





## 제출문

### 문화재청 귀하

본 보고서를 『문화유산관광에 대한 방향과 전략 수립 연구』 용역의 최종  
성과물로 제출합니다.

2021년 12월

(주)TNL 대표 김지선

# 목차

## 제1장 과업의 개요

제1절 과업의 배경 및 목적 .....	3
1. 과업의 배경 .....	3
2. 과업의 목적 .....	3
제2절 과업의 범위 및 주요내용 .....	5
1. 과업의 목적 .....	5
2. 과업의 주요내용 .....	6
3. 과업 프로세스 .....	7

## 제2장 문화유산관광 개념 정립

제1절 문화유산관광 개념 .....	11
1. 문화유산의 개념적 범주 .....	11
2. 문화유산관광의 개념적 범주 .....	15
3. 문화유산관광의 특성 .....	18
제2절 문화유산관광 기준과 원칙 .....	26
1. 국내 문화유산관광 관련 기준과 원칙 .....	26
2. 해외 문화유산관광 관련 기준과 원칙 .....	30
제3절 지속가능한 문화유산관광 방향성 .....	40
1. 지속가능한 관광의 개념적 접근 .....	40
2. 문화유산관광의 지속가능성에 대한 논의 .....	45
3. 지속가능한 관광을 위한 세계유산 전략 .....	47
4. 지속가능한 문화유산 관점 종합분석 .....	52
5. 종합 시사점 .....	54

### 제3장 국내 문화유산관광 현황분석

제1절 국내 문화유산 정책 동향 .....	59
1. 문화유산 관련 계획 .....	59
2. 문화유산 관련 조직 체계 .....	69
3. 문화유산 활용 관련 법제도 .....	72
4. 문화유산 활용 관련 예산 현황 .....	75
제2절 국내 문화유산관광 활용 정책사업 현황 .....	76
1. 국내 문화유산관광 활용 정책 .....	76
제3절 국내 문화유산관광 활용 사례 .....	86
1. 문화유산관광 사업 .....	86

### 제4장 해외 동향 및 사례분석

제1절 중국 문화유산관광 동향 및 사례분석 .....	117
1. 중국 문화유산관광 동향 분석 .....	117
2. 중국 문화유산관광 사례분석 .....	124
3. 시사점 및 관광 활성화 방안 .....	128
제2절 일본 문화유산관광 동향 및 사례분석 .....	130
1. 일본 문화유산관광 동향 분석 .....	130
2. 일본 문화유산관광 사례분석 .....	134
3. 시사점 및 관광 활성화 방안 .....	138
제3절 프랑스 문화유산관광 동향 및 사례분석 .....	140
1. 프랑스 문화유산관광 동향 분석 .....	140
2. 프랑스 문화유산관광 사례분석 .....	143
3. 시사점 및 관광 활성화 방안 .....	154
제4절 기타 문화유산관광 사례 .....	155
1. 이외 국가 문화유산관광 사례 .....	155
2. 종합 시사점 .....	169

## 제5장 수요자 및 전문가 조사

제1절 빅데이터 분석 .....	173
1. 빅데이터 분석 .....	173

## 제6장 문화유산관광 전략과 과제

제1절 지속가능한 문화유산관광 프레임워크 .....	187
1. 지속가능한 문화유산관광 실현을 위한 핵심요소 .....	187
제2절 비전 및 전략방향성 수립 .....	192
1. 비전 .....	192
2. 지속가능한 문화유산관광 전략방향성 .....	193
3. 전략방향에 따른 실행계획 제안 .....	195
제3절 실행과제 .....	196
1. 통합적 참여관리 모델 구축 .....	196
2. 지속가능한 관리시스템 운영 .....	200
제4절 미래 발전방향성 .....	206

# 표목차

[표 2-1] 문화유산의 정의 .....	12
[표 2-2] 문화재 구분과 정의 .....	13
[표 2-3] 실정법에 나타난 문화재와 문화유산의 구분 .....	14
[표 2-4] 문화유산관광의 기본목표 .....	19
[표 2-5] 문화유산관광의 경제적·사회적·환경적 이익 .....	20
[표 2-6] 문화유산의 관광 상품화 요소 .....	21
[표 2-7] 세계문화유산관광의 구성개념 .....	23
[표 2-8] 학자별 문화유산관광 강조요소 .....	25
[표 2-9] 문화재 활용방안 .....	27
[표 2-10] 문화유산 활용의 원칙 .....	28
[표 2-11] 지속가능한 관광의 개념과 정의 .....	44
[표 2-12] 유산의 보존관리와 관광의 속성 비교 .....	45
[표 3-1] 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획 목표 및 핵심과제 (2002~2011) .....	60
[표 3-2] 문화재정책 중장기 비전 문화유산 2011 (2007~2011) .....	62
[표 3-3] 문화재 보존·관리 및 활용에 관한 기본계획 (2012~2016) .....	63
[표 3-4] 문화재 보존·관리 및 활용에 관한 기본계획 (2017~2021) .....	64
[표 3-5] 문화재 보존·관리 및 활용 연구개발 기본계획 (2021~2025) .....	65
[표 3-6] 문화유산 미래 정책비전(2019) .....	66
[표 3-7] 포스트 코로나 문화유산 미래 전략(2020) .....	67
[표 3-8] 문화재청 2021 업무계획 .....	69
[표 3-9] 문화재보호법 .....	73
[표 3-10] 지역문화진흥법 .....	74

[표 3-11] 문화재 보존·관리 및 활용 기본계획 예산 .....	75
[표 3-12] 문화재청 문화재 활용 관련 2021 예산 .....	75
[표 3-13] 국립지방박물관 특화콘텐츠 .....	82
[표 3-14] 문화유산 활용 관련 정부기관 정책수립 현황 .....	85
[표 3-15] 2022 「세계유산축전 선정목록」 .....	87
[표 3-16] 문화유산 방문코스(2021) .....	88
[표 3-17] 2022 세계유산 미디어아트 선정목록 .....	91
[표 3-18] 2022 세계유산 활용프로그램 .....	92
[표 3-19] 궁궐활용 대면프로그램 내용 .....	93
[표 3-20] 궁온프로젝트(비대면 프로그램) 세부내용 .....	94
[표 3-21] 2022 문화재야행 사업 선정 목록 .....	96
[표 3-22] 2022 생생문화재 사업 선정 목록 .....	96
[표 3-23] 2022 전통산사 문화재 활용사업 선정 목록 .....	103
[표 3-24] 2022 향교·서원 문화재 활용사업 선정 목록 .....	105
[표 3-25] 2022 고택·종갓집 활용사업 선정 목록 .....	109
[표 3-26] 지역문화재 활용 ICT 콘텐츠 선정 목록 .....	111
[표 3-27] 조선왕릉 숲길 개방 .....	112
[표 4-1] 중국 문화와 자연유산의 날 행사 주요 개요 .....	119
[표 4-2] 문화유산 보호 전승과 합리적 이용에 대한 주요 정책 .....	121
[표 4-3] 2021년 문화·관광사업 발전 추진을 위한 주요 방안 .....	122
[표 4-4] 문화재를 중핵으로 하는 관광거점 형성에 의한 경제활성화 조사연구 .....	131
[표 4-5] 문화재 활용 및 이해촉진전략 프로그램 2020 주요 정책 및 내용 .....	132
[표 4-6] 문화재 활용 관광 형태분류 .....	140
[표 4-7] Slow tourism 자전거 관광 코스 .....	153
[표 5-1] 빅데이터 분석 개요 .....	173
[표 5-2] 기간별 버즈량 분석 .....	175
[표 5-3] '문화유산 활용' 관련 게시물 단어 사용 빈도 .....	182
[표 6-1] 전략과제에 따른 실행계획안 .....	195
[표 6-2] 문화유산관광 운영·관리 매뉴얼 .....	201



# 그림목차

[그림 1-1] 과업 핵심내용	5
[그림 1-2] 과업 핵심내용	6
[그림 1-3] 과업 프로세스	7
[그림 2-1] 문화유산의 개념적 범주	12
[그림 2-2] 문화유산관광의 개념적 범주	17
[그림 2-3] 문화유산관광의 개념적 범주	22
[그림 2-4] 세계문화유산관광 구성요소	23
[그림 2-5] 유산관광 경험의 4가지 수준	24
[그림 2-6] 내셔널 트러스트의 문화유산관광 원칙	33
[그림 2-7] 내셔널 트러스트의 문화유산관광 개발 4단계	34
[그림 2-8] 지속가능한 발전개념 및 범위	41
[그림 2-9] 의제 21이 담고있는 4개 부문	41
[그림 2-10] 지속가능한 발전 17가지 목표	42
[그림 2-11] UNWTO 지속가능한 관광의 3가지 지속성 기준	44
[그림 2-12] 문화유산관광의 지속가능성에 대한 원칙	46
[그림 3-1] 정부 조직도	70
[그림 3-2] 문화재청 조직도	71
[그림 3-3] 문화재위원회 조직도	71
[그림 3-4] 2021 문화재청, 문화재 디지털 대전환 2030 인포그래픽	81
[그림 3-5] 2021 문화재재단 홈페이지	87
[그림 3-6] 2021 문화재재단 문화유산방문캠페인 홈페이지	88
[그림 3-7] 2021 조선왕릉문화제 포스터	90
[그림 3-8] 조선왕릉 숲길	112
[그림 3-9] 조선왕릉길 라이브ON	113

[그림 4-1] 중국 문화유산 표준마크 .....	118
[그림 4-2] 샤먼시 구랑위 섬 .....	125
[그림 4-3] 항저우시 서호문화경관 .....	126
[그림 4-4] 렉서스 DINING OUT 행사 .....	135
[그림 4-5] 샤토카미야 3D 프로젝션 ‘Bon appetit!’ .....	136
[그림 4-6] 오무라공원 디지털 아트 기획전 .....	137
[그림 4-7] 도멘 드 샤마랑드 가상 현실 체험 .....	144
[그림 4-8] Nuit blanche Paris .....	145
[그림 4-9] 샤우몽쉬르루아르 국제정원축제 .....	145
[그림 4-10] 아비뇽 축제 .....	146
[그림 4-11] 리옹 빛 축제 .....	147
[그림 4-12] 메츠 빛의 축제 .....	147
[그림 4-13] 발레트 성 축제 .....	148
[그림 4-14] 성 비달 요새 공연 .....	149
[그림 4-15] 레옹 비비앙 페이스북 페이지 .....	149
[그림 4-16] 문화유산을 활용한 요리 방송 프로그램 .....	150
[그림 4-17] 헤리티지 패스와 홍보 이미지 .....	151
[그림 4-18] Historic Cafes Route .....	156
[그림 4-19] Chania-Kipos 내부 .....	158
[그림 4-20] Coimbra-Santa Cruz 카페 .....	159
[그림 4-21] Historic Antiga Confeitaria de Belem .....	159
[그림 4-22] Cafe Iruña .....	160
[그림 4-23] 이드리하(Idrija) 세계문화유산 .....	163
[그림 4-24] 이드리하(Idrija) 레이스 프로그램 .....	164
[그림 4-25] 헤르쿨라네움 보존 프로젝트 .....	166
[그림 4-26] 헤르쿨라네움 발굴 와인가게 및 현재 와인 상품 .....	167
[그림 4-27] 가상 고고학 박물관 이미지 .....	168
[그림 5-1] 데이터 게시 사이트 비율(2019~2021) .....	175
[그림 5-2] 2019~2021년 전체 버즈량 .....	175

[그림 5-3] 2019~2021년 ‘문화유산’ 관련 워드클라우드	176
[그림 5-4] 2019~2021년 ‘문화유산’ 관련 워드네트워크	177
[그림 5-5] 2019년 ‘문화유산’ 관련 워드클라우드	177
[그림 5-6] 2019년 ‘문화유산’ 관련 워드네트워크	178
[그림 5-7] 2020년 ‘문화유산’ 관련 워드클라우드	179
[그림 5-8] 2020년 ‘문화유산’ 관련 워드네트워크	179
[그림 5-9] 2021년 ‘문화유산’ 관련 워드클라우드	180
[그림 5-10] 2021년 ‘문화유산’ 관련 워드네트워크	181
[그림 5-11] 2019~2021년 ‘문화유산 활용’ 관련 워드클라우드	183
[그림 5-12] ‘문화유산 활용’ 관련 워드네트워크	183
[그림 6-1] 문화유산관광의 원칙	188
[그림 6-2] 지속 가능한 문화유산관광 실현을 위한 핵심요소	190
[그림 6-3] 비전 및 전략과제	192
[그림 6-4] 지속가능한 문화유산관광 방향성	192
[그림 6-4] 나만의 문화유산 해설사 애플리케이션	197
[그림 6-5] 국립고궁박물관 유형유산과 판소리 무형유산의 만남	198
[그림 6-6] 국제 문화재 산업전	202
[그림 6-7] 디지털 홍보대사 및 반크	203
[그림 6-8] 나만의 문화유산 해설사 애플리케이션	204
[그림 6-9] 한국관광 데이터랩	207
[그림 6-10] 유산자원의 건강성과 매력성 간의 관계 매트릭스	210
[그림 6-11] 문화유산지 관리모형	211
[그림 6-12] 관광객 만족도 조사 및 모니터링	214
[그림 6-13] 문화유산관광의 개념적 범주	215
[그림 6-14] 문화재청 직무강화과정 및 한국관광공사 이러닝센터	216
[그림 6-15] 국가문화유산포털	219
[그림 6-16] 문화재보호 민관협력 관계망도	221
[그림 6-17] 민관협력체계 구축으로 역사문화유산 활용역량 강화	222
[그림 6-18] 주민참여 고도행정 사례	227

[그림 6-19] 세계유산 홍보 사업 .....	228
[그림 6-20] 미래방향성 .....	236

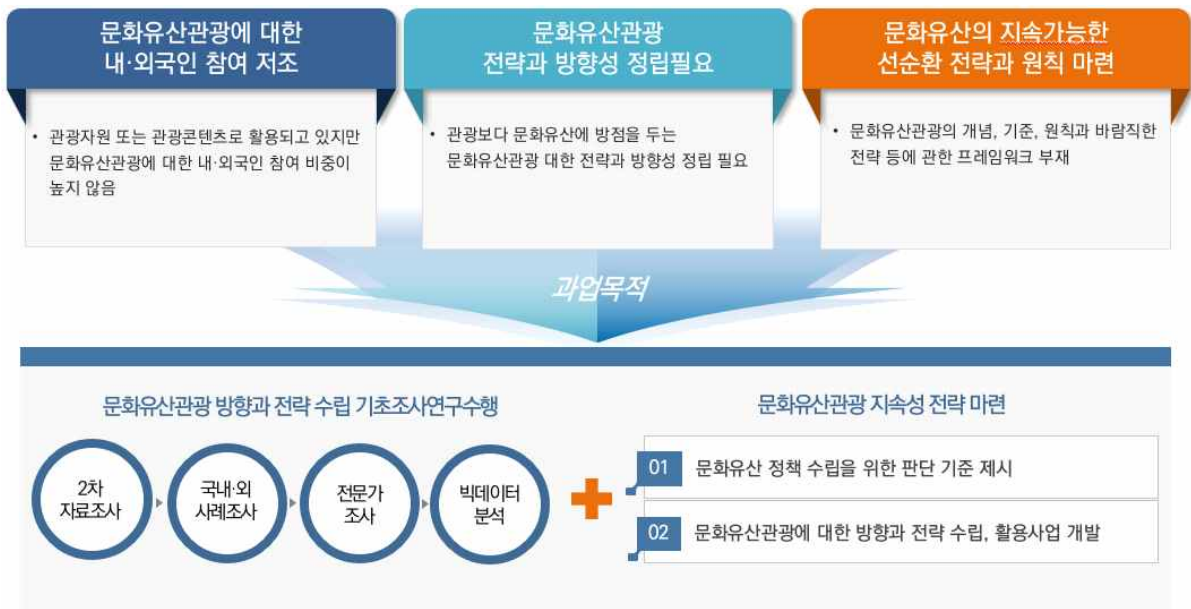
# 제1장

## 과업의 개요

# 제1절 과업의 배경 및 목적

## 1. 과업의 배경

- 문화유산은 관광자원 또는 관광콘텐츠로 활용되지만 문화유산관광에 대한 내외국인의 참여 비중이 높지 않은 상황임
- 관광보다 '문화유산'에 방점을 두는 문화유산관광에 대한 전략과 방향성 정립이 필요함
- 문화유산관광의 개념, 기준, 원칙과 바람직한 전략 등에 관한 프레임워크가 부재한 상황임



## 2. 과업의 목적

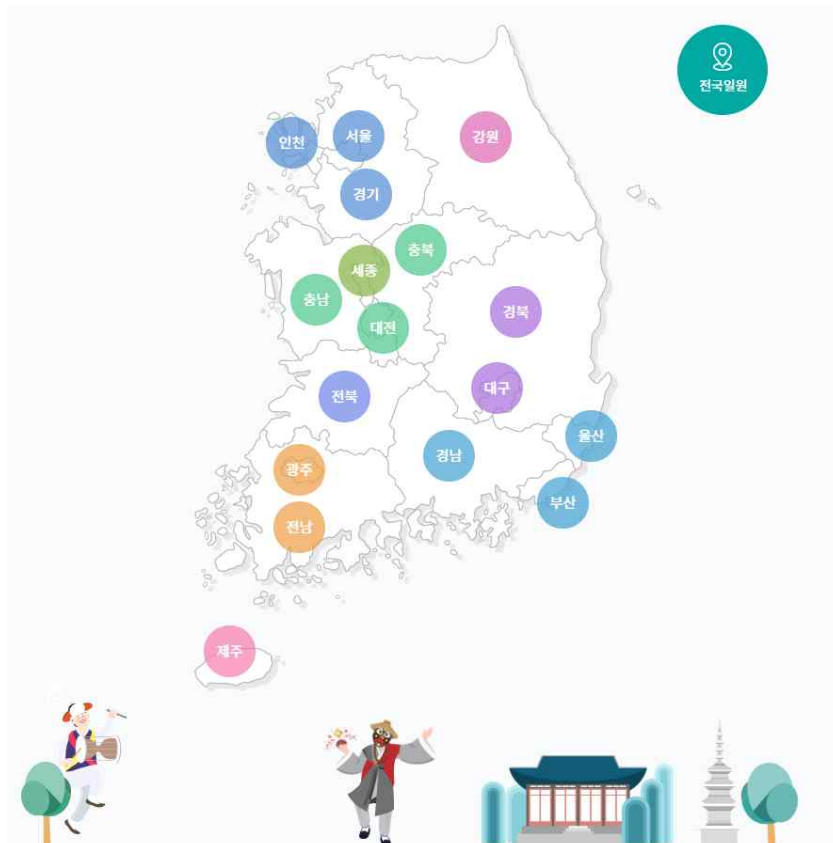
- 지금까지 문화재청이 문화재 활용 확산을 위해 많은 노력한 결과, 문화재 활용에 대한 국민적 인식을 높이는데 기여함
- 그러나 문화유산을 기반으로 하는 관광이 보편적인데 비해 문화유산관광의 개념, 기준, 원칙과 바람직한 전략 등에 관한 프레임워크가 부재

- 이에 문화재청은 문화유산이 지속 가능하게 선순환될 수 있는 전략과 원칙을 주도적으로 마련할 필요가 있음
- 문화유산이 관광자원 또는 관광콘텐츠로서 핵심적 역할을 하면서 지속가능하며 선순환할 수 있는 전략과 방향을 마련하는데 있음
- 문화유산의 단순한 활용과 향유를 넘어 진정한 문화유산관광 자원으로서 역할을 하기 위해 개념, 기준, 원칙, 전략 정립이 필요
- 지역 문화유산 활용 현황 및 수요자 관점 분석을 통해 문화유산관광에 대한 전략 및 방향 설정

## 제2절 과업의 범위 및 주요내용

### 1. 과업의 목적

- 과업기간: 계약일 ~ 3개월
- 시간적 범위: 2015년~2021년
- 연구범위:
  - 문화유산관광에 대한 현황, 국내외 연구 및 사례 분석
  - 지역의 문화유산 관광 활용 현황에 대한 진단 및 국내외 관광객 등 수요자 관점 분석
  - 문화유산관광에 대한 방향과 전략 마련



[그림1-1] 과업 핵심내용



## 2. 과업의 주요내용

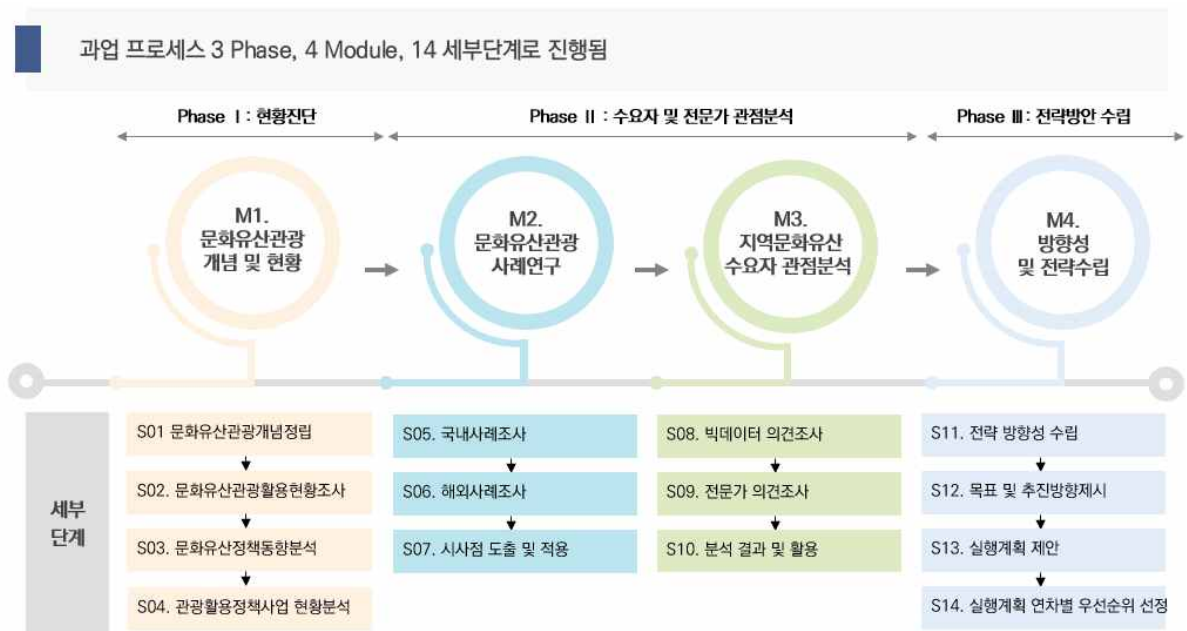
- 문화유산관광 현황 분석(국내외 관광객 방문 등)
- 문화유산관광에 대한 국내외 연구 및 사례에 대한 검토와 분석(문화유산관광 개념, 기준, 원칙, 전략 포함)
- 지역 문화유산활용사업(지역 문화재 활용사업)에 대한 문화유산관광 관점에서의 분석(수요자 관점 포함)
- 문화유산관광에 대한 개념, 기준, 원칙, 바람직한 전략을 제시



[그림1-2] 과업 핵심내용

### 3. 과업 프로세스

- 본 연구는 프로세스 3 Phase, 4 Module, 14 세부단계로 진행됨
- 문화유산관광 개념 및 현황분석, 문화유산관광 사례연구, 지역문화유산 수요자 관점 분석 및 전문가 의견수렴, 문화유산관광 방향성 및 전략 수립 순으로 진행됨
- 구체적 단계로 14단계에 걸쳐 진행됨



[그림1-3] 과업 프로세스



## 제2장

# 문화유산관광 개념 정립



# 제1절 문화유산관광 개념

## 1. 문화유산의 개념적 범주

### 1.1 문화유산의 정의

- 문화유산은 국제기념물유적협의회(ICOMOS, 1999)에서 “세대에서 세대로 전해지는 한 사회 양식의 발현을 의미하는 것으로 관습, 풍습, 장소, 사물, 예술적 표현과 가치 등을 포함하고 흔히 무형과 유형으로 표현되는 것”으로 정의하고 있고, 유네스코 협약 제1조에는 “역사적, 예술적, 과학적 관점에서 뛰어난 인류의 전 지구적 가치를 지닌 기념물, 건축물 또는 지역을 포함”한다고 명시되어 있음
- 문화유산의 사전적 정의(표준국어대사전, 2019)는 ‘장래의 문화적 발전을 위하여 다음 세대 또는 젊은 세대에게 계승 또는 상속할 만한 가치를 지닌 과학·기술·관습·규범 따위의 민족 사회 또는 인류 사회의 문화적 소산이나 정신적·물질적·각종 문화재나 문화 양식 따위’이며, 문화재청(2008)은 “과거로부터 전해 내려온 유무형의 자산으로 보호·관리되거나 계승·발전시켜야 할 잠재 가치가 있는 것”으로 정의함
- 즉, 문화유산은 인간에 의해 얻어진 모든 능력이나 관습들을 포함한 복합체로서 과거로부터 물려받아 미래세대에 물려주어야 할 것으로 정의할 수 있으며, 인간의 문화적 행위 결과에 따라 획득되고 전승되어 온 유무형의 자산을 총칭하고, 특정 문화집단의 삶에 대한 지혜가 함축된 공동유산으로서 건축물, 기념물, 유적지, 예술품과 같은 물질적인 것과 전통적 사고방식, 생활 습관, 의식, 민속, 예술과 같은 비물질적인 것으로 나누어질 수 있음(한양대학교 관광연구소, 2008)
- ‘문화유산’에는 일반적으로 국가나 지방자치단체에서 지정한 유무형의 ‘문화재’뿐만 아니라 유네스코가 지정한 ‘세계유산’을 포함하고 있으며, 광의의 개념으로는 ‘문화자원’까지도 포함하고 있음
- 최근 유산에 대한 일반 대중의 개념은 유명한 기념물, 주요 박물관, 장관을 이루는 경관 등을 넘어서서 일상생활과 커뮤니티 기억의 모든 측면으로 확대되고 있고(UNWTO, 2011)

세계적인 추세 역시 근·현대유산 등 시기적으로도 문화유산의 범주가 포괄적·개방적으로 확대되고 있어 문화유산의 개념은 고착화된 정적인 개념이 아니라 변화하는 개념이라고 정의할 수 있음(한국문화관광연구원, 2019)



자료 : 문화재청(2008)

[그림2-1] 문화유산의 개념적 범주

- 종합해보면 ‘문화유산’은 과거로부터 내려오는 보호하고 의미있는 유·무형의 자산 중 계승·발전시켜야 할 가치가 있는 것으로, 시대의 변화에 따라 정적인 형태가 다양한 의미와 가치를 포함하여 동적으로 변화하고 확대되는 개념이라고 정의할 수 있음

[표2-1] 문화유산의 정의

구분	정의
국제기념물유적협의회 (ICOMOS, 1999)	세대에서 세대로 전해지는 한 사회 양식의 발현을 의미하는 것으로 관습, 풍습, 장소, 사물, 예술적 표현과 가치 등을 포함하고 흔히 무형과 유형으로 표현되는 것”이라 정의
한국문화관광연구원 (2007)	과거와 현재, 그리고 미래세대를 위한 미적, 역사적, 과학적 또는 사회적 가치를 지닌 장소와 장소에 내포된 모든 가치를 말하며, 사회경제·정치·민족·종교 또는 철학적인 고려를 포함해 창조된 예술작품에 깃든 문화적·역사적 배경에 관한 지식”이라 정의
문화재청 (2008)	과거로부터 전해 내려온 유무형의 자산으로 보호·관리되거나 계승·발전시켜야 할 잠재 가치가 있는 것을 말하며, 광의의 개념으로는 ‘문화 자원’에 속하고, 문화재는 국가나 지방자치단체에서 지정한 문화유산을 뜻하는 제한적 의미로 사용되고 있으며, 대상물이 갖는 희소성과 보존 가치가 있다고 판단한 것으로 좁은 의미의 자산
표준국어대사전 (2019)	문화유산(cultural heritage)은 사전적으로는 앞으로의 문화적 발전을 위하여 다음 세대 또는 젊은 세대에게 계승 상속할 만한 가치를 지닌 과학, 기술, 관습, 규범 따위의 민족 사회 또는 인류 사회의 문화적 소산, 정신적·물질적 각종 문화재나 문화 양식 등을 모두 포함하는 의미

## 1.2 문화유산의 범주

- 우리나라는 ‘문화재’를 문화재보호법 제2조 제1항에서 “인위적이거나 자연적으로 형성된 국가적·민족적 또는 세계적 유산으로 역사적·예술적·학술적 또는 경관적 가치가 큰 것”으로 정의하고 있음
- 법령에서 ‘문화재(cultural property 또는 cultural asset)’라는 단어는 우리나라와 일본에서 주로 사용하고, 서구에서는 (문화)유산(영어로는 heritage, 불어로는 patrimoine)이란 용어를 더 많이 사용하고 있음. 국제법 차원에서도 문화재 보다는 문화유산이란 용어가 더 일반적인 추세임(전훈, 2020)
  - 프랑스 문화유산법은 “유산이라 함은 역사적, 예술적, 고고학적, 미학적, 학술적 또는 기술적 이익을 가지고 있는 공적 또는 사적 소유에 속하는 모든 부동산 또는 동산형태의 재산을 포함한다”고 규정하며, 문화재란 표현이 아닌 (문화)유산(Patrimoine)을 사용하고 있고, 독일은 문화재보호법에서 문화재라는 명칭이 아니라 문화기념물(Kulturdenkmäer)이라는 용어를 쓰고 있음. 유네스코가 지정하는 세계문화유산(World cultural heritage)에서도 문화유산이라는 용어를 사용하고 있음
- 이처럼 문화재는 ‘기념물(monument)’로 통용되기도 하고, ‘문화유산’이란 용어로 대체되어 사용하기도 하는데, ‘문화재’는 [표 2-2]와 같이 기념물, 건조물군, 유적지로 구분하여 주로 재산, 물건, 소유물의 특성이 강조되며 과거 지향적이라면 ‘문화유산’은 유산, 전통의 의미를 지닌 미래지향적 용어로서 좀 더 포괄적인 의미를 가지고 있음

[표2-2] 문화재 구분과 정의

구분	정의
기념물	기념물, 건축물, 고고 유물 및 구조물, 기념 조각 및 회화, 금석문, 혈거유적지 및 혼합유적지 중 역사, 예술, 학문적으로 탁월하며 보편적 가치가 있는 유산
건조물군	독립되었거나 이어져있는 구조물들 가운데 역사, 미술적으로 탁월한 보편적 가치가 있는 유산
유적지	인공의 소산이나 인공과 자연의 결합의 소산 및 고고 유적을 포함한 구역 가운데 역사, 관상, 민족학, 인류학적으로 탁월한 보편적 가치가 있는 유산

자료 : 유네스코한국위원회(www.unesco.or.kr)



- 문화재청(2019)은 문화유산을 조상들이 남긴 인류 문화 활동 가운데서도 유·무형의 문화재 중 보존가치가 있는 것으로 문화적, 역사적 가치가 인정된 것으로 규정하고 있음
- 구체적으로 문화유산은 문화재를 포함한 유형문화재, 무형문화재, 기념물, 민속문화재로 범주화할수 있음

[표2-3] 실정법에 나타난 문화재와 문화유산의 구분

문화재(「문화재보호법」 제2조제1항)		문화유산(「문화유산과 자연환경자산에 관한 국민신탁법제2조제2항」)
유형문화재	건조물, 전적(典籍), 서적(書跡), 고문서, 회화, 조각, 공예품 등 유형의 문화적 소산으로서 역사적·예술적 또는 학술적 가치가 큰 것과 이에 준하는 고고자료(考古資料).”	역사적·예술적 또는 학술적 가치 「문화재보호법」 제2조 제1항의 규정에 따른 문화재
무형문화재	가. “전통적 공연·예술” 나. “공예, 미술 등에 관한 전통기술” 다. “한의약, 농경·어로 등에 관한 전통지식” 라. “구전 전통 및 표현” 마. “의식주 등 전통적 생활관습” 바. “민간신앙 등 사회적 의식(儀式)” 사. “전통적 놀이·축제 및 기예·무예”	여러 세대에 걸쳐 전승되어 온 무형의 문화적 유산
기념물	가. “절터, 옛 무덤, 조개무덤, 성터, 궁터, 가마터, 유물포함층 등의 사적지와 특별히 기념이 될 만한 시설물”	역사적·학술적 가치
	나. “경치 좋은 곳으로서 예술적 가치가 크고 경관이 뛰어난 것.”	예술적 가치
	다. “동물(그 서식지, 번식지, 도래지를 포함한다), 식물(그 자생지를 포함한다), 지형, 지질, 광물, 동굴, 생물학적 생성물 또는 특별한 자연현상”	역사적·경관적 또는 학술적 가치
민속문화재	“의식주, 생업, 신앙, 연중행사 등에 관한 풍속이나 관습에 사용되는 의복, 기구, 가옥 등으로서 국민 생활의 변화를 이해하는 데 반드시 필요한 것.”	국민생활의 추이를 이해함에 반드시 필요한 것
		「문화재보호법」 제2조제1항의 문화재를 보존·보호하기 위한 보호물 및 「문화재보호법」 제2조제3항의 규정에 따른 보호구역 가목의 규정에 따른 문화재와 나목의 규정에 따른 보호물 및 보호구역에 준하여 보전할 필요가 있는 것

출처:전훈(2020), 문화재의 의미와 범주. P524-525

## 2. 문화유산관광의 개념적 범주

### 2.1 문화유산관광의 범위

#### (1) 문화관광의 정의

- 문화유산관광은 앞서 살펴본 바와 같이 문화유산과 문화자원을 포괄하는 관광으로서 문화 관광, 유산관광, 문화유산관광 등 다양한 용어로 사용되었으므로 문화관광과 유산관광에 관한 정의를 살펴봐야 할 필요가 있음
- 문화는 한 인간 집단의 역사적 산물이며, 인간들의 생활양식이자 삶의 지혜를 나타내는 개념으로 후천적 습득의 개념을 지니는 것으로, 한 시대를 넘어 다음 세대에게로 전승되는 가치를 내포하고 있음(서울대학교 환경계획연구소, 2005)
- 문화는 '재배' 또는 '경작'을 의미하는 라틴어 'Cultus'의 유래하였으며, 한 개인, 집단 혹은 사회의 지적, 정신적, 미학적 발전 통해 일정한 범위의 지적이고 예술적인 활동들과 그것들의 산물들(영화, 미술, 연극)을 포괄하는 것을 의미하며(Smith, 2001), 관광이 다른 지방이나 나라의 풍경, 풍물 따위를 구경하고 즐기는 행위(McCannell, 1976)로 이러한 문화를 소비하는 경험이자 활동이라고 할 수 있음
- 유산이 "과거의 세대로부터 다음 세대로 전승된 어떤 것"의 과거지향적인 의미인 반면, 문화는 과거뿐만 아니라 현재와 미래까지 포함하는 개념으로 정의할 수 있음(한숙영·김사현, 2007)
- 문화관광은 근본적으로 문화와 문화적 환경에 초점을 둔 관광의 형태를 말하며 이는 목적지의 경관, 가치, 라이프스타일, 유산, 시각 및 공연 예술, 산업, 전통, 여가 등을 포함함(ICOMOS, 1999)
- 일반적으로 문화관광은 다양한 지역의 문화와 교류 등 문화적 욕구를 충족시킬 수 있도록 역사유적지 답사를 포함한 지역축제 및 문화이벤트, 미술관, 박물관 탐방 등 역사문화적 자원에서 더 나아가 근·현대의 문화자원까지 포함하여 더 넓은 개념으로 이해할 수 있음

## (2) 유산관광의 정의

- 유네스코는 유산을 “선조로부터 물려받아 오늘날 그 속에 살고 있으며, 앞으로 우리 후손들에게 물려주어야 할 자산”으로 규정하고 있으며, 우리가 존재하는 곳에서 선대로부터 습득한 모든 것이며, 그 중 후대에게 지속적으로 전승해야 할 가치를 지닌 것을 의미함
- 유산관광은 역사적으로 가치가 있는 과거의 것을 관광자들의 소비 욕구에 부응하여 상품으로 교환가치를 가지게 하는 것 관광일 뿐만 아니라, ‘교육’이나 ‘엔터테인먼트’ 경험을 제공하는 관광이며(한숙영, 2005), 유산관광과 문화관광의 차이는 유산관광은 역사성에 비중을 두고 있고, 문화관광은 현재에 더 무게를 두고 있는 것으로 볼 수 있음(Moscardo, 2000)
- 유산관광에서 의미하는 유산은 시간의 흐름에 따라 의도적으로 보존되어 상품화된 것 또는 상품적 가치가 있는 역사적인 것을 재현하는 것을 의미하며((Poria, 2001; Ashworth, 1994), 역사성에 중점을 두고 유물(유적)이나 이와 관련된 장소를 방문하여 관광객의 주관적 지각에 따라 유산이라고 인지하는 대상을 관람 및 감상하는 것을 유산관광이라고 함(김사현, 2006)
- 유산관광은 크게 공급 측면과 수요 측면으로 개념을 구분할 수 있는데, 공급 측면은 역사적 유물을 전시하는 장소를 방문하는 것이고, 수요 측면은 이용자 개인과 유산 간 유대관계를 강조하는 것으로, 유산을 보고 느끼는 개인적인 지각 또는 경험에 따라 유산관광이 될 수도 있고 되지 않을 수도 있다는 것임(Chhabra et al, 2003; Poria et al, 2006) 즉, 수요자측면에서 동일한 대상을 방문하더라도 개인에게 유산으로 인지되었을 경우에는 유산관광이라고 할 수 있지만 그렇지 않은 경우에는 문화관광이라고 볼 수 있음
- 따라서 유산관광에서 대상은 유산 관광지라고 인정되는 곳은 물론, 실제 유산 관광지가 아니더라도 관광자가 유산이라고 생각되는 곳을 방문하는 행위(Poria, Butle, Airey, 2003)로 관광자가 인식하는 유산이 중요함

### (3) 문화유산관광의 범위

- 문화유산관광은 관광지의 전통과 역사, 문화를 내포하는 문화자원의 가치를 추구하는 관광자의 욕구에 부응하는 활동으로(전명숙, 2001), 과거로부터 물려받은 문화적 자산에 대해 후대 사람들이 특정한 의미를 부여하고 새로운 가치를 창출하여 인간의 지적 호기심과 체험의 욕구를 충족시키는 관광의 한 형태라고 할 수 있음
- Vannarith(2009)은 영감을 받기 위해 고고학 유적지, 기념물, 박물관, 종교 유적지, 궁전 및 지역문화 유적지를 방문하는 것으로 정의하였으며, 한국문화관광연구원(2007)은 문화유산 보전에 기여하고 해당 지역 사회에 혜택을 가져다주며 방문객에게 의미 있고 즐거운 경험을 제공하는 일련의 활동(한국문화관광연구원, 2007)으로 관광으로 인한 지역 사회의 혜택 환류성과 상호 보완적인 밀접한 관계를 강조하였음
- 문화유산관광은 과거에 대한 향수와 다양한 문화경관 및 형태를 체험하기 위한 욕구를 가지고 사회, 문화적 측면에서의 지역 공동체적 정체성을 확인시켜 주는 유산을 대상으로 한 관광상품을 통하여 지역의 문화유산을 경험함으로써 지역에 대한 이해를 확대하고 문화적 호기심을 충족시키는 관광활동임(장혜원·최병길, 2013)
- 홍란지(2021)는 인류의 역사·문화적 자취 및 경험이 남아있는 매력물(유·무형, 건축물, 자연 등)을 대상으로 하는 관광으로 역사성, 진정성, 장소성, 체험성 등의 특성을 가지고 전통과 역사·문화의 가치를 추구하는 활동으로 정의함
- 따라서, 큰 범주에서 문화관광 안에 유산관광이 속하며, 유산관광 안에 문화유산관광이 포함되는 것으로 구분할 수 있음



[그림2-2] 문화유산관광의 개념적 범주

### 3. 문화유산관광의 특성

#### 3.1 문화유산관광의 필요성

##### (1) 문화유산의 관광과 활용의 역할

- 기존 문화유산 정책의 패러다임 전환으로, 문화유산의 다각적 활용 가치 확대 지향, 보존·관리정책 대상으로서 문화유산의 외연적 범주 확대, 문화유산 활용의 공간적, 지역적 접근을 추구하는 방향으로 나아가고 있음
- 문화유산은 이(異)문화 체험이라는 고유한 매력을 관광객에게 제공하고 관광목적지를 평가하는데 결정적인 요인으로 평가되고, 이질적인 문화에 대한 소비성향이 강한 현대 사회의 관광객에게 충분한 유인요인으로서 핵심적인 역할을 하고 있음(Beeho & Prentice, 1997)
- 문화유산이 자원으로써 활용될 때 지역의 정체성이 살아날 수 있고 그 존재가치를 찾을 수 있으며, 문화유산은 관광 유인 요소로서 중요한 역할을 할 수 있음(이창근, 2015)
- 문화재청에서 발간한 「문화재활용가이드북」은 문화유산관광의 목적이 문화유산을 관광의 매개수단으로 하여 지역 및 국가의 경제발전과 지역 활성화를 도모하고, 관광객이 문화유산에 내재한 가치를 이해하고 체험함으로써 정신적 풍요로움을 고양시키는데 있다고 명시함(문화재청, 2007)
  - 문화유산의 공급자인 문화재소유자, 관리자는 문화유산의 공개 및 관광 프로그램을 통하여 입장료 등의 직접적 수입과 음식, 숙박, 쇼핑을 통한 간접적 수입 확대로 주민과 지역, 그리고 나아가 국가와 지자체 재정수입 증대를 기대할 수 있고, 수요자인 관광객은 기분전환이나 휴식을 취하며 새로운 환경과 접촉함으로써 풍부하고 고품질의 경험과 교양을 축적하는 기회가 됨
- 문화유산관광은 국내관광 영역에서 역사에 대한 국민적 자부심을 고양시키며, 국제관광 영역에서는 타 문화에 대한 존중과 이해를 제고시켜 결과적으로 평화와 이해를 촉진시키는데 기여함(UNWTO, 2001)
- 문화유산이 국가 및 지역의 경제 성장과 활력 제고를 견인하는데 기여하는 선순환 구조 형성의 주요한 관광자원이자 관광콘텐츠가 될 수 있다는 점에서 문화유산의 활용 가치를 재조명하고 관광 활용을 고도화할 필요가 있음

## (2) 문화유산관광의 기본 목표

- 문화유산은 국가 및 지역의 역사와 문화를 보여줄 수 있는 자산이며, 문화유산관광을 통해 내외국인 관광객들은 그들이 방문한 국가나 지역의 정체성을 느낄 수 있음
- 문화유산의 이러한 특성을 적극적으로 활용하여 문화유산관광을 활성화함으로써 내외국인의 관광 수요를 창출하고 지역 방문을 확대하며 국가 및 지역의 브랜드가치 제고를 도모함
- 문화유산관광의 기본 목표를 보전과 교육, 생산 등 활용의 목적에 따라 다음과 같이 구분할 수 있으며, 3가지 측면을 모두 고려하여 동시에 이루어질 수 있어야 함

[표2-4] 문화유산관광의 기본목표

구분	주요 내용
보전적 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화유산의 훼손을 최소화하고 더 나아가서는 문화유산 보호에 기여하는 관광</li> <li>• 아무리 다른 좋은 목적을 위한 것이라도 문화유산이 훼손되거나 파괴될 우려가 있다면 엄격히 제한 필요</li> <li>• 문화유산의 효율적인 관리를 위한 체계적인 계획과 지침 수립 선행 필요</li> </ul>
교육적 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일반대중에게 문화유산 본연의 가치와 본질을 제대로 전달하기 위한 교육적 목적의 관광</li> <li>• 우리 문화유산에 대한 홍보를 강화하고 방문객에게 효과적인 교육적 경험제공 필요</li> <li>• 관련 정보와 지식을 통해 체계적인 인식과 안목이 깊어질 때 문화유산 보호에 대한 관심과 참여도 향상</li> </ul>
생산적 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수요자 욕구에 대응하는 질 높은 경험을 제공함으로써 문화유산의 가치와 이미지를 높이고 고부가가치 창출에 기여</li> <li>• 보존관리 목표와 조화된 지속가능한 관광 전략을 통해 국가적으로 실질적인 이익을 제공</li> </ul>

자료 : 문화재청(2007), 문화재 활용 가이드북

- 문화유산관광의 이익은 경제적, 사회적, 환경적 3가지 측면으로 정리할 수 있음
- 경제적 이익 측면에서는 새로운 자금 투입, 새로운 일자리, 비즈니스, 이벤트 및 매력물 창출이 가능하며 이를 통해 지역경제 다양화에 기여할 수 있고, 중요한 지역자원을 적극적으로 보존할 수 있음

- 사회적 이익 측면에서는 건전하고 유용한 커뮤니티 관계와 파트너십에 대한 기회를 형성하고, 지역주민 및 방문객 모두에게 문화예술, 역사 등을 즐길 수 있는 기회를 창출하며, 지역 환경 정비가 가능함
- 환경적 이익 측면에서는관광 사이트, 매력물, 지역의 중요성에 대한 인식을 증진시키고 지역주민과 방문객들이 자연 및 인문 환경에 미치는 자신들의 영향에 대해 고민할 수 있는 기회를 제공함(한국문화관광연구원, 2019)

[표2-5] 문화유산관광의 경제적·사회적·환경적 이익

구분	주요내용
경제적 이익	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경제에 새로운 자금 투입, 비즈니스 및 세수 진작</li> <li>• 새로운 일자리, 비즈니스, 이벤트 및 매력물 창출, 이를 통해 지역경제 다양화 기여</li> <li>• 소규모 비즈니스 지원 및 확장 기여</li> <li>• 중요한 지역 자원의 활발한 보존 및 보호 촉진</li> <li>• 지역 커뮤니티 간/내 중요한 관계 구축</li> <li>• 새로운/기존 커뮤니티 어메니티의 개발 및 유지 촉진 기여</li> </ul>
사회적 이익	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회적 자본 형성 기여</li> <li>• 지역 전통, 관습, 문화 보전 촉진</li> <li>• 긍정적인 행동 촉진</li> <li>• 커뮤니티의 이미지 및 자부심 향상 기여</li> <li>• 커뮤니티 환경 미화 촉진</li> <li>• 건전하고 유용한 커뮤니티 관계 및 파트너십에 대한 기회 형성</li> <li>• 학생들을 위한 연구, 교육, 실무연수 기회 제공</li> <li>• 지역주민과 방문객 모두에게 문화예술, 역사, 보전에 매료되어 즐길 수 있는 기회 창출</li> <li>• 관광 서비스를 지원하는 유산 자원과 어메니티에 지역 투자 활성화</li> </ul>
환경적 이익	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보전 문화의 장려에 기여</li> <li>• 관광 사이트, 매력물, 지역의 중요성에 대한 인식 증진</li> <li>• 지역주민과 방문객들이 자연 및 인문 환경에 미치는 자신들의 영향에 대한 의식 고취에 기여</li> </ul>

자료:<https://www.mytravelresearch.com/culture-and-heritage-tourism-boosts-visitor-economy/>  
한국문화관광연구원(2019) 재인용

### 3.2 문화유산관광의 유형 및 요소

#### (1) 문화유산관광의 상품화 요소

- 지역의 전통문화가 관광자원으로 활용될 때 그 지역의 정체성은 살아나고 존재가치가 드러나게 되는데 그런 의미에서 문화유산관광은 외부 관광객을 유입시키고, 내부 지역민의 공동체 의식을 강화시키는 중요한 역할을 함
- 문화유산은 유형적인 것과 무형적인 것으로 나누어 볼 수 있으며, 아래와 같이 관광 상품화의 요소로 활용되고 있음

[표2-6] 문화유산의 관광 상품화 요소

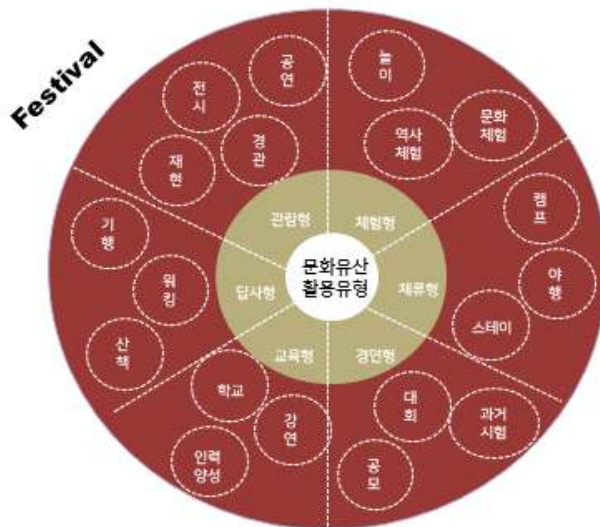
분류	요소	내용
유형적인 것	도시	소시의 역사성, 아름다운 도시경관, 특색있는 거리
	마을	마을의 역사성, 마을 출신의 역사적 인물, 추억을 되살리는 마을 경관
	건축	역사적인 건축, 기록될만한 근대 및 현대건축
	자연경관	아름다운 자연경관, 보존의 가치가 있는 자연경관
	역사적인 장소	역사기록에 나타난 장소, 종교와 관련된 장소
	특산물	음식, 민속공예품, 공산품, 중공업제품
	유형문화재	국가 및 지방정부 지정 문화재
	매장문화재	선사시대 주거지 및 각종 건물터
	공예품	문화재, 민속공예, 장인의 제작품
	서책	역사, 민속, 군지 등
무형적인 것	역사	기록에 나타난 도시의 역사, 지역의 역사
	전설	지역의 전설, 민담, 고사 등
	무형문화재	장인의 기술, 예인의 기예, 민간신앙, 관혼상제등
	음악, 연극	전통민속음악, 현대음악
	축제	동제, 지역축제, 민속축제 등
	놀이	전통민속놀이
	전통음식	전승되어 온 전례음식, 제사음식
	방언	재미있고 독특한 용어
	민간요법	지역의 독특한 민간요법
	5일장	정기적으로 열리는 전통시장

자료 : 문화재청(2007), 문화재 활용 가이드북



## (2) 문화유산관광의 프로그램 유형

- 문화재 활용은 기본적으로 보존 관리를 위한 기반 위에서 이루어져야 하며, 이를 활용하여 관광, 교육, 산업, 상품, 콘텐츠 등에서 다양한 부가가치를 창출하는 과정이며 행위임. 즉, 문화유산을 소재로 활용할 때는 문화유산이 지닌 역사적·예술적·학술적·경관적 가치나 기능을 살려 관광, 산업, 상품, 콘텐츠 분야에서 효과적으로 이용하는 것임(문화재청, 2007)
- 문화유산을 적절히 활용하는 것이 보존·보호와 가치 확대에 긍정적이며, 보존과 활용이 상보적 관계에 있어 활용도 보존 못지않게 중요하다는 인식이 확산됨(류호철, 2014; 박동석, 2017)
- 문화재청(2007)은 문화재를 보존, 복원, 보전, 재조립, 전용, 재건축, 복제 등 원형을 유지하면서 활용함에 따라 상품화, 관광화, 교육화, 산업화로 구분하였음
- 문화유산의 활용은 크게 활용목적/분야, 활용대상, 활용형태, 활용방식, 향유형태, 활용방법+목적 등에 따라 구분할 수 있으며, 현재 문화유산이 활용되고 있는 형태를 살펴보면 크게 관람형, 체험형, 체류형, 경연형, 교육형, 답사형으로 구분해 볼 수 있음(김지선, 2021)



[그림2-3] 문화유산관광의 개념적 범주

## (2) 문화유산관광 속성 및 구성개념

- 문화유산관광은 문화유산 보전에 기여하고 해당 지역에 경제적 사회문화적 혜택을 가져다 주며 방문객에게는 문화유산의 가치와 의미 및 매력을 경험하는 일련의 활동으로 김지선(2011)은 세계문화유산관광 구성요소를 ‘유산’, ‘세계유산’, ‘세계문화유산’, ‘세계문화유산 관광’에 따라 ‘역사성’, ‘특수성’, ‘보편성’, ‘소재성’, ‘장소성’, ‘매력성’ 6가지로 개념화함
- 문화유산의 속성도 이와 마찬가지로 매력성, 역사성, 보편성, 특수성, 소재성, 장소성으로 적용하여 이해할 수 있음



[그림2-4] 세계문화유산관광 구성요소

[표2-7] 세계문화유산관광의 구성개념

용어	정의	구성개념
유산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 앞 세대가 다음세대에 물려준 사물 또는 문화</li> <li>• 한 세대가 다음세대로 물려준 오랜 시간동안 지속되어 온 삶의 방식이나 전통, 우수한 모든 것</li> </ul>	역사성
세계유산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선조로부터 물려받아 앞으로 후손에게 물려주어야 할 자산 중에서 세계유산협약이 규정한 인류의 탁월한 보편적 가치를 지닌 유산</li> </ul>	특수성 보편성
세계문화유산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전 세계 인류의 공동 재산으로 등록되어 특별 관리되고 있는 유산으로 인간의 문화적 행위 결과에 따라 획득되고 전승되어온 유·무형의 유산</li> </ul>	소재성 장소성
세계문화유산관광	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계문화유산에 ‘관광’의 개념이 결합된 것으로 문화적 가치를 활용하여 관광상품화한 것</li> </ul>	매력성

자료 : 김지선(2011), 세계문화유산지의 관광체형 구조분석

### (3) 문화유산관광의 체험요소

- Timothy(1996)는 많은 사람들이 개인의 인식에 따라 국내관광이나 국제관광을 하며, 그들 개인이 경험하고자 하는 인식에 따라서 세계(World), 국가(national), 지역(local), 개인(personal)으로 네 개의 유산관광 체험의 수준이 존재한다고 주장함
  - 세계적 유산 경험이란 인류의 동질성을 확인하고 인류 문명의 보편성을 경험하고자 하는 것이고, 국가적 유산 경험은 영구적인 국가 이념이나 자긍심을 경험하고자 하는 것이며, 지역적 유산 경험은 빠르게 변화하는 세계 속에서 지역 사회의 공동체 의식을 경험하고자 하는 것, 개인적 유산 경험은 가족 구성원 간의 재결속을 경험하고자 하는 것으로 정의함



자료 : Timothy(1996)

[그림2-5] 유산관광 경험의 4가지 수준

- 관광에서 체험에 관한 연구는 보편적인 주제로 다루어졌으며 관광객이 추구하는 목적과 동기에 따라 체험의 속성이 달라지기 때문에 관광상품을 기획하는 공급자 입장에서는 관광 유형에 따라 체험속성을 이해하는 것이 필요함
- 유산관광에서 특히 강조되고 있는 체험 속성은 진정성(고유성)인데 Cohen(1995)은 사람들은 '진짜 같은 가짜'에서 고유성을 느끼며, 진짜를 탐색하기보다는 외형적인 것을 즐기려고 한다고 주장하면서 '외형적 미'를 중요하다고 강조하였음
- Tunbridge & Ashorth(1996)은 유산관광자들에게 있어서 '진정성'에 기반을 둔 교육이야말로 성공적인 관광을 위한 핵심요소라고 강조하였음
- 그러나 Jones & Robinett(1988)은 '교육'을 너무 강조하는 것은 유산 관광지의 매력성을 훼손하는 것으로, 오락이 방문자들의 만족감을 높이기 때문에 문화유산관광에서 특히 '오

락'이 가장 중요하다고 주장하였고, Rojek(2000)도 포스트 관광객들에게 '오락'이 '고유성'보다 점점 더 중요한 요소로 작용하고 있다고 동의함

- Boniface(2001)은 소리와 냄새 같은 것을 사용하여 문화 관광객의 체험을 극대화 시켜야 한다고 주장하면서 '체험'적 요소를 강조하였고, Hargrove(2002)는 문화유산관광에서 다른 어떤 것보다 '교육'에 대한 체험을 관광객들이 하고자 하고 결국 유산관광은 교육을 통해 이루어질 수 있다고 강조함
- 김지선(2011)은 문화유산관광은 과거에 대한 향수와 문화적 진정성에 대한 욕구, 신기성 추구, 과거 역사와 문화에 대해 배우고자 하는 갈망 등이 어우러져 있으며, 일반 관광체험에서 추구하는 신기성성과 오락성, 그리고 문화관광 주 체험속성인 교육성과 진정성 외에 문화유산관광에서는 향수성과 친숙성이 차별적 특성을 보인다고 하였음
- 따라서, 문화유산관광 프로그램 및 콘텐츠 개발 시 다음과 같은 문화유산관광 체험 속성을 고려할 필요가 있음

[표2-8] 학자별 문화유산관광 강조요소

연구자	강조점	내용
Cohen(1995)	외형적 미	포스트 관광객들은 원형처럼 꾸며진 '진짜같은 가짜'에서 고유성을 느끼며, 고유성을 탐색하기 보다는 외형적 미를 즐기려고 함
Tunbridge & Ashorth(1996)	고유성	유산관광자들에게 있어서 '고유성'에 기반을 둔 교육이야말로 성공적인 관광을 위한 핵심임
Jones & Robinett(1998)	오락	'교육'을 너무 강조하는 것은 유산관광지의 매력성을 훼손하는 것으로 오락은 쓴 약을 달게 하여 방문자들의 만족감을 높이는 설탕과 같은 것이며, 문화관광에 있어서 가장 중요한 것은 '오락'을 제공하는 것임
Rojek(2000)	오락	포스트 관광객들에게 있어서 '오락'이 '고유성'보다 점점 더 중요성을 얻어가고 있음
Boniface(2001)	체험	소리와 냄새 같은 것을 사용하여 문화관광자의 체험을 극대화시켜야 함
Hargrove(2002)	교육	유산 관광객들이 체험하고자 하는 것은 '교육'이며, Timothy의 네 가지 유산관광 경험도 결국은 교육을 통해 이루어질 수 있음
김지선(2011)	향수성 친숙성	유산관광 체험은 신기성, 진정성, 교육성뿐만 아니라 향수성과 친숙성의 차별적 특성을 보임

자료 : 정윤희(2016)연구를 토대로 재작성

## 제2절 문화유산관광 기준과 원칙

### 1. 국내 문화유산관광 관련 기준과 원칙

#### 1.1 국내 문화유산 활용원칙

- 문화유산관광은 문화유산을 활용하여 방문객에게 다양한 경험과 가치를 전달하는 것으로 문화유산 활용을 통해 문화유산을 일상화하며 인류문화 발전에 기여하는 것을 추구함
- 문화유산의 활용은 문화유산의 진정성을 유지하고 문화유산 가치를 증대하며 문화유산 향유의 증진, 새로운 문화유산 창조, 지역공동체의 통합, 문화국가의 실현 등에 기여할 수 있음
- 국내 문화유산 정책은 문화유산의 관광 활용과 관련하여 새로운 보존 패러다임 정립, 국가 경제활력 등 주요 비전을 제시하고 있고, 문화유산의 보존뿐만 아니라 적극적인 활용을 유도하고 있음

#### (1) 문화유산 활용 방안(문화재 활용 가이드북, 2007)

- 문화적 다양성이 중시되고 문화적 가치의 중요성이 부각되면서 참여와 협력을 기반으로 한 문화재의 적절한 활용의 중요성이 대두됨에 따라 문화재청은 문화재 활용 가이드북(2007)에서 문화재 활용 방안을 제시하고 있음
- 문화재 활용이 지역사회의 지속가능한 발전과 문화재의 온전한 보존을 위한 중요한 요소로 인식되면서 문화재의 활용을 통해 지역사회의 문화적·경제적 풍요로움을 위한 구체적인 계획과 전략이 필요하다고 강조함
- 또한 지속가능한 발전을 위해 포괄적 활용을 도입하여 다양한 활용 모델을 발굴하고 적용함으로써 지역적인 네트워크를 활성화할 필요가 있어 규제보다는 자유로움을 통한 창조적 활용이 필요함을 언급하고 있음

[표2-9] 문화재 활용방안

구분	활용 방안	세부 내용
수집보존	문화재 스스로 말하게 하라	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화재의 가치를 역사, 고고학, 민속, 건축, 예술 등 통합적인 시각으로 연구함으로써 향후 발굴, 보존, 관리, 활용에 다양한 분야의 전문가와 함께 종합적으로 가치를 고찰할 수 있는 새로운 방법론을 만들어야 함</li> </ul>
고증복원	문화재와 문화재를 결합하여 말하게 하라	<ul style="list-style-type: none"> <li>하나의 문화재가 갖고 있는 가치를 높이기 위해서는 문화재와 문화재와의 결합 과정을 통해 각각의 가치를 확장시켜 활용하는 방안이 필요함</li> </ul>
향유체험	문화재와 사람을 결합하여 말하게 하라	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화재는 삶의 공간 속에서 사람들에 의해 이루어진 결과물이므로 그 문화적 공간에 그 시대의 분위기를 살릴 수 있는 사람을 결합시켜 문화재를 활용하는 방안을 적극적으로 검토해야 함</li> </ul>
학문예술	문화재와 장르를 결합하여 말하게 하라	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화재 활용을 위해서는 문학, 연극, 공연, 예술 등 여러 장르와 결합하는 작업을 통해 그 가치와 감동이 훨씬 커지므로 여러 장르와 결합이 필요함</li> </ul>
문화콘텐츠	문화재와 매체와 결합하여 말하게 하라	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화재 활용을 위해서는 인터넷을 비롯한 다양한 미디어 매체와의 결합을 통해 활용전략을 활성화하는 것이 필요함</li> </ul>
해외교류	문화재를 교류하여 말하게 하라	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화 다양성 시대에 문화재 교류는 단순히 한국 문화의 소개를 넘어 국가적 이미지나 브랜드 가치를 제고 시키는데 큰 역할을 하므로 문화재와 다양한 분야(한류 등)과 연계해 활용하는 방안이 필요함</li> </ul>

자료 : 문화재 활용 가이드북(2007)

## (2) 문화유산 활용의 원칙(문화유산 종합계획수립 및 제도 정비 방안 마련 연구, 2013)

- 문화유산의 활용은 역사적 관점에서 문화유산을 지속가능하게 보호하고 새로운 전통을 창조하며, 사회적 관점에서 국민의 문화 향유권을 보장하고 집단의 기억에 대한 기호화 과정이며, 정치경제적 관점에서 문화유산의 새로운 가치를 창출하고 대중화함으로써 지역 및 국가 브랜드 창출의 원천이 됨
- 문화유산의 활용을 위한 전제 조건으로는 ① 문화유산에 대한 관점의 전환과 범주의 확장, ② 복제기술 시대와 문화유산의 아우라(aura)에 대한 논의, ③ 활용 방식의 전환을 위한 통합적 접근(유형별 활용 방식 지양), ④ 법적·제도적 장치의 마련 등이 있는 바, 이를 실현하기 위해서는 문화유산 활용 원칙의 정립이 필요함
- 문화유산의 활용은 문화 발전에서 지속 가능성을 위한 보존과 활용의 조화를 모색하고, 문화다양성을 보호하고 증진하면서 새로운 가치를 만들어낼 수 있어야 하며, 그러기 위해서는 문화유산 보호와 활용에 대한 적극적인 지원을 하되 문화유산의 내용과 구체적인 활용 방법에 있어서는 국가의 개입은 최소화하는 등의 원칙을 정립하는 것이 필수적임

[표2-10] 문화유산 활용의 원칙

구분	내용
문화유산 활용의 진정성 확보	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화유산 활용의 의미는 문화유산 보호의 진정성을 확보하는 것임</li> <li>문화유산에 대한 재인식을 통해 문화유산 보호와 향유, 활용 등의 관계가 재정립되고 문화유산 활용의 진정성이 확보될 수 있음</li> </ul>
문화유산 보호와 활용의 조화	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화유산의 보호와 활용을 통해 미래세대에 문화유산을 창조적으로 계승할 수 있음</li> <li>보존과 개발의 가치충돌을 예방하기 위해 지속가능한 개발 원칙을 정립할 필요가 있음</li> <li>유네스코 권고를 우리나라에도 적극적으로 수용하여 적용할 필요가 있음</li> </ul>
문화유산의 통합적 보호 지향	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화유산의 활용은 점 중심에서 면 중심의 총체적 보호를 의미함</li> <li>고도/역사문화도시의 경우 문화유산과 경관, 지역 주민의 삶의 총체적 보호가 필요</li> <li>유형문화재와 무형문화재의 구분보다는 해당 문화재의 내재적 가치가 서로 연결되어야 하며 무형문화재에서 유형문화재가 창출되는 과정 전체에 대한 총체적 보호 및 활용이 필요함</li> <li>문화유산 보호 관점의 다양성 인정이 필요함</li> <li>문화유산과 다른 장르와의 결합, 문화유산과 지식재산권의 총체적 보호가 필요함</li> </ul>
문화유산 최적 활용 방안 모색	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화유산 활용의 적정성 확보를 위한 세부 원칙들을 마련할 필요가 있음</li> </ul>
향유 기회와 시민참여 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화유산의 보호와 활용은 지역의 정체성을 반영하는 방향으로 추진되어야 함</li> <li>문화유산을 보호하고 활용하는 기준은 경제성 보다는 시민의 문화유산 향유 기회 확대와 참여에 우선을 두어야 함</li> </ul>

자료 : 문화유산 활용 종합계획수립 및 제도 정비 방안 마련 연구(2013)

### (3) 문화유산 활용의 의의와 원칙(경기 문화유산 세계화 기초조사 연구, 2018)

#### ■ 문화유산 활용의 의의

- 첫째, 문화유산의 활용은 보존을 보다 강화하면서 새로운 문화 가치 창출의 기반이 되며, 문화유산은 무한한 창작 소재인 동시에 다양한 가치 개발의 방법론을 함유하고 있으므로 문화재 활용은 우수하고 고유한 문화를 새롭게 발전시키는데 크게 기여할 수 있음
- 둘째, 문화유산의 활용은 문화의 창조, 소통, 나눔의 과정을 포함하여 과거와 현재, 미래를 연결하는 가교로서 역할을 담당하며, 문화유산을 통해 새로운 가치를 발견하고 함께 공유하며 확산시키는 새로운 문화 창조의 과정이라고 할 수 있음. 과거로부터 전해져 내려온 문화유산은 미래세대들에게 물려줄 유산인 동시에 현 시대의 문화 창조의 원동력이 됨
- 셋째, 문화유산의 활용은 문화 국가로서의 이미지를 제고할 수 있는 뿐만 아니라 관광산업을



에도 활용함으로써 국가 경쟁력 강화에도 이바지 할 수 있으므로 보존을 전제로 한 활용, 보존과 활용의 조화, 적극적 활용, 이를 넘어 창조를 위한 원천 자료로 사용되어 문화 다양성을 실현하는 기반이 되어야 함

- 넷째, 문화유산활용을 통해 지역 공동체의 정체성 제고 및 지역 공동체의 통합에 기여할 수 있음

#### ■ 문화유산 활용 원칙

- 첫째, 지속 가능성을 위한 보존과 활용의 조화를 원칙으로 해야 함
- 둘째, 문화다양성을 보호하고 증진하면서 새로운 가치를 만들어 낼 수 있어야 함
- 셋째, 국가는 원천 자료의 발굴과 유통체계 구축 등 최소한의 부분에 개입하고, 생산은 시장 경제 원리에 따라 민간 부분이 담당하는 것이 바람직함
- 넷째, 문화재를 원천으로 한 상품 가치 확보를 위한 전략적 접근으로서 ‘옛스러움과 뉴미디어의 만남’을 통한 새로운 가치를 만들어 내야 함
- 다섯째, 일자리 창출과 새로운 직업 생산을 통해 지역 활성화에 기여해야 함
- 여섯째, 지역의 정체성을 반영하여 지역민의 참여기회와 향유 기회를 확대해야 함

## 2. 해외 문화유산관광 관련 기준과 원칙

### 2.1 국제 문화관광 헌장:중요 유적지의 관광관리(1999)

- 국제 문화관광 헌장(International Cultural Tourism Charter)는 1999년 10월 멕시코 이코모스 제12차 총회에서 채택되었음
- 본 헌장에서는 중요 유적지에서의 유산이 어떻게 보존되고 관광으로 활용해야 되는지 명확한 원칙을 제시하고 있음

#### (1) 헌장의 정신

- 본 헌장에서는 유산의 관리 목적이 유산의 중요성과 유산 보존의 필요성을 유산지 지역사회와 유산 방문객들에게 알려주는 것이며, 유산과 문화 발전에 대해 합리적이고 잘 관리된 물리적, 지적 및 감성적 접근을 확보하는 것이 권리이자 특권이라고 명시함

#### (2) 관광과 문화유산과의 역동적인 상호작용

- 관광은 유산의 경제적 가치를 포착하여 기금 마련과 지역 사회 교육 및 정책상의 영향력 행사를 통해 이를 유산 보존에 활용하며, 많은 국가나 지역 경제에서 중요한 부분을 담당하고 성공적으로 관리될 경우 발전의 중요한 원동력이 되기도 함
- 관광은 관광지의 지역사회에 이익을 주어야 하고, 지역주민들이 자신의 유산과 문화적 관습을 돌보고 유지할 수 있도록 주요한 수단과 동기를 제공해야 함
- 지역 사회 및 토착민 사회의 대표, 보존 운동가, 관광업체, 부지 소유자, 정책 입안자, 국가 개발 계획 입안자 및 부지 관리자 등의 참여와 협동은 지속가능한 관광산업을 이루고 미래 세대를 위한 유산 자원의 보호를 증진하는 데 필수적임

#### (3) 헌장의 목적

- ① 유산 보존 및 관리자로 하여금 해당 지역 사회와 방문객들이 접촉할 수 있게 하여 유산의 의미를 증진하는 것을 촉진하고 장려함

- ② 관광이 지역 사회의 유산과 생활문화를 존중하고 강화할 수 있는 방향으로 활성화, 관리되도록 촉진하고 격려함
- ③ 유산 지역, 수집품, 생활문화의 지속가능한 미래를 달성할 필요를 비롯하여 이들의 중요성과 취약한 속성에 대해 보존 관계자들과 관광 산업 간에 대화를 촉진하고 권장함
- ④ 유산 지역과 문화 활동의 제시와 해설에 대해 계획과 정책을 마련하는 사람들을 격려하여 보호와 보존이라는 맥락에서 상세하고 측정 가능한 목표와 전략을 개발하게 함
- ⑤ 본 헌장은 유산관리와 보존의 완전성을 유지한다는 측면에서 이코모스, 여타 국제 단체 및 관광 산업에서 추진하는 폭넓은 이니셔티브를 지지함
- ⑥ 본 헌장은 해당 관련자 또는 때로는 이해관계, 책임, 의무가 상충하는 모든 사람이 본 헌장의 목표를 달성하는데 함께 참여해줄 것을 권장함
- ⑦ 본 헌장은 이해 당사자가 자신들의 고유한 환경이나 해당 기구 및 지역 사회의 요건에 따라 본 원칙의 시행을 촉진하기 위하여 이에 대한 세부 지침서를 마련할 것을 권함

#### (4) 문화 관광 헌장의 원칙

##### ■ 제1원칙

- 국내 관광과 국제 관광은 문화 교류의 주요 견인차 중 하나이므로, 지역 사회 구성원과 방문객들이 지역의 유산과 문화를 직접적으로 이해하고 경험하게 하기 위하여 책임있고 잘 관리된 기여가 부여되도록 보존계획을 세워야 함

##### ■ 제2원칙

- 유산 지역과 관광의 관계는 역동적이나, 이해 상충적인 가치를 포함할 수도 있음. 따라서 이러한 관계는 현 세대와 미래 세대를 위하여 지속 가능하게 관리되어야 함

##### ■ 제3원칙

- 유산 지역의 보존 및 관광은 방문객들이 가치 있고, 만족스러우며 즐거운 경험을 할 수 있도록 기획되어야 함

#### ■ 제4원칙

- 지역 사회와 토착민들은 보존 기획 및 관광 기획에 참여해야 함

#### ■ 제5원칙

- 관광 및 보존 활동은 지역 사회에 편익을 제공해야 함

#### ■ 제6원칙

- 관광 진흥 프로그램은 자연유산과 문화유산의 특성을 보호하고 향상시킬 수 있어야 함

## 2.2 내셔널 트러스트의 역사보존 원칙

- 역사보존을 위한 내셔널 트러스트는 워싱턴 D.C에 본부를 둔 민간기금으로 운영되는 비영리 단체임. 회원들의 지원으로 활동하는 이 단체는 그들의 프로그램, 자원 및 지지를 통해 미국의 다양한 역사적 건물, 이웃 및 유산의 보존을 지원하기 위해 1949년 의회 헌장에 의해 설립됨
- 미국의 유적지를 보호하고 활성화하기 위한 리더십을 제공하고, 현장 사무소 및 국립공원 관리국(National Park Service)을 포함한 보존을 위한 파트너 네트워크를 통해 국가정책과 지역 보존 캠페인을 모두 수행함으로써 지역의 보존 및 보호에 힘을 쓰는 사람들에게 권한을 부여하는 것을 목표로 하고 있음
- 내셔널 트러스트는 역사적 공간의 재사용을 통해 지속가능한 커뮤니티를 구축하는 데 중점을 두고 있으며, 문화적 중요성을 지닌 장소를 보호함으로써 문화적 다양성을 보존하고 강화하는 데 주력하고 역사적 자산관리의 혁신을 주도함

### (1) 내셔널 트러스트의 문화유산관광 원칙

#### ■ 협력(Collaborate)

- 문화유산관광은 보존, 관광, 경제 개발, 예술, 박물관, 주요 거리, 인문학, 선출직 공무원, 공공 토지 관리자 등 다양한 분야의 관점을 결합함

#### ■ 지역사회와 관광 사이의 적합성 찾기(Find the Fit)

- 지역 사회마다 관광에 대한 역량이 다르므로 관광활동을 형성하는데 지역사회를 참여시키는 것이 중요한 요소임

- 훌륭한 문화유산관광 프로그램은 방문객과 거주자의 요구 사이에 균형을 이루는 것임

■ 사이트와 프로그램 만들기(Make Site/ Programs come alive)

- 방문자의 참여를 유도하고 기억에 남는 경험을 제공할 수 있는 창의적인 방법 찾기
- 방문자의 오감을 최대한 활용할 수 있는 인터랙티브한 경험 제공 필요

■ 진정성과 품질에 중점을 두기(Focus on Quality and Authenticity)

- 방문자가 기대하는 문화유산 여행에서의 품질과 진정성에 초점 두기

■ 자원의 보존과 보호(Preserve and Protect)

- 문화유산관광 프로그램을 구성하는 역사적, 문화적, 환경자원이 미래세대도 즐길 수 있도록 보호되어야 함
- 자원의 손실은 절대 회복될 수 없음



[그림2-6] 내셔널 트러스트의 문화유산관광 원칙

## (2) 문화유산관광 개발 4단계

### ■ 1단계 - 잠재력 평가

- 관광명소, 방문자 서비스, 조직적 능력, 자원 보호 능력 및 마케팅에서 공동체가 제공할 수 있는 것 평가하기

### ■ 2단계 - 계획 및 구성

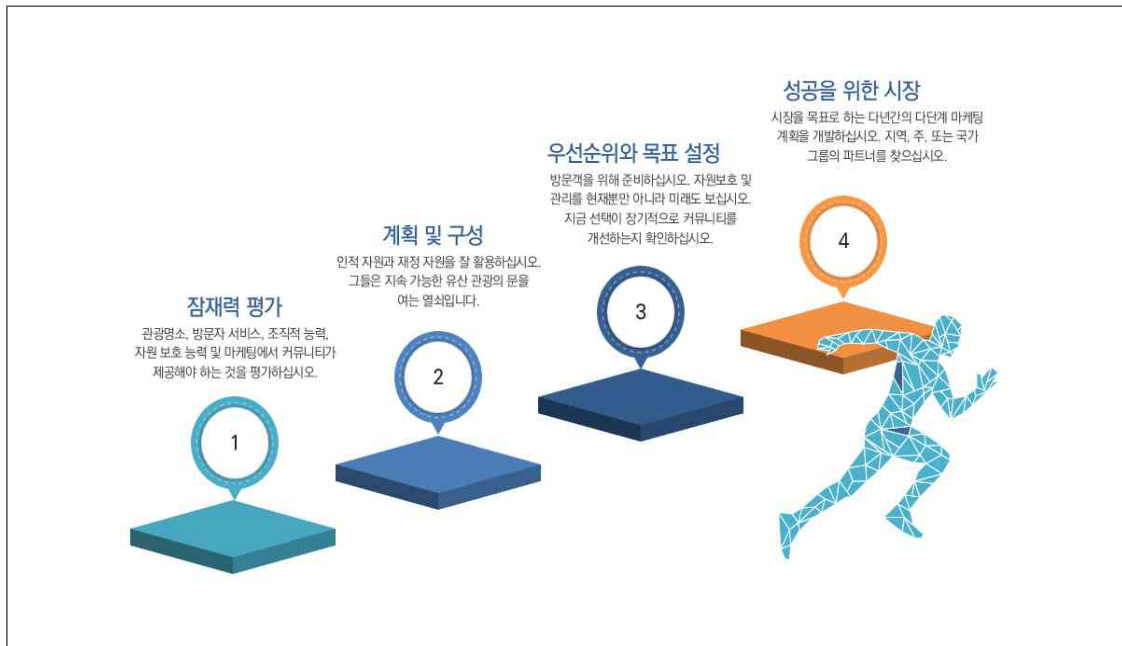
- 지속 가능한 유산관광의 중요한 요소인 인적 자원과 재정 자원의 효율적 활용에 대한 우선 순위와 측정 가능한 목표설정

### ■ 자원 보호 및 관리

- 현재와 미래를 고려한 자원의 관리 필요
- 장기적인 관점에서 커뮤니티를 개선하는 방안 고려

### ■ 성공을 위한 시장

- 단기, 중기, 장기적으로 방문 시장을 목표로 하는 마케팅 계획 개발 필요
- 함께 성장할 수 있는 그룹 파트너, 지역, 국가 등의 협력 필요



[그림2-7] 내셔널 트러스트의 문화유산관광 개발 4단계

## 2.3 호주유산위원회(Australian Heritage Commission)

### (1) 국가유산관리 원칙(National Heritage management principles)

- 국가 유산 장소를 관리하는 주된 목적은 국가 유산 가치를 식별하고, 보호하고, 보존하고, 현재하며, 후손에게 전달하는 것임
- 국립 유산 장소의 관리는 해당 장소에 대해 이용 가능한 최고의 지식, 기술 및 표준을 지속해서 사용해야 하며, 특히 국가 유산 가치에 중대한 영향을 미칠 수 있는 의사결정과 조치에 대한 지속적인 기술적 및 지역 사회 투입을 제공해야 함
- 국가 유산 관리는 해당 지역에 대한 영연방, 주, 영토 및 지방정부의 책임 통합을 촉진해야 함
- 국가 유산 장소의 관리는 장소와 국가 유산 가치를 적절히 사용하고 제시할 수 있도록 제공해야 함
- 국립 유산소 관리는 다음과 같은 사람들이 지역사회에 참여할 수 있도록 적합한 규정 마련
  - 원주민들이 유산에 있어 주요한 정보원이며, 그들의 참여가 토착 유산 가치의 관리를 위해 필요하다는 점에 주목하고, 그 장소에 특별한 관심이 있는 사람
  - 장소의 관리에 의해 영향을 받을 수 있는 사람
- 국가 유산 장소의 관리는 국가 유산 가치의 유지에 대한 정기적인 모니터링, 검토 및 보고를 제공해야 함

### (2) 지속가능한 유산관광의 원칙(Principles of Sustainable Heritage Tourism)

#### ■ 유적지의 중요성 인지

- 관광의 상당 부분은 관광 상품이 기반을 두고 있는 기본적인 자산으로서 자연, 원주민, 역사적 가치를 지닌 장소에 의존하기 때문에 이들의 중요성을 인식하고, 기술하고, 이해하고, 소통하는 것이 문화유산관광의 필수요소임
- 중요성에 대한 인식은 관광산업에 좋은 비즈니스 의미를 부여하며, 이것은 주요 판매 포인트로 작용함
- 장소의 문화적 중요성을 존중하기 위해서, 관광에 관련된 사람들은 장소의 중요성에 특별

한 관심을 가진 문화집단에 직접적으로 민감하게 관여할 필요가 있음

#### ■ 문화유산 보존

- 문화유산의 보존은 장기적인 자산의 보호를 보장함
- 장소의 자연적, 문화적 중요성을 유지하기 위해 보존이 필요함
- 각각의 유산 장소나 지역은 그것을 보존해야 할 특별한 중요성과 요건을 보유하고 있음
- 자연적, 문화적 중요성에 영향을 주지 않기 위해 모든 합리적인 조치를 취하는 것은 문화유산관광 활동을 계획하는 사람들의 책임임

#### ■ 상호 이익을 위한 파트너십 개발

- 관광사업자, 장소 관리자, 기타 사업체, 지역사회와 지역주민 간의 활발한 파트너십·제휴 및 개방적인 커뮤니케이션 라인을 개발하는 것이 지속 가능한 관광 운영을 구축하는 최선의 방법임
- 파트너십의 성공은 관계를 구축하고, 관광과 문화유산 모두에 대한 이익이 되어야 함
- 관광 활동의 관리, 발표, 운영에 있어 지역주민과 협력함으로써 소유권과 이해를 증진하고, 관광명소와 지역사회의 긍정적인 성과에 기여할 수 있음
- 지역주민, 관리인들과 협력관계를 발전시키는 것은 지역주민 유산을 보여주는 경우에 매우 중요함

#### ■ 비즈니스 계획에 유산에 대한 사안 포함

- 비즈니스 및 유산 목표를 모두 통합하는 비즈니스 계획을 사용하여 비즈니스 및 유산 부문 모두에서 지원을 구축할 수 있음
- 장소와 방문자 시장의 중요성에 관한 지속적인 연구는 제품의 타겟팅, 마케팅 및 보호를 개선하고 사업 계획의 리뷰를 알리기 위해 이용되어야 함

#### ■ 사람과 장소에 투자

- 문화유산을 포함하는 관광은 문화유산 보존과 지역사회의 경제적, 사회적 복지에 모두 이바지해야 하며, 상호 이익을 가져오는 전략은 장소, 관련자, 지역 및 지역사회에 이익을 주



기 위해 개발되어야 함

- 지역 상품과 서비스의 사용 증가, 보존계획에 대한 기업의 기여, 기술 지원, 훈련 및 교육 프로그램 제공, 방문자 시설의 관리 또는 업그레이드에 대한 직접적인 참여, 장소의 중요성에 대한 방문자 이해 향상 등이 포함됨

#### ■ 책임감 있는 마케팅 홍보

- 유산의 중요성은 마케팅과 홍보에서 주 요소로 사용될 수 있음
- 문화유산의 마케팅과 홍보에는 문화유산의 확인된 중요성과 지역사회의 요구를 인정하고 존중해야 하며, 비현실적인 방문자 기대치를 조성해서는 안 됨
- 마케팅, 홍보 및 상품 포지셔닝을 위한 관광 욕구 충족, 향후 장소 이용 계획, 이미지 이용 적정화 등 문화유산 요구와 정확한 정보를 위한 방문자의 필요성 사이에서 균형을 찾을 필요가 있음
- 성공적인 마케팅과 촉진은 주/지역, 국가 및 국제적 차원에서 관광 및 문화유산 이해에 걸친 전략적 파트너십을 통해 가장 잘 달성됨

#### ■ 고품질의 방문객 경험 제공

- 방문객들에게 즐겁고 풍요로운 경험을 제공하는 것은 문화유산관광에 관련된 모든 사람의 목표임
- 관광 사업자와 문화유산 관리자에 의한 방문객 요구와 동기에 대한 공통적인 이해는 고품질의 방문객 경험을 제공하는 기초가 됨
- 방문객들에게 즐거움을 제공하고 장소에 대한 이해를 통해 높은 고객 만족도를 달성할 수 있음
- 활동 계획, 직원 교육, 시설 및 서비스의 해석 및 제공에 있어 세부 사항에 대한 주의와 높은 품질에 대한 약속은 기업과 문화유산 모두에 긍정적인 영향을 미침

#### ■ 지역주민의 권리와 의무 존중

- 지역주민들은 그들의 나라와 특별한 장소를 돌봐야 할 문화적 의무가 있음
- 장소의 문화적 중요성이 확립되었을 때, 관광의 목적과 운영 지침은 관련 지역주민 공동체

와 폭넓게 논의되고 합의되어야 함

- 장소에 대한 접근, 민감한 정보의 공개, 설계, 사진, 성능 및 물건의 사용과 관련하여 문화적 프로토콜과 지적 재산권에 대한 통제에 대한 존중이 필요함

## 2.4 ACHP Policy Statement: Archaeology, Heritage Tourism, and Education

### (1) 조직의 개요

- 1966년 국가역사보존법(NHPA)은 "미래 세대가 국가의 풍부한 유산을 인정하고 누릴 수 있는 진정한 기회를 보장"하는 것을 목표로 하고 있음
- NHPA는 "연방 정부는 다른 국가와 협력하고 주, 지방정부, 인디언 부족, 민간 조직 및 개인과 협력하여, 우리의 현대 사회와 선사시대 역사적 자원이 생산적인 조화를 이루며 존재할 수 있고 현재 및 미래세대의 사회적, 경제적, 기타 요구사항을 충족할 수 있는 조건을 조성하기 위한 재정적, 기술적 지원"을 계속해야 한다고 주장함
- 행정 명령 13287호의 'Preserve America'는 '미국인의 유산 보호를 적극적으로 추진하여 미국인의 유산을 보존하는 데 리더십을 제공하는 것이 연방 정부의 정책이며, 연방 정부가 소유한 역사적 유산의 개선 및 현대적 사용, 그리고 역사적 유산의 보존 및 사용을 위한 정부 간 협력 및 파트너십을 촉진'하는 것을 원칙으로 함
- 행정 명령 13287호는 '지역사회와 국가의 고유한 문화 유산을 보존하고 이러한 유산이 제공할 수 있는 경제적 이익을 실현하는 것'의 중요성을 인식함

### (2) 정책방향

- 문화재 교육 프로그램을 통해 고고학적 자원에 대한 대중의 이해와 이해를 증진시키고, 문화관광 계획을 추진하는 것은 역사보존 자문회의(ACHP)의 정책임
- ACHP 원칙과 지침은 미국의 과거에 대한 더 큰 공감과 이해를 촉진하기 위한 노력의 일환으로 ACHP 직원, 연방 기관 의사 결정자 및 기타 당사자를 지원하기 위해 채택됨
- 원칙은 고고학 및 고고학 자원을 유산관광 프로젝트 및 프로그램, 그리고 광범위한 교육계

획에 통합하는 방법으로 결정하거나 앞으로 결정할 때 사용됨

- 이러한 원칙과 지침은 역사보존 담당관, 지역사회, 관광산업 전문가, 기업, 비영리 단체 및 유산 개발 프로젝트에 참여하는 개인에게 유용해야 함

### (3) 원칙(Principles)

#### ■ 개요

- 역사보존자문회의(ACHP)의 정책은 문화재 교육 프로그램을 통해 고고학적 자원에 대한 대중의 평가와 이해를 높이고, 문화관광계획을 추진하는 것임
- 원칙과 지침은 ACHP직원, 연방 기관의 의사결정자 및 기타 당사자가 과거에 대해 더 잘 이해하고 평가하고, 고고학 및 고고학 자원을 유산 관광 프로젝트 및 프로그램과 광범위한 교육계획에 통합하는 것에 대한 결정을 내릴 때 지원하기 위해 채택됨
- 이러한 지침과 원칙은 주(State)와 부족 역사 보존 담당자, 공공의 관심사가 될 수 있는 중요한 고고학적 자원을 가진 공동체, 관광산업전문가, 사업체, 비영리단체, 그리고 유산 개발 프로젝트에 관여하는 개인들에게 유용함

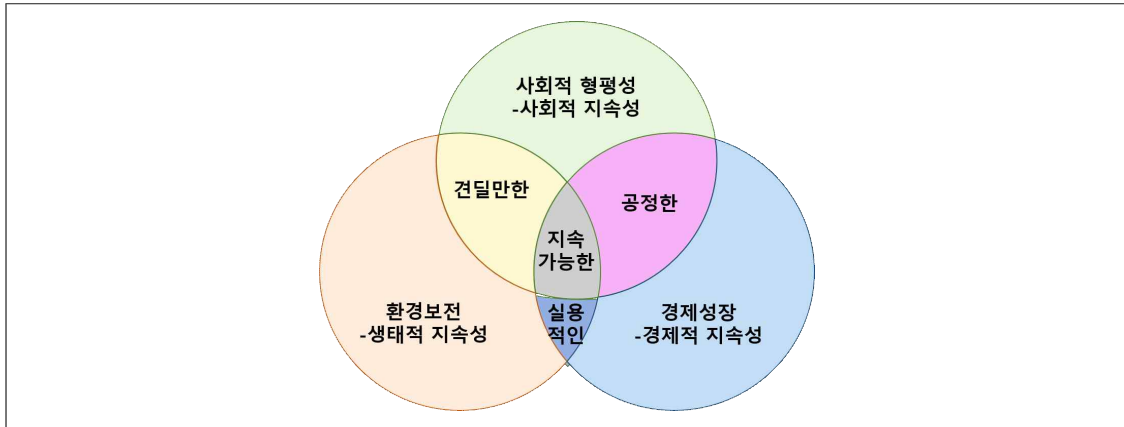
#### ■ 5가지 주요원칙

- ① 고고학적 자원에 대한 대중의 관심으로 인해 문화유산관광과 관련 공교육에 대한 집중도가 높음
- ② 일부 고고학 자원은 공공 유산관광 및 교육 프로그램에 특히 적절하고 바람직할 수 있지만 다른 자원은 그렇지 않을 수 있음
- ③ 고고학 자원을 언제, 어디서, 어떻게, 해석하고 대중에게 제시할지 여부에 관한 결정은 광범위한 당사자와 협의하여 이루어져야 하며, 협의할 당사자에는 문화유산관광, 공공 교육, 역사 및 과학 연구, 자연 및 문화자원 보존에 이해관계가 있는 사람뿐만 아니라 해석될 장소 또는 자원과 특별한 법적 이해관계 또는 유대 관계가 있는 당사자가 포함되어야 함
- ④ 문화유산관광에 책임 있는 대중적 해석에는 현재의 학식과 고고학 연구 및 기타 형태의 지식 발견이 포함되어야 하며, 일반 대중을 위해 과거와 그 조사를 되살릴 수 있어야 함
- ⑤ 공교육 프로그램 또는 문화유산관광 시책의 하나로 만들어진 고고학적 자원은 전문적이고 적절한 자금지원과 잘 개발되고 집행된 관리프로그램을 통해 지원되고 지속가능해야 함

## 1. 지속가능한 관광의 개념적 접근

### 1.1 지속가능한 개발

- 지속가능한 발전 혹은 개발(sustainable development, SD)은 환경을 보호하고 빈곤을 구제하며, 장기적으로는 성장을 이유로 단기적인 자연자원을 파괴하지 않는 경제적인 성장을 창출하기 위한 방법들의 집합을 의미함
- 지속가능한 발전이라는 개념은 1987년 UN특별위원회인 “환경과 개발을 위한 세계위원회(World Commission on Environment and Development(WCED))”의 보고서 “Our Common Future”(브룬틀란트(Brunland)보고서라 불림)에서 용어를 사용하면서 시작됨
- 지속가능한 발전은 미래세대가 자신의 필요를 충족하기 위한 능력을 손상함이 없이 현재 세대의 필요를 충족시키는 ‘개발’이며, 자원의 개발, 투자의 방향, 기술개발의 지향점, 그리고 제도의 개선 등이 현재의 필요뿐만 아니라 미래의 필요도 함께 반영하는 변화과정임
- 지속가능한 발전은 환경에만 집중하는 것이 아니며, 일반적인 정책의 영역인 경제, 환경, 사회를 포함하며, 유네스코 세계 문화 다양성 선언(The Universal Declaration on Cultural Diversity, 2001)에서는 추가적인 개념으로서 “자연에게 있어서 생물 다양성이 중요하듯이, 인간에게 있어서 문화 다양성이 필요하다”고 언급함
- 브룬틀란트(Brunland)보고서는 지속가능한 발전은 우리가 물려줄 환경과 자연자원의 조건 속에서 우리의 미래세대도 최소한 우리 세대만큼 잘 살 수 있도록 담보하는 범위에서 우리에게 주어진 환경을 이용하고 자연자원을 이용함을 의미함
- 지속가능한 발전은 형평성을 중요한 개념으로 보고 있는데, 세대 간의 형평성에는 국가 간, 지역 간 불균형이 문제가 포함되며, 이러한 형평성은 계층 간 형평성뿐만 아니라 국가 간 형평성을 내포한 포괄적인 의미의 형평성을 의미함



[그림2-8] 지속가능한 발전 개념 및 범위

- SDGs는 2015년 이후 국제사회가 공통으로 가져가야 할 새로운 개발 목표이며, 2012년 브라질에서 개최되었던 리우+20 회의때부터 공식적으로 이루어졌음
- 리우선언 이행을 위한 실천계획으로 의제21(Agenda21)이 채택되었으며, 의제 21은 '21세기 지구환경보전 종합 계획'으로 각국 정부의 행동 지침의 구체적인 방안을 제시하고 있으며 크게 사회경제부문, 자원의 보전 및 관리 부문, 주요 그룹의 역할 부문, 이행수단 부문 등에 대한 내용을 담고 있음



[그림2-9] 의제 21이 담고 있는 4개 부문

- 지속가능한 발전 목표는 2000년부터 2015년까지 시행된 밀레니엄개발목표(MDGs)를 종료하고 2016년부터 2030년까지 인류의 보편적 문제(빈곤, 질병, 교육, 성평등, 난민, 분쟁 등)와 지구 환경문제(기후변화, 에너지, 환경오염, 물, 생물다양성 등), 경제 사회문제(기술, 주거, 노사, 고용, 생산 소비, 사회구조, 법, 대내외 경제)를 2030년까지 17가지 주 목표와 169개 세부목표로 해결하고자 이행하는 국제사회 최대 공동목표임
- SDG는 MDGs에 비해 포괄적인 관점으로 세계문제를 바라보며 후진국에 대한 지원 중심만의 문제가 아니라 모든 세계의 사람들에게 해당하는 발전 과제를 제안함
- SDG는 빈곤문제 해결 등의 단편적 접근이 아니라 모든 사회와 지역에 해당하는 보편성(universality)과 어느 누구도 소외되지 않는 포용(leave no one behind), 지구환경의 한계를 고려한 발전 아젠다임



[그림2-10] 지속가능한 발전 17가지 목표

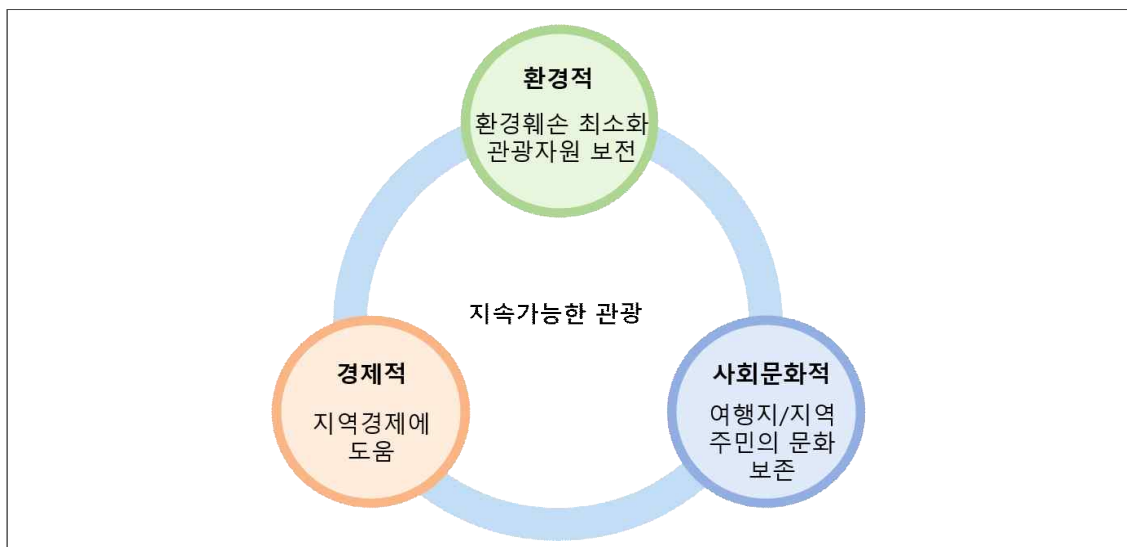
## 1.2 지속가능한 관광

- 지속가능한 관광은 유산지역을 보존하면서 관광적 이용을 도모할 수 있는 관광 형태로 “경제적 사회적 심미적 욕구를 충족할 수 있는 모든 자원을 관리하여 미래에 요구되는 관광기회를 향상하고 관광자원을 보존하며 현재의 관광객과 지역 사회의 요구에 맞는 관광(Inskeep, 1991)”으로 정의됨
- 세계관광기구(UNWTO)는 1995년에 스페인 란자로테(Lanzarote)에서 개최한 세계 ‘지속가능 관광회의(World Conference on Sustainable Tourism)’에서 ‘지속가능한 관광헌장(Charter for Sustainable Tourism)’을 선언함
- 1996년에는 스페인 마드리드에서 ‘여행 및 관광산업의 의제21(Agenda21forTravel& Tourism Industry)’를 채택하면서, 지속가능한 관광의 원칙과 행동강령을 발표함
- WTO(1996)는 “지속가능한 관광은 미래세대의 관광기회를 보호하고 증진시키는 동시에 현대의 관광객 및 지역 사회의 필요를 충족시키는 것으로서, 문화 보전, 필수적인 생태적 과정, 생물다양성, 그리고 생명 지원 체계를 유지하면서 경제적, 사회적, 심미적 필요를 충족시킬 수 있도록 모든 자원을 관리하는 것”으로 정의함
- 최영국(2000)은 지속 가능한 관광을 “환경보전에 기여하고 자원, 지역문화 및 관광산업의 지속가능성을 보장하며, 다양한 환경교육 요소를 통하여 관광객의 환경 의식을 높일 수 있는 관광”이라 정의함
- 세계관광기구(UNWTO)는 지속가능한 관광을 ‘관광의 개발과 이용의 정도를 미래 세대를 위해 관광 향유의 기회를 보호하고 증진시킴과 동시에 현재 동세대의 관광객과 지역사회의 요구와 필요를 충족시킬 수 있도록 모든 자원들을 관리하는 행위’이며, ‘현재와 미래의 경제적, 사회적, 환경적 영향을 충분히 고려하여 방문객, 산업, 환경 및 지역 공동체의 요구를 해결하는 관광’으로 정의함
- UNWTO(2007)는 지속가능한 관광개발을 위해서는 첫째, 환경자원의 이용 최적화를 통해 필수적 생태 과정 유지와 자연 유산, 생물다양성 보존에 일조해야 하며, 둘째, 관광지역 주민들의 터전과 삶의 양식에 관한 유산, 전통적 가치 등 사회문화적 진정성(authenticity)을 존중함으로써 각 문화에 대한 이해와 관용의 자세를 가져야 하고, 셋째, 각 지속 가능한

관광개발에 포함된 모든 이해 관계자들에게 안정적인 고용과 소득 수입을 공정하게 배분하고, 실행 가능한 사회·경제적 혜택을 장기적으로 수여할 수 있도록 그 경제적 운영을 보장해야 하며, 이를 통해 지역 사회 개발 기회의 공평한 제공과 빈곤 완화에도 도움이 되어야 한다고 제시함

[표 2-11] 지속가능한 관광의 개념과 정의

연구자	정의
WTO(1996)	미래세대의 관광기회를 보호하고 증진시키는 동시에 현세대의 관광객 및 지역사회의 필요를 충족시키는 것으로, 문화 보전, 필수적인 생태적 과정, 생물다양성, 그리고 생명지원체계를 유지하면서 경제적, 사회적, 심미적 필요를 충족시킬 수 있도록 모든 자원을 관리하는 것
Inskeep(1991)	미래 관광발전의 기회를 보호, 강화하면서 관광객과 관광지의 요구를 충족시키는 관광
민창기(2009)	문화 자원을 보호하고, 관광객의 윤리의식이 포함된 가운데 지역경제 발전을 도모하며, 지역주민의 참여를 강조하는 관광
최영국(2002)	환경보전에 기여하고 자원, 지역문화 및 관광산업의 지속가능성을 보장하며, 다양한 환경교육 요소를 통하여 관광객의 환경의식을 높일 수 있는 관광
한국관광광사(1997)	지역주민과 관광객의 참여와 동시에 그들의 삶의 질 향상도 지속가능한 관광의 주요 개념 중 하나
UNWTO(2007)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경자원의 이용을 최적화하여 생태과정을 유지하고 자연유산과 생물다양성을 보존</li> <li>• 관광지역 주민들의 터전과 유산, 사회문화적 진정성을 존중하여 각 문화에 대한 이해와 관용의 자세 필요</li> <li>• 이해 관계자들에게 안정적인 고용과 소득수입을 배분하고, 사회·경제적 혜택을 장기적으로 수여할 수 있는 경제적 운영 보장</li> </ul>



[그림2-11] UNWTO 지속가능한 관광의 3가지 지속성 기준



## 2. 문화유산관광의 지속가능성에 관한 논의

- 문화유산을 관광자원화 하는 과정에서 문화유산의 보편적인 가치를 훼손하지 않는 과정을 위해 유산의 보존관리에 대한 기본적인 속성을 파악하고 상호 협력구조를 만드는 것이 가장 중요함
- 문화유산의 보존관리와 관광 속성을 McKercher와 du Cros(2002)의 구분으로 살펴보면, 유산의 보존관리는 비영리적인 성격의 공공부문이 주도하는 것으로 유산의 존재 자체로서 가치를 둔 것이며 유산의 관광적인 속성은 영리적인 성격을 띤 민간부문이 주도하는 것으로 유산의 소비 행위에 가치를 둔 것임
- 기본적인 유산의 보존관리는 사회적인 목적을 가지며, 관광은 영리적인 목적을 취하고 있음

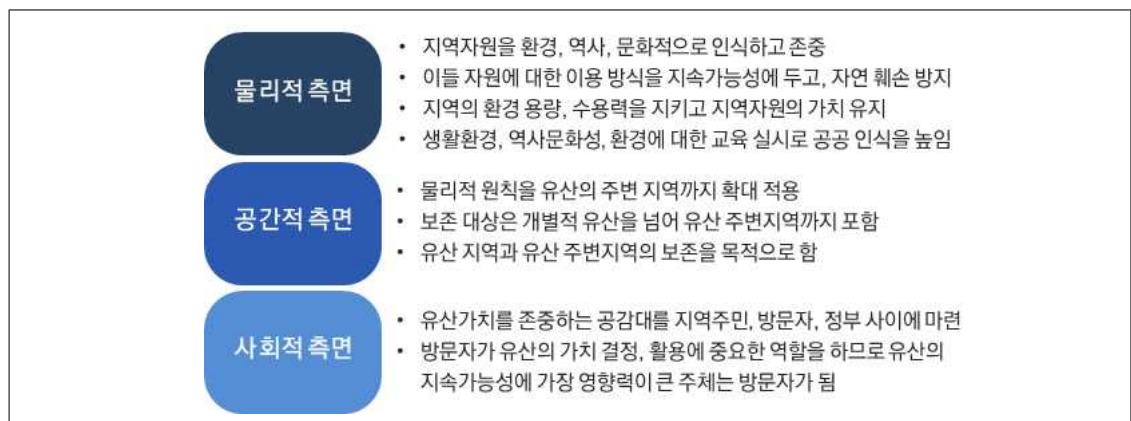
[표2-12] 유산의 보존관리와 관광의 속성 비교

구분	유산 보존관리	관광
구조	비영리적 공공부문 지향적	영리적 민간부문 지향적
목적	사회적 목적	영리적 목적
자원에 대한 경제적 태도	존재가치 본질적 가치의 보존	사용가치 본질적·외부적 매력 소비
주요 사용집단	지역 거주민	지역 외 거주민
유산관리자의 전공	사회과학, 인문학 등	비즈니스, 마케팅 등
국제적 행정단체/NGO	ICOMOS/ICOM UNESCO(문화보존 장려)	UNWTO/WTTC (관광개발 장려)

자료: McKercher와 du Cros(2002); 박지수(2019);재인용

- 유산 자원의 지속성을 위해서는 미래세대의 관광 요구를 훼손하지 않고 현재 세대의 관광 및 지역발전 욕구에 부합하기 위한 접근이 필요함
- 유산 자원, 즉 문화유산 자원의 지속가능성을 위해서는 1) 유산이 대체 불가능한 자원이라는 의식을 가져야하며, 2) 장기적 안목에서의 보존계획이 필요하고, 3) 유산의 지속성을 담보할 수 있는 변화만을 수용해야 하며, 4) 방문자들이 보존에 대한 공감대를 갖는 것이 필요함
- 문화유산의 물리적 측면, 공간적 측면, 사회적 측면에서 원칙들을 구분해 보면 다음과 같음

- 물리적 측면에서의 원칙은 1) 지역의 자원을 환경적 역사적 문화적으로 인식하고 존중하며, 2) 이들 자원에 대한 이용방식을 지속가능성에 두고, 3) 지역의 환경용량 및 수용력을 지키고 지역 자원의 가치를 유지하며, 4) 자원 훼손을 방지하고, 5) 생활환경, 역사 문화성 및 환경에 대한 교육을 실시하여 이에 대한 공공 인식을 높이는 것이 중요함
- 공간적 측면에서는 물리적 원칙들을 유산의 주변 지역까지 확대 적용하는 것으로, 보존 대상은 개별적인 유산을 넘어 유산 주변 지역(유산이 속한 전체도시나 마을)까지 포함하는 것으로 유산지역과 유산 주변 지역의 보존을 목적으로 해야 함
- 사회적 측면은 유산지역의 가치를 존중하는 공감대를 지역주민과 방문자, 정부 사이에 마련하는 것을 말하는 것으로, 주체 중에서 유산의 지속가능성에 가장 영향력이 큰 주체는 방문자로 설명되는데, 현대 사회에서는 방문자들이 유산의 가치 결정과 활용에 중요한 역할을 하기 때문임



[그림2-12] 문화유산관광의 지속가능성에 대한 원칙

- 문화유산이 지니고 있는 가치를 유지·확대하기 위해서는 강점, 약점, 기회, 위협 요소 등의 분석을 통해 관리체계에 대한 평가와 모니터링을 실행할 필요가 있으며, 이를 토대로 미진한 관리체계에 대응해야 하고, '효율적인 관리평가' 수행을 통하여 평가 결과 시 나타난 문제점을 중심으로 꾸준한 개선방안 제시와 실행 전략수립은 문화유산의 지속 가능한 관리를 위해 매우 유용한 수단이 될 수 있음
- 지속 가능한 문화유산관광이 성공적으로 실행되기 위해서는 높은 방문 만족과 함께 환경과 문화의 보존이 필수적이며 방문자의 유산보존 의식이 높아야 함(이영경, 2010)

### 3. 지속가능한 관광을 위한 세계유산 전략

#### 3.1 세계유산과 지속가능한 관광의 관계

- 자연 및 문화유산의 지속 가능한 관광발전에 관한 국제워크숍 보고서(2009년 9월)에 기초하여 세계유산 위원회는 제34차 세션에서 세계유산과 지속 가능한 관광 간의 관계를 정의하는 정책 방향을 채택함

##### (1) 세계유산과 관광의 관계

###### ■ 세계유산과 관광은 양방향 관계

- 세계유산은 관광객 및 관광산업의 장소를 제공하고, 관광은 세계유산의 '보존'에 대한 협약의 요건을 충족시킬 역량과 지속 가능한 사용을 통한 지역사회의 경제적 이익을 실현할 수 있는 수단을 제공함

###### ■ 관광은 세계유산에 있어서 매우 중요

- 세계유산은 해당 국가와 지역의 개별 재산으로 세계유산의 협약 요건을 충족하면서 지역사회의 경제적 이익을 위해 활용될 수 있음
- 세계유산은 국내외를 여행하는 방문객에게 경험의 수단으로 사용되고, 관광은 세계유산의 브랜드 대표성을 나타낼 수 있음
- 관광은 탁월한 보편적 가치를 훼손할 수 있는 잠재력, 지역사회와 관련하여 세계유산이 지속 가능하지 않게 관리될 수 있는 위협 요소, 경제 개발과 협약의 보존 목표의 균형과 같은 문제들에서 자유로울 수 없음

###### ■ 세계유산은 관광산업의 주요 자원

- 거의 모든 개별적 세계유산 지역은 중요한 관광지로 평가받고 있고, 세계유산 브랜드로서 관광객이나 방문객을 유치할 수 있음

###### ■ 잘 관리된 관광이 세계유산에 제공하는 이점

- 경제적 이익을 실현할 수 있음

## (2) 관광에 대한 세계유산의 대응

### ■ 세계유산자산의 관리대응

- 관광 부문과 긴밀히 협력해야 하고, 세계유산 방문에 대한 관광객/방문객의 경험을 알 필요가 있음
- 관광을 포함한 문화유산의 모든 분야에서 계획하고 관리방안을 만들 때 지역 공동체를 포함할 필요가 있음

### ■ 관광을 통해 개선될 수 있는 부분

- 관광 위협 및 영향에 관한 예방 및 관리
- 세계유산 안팎의 관광 분야와의 관계
- 세계유산 안팎의 지역사회와의 상호관계
- 탁월한 보편적 가치(OUV)를 제공하고 관광객/방문객의 경험에 중점을 둠

## (3) 세계유산 및 관광과 관련된 다양한 이해관계자의 책임

### ■ 세계유산협약(세계유산위원회, 세계유산센터, 자문기구)

- 도구 및 정책 접근 방식 설정
- 유산이 세계유산목록에 등재되기 전에 관광산업에 대처할 수 있는 적절한 매커니즘의 확인 필요
- 관리계획에 포함할 기대치에 대한 지침 개발
- 보존 상태 지표 관리를 포함하여 등재된 지역의 관광 활동이 탁월한 보편적 가치에 미치는 영향 모니터링
- 다음을 가능하게 하기 위해 국제기구와의 협력
  - 세계유산에 관련된 모든 당사자들(주 당사자와 사이트)가 모범사례에 대해 배울 수 있도록 조언 및 지원

## ■ 개별당사국

- 보호를 위한 국가정책 개발
- 홍보를 위한 국가정책 개발
- 지원 제공하여 활성화
- 홍보와 관광목표가 OUV를 존중하고 적절하며, 지속가능한지를 보장하기 위해 현장참여
- 해당 지역 내 개별 세계문화유산들이 관광에 부정적인 영향을 받지 않도록 조치

## 3) 세계유산관리자

- 관광이 세계유산의 탁월한 보편적 가치에 미치는 영향을 관리
- 세계유산의 일반적 관리 수단에는 수수료, 요금, 개방 일정 및 접근 제한이 포함
- 현장 프리젠테이션을 주도하고 의미 있는 방문객 경험을 제공
- 관광객/방문객의 요구와 경험을 파악하여 세계유산을 가장 잘 보호
- 보존 및 개발에 대해 지역사회 및 기업과 협력

## 4) 관광 부문

- 탁월한 보편적 가치를 보호하기 위해 세계유산 관리자와의 협력
- 세계유산을 관광자원으로 유지하기 위한 공동의 책임을 인식하고 참여
- 세계유산 목적지에서 양질의 경험을 제공하기 위해 노력

## 3.2 유네스코 세계유산 지속가능한 관광 프로그램(2018)

### (1) 비전

- 세계유산과 관광 이해관계자는 탁월한 보편적 가치를 지닌 공통 문화 및 자연유산의 보존과 적절한 관광 관리를 통한 지속 가능한 개발에 대한 책임을 공유함

### (2) 미션

- 유산과 그 탁월한 보편적 가치를 보호하기 위해 모든 이해관계자의 인식, 역량 및 균형이 잡힌 참여를 증진함으로써 세계유산의 지속 가능한 관광 관리 및 개발을 촉진하는 동시에 관광이 유산의 지속 가능한 개발을 위한 혜택을 제공하도록 하며, 지역사회뿐만 아니라 방문객을 위한 양질의 경험을 제공하도록 함

### (3) 비전과 미션을 실현하기 위한 핵심 요소

#### ■ 지속 가능한 관광을 포함하는 세계유산 협약의 해석 및 이행;

- 국가, 지역 및 지방정부는 지속 가능한 관광을 문화 및 자연유산 관리를 위한 중요한 수단으로 인식하는 정책 및 프레임워크를 가지고 있어야 함
- 모든 이해관계자는 지속 가능한 개발을 인식하고 집중하며 관광을 지속가능하게 관리할 수 있는 능력을 갖추고 있어야 함
- 지역 공동체는 세계유산 목적지의 유산 보존과 지속 가능한 관광 관리에 기여하는 세계유산에 대한 자부심과 책임감과 권한을 갖추어야 함
- 관광 부문은 세계문화유산을 중시하고 세계문화유산에 기초한 활동이 책임감을 갖도록 보장하면서 세계문화유산을 보존하고 사회 및 경제 발전을 지원해야 함
- 방문객들은 세계유산의 탁월한 보편적 가치의 의미를 이해하고 공감하며 책임감 있는 행동을 취해야 함

#### (4) 프로그램의 5가지 목표

- 지속 가능한 관광 원칙을 세계유산 협약의 메커니즘에 통합하는 것임
- 문화적·자연적 유산의 보편적 가치를 보호·관리하기 위한 중요한 수단으로써 지속 가능한 관광을 지원하는 정책, 전략, 체계, 방식을 옹호하여 실현 가능한 환경을 강화함
- 유산보존에 대한 목적지 접근 방식을 따르고 지역사회의 권한을 부여하는 데 중점을 둔 지속 가능한 관광의 계획, 개발 및 관리에 이해관계자의 광범위한 참여를 촉진함
- 세계유산 이해관계자들에게 현지 상황과 필요에 따라 효율적이고 책임감 있고 지속가능하게 관광을 관리할 수 있는 능력과 도구를 제공함
- 모든 이해관계자의 책임 있는 행동을 장려하고 탁월한 보편적 가치와 세계유산 보호의 개념에 대한 이해와 공감을 촉진하는 양질의 관광 상품과 서비스를 홍보함

## 4. 지속가능한 문화유산 관점 종합분석

- 지속가능한 개발, 지속가능한 관광, 문화유산 가치의 속성을 기준으로 문화유산관광 전략 방안을 수립하고자 함
- 보존 및 관광 프로그램은 방문객의 중요한 유산 특성과 보호 필요성에 대한 이해를 최적화 하여 방문객이 적절한 방식으로 그곳을 즐길 수 있도록 고품질의 정보를 제공함
- 문화유산자원가치와 관광 사이의 상호작용은 역동적이고 끊임없이 변화하며 기회와 도전 뿐만 아니라 잠재적인 충돌을 야기하므로, 관광 프로젝트, 활동 및 개발은 긍정적인 결과를 달성하고 방문자의 요구와 열망에 부응하는 동시에 호스트 커뮤니티의 유산 및 라이프 스타일에 미치는 부정적인 영향을 최소화해야 함
- 문화유산자원을 활용한 지속가능한 관광을 위해서는 지방정부와 중앙정부의 역할이 분명해야 하는데, 지방정부에서 주도적으로 문화유산관광 사업을 담당하고, 네트워크가 광범위한 중앙정부에서 문화유산 관광콘텐츠에 대한 정보제공과 홍보를 담당하여 효율성을 높여야 함
- 특히, 문화유산 자원이 가진 가치를 높이고 전세계적으로 확산하기 위해서는 국제적 기관과 연계가 수월한 중앙정부가 국내외 홍보 마케팅 전략을 수립하여 다각적 홍보 마케팅을 진행할 때 전략과 비용의 문제에서 효율성을 높일 수 있음
- 반면, 지방정부는 지역의 차별화된 문화유산을 활용한 관광콘텐츠 개발에 집중하여 다양한 계층이 향유할 수 있도록 확대된 콘텐츠를 개발하는데 집중하는 전략이 필요함
- 문화유산관광에서 지속가능성을 유지하기 위해서는 관광, 경제, 토지 이용, 환경, 사회 및 기타 관련 분야를 포함한 계획과 정책에서 문화유산이 최우선이 되도록 고려해야 하며, 탐방객 이용, 접근 및 지역 확산에 대한 지속적인 평가를 포함하는 문화유산에 대한 통합적이고 참여적인 관리모델의 개발이 요구됨
- 문화유산관광의 이해관계자들 간의 효율적인 네트워크를 구성해야 하며, 디지털 파트너십 플랫폼, 공공과 민간의 파트너십을 장려하여 관광객 수용력과 문화유산자원 보존을 공유하며 전략적인 운영을 공유해야 함



- 지역주민, 전문가, 관리자 등 문화유산관광 종사자들의 인식 제고와 가치 공유를 위하여 지속적인 교육이 필요하며, 다른 이해관계자들과의 의사소통을 통해 전략적인 방향성을 수립해야 함
- 문화유산관광에 대한 책임있는 참여를 위하여 지속가능한 관광의 운영 지침을 마련하고 직원 교육 프로그램을 운영하며, 지역 및 국가 정부에서 다양한 방면으로 평가하고 모니터링을 실시함

## 5. 종합 시사점

### (1) 문화유산 보존의 중요성에 대한 공감대 형성 필요

- 문화유산을 지속가능한 관광으로 활용하기 위해서는 문화유산 보존의 중요성과 활용방안에 대한 이해관계자들의 공감대 형성이 필요함
- 문화유산의 속가능한 보존과 공유라는 장기적이고 미래지향적인 가치관을 공유할 수 있도록 지속적인 협력과 이해 당사자들간의 소통이 중요함
- 행정, 주민, 개발자 외에도 학술 전문가, 비영리단체, 사업체 등의 외부 협력자들과의 네트워크를 형성하여 문화유산의 보존과 지속가능한 관광을 위한 구체적이고 지속가능한 전략 수립이 요구됨

### (2) 문화유산과 지역주민의 상생과 조화를 통한 지속가능성 확보

- 문화유산을 관광자원으로 활용했을 때 주민들의 삶에도 긍정적인 효과가 발생할 수 있다는 의식의 공감대를 형성하여, 주민들이 문화유산의 보존관리를 전문가에게 맡기고, 지방자치단체의 주도적 사업에 적극적으로 참여할 수 있도록 해야함
- 특히, 문화유산 발굴 및 보존 정책 시 정부 주도의 예산 운영에만 의지하는 것이 아니라 지방자치단체의 장기적이고 주도적인 사업 추진을 원칙으로 해야 하며, 문화유산 주변 지역에 거주하는 주민들과의 교류와 협력을 활성화하고, 관광객을 위한 관리방안 마련도 체계적으로 준비해야 함
- 문화유산의 보존이 주민들에게 억압이나 활동의 제한이 아니라 지역주민의 정서적 가치를 담은 지역 발전의 중요한 요소로 작용하도록 지속적인 정책 시행을 위해 각 지역의 민간조직, 지역 공동체 등 지역주민들 공감대를 통한 지속가능성 확보가 가능함

### (3) 지속가능성을 위한 다양한 시스템 개발

- 지속가능한 문화유산 보존을 위해 유물과 유산에 대한 보호만이 아니라 기술의 전수, 문화유산의 활용, 지역주민 교육 및 주민 참여 방법 다각화, 문화유산 가치 교류 및 활성화를

위한 다양한 시스템이 필요함

- 학술적 참여, 타 산업과의 네트워크, 지역 간 유산 정보 공유 및 기술 전수를 위한 학교, 문화유산 가치 전달을 위한 여러 가지 방안 적용 등 문화적, 사회적, 환경적, 경제적 부분에서 지속 가능한 발전을 위한 새로운 패러다임 구축이 필요함
- 공공과 민간의 파트너십을 통해 발생할 수 있는 여러 문제점을 효율적으로 해결할 수 있으며, 전문가 및 지역 공동체의 참여와 활동을 통해 민간이 유산 관리와 보존 및 활용에 있어 적극적인 정책 수립이 활성화될 수 있으므로 공공, 민간, 학계, 비영리단체, 주민, 사업체 등이 상호보완할 수 있는 조직시스템이 필요함



## 제3장

# 국내 문화유산관광 현황분석



# 제1절 국내 문화유산 정책 동향

## 1. 문화유산 관련 계획

### 1.1 문화유산 활용 관련 계획 수립

#### (1) 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획 수립 배경

- 21세기에 접어들면서 주 5일제 시행으로 근로시간이 단축되고 여가시간이 증가하면서 국민의 삶의 질과 여가수요가 증가하게 됨
- 여가시간이 증가되면서 상대적으로 접근이 어려웠던 타 지역에 대한 관광수요가 증가되었음
- 지역의 특색을 살린 지역 문화재 활용이 지역 관광 활성화를 증진시키고 지역사회의 지속 가능한 발전과 문화재의 온전한 보존에 중요한 요인으로 자리잡게 됨
- 이강욱·김희수(2001)의 연구에서 관광수요 확대가 타산업에도 영향을 미쳐 경제·사회·문화적으로 변화가 있을 것으로 예상되므로 관광수요 변화의 추이가 관광사업체에 미치는 영향 등 개별 사항에 대한 관광정책 방향 수립이 주요 논점으로 부각될 것으로 전망함
- 올바른 문화재의 보존관리 및 활용을 위해 『문화재보호법』 제13조의 2의 규정에 따라 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획을 수립하고 각 시·도는 「기본계획」에 따라 세부시행계획을 수립·시행하도록 규정함
- 기본계획의 수립은 문화재 보존관리 정책이 나아가야 할 방향을 제시함으로써 일관된 정책 기조 아래 사업을 안정적으로 추진할 수 있도록 하며, 문화재 정책의 예측가능성을 높여 정책 집행과정에서 나타날 수 있는 국민의 불편을 최소화하고 사회적 합의와 국민적 협력을 이끌어 냄으로써 문화재 정책의 성공적 집행과 효율적 문화재 보존관리에 기여할 수 있음(문화재청,2002)
- 문화재청에서는 문화재 보존관리 및 활용에 대한 「문화재 보존관리에 관한 중장기계획」을 수립하고 지방자치단체는 이 기본계획을 바탕으로 지역실정에 맞는 실천가능한 세부계획을 수립·시행하도록 하여 지방자치단체 중심의 실효성 있는 문화재 보존관리 체계를 정착시키고자 함

- 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획은 '02년 중장기 기본계획('02~'11)수립을 시작으로 10개년 계획이 발표되었으나, 이후 '07년부터 5개년 단위 계획 수립으로 변경됨

## (2) 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획(2002~2011)

[표3-1] 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획 목표 및 핵심과제 (2002~2011)

구분		주요 내용
정책 목표		① 원형보존을 통한 문화정체성 확립 ② 개발과 보존의 조화 ③ 문화재 향유권 신장
핵심과제	원형보존 (8개 정책과제)	① 건조물문화재 보존 ② 동산문화재 보존관리 ③ 사적 보존정비 ④ 천연기념물·명승 보호 ⑤ 무형문화재 보존·전승 ⑥ 중요민속자료 보존 ⑦ 근대문화유산 보존·활용 ⑧ 매장문화재 보호
	체계적 관리 (8개 정책과제)	① 문화재 정책기능 및 재정기반 강화 ② 문화재 보존협력 네트워크강화 ③ 기록화·정보화 기반 구축 ④ 문화재 수리공사 품질 향상 ⑤ 문화재 보호구역의 합리적 관리 ⑥ 문화재의 과학적 조사연구 ⑦ 국제교류 활성화 ⑧ 전통문화 전문인력 양성
	효율적 활용 (2개 정책과제)	① 문화유산의 관광자원화 ② 문화재 향유기회 확대

출처: 한국문화관광연구원(2019), 문화유산을 활용한 관광 활성화 방안 재구성



- 각 단위 사업별로 추진되어 오던 문화재 보수정비 사업들을 보다 장기적 관점에서 체계적으로 보존·관리하기 위하여 중장기 기본 계획 수립을 추진하게 됨
- 본 기본계획의 정책목표는 ‘원형보존을 통한 문화정체성 확립’, ‘개발과 보존의 조화’, ‘문화재 향유권 신장’으로 구성됨
- 정책목표에 따라 ‘원형보존’, ‘체계적 관리’, ‘효율적 활용’ 3개의 핵심과제가 제시되었으며 ‘원형보존’과 ‘체계적 관리’는 각각 8개의 정책과제, ‘효율적 활용’은 2개로 총 19개 정책과제로 구성됨
- 관광자원으로 활용 가능성이 높은 문화재를 중점적으로 선정 및 관리하여 문화유산의 관광 활용성을 제고함
- 그동안 접근이 제한되었던 북악산 일원의 서울성곽, 경복궁 신무문·경회루, 창덕궁 후원(옥류천), 연산군묘 등이 개방되어 국민의 문화재 향유기회를 대폭 확대함
- ‘차관청’ 승격, 국립고궁박물관 개관, 문화재종합병원 설립, 무형문화유산전당 및 천연기념물 센터 건립 등 인적·물적 인프라 확충을 통해 행정기반을 강화함

### (3) 문화재 정책 중장기 비전, 문화유산 2011(2007~2011)

- 「문화재 보존·관리 및 활용에 관한 기본계획(‘02~’11/10개년)」이 5년을 경과함에 따라 중간평가를 통한 그간의 성과와 문제점을 진단하고 행정환경 변화 등을 적절히 반영하여 현실성 있게 수정·보완함
- ‘문화유산으로 국민에게 자긍심과 희망을 주는 문화재청’을 비전으로 삼은 문화유산 2011은 중기 실행계획으로「문화재보존·관리 및 활용에 관한 기본계획(‘02~’11/10개년)」과의 연계성을 유지하면서 ‘전문화된 문화재 행정’과 ‘소통하는 문화재청’, ‘봉사하는 문화재인’을 핵심가치로 삼아 고품격 문화재 행정을 구현하고 최상의 서비스로 고객감동을 실현하며, 문화유산으로 국가 경쟁력 강화에 기여하는 것을 목표로 함
- 국가경쟁력 강화 주요 전략으로 ‘핵심역량의 강화’, ‘합리적 보존’, ‘협력적 관리 정착’, 가치 활용 활성화 등 4개 핵심 대과제와 12개의 정책과제, 그리고 58개 세부 추진과제로 개편됨

- 전통유산 중심의 지정·관리에서 미래 유산지원의 생산·발굴 등 문화재 정책의 일대 전환이 필요하게 됨

[표3-2] 문화재정책 중장기 비전 문화유산 2011 (2007~2011)

구분		주요 내용
목표		① 고품격 문화재 행정구현 ② 최상의 서비스로 고객감동 실현 ③ 문화유산으로 국가경쟁력 강화 기여
핵심과제	핵심역량 강화 (3개 과제)	① 문화재 조사·연구 활성화 ② 전통문화 전문인력 양성 체계화 ③ 행정 효율성 제고 등 문화유산 가치증진을 위한 필수·기본적 기능 강화
	합리적 보존 (3개 과제)	① 문화재 보존관리시스템 개선·정비 ② 유형별 보존관리의 특성화·고도화 ③ '개발'과 '보존'의 조화 등 지속가능하고 미래지향적인 문화재 보존관리 패러다임 정립
	협력적 관리정착 (3개 과제)	① 시민사회 발전과 기업의 사회공헌 활동 확대 ② 문화 다양성이 강조되는 국제사회의 흐름 ③ 북한의 문화유산 보존역량 저하 등 국내외 정책 환경변화에 부응하여 다양한 주체와의 교류·협력 확대
	가치활용 활성화 (3개 과제)	① 문화유산의 내재적 가치 발굴 ② 효용을 극대화하기 위한 활용사업을 활성화 ③ 국민의 문화향유권 신장 도모

출처: 문화재청(2007)

- 문화유산 2011을 통해 문화재 정책의 제도적 기틀이 진일보하는 성과를 거두었으며, 문화재 보존과 활용의 균형 잡힌 정책 형성이 가능해짐(문화재 보존관리 및 활용에 관한 5개년 기본계획, 2012)
- 문화유산 2011에서는 「문화재보호법」이 전면 개편되고, 문화재보호기금 신설, 문화유산 국민신탁설치, 세계유산 등재 확대(제주도, 조선왕릉, 역사마을, 동의보감, 강강술래 등), 서울 성곽 개방, 문화재지리정보활용체계(GIS)구축, 헤리티지채널 개통등 다양한 정책이 시행됨

#### (4) 문화재 보존관리 및 활용에 관한 5개년 기본계획(2012~2016)

- 국내외적 행정환경 변화와 문화재 행정패러다임 전환 필요 요구가 증가함
- 「문화재보호법」 제6조에 따라 대내외 행정환경을 고려하여 비전과 실천가능한 구체적·상향적 세부추진과제를 비롯한 전반적인 정책 로드맵을 전 구성원과 함께 설정하여 실효성을 높임
- 관광자원으로 활용 가능성이 높은 문화재를 증점적으로 선정 및 관리하여 문화유산의 관광 활용성을 제고함

[표3-3] 문화재 보존·관리 및 활용에 관한 기본계획 (2012~2016)

구분		주요 내용
목표		① 국민의 문화향유권 신장 ② 보존관리 강화 및 활용 활성화 ③ 개발과 보존의 조화를 통한 지속가능한 발전 ④ 합리적 규제와 사유 재산권의 보호기반 확대 ⑤ 우리 문화유산의 국제적 위상 강화
핵심과제	문화재 역사문화환경 보호	① 사적 역사문화환경 보존관리 합리화 ② 고도 역사문화환경 보존 육성 ③ 매장문화재 보호 및 조사 지원
	문화재 안전관리 및 보존역량 강화	① IT 활용 예방적 문화재 안전관리 체계 강화 ② 문화재 도난도굴 예방체계 강화, 방재 기반 마련 ③ 문화재 보존역량 강화
	문화재 보존정비 체계화	① 문화재보수 품질향상, 건조물·동산·자연유산 보존 ② 무형문화재 전승보존기반 강화, 근현대문화유산 보존활용 ③ 조선왕궁 원형복원 및 승례문 복구
	문화재 첨단 기록정보화	① 문화재 디지털 아카이브 강화, 문화재 전자행정 성숙기반 마련 ② 통합되고 품격높은 문화유산 정보제공 ③ 첨단정보기술을 통한 문화재 기록 보존 활용
	문화재 가치활용 및 산업화	① 문화재 활용 콘텐츠 다각화 ② 문화유적지 관람환경 개선 ③ 국민과 함께하는 문화재 관리체계 구축
	문화재 연구 교육 역량 강화	① 문화재·해양문화유산 연구역량 강화 ② 문화유산 교육 활성화 ③ 왕실문화유산·전통문화 교육역량 강화
	문화재 국제교류 활성화	① 문화재 국제교류 협력 강화 ② 국외 문화재 환수 활용 기반 조성 ③ 남북 문화재 협력 안정화
	세계유산 등재 및 보존관리	① 세계유산 등재 확대 ② 세계유산 보존관리 체계 구축

출처: 문화재청(2012)

(5) 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획(2017~2021)

- 규제 중심의 행정에서 협업과 지원으로의 행정변화 요구가 증가됨에 따라 현장중심, 지역 중심, 지속가능한 문화재 보존을 목표로 기본계획을 수립함
- 주요내용으로는 이전의 문화재 기본계획에 관한 분석평가를 시행하고 문화재 보수·정비 및 복원, 안전관리, 기록정보화에 관한 사항, 문화재 보존에 사용되는 재원의 조달에 관한 사항, 문화재 보존에 사용되는 재원의 조달, 국외소재문화재 환수 및 활용에 관한 사항, 남북한 간 문화재 교류 협력에 관한 사항에 관한 사항이 포함됨
- 문화기본법(2013.12 개정), 지역문화진흥법(2014.1 제정), 국민여가활성화기본법(2015.5 제정) 등 문화향유권을 보장하는 다양한 법률 제정됨에 따라 국민 문화향유를 위한 정책이 추가됨
- 문화재 향유 활성화를 위한 프로그램 및 콘텐츠 개발, 관광자원화 계획이 포함됨

[표3-4] 문화재 보존·관리 및 활용에 관한 기본 계획 (2017~2021)

구분		핵심과제
목표		현장중심, 지역중심, 지속가능한 문화재 보존
추진전략	문화재로 국민에게 다가가다	① 문화재 향유 및 소통기회 확대 ② 교육을 통한 새로운 문화재 수요 창출 ③ 문화유산의 지역발전 자원화
	보존 패러다임을 바꾸다	① 유형별 문화재 합리적 보존 ② 보존을 위한 효율적 거버넌스구축 ③ 지원을 통한 문화재 지역 적극조성
	국가브랜드, 문화재로 만들다	① 유네스코 유산 등재 및 보존·활용 ② 국제교류 협력강화 및 남북교류 활성화 ③ 고도유적 및 궁궐 복원정비
	문화재 기반을 튼튼히 하다	① 기술변화 대응 및 기록정보 고도화 ② 시대변화를 읽는 문화재 행정 ③ 연구기반 강화 및 전문인력육성

출처: 문화재청(2016)

## (7) 문화재 보존관리 및 활용 연구개발 기본계획(2021~2025)

- 본 기본계획은 「문화재보호법」 제6조(문화재기본계획의 수립)과 「문화재보호법」 제6조의2(문화재의 연구개발)를 근거로 수립됨
- 문화유산기술 개발, 진흥 및 활용을 위한 종합적인 기본계획으로 문화재 기본계획 및 제 4차 과학기술기본계획('18.2)과 연계하여 수립됨
- 기술발전 측면에서는 AI, 디지털 트윈 등 4차 산업혁명 기술을 문화유산 보존·관리 및 활용분야에 적용해야 한다는 공감대가 확대됨
- 또한 불확실한 기후변화와 지진, 태풍 등 자연환경 변화를 문화유산 피해예측 및 저감기술 개발 등을 통해 대응 역량을 제고하고 새로운 경쟁 원천으로서의 문화유산 지식자원을 디지털화하고 부가가치를 창출하여 신산업으로의 발전을 모색하고자 함
- 그동안 문화유산 연구개발은 순수 학술 연구 중심으로 과학적·산업적 측면에서의 로드맵과 정책이 부재했음
- 따라서 신성장 동력으로 문화유산 산업 진흥과 일상생활에서의 문화유산 향유 등 사회적 요구에 적극적으로 대응하기 위해 추진됨

[표3-5] 문화재 보존·관리 및 활용 연구개발 기본계획(2021~2025)

구분		주요 내용
목표		문화유산기술 개발을 통한 원형 보존 및 산업 활성화 기반 마련
추진 전략	문화유산 보존·복원 핵심기술개발	① 문화유산 비파괴 진단·분석 기술 고도화 ② 문화유산 복원 전통재료 개발 ③ 현장 맞춤형 문화유산 수리 기술 확보
	첨단과학과 함께하는 문화유산 안전관리	① 문화유산 예방 보존 기반 확충 ② 재해·재난 SMART 대응 ③ 문화유산 피해 저감 기술 개발
	지식자원 활용을 통한 새로운 가치 창출	① 문화유산 디지털 아카이브 기술 개발 ② 문화유산 빅데이터 관리 및 서비스 강화 ③ 무형문화유산 맞춤형 활용서비스 확대
	원형 보존 기술 기반 신산업 육성	① 원형 보존 기술산업적활용을위한표준화 ② 원형 보존 기술 실증·사업화지원

출처: 문화재청(2021)

## (8) 문화유산 미래 정책비전(2019)

- 문화재청 개청 20주년을 맞이하여 향후 20년을 준비하는 문화유산 미래정책비전과 방향을 제시함
- 기술혁명과 사회·문화 및 인구 구조변화, 기후변화 및 재난 증가, 도시화와 지역의 쇠퇴, 한반도 평화와 국제협력 확대 등 미래 정책 환경이 끊임없이 변화함에 따라 이에 대한 대응 방향 제시가 요구됨
- 역사적 가치의 보존에 머물지 않고 사회·경제적 가치를 창출하고 선도해가는 주체로서 역할을 부각시키고 일방적인 정책 집행이 아닌 국민의 자발적인 참여와 행동을 통해 문화유산 선진국으로 가는 비전을 제시하는 한편, ‘규제와 보호’ 중심의 법적 개념보다 ‘생활문화, 국토자원, 미래가치’ 등을 포괄하는 확장적이고 미래지향적인 개념을 제시함

[표3-6] 문화유산 미래 정책비전(2019)

구분		주요 내용
비전		미래가치를 만들어 가는 「우리유산」
핵심전략	새로운 보존 패러다임 정립	① 문화유산 관리체계 혁신 ② 보존·관리 대상의 확장 ③ 협력적 거버넌스 실현 (중앙 - 지방 - 민간)
	첨단 과학이 함께하는 서비스와 보존	① 혁신적 서비스 실현 ② 보존과 방재의 과학화
	국가 경제 활력의 밑거름	① 한국 관광의 핵심자원으로 승화 ② 지역 활력의 구심점 ③ 문화유산 산업 육성 및 인적자원 양성
	함께 공감하고 소통하는 문화유산	① 국민 불편의 해소 ② 생활 속 문화유산 서비스 실현 ③ 제도 개선 및 생활 SOC 구축
	육지와 해양을 아우르는 “문화 국토” 실현	① 디지털 원천정보 개방 ② 생애주기별 문화유산산업 지원 ③ 문화유산 산업단지 조성
	한반도를 넘어 세계로	① 남북한 문화유산 협력 ② 우리 유산의 가치 해외 확산 ③ 국제 협력 확대

출처: 문화재청(2019)

### (9) 포스트 코로나 문화유산 미래 전략(2020)

- 비대면 일상화로 인해 국민 친화적인 요소가 다수 분포하고 있는 전통건축·자연유산 등 국민의 실생활에 문화재가 제공하는 역할과 국민의 시각이 변화함
- 기존에 국민들이 문화재에 대해 규제, 방문 등 대면활동에 대한 장소로 인식한 것에 반해 코로나로 인해 문화재를 부가가치 창출, 문화재를 치유대상으로 인식하고 있음

[표3-7] 포스트 코로나 문화유산 미래 전략(2020)

구분		주요 내용
목표		- 문화유산 정보와 일하는 방식을 디지털로 전환 - 디지털·저탄소 신산업 육성을 통한 일자리 창출 - 주민들과 함께 지속가능한 문화유산 생태계 구축
중점과제	문화유산 디지털 혁신기반 마련	① 문화유산 데이터댐 ② 기술혁신 역량 강화 ③ 시대별 문화유산 4차원 공간 조성
	첨단기술 기반 안전한 예방 관리 체계 구축	① 문화유산 디지털 트윈 ② 실시간 모니터링 ③ 인공지능 기반 사전예방 보존관리
	지친 국민을 치유하는 기반 조성	① 문화유산 치유공간 ② 비대면 힐링콘텐츠 ③ 치유형 역사문화공간 조성
	일상생활 속 문화유산 인프라 녹색 전환	① 도심속 문화유산 리모델링 ② 문화유산 거주공간 개선 ③ 환경친화적 관람시설 정비
	문화유산 기반 신산업·일자리 창출	① 디지털 원천정보 개방 ② 생애주기별 문화유산산업 지원 ③ 문화유산 산업단지 조성
	실감형 문화유산 콘텐츠 활용 지원	① 실감형 문화유산 콘텐츠 보급 ② 문화유산 향유 지원 온라인 통합 플랫폼
	공유·상생을 통한 주민 주도형 보존·활용	① 지역주민 주도 문화유산 기업 육성·지원 ② 국민참여형 보존·활용 ③ 문화유산 관리협약

출처: 문화재청(2020)

- 한국문화관광연구원(2020)이 진행한 설문조사에 따르면 코로나 종식이후 국내여행에서 자연경관(1위, 49.2%), 역사유적지(4위, 6%)로 나타남
- 따라서, 대면 접촉 및 아날로그 방식의 문화재 기록·보존에서 벗어나 첨단과학 기술 등을

활용하여 문화재 보존·활용 방식으로 전환하고, 도심과 자연 속 문화재를 국민 치유공간으로 활용하는 한편 쇠락하고 방치된 지역을 되살리고 새로운 산업분야로 부각하고자 함

- 또한 시민중심의 새로운 문화유산 보존방식을 도입하여 지역 공동체를 회복하는 등 문화유산에 대한 인식변화를 유도함

## (9) 2021년 문화재청 업무계획

- '21년은 문화재행정 60년으로 60년간의 주요 성과와 변화 추이 분석 등을 통해 기존 문화재 범위에서 새롭게 생긴 문화재 수요를 반영한 법·제도 체계를 구축하고, 문화재 행정의 원칙과 기본방향을 담은 문화재 기본법 제정을 추진함
- 새롭게 생긴 문화재 수요는 근현대유산·수증문화재·자연유산으로 이에 대한 문화유산 보존·관리체계의 근본적 변화가 요구됨
- '17년부터 4년 간 문화재청은 안정적인 무형문화재 전승체계 강화(취약종목지원강화, 예우·지원 강화)와 문화재 규제합리화·주민지원(매장문화재조사 비용 국가지원 확대, 고도지원사업지원), 역사정체성 확립·역사문화권 보존관리체계구축, 국민이 누리는 문화유산 활용 프로그램 확대 등 다양한 정책을 펼쳐옴
- 문화재 정책 추진에 있어 코로나로 인해 문화유산 콘텐츠 제공 방법의 변화 및 문화유산 향유사업 등의 추진에 제약들이 발생하였으며, 포스트코로나 시대에 부응하는 문화유산 향유 방향 재정립 필요성이 제기됨
- 따라서, '21년에는 문화재의 서열화 오해를 부르는 '지정번호제도' 운영을 개선하고 문화재 방재 드론스테이션, 한양도성 타임머신, 로봇해설사 등 문화재 보존·활용의 디지털 전환을 가속화하고 철도 페터널 발굴유물 전시·체험공간 조성, 문화유산의 치유·여가기능의 확대, 김장 담그기 등 무형유산 해외홍보 강화 및 문화재 한류 실현방안 마련을 핵심 추진 과제로 삼음



[표3-8] 문화재청 2021 업무계획

구분		주요 내용
방향		혁신성장, 보존·전승, 포용·상생, 개방·협력
주요과제	문화유산의 미래가치 창출	① 문화재행정 60년, 정책추진체계 고도화 ② 문화유산 신산업 발굴 및 산업화 기반 마련 ③ 문화유산 보존관리의 디지털기반 전환 ④ 문화유산 분야 녹색 인프라 구축
	문화유산의 온전한 보전과 전승	① 문화유산의 탄탄한 관리기반 강화 ② 문화재 규제 합리화 및 주민지원 확대로 국민불편 완화 ③ 첨단기술과 현장 기반의 문화재 안전·방재 체계 강화 ④ 굳건하고 지속가능한 무형문화재 전승
	삶을 풍요롭게 하는 문화유산	① 치유와 회복을 위한 문화유산 활용 확대 ② 배려 계층을 위한 문화유산 향유환경 개선 ③ 다양한 문화유산콘텐츠 제작 및 문화유산교육 확산 ④ 지역주민과 함께 가꾸고 만드는 문화유산
	세계와 함께 누리는 문화유산	① 우리 유산의 세계 속 위상 강화 ② 세계 속 우리 유산의 가치 확산 ③ 문화유산 분야 남북 교류협력 강화

출처:문화재청(2021)

## 2. 문화유산 관련 조직 체계

- 문화유산 관련 주무부처인 문화재청은 문화체육관광부장관 소속으로 문화재의 보존·관리·활용·조사·연구 및 선양에 관한 업무를 관장함(정부조직법 제30조 제3항 및 「문화재청과 그 소속기관 직제」 참조)
- 1관(기획조정관), 3국(문화재정책국, 문화재보존국, 문화재활용국), 13과, 2팀으로 구성됨
- 문화재청장의 관장사무를 지원하게 하기 위해 문화재청장 소속하에 한국전통문화학교, 국립고궁박물관, 국립해양유물전시관, 현충사관리소, 세종대왕유적관리소, 칠백의총관리소, 궁·종묘관리소 및 능관리소를 두고있고 국립문화재연구소가 책임운영기관의 역할을 수행함
- 문화재위원회는 문화재의 보존·관리 및 활용에 관한 사항을 조사·심의하기 위해 문화재청에 설치한 합의제기관으로 위원장 1명 및 부위원장 2명을 포함한 120명 이내의 위원으로 구성됨

- 문화재청장은 자신의 권한 일부를 시·도지사에게 위임할 수 있으며 위임의 범위는 「문화재 보호법 시행령」 51조(권한의 위임)에 규정됨



[그림3-1] 정부 조직도



[그림3-2] 문화재청 조직도



[그림3-3] 문화재위원회 조직도

### 3. 문화유산 활용 관련 법제도

#### (1) 국내 문화유산 관련 근거조항

- 대한민국은 헌법 제9조 “국가는 전통문화의 계승·발전과 민족문화의 창달에 노력하여야 한다.”에 의거하여 문화국가를 지향하고 있음
- 국내 문화유산 관련 법령은 「문화재보호법」으로 1962년 법률 961호로 제정됨
- 「문화재보호법」 제1조(목적)에서는 문화재 보존과 계승 외에 ‘활용’을 강조하고 있음(김정숙, 2010)
- 문화재청이 관장하고 있는 법령은 「문화재보호법」과 시행령·시행규칙, 「문화재위원회규정», 「한국전통문화학교설치령」이 있음
- 그 밖에 문화재 보존과 관계되는 법으로 매장문화재의 보호와 수리에 관한 법률, 문화재 수리에 관한 법률, 문화재보호기금법, 박물관 및 미술관 진흥법, 국토이용관리법, 도시계획법, 건축법, 자연환경보전법, 조수보호및수렵에 관한 법률 등 문화유산 관련 다양한 법률이 존재함

#### (2) 문화유산 관련 법률 개정 현황

- 문화재보호 관련 법제의 변천은 3시기로 구분되는데, 제1기 보존규칙시기(1910~1933), 제2기 보존령시기(1933~1962), 제3기 보호법시기(1962~현재)로 구분됨(국가기록원, 2007)
- 『문화재보호법』은 현행 제도 운영과정에서 나타난 일부 미비점들을 보완하기 위해 시대의 흐름에 맞춘 법률개정을 실시함
- 1차 전부개정('82)되었으며, 2차 전부개정('08) 시행됨
- 문화재 범위의 구체화와 대상자 및 처벌에 대한 구체적인 내용 및 기술의 변화에 따라 추가적인 국가지정문화재에 대한 규제 및 등록문화재의 보존과 관리에 대한 법률 개정이 진행됨

### (3) 문화유산 활용에 대한 법적 주요 내용

#### ■ 문화재보호법

- 문화재 보존과 활용에 관한 법률로 문화재 활용에 대한 근거 및 규제내용이 포함됨
- 문화재 활용에 대한 국가 및 지방자치단체 보조금 지급 및 경비 부담을 명시하여 문화재 활용 활성화에 기반이 되는 내용이 포함됨

[표3-9] 문화재보호법

구분	주요 내용
제1조 (목적)	이 법은 <b>문화재를 보존하여 민족문화를 계승하고, 이를 활용할 수 있도록 함</b> 으로써 국민의 문화적 향상을 도모함과 아울러 인류문화의 발전에 기여함을 목적으로 한다.
제3조 (문화재보호의 기본원칙)	문화재의 보존·관리 및 활용은 원형유지를 기본원칙으로 한다. 제4조(국가와 지방자치단체 등의 책무) ① 국가는 <b>문화재의 보존·관리 및 활용을 위한 종합적인 시책을 수립·추진</b> 하여야 한다. ② 지방자치단체는 국가의 시책과 지역적 특색을 고려하여 문화재의 보존·관리 및 활용을 위한 시책을 수립·추진하여야 한다.
제9조 (한국문화재단의 설치)	① 문화재의 보호·보존·보급 및 활용과 전통생활문화의 계발을 위하여 문화재청 산하에 한국문화재단(이하 “재단”이라 한다)을 설립한다. <개정 2014. 5. 28.>... ③ 재단은 설립목적을 달성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 수행한다. <신설 2014. 5. 28.> ... <b>2. 문화재 관련 교육, 출판, 학술조사·연구 및 콘텐츠 개발·활용</b>
제51조 (보조금)	① 국가는 다음 각 호의 경비의 전부나 일부를 보조할 수 있다. ... 3. 제1호와 제2호의 경우 외에 <b>국가지정문화재의 관리·보호·수리·활용</b> 또는 기록 작성을 위하여 필요한 경비 4. 삭제 <2015. 3. 27.>
제52조 (지방자치단체의 경비 부담)	지방자치단체는 그 관할구역에 있는 국가지정문화재로서 지방자치단체가 소유하거나 관리하지 아니하는 <b>문화재에 대한 관리·보호·수리 또는 활용</b> 등에 필요한 경비를 부담하거나 보조할 수 있다.

출처: 국가법령정보센터(2021)

## ■ 지역문화진흥법

- 문화재 활용 진흥을 위한 문화도시 등 지정에 관한 법률이 포함됨

[표 3-10] 지역문화진흥법

구분	주요 내용
제1조 (목적)	이 법은 지역문화진흥에 필요한 사항을 정하여 지역 간의 문화격차를 해소하고 지역별로 특색 있는 고유의 문화를 발전시킴으로써 지역주민의 삶의 질을 향상시키고 문화국가를 실현하는 것을 목적으로 한다.
제2조(정의)	이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. “지역문화”란 「지방자치법」에 따른 지방자치단체 행정구역 또는 공통의 역사적·문화적 정체성을 이루고 있는 지역을 기반으로 하는 문화유산, 문화예술, 생활문화, 문화산업 및 이와 관련된 유형·무형의 문화적 활동을 말한다. ... 6. “문화도시”란 문화예술·문화산업·관광·전통·역사·영상 등 지역별 특색 있는 문화자원을 효과적으로 활용하여 문화 창조력을 강화할 수 있도록 제15조에 따라 지정된 도시를 말한다.
제15조(문화도시의 지정)	① 문화체육관광부장관은 지역의 문화자원을 활용한 지역발전을 촉진하기 위하여 심의위원회의 심의를 거쳐 문화예술·문화산업·관광·전통·역사·영상, 그 밖에 대통령령으로 정하는 분야별로 문화도시를 지정할 수 있다. ...

출처: 국가법령정보센터(2021)

#### 4. 문화유산 활용 관련 예산 현황

- 문화재 보존·관리 및 활용 기본계획 5개년 기준으로 예산은 지속적으로 상승함
- '12년 기본계획 대비 '17년 기본 계획의 예산은 29% 상승한 것으로 나타남

[표 3-11] 문화재 보존·관리 및 활용 기본계획 예산

5개년 기본계획	정책과제	세부추진과제	계
2007 - 2011	12개 과제	58개 과제	34,705 억원
2012 - 2016	33개 과제	109개 과제	38,348 억원
2017 - 2021	12개 과제	36개 과제	49,329 억원

출처: 2007,2012,2017 문화재청

- '21 예산 및 기금 운용계획 보고서에 따르면 문화재 활용에 대한 예산은 지속적으로 증가함
- '21년 문화재 사회적기업육성 및 문화유산 방문자의 편의를 위한 건립 등 문화유산 관광 활성화를 위한 예산이 추가됨

[표 3-12] 문화재청 문화재 활용 관련 2021 예산 (단위:백만원)

구분	2019 결산	2020 예산		2021 예산		증감	
		본예산	추경(A)	요구	조정(B)	(B-A)	%
문화재 활용 활성화	45,517	67,346	67,289	90,701	79,575	12,286	18.3
문화유산 활용 진흥	33,820	40,190	40,133	58,088	51,162	11,029	27.5
디지털 문화유산 콘텐츠 제작	2,018	16,152	16,152	19,359	16,232	80	0.5
한국문화재재단 지원	9,679	11,004	11,004	11,754	11,331	327	-
문화재 사회적기업육성 (신규)	0	0	0	1500	500	500	-
문화유산 방문자센터 건립(신규)	0	0	0	350	350	-	

출처: 2021년도 예산 및 기금 운용계획, 문화재청(2021)

## 제2절 국내 문화유산관광 활용 정책사업 현황

### 1. 국내 문화유산관광 활용 정책

#### 1.1 문화유산 관광 활용 정책 현황

- 문화유산관광의 목적은 문화유산을 관광의 매개수단으로 하여 지역 및 국가의 경제발전과 지역활성화를 도모하고 관광객은 문화유산에 내재한 가치를 이해하고 체험함으로써 정신적 풍요로움을 고양시키는데 있음(문화재청, 2007)
- 문화유산관광이란 문화유산 보존에 기여하고 해당 지역사회에 경제적 혜택을 가져다주며 방문객에게 의미있고 즐거운 경험을 제공하는 일련의 활동임(문화재청, 2007)

##### (1) 문화재청 주요 정책

- '05년 08월 사회문화적 환경변화에 대응하여 문화재활용과를 새로 설치한 이래 문화유산 관광자원화 정책 및 사업을 추진함
- 2017년 문화유산 보존·관리 및 활용에 관한 기본계획에서 문화유산 활용 활성화를 위한 문화유산 관광자원화 계획을 본격적으로 수립함

##### 1) 문화재 관람환경 개선

- '12년부터 문화재 안내서비스 개선사업을 시행함
- 문화재 안내판 보수와 지역의 특성을 반영한 문화재 안내판을 설치하여 지역 문화재의 특색을 살림
- 비대면 서비스 강화를 위한 모바일 안내시스템을 구축함
- 문화재 감염예방 안내 강화를 위해 감염예방수칙을 3개국어(국문, 중문, 영문)로 제공함



## 2) 궁·능원 관람환경 개선

- 궁·능원 조경개선을 위해 전통조경 정비 및 경관유지에 필요한 고유수종의 자체적인 양묘 생산 및 맞춤형 수목 생산함
- 고궁 관람환경 개선을 위해 궁궐지킴이, 궁궐길라잡이등 고궁안내 자원봉사단체 교육을 진행함
- 궁·능원 방역을 통한 감염병 예방 활동을 지원하고 방역지침 수립 및 고궁내 방역활동을 진행함
- 문화해설사 안내 중지 및 해설사 동행없는 자유 관람프로그램 개설하여 방역을 강화함
- 관람권 QR코드 검표, 교통카드결제 등 비대면 입장시스템을 확대함

## 3) 문화향유권 지역균형 제고

- 지방의 문화향유권 강화를 위해 지역문화재 활용 범위 확대를 위한 정책을 추진함
- 법제도 지원을 위해 지역문화 진흥법률 정비하여 지역문화자원을 활용한 문화도시 조성사업을 체계적으로 지원함
- 문화재 범위를 '19년 290개소, 340만명에서 '20년 385개소, 202만명(오프라인 152만명, 온라인 50만명) 확대하여 대상 문화재 및 지역이 확대됨
- 또한, 지역문화유산교육 사업을 지원·운영하여 지역의 특색있는 문화유산교육 프로그램 발굴 및 운영하여 문화유산에 대한 교육을 강화함
- 문화유산 방문학교, 문화유산 체험교실, 테마문화재 학당 등 '18년 47개 → '19년 55개 → '20년 52개로 확대함
- 지역 역량 강화 및 자생적 지역문화 생태계 조성을 위해 지역문화전문인력 양성기관 지정·운영('19 ~'20년 7개소, 210명) 및 지역문화시설을 배치함
- 그 결과, 생활문화센터, 문화원, 문화의집, 문화재단 등 지역문화시설 등 52개 기관에 인력이 배치되는 등 지역 문화향유권을 위한 체계적인 지원이 가능하게 됨

#### ■ 문화유산관광자원개발사업

- 지역의 대표적 문화유산을 정비하고 편의시설을 확충하여 특화된 관광자원으로 개발하는 사업임
- 문화유산관광자원개발사업은 「국가균형발전법」을 근거로 '05년부터 시행되고 있으며 지역발전특별회계(현 국가균형발전특별회계/균특회계) 지원을 통해 문화유산을 관광자원화하는 사업으로 지방사무로 전환되어 개발 운영되고 있음

#### 4) 취약계층 문화향유 지원

##### ■ 취약계층 문화유산 향유프로그램 운영(동행, 문화유산)

- 취약계층별 청각 시각 장애인 아동 노인 등 문화유산 서비스를 발굴, 광역지자체별로 선정한 주관단체 주도로 프로그램 운영함
- 각 시·도 소재 사회복지시설과 연계하여 수혜 대상자를 선정하여 서비스를 제공함(3~12월)

##### ■ 궁궐 프로그램

- 문화 소외계층을 궁궐로 초청 하여 향유기회를 제공하고 수도권 이외 거주자 소외계층을 찾아가는 궁궐행사 추진함
- 경복궁 별빛야행 창덕궁 달빛기행 등 소외계층초청 프로그램으로 향유기회를 제공함
- 20년 53회 1,126명→ '21년 60회 1,500명으로 점층적으로 향유 대상을 확대하고 있음
- '궁, 바퀴를 달다'를 통해 비수도권 지역을 방문하여 주요 궁궐프로그램 체험 기회를 제공함
- 장애인을 위한 궁·능 리플릿 및 수어해설 영상을 별도 제작함

#### 5) 문화유산 한류 확산지원

- 문화유산의 한류 확산을 위해 무형유산 한류체험관 건립을 추진 중임
- '22년~'26년 전주국립무형유산원동편에 설계 및 건립 예정임
- 문화유산 방문 캠페인(코리아 온 스테이지)에서 한류 아티스트를 활용하여 국내 문화유산

의 홍보를 실시함

## 6) 문화재 디지털 대전환

- 4차 산업혁명 및 지능 정보기술이 일상화되는 시대가 도래하여 데이터가 미래 국가 경쟁력의 핵심자원으로 대두됨
- '21년 4차 데이터 특위의 문화재 디지털 대전환 보고서에 따르면 코로나19로 인한 비대면화 확산에 따라 온라인 디지털 기술발전이 가속화되어 시공초월 실감콘텐츠(VR,AR,XR)가 활성화 되는 등 문화유산 향유방식이 변화됨('20년 기준 궁·능·원 및 주요 유적지 문화유산 관람객이 '19년 대비 59.3% 감소함)
- 이에따라, 문화재 보존관리, 활용 전반의 디지털 뉴딜 과제를 발굴하여 효율적으로 추진하고 미래 문화재 행정과 정책 결정 방식을 디지털 중심으로 패러다임 전환하기 위해 「문화유산 디지털혁신 기획단」을 구성하여 문화재 디지털 대전환의 방향과 전략과제들을 논의함
- 주요정책 과제로 데이터 축적과 관리방식 전환 및 대국민 서비스 디지털 전환, 일하는 방식의 디지털 전환, 디지털 대전환 생태계 강화를 중심으로 문화유산 데이터의 디지털화를 추진함

### ■ 데이터 축적과 관리방식 디지털 전환

- 빅데이터 플랫폼 구축을 통해 현재 개별기관·단체·대학 등에 분산 운영되고 있어 어디에 어떤 문화재가 있는지 파악하기 힘들고 데이터 활용에 어려움을 겪고 있음
- 빅데이터 플랫폼을 구축하여 문화재 관련 데이터를 수집·축적·통합·관리하여 문화재 데이터 원천자료를 민간에 개발, 유관기관과 공동으로 활용할 계획임

### ■ 문화재 보존관리·활용 분야에 디지털 방식 도입

- 드론기술을 활용한 안전환경 저해요인 사전제거 및 건조물문화재 손상알림 기술과 동산문화재 관리구역 이탈알림 기술연구로 문화재 안전방재를 고도화함('21년 주요업무계획)

- BIM(Building Information Modeling)기반 건조물문화재 수리이력 통합관리와 드론 등을 활용한 사적지 관리 등 과학적 보존관리체계를 마련하고 문화유산 데이터 댐을 구축함
- BIM(Building Information Modeling)은 3차원 모델링을 기반으로한 건축물의 생애주기에 걸쳐 발생하는 모든 전도를 통합·활용하기 위해 만들어진 디지털 모델링임
- 데이터댐(Data Dam)은 문화유산의 수리·발굴등 모든 문화유산 정보를 디지털로 변환하고 저장·관리하는 시스템임
- 디지털 취약계층 대상 콘텐츠 제작을 지원하여 국민의 문화향유를 강화함
- 세계유산과 미디어 IT미술을 결합한 미디어 아트쇼를 개발함

#### ■ 디지털 콘텐츠 개발 및 보급

- K-디지털헤리티지 개설하여 디지털 콘텐츠를 보급함(K-Digital Heritage)
- K-디지털 헤리티지는 수원화성, 고창·화순·강화 ‘고인돌유적’, 통도사, 공룡화석지에 대한 콘텐츠가 제작됨
- 한양 도성이나 경주 등 역사도시에 과거역사 속 문화재와 인물, 사건등을 시공을 초월하여 경험하는 ‘메타버스’ 타임머신 시스템을 도입하여 쉽고 재미있게 문화재를 안내함
- 디지털 콘텐츠 개발을 통해 이동형 디지털 문화유산체험관 운영함

# 디지털로 미래가치를 창출하는 문화유산

## 문화재 디지털 대전환2030

### 목표

- 보존** 세밀한 원형기록과 지속적 관찰로 예측가능한 보존
- 관리** 문화재와 사람, 주변환경도 고려한 맥락적·종합적 관리
- 활용** 문화재의 새로운 가치 발견  
국민의 요구에 따른 맞춤형 서비스 제공

### 주요 과제

- 1** 데이터 축적과 관리방식 디지털 전환  
문화재 빅데이터 플랫폼 구축 및 공유
- 2** 일하는 방식의 디지털 전환  
문화재위원회 심의 등 AI기반 의사결정 단계적 도입
- 3** 대국민 디지털 서비스 전환  
인공지능 맞춤형 서비스 제공, 메타버스 타임머신 구축
- 4** 디지털 대전환 생태계 강화  
디지털 취약계층 대상 콘텐츠 제작 등



[그림3-4] 2021 문화재청, 문화재 디지털 대전환 2030 인포그래픽

## (2) 문화체육관광부 주요정책

### 1) 소외계층 문화향유 기회 확대

- 기초생활수급자 및 차상위 계층을 대상으로 문화·예술·여행·체육활동을 지원하는 통합문화이용권(문화누리카드)을 발급하여 문화 격차 완화를 도모함
- '20년 연 9만원에서 '21년 연 10만원으로 저소득층 지원금 인상
- 생활문화센터, 작은영화관, 문화예술교육인문강좌 등 프로그램 개발을 통해 생활밀착형 문화공간을 조성함

### 2) 문화기반 조성으로 생활문화 활성화

- 지역 문화자원을 공유하는 '문화가 있는 날'을 시행하는 한편, 「지역문화진흥법」에 따라 문화도시를 지정하여 문화 지역발전 계획을 종합적·체계적으로 지원함
- 생활문화의 활성화를 위해 전시, 교육 및 문화행사 등을 통한 문화 공감과 감성치유 '복합문화공간'으로서의 박물관을 구축하고 사립박물관 전문인력 지원을 통해 사립박물관 기획 전시 개최 활성화 및 전시 연계 교육·체험프로그램 제공 확대함

### 3) 박물관 특화콘텐츠 및 브랜드 개발 지원

#### ■ 특화콘텐츠 개발

- 국립지방박물관(13개관)별 국가문화 유산 특화 대표박물관을 정립함(169억원)

[표3-13] 국립지방박물관 특화콘텐츠

구분	특화콘텐츠	구분	특화콘텐츠	구분	특화콘텐츠
경주	신라 문화	진주	임진왜란	제주	섬 문화
광주	아시아 도자문화	청주	금속공예 문화	춘천	정신 문화
전주	선비 문화	대구	복식 문화	나주	독널 문화
부여	사비백제 문화	김해	가야 문화	익산	고대 사원
공주	웅진백제 문화				

출처: 문화체육관광부 업무계획(2021)

## ■ 특화 브랜드 개발

- 특성화 연구조사 및 기획전시에 97억원 투자가 진행됨
- 첨단기술 활용 지능형 박물관은 3억원씩 13개관에 투자가 진행됨
- 박물관 간 협력망 강화에는 2.5억원씩 13개관 전체에 투자가 진행됨

## 4) 한류 확산 및 국가 이미지 제고 강화

- 국제문화교류 강화를 위해 세종학당의 국내외 확대 및 운영 내실화를 통해 브랜드 가치를 제고하고 국립세계문자박물관 건립을 추진함
- 재외 한국문화원 온라인 한국문화 콘텐츠 제작·배포함하여 온라인 문화콘텐츠 강화 및 한국문화 브랜드화를 추진함
- 온라인 문화교류사업 추진하여 아시아 문화콘텐츠 향유 거점으로서 아시아 문화중심도시로 자리매김함
- 국립아시아문화전당 역량 강화를 위해 총 951종 프로그램 중 715종 창작·제작 및 기획함
- 문화콘텐츠 산업기반 조성을 위한 기반시설 조성, 수요맞춤형 인력양성 및 민간투자 활성화 등을 유도함

## 5) 전통문화 체험지원

- 문화관광자원화 사업의 일환으로 전통 불교문화를 활용한 템플스테이, 사찰음식 체험 프로그램 등 체험프로그램 지원함
- 외국인 관광객 유치 프로그램과 소외계층 나눔 프로그램 등 수요자 특화형 템플스테이 프로그램을 개발하고 운영 강화함
- 외국인 전문사찰 27개소를 운영하고 관광통역안내사 대상 교육 등 운영인력 양성을 지원함

## 6) 문화적 지역재생

- 관광진흥기본계획 '21년 시행계획에 따르면 문화체육관광부는 지역 고유의 문화적 자산을 활용하여 도시 및 지역 자체가 고유 브랜드로 발전할 수 있도록 문화도시 및 문화마을 조성을 지원함
- 또한 문화재청은 근현대 문화유산을 원천자원으로 활용하여 근대역사문화공간 조성 및 국가민속문화재(고택)활용등 문화유산관광 기반시설을 확충함
- 문화체육관광부의 문화도시 조성사업은 '22년까지 전국 25~30개 내외가 지정될 예정으로 문화재청에서는 근대 역사문화공간 재생 활성화 사업 및 고택 매입 및 매입 고택의 활용 확산을 위한 위탁 관리 활성화 및 활용 프로그램을 운영할 계획임

## 7) 숨은 관광지 발굴 및 개방

- 문화체육관광부는 잘 알려지지 않은 관광명소를 분기별로 발표하고 문화재청에서는 보존 등을 이유로 개방하지 않는 유적지(창덕궁 인정전, 파주 장릉 등) 공공시설, 자연공원 등을 특별 개방함
- 특히 문화재청에서는 궁궐 유휴 전각 개방을 확대하고, 재현용품 전시 및 ASMR을 이용한 미디어 콘텐츠 운영(창덕궁 선정전), 사도세자 주제의 실경공연(창경궁 문정전), 향원정 복원에 따른 건천궁 특별 해설 프로그램(경복궁 건청궁) 등을 운영하여 문화 향유기회를 확대함
- '22년에는 4대궁·종묘 전각을 '23년까지 연간 3개소를 개방하는 콘텐츠를 운영할 계획임 (관광진흥기본계획 '21년 시행계획,2021)



### (3) 기타 정부기관 문화유산 활용 정책 수립현황

[표3-14] 문화유산 활용 관련 정부기관 정책수립 현황

정부 부처	주요 정책
국토부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한옥 건축물 및 마을형 숙박시설 지원을 통한 국가 브랜드화</li> <li>• 문화유산으로 가치있는 건축자산 보전, 활용</li> <li>• 주민주도형 경관 형성</li> </ul>
교육부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모든 박물관, 미술관, 도서관 등 문화기반시설을 전국의 중학교에 개방</li> </ul>
농림축산식품부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업역사문화전시체험관 건립</li> </ul>
방송통신위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 남북 방송인력 교류, 프로그램 공동 제작(역사 및 문화 프로그램)</li> </ul>
미래창조과학부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전통시장에 디자인·기술·문화 등을 접목하여 특성화 시장 발굴·육성</li> </ul>
법제처	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 「남북법제 연구 중장기 계획」(‘12~’16)에 따른 환경·문화재·산림 등 5개 분야 법률 연구(’13)</li> </ul>
중소기업청	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전통시장을 3대 유형(①골목, ②문화관광, ③글로벌 명품)으로 특성화 육성</li> </ul>
환경부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생태관광 성공모델별 차별화된 지원 및 육성 추진</li> <li>• 치료제·환경 정화 등 유용 생물자원 발굴</li> <li>• (전통지식 활용 말라리아 치료제 개발, 전통 누룩 활용 발표 미생물자원)</li> </ul>

출처: 문화재청 업무계획(2021)

## 제3절 국내 문화유산관광 활용 사례

### 1. 문화유산관광 사업

#### 1.1 문화유산 관광 활용 주요사업

##### (1) 문화유산 활용 관련 주요사업

###### ■ 궁중문화축전

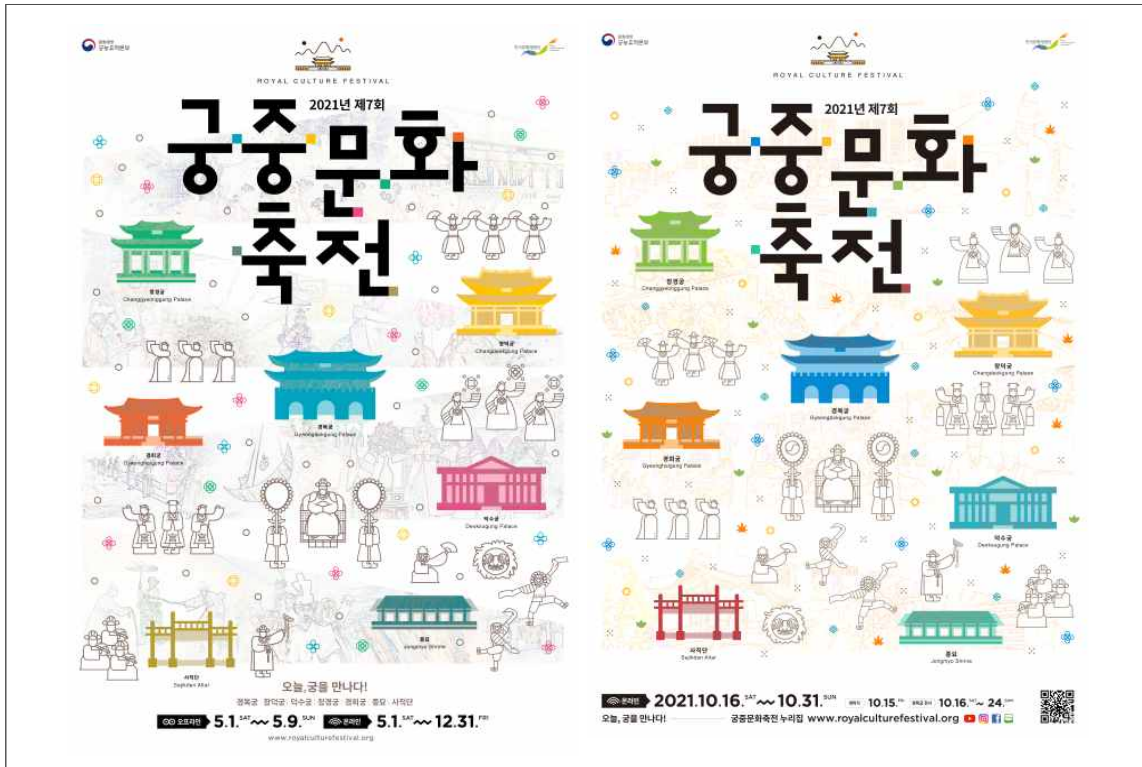
- 대한민국 대표 브랜드인 5대 ‘궁’과 문화유산인 ‘종묘’, ‘사직단’을 배경으로 펼쳐지는 국내 최대 문화유산 축제임
- ‘15년을 시작으로 ’20년까지 약 380만명의 관람객이 참여함(문화재청,2021)
- 연 1회 개최에서 ’21년 2회 개최 및 온라인 프로그램을 확충하여 국민 문화향유 기회를 확대 제공함

###### 가. 대면(오프라인) 프로그램

- 경복궁, 창덕궁, 덕수궁, 창경궁, 경희궁, 종묘, 사직단에서 총 21개 프로그램을 운영
- 전시, 공연, 야간관람 등 문화재를 가까이 느낄 수 있는 행사를 운영

###### 나. 비대면(온라인) 프로그램

- 온라인 영상 및 온라인 체험 프로그램으로 구성됨
- ’21년 10월 기준 총 39개 프로그램 운영, 조회수 667만회로 집계됨
- 궁둥이 기자단, 마크로 만나는 궁과 같이 시민참여 유도함
- 유튜브, SNS, 마인크래프트와 같이 다양한 매체를 활용한 홍보활동 및 콘텐츠를 제공하여 국민의 호응을 유도함



[그림3-5] 2021 문화재단 홈페이지

## ■ 세계유산축전

- 세계유산의 의미와 가치를 향유하기 위한 복합 축전행사임
- 개최지가 4개소에서 3개소로 축소됨(백제역사유적지구가 제외됨)
- 대면/비대면 프로그램 운영을 통해 문화향유 대상을 확대함
- 비대면 프로그램 개선을 위해 유튜브와 어플리케이션 등을 활용하여 시민체험을 강화함
- 강의, 전시, 공연 및 어플리케이션 체험 프로그램 등 콘텐츠 다양화를 시도함

[표3-15] 2022 「세계유산축전」 선정목록

연번	지역	유적지	비고
1	경기도 수원시	수원화성	2년 지원
2	제주	제주 화산섬과 용암동굴	1년 지원
3	경상북도	안동 하회마을, 병산서원, 도산서원, 봉정사, 영주 소수서원, 부석사	1년 지원

출처: 2022년 세계유산축전 공모 선정 결과(2021)

## ■ 문화유산 방문 캠페인

### 가. 문화유산 방문코스

- 국내 세계유산 및 인류무형유산을 거점으로 문화유산 방문 코스를 선정함
- 각 코스별로 주변 관광정보, 이벤트 등을 연계하여 방문객의 관람 편의 및 흥미 제공을 위한 네트워크를 강화함
- 2020년 기준 7개 코스에서 3개 코스를 추가하여, 2021년에는 총 10개 코스가 운영됨

[표3-16] 문화유산 방문코스(2021)

연번	지역	코스명	비고
1	서울 수도권	왕가의 길	
2	전라도	소릿길	
3	충남·충북·경북·경남·전남	산사의 길	
4	전북·전남·경북·경남	서원의 길	
5	공주·부여·논산·익산	백제고도의 길	
6	강릉·속초·양양·평창	관동 풍류의 길	'21년 추가
7	경주·안동	천년 정신의 길	
8	연천·철원·포천	선사 지질의 길	'21년 추가
9	전북·경북·경남	가야 문명의 길	'21년 추가
10	제주	설화와 자연의 길	

출처: 문화재단 홈페이지(2021)



[그림3-6] 2021 문화재단 문화유산방문캠페인 홈페이지

나. KOREA IN 코리아 인

- 한국의 문화유산을 유튜브를 통해 글로벌 홍보하는 프로젝트로 한식, 한복, 한옥에 대한 주제로 구성됨
- '21년에 업로드된 콘텐츠 기준 11개 콘텐츠에 대해 조회수 413,030회 달성

다. KOREA ON STAGE 코리아 온 스테이지

- 문화유산 방문코스 10개 및 유네스코 세계유산 등 국내 주요 문화유산을 배경으로 각종 현대예술(대중문화, 패션, 순수 예술등)과 어우러진 공연을 개최
- 한류팬들을 대상으로 국내 문화유산 홍보를 통해 지역관광지 활성화를 지원함

라. 메타버스 제페토 X 문화유산 방문 캠페인

- 글로벌 MZ 세대 사이에서 각광받고 있는 '메타버스' 기술을 접목한 실감형 콘텐츠인 '제페토'를 제작하여 물리적, 환경적 제약에서 벗어난 문화유산 향유의 영역을 확장함
- 세계유산축전의 비대면 프로그램으로 성산일출봉을 디지털 가상공간에 방문하고 게임을 통해 관람객의 흥미와 참여도를 높임

마. 글로벌 홍보 프로젝트

- 5대양 6대주, 5개 국가에 대한민국의 유·무형유산을 알리기 위한 글로벌 프로젝트임
- 미국 뉴욕 타임스퀘어 전광판을 비롯하여 영국 런던, 태국 방콕, 호주 시드니, 남아프리카 공화국 케이프 타운 등의 도시 전광판을 통해 대한민국의 문화유산을 홍보함

바. 국제행사를 통한 문화유산 전시·홍보

- 2020 두바이 엑스포에 한국관이 참가하여 대한민국의 첨단기술을 활용한 다양한 형태의 미디어아트를 선보여 문화유산을 눈 앞에서 보는 것과 같은 체험을 제공함

## ■ 조선왕릉문화제

- 조선왕릉문화제는 '20년에 '세계유산 조선왕릉'을 홍보하고 국민의 문화향유권을 증진시키기 위해 개설됨
- '20년 7개소 17개 프로그램에서 '21년 10개소 28개 프로그램으로 확대됨
- '21년 조선왕릉문화제는 '스스로 체험 프로젝트'를 주제로 조선왕릉문화제를 찾은 남녀노소가 쉽고 재미있게 문화제 행사들을 스스로 체험할 수 있는 조선왕릉 문화제 행사를 기획함
- '21년 코로나19 확산 영향으로 대면/비대면 프로그램 동시 진행함
- (대면) 공연, 오페라, 전시 및 체험 프로그램 운영함
- (비대면) 오페라 영상 유튜브 송출 및 VR 체험 프로그램 운영으로 문화향유기회를 확대함



[그림3-7] 2021 조선왕릉문화제 포스터

## (2) 세계유산 활용 프로그램 및 세계유산 미디어아트

- 세계유산 활용 프로그램은 세계유산과 세계기록유산의 가치를 국민과 함께 누리고, 세계유산을 국가의 대표 문화상품으로 활용하여 부가가치를 높이기 위해 '20년부터 시작한 프로그램임
- '20년 13선에서 '21년 총 23개로 확대 운영함(세계유산 20건, 세계기록유산 3건)
- '22년에는 총 21건으로 축소됨(세계유산 18건, 세계기록유산 3건)
- 세계유산 미디어아트는 미디어 디지털 IT 기술을 세계유산에 접목하여 지역의 대표 문화유산인 세계유산의 보편적 가치를 알릴 수 있는 미디어쇼로 '21년 5건에서 '22년 8건으로 확대 운영됨

[표3-17] 2022 세계유산 미디어아트 선정목록

연번	시도	시군구	세계유산명
1	경기도	수원시	수원화성
2	충청남도	부여군	백제역사유적지구(부소산성)
3	충청남도	공주시	백제역사유적지구(공산성)
4	전라북도	익산시	백제역사유적지구(미륵사지)
5	전라북도	고창군	고창, 화순, 강화(고인돌 유적)
6	경상남도	양산시	선사, 한국의 산지승원(통도사)
7	경상남도	함양군	한국의 서원(남계서원)
8	제주특별자치도	제주	제주 화산섬과 용암동굴

출처: 문화재청 홈페이지(2021)

[표3-18] 2022 세계유산 활용프로그램

연번	시도	세계유산명	사업목록
1	부산	조선통신사 기록물	조선통신사 화원 전시·체험 등
2	대구	한국의 서원(도동서원)	모여라 소학동자, 도동 소학당 등
3	인천	고창·화순·강화 고인돌 유적 (강화고인돌)	강화고인돌 선사체험
4	경기	수원화성	수원화성 낭만소풍, 어린이 역사체험프로그램
5	경기	남한산성	남한산성행궁 교육체험, 남한산성이야기 속으로 등
6	충북	산사 한국의 산지승원(법주사)	법주사 산지승원 4차 산업을 만나다 등
7	충남	한국의 서원(돈암서원)	돈암서원 禮 힐링캠프, 돈암문화살롱
8	충남	백제역사유적지구(부소산성 등)	백제 夜 마실가자! VIP GReat 백제 등
9	충남	조선통신사기록물(신미통신일록)	집콕, 일동장유가 필사챌린지 등
10	충남	백제역사유적지구(공산성 등)	공산성 달밤 이야기 & 콘서트 등
11	전북	고창, 화순, 강화 고인돌유적 (고창 죽림리지석묘)	세계유산과 풍경소리가 함께하는 고인돌야행 등
12	전북	한국의서원(무성서원)	풍류방에서 피어나는 風流와 道 등
13	전남	한국의 서원(장성 필암서원)	하서 김인후의 시와 문학이 전통공연과 어우러진 토크콘서트 등
14	전남	산사, 한국의 산지승원(대흥사)	천년의 숨결 주말체험마당 등
15	전남	고창·화순·강화 고인돌 유적 (화순 효산리와 대신리 지석묘군)	고인돌 마을 사람들 이야기 등
16	경북	경주역사유적지구(남산지구)	문화유산여행 ‘오래된 미래’ 등
17	경북	한국의 서원(옥산서원)	茶향 가득한 옥산서원 옥산 선비아카데미
18	경북	산사, 한국의 산지승원(부석사)	그리운 부석사 야간기행, 해시태그 부석사 등
19	경북	한국의 유교책판	세계기록유산 학생 영상 제작캠프 등
20	경북	한국의 마을(하회와 양동)	세계유산특강 및 답사 프로그램 등
21	제주	제주 화산섬과 용암동굴	세계유산 어린이 해설사 양성프로그램 등

출처: 문화재청 홈페이지(2021)



### (3) 고궁활용 프로그램

#### ■ 대면 프로그램

[표3-19] 궁궐활용 대면프로그램 내용

연번	궁궐	프로그램 명	세부내용
1	창덕궁	창덕궁 달빛기행	전문해설사와 함께 궁궐의 곳곳을 관람하며, 각 전각에 대한 해설과 전통예술공연을 관람할 수 있는 프로그램
2	경복궁	궁에서 여름, 가을나기 (슬기로운 가을맞이 궁캉스)	궁궐 생활상을 현대적으로 재구성한 문화재 활용 프로그램
3	창경궁	창경궁 야연(악가삼장)(신규)	전통의상 및 전통음식 체험과 악가삼장 공연관람
4	4대궁	유휴전각활용콘텐츠	
5	4대궁	궁중일상전시	
6	종묘	종묘 묘현례	왕세자와 세자빈을 주인공으로 신주가 모셔진 종묘를 알현하는 의례를 재현
7	덕수궁	덕수궁 풍류	궁궐의 아름다운 야경과 함께 소리와 굿, 춤 공연이 어우러진 행사
8	경복궁	궁궐 호위군 사열의식 첩종	궁궐 호위군의 사열의식인 첩종은 국왕의 명에 따라 궁궐에 입직한 문무백관, 중앙군 오위들이 모여 점검을 받는 사열의식을 재현
9	덕수궁	대한제국 외국공사 접견례	1900년대 대한제국 시기에 외교 상황을 연극으로 재구성하여 근대 역사의 한 장면을 실감나게 보고 들을 수 있도록 재현
10	덕수궁	덕수궁 밤의 석조전(신규)	석조전 야간탐방 및 '가배'체험, 창작뮤지컬 관람
11	경복궁	경복궁 별빛야행	야간 궁궐 탐방 및 궁중병과와 약차 시식
12	경복궁 창덕궁 창경궁	고궁음악회	'21년 코로나19로 비대면 진행
13	경복궁 창덕궁	수문장 교대의식	조선시대 왕실 호위문화를 상징하는 대표적인 전통문화행사로 '02년부터 재현

출처: 문화재청 홈페이지(2021)

■ 궁온프로젝트(비대면 프로그램)

- 정해진 시간에 현장에서만 관람할 수 있었던 궁궐 대표 유료 프로그램들을 시간과 공간의 제약에서 벗어나 집에서 편히 즐길 수 있도록 기획된 쌍방향 온라인 체험 프로그램으로 궁중문화축전의 세부 프로그램을 집에서 즐길 수 있음

[표3-20] 궁온프로젝트(비대면 프로그램) 세부내용

연번	궁궐	프로그램 명	세부내용
1	창덕궁	ON달빛기행	달빛기행 가상현실(VR) 영상 관람과 달빛키트(미니청사초롱, VR카드보드) 제작 체험
2	경복궁	ON생과방	생과방의 궁중병과를 영상을 보며 직접 만들어 보는 체험(밀키트 제공)
3	경복궁	ON 별빛야행 with 시식공감	별빛야행 영상을 보며, 제공된 궁중병과와 약차를 차려보는 체험
4	7개 궁	ON 궁중문화축전	축전의 감성이 담긴 축전 만들기 꾸러미(조선왕실사각등)를 받아보는 체험
5	종묘	ON 묘현례	시민배우 모집을 통해 선발된 왕세자와 세자빈을 주인공으로 신주가 모셔진 종묘를 알현하는 의례를 재현
6	덕수궁	ON 접견례	1900년대 대한제국 시기에 외교 상황을 연극으로 재구성하여 근대 역사의 한 장면을 실감나게 보고 들을 수 있도록 재현한 행사
7	경복궁	ON 첩종	궁궐 호위군의 사열의식인 첩종은 국왕의 명에 따라 궁궐에 입직한 문무백관, 중앙군 오위들이 모여 점검을 받는 사열의식을 재현

출처: 궁온프로젝트 홈페이지(2021)

#### (4) 지역 문화재 활용 프로그램

##### ■ 문화재 야행

- '16년부터 지역 문화유산과 주변의 문화시설을 연계하여 역사문화체험의 기회를 제공하는 문화유산을 매개로한 지역 관광 활성화 프로그램임
- 문화재 야행사업 프로그램은 야경(밤풍경), 야로(밤거리), 야사(밤에듣는 역사이야기), 야설(공연이야기), 야시(진상품 및 장사이야기), 야화(밤에 보는 그림), 야식(음식이야기), 야숙(문화재에서의 하룻밤) 등 8개(8야夜) 프로그램으로 운영되고 있음
- 문화재 야행사업 평가체계 보고서(2019)에 따르면 문화재 야행사업은 '16년 87개 문화재를 시작으로 '19년까지 매년 100개 이상의 문화재를 활용하고, 활용대상 문화재 유형을 다양화 시키는 한편 문화재 향유 분권화를 실현시킨 것으로 평가됨
- 문화재야행사업은 '21년 수원야행 등 42개소 → '22년 45개소로 확대되어 더욱 많은 국민이 문화향유를 즐길 수 있을 것으로 분석됨
- 문화재 야행사업은 지역경제활성화에 효과가 있는 것으로 분석되며 시간이 지남에 따라 야행사업명을 통일하여 사업 브랜딩이 자리잡고 있는 것으로 분석됨(문화재 야행사업 평가체계보고, 2019)
- 그러나 지역마다 환경이 달라 8개(8야夜) 프로그램을 모두 구성하는것에는 어려움이 따르며 지역별 특색있는 프로그램 기획을 저해하는 요소로 작용됨(문화재 야행사업 평가체계보고, 2019)
- 또한 활용문화재의 시대적 배경을 바탕으로 기획되나, 일제강점기, 근대 지역별 콘텐츠로 구성되어 지역 문화재만의 특징이 드러나지 않으며 지역마다 예산 지원 편차가 커 예산 지원 금액에 대한 적정 기준이 필요함(문화재 야행사업 평가체계보고, 2019)

[표3-21] 2022 문화재야행 사업 선정목록

연번	시도	시군구	사업명
1	서울	종로구	세종마을 문화재 야행
2	서울	동대문구	2022 동대문구 문화재 야행 (월하홍릉)
3	서울	서대문구	2022 서대문 문화재 야행 (별을 따라 걷는 길)
4	부산	-	(2022 피란수도 부산 문화재 야행) 부산, 희망을 꽃피우다
5	인천	중구	인천 개항장 문화재 야행
6	광주	동구	동구 달빛걸음
7	대전	동구	소제호 달밤 수다
8	울산	중구	수령칠사 (守令七事)
9	경기	수원시	수원 문화재 야행
10	경기	양주시	양주관아지, 밤길에 역사를 거닐다
11	강원	춘천시	월하자적 달빛 아래 자유롭게 거닐다
12	강원	강릉시	강릉 문화재 야행 (빛으로 깨어나는 천년의 관아, 강릉대도호부)
13	충북	청주시	청주 문화재 야행
14	충북	충주시	2022 충주 문화재 달달야행 -중원의 역사를 밝히다-
15	충북	보은군	피반령 도깨비와 떠나는 인산인해회인여행
16	충남	공주시	2022 공주 문화재 야행 모던판타지
17	충남	당진시	당진 수리 (水利) 문화재 야행
18	충남	아산시	아산 문화재 야행 (선비의 숨결, 외암마을 야행)
19	충남	논산시	강경 문화재 야행 (별빛따라 포구마을 오세유)
20	충남	부여군	부여 문화재 야행 (백제 달빛 아래 사비 밤마실)
21	전북	전주시	전주 문화재 야행
22	전북	익산시	익산 문화재 야행(夜行)
23	전북	군산시	군산 문화재 야행! 근대문화유산 빛의 거리를 걷다
24	전북	남원시	문화재 야행! 광한루의 밤풍경
25	전북	김제시	김제 문화재 야행
26	전북	무주군	무주 문화재 야행 (별빛과 함께하는 문화재 풍류-風流)
27	전북	부안군	부안 문화재 야행 (서해바다를 품은 부안, 오대양을 향하다)
28	전남	목포시	목포 문화재 야행(夜行)
29	전남	여수시	여수 문화재 야행(夜行) (1898년, 여수 총채록에 담긴 명승고적)
30	전남	순천시	순천문화재야행 (순천인물열전)
31	경북	경주시	경주 문화재 야행 (신라 천년의 빛, 교촌에서 피어나다)
32	경북	안동시	안동 문화재 야행
33	경북	영덕군	영해 달빛 야행
34	경북	고령군	고령 대가야 문화재 야행 (고분에 걸린 달빛소리)
35	경남	창원시	2022 진해 문화재 야행
36	경남	진주시	진주 쇠미록, 진주성 민초 이야기
37	경남	통영시	통영 문화재 야행 (만하세병)
38	경남	사천시	2022년 사천 문화재 야행

[표3-21] 2022 문화재야행 사업 선정목록

연번	시도	시군구	사업명
39	경남	김해시	김해 문화재 야행
40	경남	밀양시	밀양도호부! 천년의 얼을 만나다.
41	경남	거제시	포로수용소의 밤
42	경남	함안군	2022 함안 문화재 야행 “무궁무진, 무진정야(夜)들이”
43	경남	창녕군	창녕 문화재 야행 ‘가소(佳宵)로운 비사벌’
44	경남	남해군	유배자처! 낭만객의 밤
45	제주	서귀포시	서귀포 문화재 야행 (신화와 전설의 고장, 서귀포)

출처: 2022 문화재청 지역문화재 활용사업 선정목록(2021)

### ■ 생생문화재

- ‘문화재 문턱은 낮게, 프로그램 품격은 높게, 국민 행복은 크게’라는 목표로, 잠자고 있는 문화재의 가치와 의미를 새롭게 발견하고 콘텐츠화함
- 문화재가 역사 교육의 장이자 대표적인 관광자원으로 발돋움할 수 있도록 기획한 프로그램 형 사업으로 ‘08년부터 운영됨
- 문화유산 향유 및 인식 실태조사 보고서(2018)에 따르면 생생문화재에 대한 국민의 만족도가 가장 높은 것으로 나타남(생생문화재(3.55) > 궁중문화축전(3.53) > 살아숨쉬는 서원·향교(3.38) > 문화재야행(3.34) > 전통산사문화재(3.19))
- 대상 지역은 ‘21년 160선에서 ‘22년 165선으로 확대 운영됨
- 사업 유형별로는 시작한지 1~2년 된 ‘시범육성형’이 45건(27%), 3~5년 차인 ‘집중육성형’이 74건(45%), 6년 차 이상인 ‘지속발전형’이 46건(28%) 선정됨(정책브리핑, 2021)
- 대면프로그램으로는 유형·무형문화재, 등록문화재, 천연기념물 등 문화재들을 활용한 공연, 체험, 교육, 답사, 스테이 프로그램으로 운영됨
- 코로나로 온라인 경연, VR 체험 등 비대면 프로그램도 함께 제공함

[표3-22] 2022 생생문화재 사업 선정목록

연번	시도	시군구	사업명
1	서울	서대문구	서대문형무소, 독립의 그날로 시간여행
2	서울	중구	엄마야, 누나야~ 정동가자!
3	서울	중구	화통(畫通)콘서트 - 옛그림과 소통하는 즐거움
4	서울	동대문구	살아 숨 쉬는 선농단, 풍년을 기원하다
5	서울	관악구	낙성대 별★이야기
6	서울	광진구	아차산 뒤편
7	서울	중랑구	독립군이 보낸 한 장의 암호레터
8	서울	송파구	한류의 원천, 백제를 본다
9	서울	동작구	총과 효가 생생(生生)한 역사나들이
10	서울	성북구	간송 컬렉션 시리즈
11	서울	성북구	선잠단 이야기 마실
12	서울	마포구	양화진 근대사 뱃길탐방 '양화나루에서 만나게'
13	서울	금천구	놀면 뭐하니? 호암산성 홍보맨
14	부산	서구	부산 임시수도 정부청사에서 보낸데이(day)~!
15	부산	동구	문화, 공감의 문을 열다
16	부산	금정구	Exciting! 역사여행, 금정산성 수호대
17	부산	수영구	수영성 이야기 - 수영에 뜬 불멸의 별
18	부산	기장군	기장 문화재 스토리텔링
19	대구	수성구	물따라 걷는 인자수성 역사여행
20	대구	달서구	2만년을 이어온 선사시대로 여행
21	대구	동구	생생한 그 날로 고고(古古) Go! Go!
22	광주	동구	생생문화재 '오감만족 풍류산책'
23	광주	서구	서창(西倉) 들녘에 부는 바람
24	광주	북구	김덕령 마을살이
25	광주	광산구	신창동 타임캡슐을 열어라
26	인천	중구	중구를 번지점프하라
27	인천	미추홀구	비류, 문학산에 내일을 품다
28	인천	서구	인천서구문화원 생생문화재 '서구의 마블 묘(墓)두해'
29	인천	계양	生生 계양여행 <다시 만난, 多色 매력 우리고을>
30	울산	남구	도심 속 이휴정, 울산문화유산꽃피우다
31	울산	울주군	한민족 문화의 시원, 반구대계곡의 암각화군을 세계유산으로!
32	울산	중구	동헌씨의 발견2
33	세종	세종시	절재 김종서의 문무를 배우다.
34	경기	양주시	생생 In 양주관아, 양주목의 역사를 찾아서
35	경기	용인시	1232년, 처인성과 마주하다
36	경기	김포시	조선의 관문 '덕포진'
37	경기	연천군	연천, 'Corea'를 談다
38	경기	하남시	최고(古)의 하남, 미사리

[표3-22] 2022 생생문화재 사업 선정목록

연번	시도	시군구	사업명
39	경기	수원시	화성행궁 생생문화재
40	경기	포천시	용암이 빛은 예술품' 포천 한탄강 생생체험
41	경기	파주시	행아웃 위드 방촌
42	경기	파주시	파주 헤엄원지, 고려를 보고, 듣고, 만지다!
43	경기	평택시	숨쉬는 500년 객사
44	경기	화성시	화성3.1운동 시간 탐험 -여럿의 숨을 모아, 독립을 외치다-
45	경기	부천시	만화X문화재 콜라보
46	강원	춘천시	장군님 가라사대 은밀하게, 위대하게
47	강원	원주시	상상의 문화공간으로 거듭나는 절터, 법천사지와 거둔사지
48	강원	원주시	원주매지농악과 생기복덕 생생문화재 마을 만들기
49	강원	원주시	목판본 삽화를 활용한 전통판화학교
50	강원	강릉시	강릉에서 생생한 락을 즐기다 - 춘하추동 절기 농악 잔치! -
51	강원	강릉시	명승에서 우리를 잇다
52	강원	동해시	물로 즐기는 오감놀이터, 아리울
53	강원	동해시	동해의 신선 심동로
54	강원	태백시	화석과 물길을 찾아 떠나는 생생체험
55	강원	태백시	어서와 탄광은 처음이지?
56	강원	속초시	생생문화재와 떠나는 속초여행
57	강원	삼척시	자연과 문화가 흐르는 죽서루
58	강원	삼척시	천년의 꿈을 품은 긴잎느티나무
59	강원	홍천군	홍천에 史며들다
60	강원	홍천군	다시 꽃피우는 풍암리 동학농민혁명
61	강원	영월군	“영월부 관아, 문화의 場을 열다”
62	강원	영월군	영월 역사문화 공감 On 다함께 즐겨~you
63	강원	정선군 평창군 영월군	요리보고 조리보고 시간여행
64	강원	정선군	백복령을 품은 정선아리랑
65	강원	철원군	평화의 꽃이 피는 생생철원
66	강원	고성군	꽃이 피는 나무에서 펼쳐는 그린나래1
67	충북	청주시	정북동토성 마한의 꿈
68	충북	청주시	평화의 아이콘, 비중리 보물
69	충북	충주시	충주읍성길 따라 친구와 톡톡
70	충북	보은군	정이품송으로 마실가자!
71	충북	보은군	난공불락의 요새 “삼년산성” 대장장이와 함께해요
72	충북	옥천군	국난을 슬기롭게 극복한 옥주
73	충북	진천군	화랑 김유신, 삼국을 품다

[표3-22] 2022 생생문화재 사업 선정목록

연번	시도	시군구	사업명
74	충북	괴산군	괴산 이음 도서관
75	충남	천안시	산류천석 그레 석오처럼
76	충남	천안시	청소년 실학여행, 天, 安, 地, 人
77	충남	공주	수촌리, 웅진천도의 베일을 벗기다
78	충남	공주	공주근대문화재에서 만나는 대한민국 근대체험-3
79	충남	아산시	다시 생각해보는 임진왜란
80	충남	아산시	돌러보'공' 놀아보'세'
81	충남	아산시	온주아문 수락(秀樂)하다
82	충남	서산시	성벽에 새긴 역사
83	충남	서산시	보원사지, 백제를 꿈꾸다
84	충남	논산시	삼대가 함께하는 종학당 삼도락
85	충남	논산시	옛 강경포구의 영광을 재현하다
86	충남	당진시	면천읍성 360도 투어
87	충남	금산군	한국 천주교 첫 순교자 순례길 따라 걷기 (한국 천주교 첫 순교자 진산 성지성당 탐방)
88	충남	부여군	동헌에서 피우는 문화향기
89	충남	부여군	생생와박사! 정암리 와요(瓦窯)
90	충남	부여군	황금새 가림성에 내려앉다
91	충남	서천군	모여봐요 동백의 숲!
92	충남	청양군	위기의 조선, 그리고 최익현
93	충남	홍성군	백년을 이어온 항일 정신
94	충남	예산군	룰루랄라 윤봉길의사유적에서 놀아보자
95	충남	예산군	황새 훨훨~ 사람 생생~
96	전북	전주시	풍패지향 전주, 태조어진을 뒀시다
97	전북	전주시	호남제일성, 전라감영의 역사올림
98	전북	군산시	근대군산 시간여행 - 거리마다 이야기가 피어난다
99	전북	군산시	기억의 창고 '군산항' - 일제강점기 쌀 수탈의 흔적-
100	전북	익산시	어서와. 입점리고분은 알고 있지?
101	전북	정읍시	다시 피는 녹두꽃
102	전북	남원시	운봉고원 왕조를 깨우다 (부제:육룡이황산에서나르샤!!)
103	전북	김제시	김제 사또 출두야
104	전북	완주군	웅치·이치전투에서 3.1독립만세까지
105	전북	진안군	진안고원 불사름, 섬진강물사름과조우
106	전북	무주군	적상산성 生生
107	전북	장수군	백두대간을 품은 장수가야에서 미래 찾기
108	전북	임실군	비끼시오! 임실오수까지!
109	전북	순창군	7일의 왕비 단경왕후, 옥천지관에서 만나다



[표3-22] 2022 생생문화재 사업 선정목록

연번	시도	시군구	사업명
110	전북	고창군	체찰사 이원익, 통제사 이순신과 함께하는 무장읍성 역사기행
111	전북	고창군	모양성에 반하다
112	전북	부안군	부안 우반동! 반계선생의 생각발전소
113	전남	목포시	목포 명물 옥단이! 잔칫집으로 마실가대!
114	전남	목포시	목포 개항장 시간여행
115	전남	순천시	선교사와 함께하는 근대문화유산 나들이
116	전남	나주시	기언(記言)! 말씨앗으로 가치를 꽃피우다
117	전남	나주시	조선의 도시 나주로 가자 "달빛에 취하고 쪽빛에 물들고"
118	전남	광양시	성(城)돌 사이에 피어난 현호색 '시대별프로젝트' (시간과 대화하는 특별한 프로젝트)
119	전남	광양시	광양 生生 김 여행
120	전남	담양군	생태도시 담양-문화재와 소통하다
121	전남	담양군	역사의 빛, 의향문화재를 만나다
122	전남	곡성군	내가 만난 첫 번째 문화재
123	전남	보성군	문화를 가꾸고 누리다. 보성여관
124	전남	강진군	조선 500년 병영성, 번영을 쌓다.
125	전남	해남군	문화재 손 잡고 미래로~ 새영
126	전남	장성군	하늘감동 '엄동설한 청개구리'
127	전남	완도군	완도 가리포 500년, 조선수군과 노닐다
128	전남	진도군	삼시세끼 농악마실
129	전남	신안군	천사의 선물 천일염, 生生소금밭체험
130	경북	포항시	분옥정에서 행복을 상상하다
131	경북	포항시	생생 이야기가 살고 있는 문화재
132	경북	포항시	포항은 알아, '뇌록'의 비밀을!
133	경북	경주시	21C 글로벌 리더양성 新화랑 풍류체험
134	경북	경주시	경주읍성 생생 나들이
135	경북	안동시	탈 쓰고 탈 막세
136	경북	영주시	천오백년 벽화고분을 지키는 수호신
137	경북	영주시	골목따라 추억따라 관사골 이야기
138	경북	영천시	영천 Ycat'탐험대
139	경북	문경시	문경새재에서 '사기장(沙器匠)'의 길을 걷다
140	경북	경산시	압독국. 미래를 만나 영원불멸을 꿈꾸다
141	경북	의성군	생생의 문 앞에서 서애 류성룡을 만나다
142	경북	청송군	천혜의 자연과 역사를 품은 청송 生生여행
143	경북	청도군	일록일"청" "도"담도담 SINGSING ♪ 라이프
144	경북	고령군	생생(生生)한 대가야를 만나다
145	경북	성주군	태실의 고장 성주, 태교여행 1박2일

[표3-22] 2022 생생문화재 사업 선정목록

연번	시도	시군구	사업명
146	경북	봉화군	황금 닭의 고운 품속
147	경북	봉화군	아기사슴 별별이야기 사업
148	경북	울릉군	문화재와 울릉도 근현대사와의 만남(누리보자 문화 울릉도)
149	경남	통영시	통영'이순신학교'
150	경남	통영시	통제영 생생문화재 -GOOD이로구나!
151	경남	김해시	2022 Talk 하면 통하는 생생가야나들이
152	경남	밀양시	영남루 '춘, 추'
153	경남	의령군	정암철교 역사에 문화를 더하다
154	경남	함안군	함안화천농악과 함께하는 "함안生生마실"
155	경남	고성군	잠자는 말뚝이를 깨워라. 생생!!!
156	경남	하동군	2021 천년 하동의 재발견, 세 번째 이야기<성들의 귀환>
157	경남	산청군	목화야 놀자
158	경남	거창군	정자따라 물길따라 문화유산 기행
159	제주		코로나 치유- 310광년 남극노인성, 별빛 나들이
160	제주		신석기시대 첫 사람, 제주 선사인
161	제주		무아지경 신(神)바람, 신나는 Good
162	제주		널, 지울까? 아님, 새길까? 제주알뜨르비행장
163	제주		해녀의 삶, 그리고 바다의 꿈!
164	제주		탐라를 방어하라
165	제주		제주옹기와 놀멍놀멍 가뭇주!

출처: 2022 문화재청 지역문화재 활용사업 선정목록(2021)

## ■ 전통산사 문화재

- 전통산사 문화재 활용사업은 사찰이 보유한 문화재와 역사문화자원 등을 활용하여, 전통산사의 문화재적 가치와 의미를 체험·공연·답사 등의 형태로 풀어낸 고품격 산사문화 향유 프로그램으로 '17년부터 운영됨
- 대상 문화재는 '21년 42선에서 '22년 43선으로 확대됨
- 인문, 조경·건축, 호국전승 전래이야기 등 다양한 교육 프로그램을 제공함

[표3-23] 2022 전통산사 문화재 활용사업 선정목록

연번	시도	사업대상	사업명
1	서울	금선사	전통산사문화재, 새로운 일상을 제시하다
2	서울	연화사	도심 속의 사찰, 연화사의 미소
3	서울	삼천사	동반성장각(覺)! 3∞4(삼천사) 프로젝트
4	서울	호압사	소원을 말해봐!
5	대구	동화사	동화사 문화재학교
6	인천	용궁사	용궁사에서 천년의 일상
7	광주	원효사	산사에서 찾는 소확행, 더 힐링 스토리 III
8	세종	영평사	나한, 부처를 알리다
9	경기	봉곡사	봉곡사 효사랑 문화제
10	경기	회룡사	회룡골 소소 낙낙(笑笑樂樂)
11	경기	청계사	청계사 이야기 인쇄소
12	강원	청평사	청평사, 그 찬란한 역사
13	강원	구룡사	구룡사, 천년을 품고 문화를 잇다
14	강원	보현사	천년의 숨결, 대관령 보현사에서 나를 만나다
15	강원	월정사	성산 오대산 천년의 울림
16	충북	용화사	대한제국 마지막 원찰철존석불에 기원하다
17	충북	영국사	천태산 영국사 천년의 문화유산을 담다
18	충남	갑사	천강에 달이 뜨니 만사가 다 저절로다
19	충남	봉곡사	솔숲이 품은 봉곡사 이야기
20	충남	쌍계사	쌍계 마바시(마음을 바꾸는 시간)
21	충남	신안사	身安! 돌레길 몸과 마음 찾기!
22	충남	무량사	무량사에서 매월당의 지혜를 찾다
23	충남	수덕사	수덕사 대웅전에 반하다
24	전북	동국사	동국사, 우리나라의 사찰이 되었다
25	전북	실상사	실상사 '천년의 향기'
26	전북	금산사	마음 쉬는 토요일
27	전북	송광사	발길따라 마음이 머무는 송광사

[표3-23] 2022 전통산사 문화재 활용사업 선정목록

연번	시도	사업대상	사업명
28	전북	죽림정사	나라사랑 한글사랑 야단법석
29	전북	선운사	전통과 미래가 공존하는 천년고찰 선운사
30	전남	흥국사	호국사찰 흥국사, 여수 흥(興)하다
31	전남	송광사	조계산 천년 산문을 열다
32	전남	불회사	문화유산으로 만나는 스토리 여행 '호랑이는 석장승을 등에 업고'
33	전남	화엄사	화엄세상을 만나다
34	전남	대원사	어서와! 저승은 처음이지?
35	전남	운주사	천출천탑, 별을 찾아서
36	경북	칠불암	칠불암 5감 힐링체험
37	경북	도리사	신라에 향문화를 전한 아도화상 '천년향의 문을 열다'
38	경북	은해사	모든 고민 쉬어가는 은해사, 은빛바다에 머물다
39	경남	성주사	이와 같이 나는 보았다
40	경남	신광사	거제西(서) 놀자!
41	경남	옥천사	봉주르 시왕, 하와유 나한
42	경남	화방사	나도! 남해, 화방사 문화유산 발굴단
43	제주	선덕사	보명, 들으명, 마음에 새기다 - 선덕사

출처: 2022 문화재청 지역문화재 활용사업 선정목록(2021)

### ■ 살아 숨 쉬는 향교·서원

- 향교와 서원을 생기 넘치는 문화공간이자, 과거와 현재가 공존하고 인문정신과 청소년 인성을 함양하는 공간으로 조성하는 프로그램으로 '14년부터 운영됨
- 대상지역은 '21년 116선에서 '22년 107선으로 축소됨
- 인문학 강좌, 국악클래식 음악회, 전통의례 예절교육, 민속공연 등의 프로그램으로 이루어짐

[표3-24] 2022 향교·서원 문화재 활용사업 선정 목록

연번	시도	사업대상	사업명
1	서울	양천향교	양천향교, 유교예술문화로 인문하다
2	대구	송현사	서원, 빗장을 열다
3	대구	칠곡향교	칠곡향교, 선조들숨결'仁'의감동
4	광주	월봉서원	2022, 다시 고봉을 만나다
5	광주	무양서원	무양 In the city
6	대전	도산서원	도산서원으로 떠나는 라온마실
7	대전	진잠향교	유성 선비로 67
8	인천	인천향교	인천향교 전통문화 삼색감동(三色感動)체험
9	인천	부평향교	지성(知性) 애(愛) 빠지다, 부평향교
10	울산	연양향교	오감만족! 현양고을에서 만나는문화풍속
11	울산	울산향교	세대공감 유遊學路ROAD
12	세종	연기향교	사람과 문화를 잇다
13	세종	전의향교	선비문화 예(禮) 잇 다(茶)
14	경기	수원향교	향교골에서 만난 정조대왕님
15	경기	고양향교	고양향교 완전정복
16	경기	행주서원	총절과 전통문화를 즐기는 행주서원
17	경기	심곡서원	조선의 선비정신, 용인에서 꽃피우다
18	경기	진위향교	이무기 진위, 진위향교 수호신이 되다!
19	경기	이이유적	울곡코드(YulgokCode)
20	경기	통진향교	통·통·통 배움터(통진으로통하는통일배움터)
21	경기	우저서원	들樂날樂 우저서원
22	경기	오산시 켈리사	행단에서 열린 꿈 궤동학교
23	경기	양주향교	양주향교, 시대와 통(通)하다
24	경기	포천향교	오성과 한음이 들려주는 다양한 이야기
25	경기	운계서원	미션! 사라진 동재 서재를찾아라

[표3-24] 2022 향교·서원 문화재 활용사업 선정 목록

연번	시도	사업대상	사업명
26	강원	춘천향교	문화의 호반도시 봄내, 선비를 품다
27	강원	원주향교	슬기로운 향교생활, 원주향교
28	강원	강릉향교	화부산 기슭에 울려 퍼지는유교문화
29	강원	용산서원	감성 아뜰리에, 용산서원
30	강원	삼척향교	함께해요 문화가 향기로운 삼척향교
31	강원	홍천향교	홍천향교, 느티나무 선비를 꿈꾸다
32	강원	영월향교	내가찾는행복 과거로 미래로
33	강원	정선향교	가즈아~! 정선향교로
34	강원	간성향교	간성향교에서 선비의 향기를만나다
35	충북	신항서원	신항서원 휴식시대
36	충북	문의향교	文義, 향교 가는 날
37	충북	팔봉서원	살아 움직이는 팔봉서원
38	충북	청산향교	청산향교! 현대와 끊임없는 대화를 나누다
39	충북	진천향교	YouTube와 함께 행복한 교육, 창조적 문화사랑방
40	충북	화양서원	화양서원 1박2일 선비체험
41	충남	직산향교	직산향교 역사문화를담다
42	충남	명탄서원	"명탄서원" 공주를 추로지향으로 꿈꾸다
43	충남	충현서원	충현을 담은 꿈꾸는 서원
44	충남	공주향교	선비의 품격을 담은 공주향교
45	충남	보령향교	프로듀서 10003(만세), 보령향교
46	충남	아산향교	팬더믹을 넘어서_ 200년 앞서 국부론
47	충남	운양향교	우리 가족 이야기족보 만들기'나의부리를찾아서'
48	충남	해미향교	선비의 기개
49	충남	송곡서원	송곡서원에서 별이야기를 하다
50	충남	연산향교	예(禮)와 충(忠)을 찾아 떠나는 역사기행
51	충남	면천향교	면천향교에서 연암을 만나다
52	충남	금산향교	금이! 산이! 향교 땀겨 올게유~
53	충남	부여향교	기품있는 향교
54	충남	문헌서원	온고지신 문헌서원
55	충남	청양향교	어제를 담아 내일을여는향교
56	충남	결성향교	내일로 가는 결성향교
57	충남	홍주향교	온새미로 홍주향교
58	충남	예산향교	예스, 예,예,예

[표3-24] 2022 향교·서원 문화재 활용사업 선정 목록

연번	시도	사업대상	사업명
59	전북	전주향교	인의예지와 함께하는 전주향교
60	전북	임피향교	예를 배우고(+), 지혜를 쌓으며(x) 즐거움을 나눈다(÷)
61	전북	함열향교	백제왕도 1번지 익산, 함열향교의 3樂
62	전북	고부향교	고부향교에서 배우는 공평함과 민주주의
63	전북	남원향교	향교에서 만난 군자 바로 YOU !
64	전북	김제향교	미래로의 전환
65	전북	진안향교	진안향교에서 배우는 조선와조리더쉽
66	전북	무주향교	무주향교의 나날
67	전북	장수향교	긴 물, 긴 역사 장수향교
68	전북	임실향교	어이~ 유생(儒生)유생(乳生)
69	전북	순창향교	조선 선비들의 순창향교 기행기
70	전남	창평향교	창평향교 은행나무 선비학교
71	전남	곡성향교	축제한마당-향교서원에서 신나게 놀자
72	전남	구례향교	Happy 구례향교
73	전남	화순향교	화순지학(和順之學) 향교지락(鄕校知樂)
74	전남	강진향교	품생품士 강진향교!
75	전남	영암향교	(열린영암향교)옛것에서 오늘을 배우다
76	전남	무안향교	진행중인무안향교에역사 (지역민과함께하는향교)
77	전남	장성향교	청렴 · 절의 · 의기 찾아떠나는 선비여행
78	경북	연일향교	포은(圃隱)의 붉은 마음(丹心) 연일향교물들다.
79	경북	서악서원	서원(書院)에서 배우는 21C 문화리더쉽
80	경북	경주향교	천년경주, 향교사랑 '전통과 미래의 러브스토리'
81	경북	지례향교	오얏꽃향기 향기를 꽃피우다2
82	경북	목계서원	꼬마도령의 놀이터 목계서원
83	경북	동락서원	2022년 동락서원 나들이: 선비풍류 맛보기
84	경북	선산향교	얼시구 절시구! 선산향교!
85	경북	영천향교	영천향교에 선비를 만나다
86	경북	상주향교	상(賞)주고 상(償) 받으며 향교에서 즐겨보자!
87	경북	근암서원	구비구비 아홉구비 출발! 근암서원
88	경북	의성향교	발길 닿는 곳으路 마음 가는 향교路
89	경북	청송향교	청송의 향교 문화아지트로되살아나다
90	경북	영양향교	향교야! 놀자
91	경북	영해향교	과거로의 타임머신 : 영해랜드

[표3-24] 2022 향교·서원 문화재 활용사업 선정 목록

연번	시도	사업대상	사업명
92	경북	고령향교	“대가야 Culture, 향교에서 다!!다(多)!!다(All)!!”
93	경북	성주향교	2022 성주향교 인성사랑[愛]캠프
94	경남	진해향교	선비고을 선비의 품격
95	경남	창원향교	2022 전통과 현대의 만남_풍류21
96	경남	가호서원	황금연못 가호서원
97	경남	사천향교	육기예로 사천향교에서 놀아보자
98	경남	밀양향교	밀양향교 천년의역사를 잇다.
99	경남	서산서원	살아숨쉬는 서산서원
100	경남	창녕향교	살아 숨 쉬는 향교 문화재 활용사업
101	경남	남해향교	열려라 남해향교, 내일을 품다
102	경남	하동향교	진사생원이 되다
103	경남	단성향교	지리산 선비의 향, 단성고을에 퍼지다
104	경남	함양향교	선비의 고장에서 함께하는 선비문화체험
105	제주	제주향교	제주향교 : 탐라의 가치를 잇다. 즐거움을 엮다.
106	제주	대정향교	유배(流配)의 땅, 평화(平和)의 섬이 되다.
107	제주	굴림서원	사락사락(史樂史樂) -굴림풍류-

출처: 2022 문화재청 지역문화재 활용사업 선정목록(2021)



## ■ 고택·종갓집

- 고택·종갓집 활용사업은 고택·종갓집의 전통문화를 쉽고 재미있게 이해하고, 체험을 통해 고택·종갓집에 대한 흥미 유발과 지속적인 관심을 두기 위한 프로그램으로 '20년부터 운영됨
- 대상 지역은 '21년 40선에서 '22년 45선으로 확대됨
- 고택·종갓집 등을 활용한 의식주, 의례, 전통 문화체험 프로그램으로 구성됨

[표3-25] 2022 고택·종갓집 사업 선정 목록

연번	시도	사업대상	사업명
1	서울	만해 한용운 심우장	성북동 심우장 고택문학체험관
2	광주	고원희가옥	비 개인 제봉, 마음을 걷는 시간
3	광주	장덕동 근대한옥	광산사계夢 -두날의 몽상夢想
4	울산	울산 학성이씨 근재공고택	근재공 고택, 울산 근대를 걷다
5	세종	세종 흥판서덕	세종사계[四季] 뱃길 따라, 산길 따라
6	경기	수내동가옥	문화의 숲-휴식의 정원, 수내동가옥
7	경기	일산밤가시초가	밤가시초가 마실가자-초가에서 살아볼고양
8	경기	한산이씨 음애공파 고택	음애공파 고택에서 여유를 바라보다
9	경기	오리이원익종택 및 관감당	관감당과 오리 종택에서 배우고 즐기는 청백리의 삶
10	경기	양주매곡리고택	매곡리고택, 명성황후를 만나다
11	강원	강릉선교장	300년 고택, 이야기꽃 피는 종가
12	충북	괴산 흥범식고가	흥범식고가에서 열리는 신나는 이야기여행
13	충남	아산 맹씨행단	맹씨행단이 들려주는 조선시대 명재상 이야기
14	충남	아산 건재고택	건재고택 호락하다
15	충남	논산 명재고택	충청도 선비, 그들의 생활을 엿보다
16	충남	모선재	명문가의 품격, 불천위제사
17	충남	계룡 사계고택	유유자적 사계고택 체험
18	충남	부여 여흥민씨 고택	옛 집에서 만나는 사랑방 이야기
19	충남	서천 이하복 고택	체험하 고,擇
20	충남	방기옥가옥	오래의 맏시 향원재
21	충남	사운고택	삶, 지혜의 공간 사운고택 문고리를 열다
22	충남	추사김정희선생고택	추사고택 탐구생활
23	전북	김명관고택	오감만족, 김명관고택의 향기를 찾아서
24	전북	몽심재	종가고택과 함께하는'남원 몽심재로 마실가자!'
25	전북	이석정선생 생가	우물 속 선비정신, 學/隨/鼓/帶(학수고대)하다
26	전북	이웅재고가	고택의 혼불, 생명으로 돌아오다
27	전남	남파고택	나주문화집합소 '남파고택'
28	전남	곡성 제호정 고택	전유성과 함께 곡성 제호정고택에서 풍류

[표3-25] 2022 고택·종갓집 사업 선정 목록

연번	시도	사업대상	사업명
29	전남	구례 운조루 고택	운조루 문화뒤주 프로젝트
30	전남	보성 광주이씨 이진래 고택	보성의 소리, 멋, 맛에 빠지다
31	전남	영랑생가	더 샵 252 영랑생가!
32	전남	영광 매간당고택	주역으로 본 매간당고택의 효 비밀
33	경북	경주 최부자택	경주 최부자! 공간을 열다
34	경북	경주 독락당	회재(晦齋)가 보내온 500년 종갓집(독락당) 초대장
35	경북	임청각	임청각에서 나라사랑 정신을 배우다!
36	경북	용와종택	종갓집 슬로우 푸드 체험여행 1박2일
37	경북	오작당	맛과 멋에 정(情)을 담다!
38	경북	석계고택	별이 빛나는 영양고택 바캉스 (선조들의 삶 속으로)
39	경북	갈암종택	흥범 연의를 낳은 갈암종가
40	경북	성주 백세각	파리장서를 품은 백세각
41	경남	밀양 교동 손대식씨고가	문화객가(文化客家), 전통을 잇고 미래를 품다
42	경남	하동 동매리 김씨고가	화사별서(花史別墅)야 놀자!
43	경남	함양 일두고택	고택의 향기에 젖다
44	경남	거창 동계 종택	의리대가 동계종가
45	제주	추사적거지	핸드폰 없는 세상, 추사체와 세한도를 만나다

출처: 2022 문화재청 지역문화재 활용사업 선정목록(2021)

## (5) 기타 문화재 활용 프로그램

### ■ ICT기반 문화유산 향유 프로그램

- 기존 문화재 체험 방식에서 온라인 360도 AR 체험 및 오프라인 VR 체험 콘텐츠 제작 등 다양한 방식 시도함
- 온라인 플랫폼 강화 및 디지털 콘텐츠 강화함
- 지역문화재 활용 ICT 실감콘텐츠 개발 지원

[표3-26] 지역문화재 활용 ICT 콘텐츠 선정 목록

연번	구분	시도	시군구	사업명	ICT 종류
1	생생문화재	대구	수성구	신통방통 인공지능 문화해설사	증강현실 AI 챗봇 시보이스
2	생생문화재	경기	용인시	처인성 전투 증강현실(AR) 게임, 처인성 혼합현실(MR) 체험	증강현실 혼합현실
3	생생문화재	경기	양주시	사람 In 양주관아	가상현실 혼합현실
4	생생문화재	충남	공주시	공주 그 날의 현장이 생생하게 느껴지는 AR 실감콘텐츠	증강현실 메타버스
5	생생문화재	충남	예산군	황새 시선을 통한 황새와 사람의 공존 체험	가상현실
6	생생문화재	전북	군산시	AR·VR 근대 역사체험 앱(APP)	가상현실 증강현실
7	생생문화재	전남	순천시	VR로 체험하는 선교사 이야기	가상현실
8	생생문화재	경북	문경시	문경 전통도에 실감 공방 플랫폼	증강현실 디지털아카이브 인터랙티브 미디어 월
9	생생문화재	제주	-	제주칠머리당영등굿 미디어아트 “풍신(風神) 영등할망 마주하다”	360도 영상 프로젝트 맵핑
10	생생문화재	제주	-	생생! 해녀의 삶 체험 플랫폼	가상현실 증강현실 혼합현실
11	향교·서원 문화재	광주	광산구	메타버스 타고 월봉유랑하자	메타버스
12	향교·서원 문화재	충남	서천군	꿈이어 생시여 문헌서원	증강현실
13	전통산사 문화재	제주	서귀포시	찾아라 묘법연화경, 실감 법화경	증강현실 미디어아트

출처: 2022 문화재청 지역문화재 활용사업 선정목록(2021)

■ 가을철 조선왕릉 숲길 개방

- 왕릉 숲길은 도심에서 가까운 곳에 자리하고 있으면서 관람객들이 충분한 거리를 두고 거닐수 있어 숲길 개방을 통해 코로나19로 사회적 거리두기를 실천하는 국민에게 비교적 안전한 문화향유의 기회를 제공함

■ 대면 프로그램

[표3-27] 조선왕릉 숲길 개방

연번	지역	왕릉	숲길 코스
1	구리	동구릉	'휘릉~경릉~양묘장' 숲길
2	남양주	광릉	'복자기나무' 숲길
3		사릉	'홍살문 ~ 능침' 숲길
4	서울	태릉, 강릉	'태릉 ~ 강릉' 숲길
5		의릉	'천장산' 숲길
6	파주	장릉	'능침' 돌레길
7		삼릉	'공릉 북쪽과 영릉 ~ 순릉 사이 작은 언뿔' 숲길
8	여주	영릉	'영릉 외곽' 숲길
9	화성	건릉	'응릉 ~ 건릉' 숲길

출처: 문화재청 홈페이지(2021)



[그림3-8] 조선왕릉 숲길(좌:남양주 광릉 숲길 / 우: 서울 태릉 숲길)

■ 비대면 프로그램

- '조선왕릉 길 라이브ON 여행' 등 유튜브 영상 관광 프로그램 진행함
- 세종대왕릉이 있는 여주 영릉, 고종과 순종이 잠든 남양주 홍릉과 유릉, 사도세자와 정조

가 함께 있는 화성 융릉과 건릉, 태조 건원릉을 비롯한 9개 능이 있는 구리 동구릉 등을 주요장소로 정함

- 세종, 고종, 정조, 태조를 주제로 총 10회의 프로그램을 회당 90분간 진행함

코로나 걱정없이 안전하게 떠나는 문화유산여행

# 조선왕릉길 라이브ON여행

2021년 10월13일 - 11월13일

조선왕릉길 라이브 ON 여행 프로그램?  
스토리텔러와 함께 집에서 실시간 온라인 방송으로 즐기는 100% 라이브 여행 프로그램입니다.

**신청방법**

문화재청 공농유적본부 누리집 (<https://royal.cha.go.kr/>)  
공지사항 게시글 확인 - 신청(무료참여)  
\* 각 여행주제별 별도 신청

주제	라이브ON 여행일	신청일
<b>세종의 길</b> 경복궁~영녕릉	10월13일(수) 오후7시30분 10월16일(토) 오후2시	10월1일(금)~6일(수)
<b>고종의 길</b> 덕수궁~홍유릉	10월20일(수) 오후7시30분 10월23일(토) 오후2시	10월8일(금)~13일(수)
<b>태조의 길</b> 경복궁~동구릉	10월27일(수) 오후7시30분 10월30일(토) 오후2시 11월3일(수) 오후7시30분	10월15일(금)~20일(수)
<b>정조의 길</b> 창경궁, 창덕궁 ~용건릉	11월6일(토) 오후2시 11월10일(수) 오후7시30분 11월13일(토) 오후2시	10월25일(월)~30일(토)

\* 위 일정과 내용은 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

문화재청 공농유적본부

[그림3-9] 조선왕릉길 라이브ON



## 제4장

# 해외 동향 및 사례분석





# 제1절 중국 문화유산관광 동향 및 사례분석

## 1. 중국 문화유산관광 동향 분석

### 1.1 분석 개요

- 중국은 문화유산을 유형문화재, 무형문화재로 나누고, 이와 함께 세계문화유산의 세 가지 관리체계로 정책을 시행함
- 중국의 문화유산 관광 활용과 관련한 정책사업은 크게 '문화유산의 날'과 '일대일로(一帶一路)'로 문화재 보존, 민간 참여, 관광 활용 정책과 전략을 추진함
- 중국의 문화유산관광 정책은 중앙 행정기관인 국무원을 중심으로 국가박물관, 문화관광부가 관리하며, 지방정부 및 문화재 주무부처 등에서 사업을 시행, 보호관리기관을 별도로 설립해 문화재의 보호, 관리, 모니터링과 연구를 진행하며 업무를 분담 및 협력하고 있음
- 기존의 문화유산 정책은 문화재 보호와 보존이 중심이 되었으며, 2018년 이후 문화유산의 관광 활용 및 과학 기술을 활용한 디지털 문화산업 및 전 산업과의 융합과 지역 별 문화자원을 연계하는 관광콘텐츠로 지역 관광을 활성화 하려는 시도를 하고 있음

### 1.2 중국 문화유산관광 기준 및 현황

- 중국은 문화유산을 역사적, 예술적, 과학적 가치를 지닌 문화재로 정의하고, 크게 유형문화재(물질 문화재, 이동불가 문화재)와 무형문화재(비물질 문화재)로 나누어 유형문화재는 유물 중심, 무형문화재는 전통문화 중심으로 분류함
- 문화유산은 중국의 정신적 가치를 내포하고, 사고방식과 상상력으로 중화민족의 생명력과 창조력을 구현하고 있기에 민족단결을 증진하고 사회적 안정을 위한 문화기초로 보고, 기존에 역사적으로 훼손되거나, 과도한 개발 등으로 소멸되고 불법 범죄로 유출된 문화재 보호를 강화하고, 특히 소수민족 거주지역의 풍부한 문화유산이 생활환경 등의 변화로 특색이 사라지는 것을 방지하기 위해 책임감을 가져야 한다고 강조
- 유형문화재의 종류는 건축물과 같은 이동이 불가능한 유물, 역사와 시대별 주요 예술품, 문헌,

원고, 도서 등의 이동가능한 유물, 건축 양식이 통일되어 있거나 환경과 조화를 이루는 역사문화 거리나 마을이며, 크게 역사기념물, 고고유적, 건축물로 분류하여 관리하고 있음. 무형문화재는 구두전통, 전통공연예술, 민속의례와 축제, 민간전통지식, 전통 수공예 등 전통문화 표현과 그와 관련된 문화 공간으로 보고 있으며, 유네스코 무형유산보호협약에 따라 2001년부터 총 47건의 구두, 무형 문화재를 신청하여 승인됨

- 중국문화유산은 표준 마크를 부여하여 관리하며, 이 마크는 중국의 쓰촨성 청두(四川, 成都)의 진샤(金沙) 유적에서 출토된 '사조환일(四鳥環日)' 금장식을 바탕으로 제작되어 마크 위쪽에는 중국어 간체로 '중국문화재(中国文化遗产)'가, 아래쪽에는 중국어 발음표기인 한어병음으로 'ZHONG GUO WEN HUAYICHAN'를 기본으로 적용하고, 필요에 따라 소수민족의 언어나 영어로 표기하고 있음



[그림4-1] 중국 문화유산 표준마크

- 중국은 1985년 유네스코 공약에 가입하고, 1999년 세계유산위원회 구성원이 된 이후로, 2021년 7월 쉐저우에 있는 송원 중국 세계해양무역센터까지 총 56개의 유산이 유네스코에 등재되었음. 그 중 문화유산은 38건, 자연유산 14건, 문화와 자연유산이 혼합된 형태가 4건으로 총 29개의 성, 자치구, 직할 시, 특별행정구가 세계유산을 보유하고 있음
- 중국의 유산지 관광은 1990년대 이후 빠르게 발전하여 문화유산을 관광자원으로 한 문화유산관광이 활성화 되었으나, 이는 몇몇 유명 문화유산 관광지에 집중되어 있음

### 1.3 주요 정책

- 중국의 문화유산에 대한 주요 정책은 크게 세 가지로, 2006년 ‘문화유산의 날’ 제정을 통한 유형 문화유산 관리, 2008년 제정해 2020년 개정된 ‘국가급 비물질 문화유산 대표성 전승인 지정 및 관리방법’에 따른 무형문화재 관리, 2006년 공포한 ‘세계문화유산 보호관리방법’에 따른 세계문화유산 관리로 분류하여 관리함
- 문화유산 보존을 위한 기본 방침은 문화유산 보호제도를 마련하고, 과학적이고 효율적인 문화유산 보호체계를 구축하며, 사회 전체적으로 문화유산의 중요성에 대해 자각할 수 있도록 하는 것임
- 2004~5년부터 국가적으로 문화유산을 관리하는 것에 대해 문제를 제기하고 2005년 ‘국무원의 문화재 보호 강화에 관한 통지서’ 규정을 발표, ‘문화유산일’을 지정하고, 문화재 보호에 대한 정책을 2006년부터 시행함
- 중국 최고의 국가 행정기관인 국무원(중앙인민정부)은 2006년부터 매년 6월 둘째 주 토요일을 ‘문화유산의 날’로 제정하여 문화재 보호를 강조하였으며, 2009년부터 매년 국가급 문화재가 있는 도시를 선정해 행사를 진행하고 있음. 2017년부터는 ‘중국 문화와 자연유산의 날’로 변경. ‘중국 문화와 자연유산의 날(Cultural and Natural Heritage Day)’은 국가적으로 문화재 보호에 앞장선다는 전략적 비전을 보여줌과 동시에 문화유산에 대한 사회적인 참여와 관심을 바탕으로 문화재 보호의 중요성과 보호의식을 제고하기 위한 목적임

[표4-1] 중국 문화와 자연유산의 날 행사 주요 개요

추진시기	테마 및 적용	개최지역
2006년(1회)	문화유산 보호, 정신적 가정 보호	
2007년(2회)	문화유산 보호, 조화로운 사회	
2008년(3회)	누구나 보호하는 문화유산, 누구나 공유하는 보호성과	
2009년(4회)	문화유산보존, 과학발전촉진 : 도시 유치 제도 도입, 도시와 국가문물국의 공동행사 개최	저장성(浙江省) 항저우시(杭州市)
2010년(5회)	문화유산이 내 곁에	장쑤성(江苏省) 쑤저우시(苏州市)

[표4-1] 중국 문화와 자연유산의 날 행사 주요 개요

추진시기	테마 및 적용	개최지역
2011년(6회)	문화유산과 아름다운 삶 : 문화유산 보호와 중화문명 역사 전승	산둥성(山东省) 지닝시(济宁市)
2012년(7회)	문화유산과 문화번영 : 문화유산 사랑과 진심어린 보호	허난성(河南省) 정저우시(郑州市)
2013년(8회)	문화유산과 전면소강(小康) *소강(小康,샤오강: 모든 국민이 풍족하고 편안한 생활을 누리는 사회, 중국발전의 상징어)	산시성(陕西省) 시옌양시(咸阳市)
2014년(9회)	문화유산 활성화 : 문화유산 조사와 보호	장시성(江西省) 징더쥘시(景德镇市)
2015년(10회)	성과보전 국민공유	충칭시(重庆市)
2016년(11회)	문화유산의 현대생활로의 융합 : 문화유산 보호를 위한 일상생활에서의 실천	허베이성(河北省) 청더시(承德市)
2017년(12회)	문화유산과 일대일로 : 세계문화유산등재를 위한 방안, 문화유산 전승 및 전파	후베이성(湖北省) 선농자(神农架)
2018년(13회)	문화유산의 전파와 전승	베이징시(北京市)
2019년(14회)	무형문화유산 보호, 중국실천	광둥성(广东省) 광저우시(广州市)
2020년(15회)	무형문화유산 전승, 건강한 생활	온라인 및 각 지자체 진행
2021년(16회)	빛나는 문물, 백년원정	충칭시(重庆市)

- 2017년, 19차 당대회 보고에서 중국이 2013년부터 추진한 ‘일대일로(一帶一路: 신 실크로드 전략)’ 사업의 일환으로 시진핑총통이 문화재 보호 전승 강화를 강조함에 따라 이를 계승, 발전시킬 수 있는 정책을 제정하고 이를 바탕으로 관리하고 있는데, 특히 다민족 국가라는 특징을 바탕으로 각 소수 민족의 문화재를 발굴하고 보호하여 하나의 국가자원으로 관리하고 있음
- 2018년 개혁방안을 발표하여 자연문화재인 유산자원의 보호 강화, 문화유산자원의 유네스코 등재 추진, 대중의 보호 참여를 적극 유도, 국제교류협력 강화를 통한 글로벌 유산 보존 관리 방안을 제시
- 이러한 정책적 맥락 하에서 중국은 국무원을 중심으로 국가박물관, 문화관광부 현급 이상

의 지방정부 및 문화재 주무부처 등과 협력하여 문화유산 보존 및 관광에 활용하기 위한 다양한 정책 및 관련 사업들을 추진해오고 있음

[표4-2] 문화유산 보호 전승과 합리적 이용에 대한 주요 정책

정책구분	주요내용
문화재 보존 및 전승 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국가문화재 등록제도로 문화유산을 체계적으로 정리,</li> <li>• 고고학 조사, 탐사, 발굴 등 필요시 행정부처의 동의 및 규정에 따라 이행, 복원의 디지털화</li> <li>• 문화재 보존 강화 및 문화자원 보호, 복구</li> <li>• 문화재 보수공사에 대한 기획 및 자금 집중으로 질적 강화</li> <li>• 박물관 건립 및 전문 인력 양성 강화</li> <li>• 문화재 활용 방안 마련 및 추진</li> </ul>
역사문화 거리 및 마을 지정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지방정부의 보호계획 수립, 우수 향토 건축물 등 문화유산 보존</li> <li>• 도시화 발전전략의 주요 내용으로 역사문화 거리 및 마을의 보존계획 포함</li> </ul>
법령 제정으로 각 부처별 책임 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 당에서 전체적인 지원, 각 지방정부에서 관내 문화재 보호 발전 계획 및 문화재보호책임평가체제 구축, 문화재 관리 총괄</li> <li>• 시 문물국이 문화재에 대한 기획,관리,감독 등의 총괄 업무 담당(문화재의 안전상 문제점, 행정 및 법 집행 등 문화재 관련 중대한 문제 및 사건 해결)</li> <li>• 공안, 세관, 시장 감독 등 부문과 연합하여 절도, 도굴, 밀수 등 문화재 위법 행위에 대한 행정 및 사법 집행의 효과적인 연결</li> <li>• 각 지역별 안전관리 네트워크 및 책임자 순찰 모니터링 강화로 안전관리 및 지도 감독</li> </ul>
사회적 참여 장려	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 민간의 합법적 문화재 소장 장려,</li> <li>• 문화재 보호 지원자 등의 자치사회 조직 육성</li> <li>• 사회 전반적으로 문화유산을 보호할 수 있는 구도 형성</li> <li>• '문화유산의 날' 지정 및 개최로 대중이 문화유산의 풍부한 콘텐츠와 우수한 전통 문화에 대해 이해하고 애착을 가질 수 있도록 함</li> </ul>
문화유산의 융합 추진	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관내 문화유산을 최대한으로 대중에게 개방,</li> <li>• 박물관 등의 공공문화 서비스 표준화 및 건립 추진,</li> <li>• 문화자원을 바탕으로 기업이 주체가 되어 원천문화콘텐츠를 개발할 수 있도록 지원, 협력 및 라이선스 서비스 제공</li> <li>• 문화유산, 박물관을 기반으로 하는 체험관광, 레저관광코스 등 육성으로 영향력 있는 문화유물 관광 브랜드 육성</li> </ul>

- 국민경제와 사회발전의 제 14차 5년 계획 수립 및 2035년 비전수립에 관한 중국공산당건의'에서는 '중화의 우수한 전통문화 계승 및 발양', '중요문화와 자연유산, 무형문화유산의

체계적 보호 강화’, ‘관리장성, 대운하, 황하 등의 국가문화공원 건설’ 등이 포함되었고, 국가 마스터플랜에는 거시적인 계획으로 ‘대운하 문화유산 보전 전승’, ‘생태환경 보전 및 복원’, ‘문화와 관광의 융합발전 프로젝트 및 지방 실시계획’ 등이 포함되어 유산의 범주를 확대하였음

- 2021년 중국공산당 창당 100주년을 맞아 문화와 관광산업의 발전을 위해, 각 지방자치단체가 ‘정부 업무보고’에서 중점 사업에 문화와 관광산업의 높은 질적 발전 추진을 위한 방안을 발표함

[표4-3] 2021년 문화·관광산업 발전 추진을 위한 주요 방안

정책구분	주요내용
문화, 관광 금융 정책	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화관광 금융서비스센터 건립</li> <li>• 지방정부 전용채권 활용</li> <li>• 문화관광산업 테마펀드 조성</li> <li>• 문화관광투자 및 융자 프로그램 구축</li> </ul>
지역 별 문화자원 총괄 및 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창장 문화산업벨트, 황하 문화관광벨트, 대운하 문화산업벨트 등 지역문화산업 벨트 추진 및 전문기관 도입</li> </ul>
일대일로 건설	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화 및 관광산업을 국가 지역발전전략으로 통합하여 지역 통합 발전 촉진</li> </ul>
과학기술 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 문화산업 프로젝트</li> <li>• 문화기업 육성 및 정책적 지원</li> </ul>
전 산업 및 관광지와의 융합을 촉진하여 새로운 관광 브랜드 추진	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관, 문화유산마을 등 문화재와 레저, 농촌관광, 스마트 관광체계 등의 융합을 통한 브랜드화로 소비 촉진 및 인재 귀향 장려</li> </ul>

- 중국의 세계문화유산은 법률, 관리, 모니터링체계 및 이용패턴, 사회참여, 지속가능한 발전 등의 측면에서 문화유산의 실정에 맞도록 특화된 관리가 이루어지며, 보호관리 및 모니터링을 위해 매년 보고서를 작성하여 사업 전망과 전략을 제시하고 있음
- 2020년, 39개의 유산과 108곳의 유산지에 보호관리기관을 설치하였으며, 이 중 43곳은 관리처 등의 기관, 연구소, 정부출동기관 관리위원회 등의 기관에서 공동으로 관리함. 또한

유산지역을 전담으로 모니터링하는 전담기구를 설치하였음

- 2020년 중국의 세계문화유산 관련 종사자는 33,086명 중, 전문 기술인력은 전체의 23.28%이며, 세계문화유산 모니터링 관련 종사자는 4.05%로 지속적으로 인력 보강의 필요성을 절감하고 보강하려는 노력을 하고 있음
- ‘중국 세계문화유산 2020년도 보호상황 총보고서’의 내용에서는, 코로나19 상황에서의 새로운 패러다임과 세계문화유산 사업 체계화, 전통 지식체계 및 새로운 유산으로서 가능성이 있는 문화유산에 대해 논하였는데, 코로나 19로 인한 문화유산지의 폐쇄로 라이브, 가상안내, 온라인 강의 등 기술적 수단을 사용하고 문화유산 개방 시 예약제 등을 통해 최대 이용량의 30%를 넘지 않도록 관리하고 있음
- 2020년 제 1회 중국 세계문화유산 연례회의 개최, 유네스코 실�크로드 프로젝트 등 세계문화유산의 등재 및 연구를 지속하며, 잠정 목록의 가치를 검토하고 유산 가치를 재논의하여 예비 명단 사업에도 힘쓰고 있음

## 2. 중국 문화유산관광 사례분석

### 2.1 도시별 문화유산 종합 사례분석

#### (1) 푸젠성 샤먼시(福建省 厦门市) ‘구랑위(鼓浪屿)’

- 중국 남부 푸젠성 샤먼지에 위치한 섬으로, 중국 남부 해안에서 외국 간 교역 창구 역할을 하는 공공조계로 역사적 가치가 있음
- 중국 국가5A급 관광지 및 전국중점문화재 보호단위이며, 2017년 중국에서 52번째로 세계 문화유산으로 지정되어 섬 전체가 유네스코 세계유산으로 등재
- 중국전통문화와 지방문화, 외래문화와의 상호교류가 생활, 건축, 예술 등 다방면으로 영향을 미치며 발전하였고, 근현대 동아시아와 서양의 특징이 혼합된 특징이 있음
- 구랑위의 근대건축물 중 중점 보존문화재는 20곳이며, ‘전도박물관’ 계획을 실시, 구랑위 내의 오래된 건물 활성화 및 박물관 개관과 관리를 하고 있음
- 19세기 중반부터 기독교가 전파되며 서양 음악의 영향으로 수많은 음악가가 배출되고, 피아노 박물관이 있을 뿐 아니라 피아노 페스티벌 등의 음악행사와 음악회를 개최하여 ‘음악의 섬’, ‘피아노의 섬’으로도 불림
- 문화유산 보호를 위해 다리를 놓지 않고 페리로만 이동하여 이용객을 한정하며, 전 섬을 차 없는 거리로 지정하여 전기 카트만 유일한 교통 수단으로 운영
- 2020년 세계문화유산위원회에서 새롭게 완성하기로 한 5가지 공약 중, ‘구랑위: 역사국제 커뮤니티’가 포함되었는데, 현지 주민의 실제 생활에 필요한 내용을 바탕으로 ‘섬 주민의 페리 비용 무료’, ‘국가 관광지 무료’, ‘가스 운임 보조금’ ‘기업 보조금 지급을 통한 저가 신선 슈퍼마켓’, ‘구랑위 거리 노인 서비스 센터 개설’, ‘노인 무료 식사 제공’ 등의 조치를 제정하고, 입장료 수입에서 일부를 이에 배정함
- 샤먼시리샤오치엔전자과기유한공사에서 관광 홍보 콘텐츠인 ‘신비로운 구랑위(神奇鼓浪屿)’ 어플리케이션 개발을 하여 증강현실인 AR을 적용한 게임화된 AR관광체험을 제공하고 있으며, 지도 가이드, 카드 수집, 상점 결제 등의 기능을 갖추고 있음





자료 : (좌)구량위 섬 전경  
(우)신비로운 구량위 홍보영상

[그림4-2] 샤먼시 구량위 섬

## (2) 저장성 항저우시(浙江省 杭州市) ‘서호(西湖) 문화경관’

- 2007년 국가5A급 관광지 및 2011년 유네스코에 세계문화유산(문화경관)으로 등재된 호수 류 문화유산, 항저우는 서호 외에도 중국 내에서 세계 문화유산을 많이 보유한 도시로, 서호문화경관 외에 대운하, 양저고성 등의 유적이 있어 유산에 대한 보호와 지속가능한 발전을 위한 문화생태계 조성의 필요성이 대두되고 있음
- 중국 경관의 미학사상을 잘 나타내며 9~18세기 동아시아 지역의 문화와 한국, 일본 등의 원림 디자인에도 영향을 끼침
- 9세기에 시작되어 계승 및 발전한 문화경관으로 경관 요소 뿐 아니라 수많은 문인과 예술 대가들이 예술적 영감을 얻은 산수와 인문의 융합이 특징
- 영화감독으로 유명한 장예모 감독이 연출하고 인상서호문화발전유한공사가 주최하는 ‘인상 서호(印象西湖)’ 공연이 항저우의 옛 민간전설과 신화를 바탕으로 재현하여 호수 위에서 펼쳐지며 예술과 문화재가 융합된 또 하나의 관광콘텐츠로 자리잡음
- 현재까지도 서호 주변으로 예술인촌이 조성되어 있으며, 문화유산과 무형문화유산과의 연계 가능성이 뛰어난 잠재적 가치를 지니고 있음
- 세계문화유산 등재 이후 홍보를 위해 역사문화를 설명하고 서호의 모습을 보여주는 멀티미디어 전자안내 서비스를 무료 공공자전거 서비스와 연계해 출시
- 항저우시에서는 당 중앙의 방침을 바탕으로 ‘서후 풍경 명승지 관리위원회’의 정책과 임무

를 수행할 ‘세계문화유산감시관리센터’를 설립하였으며, 이 곳에서 서호 세계유산 및 관내  
 각급 문화재 보호단위와 역사거리, 건축물 등의 문화재의 보호, 관리, 모니터링, 연구와 관  
 할 지역의 관광 및 문화 개발, 융합 등의 업무를 담당하고 있음



자료 : (좌)서호 전경, (우)인상서호 공연

[그림4-3] 항저우시 서호문화경관

### (3) 제남시(濟南市) 황하문화유산(黃河文化遺產) 관리 및 관광 개발

- 황하유역은 구석기부터 신석기 문화유적지와 함께 황하문명의 발상지로 수 많은 문화유산  
 과 역사적 거리 및 마을이 분포되어 있음
- 시진핑 총통의 ‘황하 유역 생태보전과 질 높은 발전 좌담회에서의 담화’에서도 언급되며  
 국가적 차원에서의 중요성이 강조되었음
- 제남시에서는 황하 국가문화공원 건설, 황화 문화유산 시스템 보존 강화 등 황화 유역의  
 생태계 보전 및 양질의 발전계획을 발표하여, 문화재 보호 보수사업 및 전통 마을의 보호  
 강화, 역사건축물의 보존 및 무형 문화재 조사 및 보호를 강화하도록 함
- 역사문화거리 보존, 도로 연결공사, 특화자원에 초점을 맞춘 도시 순환 휴식 관광벨트 조  
 성 등의 마을 관광 개발과, 국가급 관광 휴양단지 및 전역관광시범지구 조성으로 황하 전  
 역의 관광 구도를 향상시킴
- 황하 문화자원의 데이터베이스를 구축하고, 박물관, 도시계획관, 전시관 등의 공공문화시설  
 건설 및 공공데이터 플랫폼을 통한 공공문화 서비스 공급을 강화
- 문화와 관광 산업의 융합 발전을 위해 디지털화 전략을 실시하고 황하 V벨리 건설, 황하문

화 IP 메이킹 프로젝트, 영화 등의 대중문화를 통한 황하의 스토리 연출, 국제패션위크 행사 개최, 문화교류 협력 확대 및 문화교류 행사 개최 등 과학기술, 비즈니스, 관광, 스포츠 등의 산업과의 융합 및 문화 브랜드 홍보 구도를 구축하여 시너지 효과를 확대함

- WEB, 어플리케이션에 기반한 서비스 플랫폼 보급, 문화 관광 종합서비스, 관광 교통 허브 시스템 구축 등의 인프라 개발과 관광 종사자 교육과 단속 법 집행, 관광 만족도 조사 평가 시스템 구축 등 관광 서비스 표준화 체계 구축 추진

## 2.2 문화유산별 활용 사례분석

### (1) 둔황 스마트시티 프로젝트

- 스마트시티 프로젝트는 중국 전자제품 대기업 화웨이의 디지털 기술로 고대 유적 관광 도시에 대한 스마트 관광 프로젝트를 진행하는 것으로, 관광자원을 관리 및 보존할 수 있는 데이터베이스를 구축하고 보호, 연구, 홍보하는 정보 시스템과 함께 빅데이터 분석 솔루션을 제공함
- 빅데이터 분석에서는 피크시간 측정, 정보 시스템과 데이터 베이스로 디지털 채널을 통한 정보 배포, 관광객 맞춤형 서비스 제공

### (2) 베이징 고궁 박물관 스마트 플랫폼

- 자금성(고궁)은 중국 관광을 상징하는 문화유적으로 전체가 하나의 박물관이라는 특징을 살려 중국 빅테크 기업인 텐센트와 협력하여 고궁의 자료들을 디지털화하여 관리하고 스마트 가이드를 비롯한 플랫폼을 개발함
- 위치정보를 기반으로 한 고궁박물관 안내, AI를 기반으로 한 취향에 맞는 관람 노선 등을 추천하고, 어플리케이션을 통해 건물 구경, 문화재 감상, 전시 관람 등을 할 수 있는 디지털 고궁을 구현함
- 특히 한국의 카카오톡과 같은 중국 내 채팅 앱인 '위챗(微信)' 내 앱으로 완완구궁(玩转故宫:고궁 플레이)라는 앱을 선보이며 사용자들이 더 편리하게 이용할 수 있도록 함

### 3. 시사점 및 관광 활성화 방안

#### 3.1 종합 시사점

- 중국의 정책 및 사례 분석을 종합하여 시사점을 제시하면 다음과 같음
- 첫째, 중앙정부의 관리 및 지원 하에 지방자치단체가 개발과 관리의 중심이 되고, 그것을 관리감독할 수 있는 관리부처를 따로 두는 역할의 분담을 통해 문화유산의 발굴과 보존 및 활성화를 효과적으로 추진할 수 있음
- 둘째, 문화유산 관광 개발에 있어 문화유산의 보존을 가장 기본으로 하고 있으며, 디지털 문서화를 통해 자료를 과학적이고 정확하게 파악할 수 있는 자원을 구축
- 셋째, 문화유산을 유형과 무형으로 나누어 정책을 마련하여 지역의 자연환경 유산과 문화유산 뿐 아니라 무형문화유산인 구전과 기술 등의 비물질 문화유산도 문화관광산업으로 활용될 수 있도록 추진하고 있음
- 넷째, 문화유산의 다양성 측면에서 세계문화유산을 별도로 유형을 나누어 분류하고, 유네스코 국제 규범을 따르되, 중국의 실정에 맞는 법규를 제정, 규범화하여 세계유산등재 및 관리 뿐 아니라 중국의 전통문화적 가치를 전파하는 것에 힘쓰고 있음
- 다섯째, 문화유산의 개별적 개발 뿐 아니라 문화관광벨트, 테마마을 및 거리, 타 산업과의 융합과 기업 지원을 통한 유기적 연계를 통해 브랜드와 스토리를 창출하여 지역관광을 활성화 할 수 있는 노력을 하고 있음
- 여섯째, 문화유산 관광정책이 '지속가능한 발전'이 되도록 '문화유산의 날' 지정, '일대일로(一帶一路)' 등 정부의 정책적 사업과 연계하여 추진, 대중들이 문화유산에 대해 이해하고 애착을 가지며 사회적 참여를 할 수 있도록 장려
- 일곱째, 문화유산 활용은 전 국민의 이익을 우선으로 하되, 지역주민들의 이익을 고려하여 정책을 이행하고, 대체산업 발전 및 수익 환원으로 주민의 생존권과 발전권을 보장하며 문화유산지와 지역사회의 공동 발전을 꾀함

## 3.2 중국 사례를 통해 본 문화유산 관광 활성화 방안

### ■ 정부 및 기관의 역할 재정비로 체계적 문화유산 개발 및 관리

- 국가적 차원에서 지방자치단체와 관련 기관의 역할을 재정비하고, 전문 인력을 배치하는 등 개발 뿐 아니라 보존 및 관리 모니터링 강화

### ■ 세계문화유산 등재 관리 및 문화유산 개발

- 문화유산의 가치를 높이고 전파하기 위해 관계 법령을 제정하고, 세계문화유산의 가능성이 있는 문화유산을 잠정 목록으로 관리 및 보완

### ■ 내외국인 관광객 수요 창출과 사회적 참여를 위한 문화유산 관광 정책 수립

- 관련 행사 개최와 정책적 사업을 통해 문화유산을 지정 및 소개하고 사회적 관심과 참여를 유도. 정당성을 확보하고 양질의 관광 콘텐츠 제공을 위해, 무분별한 선발이 아닌 엄격한 기준에 의한 지역 선정 등의 절차와 정책 수립

### ■ 지역 지원 정책 및 지역 내 전문인력 양성

- 문화유산은 지역민들의 정체성을 확고히 하고 사회적 결속력을 함양할 뿐 아니라, 고용촉진, 소득증대, 복지증진 등에도 기여할 수 있으므로 문화유산관광 사업의 수익 일부를 지역에 환원하거나, 인력 양성에 재투입하는 등 지역 경제 활성화를 위해 노력

### ■ 문화유산 관광의 패러다임 전환

- 다각도로 문화유산에 접근하고, 지역 관광자원과의 연계, 산업간 융합 등을 통해 문화유산 관광의 범주를 확대하고 관광콘텐츠로 문화유산을 활용하여 지속가능한 문화유산관광 개발을 위한 패러다임 전환

## 제2절 일본 문화유산관광 동향 및 사례분석

### 1. 일본 문화유산관광 동향 분석

#### 1.1 분석 개요

- 일본은 문화유산을 유형문화재, 무형문화재, 민속문화재 및 기념물로 나누고, 문화유산과 세계문화유산을 같은 맥락으로 사용하는 경우가 많이 있음
- 일본의 문화유산 관광 활용과 관련한 정책사업은 크게 '문화재 활용 및 이해 촉진 전략 프로그램 2020'과 '문화관광 추진법'이며, 이와 함께 MICE 진흥사업인 '유니크베뉴 재팬' 사업에서도 문화재를 적극 활용하고 있음
- 일본의 문화유산관광 정책은 중앙기관인 문화청이 문화국과 문화재보호위원회의 통합으로 창설된 이후 정책을 주관하고, 문화청 내 문화재부에서 문화유산 정책을 담당, 국립문화재 기구에서 박물관 등에 유형문화재 수집, 보존, 활용 업무를 분담하고 있으며, 최근들어서 자체적으로 지역별 정책을 수립하고 중앙정부에 인가를 신청하는 하의상달식 방식을 시행하고 있음
- 기존의 문화유산 정책은 문화재 보존을 중심으로 한, 지역별 독자적 사업추진이 중심이 되었으며, 2015년 이후 문화재를 정비하고 문화유산을 활용하는데 스토리텔링, 산업과의 융합을 통한 관광콘텐츠 개발로 지역 문화자원을 활용한 관광을 활성화 하려는 시도를 하고 있음

#### 1.2 일본 문화유산관광 기준 및 현황

- 일본은 문화유산을 유형문화재, 무형문화재, 민속문화재 및 기념물을 기본으로 하여, 근대 문화재, 전통적 건축물, 문화적 경관 등으로 대상을 확대함
- 유네스코 선정 세계유산과 문화유산을 같은 맥락으로 사용하는 경우가 많으며, 의미상으로는 문화유산, 세계문화유산, 세계유산을 같은 의미로 사용하지만 세계문화유산 사이트와 문화유산 사이트를 별도로 운영하며 관리하고 있음

- 2021년 12월 기준으로 문화유산 20건, 자연유산 5건이 세계문화유산으로 등재되었음
- 2015년부터 ‘일본 유산(Japan Heritage)’ 제도를 창설해, 지역의 유무형 문화재를 지정하며 지역이 주체가 되어 종합적으로 정비 및 활용하여 지역 활성화를 도모하고 있음
- 일본 문화청에서는 관광거점 형성을 위해 문화재를 활용하는 분류와 여행 형태를 구분하였는데, 문화재를 특징에 따라 분류하고 여행 형태를 구분할 뿐 아니라 관광상품 개발 및 홍보에 활용할 수 있는 방안을 제시하고 있음

[표4-4] 문화재를 중핵으로 하는 관광거점 형성에 의한 경제활성화 조사연구

분류	여행 형태	문화재 활용
숙박 및 식사	체험, 체류	체험을 겸한 숙박, 지역 특산 재료 활용 향토식 식사
역사	보존공사 견학	보존수리 상황 공개, 해설
재해복구 견학	동일본대지진 피해 공개 복구	동일본대지진 피해 공개 복구
민속학	코스, 체류	불상 조각, 전통의상 등 제작, 옛 민가에서 조리 체험
예술	코스 관광	향토 예능, 오케스트라 밴드 등
전시 및 행사	코스, 체류	학회 초청 리셉션, MICE 회의 무형문화재 활용 전시 지역 예술가 작품 전시
이벤트	체류, 체험	결혼식 등의 개인 행사 특라이브 콘서트 단체의 연수, 지역단체 교류

출처 : 일본 문화청(2017), 문화재를 중핵으로 하는 관광거점 형성에 의한 경제 활성화 조사연구(2016년 연구성과보고서), 한국문화관광연구원  
재인용 자료를 바탕으로 재구성

### 1.3 주요정책

- 일본의 기존 문화유산 관련 정책은 보존이 중점이 된 제한적 활용, 지역별 독자적 관광육성 진흥방식, 제한된 형태의 사업 추진으로 한계점을 보였음
- 2015년 ‘일본유산 매력 발신 추진사업’을 도입하며 하의상달식 정책을 통해 각 지역의 매

력적 문화재를 정비하고 활용하며 이에 스토리텔링을 가미한 개발사업을 시행함

- 2016년부터 2020 도쿄 올림픽을 목표로 관광 정책도 변화되었는데, ‘문화재 활용 및 이해 촉진 전략 프로그램 2020’을 공포, 이는 세계유산과 문화예술 활동 등의 지역 문화자원을 정비 및 활용하고 정보 전달 강화를 목표로 하였으며, ‘내일의 일본을 뒷받침할 관광비전’에서는 3대 시점 및 10대 개혁 목표를 제시함

[표4-5] 문화재 활용 및 이해촉진전략 프로그램 2020 주요 정책 및 내용

정책구분	주요내용
일체적 정비 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일본 유산 브랜드화 및 유산 100건 인정</li> <li>• 문화유산을 기본으로 한 관광거점 형성</li> <li>• 관광청과 연계하여 관광코스 구축 지원</li> </ul>
알기 쉬운 해설, 다언어화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이해하기 쉬운 해설과 안내판 작성 지원</li> <li>• 인터넷 등을 활용한 정보 제공</li> <li>• 다언어 안내판 및 대응 가능 방안 추진</li> </ul>
새로운 용도 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 숙박시설, 유니크 메뉴 이용에 적합한 문화재 리스트업</li> <li>• 문화재를 회의장 및 유니크 메뉴로 활용하기 위한 설비 정비 및 이벤트 추진</li> <li>• 개장시간 연장 추진</li> </ul>
ICT 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화프로그램 활용, 전국 문화재와 문화예술활동 종합 발신</li> <li>• 문화예술정보 포털 사이트 구축 및 문화유산 온라인 정비, 다언어화</li> <li>• 일본 각지의 로케 정보 집약하여 영화 촬영 등 촉진</li> </ul>
문화재 수리, 미장화 등 전략적 투자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자산가치 유지를 위한 수리주기 실현 및 미장화,</li> <li>• 방화 및 방범, 내진 설계 등 실시</li> <li>• 수리현장 공개 및 해설</li> </ul>
인재 및 체제 정비	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관광객 수 증가 등 평가 지표로 포함</li> <li>• 이벤트 기획자 등과 같은 전문 인력 양성 및 활용</li> <li>• 문화재 활용을 통한 관광 진흥 강좌 신설, 이벤트 공연 등을 실시</li> </ul>

- 2020년 제 201회 국회에서는 ‘문화관광 추진법’을 공포하며 문화관광 거점 시설을 중심으로 한 관광 추진 및 거점 계획과 지역 계획, 국가의 지원으로 나누어 실행하는 방안을 마련 하였으며 200개 거점을 목표로 지역 관광 관계 사업자와 문화시설 연계로 문화자원 해설, 소개 및 정보와 교통 접근 향상, Wi-fi, 다국어 안내 등의 문화시설을 정비함



- 문화관광 추진법 역시 하의상달식 정책으로, 문화재를 주축으로 한 관광거점 설치 및 정비 사업에 대해 자치단체는 지역계획과 협의회를 조직하고, 문화자원 보존활용시설과 문화관광 추진사업자는 거점계획을 수립하여 사업을 신청하면 주무대신이 기본방침을 인정하고 수립하는 방식으로, 지역의 특성을 반영한 정책이 수립되고 시행될 수 있다는 특징을 가지고 있음
- MICE 진흥사업의 일환인 ‘유니크베뉴 재팬’ 브랜드를 통해 지역 명소를 집중적으로 육성하는 정책도 펼치고 있는데, 일본의 유니크베뉴는 문화재의 매력을 알릴 수 있는 지역의 역사와 문화, 문화예술 분야에서의 체험 환경 조성 및 연구 결과 공유와 산업간 협력을 통해 문화재를 활용하여 기타 산업분야와 성공적 융합을 하고 있다는 평가를 받고 있음
- 일본유산(Japan Heritage) 정책은 ‘점’단위의 각각의 개별 유산이 보존을 중시하여 지역의 매력이 제대로 전달되지 않는다는 단점을 보완하여, 활용을 중시하는 패키지화된 지역 브랜드화를 통해 ‘면’으로 활용할 수 있는 방식을 채택하여 지자체에서 주체적으로 운영할 수 있도록 함

## 2. 일본 문화유산관광 사례분석

### (1) 군마현 도미오카 실크 공장

- 일본 북서부 내륙지방 군마현 토미오카에 위치한 문화재로 2014년 유네스코 세계문화유산에 등재
- 최근들어 일본은 근대화 유산에 대한 세계문화유산 등재를 위해 노력하고 있는데 토미오카 제사 공장 역시 메이지 유신 이후 프랑스의 기술을 도입하여 만들어져 근대화시기의 일본 실크산업 발전을 보여주는 산업화와 근대화 유산임
- 1872년 건설된 제사장 초기 설계부터 일본 정부가 참여하여 프랑스에서 기계장비를 수입하고 누에고치 생산 및 보관, 제사(製糸), 실크 제작을 하는 공정과 관련된 4개의 공장과 농가, 학교를 보존하여 관리하며, 서구 기술을 도입한 일본의 산업과 건축 양식을 보여주고 있음
- 일본 문화재보호법에 의거하여 국가적 차원의 문화재로 보호되고 있으며, 시와 자치당국의 지원을 받아 군마현 문화업무위원회, 연구기관과 자원봉사자 협회가 관리, 조정위원회가 운영에 대한 총괄 책임을 지고 있음
- 홈페이지에서 '모델 루트 작성 기능'을 통해 방문자가 직접 탐방로를 계획할 수 있으며, 어플리케이션으로 미션 달성 시 경품 증정 등 참여를 유도하고 홍보하고 있음

### (2) DINING OUT ARITA & with LEXUS

- 일본의 지역을 선정하여 진행되는 프리미엄 야외 레스토랑인 'DINING OUT'은 2013년부터 렉서스가 공식 파트너사로 드라이빙 체험 및 세계적인 요리사, 크리에이터를 초청해 지역의 특성을 살려 정기적으로 개최하는 행사임
- 2013년 오키나와 야에야마에서 처음 시작된 행사는 2020년 11월 오키나와 우루마시 쇼렌성까지 19회 개최되었으며, 각 지역의 문화유적과 자연 및 예술적 특징을 잘 살린 행사로 주목받았음
- 2016년 일본 규슈 사가현에서 진행되었던 DINING OUT 행사는 역사적인 유적인 17세

기 에도시대 도예가들이 쌓은 돈바이 장벽 성터에서 진행되어 역사적 가치를 느끼고, 도자기로 유명한 아리타 지역의 도기를 활용하여 스타 셰프의 요리를 서비스 하며, 장인 공예의 예술성과 요리를 경험할 수 있는 색다른 경험을 제공함

- 2019년 일본의 동북지역 아오모리에서 진행된 DINING OUT 행사는 아사무시 온천을 배경으로 진행되었으며, 렉서스 드라이빙, 미술관 견학, 해안가에서 해산물을 주제로 한 다이닝으로 동북지역의 특징을 담아 진행되었음



자료 : 렉서스 DINING OUT

[그림4-4] 렉서스 DINING OUT 행사

### (3) 샤토카미야 양조장 3D 프로젝션 행사

- 샤토카미야 양조장은 이바라키현 우시쿠시 지역에 위치한 양조장 시설로 지진 피해 이후 복구되었으며, 2008년 국가 중요문화재로 지정, 2020년 일본유산으로 인증된 근대화 산업 유산임
- 사업가인 가미야 텐베이가 1903년 지은 일본 최초의 와인 양조장으로 프랑스 양조장을 모델로 하여 보르도 지방의 기술을 이용해 포도재배와 와인 양조를 하였으며, 현재는 당시의 건물을 활용하여 기념관을 운영함
- 유티크베뉴 재팬 정책의 일환으로 2017년 양조장 건물에 와인과 음식을 테마로 우시쿠시의 문화와 풍경을 담은 3D 프로젝션 맵핑 행사를 진행하였음

- 낮에는 박물관 및 양조장 견학을 통한 관광 활동을 하고, 행사일 저녁에는 프로젝션 맵핑을 관람하며 관광객 참여를 유도하고 체류시간을 증대시킬 수 있는 효과가 있었음



자료 : Beam Painting 3D 프로젝션 소개

[그림4-5] 사토카미야 3D 프로젝션 'Bon appetit!'

#### (4) 오무라공원 디지털 아트 기획전

- 나가사키 오무라시에 위치한 오무라공원은 약 270년 동안 오무라가의 성이 있던 성터로 일본의 역사공원 100선에 선정되기도 한 문화유적임
- 오무라시에는 고대시대부터 이어지는 많은 유적이 발견되어 유적의 보존과 발굴에 대해 많은 관심을 가지고 있음
- 오무라공원의 성터에는 국가 및 현 지정 천연 기념물인 왕벚나무가 있으며, 일본에서 벚꽃 명소로 꼽히는 곳임
- 2017년 유티크베뉴 재팬 정책의 일환으로 오무라공원에서 디지털 아트를 개최하였는데 '오오무라 신사에 부유하는 구체, 호응하는 성터와 숲'이라는 주제로 공원에 빛을 활용한 예술 기획전을 진행
- 기획전을 진행한 팀랩(Team Lab)은 예술가, 프로그래머, 엔지니어, 수학자, 건축가, 그래픽디자이너 등 다양한 분야의 전문가들로 구성된 아티스트 그룹으로 전시에서 오무라공원에 사람의 손이 닿거나 굴리면 색과 소리가 변하는 구체를 만들어 관광객의 참여를 유도하

는 전시를 기획함

- 해당 전시는 문화유산을 활용하면서도 유산을 훼손시키지 않는 야간 관광으로 개최 1주일 만에 관람객이 만 명을 돌파하며 유산을 활용한 성공적인 야간 관광의 사례로 뽑힘



자료 : Team Lab 디지털아트

[그림4-6] 오무라공원 디지털 아트 기획전

### 3. 시사점 및 관광 활성화 방안

#### 3.1 종합 시사점

- 일본의 정책 및 사례 분석을 종합하여 시사점을 제시하면 다음과 같음
- 첫째, 지방자치단체가 개발과 관리의 중심이 되고, 중앙 정부가 정책 시행에 대한 인가와 감독을 하는 하의상달식 정책으로 중앙 정부가 최소한으로 개입하여 문화재 발굴, 보존과 동시에 지역 활성화를 도모할 수 있는 효과적인 정책을 시행할 수 있음
- 둘째, 문화유산 관광 개발에 있어 문화유산만을 보존하는 것을 넘어 ‘면’방식의 활용 방안으로 지역의 관광을 연계할 수 있는 지역 브랜드화를 꾀할 수 있음
- 셋째, 고대 유산 뿐 아니라 최근 산업화를 통해 형성된 근대 산업 유산에 대한 가치를 발견하고, 사유지가 많은 근대 산업유산의 특징을 지자체와 협력할 수 있도록 살려 관리와 개발이 용이하도록 정책적으로 지원함
- 넷째, 세계문화유산 등재 중요성을 인식하고, 국가에서 일본유산 정책 신설로 문화유산을 발굴, 활용할 수 있는 기반을 마련하여 세계문화유산 등재를 위한 기초 단계로 삼고 있음
- 다섯째, 문화유산의 개별적 개발 뿐 아니라 타 산업과의 융합과 기업 지원을 통한 유기적 연계를 ‘유니크베뉴 재팬’을 통해 진행하며 지역관광을 활성화 할 수 있는 노력을 하고 있음
- 여섯째, 문화유산의 활용 방안에 대해 제한을 두지 않고 다양한 활용 방법을 제시하며, 지자체에서 개별 및 단체 관광에 활용할 수 있도록 지원

## 3.2 일본 사례를 통해 본 문화유산 관광 활성화 방안

### ■ 정부 및 지자체의 역할 재정비로 주도적 관광 활용 방안 마련

- 국가적 차원에서 지방자치단체의 역할을 재정비하고, 지방자치단체가 주체가 되어 문화유산을 개발하고 관리하며 관광에 효과적으로 적용할 수 있는 기회를 제공

### ■ 세계문화유산 등재를 위한 문화유산 관리

- 세계문화유산 등재를 궁극적인 최상위 목표로 하여, 국가적으로 문화유산을 지정, 관리하여 세계문화유산의 가능성을 발견할 수 있도록 관계 법령을 제정하고 관리함

### ■ 메가 이벤트에 맞춘 문화유산 관광 정책 수립

- 국내 관광객을 대상으로 한 문화유산 관광으로 제한을 두지 않고, 2020년 도쿄올림픽에 맞춘 관련 법령 제정으로 한계를 두지 않은 문화유산 활용 방안 마련 및 해설, 안내에 대한 다문화 지원, 인력양성 정책을 수립하여 관광객을 유치할 수 있도록 함

### ■ 문화유산 관광의 패러다임 전환과 지속가능성 확보

- 유니크베뉴 재팬을 통해 문화유산을 다각도로 접근하는 산업간 융합 행사를 통해, 지역 관광자원과의 연계한 관광콘텐츠로 산업체를 통한 세계적 홍보 효과를 꾀하고, 문화유산 활용에 대한 접근 시각을 전환하고 지속가능성을 확보

# 제3절 프랑스 문화유산관광 동향 및 사례분석

## 1. 프랑스 문화유산관광 기준 및 현황

### 1.1 프랑스 문화유산관광 기준

- 프랑스는 문화유산 중심의 관광 발전이 특징으로 나타나며, 1983년 이후 2021년까지 문화유산 42건, 자연유산 6건, 문화와 자연유산 혼합이 1건으로 세계문화유산에 등재되었음
- 문화유산이라는 개념은 20세기부터 사용되기 시작되어, 예술품, 역사적 기념물, 보호지역으로 국한되던 것이 광범위하게 변화되어 건축물, 종교 유적지, 정원 등의 물질문화유산과 축제 및 행사, 전통기술 등의 비물질문화유산으로 나누어 관리하고 활용하고 있음
- 문화유산의 역사적, 예술적 가치 정도에 따라 국가에서는 ‘등록 기념물’과 ‘지정 기념물’로 구분하며 문화부의 총괄 하에 관리, 감독되고 있으며, 1983년 문화유산목록에 ‘산업문화유산’이 추가되며 범주가 더 확대됨
- 문화유산관광 개발에서 가장 중요한 것을 문화유산 보존으로 하고, 1980년대 지방분권화로 건축물 보호에서 도시의 일부분으로 확장해서 보호하는 제도적 장치가 마련됨에 따라 지역사회 환경 개선하고 공공시설 관리, 녹지 공간 보호 등과 같은 개발은 지방자치단체가 추진하며 가치부여를 목적으로 하고 있음

[표4-6] 문화재 활용 관광 형태 분류

분류	여행 형태	문화재 활용
종교	순례, 종교체험	수도원 방문
역사	코스 관광	코르시카 나폴레옹 코스
사적, 묘지 관광	노르망디 상륙 작전 유적지	동일본대지진 피해 공개 복구
민속학	코스, 체류	프랑스 지역 체험 코스
예술	연수, 코스 관광	고성 및 교회 관광, 중세 음악 연수
공원, 정원	코스, 체류	정원 축제
음식	코스, 체류	전통요리 체험, 요리 연수

출처 : 프랑스 문화 관광과 관련기관(2007), 손형주 재인용 자료를 바탕으로 재구성



- 1984년부터 유럽문화유산의 날 행사를 통해 매년 9월 셋째 주말에 전국의 박물관과 같은 문화유산관련 기관을 무료로 개방하고, 1995년부터 해마다 주제를 정하여 전시, 교육, 교류 및 이벤트를 하며 문화유산을 해석하는 색다른 경험을 제공함

## 1.2 주요 정책

- 프랑스 문화부는 문화부장관 산하에 관련 자문위원회, 일반사무국, 문화유산총국, 예술창작총국, 미디어와 문화산업 총국, 프랑국어특별국, 지역문화 사무국으로 나뉘어져 있으며, 2009년 프랑스 관광청이 출범하여 경제,재정,산업부의 산하 기관으로 관광시장 조사연구, 관광마케팅 전략 수립, 해외관광 진흥 및 홍보 사업, 뉴스레터 및 정보 제공 등의 업무를 담당하여 독립적으로 운영되고 있음
- 문화유산을 담당하는 기구는 크게 문화홍보부 산하기관으로 문화유산을 보존, 관리, 홍보하는 국가문화유산센터와 문화홍보부 소속 연구기관인 국립문화재보존연구원이 있으며, 국립문화재보존연구원은 유물을 발굴하고 문화재를 관리하고 있음
- 1959년 세계 최초로 문화부가 만들어졌으며, 시행령에 따라 문화유산을 현대의 삶에 접목시키고 문화적 삶을 향상시킬 수 있는 접근방식을 취하였음
- 1962년 말로법(loi Malraux)이 제정되며 문화유산 활용에 대한 논의가 시작되었으며, 1978년 문화유산국이 문화부 내에서 조직되어 현재 문화유산총국으로 변경되었으며, 국제연합협력부, 과학기술정보부, 공공정책부, 문화유산감독부, 박물관 서비스, 문화유산 서비스 등 13개 부서로 구성되어 있음
- 1985년 시작된 예술과 역사의 도시,지역사업은 중앙정부가 지역별로 공모하여 선정된 지역의 역사적 기념물, 문화유산, 특화기술과 전통품 등을 활용하여 지방자치단체와의 협약을 통해 지역주민들의 의식을 제고하고 적극적으로 문화유산에 대한 가이드와 같은 활동을 할 수 있도록 지원함
- 1997년 문화경제거점사업이 승인되어 문화유산을 바탕으로 중앙정부 및 유럽연합에서의 지원을 받아 사회적, 경제적 차원의 다양한 프로젝트를 추진하는 사업을 진행하고 있음
- 2004년 '문화유산법전'으로 관련 법률을 통합하며 유지하고 있으며, 사회복지정책 차원에서 인바운드 및 아웃바운드 관광의 균형 발전 모색을 기본 목표로 하고 있음
- '문화유산 라벨 부여 사업'은 문화자산에 대해 가치 및 시민의식을 고취시키기 위한 프로그램으로 잘 알려지지 않은 문화유산, 건축물과 도시 일부를 지정하여 홍보하고 관광자원

화 하려는 목적이 있으며, 문화유산의 대상을 확대하여 전통 지식 및 기술 활용 기업에도 부여하고 있음

- 2017년 처음 시작한 ‘시티하트 프로그램’은 오래된 건물의 복원 및 문화유산 재생, 도시 재개발을 통해 중소도시를 활성화 하는 것을 목표로 222개 도시를 선정하여 건물의 역사성을 보존하고, 문화행사를 주최하며 공간을 활용하고 있음. 이는 일자리 증가 및 사회적 유대감 증가, 정체성 증가 등의 사회적 편익 발생 뿐 아니라 지역 일자리 증가, 자산 가치 증가와 같은 경제적 활성화, 에너지 전환, 공원과 정원 및 녹지 개발과 유지 관리를 통한 친환경 도모로 성공하였다는 평가를 받고 있음
- 2019년에는 ‘관광과 문화유산 기금’을 설립하여 관광청 및 문화통신부와 은행이 협력하여 시범적으로 약 10곳의 관광지를 선정하여 개발 및 운영하는 계획을 세웠으며 이에 대해 창작지원, 문화유산의 가치부여, 문화 및 예술 전승, 시민참여, 문화를 통한 지방자치단체의 경제활성화 기여의 5가지 원칙을 세우고 있음
- 문화유산과 관련된 정보 및 인력 양성은 문화유산센터라는 정보 사이트를 운영하며 관광객과 관련 기업에게 필요한 정보와 서비스를 제공하고, 지역의 역사를 소개하고 프로그램을 기획하는 문화유산 기획자를 지정하며, 전문 가이드가 건축물과 문화유산을 소개할 수 있도록 관련 자격을 운영함

## 2. 프랑스 문화유산관광 사례분석

### 2.1 게임콘텐츠 사례

#### (1) 암보이즈 성 방탈출 게임

- 프랑스 암보이즈 성(Château d'Amboise)의 건축물을 활용하는 게임으로, 방문객들은 1518년 5월 성의 사절들로부터 받은 초대장을 받고, 한 시간 안에 관련된 비밀을 풀어야 한다는 미션을 받고 '방탈출' 체험을 할 수 있음
- 연중 진행되는 이 프로그램은 수,토,일 6시(여름 방학 기간: 매일 6시)에 진행되며 매 회 4~6명의 입장객이 참여할 수 있는 체험 프로그램임
- 가족, 커플, 개인 또는 단체가 특정 사건이나 이벤트를 해결할 실마리를 찾으려면서 문화유산 공간에서 젊은 층들이 선호하는 최신 트렌드 게임을 즐길 수 있음

#### (2) Mont Saint Michel의 형사 게임

- 유네스코 세계유산인 몽생미셸(Mont Saint Michel) 섬의 마을 곳곳에서 체험하는 게임으로, 방문객들은 직접 추리를 하는 탐정이 되어 가족, 친구들과 함께 게임에서의 배우들의 도움을 받아 다양한 수수께끼를 풀고, 방탈출 게임, 모험, 연극 등을 체험할 수 있음
- 2020년 특별 프로그램으로 만들어진 Ducey Code는 과학 경찰 수사관에게 의뢰를 받아 살해범을 찾기 위한 증거를 수집하고 범인을 찾는 게임으로 세션 당 11명이 참여할 수 있는 체험 프로그램임
- 단순히 눈으로만 역사적 장소를 관람하는 것보다 직접 체험을 하며 장소의 역사적 사실과 배경을 관람객이 자연스럽게 알 수 있고, 직접 관람객이 역사적 인물이 되어 역사 체험을 할 수 있음
- 유명하지 않은 관광지를 활용하여 도시 관광과 연계하여 관람객들의 방문을 증가시킬 수 있음

## 2.2 디지털 콘텐츠 사례

### (1) 도멘 드 사마랑드의 가상 현실 체험

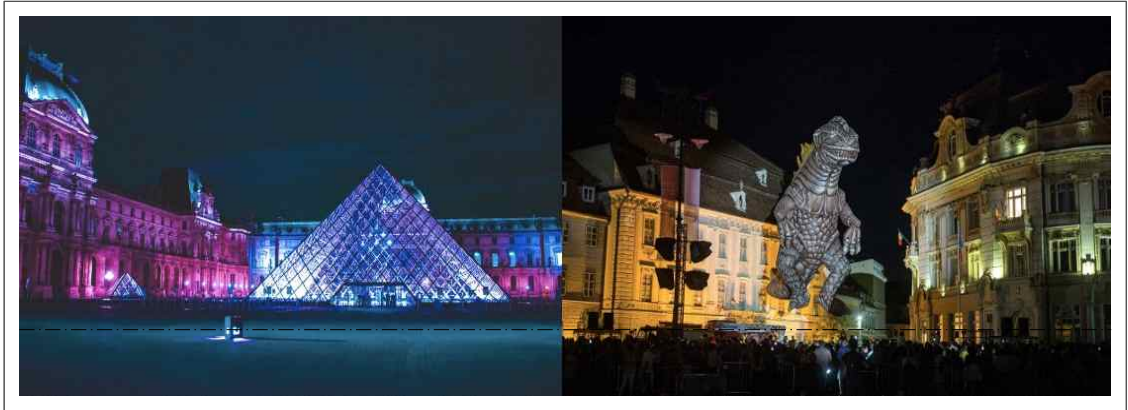
- 2018년 9월 1일부터 11월 4일까지 샤마랑드 성에서 증강, 가상현실 프로그램을 진행하여 성에 대한 이야기를 체험할 수 있도록 함
- 17세기부터 21세기까지의 사유지, 성, 정원의 주요 모습을 재구성 하기 위해 박물관 관계자 및 프랑스 스타트업 기업인 '리얼캐스트'가 많은 건축가들과 협력하여 가상 현실을 설계하였음
- 관람객은 헬멧을 쓰고 15분 동안 체험을 하며, 성의 과거 모습을 곳곳에 숨겨진 여러 정보들을 찾으며 확인하고 이해하는 체험을 할 수 있음



[그림4-7] 도멘 드 사마랑드 가상 현실 체험

### (2) Nuit blanche Paris

- 파리 시내의 문화, 역사와 관련된 장소에서 미디어 아트를 활용하여 매년 진행되는 예술 행사이며, 오후 7시부터 오전 7시까지 야간 개장을 진행하여 권위 있는 기념물, 잘 알려지지 않은 장소, 평소 개방하지 않는 장소 등에서 현대적 창작물을 전시
- 행사의 일환으로 박물관, 문화 기관 및 기타 공공, 사적 공간들이 무료로 개방되어 볼거리와 예술 공연이 전시됨
- 관광객들은 공연, 현대작품, 도시의 문화와 스포츠 유산 등을 관람할 수 있고 2021년에는 2024년 파리 올림픽을 맞아 올림픽을 위한 조형물이나 경기장 등을 전시하였음



[그림4-8] Nuit blanche Paris

## 2.3 축제 및 이벤트 사례

### (1) 샤푸몽쉬르루아르 국제정원축제

- 1992년부터 매년 루아르 계곡(Val de Loire)의 역사적 문화유산인 샤푸몽쉬르루아르 성(Domaine de Chaumont-sur-Loire)의 동화같은 장식들을 중심으로 진행되는 국제 정원 축제
- 약 200평방미터의 20개의 플롯에서 세계적으로 유명한 플라스틱 저문가, 조경가, 정원 디자이너 등의 전문가들이 만든 작품들을 출품하고, 이를 식물 무대 연출에 사용하는 축제임
- 문화유산 공간을 중심으로 공간에 어울리는 예술작품들을 전시하여 색다른 볼거리를 제공하여 지속적인 방문객을 유도할 수 있음



[그림4-9] 샤푸몽쉬르루아르 국제정원축제

### (2) 아비뇽의 축제(Le festival d'Avignon)

- 프랑스 남동부 부클뤼즈 주의 아비뇽이라는 도시에서 매년 7월 개최하는 국제 연극 페스티벌로, 아비뇽시의 다양한 역사, 문화적 유산들을 활용하여 진행됨
- 도시 전체가 극장이 되어 건축 유산을 공연 장소로 변화시켜 연극과 거리 공연을 펼치며, 전 세계에서 수만 명의 방문객이 방문하는 세계적 축제로 자리잡음
- 공연 뿐 아니라 독서, 전시, 영화, 토론 등의 다양한 프로그램으로 예술가와 지식인 뿐 아니라 프로·아마추어 구분 없이 공연단이 참여하고 관객들이 함께 경험하고 공유할 수 있는 장이 되고 있음



[그림4-10] 아비농 축제

### (3) 리옹 빛 축제

- 1852년 처음 개최되어 매년 12월 초에 시행되는 리옹 빛 축제는 거리, 광장, 건축물의 외벽에 조명 전문가, 디자이너, 조형 예술가, 영상 예술가 등의 전문가들이 만든 작품으로 전시하여 도시 전체에서 진행됨
- 시민들이 12월 8일, 각 가정의 창문에 촛불을 쬐어 역사를 기념하고 도시의 발전을 기원하면서 역사적 기원을 관광객들이 이해하고, 주민 참여를 도모함
- 현재는 촛불을 다양한 조명으로 대체하며 예술적 가치를 인정받고 있음



[그림4-11] 리옹 빛 축제



#### (4) 메츠 빛의 축제

- 메츠 시에서 7월 1일부터 9월 4일까지 전 세계의 예술가들이 참여하는 축제로, 주간 코스인 '스트리트 아트'와 '아트 앤 가든', 야간 코스인 '디지털 스톤'으로 진행됨
- 메츠 시에서 국제 디지털 아트 페스티벌을 후원하여 독특한 건축 및 도시 유산에 디지털 매체를 활용하여, 비디오 메이킹, 몰입형 시청각 시설, 레이저 시나리오, 디지털 및 인터랙티브 시설 등의 다양한 볼거리를 제공함
- 스트리트 아트, 공연, 콘서트, 전시회 등이 함께 진행되며 코로나로 관광 활성화가 많이 되지 않은 2021년에도 개최되어 백신 접종 확인앱을 통해 공연장을 입장할 때마다 확인하며 진행됨



[그림4-12] 메츠 빛의 축제

#### (5) 발레트 성 '레이블 발레 페스티벌'

- 2018년부터 매년 8월 '레이블 발레 페스티벌'의 하나로 열리는 축제로 발레트 성(le Château de la Valette)에 예술가를 초대하여 매년 성의 컨셉을 바꿔 진행함
- 관객들은 자신만의 거리 예술 작품을 만들 수 있고, 성 안에 전시된 작품을 관람하며 독특한 도시 감성을 느낄 수 있으며, 이는 거리 미술을 성으로 가져왔다는 점에서 현대미술과 문화유산을 결합한 공로를 인정받고 있음
- 거리 예술은 버려진 장소를 대중화하기 위한 이상적 방법으로, 모든 사람들이 예술에 쉽게

접근할 수 있도록 함으로써 예술이 문화 유산과 공존할 수 있도록 한다는 의의가 있음



[그림4-13] 발레트 성 축제

#### (6) 성 비달 요새 공연(Le spectacles de la forteresse de Saint Vidal)

- 성 비달 요새(Le spectacles de la forteresse de Saint Vidal)는 버려지고 방치되어 있던 건물을 공연장으로 변화시킨 공연으로, 프로듀서인 알란송 비안나가 소셜네트워크서비스(SNS)인 페이스북, 인스타그램, 트위터 등을 통해 홍보 및 마케팅을 하는 전략을 사용하여 성공적인 관광명소로 탈바꿈 함
- 관객들은 요새의 20여 개 방을 거닐며 주요 사건들이 일어났던 날짜를 무대, 세트, 공연을 통해 확인하고, 현장을 재연하는 공연을 보며 역사를 이해할 수 있음
- 밤 공연에서는 불꽃놀이와 함께 120명의 자원봉사자들이 역사적 모습을 재연하여 종교 전쟁, 앙리 4세의 성좌, 농민들의 삶을 보여줌



[그림4-14] 성 비달 요새 공연

## 2.4 홍보마케팅 사례

### (1) 메오의 대전쟁 박물관 ‘왕이 죽었다’

- 메오의 대전쟁 박물관을 홍보하고 전쟁의 참상과 실상을 알리기 위해 ‘레옹 비비앙’이라는 가상의 인물을 창조하여 진행한 마케팅으로, 가상의 인물로 페이스북 페이지를 만들어 1차 세계 대전 당시 프랑스 군인의 삶을 이야기로 전달함
- 10개월 동안 이 페이스북 페이지를 통해 1914년 6월부터 1915년 5월까지 참호에서의 일상을 ‘죽음’으로 묘사하여 1차 세계대전의 실상을 생생하게 전달하고 그 시기의 역사적 사건을 현대인들에게 친근한 방법으로 알려주었다는 의의가 있음



[그림4-15] 레옹 비비앙 페이스북 페이지

### (2) 프랑스 퐁피두 미술관 미니어처

- ‘Do you know 퐁피두?’ 캠페인을 통해 관광객들에게 퐁피두 미술관을 홍보하고, 퐁피두 미술관을 형상화한 기념물로 박물관의 이미지를 심어줌
- 관람객들이 기념품 가게에서 접할 수 있도록 자체 미니어처 동상과 키링을 제작하고, 거리에서도 주요 관광지에서 판매팀이 기념품 판매와 함께 퐁피두 박물관을 방문할 수 있도록 홍보함
- 조각상 아래에 QR코드를 부착하여, GPS를 통해 관광객들이 박물관에 쉽게 방문할 수 있도록 함

### (3) 요리 방송 프로그램에서의 활용

- 문화유산으로 지정된 건축물들을 활용하여 유명 방송 프로그램과 결합하는 홍보방식으로, 프랑스의 많은 성에서 프로그램과 결합하여 방송
- 리옹의 그랜드 호텔 디요(Grand Hôtel Dieu)프로젝트, 난테르의 성(Château de Nanterre), 보메스닐 성(Château de Beaumesnil), 개인 소유지에서 주최한 ‘쿡 인 잉글리시’ 등이 있음



[그림4-16] 문화유산을 활용한 요리 방송 프로그램

### (4) 헤리티지 패스(Le pass patrimoine)

- 헤리티지 패스는 400개 이상의 성, 박물관, 정원을 무제한으로 방문할 수 있는 패스로, 문화적 명성이 높은 곳부터 잘 알려져 있지 않지만 방문할 가치가 있는 곳까지, 프랑스의 건축 및 자연의 아름다움을 모두 경험할 수 있는 기회를 제공함
- 관광객들은 사용이 간편한 패스를 통해 방문계획을 세울 수 있으며, 이는 사전 관광 계획을 파악하여 문화유산을 보호에도 도움이 됨

### (5) 베르사유의 성 클릭 앤 모터 웹사이트

- ‘클릭 앤 모터’는 전용 웹 사이트를 통해 정보 제공은 물론, 웹사이트 방문자들이 참여할 수 있는 활동을 진행하는 마케팅 전략임



자료 : 헤리티지패스 홈페이지

[그림4-17] 헤리티지 패스와 홍보 이미지

- 베르사유 성 웹사이트에는 오래된 정보 업데이트 및 정보 최신화를 통해 대화형 지도, 테마 폴더 및 온라인 스토어를 운영하고, 관람객들이 참여하는 방식의 전시인 ‘쿤스’와 병행하여 개발하였음
- 웹사이트 이벤트에 참여하기 위해 베르사유에 방문하여 작품의 사진을 찍고, 웹사이트에서 촬영한 사진을 중심으로 가상 전시회를 열어 실제 방문객 숫자가 증가하였음

## (6) 프랑스 관광 홍보 페이지

- 프랑스의 주요 관광지들은 관광객이 실질적으로 필요한 정보를 얻을 수 있는 온라인 페이지를 통해 구체적이고 자세한 여행 정보를 제공하고 있음
- 관광지에 대한 정보 뿐 아니라 장소, 코스, 먹거리, 쇼핑 등을 추천하여 관광객이 자신만의 여행 코스를 만들어 편리하게 여행을 계획할 수 있고 비용과 시간을 절약할 수 있음

## 2.5 민간기업 협력 사례

### (1) LVMH와 베르나를 아르노, 이켄 성

- 세계적 명품 브랜드인 LVMH 그룹은 건축 유산인 이켄 성을 홍보 수단으로 사용하여, 많은 기자들 및 디자이너와 셀럽, 정부 관계자들이 참석하며 효과적인 홍보를 진행하였음
- 브랜드가 가진 럭셔리함과 문화유산이 결합되어 성을 알리는 시너지 효과를 낼 수 있는 기회가 됨

### (2) Air France 항공에서의 문화유산 홍보

- 2015년부터 정부와 에어프랑스는 우수 파트너십을 체결하여 박물관, 기념물 및 유적지 활성화를 위해 40,000여 개의 여객기 내 스크린과 에어프랑스 매거진 페이지 등 자사의 모든 통신망을 통해 고객들에게 프랑스 문화유산을 홍보함
- 에어버스 A380 내에 위치한 갤러리에서는 비즈니스 클래스 승객들을 위한 휴식 공간 내 스크린에서 홍보영상을 사영하기도 함

## 2.6 관광 코스화 사례

### (1) Slow Tourism - Cyclotourisme(자전거 관광)

- 프랑스 자전거 관광은 프랑스 자전거 관광 연맹에서 관리하는 관광, 스포츠-건강, 문화를 결합한 활동 및 서비스로 슬로 투어를 할 수 있는 안전한 루트에 대한 정보를 제공하여 여행객들이 문화 유산이 있는 장소와 그 지역의 면모를 발견할 수 있음

[표4-7] Slow tourism 자전거 관광 코스

정책구분	주요내용
벨로디세이 (Vélodyssée)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 벨로디세이는 프랑스 서부를 가로질러 대서양을 따라 포르투갈로 이어지는 자전거 여행 코스를 제공</li> <li>• 2018년 360만 명의 자전거 사용자 중 65%가 관광객이었으며, 관광객 5명 중 1명은 외국인</li> </ul>
라 루아르 아 벨로, 자전거 투어 (La Loire à Vélo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강을 따라 성에서 성으로, 발 드 루아르 마을과 도시까지, 관광객들은 자전거로 이 길을 따라 문화 유산을 관람</li> <li>• 루아르 드 벨로(La Loire de Vélo)의 장소들은 지도, 브로셔, 도로변 표지판 등을 통해 강조되어 표시됨</li> </ul>
라 벨로 프랑세트, 자전거 투어 (La Vélo Francette, de Caen à La Rochelle)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강을 따라 달리는 자전거 여행 코스로 노르망디-메인, 루아르-앙주-투레인, 마레 포이트빈 지역을 가로지르며 관광 가능</li> <li>• 슬로 관광을 즐기는 여행객들은 캉 (Caen), 낭트(Nantes), 라 로셸(La Rochelle)과 같은 도시들을 방문함과 동시에 그 자연을 감상할 수 있음</li> </ul>
관광숙박시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘Accueil vélo’(자전거 환영) 라벨이 있는 휴식 및 숙박 시설은 자전거 여행자들에게 숙박 서비스를 제공</li> <li>• 이 라벨은 자전거 문화와 자전거 관광의 수준을 높이며 더 나아가 관광객들에게 인지도를 높임</li> <li>• 숙박시설은 야영장부터 숙소, 호텔까지 다양하며 현대식 캠핑장이나 호텔과는 달리 정통, 역사, 문화적인 숙박시설을 제공</li> </ul>

### 3. 시사점 및 관광 활성화 방안

#### 3.1 종합 시사점

- 프랑스의 정책 및 사례 분석을 종합하여 시사점을 제시하면 다음과 같음
- 첫째, 중앙정부인 문화부 산하에서 관광과 유산관리와 관련된 정책 및 관리가 진행되어 일관된 정책 시행이 가능함
- 둘째, 관광객의 대상을 인바운드와 아웃바운드에 대한 제한을 두지 않고 균형을 맞추어 개발하려 함
- 셋째, 문화유산의 관광 개발 시, 게임, 디지털, 축제, 이벤트 등 용도와 활용을 다양하게 하여 관광객으로 하여금 문화유산이 친근하고 자연스럽게 다가올 수 있도록 함
- 넷째, 문화유산 라벨 부여사업, 시티 하트 프로그램 등 문화유산 관광자원화 과정에서 시민들의 참여를 고취시키고, 전문가를 양성하는 프로그램을 함께 개발함



## 3.2 프랑스 사례를 통해 본 문화유산 관광 활성화 방안

### ■ 각 부처별 역할 명확화

- 전체적인 관리를 중앙정부에서 진행하며, 문화유산 보존과 관리, 유물 발굴에 대한 연구를 전문적으로 할 수 있도록 기관을 설립하여 관리함

### ■ 유산 개발의 도시 확장으로 지역 주민의 참여 도모

- 문화유산 개발 시 경제 활성화 및 녹지 개발 등으로 도시를 함께 활성화 할 수 있도록 개발하여 지역주민들의 의식을 제고하고 적극적으로 참여 할 수 있도록 도모

### ■ 문화유산 관광의 다양한 적용과 지속가능성 확보

- 문화유산 활용에 제한을 두지 않는 관광콘텐츠 개발로 문화유산 활용에 대한 접근시각을 전환하고 지속가능성을 확보

## 제4절 기타 문화유산관광 사례

### 1. 이외 국가 문화유산관광 사례

#### 1.1 유럽지역 문화유산관광 사례

##### (1) “Route of the Historic Cafes”

###### ■ 설립 개요

- “Historic Cafes Route”는 국제 문화기구로 유럽 역사 카페 협회(EHICA)의 변형임
- 유럽의 역사 카페 협회(European Historic Cafes Association)는 유럽 평의회(Council of Europe)의 문화 루트 연구소(Institute of Cultural Routes)와의 긴밀한 협력으로 인해 2020년 10월 1일 "역사적 카페 루트(Historic Cafes Route)"라는 이름으로 국제 문화 기구로 탈바꿈 함
- 카페의 거대한 역사, 건축, 카페 단골이 되기로 선택한 위대한 인물과 그들의 지식 및 영감을 위한 장소로써 문화적 가치를 중시하여, 2014년 4월 Crete의 Chania에서 European Historic Cafés Association(EHICA)을 설립함
- 이탈리아 루카에서 열린 유럽평의회(Council of Europe of Europe)의 2017년 포럼에서 ‘Historic Cafes Route’라는 이름으로 유럽역사카페협회는 새로운 문화 루트를 공식화 함

###### ■ 문화적 가치

- Historic Cafes는 100년 이상 전에 만들어진 도시의 중요한 장소임
- 시간이 지남에 따라 카페에서는 문화행사를 주최하고 예술, 문학 및 정치의 저명한 인물들이 방문했으며, 역사적 카페에는 유명한 방문객들의 가치, 지식 등이 남겨진 공간임
- 작가, 시인, 정치인, 지식인은 물론 모든 사회적 지위를 가진 사람들의 만남의 장소인 카페에서는 그곳에서 일어난 수많은 이야기, 지식과 경험의 귀중한 문화적 풍요로 여겨지는 이야기를 간직하고 있음

- 그리스, 이탈리아, 프랑스, 포르투갈, 스페인, 몰타, 슬로바키아, 헝가리, 벨기에, 덴마크, 루마니아, 터키 등 14개국의 역사 카페들이 이 ‘루트’에 참여하고 있으며, 현재 총 63개 카페가 회원으로 참여함



자료 : Historic Cafes Route 홈페이지(<https://historiccafesroute.com/>)

[그림4-17] Historic Cafes Route

## ■ 목표

- EHCA(European Historic Cafés Association)인 유럽 역사 카페 협회는 비영리협회로 국가 및 유럽 지역의 문화, 건축 및 예술 유산 또는 역사적인 카페를 보호 및 보존해야 할 필요성을 기반으로 함
- 협회는 회원 간의 원활한 의사소통과 비즈니스 네트워크 구축을 목표로 역사, 문화, 상품, 관광객의 관심을 증가시켜 전 세계 미식가 및 커피와 관련되어있는 사람들을 회원들이 위

치한 도시를 방문하도록 관심을 유도하는 데 목적을 두고 있음

- 유서 깊은 카페 문화의 부흥과 발전과 함께 발전해 온 각국의 문화의 차별성을 고려하여 문화유산의 진흥과 보호를 추구하고자 함
- Cafes 간의 강력한 협력 네트워크를 구축하고 Routes 구성원 간의 경험 교환을 장려함
- 각 Café 도시의 개발 정책 내에서의 통합과 함께 지방 당국 및 정부 기관과의 긴밀한 협력을 통해 건축, 문화 및 예술 유산을 강화하고 보호함
- 국제기관 및 지원 프로그램 간의 긴밀한 협력을 통해 Routes의 목표를 홍보하며, 지역의 역사, 예술 및 문화유산인 카페 부문 내 분석, 연구 및 통계를 통해 연구개발을 장려함
- 회원 간의 경험과 모범사례의 교환을 촉진함
- 문화와 관련된 가능성과 문화관광 진흥을 고려하여 역사적인 카페 부문 내에서 새로운 개발전략을 추진함
- 국제 관광 상품 개발을 위해 국제적인 수준에서 ‘역사 카페 루트’와 회원들의 고향에 재정적 보상을 창출할 수 있음

#### ■ 대표카페1. Chania-Kipos

- 가장 대표적인 카페는 1870년부터 크레타의 하니아 시립 정원(Municipal Garden of Chania, Crete)에서 지속적으로 운영되고 있는 유서 깊은 카페 “Kipos” 임
- 150년 동안 하니아 마을의 문화적, 역사적, 사회적 기준점으로 작용하고 있는 카페로 예술가 및 지식인과 같은 많은 인물이 카페를 방문함
- Kipos는 Historic Cafés Route를 구성할 때 영감을 준 첫 번째 카페로서 의미가 있음
- 현재 음악의 밤, 책 낭송회 등과 같은 수많은 문화 행사가 조직적으로 운영되고 있음
- 2013년 8월부터 1870년 창건 이후 현재까지의 카페 건물의 역사를 다룬 역사적인 사진전이 일반에게 공개되고 있음
- 포르투갈 코임브라의 구시가지 중심에 위치하고 있음



자료 : Historic Cafes Route 홈페이지(<https://historiccafesroute.com/>)

[그림4-19] Chania-Kipos 내부

- 1124년 많은 아치와 안뜰이 있는 큰 건물로 수도원이 만들어짐
- 1530년 수도원이 재건되면서 ‘가난한 자들의 교회’로 기능할 주 수도원이 있는 건물의 날개가 만들어지면서 분리되었는데, 분리의 논리는 가난한 수도승과 귀족을 성가시게 하지 않기 위해 따로 작은 건물에서 기도한다는 것이었음
- 이 ‘가난한 자들의 교회’인 건물에 Historic Cafe Santa Cruz가 위치함
- 1822년 포르투갈 혁명 이후 수도원 교회의 일부 되면서 계급 구분이 감소하면서 건물은 더 이상 종교적인 성격을 띠지 않고 카페로만 기능함
- 1923년 5월, 역사적인 Cafe Santa Cruz가 공식적으로 오픈했으며, 이후 이 카페는 작가, 언론인, 문학계 및 예술인 종사자, 스포츠 애호가를 위한 만남의 장소로 이용됨
- 카페 내부에는 16세기의 아치와 건물이 수도원이었던 당시의 모습을 그대로 간직하고 있으며, 스테인드 글라스 창문과 정면의 조각상이 특징적임
- 현재는 독특한 역사를 지닌 건물에서 커피를 맛보고 싶어하는 모든 이들의 관광지로 유명세를 탐
- 카페 산타크루즈는 파두 음악 콘서트, 책 발표 등의 문화행사를 개최하는 ‘지식인의 카페’로 알려져 있음



자료 : Historic Cafes Route 홈페이지(<https://historiccafesroute.com/>)

[그림4-20] Coimbra-Santa Cruz 카페

## ■ 대표카페2. Historic Cafe Antiga Confeitaria de Belem

- 포르투갈 리스본에 위치한 The Historic Cafe Antiga Confeitaria de Belem의 역사는 1837년부터 기인함
- 당시 수도사에서 유래한 고대 레시피를 바탕으로 카페에서 특별하고 매우 독특한 과자를 생산하기 시작했는데 이 과자의 이름이 포르투갈에서 유명한 크림과 계란을 넣은 벨렘 파스타임
- 1834년경 벨렘 수도원의 한 승려가 수도원을 위한 돈을 모으기 위해 이 과자를 리스본의 식료품점에 판매용으로 주었고, 과자는 순식간에 ‘벨렘’으로 알려지게 됨



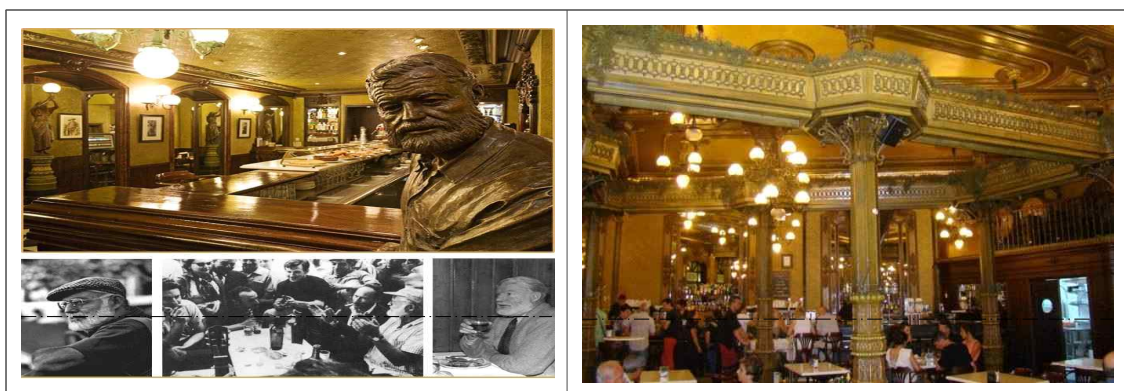
자료 : Historic Cafes Route 홈페이지(<https://historiccafesroute.com/>)

[그림4-21] Historic Cafe Antiga Confeitaria de Belem

- 1837년 수도원의 비밀 레시피는 Antiga Confeitaria de Belem의 카페 주인에게 전달되어 매일 비밀의 방에서 과자를 준비하는 주 주방장에게만 공개되고, 이 역사적인 조리법은 현재까지 변경되지 않는다고 함
- Cafe의 내부는 오래된 금전 등록기, 주크 박스, 가구, 도자기, 심지어 벽 중 하나는 수 세기 동안 완벽하게 보존된 분수와 같은 골동품이 전시된 전통적인 건물의 형태를 유지하고 있음

### ■ 대표카페3. Cafe Iruña

- 스페인의 카페 이루나는 1888년에 설립되었으며 도시 중심의 팜플로나(Pamplona)에 위치한 카스티요 관장에 위치하고 있음
- 어니스트 헤밍웨이가 가장 좋아하는 곳 중의 하나였으며 오늘날에는 위대한 작가의 발자취를 따라 커피나 음료를 즐기고 싶어하는 관광객의 주요 목적지임
- 카페 이루나(Cafe Iruña)는 스페인에서 가장 중요한 유적지 중 하나로 도시에서 최초로 전기가 켜진 상점 중 한 곳으로 의미 있는 장소임
- 메인 카페가 있는 큰 방과 대리석 테이블, 화려한 조명 기구 및 대형 거울로 꾸며진 작은 방으로 구성되어 있으며 운영 초기부터 국가의 전통, 역사, 문화를 중요한 요소로 유지함
- 어니스티 헤밍웨이를 기리는 노벨문학상 전용 코너가 마련되어 있음



자료 : Historic Cafes Route 홈페이지(<https://historiccafesroute.com/>)

[그림4-22] Cafe Iruña

## ■ Historic Cafes Route의 성공요인

- 각 지역의 카페가 시간이 지남에 따라 형성한 역사의 수호자로서 국제적으로 유서 깊은 카페의 무형 및 유형문화 유산으로서의 중요성을 인정받으면서 박물관의 역할, 문화적 기업가 정신 및 대안적 관광을 촉진하는 현장으로서 역사적 카페의 중요성을 증명하고 있음
- 역사적인 카페(Historic Cafés)는 물질적 유산의 고유한 사례이자 지역사회의 무형 유산의 상징적 랜드마크로 작용하고 있으며, 여러 세대에 걸쳐 사업, 전통, 정체성 및 사회적 기억을 유지하는 것이 강조된 장소임
- 또한, 역사적 카페는 경쟁력과 매력적인 장소로의 가치를 높이기 위해 새로운 문화 및 상업적 개념을 적용하고, 지역 경제를 활성화하는데 중요한 요소로 작용할 수 있음

## (2) 슬로베니아 Hg Smelting Plant - Heritage of Mercury

### ■ 개요

- 슬로베니아의 이드리하(Idrija) 수은 광산은 수은이 발견된 이후 1533년 이후 광산 성 Gewerkenegg가 있는 활기찬 광산 정착지로 개발되면서, Idrija 광산은 세계에서 두 번째로 큰 수은 금속 생산업체가 됨
- 이드리하(Idrija)는 500년이 넘는 광업 전통을 경험할 수 있는 곳이며, 슬로베니아의 보빈 레이스의 수도에서 손으로 단발이 달린 이드리하 레이스의 수천 실을 짜는 정교함을 경험할 수 있는 곳임. 수은과 관련된 다양하고 독특한 유산을 유지하고 있으며, 기술적, 경제적 측면과 일반적으로 문화적, 도시적, 사회적 및 생태학적 측면 모두에서 “수은 문화”의 다른 측면을 구성하고 있어 2012년 6월 세계유산으로 등재됨
- 이드리하(Idrija) 넓은 의미에서는 광산 및 광업 유산이며, 광석 매장지, 지하 갱도, 깔러리, 산업 건물 등의 건축물로 구성되어 있음

### ■ 이드리하(Idrija) 세계문화유산\_수은 광산(Antonijev rov 및 Topilnica Hg)

- 세계에서 두 번째로 큰 수은 광산으로 도시 거리 아래 지하를 그대로 체험할 수 있음



- Šelštev(입구 건물)를 통해 Antonijev rov에 들어가 Idrija의 배낭 경로를 따라 동굴 램프의 빛으로 Idrija 광산의 가장 오래된 부분을 따라 걷는 코스로 이루어짐
- 광석에서 수은방울로 제련되는 모든 과정을 16세기부터 현재까지 과정을 모두 살펴볼 수 있음
- 광산 제련소(Topilnica Hg)에서 수은의 흥미롭지만 위험한 특성을 직접 경험할 수 있으며, 수은을 사용하는 다양한 방법 및 연소 기술에 대한 체험을 할 수 있음
- 500년 광산 가마 역사에서 3백만 개 이상의 강철 수은 용기를 얻는 방법을 배울 수 있음

#### ■ 게베르케네그 광산 성(Gewerkenegg Castle)

- 1490년 초부터 현재까지의 이드리하(Idrija) 광산과 이드리하(Idrija) 마을의 풍부한 역사를 전시하고 있음
- 특히, 이드리하(Idrija) 레이스 제작 유산에 중점을 둔 지역 환경의 유산과 이드리하(Idrija)의 발전 과정을 알 수 있음

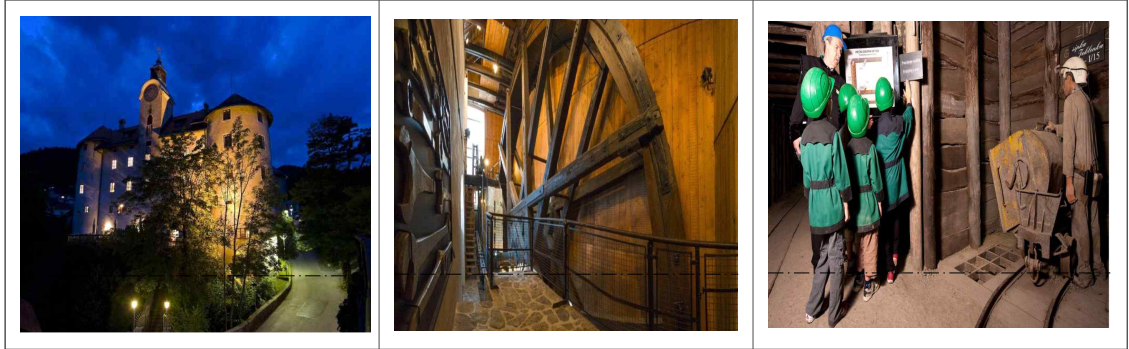
#### ■ 문화 및 기술 유산 건물

- Kamšt: 광산 깊이에서 동굴 물을 펌핑하는 대형 수력 펌핑 장치로 1790년에 제작된 이 장치는 이드리하에서 유일하게 보존된 갈대이며, 직경 13.6m의 거대한 나무 구동 바퀴임
- Franšek's Manhole : Franciscan Manhole의 입구 건물에서 복원된 광산 기계와 장치의 풍부한 컬렉션을 볼 수 있으며, 그 특징은 거대한 "현장" Kley 증기 동력 펌프임
- 마이닝 하우스 : Idrija 마이닝 하우스는 18세기 후반에 지어진 전형적인 Idrija 아키텍처의 예로 볼 수 있음

#### ■ 머큐리데이-실버타임

- 수성의 날 행해지는 프로그램으로, 수은 광산에서 실제 일했던 광부들의 이야기를 듣고 광부 체험을 할 수 있는 프로그램임

- 강연, 상연, 실험, 대중 가이드 투어, 세대 간 대화를 통해 매년 가을 수은의 흥미진진한 이야기를 제공함



자료 : Idrija 홈페이지(<https://www.visit-idrija.si/>)

[그림4-23] 이드리하(Idrija) 세계문화유산

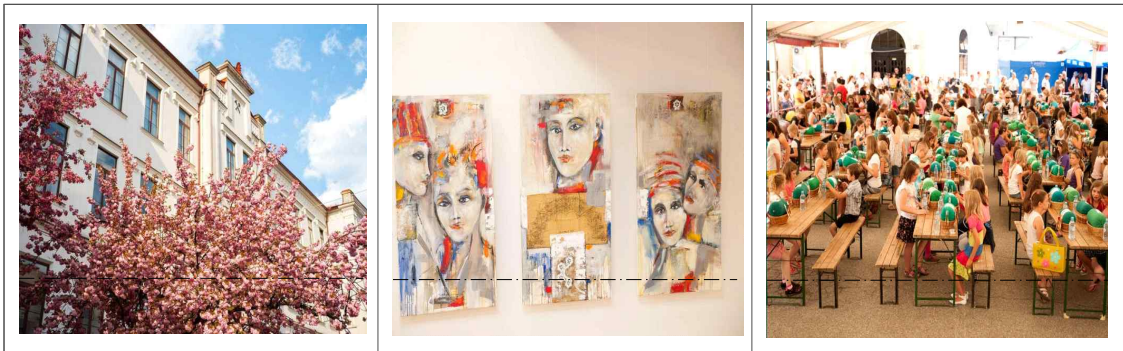
### (3) 이드리하(Idrija) 레이스

#### ■ 이드리하(Idrija) 레이스

- 이드리하(Idrija)에서는 레이스 제작 기술면에서 세계 수준이며, 새로운 접근 방식과 혁신적인 제품이 개발되어 패션, 예술 및 공예 등 현대적인 트렌드에 레이스를 도입하였음
- 지리적 표시 'Idrija 레이스'는 특정 지역의 보빈 레이스 Idrija의 품질을 보장하며, 보빈 레이스 Idrija의 예술은 유네스코 무형유산으로 등록됨
- 1876년부터 지속적으로 운영되어 오고 있으며 새로운 세대에게 수작업으로 이드리하(Idrija) 레이스 기술을 전수하고 있음
- 전통을 존중하면서 이드리하(Idrija) 레이스에 새로운 방식을 접목하여 발전시키는 것을 목표로 함
- 단순 교육기관보다는 학교 구내에서 수제 이드리하(Idrija) 레이스 전시를 진행하고, 학생들이 레이스 시험을 볼 수 있도록 하며, 레이스와 함께 고품질 제품을 구매하고, 생산을 위한 장비를 구매하거나 레이스에 관련된 다양한 대회를 개최함

## ■ 이드리하 레이스 페스티벌

- 수작업의 보빈 레이스의 풍부한 전통을 존중하는 역사적 페스티벌로 역사적 전통을 보존하는 동시에 보빈 레이스 걸작의 디자인과 사용에 대한 혁신을 장려하는 축제임
- 6월 축제기간 동안 방문객들 사이에 정교한 레이스 기술에 대한 지식을 교환하고 새로운 세대에게 경험이 전달하며 활기찬 레이스 센터의 역할을 수행함



자료 : Idrija 홈페이지(<https://www.visit-idrija.si/>)

[그림4-24] 이드리하(Idrija) 레이스 프로그램

## (4) 헤르쿨라네움(Herculaneum)

### ■ 역사와 가치

- 헤르쿨라네움은 이탈리아 캄파니아주(Campania)에 있는 고대 로마 도시로 나폴리에서 남쪽으로 약 15Km 떨어진 곳에 위치하고 있음
- 해안가, 깨끗한 공기 및 온화한 기후 덕분에 로마의 많은 귀족에게 휴양지로 제공되던 곳이었으나 서기 62년 지진으로 심각한 피해를 입고, 재건 중이던 서기 79년에 베수비오 화산의 폭발로 화산재 아래 매장되었다가 1709년 지하 극장이 발견되면서 등장함
- 로마시대 전통적인 표준 도시계획 형식인 장방형 격자모양의 ‘히포다미안(Hippodaminan)’의 구획에 의한 배치가 이루어져, 광장, 재핀정, 신전, 극장, 공공 목욕탕 등이 자리잡고 있음
- 발굴을 통해 드러난 헤르쿨라네움은 당시의 일상생활과 사회를 완벽하게 보여주고 있으며, 로마 시대의 모습을 그대로 간직하고 있어 도시 자체가 완벽한 박물관으로 여겨지며 있음
- 1997년 폼페이, 토레 아누지아타(Torre Annunziata)와 함께 유네스코 세계문화유산으로

등재되었으며 현재 약 6만㎡ 정도가 발굴된 상태이며, 도시의 남쪽 구역은 발굴이 어느정도 완료된 상태임

- 행정적으로 폼페이, 헤르쿨라네움 및 스타비의 특별 감독 관할 하에 있으며, 감독관은 베수비오 지역의 모든 고고학 유산을 담당하고 있음
- 감독간은 감독, 고고학자, 기술직원, 행정 직원 및 관리인으로 구성되어 있으나, 보존 및 방문자 관련 활동의 기획 및 실시에 관한 결정은 폼페이 본사를 기반으로 한 주무 관청의 주요 기술 사무소에 의해 감독되고 있음

#### ■ 헤르쿨라네움의 전승과 보존활동

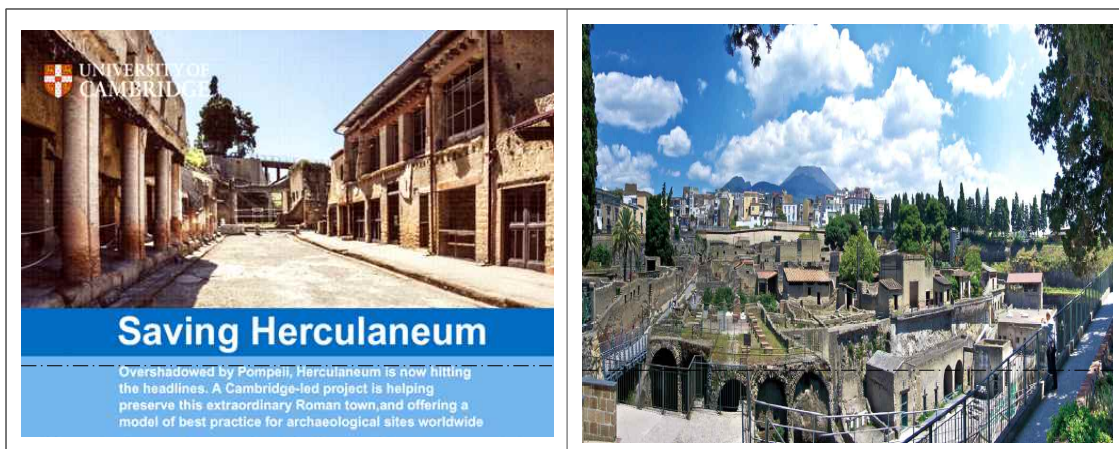
- 헤르쿨라네움은 2002년 로마의 PISA(P.I.S.A. IMED Conference in Rome) 회의에서 고고학 유적 보존 최악의 사례로 인용되었으나, 2012년에는 전 세계 다른 유사한 고고학 유적에서 본받을 만한 긍정적인 모범 사례로 인정받음

#### ■ 헤르쿨라네움 보존 프로젝트

- 헤르쿨라네움 보존 프로젝트는 헤르쿨라네움 고고학적 유적지 보존 및 증진을 위해 하나의 공공기관과 폼페이, 헤르쿨라네움 및 스타비아의 감독관, 두 개의 비영리단체인 Packard Humanities Institute(PHI)와 British School at Rome(BSR)의 협업을 통해 고대 로마 도시인 헤르쿨라네움에 대한 지속가능한 보존 및 증진을 공동 목표로 삼아 연합해 2001년에 시작됨
- 지역민의 불만과 보존을 위한 부지 확보, 막대한 재원을 위한 방법론적이고 조직적인 접근 방식이 요구되면서 이를 해결하기 위해 비영리 민간단체와 협력해 지속가능한 보존전략 및 유지관리 모델방안을 모색함
- 프로젝트팀은 독립적인 전문가와 민간단체의 대표에 의해 임명된 계약자 및 감독직을 위해 일하는 공공단체로 구성되었음
- 이 프로젝트를 통해 정기적인 유지 보수 및 지붕, 배수관의 개선으로 인한 수질 오염 등 보존지역에 대한 긴급한 위협을 처리하기 시작했으며 이로인해 고고학적 발견이 새롭게 진행

되었음

- 2010년 민간 파트너를 위한 전문 컨설턴트가 프로젝트의 보존 제안서를 준비하고 입찰 절차 및 작품 구현을 지원하는 한편 공공 부분에서는 자본과 전문성을 제공하여 협업하였음
- 이 프로젝트의 목적은 ‘고대 도시를 보존하고 향상시키기 위한 장기적이고 지속가능한 전략’ 개발이며, 더 많은 참여를 통해 유사한 문화유산에 책임 있는 공공 기관의 효과적인 역량 구축을 위한 모델 창출임
- 프로젝트와 헤르쿨라네움 센터는 고대 로마의 도시와 주변의 현대 도시에 문화유산 혜택을 확보할 수 있도록 문화유산 시스템을 개방하여 이해 관계자들의 참여를 확대하고, 이 지역의 복잡한 문제를 극복하기 위해 노력했으며, 이 시스템을 통해 긍정적인 피드백을 유도하여 유관 기관과 협업하는 것을 장려하고, 문화유산 보존 및 관리에 대한 접근 방식에 대한 대중의 관심을 얻게 됨
- 2013년 Wallace-Hadrill의 BBC2 다큐멘터리 The Other Pompeii: Life and Death in Herculaneum은 270만 명이 시청했으며, 이 프로젝트의 교재는 이탈리아와 호주에서 매년 11,000명의 호주 학생들이 폼페이-헤르쿨라네움을 공부하는 곳에서 사용되고, 2015년 Wallace-Hadrill은 시드니 대학의 Nicholson 박물관에서 'LEGO Pompeii'에서 플라스틱으로 불멸의 존재가 됨

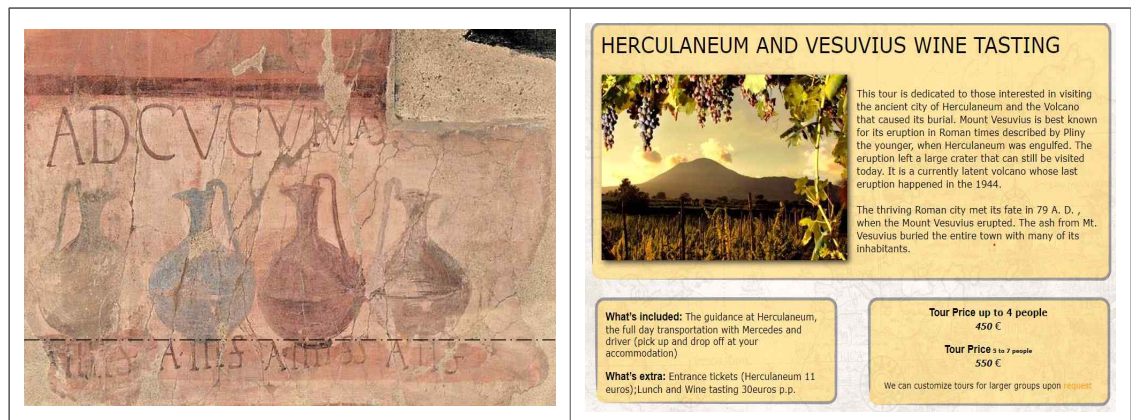


자료 : <https://www.classics.cam.ac.uk/research/projects/hcp>

[그림4-25] 헤르쿨라네움 보존 프로젝트

## ■ 지역 민속자원 활용

- 베수비오 지역은 로마시대부터 와인 산업의 발달했으며, 캄파니아 지역에는 포도밭과 올리브 과수원이 많아 이곳의 와인과 올리브유는 이 지역의 특산물로 매우 유명하며, 베수비오 와인은 특별한 상징으로 유명세를 탐
- 현재 베수비오 DOC와인으로 그 전통이 어어져오고 있으며, 베수비오산 경사면에 위치한 15개 마을에서 생산되는 와인은 매우 유명하여, 이 지역을 찾는 관광객은 와이너리 투어를 체험할 수 있음
- 학계와 기업의 긴밀한 협력하에 관련 학문 분야의 연구 결과를 기본으로 “유적지 내 포도밭 재현”이라는 프로젝트를 추진하기도 함
- 고대 원형극장에서는 현재 록 콘서트, 음악회를 비롯한 각종 공연이 열리기도 함



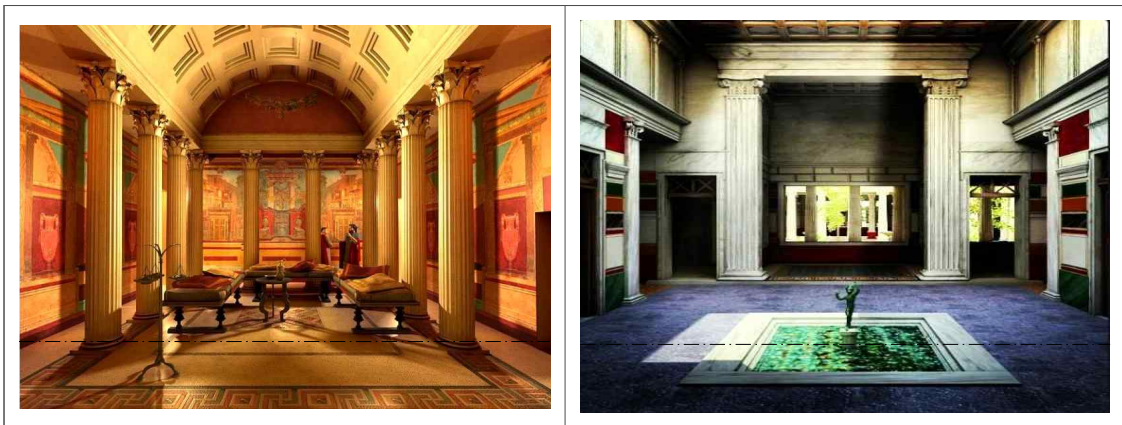
자료 : (<https://www.musement.com/>), (<https://travel-junkies.com/>)

[그림4-26] 헤르쿨라네움 발굴 와인가게 및 현재 와인 상품

## ■ 가상 고고학 박물관(Museo Archeologico Virtuale : MAV)

- 박물관이 지속가능한 문화유산의 보존을 위해서 문화적 경험을 증진시키고, 전시 연출 방법을 확장하면서 다양한 연출방법을 시도함
- 2005년 가상 고고학 박물관을헤르쿨라네움 바로 옆에 설립하여, 바로 옆 유적지의 고고학적 결과물들을 디지털 매체와 최첨단 가상 현실 기술 등을 통해 과거의 역사를 현실화시켜 생생하게 체험할 수 있도록 제공하고 있음

- 고대 로마의 유·무형 문화유산을 디지털 기술에 기반해 구현한 MAV는 고대 로마인의 생생한 세계를 인터랙티브하게 체험할 수 있는 공간으로, 가장 진보된 기술과 고대 역사가 적용된 기술과 문화체험의 장소임
- 다양한 매체들은 해당 지역에 살았던 사람들의 관습을 설명하고 보여주며 고대 헤르쿨라네움의 역사를 비롯해 당시 공동체의 역사와 생활양식을 알 수 있게 해주며, 다각적 경험을 통해 방문객들은 베수비오 화산 폭발 이전의 헤르쿨라네움과 인근 도시의 역사적 현실을 자세히 배우고 탐구할 수 있도록 유도함
- 제작된 콘텐츠는 각 공간의 주요 기능과 그 구성요소를 흥미롭게 알 수 있게 해주는 교육 자료로 활용되기도 하며, 다양하고 발전된 디지털 기술은 지속가능한 문화유산의 보전을 가능하게 해줌
- 가상 고고학 박물관에서는 헤르쿨라네움과 인근 고고학 유적지의 콘텐츠를 관람할 수 있으며, 각 유적지의 주요 공간과 건물, 당시의 일상생활을 경험할 수 있으며, 단순히 유형의 문화유산을 복원하는 것뿐 아니라 그 안에 담긴 무형의 가치를 다양하게 체험할 수 있음



자료 : 가상 고고학 박물관(<http://www.visitercolano.com/>)

[그림4-27] 가상 고고학 박물관 이미지

## 2. 종합 시사점

### (1) 문화유산 보존의 중요성에 대한 공감대 형성 필요

- 문화유산을 지속가능한 관광으로 활용하기 위해서는 문화유산 보존의 중요성과 활용방안에 대한 이해관계자들의 공감대 형성이 필요함
- 문화유산의 속가능한 보존과 공유라는 장기적이고 미래지향적인 가치관을 공유할 수 있도록 지속적인 협력과 이해 당사자들간의 소통이 중요함
- 행정, 주민, 개발자 외에도 학술 전문가, 비영리단체, 사업체 등의 외부 협력자들과의 네트워크를 형성하여 문화유산의 보존과 지속가능한 관광을 위한 구체적이고 지속가능한 전략 수립이 요구됨

### (2) 문화유산과 지역주민의 상생과 조화를 통한 지속가능성 확보

- 문화유산을 관광자원으로 활용했을 때 주민들의 삶에도 긍정적인 효과가 발생할 수 있다는 의식의 공감대를 형성하여, 주민들이 문화유산의 보존관리를 전문가에게 맡기고, 지방자치단체의 주도적 사업에 적극적으로 참여할 수 있도록 해야함
- 특히, 문화유산 발굴 및 보존 정책 시 정부주도의 예산 운영에만 의지하는 것이 아니라 지방자치단체의 장기적이고 주도적인 사업 추진을 원칙으로 해야 하며, 문화유산 주변 지역에 거주하는 주민들과의 교류와 협력을 활성화하고, 관광객을 위한 관리방안 마련도 체계적으로 준비해야 함
- 문화유산의 보존이 주민들에게 억압이나 활동의 제한이 아니라 지역주민의 정서적 가치를 담은 지역 발전의 중요한 요소로 작용하도록 지속적인 정책 시행을 위해 각 지역의 민간조직, 지역 공동체 등 지역주민들 공감대를 통한 지속가능성 확보가 가능함

### (3) 지속가능성을 위한 다양한 시스템 개발

- 지속가능한 문화유산 보존을 위해 유물과 유산에 대한 보호만이 아니라 기술의 전수, 문화유산의 활용, 지역주민 교육 및 주민 참여 방법 다각화, 문화유산 가치 교류 및 활성화를



위한 다양한 시스템이 필요함

- 학술적 참여, 타 산업과의 네트워크, 지역 간 유산 정보 공유 및 기술 전수를 위한 학교, 문화유산 가치 전달을 위한 여러 가지 방안 적용 등 문화적, 사회적, 환경적, 경제적 부분에서 지속 가능한 발전을 위한 새로운 패러다임 구축이 필요함
- 공공과 민간의 파트너십을 통해 발생할 수 있는 여러 문제점을 효율적으로 해결할 수 있으며, 전문가 및 지역 공동체의 참여와 활동을 통해 민간이 유산 관리와 보존 및 활용에 있어 적극적인 정책 수립이 활성화될 수 있으므로, 공공, 민간, 학계, 비영리단체, 주민, 사업체 등이 상호보완할 수 있는 조직시스템이 필요함

## 제5장

# 수요자 및 전문가 조사



# 제1절 빅데이터 분석

## 1. 빅데이터 분석

### 1.1 빅데이터 분석방법 및 개요

#### (1) 개요

[표5-1] 빅데이터 분석 개요

구분	내용
수집 기간	'19.01 ~ '21.11, 약 3년간
수집 방법	Python BeautifulSoup과 Scipy를 이용한 웹크롤링
분석 대상	네이버(블로그, 카페), 다음(카카오토리, 카페), SNS(트위터, 인스타그램), 포털뉴스
분석 키워드	웹 상에서 문화유산 관련 키워드를 사용한 게시물을 수집(문화유산 & 문화유산 활용)

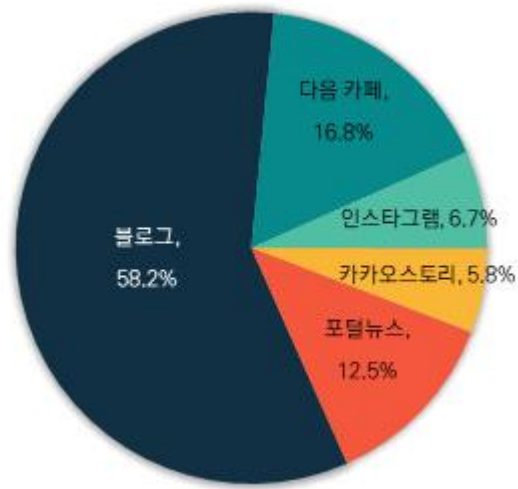
#### (2) 분석방법

- 데이터 정제의 경우 한국어 형태소 분석기 패키지인 konlpy의 okt를 활용하여 명사와 형용사를 추출함
- 추출된 명사와 형용사 중 1음절 단어 제거 및 불용어(stopword) 설정을 통해 감탄사, 인터넷 용어 및 은어 등은 제거함
- 추출된 단어의 중요도 분석을 위해 문서내 단어사용 빈도를 통해 가중치를 계산하는 TF-IDF 분석을 실시함
- 수집된 데이터 키워드간 관계를 시각화하여 분석하기 위해 networkX 패키지를 활용하여 워드네트워크를 실시함

## 1.2 빅데이터 종합분석

### (1) 게시물 업로드(버즈량) 분석

- 전체 게시물에 대한 사이트 분석결과 ‘블로그’ 게시가 58.2%로 기타 SNS 대비 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타남
- 전체적으로 ‘문화유산’에 대한 버즈량은 5월부터 상승세를 가지고 7월, 8월 여름에 가장 높게 상승하는 것으로 나타났으며, 4월에는 가장 낮은 버즈량을 나타냄
- 코로나 이후인 2021년 총 버즈량은 22,531건으로, 2019년 대비 ‘20년 감소량(4,929 건) 보다 ‘20년 대비 ‘21년 감소량(9,381건)이 더욱 높은 것으로 나타남
- 코로나가 발발한 2020년에는 1월부터 4월까지 2019년보다 증가치를 보이다가 팬데믹이 선언되고 코로나가 본격화되면서 5월부터 크게 감소세를 보임. 이러한 추세는 2021년 연말까지 이어지다 2021년 9월 잠깐 상승세를 보였음
- 2021년 9월에는 여러 문화재 활용사업이 집중되는 시기로 야외활동이 증가된 것으로 보이나 이는 2019년과 2020년 전반적으로 9월에 버즈량이 감소한 것과 비교하면 이례적임
- 코로나 이후에는 월평균 버즈량에 크게 차이가 있지 않았으나 코로나 이전인 2019년 버즈량에서는 5월부터 버즈량이 상승되었다가 9월에 급격하게 하락하는 추세를 보임
- 이는 문화유산과 관련된 버즈량은 외부 환경(계절, 여름휴가, 방학, 이벤트, 축제 개최시기 등)과 밀접한 연관이 있다는 점을 시사함



[그림5-1] 데이터 게시 사이트 비율(2019~2021)



[그림5-2] 2019~2021년 전체 버즈량

[표5-2] 기간별 버즈량 분석

[단위: 건]

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
2019	2,345	2,012	2,500	1,566	3,239	3,754	4,332	4,147	1,540	4,102	3,841	3,463	36,841
2020	2,940	3,010	2,433	2,308	1,656	2,723	3,052	2,592	2,141	3,004	3,116	2,937	31,912
2021	2,731	1,398	2,094	1,993	2,231	1,877	2,185	2,411	2,366	1,710	1,535	-	22,531
전체	8,016	6,420	7,027	5,867	7,126	8,354	9,569	9,150	6,047	8,816	8,492	6,400	91,284

### 1.3 키워드 분석

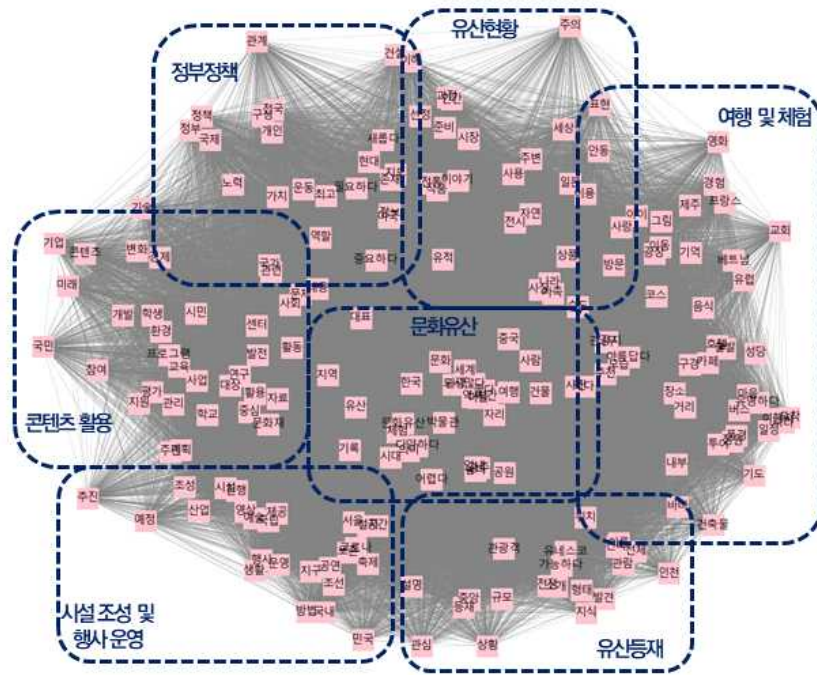
#### (1) 3개년 종합 키워드 분석

- 문화유산에 대한 주요 키워드 200개를 워드클라우드로 시각화 하면 아래와 같이 ‘문화’(30만7천건), ‘여행’(26만7천건), ‘세계’(21만2천건), ‘사람’(20만8천건), ‘좋다’(20만3천건) 등 단어가 두드러지게 나타남
- 전체적으로 ‘좋다’, ‘많다’, ‘다양하다’, ‘아름답다’, ‘새롭다’, ‘가능하다’ 와 같은 긍정적인 표현의 감정을 표현하는 감성어의 사용빈도가 높은 것으로 나타남



[그림5-3] 2019~2021년 ‘문화유산’ 관련 워드클라우드

- 게시물 내 단어 간 동시 출현을 바탕으로 시각화 한 워드네트워크에서는 ‘정부정책’, ‘유산현황’, ‘여행 및 체험’, ‘문화유산’, ‘콘텐츠활용’, ‘시설조성 및 행사운영’, ‘유산 등재’ 등 7가지 주요 요소로 구분되는 것으로 나타남
- 특히 문화유산을 중심으로 한 키워드에서는 ‘여행 및 체험’ 요소에 단어 출현이 가장 활발한 것으로 나타나 이에 대한 게시물이 가장 많은 것으로 분석해 볼 수 있음



[그림5-4] 2019~2021년 '문화유산' 관련 워드네트워크

## (2) 2019년 문화유산 관련 키워드 분석

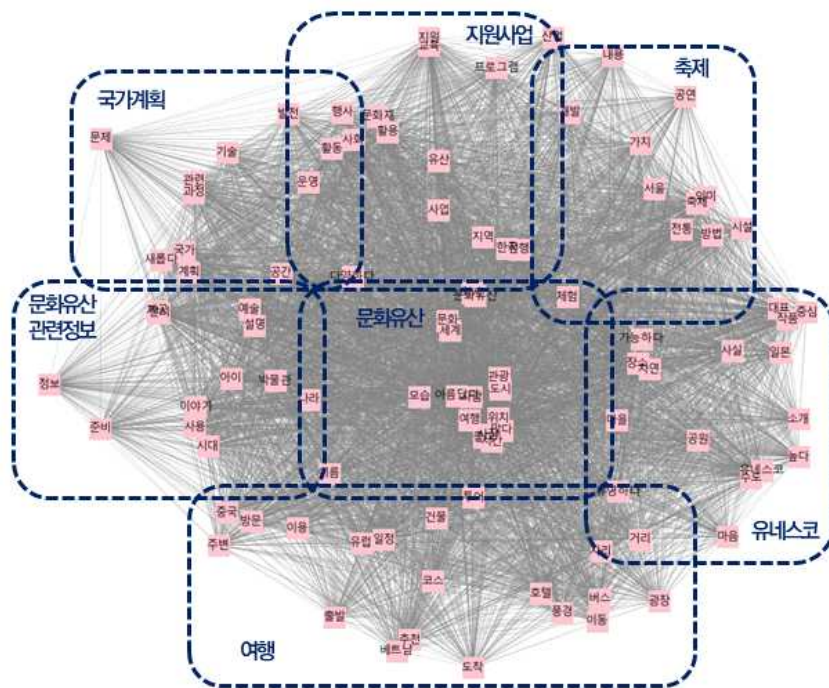
- 2019년 키워드에서는 '여행', '문화', '좋다', '시간', '많다' 에 대한 키워드가 상위권을 차지하고 있으며, 그 외 '관광', '지역', '역사', '도시', '한국', '마을' 등의 연관 키워드가 언급되는 것으로 분석됨



[그림5-5] 2019년 '문화유산' 관련 워드클라우드



- 코로나 이전인 2019년 문화유산 관련 게시물에서는 ‘여행’, ‘관광’에 대한 단어 사용 빈도가 코로나 이후보다 많아 지역 방문, 체험 등의 활동이 많았던 것으로 분석됨
- '19년도 게시물에 대한 워드네트워크에서는 ‘국가계획’, ‘지원사업’, ‘축제’, ‘문화유산’, ‘유네스코’, ‘여행’, ‘문화유산 관련 정보’ 등 7가지 주요 요소로 구분되는 것으로 나타남
- 문화유산을 중심으로 한 키워드에서는 3개년 종합 네트워크와 동일하게 ‘여행’ 요소에 단어 출현이 가장 활발한 것으로 나타남
- '19년도 게시물은 코로나 이전으로 여행 관련 활동 및 게시물이 많아 여행 키워드의 출현이 많았던 것으로 분석됨



[그림5-6] 2019년 ‘문화유산’ 관련 워드네트워크

### (3) 2020년 문화유산 관련 키워드 분석

- 2020년 키워드는 ‘문화’, ‘여행’, ‘사람’, ‘세계’, ‘많다’, ‘지역’에 대한 키워드가 상위권을 차지하고 있는 것으로 나타남



- 또한 '시간'에 대한 빈도가 4순위(8만6천건) 였던 '19년 대비 '20년에는 '시간'은 10 순위(5만9천건)로 밀려나 축제, 출입시간 등과 같이 시간이 정해진 활동이 줄어든 것으로 분석됨 '20년도 게시물에 대한 워드네트워크에서는 '지원사업', '보존기술', '문화재', '문화', '여행', '보존' 등 6가지 주요 요소로 구분되는 것으로 나타남
- 문화유산을 중심으로 한 키워드에서는 '여행' 관련 키워드의 출현이 활발했던 '19년도 대비 관련단어 출현이 저조한 것으로 나타남
- 코로나 이후인 '20년에는 '지원사업'에 대한 단어 출현이 활발한 것으로 나타나 이에 대한 게시물의 빈도가 높은 것으로 분석됨

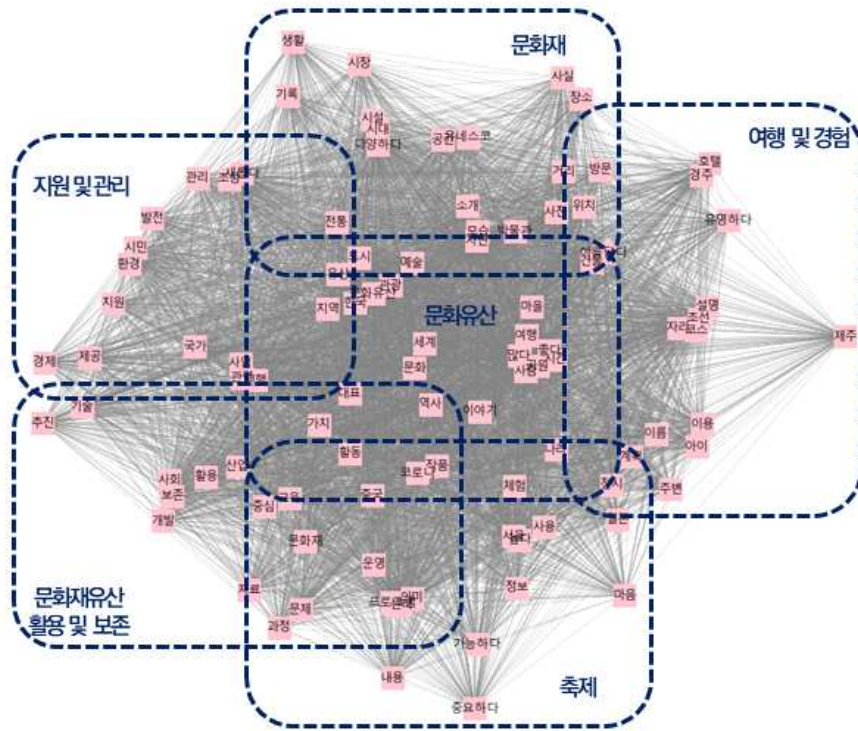
#### (4) 2021년 문화유산 관련 키워드 분석

- 2021년 키워드에서는 '문화', '세계', '사람', '여행', '관광', '지역', '역사' 에 대한 키워드가 상위권을 차지하고 있으며 2019년(최다 빈도 13만건) 및 2020년(최다빈도 10만7천건) 대비 최다 빈도가 8만건으로 키워드 빈도가 낮은 것으로 나타남
- '21년도는 '19년(7순위, 8만1천건) 및 '20년(4순위, 7만1천건) 대비 '세계' 라는 키워드의 순위가 2순위로 상승했으나 빈도로는 5만 2천 건으로 실질적인 빈도수는 낮은 것으로 확인됨



[그림 5-9] 2021년 '문화유산' 관련 워드클라우드

- '21년도 게시물에 대한 워드네트워크에서는 '문화재', '여행 및 경험', '축제', '문화유산', '문화유산 활용 및 보존', '지원 및 관리' 등 6가지 주요 요소로 구분되는 것으로 나타남
- '21년도 게시물에서는 다른 워드네트워크에서는 출현하지 않았던 키워드인 '코로나'가 축제/문화유산/문화유산 활용 및 보존 요소에 포함되는 것으로 나타남
- 코로나가 장기화 되면서 '코로나' 상황을 중심으로 한 문화유산에 대한 게시물이 증가하는 것으로 분석됨



[그림 5-10] 2021년 '문화유산' 관련 워드네트워크

## 1.4 '문화유산 활용' 관련 키워드 분석

### (1) '문화유산' + '활용' 관련 주요 키워드

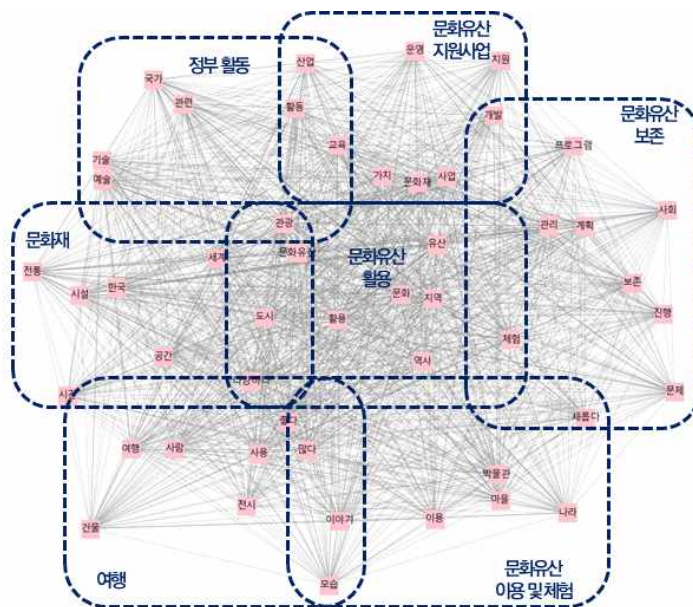
- 문화유산 활용에 대한 주요 키워드 100개를 워드클라우드로 시각화 하면 '활용'(8만 6천건), '문화'(6만4천건), '지역'(4만건), '사업'(3만3천건), '역사'(3만2천건) 등 주요 단어 사용 빈도가 높은 것으로 나타남
- 전체적으로 '많다', '좋다', '다양하다', '새롭다', '가능하다'와 같은 긍정적인 표현의 감성어의 사용이 많은 것으로 분석됨

[표5-3] '문화유산 활용' 관련 게시물 단어 사용 빈도

no	단어	빈도	no	단어	빈도	no	단어	빈도	no	단어	빈도
1	활용	86,740	26	개발	15,551	51	내용	11,671	76	제공	9,652
2	문화	64,534	27	프로그램	14,846	52	공원	11,426	77	자원	9,576
3	지역	40,356	28	활동	14,418	53	자연	11,198	78	위치	9,539
4	사업	33,817	29	지원	14,406	54	작품	11,180	79	참여	9,441
5	역사	32,266	30	국가	14,391	55	추진	11,123	80	행사	9,441
6	세계	30,865	31	산업	13,966	56	대표	11,018	81	중국	9,353
7	사람	27,990	32	나라	13,738	57	콘텐츠	10,871	82	정책	9,201
8	문화유산	27,421	33	운영	13,707	58	조성	10,801	83	설명	9,121
9	관광	25,820	34	기술	13,647	59	발전	10,766	84	기업	9,094
10	문화재	24,772	35	가치	13,562	60	연구	10,675	85	센터	8,977
11	한국	24,207	36	사용	13,551	61	시대	10,662	86	축제	8,811
12	많다	23,947	37	새롭다	13,508	62	생활	10,661	87	주민	8,774
13	좋다	23,825	38	예술	13,495	63	가능하다	10,614	88	기록	8,710
14	도시	23,404	39	관련	13,370	64	서울	10,580	89	조선	8,649
15	교육	21,696	40	진행	12,946	65	정보	10,530	90	거리	8,637
16	다양하다	21,626	41	모습	12,817	66	자료	10,476	91	사실	8,609
17	시간	20,138	42	이용	12,589	67	중심	10,469	92	중요하다	8,247
18	유산	19,702	43	문제	12,437	68	아이	10,398	93	아름답다	8,231
19	사회	19,559	44	전통	12,276	69	방법	10,268	94	소개	8,039
20	여행	19,464	45	보존	11,955	70	경제	10,251	95	이해	8,019
21	체험	19,317	46	시설	11,946	71	일본	10,128	96	평가	7,956
22	공간	19,231	47	관리	11,926	72	의미	10,082	97	높다	7,888
23	마을	17,955	48	전시	11,830	73	과정	9,984	98	학교	7,864
24	계획	17,090	49	이야기	11,819	74	환경	9,834	99	선정	7,792
25	박물관	16,051	50	건물	11,705	75	시민	9,668	100	필요하다	7,646



[그림5-11] 2019~2021년 '문화유산 활용' 관련 워드클라우드



[그림 5-12] '문화유산 활용' 관련 워드네트워크

- '문화유산' + '활용' 게시물에 대한 워드네트워크에서는 '문화유산 지원사업', '문화유산 보존', '문화유산 이용 및 체험', '문화유산 활용', '여행', '문화재', '정부활동' 등 7가지 주요 요소로 구분되는 것으로 나타남
- '문화유산'에 대한 네트워크 대비 보존·지원사업에 대한 요소가 두드러지는 것이 차이점이며 '여행' 요소에 대해서는 상대적으로 이용 단어가 적은 것이 특징임



## 제6장

# 문화유산관광 전략과 과제





# 제1절 지속가능한 문화유산관광 프레임워크

## 1. 지속 가능한 문화유산관광 실현

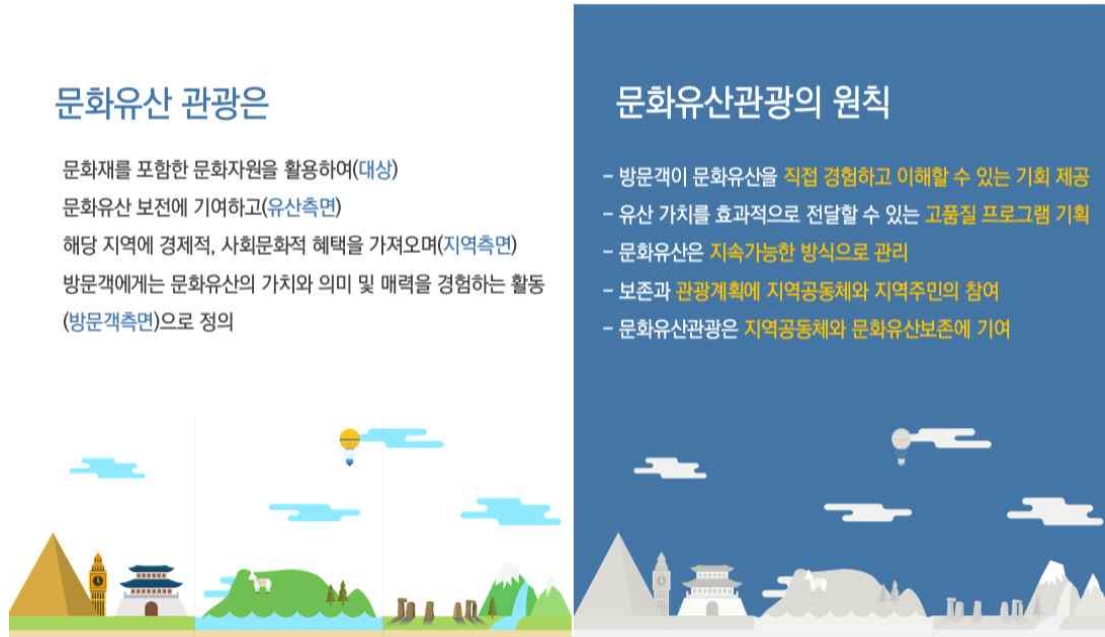
### 1-1. 문화유산관광 자원으로서 개념

- 문화유산과 관광은 서로 대립되는 동시에 보완 관계에 있다고 할 수 있음
- 문화유산은 역사 가치의 전달 매체로서의 기능을 갖고 과거에 기반을 두고 있는 반면, 관광은 기본적인 성격상 지극히 현대적인 개념임
- 이러한 의미에서 문화유산을 관광한다는 것은 관광자원으로서의 볼거리를 제공하는 데 그치는 것이 아니라, 과거를 통해 현재를 이해하고 미래를 조명할 수 있음을 의미함
- 문화유산 관광은 시간적, 공간적으로는 ‘과거’라는 특수성을 지니고, 내용적으로는 ‘체험’이라는 진정성을 포함하고 있음(김지선, 이훈, 2010)
- 문화유산관광은 문화재를 포함한 문화자원을 활용하여, 문화유산 보전에 기여하고, 해당지역에 경제적, 사회적 문화적 혜택을 가져오며, 방문객에게는 문화유산의 가치와 의미 및 매력을 경험하는 활동으로 정의 할 수 있음

### 1-2. 문화유산관광 자원으로서 역할을 하기 위한 원칙

- 종래 문화유산의 활용이 그 행위의 주체인 ‘인간’을 중심에 두고, 문화유산이 갖고 있는 접근성·자원성·시장성·차별성·숙박 및 편의시설·인지도·수익성 등의 표상적인 고려 요인에 근거하였다면, 앞으로의 문화유산과 관광의 만남은 문화유산의 원형과 그 원형 주변에 함유되어 있는 유무형의 소재들을 내재화 즉, 스토리텔링화 함으로써 ‘문화유산’ 중심의 활용이 되어야 함
- 문화유산과 관광의 접목에 있어서는 문화유산의 원형 보존과 보수가 최우선으로 고려 되어야 함

- 문화유산과 관광은 일견 대립되는 개념인 것 같지만 적정 규모, 충분한 안내 및 여러 문화적 환경과 조화시키면 상호 보완재의 역할과 함께 융복합의 성공적 모델 구축이 가능함



[그림6-1] 문화유산관광의 원칙

- [원칙1]. 방문객이 문화유산을 직접 경험하고 이해할 수 있는 기회를 제공해야 한다.
- [원칙2]. 유산 가치를 효과적으로 전달할 수 있는 고품질 프로그램을 기획해야 한다.
- [원칙3]. 문화유산은 지속 가능한 방식으로 관리되어야 한다.
- [원칙4]. 보존과 관광계획에 지역 공동체와 지역주민이 참여해야 한다.
- [원칙5]. 문화유산관광은 지역 공동체와 문화유산 보존에 기여해야 한다.

### 1-3. 문화유산관광 자원으로서는 전략 정립

- 문화유산이 관광자원 또는 관광콘텐츠로서 핵심적 역할을 하면서 지속 가능한 선순환 할 수 있는 전략과 방향을 마련하는데 있음
- 지역 문화유산 활용 현황 및 수요자 관점 분석을 통해 문화유산관광에 대한 전략 및 방향을 설정
- 문화유산은 관광산업과 문화산업 발전의 토대가 되기 때문에 전통과 역사를 현대적으로 재창조하면서 자원의 고갈을 최소화하는 지속가능한 관광의 일환이라 할 수 있음
- 문화유산이 관광자원으로서 각광을 받기 시작한 것은 단순한 자연관광 이상의 다양한 문화 체험과 학습에 대한 욕구 증가, 그리고 관광이 문화유산의 보전에 바른 기여를 할 수 있다는 공감대가 형성되었기 때문임
- 문화유산의 기본목표는 보전적 활용, 교육적 활용, 생산적 활용으로 나뉘지며 문화유산 관광자원화 방향은 지속가능한 보전목적, 학습목적, 경제적 활용목적 등으로 관광 자원화 방향을 설정할 수 있음
- 문화유산은 그 자체로 훌륭한 관광자원이 됨
- 관광 대상으로서의 문화유산은 시대 변화 속에서 점점 더 부각되고 있고, 이러한 문화유산과 관광의 만남은 시대적 트렌드인 융복합화(컨버전스)를 통해 사회·경제적 부가가치를 창출해내고 있음

## 1-4. 지속 가능한 문화유산관광 실현을 위한 주체별 역할

### (1) 이해관계자

- 지속 가능한 개발을 인식하고 집중하며 관광을 지속 가능하게 관리할 수 있는 능력을 갖추고 있어야 함
- 보존, 경제개발, 예술, 박물관 공무원 관계 등 다양한 관점 결합 네트워크

### (2) 지역 공동체

- 문화유산 목적지의 유산보존과 지속 가능한 관광 관리에 기여하는 문화유산에 대한 자부심과 책임감과 권한을 갖추어야 함

### (3) 관광부문

- 문화유산을 중시하고 문화유산에 기초한 활동이 책임감을 갖도록 보장하면서 문화유산을 보존하고 사회 및 경제 발전을 지원해야 함

### (4) 방문객

- 방문객들은 문화유산의 탁월한 보편적 가치의 의미를 이해하고 공감하며 책임감 있는 행동을 취해야 함
- 방문객의 참여를 유도하고 오감을 체험할 수 있는 콘텐츠 개발

#### 지속 가능한 문화유산관광 실현을 위한 핵심요소



[그림6-2] 지속 가능한 문화유산관광 실현을 위한 핵심요소

- 문화유산의 관광 자원화는 그 지역의 고유한 특성을 드러내면서 다른 곳에서는 경험할 수 없는 문화적 체험을 제공해야 함
- 많은 예산이 투입된 관광자원화 사업은 외형적인 모습의 복원에만 치중하고 정작 고유한 문화적 특성을 확보하려는 노력은 부족한 측면을 보여주고 있음
- 문화유산이 지역의 삶과 조화를 이루면서 차별적인 문화 공간을 형성해야만 관광자원으로서의 성공과 지속성을 확보할 수 있음
- 지역의 문화를 관광자원으로 활용하기 위해서는 겉모습의 복원도 중요하지만 그 속에 내포된 고유한 문화적 특성을 효과적으로 표출할 수 있어야 함
- 하지만 관광자원화 사업은 과거 모습을 복원하는 물리적 사업에 치중하면서 문화적 차별성을 확보하는 데에는 소홀한 모습을 보여주고 있음
- 지역의 고유한 전통문화가 문화유산을 통해 표출될 때 색다른 문화적 체험을 제공하면서 외부인의 흥미를 자극하는 진정한 관광자원으로 효과를 발휘할 수 있음
- 문화는 물질적인 형태로만 존재하는 것이 아니고 무형으로도 나타나며 대부분의 경우 유형과 무형이 혼합되어 표현되므로 유형의 문화유산 속에는 무형의 문화적 의미가 내재하여 있고 무형의 문화적 행위를 통해 유형의 문화적 소산물이 만들어짐

## 제2절 비전 및 전략방향성 수립

### 1. 비전

- 문화유산과 그 탁월한 보편적 가치를 보호하기 위해 모든 이해관계자의 인식, 역량 및 균형 잡힌 참여를 증진함으로써 문화유산의 지속 가능한 관광 관리 및 개발을 촉진
- 동시에 관광이 문화유산의 지속 가능한 개발을 위한 혜택을 제공하도록 하며, 지역 사회 뿐만 아니라 방문객을 위한 양질의 경험을 제공하도록 함
- 내외국인의 관광 수요를 창출하고 지역 방문을 확대하여 국가 및 지역의 브랜드 가치 제고를 도모하기 위한 한국형 지속 가능한 문화유산관광 선순환 구조 구축을 비전으로 설정함

#### 한국형 지속 가능한 문화유산관광 선순환 구조 구축

내외국인의 관광 수요를 창출하고 지역 방문을 확대하며 국가 및 지역의 브랜드가치 제고를 도모



[그림6-3] 비전 및 전략과제

## 2. 지속 가능한 문화유산관광 전략 방향성



[그림6-4] 지속 가능한 문화유산관광 방향성

### (1) 지방정부와 중앙정부의 역할 분명

- 지방정부 주도적으로 문화유산관광사업 담당  
중앙정부 문화유산 관광 콘텐츠에 대한 정보제공과 홍보담당

### (2) 이해관계자의 효율적인 네트워크 구성

- 디지털 파트너십 플랫폼, 공공과 민간의 파트너십을 장려하여 관광객 수용력과 문화유산자원 보존을 공유하며 전략적인 운영 공유

### (3) 긍정적 결과 달성 및 부정적 영향 최소화

- 관광 프로젝트, 활동 및 개발은 긍정적인 결과 달성
- 방문자의 요구와 니즈에 부응하는 동시에 호스트 커뮤니티의 유산 및 라이프 스타일에 부정적 영향 최소화

### (4) 지속 가능한 관광의 운영지침 마련

- 문화유산관광에 대한 책임 있는 참여를 위하여 지속 가능한 관광의 운영 지침을 마련하고 직원교육프로그램 운영



- 지역 및 국가 정부에서 다양한 방면으로 평가하고 모니터링

### (5) 통합적 참여적 관리모델 개발요구

- 관광, 경제, 토지이용, 환경, 사회 및 관련 분야를 포함한 계획과 정책에서 문화유산이 최우선 고려
- 방문객 이용, 접근 및 지역 확산에 대한 지속적인 평가

## 3. 전략방향에 따른 실행계획 제안

[표6-1] 전략과제에 따른 실행계획안

전략과제	핵심사업내용	실행계획
통합적참여 관리모델 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지속적인 정책 시행을 위해 각 지역의 민간조직, 지역 공동체 등 지역 주민들 공감대를 통한 지속가능성 확보 가능</li> <li>• 지자체간 공동마케팅이나 연계 자원관리 노력 필요</li> </ul>	[Act01] 차별화된 문화유산 콘텐츠 개발
		[Act02] 국제적 기관과 다각적 홍보 마케팅 실행
		[Act03] 빅데이터기반 관리 서비스 구축
지속 가능한 관리시스템 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유물과 유산에 대한 보호만이 아니라 기술의 전수, 문화유산의 활용, 지역주민 교육 및 주민 참여 방법 다각화, 문화유산 가치 교류 및 활성화를 위한 다양한 시스템 필요</li> </ul>	[Act04] 문화유산관리체계 평가 모니터링 실행
		[Act05] 지속 가능한 문화유산관광 운영 매뉴얼 구성
		[Act06] 문화유산관광 종사원 교육과정 개발 및 운영
효율적 네트워크 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 행정, 주민, 개발자, 학술전문가, 비영리 단체, 사업체 등 외부 협력자들과 네트 워크를 형성</li> <li>• 문화유산의 보존과 지속 가능한 관광을 위한 구체적이고 지속 가능한 전략 수립 필요</li> </ul>	[Act07] 디지털 파트너십 플랫폼 구축
		[Act08] 지역공동체 연계망 구축
		[Act09] 문화유산관광 방문자 관리계획 수립
지역주민의 상생과 조화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화유산의 보존관리는 전문가에게 맡기고 지방자치 단체의 주도적 사업에 적극적으로 참여</li> </ul>	[Act10] 주민의식 개선과 구체적 참여방안 마련
고품질의 방문객 경험제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보조 및 관광프로그램은 방문객의 중요한 유산 특성과 보호 필요성에 대한 이해를 최적화하여 방문객이 적절한 방식으로 즐길 수 있도록 양질의 관광 상품과 서비스 제공</li> </ul>	[Act11] 문화유산활용모범사례인증제도
		[Act12] 문화유산공간 적용 디지털 콘텐츠 개발

## 제3절 실행과제

### 1. 통합적 참여관리 모델 구축

#### ACT 01 차별화된 문화유산 콘텐츠 개발

##### (1) 추진배경

- 시대의 흐름에 따른 문화유산 활용 방안에 대한 인식 변화
  - 문화유산은 관광에 있어서 매우 중요한 요소로 스토리텔링 관점에서 문화유산과 관광의 만남 그리고 활용은 시대에 따라 변해 가고 있음
  - 문화유산은 일반 국민들이 우리 역사에 대한 새로운 인식과 최소한의 지식을 습득할 수 있는 최적의 장소이며, 외국인에게 우리의 문화적 정통성을 이해시킬 수 있는 필수 코스임
  - 문화유산의 이미지와 문화 원형에 대한 상상 속 스토리를 현실로 불러내는 힘인 스토리텔링은 그 문화유산의 가치와 경쟁력을 높여주면서 관광의 좋은 대상이 되고 있기 때문에 지속적인 콘텐츠 개발이 요구됨
- 현대적 사실로 극화한 차별화된 콘텐츠 발굴 지속적 시도 필요
  - 문화유산 자체의 속성과 관광지로서의 이미지를 바꾸는 중요한 역할을 함
  - 국내외 관광객에게 한국 문화유산의 역사적 사실을 기초로, 창작과 허구, 사실로 극화한 스토리텔링의 구조를 통해 한국의 문화유산을 이해하고 체험하게 하는 방법과 노력이 필요
  - 과거 속에서 현재의 스토리를 추구해가는 노력을 통해 문화유산의 가치 창조와 의미를 되살리는 차별화된 콘텐츠 개발의 중요성이 여전히 강조되고 있음

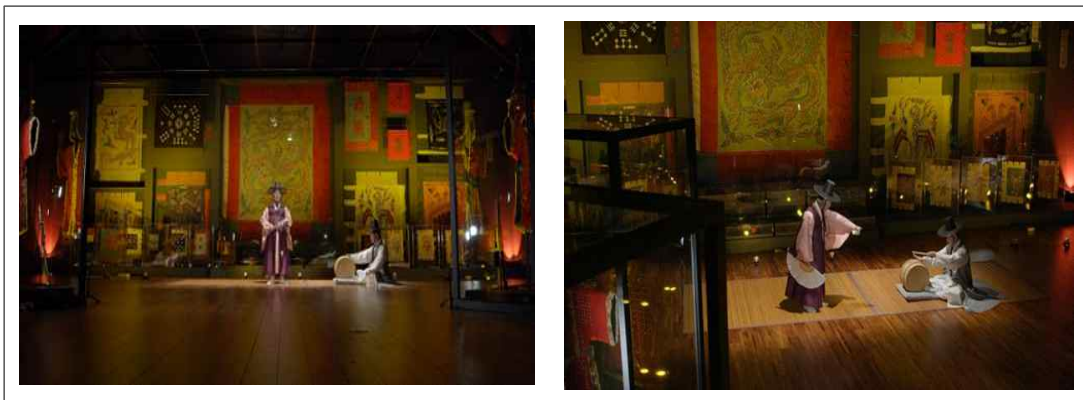
## (2) 세부 사업 내용

### ■ 유형문화유산 복합문화공간 활용

- 문화유산과 같은 문화 콘텐츠의 핵심은 그 원형이 함유하고 있는 풍부한 이야기이며, 신화·전설·민담 등 상상 속에 묻혀 있는 문화유산은 스토리텔링을 통해 관광으로 이어짐
- 지역의 문화재 시설 내에서의 전통과 현대가 어우러진 공연 연출이 무엇보다 필요함
- 문화재 시설의 공간적 활용은 현대의 관객이 전통 문화재에 대한 접근과 이해를 돕는 역할을 하며, 전통 문화재의 이미지를 대중에게 새로이 각인시킬 수 있음

### ■ 신규 앵커 콘텐츠 개발

- 특색이 담긴 시즌별 프로그램 개발로 지역으로 관광객 유입을 이끄는 앵커(Anchor) 콘텐츠 개발이 필요하며, 기존 콘텐츠에 보강된 신규 콘텐츠 개발이 지속적으로 이루어져야 함
- 풍수지리적 해석과 시공간을 초월한 역사성을 통해 새롭게 해석하는 등, 새로운 스토리텔링을 통해 살아 있는 문화유산의 역할은 물론 관광객과 호응하고 체험하는 새로운 문화유산 매력자원화 할 필요가 있음
- 유형유산 전시유물과 무형유산 판소리 간의 조화를 통한 우리 문화유산의 다채로움을 흥미롭게 전달하는 형태 등 다양한 콘텐츠를 제공할 수 있는 방안 등이 있음



출처: 서울시티 <https://www.seoulcity.co.kr/news/>

[그림6-5] 국립고궁박물관 유형유산과 판소리 무형유산의 만남

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진계획	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
유형 문화유산 복합문화공간 활용							
신규 앵커 콘텐츠 개발							

### (4) 기대 효과

- 생동감 있는 문화유산의 역할은 물론 관광객과 호응하고 체험하는 새로운 관광 매력 자원 강화
- 지속적인 신규 앵커 콘텐츠 개발을 통해 일반 국민 및 외국 관광객의 지속적인 관심 유발 및 재방문 창출 효과

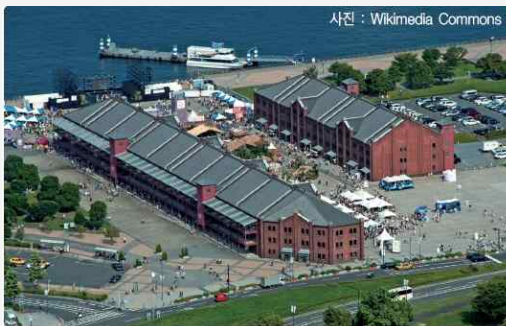
#### [본 과업 적용 및 참고 사례]

##### 일본 요코하마 아카렌가 창고: 갤러리 문화시설, 레스토랑 등으로 이용

- 1900년 초 일본 가나가와현에 지어진 빨간 벽돌 창고다. 당시 해상 무역을 통해 오가던 화물을 보관하는 창고 모습을 간직한 아기자기한 가게와 갤러리, 문화시설, 레스토랑 등으로 이용되고 있음
- 출처 : 대한건축사협회 건축사신문(<http://www.ancnews.kr>)

##### 일본 효고현 고베 스타벅스 기타노이진칸점

- 100년이 넘는 2층 양식의 목조주택을 개조해 스타벅스 매장으로 사용하고 있다. 유형문화재로 등록됐으며, 1995년 대지진으로 훼손되면서 철거될 위기에 처했으나 건물의 원형을 보존하고 스타벅스 콘셉트 매장으로 바뀜



출처 : 대한건축사협회 건축사신문(<http://www.ancnews.kr>)

## ACT 02 국제적 기관과 다각적 홍보 마케팅 실행

### (1) 추진배경

#### ■ 문화유산에 대한 관심 세계적으로 확산

- 문화유산은 세계문화콘텐츠 시장에서 가장 경쟁력을 갖춘 핵심적인 콘텐츠 소재임
- 국내시장이 해외시장 확산으로 인해 세계시장에서 차별적인 경쟁력의 핵심코드로 문화유산분야가 부상되고 있음
- 문화유산에 대한 관심은 전 세계적으로 확산되어 이미 세계 각국에서는 자국의 고유한 문화유산을 기반으로 문화콘텐츠산업정책을 펼치고 있음

#### ■ 위드 코로나 및 국제관광 재개 대비 선제적 대응 필요한 시점

- 위드 코로나 대비 국제관광 재개 움직임에 따라 인바운드 시장 선점과 선제적 대응을 위해 민관이 함께 협력할 시점임
- 위드 코로나 안심 문화유산관광상품개발을 통해 외래 관광객들이 한국 문화유산에 관심을 갖고 방문할 수 있도록 적극적인 준비의 일환으로 홍보 마케팅에 대한 구체적 계획이 요구됨

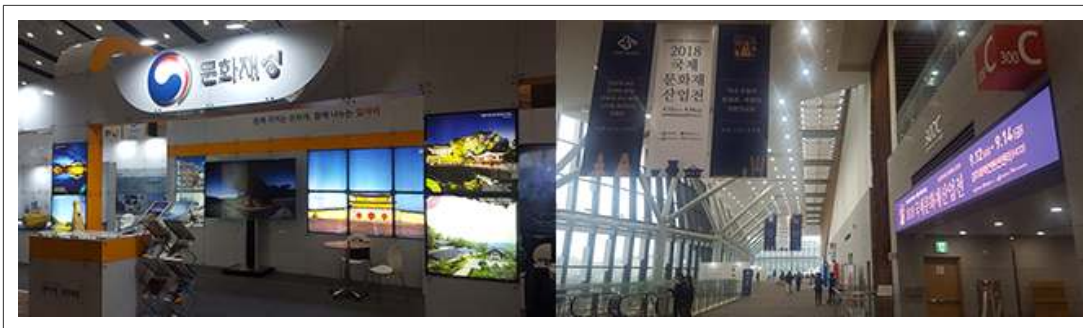
#### ■ 문화재 산업 생태계 조성을 위해 다각적인 노력을 필요

- 현재 진행 중인 국제 문화재 산업전을 확대 하여 국내 문화재 관련 기업의 경제 활동을 지원하여 문화재 산업을 발전시키고, 민간의 문화재 일자리 창출을 돕기 위한 종합 전시회 뿐만 아니라 문화유산의 국제 교류를 위한 박람회 개최 필요

## (2) 세부 사업 내용

### ■ 문화유산 국제교류 기회 증진

- 문화유산 분야에서 다양한 유관기관의 직간접적인 교류를 통한 한국의 선진적인 문화유산 정승 역량을 체험하고 이를 통하여 자국의 문화유산 보호를 위한 역량을 강화할 수 있는 기회를 지속적으로 마련함
- 문화유산 교류 등 아태지역 역내 국가 간 상호발전을 위한 협력기구를 통한 공동 마케팅 실시하도록 함



출처: 문화재 TV, <http://www.icpn.co.kr/news/>

[그림6-6] 국제 문화재 산업전

### ■ 수요자 중심의 적극적 마케팅

- 문화재 및 여행기자단 활용 문화유산 투트랙 팸투어, VR·AR 체험 등 디지털 문화유산콘텐츠 관련 언론 설명회 확대 등 수요자 중심의 적극적인 마케팅 실시
- 중화권, 일본, 동남아, 구미 주 등 시장별 대표 OTA 및 SNS를 활용한 문화유산 관광 재도약 디지털 온라인 홍보 실시



출처: 문화재 TV, <http://www.icpn.co.kr/news/>

[그림6-7] 디지털 홍보대사 및 반크

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진계획	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
문화유산 국제교류기회 증진							
수요자 중심 적극적 마케팅실시							

### (4) 기대 효과

- 우리의 문화유산을 해외에 바르게 알리고 상대국 문화유산도 교류하며 홍보 활동을 통한 자국 문화유산관심 증대
- 수요자 중심의 적극적인 홍보마케팅 지속적 실시를 통한 국내외 방문객 증가 및 대한민국의 역사문화관광 매력 증진

#### [본 과업 적용 및 참고 사례]

##### 전문가 네트워크 조직: 문화유산 국제협력 컨소시엄

- ‘문화유산 국제협력 컨소시엄’은 이 분야의 국제협력을 더욱 촉진하기 위해 같은 해 일본의 독립행정기관인 도쿄 국립문화재연구소 내에 설립됨(일본 문화유산 국제협력 컨소시엄 홈페이지)
- 조직은 국제협력을 통해 문화유산 업무를 수행하는 대학, 연구기관, 공공기관, 국제 협력을 지원하는 기관 및 민간단체 간 유대 관계를 형성하고, 문화유산의 국제협력 증진에 크게 기여해 옴
- 문화유산 국제협력 컨소시엄의 사무국은 도쿄문화재연구소가 문화청으로부터 위촉받아 운영하고 있음(문화재청, 2014)
- 문화유산 국제협력 컨소시엄은 회원 간의 정보 교류와 공유를 촉진하고, 해외 문화유산 보호와 관련된 국제협력활동에 관한 조사연구, 보급·개발 활동을 수행하고 있음(문화재청, 2015)



출처: <https://www.jcic-heritage.jp/projectlist/map/>

## ACT 03 빅데이터 기반 서비스 관리 구축

### (1) 추진배경

#### ■ 문화재청 문화유산관광 통합 애플리케이션 필요

- 문화유산을 방문하는 국내외 관광객이 쉽고 편리하게 여행할 수 있도록 지원하고, 문화유산지에서 발생할 수 있는 다양한 상황을 효과적으로 처리할 수 있는 애플리케이션 개발이 요구됨
- 해당 애플리케이션을 활용하여 문화재와 관련된 해설, 관련 지역 설화, 지도 및 가이드 제공뿐만 아니라 편의시설 및 쇼핑 정보, 주차 정보 등 다양한 문화유산관광 관련 정보를 제공하여 폭넓은 문화유산관광 서비스를 제공함

#### ■ 빅데이터 활용 관리서비스 구축

- 빅데이터, 인공지능, 클라우드, RPA 등 정보기술의 발전으로 다양한 데이터 수집·분석 및 활용이 가능해지고, 분석기술 고도화를 통한 관광산업에서의 빅데이터 활용성이 증대되고 있음
- 애플리케이션을 단순 관광정보 제공의 수단으로 활용하는 것이 아닌, 사용자의 빅데이터를 활용하여 문화재청 차원의 디지털 관광마케팅의 생태계 조성이 필요함
- 해당 결과를 활용하여 문화유산관광 수요예측, 관광객 행동분석, 정책개발 등 다양한 의사결정시 데이터에 기반한 과학적·체계적 정책이 구현 가능함
- 내외국인 문화유산관광객 데이터를 중심으로 하여 관광객 니즈분석, 관광서비스 제공 및 문화유산지 인프라 개선 등이 실현될 수 있음



## (2) 세부 사업 내용

### ■ 문화유산관광 통합서비스 애플리케이션 개발

- 문화재청에서 관리하고 운영하는 문화유산관광 통합서비스 애플리케이션을 개발함. 또한, 이미 개발되어 운영 중인 ‘나만의 문화유산 해설사’ 애플리케이션을 활용한 확장 운영도 검토할 수 있음
- 국내외 관광객은 문화유산관광지 방문 전, 국내외의 주요 문화재 및 역사유적지를 사전에 확인할 수 있으며, 효과적인 문화유산관광을 실현할 수 있도록 다양한 정보를 제공 받을 수 있음
- 위치정보를 인식하여 문화유산관광지의 문화재 해설, 지도, 관광 서비스 정보, 편의시설, 최신 공지사항 등을 확인할 수 있으며, 오디오 가이드 제공을 통한 관광지 음성안내 서비스를 제공함
- 입장권이나 기념품 등 유료 상품도 애플리케이션을 통해 구매가 가능하도록 함
- 또한, 문화유산 관광지에서 발생할 수 있는 어려움이나 문제 상황 발생 시, 해당 관광지에 민원을 제기하거나 도움을 요청할 수 있는 실시간 소통 서비스를 마련함



출처: 나만의 문화유산 해설사 홈페이지

[그림6-8] 나만의 문화유산 해설사 애플리케이션

### ■ 빅데이터 및 IoT기술 활용 관리시스템 운영

- 애플리케이션의 중앙 데이터 센터에서는 각 소프트웨어, 하드웨어의 연결을 통하여 빅데이터를 수집하고, 기상 조건, 주차, 방문자 등의 데이터를 집계하여 실시간으로

관광지 운영의 효율성을 모색함

- 관광객에 대한 정보를 분석하여 맞춤형 문화재 및 문화유산 관광지 정보를 제공하고, 빅데이터를 기반으로 하여 내외국인 문화유산관광객 데이터를 중심의 관광객 니즈 분석, 관광 서비스 제공 및 문화유산지 인프라 개선 등을 실행할 수 있음
- 한편, 애플리케이션 외 별도 빅데이터 웹페이지를 운영하는 방법도 검토할 수 있음. 한국관광공사에서 운영 중인 ‘한국관광 데이터랩’은 이동통신, 신용카드, 내비게이션, 관광통계, 조사연구 등 다양한 관광 빅데이터 및 융합분석 서비스를 제공하는 관광특화 빅데이터 플랫폼으로 관광기업, 지자체, 업계, 학계 등 관광산업 이해관계자들이 데이터에 기반한 과학적인 관광정책 수립 및 관광 비즈니스를 수행하도록 서비스를 지원함
- 이와 같이 다양한 문화유산관광 빅데이터 조사기관 마련을 통한 문화유산관광산업 경쟁력 확보 및 서비스의 질적 향상을 도모할 수 있음



출처: 한국관광공사 한국관광데이터랩 홈페이지

[그림6-1] 한국관광 데이터랩

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진사업	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
문화유산관광 통합서비스 애플리케이션 개발	개발		운영			사업주체	
빅데이터 및 IoT기술활용 관리시스템 운영	개발		운영			사업주체	

#### (4) 기대 효과

- 문화유산관광 통합서비스 애플리케이션 개발을 통한 관광객 편의성 증대
- 빅데이터 수집 및 활용을 통한 문화유산 관광환경에 대응하고, 문화유산을 방문하는 관광객의 유형을 분석·파악하여 다양한 정책 제안 및 현안 과제 발굴 가능
- 문화유산관광 활성화 방안을 모색하는 데 기초자료로 활용

#### [본 과업 적용 및 참고 사례]

##### 중국 운남성 주요관광지 통합관리 애플리케이션 사례

- 중국 정부는 관광산업 스마트화를 위해 중국의 모든 4A급 이상 주요 관광지에 무료 WIFI, 스마트 가이드, 온라인 예약 등 서비스를 보급하는 한편 이들 관광지에서 운영되는 시설물과 서비스 관리, 관광객의 안전과 관련한 모니터링, 관광지 환경오염 관리 등에 스마트 기술을 도입하고 있음(Kotra, 2020)
- 중국 운남성은 관광산업 발전과 관광서비스의 질적 제고를 위하여 IT기업 Tencent Computer Co.와 협력하여 운남성 빅데이터 센터 및 종합서비스센터를 구축하고, 디지털 스마트관광 플랫폼 “핸드폰 하나로 스마트하게 운남 여행하기” 프로젝트를 진행하였음
- ‘핸드폰 하나로 스마트하게 운남 여행하기’는 단순히 웹사이트를 애플리케이션으로 제작한 것이 아닌 디지털 및 정보화시대의 추세에 걸맞은 인터넷, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅, 인공지능 및 기타 IT 기술을 결합하여 제작한 새로운 스마트 관광 플랫폼임
- 빅데이터, VR/AR, 인공지능 등 정보통신 분야 대부분의 기술이 모두 적용되어 관람, 식사, 숙박, 교통, 유희 등을 포함하여 관광 과정에서 발생하는 모든 문제를 해결할 수 있음



출처 :중국 운남성 스마트관광 홈페이지

## 2. 지속가능한 관리시스템 운영

### ACT 04 문화유산 관리체계 평가 모니터링

---

#### (1) 추진배경

##### ■ 보존관리 및 활용에 대한 지속적 평가 모니터링 필요

- 문화유산관광의 성장은 한편으로 문화유산자원을 훼손시킬 개연성이 존재하기 때문에 보호와 보존을 전제로 수행되어야 함
- 문화유산의 지속성을 위해서는 미래 세대에게도 유산의 가치를 물려주고, 현재 세대의 관광 및 지역발전 욕구에 부합하기 위한 접근이 필요함
- 문화유산은 대체 불가능한 자원이며, 한번 훼손될 시 회복이 어려워 장기적인 관점에서 보존관리계획이 필요하고 이에 따른 평가 모니터링이 지속적으로 이루어져야 함

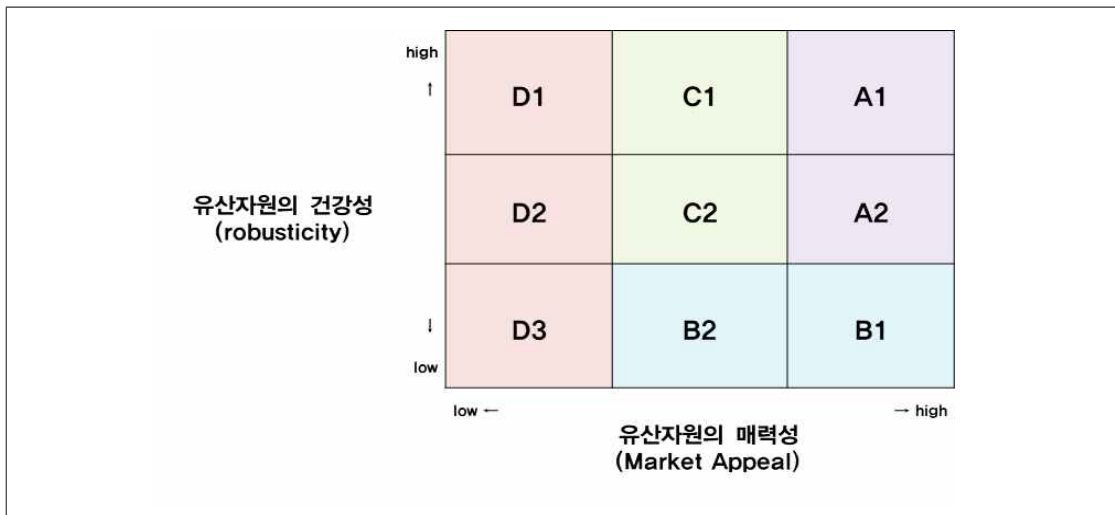
##### ■ 문화유산 관리 기준 및 원칙을 따른 활용 및 관광계획 이행 필요

- 국제문화관광현장 제2원칙, 6항에 따르면 “관광 확대를 위해 유산 지역을 홍보하거나 개발하기에 앞서 관리 계획을 통해 해당 자원의 자연적, 문화적 가치를 평가해야 한다”라고 명시되어 있고, 7항에 “특정 장소 혹은 지역사회에 대해 관광활동과 개발이 미치는 점진적인 영향을 지속적으로 평가할 수 있는 프로그램이 마련되어야 한다”라고 되어 있음
- 국내 문화유산은 문화재보호법 및 관련 법에 따라 보호 및 관리되고 있으며, 이를 훼손하지 않고 따르면서 활용 및 관광이 잘 진행되고 있는지 평가 계획 및 점검 필요

## (2) 세부 계획 내용

### ■ 문화유산관광의 관리체계 평가 모니터링 실시

- 문화유산을 활용하고 관광상품화를 하는 과정에서 문화재의 외형 훼손과 가치손상을 가져올 위험이 있으므로 문화유산의 견고성과 시장의 소구력에 따라 정기 모니터링을 실시하여 유산관리 및 활용계획을 수립해야 함
- 즉, 유산자원의 건강성과 유산자원의 매력성 상태를 아래의 매트릭스에 따라 측정하여 건강성을 높으나 매력성이 낮을 경우에는 ‘활용’을 강화하고, 매력성은 높으나 건강성이 낮으면 ‘보존’을 강화하는 전략으로 접근함
- ‘유산자원의 매력성’을 측정하는 하부지표에는 자원의 독특성, 유산과의 관련성, 지명도, 이벤트, 접근성, 편의시설, 서비스 등이 있으며, ‘유산자원의 건강성’에는 자원의 보수상태, 관리계획 및 정책, 정기 모니터링 시스템 유무, 이해관계자와의 관계, 과도한 방문으로 인한 영향 등을 측정할 수 있음
- 각 유산지는 매트릭스 안에서 평가된 위치에 따라 서로 다른 관리계획을 수립할 수 있음

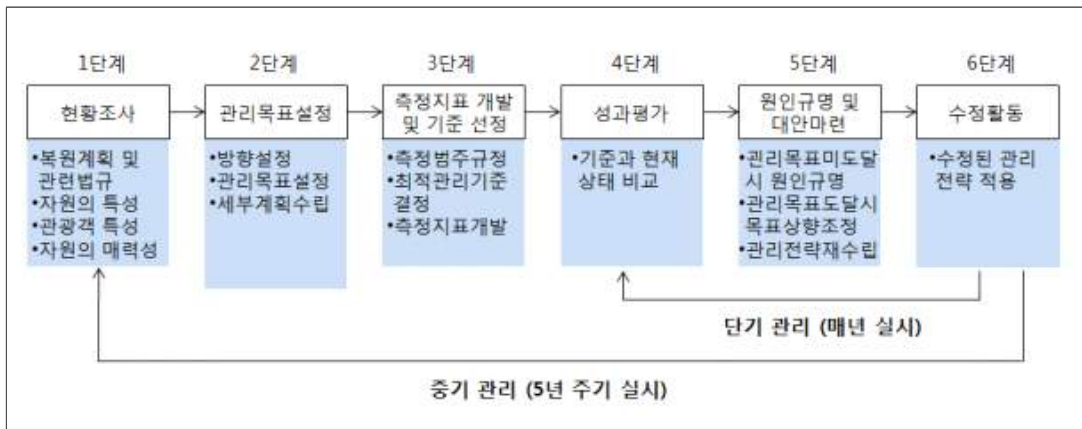


출처: du Cros, H.(2001), A New Model to Assist in Planning for Sustainable Cultural Heritage Tourism. p168

[그림6-10] 유산자원의 건강성과 매력성 간의 관계 매트릭스

### ■ 문화유산관광 성과지표 개발

- 문화유산관광은 여타 관광과 같이 방문객 수와 경제적 파급효과와 같은 양적인 지표를 기준으로 평가하기 어려움
- 문화유산은 국가와 지역의 물질적·정신적 자원으로서 유산의 중요성과 가치를 전달하는 것이 가장 큰 목적임. 따라서 유산의 가치향유와 가치확산의 측면에서 합의된 성과지표를 개발하고 이에 준하여 성과를 올바르게 평가해야 함
- 문화재 활용현장과 문화유산관광에서 사업성과를 일반관광과 같이 방문객 수로 평가한다면 문화유산 활용의 가장 중요한 목표를 놓치게 됨



출처:김지선(2010)

[그림6-11] 문화유산지 관리모형

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진사업	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
문화유산관광의 관리체계 평가모니터링 실시	모니터링 지표개발	평가모니터링 실시				사업주체	전문기관
문화유산관광 성과지표 개발	성과지표개발	적용 및 평가				사업주체	전문기관

### (4) 기대 효과

- 문화유산지의 보존과 활용의 균형을 이룰 수 있는 체계적인 관리체계 구축
- 문화유산 활용의 목적에 부합한 문화유산관광 성과측정으로 이에 맞는 관광계획 수립

## ACT 05 지속가능한 문화유산관광 운영 매뉴얼 구성

### (1) 추진배경

#### ■ 운영 매뉴얼 개발을 통한 전국의 문화유산관광지 질적 수준 확보

- 코로나19로 인하여 국내 관광이 활성화되고, 중앙정부 및 지자체에서 문화유산을 활용한 다양한 활용사업을 운영하고 있는 현재 상황에서 문화유산 관광지 개발, 운영, 관리, 위기 등 발생할 수 있는 다양한 상황을 합리적으로 대처할 수 있도록 매뉴얼을 구성하여 대응 체계를 마련할 필요성이 있음
- 또한, 국내 전국적으로 분포되어 있는 다양한 문화유산지에서의 표준화된 관광서비스 제공을 고려한 고품질 안내 서비스 표준 매뉴얼 운용할 필요성이 있음
- 운영 매뉴얼은 문화유산관광지 운영 및 관리 시 지자체 공무원, 운영 센터, 사업 운영자, 해설사, 시공사 등 다양한 관련 이해관계자가 모두 활용이 가능하도록 내용을 구성하여 국내 문화유산 관광지의 질적 수준을 확보함

#### ■ 문화유산관광 관련 모니터링 수행 필요

- 2022년 문화재청 주요업무계획에는 문화유산관광 활성화 촉진을 위한 다양한 활용프로그램들이 포함되어 있음. 이에 따라, 운영 매뉴얼 구성 시 문화유산지의 모니터링 및 수용태세 등의 체크리스트를 포함해야 함
- 문화유산관광지 운영 과정에서 지속적으로 관리 및 점검해야 할 사항들을 매뉴얼화함으로써 운영 효율성 및 관광객의 편의를 제고하고, 사업 추진 주체의 역할과 책임을 강화하는 기능도 동시에 수행함
- 특히 문화유산관광은 물리적 훼손뿐만 아니라 자연재해 등의 영향을 받기 쉬우므로 이에 따른 문화재를 유형별로 구분하고, 지속적으로 모니터링을 실시하여 즉각적인 대응 및 사전예방이 요구됨

## (2) 세부 사업 내용

### ■ 문화유산관광 운영·관리 매뉴얼 구성

- 문화유산관광과 관련된 다양한 이해관계자가 관련 업무 지식과 노하우를 공유하고, 문화유산관광 관련 업무를 효율적으로 처리할 수 있는 매뉴얼을 구성함
- 문화유산관광 운영·관리 매뉴얼에는 다음과 같은 내용을 포함할 수 있음

〈표 8-1〉 문화유산관광 운영·관리 매뉴얼

구분	내용
문화재 및 문화유산관광의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 문화유산 실태</li> <li>• 문화유산관광에 대한 이해와 구성</li> <li>• 주요 부처 정책 및 발전동향</li> </ul>
문화유산관광을 위한 역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 문화유산 및 문화유산관광에 대한 이해관계자 이해도 제고</li> <li>• 이해관계별 역할               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중앙기관, 지자체, 연구기관, 사업수행기관, 운영기관, 해설사 등</li> </ul> </li> </ul>
문화유산관광 표준화서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화유산관광 콘텐츠 개발 및 운영 가이드</li> <li>• 안내 및 해설 등 응대서비스 가이드</li> <li>• 편의시설 제공 가이드</li> <li>• 문화유산관광 민원 사례</li> <li>• 지속가능한 문화유산관광을 위한 가이드</li> </ul>
모니터링	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화유산관광 만족도 조사 항목과 운영</li> <li>• 분야별 전문가 활용 현장방문 평가 실시</li> <li>• 문화유산 훼손 모니터링 체크리스트</li> </ul>

### ■ 문화유산관광지 모니터링 매뉴얼 구성

- 문화유산관광 수요자를 대상으로 표준화된 만족도 조사를 실시하여, 문제점 및 당면 과제를 해결하고 각 문화유산관광지의 경쟁력 강화를 위한 전략을 도출할 수 있음
- 문화재 훼손과 관련한 문화유산 점검 모니터링 체크리스트를 포함하여 물리적 훼손에



대한 즉각적인 대응 및 예방 체계를 수립함

- 모니터링의 결과는 효율적인 문화유산관광지 운영을 위한 지침서로 활용할 수 있으며, 중·장기적 발전방안 모색 및 정책적으로도 활용이 가능함



출처: 한국문화재단(2021). 2021세계유산축전 모니터링 보고서  
문화재청(2016). )백제역사유적지구 통합모니터링 시스템 절차

[그림6-1] 관광객 만족도 조사 및 모니터링

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진사업	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
문화유산관광 운영·관리 매뉴얼 구성	매뉴얼 구성	시범운영 및 보완		운영		사업 추진	관련 학계 및 업계
문화유산관광지 모니터링 매뉴얼 구성	매뉴얼 구성	시범운영 및 보완		운영		사업 추진	관련 학계 및 업계

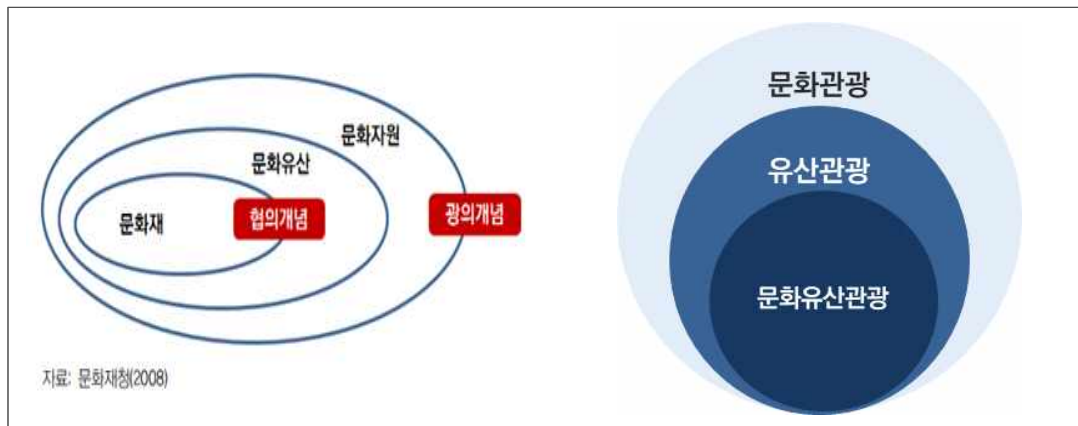
### (4) 기대 효과

- 문화유산관광지 운영 및 사업 진행, 관리 등 다양한 업무 추진에 있어 각 부처 간, 기관 간의 효율적인 업무추진 기여
- 전국의 문화유산관광지에 대한 표준화된 관광 서비스 제공

(1) 추진배경

■ 관련 종사원의 문화유산관광에 대한 개념적 이해 필요

- 문화유산관광은 관광지의 전통과 역사, 문화를 내포하는 문화자원의 가치를 추구하는 관광자의 욕구에 부응하는 활동으로 문화관광, 유산관광, 문화유산관광 등 다양한 용어들로 사용되고 있으며, 개념과 범위가 학자별로 다양하게 정의되고 있음
- 따라서, 종사자 관점에서 문화유산관광의 목표, 특성 및 필요성 등 문화유산관광에 대한 개념을 명확하게 이해하고, 문화유산의 관광적 활용 가치를 재조명하는 등 저변 확대를 위한 교육과정 개발과 전문인력 양성이 필요함



출처:

[그림6-1] 문화유산관광의 개념적 범주

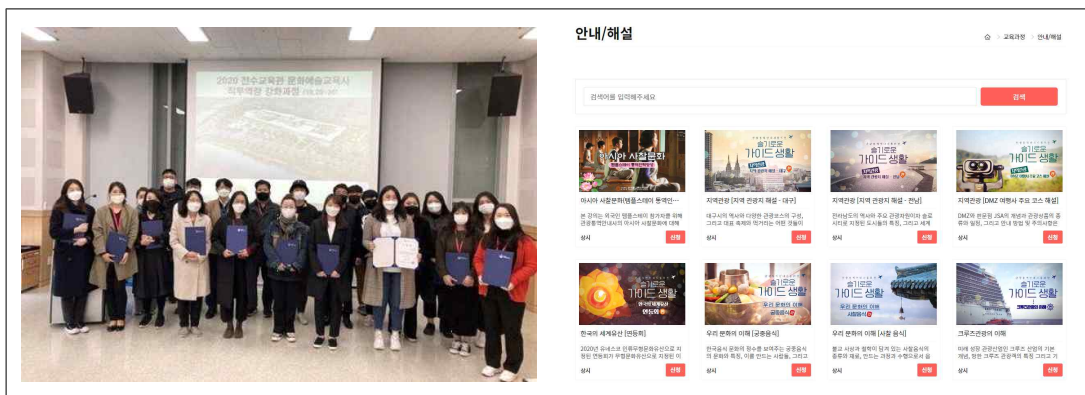
■ 문화유산관광 전문인력 양성

- 성공적인 문화재청 정책 실현과 지속가능한 문화유산관광 실현을 위한 전문인력 양성과 역량 강화 추진양성이 요구되며, 이에 따라 문화유산관광의 품질 증진, 신뢰도 향상 및 인지도 확대를 제고함
- 전문인력 양성과정을 통하여 문화유산관광과 관련된 창의적인 아이디어 발굴, 문화유산 관광의 효과적인 육성뿐만 아니라 장기적으로 지역 일자리 창출 지원을 모색할 수 있음

## (2) 세부 사업 내용

### ■ 문화유산관광 종사원 교육 프로그램 개발 및 운영

- 문화유산관광을 진정하게 이해하는 과정이 필요함에 따라, 문화유산관광 종사원 교육 프로그램을 개설하여 관광객 응대 방안 및 공공의식을 심어주고, 품격 높은 문화유산 관광지를 주체적으로 만들어 갈 수 있도록 교육의 기회를 제공함
- (1) 이론 교육 시행
  - 문화유산관광의 정의, 개념, 가치, 필요성, 역할 등 기초 교육
  - 문화유산관광의 활용 유형의 이해
  - 국내외 문화유산관광 현황 및 사례
- (2) 문화유산관광 마케팅 및 서비스 교육
  - 문화유산관광 관련 해설 및 안내 서비스 가이드를 통한 대면서비스에 필요한 마인드 함양
  - 문화유산관광 종사자 소양교육
- 문화유산관광 전문가 및 관광 교육 관련 전문가와 논의하여 세부 교육 과정을 개설하고 교육자료를 구성함
- 한편, 관광산업은 업무 특성상 직무 현장을 떠나 교육에 참여하기 다소 어려우므로 시·공간 초월성, 반복 가능성 등의 특징이 있는 비대면 교육을 선호하는 추세이며, 이에 따라 온라인 교육과정 개발 방안도 모색할 필요성이 있음



출처: 문화재청 문화예술통교역사 직무강화과정  
한국관광공사 이력닝센터 홈페이지

[그림6-1] 문화재청 직무강화과정 및 한국관광공사 이력닝센터

### ■ 문화유산관광 전문인력 양성

- 기존의 관광 콘텐츠나 트렌드에 문화유산을 접목하여 관광 상품을 개발하기보다 국내 문화유산을 효과적으로 보여줄 수 있는 지역 문화유산관광 상품개발 전문인력을 양성할 수 있는 교육과정을 개설함
- 또한, 중앙정부, 지자체, 수행 업체 등 관계기관 생태계를 유기적으로 연결하고 지원하는 등 거버넌스 운영을 주도할 수 있는 인력양성을 목표로 교육과정을 개설함
- 단순히 교육과정에 참가하는 것이 아닌 교육 이수 자격증 제도 및 취업 연계 방안을 검토하여 해당 교육과정을 반드시 참여해야 하는 계기를 제공함

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진사업	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
문화유산관광 종사원 교육 프로그램 개발 및 운영	교육과정 개발	교육운영 및 피드백 관리			사업주체	산관학 협력	
문화유산관광 상품개발 전문인력 양성	교육과정 개발	교육운영 및 피드백 관리			사업주체	산관학 협력	

### (4) 기대 효과

- 문화유산관광 종사자의 기초 및 서비스 교육을 통한 문화유산관광을 활성화하는데 주도적인 역할 수행 기대
- 문화유산관광의 전문인력을 교육하고 양성하여 관련 인적 자원의 역량 강화와 창의적인 신규 관광 콘텐츠 확보

### 3. 효율적 네트워크 구성

#### ACT 07 디지털 파트너십 플랫폼 구축

##### (1) 추진배경

###### ■ 문화재를 체계적이고 과학적으로 조사 관리 및 활용하는 기반 마련

- 4차산업혁명과 5G시대 도래 등 다양한 디지털문화유산콘텐츠 개발 필요성 대두
- 문화유산 각 분야에 보다 다양한 첨단 기술을 적용하여 문화재 조사연구, 관리 활용의 스펙트럼을 넓힐 필요가 있음
- 문화유산 기본 플랫폼을 구축하고, 문화재를 보다 체계적이고 과학적으로 조사 관리하고, 관련 콘텐츠를 적극적으로 개발, 활용하는 기반을 마련할 필요가 있음
- 문화유산의 디지털화가 기반이 됨은 물론 정부(문화재청)에서 매년 예산을 배정하여 진행하고 있는 디지털 문화유산 사업을 진행 중에 있음

###### ■ 선진국 문화유산에 다양한 디지털 기술 적용

- 문화 강국인 영국과 유럽 연합(EU)은 2000년대 초반부터 문화유산에 다양한 디지털 기술을 적용하고, 관련 콘텐츠 공유와 통합을 위한 플랫폼을 구축해 옴
- 문화유산이 콘텐츠 산업의 중요한 비중을 차지하고 있으며, 디지털 기술을 통해 문화유산을 보존하고, 지속적으로 콘텐츠를 양산하여, 많은 사람들이 쉽게 접근하고 활용할 수 있도록 해야함

###### ■ 디지털 기술을 이용한 대중 참여 확대

- 디지털 기술을 사용하여 가급적 많은 사람들이 문화유산을 접할 수 있도록하고, 장애인 등 문화 소외 계층에 다양한 편의를 제공 가능함
- 문화유산의 디지털 콘텐츠화의 핵심은 문화유산이 지닌 가치와 디지털 콘텐츠가 지니는 가치를 통합시켜 또 다른 가치를 창출하여 다양한 형태로 다양한 대중 참여를 확대 시킬 수 있음

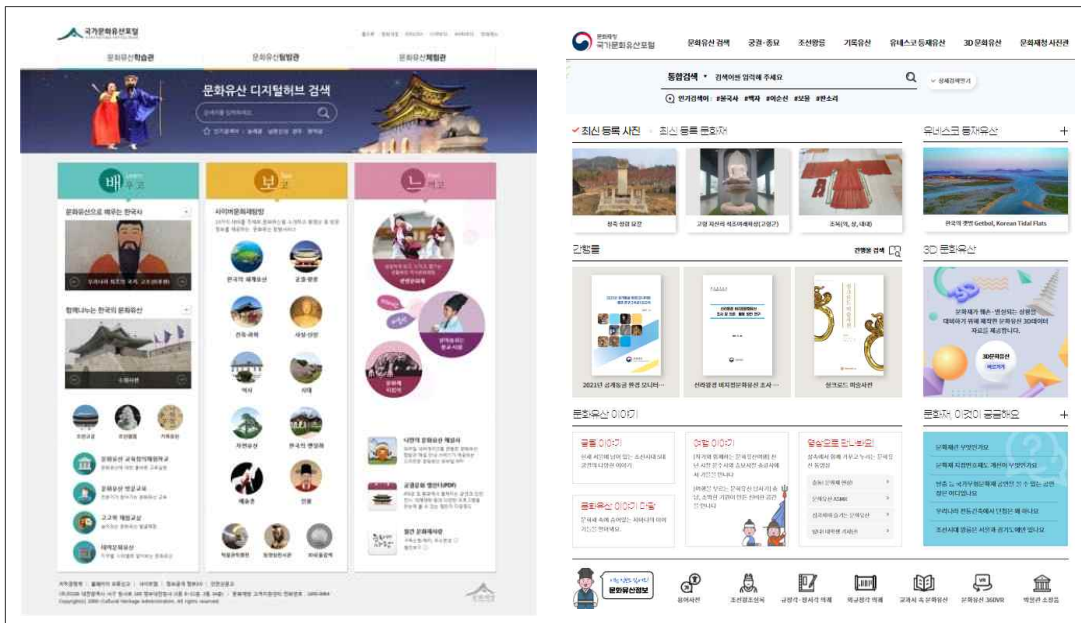
## (2) 세부 계획 내용

### ■ 문화유산 콘텐츠 통합 플랫폼 조성

- 문화유산 유물, 기념물 및 유적지의 3D 디지털화를 위한 온라인예약 지원, 추천관광 코스 제공, 관람혼잡도 등 문화유산 방문객 대상으로 여행정보 등 편리한 서비스 제공
- 문화유산 관련 전설·민담·이야깃거리와 각종 역사기록을 디지털화하고, 모바일·온라인을 통해 방문객·일반인에게 개방

### ■ 국가문화유산포털 홍보 및 맞춤형 정보 제공

- 국가문화유산포털(Korea National Heritage Online)은 대한민국의 유물, 국보, 보물 등 주요 지정문화재 및 전국 박물관 소장 유물정보 등 총 104개 기관이 보유하고 있는 문화유산정보 65만여 건을 DB화하여 제공하는 종합정보시스템 적극 홍보 방안 마련
- 문화유산 방문객·문화재해설사·콘텐츠창작자 등 관심분야에 따라 맞춤형 정보 제공 강화



출처: 국가문화유산포털 <https://www.heritage.go.kr/main/>

[그림6-15] 국가문화유산포털

### (3) 연차별 추진계획

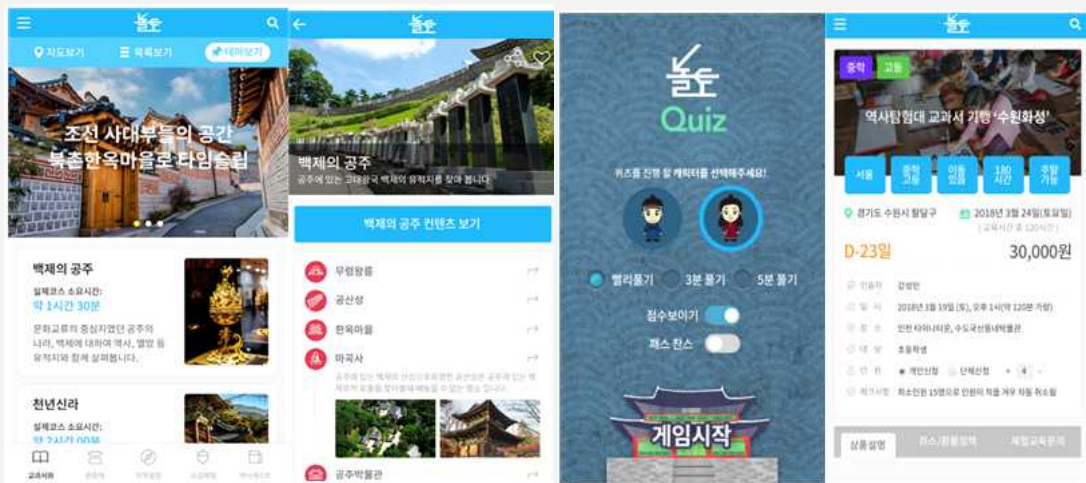
세부 추진계획	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
문화유산콘텐츠통합플랫폼조성							
국가문화유산포털 맞춤형정보제공							

### (4) 기대 효과

- 문화유산이 디지털화되고 집적되어 시민들의 참여 확대, 문화유산 및 다른 분야에서 적극적인 활용
- 디지털 문화유산 부문 간 및 국가 간 협력 및 역량 강화 및 문화유산의 가치를 국민과 공유함은 물론, 4차 산업혁명과 관련된 신산업의 고부가가치 창출에도 이바지할 것으로 기대됨

#### [본 과업 적용 및 참고 사례] 민간기업 역사여행 플랫폼 ;놀토VR

- 현재 문화데이터(유물, 유적지, 관광자원 정보 등)를 활용하여 전국 400여개 콘텐츠 개발하고, '놀토VR' 플랫폼은 기존의 일방적인 추천 및 정보 제공 사이트가 아닌 빅데이터를 활용한 대상에 맞는 역사여행지를 추천하고 있으며 특히 역사여행의 특성을 고려하여 역사적 흐름, 학년별, 교과서 순서 등을 알고리즘 항목으로 설정하여 교육 중심의 결과물을 도출 플랫폼에 탑재하여 서비스중이며, 지속적으로 차별화된 콘텐츠를 개발
- 지역에 숨어있는 역사콘텐츠를 지속적으로 개발하여 지역 관광 사업 발전에 이바지 하고 다양한 여행지 개발을 통해 국내 여행 시장의 확대와 이미지 개선 효과를 기대함
- '놀토VR'서비스는 대전, 충청, 세종을 거점지역으로 서비스 중에 있으며 단계별 전국적으로 확대할 예정



출처 :

## ACT 08 지역 공동체 연계망 구축

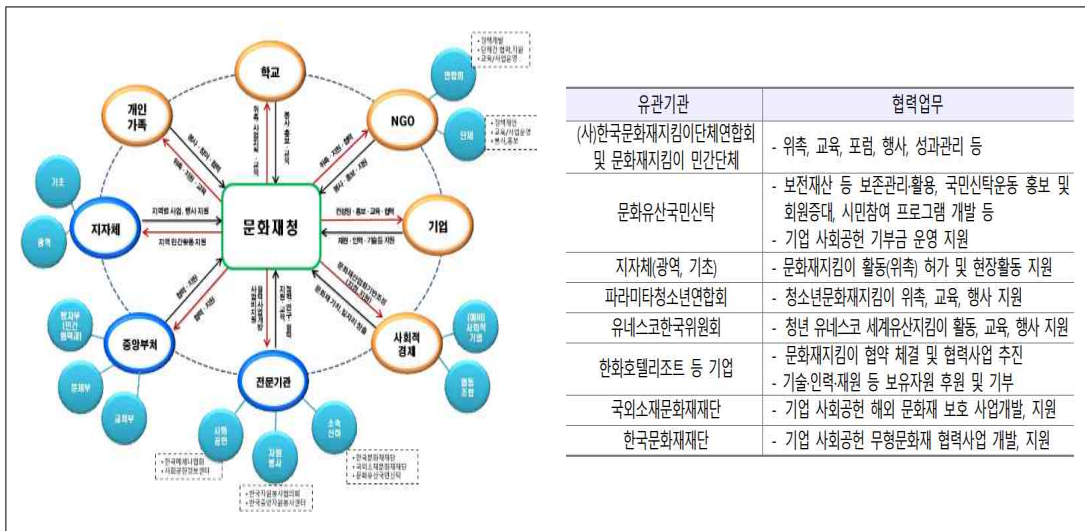
### (1) 추진배경

#### ■ 공공과 민간의 파트너십 구축 필요

- 공공과 민간의 파트너십을 통해 발생할 수 있는 여러 문제점을 효율적으로 해결하기 위해서는, 전문가 및 지역 공동체의 참여와 활동이 중요함
- 민간이 유산 관리와 보존 및 활용에 있어 적극적인 정책 수립이 활성화될 수 있음

#### ■ 상호보완할 수 있는 조직 시스템 필요

- 공공, 민간, 학계, 비영리단체, 주민, 사업체 등이 상호보완할 수 있는 조직시스템이 필요함
- 시민의식 성숙으로 문화재보호에 대한 민간의 자발적 참여와 관심이 증가되어 참여자의 활동 지원, 교육 및 협력사업 개발 필요
- 기존 정부 주도식 문화재보호 정책에서 민-관-산-학 협력체계의 참여·협력적 거버넌스 정책으로 패러다임이 바뀌고 있는 시점에서 문화재보호를 위한 다각적 협력 및 지원 필요



출처: KBS 조선잡 어게인(2021. 02. 11)  
한국경제(2020. 09. 27), "예술과 디지털의 융합... '실감형 미디어아트' 뜬다"

[그림6-16] 문화재보호 민간협력 관계망도



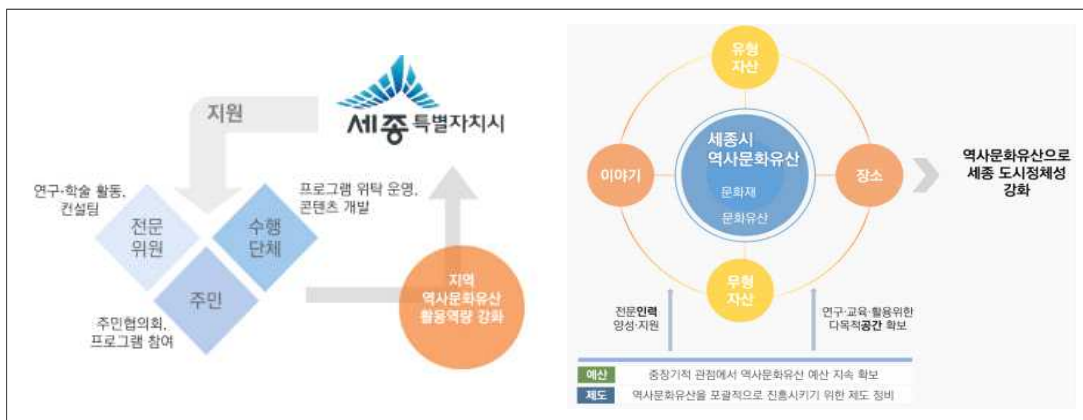
## (2) 세부 사업 내용

### ■ 다각적 협력 시스템 구축

- 지역의 역사문화유산 진흥을 위한 체계 구축과 다각적인 활용은 단기간에 이루어지기 어려운 일인 만큼, 장기적인 관점에서 제시한 과제의 추진시기를 설계하고 단계적으로 과제를 추진하기 위해서 다각적 협력 시스템 구축이 필요함
- 문화재 활용 사업의 기획력 제고, 운영체계 전문성을 강화하여 사업 수행을 통한 지역활성화 및 역사문화유산 진흥이 이루어지기 위해서는 ‘사업수행 단체’, 문화유산의 가치, 프로그램 기획·운영에 대한 연구와 컨설팅을 제공할 ‘전문가 단체’, 그리고 프로그램에 직접 참여하고 이를 평가할 ‘주민’을 연결하고, 이들의 교류협력을 지원하는 관의 역할이 필요함
- 지자체=문화재 활용 사업 수행 단체-전문가(문화재 전문위원)-주민(역사문화유산 주민협의회)으로 구성된 민관협력체계를 구축하고, 적극적으로 이들 간 교류협력을 지원하여 지역의 역사문화유산 활용역량을 강화

### ■ 공공과 민간 공동 마케팅 협력

- 지역의 민간기업들과 마케팅 협력을 추진하고 할인혜택 등을 제공하여 지역의 관광객 유입 유도할 수 있는 마케팅 협력이 요구됨
- 공동 마케팅 협력을 통한 지역상생을 위해 적극적으로 유관기관 및 기업, 단체 등과 상생협력이 이루어져야 함



출처: 세종시 문화재 현황과 효율적 관리 및 가치제고 방안, 대전세종연구원(2018)

[그림6-17] 민관협력체계 구축으로 역사문화유산 활용역량 강화

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진계획	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
다각적 협력 시스템 구축							
공공과 민간 마케팅 협력							

### (4) 기대 효과

- 지역상생을 위한 협력 운영은 지역 문화관광 활성화에 기여하여 위기 속에서 기회를 창출하며 위드 코로나 시대 지역 문화관광의 새로운 비전을 제시할 것으로 기대됨

#### [본 과업 적용 및 참고 사례] 민간기업 전통문화유산 지속 보전, 무형문화재 유지·전승 포괄적 후원

- 신협중앙회 김윤식 회장이 문화재청으로부터 문화재 지킴이로 위촉됐다. 신협중앙회는 17일 서울 종로구에 위치한 경복궁 흥복전에서 문화재청 및 전주시와 ‘문화유산 보전 및 활용을 위한 업무협약’을 체결하고 문화재 지킴이 위촉패 전달식
- 협약을 통해 신협은 7대 포용금융 프로젝트 중 하나인 지역특화사업의 일환으로 개발 지원한 전통한지 창호지를 후원
- 신협이 문화재청의 더 많은 프로젝트에 동참해 전통문화 보전 및 발전에 이바지
- 출처 : 백세시대(<http://www.100ssd.co.kr>)



출처 : 백세시대, <https://www.100ssd.co.kr/news>

## ACT 09 문화유산관광 방문자 관리계획 수립

### (1) 추진배경

#### ■ 문화유산지 방문객의 방문동기 및 체험욕구에 대한 이해 필요

- 오늘날 체험경제는 다양한 산업분야에 걸쳐 나타나며 메가트렌드로서 마케팅에 중요하게 작용함
- 국제문화관광헌장 제3원칙에 따르면 “유산지역의 보존 및 관광은 방문객들이 가치있고, 만족스러우며 즐거운 경험을 할 수 있도록 기획되어야 한다” 라고 명시되어있음

#### ■ 문화유산지 방문객 수용력 관리 필요

- 국제문화관광헌장 제6원칙 3항에는 “관광 진흥 프로그램은 방문객들이 그지역이 지방의 문화적, 자연적 유산을 폭 넓게 체험하도록 유도하여 관광에 따른 이익을 넓은 지역으로 확대하고 인기관광지가 받는 압력을 해소할 수 있도록 한다”라고 하였음
- 이는 특정 지역에 관광객이 집중되는 것을 방지하고, 관광객을 분산하여 수용력 관리를 하도록 강조함

### (2) 세부 계획 내용

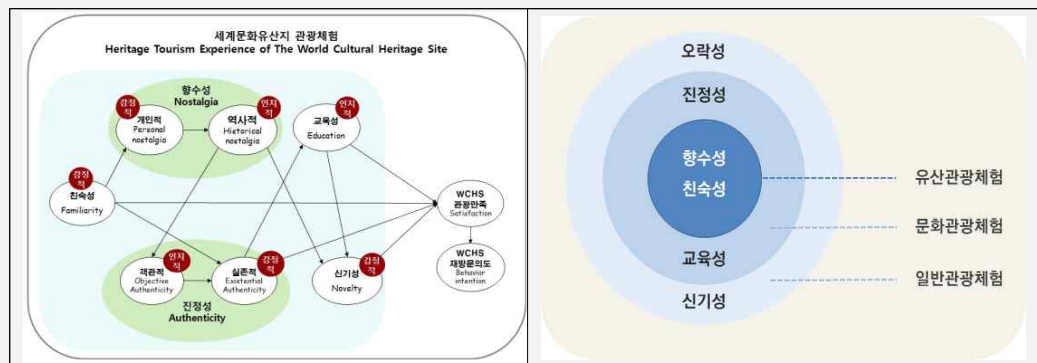
#### ■ 문화유산관광 방문객 체험 관리

- 현대는 소비를 통해 얻게 되는 총체적인 체험소비의 시대로 기업에서도 체험을 전략적으로 활용하여 고객체험관리(CEM:customer Experience Management), 체험마케팅(Experiential Marketing), 체험디자인(Cexperience Design)을 적용하고 있음
- 문화유산 방문객은 유산지에서 유산에 대한 진정성과 교육성, 신기성, 향수성, 오락성 등을 통해 유산의 가치를 경험하게 됨
- 따라서 문화유산을 활용하여 관광상품을 기획시 이러한 체험요소를 고려하여 프로그램을 개발해야 하고, 방문객의 체험과 만족도에 대해 모니터링해야 함
- 문화유산관광에서는 진정성, 오락성, 향수성, 친숙성, 교육성, 신기성의 체험요소가

중요함. 이러한 요소들이 유산지에서 어떻게 경험되는지를 이해하고 시각을 포함하여 청각, 후각, 촉각, 미각 등 오감으로 체험할 수 있도록 관광객의 동선에 따라 각 요소들을 전략적으로 세팅할 필요가 있음

**[본 과업 적용 및 참고 사례]: 유산지의 관광체험**

- 문화유산지에서 방문객은 첫 동선에서 친숙함을 느끼고, 향수가 자극하여 옛 과거의 기억을 회상하고, 그곳에서만 느낄 수 있는 진정성을 경험함으로써 교육적인 가치를 깨닫고, 신기성을 체험함으로써 만족하게 됨
- 방문지에서 만족스럽다는 총체적인 경험(experience)은 오감을 통해 느껴지는 감각과 인식의 결합체임



출처 : 김지선(2011) 세계문화유산지의 관광체험 구조분석

**■ 문화유산관광 방문객 수용력 관리**

- 문화재를 보호하는 행정당국은 지나친 규제와 감시에 초점을 두는 반면, 관광 진흥을 목적으로 하는 지자체와 현장은 보다 많은 관광객을 유치하여 수입을 높이는데 관심을 두게 됨. 그러나 한정된 공간과 훼손될 쉬운 역사문화자원의 경우 과도한 관광객의 방문은 관광자원의 질은 손상시켜 관광 만족도를 저하시키는 결과를 초래함
- 미래 세대의 욕구에도 부응하고 지속가능한 문화유산관광을 실현하기 위해서는 방문객의 수용력 관리가 선행되어야 함
- 안동이나 양동마을과 같이 거주민과 밀접한 유산지의 경우 오버투어리즘의 현상이 발생하여 주민의 피해가 발생하기 전에 방문객 영향을 하여 수용력을 관리할 필요가 있음. 따라서 각 유산지별 최대 수용력에 대한 측정과 단계별 수용력에 따른 대책이 마련되어야 할 것임

[본 과업 적용 및 참고 사례]: 종로구 관광 수용력 및 영향 진단지표

구분	지표	측정항목
관광수용력	물리·생태적 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체 면적 대비 생태 지역 비율</li> <li>• 자연 지역 면적당 관광객의 수</li> <li>• 보전 지역 면적당 관광객 수</li> <li>• 성수기의 공해 발생일 수, 소음 공해 발생일수</li> <li>• 전체 에너지 공급 가능량 대비 관광 관련 에너지 사용량</li> <li>• 전체 물 소비에서 차지하는 관광 분야 물 소비</li> <li>• 해양수질, 전체 폐기물 양에서 차지하는 성수기 폐기물 양</li> <li>• 폐기 처리 용량 대비 성수기 폐기물의 양</li> <li>• 전체 도시면적에서 차지하는 관광 분야 도시면적</li> <li>• 관광개발 밀도, 해변 침식 정도, 시설 대기시간</li> <li>• 교통 소요시간, 주요 지역 주차용량</li> </ul>
	사회·인구통계적 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (성수기 최대, 평균)상주인구 대비 관광객 수</li> <li>• 상주인구 대비 숙박객실 수, 숙박관광객 수</li> <li>• (성수기 최대, 평균) 면적당 관광객 수</li> <li>• (성수기 최대, 평균) 주요 지역 관광객 수</li> <li>• (연중 분포) 월별 관광객 수</li> <li>• 고용자수 대비 숙박업소 수</li> <li>• (전국 평균 대비) 상주인구 대비 이주노동자 수</li> <li>• 관광객 인원 수, 지역주민 인원 수</li> <li>• (전체 인구 대비 관광분야 종사자 수) 관광 수혜 인구 비율</li> <li>• 관광개발로 인한 지역주민 이주 현황</li> </ul>
	정치·경제적 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 외식, 관광분야의 수입</li> <li>• 전체 관광 분야 노동자 중 계절노동자가 차지하는 비율</li> <li>• 비관광 지역과의 부동산 가격 차이</li> <li>• 관광개발을 통제하기 위한 경제 수단</li> <li>• 관광개발로 인한 문제를 해결하기 위한 기술인력</li> </ul>

출처 : 종로구(2021), 특별관리지역 지정 진단지표 개발 연구, p86~87

(3) 연차별 추진계획

세부 추진사업	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
문화유산관광 방문객 체험관리	체험관리 교육	관리 적용				사업주체	지자체 유산관리자
문화유산관광 방문객 수용력 관리	수용력 지표개발	수용력 관리				사업주체	지자체 유산관리자

(4) 기대 효과

- 문화유산관광 종사자의 기초 및 서비스 교육을 통한 문화유산관광을 활성화하는데 주도적인 역할 수행 기대
- 문화유산관광의 전문인력을 교육하고 양성하여 관련 인적 자원의 역량 강화와 창의적인 신규 관광 콘텐츠 확보

## 4. 지역주민의 상생과 조화

### ACT 10 주민의식 개선과 구체적 참여방안 마련

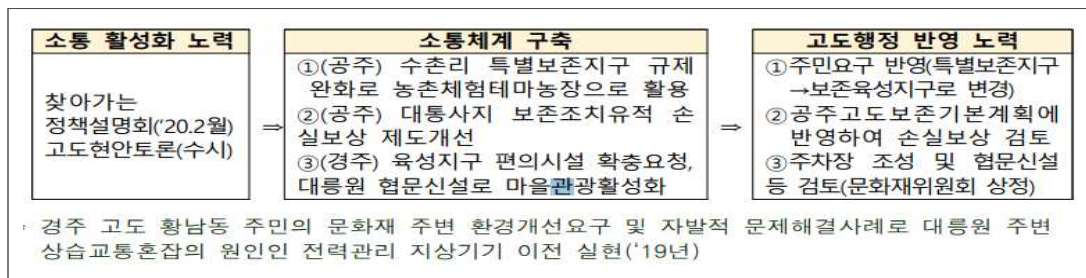
#### (1) 추진배경

##### ■ 주민들의 삶에 긍정적인 효과 발생 공감대 형성

- 문화유산을 관광자원으로 활용했을 때 주민들의 삶에도 긍정적인 효과가 발생할 수 있다는 의식의 공감대를 형성이 중요함
- 주민들이 문화유산의 보존관리를 전문가에게 맡기고, 지방자치단체의 주도적 사업에 적극적으로 참여할 수 있는 여건 조성 필요

##### ■ 문화유산과 국민의 공존

- 보호를 위한 정부 중심의 일방적인 계도나 지침이 아닌, 수요자의 자발적인 참여와 행동 유도해야 함
- 국민의 자발적인 문화재 보호를 위한 ‘한문화재 한지킴이’, ‘문화유산국민신탁’을 통해 민간참여 육성·지원 및 민관협력 확산과 함께 지속가능한 문화재보호 거버넌스 구축과 문화공동체 활성화를 위한 정책들이 진행되고 있음(문화재청, 2020)
- 기존 하향식(Top-down) 문화재 정책에서 탈피하여 고도(古都)주민의 ‘참여’와 ‘협력’으로 역사문화환경 보존·육성 필요함
- 정책수립 시행에 있어 민주주의적 요소 도입, 주민참여 환경조성하여 주민주도형 고도보존·육성을 위한 기획(plan)-실행(do)-환류(see)형태로 진행될 필요가 있음



출처: 경주 고도 황남동 주민의 문화재 주변환경 개선요구

[그림6-18] 주민참여 고도행정 사례

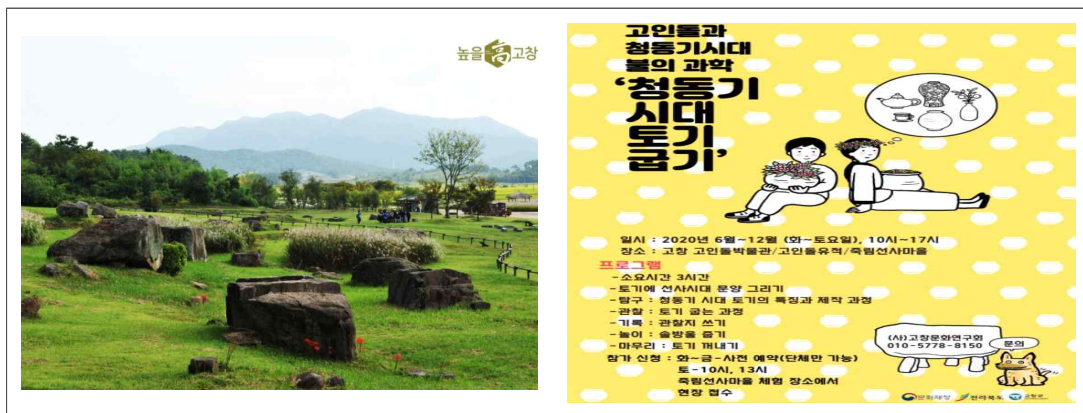
## (2) 세부 사업 내용

### ■ 주기적 주민참여 시스템 조성

- 문화유산 활용을 위해선 주민들의 적극적인 참여를 유도하여야 하며 이를 위해 문화유산 보존 및 활용 활동에 참여할 수 있는 여건을 마련해야 함
- 주민들의 주체적인 참여를 위해 협의회를 구성하여 협의회를 통해 주민들의 인식제고와 참여를 유도하며, 지원체계를 구축하고 지도자 육성과 주민역량 강화해야 함
- 문화유산 지역 주민과 주변 마을에 보존 및 활용에 있어서 보존회, 마을회 등과 함께 참여할 수 있는 협의체를 구성하여 상호 호혜적인 보존 및 활용 방안을 도출하여야 함
- 주기적 소통경로 확보로 문화유산관광 정책 시행 시 주민 참여환경을 조성하도록 함

### ■ 주민 활동 교육 및 지원

- 고도 아카데미 운영, 교육 및 체험 프로그램 운영, 문화유산 환경보존, 포럼, 지역축제 참여 등 주민 활동을 위한 직·간접 지원 마련함
- 지역주민 참여하고 공유하며 홍보하는 프로그램은 문화유산의 가치와 의미를 제공하는 대표적인 프로그램이므로 지속적 지원함
- 지역주민 참여를 위해 교육하고 찾아가는 문화유산관광활용 설명회 등 다양한 교육 및 지원 확대



출처: 세계유산 고인돌 유적 교육 및 활용 프로그램 개발, 찾아가는 선사학교 및 고인돌과 청동기시대 불의 과학

[그림6-19] 세계유산 홍보 지원 사업

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진계획	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
주기적 주민 참여 시스템 조성							
지역주민활동 교육 및 지원확대							

### (4) 기대 효과

- 지역상생을 위한 협력 운영은 지역 문화관광 활성화에 기여해 위기 속에서 기회를 창출하며 위드 코로나 시대 지역 문화관광의 새로운 비전을 제시할 것으로 기대됨
- 문화유산 시설물, 체험프로그램 등의 운영 및 관리에 참여하고 소득을 보전 받아 주민생활 만족도 향상을 제고함

#### [본 과업 적용 및 참고 사례] 지속가능한 문화지구를 위한 주민참여와 공공의 변화

- 인천의 역사성과 장소성을 상징하는 국내 최초 현존 및 소실된 근대역사문화유산이 밀집되어 지정된 '인천개항장 문화지구'는 공공의 적극적인 행정력을 바탕으로 지속적으로 자원을 발굴하여 관광자원을 개발하는 등 정책을 추진하여 기본환경을 마련함
- 지역주민 스스로 참여하지 않으면 성과가 없는 정책으로 매년 구는 주민 참여를 유도한 결과 주민들의 참여가 조금씩 증가하고 있음
- 시행초기 행정절차에 대한 거부감으로 주민참여가 미비하였으나, 지속적인 홍보를 거쳐 매년 꾸준히 신청이 들어온 결과 리모델링을 통해 카페, 공방, 전시관 등으로 활용되고 있음
- 지역에 대한 관심에서 출발한 주민 스스로의 변화로 지역출신의 주민, 전문가들이 지역에 뿌리내리면서 지역을 변화시키고 있음
- 문화재라 하면 보전으로 인해 재산권 행사가 제한되기 때문에 무조건 반대하기 마련인데도 불구하고 일부 주민은 스스로 당시 모습으로 건물을 복원시켜 '등록문화재'로 지정 받은 경우도 있음
- 공공의 정책과 지원도 중요하지만 개개인의 의식이 매우 중요하든 것을 알수 있음



출처 : 국가균형발전종합정보시스템, <https://blog.naver.com/redis12>



## 5. 고품질의 방문객 경험제공

### ACT 11 문화유산 활용 모범사례 인증(라벨링)제도

#### (1) 추진배경

##### ■ 문화유산 활용 모범사례 발굴 및 인증(라벨링) 필요 으로

- 문화유산을 목표에 맞게 효율적으로 잘 활용하고 있는 지역을 격려하고 이를 전국에 확대하기 위해 라벨링제도를 활용을 제안함
- 라벨링제도는 관광산업과 직간접적으로 연관된 다양한 분야로 환경, 조경, 생태, 문화유산 등을 함께 평가할 수 있으며, 중앙과 지방 간 커뮤니케이션을 효율화하고, 지역사업 평가의 수단이 될 수 있음

##### ■ 문화유산의 긍정적 활용 확산으로 브랜드화

- 국내에서는 여러 문화재 활용사업이 추진중에 있으며 현재는 단위 사업별로 평가가 이루어지고 있음
- 문화유산 활용사업과 문화유산관광이 활성화되어 지역과 방문객에게 긍정적인 영향이 확대될 수 있도록 모범사례를 발굴하고 인증하여 관심과 참여를 유도함

#### (2) 세부 계획 내용

##### ■ 문화유산 활용 모범사례 인증(라벨링)제도 실시

- 지역라벨링 제도는 관광객과 지역민의 삶의 질 향상을 위한 방향으로 운영하고, 문화유산 보존 및 가치확산을 포함하여 생활 및 자연환경 개선, 경관, 조경, 생태다양성, 환경 등을 종합적인 측면에서의 접근함
- 프랑스는 소규모 지방자치단체의 지속가능한 관광, 자연환경 및 조경, 그리고 생태 및 문화유산의 보호를 위해 다양한 지역라벨링제도를 도입해 왔음
- 프랑스 북서쪽에 있는 브르타뉴(Bretagne) 레지옹에는 ‘프랑스의 위대한 유산(Grands

Sites de France)’라는 라벨이 부여되었는데, 본 제도는 유네스코 세계문화유산과 같은 라벨로 관광객이 폭발적으로 증가했다면 ‘프랑스의 위대한 유산’라벨은 관광객의 증가를 조율하는 지속가능한 관광을 위한 인증임

- 국내에서는 여러 문화재 활용사업이 추진중에 있으며 현재는 단위 사업별로 평가가 이루어지고 있음
- 문화유산을 활용한 사업과 관광을 추진하면서 지역주민의 참여와 유산적 가치 확산에 기여, 환경과 지역발전에 기여 등 다양한 평가지표를 도입하여 인증(라벨링)제도를 실시하여 명문화함

### (3) 연차별 추진계획

세부 추진사업	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
문화유산 활용 인증(라벨링)제도 실시		인증제도 준비	운영기관 선정 및 홍보	운영 지속 및 확대		사업주체	지자체 유산관리자

### (3) 기대 효과

- 지역의 문화유산 활용에 대한 인증(라벨링)을 실시하여 전국적으로 긍정적인 효과 확산에 기여
- 문화유산 활용 라벨링으로 지역의 관심과 참여 유도 및 브랜딩화에 기여

**[본 과업 적용 및 참고 사례]: 프랑스 지속가능한 관광을 위한 지역라벨링**

- ‘꽃피는 마을과 도시 (Villes et Villages Fleuris)’는 프랑스에서 관광과 관련 된 인증제도 중 가장 역사가 깊은 라벨에 해당하며 관광의 활성화를 궁극적 목적으로 하고 지역사회의 환경개선, 공공시설 관리 및 녹지 공간 보호 및 개발과 관련된 모든 활동에 중점을 두고 있음
- 1972년 프랑스 정부는 행정적 전문성 및 파트너십을 강화하고 재정 부담을 경감하기 위해 국가위원회 (CNVF)를 설립하고 지방자치단체 평가 및 라벨 부여까지 일련의 행정업무를 담당하고, 레지옹과 데파르트망의 담당자를 대상으로 교육과 세미나도 진행함
- 현재는 CNVVF(꽃피는 마을과 도시 국가위원회)로 명칭이 변경되었고, 지방자치단체의 담당자 및 심사위원 대상 교육뿐만 아니라 제도의 개발과 실행, 꽃마크 4등급으로 인증받은 코윈의 관리 및 지원을 담당함
- CNVVF는 전체 예산의 약 20%를 관광부에서 지원받고 있으며, 약 40%는 라벨을 부여받은 코윈에서 확보하고, 프랑스조경 및 원예협회에서 30%의 예산을 지원받음
- 국가위원회는 관광전문가, 조경가, 도시계획가 및 건축사, 레지옹 관광담당자가 위원으로 선임됨
- 평가기준은 ‘눈에 보이는 모습’만이 아니라 물, 토양 등의 ‘친환경 관리 방법’, 해당 코윈의 ‘도시계획과의 일관성’, 지역민의 참여가 가능한 ‘이벤트’, 생활 및 자연환경의 향상(도시시설과 주거지 정비, 공공장소 위생, 문화유산 가치 증진), 조경과 경관, 생태다양성과 지속가능한 개발, 인증제도의 가치 증진과 활용 등 종합적이고 복합적인 평가지표를 사용함



출처 : 조효단(2016), 지속가능한 관광을 위한 지역라벨링 : 프랑스의 꽃피는 마을과 도시제도를 중심으로

## ACT 12 문화유산공간 적용 디지털 콘텐츠 개발

### (1) 추진배경

#### ■ 문화유산 활용 디지털 콘텐츠 확장 추세

- 최근 문화유산 분야에서 가상현실(VR)과 증강현실(AR)을 이용한 문화유산 체험과 AI, 홀로그램 등 디지털기술의 적용 범위가 점차 확대되고 있고, 정부도 첨단 기술을 적용한 문화유산 디지털 콘텐츠 분야에 많은 관심과 예산을 투입하고 있음
- 앞으로 문화유산 각 분야에 첨단 기술을 적용한 디지털 콘텐츠 개발 및 활용의 스펙트럼은 더욱 확장될 것으로 보임

#### ■ 투입 예산 대비 콘텐츠의 낮은 성과 및 활용도 개선 필요

- 역사자원과 같이 지금은 볼 수 없는 과거의 시대를 다시 재현하여 오늘날 방문객과 연결하여 소통하게 해주기에는 디지털과 미디어기술이 최적의 방식이라고 할 수 있음
- 그러나 아직까지는 VR이나 AR과 같이 일부 기술과 특정 유적에 국한되어 콘텐츠가 제작되고 있고 많은 예산을 투입하여 개발한 콘텐츠가 일회성에 그치거나 좋은 반응을 얻지 못하고 사장되는 경우가 있어 개선이 필요함(문화재청, 2020)

### (2) 세부 계획 내용

#### ■ 디지털 기술 분야의 전문가 DB구축 및 자문기구로 활용

- 문화유산과 디지털 기술의 융합하기 위해서는 다양한 분야의 전문가가 결합하고 협업하는 것이 중요한데 그러기 위해서는 영상, 음향, 조명 등 분야별 기술전문가와 예술가, 창작자의 화학적 결합이 이루어져야 함
- 지자체와 유산 관리 기관에서 디지털과 미디어아트 등 관련 콘텐츠 사업을 담당하고 있으나 전문지식이 부족하여 사업추진에 어려움을 겪고 있음
- 여러 분야별 전문가들의 DB를 구축하고 필요시 해당 지자체와 유산관리자를 매칭하여 자문할 수 있도록 운영 필요

**[본 과업 적용 및 참고 사례]: 문화관광축제 수시 컨설팅 운영**

- 한국관광공사는 2021년부터 문화관광축제의 경쟁력 강화를 위해 문화관광축제 53개 대상으로 분야별 전문가 풀을 구축하여 각 축제가 요청시 수시로 자문과 컨설팅을 제공함
- 또한 공모로 선정된 문화관광축제 5개를 대상으로는 심층 분석으로 문제점을 도출하고 중장기적 관점에서 지속가능한 성장을 위한 개선 방향 및 전략을 제시하는 심층 컨설팅을 실시하였음
- 본 사업은 기존의 직접 예산을 지원사업에서 컨설팅으로 간접지원하는 방식으로 전환하여 각 축제의 경쟁력과 자생력을 갖추도록함



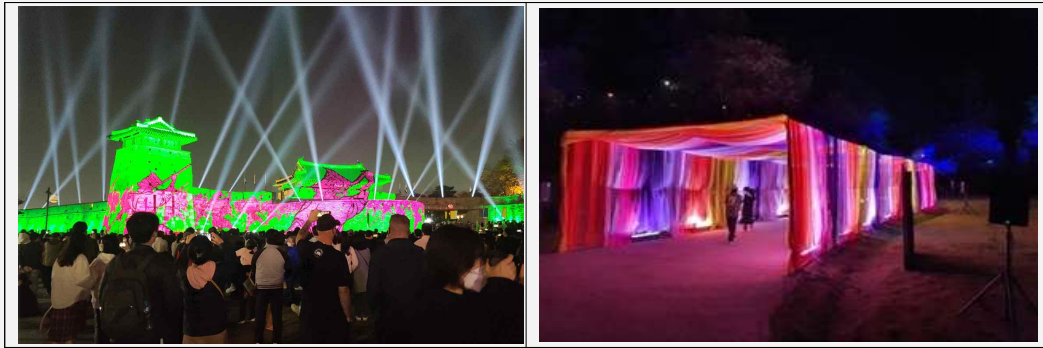
출처 : KBS 뉴스(2021.07.09)(좌), 위키트리(2021.05.31)(우)

**■ 문화유산지 대상 디지털 콘텐츠 지원사업 확대**

- 문화유산분야에서는 조선왕릉 VR(2016년), 석굴암(2017년), 돈의문 VR 및 AR복원(2019년), 수원화성 혼합현실(2019년), 디지털 문화유산 나눔방(2020년)등이 추진되었으며, 특정 유적에 제한적으로 운영되고 있음
- 2021년부터 세계유산 미디어아트 지원사업이 시작되면서 디지털과 미디어아트가 결합된 기술이 세계유산지에 선보이고 있음
- 디지털 콘텐츠 사업이 좀 더 많은 문화유산의 공간에서 유산의 가치를 다양하고 새로운 방식으로 표현될 수 있도록 지원을 확대할 필요가 있음

**[본 과업 적용 및 참고 사례]: 세계유산 미디어아트 지원사업 사례**

- 문화재청은 2021년부터 미디어 디지털 IT기술을 세계유산에 접목하여 새로운 활용 콘텐츠로 개발하고, 포스트 코로나 시대를 맞이하여 전시, 체험형 콘텐츠 보다는 개방된 야외 관람형 콘텐츠의 개발을 독려하고 있음
- 문화유산을 소재 및 주제로 하여 첨단 기술을 활용한 [문화유산형 공공예술]콘텐츠로 21년에 총 5건, 22년에 총8건을 선정하여 약 90억원의 예산을 지원하고 있음



출처 : 세계유산 미디어아트 쇼 수원화성과 공산성(2021)

**(3) 연차별 추진계획**

세부 추진사업	2022	2023	2024	2025	2026	문화재청	협력기관
전문가 DB구축 및 상시 컨설팅 운영	전문가 DB구축		상시 컨설팅운영			사업주체	전문가 전문기관
문화유산지 대상 디지털 콘텐츠 지원사업 확대			지원사업 확대			사업주체	지자체 관리자

**(3) 기대 효과**

- 현재 디지털 콘텐츠사업이 확산되고 있는 가운데 전문가 집단을 활용하여 각 정부 및 지자체가 예산을 효율적으로 사용하여 고 퀄리티의 콘텐츠가 생산될 수 있도록 함
- 또한 디지털 구축사업의 대상을 점차 확대하여 더 많은 문화유산지에서 새롭고 독창적인 콘텐츠가 개발되도록 지원

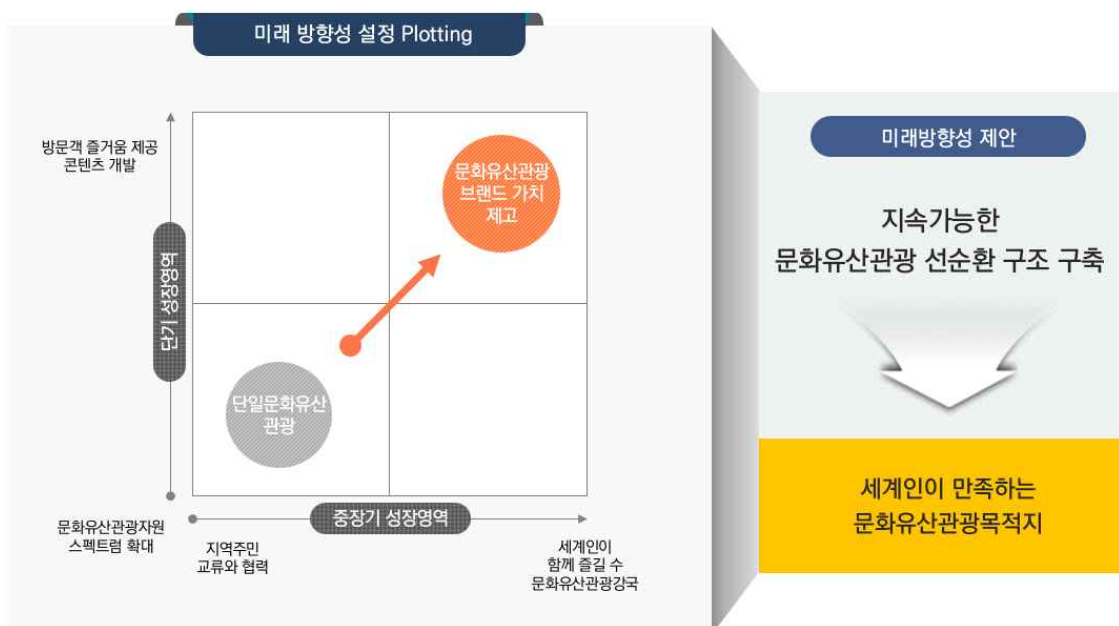
## 제4절 미래 발전방향성

### 1. 단계별 계획 목표수립

- 1단계(2022년~2023년) 문화유산관광자원 스펙트럼확대
- 2단계(2024년~2025년) 문화유산관광 경쟁력 강화를 통한 지역 문화유산매력성 강화
- 3단계(2026년 이후~) 지속가능한 문화유산관광 고도화 성공모델 수립

### 2. 미래 방향성

- 지속 가능한 문화유산 관광 선순환 구조 구축을 통해 세계인이 만족하는 문화유산관광목적지 확립
- 단기적으로 문화유산관광자원 스펙트럼 확대를 통한 방문객의 즐거움을 제공할 수 있는 콘텐츠 개발을 주력하고, 중장기적으로 문화유산관광 브랜드 가치를 제고함



[그림 6-20]





# 참고문헌

## 연구문헌

- 김정순(2010), 문화유산의 지속가능한 향유를 위한 법제연구, 한국법제연구원
- 배기형(2020). 중국 문화유산관광지의 관광동기와 선택속성이 행동의도에 미치는 영향: 허베이성사례. 세종대학교 대학원, 박사학위논문
- 이강욱·김희수(2001). 주 5 일 근무제 도입에 따른 관광정책 대응방안. 문화체육관광부
- 이경영(2010). 문화유산의 지속가능한 관광 가능성에 대한 평가-신흥사 방문자의 의식을 중심으로-.환경영향평가. 19(6).pp.633~645
- 이수정. (2019). 지속가능한 발전에 있어서 문화유산 보존·관리의 원칙과 적용. 문화재, 52(2), 106-121.
- 이진우(2018), 문화유산활용의 이론과 활성화 체계연구, 한국전통문화대학교 문화유산학과 정책학 박사학위논문
- 원민(2020). 문화유산관광지의 관광동기, 관광제약과 관광만족도, 사후태도 간의 구조적 관계- 중국 진시황병마용박물관을 중심으로 -. 대구대학교 대학원, 박사학위논문
- 이현정(2019). 지속가능한 문화유산의 보존과 활용 방안:이탈리아 헤르쿨라네움(Herculaneum)사례를 중심으로. 민속학연구(45), 187-217
- 임송(2019). 서울국제순례길의 문화유산 가치와 활용 연구, 추계예술대학교 대학원, 박사학위논문
- 이정선(2019). 일본 문화유산의 연속적 활용에 관한 연구 - '군마 실크유산'과 세계유산, 일본유산 사업을 중심으로. 『국립문화재연구소 문화재학술지 제 52권 제 1호』 2019\_03
- 장호수(2015). 문화창의산업에서 문화유산의 가치와 활성화 방안. 문화재, 48(2), p.82~95
- 손동기. (2020). 프랑스의 관광활성화를 위한 문화유산 활용 연구. 국제지역연구, 24(2), 167-188.
- 손형주, 2017, 프랑스와 한국의 관광유산 비교연구 - 고궁관광을 통한 지역활성화를 중심으로, 인하대학교 프랑스어권학과 석사학위논문
- 최경은·오훈성(2019) 문화유산을 활용한 관광활성화 방안, 한국문화관광연구원
- 최경은,오훈성(2019). 문화유산을 활용한 관광 활성화 방안. 『한국문화관광연구원 정책연구』 2019\_03

## 보고서

- 기획재정부(2021). 국가균형발전특별회계 예산안 편성 지침
- 경기문화재단(2018). 경기 문화유산 세계화 기초조사 연구:보존관리 및 활용 가이드 라인 편
- 고용노동부(2020). 2020년 직종별 사업체노동력조사
- 관계부처합동(2020). 코로나19 대응 관광·외식업 긴급 지원방안
- 관계부처합동(2021). 관광진흥기본계획 2021년 시행계획
- 산업연구원(2017). 정책과 이슈
- 문화재청(2021). 지역문화재 활용사업 선정목록
- 문화재청(2021). 문화재 보존관리 및 활용 연구개발 기본계획(2021 ~2025)
- 문화재청(2021). 문화재 관계법령집
- 문화재청(2020). 포스트 코로나 문화유산 미래 전략
- 문화재청(2019). 문화유산 미래 정책 비전
- 문화재청(2019). 문화재 야행사업 평가체계 개선 용역
- 문화재청(2018). 2018년도 무형문화재 보전 및 진흥 시행계획
- 문화재청(2017). 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획(2017~2021)
- 문화재청(2012). 문화재 보존관리 및 활용에 관한 5개년 기본계획(2012~2016)
- 문화재청(2007). 문화재 활용 가이드 북
- 문화재청(2007). 문화재 정책 중장기 비전, 문화유산 2011(2007~2011)
- 문화재청(2002). 문화재 보존관리 및 활용에 관한 기본계획 목표 및 핵심과제 (2002~2011)
- 한국관광공사(2021). 2021 국내관광 흐름 분석 보고서(요약본)
- 한국관광공사(2021). 코로나19가 바꿔 놓은 대한민국 관광지도
- 한국관광공사(2020). 빅데이터로 본 언택트시대와 변화하는 여행
- 한국문화관광연구원(2020). 코로나19의 관광산업 영향과 대응방안

## 해외자료

- 신문광여국(2019.06.27) 关于加强文化遗产保护传承和合理利用的通知
- 정략문화여유연구원(2021.02.02.)문화산업평론 31省2021年《政府工作报告》中的文旅工作重点!
- 중국인민대학문화산업연구소(2021.04.01)기사 由政府工作报告解读2021年文化产业和旅游产业重要抓手
- 중화인민공화국중앙인민정부(2005).정책 国务院关于加强文化遗产保护的通知

- 중화인민공화국중앙인민정부(2006). 정책 中华人民共和国文化部令 제41호 世界文化遗产保护管理办法
- 중화인민공화국중앙인민정부(2019). 정책 中华人民共和国文化和旅游部令 제3호 国家级非物质文化遗产代表性传承人认定与管理办法
- Hu, S. (2019). From the Past to Present: Overview of the International Focus on the Frontier Issues of Cultural Heritage Law. *International Symposium. Santander Art and Culture Law Review*, 5(2), 287-290.
- WEF(2018). *The Future of Jobs Report 2018*, p.45
- 金明磊. (2021). 世界文化遗产地文化生态保护与发展——以杭州为例. *中国文化遗产*.
- 李雪,赵云.(2021),可持续发展视野下的国家文化公园主体功能区研究——以大运河为例. *中国文化遗产*.
- 苏俊杰.(2020). 文化遗产旅游分歧与融合的理论基础:真实性. *中国文化遗产*.
- 孙华.(2020). 文化遗产利用刍议. *中国文化遗产*.
- 张柔然. (2020). “文化-自然之旅”——世界遗产保护与管理的新思潮. *中国文化遗产*.
- 赵虎, 杨松, & 郑敏. (2021). 济南黄河文化遗产构成体系及保护策略研究. *中国文化遗产*.
- 中国文化遗产研究院.(2021). 中国世界文化遗产2020年度保护状况总报告. *中国文化遗产*.

# 문화유산관광의 방향과 전략 수립연구

## 연구진

### 연구총괄

(주)티앤엘 대표 ■ 김지선

### 연구책임

(주)티앤엘 이사 ■ 박미숙

### 연구원

(주)티앤엘 선임연구원 ■ 최혜영

(주)티앤엘 초빙연구원 ■ 남윤희

(주)티앤엘 연구원 ■ 이수전

(주)티앤엘 연구원 ■ 김태리

### 보조연구원

(주)티앤엘 연구원 ■ 천신원

한양대학교 대학원 석사과정 ■ 레아

## 발행정보

발행처

연구기관

인쇄발행

문화재청

(주)TNL

2021년 12월

■ 본 보고서의 저작권은 문화재청과 (주)TNL에 있습니다.  
허가없이 무단전재와 복제행위를 금합니다.