

장흥 문화예술창조허브 조성 아이디어 개발



제 출 문

양주시장 귀하

본 보고서를 양주시에서 의뢰한 「장흥 문화예술창조허브
조성 아이디어 개발」의 최종 성과품으로 제출합니다.

2017년 2월

경기연구원장 임해규

참여연구진

연구책임

김성하

■ 경기연구원 연구위원

공동연구진

빈미영

■ 경기연구원 선임연구위원

황선아

■ 경기연구원 연구원

허유정

■ 경기연구원 연구원

차 례

제1장 과업 개요

- 1. 과업 배경 및 목적 1
- 2. 과업 범위 및 내용 2

제2장 지역 현황 및 특성

- 1. 일반 현황 7
 - 1) 지리적 현황 7
 - 2) 관광현황 분석 9
- 2. 지역 문화예술관광자원 현황 15
 - 1) 양주시 문화예술관광자원 유형별 현황 15
 - 2) 양주시 및 장흥의 문화예술관광자원 일반 현황 17
 - 3) 장흥의 문화예술관광자원 18
 - 4) 장흥의 문화예술관광자원 종합분석 23
- 3. 문화체험 및 향유 행태 변화와 트렌드 24
- 4. 종합분석 29

제3장 지역 문화예술관광자원 활용 사례

- 1. 국외 사례 33
 - 1) 공연예술을 통한 도시재생 사례 33
 - 2) 예술과 일상이 만나는 공간 34
 - 3) 공연과 축제를 통한 지역활성화 36
- 2. 국내 사례 39
 - 1) 하드웨어적 및 문화자원의 성격적 측면 39
 - 2) 프로그램 및 이벤트적 측면 43
 - 3) 주민 내발적 움직임 47
- 3. 시사점 53

제4장 문화예술창조허브 조성을 위한 아이디어 제안

1. 문화예술창조허브 조성 키워드	59
2. 문화예술창조허브 조성의 기본방향	60
1) 문화적 환경(생산, 소비, 유통)	60
2) 새로운 문화예술 콘텐츠	60
3) 소프트웨어 및 휴먼웨어	61
4) 종합문화예술장르	61
5) 복합문화공간 조성	62
6) 네트워킹(다양한 주체 참여)	62
3. 문화예술창조허브 조성 방안	63
4. 문화예술창조허브 조성 세부전략	64
1) 연계	64
2) 도입 I : HACUN(Hub) Color Storytelling of Jangheung	65
3) 도입 II-IV : HACUN(Hub) Map	67
4) 도입 II : HACUN(Hub)-a-MATATA	68
5) 도입 III : HACUN(Hub)-Street	89
6) 도입 IV : Hacun(Hub)-Vill	91
7) HACUN-Festival	94
5. 문화예술창조허브 조성 · 운영 추진전략	97

제5장 결론

1. 연구요약	103
2. HACUN(Hub) 조성 · 운영 방안	105
3. 기대효과	106

■ 표차례

【표 2-1】 기초자치단체 관광환경지수 순위	10
【표 2-2】 기초자치단체 관광환경 평가	10
【표 2-3】 양주시 연간 방문객 추이	11
【표 2-4】 양주 주변 도시들의 관광객 추이	12
【표 2-5】 장흥면 숙박 및 음식점업 사업체수 및 종사자수 현황	13
【표 2-6】 2015년 양주시 읍면동별 숙박 및 음식점업 사업체수 및 종사자수 현황 (2014년 기준)	13
【표 2-7】 장흥면 예술 스포츠 및 여가관련 서비스업 사업체수 및 종사자수 현황	14
【표 2-8】 2015년 양주시 읍면동별 예술 스포츠 및 여가관련 서비스업 사업체수 및 종사자수 현황(2014년 기준)	14
【표 2-9】 양주시 자연문화자원 현황	15
【표 2-10】 양주시 역사문화자원 현황	15
【표 2-11】 양주시 문화시설 및 공간자원 현황	16
【표 2-12】 양주시 축제·이벤트 자원 현황	16
【표 2-13】 양주시 무형문화유산자원 현황	16
【표 2-14】 양주시 체험 및 여가문화자원 현황	17
【표 2-15】 양주시립장욱진미술관 교육 프로그램	18
【표 2-16】 송암스페이스센터 구성	19
【표 2-17】 장흥 아트파크 구성	20
【표 2-18】 장흥 아트파크 운영 프로그램	20
【표 2-19】 장흥자생수목원 체험프로그램	21
【표 2-20】 청암민속박물관 구성	21
【표 2-21】 연령별 국민여행 총량	25
【표 3-1】 도가예술촌 시설구성과 내용	38
【표 3-2】 플랫폼 창동 61 문화예술 프로그램	39
【표 3-3】 플랫폼 창동 61 공연프로그램	40
【표 3-4】 인천아트플랫폼의 공간구성과 배치	41
【표 3-5】 인천아트플랫폼의 교육 프로그램 구성	42
【표 3-6】 패밀리 뮤직 캠프 ‘사운드 오브 뮤직캠프’ 프로그램 구성	44
【표 3-7】 팀버튼의 교육 프로그램 커리큘럼	45
【표 3-8】 제1회 선셋장항 페스티벌 프로그램	46
【표 3-9】 감천문화마을 주민협의회 사업단 활동 내용	49

【표 3-10】	감천문화마을 엄마손 협동조합 활동 내용	49
【표 3-11】	창동예술촌 운영 프로그램	51
【표 3-12】	새로운 문화예술콘텐츠 도입 사례	53
【표 3-13】	복합문화공간의 조성 사례	53
【표 3-14】	문화예술의 생산, 소비, 유통 사례	54
【표 3-15】	다양한 주체 참여 사례	54
【표 4-1】	행사 개요(사례안)	69
【표 4-2】	치유극장 프로그램안	70
【표 4-3】	장흥면 지역사 프로그램안	72
【표 4-4】	창의체험교육 수요 예측	73
【표 4-5】	창의체험교육센터-뮤지컬 교육안(사례)	75
【표 4-6】	태댄스 공연 및 교육 및 이벤트 사례	76
【표 4-7】	창의 역사 보드게임 개요 및 프로그램안	77
【표 4-8】	아토 뮤직 클래스 단기 창의체험교육 진행 예	78
【표 4-3】	장흥관광지 주차장 현황표	84
【표 4-3】	장흥관광지 조성계획 변경시 주차면수	85
【표 4-3】	나전칠기박물관 주차장확보	86
【표 4-12】	법정주차대수 기준	87
【표 4-13】	서울시 무중력지대 대방동 인력운영안	98
【표 4-14】	2016년 공무원 봉급표(4~9급 / 1~10호봉)	98
【표 4-15】	모듈러 건축물 건축 예상 사업비	99
【표 5-1】	지역사회 발전에 있어 예술의 역할 및 경제가치	107

■ 그림차례

【그림 1-1】 연구의 물리적(공간적) 범위	2
【그림 1-2】 연구 추진 체계도	3
【그림 2-1】 양주시의 교통 및 접근성	9
【그림 2-2】 장흥관광지 문화예술관광자원 특성 분석	23
【그림 2-3】 주5일 근무제 이후 생활변화-주5일 근무제 실시 응답자	24
【그림 2-4】 국내 SUV 판매량 추이와 SUV 이용 목적	25
【그림 2-5】 예술행사 관람자 관람횟수-각 년도 예술행사 관람자	26
【그림 2-6】 문화 프로그램 참여 희망자	26
【그림 2-7】 문화예술행사별 1년 이내 학교 교육외 문화예술교육 경험	27
【그림 2-8】 장흥관광지 현황	28
【그림 3-1】 캐나다 몬트리올, 토후서커스예술복합단지	34
【그림 3-2】 독일 베를린, 쿨투어브라우어라이	35
【그림 3-3】 도가예술촌 공간구성	37
【그림 3-4】 일본 토야마현, 도가예술촌	37
【그림 3-5】 플랫폼 창동 61	40
【그림 3-6】 인천아트플랫폼	42
【그림 3-7】 쌍용자동차 패밀리 뮤직 캠프 ‘사운드 오브 뮤직캠프’	43
【그림 3-8】 팀버튼 교육 사례	45
【그림 3-9】 제1회 선셋장항 페스티벌	47
【그림 3-10】 장항 문화예술창작공간	47
【그림 3-11】 감천문화마을 협의체의 비즈니스 모델	48
【그림 3-12】 감천문화마을 전경	49
【그림 3-13】 창동예술촌 골목 공간테마 구성	51
【그림 3-14】 창동예술촌 협력체계	52
【그림 3-15】 창동예술촌 현황	52
【그림 3-16】 지역문화예술 관광자원 활용 사례 시사점	55
【그림 4-1】 장흥 문화예술창조허브 조성 키워드	59
【그림 4-2】 장흥 문화예술창조허브 조성 기본방향	62
【그림 4-3】 장흥 문화예술창조허브 조성 방안	63
【그림 4-4】 HACUN(Hub) 연계 방안	64
【그림 4-5】 HACUN(Hub) Color Storytelling of Jangheung	66
【그림 4-6】 HACUN(Hub) 공간 Map	67
【그림 4-7】 HACUN(Hub)-a-MATATA 가족올림픽 기본 방향	68

【그림 4-8】 HACUN(Hub)-a-MATATA 치유극장 기본방향	70
【그림 4-9】 치유와 제의, 축제를 위한 고대 원형극장 사례	71
【그림 4-10】 자연환경과 극장의 조화 사례	71
【그림 4-11】 HACUN(Hub)-a-MATATA 장흥史 기본방향	72
【그림 4-12】 HACUN(Hub)-a-MATATA 창의체험교육센터 기본방향 ...	74
【그림 4-13】 창의체험교육센터-뮤지컬 운영 개요안	74
【그림 4-14】 HACUN-a-MATATA의 Mall 구성 사례	80
【그림 4-15】 커먼그라운드 전경	81
【그림 4-16】 파이빌 전경	82
【그림 4-17】 언더스탠드 예비뉴 전경	83
【그림 4-18】 플랫폼창동61 전경	83
【그림 4-19】 주차장 현황도	84
【그림 4-20】 장흥관광지 조성계획 변경	85
【그림 4-21】 장흥관광지 조성계획 변경-나전칠기박물관 주차장 확보	86
【그림 4-22】 HACUN(Hub)-Street 기본방향	90
【그림 4-23】 HACUN(Hub)-Street 사례안	90
【그림 4-24】 HACUN(Hub)-Vill 기본방향	91
【그림 4-25】 HACUN(Hub)-Vill 걷고싶은 거리 조성 사례안	92
【그림 4-26】 HACUN-Tel & Resto 사례안 : 창동예술촌 거리	93
【그림 4-27】 HACUN(Hub)-Festival 기본방향	94
【그림 4-28】 HACUN(Hub)-Festival : 힐링콘서트 사례안	95
【그림 4-29】 HACUN(Hub)-Festival : DRUMSTRONG™개최 사례 ...	96
【그림 4-30】 (가칭)HACUN 센터 운영 조직도(안)	99



제1장

과업 개요

- 1. 과업 배경 및 목적
- 2. 과업 범위 및 내용

제 1 장 과업 개요

1. 과업 배경 및 목적

■ 연구의 배경 및 목적

- 장흥관광지는 1986년 국민 관광지로 지정되어 국민여가 생활을 위한 공간으로 개발되기 시작하였고, 자연스럽게 형성된 문화예술 시설 및 체험관광 클러스터 여건을 바탕으로 문화예술을 활용한 지역 이미지 개선 및 지역경제 활성화 모색을 위해 2008년 문화예술체험특구로 지정됨
- 장흥관광지는 70~80년대 수도권 대표 관광지로 인식될 만큼 각광받는 관광지였으나 현재 내부적으로는 관광지내 시설 간의 네트워크 부족, 정적인 문화예술 장르, 대중교통 이용의 어려움, 주차공간의 부족 문제가 나타나고 있으며 외부적으로는 경춘선 복선화, 타 도시 관광지의 개발 등으로 경쟁력을 잃어가고 있는 실정임
- 특히 관광지내의 모텔 등의 숙박업소 및 상업시설의 난립과 그로 인한 부정적인 관광지 이미지 야기는 관광객들의 발길을 되돌리게 하는 원인이 되어 관광지 내 수익구조를 악화시키고, 또 다시 이로 인해 관광지 노후화로 관광지의 환경 악화 및 관광객 방문 저하라는 결과를 낳고 있어 악순환이 반복되고 있는 현황임
- 때문에 이러한 실정을 개선하기 위하여 장흥 관광지는 문화예술특구로서 새로운 방향성을 모색할 필요성이 있음
- 문화예술이 숨 쉴 수 있는 문화적 환경의 조성을 바탕으로 지역의 특색을 살린 새로운 장르의 문화예술콘텐츠를 도입하고, 새로운 관광 트렌드와 지역 경제 여건을 고려한 다양한 프로그램을 개발하여 지역주민과 관광지가 함께 상생하는 방안을 모색하여야 함

2. 과업의 범위 및 내용

물리적(공간적) 범위

- 본 연구는 장흥면사무소~(구)장흥조각레지던스를 물리적(공간적) 범위로 함

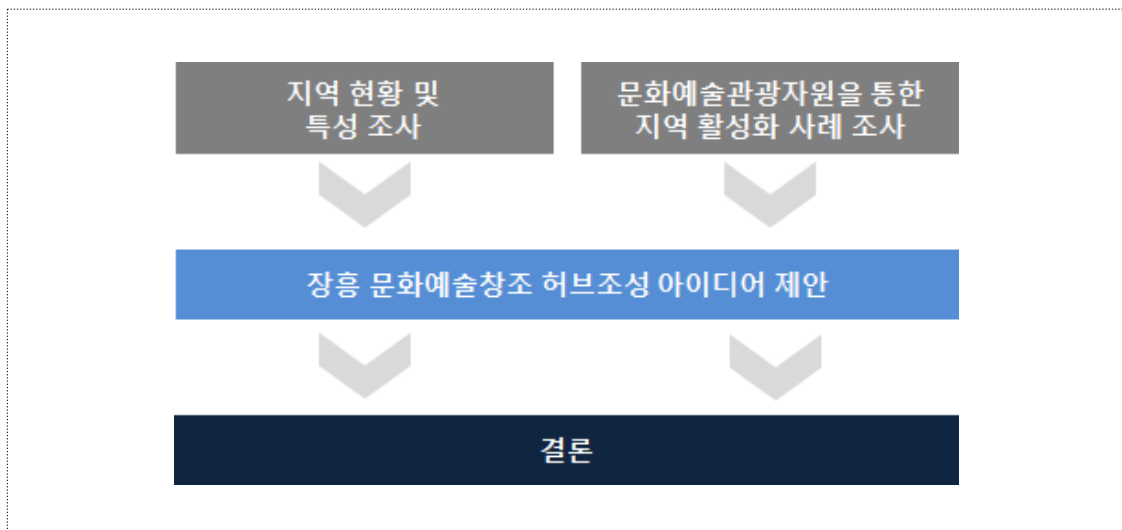
【그림 1-1】 연구의 물리적(공간적) 범위



■ 내용적 범위

- 내용적 범위는 대상지 내의 콘텐츠 도입, 문화예술 체험 및 휴식 공간의 조성, 공간 내 문화예술체험 프로그램 및 이벤트의 구축, 지역 주민 및 지역과의 연계 협력 방안 등을 포함함
 - 창작 활동을 위한 아뜰리에 등의 공간 및 프로그램
 - 문화예술 공연, 교육 등이 이루어질 수 있는 공간 및 프로그램
 - 휴식과 체험이 이루어질 수 있는 café 등의 공간 및 프로그램
- 제1장에서는 장흥 관광지 관련 선행 연구 및 보고서를 활용하여 연구의 배경을 살펴보고 본 연구의 범위 및 내용을 제시함
- 제2장에서는 양주 및 장흥지역의 현황과 문화체험 및 향유 행태 변화와 트렌드 파악을 통해 시사점을 분석함
- 제3장에서는 문화예술을 통하여 도시재생과 지역발생을 모색한 국내외 사례조사를 통해 시사점을 분석하여 장흥 관광지가 나아갈 방향성을 도출함
- 제4장에서는 문화예술창조허브 조성을 위한 기본방향 및 아이디어를 도출하고, 제5장에서는 문화예술창조허브 조성을 위한 결론을 도출함

【그림 1-2】 연구 추진 체계도





제2장

지역 현황 및 특성

- 1. 일반 현황
- 2. 지역 문화예술관광자원 현황
- 3. 문화체험 및 향유 행태 변화와 트렌드
- 4. 종합분석

제2장 지역 현황 및 특성

1. 일반 현황

1) 지리적 현황

■ 양주시의 입지

- 대상지가 속한 양주시는 서울의 북쪽과 접해 있으며 경기북부에 위치
 - 동쪽으로는 의정부시와 포천시, 북쪽으로는 동두천시와 연천군, 그리고 서쪽으로는 파주시, 고양시와 인접해 있음
 - 우리나라 전체인구의 절반 수준인 49.5%가 거주하고 있는 수도권에 위치하고 있고, 50km이내에 수도권 내에서도 산업과 인구 비중이 집중된 서울, 인천, 고양, 의정부, 성남, 과천 등의 도시가 위치하여 대규모의 인구 유입이 가능함
- 양주시의 지리적 크기는 동서로 20km, 남북으로 30km 규모임. 중앙부의 불곡산, 도락산, 북측 외곽의 감악산, 동측의 칠봉산, 천보산, 서측에 노고산 등 대체로 산지가 많으며 남·북·서 방향으로 하천이 흘러 자연경관이 뛰어나고 풍부한 자연자원을 보유함
- 양주시는 북한산국립공원(도봉산, 사패산, 오봉, 송추계곡, 우이령계곡), 불곡산, 감악산, 천보산, 골프장 2개소(송추 컨트리클럽,레이크우드 컨트리클럽), 저수지 7개소(효촌, 기산, 덕계, 신암, 봉암, 원당, 남방)를 보유하고 있는 수도권 1일 생활관광지로, 주로 여름철에 관광객 방문율이 높음
- 1990년대부터 현재까지 양주 지역 내에 상수, 도사, 검준, 남면, 구암 등의 산업단지가 조성되었고 앞으로도 은남, 서울우유일반산업단지 등의 산업단지가 조성 예정으로 이들 산업단지 배후 주거지에 거주하는 인구의 관광수요가 늘어날 예정임
- 경기북부 산업 클러스터로 한국섬유소재연구소, 경기그린니트연구센터, 경기섬유종합지원센터 등이 위치하고 있으며, 특히 제품의 생산부터 판매에 이르기까지 모든 공정이 체계적으로 갖추어진 LG패션 복합단지가 조성됨으로써 관광-패션-쇼핑이 결합하여 지역관광과 소비가 동반 성장할 수 있는 잠재력을 지니고 있음

■ 양주시의 교통과 접근성

- 서울외곽순환도로(송추IC, 양주TG), 전철 1호선(양주역·덕계역·덕정역), 경원선(서울-원산), 11개 노선의 교차(국도 2개노선, 국지도 3개노선, 지방도 6개노선) 등 빠르고 편리한 교통 인프라를 갖추고 있어 비교적 접근성이 좋은 편임
- 양주시 교통의 큰 틀은 국도 3호선이 양주지역을 관통하는 남북 교통축으로 서울, 의정부, 양주, 동두천을 연결하고 있으며 국도 39호선이 동서 교통축으로 고양, 양주, 의정부를 연결하고 있음
 - 국도 3호선은 양주 중심부를 남북으로 지나고 있으며 국도 371번 지방도가 동서로 장흥면을 지나 의정부시에서 국도 3호선과 합류하고, 철도는 경원선 철도가 국도 3호선과 나란히 남북으로 지나며 교외선은 국도 39호선과 나란히 동서로 관통함
 - 최근 39호 국도(장흥-송추) 우회도로, 국도 3호선 대체 우회도로 등의 개설로 의정부 지역 및 고양에서의 접근성이 더욱 향상됨
 - 특히 39호 국도(장흥-송추) 우회도로는 특히 장흥면을 관통하고 있어서 의정부 및 고양에서의 접근성은 더욱 향상됨
- 서울외곽순환고속도로 개통으로 서울 및 경기북부권의 접근성이, 인천국제공항고속도로 개통으로 인천 및 김포 지역 등 경기 서부권의 접근성이 향상됨
 - 송추IC까지 약 15분이 소요되며, 서울역 기준 40분 내, 은평 뉴타운 기준 20분 내에 양주지역으로 접근이 가능
 - 인천공항 기준 50분 이내, 김포공항 기준 25분에 접근 가능
- 대중교통 이용시 성남에서 양주를 지나 연천으로 가는 3300번 시외버스, 안양 양주 덕정역까지 가는 경기순환버스 8906번 등 51개의 시외버스 노선이 있으나 양주시로 진입할 수 있는 광역버스 및 시외버스가 부족한 상황
 - 대부분 시외버스나 광역버스가 의정부 경기북부청사 쪽을 지나치고 있어 양주지역으로 진입하기 위해서는 경기북부청사 쪽에서 환승하여야 함
- 현재 지하철 1호선이 양주지역을 통과(양주역-덕정역)하고 있으며 3호선 구파발역에서 19번, 19-1번, 15-1번 버스를 이용하면 장흥면으로 40분 이내에 도착할 수 있어 지하철을 이용한 접근성은 좋은 편임
 - 그러나 19번은 배차간격이 60~90분이며 19-1번은 평일 2회 운행하는 등 원활한 버스 이용이 어려움

【그림 2-1】 양주시의 교통 및 접근성



자료 : 한국산업단지공단 홈페이지 (<http://www.kicox.or.kr>).

- 향후 제2외곽순환고속도로, 서울-포천간 고속도로(제2경부 고속도로 연결), 국지도 39호선(은평 뉴타운 연결), 지하철 7호선(도봉산-양주 노선) 등이 건설 중이거나 건설 예정에 있어 양주 지역의 접근성은 더욱 용이해지고 이로 인한 관광수요는 더욱 증대될 것으로 예상됨

2) 관광현황 분석

■ 양주시 관광환경 분석

- 한국지방브랜드경쟁력지수(KLBCI) 조사¹⁾에 따르면 양주시의 관광환경지수는 77개의 기초자치단체 중 58위로 인근 경쟁 지역인 남양주, 이천, 여주, 파주시보다 순위가 낮음
- 특히, 양주시는 관광항목 조사 중 문화유산 항목에서는 기초자치단체 77개 중 28위로 상위 30위권 내에 포함되었으나 나머지 음식, 축제, 휴양·숙박, 특산물 등의 항목에서는 포함되지 못함

1) 한국지방브랜드경쟁력지수(KLBCI)는 지방자치단체에서 지방브랜드를 전략적으로 관리하는데 필요한 경쟁력 지표를 지방브랜드의 자산요소를 평가 및 지수화한 것으로 한국외국어대학교 국가브랜드연구센터에서 수행함

- 이는 양주시가 비교적 양질의 문화유산이나 자연환경 등의 관광환경을 가지고 있으나 숙박 등의 관광 인프라나 관광 콘텐츠 부분에서는 타 시도에 비해 경쟁력이 떨어진다는 것을 의미함

【표 2-1】 기초자치단체 관광환경지수 순위

순위	도시명	순위	도시명	순위	도시명	순위	도시명	순위	도시명	순위	도시명	순위	도시명
1	제주시	12	목포시	23	충주시	34	영주시	45	익산시	56	평택시	67	광명시
2	서귀포시	13	문경시	24	창원시	35	여주시	46	아산시	57	이천시	68	구리시
3	경주시	14	삼척시	25	광양시	36	천안시	47	안양시	58	양주시	69	당진시
4	속초시	15	동해시	26	청주시	37	나주시	48	제천시	59	경산시	70	구미시
5	강릉시	16	보령시	27	수원시	38	밀양시	49	남양주시	60	김천시	71	영천시
6	안동시	17	남원시	28	정읍시	39	포천시	50	안성시	61	화성시	72	의정부시
7	전주시	18	진주시	29	용인시	40	군산시	51	상주시	62	하남시	73	동두천시
8	통영시	19	거제시	30	원주시	41	과천시	52	부천시	63	광주시	74	양산시
9	여주시	20	태백시	31	김해시	42	논산시	53	성남시	64	김포시	75	군포시
10	순천시	21	공주시	32	사천시	43	과천시	54	계룡시	65	김제시	76	의왕시
11	춘천시	22	포항시	33	고양시	44	서산시	55	안산시	66	시흥시	77	오산시

자료 : 한국의국어대학교국가브랜드연구센터(2014). 『2014 한국지방브랜드 경쟁력 지수』.

【표 2-2】 기초자치단체 관광환경 평가

문화유산			음식			축제·레저			휴양·숙박			특산품		
순위	도시명	점수	순위	도시명	점수	순위	도시명	점수	순위	도시명	점수	순위	도시명	점수
1	경주시	869	1	전주시	881	1	과천시	849	1	속초시	857	1	통영시	845
2	안동시	821	2	속초시	808	2	고양시	800	2	경주시	835	2	문경시	796
3	공주시	803	3	여주시	808	3	춘천시	784	3	강릉시	742	3	안동시	784
4	통영시	790	4	춘천시	800	4	용인시	777	4	문경시	731	4	이천시	778
5	수원시	786	5	안동시	787	5	경주시	768	5	보령시	730	5	여주시	771
6	밀양시	770	6	통영시	772	6	부천시	722	6	용인시	724	6	전주시	769
7	전주시	762	7	목포시	770	7	진주시	719	7	춘천시	707	7	남원시	762
8	강릉시	762	8	나주시	757	8	수원시	717	8	통영시	702	8	여주시	745
9	남원시	759	9	순천시	743	9	문경시	716	9	여주시	693	9	속초시	740
10	문경시	757	10	남원시	740	10	전주시	715	10	고양시	688	10	밀양시	735
11	김해시	731	11	수원시	739	11	강릉시	709	10	동해시	688	11	나주시	732
12	진주시	718	12	광양시	728	12	보령시	704	12	아산시	686	12	경주시	723
13	여주시	717	13	강릉시	725	13	안동시	697	13	태백시	680	13	영주시	723
14	영주시	709	14	군산시	712	14	속초시	695	14	거제시	677	14	강릉시	722
15	충주시	702	15	의정부시	704	15	통영시	691	15	수원시	672	15	광양시	716
16	남양주시	700	16	포항시	698	16	김해시	688	16	포천시	666	16	보령시	707
17	용인시	696	17	진주시	693	17	남원시	686	17	천안시	658	17	공주시	707
18	과천시	685	18	이천시	683	18	남양주시	677	18	전주시	655	18	목포시	703
19	순천시	685	19	제천시	681	19	이천시	668	19	남양주시	654	19	상주시	699
20	정읍시	675	20	경주시	678	20	천안시	667	20	남원시	653	20	춘천시	695
21	춘천시	672	21	문경시	676	21	태백시	667	21	창원시	651	21	정읍시	694
22	나주시	672	22	고양시	674	22	여주시	662	22	원주시	650	22	논산시	694
23	목포시	670	23	영주시	673	23	성남시	659	23	충주시	650	23	포항시	683
24	과천시	666	24	정읍시	667	24	양산시	659	24	부천시	648	24	순천시	681
25	속초시	665	25	천안시	662	25	포항시	659	25	김해시	644	25	서산시	680
26	고양시	664	26	구리시	658	26	원주시	658	26	양산시	644	26	충주시	679
27	이천시	664	27	공주시	656	27	충주시	652	27	포항시	636	27	안성시	677
28	제천시	656	28	안양시	651	28	포천시	648	28	삼척시	635	28	제천시	665
29	양주시	656	29	동해시	647	29	공주시	647	29	안동시	631	29	김천시	664
30	청주시	654	30	서산시	646	30	순천시	645	30	성남시	629	30	영천시	660
-	-	-	-	-	-	30	과천시	645	-	-	-	-	-	-

자료 : 한국의국어대학교국가브랜드연구센터(2015). 『2015 한국지방브랜드 경쟁력 지수』.

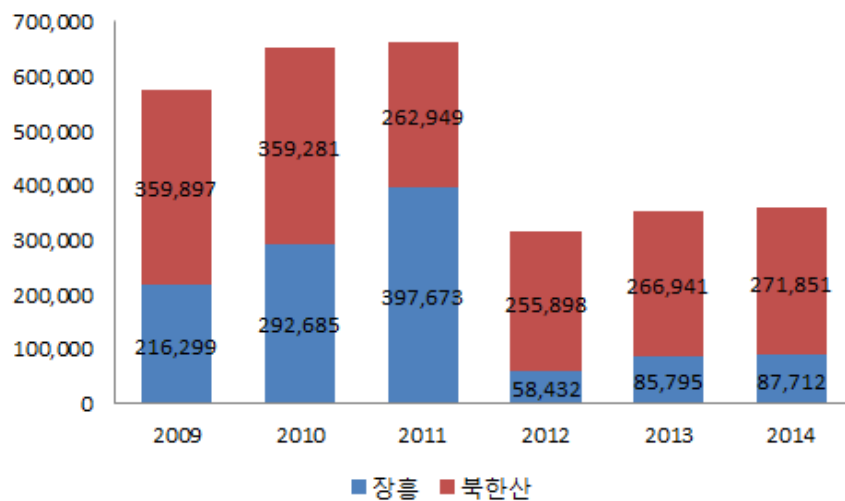
■■ 관광객 현황분석

- 양주시의 관광객 점유율은 북한산 국립공원이 더 높으며, 2011년도와 2012년도의 관광객 증감률이 확연히 차이가 나타남. 이는 양주시립장욱진미술관이 있는 장흥관광지의 관람객이 대폭 감소하였기 때문임
- 관광객 수가 대폭 감소한 2012년도 이후 양주시 관광객 수는 대체적으로 증가세를 보이지만, 2016년 기준 양주시 전체 관광객 수는 약 59만 명으로 추산되며, 전년대비 25% 감소함
- 2012년 이후 장흥관광지의 점유율은 북한산 국립공원 지역에 비해 현저히 떨어져, 2016년 현재 북한산 국립공원 유입 관광객 수의 1/4 수준에 머무름
- 양주의 대표적 관광지였던 장흥 관광지의 잠재력과 매력을 되찾을 수 있는 새로운 콘텐츠 확보와 프로그램 보강이 시급한 것으로 보임

【표 2-3】 양주시 연간 방문객 추이

(단위 : 명)

구분	내/외국인	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
양주시립장욱진미술관(장흥)	내국인	210,062	289,010	395,611	58,432	85,795	87,712	61,561	72,371
	외국인	6,237	3,675	2,062	0	0	0	0	0
	합계	216,299	292,685	397,673	58,432	85,795	87,712	61,561	72,371
	증감률(%)	-	26.1	26.4	-580.6	31.9	2.2	-42.5	14.9
북한산 국립공원	내국인	359,897	359,281	262,949	255,898	266,941	271,851	310,605	224,431
	합계	359,897	359,281	262,949	255,898	266,941	271,851	310,605	224,431
	증감률(%)		0.2	-36.6	-2.8	4.1	1.8	12.5	-38.4
전체	총계	576,196	651,966	660,622	314,330	352,736	359,563	372,166	296,802
	증감률(%)	-	11.6	1.3	-110.2	10.9	1.9	20.2	-25.4

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

- 또한, 양주 방문 관광객 수는 주변 경쟁 관광도시인 가평, 양평, 춘천, 남양주, 파주에 비해 현저히 낮은 것으로 나타남
- 2011년 이후, 장흥의 관광객 방문수는 급격히 줄어드는 양상을 보이는데 이는, 경춘선 복선전철이 2010년 12월 21일 개통되어 춘천 및 가평의 인접 관광객들이 춘천이나 가평으로 유입되었기 때문으로 보임
- 교통의 발달과 함께 양평, 가평, 춘천 등은 수려한 자연경관을 기반으로 관광객을 유입할 수 있는 많은 특색있는 문화자원과 관광 인프라를 개발함
 - 양평의 소나기 마을, 용문산 관광단지, 수도권 최대 연꽃정원 세미원, 도보여행 코스 물소리길 등
 - 가평의 자라섬, 아침고요수목원, 뽕피프랑스, 호명호수와 국제재즈페스티벌, 자라섬 썬썬 겨울축제 등
 - 춘천의 김유정 문학촌, 남이섬, 제이드가든, 춘천마임축제 등
 - 파주의 헤이리 예술마을 등
- 주변 경쟁 관광도시들은 장흥지역의 모텔촌이라는 이미지로 쇠퇴해 가는 동안, 지역 자연환경, 문화예술자원, 축제·이벤트 자원 등의 특색 있는 관광 콘텐츠와 인프라 발굴 및 개발로 다양한 모습의 관광·휴양·레저 도시로 입지를 다져가고 있음

【표 2-4】 양주 인근 도시들의 관광객 추이

(단위 : 명)

	양주			양평	가평	춘천	남양주	파주
	북한산	장흥	계					
2005	644,557	93,057	737,614	526,418	1,621,686	4,649,274	1,252,032	5,639,007
2006	2,058,425	89,207	2,147,632	576,389	1,824,170	5,510,999	1,098,417	6,727,494
2007	921,012	81,331	1,002,343	493,236	1,700,044	5,743,930	1,161,997	7,638,849
2008	377,892	216,299	594,191	491,728	2,010,558	5,808,596	1,099,968	8,167,338
2009	359,897	216,299	576,196	469,259	2,584,202	6,797,765	1,175,827	8,167,748
2010	359,281	289,010	651,966	834,619	2,620,226	7,368,567	1,124,648	8,345,921
2011	262,949	395,611	660,622	943,115	2,905,205	8,652,553	1,142,069	9,144,704
2012	255,898	58,432	314,330	1,011,710	3,117,875	10,001,900	1,073,916	9,822,380
2013	266,941	85,795	352,736	5,378,114	3,175,980	5,926,668	899,433	9,940,704
2014	271,851	87,712	359,563	5,847,645	3,772,634	11,596,916	936,167	8,783,009
2015	310,605	61,561	372,166	-	3,602,527	6,792,175	982,479	8,006,510

자료 : 양평군, 가평군, 춘천시, 남양주, 파주시 홈페이지 및 관광지식정보시스템 (<http://www.tour.go.kr>).

■ 대상지 관광환경 분석

- 양주시의 지역 내 관광과 직접 관련이 있는 산업분류상 업종은 크게 i)숙박 및 음식업과 ii)예술 스포츠 및 여가관련 서비스업으로 볼 수 있음
- 대상지인 장흥면의 숙박업 사업체수 및 종사자수는 2014년을 기준으로 각각 77개소, 216명으로 양주시의 타 읍면동 중 가장 높으며, 양주시 전체 숙박업 사업체수 및 종사자수 비율의 절반 정도를 차지하고 있어서 장흥면에 숙박시설이 밀집해 있음을 알 수 있음
- 장흥면의 음식업 및 주점업의 사업체수와 종사자수 역시 각각 296개소, 998명으로 양주2동 지역과 더불어 양주시의 타 읍면동에 비해 높은 수치를 나타내고 있음
- 이는 장흥면의 산업구조가 주로 관광여가산업에 의존하고 있음을 보여주고 있으며, 관광객의 감소는 인근 영세한 숙박 및 음식업 종사자들에게 경제적으로 영향을 미칠 수 있어 지역의 문제를 야기할 수 있음을 의미함

【표 2-5】 장흥면 숙박 및 음식점업 사업체수 및 종사자수 현황

(단위 : 명)

				2011		2012		2013		2014	
				사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
			숙박 및 음식점업	408	1338	412	1186	397	1238	373	1214
			숙박업	73	205	73	176	75	197	77	216
			숙박시설운영업	73	205	73	176	75	197	77	216
			기타 숙박업	-	-	-	-	-	-		
			음식점 및 주점업	335	1133	339	1010	322	1041	296	998
			음식점업	317	1100	319	984	300	1002	272	957
			주점 및 바알콜음료점업	18	33	20	26	22	39	24	41

자료 : 2015 양주시 통계연보

【표 2-6】 2015년 양주시 읍면동별 숙박 및 음식점업 사업체수 및 종사자수 현황 (2014년 기준)

단위 : 사업체수-개, 종사자수-명)

		양주시		백석읍		은현면		남면		광적면		장흥면		양주1동		양주2동		회천1동		회천2동		회천3동		회천4동	
		사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
숙박 및 음식점업	숙박업	2389	6540	296	786	144	300	165	342	249	646	373	1214	88	249	360	1039	167	405	287	814	222	655	38	90
	숙박시설운영업	150	452	33	95	7	15	10	19	4	29	77	216	1	28	5	18	2	4	9	24	1	1	1	3
숙박업	숙박시설운영업	148	449	33	95	7	15	10	19	3	27	216	216	1	28	5	18	2	4	9	24	-	-	1	3
	기타숙박업	2	3	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-
음식점 및 주점업	음식점업	2239	6088	263	691	137	285	155	323	245	617	296	998	87	221	355	1021	165	401	278	790	221	654	37	87
음식점업	음식점업	1833	5273	230	622	116	251	125	282	198	506	272	957	81	208	283	842	116	319	202	628	177	577	33	31
	주점 및 바알콜음료점업	406	815	33	69	21	34	30	41	47	111	24	41	6	13	72	179	49	82	76	162	44	77	4	4

자료 : 2015 양주시 통계연보

- 장흥면의 예술 스포츠 및 여가관련 서비스업 사업체수 및 종사자수는 꾸준히 증가추세를 보이고 있으며, 양주2동과 더불어 양주시의 타 읍면동에 비해 높은 수치를 보임
- 특히 창작, 예술 및 여가관련 서비스업의 사업체수 및 종사자수는 스포츠 및 오락관련 서비스업과는 반대로 꾸준히 증가추세를 보이고 있고, 타 읍면동과 비교해 볼 때 수치가 높은 편임

【표 2-7】 장흥면 예술 스포츠 및 여가관련 서비스업 사업체수 및 종사자수 현황

(단위 : 사업체수-개, 종사자수-명)

		2011		2012		2013		2014	
		사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
예술 스포츠 및 여가관련 서비스업		50	293	54	324	51	280	58	295
창작, 예술 및 여가관련 서비스업		11	111	12	168	12	124	14	136
창작 및 예술관련 서비스업		1	2	1	2	2	10	3	10
도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업		10	109	11	166	10	114	11	126
스포츠 및 오락관련 서비스업		39	182	42	156	39	156	44	159
스포츠 서비스업		21	105	23	86	20	100	23	89
유원지 및 기타 오락관련 서비스업		18	77	19	70	19	56	21	70

자료 : 2015 양주통계연보

【표 2-8】 2015년 양주시 읍면동별 예술 스포츠 및 여가관련 서비스업 사업체수 및 종사자수 현황(2014년 기준)

(단위 : 사업체수-개, 종사자수-명)

		양주시		백석읍		은현면		남면		광적면		장흥면		양주1동		양주2동		회천동		회천2동		회천3동		회천4동	
		사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
예술 스포츠 및 여가관련 서비스업		369	1349	40	98	11	34	22	45	32	172	58	295	11	14	71	407	23	65	50	119	46	82	5	18
	창작, 예술 및 여가관련 서비스업	60	262	8	28	1	2	1	7	3	4	14	136	3	3	13	35	1	8	6	16	7	9	3	14
	창작, 예술 및 여가관련 서비스업	9	21	1	2	-	-	-	-	2	3	3	10	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2	5
	도서관 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	51	241	7	26	1	2	1	7	1	1	11	126	2	2	13	35	1	8	6	16	7	9	1	9
	스포츠 및 오락관련 서비스업	309	1087	32	70	10	32	21	38	29	168	44	159	8	11	58	372	22	57	44	103	39	73	2	4
	스포츠 서비스업	133	676	14	30	5	26	6	9	9	127	23	89	5	7	31	302	7	15	14	30	19	41	-	-
	유원지 및 기타 오락관련 서비스업	176	411	18	40	5	6	15	29	20	41	21	70	3	4	27	70	15	42	30	73	20	32	2	4

자료 : 2015 양주통계연보

2. 지역 문화예술관광자원 현황

1) 양주시 문화예술관광자원 유형별 현황

- 양주시 문화예술관광자원은 크게 i)지역의 자연환경이나 자연환경을 활용한 자연문화자원, ii)지역의 인문역사와 관련한 역사문화자원, iii)문화예술을 체험하거나 향유하기 위해 조성한 문화시설 및 공간자원, iv)지역민이 객체나 주체가 되어 함께 참여하는 행사나 축제, 프로그램 등의 축제 및 이벤트 자원, v)형태를 가지는 않지만 지역에서 전수되어 오는 관습, 지식 및 기술, 가공품 등의 무형문화유산자원, vi)일상에서 접하기 힘든 독특한 경험과 휴식을 제공하는 체험·여가문화자원으로 구분 가능함

■ 자연문화자원

【표 2-9】 양주시 자연문화자원 현황

구분	소구분	내용
자연문화자원	관광지	봉암저수지, 어둔리저수지, 원당저수지, 덕계저수지, 신암저수지, 기산저수지, 효촌저수지, 장흥자생 수목원, 오봉산(도봉산), 불곡산(불국산), 감악산, 천보산과 칠봉산, 개명산(고령산), 은봉산/호명산, 도락산, 노고산
	트레킹 길	불곡산 숲길(트레킹길), 장흥 숲길, 은봉·호명산 숲길(트레킹길), 감악산 숲길(트레킹길), 김삿갓 풍류길(트레킹길), 노아산/개명산 숲길
	산림욕장	양주 천보 삼림욕장, 국립아세안자연휴양림
	수목원	장흥자생수목원, 허브힐

자료 : 양주시 문화관광 홈페이지 (<http://tour.yangju.go.kr/site/tour/main.do>).

■ 역사문화자원

【표 2-10】 양주시 역사문화자원 현황

구분	내용
국가지정 문화재	양주 대모산성, 양주백수현가옥, 남면느티나무, 양주 온릉, 양주 회암사지, 양주 회암사지 무학대사탑, 양주 회암사지 선각왕사비
도지정 문화재	양주 석굴암 석조나한상, 양주 석굴암 석조지장보살좌상, 양주 석굴암 석조불좌상, 양주 회암사지 지공선사부도비, 죽산안씨연창위종가, 양주옥정리선돌, 송석최명창묘역, 이준선생묘, 노고산독재동추사필적암각문, 백인걸선생묘, 이수광선생묘, 해유령전첩지, 권율장군묘, 어사대비, 회암사지부도탑, 무학대사비, 나옹선사부도및석등, 지공선사부도및석등
시지정 문화재	홍서봉묘역 및 신도비, 윤근수사당, 밋점바위, 회암사지당간지주, 조영무별묘, 홍지선생묘, 남희선생묘, 윤자운선생묘및신도비, 송길선생묘및신도비, 최제·최혁 효자정문, 이해수선생묘, 정립선생묘, 정민시선생묘및신도비, 남을진선생묘 및 신도비

자료 : 양주시 문화관광 홈페이지 (<http://tour.yangju.go.kr/site/tour/main.do>).

문화시설 및 공간 자원

【표 2-11】 양주시 문화시설 및 공간자원 현황

구분	내용
문화시설 및 공간자원	박물관 회암사지박물관, 필룩스조명박물관, 청암민속박물관
	미술관 안상철미술관, 양주시립장옥진미술관, 장흥아트파크, 도자기(행원도예), 양주 도자기나라
	테마파크 송암스페이스센터, 송추 아트밸리

자료 : 양주시 문화관광 홈페이지 (<http://tour.yangju.go.kr/site/tour/main.do>).

축제·이벤트 자원

【표 2-12】 양주시 축제·이벤트 자원 현황

구분	내용
축제·이벤트 자원	2월 초록지기 달집태우기 행사, 하안돌 정월대보름 민속축제
	3월 양주 가래비 3·1절 기념 기념식 및 재연행사
	4월 회암사 삼대화상 문화축제(예정), 맹골마을 풍경화 축제, 양주농악 정기공연
	5월 양주상여와회다지소리 정기공연, 양주들노래 정기공연, 가족문화대축제, 장흥면 어린이날 부대개방행사
	6월 남면감악문화축제
	7월 천생연분마을 추억만들기 축제
	8월 양주예술제, 양주 김삿갓 전국 문화대회
	9월 목화페스티벌(예정), 양주소놀이굿 정기공연, 시립교향악단 정기연주회, 시립합창단 정기연주회, 양주한마음국화축제, 필룩스조명박물관 가을음악회
	10월 오봉산석굴암 단풍음악제, 양주 북페스티벌,

자료 : 양주시 문화관광 홈페이지 (<http://tour.yangju.go.kr/site/tour/main.do>).

무형문화유산자원

【표 2-13】 양주시 무형문화유산자원 현황

구분	내용
무형문화유산자원	양주별산대놀이, 양주소놀이굿, 양주상여와회다지소리, 양주농악, 나전칠기, 양주들노래

자료 : 양주시 문화관광 홈페이지 (<http://tour.yangju.go.kr/site/tour/main.do>).

■ 체험 및 여가문화자원

【표 2-14】 양주시 체험 및 여가문화자원 현황

구분	내용
체험마을	맹골정보화마을, 초록지기정보화마을, 천생연분정보화마을,
체험관광자원	가든뜰, 양주자연생태관, 가래비 빙벽, 패러글라이딩, 마구간(송마클럽), 무호정(국궁체험),
캠핑장 및 여가시설	미술관 옆 캠핑장, 현대랜드, 신흥레저타운

자료 : 양주시 문화관광 홈페이지 (<http://tour.yangju.go.kr/site/tour/main.do>).

2) 양주시 및 장흥의 문화예술관광자원 일반 현황

- 장흥관광지는 서울 북서쪽 약 17km에 위치하고 있으며 동쪽으로 의정부시, 고양시, 파주시와 인접해 있음
- 1985년 국민들의 건전한 여가 생활을 위한 휴식 공간을 조성하기 위해 국민 관광지 기본 계획을 수립하였으며 그 일환으로 1986년 12월 양주시 장흥면 석현리 일대 39만㎡을 관광지로 지정하면서 개발되기 시작함
- 1992년 3월, 급증하는 여가수요에 따라 조성 면적 확대·변경을 추진하였고, 2006년에는 장흥관광지를 권역별로 나누어 장흥권은 민속, 예술, 문화, 체험, 관광권역으로 설정하여 활성화시키는 전략 구상을 수립
- 이를 반영하여 2008년 7월 25일 문화예술을 활용한 지역 이미지 개선 등을 위해 문화예술체험특구로 지정, 장흥 관광지 6차 변경 조성계획이 수립되어 현재 추진 중임
- 1970년대는 일영봉, 장군봉 등 높고 낮은 산자락에서 나오는 계곡과 밤나무 숲이 있어 소풍과 피서지 장소로 이용되어 서울 근교의 대표 관광지였고, 80년대에서 90년대 초까지는 서울교외선을 따라 대학생의 MT장소로 각광받았으나 1986년 경원선 복선전철화로 운행구간이 서울~의정부로 단축되면서 대학생들의 수요가 줄어들고 경춘선의 활성화로 춘천, 강촌, 가평 등으로 관광수요가 변화하면서 입지가 약화됨
- 교통 및 지리적·외부적 변화와 더불어 내부적으로 80년대 후반부터 무분별한 숙박시설과 상업시설이 들어서기 시작하면서 관광지로서 긍정적인 이미지가 퇴색되었고, 시설의 노후화 등으로 관광객은 더욱 감소하고 있는 실정임

3) 장흥의 문화예술관광자원

■ 양주시립 장옥진미술관

- 양주시립 장옥진미술관은 한국 근·현대미술을 대표하는 2세대 서양화가 장옥진의 업적과 정신을 기리며, 한국현대미술의 발전에 이바지하는 미술작품과 자료의 전시, 연구, 수집을 목적으로 하는 전문미술관으로서 시민들이 공감할 수 있는 다양한 전시와 교육프로그램, 미술창작스튜디오 운영 등을 운영 중임
- 대지면적 6,204㎡와 연면적 1,852㎡에 이르는 지하 1층·지상 2층 규모의 공간으로 전시실을 비롯하여 영상실, 강의실, 아카이브 라운지 등 복합적인 시설들로 구성됨
- 관광객 및 시민을 대상으로 하는 교육 프로그램을 운영 중이며 어린이, 청소년, 일반인, 전문인 등으로 교육대상자를 구분하여 운영함
- 2016년 기준 방문객수는 92,000여명으로 집계됨

【표 2-15】 양주시립장옥진미술관 교육 프로그램

구분	내용	비고
어린이	[유아대상] 까치야 달을 잡아줘 [8~13세 대상] 활동지와 하는 전시감상 [전체] 미술관 어드벤처 타임	
청소년	[중·고등] 날개! 프로젝트 [유아 어린이 동반 가족] 미디어파사드 드로잉 체험 [청소년] 심플토크 : 장옥진과 나의 이야기 [청소년] 여름방학 청소년 도슨트 교육	
일반인/전문인	[일반인/전문인] 학술세미나 [일반인] 예술가와의 만남 [일반인] 문화가 있는 날 특별강좌 [일반인] 분기별 문화예술강좌	

자료 : 양주시립장옥진미술관 홈페이지(<http://changucchin.yangju.go.kr/>).

- 열정 있는 신진 및 중견 작가에게 창작활동 지원을 위한 프로그램으로 '777레지던스'와 '장흥조각레지던스'로 나뉘어 운영되며 개인전시, 워크숍, 오픈스튜디오, 기획전 등 각 레지던스의 특성에 맞는 다양한 프로그램을 제공함

■ 권율장군묘

- 조선 중기의 문신 만취당(晩翠堂) 권율(1537~1599) 장군의 묘소로 현재 묘역에는 장군의 묘를 중심으로 좌우에 부인의 묘가 안장되어 있고 묘 앞에는 묘비, 상석, 향로석, 동자석 1쌍이 있으며, 좌우에 망주석과 문인석 1쌍이 있음

■ 미술관 옆 캠핑장

- 계곡과 하천, 미술관이 함께 위치하고 있어 자연과 문화를 함께 즐길 수 있는 컨셉의 캠핑장으로, 일반 캠핑장이 있는 <달빛구역>과 카라반(8대)이 있는 <별빛구역>, 오토캠핑장인 <조각구역>으로 구성됨
- 양주시립 장욱진미술관과 송암 스페이스 센터, 장흥 아트파크 등이 인접해 있어 캠핑과 함께 다양한 문화생활이 가능함
- 2016년 기준 방문객 수는 16,900여명으로 집계됨

■ 송암 스페이스 센터

- 부지 7,441㎡, 연면적 1,475㎡(지하 1층, 지상 3층) 규모의 천문대로 2층의 스페이스 센터, 4층 스타하우스, 관람객들을 수송하기 위한 케이블카시설 등으로 구성
- 관측 초보자에서부터 아마추어 전문가에 이르기까지 만족할 수 있는 시설, 장비 보유
- 일일 천문교실, 1박2일 우주과학캠프, 2박3일 우주여행 등의 당일 및 체류형 프로그램이 다양하게 운영되고 있고 이에 맞는 숙박공간이 제공되고 있음. 유치원 및 초등학생, 중·고등학생 등을 대상으로 하는 다양한 천문관련 교육 프로그램을 실시중임
- 2016년 기준 방문객 수는 75,000여명으로 집계됨

【표 2-16】 송암스페이스센터 구성

구분		내용
천문대	뉴턴관 (주관측실)	60cm 리치크레티앙식(Ritchey-Chretien) 망원경 보유
	갈릴레이관 (보조관측실)	Takahashi 사와 Mealde 사의 하이엔드(High-end)급의 보조망원경 보유
스페이스 센터	챌린저 러닝센터	미국 전역의 30개의 박물관, 과학 교육 전문가들, 미 항공우주국 전직우주비행사들의 참여로 세계최초로 만들어진 우주여행사 시뮬레이터 프로그램
	디지털 플라네타리움	돔시어터 입체영상으로 우주영상 상영
케이블카 스테이션		계명산의 경치를 관람하면서 관광객을 천문대까지 수송하는 운송수단
스타하우스, 스타키친		관람객을 위한 숙박시설과 레스토랑
세미나 홀		세미나 및 교육 프로그램 공간

자료 : 송암스페이스센터 홈페이지 (<http://www.starsvalley.com/>).

장흥아트파크

- 총 면적 450평 규모(지상 2층, 지하 1층)의 6개 전시장에 다양한 장르의 국내외 거장들의 작품들이 전시되고 있고 다양한 문화체험이 가능한 복합문화단지로 조성됨
- 국내외 작가들의 작품을 상시 감상할 수 있는 미술관, 현대미술의 흐름을 볼 수 있는 파랑·빨강·노랑 3개의 아트스페이스, 방패연을 연상시키는 야외 공연장, 어린이의 눈높이에 맞춘 전시와 교육을 담당하는 어린이체험관 등으로 구성됨
- 작가들의 창작 공간, 창작과 전시공간의 연계, 세계적인 레지던시 프로그램 지원 및 문화기업과의 교류와 협력 네트워크를 통해 창의적인 지역문화 환경을 조성하는데 기여함
- 2016년 기준 방문객 수는 60,000여명으로 집계됨

【표 2-17】 장흥 아트파크 구성

구분	내용
미술관	6개 전시장에 다양한 장르의 작품이 전시, 앤디 워홀, 리히텐슈타인, 백남준 등 국내외 거장의 작품을 감상할 수 있는 상설전시와 기획전시로 구성
피카소 어린이미술관	국내 최초 피카소 상설전시관으로 드로잉, 판화, 도자기, 사진 등이 전시와 어린이를 위한 교육프로그램이 진행
어린이 미술관	전시장과 쉼터, 스튜디오 및 정원으로 구성되어 어린이의 눈높이에 맞춘 전시와 체험 프로그램 제공
아뜰리에	작가들에게 창작공간을 지원하고 전시와 연계하는 레지던스 프로그램
조각공원	3천여 평의 부지에 ‘예술-자연-인간’의 조화로운 공생을 테마로 국내외 유명 작가들의 작품을 전시
야외공연장	500여명 수용 가능한 원형 공연장으로 대형 스크린과 분수로 구성되었으며, 다양한 문화체험 및 이벤트 등이 개최
카페 및 부대시설	휴식공간 및 카페 아트샵, 레스토랑으로 가족단위 관람객부터 비즈니스 모임까지 수용 가능

자료 : 장흥아트파크 홈페이지 (<http://www.artpark.co.kr/>).

【표 2-18】 장흥 아트파크 운영 프로그램

구분	내용
전시 및 공연	전시 작가 개인전 및 동화작가 작품 전시
	공연 및 이벤트 가나 아뜰리에 오픈스튜디오 인형극+마술 공연
체험 프로그램	어린이 프로그램 미술관으로 떠나는 현장체험학습 : 어린이 단체 프로그램으로 어린이 미술관 및 레드스페이스에서 진행되는 체험 및 도슨트 프로그램 마음을 나누다 : 캐릭터 기업인 노크네버랜드와의 협업 프로그램으로 어린이들을 동심의 세계로 안내하는 프로그램
	성인 프로그램 성인 도예 아카데미

자료 : 장흥아트파크 홈페이지 (<http://www.artpark.co.kr/>).

장흥 자생 수목원

- 개명산 형제봉 능선의 7만 여 평의 자연림을 배경으로 기존 산림의 모양과 식생을 최대한 훼손하지 않고 자연생태를 고려하여 조성된 자연생태수목원이자 생태학습장임
- 잣나무 숲을 배경으로 오솔길과 원시림, 숲속 쉼터, 계절 테마원, 자연생태 관찰원, 고산 식물원, 나비원, 고시라원, 원추리원, 분재원 등의 다양한 테마공간으로 구성
- 부대시설로 레스토랑, 야생화 판매소, 허브정원 및 체험프로그램 등이 갖추어져 있음
- 2016년 기준 방문객 수는 71,000여명으로 집계됨

【표 2-19】 장흥자생수목원 체험프로그램

구분	내용
숲체험	수목원 탐방 및 숲선생님과 생생 오감활동 체험
곤충체험	살아있는 곤충 생태 관찰 및 체험학습지 만들기
놀이체험	동물관람 및 먹이주기 체험, 생태게임 및 자유탐방
만들기 체험	허브양초 만들기, 곤충목걸이 만들기, 압화장식물 만들기, 손수건 만들기 등

자료 : 장흥자생수목원 홈페이지 (<http://www.sumokwon.net>).

청암민속박물관

- 1999년에 개관한 사설 민속박물관으로 조상들의 과거 생활상을 재현한 4개의 테마 전시관으로 구성
- 야생화 배우기, 널뛰기, 제기차기, 그네타기 등 체험 프로그램이 제공되고 쭉피자가 제공되는 피자성효인방 등 부대시설도 조성되어 있음

【표 2-20】 청암민속박물관 구성

구분	내용
제1관 종합관	조상들이 사용한 물건 수 만 점의 유물 전시
제2관 꼬마신랑관	꼬마신랑의 첫 날 밤을 연출
제3관 테마관	옛 생활상을 재현하고 민속생활 용품을 전시
제4관 아트홀	옛 풍경을 재현한 미니어처, 세계의 탈 전시 및 소음악회, 다도 등의 예절교육
제5관 다담관	회의 및 시청각 교육 장소

자료 : 양주시 문화관광 홈페이지 (<http://tour.yangju.go.kr/site/tour/main.do>).

■ 송추아트밸리

- 송추유원지 인근 330만㎡에 위치한 송추아트밸리는 크라운해태제과에서 설립하였으며, 자연과 문화예술이 조화를 이루는 종합문화예술테마파크로 여름에는 물놀이장, 가을에는 조각과 설치미술작품을 감상할 수 있는 자연미술제, 그리고 겨울에는 눈꽃축제가 열림
- 동양 최대 조각 작업장인 조각스튜디오, 병아트체험, 석고캐스팅, 샌딩체험 등 10여가지의 체험을 할 수 있는 체험빌리지, 국악기만들기, 국악배우기 등을 체험하는 국악빌리지, 야외조각전시장, 갤러리 등이 있는 전시빌리지 및 동락도와 낙락도 등 산책로와 등산로, 자연휴양림 등으로 구성됨

■ 행원도예

- 1990년도에 창립한 자기 제작 도예원으로, 본관(전시관), 다도체험실, 체험실, 야외 체험 학습관으로 구성되어 성인 및 어린이, 가족 단위의 관람객을 대상으로 도자기 체험 학습을 실시함

■ 두리랜드

- 장흥관광지 안에 위치하고 있으며, 1989년에 개장한 3천평 규모의 어린이들을 위한 놀이 공간으로 주변 유원지와 연계하여 가족나들이 코스로 적합함

■ 송추계곡

- 수도권 제1의 청정계곡임을 자랑하는 송추계곡은 북한산국립공원 송추 오봉분소에 위치하며, 오봉산 기슭에 약 4km에 걸쳐 이어지는 계곡으로서 경기도 고양시와 의정부시를 연결하는 39번 국도변에 위치함

■ 나전칠기체험관

- 나전칠기는 무형문화재 경기도 제24호로 전시관과 체험관으로 구성
- 2016년 기준 방문객 수는 10,000여명으로 집계됨

4) 장흥의 문화예술관광자원 종합분석

■ 문화예술관광특구로서의 장흥 관광지

- 장흥관광지 및 주변 문화예술관광자원의 특징을 살펴보면, 자연문화자원, 역사문화자원, 문화시설 및 공간자원, 무형문화자원, 축제 및 이벤트 자원, 체험 및 여가문화자원의 6가지 문화예술관광자원 유형 중에서 축제 및 이벤트 자원이 부족한 실정임
 - 무형문화자원은 예로부터 내려오는 지방 고유의 역사자원적 성격을 가지기 때문에 새로 개발할 수 없는 실정이라 논외로 함
 - 장흥에서 대대적인 페스티벌, 축제가 이루어진 사례는 없으며 2016년 10월에 (사)한국예술문화단체총연합회 양주시부 주관으로 개최하여 1,500여명이 참여한 “아트&재즈” 페스티벌이 있음
- 문화예술자원의 장르에 있어서는 양주시립장옥진미술관, 장흥 아트파크, 송추 아트밸리 행원도에 등 미술 분야 관련 문화예술자원이 주로 분포하고 있음

【그림 2-2】 장흥관광지 문화예술관광자원 특성 분석



3. 문화체험 및 향유 행태 변화와 트렌드

여가시간의 증가

- 2014년 국민여가활동조사에 따르면 주5일 근무제 시행 이후 가장 큰 생활 변화는 가족과 함께하는 여가 시간의 증가(45.6%)로 나타남
- 2004년 7월에 주 5일제 근무제인 '주40시간 근무제도'가 도입되고, 2012년 3월부터 초·중·고학생들의 주 5일제 수업이 시행되면서 가족과 함께 하는 여가 시간이 증가해 왔고 최근 대체공휴일, 관광주간 등이 시행되면서 가족과 함께 하는 여가시간이 더욱 늘어나고, 이에 대한 여가활동이나 이에 관련된 취미 관련 소비는 꾸준히 증가함
- 연령별 국민여행 총량을 살펴보면, 30~40대가 여행 참가자수가 가장 많으며, 여행에서 소비하는 총 지출액도 가장 큰 것으로 나타남
- 이는 30~40대가 주로 취학 또는 미취학 아동을 자녀로 둔 가족단위의 여행객들로 경제활동이 가장 왕성한 계층으로 소비수준도 높아 관광소비의 비율이 가장 큰 연령계층인 것으로 보임

【그림 2-3】 주5일 근무제 이후 생활변화-주5일 근무제 실시 응답자



자료 : 문화체육관광부(2014), 『2014 국민여가활동조사』.

【표 2-21】 연령별 국민여행 총량

(단위 : 만 명, 조 원)

구분	2011		2012		2013		2014		2015	
	참가자	총지출액	참가자	총지출액	참가자	총지출액	참가자	총지출액	참가자	총지출액
15~19	493	1.80	456	1.66	406	1.60	338	1.39	282	1.14
20代	279	1.11	368	1.75	446	1.74	509	2.18	537	2.63
30代	605	4.43	581	5.10	517	4.74	657	5.13	646	4.75
40代	858	6.07	913	7.25	931	7.03	836	6.99	794	6.67
50代	649	3.76	700	4.72	768	4.64	719	5.27	757	5.54
60代	617	3.03	674	3.42	712	3.47	744	3.89	815	4.67
전체	3,501	20.21	3,691	23.89	3,780	23.23	3,803	24.85	3,831	25.40

자료 : “국민여행 트렌드 분석”, 웹진 문화관광 (2016.12)

- 현재 국내여행 트렌드를 알 수 있는 또 하나의 현상으로 SUV차량의 선호도 증가를 들 수 있는데 국내 SUV 차량 판매량 추이는 2014년 기준, 33만 7754대로 전년 대비 꾸준히 증가하고 있는 추세이고, SUV 차량 이용의 가장 주된 목적으로 주말 취미 및 레저 활동, 가족여행 및 장거리 이동이 꼽힘
- 이는 여가 및 레저 시장의 급속한 성장세로 가족과 함께 여가를 즐기는 ‘캠핑족’ 증가 등 레저문화 저변이 확대되어 SUV 차량 수요층이 두터워졌음을 말하며, 여가문화에 있어서 가족중심의 여행의 비중이 높아짐을 의미함

【그림 2-4】 국내 SUV 판매량 추이와 SUV 이용 목적

자료 : 한국자동차산업협회(<http://www.kama.or.kr>)

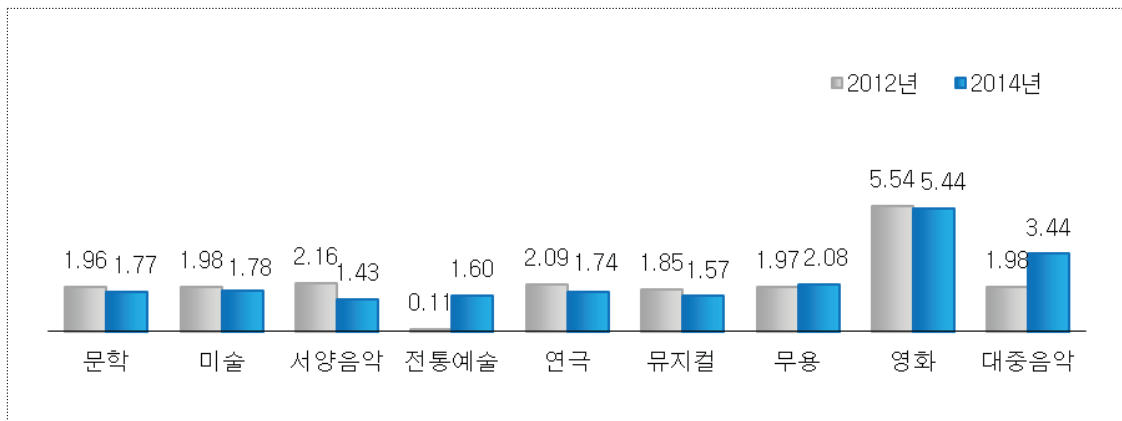
자료 : 트렌드 모니터(2013).『중대형 세단 vs RV(SUV) 차량 비교 조사』.

■ 관광콘텐츠로서 문화예술 장르의 특성과 현황

- 문화체육관광부에서 시행한 “2014년도 문화향수실태조사”에 의하면 문화예술분야 관람횟수는 관람비용이 비교적 저렴하고 대중들이 접근하기 쉬운 영화를 제외하면 음악, 무용, 뮤지컬 분야에서 관람횟수가 높게 나타남

【그림 2-5】 예술행사 관람자 관람횟수-각 년도 예술행사 관람자

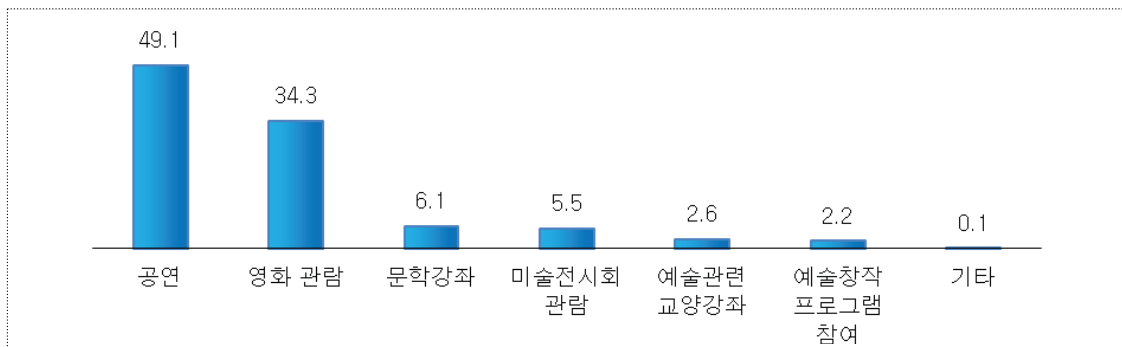
(단위 : 회)



자료 : 문화체육관광부(2014), 『2014 문화향수실태조사』.

【그림 2-6】 문화 프로그램 참여 희망자

(단위 : %)

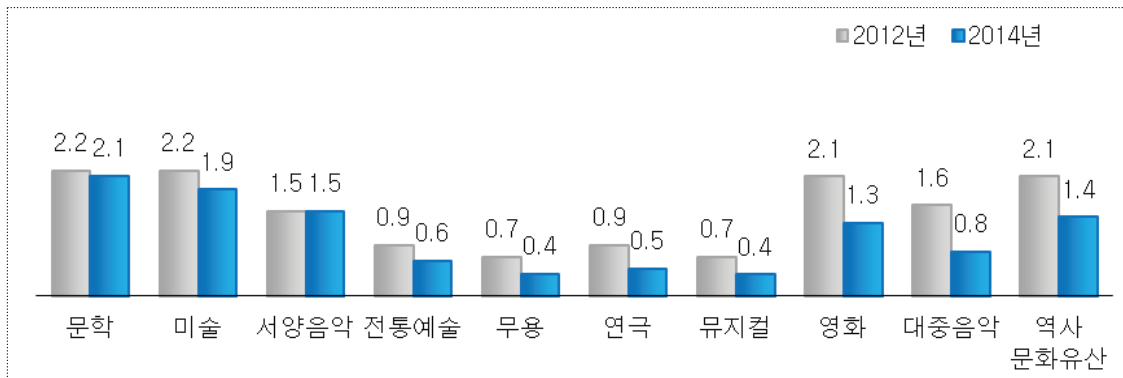


자료 : 문화체육관광부(2014), 『2014 문화향수실태조사』.

- 문화예술교육 경험에 있어서도 문학장르나 미술, 역사, 서양음악 장르는 경험 비율이 상대적으로 높으나 연극, 뮤지컬, 음악 분야에서는 낮게 나타남
- 이는 대부분의 문화예술교육 프로그램이 미술, 문학, 역사, 서양음악 장르 위주로 진행되고 있어서 공연이나 뮤지컬 장르의 문화예술교육 기회를 접할 기회가 낮기 때문임

【그림 2-7】 문화예술행사별 1년 이내 학교 교육의 문화예술교육 경험

(사례수=10,039, 단위 : %)



자료 : 문화체육관광부(2014), 『2014 문화향수실태조사』.

■ 장흥관광지 내 문화향유 환경 분석

- 국도 3호선이 관광지의 중심을 가로지르고 있으며 교통량이 많은 편인데다가 대형 트럭과 차량 등이 자주 통과하여 관광지 내 보행환경이 불량한 편이고 위협적임
- 양주시립 장욱진미술관은 펜스로 경계를 구분하고 있어 관광객의 관람 시야 확보 및 걷고 싶은 관광지를 만들기 위한 보행환경 조성에 방해가 되고 있음
- 예술가 레지던시 공간 역시 관광지 내에서도 접근성이 떨어지는 공간에 집중되어 있어 관광객들의 방문이 어려운 단절된 공간을 형성하고 있으며, 그로 인해 예술가의 지역 관광 및 지역문화 형성에 참여 역시 단절되어 레지던시 입주 예술가들의 지역공헌의 임무를 막고 있음
- 장흥 레지던시 사업은 주로 창작 공간지원, 전시지원 등 단순히 공간지원에 그치고 있고, 예술가의 지역사회와 관계, 예술과 산업의 결합, 타 예술장르와의 교류에 관한 부분에 있어서는 매우 지엽적이고 폐쇄적인 양상을 띠고 있음
- 지원하고 있는 예술의 장르 역시 파인아트를 위주의 성격이 강하여 일반 관광객들과의 소통이 어려움
- 관광지 내 시설과 상점 등이 노후화 되었고 모텔, 러브호텔 등이 우후죽순으로 생겨나 퇴폐적인 지역 이미지가 형성되어 관광객의 외면을 받고 있으며, 이러한 숙박시설도 노후화되어 다른 관광지와 비교해 경쟁력이 떨어지는 상황임

【그림 2-8】 장흥관광지 현황

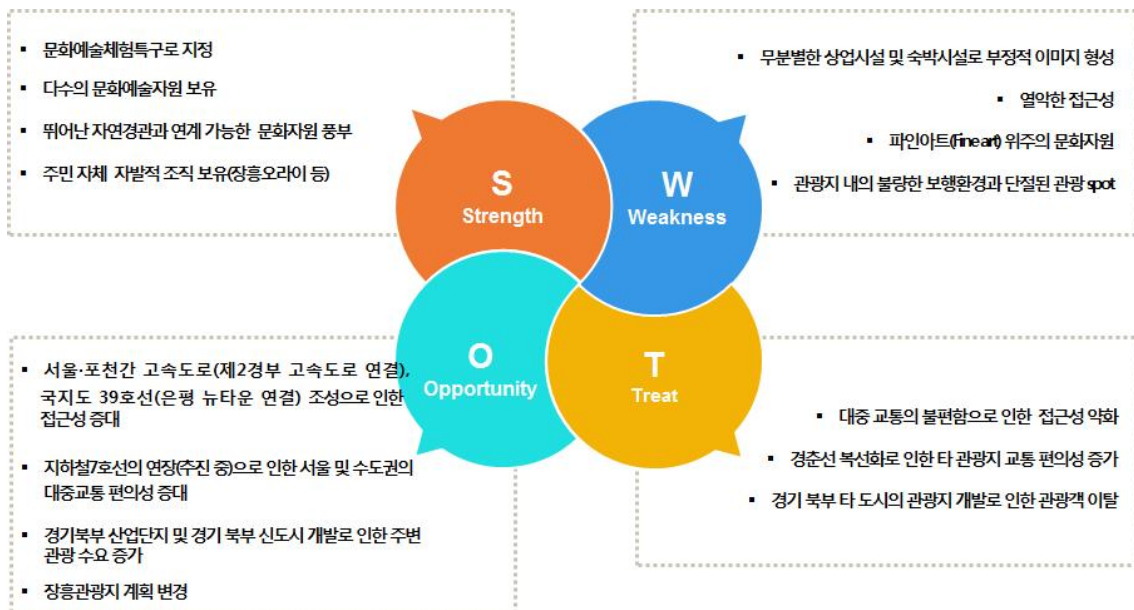


4. 종합분석

■ 현황조사를 통한 시사점

- 장흥관광지 쇠퇴의 외적요인으로는 장흥 관광지까지의 불편한 교통편과 경춘선 복선화, 타 도시 관광지 개발 등으로 인해 관광지 매력도에 있어서 장흥관광지가 비교적 열세를 보이고 있다는 것을 꼽을 수 있음
- 내적요인으로는 콘텐츠의 다양성 부족과 파인아트 위주의 주요 콘텐츠로 일반인들에게 거리감이 있는 장르라는 점, 문화적이지 않은 관광지 내 환경과 모텔과 상업시설의 난립으로 인한 지역 경제 구조의 악화, 이로 인한 관광지 쇠퇴 가속화 등을 들 수 있음
- 하지만 장흥관광지는 이미 관광지 발전 전략으로 문화예술이라는 장르를 컨셉으로 삼고 미술관 등 다양한 문화시설을 조성해 놓은 상태임으로 이를 기반으로 새로운 시도를 모색할 수 있음

■ SWOT 분석





제3장

지역 문화예술관광자원 활용 사례

- 1. 국외 사례
- 2. 국내 사례
- 3. 시사점

제3장

지역 문화예술관광자원 활용 사례

1. 국외 사례

1) 공연예술을 통한 도시재생 사례

■ 캐나다 토후 서커스예술복합단지

- 캐나다 토후 서커스예술복합단지는 1940년부터 1980년까지 석회석을 채굴하는 시멘트 공장지대였다가 그 후 산업폐기물 매립지로 사용되었던 몬트리올 외곽의 St.Michel 지역에서 문화 관련 산업 유치를 통해 친환경 도시로 전환시키는 도시재생사업의 일환으로 조성
- 몬트리올을 세계적인 서커스 예술 도시로 조성, 세계적인 서커스 창조허브도시로 육성하고 물리적·심미적으로 도시환경을 개선하여 도시이미지를 향상시키는 것이 토후 서커스예술복합단지의 조성 목적이었음
- 서커스예술복합단지 조성과정은 시 정부가 '태양의 서커스' 설립자인 기 랄리베르테를 설득하여 1997년 3,000만 달러를 투자하여 사육, 공연장, 단원숙소, 연습실 등 물적 인프라를 마련한 뒤 국립서커스예술인협회와 예술학교가 합류하였고, 1999년에 <태양의 서커스>, <국립서커스예술인협회>, <국립서커스예술학교>를 발기인으로 하는 비영리 법인 '서커스예술 전문단지 조성 추진기관'이 발족되면서 인적 운영체계가 완성되는 순서로 진행됨
- 서커스예술복합단지 공간은 친환경 방식으로 설계된 도시공원 안에 서커스 전용 원형극장, 야외천막극장(빅탑텐드), 상주예술가 연습실, 서커스 전문 도서관, 서커스 무대의상 전시장 등 서커스와 관련된 다양한 공간으로 구성되어 있음
- 또한 서커스 공연 관련 인프라 및 운영조직 외에도 서커스 관련 교육과정을 담당하는 국립서커스 학교, 서커스 공연관련 엔터테인먼트 비즈니스를 담당하는 태양의 서커스가 입주하여 교육과 산업이 동시에 이루어지는 산학협동적인 문화산업 구조를 갖고 있는 것이 특징임
- 타 지역과는 차별화되는 '서커스' 라는 독특한 공연예술콘텐츠를 선택하여 복합문화 예술단지를 조성함으로써 설립 후 한 해만에 1,400여 개의 새로운 지역 일자리를 창출했으며, 많은 관광객들이 서커스 공연을 관람하기 위해 방문하는 세계적인 공연 명소로 성장함

- 또한 토후서커스예술복합단지는 공연 콘텐츠의 생산, 교육, 소비 등이 한 곳에 집적된 문화관광산업도시로서 예술 콘텐츠를 도입하여 도시의 문화적 정체성 확립 및 도시 이미지를 구축함으로써 통해 몬트리올 관광산업 진흥 및 지역경제 활성화에 기여함

【그림 3-1】 캐나다 몬트리올, 토후서커스예술복합단지



자료 : 토후서커스예술복합단지 홈페이지 (<http://www.toho.ca/>)

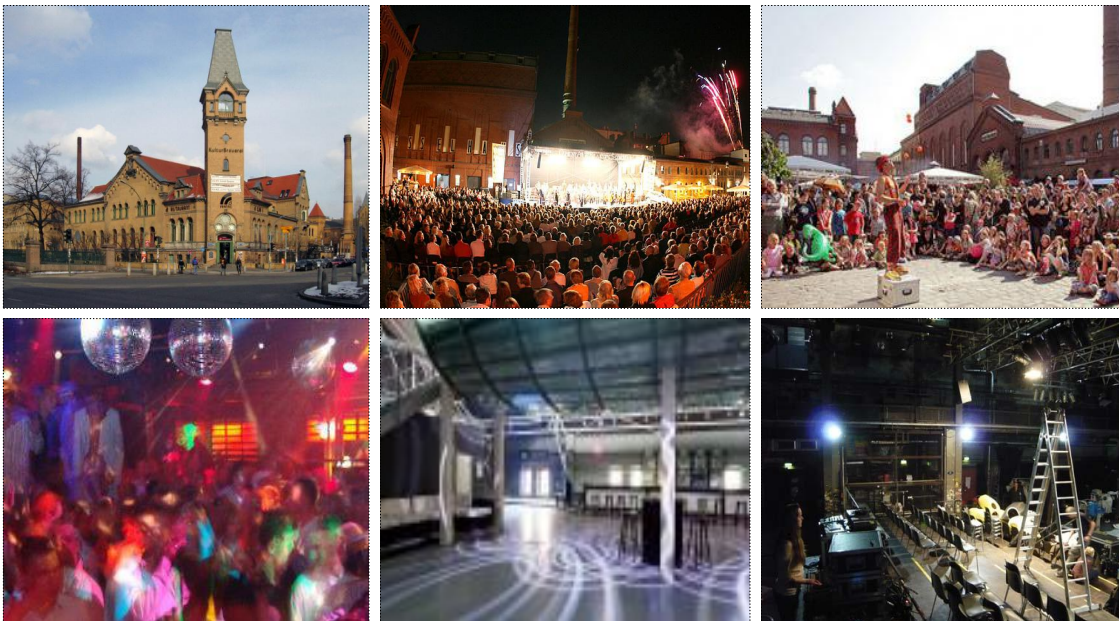
2) 예술과 일상이 만나는 공간

■ 베를린, 쿨투어브라우어라이 (Kulturbrauerei)

- 독일의 쿨투어브라우어라이는 동베를린의 플레츠라우어베르그(Plenzlauerberg)에 위치하며 문을 닫은 오래된 양조장을 리모델링하여 다양한 문화예술행사가 개최되는 복합문화공간(Kulturbrauerei : 문화양조장이라는 뜻)으로 탈바꿈 시킨 사례임
- 1842년에 세워진 숄트하이스(Schultheiss) 맥주 양조장은 20세기 초반까지 운영되다가 맥주산업의 사양화로 인하여 1967년에 문을 닫은 뒤, 1974년에 해당지역이 역사지구로 선정되어서 방치되다가 방치된 건물을 지역의 젊은 예술가들이 모여들어 문화적인 활동 장소로 이용하려는 움직임이 일어나 Kulturbrauerei (문화양조장) 조성의 시발점이 됨
- 본격적인 재생사업은 1998년 9월 재개발권을 취득한 건물과 토지의 소유주인 TLG 주식회사가 지역 주민과 시의회와의 협의과정을 거쳐 착수하였으며, 2001년 맥주양조장이었던 이 공간이 Kulturbrauerei, 즉 문화양조장으로 새롭게 완공됨

- 비영리로 운영되는 문화예술 공간으로만 사용되어서는 수지타산이 맞지 않다는 전략 하에 요식업 및 서비스업과 연계하는 운영방식을 채택하고 있으나 이곳의 입주기관이나 단체는 문화예술과 관련된 영역이어야 한다는 전제 아래 작은 여행사와 상점, 악기전문점 등이 입주하고 있으며 문화, 예술, 상업 공간, 사무실, 비즈니스가 복합적으로 동시에 운영됨
- 현재 쿨투어브라우어라이는 크게 음악, 연극, 퍼포먼스가 이루어지는 공연장, 전시장, 예술영화가 상영되는 8개의 영화관, 4개의 오픈스페이스, 대안적 문화공간으로 정신지체장애인을 위한 극장 람바참바(RamBa ZamBa)로 구성되며, 작업실과 음악스쿨, 부대시설 등도 함께 구성되어 있음
- 1년에 대략 2천개의 문화행사가 열리고 약 1만1천여편의 영화가 상영, 관람객은 약 900만에서 1,000만명 정도로 추산됨
- 쿨투어브라우어라이는 문화예술공간에 서비스업 등 일상적 삶과 공연, 미술 등 문화적 요소를 통합적으로 접목하여 지역주민들이 일상생활에서 이용하도록 하여 지역민들의 생활·문화적 질을 높이고 있고, 동시에 지역 유명 명소로서 관광객들도 많이 찾고있어 인근 지역에 문화적인 활기를 불어넣어주는 역할을 함
- 1980년 노인 거주지역으로 불릴 만큼 노후하고 쇠퇴한 이 지역이 쿨투어브라우어라이 조성 후, 독일 각지에서 젊은이들이 모여드는 핫플레이스로 변모함

【그림 3-2】 독일 베를린, 쿨투어브라우어라이



자료 : 쿨투어브라우어라이 홈페이지 (<http://www.kulturbrauerei.de/>), 베를린 관광청 홈페이지 (<http://www.visitberlin.de/en/spot/kulturbrauerei>), “폐쇄된 맥주양조장이 문화예술공간으로, 독일의 '쿨투어브라우어라이'”, 문화예술협력네트워크 홈페이지(2015.06.02.) <http://artnetworking.org/125>

3) 공연과 축제를 통한 지역활성화

■ 일본, 도가예술촌 (利賀芸術公園)

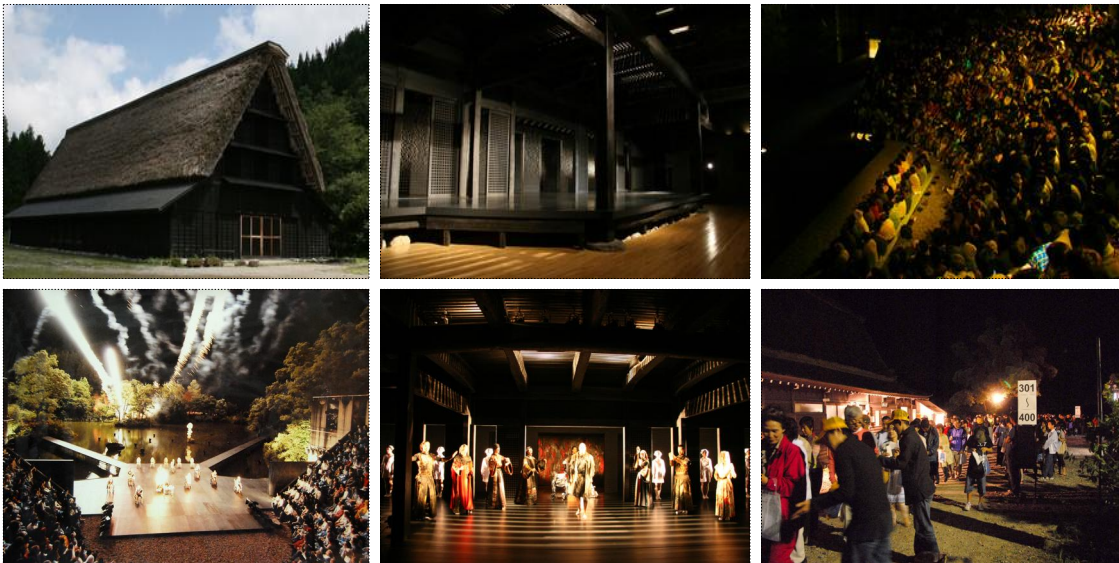
- 도가무리는 동경 북서부 토야마현에 위치한 인구 1,050명의 조그마한 산촌마을로 해발 600m에 고지에 위치하여 겨울이면 눈이 3~4m 이상 쌓이는데다가 삼나무 숲으로 둘러싸여 있어 접근성이 매우 열악한 지역으로, 과거 전쟁에서 패한 사무라이들이 은신하여 살던 인적이 드문 오지마을이었으나 현재 일본에서 가장 유명한 연극축제를 개최하는 연극의 성지로 변모함
- 도가예술촌은 1972년 겨울, 스즈키 다다시라는 신진 연극 연출가가 도가무라에 정착한 뒤 이 지역 전통가옥인 폐가옥 한 채를 빌려 건축가 아라타 이소자키의 도움으로 일본 전통 가옥인 갓쇼즈쿠리 양식으로 개조해 ‘스즈키 컴퍼니 오브 도가(Suzuki Company of Toga, 이하 SCOT)’라는 이름을 붙인 극장을 개관하면서 시작됨
- 그 후 1976년 와세다 극장의 본원을 도가무라로 유입하고 숙소, 리허설 룸, 퍼포밍 스페이스, 스튜디오 극장, 블랙박스 극장, 야외극장, 호숫가의 원형극장, 도가대산방 연극 도서관, 도가 국제캠프장 등 시설을 조성해 나가면서 예술촌으로서의 면모를 갖추어나가기 시작했고, 1982년 세계연극제인 ‘도가국제예술페스티벌’을 개최하면서 세계적인 연극제로 주목받기 시작함
- 이후 많은 관광객이 도가국제연극페스티벌을 찾게 되자 교통, 주차, 숙박객 수용, 행사 진행 등의 시스템을 갖추기 시작하여 이를 통한 지역 일자리 창출 및 관광수익 구조를 형성하기 시작하였고, ‘2015 SCOT 섬머시즌 페스티벌’등 추가적인 연극축제 콘텐츠를 개최하여 세계적인 연극 축제의 장으로서 각국의 연극예술인들이 방문하고 있음
- 또한, 외부 예술가의 유입으로 조성된 연극 예술촌 외에 지역 활성화를 위한 추가적인 콘텐츠를 개발하지는 지역 주민들의 자발적인 움직임이 일어나 지역 특산물인 소바를 소재로 한 ‘세계소바축제’를 개최하여 이를 성공적으로 유치함으로써 주민들의 자발적 역량으로 지역경제 활성화에 기여하는 동시에 이를 세계적인 축제로 발전시킴
- 도가 예술촌이 성공할 수 있었던 요인에는 연기자들이 예술촌을 방문함으로써 스즈키가 개발한 연기론인 ‘스즈키 매소드’를 학습할 수 있었다는 것과 기존의 연극공연용으로 지어진 전형적인 극장이 아닌 일본 전통가옥을 개조한 새로운 개념의 극장문화를 접할 수 있었다는 것, 그리고 축제를 통해 세계 각국의 연기자들이 서로 교류하고 장을 마련했다는 점에 있음

【그림 3-3】 도가예술촌 공간구성



자료 : 도가예술촌 홈페이지 (<http://www.togapk.net/>).

【그림 3-4】 일본 토야마현, 도가예술촌



자료 : 도가예술촌 홈페이지 (<http://www.togapk.net/>).

【표 3-1】 도가예술촌 시설구성과 내용

구분	내용
도가산방	오래된 갯쇼즈꾸리 가옥을 극장으로 개조한 수용인원 150명의 극장
신도가산방	일본 최대 갯쇼즈꾸리 가옥으로 도가산방과 같은 구조의 무대가 있고 무대와 객석은 토가 산방보다 넓음 천정이 높고 대극장의 분위기를 갖고 있음
야외극장	제1회 세계연극제를 위해서 만들어진 고대 그리스 원형을 구현한 야외극장. 무대 배경에 연못과 산이 있어 무대조명과 불꽃놀이 등을 쏘아올리면 관객이 우주적인 스케일의 공간에 앉아 있는 것 같은 느낌
도가창조 교류관	도야마현립 도가소년자연의 집으로 활용되다가 2007년에 극장과 연습장, 회의장, 숙박시설을 가진 종합 문화시설로서 재출발.
예술극장	예술극장은 콘크리트로 만든 블랙박스 스타일의 극장으로 모든 방향에서 무대 구축이 가능하고 자유롭게 높이가 조정되는 수용인원 150인의 극장
바위 무대	공원 내 광장 한 편에 만들어진 야외소극장으로 도가 대자연과 신도가산방을 배경으로 해서 광장전체가 극장공간으로서 기능을 하도록 장소를 위치하고 있음. 무대를 둘러싼 암석이 무대조명이 됨
도가 스튜디오	내부가 팔각형인 특색 있는 공간으로 현재는 음악과 영화를 즐기는 세계 각국에서 모인 사람들이 교류, 간담회의 장소로서 이용됨
본부	갯쇼즈꾸리 가옥을 개조한 사무소로 SCOT 섬머 페스티벌 개최기간 중 관광객을 위한 접수 및 안내
종합안내소	SCOT 섬머 페스티벌 관광객을 위한 휴게소
숙박동	숙박시설이 밀집한 구역
도가대산방	도가현의 구체육관을 개조하여 새로운 극장공간으로서 조성됨. 내부전체는 큰 철골에 의해 구성되고, 무대는 넓고 길어도 긴 극장 공간으로 전문적인 조명, 음향 시설을 갖추
리프트 시어터	옛 도가스키장의 리프트 승강장을 이용한 야외극장으로 배경에 스키장의 사면이 넓게 펼쳐진 산기슭의 작은 무대공간
구루메 관	SCOT 섬머 페스티벌 기간 중에 난토시와 도가의 특산품이 모여, 관람객의 식음의 거점이 되고 있다. 근처에는 SCOT 섬머 페스티벌 개최기간 중에는 캠프장이 세워져, 토가의 자연과 미각을 만끽할 수 있는 존이 되고 있음. 또 매년 2월에는 개최되는 난토도가 소바축제의 장이 되고 있음.
도가국제캠프장	페스티벌 중에 이용되는 캠프장

자료 : 도가예술촌 홈페이지 (<http://www.togapk.net/>).

2. 국내 사례

1) 하드웨어적 및 문화자원의 성격적 측면

■ 플랫폼 창동 61

- 플랫폼 창동 61은 서울시 도봉구 창동 1-9 지역에 위치하고 있으며, 약 630평(약 2,790㎡) 규모에 해상운송에 사용되던 컨테이너 박스 61개를 활용하여 모듈러 건축 형식으로 조성됨
- 음악과 푸드, 패션 분야의 콘텐츠가 한 데 어우러진 트렌디한 복합문화공간으로 문화적 침체를 겪고 있는 창동-상계지역을 지역주민의 문화예술 향유와 참여 및 도시재생의 목적을 실현하는 문화중심지로 변모시키고자 조성되었음
- 2020년에 완공 예정인 대규모 전문 공연시설 서울 아레나가 구축되기 이전에 지역의 생활문화 인프라를 확충하고, 지역 문화 붐업을 목적으로 조성되어 다양한 프로그램과 이벤트가 운영되고 있음
- 1층은 주차장 시설, 2~3층은 공연장 및 스튜디오, 패션·푸드창업스튜디오, 갤러리, 상업시설 및 라운지 등으로 구성되어 있으며 락, 일렉트로닉, 힙합, 월드뮤직, 국악, 재즈 등 다양한 장르의 콘서트와 공연과 시민이 참여할 수 있는 문화예술교육 프로그램 및 원데이 클래스, 페스티벌 등이 진행되고 있음

【표 3-2】 플랫폼 창동 61 문화예술 프로그램

구분	내용
공연	뮤직 큐레이션 콘서트
	창동 사운드 시리즈
	플랫폼 코드 콘서트
	시나위&레그타임
	레드박스 웬즈데이
클래스	플랫폼창동61 사진관
	갤러리 510
	쿠킹 COOK 클래스
	패션 UP 클래스
	포토 IN 클래스
	청소년 와우락 페스티벌
	청년예술가 축제
	직장인 밴드 페스티벌

자료 : 플랫폼 창동 61 홈페이지 (<http://www.platform61.kr>)

- 주목할 점은 부지 내에 도시재생지원센터가 위치해 있어 창동 플랫폼 61이 도봉구-상계 및 서울동북부의 문화를 통한 도시재생의 거점이라는 것임
- 또한 교육 프로그램에 있어서도 단순히 취미 위주의 교육에 그치는 것이 아니라 도봉구청과 연계한 자유학기제 수업, 진로직업센터와 음악관련 직업체험, 한국예술종합학교와 연계한 크리에이티브 스쿨 등의 예비 음악 예술 직업인 대상 교육 커리큘럼을 진행함으로써 문화예술 전문인을 양성하는 전문적인 교육기관으로서 역할을 하고 있음
- 입주작가, 협력 뮤지션의 기획 공연 외에도 음악과 푸드, 패션이 융합된 신개념 스타일의 융복합 콘서트, 강의와 공연이 혼합된 лек처 콘서트 및 이벤트를 개최하여 고정적인 형태의 문화향유 방식을 지양하고 새로운 형식의 문화 관람을 지향함으로써 새로운 문화 트렌드를 창조하는 공간의 역할을 함

【표 3-3】 플랫폼 창동 61 공연프로그램

구분	내용
뮤직 큐레이션 콘서트	창동사운드 스튜디오에 입주한 입주뮤지션과 협력뮤지션들이 기획하는 콘서트
창동 사운드 페스타	장르 음악을 깊이 이해하고 주변 문화를 경험해보는 축제
시나위&래그타임	음악으로 일상에 활력을 더하는 특별한 수요일
청소년 와우락 페스티벌	청소년 스쿨밴드들이 꿈을 마음껏 펼칠 수 있는 페스티벌
청년예술가 축제	열정 가득한 청년예술가들을 발굴하고 함께 즐기는 시간

자료 : 플랫폼 창동 61 홈페이지 (<http://www.platform61.kr>)

【그림 3-5】 플랫폼 창동 61



자료 : 플랫폼 창동 61 홈페이지 (<http://www.platform61.kr>)

■■ 인천아트플랫폼

- 인천아트플랫폼은 한 때 인천의 중심지였으나 인구 감소 및 도시 노후화로 쇠락해가고 있는 인천 중구 구도심 재생사업의 일환 및 지역 문화예술환경과 문화향유 여건의 개발을 위해 인천광역시에서 중구 해안동의 개항기 근대 건축물 및 인근 건물인 일본우선주식회사, 삼우인쇄소, 금마차다방, 대한통운창고 등의 13개 동을 매입·리모델링하여 조성한 복합문화공간임
- 현재 인천문화재단이 이 시설을 운영 중이며 시각예술, 공연예술, 문학분야 예술가 레지던시 프로그램을 중심으로 다양한 장르의 예술가 지원 사업을 진행하고 있음
- 이를 바탕으로 인천아트플랫폼은 지역 문화예술 환경과 창작활동의 인큐베이팅 역할을 함으로써 문화예술도시 인천의 이미지 정립에 큰 역할을 담당하고 있음
- 또한 국내외 예술인들간의 창조적인 네트워크를 촉진하는 예술간의 교류와 시민참여 예술 프로그램을 강화하는 예술과 시민과의 교류를 위한 대안문화공간으로서, 일제 강점기 근현대 건축물이 지닌 인천도시의 역사적 특수성에 예술이라는 장르를 가미하여 구도심 재활에 기여하고 있음
- 인천아트플랫폼의 공간은 인천문화재단이 운영 중인 생활문화센터, 전시장, 연극 및 아트쇼, 실험적인 공연이 이루어지는 공연장, 입주 작가들의 창작공간인 스튜디오와 게스트 하우스, 관련 자료를 열람할 수 있는 아카이브, 대관 전시가 이루어지는 소규모 갤러리, 입주작가들의 미팅 및 연구 장소로 사용되거나 시민참여 프로그램이 진행되는 플랫폼 라운지 등으로 구성되어 있음

【표 3-4】 인천아트플랫폼의 공간구성과 배치

구분		
커뮤니티 공간	A동	생활문화센터
	H동	생활문화센터, 카페 커뮤니티 홀
	G2	플랫폼 라운지
전시공간	B동	전시장, 수장고
	G1	소규모 갤러리
창작공간	E1동	스튜디오
	E2동	스튜디오
	E3동	스튜디오
	F동	게스트 하우스
공연공간	C동	공연장, 연습실, 대기실
아카이브	D동	자료실, 미디어랩

자료 : 인천아트플랫폼 홈페이지 (<http://www.inartplatform.kr/>)

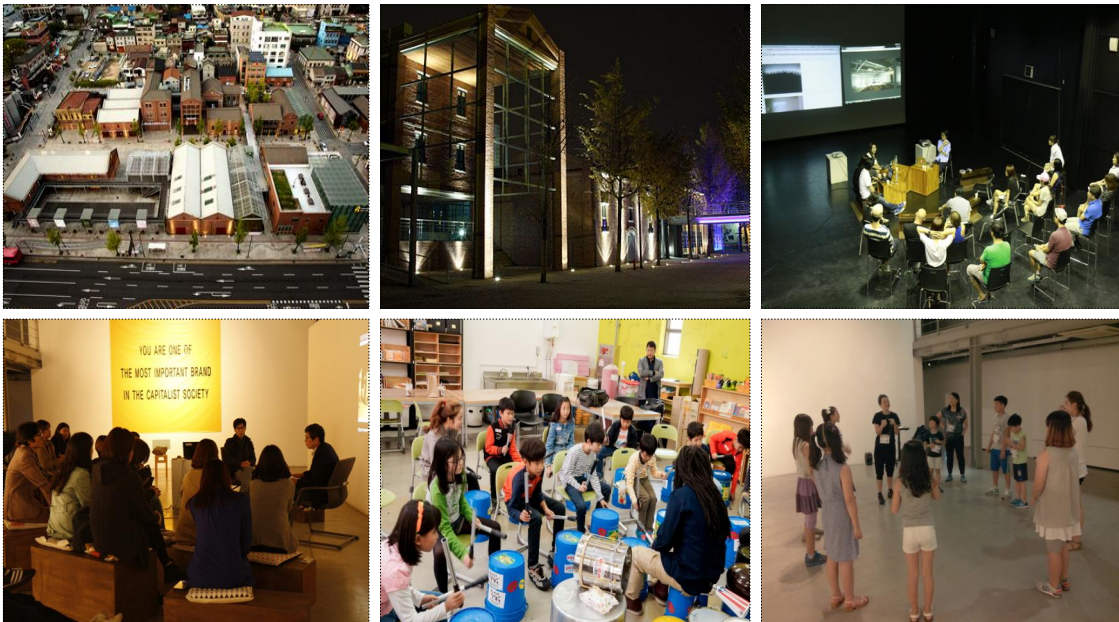
- 현재 인천아트플랫폼은 예술의 창작 및 유통, 전시, 교육 등의 활동이 복합적으로 일어나는 복합문화공간으로 예술을 통해 지역민과 소통하기 위하여 오픈 스튜디오와 다양한 계층을 대상으로 한 교육 프로그램이 진행되고 있음

【표 3-5】 인천아트플랫폼의 교육 프로그램 구성

구분		
초등학생 및 청소년 또는 가족	토요창의예술학교	주 5일 수업제 시행에 따른 주말 문화예술체험의 일환으로 입주작가 예술활동을 중심으로 진행
중고등학교 연계	자원봉사	인천 중고등학교와 연계한 자원봉사 프로그램
	진로탐색 프로그램	예술과 관련된 직업군을 현장에서 이해해보는 프로그램
대학교 연계	작가연구 프로젝트 <플랫폼 내일>	예술기획 또는 작가를 희망하는 관련 대학(원)생 등이 작가와 1:1로 만나 입주작가를 연구하는 프로그램
	현장실습	공연, 전시, 교육 등 현장에서 진행되는 다양한 업무를 실습하는 프로그램
기관·기업 연계	예술가의 미술교양 런치쇼	직장인 대상 미술관련 교양 프로그램
	유관기관 대상 벤치마킹 프로그램	유관기관 대상 벤치마킹 진행

자료 : 인천아트플랫폼 홈페이지 (<http://www.inartplatform.kr/>)

【그림 3-6】 인천아트플랫폼



자료 : 인천아트플랫폼 홈페이지 (<http://www.inartplatform.kr/>)

2) 프로그램 및 이벤트적 측면

■ 쌍용자동차 패밀리 뮤직 캠프 ‘사운드 오브 뮤직캠프’

- 쌍용자동차의 아웃도어 마케팅 프로모션의 일환으로 진행되는 프로그램으로 캠핑이라는 여행스타일에 음악과 다양한 이벤트와 프로그램을 결합하여 만든 1박 2일 체류형 가족 중심 프로그램임
- 2013년 제 1회 ‘사운드오브뮤직캠프’를 시작으로 매년 다른 장소에서 개최하고 있으며, 한회 70가족(약 280명)을 응모를 통한 추천으로 선발·초청하는 방식으로 2016년 까지 매년 여름에 정기적으로 진행됨
- 주요 일정은 자동차 무상점검 서비스, 오토캠핑 모터쇼 등 프로모션적 성격의 프로그램과 함께 나무문패 만들기, 해변 연날리기, 패밀리 레크레이션, 매지컬 나잇 뮤직콘서트, DJ나이트 파티 등 가족 중심 문화예술체험 프로그램으로 구성됨
- 2016년 제5회 ‘사운드 오브 뮤직캠프’는 ‘섬머 삼바 피크닉(Summer Samba Picnic)’을 주제로 삼바 페이스 페인팅, 버블&저글링 매직쇼, 패밀리 레크레이션, 게곡 힐링타임 등 온 가족이 즐길 수 있는 다채로운 프로그램으로 진행되었으며 같은 형식으로 진행되는 기본 프로그램 구성을 바탕으로 세부 프로그램은 매년 다채롭게 구성되어 진행됨
- 2013년에는 한회에 70가족(280명)기준으로 개최된 행사는 참가자들의 높은 행사에 대한 호감도 및 만족도, 적극적인 행사 응모 및 참여로 2016년에 200가족(800명)을 초청하여 진행됨

【그림 3-7】 쌍용자동차 패밀리 뮤직 캠프 ‘사운드 오브 뮤직캠프’



자료 : 쌍용자동차 홈페이지 (<http://www.platform61.kr>), “쌍용자동차, 자연과 음악이 함께 하는 가족캠프 ‘사운드오브뮤직’ 개최”, YTN (2016.08.22.) http://www.ytn.co.kr/_ln/0125_201608221320062874

【표 3-6】 패밀리 뮤직 캠프 ‘사운드 오브 뮤직캠프’ 프로그램 구성

구분	구역	내용
1일차	9:00~12:00	자율도착
	12:00~16:00	프리마켓 쇼핑 우리집 나무문패 만들기
	16:00~17:00	오션 스테이지 해변 연날리기, 조개잡이 체험(자율)
	17:00~19:00	개별 저녁식사
	19:00~20:30	패밀리 레크레이션, 럭키넘버볼 경품추첨
	20:30~22:00	매지컬나잇 뮤직콘서트, 패밀리 가든파티
	22:00~23:00	딜라이트 스테이지 DJ 나이트 파니
	23:00~	휴식 및 취침
2일차	09:00~12:00	자율귀가

자료 : 쌍용자동차 홈페이지 (<http://www.platform61.kr>)

■ 직장인 문화예술교육 프로그램‘팀버튼’

- 2005년에 창립된 팀버튼은 기업교육에 문화예술을 접목한 프로그램으로 조직 구성원들끼리 문화예술활동을 함께 함으로써 구성원들 간의 협동심과 일체감, 소속감을 높이는 기업교육 서비스 전문기업임
- 특히 예술로 기업을 혁신하는 것을 목표로 삼고 음악, 연극, 무용, 타악, 뮤지컬 등 다양한 장르의 예술분야를 활용하여 기업 구성원의 창의력 증진, 커뮤니케이션 강화, 팀워크 및 조직문화 활성화를 도모함
- 팀버튼은 예술전이효과(Art-infusion) 즉, 예술 활동을 함께 하는 것은 구성원들에게 높은 수준의 일체감, 동조화 성향을 높이는 데 기여하고, 이것이 Team Work를 형성하는 최고의 매개체가 될 수 있음에 주목하고, 호흡을 맞추고, 손을 맞잡고, 맘을 흘리고, 공동의 목표를 공유하는 팀버튼 프로그램을 개발함
- 기업교육과 문화마케팅을 접목하여 10년간 5,000회 이상의 교육 프로그램을 진행했으며, 기업 교육담당자의 만족도 4.8점(5점 만점), 교육생 만족도 4.9점 (5점 만점)의 우수한 성과를 거두고 있음
- 예술을 통한 기업HRD 프로그램 외에 현재, 전문가 강의 프로그램, 업무 외적으로 진행되는 취미 활동, 직장인 동아리 활동과 관련된 퇴근 후 프로그램, 찾아가는 배달강좌 프로그램도 진행 중임

【표 3-7】 팀버튼의 교육 프로그램 커리큘럼

구분	내용
아트 프로 그램	뮤직 버튼
	아카펠라의 화음을 통한 창의력 향상과 조직 활성화
	랩 버튼
	랩(Rap)을 통한 팀워크 강화프로그램
	코러스 버튼
	합창을 통한 팀워크 및 소통 강화 프로그램
	탭버튼
	탭댄스 활동을 통해 팀워크와 예술적 창의력을 향상시키는 프로그램
	댄스버튼
	신나는 안무를 통해 긍정적인 에너지를 발산함으로써 창의력을 향상시키는 과정
	치어버튼
	역동적인 응원으로 조직에 “에너지”를 불어넣고 비전을 표현하는 프로그램
뉴런 프로 그램	큐브버튼
	팀별 퍼포먼스를 통해 비전을 공유하는 프로그램
	플레이버튼
	연극, 역할 바꾸기를 통해 구성원간의 커뮤니케이션을 증진시키는 프로그램
	뮤지컬버튼
	춤, 노래, 연기의 융합으로 조직문화를 향상시키는 프로그램
	펜싱버튼
	스포츠 정신으로 구성원들이 비전을 공유하고 팀워크를 향상시키는 프로그램
	드럼버튼
	리듬을 바탕으로 하는 퍼포먼스를 통해 조직문화를 활성화 시키는 프로그램
	종합예술퍼포먼스
	전 사원, “비전, 핵심가치 내재화” 및 팀 “스피릿 강화” 과정
뉴런 프로 그램	After Office Club
	퇴근후 취미 활동을 통해 직장인의 활력을 되찾는 프로그램.
	Balance Delivery
	바쁜 직장인들을 위해 직접 찾아가는 배달강좌 서비스 프로그램
	Reset School
	바쁜 직장인들을 위한 에너지 충전 프로그램

자료 : 팀버튼 홈페이지 (<http://www.teambutton.co.kr/>)

【그림 3-8】 팀버튼 교육 사례



자료 : 팀버튼 홈페이지 (<http://www.teambutton.co.kr/>)

■ 선셋장항 페스티벌

- 일제 강점기 수탈기지였던 장항은 장항역, 장항제련소, 장항항이 개항하면서 일찍이 공업도시로 성장하였으나 공장의 이전, 첨단설비와 공정의 도입으로 고용이 위축되면서 인구가 주변지역으로 유출되고, 산업도시로서의 기능 및 활력을 상실함
- 활력을 잃은 장항을 문화를 통해 재생하자는 의도로 서천군과 선셋장항컨퍼런스 추진위

원회는 장항의 폐산업 유희공간, 자연, 도시 거리의 연계를 통해 장소가치를 재창조하기 위하여 (구)장항역, 도선장, 미곡창고를 연결하여 홍대 앞 클럽문화를 도입하고 미디어 아트를 기본으로 한 다양한 콘텐츠를 양성하여 문화적 생태계를 조성을 유도를 시도하였고, 그 일환으로 2012년 7월13일부터 22일까지 장항읍 일대에서 선셋장항 페스티벌 개최

- 제1회 선셋장항 페스티벌은 국내 최초 도시재생을 페스티벌로 ‘공장미술제’, ‘트루컬러스 뮤직페스타’, ‘힐링캠프’, ‘미디어 아트스쿨’, ‘아르스 워크샵’ 등 다양한 축제 프로그램을 운영하였으며 미술, 음악, 미디어 등이 어우러진 신개념 축제 성격을 지님

【표 3-8】 제1회 선셋장항 페스티벌 프로그램

프로그램		장소	기간	세부내용
공장미술제		미곡창고, 어망창고, 금강중공업창고	7.13~22 11:00~1900	공장미술제, 대안공간전시, 15금퍼포먼스
트루컬러스 뮤직페스타		물량장부지	7.14 17:00~익일 05:00	메인무대(Exciting Stage), 부설무대(Party Stage)
힐링 캠프	힐링	송림백사장	7.14 12:00~20:00	힐링프로그램(폴라그리기, 요가, 마사지 힐링, 자연과 하나 되기, 타로카드 상담, 타악공연, 인디고마켓, 일몰기도)
	캠프	송림백사장	7.14~15, 7.21~22	가족캠핑, 스노우피크 캠핑, 청소년캠핑
미디어아트스쿨		장항화물역사	7.13~22 11:00~1900	미디어전시, 체험, 워크숍
매직믹스쇼		미곡창고	7.14 22:00~익일 04:00	음악, 영상 등 여러 요소가 종합된 퍼포먼스
ARS워크샵		장항화물역사	7.13~22 11:00~1900	wild card 전시, 워크숍(별도일정)

자료 : “서천군 장항읍의 도시 공동화 탈출 시도”, 천안교차로 (2012.06.28.).

<http://sem.cakcr.co.kr/board/contentsView.php?id=639700>

- 또한 장항에 인접한 서천의 국립생태원, 국립해양생물자원관과 연계하여 국립생태원 및 국립해양생물자원관에 유입된 관광수요가 장항으로 흡수되도록 하여 자연환경콘텐츠와 문화예술이 어우러진 복합 관광콘텐츠를 구축하도록 계획함
- 홍대의 클럽문화와 공연을 도입한 페스티벌을 먼저 유치하여 문화향유에 적극적인 젊은 계층의 유입을 시도함으로써 문화예술이 자생할 수 있는 기반 환경을 조성하고, 페스티벌 이후에도 체류형 문화예술공간을 구축하여 장항을 문화예술도시로서 이미지화 시키는 전략을 시행함
- 선셋장항 페스티벌 이후, 2013년 페스티벌에 사용되었던 미곡창고를 리모델링하여 상설 창작공간인 장항 문화예술창작공간 마련하였고 다양한 지역문화예술단체와 협력하여 지역문화 활성화를 도모하고 있으며, 2016년까지 선셋페스타라는 이름으로 매년 축제를 개최하고 있음

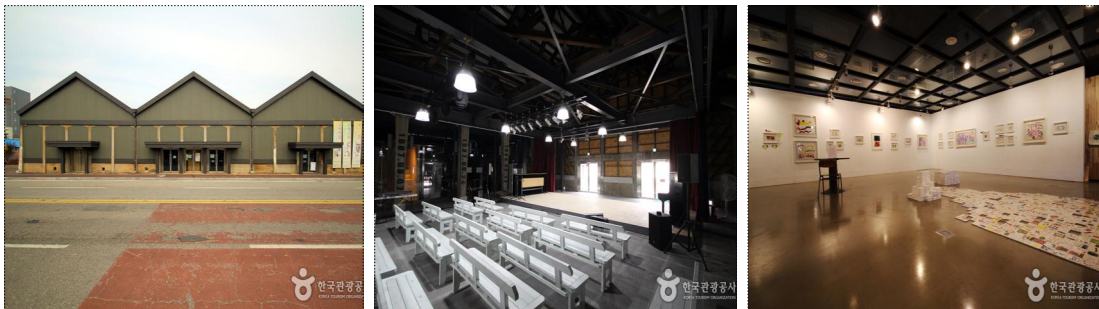
【그림 3-9】 제1회 선셋장항 페스티벌



자료 : “지친 도시 장항에 ‘젊음’이 피었습니다”, 동아일보 (2012.08.02.).

http://news.donga.com/List/Series_70030000000685/3/70030000000685/20120802/48265048/1

【그림 3-10】 장항 문화예술창작공간



자료 : “서천의 문화 화수분으로 떠나는 여행”, 한국관광공사 대한민국 구석구석 행복여행 (2015.11.27.).

http://korean.visitkorea.or.kr/kor/bz15/where/netizenbest/cms_view_2043921.jsp?gotoPage=&year=31407&areaCode=&sigunguCode=

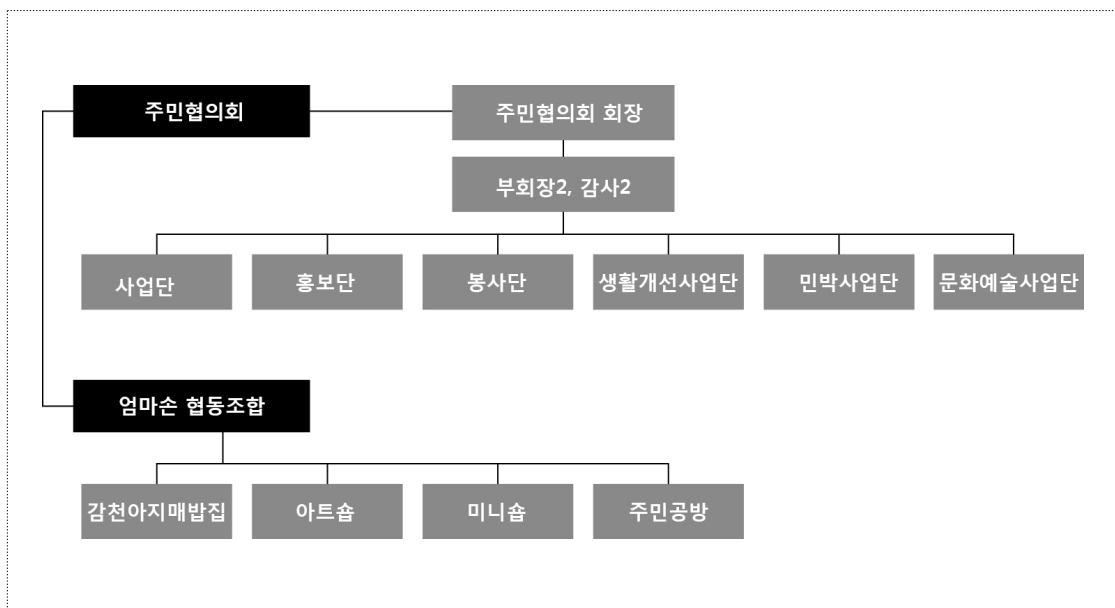
3) 주민 내발적 움직임

■ 부산감천마을

- 1929년 개항 이후 부산항 근처 산기슭에는 근대화의 바람을 타고 일자리를 찾아 몰려든 사람들의 주거지가 형성되었고 해방과 한국전쟁 후 더욱 더 사람들이 밀집한 판자촌이 조성되었는데, 이 중 감천동 일대에 1955년 태극도를 믿는 신앙촌 집단인 태극마을이 당국의 철거계획으로 이주하게 되면서 감천마을이 형성되었고, 이후 현재까지 가파른 경사면에 계단식으로 형성된 독특한 주택구획과 골목구성이 그대로 잔존하고 있음
- 2009년 시행된 ‘꿈을 꾸는 부산의 마추픽추’와 2010년 ‘미로미로(美路迷路) 골목길 프로젝트’를 계기로 감천마을은 문화마을로 점점 자리를 잡아가기 시작하였고, 적극적으로 행정적 지원을 받게 됨
 - 감천문화마을의 시작은 10점의 조형예술작품을 설치함으로써 공간에 활기를 불어넣는 ‘꿈을 꾸는 부산의 마추픽추’였고, 그 뒤 감천2동의 빈집에 새로운 문화공간을 창

- 조(빈집 프로젝트)하고, 마을 골목길에 안내화살표와 더불어 아기자기한 작품을 설치 (골목길 프로젝트)한 2010년의‘미로미로 골목길 프로젝트’로 감천문화마을은 점점 유명해지기 시작함
- 2011년부터는 생활안전 개선사업이 적극적으로 시행되었고,‘문화마을조성사업’의 일환으로 전시홍보관, 동네문화마당 조성사업 등을 확대 추진함
 - 이후에는 부산시의‘산복도로 르네상스 사업’과 연계하여 추진하고 있으며, 현재 부산의 명소로 부산을 찾는 관광객들이 꼭 찾는 필수코스로 성장함
- 감천문화마을 사업은 지역 주민대표(5명), 문화예술 전문인(5명), 지자체 공무원(1명)으로 구성된 <감천동 문화마을 운영협의회>가 있어서 마을의 역사성과 문화예술적 가치를 바탕으로 지역사회의 참여와 협의를 통하여 진행된 것이 특징이며, 여러 협업 네트워크와 마을공동체가 파트너십을 형성하여 사업을 운영하고 있음
- 감천문화마을 마을기업으로 사단법인형태인 ‘감천문화마을 주민협의체’와 협동조합인 ‘엄마손 협동조합’이 운영되고 있어 단순히 마을 하드웨어를 리모델링하고 조성하는데 그치는 것이 아니라 프리마켓, 마을축제 등의 마을 이벤트 사업 개최하고 새로운 상품판매 모델을 구축하는 등 하드웨어적 측면, 소프트웨어적 측면에 있어서 유기적인 활동이 함께 이루어져 마을을 관광화 사업에 활력을 더하고 새로운 커뮤니티 비즈니스 모델을 창출함

【그림 3-11】 감천문화마을 협의체의 비즈니스 모델



자료 : 감천문화마을 홈페이지 (<http://www.gamcheon.or.kr/>)

【표 3-9】 감천문화마을 주민협의회 사업단 활동 내용

구분	내용
마을기업 사업단	감내카페, 감내맛집, 고래사어묵(감천문화마을점)등을 운영·관리하며, 수익은 마을 주민들에게 환원
홍보단	감천문화마을 모습과 소식을 홍보하는 <감천문화마을 신문> 발간
봉사단	외부 관광객에게 복잡한 골목길을 안내
생활개선사업단	마을기업 운영 수익금으로 주택 페인팅, 방음창 설치 등 소규모 집수리 사업을 시행
민박사업단	방가방가 게스트하우스, 감내어울터 게스트하우스의 운영을 담당
문화예술사업단	감천문화마을 골목축제 개최 및 문화공연 지원 등의 업무를 담당

자료 : 감천문화마을 홈페이지 (<http://www.gamcheon.or.kr/>)

【표 3-10】 감천문화마을 엄마손 협동조합 활동 내용

구분	내용
감천 아지매밥집	감천문화마을을 대표하는 음식인 고등어 추어탕과 고등어정식을 판매
아트숍	감천문화마을 입주작가의 작품을 판매하며, 수익금은 주민복지사업으로 사용
미니숍	입주작가의 작품을 판매하며, 수익금은 주민복지사업으로 사용
주민공방	주민작가를 양성하기 위한 교육(나무, 금속, 천연염색, 서양화 등)을 실시하며, 방문객을 대상으로 하는 체험 프로그램을 운영

자료 : 감천문화마을 홈페이지 (<http://www.gamcheon.or.kr/>)

【그림 3-12】 감천문화마을 전경

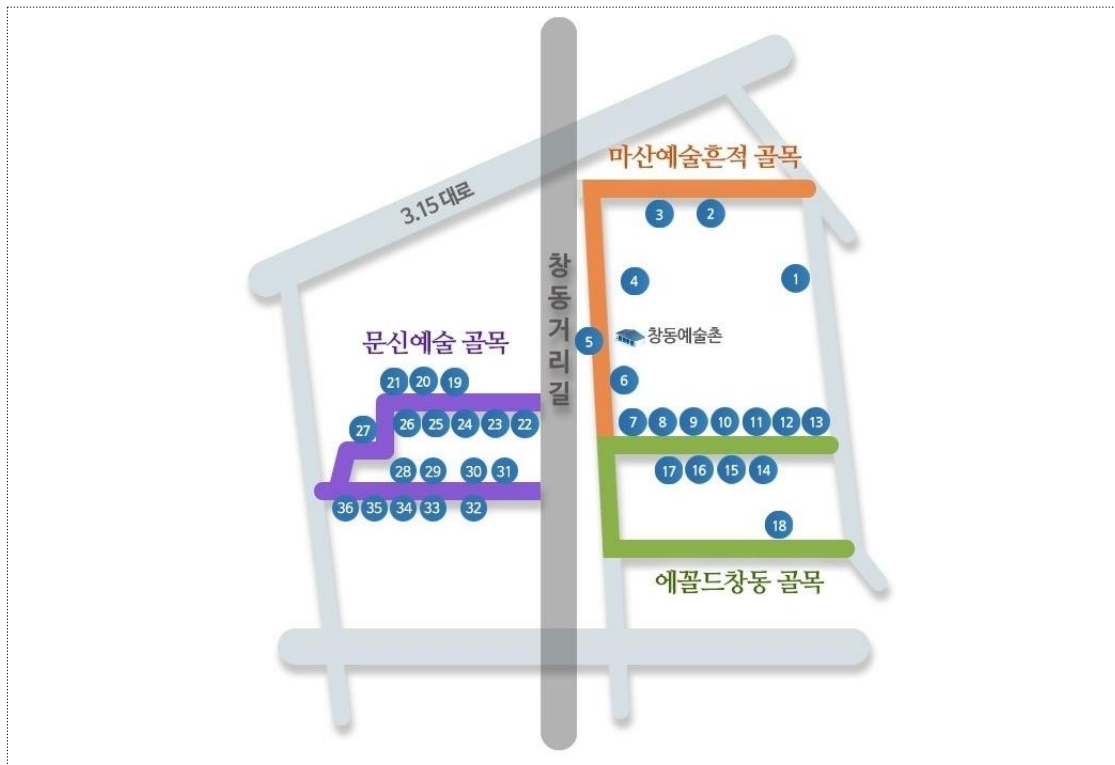


자료 : 감천문화마을 홈페이지 (<http://www.gamcheon.or.kr/>)

■ 창원시, 창동예술촌

- 1990년대까지 영남지방에서 번창했던 도시 중 하나였던 마산시 합포구의 창동상가는 산업구조의 변화와 주변 신도시의 개발로 인구가 감소하고 상권이 쇠퇴하는 등 도시환경이 슬럼화 되어 쇠락하기 시작하였음
- 이후, 2010년 7월 1일 통합 창원시 출범과 함께 마산의 원도심을 부활시키자는 움직임이 일어나 도시재생을 통해 원도심을 활성화 시키는 정책적 접근이 시도되었음
- 창동 도시재생은 지역에 예술이라는 장르를 도입함으로써 도시재생사업을 시도하는 방법적인 접근을 시도하였는데, 약 400미터에 이르는 상가 골목길에 분포하고 있는 70여개의 빈 점포를 임대하여 작가들의 창작공간, 작품의 판매 및 체험공간으로 활용하였고, 지역이 가진 역사·문화·예술적 자원을 스토리텔링화하여 문화예술을 활용한 도시재생 플랫폼을 구성함
- 창동의 도시재생 방법은 첫째, 공영주차장 조성 등 대상지 골목의 물리적 개선과 빈점포 임대, 둘째, 예술촌의 기획과 운영 및 입주작가 선정과 지원, 셋째, 지역에 스토리텔링을 더하고 골목을 예술적 공간으로 리모델링하는 과정 등으로 진행됨
 - 빈점포의 임대료에 있어서 건물주와의 협의를 통해 감정평가액의 60%만 지급받은 것으로 진행하였는데, 처음에는 70여개 중 50여개의 점포 건물주만 참여하였으나 2단계 사업에서는 나머지 20여개 점포 건물주도 모두 참여하여 사업에 협조하게 됨
 - 대상지인 상가골목길을 지역과 관련된 문인과 예술가들을 테마로 한<문신예술골목>과 마산이 황금기였던 70~80년 거리의 분위기를 복원한<마산예술흔적골목>, 예술적 색채를 입혀 예술가와 지역상인들이 공생하는 공간<에플 드 창동 골목>을 조성하여 공간에 컨셉과 스토리를 입히는 공간 스토리텔링 방법을 사용하여, 쇠락해 가던 상가 공간을 테마가 있는 색다른 공간으로 탈바꿈시킴으로써 지역을 활성화하는 전략을 사용함
 - 현재 예술 골목은 크게 3개의 메인테마로 구성된 가운데, 총 50개의 예술가 작업실이 입주해 있고, 12개의 시설에서는 체험공방을 운영하여 방문객들에게 현장체험교육 기회를 제공하고 있으며, 지역주민들의 새로운 생활문화 거점 공간 및 지역 명소로 자리 잡아 많은 관광객들이 방문하고 있음
- 현재, 창동예술촌이 타지역 관광객들을 유입시킴으로써 이 지역 유동인구가 2배 이상 증가하고 점포매출액도 크게 늘어나 도시재생 거점공간으로 제 역할을 해내고 있음
 - 사업 시행전과 비교해 유동 인구는 132.6%(13만2,000명→30만8,000명), 월 매출액은 45%(395억원→573억원), 영업 점포수는 13.5%(1,567개소→1,779개소), 청년 창업사례는 39.5%(215개소→300개소), 창동예술촌 자발적 입주작가는 560%(3명→20명), 견학·방문단체는 240%(543명→1,849명) 증가함

【그림 3-13】 창동예술촌 골목 공간테마 구성



자료 : 창동예술촌 홈페이지 (<http://www.changdongart.com>)

【표 3-11】 창동예술촌 운영 프로그램

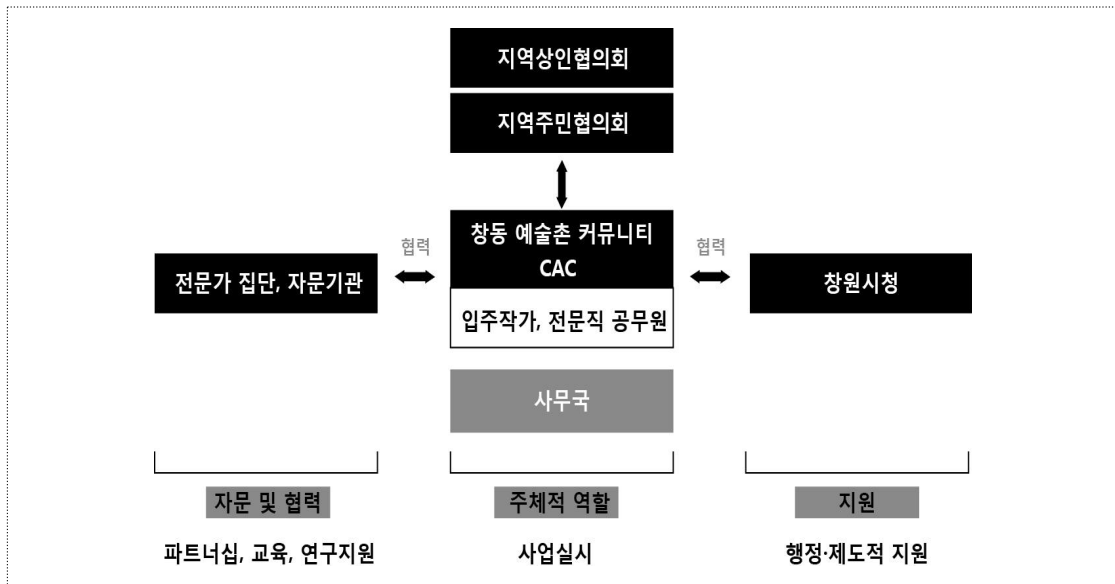
구분	내용
체험	입주 예술인들이 운영하는 체험 및 교육프로그램
탐방	골목해설사가 진행하는 예술촌 탐방 프로그램으로 예술촌 전시 행사, 창작활동을 체험
아고라 광장	다양한 공연과 퍼포먼스, 콘서트를 개최하는 광장
아트센터	작가들의 창작세계를 감상할 수 있는 작품 전시 프로그램

자료 : 창동예술촌 홈페이지 (<http://www.changdongart.com>)

- 창동 예술촌은 시행 초기단계에 상가 임대방식에 있어서 건물주와의 갈등, 창동 예술촌 커뮤니티(CAC : 초기 총괄기획자와 입주작가 커뮤니티)와 상인회와의 갈등 등 많은 시행착오 과정을 거쳤으나 현재는 예술촌을 관리하고 프로그램을 기획 총괄하는 아트디렉터인 전문직공무원을 임명하였고, 도시재생 사업팀에서 예산과 지원을 총괄관리 하고 있으며, 예술가와 지역주민들은 마을기업을 창업하여 예술촌의 콘텐츠를 상품화하여 외부관광객 유치와 수익창출을 위해 노력하는 등 지역주민, 전문가, 시 당국 등 이해당사자 간에 연계 협력이 잘 이루어지고 있는 편임

- 행정 위주의 Top-Down 방식에서 벗어나 지역주민, 예술가, 시 당국의 움직임에 의해 사업을 진행해 나가는 Bottom-up 방식의 혁신사례로 타 지방의 벤치마킹 대상이 되고 있음

【그림 3-14】 창동예술촌 협력체계



자료 : 강선자(2015). 『창원시 상가지구 도시재생사업에서 플랫폼의 역할과 성과에 관한 연구』, 경상대학교 대학원 석사학위 논문, 김경년(2014). 『창원시 도심재생 과정에서의 갈등과 거버넌스 구축 창동예술촌』, 경남대학교 대학원 석사학위 논문 재구성

【그림 3-15】 창동예술촌 현황



자료 : 창동예술촌 홈페이지 (<http://www.changdongart.com>)

3. 시사점

■ 지역 활성화를 위한 새로운 문화예술콘텐츠를 도입

- 기존 사례에서는 전략적으로 새로운 문화예술콘텐츠를 도입하여 관광객을 유입시킴으로써 지역의 환경개선 및 지역경제 활성화 효과를 발생시킴

【표 3-12】 새로운 문화예술콘텐츠 도입 사례

사례	도입 문화예술콘텐츠
캐나다 토후 서커스 예술복합단지	서커스
독일 베를린 쿨투어브라우어라이	음악, 연극, 퍼포먼스, 예술영화 등
일본 도가예술촌	연극
플랫폼창동61	음악, 푸드, 패션
인천아트플랫폼	시각예술, 공연예술, 문학 등
부산 감천문화마을	조형예술, 공예, 회화, 만화 등
창원 창동예술촌	조형예술, 설치영상, 동적 예술분야(무용, 댄스 외) 등

- 지역에 문화예술을 도입함으로써 문화예술이 쇠퇴하고 낙후되거나 외부 관광객들이 찾지 않는 오지 지역의 지역발전의 촉매제 역할을 함

■ 지역의 한 거점에 단일 건물의 형태가 아닌 복합문화공간의 조성

- 미술관, 박물관, 아트센터 등의 단일 건물형태가 아니라 지역의 일대를 문화예술단지로 조성함으로써 다양한 형태의 예술 행위가 해당 공간 안에서 발생할 수 있도록 함

【표 3-13】 복합문화공간의 조성 사례

사례	복합문화공간 조성 사례
캐나다 토후 서커스 예술복합단지	공연장, 연습실, 도서관, 전시장, 교육장(학교), 상가 등
독일 베를린 쿨투어브라우어라이	극장, 라이브하우스, 박물관, 상가(요식업, 서비스업 외) 등
일본 도가예술촌	숙소, 퍼포밍 스페이스, 극장, 도서관, 캠프장 등
플랫폼창동61	공연장, 갤러리, 스튜디오, 상업시설 등
인천아트플랫폼	공연장, 전시장, 창작스튜디오, 아카이브, 생활문화센터 등
부산 감천문화마을	입주작가 작업실, 숙소, 박물관, 커뮤니티센터, 상업시설 등
창원 창동예술촌	입주작가 작업실, 갤러리, 커뮤니티센터, 상업시설 등

- 시각예술 뿐 아니라, 공연예술, 디자인, 공방 문학 등 다양한 장르의 문화예술이 한 공간 속에서 이루어져 장르간의 융합을 통한 시너지효과를 발생시켜 새로운 형태의 문화예술장르를 탄생시키는 등 문화예술의 교류를 통해 문화예술이라는 장르의 질적·양적 풍요를 가져옴

■ 문화예술의 생산, 소비, 유통

- 공간을 조성한 뒤에 그 공간과 관련된 교육 프로그램, 축제, 페스티벌, 이벤트를 지속적으로 유지하여 관광객들이 지속적으로 유입되게 하거나 축제나 이벤트를 먼저 시행한 뒤 그 결과물로 공간을 조성하는 등의 방식으로 하드웨어와 소프트웨어가 유기적으로 결합하여 발전할 수 있도록 함
- 하드웨어와 소프트웨어가 유기적으로 결합, 발전함에 있어 문화예술의 생산과 소비, 그리고 유통이 복합적으로 이루어질 수 있도록 함

【표 3-14】 문화예술의 생산, 소비, 유통 사례

사례	문화예술 생산, 소비, 유통 사례
캐나다 토후 서커스 예술복합단지	공연 제작, 엔터테인먼트 비즈니스, 서커스 교육 등
독일 베를린 쿨투어브라우저라이	문화행사(2,000여개/1년), 영화 상영(11,000여편/1년), 교육 등
일본 도가예술촌	공연, 교육, 축제(국제예술페스티벌, 세계소바축제 등)
플랫폼창동61	공연 제작, 교육, 페스티벌, 아티스트 관련 상품 판매 등
인천아트플랫폼	창작, 공연·전시, 작품 판매, 축제 등
부산 감천문화마을	입주자가 작품 판매, 관광상품 개발·판매, 체험프로그램 운영 등
창원 창동예술촌	입주자가 작품 판매, 지역 토산물 판매, 체험프로그램 운영 등

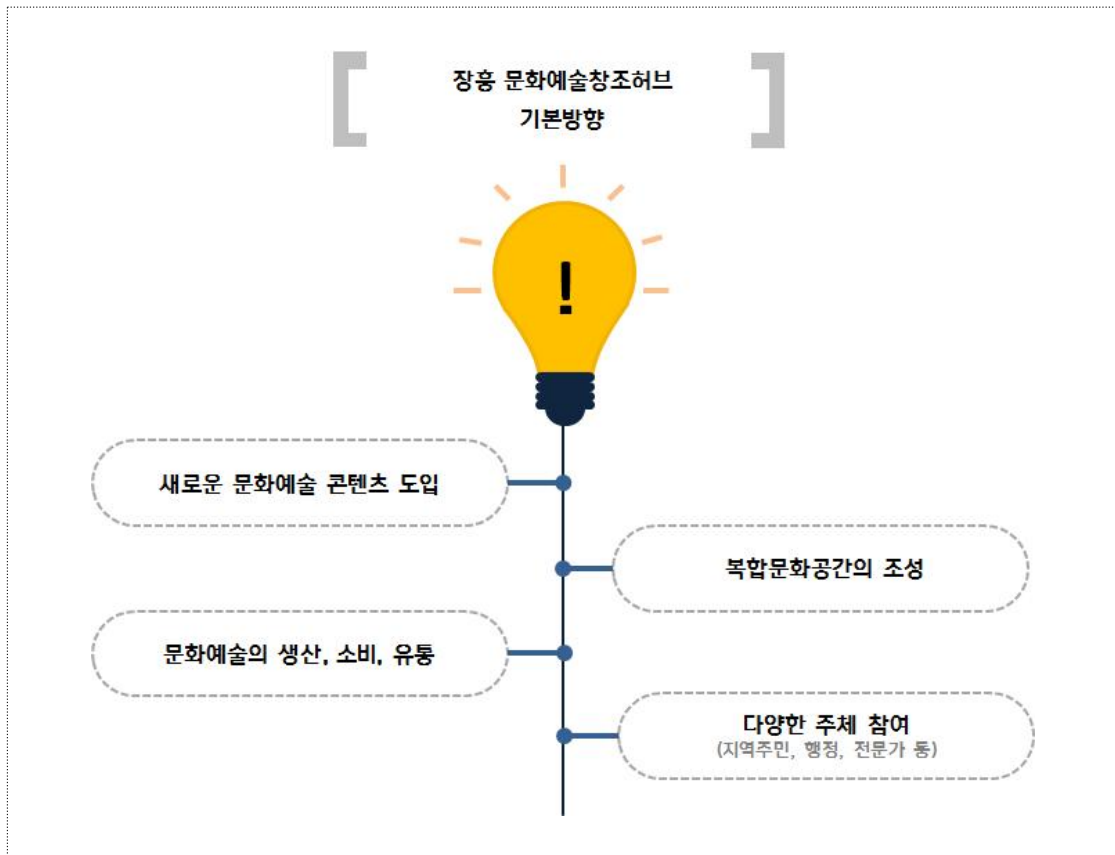
■ 사업에 있어서 다양한 주체의 참여

- 사업에 있어서 관이 주도하는 일방적인 Top-down 형식이 아니라 초기사업은 관주도로 진행하되, 시민참여와 전문가 협의 확대 및 거버넌스를 형성함으로써 지속가능한 협력네트워크를 형성함
- 지속가능성을 위해 시민이 참여할 수 있는 체계적인 사업조직을 구성
- 지역주민 참여를 확대하고 지역주민 스스로 수익구조를 낼 수 있는 구조 및 사업모델을 개발

【표 3-15】 다양한 주체 참여 사례

사례	참여 주체
일본 도가예술촌	외부 전문가(연극), 지역 주민(세계소바축제 콘텐츠개발 등)
부산 감천문화마을	주민대표, 문화예술전문인, 지자체 공무원 등
창원 창동예술촌	지역주민, 예술가, 창원시

【그림 3-16】 지역문화예술 관광자원 활용 사례 시사점





제4장

문화예술창조허브 조성을 위한 아이디어 제안

- 1. 문화예술창조 허브 조성 키워드
- 2. 문화예술창조 허브 조성의 기본 방향
- 3. 문화예술창조 허브 조성 방안
- 4. 문화예술창조허브 조성 세부전략

제 4 장

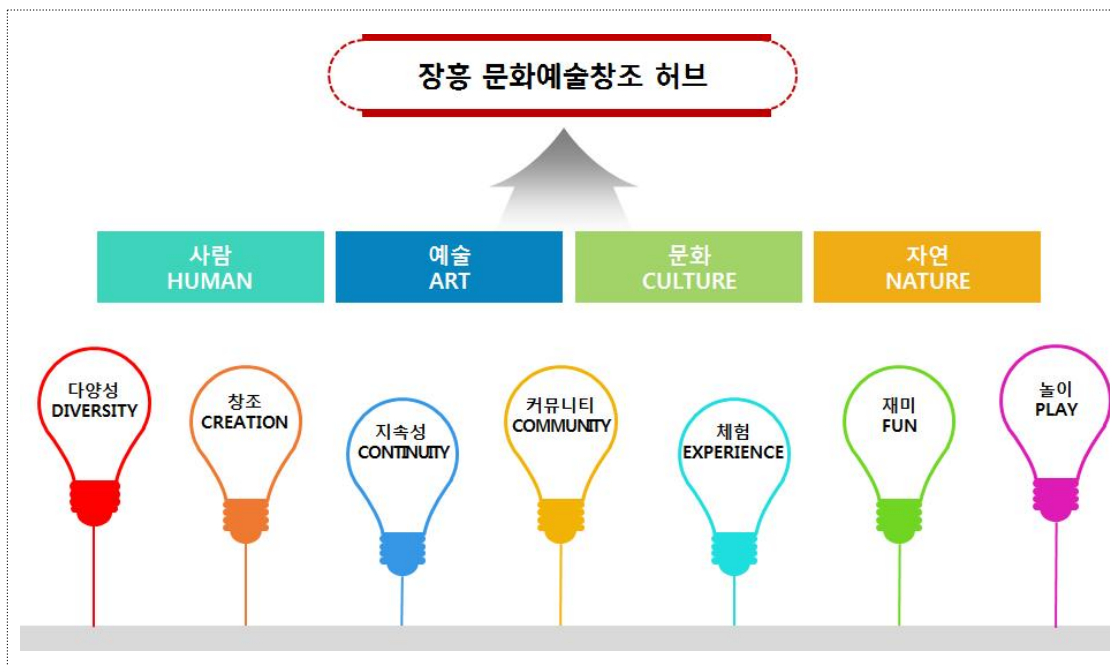
문화예술창조허브 조성을 위한 아이디어 제안

1. 문화예술창조허브 조성 키워드

■ 사람, 예술, 문화, 그리고 자연이 어우러지는 장흥 문화예술창조허브

- 장흥 문화예술창조허브는 다양성, 창조, 지속성, 커뮤니티, 체험, 재미, 그리고 놀이를 바탕으로 사람과 예술, 문화, 그리고 자연이 어우러진 장을 조성하고자 함
 - 다양성(Diversity) : 획일적이지 않고, 편중되지 않은 장흥 문화예술창조허브
 - 창조(Creation) : 기존의 틀이나 구조를 벗어나 새로운 틀을 만드는 장흥 문화예술창조허브
 - 지속성(Continuity) : 단발성 사업이 아닌 지속가능한 장흥 문화예술창조허브
 - 커뮤니티(Community) : 지역민이 함께 만들어가는 장흥 문화예술창조허브
 - 체험(Experience) : 직접 보고 듣고 만들어내며 몸으로 느끼는 장흥 문화예술창조허브
 - 재미(Fun)와 놀이(Play) : 즐거움에 다시 오고 싶은 장흥 문화예술창조허브

【그림 4-1】 장흥 문화예술창조허브 조성 키워드



2. 문화예술창조허브 조성의 기본방향

1) 문화적 환경(생산, 소비, 유통)

■ 지역경제와 상생하는 모델 및 프로그램 개발

- 장흥면의 산업구조는 주로 숙박 및 음식점업에 의존하는 경향이 강하고, 양주시 전체 숙박업소의 절반 이상인 77개소가 현재 장흥지역에서 영업 중임
- 때문에 지역 관광객 방문수의 하락은 주변 사업체 경영악화 및 지역경제침체, 지역낙후와 쇠퇴에 큰 영향을 끼치고 있음
- 단편적이고 일시적인 방안이 아닌 장기적이고 체계적인 숙박형·체류형 관광 프로그램 개발로 지역 관광소비를 활성화 시킬 필요성이 있음
- 문화체육관광부(2015)의 국민여행실태조사에 따르면 2013년부터 국내 당일여행과 숙박관광여행에 있어서 경기 지역이 최근 3년간 1위를 유지하고 있는 것으로 나타남
- 장흥지역 관광의 타겟은 전국적인 잠재적 관광수요를 대상으로 하겠지만, 우선 접근성이 좋고 인구규모가 가장 큰 수도권 관광수요를 타겟으로 할 경우 비교적 여행 이동거리가 짧아 숙박 및 체류형 관광이 아닌 당일관광이 많을 것으로 예상됨
- 이를 숙박형·체류형 관광으로 전환하기 위해서는 숙박을 해야 할 당위성, 즉 체류하면서 즐기고 경험할 프로그램 및 이벤트가 필요함

2) 새로운 문화예술 콘텐츠

■ 동적인 콘텐츠인 공연, 음악, 문화 장르 도입

- 새로운 문화예술콘텐츠의 도입으로 지역문화콘텐츠에 활기를 불어 넣으면서 기존 콘텐츠와 협력할 수 있는 방안모색 필요
 - 관광객 유입도가 큰 축제형 콘텐츠, 예술 공연 및 체험 프로그램, 이벤트를 유치함으로써 지역의 인지도를 높이고 지역 관광·경제 및 지역문화에 활기를 더함
- 배경지식이나 이해가 필요한 미술장르보다 직관적·즉흥적으로 즐길 수 있으면서 활동적으로 신체를 사용할 수 있는 다양한 장르를 기반으로 연계 프로그램 구성

3) 소프트웨어 및 휴먼웨어

- 지역 문화적 환경의 개선 및 지역민의 문화향유기회 확대, 지역민의 자체 역량 강화
 - 콘텐츠 개발에 앞서 관광지 주변의 열악한 물리적·문화적 환경을 개선하여 관광지 내 거리를 문화적 매력도가 높은 지역으로 변모시킴
 - 특정 문화시설 뿐 아니라 지역 거리 내에 문화적 환경 조성으로 걷고 싶은 관광지로 육성함
 - 지역민의 문화향유 기회를 확대하고, 문화적 역량을 육성함으로써 지역생활문화를 정착 시키고 시 당국, 주민, 예술가들이 함께 논의할 수 있는 협의체를 조성하여 지속가능한 관광지 개발 전략 수립
 - 대학생, 친구, 가족단위 관광객들에게 장흥이 관광지로서 전성기를 누렸던 70, 80년대 처럼 대학생, 가족, 회사 및 기업 등 단체 관광객이 방문할 수 있는 환경 및 프로그램의 개발이 필요함

4) 종합문화예술장르

- 양주지역으로 유입가능한 관광수요의 큰 부분은 기존 신도시 또는 신규 신도시에 거주하고 부부와 취학자녀 또는 미취학 자녀로 구성된 가족중심 관광객이 차지할 것으로 예상됨. 이를 고려한 가족 중심 관광 콘텐츠 및 프로그램을 개발할 필요성이 있음
- 1970년대 대학생 MT의 중심지였던 지역관광지의 문화적 특성을 회복하고, 나아가 기업체·직장인 워크샵을 수용할 수 있는 가족 및 단체대상 문화기반시설 및 프로그램을 마련할 필요성이 있음
- 미술관, 박물관, 아트센터 등의 단일 건물형태가 아니라 지역의 일대를 문화예술 공간으로 조성함으로써 다양한 형태의 예술 행위가 해당 공간 안에서 발생할 수 있도록 함
- 시각예술 뿐 아니라, 공연예술, 디자인, 공방 문학 등 다양한 장르의 문화예술이 한 공간 속에서 이루어져 장르간의 융합을 통한 시너지효과를 발생시킴으로써 새로운 형태의 문화예술장르를 탄생시키는 등 문화예술의 교류를 통해 문화예술이라는 장르의 질적·양적 풍요를 가져옴

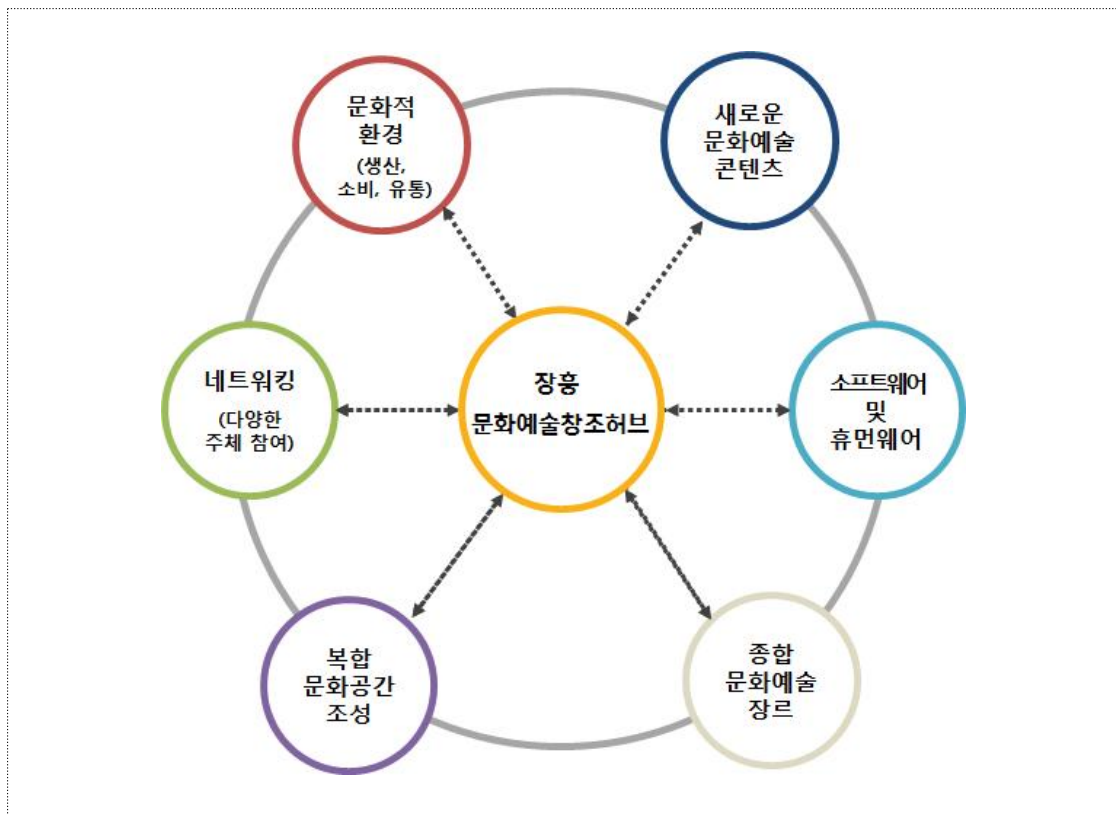
5) 복합문화공간 조성

- 문화의 생산, 소비, 유통뿐만 아니라 커뮤니티가 활성화 될 수 있는 커뮤니티 공간, 장흥 문화예술창조허브와 관련된 자료들이 구축 되어 있는 아카이브, 라이프 스타일을 반영하는 카페, 마켓 등 조성 필요

6) 네트워킹(다양한 주체 참여)

- 사업에 있어서 관이 주도하는 일방적인 Top-down 형식이 아니라 초기사업은 관주도로 진행하되, 시민참여와 전문가 협의 확대 및 거버넌스를 형성함으로써 지속가능한 협력네트워크를 형성함
- 지속가능성을 위해 시민이 참여할 수 있는 체계적인 사업조직을 구성
- 지역주민 참여를 확대하고 지역주민 스스로 수익구조를 낼 수 있는 구조 및 사업모델을 개발

【그림 4-2】 장흥 문화예술창조허브 조성 기본방향

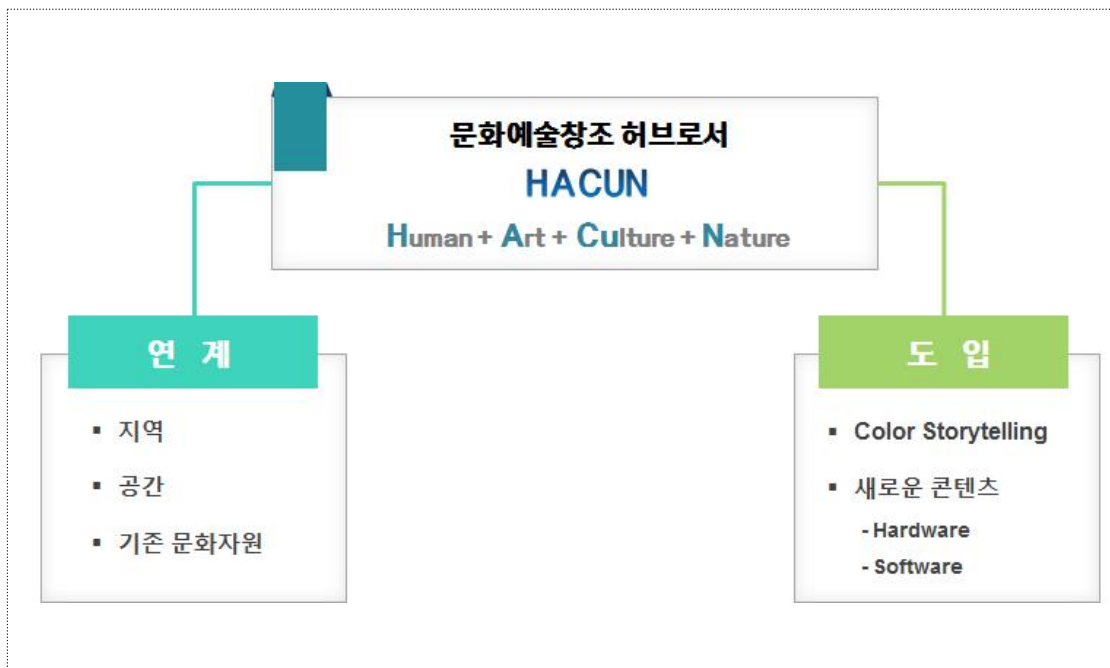


3. 문화예술창조허브 조성 방안

■ 연계와 도입을 통한 HACUN Hub 조성

- 문화예술창조허브 조성의 4가지 상위 키워드인 사람(Human), 예술(Art), 문화(Culture), 그리고 자연(Nature)의 첫 글자를 통해 장흥 문화예술창조허브를 HACUN으로 명칭
 - H(uman)+A(rt)+CU(lture)+N(ature) = HACUN
- 연계 : 지역과 공간, 기존 문화자원을 연계하여 HACUN 조성
 - 지역과 공간, 기존 문화자원의 연계를 통해 점 단위의 공간이 아닌 선과 면을 갖는 공간으로 장흥 관광지 조성
- 도입 : Color Storytelling과 새로운 콘텐츠(하드웨어, 소프트웨어)를 통해 HACUN 조성
 - 장흥 문화예술창조허브의 정체성(Identity) 확립을 위한 Color Storytelling과 새로운 콘텐츠의 도입
 - 공간 조성 후 그 공간과 관련된 다양한 프로그램, 축제, 페스티벌, 이벤트를 지속적으로 유치하여 관광객들이 지속적으로 유입되게 하고 축제나 이벤트를 먼저 시행한 뒤 그 결과물로 공간을 조성하는 등의 방식으로 새롭게 도입되는 콘텐츠인 하드웨어와 소프트웨어가 유기적으로 결합하여 발전할 수 있도록 함

【그림 4-3】 장흥 문화예술창조허브 조성 방안



4. 문화예술창조허브 조성 세부전략

1) HACUN(Hub) 연계

■■ 협의체 구축을 통한 네트워킹 도모

- 최근 지역민이 참여하여 자발적‘문화자치’공동체가 형성되고 강화되는 등 주민 주도성이 강조되는 정책사업이 화두
- 스페인어 푸에블로(pueblo)라는 말은 ‘마을’을 의미하지만 동시에 ‘사람들’을 뜻하는 말이기도 함, 이중의 의미를 품고 있는 푸에블로 단어 의미를 풀어보면 ‘마을은 마을 사람이다’라는 의미를 동시에 함축²⁾
- 그 지역에 사는 사람들의 의사가 지역의 결정권에 존중·반영되어야 하며 사람과 사람 사이의 관계는 발효를 위한 인내의 시간이 필요하며 그 관계는 시간 속에 의미가 담기는 숙성의 과정을 통해 생성됨
- 따라서 사업에 있어서 관이 주도하는 일방적인 Top-down 형식이 아니라 지역민(마을기업, 상인회, 지역주민 등), 기존 문화자원(장육진 미술관, 777레지던스, 두리랜드, 송암스페이스센터 등), 인접 자원(기산리 등), 전문가 등이 거버넌스를 형성함으로써 지속가능한 협력 네트워크 형성 필요
- 협력 네트워크는 협의체를 통해 구축하며 지역 활성화, 지역민 생활·문화의 질 제고, 일거리 창출 등의 도모 가능

【그림 4-4】 HACUN(Hub) 연계 방안



2) “지역은 사람이다”, ARTE 365, 교영직(문화평론가) (2016.12.12).

2) HACUN(Hub) 도입 I : HACUN(Hub) Color Storytelling of Jangheung

■ 장흥 관광지의 색채 문화를 정립하여 정체성 확립 도모

- 현 시대는 문화적 차별성에 따라 갖게 되는 특성이 가장 큰 경쟁력이며 자원으로 떠오르고 있는 시대로서 ‘문화의 시대’를 의미함. 경제와 효율의 가치를 중시하는 현대에서는 문화의 시대를 통해 문화적 정체성을 확립하는 일이 물질적 결과 구축에 영향을 미침
- 색은 자연환경, 인간 심리 및 건강, 지역의 역사적 정체성 등 다차원적 의미와 기호를 포함하고 있는 매체³⁾로 형태보다 더욱 다양하게 이해되고 해석되는 요소
 - 색을 보편적인 문화의 매개체이자 고유성이 반영된 요소로서 간주하며 한 문화권에서 공유되는 색채유형은 한 시대와 사회의 총체적인 요인들의 상호작용에 의해 형성되는 문화적 산물
- 이미지 요소 중 색채는 도시이미지 정체성 개발을 위해 지역의 문화적, 사회적, 경제적 배경을 암시하고 나아가 지역의 지역성, 정체성을 나타낼 수 있는 방안으로서 중요한 요소
 - 사람들에게 가장 쉽게 기억될 수 있는 도시 아이덴티티를 위한 1차원적 수단
 - 부분적 요소들이 연속적으로 집합체를 이루는 건축물은 지역 이미지를 형성하는 대표적인 요소이며 각각의 건축 형태를 통합적 이미지로 구현할 수 있는 가장 큰 요소가 바로 색채임
- 또한 경관 지각 요소 중 자극의 강도가 가장 강한 요소가 바로 색채로서 그 지역의 분위기, 이미지 등을 좌우하여 지역 이미지에 큰 비중을 차지⁴⁾
- HACUN(Hub)의 대표 색채는 흰색, 녹색, 적색으로 구성

■ 사람과 삶, 그리고 공동체와 지역을 의미하는 흰색

- 흰색은 모든 색과 어울리며 동시에 가장 밝은 색채로 모든 색의 시작이라고 할 수 있음
- 동양의 회화에서 여백의 흰색은 경우에 따라 매우 중요한 배경인 동시에 주체가 되기도 함
- 르네상스 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci 1452-1519)는 ‘회화론(Trattato della pittura 1651)’에서 흰색을 가장 근원적인 색으로서 정의하여 바탕, 기반, 기초 등을 의미
- 흰색은 중화제 같은 역할을 하여 사용된 전체 색들의 인상이 다 함께 밝아 보이는 역할⁵⁾
- 따라서 HACUN(Hub)에서는 지역문화, 지역정체성 구축의 바탕이자 동시에 주체인 사람(지역민)과 그들의 삶, 그리고 그들의 삶에 의해 만들어지는 공동체와 지역에 흰색 부여

3) 권영길 외(2005). “한국인의 색채기호 특성에 따른 한국적색(RED)의 의미와 상징에 관한 연구”, 『한국색채학회』, 19(3):51-63.

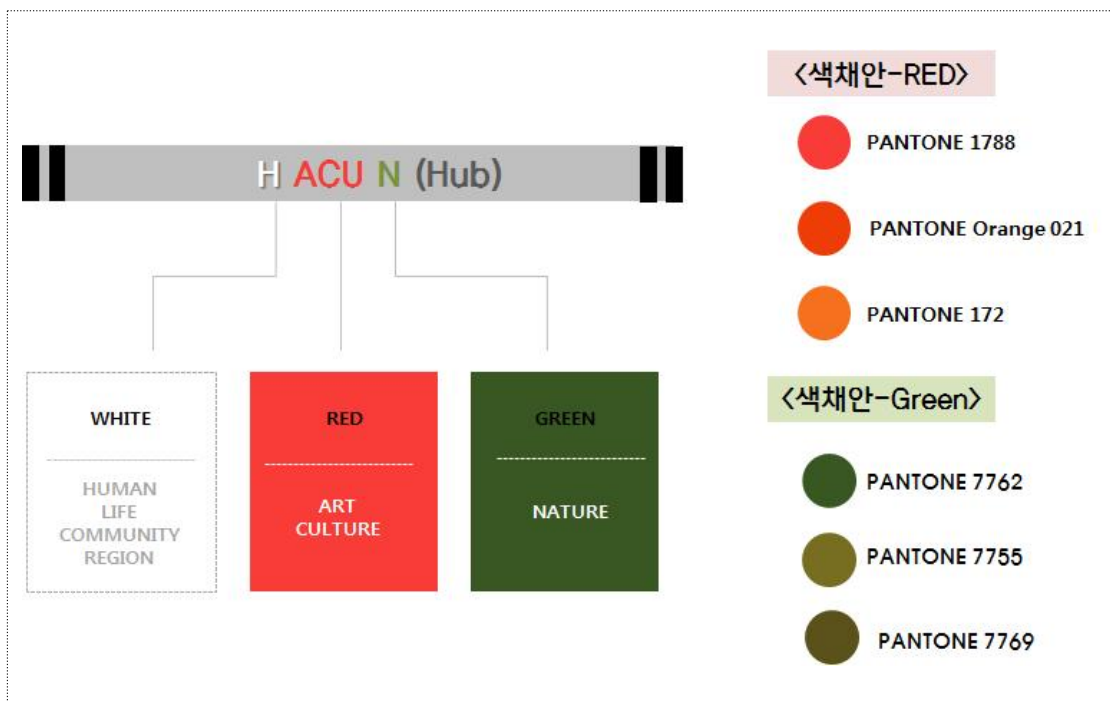
4) 이재현(2016). “지역아이덴티티 확립을 위한 스토리텔링 기반의 경관색채계획 울산광역시 울주군 어음하리마을을 대상으로”, 『한국콘텐츠학회』, 16(8):217-227.

5) 박현주, 나지영(2009). “흰색의 의미와 적용에 대한 기초 연구”, 『한국콘텐츠학회』, 10(2):193-201.

■ 자연을 의미하는 녹색과, 보색을 이루는 적색⁶⁾

- 장흥 관광지는 자연(개명산, 노고산, 사패산 등)으로 둘러싸여 녹색이 전체 면적의 대다수를 차지, 지역 바탕색으로 녹색 계통 추출이 가능
- 지배적인 색, 즉 바탕색이 되는 녹색과 지역의 랜드마크가 되는 문화예술로서 강세(accent)를 줄 수 있는 역할이 가능한 보색인 적색 계통 추출이 가능
 - 보색조화는 강한 대비로 단색조화와 유사색 조화보다 훨씬 역동적이고 생생한 효과 연출
 - 색의 조화를 깨뜨리지 않으면서도 시각적으로 강한 인상을 주고자 할 때 보색 대비 많이 사용
 - 특히 녹색과 적색은 색의 분포(면적 비율) 차이를 크게 하여 하나의 주조색과 하나의 보조 혹은 강조색이 정해져 적절한 균형을 이룰 수 있음

【그림 4-5】 HACUN(Hub) Color Storytelling of Jangheung

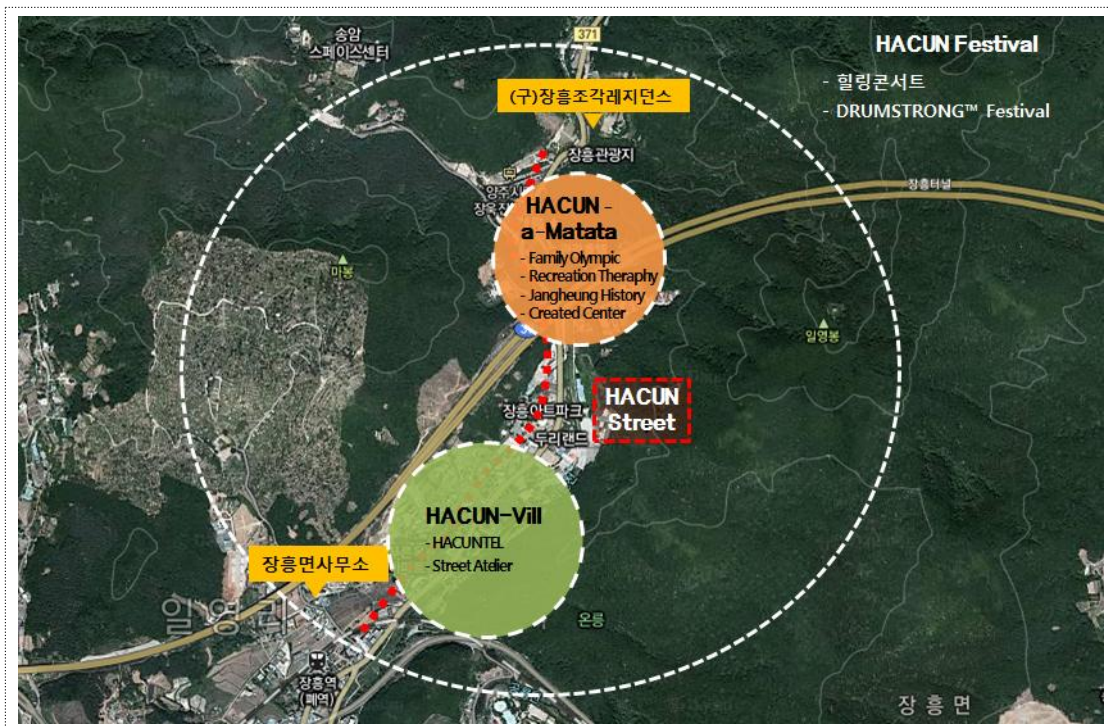


6) 색채안 제안 : 바른파트너스

3) HACUN(Hub) 도입Ⅱ-V : Map

- HACUN(Hub)은 도입되는 프로그램(도입Ⅱ-Ⅳ)에 따라 공간적으로 크게 4구간으로 구분
- HACUN-a-MATATA는 Family Olympic, Recreation Therapy, Jangheung History, Created Center로 구성되며 현 나전칠기체험관이 위치하고 있는 주차장 부지를 중심으로 구성
- HACUN Street는 장흥관광지를 통과하는 371번 지방도를 중심으로 구성
- HACUN-Vill은 장흥관광지 입구에서부터 난립해 있는 숙박시설 및 음식점을 중심으로 구성하며 HACUN-Landscape, HACUN-Tel, HACUN-Resto로 구성
- 마지막으로 HACUN-Festival은 장흥 관광지 전체를 대상으로 하며 힐링콘서트, DRUMSTRONG™페스티벌로 구성

【그림 4-6】 HACUN(Hub) 공간 Map

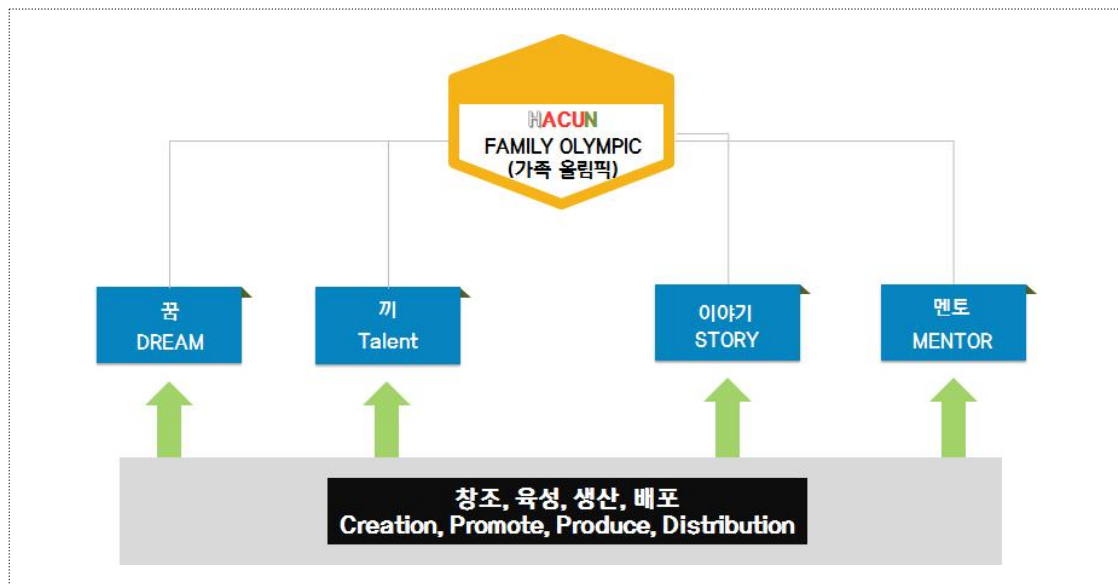


4) HACUN(Hub) 도입Ⅱ : HACUN(Hub)-a-MATATA

■ 가족 올림픽(Family Olympic)⁷⁾

- SNS, 모바일 콘텐츠, 미디어 등 4차 산업혁명 콘텐츠를 활용한 가족 참여형 오디션
 - 뉴뮤직과 뉴스포츠, 뉴아트 등 세상에 하나뿐인 가족의 아이디어와 재능이 콜라보 된 패밀리스타 온·오프라인 선발, 육성, 매니지먼트 등
- 문화예술 가족올림픽 축제로서 사회의 근간이 되는 가족의 재생을 위한 화합의 장 마련
 - Show + Mentor + story = Dream + Show + Documentary
 - 콘텐츠의 재생산 및 확산
- 향후 직능별 교육, 아카데미 사업 등 추후 부가사업으로 연계 가능

【그림 4-7】 HACUN(Hub)-a-MATATA 가족올림픽 기본 방향



- 프로그램 i: Family Sportainment
 - Cre Artist 체험교육
 - 시네라마 이스트스타
 - Pet-mily 스타쇼
- 프로그램 ii: Family Cre Artainment
 - 라이프 래퍼브릭(Life Rapperblic)
 - 쇼King! 아티스타 캐러밴
 - 아티스타 View지컬

7) 제안 : ㈜리얼리타비전, ㈜은혜COMPANY

○ 행사개요(사례안)

- 장소 : 경기도 양주시 장흥면
- 대상 : 꿈과 끼가 있는 세상의 모든 가족
- 방법 : 행사 3개월전부터 전국적인 패밀리 스타 발굴단 투어

【표 4-1】 행사 개요(사례안)

1주	2주	3주	4주	5주	
드림아티스타 SNS글로벌 공모	아티스타디오 멘토링 교육		아티스타 쇼타임	아티스타 쇼케이스 공개	편딩
<실렉팅>	<콜라보>		<오디션>	<페스티벌>	

■ 치유 극장(Recreation Therapy)⁸⁾

○ 마음에 대한 관심 증가로 다양한 활동 활성화

- 불안감 증가와 생활 스트레스 적체
- 예술장르로 자아 찾기 상품 급증
- 성인용 색칠공부 도서 판매량 급증
- 예술 1Day Class 증가
- 자아 찾기 워크숍, 명상캠프 증가
- 젊은 세대(락페스티벌과 뮤지컬 매니아)의 축제 참여도 증가

○ 치유극장의 목표는 사람의 기능과 독립적인 삶의 회복을 통한 삶의 질 제고

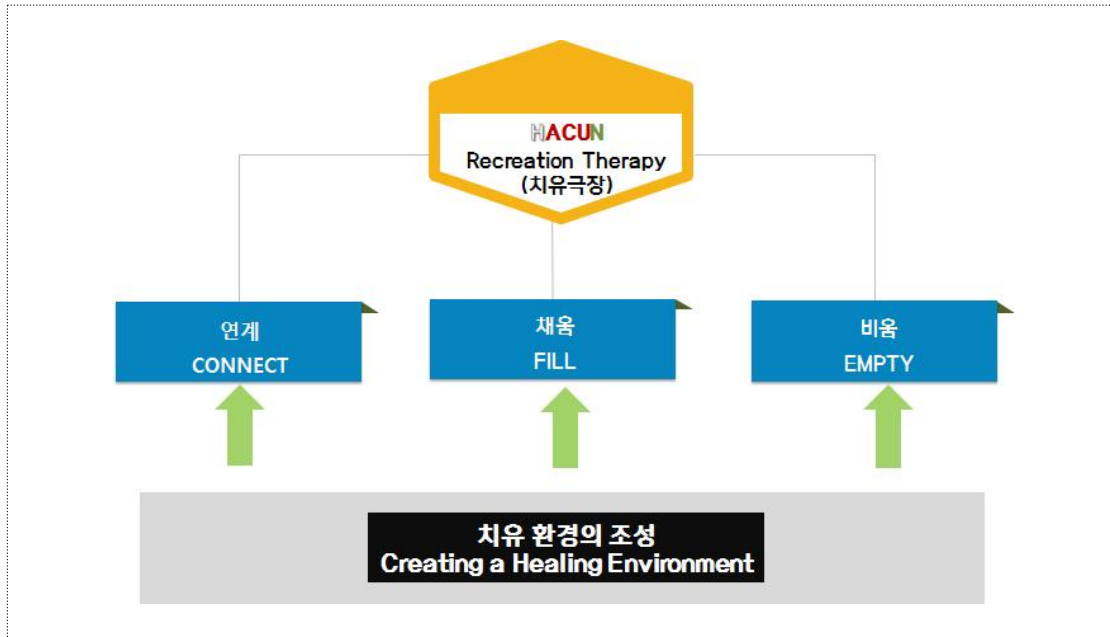
- 육체적인 건강과 정신적인 건강을 회복하고 그들의 한계와 질병을 극복해서 보다 나은 삶으로 발전
- 개인 또는 그룹 치료를 통해 신체적, 정신적 부분 등 여러 가지 문제점과 위기상황을 회복하는 방법을 제공

○ 프로그램

- 마음비움 : 수도권 인접 여가와 축제의 공간 (식사와 공연, 전시)
- 마음채움 : 차별화된 예술 치유 프로그램의 공간 (777레지던스와 협력, 미술치유, 감정치유)
- 마음이음 : 공익적 측면에서의 학교 밖 청소년 예술치유 / 소외, 사회취약계층 예술치유

8) 제안 : 문화놀이터 액션가면

【그림 4-8】 HACUN(Hub)-a-MATATA 치유극장 기본방향



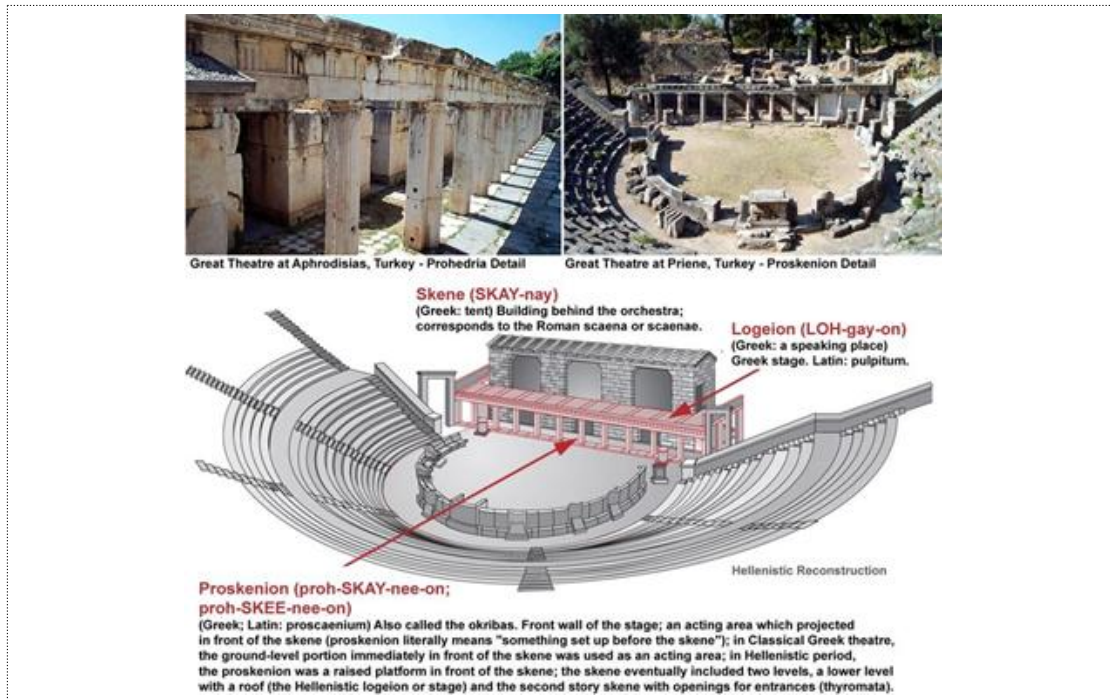
【표 4-2】 치유극장 프로그램안

마음비움	예술치유 프로그램
유료체험	기업연수, 치유캠프(청소년/갱년기여성/직장인), 교원연수, 워크숍, 방학캠프, 1일체험 등
유료교육	지역 청년 예술치유사 양성과정(미술, 연극, 음악) 등
유료식당	체질 밥상
무료워크숍	사회적 약자, 학교 밖 청소년 예술 치유 워크숍
무료체험	둘레길 걷기 프로그램
마음채움	축제극장
유료체험	상설공연, 테마축제(식사 패키지), 대관사업(야외 결혼식, 공연장, 워크숍 등)
유료교육	예술체험 워크숍
무료전시	777레지던시 오픈 스페이스, 예술테마 상설매장
무료워크숍	사회적 약자, 학교 밖 청소년 예술 체험 워크숍
공간	공연장, 분장실, 연습실, 다목적실, 교육실, 생활문화교육공간, 오픈 콘텐츠랩, 오픈갤러리, 테마카페 등
마음이음	마음소통교육센터
유료워크숍	직장인 커뮤니케이션 워크숍 / 학교, 기업 커뮤니케이션 연수
유료캠프	어린이 청소년 관계 개선 캠프 / 가족 관계 개선 캠프
무료워크숍	사회적 약자, 학교 밖 청소년 마음소통 워크숍

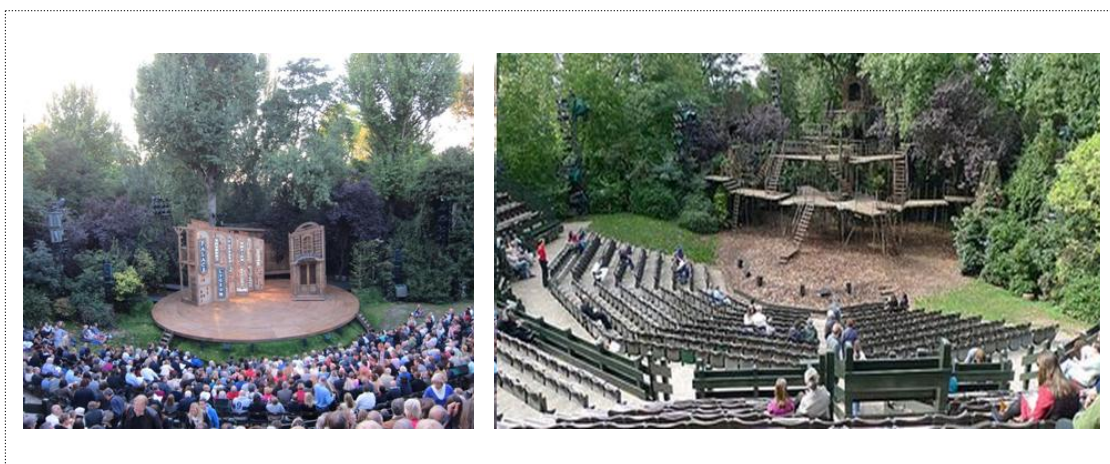
○ 공간 조성 컨셉안

- 자연환경과 극장의 조화
- 치유와 제의, 축제를 위한 고대 원형 극장
- 원형 극장을 둘러싼 오픈형 외벽 : 야외 극장 담벽 주변 소나무와 개나리 둘레길 조성⁹⁾

【그림 4-9】 치유와 제의, 축제를 위한 고대 원형극장 사례



【그림 4-10】 자연환경과 극장의 조화 사례

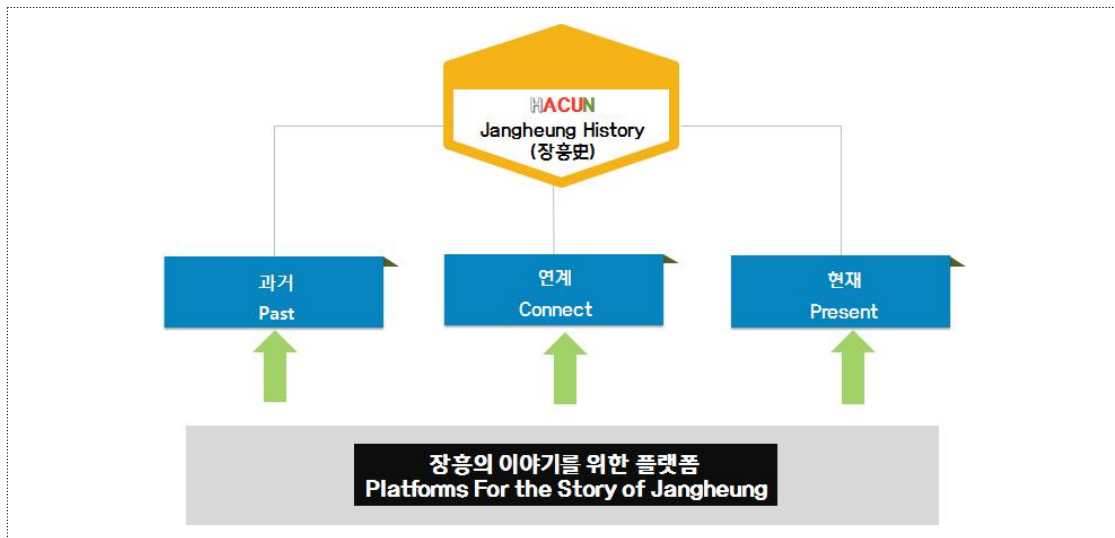


9) 양주시 화목인 소나무와 개나리에서 착안

장흥史¹⁰⁾

- 장흥 지역의 정체성을 드러낼 수 있는 문화체험 프로그램의 도입
 - 지역 역사: 장흥 명칭(길이길이 흥하다 외), 지역설화(우리리 피고개 이야기 외), 특산물(밤) 등
 - 지역 인물: 권율, 김삿갓(김병연), 임꺽정
 - 양주시 장시 문화
 - '관민동락' 지역 기조

【그림 4-11】 HACUN(Hub)-a-MATATA 장흥史 기본방향



○ 프로그램

【표 4-3】 장흥면 지역史 프로그램안

공연	내용	형식
장흥.. 길이 길이 흥하다	지역명 유래와 중종반정 역사 스토리텔링	그림자 인형극, 역사해설
천재래퍼! 방랑시인 김삿갓	김삿갓 시를 활용한 관련 역사 스토리텔링	1인 힙합공연, 시 음악(힙합)
강연	내용	형식
관민동락?! 만민동락!	양주시 공무원이 들려주는 지역 이야기	일러스트를 활용한 강연
전기수! 허생전과 매점매석	허생전을 통해 본 누원점 상인의 활동	낭독공연, 역사강의
체험	내용	형식
빅토리! 행주대첩	권율장군과 시대 소개	보드게임
맛있는 밤, 양주를 만나다	조선시대 양주 특산물 밤을 활용한 음식 만들기	음식 만들기 체험, 역사 스토리텔링
내 친구의 신도비문을 지어줘	양주시 신도비를 통한 미래의 신도비문 이야기 작성	역사해설, 글짓기 체험
양주에 모이다	양주 장시를 재현하여 문화체험 공간 연출	실사형 RPG 게임 구현

주: 본 안에 제시된 프로그램명은 가제임.

10) 제안: ㈜History컨설팅

■ 창의체험교육센터(Creative Center)

- 호기심, 몸, 융합, 상호성을 반영한 창의체험 프로그램¹¹⁾의 도입
 - 동두천양주 소재 중·고등학생은 각각 중학생 9,036명, 고등학생 8,060명
 - 창의체험활동 의무 시수는 중학생 306시간, 고등학생 408시간으로 학교 여건에 따라 자율적으로 배정하여 3년동안 시행
 - 연간 창의체험활동 필요 수업수는 1개 창의체험프로그램에 20명이 참여할 수 있다는 가정하에 산정한 결과 중학생 452회, 고등학생 403회로 산정됨
 - 필요한 연간 수업수는 총 805회로 1일에 4개의 프로그램을 주5일 이루어진다고 가정하면 필요주수는 44주인 반면, 연간 수업주수는 34시간으로 동두천양주권역¹²⁾만 하더라도 충분한 수요가 나올 수 있음

【표 4-4】 창의체험교육 수요 예측

구분	전체 학생수	창의체험활동 의무시수	창의체험활동 시수(1주 평균)	연간 필요수업수	필요 주수
중학생	9,036	306	3	452회	23주
고등학생	8,060	408	4	403회	21주
합 계				805회	44주

주1 : 주당 평균 창의체험활동 시수 = 창의체험활동 의무시수/연간 수업주수*3으로 계산
 주2 : 연간 수업주수는 34시간
 주3 : 연간 필요수업수 = 전체학생수/20명(1개 창의체험활동 프로그램 정원)
 주4 : 필요 주수 = 필요수업 수/(1일 4개 프로그램 x 5일)

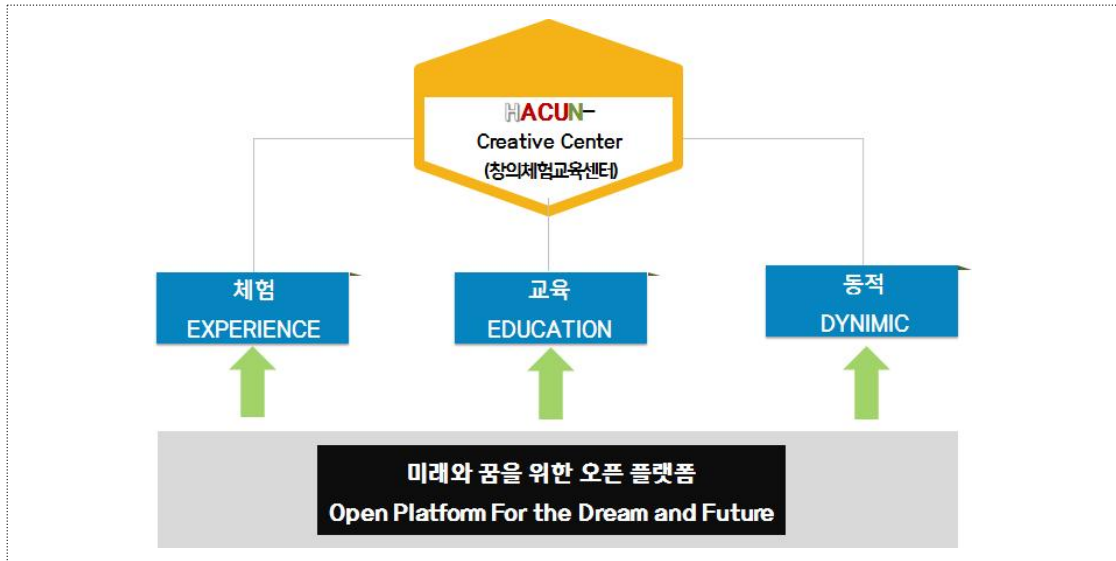
- 협력방안
 - 양주시-동두천양주 교육지원청 간 협약¹³⁾
 - 교육 대상 점진적 확대(양주동두천→경기북부→경기도)
 - 장흥면 창의체험교육 네트워크 구축(양주시, 장흥 문화예술자원(장욱진미술관, 송암스페이스센터, 777레지던시 등), 지역민(마을기업, 협동조합 등), 예술가)

11) 김성하 외(2015). 「경기도 파주영어마을의 창의테마파크 확대를 위한 기초연구」, 경기연구원.

12) 경기도 산하 교육지원청인 '경기동두천양주교육지원청'이 동두천시와 양주시를 관할하여 본 보고서에서는 동두천양주권역을 제시.

13) 경기동두천양주교육지원청 : 동두천시와 양주시를 관할하는 경기도교육청 산하 교육지원청

【그림 4-12】 HACUN(Hub)-a-MATATA 창의체험교육센터 기본방향



○ 제안 프로그램 1 : 뮤지컬¹⁴⁾

－ 목적 및 배경 : 문화 예술로 청소년의 행복 만들기

- ① 문화적 소통 : 양주 지역 내 청소년들의 문화적 네트워크 형성 및 문화연대감 부여
- ② 창의력 계발 : 종합예술분야인 뮤지컬의 직접체험을 통해 예술적 활동을 장려, 창의적 인재 육성 이바지
- ③ 건전한 여가 문화 : 청소년만을 위한 전문적 문화 향유 공간을 제공함으로써 건전한 여가활동의 중심지 역할

【그림 4-13】 창의체험교육센터-뮤지컬 운영 개요안



14) 제안 : ㈜킴스에이스

【표 4-5】 창의체험교육센터-뮤지컬 교육안(사례)

회차	일정(안)	교육내용	
1	오리엔테이션	기본교육	<뮤지컬 개론 및 연출연습, 음악연습, 안무연습> - 자신 안에 내재된 아름다움 깨닫기 - 자신의 꿈이나 생각을 음악을 이용하여 자유롭게 표현하기 - 스스로의 움직임을 자신 있게 표현하기 - 움직임, 노래 등 자신의 상태를 분석하고 확대하는 능력 키우기 - 연기가 움직임이고, 움직임은 곧 상대와의 관계임을 깨닫기 - 무용, 노래, 연기를 결합한 종합무대예술인 뮤지컬 이해하기
2	호흡, 발성, 신체훈련		
3	노래배우기, 대사 읽기, 동작 구성		
4	동작 구성, 대형연습		
5	동선 긋기, 음악연습	심화교육	<작품연습 및 공연 구성> - 참여 학생 구성(인원, 성별, 특징점)을 참고하여 작품 및 장면 선정 - 개개인에 맞는 작품 캐릭터 선정 및 특징적 요구 반영 - 차시별 별도의 계획 수립, 연기, 노래, 안무를 체계적으로 연습 - 실제 작품 발표가 가능하도록 종합연습 진행
6	안무 익히기		
7	조별 안무		
8	파트별 음악		
9	총 연습 1		
10	총 연습 2		
11	전체 리허설		
12	무대발표	<작품 발표> 연습한 작품의 장면을 학생들이 무대 위에서 직접 발표	

● 상기 일정은 가안으로 커리큘럼 등에 따라 변동 가능.

● 상기 일정은 가안으로 커리큘럼 등에 따라 변동 가능.

○ 제안 프로그램 2 : 탭댄스¹⁵⁾

- 탭댄스 교육 프로그램(주말, 3~6개월)

- ① 가족 단위로 탭댄스 교육 후 발표회 및 수료증 발급
- ② 수업 전후 가족 나들이 및 공연 관람 연계효과 기대

- 탭댄스 교육(주중)

- ① 도내 학교, 유치원 대상
- ② 방과 후, 자유학기제 연계 탭댄스 교육
- ③ 실버탭댄스 교실 운영.(실버 공연 봉사단결성)
- ④ 일반인 취미반(평일 저녁)
- ⑤ 기업체 및 관공서 단체 워크샵

- 워크샵(전문가 대상)

- ① 국내,외 유명탭댄서 초청 워크샵 개최.(한국 탭문화 발전에 기여)

15) 제안 : 탭댄스 컴퍼니 탭인, 이지투탭, 레이댄서스플라이

탭댄스>

탭댄스는 밑창에 탭(tap)이라는 쇠붙이를 붙인 구두를 신고 리듬감 있게 플로어를 쳐서 경쾌한 소리를 내며 추는 춤이다. 아일랜드의 클로그(clog) 댄스가 미국으로 전해진 뒤 흑인들의 춤과 뒤섞여 탄생했다. 탭댄스는 1920년대 재즈의 유행과 더불어 독립적인 댄스로서 그 위상을 확립했다. 주로 남녀가 파트너를 이루어 탱고 음악에 맞춰 추는데, 활동적이면서도 낭만적인 분위기를 자아낸다. 현재는 탭댄스도 다양화하고, 리듬 탭이나 뮤지컬 탭 등의 스타일이 있다. '리듬탭'은 비트를 중시하고 단계를 통해 음악을 만들어 가는 스타일이다. '뮤지컬탭'은 브로드웨이 뮤지컬에 볼 수 있도록 탭 뿐 만 아니라 몸 전체의 움직임도 중시하고 노래에 맞춰서 춤을 추는 스타일이다. 다양한 공연과 접목이 가능하고, 남녀노소를 불문하고 여러 계층의 취미활동으로 각광받고 있어 문화예술교육 프로그램으로도 활용되고 있다.

【탭댄스 관련 공연 및 영화 사례】



【표 4-6】 탭댄스 공연 및 교육 및 이벤트 사례

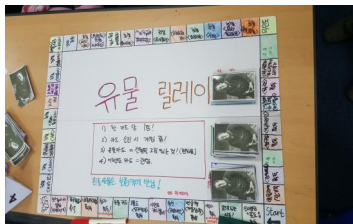
대분류	소분류	내용
공연	상설공연	-실내 공연장 (200-300석 규모) -주말공연 : 가족 대상 탭댄스 퍼포먼스 및 뮤지컬 공연 -탭아동극 창작공연
	야외공연	-탭 버스킹 공연, -이벤트 공연
	종합창작공연	-탭댄스 인디밴드 뮤지컬 융복합 공연 창작
체험&교육	탭댄스 교육(주말)	-가족 단위로 탭댄스 교육 후 발표회 및 수료증 발급 -수업 전후 가족 나들이 및 공연 관람 연계효과
	탭댄스 교육(주중)	- 시내 학교, 유치원 대상 -방과 후, 자유학기제 연계 탭댄스 교육 -실버탭댄스 교실 운영(실버 공연 봉사단 결성) -일반인 취미반(평일 저녁) -기업체 및 관공서 단체 워크샵
	워크샵	-국내·외 유명 탭댄서 초청 워크샵 및 컨퍼런스 개최
카페	탭댄스 테마카페	-탭댄스 용품 전시판매 -탭댄스 관련자료 전시 및 영상 상영 -소규모 탭 공연 및 정기적인 탭 잼파티 개최
이벤트	페스티벌	-매년 정기적으로 개최되는 양주 탭댄스 페스티벌 개최 -탭댄스 대회 개최 -탭콘서트 및 워크샵
	대관 이벤트	-탭댄스 단체 발표회 및 공연단체 정기공연 장소대관 -매니아층 유입 및 공연의 다양성 확보
	추후	-탭버스킹 페스티벌 및 해외 관광객을 대상으로 하는 여행코스 개발

○ 제안 프로그램 3 : 창의 역사 보드게임¹⁶⁾

- 기존에 주로 활용했던 교육적 기능 중 역사라는 소재를 보드게임으로 만들어 내는 수업
- 단순히 역사에 대해 맥락을 이해하는 수준이 아닌, 다양한 전략적 사고와 역사 스토리텔링이 접목된 콘텐츠 기획으로 참가자들에게 통합적인 창의경험을 가능하게 함

【표 4-7】 창의 역사 보드게임 개요 및 프로그램안

프로그램명	창의역사! 게임왕, 역사의 판을 바꾼다.	
강 사 명	충내관의 재미있는 史교육현장 내부 역사 스토리텔러	
운영 시간	180분 / 3시간 (오전 9시~12시 / 오후 1시~4시)	
수강 인원	20~30명	
주요내용	기 (발단) 50분	주요내용 : 오늘 수업 목표 와 시스템을 이해하고 적용하기위한 팀 협동시간 1. 1교시 수업시작 (10분) 1) 강사 소개 및 소통 5분 2) 오늘의 수업 목표와 과정소개 5분 2. 팀웍 다지기 및 매커니즘의 이해(40분) 1) 주 메인 게임방법 설명과 이해 5분 2) 시스템 분석을 위한 팀게임 플레이 20분 3) 수업 테마 선정을 위해 팀별 대표를 선정하여 미션 및 테마획득게임 (15분)
	승 (전개) 50분	주요내용 : 역사스토리텔링 1. 2교시 수업시작 2. 스토리텔링으로 이해하는 재미있는 역사이야기
	전 (절정) 40분	주요내용 : 게임을 통해 이해한 시스템을 적용하는 팀 협동시간 1) 주요매커니즘리 활용된 게임을 이용한 팀 보드게임제작 2) 게임을 직접 제작해 봄으로써 게임의 문제점을 보완하고 개선 3) 제작된 게임 플레이
	결 (결과) 10분	주요내용 : 만들어진 게임을 공유하는 시간 1) 게임 영업사원이 되어, 자신의 팀이 완성한 게임의 강점과 특이점 그리고 재미를 공유 2) 서로 다른 팀원들의 역사적 테마를 총정리하며 마무리
교육적 효과	역사라는 소재를 활용해 게임으로 만드는 수업. 단순히 역사스토리텔링을 통해 맥락을 이해하는 수준이 아닌, 사고력, 수리력, 통합적 추리력 등 전략적 사고와 팀 간 진행되는 프로그램 팀원 간의 상호작용으로 만들어 지는 협동 등 창의 프로그램으로 부합하는 효과.	



16) 제안 : (주)History컨설팅

○ 제안 프로그램 4 : 아토 뮤직 클래스¹⁷⁾

- 테라퓨틱 드러밍(Therapeutic drumming)과 드럼서클(Drum Circle), 켄베(Djembe) 연주 수업으로 구성
- 일방적으로 가르치는 수업 방식이 아니라, 참가자가 함께 호흡하고 교감할 수 있는 놀이 형식을 취함
- 전문적인 음악치료 기법인 테라퓨틱 드러밍 수업을 기초로 참가자들은 내면의 상처와 불안을 음악으로 해소해 나가며 장기적으로 자기 통제 능력과 스트레스 해소, 정서적 안정 및 구성원 간의 조화를 증진 목표

【표 4-8】 아토 뮤직 클래스 단기 창의체험교육 진행 예

프로그램명	꿈꾸는 소리	차시	-
대상	미정	운영시간	2 / 3 시간
프로그램 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 음악이 갖고 있는 본질적인 즐거움에 자연스럽게 접근함 - 타악이 갖고 있는 긍정적인 특징들을 최대한 활용한 커리큘럼 - 가르치지 않지만 배움이 있으며, 긍정적이고 좋은 의도를 통해 정서안정에 도움 - 아프리카 문화와 음악을 접하고 배우며 독창적인 결과물 창조 - 모두가 함께 하모니를 만들며 연주하는 과정에서 지역주민 및 동료들과의 관계 향상 		
프로그램 운영 방법	각 클래스 별 특징에 맞추어 프로그램 진행		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> - 음악을 통한 공감 - 유대감 및 자연스러운 커뮤니티 형성 - 음악을 즐기고 자신을 표현함 		
도입	<p>아이스브레이킹(30~40분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서로에 대해 알아가고 이해할 수 있는 다양한 아이스 브레이킹을 통해 유대감 형성 - 아이스브레이킹을 통해 대화를 이끌어내고 의견을 들으면서 프로그램을 함께 만들어감 - 필요 재료 : 노트, 펜, 테이블, 의자 등등 		
전개	<p>리듬게임(10~20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 워크숍의 상황과 교육 목적에 맞는 다양한 리듬게임을 통해 학생들은 즐거움, 집중력, 음악의 본질적 재미를 느낄 수 있으며 좋은 수업환경을 만들어감 <p>켄베 배우기(30~50분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 서아프리카 대표적인 악기인 켄베를 체험하고 전통리듬을 배워보는 시간 - 서아프리카의 전통 리듬은 의미와 뜻이 있고 의미와 뜻은 또 다른 문화(축제, 의식, 조각, 마스크)를 만들어냄 - 단순한 리듬의 배우고 연주하는 수업이 아닌 문화를 느끼고 체험하며 그 안에서 자연스럽게 연주 <p>드럼서클(30~50분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 원으로 둘러 앉아 타악기를 자유롭게 연주하는 시간을 가짐 - 즉흥적으로 연주하며 자신을 표현하고, 상대방과 교감하는 등 수업의 목적 및 단계에 맞는 활동 진행 - 수업이 진행될수록 ‘퍼실리테이터’의 개입은 적어지며 음악적 하모니의 완성을 스스로 느낄 수 있음 		
정리	<p>활동 및 정리하기(20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 수업의 느낀 점 이야기하기 		

17) 제안 : ART-O

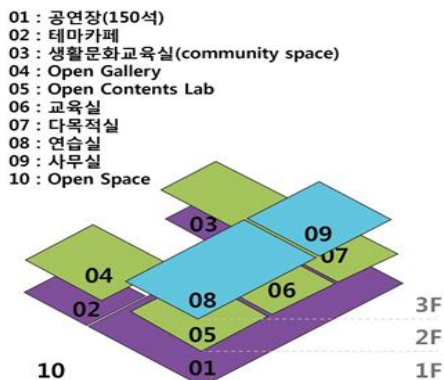
○ 제안 프로그램 5 : 기업연수 프로그램¹⁸⁾

- 문화, 예술, 인문학적 소양을 통해 영감을 얻고 이미지 힐링¹⁹⁾의 기회를 제공
- 즐거움을 바탕으로 하여 그 안에서 새로운 의미를 찾고 더 나은 배움을 얻음
- 소통과 화합을 통해 진정한 참여와 직접적인 경험을 이루어 함께 결과물을 만듦
- 강연, 공연, 인문학 등을 포함(정적, 동적 워크숍 구성)
- 기대효과

- ① 소 통 : 타인과 긍정적인 관계형성에 도움을 줄 수 있는 상호소통 능력 제고
- ② 협 력 : 공동체 의식의 형성을 통한 협력 기회 제공
- ③ 리더십 : 일방적인 명령이 아닌 소통과 협력 과정을 통해 창의적인 리더십 형성
- ④ 창의력 : 동적이고 정적인 다양한 예술과 인문학 프로그램으로 창의적 사고
- ⑤ 스트레스 해소 : 일상에 지친 마음을 달래 에너지 가득한 기업문화 형성에 도움
- ⑥ 커뮤니케이션 향상 : 구성원 간 자유로운 커뮤니케이션에 도움

○ 창의체험센터 조성안(사례)

<세부공간 계획도>



<조성 위치>

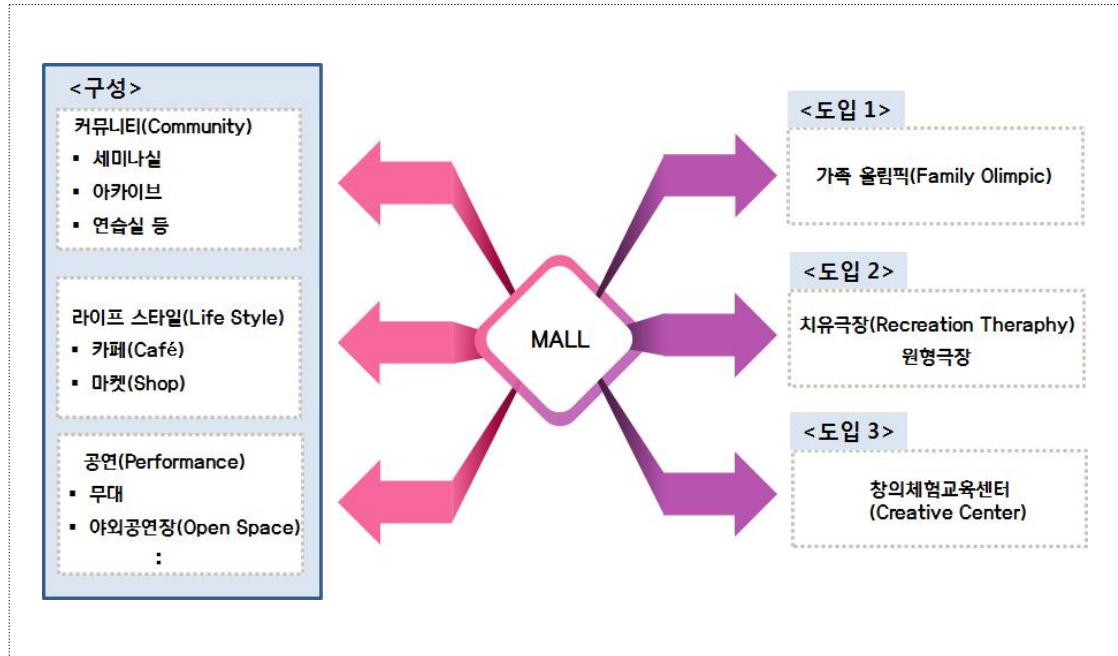


18) 제안 : ART-O 남윤식 대표

19) 이미지 힐링(Image Healing) : 마음으로부터 뇌에 긍정적인 신호를 보내면 뇌에서도 몸에 좋은 호르몬을 분비하는 시스템(정서적-정신적 안정과 스트레스 해소에 긍정적 효과가 나타남)

■ Mall

【그림 4-14】 HACUN-a-MATATA의 Mall 구성 사례



■ HACUN-a-MATATA와 모듈러 건축

- HACUN-a-MATATA의 공간조성 방식은 모듈러 건축방식을 사용하여 자유분방하고 젊은 공간 분위기 연출
- 모듈러 건축은 공장에서 사전 제작해 현장에서 블록 조립식으로 쌓아 올려 단기간에 완성하는 형태의 건축으로 일반 건축물 보다 비용 면에 있어서 건축단가가 비교적 저렴하고, 다양한 형태로 공간의 활용이 가능하여 기능적이고 합리적인 건축양식으로 볼 수 있음
- 일본, 미국, 영국 등에서는 모듈러 건축공법은 정착되었으며, 고층건축과 호텔 등의 건축에도 모듈러 건축공법이 적용되고 있는데, 특히 지질구조로 인해 지진의 발생 빈도가 높아 단독주택이 차지하는 비율이 높은 일본에서는 고베 대지진 이후 강력한 내진성능을 가진 모듈러 건축이 각광받고 있는 실정임
- 우리나라에서도 국내 첫 모듈러 공법 건축물인 서울 신기초등학교가 조성된 2003년부터 모듈러 공법에 의한 건축이 논의되고 있으나 아직 컨테이너를 이용한 가건축 형태의 건축물로만 인식되고 있는 경향이 강하며 건축의 활용도면에 있어서는 아직 '초기 단계'라고 볼 수 있음

- 대한건설정책연구원의 전문건설업 발전을 위한 공업화 건축 활성화 방안에 따르면 모듈러 건축 시장은 2020년 최소 9,400억 원에서 최대 3.4조원의 시장으로 성장할 것으로 예상하고 있으며, 주택난이 심각한 현재 우리나라 주택시장에서 대안적인 방안으로 떠오르고 있음
- 외관에 있어서도 외관에 채색되어 있는 도안이나 건축 자재의 재질을 활용하여 자유롭게 분위기를 연출할 수 있는 가변성이 있어 문화예술콘텐츠를 위한 공간 건축방식으로 적절함
- 모듈러 건축은 수직 또는 수평 증축이 자유로운 편이어서 초기 사업보다 사업이 확장되어 많은 인원을 수용할 수 있는 공연장 또는 시설이 필요할 때 유용한 편이고, 기존 건축물 리모델링 시 공간의 증축방법으로도 활용됨
- 모듈러 건축 사례 1) 커먼그라운드(서울시 광진구 자양동 17-1, 준공일 : 2015.04.10)
 - 커먼그라운드는 택시 차고지로 이용되던 유희지(대지면적 약 1600평)에 도시재생과 지역상권 활성화, 일자리 창출 기여를 위한 프로젝트로 코오롱인더스트리에서 약 100억 원을 들여 조성
 - 서울시에서는 유희부지를 코오롱인더스트리에 제공(8년간 임대)하고 행정 관련 부분을 지원하며 코오롱인더스트리는 컨테이너 시설 제공하고 유통 시스템과 마케팅 기술 등을 지원
 - 공간은 지상 4층, 지하 1층 크게 패션 리테일, 식음료 등의 상업공간과 문화전시공간(원데이 클래스, 상영회, 전시회 등), 그리고 중앙광장(팝업스토어, 플리마켓, 이벤트 등)으로 구성
 - 입점 매점은 주로 청년창업가, 소상공인, 사회적기업 브랜드 위주로 구성

【그림 4-15】 커먼그라운드 전경



- 모듈러 건축 사례 2) 파이빌(서울시 성북구 인촌로 99-16, 준공일 : 2016.08.31)
 - 파이빌은 창작, 창업, 문화예술, 공연, 봉사 등 다양한 분야에서 새로운 지식을 창조를 꿈꾸는 학생들을 지원하고자 고려대학교에서 조성한 복합공간
 - 약 461.3평의 부지에 약 17억원의 사업비를 통해 컨테이너박스 38개를 활용하여 지상 5층 규모(연면적 302.21평)로 조성
 - 공간은 아이디어 카페, 강의실, 스튜디오(16개실), 3D프린터 오픈랩 등으로 구성되어 있으며 서울시와 성북구, 고려대에서 파이빌 추진을 위한 MOU 체결

【그림 4-16】 파이빌 전경



- 모듈러 건축 사례 3) 언더스탠드 에비뉴(서울시 성동구 서울숲4길 21, 준공일 : 2016.04.18)
 - 언더스탠드 에비뉴는 민관협력 사회공헌 프로젝트로 조성된 사례로 성동구가 제공한 서울숲 부근의 약 1000평 규모 유휴부지에 롯데면세점이 기부한 102억원을 활용 해 아르콘이 기획, 운영하는 복합문화공간 조성²⁰⁾
 - 모든 사람이 스스로 가능성을 발견하고 성장, 자립할 수 있도록 지원하는 것을 목적으로 조성된 창조적 공익 문화공간
 - 서울시 성동구, 롯데면세점, (사)문화예술사회공헌네트워크(ARCON)가 참여하여 2016년 4월 18일에 조성됨
 - 지상 3층 규모로 116개 컨테이너를 활용, 프로그램에 따라 총 7개의 공간으로 구성

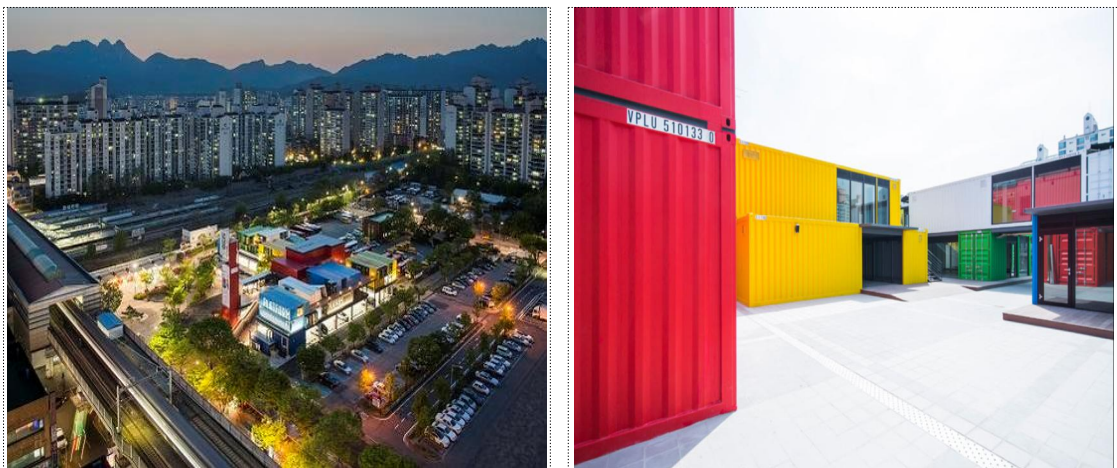
20) 성동구, 아르콘, 롯데면세점 MOU 체결(2015.01.28.), 운영 활성화 업무협정 체결(2016.04.05.).

【그림 4-17】 언더스탠드 에비뉴 전경



- 모듈러 건축 사례 4) 플랫폼창동61(서울시 도봉구 창동 1-9, 준공일 : 2016.04.29)²¹⁾
 - 플랫폼창동61은 2020년에 완공 예정인 대규모 전문 공연시설 서울 아레나 구축 이전에 지역의 생활문화 인프라를 확충하고 지역 문화 붐업을 목적으로 조성
 - 약 630평(약 2,790㎡) 규모에 해상운송에 사용되던 컨테이너 박스 61개를 사용하여 조성된 음악과 푸드, 패션 분야의 콘텐츠가 한 데 어우러진 복합문화공간
 - 공간은 공연장, 스튜디오, 갤러리, 상업시설, 라운지 등으로 구성

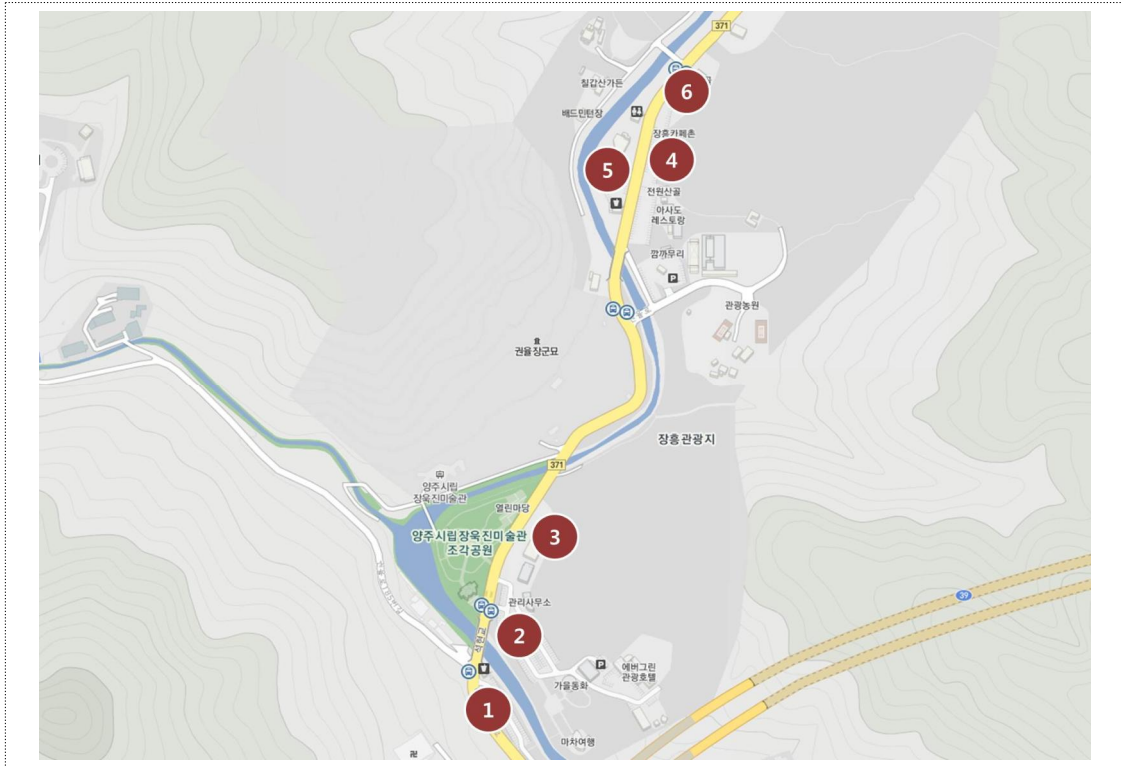
【그림 4-18】 플랫폼창동61 전경



21) 본 보고서 제3장 지역 문화예술관광자원 활용 사례 참고

주차

【그림 4-19】 주차장 현황도



【표 4-9】 장흥관광지 주차장 현황표

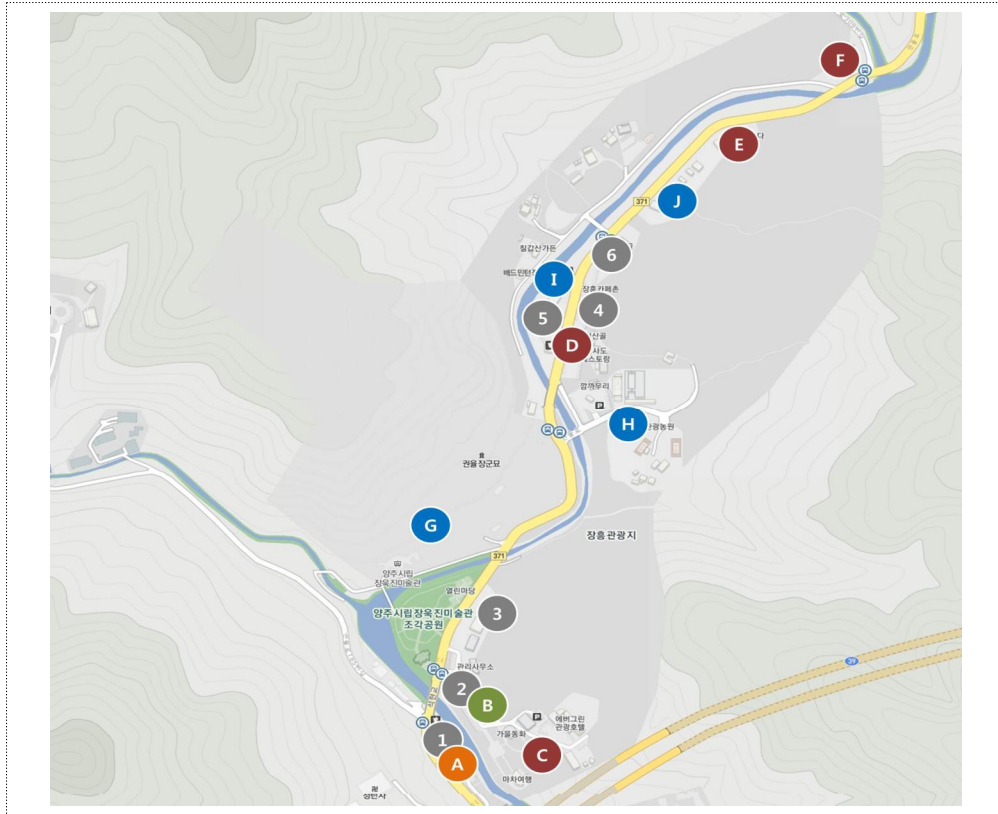
구분	주차장명 (설치면적 : m²)	주소	면수	요금	평균주차대수(일/대)
1	장흥관광지(하천변, 925m²)	장흥면 석현리 392-7번지	74	무료	-
2	장흥관광지 (장흥관광지, 1,525m²)	장흥면 석현리 394번지	118	소형차 1,000원 승용차 2,000원 대형차 3,000원	성수기(7, 8월) : 130 비수기 : 30
3	장흥관광지(효편의점, 225m²)	장흥면 석현리 394-15번지	18	무료	-
4	장흥관광지(선비촌, 775m²)	장흥면 석현리 369-3번지	55	소형차 1,000원 승용차 2,000원 대형차 3,000원	10
5	장흥관광지(아시나요, 487m²)	장흥면 석현리 373-2번지	39	무료	-
6	장흥관광지 노상(240m²)	장흥면 석현리 369-10번지	20	무료	-
합계			324	-	-

주1 : 주차장 요금은 종일 기준 요금임

주2 : 평균주차대수는 주말 기준이며 2016년 장흥관광지 주차장의 총 주차대수는 13,150대임

장흥 관광지 조성 계획 변경

【그림 4-20】 장흥관광지 조성계획 변경

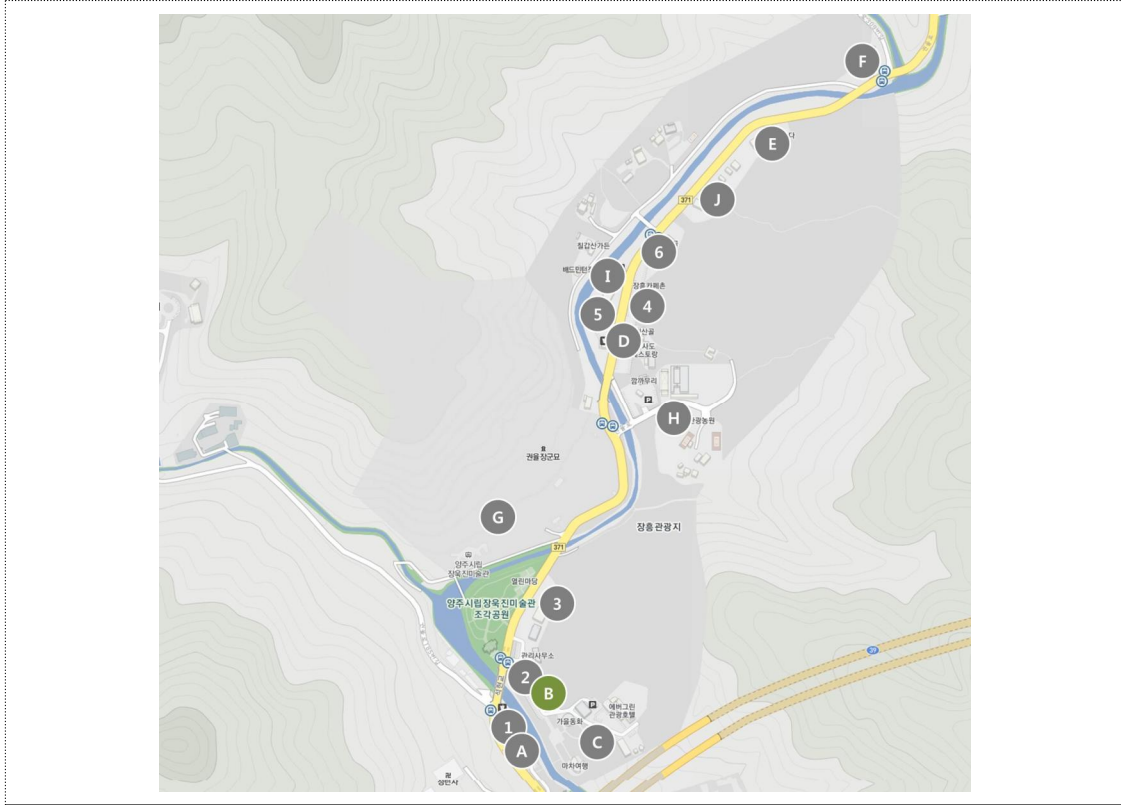


【표 4-10】 장흥관광지 조성계획 변경시 주차면수

구분			주차면수
기존 주차장	1	장흥관광지(하천변, 925㎡)	74
	2	장흥관광지(장흥관광지, 1,525㎡)	118
	3	장흥관광지(효편의점, 225㎡)	18
	4	장흥관광지(선비촌, 775㎡)	55
	5	장흥관광지(아시나요, 487㎡)	39
	6	장흥관광지 노상(240㎡)	20
	소계		324
장흥 관광지 조성 계획	A	공공편의시설	24
	B	숙박시설	128
	C, D, E, F	상업시설	145
	G, H, I, J	휴양문화시설	198
	소계		495
증감			+ 171

장흥 관광지 조성 계획 변경 - 나전칠기박물관 주차장 확보

【그림 4-21】 장흥관광지 조성계획 변경-나전칠기박물관 주차장 확보



【표 4-11】 나전칠기박물관 주차장 확보

구분			주차면수	비고
기존 주차장	1	장흥관광지(하천변, 925㎡)	74	-
	2	장흥관광지(장흥관광지, 1,525㎡)	118	-
	3	장흥관광지(효편의점, 225㎡)	18	-
	4	장흥관광지(선비촌, 775㎡)	55	-
	5	장흥관광지(아시나요, 487㎡)	39	-
	6	장흥관광지 노상(240㎡)	20	-
	소계		324	-
장흥 관광지 조성 계획	A	공공편익시설	24	-
	B	숙박시설	128(150)	주차장 면적 3,306㎡ 추가 시 주차면수 22면 추가확보
	C, D, E, F	상업시설	145	-
	G, H, I, J	휴양문화시설	198	-
	소계		495(517)	-
증감			+ 171(+ 193)	-

- 장흥면의 2006년 주차장용지 면적 7,360㎡
- 본 사업지의 법정주차대수는 200면, 주차수요대수는 415면이고, 계획주차대수는 495면으로 법정주차대비 247.5%, 주차수요대비 119.3%를 확보하여 주차수급상의 문제가 발생하지 않도록 계획함

【표 4-12】 법정주차대수 기준

시 설 물	설 치 기 준
· 문화 및 집회시설, 판매 및 영업시설, 의료시설, 운동시설, 공공용시설 중 방송국	시설면적 150㎡당 1대 (150㎡/시설면적)
· 그 밖의 건축물	시설면적 200㎡당 1대 (200㎡/시설면적)

- 법정주차대수 산정
 - 본 사업지의 법정주차대수 산정은 「주차장법 시행령 별표1」에 따라 각 시설별 법정 주차대수를 산정
 - 법정 주차대수 : 200면
 - 계획 주차대수 : 495면
- 향후 주차대수의 추가 확보가 필요한 경우 부설 주차장을 조성할 수 있음
 - 광주광역시의 「치평동 공영주차장 주차타워 신축공사 설계용역」 과업지시서(2017.02)에 따르면, 700㎡ 부지에 3층 4단, 85면 이상 규모의 철골자주식 주차타워 건립 시 2,534백만원(건축, 전기, 통신, 소방 등에 대한 비용)을 예정공사비로 제시
 - 전라남도 영암군의 「영암읍 공영주차타워 조성 실시설계용역」 과업지시서(2016.11)에 따르면, 2,925㎡의 부지에 2층 3단, 140면 이상 규모의 주차타워 건립 시 1,750백만원(건축, 기계설비, 전기, 통신, 소방, 토목 등에 대한 비용)을 예정공사비로 제시

[별표 1] <개정 2016. 7. 19.>

부설주차장의 설치대상 시설물 종류 및 설치기준 (제6조제1항 관련)

시설물	설치기준
1. 위락시설	○ 시설면적 100㎡당 1대(시설면적/100㎡)
2. 문화 및 집회시설(관람장은 제외한다), 종교시설, 판매시설, 운수시설, 의료시설(정신병원·요양병원 및 격리병원은 제외한다), 운동시설(골프장·골프연습장 및 옥외수영장은 제외한다), 업무시설(외국공관 및 오피스텔은 제외한다), 방송통신시설 중 방송국, 장례식장	○ 시설면적 150㎡당 1대(시설면적/150㎡)
3. 제1종 근린생활시설[「건축법 시행령」 별표 1 제3호바목 및 사목(공중화장실, 대피소, 지역아동센터는 제외한다)은 제외한다], 제2종 근린생활시설, 숙박시설	○ 시설면적 200㎡당 1대(시설면적/200㎡)
4. 단독주택(다가구주택은 제외한다)	○ 시설면적 50㎡ 초과 150㎡ 이하: 1대 ○ 시설면적 150㎡ 초과: 1대에 150㎡를 초과하는 100㎡당 1대를 더한 대수[1+{(시설면적-150㎡)/100㎡}]
5. 다가구주택, 공동주택(기숙사는 제외한다), 업무시설 중 오피스텔	○ 「주택건설기준 등에 관한 규정」 제27조제1항에 따라 산정된 주차대수. 이 경우 다가구주택 및 오피스텔의 전용면적은 공동주택의 전용면적 산정방법을 따른다.
6. 골프장, 골프연습장, 옥외수영장, 관람장	○ 골프장: 1홀당 10대(홀의 수×10) ○ 골프연습장: 1타석당 1대(타석의 수×1) ○ 옥외수영장: 정원 15명당 1대(정원/15명) ○ 관람장: 정원 100명당 1대(정원/100명)
7. 수련시설, 공장(아파트형은 제외한다), 발전시설	○ 시설면적 350㎡당 1대(시설면적/350㎡)
8. 창고시설	○ 시설면적 400㎡당 1대(시설면적/400㎡)
9. 학생용 기숙사	○ 시설면적 400㎡당 1대(시설면적/400㎡)
10. 그 밖의 건축물	○ 시설면적 300㎡당 1대(시설면적/300㎡)

5) HACUN(Hub) 도입Ⅲ : HACUN(Hub)-Street

■ 자동차 중심에서 사람 중심으로의 보행환경 조성

- HACUN(Hub)-Street는 자동차가 중심이 되는 공간이 아닌 사람을 중심으로 한 보행 환경을 조성하여 보행자가 안전하게 마음 놓고 걸을 수 있는 공간을 조성
 - 호주 및 유럽의 공유 공간(Shared Space)에서는 공유공간을 이용하는 모든 주체가 동등한 권리를 갖고 자신의 이동 및 안전에 대해 스스로 책임져 사고를 줄일 수 있다는 개념을 바탕으로 하며 대표적으로 바로셀르나의 경우 실제 사고 및 사상자가 감소
 - 관광지로 지정되어 있는 장흥 문화예술체험특구 내 지방도(371)를 보행자우선도로²²⁾ 등으로 지정, 관리
 - 교통정온화 기법 도입을 통한 차량 속도 저감 방안 마련(스탬프 포장기법 활용, 단차 및 방호 울타리 제거, 길거리 3D 아트 등)
- 거리를 단순 이동을 위한 공간이 아닌 문화예술과 머무름이 있는, 즐거움을 위한 공간으로 탈바꿈
 - 국외의 보행자 우선 도로 관련 사례(네덜란드 본엘프, 일본 커뮤니티존 등)에서는 안전뿐만 아니라 도로경관 창출, 생활놀이 공간 등의 사회적 활동 공간 조성 등을 목표
 - ‘생활의 터전’ 또는 ‘생활의 정원’으로 해석되는 네덜란드 본엘프는 교통 정온화(속도감소 등), 보행자 안전 증가, 도로 경관 향상 뿐만 아니라 사용할 수 없었던 오픈스페이스인 도로를 활용하여 지역 내 활동 범위를 확대하고자 조성
 - 일본 커뮤니티 존에서는 주행속도 억제, 노상주차 적정화, 환경보전 및 경관 창출과 더불어 주민참여 및 커뮤니티 재생 활성화 등을 목적으로 조성
 - 미국 샌프란시스코의 경우 공공공간의 불법주차를 방지하고자 녹색의 휴식 공간을 제공하는 파크렛(parklet) 조성
 - 국내 최초의 대중교통전용지구(Transit Mall)인 대구광역시 중앙로(2010.01 개통)는 영상·정보시설 설치(미디어아트 월), 전시회와 길거리 공연 등을 제공할 수 있도록 거리 정비
 - HACUN(Hub)-Street에서도 안전성, 쾌적성 뿐만 아니라 공연, 체험, 전시 등 지역민, 예술가, 방문객이 직접 참여하여 즐기는 공간을 조성
- HACUN(Hub)-Street는 HACUN-Vill의 걷고 싶은 거리, 볼거리가 있는 거리 조성을 통한 경관(Landscape) 형성과 연계

22) 국토해양부(2015)의 「도시·군계획시설의 결정·구조 및 설치기준에 관한 규칙」에 따라 폭 10m 미만의 도로로서 보행자와 차량이 혼합하여 이용되며 보행자의 안전과 편의를 우선적으로 고려하여 설치하는 도로

【그림 4-22】 HACUN(Hub)-Street 기본방향



【그림 4-23】 HACUN(Hub)-Street 사례안

<스탬프 포장 기법-서울시>



<파크릿 조성-샌프란시스코>



< 나전칠기 앞 도로의 현황과 3D 아트 도입 후>

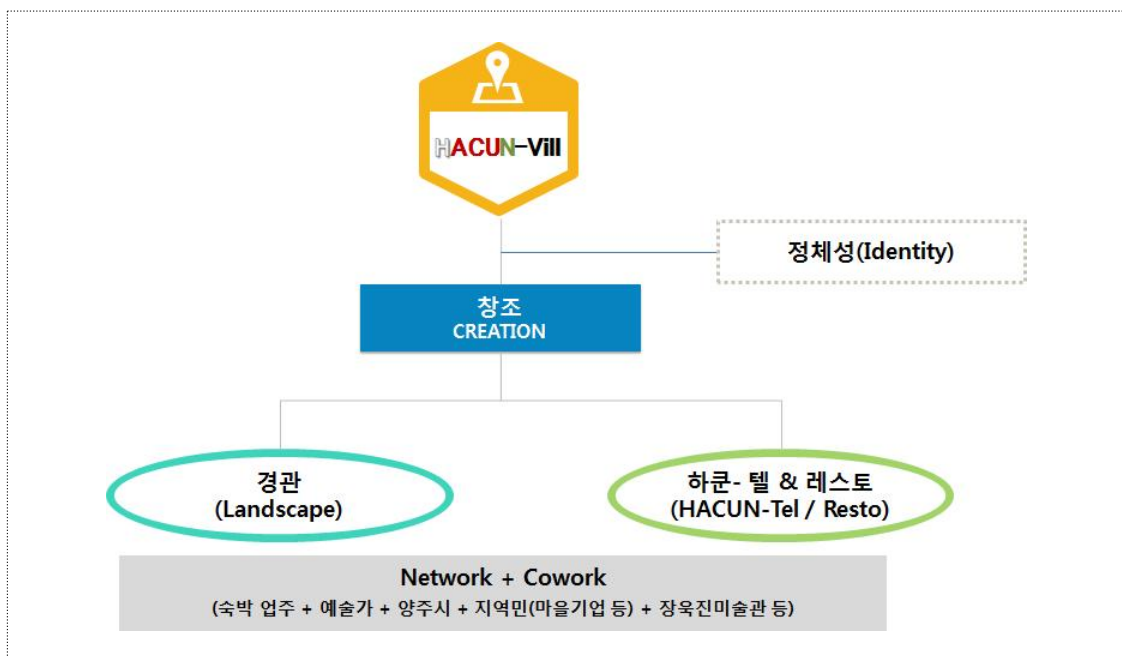


5) HACUN(Hub) 도입Ⅳ : HACUN(Hub)-Vill

■ HACUN(Hub)의 정체성 확립을 위한 HACUN-Vill 조성

- 장흥 관광지가 하나의 공간으로 인식될 수 있는, 정체성(Identity)을 가질 수 있는 경관 조성
 - 도시의 공공환경은 지역의 첫 인상을 좌우하는 중심축을 이루며 그 지역의 전반적인 가치와도 연계됨²³⁾
 - 장흥 관광지는 현재 무분별한 숙박시설 및 음식점 난립, 볼거리·즐길거리 없는 거리 환경으로 관광지 경관 및 환경이 불량하며 하나의 장소로서 인식되지 않고 단절된 공간으로 인식됨
 - 기존의 숙박시설 및 음식점이 장흥관광지의 일부이자 하나의 마을(村)로 인식될 수 있는 경관 조성이 필요하며 볼거리, 즐길 거리, 그리고 쉼이 있는 문화예술 중심의 가로경관 창출 필요

【그림 4-24】 HACUN(Hub)-Vill 기본방향

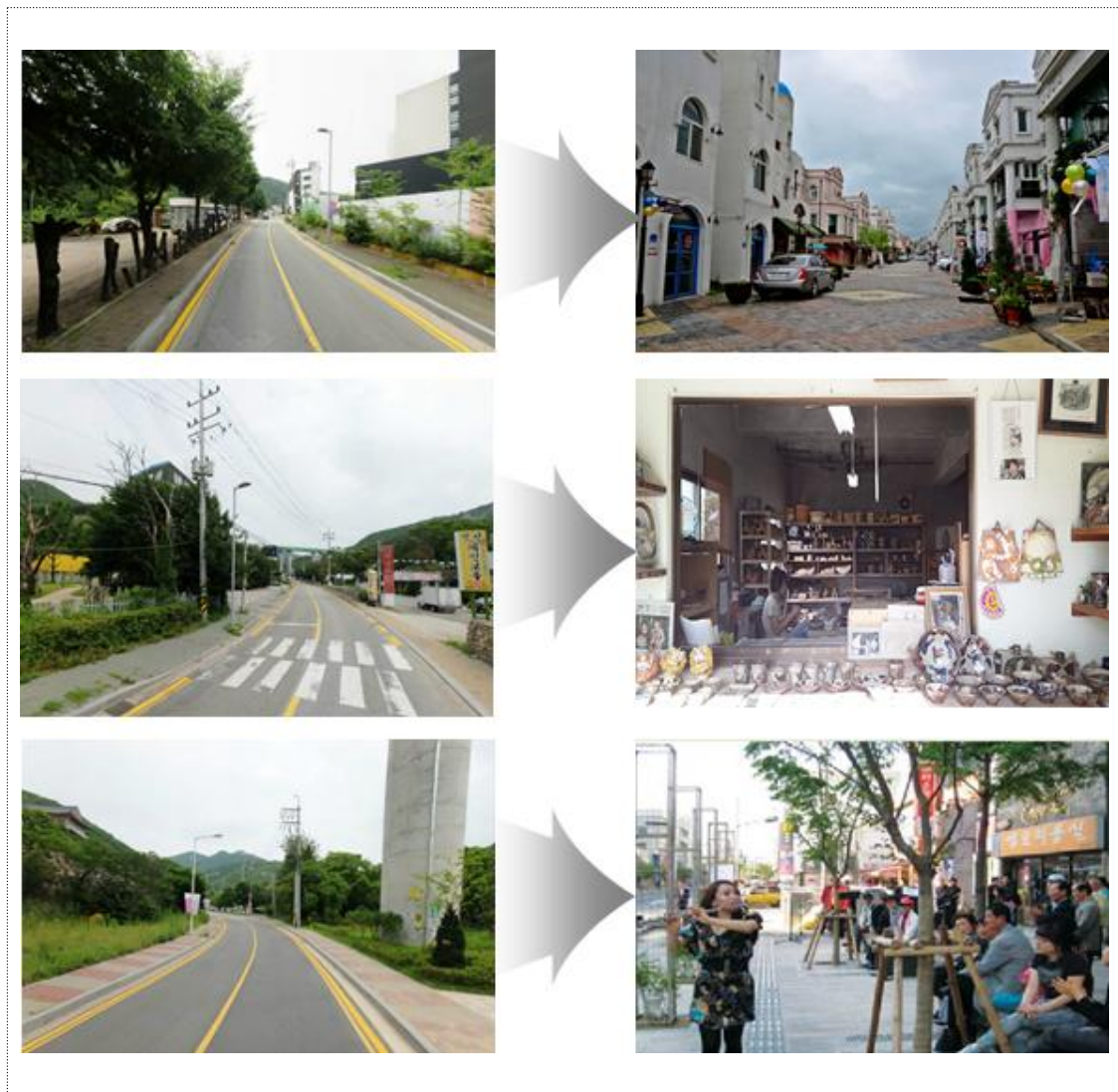


23) 황요순, 임채형(2012). “창의적 도시경관 디자인을 위한 지역문화 스토리텔링 활용 방안”, 『한국콘텐츠학회』, 12(11):119-132.

■ HACUN(Hub) Vill : Landscape

- HACUN(Hub) Vill은 자동차 중심이 아닌 사람 중심의 거리를 조성하고자 하는 HACUN(Hub)-Street과 연계하여 조성
 - 직접 체험하고 즐기는 문화예술이 있는 걷고 싶은 거리, 볼거리가 있는 거리 조성
 - 교통정온화 기법 등의 도입을 통해 안전하고 쾌적한, 마음 놓고 걸을 수 있는 공간 조성

【그림 4-25】 HACUN(Hub)-Vill 걷고싶은 거리 조성 사례안



■ HACUN(Hub) Vill : HACUN-Tel & HACUN-Resto(가칭)

- 예술가와 숙박·음식점 업주의 1:1 매칭을 통한 건물 내외부 리모델링
 - ‘장흥 HACUN-Vill’ 조성 공모 오디션을 실시, 리모델링 사업비 지원
 - 사업 참여 업체 인센티브(예술숙박업·음식업 공식 인증(양주시), 단체·관광객 연계 등)
 - 단계적 확장(시범사업→점진적 확대)
 - 경관협정을 통한 사업 진행
 - 장흥 문화예술 컨소시엄 구축 : 양주시, 장욱진 미술관, 지역민(마을기업, 협동조합 등), 예술가, 사업 참여 업주, 경관협정 전문가 등
- 기존 숙박업소 이미지 변화를 위한 네이밍
- HACUN-Tel의 Sub-naming(하위 네이밍)

【그림 4-26】 HACUN-Tel & Resto 사례안 : 창동예술촌 거리



6) HACUN-Festival

- 지역 이미지를 확립할 수 있는 지역 특화 페스티벌 콘텐츠 유치·육성
 - HACUN(Hub) 조성 초기에 대대적인 페스티벌을 함께 유치하여 적극적으로 홍보함으로써 관광객을 유입시키고 HACUN(Hub)의 긍정적인 이미지 형성
 - 매년 또는 시즌별로 정기적인 페스티벌을 유치함으로써 페스티벌 특화 도시로서의 이미지 정립

【그림 4-27】 HACUN(Hub)-Festival 기본방향



■ Festival i : 힐링콘서트²⁴⁾

- 프로그램 목적
 - 전문 컨서트장에서 볼 수 있는 좋은 공연을 쉽고 재미있게 보여줌으로써 양주시를 알리고 양주시민은 물론 타 지역에서 온 찾아온 사람들에게 재미있고 좋은 문화를 소개하고 경제창출로 이끔
- 프로그램에 대한 요구 유무
 - 현재 너무 정체되어 있는 양주시에 활력을 불어넣고 사람들을 모이게 할 프로그램이 절실함

24) 제안 : ㈜킴스에이스

○ 유사 프로그램의 유무 및 효과

- 2014년부터 3년간 전국의 국립공원 및 유원지 등에서 열렸던 힐링콘서트는 다양한 종류의 질 높은 공연을 해설과 함께 쉽게 남녀노소 없이 대중들에게 크게 호응 받으며, 여러 방송과 신문에서 대한민국을 힐링하는 좋은 공연으로 소개되었고 문화융성에 크게 기여하여 여러 차례 문화융성상 및 대한민국 사회공헌대상을 수상

○ 대상 및 인원

- 남녀노소 없이 가족단위나 연인 및 단체 등 모든 연령대에 가능
- 100명~ 1,000명

【그림 4-28】 HACUN(Hub)-Festival : 힐링콘서트 사례안

■ Festival ii : DRUMSTRONG™ 페스티벌²⁵⁾

○ 전 세계의 암 환자를 위한 즐거운 사랑의 축제, DRUMSTRONG™

- DRUMSTRONG™ 페스티벌은 전 세계의 암환자들과 그들을 사랑하는 사람들의 행복한 삶을 지원하는 것을 목표로 암에 대한 연구, 교육, 홍보 등 암을 치료하고 극복하기 위해 다양한 활동을 지원하고자 2007년 미국에서 시작
- 현재(2017년 1월 기준) 전 세계 25개국 70여개 도시에서 논스톱 릴레이로 개최되었으며 DRUMSTRONG™ 홈페이지를 통해 실시간으로 전 세계 방송
- 한국 개최는 전례 없는 일로 본 페스티벌을 제안한 ART-O에서 한국에서 개최할 수 있는 라이선스를 부여받아 2017년 5월 개최를 위한 준비 중에 있음

25) 제안 : ART-O

- 페스티벌 결과를 알 수 없는 새로운 형태의 축제가 아닌 미국, 유럽, 일본, 중국 등 전 세계 곳곳에서 이미 활발하게 이루어지고 있는 검증된 페스티벌로 성공적인 결과 기대 가능

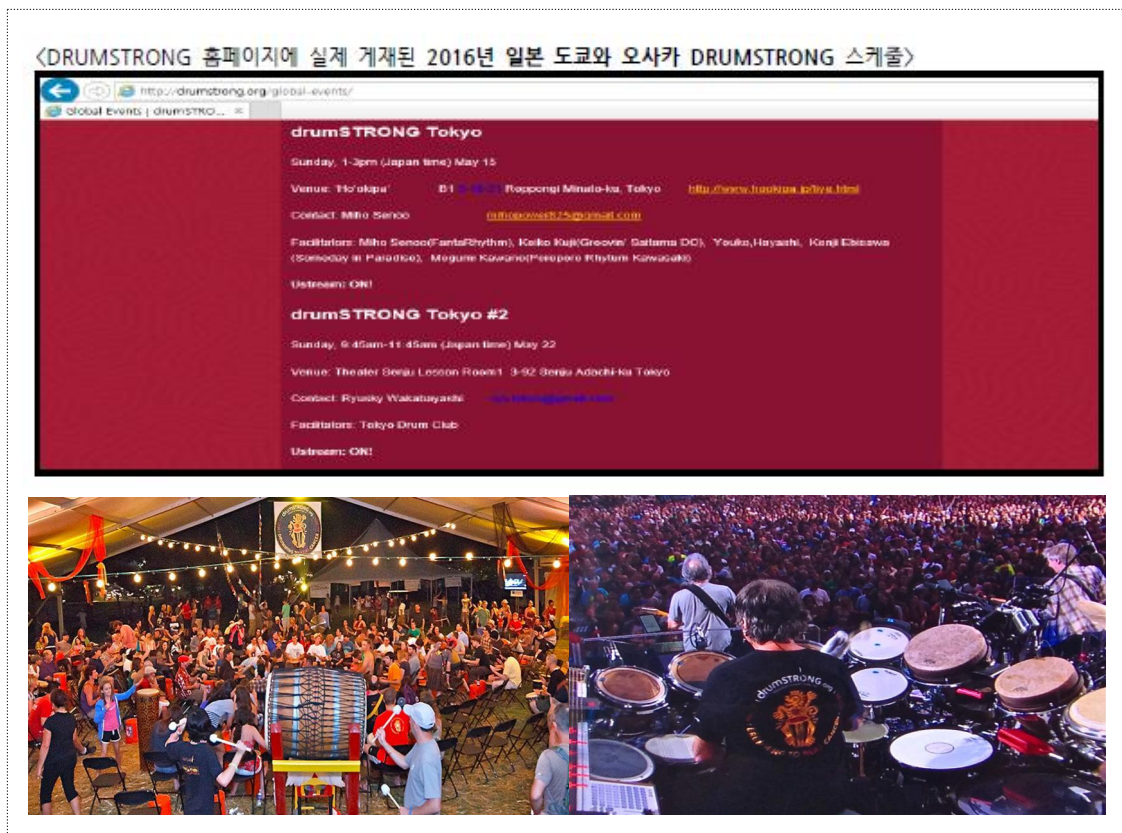
○ DRUMSTRONG™ 페스티벌 공간 및 프로그램

- 많은 사람들이 한 공간에서 함께 즐길 수 있는 공간에서 개최
- 페스티벌은 다양한 워크숍과 세계적인 아티스트들의 공연, 관객이 직접 참여하는 드럼 서클로 구성
- 전세계로 송출되는 페스티벌 방송 후에도 드럼서클, 공연, 워크숍 등을 계속해(2박3일) 풍성한 축제 구성

○ 기대효과

- 사회공헌활동의 의미를 갖는 페스티벌 개최를 통해 HACUN(Hub) 이미지 제고가 가능하며, 곧 양주시의 지역 문화예술축제를 가질 수 있는 기회
- 세계적인 타악기 전문 회사를 비롯하여 약 35개의 문화예술관련 회사가 후원하는 페스티벌로 세계의 다양한 문화예술관련 단체들과 네트워크 기회 마련

【그림 4-29】 HACUN(Hub)-Festival : DRUMSTRONG™개최 사례



5. 문화예술창조허브 조성·운영 추진전략

■ HACUN TF 구성·운영 ('17.03~)

○ HACUN 추진을 위한 TF 구성

- 지역주민(상인, 주민 등), 전문가, 행정가(양주시청), 양주시의회, 장흥문화예술자원(장욱진 미술관, 송암 스페이스 외) 등으로 TF 구성

○ 샤레트 도입²⁶⁾을 통한 HACUN TF 운영

- 샤레트는 집중적으로 의견을 교환하고 새로운 제안을 할 수 있는 시스템(집중검토회의)으로 단기간의 집중적인 작업을 통해 참여자들의 아이디어를 효과적으로 모을 수 있음
- 최소 1주일에 1회 이상 샤레트를 개최하여 도출된 아이디어의 검토·보완 수행

■ HACUN 운영기구 설립('17.05)

○ HACUN 운영기구인 “(가칭)HACUN 센터”는 중간지원조직과 단위사업추진조직으로 구성

- 중간지원조직은 경영지원과 운영지원으로 구분
- 경영지원조직은 기획총무, 재무회계, 시설사업, 홍보마케팅 등의 HACUN 경영을 위한 행·재정 및 홍보 관련 전반적인 업무 지원 역할 수행
- 운영지원은 HACUN의 지속적인 운영을 위한 문화·교육·교류협력 관련 사업, 프로그램을 연구개발하며 운영되고 있는 프로그램들에 대한 모니터링을 통해 보완 계획을 수립
- 단위사업추진조직은 실제 사업을 운영하는 조직으로 크게 마을기업과 기획·운영조직으로 구분
- 마을기업은 HACUN-Vill과 HACUN-Mall의 공간 운영·관리를 수행
- 기획·운영조직은 전시·행사, 축제, 교육프로그램, HACUN-Street 등 관련 기획을 사업화하고 운영

○ 운영인력 직급별 인건비 책정

- 서울시 무중력시대 대방동 사례에서는 센터장과 매니저를 정규인력으로 하여 2016년 기준 센터장 연봉(기본급, 관리업무수당, 명절휴가비, 정액급식비, 직급보조비 포함)은 41,514,500원, 사원 연봉(기본급, 명절휴가비, 정액급식비 포함) 21,890,700원 제시²⁷⁾

26) 경기도 수원시 거북시장은 샤레트를 도입한 대표적인 사례로 매월 2, 4번째주 토요일 모임 정례화를 통해 2009년 1월부터 2011년 8월까지 총 72회의 샤레트(집중검토회의)를 개최하였다. 샤레트에는 거북시장 상인회, 대한민국토·도시계획학회 경관연구위원회, 지역전문가, 준원도시경관연구센터 등의 다양한 주체가 참여하였으며 점차 발전하여 수원시에서도 참여하게 되었다. 수원시 거북시장은 샤레트를 통해 경관협정을 체결(2012.06.29. 인가)하였으며 협정 내용에 따라 거북시장길 특화거리 경관 개선, 축제 및 문화콘텐츠 개발 등의 활동이 협정체결자(토지주, 건물주, 임대인 등)에 의해 이루어지고 있다.

27) 연봉 외 수당으로는 가족수당, 자녀학비보조수당, 연장근로수당, 연가보상비, 성과상여금, 퇴직충당금 등이 포함될 수 있으며 본 연구에서는 제시하지 않음

【표 4-13】 서울시 무중력지대 대방동 인력운영안

직급	계	1급	2급	3급
직책	—	센터장	매니저	사원
정원	2명	1명	0명	1명
주요업무	—	사업총괄, 청년활동 지원	—	경영지원, 커뮤니티, 기획연결

자료 : 서울시(2016). 『2016년 무중력지대 대방동 사업계획서』.

- 서울시 무중력지대 대방동 사례에서는 센터장의 기본급은 2016년 공무원 봉급표의 5급 6호봉으로 책정하였으며 사원의 경우 8급 2호봉으로 책정하여 제시

【표 4-14】 2016년 공무원 봉급표(4~9급 / 1~10호봉)

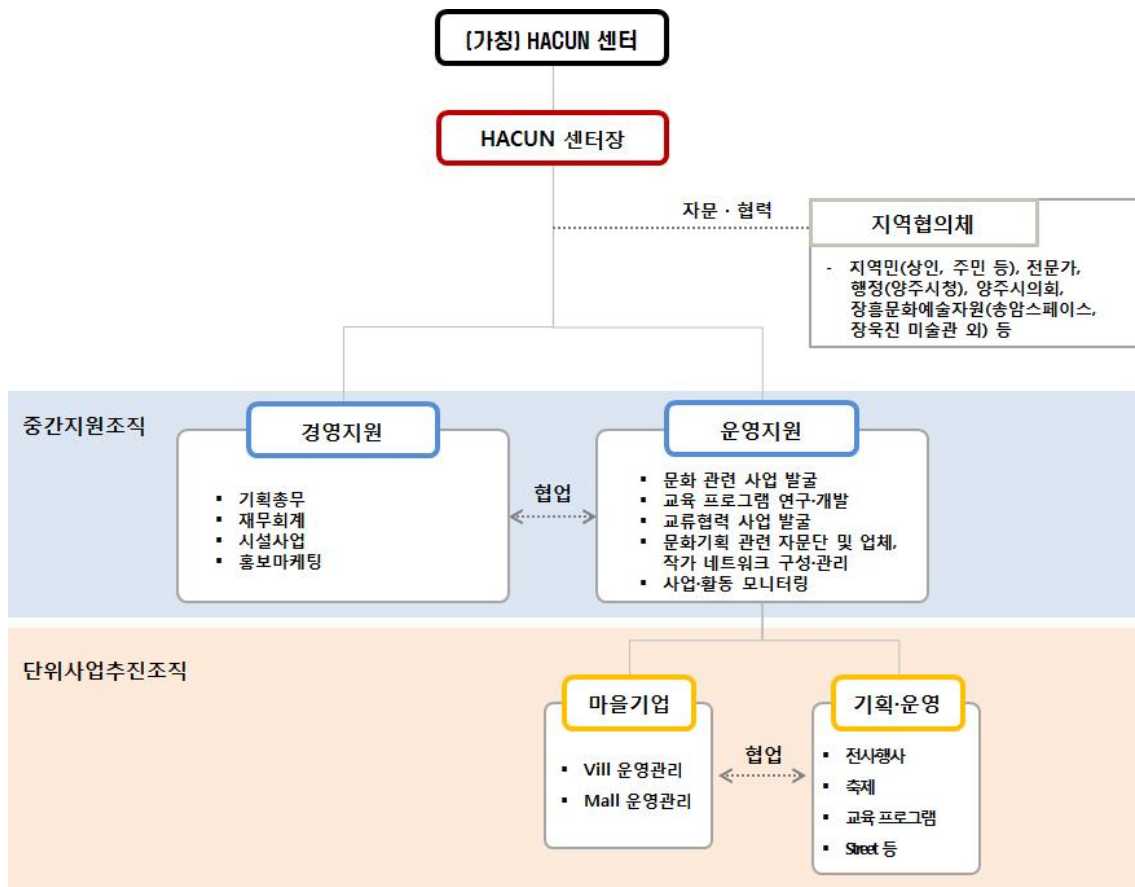
직급 호봉	4급	5급	6급	7급	8급	9급
1	2,528,500	2,259,700	1,864,100	1,672,800	1,491,500	1,346,400
2	2,631,800	2,351,000	1,950,700	1,749,100	1,563,900	1,409,500
3	2,736,800	2,445,700	2,040,300	1,829,900	1,640,300	1,476,500
4	2,844,100	2,544,200	2,131,800	1,914,800	1,718,200	1,547,900
5	2,953,000	2,645,300	2,225,800	2,002,700	1,799,400	1,623,000
6	3,062,900	2,748,500	2,322,600	2,092,800	1,882,400	1,698,800
7	3,173,800	2,853,300	2,419,600	2,183,600	1,965,900	1,774,200
8	3,285,300	2,959,300	2,516,900	2,274,700	2,045,800	1,847,000
9	3,397,100	3,065,700	2,614,500	2,361,400	2,122,300	1,916,700
10	3,508,800	3,172,900	2,706,100	2,444,400	2,194,500	1,983,600

자료 : 인사혁신처(2016). 『2016년 공무원 봉급표』.

○ 지역협의체와 자문·협력 관계 구축

- 지역협의체는 TF를 주축으로 지역민(상인, 주민 등), 전문가, 행정(양주시청), 양주시의회, 장흥문화예술자원(장욱진 미술관, 송암 스페이스, 가나아트파크 외) 등으로 확대 구성

【그림 4-30】 (가칭)HACUN 센터 운영 조직도(안)



■ HACUN 기타 소요 예산 사례

- HACUN-a-MATATA 프로그램 및 Mall의 운영을 위하여 새로운 공간을 조성하는 경우 앞서 제시한 모듈러 건축 사례로 개략적인 사업비를 추정해볼 수 있음
 - HACUN-a-MATATA 공간 조성이 가능한 부지는 현 나전칠기체험관이 자리하고 있는 약 4,481㎡(1,400여평) 부지로 지상 5층 규모의 공간을 조성하는 경우 세부 공간 구성에 의한 차이가 있을 수 있으나 연면적에 따라 약 20억(연면적 1,000㎡)~100억(연면적 5,000㎡)원이 소요될 수 있음

【표 4-15】 모듈러 건축물 건축 예상 사업비

구분	부지면적	연면적	규모	사업비
파이빌	1,542㎡	999.04㎡(38개)	지상5층	약 17억원
언더스탠드에비뉴	4,126㎡	3,211㎡(116개)	지상3층	약 102억원
커먼그라운드	5,132㎡	5,060㎡(200개)	지상4층, 지하1층	약 100억원

■ HACUN의 지속적 운영('17.06~)

- HACUN 프로그램 보완·개발 운영
 - － 활동 모니터링 시스템 구축을 통한 프로그램 보완·개발 운영
- 수익모델 창출 및 기업 메세나 활동 연계 추진
 - － 최근 기업은 사회경제적 요구에 의하여 기업이 비즈니스 활동을 하는 지역사회에 대한 사회공헌 활동(사회적 책임활동, CSR:Corporate Social Responsibility)에 더 많은 투자 및 활동 요구받고 있는 실정²⁸⁾
 - － 다수 연구에서는 기업 이미지 제고를 통한 브랜드 가치를 높이는데 기업 메세나 활동 중요성 강조
 - － 메세나 활동은 기업이 문화예술에 대한 지원을 통해 사회에 공헌하고 국가 경쟁력에 이바지하는 활동을 총칭²⁹⁾
 - － 2014년 「문화예술후원 활성화에 관한 법률」 제정으로 법적 근거 마련³⁰⁾
 - － 점차 공유가치를 함께 창출할 수 있도록 문화예술 프로그램을 직접 진행하고 연구하면서 문화예술과 수평적 파트너십을 갖는 기업 CVS도 활성화 추세
- 경관협정 지원 사업, 도시재생 사업 등 경기도 및 정부 지원 적극 유도
 - － 국토교통부에서는 2016년부터 ‘경관협정 활성화 지원 사업’을 추진 중으로 경관을 만들어가는 HACUN-Vill 조성·운영 사업과 연계 가능
 - － ‘경기도 도시재생지원센터³¹⁾’는 주민이 직접 주도하는 현지 개량 방식의 업무를 목표로 도시재생 공모사업을 지원하여 HACUN(Hub)과 연계 가능
 - － 2014년부터 진행되어 온 ‘NEXT 경기 창조오디션’의 경우 31개 시·군이 지역경제 활성화, 일자리 창출 아이디어 등을 제안하고 경기도민이 직접 평가해 우수 시군예산을 지원하는 예산지원 혁신 도모 사업으로 HACUN과 연계 가능
 - － 지속적인 경기도 및 정부 지원 사업비 확보를 통해 HACUN 운영

28) 이인구(2013). “기업의 사회적 책임활동의 커뮤니케이션 도구로서 기업 메세나 활동의 역할 : 금호아시아문화재단의 사례”, 『문화산업연구』, 13(3):115-120.

29) 한국메세나협회 홈페이지(www.mecenat.or.kr).

30) 「문화예술후원 활성화에 관한 법률」 제2조(정의) 2항 “문화예술후원이란 문화예술 발전을 위하여 자발적으로 물적·인적 요소를 이전·사용·제공하거나 그 밖에 도움을 주는 일체의 행위를 말한다.”

31) 경기도에서 출자하고 경기도시공사가 위탁 받아 2016년 5월에 개소하였다. 도시재생 공모사업으로 수원시 행궁동 ‘수원화성 르네상스’, 성남시 태평동 ‘태평성대 도시재생’, 부천시 ‘성주산 행복한 마을’ 등을 지원하였다.



제5장

결론

- 1. 연구 요약
- 2. HACUN(Hub) 조성 · 운영 방안
- 3. 기대효과

제5장 결론

1. 연구 요약

- 국내 관광지는 대부분 개발, 발전, 쇠퇴의 단계를 거치며 장흥관광지 역시 관광지로 지정된 이후 관광지 내외부의 다양한 요인에 의해 개발, 발전, 쇠퇴의 단계를 밟고 있음
 - 유명 관광지로서 전성기를 누렸던 관광지의 쇠퇴는 대부분 관광지에 사람과 자본이 모여들기 시작하면서 지역 경제 활성화라는 경제적 논리에 따라 무분별한 개발, 무분별한 상업시설, 숙박시설의 조성 등의 난개발로 인해 관광지 환경의 본디의 매력을 상실하면서 시작됨
- 장흥관광지는 문화예술 시설 및 콘텐츠가 밀집해 있으며 양주시 타 읍면동에 비해 숙박 시설 및 음식점업 비율이 높아 양주시의 문화예술 거점 역할과 관광지로서의 역할을 수행할 수 있는 성장가능성을 보유하고 있으나 낮은 대중교통 이용 접근성, 통과교통(371번 지방도) 및 불량한 보행환경으로 인한 공간의 단절, 노후화된 경관, 편중된 문화예술 장르 등으로 인해 활성화가 부족
- 이에 기존에 있던 문화자원을 재점검하고 관광지의 약점과 강점을 파악하여 지역의 매력적인 문화적 요소를 회복하고자 장흥관광지 활성화를 위한 방안 모색이 필요하며, 본 연구에서는 장흥면사무소~(구)장흥조각레지던스를 대상으로 “장흥 문화예술창조허브 조성 아이디어”를 제안
 - 창작 활동을 위한 아뜰리에 등의 공간 및 프로그램
 - 문화예술 공연, 교육 등이 이루어질 수 있는 공간 및 프로그램
 - 휴식과 체험이 이루어지는 카페 등의 공간 및 프로그램 등
- 본 연구에서 조사된 국내외 문화예술관광자원을 통한 지역 활성화 사례에서는 공통적으로 i) 새로운 문화예술 콘텐츠의 도입, ii) 복합문화공간의 조성, iii) 문화예술의 생산, 소비, 유통, iv) 다양한 주체 참여(지역주민, 행정, 전문가 등)가 이루어짐
- 장흥 문화예술창조허브는 이를 반영하여 i) 새로운 문화예술 콘텐츠 도입, ii) 소프트웨어 및 휴먼웨어, iii) 종합 문화예술 장르, iv) 복합 문화공간 조성, v) 다양한 주체 참여를 통한 네트워크, vi) 문화적 환경(생산, 소비, 유통) 조성을 기본 방향으로 제시

- 장흥 문화예술창조허브는 사람(Human), 예술(Art), 문화(Culture), 그리고 자연(Nature)가 어우러진 장으로 조성하고자 하며, 첫 글자를 통해 HACUN(Hub)로 명칭함
 - HACUN(Hub)는 다양성, 창조, 지속성, 커뮤니티, 체험, 재미, 놀이를 바탕으로 조성
- HACUN(Hub)는 크게 연계와 도입을 통해 조성
- HACUN(Hub)의 연계는 협의체 구축을 통한 네트워킹을 통해 지역과 공간, 기존 문화자원의 연계 도모
 - Top-down 형식이 아닌 지역민(마을기업, 상인회, 지역주민 등), 기존 문화자원(장욱진 미술관, 777레지던스, 송암스페이스센터 등), 인접자원(기산리 등), 전문가 등이 형성한 거버넌스를 통해 지속가능한 협력 네트워크의 형성
- HACUN(Hub)의 도입은 HACUN(Hub)의 정체성 확립을 위한 Color storytelling과 지역 문화콘텐츠에 활력을 불어넣을 수 있는 새로운 콘텐츠(하드웨어, 소프트웨어)의 도입으로 이루어짐
 - HACUN(Hub)의 Color는 크게 흰색, 녹색, 그리고 적색으로 구성됨. 가장 근원적인 색으로 바탕, 기반, 기초 등을 의미하는 흰색은 사람과 삶, 공동체와 지역을 의미
 - HACUN(Hub)의 전체 면적 중 가장 넓은 면적을 차지하는 산림을 통해 지역의 바탕 색이자 HACUN(Hub)의 대표적인 관광자원인 자연을 의미하는 녹색을 도입
 - 자연을 상징하는 녹색과 보색 관계를 이루며 역동적이고 생생한 효과를 연출할 수 있는 강조색인 적색을 도입하며 이는 자연자원 가운데 문화와 예술을 상징
 - 새로운 콘텐츠(하드웨어, 소프트웨어)는 크게 4가지 공간으로 구분되며 각각
 - i) HACUN-a-MATATA, ii) HACUN-Street, iii) HACUN-Vill, iv) HACUN-Festival로 구성·도입
- HACUN(Hub)은 지역주민(상인, 주민 등), 전문가, 행정가(양주시청), 양주시의회, 장흥문화예술자원(장욱진 미술관, 송암스페이스 등) 등으로 구성된 TF를 통해 추진
 - 집중적으로 의견을 교환하고 제안하는 샾레트를 통해 HACUN(Hub) 추진
- HACUN(Hub)의 운영은 “(가칭)HACUN 센터”를 통해 이루어지며 “(가칭)HACUN 센터”는 크게 경영 및 기획을 지원하는 역할을 수행하는 중간지원조직과 사업화 및 실제 사업을 운영하는 단위사업추진조직으로 구성되어 운영
 - HACUN(Hub)의 지속적 운영을 위해서는 프로그램의 보완·개발이 이루어져야 하며 수익모델 창출 및 기업 메세나 활동 연계추진, 경기도 및 정부 지원 사업과의 연계 등을 통한 HACUN(Hub)의 확대가 필요
- 향후 HACUN(Hub) 조성에 있어 단계별, 분야별 구체적인 계획수립에 대한 후속 연구가 필요

2. HACUN(Hub) 조성·운영 방안

■ 협업의 장, HACUN(Hub)

- 장흥 관광지는 통과교통(371번 지방도) 및 불량한 보행환경 등으로 인해 공간이 단절되어 있으며 문화예술자원 간 네트워크가 활성화되어 있지 않음
- 지속가능한 문화예술창조허브로서 HACUN(Hub)는 어느 한 주체에 의해 만들어지는 것이 아니라 지역주민, 전문가, 행정가(양주시), 기존 문화예술자원(장욱진미술관, 송암스페이스 등), 양주시의회 등 전체가 함께 해야 함
- 각 주체들의 의견을 반영할 수 있는 협업의 장이 마련되어야 하며 본 연구에서는 지역협의체를 통해 그 역할을 수행할 수 있도록 제시함
- 지역협의체를 통해 HACUN(Hub)가 장흥 지역의 활성화 뿐만 아니라 문화예술창조허브로서 자리매김할 수 있도록 끊임없는 고민과 토론을 통한 협력 지원해야 함

■ 만들어가는 HACUN(Hub)

- HACUN(Hub)는 처음부터 큰 하드웨어를 조성하거나 운영조직을 구성하여 대규모 예산을 투입하는 것이 아니라 TF 구축을 통한 아이디어 회의부터 작지만 알찬 콘텐츠와 프로그램 운영 등 단계적으로 이루어지는 스몰딜(Small-Deal) 형태가 필요함
- 참여주체들이 만들어가는 HACUN(Hub)는 과정중심 사업으로 획일적이지 않은 다양한 접근으로 그 자체가 이야기가 되고 새로운 틀이 될 수 있음
- 또한 완성된 HACUN(Hub)를 유지·운영보다는 지속적인 사업을 통해 HACUN(Hub)를 만들어감으로서 HACUN(Hub) 조성·운영 참여주체들이 주인의식을 가질 때 비로소 지속가능한 HACUN(Hub)가 될 수 있음

3. 기대효과

■ 주민참여 활성화 및 주민 문화예술향유 기회 확대 가능

- 문화예술창조허브를 통하여 지역 이미지를 개선하고 지역경제를 활성화하기 위해서는 양주시 당국과 문화예술창조허브 운영주체의 역량만 중요한 것이 아니라 주민들의 참여 의식과 주인의식도 문화예술창조허브 성공전략의 중요한 요소로 작용함
- 주민들이 함께 참여하여 주변 상가 및 마을의 부정적인 이미지를 개선하고 주민들 스스로 수익을 창출할 수 있는 새로운 비즈니스 모델의 구축이 필요함
- 장흥 지역 내에는 마을기업과 협동조합인 ‘장흥 오라이’등이 생활문화공간 운영, 지역문화 활성화 사업 및 축제사업 운영·지원 할 마을 주민들로 이루어진 내부적 자생 단체가 존재함
- 이들 마을기업, 협동조합 등 자생단체들이 지역협의를 통해 주민대상 생활문화사업 및 비즈니스 모델개발, 지역문화 활성화 사업에 있어서 주도적인 역할이 가능
 - HACUN(Hub)에 문화예술교육관련 프로그램 및 커뮤니티 공간을 제공함으로써 주민의 문화예술향유기회 확대 및 주민 역량 강화의 씨드(seed) 도모
 - 숙박형·체류형 공연 및 프로그램 시행 시 지역 숙박업체와 협조와 연계를 통해 숙박 관광객을 유치하거나 장흥문화예술창조허브 공연이나 프로그램과 숙박을 패키지 상품으로 개발하는 등 운영기관, 양주시 당국, 주민간의 다양한 협업과 소통을 통해 비즈니스 모델 개발 가능
 - 따라서 지역협의체 구축을 통해 시민참여의 통로를 만들고, 전문가 집단의 참여로 전문성을 확보하고, 행정의 적극적인 지원으로 추진력을 확보하고, 이들 집단 사이에 충분히 소통하고 조율할 수 있는 협의의 장 마련

■ 일자리 창출 및 지역활성화 제고

- 우수한 창의체험 활동과 관련된 프로그램 기획력과 교육력을 가지고 있으나 홍보·마케팅, 판로가 부족한 강사 및 단체의 프로그램 운영 기회 제공을 통해 교육시장에 자리매김할 수 있도록 지원
- 문화예술인들의 작품들을 상품화하여 판매할 수 있는 공간 조성(ART-Shop)을 통해 수익 창출을 통한 문화예술의 일거리화 도모
- 다양한 볼거리, 즐길거리뿐만 아니라 장흥만의 고유한 색깔이 있는 공간 제공을 통해 방문객 수 증가, 체류시간 증가, 방문객 만족도 제고, 수입 발생, 후원 및 지원 확대 등으로 지역 경제 활성화 도모

- 문화적 차별성과 특성이 가장 큰 경쟁력이자 자원으로 떠오르고 있는 ‘문화의 시대’에서 장흥 지역의 문화적 정체성을 확립하여 경제와 효율의 가치를 중시하는 물질적 결과 구축에 긍정적 영향
 - Myerscough(1988)는 예술을 통해 지역 경제를 활성화 시키고, 지역에 활력을 부여하는 유무형의 효과를 창출할수 있음을 주장
 - 창원 창동예술촌의 경우, 예술촌 조성을 통해 유동인구가 132.6% 증가하였으며 월 매출액 45.0% 증가, 견학·방문단체 240.0% 증가 등의 긍정적 효과를 나타냄

【표 5-1】 지역사회 발전에 있어 예술의 역할 및 경제가치

예술의 역할	예술의 경제가치
- 지역경제의 구성요소로 지역주민에게 직업과 소득 제공	- 경제의 한 부분을 담당하고 있으며 연간 총 거래액이 100억 파운드에 이름
- 후기산업시대에 있어 서비스 경제의 총체가 될 전망	- 부가가치가 40억 파운드에 이르는 등 예술은 고부가가치 창출 분야임
- 예술산업은 지역경제를 부흥시키는 활력소로서 도시의 미학적 가치를 제공하고 도시의 경제성을 향상시키며 숙련된 인적자원을 보유하게 되는 요인이 됨	- 관광산업을 활성화시키는데 예술적인 요소가 포함된 관광이 전체 수입의 25% 차지
- 대중의 소비패턴을 변화시키는 중요한 역할을 수행	- 다른 산업에 파급효과 발생시킴
- 사회구성원의 다양한 문화나 가치를 융합시킴	- 예술분야의 소비효과는 방문객의 소비에서 간접고용 발생
- 지역주민의 정신건강과 복지 향상에 크게 이바지함	- 예술시설은 방문객을 특정 장소로 모이게 하는 매력물이 됨
- 실업자에게 재교육을 시킴으로써 고용효과를 향상	- 지역이미지 개선 및 지역 활성화에 이바지함

자료 : 김상태, 정광민(2015). 『지역자원을 활용한 예술관광 활성화 방안』, 한국문화관광연구원.

■ 장흥 지역 정체성 확립을 통한 지역세계화(Glocalization) 도모

- HACUN(Hub)를 통한 문화예술창조허브로서의 장흥 지역 정체성 확립
 - HACUN(Hub)에 대한 상표권 등록을 통해 저작권 확보
 - 문화예술창조허브로서 HACUN(Hub) 활성화를 통한 장흥 지역 정체성 확립
- 양주시, 경기도, 나아가 국가 랜드마크로서 HACUN(Hub)의 지역세계화(glocalization) 도모
 - 장흥 HACUN(Hub)의 활성화를 통한 문화예술 허브로서 명성 제고
 - 향후 경기도, 국내, 나아가 아시아 등 타 지역으로의 HACUN(Hub) 단계적 확산 도모



참고문헌

■■■ 참고문헌

- 강선자(2015). 『창원시 상가지구 도시재생사업에서 플랫폼의 역할과 성과에 관한 연구』, 경상대학교 대학원 석사학위 논문.
- 국토해양부(2015). 『도시·군계획시설의 결정·구조 및 설치기준에 관한 규칙』.
- 김경년(2014). 『창원시 도심재생 과정에서의 갈등과 거버넌스 구축 창동예술촌』, 경남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김공양(2016). 『도시재생사업 사례의 성과 분석과 발전 방안 연구- 창원(마산)시를 중심으로』, 경상대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김상태·정광민(2015). 『지역자원을 활용한 예술관광 활성화 방안』, 한국문화관광연구원.
- 김성하 외(2015). 『경기도 파주영어마을의 창의테마파크 확대를 위한 기초연구』, 경기연구원.
- 김성하 외(2016). 『경기도 도시경관사업에서 주체의 역할 및 특성』, 경기연구원.
- 김유훈(2012). 『2기 신도시 입주주민들의 이주요인』, 서울대학교 대학원 석사 학위논문.
- 류호철(2012). “디지털 감성을 입은 근대문화유산과의 만남, 선셋장항페스티벌”, 『문화재사랑』, 93 : 42 - 43.
- 문화체육관광방송통신위원회(2009). 『도시재생을 둘러싼 문화예술지원정책의 문제점 및 개선방안』.
- 문화체육관광부(2014). 『2014 문화향수실태조사』.
- 문화체육관광부(2014). 『2014 국민여가활동조사』.
- 박지혜(2014). 『문화 예술 공간 활성화를 위한 방안연구-유희공간을 활용한 문화예술화 사업을 중심으로』, 경기대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박현주, 나지영(2009). “흰색의 의미와 적용에 대한 기초 연구”, 『한국콘텐츠학회』, 10(2):193-201.
- 박혜인(2016). “Play, Enjoy, Together! 플랫폼 창동 61“, 『한국연극』, 38-41.
- 서울문화재단 (2016). 『문화담론 순환선』.
- 손완주, 김석권(2013). “창원시청 도시재생과 시민과 함께 완성한 창동예술촌”, 『지방행정』 62(722) : 46-49.
- 송희영(2007). “공연예술콘텐츠를 활용한 문화산업단지 조성 사례 연구- 캐나다 몬트리올 토후 서커스예술복합단지를 중심으로“, 『예술경영연구』 12 : 60-73.
- 신승우(2012). “인천 아트플랫폼-도시재생 프로젝트의 쾌거”, 『CERIK journal』 : 34-37.
- 양주시(2010). 『양주시 시정백서(2010)』.
- 양주시(2011). 『양주시 2020 장기발전계획』.

- 오동훈(2010). “문화공간 조성을 활용한 선진 도시재생 성공사례연구-밴쿠버 그랜빌아일랜드와 베를린 클트 어브로이어 사례를 중심으로”, 『도시행정학보』, 한국도시행정학회, 23(1) : 175-197.
- 오세경, 전영은 (2010). “유휴공간을 활용한 문화예술창작공간 개선 방안 연구”. 『문화산업연구』, 10(3), 133-150.
- 이인구(2013). “기업의 사회적 책임활동의 커뮤니케이션 도구로서 기업 메세나 활동의 역할 : 금호아시아나문화재단의 사례”, 『문화산업연구』, 13(3):115-120.
- 이자빈(2015). 『문화예술교육프로그램 서비스품질이 교육만족, 조직몰입 및 창의적 직무수행에 미치는 영향』, 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이재현(2016). “지역아이덴티티 확립을 위한 스토리텔링 기반의 경관색채계획 울산광역시 울주군 어음하리마을을 대상으로”, 『한국콘텐츠학회』, 16(8):217-227.
- 이현정(2011). 『창의성 신장을 위한 예술교육 프로그램 연구-직장인을 대상으로 한 사례를 중심으로』, 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 이현정 외(2015). “문화예술회관 위탁운영과 운영성과 : 문화예술회관 위탁운영주체를 중심으로”, 『지방행정연구』, 29(4) : 189 - 228.
- 정창무(2012). “두 도시 이야기 - 장항과 셰필드”, 『한국관광정책』, 49 : 95-100.
- 트랜드 모니터(2013). 『중대형 세단 vs RV(SUV) 차량 비교 조사』.
- 하태휴 외(2011). “모듈러 건축공법의 개발현황 및 적용사례”, 『건설정책저널』, 1 : 144 - 151.
- 한국공예디자인문화진흥원(2014). 『폐산업시설 등 유휴공간의 문화예술공간 조성방안 연구』.
- 한국외국어대학교국가브랜드연구센터(2014). 『2014 한국지방브랜드 경쟁력 지수』.
- 한국외국어대학교국가브랜드연구센터(2015). 『2015 한국지방브랜드 경쟁력 지수』.
- 황선영(2015). 『지역 활성화를 위한 창작스튜디오의 역할 연구』, 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 황요순, 임채형(2012). “창의적 도시경관 디자인을 위한 지역문화 스토리텔링 활용 방안”, 『한국콘텐츠학회』, 12(11):119-132.
- “국가브랜드 해외사례, 정체성+ 공감대=국가브랜드”, 정책브리핑 (2015.10.02)
- “지역은 사람이다”, ARTE 365, 고영직(문화평론가) (2016.12.12).
- 가평군 홈페이지(<http://www.gp.go.kr/portal/index.do>).
- 감천문화마을 홈페이지 (<http://www.gamcheon.or.kr/>).
- 관광지식정보시스템 (<http://www.tour.go.kr>).
- 국가법령정보센터 홈페이지(www.law.go.kr).
- 디지털양주문화대전 (<http://yangju.grandculture.net/?local=yangju>).

- 도가예술촌 홈페이지 (<http://www.togapk.net/>).
- 문화예술협력네트워크 홈페이지(<http://artnetworking.org/222>).
- 베를린 관광청 홈페이지 (<http://www.visitberlin.de/en/spot/kulturbrauerei>).
- 송암스페이스센터 홈페이지 (<http://www.starsvalley.com/>).
- 스즈키 컴퍼니 홈페이지 (<http://www.scot-suzukicompany.com/>).
- 쌍용자동차 홈페이지(<http://www.smotor.com/kr/index.html>).
- 양주시 기업입지정보 홈페이지 (<http://www.yangju.go.kr/site/company/main.do>).
- 양주시 문화관광 홈페이지 (<http://tour.yangju.go.kr/site/tour/main.do>).
- 양주시립장욱진미술관 홈페이지(<http://changucchin.yangju.go.kr/>).
- 양주시 홈페이지 (<http://www.yangju.go.kr/site/yangju/main.do>).
- 양평군 홈페이지 (<http://www.yp21.go.kr/intro.jsp>).
- 장흥자생수목원 홈페이지 (<http://www.sumokwon.net>).
- 장흥아트파크 홈페이지 (<http://www.artpark.co.kr/>).
- 춘천시 홈페이지 (<http://www.chuncheon.go.kr/index.chuncheon>).
- 창동예술촌 홈페이지 (<http://www.changdongart.com/>).
- 쿨투어브라우저라이 홈페이지 (<http://www.kulturbrauerei.de/>).
- 토후서커스예술복합단지 홈페이지 (<http://www.toho.ca/>).
- 팀버튼 홈페이지 (<http://www.teambutton.co.kr/>).
- 파주시 홈페이지 (<http://www.paju.go.kr/index.do>).
- 플랫폼 창동61 홈페이지 (<http://www.platform61.kr/>).
- 한국산업단지공단 홈페이지 (<http://www.kicox.or.kr>).
- 행원도예 홈페이지 (<http://www.haengwon.net/>).
- LH공사 홈페이지(<http://www.lh.or.kr>).
- 한국메세나협회 홈페이지(www.mecenat.or.kr).