3 | 308,260 | | | |
| 전통문화콘텐츠박물관 | 14 | 12 | 2 | 29,478 | | | |
| 산림과학박물관 | | | | 207,926 | | | |
| 한국국학진흥원 | 88 | 84 | 4 | 38,379 | | | |
| 하회동탈박물관 | 5 | 3 | 2 | 117,435 | | | |
| 학가산온천 | 21 | 15 | 6 | 530,807 | | | |
| 총계 | 186 | 159 | 27 | 3,205,114 | | | |

문화유적지 및 유물전시관 10곳의 고용자 수는 186명에 이르며 3개월 이상 지속 근무하는 상용근로자 비중도 85.5%에 달하고 있다. 입장료 또는 관람료 수입은 정확히 파악되지 않고 있는 가운데, 하회마을의 경우 연간 입장료가 8억 5천만원 정도로 집계되고 있다. 하회마을의 경우 2000년도 이후 지역문화예술지원, 문화관광자원개발, 문화유산관광자원개발 등의 지원시책으로 약 3억원의 지원금을 받아 온 것으로 나타났다.

### 마. 농촌체험관광산업

안동시의 경우 주민이나 귀촌자 등이 지역 내 자원을 발굴하고 관광자원으로 활용하는 그린투어리즘, 에코투어리즘, 지역사회기반관광 등 대안여행을 추구하는 목적으로 설립된 여행사(조직·단체)는 1개사로 조사되었다. 동 대안여행기업은 종사자 5명을 고용하고 있으며 연 5억원 정도의 매출을 올리고 있다. 이 기업은 별도의 공공지원 없이 운영되고 있다.

현재 안동시에는 농촌진흥청의 전통테마마을 4개소(저우리마을, 가송마을, 암산마을, 천지갑산마을), 농림수산식품부의 녹색농촌체험마을 2개소(안동댐마을, 삼매골마을), 경상북도의 부자마을 2개소(안동포마을, 달사과마을) 등 총 8개의 농촌체험관광마을이 운영되고 있다. 이들 마을에는 약 200명의 주민들이 체험관광 운영에 참여하고 있다. 해당 8개 마을에는 이제까지 약 12억원의 정책지원이 이루어져 왔다.

부자마을의 하나인 달사과마을은 2010년도에 해당 마을로 지정되었으며 사과, 벼, 콩 등의 작물생산을 중심으로 농촌체험마을을 운영하며 체험프로그램과 숙박을 통해 연간 5천3백만원 정도의 매출을 올리고 있다. 저우리마을은 2008년도에 전통테마마을로 지정되었으며 주로 고택체험, 농산물체험, 음식체험 등의 프로그램을 운영하여 연간 3천만원 정도의 매출을 올리고 있다. 삼매골마을은 2009년도에 녹색농촌체험마을로 지정된 이후 두부만들기 체험과 농사체험, 한과판매, 숙박 등의 농촌체험관광사업을 추진하고 있으며 이를 통해 연간 1천 5백만원 정도의 매출을 올리고 있다.

안동의 경우 농촌체험마을 외에도 고택체험사업이 활성화되고 있다. 안동시는 관내 450채 가량의 고택들 중 사업 대상 고택을 선정하여 1채당 화장실, 샤워시설 등 편의시설 설치 지원비 1억원씩을 지원하고 있으며, 체험프로그램 운영비 역시 1채당 200~300만원씩 지원하고 있다. 2010년 37채의 고택을 선정·지원해 고택체험 숙박프로그램을 시작한 이래 2011년에는 총 80여채에서 고택체험을 운영하고 있다. 2010년 한 해 동안 고택체험을 한 숙박객은 총 6만8천명에 달하고 있으며 숙박체험객 1인당 비용지출은 약 10만원 정도로 추정되고 있다.

### ▢ 안동 고택체험: 금포고택

○ 금포고택은 예천 임씨 집성촌인 금소마을에 위치한 315년 된 전형적인 입구자(口)형 한옥

○ 안채 대들보 밑 모셔진 성주신, 텃밭, 뒤뜰로 통하는 작은 문 등이 고스란히 보존됨

○ 객실은 작은방(2~3인), 큰방(6인), 사랑채(6~7인) 3실로 구성. 객실요금은 각각 4만원, 7만원, 10만원

○ 다양한 전통문화 체험 프로그램

- 안동포 생산과정 체험, 민화갤러리(향주머니, 부채 그리기), 전통음식체험(된장, 장아찌류), 소모리애구 만들기, 장작패기, 국화차 및 감잎차 만들기 등

○ 조식제공, 취사불가, 수세식 공동화장실

○ 인근에 안동포타운, 독립운동기념관, 계명산자연휴양림, 임하댐, 의성김씨종택, 묵계서원, 만휴정 위치

## 바. 기타 농촌 문화산업

문화콘텐츠산업은 주로 대도시에서 발전하는 것이 일반적인 경우이지만 안동시의 경우 경상북도에서 건립한 안동영상미디어센터를 중심으로 전통문화콘텐츠산업을 육성하고 있다. 앞서 설명한 실경뮤지컬의 기획과 공연 역시 동 센터에서 담당하고 있으며 안동지역에 구전되는 이야기를 20분

분량의 애니메이션 '엄마까투리'로 제작해 개봉하여 좋은 반응을 얻기도 하였다.

안동영상미디어센터는 이 외에도 문화PD 양성, 전통콘텐츠 마케터 양성, 전통문화 만화 캐리커처 양성, 산수실경 뮤지컬 극작가 양성 등 전통문화에 기반한 콘텐츠산업 전문인력을 양성하고 있다. 또 1인 창조기업 지원 및 문화산업 분야 사회적 일자리 창출 사업을 추진하고 있으며 주민에 대한 문화교육도 실시하고 있다.

한편 안동시는 2012년 말 개관 예정인 '경북문화콘텐츠진흥원'을 건립 중이며 동 진흥원이 개관하면 안동영상미디어센터가 담당하던 문화콘텐츠 제작이나 실경뮤지컬 기획 등의 업무를 흡수할 예정이다. 이 외에도 안동시는 2014년까지 5개년 계획으로 중구동과 서구동 일원에 '안동문화산업진흥지구'를 조성 중에 있다. 앞서 언급한 경북문화콘텐츠진흥원도 동 진흥지구에 입지할 예정이다. 안동시는 이처럼 지역의 전통문화를 기반으로 하는 콘텐츠 개발에도 노력을 기울이고 있다.

## 3.3. 안동시 농촌 문화산업 발전 방향

앞서 안동시의 주요 농촌 문화산업의 현황과 실태 분석에 이어 향후 안동시의 농촌 문화산업 발전 방향을 분석하여 제시하기 위해 별도의 설문조사를 실시하였다. 설문조사는 안동시청에 근무하는 공무원과 읍·면사무소 공무원, 그리고 면지역 이장 등 총 62명을 대상으로 실시하였다. 즉 안동지역사회에 대해 비교적 잘 알고 있는 지역민을 대상으로 설문조사를 실시한 것이다. 설문조사의 주요 내용은 농촌 문화산업의 향후 안동지역 발전을 위한 기여 가능성, 집중 육성이 필요한 농촌 문화산업 상품(품목), 농촌 문화산업 하위 부문별 발전 요소, 안동지역 농촌 문화산업의 종합적 발전을 위한 하위 부문간 연계 방안 등에 해당한다.

### 3.3.1. 농촌 문화산업 발전전략 수요

농촌 문화산업은 농촌의 고유 지역자원으로서의 문화자원을 활용한 내생적 발전전략의 주요 수단이다. 그렇다면 농촌 문화산업이 지역발전, 특히 경제발전의 어떤 측면에서 어느 정도나 기여할 수 있을지에 대한 분석은 향후 지역발전 전략의 구상이나 농촌 문화산업 발전전략 자체를 위해서도 매우 중요하다. 안동 주민들은 이에 대해 <표 4-5>와 같이 인식하고 있다. 즉 농촌 문화산업이 '지역의 이미지 개선과 대외 홍보'에 기여할 수 있다는 의견의 비중이 가장 높았다(48.39%). 농촌 문화산업의 직접적인 경제적 파급효과보다는 지역 이미지 개선이나 홍보라는 간접적인 파급효과가 높을 것이라는 예상이 가장 높게 나타난 것이다.

반면 농촌 문화산업이 안동의 지역발전에 기여할 수 있는 분야로 두 번째, 세 번째 높은 응답비중을 나타낸 것은 '지역 농산물 및 특산품 판매 증대'(46.77%)와 '농촌 문화산업 분야의 새로운 기업 및 일자리 창출'(37.10%)이었다. 두 가지 모두 직접적인 경제적 파급효과와 관련된 것이다. 네 번째로 응답비중이 높은 항목은 다시 간접적인 파급효과로서 '지역 주민 삶의 질 증대'가 차지하고 있다. 이러한 응답 결과는 농촌 문화산업이 지역발전을 위한 경제적 파급효과 못지않게 사회적 파급효과 역시 동시에 기대할 수 있는 산업부문으로 인식되고 있음을 시사한다.

표 4-5. 안동시 지역·경제발전을 위한 농촌 문화산업의 기여 분야

| 구 분 | 구성비(%) |
|---|---|
| 농촌 문화산업 분야의 새로운 기업 및 일자리 창출 | 37.10 |
| 지역 문화산업 부문의 매출 증대 | 14.52 |
| 지역의 이미지 개선 및 대외 홍보 | 48.39 |
| 지역 주민의 삶의 질 증대 | 24.19 |
| 지역 주민의 교육 및 훈련 기회 증대 | 4.84 |
| 지역 농산물 및 특산품 판매 증대 | 46.77 |
| 기타 관련 산업의 연계 발전 | 16.13 |
| 지역의 인구 유지 및 증가 | 8.06 |

주: 2가지까지 중복응답 허용.

농촌 문화산업이 전반적으로 안동의 현재 지역발전과 미래 지역발전에 기여할 것으로 기대되고 있지만, 하위 부문별로 지역발전에 대한 기여의 정도가 달리 인식되고 있다. 우선 현재 안동 지역발전에 가장 기여하고 있다고 평가되는 농촌 문화산업의 하위 부문은 '지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업'(4점 만점에 2.94점)으로 인식되고 있다. 전통 및 향토 식품산업, 문화유적 기반 농촌관광산업이 평균 점수(2.48) 이상을 기록하며 그 뒤를 잇고 있다. 반면 농촌지역에서의 문화콘텐츠산업, 저작권산업과 같은 기타 농촌 문화산업이 현재 안동의 지역발전에 기여하는 정도가 가장 낮게 평가되고 있다(1.98).

농촌 문화산업의 하위 부문별로 미래 안동의 지역발전에 기여할 것으로 기대하는 정도에 대한 조사 결과는 현재의 기여 정도 평가와는 사뭇 다른 양상을 보이고 있다. 우선 '전통 및 향토 식품산업'이 가장 높은 평가 점수를 받고 있으며(3.32), 근소한 차이로 '지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업'(3.31)이 그 뒤를 잇고 있다. 기타 농촌 문화산업이 가장 낮은 평가를 받고 있는 것은 현재 시점에서의 평가 결과와 마찬가지다. 그러나 현재 시점에서의 기여 평가와 미래 시점에 대한 기여 평가에서 가장 차

표 4-6. 안동시의 지역발전에 기여하는 농촌 문화산업

| 구 분 | 현재의 지역발전 기여 평가 | 미래의 지역발전 기여 평가 | 차이 (미래-현재) |
|---|---|---|---|
| 전통 및 향토 식품산업 | 2.75 | 3.32 | 0.56 |
| 전통 공예산업 | 2.32 | 2.84 | 0.52 |
| 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 | 2.94 | 3.31 | 0.37 |
| 문화유적 기반 농촌관광산업 | 2.68 | 3.21 | 0.53 |
| 농촌체험관광산업 | 2.21 | 2.97 | 0.76 |
| 기타 농촌문화산업 | 1.98 | 2.76 | 0.77 |
| 전체 평균 | 2.48 | 3.07 | 0.59 |

주: 4점 척도로 평가한 결과이며 4점에 가까울수록 '높은 기여'를, 1점에 가까울수록 '낮은 기여'를 의미.

이가 많이 나는 하위 부문은 바로 기타 농촌 문화산업이다. 즉, 콘텐츠산업 및 저작권산업이 안동의 지역발전에 크게 기여할 것으로 기대되고 있지는 않지만, 미래에는 현재에 비해 훨씬 더 중요한 역할을 할 것으로 인식되고 있는 것이다.

안동시에는 다른 어떤 농촌 지역과 비교해도 풍부한 농촌 문화자원이 존재하며, 정도의 차이는 있지만 이 중 다수가 산업화되어 있다. 산업화된 안동의 농촌 문화산업 품목 중 향후 집중적으로 육성해야 하는 주요 품목에 대해 조사하였으며 그 결과는 <표 4-7>과 같이 나타났다. 향후 집중 육성해야 할 품목으로서 응답비중 5.0% 이상을 차지하고 있는 품목은 총 7개 품목으로 좁혀졌다. 안동국제탈춤페스티벌(16.3%)이 앞으로 집중 육성해야 할 안동의 농촌 문화산업 품목으로 가장 높은 응답률을 차지하고 있다. 안동문화관광단지(13.0%), 고택체험(11.4%), 안동찜닭(9.2%), 하회마을(8.2%), 안동간고등어(6.0%)가 그 뒤를 잇고 있다.

안동의 농촌 문화산업이 발전하기 위한 가장 중요한 요소가 무엇인지 하위 부문별로 살펴보았다. 그 결과 중요한 발전요소로 응답된 비중이 가장 높은 요소들은 하위 부문별로 다소 상이하게 나타난다. 전통 및 향토 식품산업은 '홍보·마케팅 확대', 전통 공예산업은 '관련 상품(아이템)의 개발'을 가장 높은 비중으로 선택한 반면, 지역 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업과 농촌체험관광산업, 문화유적 기반 농촌관광산업은 모두 '지역 고유의 전통문화자원 발굴과 상업화'를 가장 높은 비중으로 선택하였다. 즉 축제 및 공연이나 관광 형태의 농촌 문화산업과 제조 및 가공을 기반으로 하는 농촌 문화산업의 발전요소가 달리 인식되고 있는 것이다.

표 4-7. 집중 육성해야 할 농촌 문화산업 품목

| 품목 | 응답비중(%) | 품목 | 응답비중(%) |
|---|---|---|---|
| 안동간고등어 | **6.0** | 실경뮤지컬 | 2.2 |
| 헛제사밥 | 1.6 | 하회마을 | **8.2** |
| 안동식혜 | 2.2 | 하회탈박물관 | 0.5 |
| 안동찜닭 | **9.2** | 도산서원 | 2.7 |
| 안동소주 | 3.3 | 병산서원 | 0.5 |
| 안동국시 | 0.5 | 봉정사 | 1.6 |
| 버버리(벙어리)찰떡 | 0.5 | 시립민속박물관 | 0.0 |
| 안동포 | 0.5 | 문화콘텐츠박물관 | 0.5 |
| 하회탈 공예품(기념품) | 1.6 | 국학진흥원 | 0.5 |
| 안동전통한지 및 한지공예품 | 3.3 | 농촌체험마을 | 2.7 |
| 안동국제탈춤페스티벌 | **16.3** | 고택체험 | **11.4** |
| 안동민속축제 | 1.1 | 그린투어리즘 및 에코투어리즘 | 2.7 |
| 하회별신굿탈놀이 | 1.6 | 문화콘텐츠 및 저작권산업 (안동영상미디어센터) | 3.8 |
| 안동한지축제 | 0.5 | 안동문화관광단지 | **13.0** |
| 안동간고등어축제 | 1.1 | 지례예술촌 | 0.0 |

주: 3가지까지 중복응답 허용.

그러나 이러한 차이에도 불구하고 '지역 고유의 전통문화자원 발굴과 상업화'는 하위 부문의 구분 없이 매우 중요한 발전요소로 인식되고 있다. 또한 농촌 문화산업을 직·간접적으로 지원하는 '숙박시설 및 교통 등의 관련 인프라의 확충', 그리고 '홍보·마케팅 확대' 역시 대부분의 하위 부문에서 농촌 문화산업 발전을 위한 중요 요소로 인식된다.

표 4-8. 농촌 문화산업 부문별 발전요소

단위: %

| 구 분 | 전통 및 향토 식품산업 | 전통 공예산업 | 지역 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 | 농촌체험 관광 | 문화유적 기반 농촌 관광 |
|---|---|---|---|---|---|
| 관련 전문 인력 양성 | 12.1 | ***17.7*** | 12.9 | 7.3 | 7.3 |
| 지역 고유의 전통문화 자원 발굴과 상업화 | ***18.6*** | **14.5** | ***20.2*** | ***20.2*** | ***25.0*** |
| 관련 생산시설생산기반의 확충 | 6.5 | 12.1 | 8.1 | **14.5** | 12.1 |
| 관련 전시·유통시설의 확충 | 1.6 | 5.6 | 1.6 | 2.4 | 3.2 |
| 홍보·마케팅 확대 | ***19.4*** | 9.7 | ***17.7*** | 11.3 | **13.7** |
| 안정적 판로 및 소비자·구매자 확보 | **14.5** | 10.5 | 13.7 | 4.8 | 8.1 |
| 관련 상품(아이템)의 개발 | 7.3 | ***20.2*** | 7.3 | 11.3 | 9.7 |
| 새로운 기업 창출(창조기업, 중소기업 등) | 5.6 | 5.6 | 3.2 | 11.3 | 1.6 |
| 숙박시설, 교통 등 관련 인프라 확충 | **14.5** | 4.0 | **15.3** | ***16.9*** | ***18.6*** |
| 무응답 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.8 |

주: 2가지까지 중복응답 허용.

농촌 문화산업이 하위 부문을 아우르는 통합적 관점을 제시할 수 있는 것은 제2장에서 언급하였듯이 농촌 고유의 지역자원을 활용한 복합산업화의 핵심에 바로 농촌 문화산업이 존재하기 때문이다. 농촌 문화산업의 발전은 바로 그 하위 부문간 통합에 의한 복합산업화에 기반한다. 이러한 관점에서 어떤 하위 부문간 통합이 안동 농촌 문화산업의 종합적인 발전을 도모할 수 있는지에 대한 의견을 조사하였다.

그 결과 <표 4-9>와 같이 ① '전통 및 향토 식품산업 - 지역 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업', ② '지역 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 - 문화유적 기반 농촌관광산업', ③ '지역 전통문화·예술축제 및

전통소재 공연산업 - 농촌체험관광산업' ④'전통 및 향토 식품산업 - 문화유적 기반 농촌관광산업', ⑤'전통 및 향토 식품산업 - 농촌체험관광산업', ⑥'문화유적 기반 농촌관광산업 - 농촌체험관광산업'의 조합 순으로 그 의견이 많았다. 이러한 결과는 전통 및 향토 식품산업과 농촌체험관광산업 부문이 타 하위 부문들과의 통합 가능성이 가장 큰 것으로 인식되고 있음을 의미한다. 다만 전통 공예산업만이 타하위 부문과의 통합 가능성이 낮게 평가되고 있다.

표 4-9. 하위 부문 간 연계 육성 필요성

단위: 응답빈도

| 구 분 | 전통 및 향토 식품 산업 | 전통 공예산업 | 지역의 전통문화예술 축제 및 전통 소재 공연산업 | 문화유적 기반 농촌관광 | 농촌체험 관광 | 기타 농촌 문화산업 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 전통 및 향토 식품 산업 | | 5 | ***29*** | ***18*** | ***18*** | 2 |
| 전통 공예산업 | | | 2 | 2 | 4 | 0 |
| 지역 전통문화·예술축제 및 전통 소재 공연산업 | | | | ***23*** | ***23*** | 3 |
| 문화유적 기반 농촌관광 | | | | | ***17*** | 4 |
| 농촌체험관광 | | | | | | 2 |
| 기타 농촌 문화산업 | | | | | | |

주: A와 B의 형태, 또는 A와 B와 C의 형태로 응답하도록 함.

### 3.3.2. 안동시의 농촌 문화산업 발전 방향

안동시의 농촌 문화산업 현황과 실태 분석에서 살펴보았듯이 안동은 농촌 문화산업 대부분의 하위 부문에서 상당한 산업기반을 갖추고 있다. 전통 공예산업을 제외한 전통 및 향토 음식산업, 지역 전통문화·예술축제 및 전

통소재 공연산업, 문화유적 기반 농촌관광산업, 농촌체험관광산업 부문 모두에서 안동의 농촌 문화산업은 상당히 활성화되고 있는 것으로 판단된다. 또 타 지역과는 달리 고택체험, 실경뮤지컬 등 최근 새롭게 등장하고 있는 농촌 문화산업의 형태가 안동에서는 이미 상당한 정도로 활성화되고 있다.

이처럼 안동의 농촌 문화산업은 타지역에 비해 선구적으로 앞서 나간다고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 앞서 살펴본 안동 농촌 문화산업의 현황과 실태, 주민에 대한 의견조사 결과 등을 검토할 때 안동의 농촌 문화산업이 발전을 지속하기 위해서는 다음과 같은 발전 방향이 필요할 것으로 보인다.

첫째, 농촌 문화산업이 성장하고 지역발전에 대한 기여를 촉진하기 위해서는 농촌 문화산업의 발전을 단순히 경제적 측면에서뿐만 아니라 지역의 이미지 개선과 주민 삶의 질 고양 등 사회적 측면에서도 접근되어야 한다. 이는 농촌 문화산업이 경제적 수익의 증대에 따라서만 그 성패가 좌우되는 것이 아니라, 주민이 즐거워야 참여하고, 주민의 삶의 질이 윤택해져 즐거워야 성공할 수 있다는 점을 시사한다. 따라서 해당 하위 부문과 관련된 다양한 문화활동들에 주민의 참여가 활성화되고 관련 활동의 저변이 확대될 수 있도록 정책방향이 맞추어져야 할 것이다.

둘째, 지역 주민들이 안동 지역발전에 기여하고 있고 또 미래에도 그러할 것으로 인식하는 농촌 문화산업 부문을 전통 및 향토 식품산업과 지역 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업, 그리고 문화유적 기반 농촌관광산업으로 평가하고 있음에 주목할 필요가 있다. 이들 의견은 일관성을 유지하고 있어 향후 집중 육성해야 할 농촌 문화산업 품목으로도 안동간고등어나 안동찜닭과 같은 전통 및 향토 식품산업, 그리고 안동국제탈춤페스티벌이나 하회마을, 고택체험과 같은 지역 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업, 그리고 문화유적 기반 농촌관광산업의 주요 품목들을 선택하고 있다. 이는 기존에 경쟁력이 검증된 품목의 육성과 고택체험과 같은 새로운 아이템의 발굴이 동시에 필요함을 의미한다.

셋째, 농촌 문화산업의 발전을 위해서는 어느 하위 부문을 막론하고 '지역 고유의 전통문화자원 발굴과 이의 상업화'가 중요하다는 점에 주목해야

한다. 이에 대한 노력이 없으면 타지방 베끼기(cloning)의 비극적 결말을 맞을 수밖에 없다. 농촌의 문화산업은 대중성을 기반으로 한 기존의 문화산업과 달리 역사성과 지역성 및 고유성을 그 근저에 분모로 삼고 있기 때문이다. 따라서 안동뿐만 아니라 다른 농촌지역에서도 역시 농촌 문화산업의 발전을 위해서는 무엇보다 지역의 문화자원을 발굴하려는 노력이 필요하다. 기존 문화자원의 연계를 통한 제3의 가치 창출 역시 이러한 노력의 일환일 것이다.

넷째, 안동의 주민들이 평가하듯 농촌 문화산업의 하위 부문간에는 연계 육성이 필요한 경우가 적지 않다. 부문간 통합적 접근은 농촌 문화산업이 본래적으로 지니는 특성이자 동 산업의 발전을 위한 필요사항이다. 그러나 부문간 통합적 접근은 지역의 실정에 따라, 그리고 해당 지역의 부문별 농촌 문화산업의 발전 상황에 따라 달라질 수 있을 것이다. 안동의 경우 전통 및 향토 식품산업과 문화유적 기반 농촌관광산업, 그리고 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업을 중심으로 여타 부문들과의 통합과 시너지 효과 창출을 도모할 수 있을 것이다.

## 4. 농촌 문화산업 사례분석의 시사점

본 연구의 제4장에서는 농촌 문화산업의 하위 부문별로 참고할 만한 사례를 찾아 해당 사례의 개괄적인 현황과 산업구조의 특성 및 전반적 운영상황, 공공의 지원 실태, 지역경제에 대한 파급효과, 정책 수요 등을 조사·분석하였다. 또 지역적 관점에서 농촌 문화산업의 전체적인 구조와 실태, 발전 방안 등을 예시적으로 분석하기 위해 안동의 농촌 문화산업 실태 및 특성, 정책 수요 등을 분석하여 지역적 발전 방향을 제시하였다. 이들 사례에 대한 분석 결과를 제3장에서 제시한 현황분석 결과를 함께 고려할 때 농촌 문화산업은 농촌지역에 다음과 같은 사회·경제적 파급효과를 발생시키고 있음을 발견할 수 있다.

첫째, 농촌 문화산업은 산업규모는 작지만 농촌 기업가들에게 중요한 적소시장(niche market)을 제공한다. 최근 재래시장이나 골목상권에까지 대기업 자본이 침투하는 문제가 확산되고 있는 상황에서, 농촌 문화산업은 농촌의 기업가 또는 기업가 정신을 갖춘 지역 주민들에게 그들이 상대적으로 쉽게 동원할 수 있거나 접근 가능한 자원을 활용해 사업을 창출할 수 있는 기회를 주고 있다. 이는 농촌 문화산업이 지역성(향토성)과 역사성(전통성)에 기반하고 있기 때문에 가능한 점이다. 또 농촌 문화산업이 국가적 차원에서 시장규모가 작다고는 하지만 시·군 단위 지역경제 차원에서는 결코 무시할 수 없는 규모로 성장하는 경우 역시 적지 않다.

둘째, 농촌 문화산업은 지역경제의 순환구조를 구축하여 농촌의 내생적 지역발전을 촉진함으로써 지역경제의 지속가능성을 높인다. 여러 사례에서 볼 수 있었듯 농촌 문화산업은 생산과정에서 원료 및 노동력의 투입과 같은 후방연계의 국지화를 통해 생산의 가치체인에서 발생하는 부가가치가 역외로 유출되지 않고 지역에 재투자될 가능성을 높이고 있다. 이는 외부기업(특히 제조업)을 유치할 경우 생산과정에서 발생하는 부가가치의 대부분이 본사 기능이 입지하는 대도시로 유출되는 점과 대조된다.

셋째, 농촌 문화산업은 하위 부문간 연계성이 매우 높다. 즉, 전통 공예산업이나 전통 및 향토 식품산업의 경우 농촌체험관광산업의 소재를 제공하는 중요한 기능을 하며, 또 지역의 축제와 결합되어 상품의 판매를 촉진하기도 한다. 영동의 경우처럼 국악을 중심으로 축제와 공연이 전통 공예산업과 체험관광과 같은 농촌 문화산업의 하위 부문과 연계되기도 하고 국악 관련 교육산업과도 연계되고 있다. 안동에 풍부하게 분포하고 있는 고택은 과거에는 구경하는 관람용이었지만 이제는 일반 관광객들이 옛 주거생활을 몸소 체험하는 체험관광의 중요한 소재가 되고 있다. 타산업 부문과 연계되기도 하는데, 예를 들어 농촌 문화산업은 장소판촉의 효과로 인해 지역농업과 연계되어 시너지 효과를 창출하는 경우가 적지 않다.

넷째, 농촌 문화산업은 도시 중심의 기존 문화산업과 달리 지역 주민 삶의 질을 적극적으로 향상시키며 문화활동에 대한 참여와 함께 이와 관련된 일자리를 창출하는 역할을 한다. 이러한 점은 안동 사례지역 심층조사에

대한 분석 결과 농촌지역 주민들이 농촌 문화산업에 기대하는 바에서도 드러났으며, 인제 목공예산업이나 영동의 난계국악축제, 영월의 박물관산업의 경우에도 이러한 점이 농촌 문화산업의 파급효과로 나타나고 있다. 이러한 점은 도시 중심의 기존 문화산업이 도시정치의 갈등을 촉발하는 것과 대조적인 이점이라 할 수 있다.

다섯째, 이러한 이점을 종합해 볼 때 농촌 문화산업이 산업 내적인 또는 하위 부문간 경제적 시너지를 창출하는 몇 가지 특성을 도출해 낼 수 있다. ① 많은 경우 자원과 소재를 공유한다. 또는 한 하위 부문의 생산물이 다른 부문의 원료 또는 소재로 투입되어 시너지를 창출한다. ② 자원 및 소재의 공유 외에도 시장에서 하위 부문들간에 결합이 있을 때 시장성이 증대되고 부가가치 창출이 촉진될 수 있다. ③ 자원의 공유와 시장의 결합은 농촌 문화산업의 생산과정에 있어 지역 내에서 발생하는 투입-산출 과정의 단계 또는 가치체인의 단계(roundaboutness)를 증대시켜 다양한 부가적 경제활동과 부가가치를 창출함은 물론 지역경제의 순환구조 구축과 내생적 지역발전을 촉진한다.

이러한 특성은 본 연구에서 제시한 5가지 부문들이 정책적으로 농촌 문화산업이라는 동일한 이름으로 묶일 수 있는 논리적 정당성을 제공한다. 동시에 이러한 특성이야말로 개별 하위 부문을 농촌 문화산업이라는 통합적 정책의 관점에서 육성할 때 기대할 수 있는 긍정적인 효과라 할 수 있을 것이다.

그러나 이러한 사회·경제적인 긍정적 파급효과에도 불구하고 농촌 문화산업의 발전을 위해서는 많은 난제가 남아 있음도 사례분석을 통해 발견할 수 있었다. 이들 문제는 유치산업(幼稚産業)으로서 농촌 문화산업이 지니는 한계에 기인하기도 하며, 동 산업의 중요성에 대한 국가·사회적인 인식의 부족에도 기인한다. 또 농촌지역사회의 자원과 역량을 기반으로 성장하기 마련인 산업 특성과 달리 대부분의 지역에서 이들 농촌 문화산업의 발전을 지탱할 사회·경제적 지원체계가 부족한 것도 원인이라 할 수 있겠다.

이러한 문제를 살펴보면 첫째, 취약한 생산기반을 들 수 있다. 이 점은 특히 제조과정을 수반하는 전통 공예산업과 전통 및 향토 식품산업 분야에

서 그러한데, 대부분의 사업체들이 대표 1인이나 가족단위로 생산과정의 전체를 담당하고 있다. 전통적인 생산방식을 고집하여 제품의 차별성을 도모하는 것은 장점이 될 수 있으나, 반면 극히 낮은 생산성이 문제이며 이로 인해 고정된 고객확보와 같은 안정적인 전방연계 형성 역시 매우 취약하다. 장인생산방식에 의존하고 있는 농촌 문화산업의 생산성 증대를 지원할 수 있는 정책방안이 필요하다.

둘째, 대부분의 농촌 문화산업 하위 부문에 공통적인 문제로, 지역경제의 순환구조를 안정적으로 구축하기에는 아직은 취약한 요소들이 많다. 각 부문마다 사업체들의 기획 역량은 보통 수준이거나 그 이하이며, 전문적인 도움을 받을 수 있는 전문기관과의 네트워크 역시 부족하다. 전문 인력의 부족도 여러 하위 부문에서 인식되고 있다. 이러한 문제에 대해 혁신클러스터 연구자들이 공공정책의 기능으로 지적하는 것이 바로 가치체인의 부족한 요소를 확인하고 지원하는 것이다. 이는 농촌 문화산업에서도 예외가 아니다.

셋째, 농촌 문화산업 종사자 또는 사업체 대표들의 기업가 정신 부족과 관련 활동에 대한 저변확대 부족을 들 수 있다. 사례분석에서도 볼 수 있었듯이 농촌 문화산업에 종사하는 사업체 대표들은 대부분 전통적인 장인생산방식을 고집하고 있고, 제품혁신이나 공정혁신 등과 같은 시도는 매우 부족하다. 이는 앞서 제시한 전문기관과의 네트워크 부족이나 기획 역량 부족과도 연결되는 문제로 전문적인 시장정보와 기술제공 등에 필요한 공공지원이 필요하다.

넷째, 앞서 제시한 농촌 문화산업의 경제적 시너지 창출이 가능하려면 각 하위 부문에 대한 통합적 접근이 필요하지만, 지역 현장에서 이들 산업을 육성해야 하는 지자체에 이러한 통합적 접근이 매우 부족하다. 이 때문에 본 연구의 농촌 문화산업 현황 파악을 위한 설문조사 시에도 각 하위 부문을 담당하는 4~6개 부서 담당 공무원들이 나누어 응답할 수밖에 없었다. 그간 농촌지역개발정책에 대한 많은 비판들 중 단위 사업적 접근에 의해 지역 내 통합적 접근이 어려웠다는 지적이 많았다(송미령 외, 2008; 김광선 외, 2009). 농촌 문화산업 역시 이러한 단위 사업적 접근을 유지한다면 산업적 파급효과나 지역적 파급효과가 반감될 수밖에 없다.

# 농촌 문화산업 육성정책의 실태와 정책 수요

제5장

## 1. 농촌 문화산업 육성정책 실태

### 1.1. 기존 문화산업의 육성정책

우리나라의 경우 1990년대 초까지 문화산업은 대중에 대한 영향과 미디어 및 전파에 대한 규제제도 등에 의해 육성 대상이기보다는 규제 대상이었지만, 1990년대 중반부터 본격적인 육성의 대상으로 인식되었다. 이에 따라 정부에서도 1993년 문화체육부 내 문화산업국을 신설하고 문화산업 육성을 위한 정부조직을 구축하기 시작하였다. 문화체육부는 2001년부터는 문화산업국과 미디어산업국의 쌍두체제를 운영하여 미디어 중심의 산업과 콘텐츠 중심의 산업으로 육성정책을 전문화하였다.

문화산업의 체계적인 육성을 위해 1999년 기존의 개별 법률들을 통합하는 기본법인 「문화산업진흥기본법」을 제정하였다(이연정, 2005). 개별 법률주의로 인해 종합적인 육성정책이 어려웠던 점을 개선하기 위해 국가 전체의 문화산업진흥시책을 뒷받침하기 위한 기본법을 제정한 것이다. 동 기본법을 근거로 '문화산업진흥기금' 조성 및 운영, '문화산업 장기발전계획'의 수립과 시행이 가능해졌다. 또 새로운 디지털기술 및 ICT의 발전과 뉴미디어의 등장 등 새로운 산업환경에 대응할 수 있는 제도적 기반이 마련되었다. 전반적으로 문화산업에 대한 정책이 규제정책에서 지원정책으로 변화한 것이다.

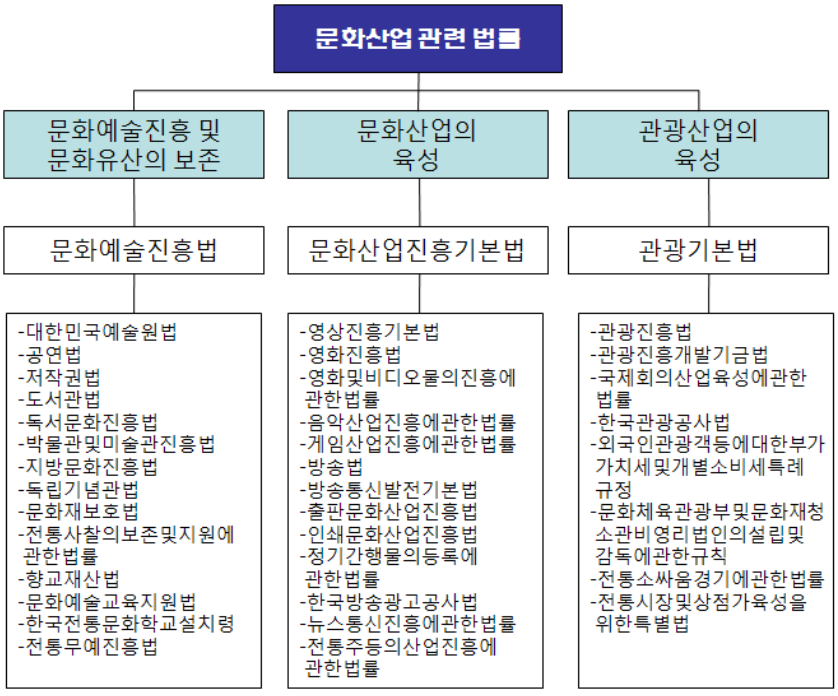
정부에서는「문화산업진흥기본법」제정을 통해 문화산업의 정의와 범위를 설정하였지만 실제 정부의 육성정책은 콘텐츠 부문과 뉴미디어 부문에 집중되었다. 동 법은 문화산업을 "문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업"으로 정의하면서 문화상품을 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성과 같은 문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠 포함)와 그 서비스 및 이들의 복합체로 규정하고 있다.[20]「문화산업진흥기본법」에 의하면 문화산업 범주에 '문화재와 관련된 산업', '전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업(의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등)'을 명시적으로 포함시키고 있지만 실제 육성정책에서는 상대적으로 소외되고 있다.

「문화산업진흥기본법」이 제정되고 본격적인 문화산업 육성정책이 추진됨에 따라 문화산업과 관련된 개별 법률과 문화·예술 및 문화유산에 관한 법률, 그리고 관련 산업분야인 관광산업 육성에 대한 법률이 <그림 5-1>과 같이 정비되어 왔다. 핵심 대상인 콘텐츠와 미디어 분야를「문화산업진흥기본법」을 기반으로 육성정책의 중심에 두고 문화예술 및 문화유산, 관광산업과 관련된「문화예술진흥법」,「문화재보호법」,「관광기본법」이 관련·연계된 형국을 보이고 있다. 특히, 콘텐츠와 미디어 분야는 개별 근거법을 중심으로 전문적으로 관리되는 가운데「문화산업진흥기본법」을 중심으로 전체적인 문화산업의 진흥과 기술변화, 미디어 융합 등 외부환경에 대한 체계적인 대응 등이 추진되어 왔다.

---

20 한편「문화예술진흥법」에서는 문화산업을 "문학, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문 및 출판 등 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업 수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것"으로 다소 좁게 정의하고 있다.

그림 5-1. 문화산업 육성 관련 근거법 현황




이와 함께 문화체육관광부는 문화산업 육성을 위해 관련 부처와의 협력 체계를 지속적으로 구축하여 왔다. 2004년에는 정보통신부와 MOU를 체결하여 관련 산업발전계획 수립 시 상호 협조, 디지털콘텐츠 기술개발 시 상호 협조, 디지털콘텐츠의 유통·보호·수출입에 부처 간 공동 대응 등을 해나가기로 하였다. 2005년에는 과학기술부와 MOU를 체결하여 문화산업 전문인력 양성을 위한 CT(문화기술) 대학원 설립에 합의하고 CT로드맵 공동 마련을 추진하였다. 법무부와는 MOU 체결을 통해 저작물의 불법복제 단속 등에 공동 대응하고, 교육부와는 에듀테인먼트 등 교육용 콘텐츠 산업 발전 및 대중적 확산을 위한 업무협력을 체결하였다.

## 1.2. 농촌 문화산업 관련 육성정책 실태

기존의 문화산업 육성을 위해 정부는 관계 부처의 조직체계를 정비하는 한편, 기본법을 제정하여 진흥기금을 마련하고 장기발전계획을 수립하는 등 체계적인 지원정책을 위한 제도적 기반을 마련하였다. 이와는 대조적으로 그간 농촌 문화산업을 산업진흥의 관점에서 종합적·체계적으로 육성하려는 정책은 추진되지 않았다. 도시 중심의 문화산업 개념 및 관점과 육성정책을 농촌에 그대로 적용하기는 무리가 있음에도 이를 무시하고 농촌에 그대로 적용하려 하였다. 반면 농촌에 적합한 농촌 문화산업의 개념과 관점을 적립하기 위한 노력은 턱없이 부족했다.

이러한 이유로 앞서 제시한 '문화산업 육성 관련 근거법 현황'(그림 5-1)에서 볼 수 있듯이 「문화산업진흥기본법」과 관련 하위 법률, 그리고 관광산업, 문화재보호, 문화예술진흥과 관련된 법률의 내용에서 농촌의 문화산업과 직접적으로 연결되는 내용이 매우 부족한 것이 현실이다. 즉, 「문화산업진흥기본법」에서는 문화재를 활용한 산업을 문화산업에 포함하지만 실제 문화재는 「문화재보호법」, 「전통사찰보존법」, 「향교재산법」, 「고도보존에 관한 특별법」 등에 의해 보호·보존과 정비의 대상으로 분류되고 있지 관련 자원을 활용한 산업화의 대상으로서의 인식은 부족하다.

또 전통 소재와 기법을 활용한 문화산업은 문화재 활용 산업과 더불어 「문화산업진흥기본법」에서 명시하는 농촌 문화산업의 범주에 포함된다. 그러나 이 역시 실제 정책적으로는 소외되고 있으며 전통주 정도에 한해 「전통주 등의 산업진흥에 관한 법률」의 제정(2010년)을 통해 "전통주 등의 산업발전 기본계획"(2011~15년)을 수립하고 육성정책을 추진하고 있는 실정이다.

「문화산업진흥기본법」에 의한 '문화산업진흥지구'와 「문화예술진흥법」에 근거한 '문화지구' 역시 농촌 문화산업 육성을 위한 제도적 지원에 아무런 효과를 발휘하지 못하고 있다. 문화산업진흥지구는 성남시와 안동시만 지정된 상태이며, 문화지구도 인사동, 대학로, 헤이리, 인천개항장 4곳에만 지정되어 농촌 문화산업과의 관련성이 적거나 매우 제한적인 상황이

다(김연진, 2011).

이상에서 살펴본 것처럼 농촌 문화산업의 육성을 위한 정책은 관련 기본법이 존재하지 않으며, 특히 농촌 문화산업의 개념과 범위 등을 어떠한 법률도 규정하고 있지 않다. 본 연구에서 정의한 농촌 문화산업의 개념과 범위(부문) 등을 기준으로 볼 때 관련 산업의 육성에 대해 법률 규정은 <표 5-1>과 같이 다양한 부처의 관련법에 산재해 있다. 한마디로 농촌 문화산업 육성 관련 시책은 제도적·정책적 분절화의 상황에 있는 것이다.

이들 관련법을 보면 문화체육관광부는 「문화산업진흥기본법」, 「문화예술진흥법」 등에, 국토해양부는 「지역균형개발 및 중소기업 육성에 관한 법률」에 농촌 문화산업 관련 시책을 담고 있다. 농림수산식품부는 「농어업·농어촌 및 식품산업기본법」, 「식품산업진흥법」, 「농어촌정비법」, 「전통주 등의 산업진흥에 관한 법률」 등에 의거하여 농촌 문화산업 관련 육성시책을 추진하고 있다. 정부의 여러 부처들이 공동으로 제정한 「국가균형발전특별법」, 「농어업인 삶의 질 향상 및 농어촌 지역개발 촉진에 관한 특별법」 역시 농촌 문화산업과 관련된 지원시책의 내용을 일부 담고 있다.

이들 법이 제시하고 있는 농촌 문화산업 육성 관련 내용은 주로 다음과 같이 여섯 가지 정도로 구분된다. ① 문화산업 관련 부문의 범위와 개괄적인 정의, ② 전문인력 및 관련 단체·조직의 육성, ③ 포괄적 의미의 유·무형 문화자원 개발과 활용 촉진, ④ 관련 문화활동의 촉진, ⑤ 농어촌 자원의 조사·발굴, 상품화 기술개발(연구개발), 판매촉진 및 홍보, 인력육성 등에 대한 지원, ⑥ 관련 산업 진흥계획의 수립 등이 이에 해당한다.

표 5-1. 농촌 문화산업 육성 관련 법

| 법률명 | 관련 조항 | 농촌 문화산업 육성 관련 주요 내용 |
|---|---|---|
| 문화산업진흥 기본법 | 제2조(정의) 1호 마목, 바목, 아목 | 1. 문화산업이란<br>마. 문화재와 관련된 산업<br>바. (전략) 디자인·공연·미술품·공예품과 관련된 산업<br>아. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통 (중략) 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업 |
| 문화예술 진흥법 | 제2조(정의) 제1항 1호, 2호 | 1호. 문화예술이란 문학, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문 및 출판<br>2호. 문화산업이란 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업으로 하는 것 |
| | 제6조(전문인력 양성) | 문화시설의 전문적 운영에 필요한 기획·관리 전문 인력의 양성 |
| | 제7조(전문예술법인·단체의 지정·육성) 제2항2호,3호 | 2호. 미술, 음악, 무용, 연극, 국악, 사진과 관련된 전시, 공연, 기획 및 작품제작을 주된 목적으로 하는 비영리법인 또는 단체<br>3호. 공연 또는 전시시설의 운영을 주된 목적으로 하는 비영리법인 또는 단체 |
| | 제8조(문화지구의 지정·관리 등) 제1항1호,2호 | 1. 문화시설과 민속공예품점·골동품점 등 (중략) 밀집되어 있거나 이를 계획적으로 조성하려는 지역<br>2. 문화예술행사·축제 등 문화예술활동이 지속적으로 이루어지는 지역 |
| | 제14조(문화산업의 육성·지원) 제1항 | ① 국가와 지방자치단체는 (중략) 문화산업의 육성시책과 융자의 알선, 기술도입과 보급에 관한 지원 등 (중략) 조치를 강구 |
| 국가균형발전 특별법 | 제15조(지역문화·관광의 육성) 각 호 | 국가 및 지방자치단체는 지역의 문화 및 관광의 발전을 위하여 (중략) 시책을 추진<br>1. 지역의 문화 및 관광자원 개발·기반조성<br>2. 지역의 문화 및 관광과 관련된 전문인력 양성<br>3. 지역의 문화 및 관광산업의 활성화<br>4. 그밖에 지역의 문화 및 관광의 발전을 위하여 필요한 사항 |
| | 제16조(성장촉진지역 등의 개발) 3호 | 성장촉진지역, 특수상황지역, 농산어촌 등 (중략) 시책을 추진<br>3. 특성 있는 향토자원의 개발 및 활용에 관한 사항 |
| | 제34조(지역개발계정의 세입과 세출) 제2항(세출) 1호(지자체보조) 다목, 마목 | 다. 지역의 문화·예술·체육 및 관광자원의 개발 및 확충 관련 사업<br>마. 지역의 특성 있는 향토자원의 개발 및 활용에 관한 사업 |
| | 제35조(광역발전계정의 세입과 세출) 제2항(세출) 6호 | 6. 광역경제권에 속한 관광자원의 육성촉진 및 문화·체육활동 지원 등에 대한 출연·보조 또는 융자 |
| 지역균형개발 및 지방중소기업 육성에 관한 법률 | 제6조(광역개발계획의 내용) 4호 | 광역개발계획에는 (중략) 구체적인 사업계획 포함<br>4. 문화·관광자원 개발에 관한 사항 |
| | 제26조의3(특정지역의 지정 및 고시) 제1항2호 | 2. 역사·문화유산의 보전·정비 또는 관광자원의 개발 등을 위하여 기반시설의 설치, 주변지역과의 연계개발 또는 정비가 필요한 지역 |

| 법률명 | 관련 조항 | 농촌 문화산업 육성 관련 주요 내용 |
|---|---|---|
| 농어업인 삶의 질 향상 및 농어촌 지역개발 촉진에 관한 특별법 | 제31조(농어촌산업 육성) 제1항, 제2항 | ① 농어촌에 고유하거나 독특한 특산물·전통문화·경관 등 유·무형의 자원(이하 “특산물등”)을 적극 육성<br>② 농어촌산업육성을 위해 다음 각호 지원<br>1. 특산물등의 조사·발굴 및 권리보호<br>2. 특산물등의 상품화를 위한 기술개발<br>3. 특산물등의 판매촉진을 위한 상표·포장개발 및 홍보<br>4. 특산물등의 생산자 및 판매자에 대한 자금<br>5. 특산물등의 생산기술의 전수·계승 및 관련 인력 육성 |
| | 제33조(농어촌의 문화예술 진흥) 제1항, 제2항 | ① 농어촌의 향토문화축제 활성화<br>② 농어촌의 문화예술공연·전시 활성화 |
| 식품산업진흥법 | 제2조(정의) 4호 | 4. 전통식품이란 국산 농수산물을 주원료 또는 주재료로 하여 예로부터 전승되어오는 원리에 따라 제조·가공·조리되어 고유의 맛·향 및 색을 내는 식품 |
| | 제22조(전통식품의 품질인증) 제1항 | ① 농식품부 장관은 전통식품의 품질향상·생산장려 및 소비자보호를 위하여 전통식품에 대한 품질인증제도를 운영 |
| | 제14조(식품명인의 지정) 제1항, 제3항 | ① 농식품부 장관은 (중략) 식품명인으로 지정<br>③ 식품명인이 식품의 제조·가공·조리 또는 기능전수를 업으로 할때 필요한 경비 지원 |
| 농어업·농어촌 및 식품산업기본법 | 제21조(식품산업의 육성) | 국가와 지방자치단체는 (중략) 전통식품 등의 연구개발, 시설설치 및 확충과 마케팅 등의 지원시책을 세우고 시행 |
| | 제37조(지식재산권 등의 보호) 제1호, 제2호 | ① 정부는 (중략) 전통식품의 생산방법, 상표, 지리적 표시 (중략) 식품산업 관련 지식재산권보호를 위한 정책을 세우고 시행<br>② 국가와 지방자치단체는 (중략) 향토산업·농어촌지역특화산업 등의 보호·육성에 필요한 정책을 세우고 시행 |
| | 제50조(농어촌지역산업의 진흥 및 개발) 제1항 | ① 국가와 지방자치단체는 (중략) 농어촌산업단지의 조성 및 지역특산품 생산단지의 육성과 농수산물가공업, 전통식품산업, 전통놀이산업, 수산레저산업 (중략) 육성 등에 필요한 정책을 세우고 시행 |
| | 제51조(도시와 농어촌 간의 교류 활성화 등) 제1항, 제2항 | ① 국가와 지방자치단체는 (중략) 지역의 특색을 살린 농어촌관광, 농어촌체험, 농어업 관련 자연학습 및 휴양자원의 개발 등 (중략) 정책을 세우고 시행<br>② 국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 정책추진을 위해 필요한 지원 |
| 농어촌정비법 | 제5장(농어촌산업의 육성) | 국가와 지방자치단체가 농어촌산업을 육성하기 위하여 필요한 종합적인 지원 시책을 마련하고 시행. 농어촌산업 육성 기본계획과 시행계획의 수립, 육성 지원기구의 지정 등 |
| | 제6장 제1절(농어촌 관광휴양자원 개발) | 농어촌의 자연환경, 영농활동, 전통문화 등을 활용한 관광휴양자원 개발. 농어촌 관광휴양단지 개발, 관광농원 개발, 농어촌 민박운영 등 |
| 전통주 등의 산업진흥에 관한 법률 | 법률 전반 | 전통주 등의 품질향상과 산업진흥에 필요한 사항을 정하여 경쟁력을 강화하고 농업의 부가가치를 높여 농어업인의 소득증대와 국가경제 발전 지향 |

## 2. 농촌 문화산업 육성을 위한 주요 시책

그간 농촌 문화산업은 앞서 제시한 관련 법률에 근거하거나 관계 부처의 자체 사업 등을 통해 단편적이고 분절적으로 지원되어 왔다. 동 연구의 설문조사 등을 통해 파악한 농촌 문화산업의 부문별 주요 지원시책(지원사업)은 <표 5-2>와 같다. 이들 지원시책은 주로 사업활동의 내용을 근거로 한 것이라 할 수 있다.

이들 지원시책들은 향토음식, 향토산업, 전통발효식품, 전통공예, 공예관광상품, 문화관광축제, 지역축제 컨설팅, 문화관광자원, 지역문화예술, 농촌관광, 낙농체험, 문화재, 전통사찰 등을 핵심 용어로 포함하고 있다. 즉 본 연구에서 구분한 농촌 문화산업 각 하위 부문의 주요 대상 품목이 대부분 포괄되고 있다. 또 각 하위 부문의 육성을 위한 지원사업이 부문간 중복되는 경우도 상당히 많이 발견된다. 이는 농촌 문화산업 각 부문과 주요 품목에 대해 정부의 지원시책이 이루어지고 있다는 점에서는 다행스러운 일이지만 다음과 같이 두 가지 측면에서 아쉬움을 남기고 있다.

첫째, 이들 지원시책의 많은 부분이 산업적 관점의 지원이기보다는 사업차원의 지원 성격을 갖는다는 점이다. 예를 들어 향토음식 맥잇기, 공예관광상품 개발사업, 문화재활용 프로그램 개발사업, 지역문화예술 지원사업, 지역문화 컨설팅 지원사업, 상설문화프로그램지원사업, 문화관광축제지원사업, 슬로시티관광자원화, 농어촌 휴양사업, 국내 관광활성화 및 지역관광개선 지원, 낙농체험관광 등이 이에 해당한다. 이들 지원시책은 농촌 문화산업이 갖는 가치체인의 구조나 특성, 전후방연계 등 기본적인 산업특성에 기반하기보다는 농촌 현장에서 이루어지는 단편적인 사업을 지원하는 특성이 농후하다.

둘째, 이들 지원시책간에는 유사성이 높거나 또는 지원 내용이 중복되는 경우도 적지 않다. 따라서 보다 통합적인 지원정책 또는 지원제도 하에서 각 지원시책이 이루어질 필요가 있다. 이를 위해서는 농촌 문화산업에 대한 보다 체계적, 통합적 관점이 요구된다.

표 5-2. 농촌 문화산업 지원시책

| 구 분 | 주요 지원시책(지원사업) |
|---|---|
| 전통 및 향토 식품 산업 | 향토음식 자원화 사업, 농촌 자원 복합산업화 지원(향토산업 육성사업 포함), 지역특화발전특구지정, 전통발효식품육성, 향토지적재산 육성사업, 농촌여성 일감갖기 사업, 향토음식 맥잇기 등 |
| 전통 공예산업 | 전통공예 육성 지원사업, 공예관광상품 개발사업, 문화재활용 프로그램 개발사업, 지역문화예술 지원사업, 지역문화 컨설팅 지원사업, 신활력사업 등 |
| 지역 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 | 지역문화예술지원사업, 문화관광축제지원사업, 지역문화 컨설팅지원, 문화재활용프로그램개발, 상설문화관광프로그램지원 등 |
| 문화유적 기반 농촌관광 | 문화관광자원개발, 문화관광해설사 육성, 문화유산관광자원개발, 문화재활용프로그램개발, 유교문화관광자원화, 전통사찰보존지원, 지역문화예술지원 |
| 농촌체험관광 | 관련 농촌관광마을사업, 슬로시티관광자원화, 농어촌 휴양사업, 국내 관광활성화 및 지역관광 개선 지원, 낙농체험관광, 한국형 생태녹색관광 육성사업, 신활력사업, 지역특화발전특구지정 등 |

농촌 문화산업에 대한 지원시책을 사업활동의 내용에 따라 접근하는 방식 외에도 기업의 형태에 따라 접근할 수도 있다. 기업의 형태 측면에서 보면 농촌 문화산업에 속한 대부분의 기업들은 중소기업이라 할 수 있다. 즉, 이들 기업 역시 중소기업 지원정책의 대상이다. 중소기업에 대한 지원은 주로 금융지원, 세제지원, 기타 기술개발 및 홍보 지원으로 구분될 수 있다(박석두·김태연, 2004).[21]

21 중소기업지원과 관련된 법률은 중소기업기본법, 중소기업진흥 및 제품 구매촉진에 관한 법률, 지역균형개발 및 종소기업 육성에 관한 법률, 중소기업의 영역보호 및 기업간 협력 증진에 관한 법률, 중소기업협동조합법, 중소기업의 구조개선 특별조치법, 벤처기업 육성에 관한 특별조치법, 중소기업 창업지원법, 여성기업 지원에 관한 법률, 소기업 및 소상공인 지원을 위한 특별조치법, 지역신용보증재단법, 중소기업 기술혁신 촉진법 등 다양하다.

먼저, 금융지원으로는 구조개선자금, 중소·벤처 창업자금, 소상공인 창업 경영개선 자금, 특허기술 등 사업화 자금, 수출금융지원, 협동화자금, 지방중소기업육성자금 등이 있다. 이들은 중소기업의 구조개선이나 경영안정, 창업 및 초기사업, 영세기업의 경영개선, 기술개발 및 사업화, 수출, 협동화 등을 지원한다. 그러나 이들 금융지원은 은행과 같은 금융기관을 통해 시행되므로 담보능력이 부족한 농촌의 사업체들로서는 실제 지원받기가 쉽지 않다.

그나마 금융지원에 비해 세제지원은 다른 산업부문의 중소기업과 비교해 동일하게 적용된다고 할 수 있다. 세제지원으로는 창업기업에 대한 세액 감면, 법인세 및 소득세 감면, 연구 및 기술인력 개발에 대한 세제지원, 투자촉진을 위한 세제지원, 지방이전 촉진을 위한 세제지원, 기타 세제지원 등으로 구분될 수 있다. 그러나 농촌의 기업환경이나 기업의 영세성 등을 고려할 때 연구 및 기술인력 개발에 대한 세제지원이나 투자촉진을 위한 세제지원 등이 농촌 문화산업 기업들에게 실제 이루어지기는 쉽지 않은 형편이다.

이 밖에 기술개발이나 홍보에 대한 중소기업 지원시책이 있으나, 전반적으로 보아 중소기업 지원시책 역시 농촌 문화산업의 기업이 혜택을 누리는 데에는 한계가 있다. 기본적으로 중소기업 지원시책이 대기업 중심의 산업육성정책을 보완하기 위해 도입·시행된 태생적 한계와 특히, 제조업 중심의 중소기업에 초점을 둔 제도라는 측면에서 농촌 문화산업 기업들을 대상으로 하는 중소기업 지원시책으로서는 근본적인 한계가 있는 것이다.

## 3. 농촌 문화산업 육성을 위한 정책 수요

농촌 문화산업의 각 부문을 하나의 산업정책의 측면에서 통합적으로 지원하기 위해서는 보다 통합적인 육성정책과 제도가 마련되어야 하겠지만 실제 지역 현장에서 요구하는 지원시책에 대한 수요 역시 농촌 문화산업

육성방안을 마련하는 데 매우 중요하다. 이러한 정책 수요를 파악하기 위해 본 연구에서는 139개 농촌 시·군을 대상으로 하위 부문별로 농촌문화산업 육성을 위한 정책 수요를 지원시책 수준에서 조사하였다. 정책 수요에 대한 동 조사의 내용은 농촌 문화산업의 '부문별 가치체인'을 고려하여 응답항목을 구성하였다. 동 조사에 참여한 피설문자들은 관련 분야의 지자체 담당 공무원들이다. 지자체별로는 농촌 문화산업의 하위 부문을 고려해 4~6명의 공무원이 조사에 응하였다.

전통 및 향토 식품산업 부문에서는 유통(전시·판매)시설에 대한 지원 수요가 가장 높았다. 또한 홍보·마케팅 지원과 안정적인 시장(판로) 지원에 대한 수요가 그 다음을 잇고 있는데, 이는 유통 및 판매, 그리고 이를 지원할 마케팅에 대한 체계적인 지원이 동 부문의 발전을 위해 가장 중요한 요소임을 의미한다. 이는 안동시에 대한 사례조사 결과를 제시한 <표 4-8>의 부문별 발전 요소에서도 일관되게 나타나고 있다. 그러나 생산 기반에 대한 지원 수요 역시 세 번째로 높게 나타나고 있어 생산시설 및 관련 기반시설 구축에 대한 지원 역시 동 부문의 발전을 위해 고려되어야 할 대상이다.

표 5-3. 전통 및 향토 식품산업의 정책 수요

| 정책 수요 | 응답 빈도 | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 생산 기반 지원 | 63 | **19.0*** |
| 안정적 시장(판로) 지원 | 61 | **18.4*** |
| 원료 구매 지원 | 13 | 3.9 |
| 유통(전시·판매)시설 지원 | 66 | **19.9*** |
| 전문 인력 육성 지원 | 33 | 10.0 |
| 전문기관 네트워크 지원 | 30 | 9.1 |
| 홍보·마케팅 지원 | 65 | **19.6*** |
| 총합계 | 331 | 100.0 |

주: 총 113개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 최대 3가지까지 복수 응답을 허용함.

전통 공예산업 부문에서는 안정적 시장(판로) 지원에 대한 정책 수요가 가장 높게 나타났다. 이는 두 가지로 해석할 수 있다. 첫째는 전통공예품에 대한 수요 감소로 인해 지속적인 상품의 판매와 이를 위한 생산이 어렵다

는 점이다. 둘째는 기업의 영세성으로 일정 정도 이상의 생산규모를 달성할 수 없어 나타나는 거래처 확보의 어려움으로 해석할 수 있을 것이다. 이와 함께 동 부문은 전통 및 향토 식품산업과 마찬가지로 유통(전시·판매)시설과 홍보·마케팅에 대한 지원 수요가 높게 나타나고 있다. 전문 인력의 육성에 대해서도 정책 수요가 높은데, 이는 전문적인 공예가가 부족하다는 측면과 함께 장인생산방식에 따른 인력 육성의 오랜 시간 소요 등 해당 산업의 특성에 기인하는 측면도 있다.

표 5-4. 전통 공예산업의 정책 수요

| 정책 수요 | 응답 빈도 | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 생산 기반 지원 | 24 | 11.5 |
| 안정적 시장(판로) 지원 | 48 | **23.1*** |
| 원료 구매 지원 | 7 | 3.4 |
| 유통(전시·판매)시설 지원 | 42 | **20.2*** |
| 전문 인력 육성 지원 | 34 | **16.3*** |
| 전문기관 네트워크 지원 | 11 | 5.3 |
| 홍보·마케팅 지원 | 41 | **19.7*** |
| 기타(포장재 지원) | 1 | 0.5 |
| 총합계 | 208 | 100.0 |

주: 총 71개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 최대 3가지까지 복수 응답을 허용함.

전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 부문에서는 전문 인력 육성 및 유치에 대한 정책 수요가 가장 높은 응답비중을 보이고 있다. 이는 동 부문의 생산이 거의 전적으로 인적 자원에 의해 이루어지는 특성에 기인한다. 특히 동 부문의 경우 전문적인 인력이 대개 도시에 집중하기 마련이어서 농촌에서 관련 전문 인력을 구한다는 것이 더욱 어려울 수밖에 없는 실정이다. 따라서 농촌지역에 거주하는 젊은 예술지망생들이 농촌지역에서도 기회를 얻을 수 있도록 관련 활동들이 지원되어야 할 것이며, 보다 전문적인 인력의 농촌 유치가 가능하도록 정부의 지원이 뒷받침되어야 할 것이다. 또한 숙박·교통 인프라와 무대장치 등의 공연인프라, 소재 발굴 등에 대한 지원수요 역시 높게 나타나고 있다.

표 5-5. 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업의 정책 수요

| 지원정책 사업 | 응답 빈도 | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 문화예술 전문 인력 육성 및 유치 지원 | 73 | **24.4*** |
| 숙박·교통 등 관광인프라 구축 지원 | 48 | **16.1*** |
| 소재 발굴 지원 | 39 | 13.0 |
| 무대장치설비 등 물리적 인프라 설치 지원 | 34 | 11.4 |
| 홍보·마케팅 지원 | 41 | **13.7*** |
| 전문기관 네트워크 지원 | 22 | 7.4 |
| 관련 상품 개발 지원 | 38 | 12.7 |
| 기타: 관련 예산 확보 및 관심 | 2 | 0.7 |
| 기타: 지자체 육성 지원 | 1 | 0.3 |
| 기타: 전통 공연비 지원 | 1 | 0.3 |
| 총합계 | 299 | 100.0 |

주: 총 101개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 최대 3가지까지 복수 응답을 허용함.

문화유적 기반 농촌관광산업의 경우는 관광 대상의 소재에 대한 직접적인 지원보다는 숙박·교통 등의 관광인프라 구축에 대한 지원 수요가 가장 높게 나타난다. 또한 농촌관광에 대한 홍보·마케팅 지원이 그 다음을 잇고 있으며 농촌관광의 직접적 대상이 되는 문화재의 관리 지원은 세 번째로 높은 응답 비중을 보이고 있다. 이 밖에 관련 파생상품의 개발에 대한 지원 수요 역시 비교적 높게 나타나고 있다.

표 5-6. 문화유적 기반 농촌관광산업의 정책 수요

| 정책 수요 | 응답 빈도 | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 관련 파생 상품 개발 지원 | 45 | 15.9 |
| 문화재 관리 지원 | 57 | **20.1*** |
| 숙박·교통 등 관광인프라 구축 지원 | 68 | **24.0*** |
| 전문기관 네트워크 지원 | 22 | 7.8 |
| 해설사·학예사 등 전문 인력 육성·유치 지원 | 32 | 11.3 |
| 홍보·마케팅 지원 | 58 | **20.5*** |
| 문화유적 관광개발사업비 국비지원 | 1 | 0.4 |
| 총합계 | 283 | 100.0 |

주: 총 93개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 최대 3가지까지 복수 응답을 허용함.

농촌체험관광산업 부문의 경우는 지역 내 체험관광자원의 발굴 지원이 필요하다는 응답이 가장 많았다. 2000년대에 접어들면서 붐을 일으켰던 농촌체험관광은 그간 체험프로그램에 있어 어느 지역이나 대동소이하다는 비판이 있어왔다. 지역사회에서 차별적인 프로그램 마련을 위한 자원발굴의 노력이 부족했던 것도 이의 원인이지만 농촌지역의 기획력이 부족하다는 사실을 인정한다면 지역사회의 자발적 노력에만 맡길 수 없는 일이다. 이 외에 숙박·교통 등 관광인프라구축과 홍보·마케팅에 대한 지원 수요 역시 높게 나타나고 있다.

표 5-7. 농촌체험관광산업의 정책 수요

| 정책 수요 | 응답 빈도 | 응답 비중(%) |
|---|---|---|
| 지역 체험관광자원 발굴 | 88 | **24.4*** |
| 숙박·교통 등 관광인프라구축지원 | 79 | **21.9*** |
| 해설사·학예사 등 전문 인력 육성·유치 지원 | 30 | 8.3 |
| 홍보·마케팅 지원 | 77 | **21.4*** |
| 전문기관 네트워크 지원 | 33 | 9.1 |
| 관련 파생상품 지원 | 49 | 13.6 |
| 기타(지역민 의지 및 참여부족) | 4 | 1.1 |
| 총합계 | 360 | 100.0 |

주: 총 121개 농촌 시·군에서 응답한 결과이며, 최대 3가지까지 복수 응답을 허용함.

이상에서 부문별 농촌 문화산업의 정책 수요를 가치체인에 입각하여 검토해 보았다. 이 외에 동 연구에서는 11개 농촌 문화산업 사업체 또는 사업조직을 대상으로 중소기업 지원 차원의 정책 수요를 함께 조사하였다. 동 조사는 구조화된 질문지를 바탕으로 면접조사로 실시되었다. 조사대상에는 전통 및 향토 식품산업 부문의 4개 업체, 전통 공예산업 부문 1개 업체, 농촌체험관광산업 부문 5개 업체, 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 부문 1개 업체가 포함되었다.

먼저 동 기업들이 이제까지 정부나 지자체로부터 지원받은 항목을 조사하였다. 조사를 위해 <표 5-8>과 같은 중소기업 관련 지원 항목을 제시하

고 해당 사항을 응답하도록 하였다. 그 결과 ⑪의 창업지원에 대한 지원을 받아본 경험이 있다는 답변이 가장 많았다. 그 다음은 ⑨의 경영·운전자금과 ⑬의 협동화(집단화·공동화·협업화)자금에 대한 지원이 있었다는 응답이 뒤를 잇고 있다. ③의 유통·판로 지원(수출포함)과 ⑥의 디자인 개발이 그 뒤를 잇고 있으며, 그리고 ①의 생산시설 도입 및 확충에 대한 지원 경험이 그 다음으로 많았다. 그러나 금융지원과 같은 간접지원을 한 번도 받아보지 못했다는 기업도 두 곳이나 되었다.

표 5-8. 중소기업 관련 지원 예시 항목

| 순번 | 지원 내용 | 순번 | 지원 내용 |
|---|---|---|---|
| ① | 생산시설 도입 및 확충 | ⑩ | 상표개발 |
| ② | 유통·판매·전시시설 확충 | ⑪ | 창업지원 |
| ③ | 유통·판로 지원(수출포함) | ⑫ | 기타 사업을 위한 기반시설 |
| ④ | 원료·원자재 구득·조달 | ⑬ | 협동화(집단화·공동화·협업화)자금 |
| ⑤ | 상품·서비스 개발 | ⑭ | 인력 채용 지원(인건비 등) |
| ⑥ | 디자인 개발 | ⑮ | 직원의 교육·훈련 |
| ⑦ | 기술개발 | ⑯ | 우선구매 지원 |
| ⑧ | 창업지원 | ⑰ | 기타 |
| ⑨ | 경영·운전자금 | ⑱ | 전혀 없음 |

이들 지원 중 가장 유용하게 활용된 항목은 ⑨의 경영·운전자금 지원인 것으로 나타났다. 농촌 문화산업 관련 업체들의 대부분이 사업운영비가 부족한 영세업체라는 점을 고려하면 당연한 결과일 수 있을 것이다. 다음으로 유용했던 지원 항목은 ①의 생산시설 도입 및 확충, ③의 유통·판로 지원(수출포함), ⑥의 디자인 개발, ⑬의 인력 채용 지원(인건비 등)인 것으로 나타났다. ⑤의 상품·서비스 개발에 대한 지원도 여러 기업에서 유용했던 것으로 답변하고 있다.

현 시점에서 정부 및 공공기관으로부터 지원이 가장 필요한 항목에 대해서는 ③의 유통·판로 지원(수출포함)이라고 답변한 경우가 가장 많았다. 그 다음으로는 ①의 생산시설 도입 및 확충, ⑨의 경영·운전자금, ⑪의 상표개발이라는 답변이 많았다.

관련 지원을 받는 데 가장 큰 애로점에 대해서는 의외로 '관련 정보의 부족'이라는 답변이 가장 많았다. 즉 농촌 문화산업 기업들로서는 정부에서 어떤 지원이 마련되어 있고 자신들이 어떤 지원을 받을 수 있는지에 대한 정보가 부족한 것이 가장 큰 문제인 것이다. 다음으로는 '지원의 소규모로 인한 효과 부족'과 '적절한 지원 항목의 (다양성) 부족', '지원 절차·과정의 복잡성'이 비슷한 수준으로 답변되었다. 결국 "어떤 지원이 있는지 알지 못하며, 알더라도 절차가 너무 복잡할 뿐만 아니라, 원하는 지원이 없거나 지원받아도 규모가 작아 효과가 없다"라는 내용으로 이들의 애로점이 요약될 수 있을 것이다.

한편 농촌 문화산업 기업들은 성공적인 경영을 위해 가장 중요한 요소로서 '양질의 인력 확보'를 지적하고 있다. 이는 기존의 문화산업에서 기업들이 필요로 하는 주요 요소와 다르지 않다. 즉, 창조산업으로서의 문화산업은 농촌에서도 마찬가지로 양질의 인력 확보가 성공의 기초가 되고 있다. 그 다음으로는 '홍보·마케팅의 확대'와 '경영·운전자금의 확보'가 뒤를 잇고 있다. 영세한 규모의 기업이 주를 이루는 농촌 문화산업 기업 특성을 나타낸 답변이라 할 수 있다. '원료(원·부자내, 자원, 소재)의 원활한 조달'과 '시설·설비 투자 및 확대'와 같은 생산 부문에 필요한 요소, 그리고 '안정적인 고객·시장의 확보 및 개척' 등이 성공적인 기업 경영을 위해 중요한 요소로 답변된 경우가 많았다.

# 농촌 문화산업 육성 방안

제6장

## 1. 농촌 문화산업 육성의 기본 방향

### 1.1. 농촌 문화산업 육성을 위한 법제도 정비

이제까지 농촌 문화산업은 주요 하위 부문들간 연계된 통합적 지원법을 갖추지 못한 채 여러 부처에서 시행하는 사업의 개별 근거법에 의해 지원되어 왔다. 그러다 보니 관련법에서 농촌의 전통식품, 전통놀이, 향토자원, 향토문화축제, 문화예술공연·전시, 전통문화를 활용한 관광 등의 산업화와 육성을 규정하고 있지만 해당 법률 내에서 개별적인 단위 사업으로 고려되고 있을 뿐이다. 그러나 이들 각각의 분야는 본 연구에서 분석하였듯이 자원의 공유와 시장의 결합이 빈번히 발생하고 있으며, 또 이것이 이들 분야의 발전 조건이 되고 있다.

따라서 이들 분야를 서로 관련이 없는 개별 분야나 단위 사업의 측면에서 고려하기보다는 농촌 문화산업이라는 통합적 측면에서 접근할 수 있어야 한다. 이는 영화, 음악, 게임, 애니메이션, 방송, 출판 등이 하나의 통합적인 정책 관점에서 문화산업으로 묶여질 수 있는 상황과 크게 다르지 않다. 기존의 문화산업이 생산의 투입에 있어 기술적 요소를 공유하고 윈도우 효과 등을 통해 시장에서 시너지 효과를 초래하는 것과 마찬가지로, 농촌 문화산업 역시 복합산업화에 의해 자원의 공유와 시장의 결합을 통한 시너지 효과를 초래하고 있다.

기존의 문화산업과 마찬가지로 농촌 문화산업 역시 다양한 하위 부문에 대한 통합적 육성정책을 추진하기 위해서는 농촌 문화산업 진흥을 위한 법체계를 갖추어야 할 것이다. 그러나 농촌 문화산업 진흥을 위한 법률을 제정할 때에는 기존의 「문화산업진흥기본법」과의 관계, 농촌 문화산업에 관련된 분야의 육성을 규정하고 있는 다양한 관련법과의 관계 등을 고려해야만 할 것이다.

농촌 문화산업의 진흥에 관련된 법률을 제정하게 되면 이의 실천을 담보하기 위해 관련 진흥계획의 수립 역시 필요하다. 이러한 계획은 산업진흥계획의 특성상 중·장기 발전계획의 성격을 지니게 될 것이다. 다만 농촌 문화산업 진흥을 위한 계획이 기존의 '문화산업 진흥에 관한 중·장기 기본계획'과 같이 중앙정부 차원에서 수립되어야 하는지 혹은 지자체 차원에서 수립되어야 하는지를 고려해야 하며,[22] 계획수립과 추진에 있어 중앙정부와 지자체 간 협력체계 구축 역시 관련법과 진흥계획의 수립 시 고려할 대상이다.

## 1.2. 농촌 문화산업 진흥을 위한 협력체계 구성

농촌 문화산업을 구성하는 주요 하위 부문은 현 법제도상으로 다양한 부처에서 그 진흥에 관여하고 있다. 농어촌의 전통식품, 전통놀이, 향토자원, 향토문화축제, 농어촌체험 등의 산업화와 육성은 농림수산식품부의 소관 법률에서 규정하고 있다. 문화산업, 문화예술, 문화재 등의 산업화 및 진흥은 주로 문화체육관광부 소관 법률에 근거하고 있다. 이 밖에도 다양한 중앙행정기관의 공동 소관 법률로도 농촌 문화산업 관련 분야의 육성을 규정하고 있다. 따라서 농촌 문화산업을 위해서는 이들 관련 중앙행정기관 간

22 현재 시행되고 있는 「문화산업진흥기본법」 및 그 시행령은 문화체육관광부장관이 '문화산업 진흥에 관한 중장기 기본계획'을 수립하되 5년마다 중기기본계획을, 10년마다 장기기본계획을 수립하도록 하고 있다.

의 협력체계 구축이 필수적일 수 있다.

지자체 차원에서는 농촌 문화산업 육성을 위한 지역별 협력체계의 구축과 운영이 필요하다. 동 산업 부문의 개별 기업들이 대부분 영세하고 이를 체계적으로 육성할 수 있는 농촌 지자체의 역량 역시 충분치 않은 상황이라 협력체계의 구축·운용의 필요성이 크다.

기존 문화산업의 경우는 부문정책의 관점에서 관련 기술 및 문화콘텐츠의 개발을 촉진하기 위해 관련 업무를 위탁받아 전담할 수 있는 '한국콘텐츠진흥원'을 설립하여 운영 중이다. 그러나 농촌 문화산업의 경우는 지역정책의 관점에서 각 농촌지역의 실태와 당면하고 있는 문제, 지역발전 전략, 농촌 문화산업의 핵심 부문 등이 상이하여 부문정책의 관점처럼 국가적인 수준의 전담지원조직을 운영하는 것으로는 한계가 있다.

이와 달리 농촌 문화산업의 육성을 위해서는 각 지역의 실정에 맞도록 행정기관과 전문기관, 교육기관, 연구기관, 관련 기업 등의 협력체계를 구축하여 운영하는 것이 바람직하다. 지역 내에서 해결하기 힘든 문제는 지역 외부로 협력 네트워크를 확대하는 방안도 고려할 수 있을 것이다.

## 1.3. 산업의 현대화 및 전문인력 양성

농촌 문화산업이 지금의 영세성에서 벗어나고 생산성을 향상하기 위해서는 무엇보다도 산업의 현대화가 필요하다. 현재 대부분의 농촌 문화산업 기업들은 1인 사업체나 가족기업으로 구성되며, 특히 소품목·소량생산에 그칠 수밖에 없는 전통적인 생산방식에 의존하다 보니 매우 영세한 기업이 대부분이다. 이들 기업은 스스로 제품혁신에 의해 다양한 상품을 개발하고 공정혁신에 의해 생산성을 높이는 데에 한계가 있을 수밖에 없는 실정이다.

따라서 중앙정부나 지자체의 지원을 통해 농촌 문화산업의 전반적인 현대화를 도모하는 것이 필요하다. 그러나 농촌 문화산업의 경우 산업의 현대화가 타산업과 다를 수 있다. 발전 가능성이 없는 사업체의 퇴출에 의한 구조조정, 설비의 현대화 및 자동화, 새로운 기술 등의 무조건적인 도입은

오히려 농촌 문화산업의 현대화에 걸림돌이 될 수 있다.

한편 농촌 문화산업 역시 기존의 문화산업과 마찬가지로 기획역량 증대와 전문인력 양성이 성패를 좌우할 수 있다. 문화의 산업화는 도·농을 막론하고 창조성에 기반할 수밖에 없기 때문이다. 따라서 전문적인 인적 자원이 부족한 농촌에 어떻게 농촌 문화산업에 필요한 전문인력을 양성할 것인지에 대한 방안마련 역시 필요하다.

## 1.4. 농촌 문화상품 소비의 저변 확대

문화상품의 소비는 일반적으로 기능적 효용에 근거하기보다는 소비자가 추구하는 문화적 가치에 근거한다. 그러나 문화적 가치의 소비는 모든 소비자에게 일반적으로 적용되기보다 개별 소비자가 체화하고 있는 문화적 자본에 의해 실현된다.[23] 즉, 일단 소비해 보지 않고서는 추가적인 소비를 기대하기 어려운 것이 문화상품이다.

이는 농촌 문화산업에도 마찬가지로 적용된다. 따라서 농촌 문화산업의 성장을 촉진하기 위해서는 소비자가 농촌 문화상품을 쉽게 접할 수 있는 소비환경을 조성하는 것이 필요하다. 기존 문화산업의 경우 소비를 촉진하기 위해 디지털과 정보통신기술(ICT)을 바탕으로 다양한 장소에서 사용할 수 있는 다양한 플랫폼과 인터페이스를 개발하여 왔다. 이와는 달리 농촌 문화산업의 경우는 관련 문화활동에 대한 소비자들의 참여 확대를 통해 농촌 문화상품의 가치와 이를 생산·소비하는 묘미 및 재미를 알 수 있도록 하는 것이 중요하다.

---

23 문화적 자본이라는 용어는 크게 두 가지의 의미로 사용된다. 하나는 부가가치를 창출할 수 있는 생산의 투입 요소로서 자본의 한 형태를 의미하며, 다른 하나는 선험적 학습에 의해 개인에게 체화되어 추가적인 소비를 가능하게 하는 요소로서의 자본의 의미이다. 여기서는 후자를 뜻한다.

### 1.5. 농촌 문화자원의 적극적이고 체계적인 발굴과 상업화

본 연구에서 설문조사를 통해 확인하였듯이 농촌 문화산업의 발전 요소로 '지역 고유의 전통문화 자원 발굴과 상업화'가 모든 하위 부문에서 높은 비중으로 지적되었다. 이는 농촌 문화산업이 기반하는 문화적 자본의 가치가 '전통성(역사성)과 지역성(향토성·고유성)을 기반으로 하는 심미적·상징적·오락적 가치'라는 점을 확인시켜 주고 있다(표 2-4).[24] 결국 농촌 문화산업의 육성을 위해서는 무엇보다도 먼저 각 농촌지역에 잠재되어 있는 지역 고유의 전통문화 자원을 적극적으로 발굴하는 것이 필요하다. 그리고 발굴된 자원 중에서 타지역과 차별화할 수 있고, 시장에서도 경쟁력을 지닐 수 있는 것을 중심으로 적극적인 상업화 전략을 추진할 필요가 있다.

이와 함께 농촌 문화자원의 발굴과 상업화는 개별 농촌 시·군의 자율성을 최대한 보장해야 할 것이다. 농촌 문화산업의 발전 역시 각 지역의 전체적인 지역발전전략과 조화되어야 하며, 또 각 지역이 처한 상황 역시 고려해야 하기 때문이다.

## 2. 농촌 문화산업 육성 방안

### 2.1. 중앙정부 차원의 육성 방안

앞서 제시한 농촌 문화산업 육성의 기본 방향을 고려할 때 농촌 문화산업 육성 방안을 중앙정부 차원에서 다음과 같이 제시할 수 있을 것이다. 첫째, 관련된 하위 부문들을 아우르는 농촌 문화산업의 체계적인 육성을 위해 관련법의 제정과 정비가 필요하다. 문화산업과 관련해서는 이미 「문

24 여기서 문화적 자본은 부가가치를 창출할 수 있는 생산의 투입 요소로서 자본의 한 형태를 의미한다.

화산업진흥기본법」이 시행되고 있지만 동 법은 주로 콘텐츠산업 육성과 관련된 내용을 담고 있어 본 연구에서 제시한 농촌 문화산업의 육성을 위한 법적 근거로는 한계가 있다. 이에 따라 본 연구에서는 (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」의 제정을 제안한다.

동 진흥법을 제정하는 방법에는 두 가지 대안을 고려할 수 있다. 첫째는 이미 시행되고 있는 「문화산업진흥기본법」을 기본법으로 하여 이에 근거한 (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」을 제정하는 방법이다. 이럴 경우 기존의 문화산업과 농촌 문화산업 진흥정책에 대한 근거법을 통합적으로 운용할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 자칫 지역정책(농촌 문화산업)을 부문정책(기존 문화산업)에 종속시키는 오류를 범할 수 있으며, 법률의 소관 부처가 문화체육관광부가 되어 오히려 농촌 문화산업 육성이 상대적으로 소외되는 결과를 초래할 수 있다.

두 번째 대안은 농업·농촌 정책의 기본법이라 할 수 있는 「농어업·농어촌 및 식품산업 기본법」을 근거법으로 하여 (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」을 제정하는 방법이다. 이 경우 「농어업·농어촌 및 식품산업 기본법」은 농촌 지역의 문화자원을 활용한 식품산업의 육성, 지적재산권 등의 보호, 농촌 지역산업이 진흥 및 개발, 도시와 농어촌 간의 교류 활성화 등을 위해 정부와 지자체가 '농촌 문화산업'을 육성하도록 규정하고, 보다 세부적인 사항은 (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」에서 규정하도록 하는 방법이다. 본 연구는 기존의 법률체계 및 소관 부처의 일관성 등을 고려할 때 두 번째 대안이 보다 적절한 것으로 제안한다.

(가칭)「농촌 문화산업 진흥법」에서는 농촌 문화산업의 개념과 범위를 제시하고 농촌 문화산업의 진흥을 위한 계획의 수립과 추진에 대한 근거를 제공하며 주요 지원 정책을 규정할 수 있을 것이다. 또 농촌 문화산업과 관련된 기존의 법률들을 개정하여 (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」과의 관계를 체계화해야 할 것이다. 향후 농촌 문화산업의 하위 부문들이 보다 성장하고 개별적인 법률에 의해 육성정책 근거를 마련할 필요가 있을 때에는, 기존 문화산업의 법률체계가 「문화산업진흥기본법」을 기반으로 하위 부문과 관련된 개별 법률이 이에 속하고 있듯이, (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」

을 폐지하고 (가칭)「농촌 문화산업 진흥 기본법」을 제정한 후 이에 기반한 세부 개별법을 제정하는 것도 가능할 것이다. 예를 들어 전통 공예산업의 경우는 향후 (가칭)「전통 공예산업의 보호와 육성에 관한 법률」의 제정을 고려할 수 있을 것이다.

둘째, 농촌 문화산업의 진흥을 위한 근거법을 마련한다 하더라도 이의 체계적인 실천을 위해서는 관련 계획의 수립과 시행이 필요하다. 본 연구에서는 위에서 제시한 (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」에 근거하여 (가칭)'농촌 문화산업 진흥계획'을 도입할 것을 제안한다. 이에 따라 농림수산식품부장관은 5년마다 기본계획을, 매년 시행계획을 수립·시행하도록 한다. 각 시·도와 농촌 시·군(도농복합시와 군)에서는 5년마다 기본계획과 시행계획의 성격을 복합적으로 지니는 시·도계획 및 시·군 계획을 수립·시행하도록 한다.

(가칭)'농촌 문화산업 진흥계획'의 내용은 근거법률 간의 관계상 '농어업·농어촌 및 식품산업 발전계획'의 내용과 연계하여 수립되어야 할 것이다. 또 농촌 문화산업의 진흥과 관련된 사업 내용이 기존의 '기초생활권계획'이나 '포괄보조금사업계획', '삶의 질 향상계획' 등과 중복되는 부분이 많을 것으로 예상되는 바 이들 계획과의 연계 수립도 중요하다.

셋째, 농촌 문화산업의 진흥을 위해서는 범부처 차원의 협의체 구성과 운영이 필요하다. 현재 농촌 문화산업과 관련된 사업을 시행하는 중앙행정기관은 관련법에 대한 검토에서 보았듯이 매우 다양하다. 따라서 (가칭)「농촌 문화산업 진흥법」을 제정하고 (가칭)'농촌 문화산업 진흥계획'을 수립·추진할 경우 여러 중앙행정기관의 긴밀한 협력과 조정은 중앙정부 차원에서 농촌 문화산업 육성정책을 추진할 시 필수불가결하다. 이러한 협력과 조정을 위해서는 관계 중앙행정기관의 실무자들과 지자체 공무원, 전문가 등으로 구성되는 농촌 문화산업 진흥을 위한 협의체를 구성할 필요가 있다.

단, 동 협의체의 구성은 중·장기적으로 추진할 필요가 있다. 농촌 문화산업에 대한 이해와 중요성에 대한 인식이 현저히 부족한 현 상황을 고려할 때 서로 다른 이해를 지닌 주체들간 협의체 구성은 그 기능을 다하는 데에 한계가 있을 수밖에 없다. 따라서 단기적으로는 농촌 문화산업에 보다 직

접적인 관련성을 지닌 농림수산식품부와 문화체육관광부 간에 MOU를 체결하고 이에 근거해 농촌 문화산업 진흥을 위한 부처 간 협력체계를 구축할 필요가 있다.

넷째, 농촌 문화산업에 종사하는 기업이나 지자체가 필요로 하는 관련 정보를 수집·제공하는 기능의 구축이 필요하다. 농촌 문화산업에 종사하는 기업들은 영세성으로 인해 다양한 공공지원을 필요로 한다. 그렇지만 본 연구의 조사결과에서도 나타났듯이 이들 기업이 지원을 받는 데 따르는 가장 큰 애로점은 다름 아닌 '관련 정보의 부족'이다. 이러한 문제를 해소하기 위해서는 농촌 문화산업 기업들에게 체계적인 정보를 제공할 수 있는 전문기관 운영에 대해 고려할 필요가 있다. 이는 앞서 언급한 콘텐츠진흥원과 같이 전담 지원기관으로서 정부의 지원사업을 위탁받아 추진하는 기능보다는, 농촌 문화산업 기업들이 필요로 하는 정보를 사전에 수집·체계화하여 제공하는 기능에 특화하는 것이 바람직할 것이다. 본 연구에서는 이러한 기관의 명칭을 (가칭)'농촌 문화산업 정보지원센터'로 제안하고자 한다.

다섯째, 교육을 통한 농촌 문화산업 소비자의 저변 확대가 필요하다. 농촌 문화산업의 발전이 시장을 통해 지지되기 위해서는 농촌 문화상품에 대한 소비자의 저변 확대가 이루어져야 하는데 이는 앞서 지적하였듯이 소비자의 문화적 자본 체화가 선행되어야 하기 때문이다. 이를 실현하기 위해서는 어려서부터 지역별 전통공예와 전통 및 향토음식, 전통문화축제와 그 밖에 다양한 농촌문화 등을 체험할 수 있는 기회가 교육을 통해 주어져야 한다. 우선 초등학교의 교과과정에 특정 농촌 문화산업이 발전해 있는 지역을 방문하여 농촌 문화상품의 생산과정이나 관련 문화 활동에 직접 참여하는 체험학습 프로그램을 도입·확대함으로써 국민들이 농촌문화와 농촌 문화상품의 가치를 어려서부터 체득할 수 있는 기회를 확대할 필요가 있다.

성인들을 위해서는 전국 주요 대학에 선별적으로 농촌문화와 농촌의 문화산업을 이해하고 직·간접적으로 체험할 수 있는 평생교육 프로그램을 개설하여 운영하도록 지원하는 방안을 고려할 수 있을 것이다. 이를 통해 국민들이 취미활동을 농촌 문화상품의 생산과 연계시키고, 또 재능 있는 인

재를 발굴하여 전문적인 농촌 문화상품 생산자가 될 수 있는 기회도 부여할 수 있을 것이다.

## 2.2. 지자체 차원의 육성 방안

지자체 차원에서 농촌 문화산업의 육성을 위해 가장 먼저 해야 할 일은 자신의 지역에 어떤 문화자원이 분포하고 있는가를 조사하는 일일 것이다. 그간 이와 같은 자원 조사를 중앙정부 차원에서도 수차례 진행하였지만 조사 취지와 달리 농촌 문화산업 육성을 위한 기초자료로 활용되기에는 역부족이었다.[25] 이와 달리 전라북도 진안군의 경우는 귀촌인들을 중심으로 2006년부터 마을조사단(현재 (사)마을리서치공동체)을 조직하여 지역 주민들과 함께 지역 내 분포하고 있는 자원을 조사해 왔다. 이를 통해 지역경제 활성화를 도모할 수 있는 자원을 발굴하고 이들을 네트워크화하여 실제 농촌의 대안여행사업으로 상업화하고 관련 기업도 창출하였다(김광선 등, 2010).

농촌지역에 분포하는 문화자원을 발굴하는 데에는 지역 실정에 따라 다양한 방법이 동원될 수 있을 것이다. 귀농·귀촌인이 많은 지역은 이들을 활용하여 자원발굴과 정보구축을 추진할 수 있을 것이며, 인근 대학의 인적 자원이나 전문기관을 활용할 수도 있을 것이다. 이것도 여의치 않은 지역은 시·군 행정라인과 마을별 이장과 같은 주민 리더들을 활용해 자원 조사를 실시하고 전문가의 도움을 받아 이를 체계적으로 DB화 할 수 있을 것이다.

둘째, 동종 기업들의 집단화를 통해 개별 기업이나 사업조직이 달성하기 힘든 생산, 유통 분야에서의 경쟁력을 제고할 수 있도록 지자체 차원의 지

25 행정안전부가 2010년 9월부터 12월까지 청년 미취업자 3천명을 동원하여 전국적으로 실시한 향토자원 전수조사가 그러한 예에 속한다. 동 조사는 향토자원을 지역의 신성장 동력원으로 유도한다는 본래의 취지를 충분히 달성하는 데에는 이르지 못한 것으로 보인다.

원이 필요하다. 그러나 집단화에 의한 산업경쟁력 제고는 그에 따르는 다양한 조건들을 충족시켜야 한다. 예를 들어 집단화에 참여한 기업들의 상품과 서비스의 품질이 공동으로 관리될 수 있어야 한다. 지자체에서는 집단화에 참여한 개별 기업들이 집단화의 이점을 실현할 수 있도록 근거리에서 하나하나 점검하고 도와줄 수 있어야 한다.

셋째, 전문인력 양성과 주민들의 참여 활성화를 촉진할 필요가 있다. 농촌 문화산업은 해당 지역의 향토성과 전통성을 바탕으로 발전하기 마련이어서 관련 기술과 재능은 해당 지역에 착근되어 있는 암묵지(tacit knowledge)의 형태로 전승된다. 따라서 관련 전문인력의 양성 역시 국가적인 차원보다는 지역적 차원에서 이루어질 필요가 있다. 이를 위해 각 지자체는 지역에 특화되어 있는 농촌 문화산업 하위 부문을 중심으로 전문인력 및 후계자 양성을 지원해야 할 것이다. 반면 중앙정부에서는 이러한 자원이 가능하도록 관련 제도를 정비할 필요가 있다.

전문인력의 양성은 심화학습과정의 도입이나 주기적인 경연대회의 개최 등 다양한 방식으로 이루어질 수 있다. 그러나 이에 못지않게 중요한 것은 각 지역의 농촌 문화 활동이나 문화상품 생산에 지역 주민들의 적극적 참여를 확대하는 것이다. 인제 목공예산업의 경우 지역 주민들이 목공예 기술을 취미 삼아 배울 수 있는 기회를 제공하고 있으며 관련 교육을 심화시켜 보다 전문적인 목공예 기능사들을 지역 내에서 배출하고 있다.

넷째, 지자체 차원에서 농촌 문화산업 발전을 위한 협력체계 구축을 지원해야 한다. 본 연구의 설문조사 결과에 따르면 농촌 문화산업의 5개 하위 부문에서 공통적으로 '대학·연구소 등 전문기관과의 협력 네트워크 구축'이 취약한 것으로 나타났다. 산업경쟁력은 일반적으로 새로운 제품혁신과 공정혁신에 의한 생산성 증대에 기반하는데 대학·연구소 등 전문기관은 이의 실현에 중요한 역할을 한다. 각 지자체와 중앙정부는 영세한 농촌 문화산업 종사 기업들에게 대학·연구소 등 전문기관과의 협력체계를 공동으로 구축할 수 있도록 지원할 필요가 있다.

# 부 록 1

## 2011년 문화관광축제 선정 내역(시·도별)

| 구분 | 대표(8억 원) | 최우수(3억 원) | 우수(1.5억 원) | 유망(0.52억 원) |
|---|---|---|---|---|
| 서울(0) | | | | |
| 부산(2) | | | | 부산자갈치축제<br>부산해운대축제 |
| 대구(1) | | | | 대구약령시한방축제 |
| 인천(1) | | | | 인천소래포구축제 |
| 광주(2) | | | 7080충장축제 | 광주김치대축제 |
| 대전(1) | | | | 효문화뿌리축제 |
| 울산(1) | | | | 울산고래축제 |
| 경기(4) | | | 자라섬재즈페스티벌<br>이천쌀문화축제 | 연천구석기축제<br>수원화성축제 |
| 강원(5) | | 화천산천어축제<br>춘천국제마임축제<br>양양송이축제 | | 평창효석문화제<br>태백산눈축제 |
| 충북(1) | | | 영동난계국악축제 | |
| 충남(4) | | 금산인삼축제<br>천안흥타령축제 | 강경젓갈축제 | 한산모시축제 |
| 전북(4) | | 김제지평선축제 | 무주반딧불축제<br>남원춘향제 | 순천장류축제 |
| 전남(5) | 강진문화축제 | 함평나비축제 | 진도신비의바닷길축제 | 담양대나무축제<br>영암왕인문화제 |
| 경북(6) | | | 풍기인삼축제<br>문경찻사발축제 | 경주한국의술과떡축제<br>고령대가야체험축제<br>봉화은어축제<br>포항불빛축제 |
| 경남(6) | 진주남강<br>유등축제 | 하동야생차<br>문화축제 | | 산청한방약초축제<br>통영한산대첩축제<br>김해분청도자기축제<br>창원가고파국화축제 |
| 제주(1) | | | | 제주정월대보름축제 |
| 합계<br>(44) | 2개 | 8개 | 10개 | 24개 |

# 부 록 2

## 농촌 문화산업 실태와 육성방안을 위한 설문조사

안녕하십니까?

한국농촌경제연구원은 우리나라의 농업·농촌 정책에 기여할 목적으로 설립된 국무총리실 산하의 국책연구기관입니다. 현재 우리 연구원에서는 “농촌 문화산업의 실태와 육성방안”이라는 과제를 진행 중입니다.

이와 관련하여 농촌 시·군 지자체의 문화산업 현황과 운영상황, 정책수요 등을 파악하여 농촌 문화산업 육성방안을 제시하는데 귀중한 기초 자료로 활용하고자 합니다. 조사에 적극 참여하여 상세하게 답변해 주시면 대단히 감사하겠습니다. 조사 내용은 연구 이외에 다른 용도로 사용되지 않을 것이며, 개별 업체에 대한 정보는 일체 공개되지 않습니다. 감사합니다.

**※ 각 시·군의 기획실에서 관련 부서의 협조를 통해 설문지를 취합·작성해 주시길 부탁드립니다.**

(예: ① 전통 및 향토 식품산업 - 농정, 문화, 경제부서 / ② 전통공예산업 - 문화, 경제부서 / ③ 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 - 문화, 경제부서 / ④ 문화유적 기반의 농촌관광 - 문화부서 / ⑤ 농촌체험관광 - 농정부서 / ⑥ 기타 농촌문화산업 - 기획, 농정, 문화부서)

2011년 9월

**한국농촌경제연구원 원장 오세익**

문의: 한국농촌경제연구원 (T. 02-3299-4361 김광선 부연구위원)

※ 응답자(취합·작성자) 개요

| 지차체명 | 시/도(　　), 시군(　　) 예) 부산시 기장군, 경기도 김포시 |
|---|---|

| 농촌 문화산업 분야 | 응답자 성명 및 부서명, 전화번호 (복수 기입 가능) |
|---|---|
| ① 전통 및 향토 식품산업 | 성명(　　), 부서(　　), 전화(　　)<br>성명(　　), 부서(　　), 전화(　　) |
| ② 전통공예산업 | 성명(　　), 부서(　　), 전화(　　)<br>성명(　　), 부서(　　), 전화(　　) |
| ③ 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 | 성명(　　), 부서(　　), 전화(　　)<br>성명(　　), 부서(　　), 전화(　　) |
| ④ 문화유적 기반의 농촌관광 | 성명(　　), 부서(　　), 전화(　　)<br>성명(　　), 부서(　　), 전화(　　) |
| ⑤ 농촌체험관광 | 성명(　　), 부서(　　), 전화(　　)<br>성명(　　), 부서(　　), 전화(　　) |
| ⑥ 기타 농촌문화산업 | 성명(　　), 부서(　　), 전화(　　)<br>성명(　　), 부서(　　), 전화(　　) |

※ 설문조사표 작성 전에 아래 <기초 개념>을 반드시 먼저 읽어 주세요.

**<기초개념>**

농촌지역에는 예로부터 현재까지 전해 내려오는 많은 문화유산이 존재합니다. 여기서 문화유산(cultural heritage)이란 단지 물리적인 문화유적만을 의미하는 것이 아니라 민속전승, 전통기술 및 산업유산, 삶의 방식에 의한 독특한 경관(자연유산), 축제와 제의행사, 건축물, 전통미술, 전통음악 등 유·무형의 모든 문화유산을 포괄합니다. **농촌지역에 존재하는 이러한 다양한 문화유산을 상업적으로 활용하여 이윤을 추구하는 생산체계 또는 경제활동체계를 농촌문화산업이라 정의할 수 있습니다.** 저희 연구원에서는 농촌 문화산업을 ① 전통 및 향토 식품산업, ② 전통공예산업, ③ 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업, ④ 문화유적 기반의 농촌관광, ⑤ 농촌체험관광, ⑥ 기타 농촌문화산업으로 세분하고 있습니다.

## Ⅰ. 전통 및 향토 식품산업의 현황과 정책 수요

※ 먼저 아래 <**전통 및 향토 식품산업**>의 개념과 품목 예시 등을 읽어주십시오.

| 농촌문화 산업부문 | 개념 | 품목 예시 | 비고 |
|---|---|---|---|
| **전통 및 향토 식품산업** | ① 해당 지방에서 생산되는 재료를 그 지방의 조리법으로 조리하는 음식으로 예로부터 지금까지 그 지방에서 전해오는 음식의 상업화<br>② 예로부터 조상들이 즐겨먹던 음식으로 특정 지역만의 전통은 아니지만 현재 해당 지역에 그 전통이 남아 있는 음식의 상업화 | (병천)순대, (남원)추어탕, (춘천)닭갈비, (나주)곰탕, (순창)고추장, (안동)간고등어, (강릉)전통한과, (진주)비빔밥, (서산)간월도 어리굴젓, (한산)소곡주, (진도)홍주, (포천)이동막걸리 등 | 농림수산업이나 그 생산물의 판매는 제외. 즉 이들의 가공음식산업으로서의 전통 및 향토 음식산업만을 의미 |

1. 위의 <**전통 및 향토 식품산업**>에 대한 설명을 참고하여 귀 시·군에서 활성화되고 있는 전통 및 향토 식품산업의 현황을 아래 표에 기재해 주십시오.

| 농촌 문화 산업 | 품목명 (품목 예시 참조) | 사업체 수 | 종사자 수 | | | 연 매출액 (단위: 백만원) | 지원정책 사업 (아래 보기 참조) | 지원금 총액 (단위: 백만원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 총 종사자 (① + ②) | ① 상용근로 (연3개월 이상) | ② 일일고용 및 파트타임 | | | |
| 전통 및 향토 음식산업 | (1) | | | | | | | |
| | (2) | | | | | | | |
| | (3) | | | | | | | |
| | (4) | | | | | | | |
| | (5) | | | | | | | |
| | (6) | | | | | | | |
| | (7) | | | | | | | |
| | (8) | | | | | | | |
| | (9) | | | | | | | |
| | (10) | | | | | | | |

※ '지원정책'은 2000년도부터 현재까지의 지원정책으로 '지원정책 보기'에서 골라 번호 기입(복수 응답 가능). '지원금 총액'은 동기간 중의 국고 보조금, 시·도 지원금, 시·군(자체)지원금의 총액을 의미.

**<지원 정책사업 보기>**

① 지역특화발전특구지정(향토자원진흥), ② 전통발효식품육성,
③ 농어촌자원복합산업화지원(전통발효식품전용 공장건립),
④ 한식세계화, ⑤ 향토음식자원화, ⑥ 향토음식맥잇기,
⑦ 향토지적재산육성사업, ⑧시·도 자체사업(특수사업),
⑨ 시·군 자체사업(특수사업), ⑩기타(직접 기입: ),
⑪지원 전혀 없음

2. 국내 시장에서 타 지역과 비교할 시, 귀 시·군 **<전통 및 향토 식품산업>**의 다음 각 분야별 현재 경쟁력을 전반적으로 평가해 주십시오(해당란에 ✓표).

| 농촌 문화 산업 | 세부 분야 | 귀 시·군의 경쟁력 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 |
| 전통 및 향토 음식산업 | 생산 기반(시설 인프라) 확보 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 원료(자원) 확보 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 전문 인력 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 시장(판매처·거래선) 확보 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 전반적인 기획 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 유통(전시·판매)시설 확보 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 홍보·마케팅 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 관련 산업 부문과의 연계(시너지) | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지자체의 육성 지원 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지역 주민들의 관심과 호응 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |

3. 귀 시·군의 **<전통 및 향토 식품산업>** 육성을 위해 가장 필요한 지원은 무엇입니까? 가장 중요한 항목 3 가지만 선택해 주십시오.

① 생산 기반 지원
② 원료 구매 지원
③ 전문 인력 육성 지원

④ 유통시설 지원
⑤ 안정적 시장(판로) 지원
⑥ 유통(전시·판매)시설 지원
⑦ 홍보·마케팅 지원
⑧ 전문기관 네트워크 지원
⑨ 기타(직접 기입: )

4. 귀 시·군에 조성·설치되어 있는 **<전통 및 향토 식품산업>** 관련 인프라를 모두 기재해 주십시오(직접 기재).
① 생산 기반 시설:_____, _____, _____
② 유통(전시·판매)시설:_____, _____, _____
③ 교육·훈련 시설:_____, _____, _____
④ 연구 시설:_____, _____, _____
⑤ 기타 주요 시설:_____, _____, _____

# Ⅱ. 전통공예산업의 현황과 정책 수요

※ 먼저 아래 <**전통공예산업**>의 개념과 품목 예시 등을 읽어주십시오.

| 농촌문화 산업부문 | 개념 | 품목 예시 | 비고 |
|---|---|---|---|
| **전통 공예 산업** | 금속, 도자, 목칠, 유리, 섬유 등의 소재와 장인기술을 바탕으로 실용적인 물건이나 예술적인 조형물을 만드는 것(섬유공예, 목공예, 나전칠기공예, 도자공예, 석공예, 보석공예, 금속공예, 초자공예, 죽세공예, 초경공예, 모피공예, 종이공예 등) | (서천)한산모시, (안동)안동포, (광주·이천)도자기, (의령)전통한지, (인제)목공예, (통영)나전칠기, (담양)죽공예, (원주)옻칠산업, (강진)고려청자, (함평)왕골돗자리 등 | 주로 전통적인 장인기술을 사용하는 전통공예로 일부 공정에 대한 기계화 및 자동화도 포함. 그러나 지역연고가 없는 대기업의 대량생산 경우는 제외 |

5. 위의 <**전통공예산업**>에 대한 설명을 참고하여 귀 시·군에서 활성화되고 있는 전통공예산업의 현황을 아래 표에 기재해 주십시오.

| 농촌문화 산업 | 품목명 (품목 예시 참조) | 사업체 수 | 종사자 수 | | | 연 매출액 (단위: 백만원) | 지원정책 사업 (아래 보기 참조) | 지원금 총액 (단위: 백만원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 총 종사자 (① + ②) | ① 상용근로 (연3개월 이상) | ② 일일고용 및 파트타임 | | | |
| 전통 공예 산업 | (1) | | | | | | | |
| | (2) | | | | | | | |
| | (3) | | | | | | | |
| | (4) | | | | | | | |
| | (5) | | | | | | | |
| | (6) | | | | | | | |
| | (7) | | | | | | | |
| | (8) | | | | | | | |
| | (9) | | | | | | | |
| | (10) | | | | | | | |

※ '지원정책'은 2000년도부터 현재까지의 지원정책으로 '지원정책 보기'에서 골라 번호 기입(복수 응답 가능). '지원금 총액'은 동기간 중의 국고 보조금, 시·도 지원금, 시·군 (자체)지원금의 총액을 의미.

**<지원 정책사업 보기>**

① 지역문화예술지원, ② 문화재활용프로그램개발, ③ 지역문화 컨설팅 지원,
④ 공예관광상품개발, ⑤ 전통공예육성지원사업, ⑥ 시·도 자체사업(특수사업),
⑦ 시·군 자체사업(특수사업),
⑧기타(직접 기입: ),
⑨ 지원 전혀 없음

6. 국내 시장에서 타 지역과 비교할 시, 귀 시·군 **<전통공예산업>**의 다음 분야별 현재 경쟁력을 전반적으로 평가해 주십시오(해당란에 ✓표).

| 농촌문화산업 | 세부 분야 | 귀 시·군의 경쟁력 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 |
| 전통공예산업 | 생산 기반(시설 인프라) 확보 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 원료(자원) 확보 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 전문 인력 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 시장(판매처·거래선) 확보 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 전반적인 기획 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 유통(전시·판매)시설 확보 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 홍보·마케팅 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 관련 산업 부문과의 연계(시너지) | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지자체의 육성 지원 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지역 주민들의 관심과 호응 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |

7. 귀 시·군의 **<전통공예산업>** 육성을 위해 가장 필요한 지원은 무엇입니까? 가장 중요한 항목 3 가지만 선택해 주십시오.

① 생산 기반 지원
② 원료 구매 지원
③ 전문 인력 육성 지원
④ 유통시설 지원
⑤ 안정적 시장(판로) 지원
⑥ 유통(전시·판매)시설 지원

⑦ 홍보·마케팅 지원
⑧ 전문기관 네트워크 지원
⑨ 기타(직접 기입: )

8. 귀 시·군에 조성·설치되어 있는 **<전통공예산업>** 관련 인프라를 모두 기재해 주십시오.

① 생산 기반 시설:_____, _____, _____
② 유통(전시·판매)시설:_____, _____, _____
③ 교육·훈련시설:_____, _____, _____
④ 연구 시설:_____, _____, _____
⑤ 기타 주요 시설:_____, _____, _____

# Ⅲ. 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업의 현황과 정책 수요

※ 먼저 아래 **<지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업>**의 개념과 예시 등을 읽어 주십시오.

| 농촌문화 산업부문 | 개념 | 축제 및 공연 예시 | 비고 |
|---|---|---|---|
| **지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업** | 예로부터 해당 지역에 전해 내려오는 민속행사(놀이, 굿, 제의, 축제 등)와 전통예술(소리, 춤사위) 등을 상업화하거나, 전통적 소재를 현대적 공연으로 산업화한 경우 | (안동)하회별신굿, (진주)남강유등축제, (김해)분청도자기축제, (고령)대가야체험축제, (영동)난계국악축제, (안동)수상실경뮤지컬 부용애, (영주)실경뮤지컬 선비가 등 | 단순히 농림수산물 판매촉진을 위한 지역축제는 제외(즉, 전통성·지역성이 짙게 포함되어야 함) |

9. 위의 **<지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업>**에 대한 설명을 참고하여 귀 시·군에서 활성화되고 있는 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업의 현황을 아래 표에 기재해 주십시오.

| 농촌문화 산업 | 축제 및 공연명 (예시 참조) | 관련 사업체 수 | 관련 종사자 수 | | | 연간 회수 (개최 수 및 공연 회수) | 연간 방문객 및 관람객 수 | 연간 총 입장료·관람료 (단위: 백만원) | 지원 정책 사업 (아래 보기 참조) | 지원금 총액 (단위: 백만원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 총 종사자 (① + ②) | ① 상용근로 (연3개월 이상 지속고용) | ② 일일고용 및 파트타임 | | | | | |
| 지역의 전통문화·예술축제 | (1) | | | | | | | | | |
| | (2) | | | | | | | | | |
| | (3) | | | | | | | | | |
| | (4) | | | | | | | | | |
| | (5) | | | | | | | | | |
| | (6) | | | | | | | | | |
| | (7) | | | | | | | | | |
| | (8) | | | | | | | | | |
| | (9) | | | | | | | | | |
| | (10) | | | | | | | | | |

※ '지원정책'은 2000년도부터 현재까지의 지원정책으로 '지원정책 보기'에서 골라 번호 기입(복수 응답 가능). '지원금 총액'은 동기간 중의 국고 보조금, 시·도 지원금, 시·군(자체)지원금의 총액을 의미.

**<지원 정책사업 보기>**

① 지역문화예술지원, ② 지역문화 컨설팅지원, ③ 문화재활용프로그램개발,
④ 문화관광축제지원, ⑤ 상설문화관광프로그램지원,
⑥ 시·도 자체사업(특수사업), ⑦ 시·군 자체사업(특수사업),
⑧ 기타(직접 기입: ), ⑨지원 전혀 없음

10. 국내 시장에서 타 지역과 비교할 시, 귀 시·군 **<지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업>**의 다음 각 분야별 현재 경쟁력을 전반적으로 평가해 주십시오(해당란에 ✓표).

| 농촌문화산업 | 세부 분야 | 귀 시·군의 경쟁력 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 |
| 지역의 전통문화·예술축제 | 무대·장치·설비 등 물리적 인프라 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 숙박·음식점 인프라 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 교통 인프라 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 전반적인 기획 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 홍보·마케팅 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 축제·공연 소재(스토리 등)의 질 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 문화·예술 전문 인력 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 관련 파생 상품 창출(시너지) | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지자체의 육성 지원 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지역 주민들의 관심과 호응 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |

11. 귀 시·군의 **<지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업>** 육성을 위해 가장 필요한 지원은 무엇입니까? 가장 중요한 항목 3가지만 선택해 주십시오.

① 무대·장치·설비 등 물리적 인프라 설치 지원
② 숙박·교통 등 관광인프라 구축 지원
③ 문화·예술 전문 인력 육성 및 유치 지원
④ 소재(스토리 등) 발굴 지원
⑤ 홍보·마케팅 지원
⑥ 전문기관 네트워크 지원
⑦ 관련 상품개발 지원
⑧ 기타(직접 기입: )

# Ⅳ. 문화유적 기반 관광산업의 현황과 정책 수요

※ 먼저 아래 <**문화유적 기반 관광산업**>의 개념과 품목 예시 등을 읽어 주십시오.

| 농촌문화 산업부문 | 개념 | 예시 | 비고 |
|---|---|---|---|
| **문화유적 기반 관광산업** | 건축물, 기념비, 풍경, 기록물, 예술품, 기타 문화·역사적 인공물(물리적 문화재)을 보존하면서 이를 관광자원으로 활용하는 경제활동. 여기서 물리적 문화재란,<br>- 역사·문화 유적이 있는 장소<br>- 역사·문화 유물을 전시하는 전시·박물관 | (안동)하회마을,<br>(경주)양동마을,<br>(전주)한옥마을,<br>(안동)고택체험,<br>(영월)박물관고을 등 | - |

12. 위의 <**문화유적 기반 관광산업**>에 대한 설명을 참고하여 귀 시·군에서 활성화되고 있는 문화유적 기반 관광산업의 현황을 아래 표에 기재해 주십시오.

| 농촌 문화 산업 | 문화유적명 (예시 참조) | 관련 사업체 수 | 관련 종사자 수 | | | 연간 방문객 수 | 연간 총 입장료·관람료 (단위: 백만원) | 지원 정책 사업 (아래 보기 참조) | 지원금 총액 (단위: 백만원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 총 종사자 (①+②) | ① 상용근로 (연3개월 이상 고용) | ② 일일고용 및 파트타임 | | | | |
| 문화 유적 기반 관광 산업 | (1) | | | | | | | | |
| | (2) | | | | | | | | |
| | (3) | | | | | | | | |
| | (4) | | | | | | | | |
| | (5) | | | | | | | | |
| | (6) | | | | | | | | |
| | (7) | | | | | | | | |
| | (8) | | | | | | | | |
| | (9) | | | | | | | | |
| | (10) | | | | | | | | |

※ '지원정책'은 2000년도부터 현재까지의 지원정책으로 '지원정책 보기'에서 골라 번호 기입(복수 응답 가능). '지원금 총액'은 동기간 중의 국고 보조금, 시·도 지원금, 시·군(자체)지원금의 총액을 의미.

**<지원 정책사업 보기>**

① 지역문화예술지원, ② 문화관광자원개발, ③ 문화재활용프로그램개발,
④ 백제역사재현단지조성, ⑤ 전통사찰보존지원, ⑥ 유교문화관광자원화,
⑦ 지역문화 컨설팅 지원, ⑧ 세계유산등재관리 및 홍보,
⑨ 3대문화권 문화·생태관광기반조성, ⑩ 문화관광해설사 육성,
⑪ 문화유산관광자원개발, ⑫시·도 자체사업(특수사업),
⑬ 시·군 자체사업(특수사업), ⑭ 기타(직접 기입: ),
⑮ 지원 전혀 없음

13. 국내 시장에서 타 지역과 비교할 시, 귀 시·군 **<문화유적 기반 관광산업>**의 다음 각 분야별 현재 경쟁력을 전반적으로 평가해 주십시오(해당란에 ✓표).

| 농촌문화산업 | 세부 분야 | 귀 시·군의 경쟁력 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 |
| 문화유적기반관광산업 | 문화재 정비·관리 시스템 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 관광 프로그램의 내용과 질 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 관광 안내 시스템 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 숙박·음식점 인프라 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 교통 인프라 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 전반적인 기획 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 홍보·마케팅 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 해설사·학예사 등 전문 인력 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 관련 파생 상품 창출(시너지) | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지자체의 육성 지원 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지역 주민들의 관심과 호응 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |

14. 귀 시·군의 **<문화유적 기반 관광산업>** 육성을 위해 가장 필요한 지원은 무엇입니까? 가장 중요한 항목 3가지만 선택해 주십시오.

① 문화재 관리 지원
② 숙박·교통 등 관광인프라 구축 지원
③ 해설사·학예사 등 전문 인력 육성·유치 지원
④ 홍보·마케팅 지원
⑤ 전문기관 네트워크 지원
⑥ 관련 파생 상품 개발 지원
⑦ 기타(직접 기입: )

# Ⅴ. 농촌체험관광의 현황과 정책 수요

※ 먼저 아래 <**농촌체험관광**>의 개념과 품목 예시 등을 읽어주십시오.

| 농촌문화산업부문 | 개념 | 예시 | 비고 |
|---|---|---|---|
| **농촌체험관광** | 농촌의 자연·생태적, 사회·경제적, 문화적 특성을 농촌 방문객이 자발적으로 참여하여 체험하는 관광형태. 대안여행 형태의 체험관광과 정부지원에 의한 체험마을사업 형태의 체험관광, 그리고 정부지원 없이도 마을단위로 추진하고 있는 농촌체험 사업 포함 | 녹색관광(그린투어리즘), 생태관광(에코투어리즘), 지역사회기반관광(CBT) 등의 대안관광. 녹색농촌체험마을, 전통테마마을 등 정부지원 체험마을사업 등 | - |

15. 위의 <**농촌체험관광**>에 대한 설명을 참고하여 귀 시·군에서 활성화되고 있는 농촌체험관광의 현황을 아래 표에 기재해 주십시오.

(15-1) 타지역의 여행사가 아니라, 귀 시·군의 주민이나 귀촌자 등이 지역 내 자원을 발굴하고 관광자원으로 활용하는 그린투어리즘, 에코투어리즘, 지역사회기반관광 등 '대안여행'을 추진할 목적으로 설립한 여행사, 여행조직(단체)의 현황에 대해 기재해 주십시오.

| 농촌문화산업 | 귀 시·군 내 대안여행기업(조직·단체)의 수 | 관련 종사자 수 | | | 해당 기업(조직·단체)에 의한 연 방문객 수 | 해당 기업(조직·단체)에 의한 연 매출액 (단위: 백만원) | 지원정책 사업 (아래 보기 참조) | 지원금 총액 (단위: 백만원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 총 종사자 (① + ②) | ① 상용근로 (연3개월 이상 고용) | ② 일일고용 및 파트타임 | | | | |
| **대안여행기업(조직)** | | | | | | | | |

※ '지원정책'은 2000년도부터 현재까지의 지원정책으로 '지원정책 보기'에서 골라 번호 기입(복수 응답 가능). '지원금 총액'은 동기간 중의 국고 보조금, 시·도 지원금, 시·군(자체)지원금의 총액을 의미.

(15-2) 귀 시·군 내 **<농촌체험관광>**을 추진하고 있는 마을 현황에 대해 기재하여 주십시오.

| 농촌 문화 산업 | 귀 시·군 내 농촌체험 마을 수 | 체험 프로그램 참여 주민 총수 | 체험마을 연간 방문객 수 | 체험마을 연간 매출(체험수익) 총액: 백만원 | 지원정책 사업 (아래 보기 참조) | 지원금 총액 (단위:백만원) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **농촌 체험 마을** | | | | | | |

※ '지원정책'은 2000년도부터 현재까지의 지원정책으로 '지원정책 보기'에서 골라 번호 기입(복수 응답 가능). '지원금 총액'은 동기간 중의 국고 보조금, 시·도 지원금, 시·군 (자체)지원금의 총액을 의미.

**<지원 정책사업 보기>**

① 지역특화발전특구지정(향토자원진흥), ② 문화관광자원개발,
③ 농촌관광마을사업(아름마을사업, 어촌체험마을사업, 녹색농촌체험마을사업, 농촌전통테마마을사업, 문화역사마을사업, 산촌체험마을사업),
④ 섬 관광자원 활성화, ⑤ 슬로시티관광자원화,
⑥ 한국형 생태녹색관광 육성, ⑦ 낙농체험관광,
⑧ 농어촌관광휴양사업(농어촌관광휴양단지사업, 관광농원사업, 주말농원사업, 농어촌민박사업),
⑨ 국내관광활성화 및 지역관광 개선 지원, ⑩ 시·도 자체사업(특수사업),
⑪ 시·군 자체사업(특수사업),
⑫ 기타(직접 기입: ),
⑬ 지원 전혀 없음

16. 국내 시장에서 타지역과 비교할 시, 귀 시·군 **<농촌체험관광>**의 다음 분야별 현재 경쟁력을 전반적으로 평가해 주십시오(해당란에 ✓표).

| 농촌 문화 산업 | 세부 분야 | **귀 시·군의 경쟁력** | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 매우 높음 | 높음 | 보통 | 약함 | 매우 약함 |
| 농촌 체험 관광 | 지역 내 체험관광 자원 발굴 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 체험관광 프로그램의 내용과 차별성 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 관광 안내 시스템 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 숙박·음식점 인프라 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 교통 인프라 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 전반적인 기획 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 홍보·마케팅 역량 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 해설사·학예사 등 전문 인력 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 대학·연구소 등 전문기관 네트워크 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 관련 파생 상품 창출(시너지) | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지자체의 육성 지원 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |
| | 지역 주민들의 관심과 호응 | ⑤ | ④ | ③ | ② | ① |

17. 귀 시·군의 **<농촌체험관광>** 육성을 위해 가장 필요한 지원은 무엇입니까? 가장 중요한 항목 3가지만 선택해 주십시오.

① 지역의 체험관광자원 발굴
② 숙박·교통 등 관광인프라 구축 지원
③ 해설사·학예사 등 전문 인력 육성·유치 지원
④ 홍보·마케팅 지원
⑤ 전문기관 네트워크 지원
⑥ 관련 파생 상품 개발 지원
⑦ 기타(직접 기입: )

# Ⅵ. 기타 농촌문화산업 현황과 정책 수요

18. 이제까지 제시한 농촌 문화산업의 5대 분야(① 전통 및 향토 음식산업, ② 전통공예산업, ③ 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업, ④ 문화유적 기반의 농촌관광, ⑤ 농촌체험관광) 외에도 귀 시·군의 중요한 농촌 문화산업이라 할 수 있는 사업분야가 있으면 다음 표에 그 내용을 기재하여 주십시오(2010년 기준).

| **사업분야 명칭** (예: 홍길동 캐릭터 사업, 전래동화 ○○ 애니메이션 제작 등) | **주요 사업내용** | **관련 사업체 수** | **종사자 수** | **연간 매출 총액** (단위: 백만원) |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

19. 앞서 제시한 농촌 문화산업 분야별로 다음과 같은 지적재산권에 등록된 건수를 기재해 주십시오(출원 건수 기준이 아닌 등록 건수 기준임).

| **농촌문화산업 부문** | **특허권 등록건수** | **실용신안권 등록건수** | **디자인권 등록건수** | **저작권 등록건수** |
|---|---|---|---|---|
| 전통 및 향토 음식 산업 | | | | |
| 전통공예산업 | | | | |
| 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재(스토리) 공연산업 | | | | |
| 문화유적 기반의 농촌관광 | | | | |
| 농촌체험관광 | | | | |
| 기타 분야 (직접 기입: ) | | | | |

20. 다음의 농촌 문화산업 분야들 중 향후 귀 시·군의 지역발전에 가장 크게 기여할 수 있다고 판단되는 2가지만 선택하여 주십시오(해당 번호에 ✓표시).

① 전통 및 향토 음식산업
② 전통공예산업
③ 문화유적 기반의 농촌관광
④ 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업
⑤ 농촌체험관광
⑥ 기타 분야(직접 기입: )

**- 끝까지 작성해 주셔서 감사드립니다!! -**

# 부 록 3

## 안동시 농촌 문화산업 육성방안 마련을 위한 설문조사

| 안동시 농촌 문화산업 육성방안 마련을 위한 설문조사 | 공무원/주민 대상 |
|---|---|
| 안동시청 공무원, 읍면사무소 문화예술 및 체육관광 담당 공무원, 주민(면지역 이장) | |

안녕하십니까?
한국농촌경제연구원은 우리나라의 농업·농촌 정책에 기여할 목적으로 설립된 국무총리실 산하의 국책연구기관입니다. 현재 우리 연구원에서는 "농촌 문화산업의 실태와 육성방안"이라는 과제를 진행 중입니다. 이와 관련하여 우리나라 농어촌 시·군 중 문화자원이 가장 풍부한 지역인 안동시를 심층사례지역으로 선정하여 안동시의 협조를 통해 설문조사를 실시하고 있습니다. 본 설문조사는 농촌지역의 활성화 및 발전 방안, 그리고 안동시의 농촌 문화산업 발전방향을 제시하는데 귀중한 기초 자료로 활용될 것입니다. 본 설문조사에 적극 참여하여 상세하게 답변해 주시면 대단히 감사하겠습니다. 조사 내용은 연구 이외에 다른 용도로 사용되지 않을 것이며, 개별 업체 및 개인에 대한 구체적인 정보는 보고서 내용에 일체 공개되지 않습니다. 감사합니다.

**※ 작성하신 설문조사지는 아래 팩스나 이메일로 반송 부탁드립니다.**

2011년 10월

한국농촌경제연구원 원장 **이 동 필**

**[문의 및 반송]**
한국농촌경제연구원 김광선 박사
(전화: 02-3299-4361/팩스: 02-960-0163/이메일: yeskskim@krei.re.kr)

**[응답자] 성명 : _____, 근무처 또는 직업 : _____,**
**직위 : _____, 전화번호 : _____**

※ 설문조사표 작성 전에 아래 <기초 개념>을 반드시 먼저 읽어 주세요.

**<기초개념>**

농촌지역에는 예로부터 현재까지 전해 내려오는 많은 문화유산이 존재합니다. 여기서 문화유산(cultural heritage)이란 단지 물리적인 문화유적만을 의미하는 것이 아니라 민속전승, 전통기술 및 산업유산, 삶의 방식에 의한 독특한 경관(자연유산), 축제와 제의행사, 건축물, 전통미술, 전통음악, 전통공예, 전통음식 등 유·무형의 모든 문화유산을 포괄합니다. **농촌지역에 존재하는 이러한 다양한 문화유산을 상업적으로 활용하여 이윤을 추구하는 생산체계 또는 경제활동체계를 농촌문화산업이라 정의할 수 있습니다.** 저희 연구원에서는 농촌 문화산업을 ① 전통 및 향토 식품산업, ② 전통공예산업, ③ 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업, ④ 문화유적 기반의 농촌관광, ⑤ 농촌체험관광, ⑥ 기타 농촌문화산업으로 세분하고 있습니다.

| 농촌 문화산업 분야 | 안동시의 분야별 예시 |
|---|---|
| ① 전통 및 향토 식품산업 | 안동간고등어, 헛제사밥, 안동식혜, 안동찜닭, 안동소주, 안동국시, 버버리(벙어리) 찰떡 등 |
| ② 전통공예산업 | 안동포, 하회탈, 안동전통한지 등 |
| ③ 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업 | 안동국제탈춤페스티벌, 안동민속축제, 하회별신굿탈놀이, 안동한지축제, 안동간고등어축제, 실경뮤지컬 등 |
| ④ 문화유적 기반의 농촌관광 | 하회마을, 하회탈박물관, 도사서원, 병산서원, 봉정사, 시립민속박물관, 전통문화콘텐츠박물관, 한국국학진흥원 등 |
| ⑤ 농촌체험관광 | 농촌체험마을, 고택체험, 그린투어리즘 또는 에코투어리즘 등 |
| ⑥ 기타 농촌문화산업 | 문화콘텐츠산업(애니메이션, 캐릭터, 출판 등), 기타 저작권 산업 |

1. 선생님께서는 위에서 제시한 분야별 농촌 문화산업이 현재 안동시의 지역발전 또는 지역경제에 어느 정도 기여하고 있다고 생각하십니까? 또 향후 미래에는 어느 정도 기여할 것으로 예상하십니까? 좌우측(현재/미래) 모두 해당 번호에 √표 해 주십시오.

**[응답 기준] ① 거의 기여 못함, ② 기여 정도 비교적 낮음,**
**③ 기여 정도 보통, ④ 기여 정도 매우 높음**

| 현재의 기여 정도<br>**낮음<----------->높음** | 농촌 문화산업의<br>안동시 지역발전 기여 | 미래의 기여 정도<br>**낮음<----------->높음** |
|---|---|---|
| ① - ② - ③ - ④ | 전통 및 향토 식품산업 | ① - ② - ③ - ④ |
| ① - ② - ③ - ④ | 전통공예산업 | ① - ② - ③ - ④ |
| ① - ② - ③ - ④ | 지역의 전통문화·예술축제 및 (실경뮤지컬 등의)전통소재 공연산업 | ① - ② - ③ - ④ |
| ① - ② - ③ - ④ | 문화유적 기반의 농촌관광 | ① - ② - ③ - ④ |
| ① - ② - ③ - ④ | 농촌체험관광 | ① - ② - ③ - ④ |
| ① - ② - ③ - ④ | 기타 농촌문화산업 | ① - ② - ③ - ④ |

2. 안동시의 농촌 문화산업이 발전하면 안동시의 어떤 측면에서 지역발전에 기여할 것으로 생각하십니까? 가장 중요한 2 가지만 선택해 주십시오. ⇒ (  )번, (  )번.

① 농촌 문화산업 분야의 새로운 기업 및 일자리 창출
② 지역 문화산업 부문의 매출 증대
③ 지역의 이미지 개선 및 대외 홍보
④ 지역 주민의 삶의 질 증대
⑤ 지역 주민의 교육·훈련 기회 증대
⑥ 지역 농산물 및 특산품 판매 증대
⑦ 기타 관련 산업의 연계 발전
⑧ 지역의 인구 유지 및 증가
⑨ 기타(직접 기입:  )

3. 다음 보기의 안동시 문화산업 항목 중 안동시의 지역발전을 위해 가장 우선적으로 집중 육성해야 하는 것은 무엇이라고 생각하십니까? 가장 중요한 3 가지만 선택해 주십시오.

⇒ (  )번, (  )번, (  )번.

| 안동시 문화산업 항목 |
| --- |
| (1) 안동간고등어, (2) 헛제사밥, (3) 안동식혜, (4) 안동찜닭, (5) 안동소주, (6) 안동국시,<br>(7) 버버리(벙어리) 찰떡, (8) 안동포, (9) 하회탈 공예품(기념품),<br>(10) 안동전통한지 및 한지공예품, (11) 안동국제탈춤페스티벌, (12) 안동민속축제,<br>(13) 하회별신굿탈놀이, (14) 안동한지축제, (15) 안동간고등어축제, (16) 실경뮤지컬,<br>(17) 하회마을, (18) 하회탈박물관, (19) 도사서원, (20) 병산서원, (21) 봉정사,<br>(22) 시립민속박물관, (23) 문화콘텐츠박물관, (24) 국학진흥원, (25) 농촌체험마을,<br>(26) 고택체험, (27) 그린투어리즘 및 에코투어리즘,<br>(28) 문화콘텐츠·저작권 산업(안동영상미디어센터), (29) 안동문화관광단지,<br>(30) 지례예술촌, (31) 기타 1(직접기입: ),<br>(32) 기타 2(직접기입: ) |

4. 안동시의 전통 및 향토 식품산업 발전을 위해 가장 중요한 요소는 무엇이라고 생각하십니까? 가장 중요한 2가지만 선택해 주십시오.

⇒ ( )번, ( )번.

① 관련 전문 인력 양성
② 지역 고유의 전통·문화자원 발굴과 상업화
③ 관련 생산시설·생산기반의 확충
④ 관련 전시·유통시설의 확충
⑤ 홍보·마케팅 확대
⑥ 안정적 판로 및 소비자·구매자 확보
⑦ 관련 상품(아이템)의 개발
⑧ 새로운 기업 창출(창조기업, 중·소기업 등)
⑨ 숙박시설, 교통 등 관련 인프라 확충
⑩ 기타(직접기입: )

5. 안동시의 전통공예산업 발전을 위해 가장 중요한 요소는 무엇이라고 생각하십니까? 가장 중요한 2가지만 선택해 주십시오.

⇒ ( )번, ( )번.

① 관련 전문 인력 양성
② 지역 고유의 전통·문화자원 발굴과 상업화
③ 관련 생산시설·생산기반의 확충
④ 관련 전시·유통시설의 확충
⑤ 홍보·마케팅 확대
⑥ 안정적 판로 및 소비자·구매자 확보
⑦ 관련 상품(아이템)의 개발
⑧ 새로운 기업 창출(창조기업, 중·소기업 등)
⑨ 숙박시설, 교통 등 관련 인프라 확충
⑩ 기타(직접기입: )

6. 안동시의 지역 전통문화·예술축제 및 (실경뮤지컬 등의) 전통소재 공연산업 발전을 위해 가장 중요한 요소는 무엇이라고 생각하십니까? 가장 중요한 2가지만 선택해 주십시오.
⇒ ( )번, ( )번.
① 관련 전문 인력 양성
② 지역 고유의 전통·문화소재 발굴과 상업화
③ 관련 기반시설의 확충
④ 관련 전시·유통시설의 확충
⑤ 홍보·마케팅 확대
⑥ 안정적 소비자·방문객 확보
⑦ 관련 상품(아이템)의 개발
⑧ 새로운 기업 창출(창조기업, 중·소기업 등)
⑨ 숙박시설, 교통 등 관련 인프라 확충
⑩ 기타(직접기입: )

7. 안동시의 농촌체험관광 발전을 위해 가장 중요한 요소는 무엇이라고 생각하십니까? 가장 중요한 2가지만 선택해 주십시오.
⇒ ( )번, ( )번.

① 관련 전문 인력 양성
② 지역 고유의 농촌문화자원 발굴과 상업화
③ 관련 기반시설의 확충
④ 관련 전시·유통시설의 확충
⑤ 홍보·마케팅 확대
⑥ 안정적 소비자·방문객 확보
⑦ 관련 상품(아이템)의 개발
⑧ 농촌체험관광 관련 기업·조직·단체의 육성
⑨ 숙박시설, 교통 등 관련 인프라 확충
⑩ 기타(직접기입: )

8. 안동시의 문화유적 기반의 농촌관광 발전을 위해 가장 중요한 요소는 무엇이라고 생각하십니까? 가장 중요한 2가지만 선택해 주십시오.
⇒ ( )번, ( )번.
① 관련 전문 인력 양성
② 지역 고유의 역사·문화유적 발굴과 상업화
③ 관련 기반시설의 확충
④ 관련 전시·유통시설의 확충
⑤ 홍보·마케팅 확대
⑥ 안정적 소비자·방문객 확보
⑦ 새로운 관련 상품(아이템)의 개발
⑧ 새로운 기업 창출(창조기업, 중·소기업 등)
⑨ 숙박시설, 교통 등 관련 인프라 확충
⑩ 기타(직접기입: )

9. 안동시 농촌 문화산업의 종합적인 발전을 위해 앞서 제시한 6개의 하위 분야들 중 무엇과 무엇이 연계되어 육성될 필요가 있다고 생각하십니까?
⇒ ( )번 과 ( )번, 또는 ( )번.
① 전통 및 향토 식품산업

② 전통공예산업
③ 지역의 전통문화·예술축제 및 전통소재 공연산업
④ 문화유적 기반의 농촌관광
⑤ 농촌체험관광
⑥ 기타 농촌문화산업(문화콘텐츠·저작권 산업 등)

**- 끝까지 작성해 주셔서 감사드립니다!! -**

# 참고 문헌


강신겸. 2002. “농촌관광의 가능성과 발전방향.” 삼성경제연구소. CEO Information. 제333호.

김광선. 2010. “지역자원을 활용한 농촌 문화산업 발전 방향.” 한국농촌경제연구원·한국문화관광연구원. 공동심포지움「농촌의 문화를 논하다: 농촌자원의 가치와 활용」. 69-82.

김광선. 2007.「문화콘텐츠산업의 생산조직과 산업군집 특성에 관한 연구: 서울 문화콘텐츠산업을 사례로」. 서울대학교 박사학위논문.

김선기. 2003.「향토자산 활용 지역축제의 마케팅전략」. 한국지방행정연구원.

김연진. 2011.「문화지구 제도 개선 방안」. 한국문화관광연구원.

김재범. 2005.「문화산업의 이해」. 도서출판 서울경제경영.

김현호·한표환. 2004.「지역발전을 위한 향토자원의 개발 및 활용방안」. 한국지방행정연구원.

문화체육관광부. 2010.「2009 문화산업통계」.

문화체육관광부. 2009.「2008 문화산업백서」.

박석두·김태연. 2004.「농촌 지연산업 활성화 방안」. 한국농촌경제연구원.

배영동. 2008. “안동포의 근대화와 우월적 가치 확립.” 한림대학교 아시아문화연구소「아시아문화」제22호: 197-230.

배영동. 2005. “마을사회의 토산물 생산문화 연구방법: 안동지역 몇 마을의 삼베길쌈을 중심으로.” 안동대학교 민속학연구소「민속연구」제14집: 249-274.

엄대호. 2004.「농촌지역 향토산업 육성방안 연구」. 농림부 농업기반공사.

이동필·최경은. 2007.「향토음식산업의 육성 방안」. 한국농촌경제연구원.

이상현. 2009. “지역 만들기와 무형문화재의 정치학: 전통문화의 보고 안동을 중심으로.” 실천민속학회「실천민속학연구」제13호: 249-291.

이상현. 2004. “안동 문화의 변화와 민속의 재창조.” 비교민속학회「비교민속학」제26집: 523-567.

이상현. 2000. “안동음식에는 뭔가 특별한 것이 있다?.” 실천민속학회「실천민속학새책」제2권: 249-264.

이연정. 2005.「문화산업정책 10년, 평가와 전망」. 한국문화관광정책연구원.

이인배. 2006. “농촌체험관광 실태분석과 과제: 충청남도를 중심으로.” 한국농촌관광학회 「농촌관광연구」 13(1): 169-187.

이인배·강신겸·최영국. 2005. 「충청남고 농촌체험관광 실태와 활성화 방안 연구: 체험프로그램 과제의 도출을 중심으로」. 충남발전연구원.

임상오 외. 2004. 「문화콘텐츠산업 산업분류 연구」. 한국문화콘텐츠진흥원.

임재해. 2004. “안동의 생활환경과 민속문화의 형성 양상.” 한국국학진흥원 「안동학연구」 제3집: 171-207.

조은상·이장섭. 2001. 「지역 전통문화 산업 육성을 위한 인력 양성 방안」. 한국직업능력개발원.

황정임. 2010. “전환기의 농촌문화.” 김태명·박은병·황정임·소진광·임경수·권태호·임형백. 「농촌활력론」. 서울대학교출판문화원.

현의송. 2009. 「문화를 파는 농촌에 희망이 있다!」. 농민신문사.

Adorno, T.W.(edited and with an introduction by J.M. Bernstein). 1991. *The culture industry: selected essays on mass culture*. London & New York: Routledge.

Cegielski, M., B. Janeczko, T. Mules and J. Wells. 2001. *Economic Value of Tourism to Places of Cultural Heritage Significance: Case Study of Three Towns with Mining Heritage*. CRC for Sustainable Tourism. University of Canberra.

DCNR, DCED, PHMC and Center for Rural Pennsylvania. 2001. ″Moving Heritage Tourism Forward in Pennsylvania″.

Discussion Paper. ″Socio-cultural Impacts of Aboriginal Cultural Industries. 2008

EEDA. 2005. ″Creative Industries Strategy. EEDA.

Florida, R. 2005. *Cities and the Creative Class*. New York: Routledge.

Florida, R. 2003. ″Cities and the Creative Class″. *City & Community*. 2(1): 3-19.

Florida, R. 2002. *The Rise of the Creative Class: And How It’s Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books.

Jeannotte M.S. 2009. ″Cultural Policy in Canada,″ Presentation at the International Cultural Policy Course.

Littoral. 2011. Creative Rural Communities: Proposal for a Rural Cultural Strategy. Rural Cultural Forum.

O’Connor, J. 2002. ″Public and Private in the Cultural Industries″. in T. Johansson

and O. Sernhede(eds.). *Lifestyle, Desire and Politics: Contemporary Identities*. Centre for Cultural Studies. University of Gothenburg. 15-33.

O'Connor, J. 1999. "The Definition of 'Cultural Industries'". MIPC. (http://www.mipc.mmu.ac.uk/iciss/reports/defin.pdf)

Papageorgiou, F. 2007. *Culture and Sustainable Rural Development*. EURACADEMY ASSOCIATION.

Porter, M.E. 1990. *The Competitive Advantage of Nations*. Free Press.

Pratt A.C. 2004. "Mapping the Cultural Industries: Regionalization: the Example of South-East England", London School of Economics and Political Science.

Prat A.C. 2002. "Understanding the Cultural Industries: Is More or Less?". In C. Mercer(eds.). *Culturelink Special Issue: Convergence, Creative Industries and Civil Society*. The New Cultural Policy. 51-68.

Pratt A.C. 1997. "The Cultural Industries Production System: a case study of employment change in Britain, 1984-91". *Environment and Planning A*. 29(11): 1953-1974.

Schwimmer W. 2001. "European rural heritage: editorial". Council of Europe. *Naturopa*. No.95: 3.

Scott A.J. 1999. "The cultural economy: geography and the creative field". *Media, Culture & Society*. 21(6): 807-817.

Scott A.J. 1999. *New Industrial Spaces: flexible production organization and regional development in North America and Western Europe*. London: Pion Limited.

Throsby D. 1994. The Production and Consumption of the Arts: A View of Cultural Economics". *Journal of Economic Literature*. 32(1): 1-29.

Throsby D. 2004. "Assessing the Impacts of the Cultural Industry". *Lasting Effects: Assessing the Future of Economic Impact Analysis of the Arts Conference*. Cultural Policy Center. The University of Chicago. May 12-14. 2004.

UNDP. Creative Economy Report 2008. United Nations, 2008.

UNESCO. 2001. *UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity*.(online)

The Outspan Group Inc. 2007. The Economic Impacts of Cultural and Sport Tourism in Canada.

www.culturelink.org/culpol/canada.html
www.farmshop.uk.com
www.pch.go.ca
Canadian Heritage. "Aboriginal People's Program.

연구보고 R639
농촌 문화산업의 실태와 육성 방안

등 록 제6-0007호(1979. 5. 25)
인 쇄 2011. 11.
발 행 2011. 11.
발행인 이동필
발행처 한국농촌경제연구원
130-710 서울특별시 동대문구 회기동 4-102
전화 02-3299-4000 http://www.krei.re.kr
인쇄처 (주)문원사
전화 02-739-3911～5 E-mail: munwonsa@chol.com

ISBN 978-89-6013-308-2 93520
• 이 책에 실린 내용은 출처를 명시하면 자유롭게 인용할 수 있습니다. 무단 전재하거나 복사하면 법에 저촉됩니다.